



DOCUMENTO OFICIAL DE
LA ESTACIÓN ESPACIAL «DESGUACE»

CAMPAÑA FRONTERA LETAL
**CUADERNO
DE BITÁCORA**

MARCARÁS Y RELLENARÁS ESTE LIBRO
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:

AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD

ENTRADA INICIAL

No hay nada más aterrador en el universo que la incomunicación, sobre todo cuando se prolonga durante meses. Más tarde o más temprano, a las expediciones de investigación y exploración de la *ISS Vanguard* enviadas a rincones remotos del brazo de Perseo les empezó a resultar insoportable la falta de comunicación con la nave capital, y poco a poco fueron regresando. Una tras otra, las naves llegaron al punto de encuentro y se percataron de que no había nadie esperándolas. Allí no quedaba nada, salvo restos de pecios flotando en un silencio mortal, ya que el fuego de la batalla había reducido su orgullosa flota a una nube de patética chatarra.

Sin embargo, la vida se resistía a desaparecer. Los supervivientes de la batalla ya habían conseguido convertir los restos de la *Vanguard* en un espacio improvisado pero habitable y estaban en proceso de fusionarla con otro de los pecios.

Los recién llegados no tardaron en darse cuenta de que acababan de convertirse en náufragos espaciales y no tuvieron más remedio que unirse a la emergente comunidad de supervivientes. Ninguna de las naves de las que disponían era apta para un viaje de regreso a la Tierra o a otros mundos natales. Además, la comunicación de largo alcance tampoco funcionaba. Uniendo fuerzas, los supervivientes se valieron de todas las tecnologías que les quedaban para acoplar y combinar algunas de sus naves con restos de otras menos dañadas para crear una estación espacial poco grácil pero habitable. El lugar recibió un mote cariñoso: Desguace.

Los primeros años de Desguace fueron pacíficos y laboriosos. La nueva estación espacial estaba formada por una mezcla heterogénea de Idemianos, Aerugones y terrícolas, a los que se unieron unos cuantos Visitantes rebeldes que preferían vivir libres en una estación espacial improvisada y desvencijada antes que sometidos en su planeta natal. De hecho, los supervivientes de todas las especies pusieron su empeño en formar una comunidad sin prejuicios en la que todos fueran iguales. Unidos por el afán de supervivencia y la necesidad de asegurarse un futuro, no tenían tiempo para conflictos. Sin embargo, al cabo de varios años, cuando la situación de Desguace se consideraba por fin estable, esta armonía empezó a tambalearse. Algunos grupos de pobladores decidieron perseguir sus propios objetivos y se alejaron en naves más pequeñas, llevándose recursos con ellos. Otros empezaron a guiarse por su propia agenda política y hacerse con el control de las secciones más rentables y cómodas de Desguace. La tripulación dejó de cooperar y a algunos grupos les resultaba cada vez más difícil coexistir.

Este disloque se prolongó durante años, pero la verdadera crisis sobrevino unos cincuenta años después de la creación de Desguace. Algunos sistemas de soporte vital ya estaban a punto de averiarse o eran irreparables y los recursos no sobraban. Y lo que era peor, los grupos rivales estaban demasiado centrados en sus propios asuntos para prestar la atención debida a la educación, con lo que el número de especialistas y científicos de la colonia disminuía drásticamente.

Afortunadamente, algunos dirigentes con visión de futuro reunieron a antiguos miembros de Sección y a sus amigos para poner fin al caos. Tras unas acaloradas negociaciones, decidieron reimponer un poder centralizado: eligieron a un candidato de cada Sección y fundaron la Tetrarquía para gobernar la estación entera. Su misión ahora consistía en obligar a todos los grupos inteligentes rebeldes a acatar sus órdenes, lo que a todas luces se antojaba una larga y ardua tarea.

Lee la **Entrada 2001**.

ENTRADA 2001 - HISTORIA

Al final, los tetrarcas tomaron el control de la base. Aunque en ocasiones hicieron uso de la fuerza, por suerte no hubo que lamentar víctimas. A todos los que no estaban dispuestos a aceptar el poder centralizado se les ofreció una alternativa: les entregaron la *Voyager*, una de las dos naves espaciales de Desguace, y se les permitió abandonar la base. La otra nave, la *Journeyer*, quedó a disposición de la estación espacial en esta nueva etapa de penurias.

Al principio, los habitantes de la estación se mostraron satisfechos con el cambio de paradigma, ya que tenían esperanzas en la nueva directiva.

Sin embargo, pronto empezaron a quejarse de los límites impuestos a su libertad. No estaban contentos con la

política estática de la Tetrarquía y exigían decisiones radicales y resultados aún más rápidos.

Los tetrarcas propusieron una solución perfecta: establecer una colonia en un planeta rico en recursos y entrar en contacto con una pequeña nación que vivía en otro. Como ellos preferían centrarse en la política de la estación, delegaron la tarea en los jefes de Sección.

Lee la **Entrada 2002**.

ENTRADA 2002 - HISTORIA

Cada uno de los jefes de Sección seleccionó y adiestró a varios candidatos para desempeñar las tareas más exigentes.

La preparación de la misión resultó desafiante, ya que la mayoría de los candidatos nunca habían descendido por el pozo gravitatorio y algunas de las destrezas necesarias para acometer misiones hacía tiempo que se habían olvidado. Incluso los instructores más expertos solo tenían conocimientos teóricos sobre algunos detalles, por lo que los reclutas del equipo de exploración pronto se dieron cuenta de que tendrían que improvisar y experimentar.

La situación del equipamiento parecía aún más crítica, dado que, ya fuera por un mantenimiento deficiente o el uso prolongado, el material estaba en mal estado y requería reparaciones. Una vez más, el equipo de exploración tuvo que aprender a arreglárselas con lo que tenían. Al fin y al cabo, no puedes ponerte exquisito cuando la vida de tantos depende de ti.

Elige Secciones:

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en las Secciones que controlará cada uno durante la partida. Como se trata de un juego cooperativo, aseguraos de que todos están satisfechos con su elección. ¡Las cuatro Secciones deben tener un jugador que las controle!

1. Roba los Tripulantes iniciales

- Cada jugador de la Sección coge 2 cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B), elige una de ellas y la pone bocarriba sobre la mesa. Las cartas no elegidas se devuelven a «Reclutas» (bandeja de cartas B).
- Mete a cada Tripulante en una funda de Escalafón 1  correspondiente a su Sección. Cada jugador añade a su mano a los Tripulantes de las Secciones que controla. Los Tripulantes en la mano de un jugador se denominan Tripulantes disponibles. Los jugadores que controlan más de una Sección mantienen en una misma mano a los Tripulantes disponibles de todas sus Secciones.

2. Prepara los dados de Sección

Coge los dados de cada Sección indicados en la lista de abajo y ponlos en los Compartimentos de Sección. Asegúrate de coger exactamente los dados indicados (si no estás seguro de cuáles debes coger, consulta el Glosario de iconos del reglamento). Devuelve los dados no utilizados a la caja.

Ciencia:

1 verde básico, 1 azul básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Biología, 1 especializado de Ciencia, 1 verde comodín

Seguridad:

1 rojo básico, 1 azul básico, 1 verde básico, 1 especializado de Defensa, 1 especializado de Tecnología, 1 rojo comodín

Reconocimiento:

1 verde básico, 1 azul básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Físico, 1 especializado de Naturaleza, 1 verde comodín

Ingeniería:

1 azul básico, 1 verde básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Recolección, 1 especializado de Construcción, 1 azul comodín

Lee la **Entrada 2003**.

ENTRADA 2003 - HISTORIA

A primera vista, Desguace es un amasijo de pedazos de naves desfiguradas caóticamente soldadas que, juntas, consiguen milagrosamente servir de refugio a miles de seres inteligentes que naufragaron en el espacio. Es imposible no fijarse en los parches que cubren los agujeros en los fuselajes, las marcas chamuscadas de los cascos y otras secuelas de una batalla devastadora librada hace muchas décadas. Sin embargo, al entrar en Desguace, lo que se siente es asombro por su modesta funcionalidad. La estación no se construyó para impresionar con su belleza, sino para cobijar a su tripulación y persistir frente a la fría crueldad del vacío.

Y justamente esto es lo que Desguace lleva haciendo durante el último medio siglo.

Desguace es un símbolo de valentía, ingenio y resiliencia, un monumento a la resistencia de los seres vivos y a su voluntad de sobrevivir. Si las misiones del equipo de exploración tienen éxito, Desguace continuará con su noble gesta... aunque solo sea durante unos años más.

Abre el Registro de la nave por la página 2 (Puente) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2004 - TRACHE'I

Si todas las casillas de esta entrada están marcadas, lee la **Entrada 2010**.

Última sesión informativa de la misión, 7 horas antes del aterrizaje

Bienvenidos a todos. Me complace informaros de que estamos iniciando nuestro descenso hacia un planeta de tamaño mediano que hemos bautizado como Trache'i, en homenaje a nuestra venerada tetrarca por haber desarrollado el sistema de comunicación óptica inalámbrica. El planeta está cubierto en su mayor parte por océanos, pero también hay dos vastos continentes y una cadena de islas. Uno de los continentes, estéril y cubierto de hielo, está desierto; mientras que el otro y el archipiélago están habitados por una nación aparentemente inteligente, tecnológicamente avanzada, pero aún en su etapa preespacial. La población nos había pasado desapercibida hasta ahora porque su comunicación se basa en señales ópticas inalámbricas en lugar de ondas de radio; por lo tanto, no sabemos casi nada de su cultura y mentalidad. Por esta razón y muchas otras, nuestro equipo diplomático estará dirigido por nuestra oficial de investigación, Atta, conocida por su prudencia y buen juicio. Compañeros, nunca en la historia de Desguace habíamos tenido la oportunidad de hacer el primer contacto. Preparaos para un momento histórico.

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

- Explorar la tierra helada:** Marca la casilla junto a esta opción y lee la **Entrada 2044**.
- Comunicarse con el archipiélago:** Marca la casilla junto a esta opción y lee la **Entrada 2103**.
- Comunicarse con el continente habitado:** Marca la casilla junto a esta opción y lee la **Entrada 2042**.

ENTRADA 2005 - MAPA ESTELAR

Grabaciones de instrucción en el espacio exterior

[Tripulante 1] (con asombro): Mira todos esos agujeros en el fuselaje. Qué poder tan horripilante.

[Tripulante 2]: Piensas demasiado.

[Tripulante 1]: Puede ser, pero siempre me conmueve recorrer antiguos campos de batalla.

[Tripulante 2]: Apuesto a que este es el único campo de batalla que has visto. Estamos aquí para recoger basura espacial, ¿recuerdas? No para asustarnos unos a otros.

[Tripulante 1]: Está bien, está bien. Pero tienes que admitirlo: cualquiera que hiciera esto sabía cómo repartir leña.

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

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

- Obtén 1 
- Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».
- Puedes descartar 1  para obtener 1 .

ENTRADA 2006 - TRACHE'I

De El primer contacto, por Atta

Nuestra IA, que es lo que usamos para interpretar lenguas desconocidas, a punto estuvo de convertirse en la primera semilla de discordia.

Los isleños no podían entender que un ordenador fuera tan avanzado como para descifrar su lengua y formular frases complejas en tan solo los primeros minutos del encuentro. Sospechaban que se trataba de una emboscada, lo que me hizo comprender de inmediato que vivían en un estado de constante ansiedad. De hecho, hizo falta mucho tiempo para

que el miedo y la desconfianza se desvanecieran de sus enormes ojos sin pupilas.

Vivían aterrorizados, no cabe duda. La agresiva política de sus vecinos del continente, a los que suelen denominar «continentales», les había empujado a abandonar toda investigación de naturaleza pacífica y dedicar sus esfuerzos a engrosar sus fuerzas armadas.

Obviamente, nos pidieron apoyo. Querían que les prestáramos tecnología para construir armas con las que poder intimidar a los continentales.

Me sentí agotada. Agotada y vieja. Qué suerte la mía: me asignan mi primer contacto y resulta que es en un planeta en guerra.

Lee la **Entrada 2020**.

ENTRADA 2007 - MAPA ESTELAR

- Si esta casilla está marcada, obtén 2  y esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Descendemos lentamente hacia la superficie del planeta. El escaneo preliminar de la atmósfera indica concentraciones inusuales de hidrógeno que parecen proceder de la superficie.

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

- » **Enviar tripulantes a recoger muestras:** Puedes asignar a 1-3 Tripulantes para leer la **Entrada 2011**.
- » **Enviar drones:** Puedes gastar 1-3  para leer la **Entrada 2016**.
- » **Ignorar el hallazgo por ahora:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2008 - TRACHE'I

De El primer contacto, por Atta

En general, fue un éxito.

Definitivamente, así es como lo verán nuestros historiadores. La demostración de la ventaja militar de los isleños provocó un revuelo político y pronto el nuevo gobierno del continente invitó a sus contrapartes de las islas a iniciar conversaciones. Con asombrosa rapidez, ambas partes firmaron un tratado de paz por primera vez en décadas.

El planeta entraba en una nueva era, o eso parecía, pero yo había llegado a conocer demasiado bien ambas naciones como para creérmelo. Tenía la corazonada de que acabarían recurriendo a las armas de nuevo.

Pon la carta **N11** (*Trache'i*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2009 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

¿Y qué tenemos aquí? Un pequeño planeta apodado Borde del Abismo, que forma parte del sistema XO-3, asolado por una catástrofe ecológica. Sin embargo, sería posible mejorar el entorno y establecer aquí una colonia... Además, los escáneres han detectado una anomalía similar a las de los Visitantes en los márgenes del sistema.

Dale la vuelta a la carta **Y09** (XO-3) para ponerla por el lado inspeccionado.

ENTRADA 2010 - TRACHE'I

Hemos hecho todo lo que hemos podido en este planeta. Es hora de centrarse en otras tareas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto. De lo contrario, esta Entrada termina.

- Obtén 2 .

ENTRADA 2011 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, todo va bien. Ya hemos subido a bordo las muestras y despegaremos muy pronto. Lo más interesante es que nos hemos encontrado con un dron estrellado, probablemente enviado aquí en labores de reconocimiento. Nos lo llevamos con nosotros.

Puedes resolver esto por cada Tripulante que asignes: marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Puedes gastar 1  para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».
- Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».
- Pon la carta **08** (*Hidrógeno líquido*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...» y marca la casilla de la **Entrada 2007** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2012 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Agente del equipo de exploración]: Comunicaciones, vemos la nave. ¡Vaya hallazgo! Me recuerda a...

[Comunicaciones]: Lo que sea, que sea rápido.

[Agente del equipo de exploración]: Claro, claro. Estoy cerca de un pecio flotante que podría haber pertenecido a los Alucinors. Cambio y corto.

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):

- » **Enviar a un Tripulante Alucinor:** Asigna a 1 Tripulante Alucinor para leer la **Entrada 2017**.
- » **Enviar a un especialista:** Asigna a 1 Tripulante con  o  para leer la **Entrada 2021**.
- » **Examinar la nave por fuera:** Asigna a 1 Tripulante para leer la **Entrada 2023**.
- » **Abandonar el hallazgo:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2013 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Estoy preocupada, Vulter.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Por qué?

[Atta]: Estoy intentando desenmarañar qué está pasando en el planeta, pero algunos detalles me tienen confundida.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿En qué puedo ayudarte?

[Atta] (sonriendo): Basta con que me escuches. Los continentales nos recibieron calurosamente, mientras que los isleños nos recibieron con hostilidad. Por otro lado, murieron más isleños en la base polar, lo que puede significar que en este conflicto los agresores son los continentales. ¿Qué opinas tú, Vulter? ¿Quiénes son los agresores?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Ni idea. ¿Por qué no esperas a que los ánimos se hayan calmado? Quizá mañana la decisión parezca más sencilla.

[Atta]: Tal vez. Gracias, Vulter.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: No hay de qué.

Marca la casilla J de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2063**.

ENTRADA 2014 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante de la misión]: Que se os vea seguros y simpáticos, gente. Y sonreíd.

[Tripulante Aerugon]: Soy Aerugon. No sonreímos.

[Tripulante 1]: Además, no es que este vecindario invite a sonreír, ¿verdad?

[Comandante de la misión] (con tensión): No, para nada. Nos vigilan. Actuad... ¡con naturalidad!

[Tripulante Aerugon]: Mirad, vienen unos lugareños.

*** Crujido de bisagras, pasos, se oye una conversación cada vez más cerca ***

[Comandante de la misión]: Armas listas.

[Residente 1]: ¡Eh, tú! ¡Polilla! ¿Es que te has perdido?

[Comandante de la misión]: Saludos, somos...

[Residente 2]: Sabemos exactamente quiénes sois.

[Residente 1]: Los rumores se extienden como la pólvora por aquí. ¿Cómo os está yendo el trato? Lo de hacerle la pelota a los Cosechadores...

[Comandante de la misión]: ¿Qué os hace pensar que venimos de parte de los Cosechadores?

[Residente 1]: ¡Vuestra polilla! ¡Qué polilla más aseada, sanota y bien alimentada!

[Residente 2]: Ninguno de los Aerugones tiene una pinta tan lozana y agradable. Está claro que es una Cosechadora de postín.

[Comandante de la misión]: No lo es. Hemos venido aquí para hablar con vosotros y conocer vuestras necesidades.

[Residente 1]: ¿Nuestras necesidades?

[Comandante de la misión]: Sí, la situación aquí parece bastante complicada. Vuestros asuntos son nuestra prioridad.

[Residente 2]: Estáis de broma, ¿verdad?

[Tripulante Aerugon]: No, no lo estamos. ¿Qué tal si nos sentamos y hablamos?

- Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P127**.

ENTRADA 2015 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

La Tierra Prometedora, en el sistema Theta Geminorum. Parece un lugar perfecto para fundar una colonia. El cinturón de asteroides del sistema no augura más que problemas, pero podría ser una excelente oportunidad para entrenar a nuevos tripulantes.

Dale la vuelta a la carta **Y04** (*Theta Geminorum*) para ponerla por el lado inspeccionado.

Nota: Cada carta de Mapa estelar tiene dos lados: desconocido e inspeccionado. Cuando un sistema queda inspeccionado, obtienes acceso a sus oportunidades de Aterrizaje y destinos de interés.

ENTRADA 2016 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, la mayoría de nuestros drones ya han recogido cantidades adecuadas de muestras. Uno de ellos descubrió una sonda atorada bajo la superficie, presumiblemente diseñada para realizar exploraciones subterráneas.

Puedes resolver esto por cada 1  que gastes: marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Puedes gastar 1  para obtener 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».
- Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».
- Pon la carta **08** (*Hidrógeno líquido*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...» y marca la casilla de la **Entrada 2007** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2017 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Agente del equipo de exploración]: Hemos conseguido entrar en la nave.

[Comunicaciones]: Informad de vuestro progreso.

[Comandante del equipo de exploración]: No hay nada de lo que informar. Han dejado limpia la nave. Lo único que veo son las baterías nucleares que la alimentaban.

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

- Pon la carta **28** (*Baterías atómicas*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el 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 Seguridad tiene la última palabra):

- » **Quedarse un poco más e investigar más a fondo la nave:** Lee la **Entrada 2023**.
- » **Volver a la Journeyer:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2018 - MAPA ESTELAR

Informe del capitán

Captamos una señal Pumileona procedente de un pequeño planeta cubierto por frondosa vegetación. Hemos determinado la ubicación de su base y he decidido enviar un equipo de exploración para que contacte con los Pumileones. Tal vez necesiten nuestra ayuda o quizá hayan hecho un descubrimiento que deseen compartir.

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):

- » **Enviar un equipo de exploración a reunirse con los Pumileones:** Lee la **Entrada 2024**.
- » **Asignar Tripulantes a la investigación de la flora:** Puedes asignar a entre 1 y 3 Tripulantes para leer la **Entrada 2029**.
- » **Volver a la Journeyer:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2019 - MUNDO DE LOS VISITANTES

Si esta casilla está marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: Estimados colegas tetrarcas, nos hemos reunido aquí para hablar sobre un asunto delicado.

[Tamara]: Continúa, Tohn. Percibo tu inquietud.

[Tohn]: He enviado a uno de mis camaradas Visitantes a nuestro mundo natal para mejorar las relaciones con la facción más ortodoxa de nuestra especie.

[Ava]: Como espía, ¿verdad?

[Tohn]: Aunque su misión era diplomática, probablemente le trataron como espía, en efecto. Informó de que le seguían y pronto se interrumpió el contacto. Hace meses que no sé nada de mi camarada.

[Tamara]: Suena mal...

[Tohn]: Temo que la desaparición de un Visitante de espíritu libre repercute en la situación diplomática de Desguace. Necesito aclarar lo ocurrido.

[Ava]: ¿Qué has pensado?

[Tohn]: Se ha abierto una anomalía cerca que permite acceder al Mundo de los Visitantes.

- Obtén 2 marcadores. Estos marcadores representan una reserva de Conocimiento sobre los Visitantes. Durante esta misión puedes descartar estos marcadores para moverte por el Mundo de los Visitantes.
- Puedes asignar a cualquier número de Tripulantes Visitantes o con una Capacidad de conversión . Por cada Tripulante asignado, añade 1 marcador adicional a la reserva de Conocimiento sobre los Visitantes.
- Lee la **Entrada 2025**.

ENTRADA 2020 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Quieren armas, cómo no. ¿Por qué no me lo había imaginado?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Sí. Y me resulta moderadamente inquietante.

[Atta]: Los isleños han estado enemistados desde hace mucho tiempo con sus vecinos del continente, aparentemente mucho más agresivos. ¿Es cierto que ya han destruido algunas de las islas?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Los escáneres en órbita baja indican que algunas fueron destruidas recientemente, pero no se sabe quién lo hizo.

[Atta]: Los isleños afirman que solo quieren intimidar a los continentales para que cesen sus hostilidades y crear un entorno propicio para las conversaciones de paz, pero ¿quién sabe cuáles serán sus verdaderos planes?

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):

- » **Compartir la tecnología:** Lee la **Entrada 2031**.
- » **Rechazar la petición:** Lee la **Entrada 2038**.

ENTRADA 2021 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Agente del equipo de exploración]: Comunicaciones, forzar nuestra entrada en el compartimento interior de la nave va a llevar tiempo. Se trata de una nave Alucinor, al fin y al cabo. No soy una eminencia en su tecnología, pero haré lo que pueda.

Tira el D10. Puedes gastar cualquier número de fichas  para volver a lanzar este dado o sumar 1 al resultado. Comprueba el resultado a continuación:

- **0-6:** Esta Entrada termina.
- **7+:** Lee la **Entrada 2017**.

ENTRADA 2022 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la MICH

(misión de investigación del continente helado)

[Explorador 2]: Se suponía que esta base polar se erigió como monumento a la paz. Y terminó siendo el escenario de una traición.

[Líder de misión]: Los continentales afirman que han sido atacados por los isleños. Tenemos que encontrar el compartimento secreto donde guardan las pruebas.

[Explorador 1]: Aquí hay una caja fuerte. A plena vista. No es que sea muy secreta.

[Líder de misión]: De todos modos, echemos un vistazo al interior.

[Explorador 1]: Hay algunos discos y un reproductor.

*** Sonido de activación de un dispositivo ***

[Líder de misión]: Que me aspen. Comunicaciones, ¿me oís?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Afirmativo. ¿Cuál es vuestra situación?

[Líder de misión]: Hemos encontrado los vídeos. Demuestran que, en efecto, los isleños fueron los agresores.

Marca la casilla **D** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2063**.

ENTRADA 2023 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Comunicaciones]: Al habla vuestro oficial de Comunicaciones O'Really. ¿Cuál es vuestra situación? Lleváis un buen rato callados.

[Agente del equipo de exploración]: ¡Todo bien! No ha sido tarea fácil analizar los resultados del escáner. Su sistema de navegación está averiado y faltan las cápsulas de rescate. La tripulación debió abandonar la nave llevándose todo lo que tenía de valor.

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

Obtén 1 .

De lo contrario, lee la **Entrada 2012**.

ENTRADA 2024 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, hemos contactado con la base Pumileona. Son bastante amistosos, si tenemos en cuenta su naturaleza reservada, e incluso están dispuestos a compartir sus hallazgos, aunque no con nosotros personalmente. Solo quieren hablar con científicos.

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):

- » **Enviar a un especialista:** Asigna a 1 Tripulante con una Capacidad de conversión  o  para leer la **Entrada 2078**.
- » **Pedir algo más de tiempo:** Lee la **Entrada 2018**.

ENTRADA 2025 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

La llegada al Mundo de los Visitantes ha despertado en mí sentimientos encontrados. Aquí estoy, de pie en mitad de la Plaza, empapándome del entorno y respirando esa familiar extrañeza. Puedo visitar el Edificio, donde se almacenan nuestros conocimientos, o el Antiguo puesto avanzado, erigido por los terrícolas durante la expedición de la Vanguard, o quizá volver a la dimensión «normal» a través de uno de los muchos portales esparcidos por este lugar. Es duro admitirlo, pero me apetece volver a experimentar la extrañeza de la física y geometría de este lugar.

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

- » **Ir a la Plaza:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2036**.
- » **Ir al Edificio:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2123**.
- » **Usar los portales:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2125**.

- » **Ir al Antiguo puesto avanzado terrícola:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2128**.
- » **Volver a Desguace:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2026 - MAPA ESTELAR

Diario personal de Tamara Woon

Refugio Ecléctico fue una de nuestras primeras misiones exitosas. Me siento honrada de que me hayan enviado allí de nuevo para ver cómo les va a los colonos. Además, hace tiempo que no bajo por el pozo de gravedad. Me vendrían bien un par de días libres.

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 el oasis:** Lee la **Entrada 2393**.
- » **Visitar el distrito comercial** (solo si la carta **N04** está en la hoja de bolsillos de *Colonias*, Registro de la nave, página 7): Lee la **Entrada 2195**.
- » **Visitar los antiguos arrabales:** Lee la **Entrada 2486**.
- » Trabajar para la comunidad local (solo si no tienes el Descubrimiento único **13** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página 31): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2344**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2027 - MAPA ESTELAR

Crónica de Alburton Wonrock

Nuestro viaje espacial, tan sospechosamente tranquilo en las dos últimas semanas, nos ha llevado finalmente a Zeta Aquarii, un sistema con un planeta pequeño pero habitable. Su fauna es sorprendentemente rica y su atmósfera decepcionantemente ácida, pero sus habitantes están deseosos de colaborar. Son un pequeño grupo de Omnimodi que se han separado de su flota principal para construir una colonia sostenible por si fracasaban las conversaciones con Desguace. Si jugamos bien nuestras cartas, la colonia podría unirse a nosotros.

Puedes devolver 1 carta de Descubrimiento de *Tecnología alienígena* de «Descubrimientos reunidos» a su mazo. Si lo haces, pon la carta **N15** (Zeta Aquarii) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

De lo contrario, obtén 2 .

ENTRADA 2028 - TRACHE'I

De *El primer contacto*, por Atta

Nuestra misión fue una amarga victoria.

Los continentales le dieron buen uso a las tecnologías que compartimos con ellos. Su incomparable ejército quebró con facilidad la resistencia de los isleños, y poco después de su victoria nos tendieron la mano para ofrecernos unas condiciones comerciales tan favorables que acallamos de inmediato el punzante sentimiento de culpa. Teníamos que pensar en Desguace y necesitábamos esos recursos.

Y así es como nos la jugó una civilización que ni siquiera había salido de su mundo natal. Nunca me había sentido tan humillada.

Pon la carta **N12** (*Trache'i*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Pon la carta **S13** (*Malos recuerdos*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2029 - MAPA ESTELAR

Informe de la Sección de Ciencia

La flora del planeta es, en efecto, exuberante, pero de una biodiversidad limitada. Parece que encontrar algo valioso será una empresa ardua.

Tira el D10. Por cada Tripulante asignado, suma 1 a la puntuación. Comprueba el resultado a continuación:

- **0-5:** Lee la **Entrada 2018**.
- **6+:** Lee la **Entrada 2057**.

ENTRADA 2030 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El sistema Persei 4 me llama la atención desde hace tiempo. En primer lugar, tiene un planeta habitado por un grupo de supervivientes que no lograron llegar a Desguace después de la batalla. Podría ser interesante hacerles una visita y comprobar cómo les va.

Pero hay algo mucho más intrigante, una anomalía energética que me encantaría examinar. Toca hablar con los tetrarcas.

Dale la vuelta a la carta **Y05** (Persei 4) para ponerla por el lado inspeccionado.

Nota: Cada carta de Mapa estelar tiene dos lados: desconocido e inspeccionado. Cuando un sistema queda inspeccionado, obtienes acceso a sus oportunidades de Aterrizaje y destinos de interés.

ENTRADA 2031 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Querido pueblo de las islas. Apreciamos vuestra necesidad de asegurar un futuro pacífico. Por ello, hemos decidido compartir parte de nuestra tecnología y ayudaros a fabricar armas eficaces para alcanzar ese glorioso objetivo.

[Representante de los isleños]: Agradecemos vuestra comprensión. Vuestro apoyo no será en vano. Haremos todo lo que esté en nuestra mano para que nuestros vecinos se interesen por la paz.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2055**. Si la casilla **J** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2176**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2032 - REGISTRO DE LA NAVE

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

Hemos aprendido mucho sobre la construcción de esta nave de descenso. Estamos a punto de conocer mejor esta tecnología.

Pon la carta **R08** (*Innovación en las naves de descenso*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2033 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la MICH (misión de investigación del continente helado)

[Explorador 2]: ¿Qué estamos buscando?

[Líder de misión]: En algún lugar, los isleños tienen un compartimento secreto con vídeos en los que se ve a sus científicos siendo emboscados por cerebritos del continente.

[Explorador 1]: ¡Allí! Veo una pequeña escotilla en la pared, junto a ese armario carbonizado.

[Líder de misión]: Abrámosla.

[Explorador 2]: Algunos discos... Tecnología prehistórica. Me alegro mucho de que los isleños nos hayan dado un reproductor. ¿Lo vemos?

[Líder de misión]: Por supuesto.

[Explorador 1]: Qué hijos de mala madre.

[Líder de misión]: Comunicaciones, aquí la líder de la misión MICH. Tenemos imágenes de vídeo que muestran a los continentales preparándose para atacar a los isleños. Tendremos que verificar el vídeo, pero en mi opinión, parece real.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2063**.

ENTRADA 2034 - LUNA TALLADA

Si esta casilla ya estaba marcada, no tenemos permiso para hacer otro aterrizaje e investigar el arte; esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Diario personal de Atta

Y entonces la Luna tallada emergió del vacío del espacio.

Ninguna hipótesis podría explicar su belleza ni sus orígenes. Solo podíamos suponer que una especie inteligente, por alguna razón desconocida, había transformado un satélite natural en una obra maestra. Su superficie tenía talladas formas geométricas fantásticas, y el material sobrante se había empleado en rellenar los espacios vacíos con más estructuras.

La luna se había convertido en un intento consciente de transmitir un complejo mensaje a cualquier viajero espacial que pudiera apreciar la belleza. Agradezco profundamente a los tetrarcas que hayan accedido a enviar a nuestro equipo de exploración para explorarla.

- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del Registro de la nave.
- Pon la bolsa de Indicios junto al Registro de la nave. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.

- Las reglas para obtener Descubrimientos son las mismas que las de una Exploración planetaria. Ignora las reglas de los Indicios que otorguen cartas o Cargas.
- Los Descubrimientos recogidos deben ponerse directamente en cualquier tablero de Tripulación; los Tripulantes pueden usarlos como si estuvieran en la nave de descenso.
- Cada jugador coge a todos los Tripulantes de su Compartimento de Sección y los pone en la mesa delante de su posición. Estos son sus Tripulantes disponibles. Los usará a lo largo de esta exploración en diferentes situaciones.
- Cada jugador coge a 1 Tripulante disponible que elija de su Sección y lo mete en el sobre «A la espera...». Incluso si asignas a todos los demás Tripulantes, los del sobre estarán disponibles para la Exploración planetaria.
- Lee la **Entrada 2859**.

ENTRADA 2035 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Puedes darte prisa, por favor?

[Tripulante 1]: Sí, ya sé que los esquirladrones están cerca. Pero esas plantas son muy robustas y lleva tiempo recoger las muestras. ¡Acumulan cantidades increíblemente altas de calcio! Tal vez el cristal...

[Comandante del equipo de exploración]: Ya me lo explicarás todo cuando estemos a salvo. ¡Ahora, muévete!

Pon la carta **21** (*Tejido perseverante*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2036 - MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

Me estoy tomando mi tiempo en la Plaza, respetando a los Visitantes locales que abarrotan el lugar. Todos ellos permanecen sentados, conectados a tubos de alimentación, con un aspecto inquietantemente feliz. La vista me evoca recuerdos y me llena de ansiedad.

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):

- » **Unirse a los Visitantes:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2166**.
- » **Preguntar por el diplomático desaparecido:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2182**.
- » **Marcharse de la Plaza:** Lee la **Entrada 2025**.

ENTRADA 2037 - MAPA ESTELAR

Diario de investigación de Atta

El planeta se asemeja a Pelúcido, esa cáscara destrozada que vimos en los vídeos de la expedición *ISS Vanguard*. Me apena que hayan sido nuestras acciones las que han provocado que el cristal vuelva a crecer. Si tan solo hubiéramos tenido a mano la tecnología de los Constructores, todo habría acabado de otra manera.

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):

- » **Recoger muestras de tejido vegetal** (solo si no tienes el Descubrimiento único **21** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2035**.
- » **Recoger muestras de cristal deformado** (solo si no tienes el Descubrimiento único **25** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2347**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Obtén 3 , esta Entrada termina.

ENTRADA 2038 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Querido pueblo de las islas. Hemos discutido a fondo vuestra situación con nuestros superiores, y nos han señalado que la idea de un primer contacto es ampliar conocimientos y no interferir en la política local. No debemos dar a ningún bando ninguna ventaja injusta.

[Representante de los isleños]: A decir verdad,

esperábamos esa respuesta. No nos satisface, pero entendemos vuestra postura. Ahora, marchaos en paz.

Si la casilla **J** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2176**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2039 - REGISTRO DE LA NAVE

Informe de Tohn McMuts

Venerados tetrarcas, dado que la exploración espacial es un factor clave para la supervivencia de Desguace, he preparado una lista de los mejores planetas y sistemas potenciales para explorar en los próximos seis meses. El primero...

ENTRADA 2040 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Es hora de marcharnos de este planeta. No nos necesitan.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Hay tanto que podemos compartir con esas personas.

[Atta]: Por desgracia, lo único que necesitan son armas, y este no es nuestro conflicto. A ellos les corresponde ponerle fin o continuar con él.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Así que... cuando llegue tu nave de descenso, ¿me acompañarás a cenar?

[Atta]: Estaré encantada de compartir mis penas contigo.

ENTRADA 2041 - MAPA ESTELAR

[Tripulante 1]: *Journeyer*, estamos entrando en los restos flotantes.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Entendido. Tened cuidado.

[Tripulante 2]: La nave parece más o menos intacta. Y hay barriles sellados con la iconografía de la Sección de Reconocimiento.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: La fortuna nos ha sonreído.

[Tripulante 1]: ¿Fortuna?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: La fortuna es un concepto místico... Eh... Da igual. Traed los barriles. Avanzad con precaución.

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 **E15** (*Botas cohete*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Obtén 1 .

ENTRADA 2042 - TRACHE'I

De **El primer contacto**, por Atta

Los habitantes de tierra firme, los continentales, se sorprendieron mucho al vernos, pero enseguida recobraron la compostura y nos dieron una calurosa bienvenida. Inmediatamente nos enviaron las coordenadas de aterrizaje y se aseguraron de que tomásemos tierra sanos y salvos.

Su saludo en tierra también fue sorprendentemente cordial. Solo empecé a sospechar que su hospitalidad tenía una motivación oculta cuando me confesaron que podríamos haber elegido un lugar mucho peor para aterrizar. Se referían a las islas donde vivía su nación rival, según ellos un grupo violento que siempre había tenido el ansia de conquistar el mundo entero. Por mucho que quisiera conocer la verdad del asunto, era imposible descifrar sus intenciones escudriñando sus ojos negros sin pupilas.

Si la casilla **C** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2079**.

Si la casilla **F** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2074**.

Si la casilla **A** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2046**.

Si la casilla **E** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2051**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2088**.

ENTRADA 2043 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones desclasificadas del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: Nuestra enfermería necesita una buena remodelación, pero ¿por qué quieres que nos centremos en pacientes humanoides?

[Trache'i]: Muchos miembros de la tripulación lo son.

[Tohn]: Pero otros muchos no.

[Trache'i]: Lo sé. Lo que ocurre es que si desarrollamos la enfermería con el fin de adaptarla a las necesidades de todos, tardaremos mucho más.

[Tohn]: Y si no lo hacemos, será discriminación.

Coge las cartas **F02** (*Cuidados intensivos*), **F03** (*Sala McMuts*) y **F04** (*Sala Trache'i*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira las demás del juego.

ENTRADA 2044 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la MICH
(misión de investigación del continente helado)

[Explorador 2]: Comandante, ¿estamos seguros de que la base a la que nos dirigimos está abandonada?

[Líder de misión]: Bueno, no percibimos ningún signo de actividad en sus alrededores. Los analistas creen que se trata de ruinas, pero espero que podamos investigarla a fondo. Vamos, hace demasiado frío para hablar. Poneos en marcha.

[Líder de misión]: Comunicaciones, aquí la comandante de la MICH. Confirmamos que la base ha sido abandonada. Seguramente se trataba de un centro de investigación, una empresa conjunta entre las dos naciones que habitan el planeta. Ahora, sin embargo, la mayoría de las salas están dañadas y hay señales de intensos combates. No conocemos los motivos ni el resultado, pero la IA sigue analizando retazos de documentos. Hemos contado los cuerpos y estamos seguros de que los isleños sufrieron pérdidas mucho mayores.

Si la casilla **G** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2013**.

Si la casilla **H** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2058**.

Si la casilla **A** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2033**.

Si la casilla **B** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2022**.

De lo contrario, marca la casilla **E** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2063**.

ENTRADA 2045 - REGISTRO DE LA NAVE

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

La experiencia adquirida en el diseño de nuestra nueva nave de descenso nos permitirá mejorar ambas naves.

Pon la carta **R20** (*Mejoras de naves de descenso*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2046 - TRACHE'I

De **El primer contacto**, por **Atta**

Después del carácter reservado que nos habían mostrado los isleños, el recibimiento de los continentales nos pareció mucho más cálido. Estaban realmente preocupados por nuestra comodidad y, en cuanto salimos de la nave de descenso, nos llevaron a un banquete de bienvenida.

Marca la casilla **G** de la **Entrada 2050**. Lee la **Entrada 2143**.

ENTRADA 2047 -

BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Sé que puede sonar raro, pero me gustaría que pudiéramos pasar más tiempo aquí. El mero hecho de ser testigos del genio de los Constructores es inspirador.

[Tripulante 1]: Puede que nos encontremos con ellos en otro lugar. Al fin y al cabo, han estado en todas partes.

[Comandante del equipo de exploración]: De momento, centrémonos en volver a casa.

Si tu carta de Misión actual es la **M12**, lee la **Entrada 2574**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Devuelve a la caja todos los dados de Sección de los espacios especiales y del Sector **3**.
- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2048 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

***** Pasos, puertas cerrándose, conversaciones amortiguadas *****

[Tripulante 2]: ¿Seguro que sabes lo que haces, comandante?

[Comandante de la misión]: No. La verdad es que no. Cubríme las espaldas. (Más alto) Esto... no queremos interrumpir, pero...

[Tripulante 1]: Queremos hablar.

[Comandante de la misión]: Eso. Gracias.

[Residente]: ¿Sobre qué?

[Comandante de la misión]: Pues sobre que queremos ayudaros. Claro está, solo si estáis dispuestos a devolvernos el favor, amigo.

[Residente]: No soy tu amigo.

[Comandante de la misión]: Cierto, pero quiero que pienses en...

[Tripulante 2]: Comandante, alguien corre hacia nosotros.

[Tripulante 1]: ¡Es una Aerugon! ¿Tiene problemas?

[Residente Aerugon] (jadeando): ¿Sois... sois los que acabáis de aterrizar? Vi vuestra nave de descenso en el puerto espacial y pensé...

[Comandante de la misión]: Sí, acabamos de llegar. ¿Qué pensaste?

[Residente Aerugon]: Mi familia... ¡mi familia está atrapada! ¡Nuestra casa está llena de brotes! Por favor, ayúdame antes de que sea demasiado tarde.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

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

» **Seguir a la Aerugon:**  para sustituir el PDI de este Sector por la carta **P128**.

» **Ignorar a la desarrapada y explorar los arrabales:** Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P127**.

ENTRADA 2049 - PARAÍSO DESATADO

Si la carta de Misión **M28** o **M29** está revelada, lee la **Entrada 2052**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2154**.

ENTRADA 2050 - TRACHE'I

- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H
- I
- J

ENTRADA 2051 - TRACHE'I

De **El primer contacto**, por **Atta**

Soy una persona mayor y tengo poca paciencia para jueguecitos, así que les saqué de inmediato el tema de la base a los continentales.

«Sabemos lo de vuestra empresa conjunta con los isleños», les dije. «También sabemos cómo terminó. Matasteis a muchos de ellos».

Jamás los continentales habían reaccionado con tanta vehemencia. Nuestro agente de seguridad tuvo que intervenir y recordarles que no levantaran la voz en presencia de la emisaria. De alguna manera se contuvieron y siguieron afirmando que, a pesar de sus iniciativas pacíficas, fueron traicionados y atacados por los isleños. También arguyeron que los isleños habían acarreado a la zona más cadáveres posteriormente para que los continentales parecieran más culpables a ojos de los futuros historiadores.

Tan grande era su enfado que ni les pregunté por qué pensaban que los isleños habrían querido atacarlos en primer lugar.

Marca la casilla **I** de la **Entrada 2050**. Lee la **Entrada 2143**.

ENTRADA 2052 - PARAÍSO DESATADO

Si os marcháis de este planeta, no podréis volver para ayudar a su población.

Si os quedáis aquí, seguid con la partida. Si os marcháis, sigue leyendo:

Informe de la líder del equipo de exploración

[**Líder del equipo de exploración**]: Comunicaciones, ¿me oís? Maldita radio... Comunicaciones, espero que me estéis oyendo. La situación aquí es trágica. No podemos hacer nada más por estas personas.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Estáis en peligro?

[**Líder del equipo de exploración**]: Todo el tiempo. El planeta sigue viniendo a por nosotros. Estamos casi sin munición y...

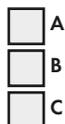
[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Entendido. Permiso para salir de ahí echando leches.

- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.
- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

- Pon la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2053 - TIERRA PROMETEDORA



Murales de la memoria: **Tierra Prometedora**

[**Niña Aerugon**]: Mamá, ¿qué es eso? ¿Es la imagen de un videojuego?

[**Aerugon**]: ¿El qué? Ah, eso es un mural, mi pequeña crisálida. Y no es un juego, sino historia.

[**Niña Aerugon**] (con tono quejicoso): La historia es aburrida.

[**Aerugon**]: El mural representa el aterrizaje en la Tierra Prometedora, mi crisálida. Hace unos años, antes de que nacieras, enviamos una misión allí en busca de recursos.

[**Niña Aerugon**]: Hala. ¿Fue peligroso?

[**Aerugon**]: Imagino que sí. Mira, esta es la nave de descenso de la *Journeyer*.

[**Niña Aerugon**]: ¡Cómo mola!

[**Aerugon**]: Pero mira lo pequeña que es, crisalidita. Qué diminuta y delicada. Está rodeada de rocas afiladas y una violenta tormenta de arena se arremolina ya en la distancia.

[**Niña Aerugon**]: ¡Qué miedo! ¿Volvieron a casa?

[**Aerugon**]: Si te pones a estudiar historia lo sabrás, crisalidita. Ahora, al cole.

- Abre la Planetopedia por las páginas **2** y **3** (*Tierra Prometedora*).
- Pon la carta de Amenaza del *Litoidiano* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Litoidiano* en el Sector **1**.
- Si hay un Tripulante de Escalafón **1** en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K01**. Si hay un Tripulante de Escalafón **2** en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K02**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Revela las cartas de Misión:
 - Si las casillas **A** y **B** están marcadas, revela las cartas de Misión **M03** y **M27**.
 - Si solo está marcada la casilla **A**, revela las cartas de Misión **M02** y **M03**.
 - Si ninguna de las casillas, **A** y **B**, están marcadas, revela la carta de Misión **M01**.
- Prepara la carta de Condición global:
 - Si la casilla **C** está marcada, pon la carta de Condición global **G02** en el espacio de Condiciones globales.

– Si la casilla **C** NO está marcada, pon la carta de Condición global **G01** en el espacio de Condiciones globales.

- Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2054 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[**Tohn**]: ¿Por qué los de Ciencia llamaron a este planeta Paraíso Desatado?

[**Tamara**]: Bueno, ¿sabes lo que es un paraíso?

[**Tohn**]: Por supuesto. Conozco vuestra cultura.

[**Tamara**]: Pues este paraíso salió rana. Hace muchos años, un grupo se separó de la misión de la *Vanguard* para fundar una colonia en un planeta acogedor. Gracias a la ingeniería genética de los Constructores, crearon un ecosistema ideal, que sin embargo pronto decidió deshacerse de la gente.

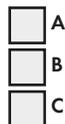
[**Ava**]: La naturaleza cree que los terrícolas son una plaga. Tenéis experiencia con esto de destruir mundos.

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 2059**. De lo contrario, vuelve al paso **2**.

	Turbulencias	Elige una opción: » ¡Abrochaos los cinturones! Si es 7 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante .
	Sobrecarga	Pierde 8 - Suministros.
	Sobrecalentamiento del motor	Si es 7 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante .
	Pérdida de control	Si es 5 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante tira .

ENTRADA 2055 - TRACHE'I



Si solo las casillas **B** y **C** están marcadas, lee la **Entrada 2197**.

Si solo las casillas **A** y **B** están marcadas, lee la **Entrada 2008**.

Si solo la casilla **C** está marcada, lee la **Entrada 2028**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2040**.

ENTRADA 2056 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Vamos, contrólate.

[**Tripulante 1**]: ¡Comandante, estamos condenados! ¡Tenemos que irnos de aquí mientras podamos!

[**Comandante del equipo de exploración**]: Mientras haya gente a la que salvar, nos quedaremos aquí. Sé fuerte. Tampoco pienso abandonarte a ti.

El Tripulante que ha sufrido una cuarta Lesión ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.



Marca **1** casilla no marcada y sigue con la partida. Si todas las casillas están marcadas, sigue leyendo:

Informe final del capitán de la *Journeyer*

Venerados tetrarcas: Desafortunadamente no tengo buenas noticias. A pesar de nuestros esfuerzos, el planeta ha podido con nosotros. No hubo forma de competir con la furiosa naturaleza de Paraíso Desatado ni evacuar al equipo de exploración. Su pérdida es un duro golpe para todos.

- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.
- Todos los Tripulantes que estuvieran en el planeta mueren. Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
- La nave de descenso y todo su contenido se pierden:
 - Devuelve todas las cartas que no sean Descubrimientos únicos del tablero de Nave de descenso a sus mazos y barájalos.
 - Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
 - Devuelve todas las cartas de Equipo del tablero de Nave de descenso a la «Armería».
 - Abre el Registro de la nave por la página **21** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la carta **Y27** (Lambda Corvii) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2057 - MAPA ESTELAR

Informe de la Sección de Ciencia

El mayor hallazgo hasta ahora es un espécimen único de una planta con flores pétreas, que sin duda merece investigarla más a fondo.

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

- Obtén 1 Descubrimiento de *Especimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2018**.

ENTRADA 2058 - TRACHE'I

De El primer contacto, por Atta

Había esperado tensión y ansiedad por parte de los isleños, quizá frialdad y desconfianza, pero nunca imaginé que nos dispararían.

Conseguimos retirarnos y, como necesitaba determinar quién era el verdadero villano, envié al equipo de exploración a la base polar. El representante de los continentales estaba convencido de que allí encontraríamos pruebas de la agresión de los isleños.

Y así fue: un alijo con vídeos que demostraban que, a pesar de las cuantiosas bajas que sufrieron, los isleños eran los responsables del estallido del conflicto.

Marca la casilla J de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2063**.

ENTRADA 2059 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos en tierra. Un aterrizaje limpio. Apagad los motores, asegurad...

[Tripulante 1]: Comandante, algo grande se dirige hacia nosotros muy rápido.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué? ¡Quiero imágenes!

[Tripulante 1]: ¡Madre mía! Parece una araña gigante con el torso desfigurado y las fauces abiertas.

[Tripulante 2]: ¡Y acaba de embestir a la nave de descenso!

Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*Paraíso Desatado*).

Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K11**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K12**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.

Pon la carta de Amenaza del *Depredador rapaz* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **6**.

Pon la carta de Amenaza del *Matorral carnívoro* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **4**.

Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P284**.

Busca la carta de Misión **M07** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Busca la carta de Misión **M28** y ponla en el espacio de Misión junto al tablero de Planeta.

Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2060 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: ¡Con el centro de comercio tendremos acceso a nuevos recursos!

[Trache'i]: ¡Y con el centro de investigación no nos harán falta!

[Tamara]: ¡Claro que sí! ¡Hay mucho por construir!

[Trache'i]: ¡Construir no conduce al progreso! ¡La ciencia sí!

[Tamara]: Con los almacenes vacíos no se puede progresar mucho.

Coge las cartas **F23** (*Centro de investigación*) y **F24** (*Centro de comercio*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.

ENTRADA 2061 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Está esa cosa ocupada?

[Tripulante 1]: Digamos que sí. Sigue golpeando la nave de descenso.

[Comandante del equipo de exploración]: Esperemos que no cause demasiado daño. Venga, no hay tiempo que perder. A correr.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P281**.

Pon a tu Tripulante en el Sector **5**.

ENTRADA 2062 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Estamos ejecutando los diagnósticos de despegue y esperamos salir del puerto espacial de Refugio Ecléctico en aproximadamente una hora. Nos vemos en la órbita baja, *Journeyer*.

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Lee la **Entrada 2082**.

ENTRADA 2063 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la MICH (misión de investigación del continente helado)

[Líder de misión]: El siguiente paso de nuestra exploración es una enorme estación no muy lejana. Mientras tanto, podríamos aprender algo sobre el ecosistema de este mundo.

[Explorador 2]: Bien pensado. ¿Qué tal si empezamos tomando muestras de nieve? ¡Podrían darnos información importante sobre los microorganismos locales!

[Explorador 1]: O podríamos dar un pequeño rodeo y escanear las aguas locales en busca de vida marina.

[Líder de misión]: No creo que tengamos tiempo para las dos cosas. ¡Hay que elegir una!

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):

- » Investigar la vida marina: Lee la **Entrada 2067**.
- » Investigar los microorganismos: Lee la **Entrada 2070**.

ENTRADA 2064 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2] (en voz baja, pero con emoción): ¡Las Fauces están muertas!

[Tripulante 1]: O pronto lo estarán. La necrosis se extiende.

[Tripulante 2]: Sí, parece que el sistema inmunológico de las Fauces estaba indefenso contra nuestra toxina.

[Tripulante 1]: ¿Podemos volver ahora? ¡Hemos cumplido la misión!

[Comandante de la misión]: Aún no. Los Cosechadores querían que matásemos a las Fauces, pero también que atrapásemos

algunos brotes. ¿Hemos capturado suficientes de esos capullos escurridizos?

ENTRADA 2065 - REGISTRO DE LA NAVE

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

Poco a poco ampliamos nuestros conocimientos sobre tecnología militar. Si ganamos más experiencia, ¡podríamos hacer un gran avance!

Pon la carta **C18** (*Armamento avanzado*) de «Proyectos de producción» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2066 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Viene a por nosotros!

[Comandante del equipo de exploración]: Abrid fuego.

*** Ráfaga de disparos ***

[Tripulante 2]: ¿Está muerto?

[Comandante del equipo de exploración]: Hasta que no veamos el cuerpo, vamos a suponer que no.

[Tripulante 2]: En otras palabras, que podría volver.

[Comandante del equipo de exploración]: Así es. No bajéis la guardia, equipo.

Un Tripulante al azar tira .

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P281**.

Puedes poner la figura del *Depredador rapaz/Depredador territorial* en el Sector **5** o **7**.

ENTRADA 2067 - TRACHE'I

Extracto de *La exploración de Trache'i*

Todos quedamos asombrados por la belleza de la vida marina. Al fin y al cabo, no todos los días se ven criaturas parecidas a peces que saltan sobre la superficie del agua para cantar; sus voces se mezclan en una sinfonía ultraterrenal...

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

Lee la **Entrada 2073**.

ENTRADA 2068 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de **Alburt Wonrock**

De algún modo, el equipo de exploración sintió la necesidad de intervenir y, sin dudar, corrieron tras la andrajosa Aerugon, dispuestos a ayudar a su familia.

Acabaron en una tranquila calle sin salida, sin brotes a la vista. Al darse la vuelta, se dieron cuenta de que unos lugareños de aspecto avieso les cerraban el paso. Otros se asomaban a las ventanas con las armas preparadas.

Habían tendido una emboscada al equipo de exploración.

Y entonces ocurrió lo más extraño. Un lugareño dio un codazo a su amigo y le susurró: «Hay un Visitante entre ellos». Otros también se dieron cuenta y se echaron atrás rápidamente. Muy pronto, la calle quedó vacía.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P127**.

ENTRADA 2069 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: La nave de descenso no puede soportar mucho más.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. Tenemos que activar el campo de fuerza.

[Tripulante 2]: Pero nuestra batería no va a aguantar para siempre.

[Comandante del equipo de exploración]: Ya nos preocuparemos de eso más adelante. Haz lo que te digo.

Pon 1 marcador en el Sector **6**.

ENTRADA 2070 - TRACHE'I

Extracto de *La exploración de Trache'i*

Mi principal preocupación era que al hacer pruebas a los microbios locales contrajéramos una enfermedad mortal e incurable. Para mi alivio, los microbios locales parecían inofensivos, aunque increíblemente resistentes.

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

Lee la **Entrada 2073**.

ENTRADA 2071 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Tengo malas noticias. Hemos fracasado en la misión y alguien del equipo está en estado crítico. Preparad la enfermería. Estamos calentando los motores para abandonar este condenado planeta tan rápido como podamos.

Cambio y corto.

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Lee la **Entrada 2082**.

ENTRADA 2072 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, el área en torno al almacén está despejada. Estamos sacando a la gente.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Buen trabajo, comandante. ¡Extraordinario! Estamos supervisando la situación desde la órbita. Os avisaremos si aparece otro depredador.

[Comandante del equipo de exploración]: Se agradece. Muy bien, gente. ¡En marcha!

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2200**.

Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P288**.

Pista: *Aprovecha el resto del tiempo para preparar el despegue y conocer mejor el planeta.*

ENTRADA 2073 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la **MICH** (misión de investigación del continente helado)

[**Líder de misión**]: Comunicaciones, hemos llegado a la estación de transmisión. Sin duda forma parte del mismo proyecto que la base devastada. Hay escritos y carteles en las paredes que estamos descifrando. Las palabras que prevalecen son paz, coexistencia y cooperación.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Creéis que la estación de transmisión podría difundir el mensaje de paz por todo el planeta?

[**Líder de misión**]: No es tan fácil. La tecnología de comunicación óptica inalámbrica es vulnerable a múltiples factores, como las nubes o el polvo volcánico, por lo que estaban preparando una matriz de globos para ampliar su alcance. Parece que no llegaron a usarla.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Así que si fuera posible usarla, podríamos llegar a toda la población y decirles la verdad. Una idea moderadamente intrigante.

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

- » **Comenzar la transmisión:** Lee la **Entrada 2077**.
- » **Dejar la estación apagada:** Lee la **Entrada 2086**.

ENTRADA 2074 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de *Trache'i*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Pareces angustiada.

[**Atta**]: Porque lo estoy. Estoy intentando llegar al fondo del asunto. Los continentales están haciendo todo lo posible para que nos sintamos bienvenidos, pero también calumnian en exceso a su nación rival. Me parece sospechoso.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Por qué?

[**Atta**]: ¡Hablan de los isleños como si fueran una tribu de salvajes sedientos de sangre! Y, sin embargo, eso no es lo que descubrimos en el continente helado.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Lo único que descubrimos es que ambas naciones intentaron coexistir y no salió bien.

[**Atta**]: ¿Qué nación sufrió más bajas?

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Los isleños. Muchas más.

[Atta]: ¿Y no crees que serían los salvajes con ansias belicosas los que sufrirían menos bajas? ¿Entiendes por dónde voy? Los continentales podrían estar tratando de ganarse nuestro favor de forma deshonesta.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Puede que tengas razón. Ándate con ojo.

[Atta]: Lo haré.

Marca la casilla J de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2143**.

ENTRADA 2075 - TIERRA PROMETEDORA

Murales de la memoria: Tierra Prometedora

[Tripulante 1]: Mira, esta es la pieza más infravalorada de todo Desguace.

[Tripulante 2]: ¿Qué? Colega, que tenemos cosas más urgentes entre manos. ¿Qué pasa?

[Tripulante 1]: ¿De verdad que no lo sabes? ¡Este mural representa nuestro glorioso aterrizaje en un planeta que más tarde conoceríamos como la Tierra Prometedora! ¿Ves ese pequeño objeto que brilla en esa tormenta de arena de tonos apagados? Es nuestra nave de descenso. Y mira todos esos colores, gris y ocre. Así era el planeta.

[Tripulante 2] (con tono pensativo): Ahora me acuerdo. Seguí esa misión en las transmisiones. He hablado con algunos de los tripulantes incluso.

[Tripulante 1]: ¿Qué te han dicho?

[Tripulante 2]: No mucho. Como si nunca hubieran querido hablar de ello.

*** Momento de silencio ***

[Tripulante 1] (saliendo de su trance): Tenemos trabajo.

[Tripulante 2]: Sí, sí. Tenemos trabajo.

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 2053**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Turbulencias	Resistir Si es 1 o más, no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 2
	Viento de fuerza 9	Maniobrar Cada Tripulante 2 -
	Escombros flotantes	Elige una opción: » Trayectoria arriesgada Si es 1 o más, no ocurre nada. De lo contrario , descarta 1 o 1 » Rodear Si es 2 o más, no ocurre nada. De lo contrario , pierde 1 Suministro.
	Momento de calma	Si es 1 o más, avanza el medidor de Aterrizaje 1 casilla. De lo contrario , no ocurre nada.

ENTRADA 2076 - PARAÍSO DESATADO

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

Lee la **Entrada 2080**.

Lee la **Entrada 2174**.

ENTRADA 2077 - TRACHE'I

Extracto de *La exploración de Trache'i*

Nos llevó algún tiempo averiguar cómo funcionaba la estación transmisora, ya que ninguno de nosotros había

trabajado nunca con una tecnología tan sencilla y a la vez tan hermética, pero las baterías solares se están cargando y la transferencia de datos ha comenzado. Sin embargo, pasarán semanas o incluso meses antes de que los globos de transmisión vuelen y empiecen a enviar el mensaje.

Marca la casilla A de la **Entrada 2055** y lee la **Entrada 2086**.

ENTRADA 2078 - MAPA ESTELAR

Audiobitácora del encuentro con los Pumileones

[Científico Pumileón]: Vosotros. Iguales. Socios.

[Científico de Desguace]: Nosotros también valoramos vuestra experiencia.

[Científico Pumileón]: Nosotros. Descubrimos. Reliquia. Constructores. Nosotros. Damos. Copia.

[Científico de Desguace]: ¿Una copia de vuestra investigación sobre una reliquia de los Constructores? Es un regalo muy generoso.

[Científico Pumileón]: Vosotros. Compartís. Conocimientos. Constructores.

[Científico de Desguace]: Con mucho gusto. Os diremos todo lo que sabemos.

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

Pon el Descubrimiento único 32 (*Intercambio tecnológico*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2079 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Antes de empezar nuestras conversaciones, nos gustaría enseñaros un vídeo que hemos encontrado. Permitidme.

[Representante de los continentales] (tras unos segundos de vacilación): ¿Estás segura de que es real?

[Atta]: Sin duda.

[Representante de los continentales]: ¿Qué te hace pensar eso? ¡Sin duda es falso! ¡Un intento de calumniarnos! ¡No eres consciente de lo retorcidos y traicioneros que son esos isleños!

[Atta]: Palabras, palabras, palabras.

[Representante de los continentales] (con indignación): ¿Necesitas más pruebas? ¡Sabemos a ciencia cierta que los isleños están preparando una expedición para encontrar esos vídeos con el fin de hacerlos públicos y poner a toda la nación en nuestra contra!

[Atta]: Yo tengo otro dato. Había veintitrés isleños muertos en la base polar y solo cinco de los vuestros. El vídeo explica por qué.

Marca la casilla J de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2143**.

ENTRADA 2080 - PARAÍSO DESATADO

Crónica de Paraíso Desatado, parte 1

Hubo un tiempo en que formamos parte de la tripulación de la *ISS Vanguard*, la primera nave interestelar de la Tierra. Junto con otros cientos de tripulantes, asumimos la misión de salvar a nuestra flota, perdida en algún lugar del vacío espacial, hasta que decidimos emprender un plan más grandioso. Nos sentimos inspirados para asumir el reto de los Constructores, así que nos separamos de la *Vanguard* para crear una nueva comunidad y centrarnos en nuestro propio desarrollo. De este modo, podríamos aumentar las posibilidades de encontrar el verdadero remedio frente a la amenaza que acechaba al universo.

Cada Tripulante puede reponer 1 .

ENTRADA 2082 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si hay al menos 1 carta de Misión en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 2089**. De lo contrario, lee la **Entrada 2092**.

ENTRADA 2083 - REGISTRO DE LA NAVE

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

Nuestros ingenieros siguen progresando en la creación de equipo útil. Deberíamos dejar que adquieran más experiencia, y así nos aportarán nuevas ideas.

Pon la carta C04 (*Mejora de inventario*) de «Proyectos de producción» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2084 - PARÁISO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, los colonos del centro de suministros están relativamente a salvo. Hemos repelido el asalto de las criaturas de la selva. Ahora es el momento de conducirlos hasta la seguridad de la nave de descenso.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Mantén los ojos abiertos, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Pues claro.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2200**.

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P287**.

Pista: Aprovecha el resto del tiempo para prepararte para salvar al resto de los terrícolas y conocer mejor el planeta.

ENTRADA 2085 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Mierda, mírame! ¡No dejes de mirarme! ¿Me oyes?

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Intenta detener la hemorragia!

[Tripulante 2]: Lo intento, ¡pero las heridas son graves! ¡Tenemos que ir a la enfermería! ¡Y rápido!

[Comandante del equipo de exploración]: Procedimiento de despegue de emergencia iniciado. Aguantad. Nos volvemos.

Si tu carta de Misión actual es la **M12**, lee la **Entrada 2574**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Devuelve a la caja todos los dados de Sección de los espacios especiales y del Sector **3**.
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2086 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la **MICH**
(misión de investigación del continente helado)

[Líder de misión]: Comunicaciones, la misión de investigación del continente helado está llegando a su fin. Hemos inspeccionado tanto la base como su estación de transmisión y también hemos hecho algunos descubrimientos sobre la fauna local. Nos vemos en la *Journeyer*.

Si la casilla **J** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2176**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2087 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Comunicaciones, aquí la comandante de la misión. Las Fauces han sido destruidas.

Como la bestia ocupaba una parte importante de un sistema de cuevas, el uso de armas convencionales no habría dado resultados satisfactorios. Su gran tamaño también nos impidió emplear cargas de demolición, por lo que inyectamos veneno letal en sus raíces y bulbos. Se diseminó rápidamente por todo el sistema de las Fauces y la criatura se marchitó en pocas horas.

Sus brotes siguen activos, pero creemos que podrían correr la misma suerte en los próximos días. Por tanto, hemos eliminado así la principal fuente de infestación, por lo que la comunidad local podrá limpiar y recuperar sus tierras. Nuestra única preocupación son los Visitantes, que al parecer tenían planes relacionados con las Fauces y no querían que la criatura muriera.

- Obtén el Descubrimiento único **02**. Si ya lo tienes, obtén 1
- Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.
- Si la carta de Amenaza de Fauces y brotes está revelada, descarta la figura de las Fauces y dale la vuelta a la carta de Amenaza de Fauces y brotes.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P125**.
- Marca la casilla **A** y la casilla **C** de la **Entrada 2960**.
- Si la carta de Misión **M05** está revelada, lee la **Entrada 2064**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2088 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Representante de los continentales]: Estimada emisaria, la situación en nuestro planeta dista mucho de ser estable. Existe un antiguo conflicto entre esos traidores de las islas y nosotros.

[Atta]: ¿Traidores?

[Representante de los continentales]: Por desgracia, sí. Hemos luchado por la paz entre nuestras naciones, pero ha sido en vano. Nuestra última iniciativa fue construir juntos la base polar, pero los condenados isleños nunca entendieron el significado de la oferta de paz y aprovecharon la ocasión para agredirnos.

[Atta]: Suena terrible.

[Representante de los continentales]: Hay pruebas de la traición. Nuestros científicos las escondieron en la base polar antes de que les disparasen sin compasión. ¿Queréis examinarlas?

[Atta]: Bueno, ¿quizás?

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2050**. Lee la **Entrada 2143**.

ENTRADA 2089 - REFUGIO ECLÉCTICO

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2090 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante de la misión]: ¿Cuál es vuestra situación?

[Tripulante 1]: Todos los sistemas funcionan. Estamos decelerando la nave de descenso.

[Comandante de la misión]: Bien, escuchad todos. Para resumir, estamos a punto de visitar Refugio Ecléctico, una colonia fundada por un grupo que decidió no unirse a Desguace. Aunque cuentan con el apoyo de una comunidad de Visitantes ya existente, lamentablemente no les va bien. La ciudad principal está en ruinas, y el este de la ciudad es un desierto estéril acosado por monstruos. Tiene mala pinta. Aunque vinimos en busca de ayuda, también debemos intentar socorrer a los lugareños. ¿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 2111**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Polvo	Obstrucción de los filtros Cada Tripulante 3 -
	Avería	Sobrecalentamiento del equipo Si es 2 o más, no ocurre nada. De lo contrario , devuelve 1 carta de Equipo que elijas a la «Armería».
	Ola de calor	Elige una opción: » Resistir Cada Tripulante tira . » Reconducir la refrigeración Pierde 3 - Suministros.
	Hermoso amanecer	Elige una opción: » Admirar Cada Tripulante 2 . » Volar a ciegas Cada Tripulante tira .

ENTRADA 2091 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comunicaciones]: ¿Cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Llevamos un rato tranquilos. La naturaleza ha dejado de atacar.

[Tripulante 2]: Hay un edificio delante, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos acercamos a una enorme estructura, seguramente abandonada. Puede que sea ceremonial, pero es difícil saberlo porque está cubierta de enredaderas invasoras. Vamos a entrar.

*** Pasos ***

[Tripulante 2] (desde lejos): No os lo vais a creer. ¡Es un museo!

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

- Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y lee la **Entrada 2076**.

ENTRADA 2092 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de Alburton Wonrock

Nos sentimos conmovidos y orgullosos de ver a la *Journeyer* aterrizar en el muelle de nuestra vieja Desguace. El equipo de exploración regresaba de una misión políticamente complicada con un enemigo letal al que derrotar. Afortunadamente, hicieron importantes contactos comerciales que asegurarán nuestro futuro. Por fin podemos estar tranquilos y, tal vez, pensar en otra misión para afianzar aún más nuestro futuro.

- Pon la carta **C06** (*Antecámara de los visitantes*) de «Proyectos de producción» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **6** (*Colonias*). Si la carta **N01** (*¡Sin colonias!*) está en el bolsillo 1, retírala del juego.
- Pon la carta **Y14** (*Persei 4*) de «Mapa estelar» en el sobre «A la espera...».
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L02**.
- Lee la **Entrada 2172**.

ENTRADA 2093 - BASE ANILLO DE HIELO

- Abre la Planetopedia por las páginas **8** y **9** (*Base Anillo de hielo*).
- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K07**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K08**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.

- Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2104**.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

*** Ruido metálico distante ***

[Tripulante 1]: ¿Qué ha sido eso?

[Tripulante 2]: Otra roca. No muy grande.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. ¿A qué distancia estamos?

[Tripulante 2]: A poco más de 200 *klicks*. Ya no hay basura espacial. Nos acercamos poco a poco al asteroide, unos cinco minutos para aterrizar.

[Tripulante 1]: Míralo. Un laberinto de asteroides conectados por... ¿qué, tubos?

[Tripulante 2]: Una obra colosal. Lástima que se estropeará todo.

[Tripulante 1]: ¿Qué ocurrió aquí?

[Comandante del equipo de exploración]: Eso es lo que vamos a averiguar.

[Tripulante 1]: Cuatro minutos.

Pon la figura de la Nave de descenso y todos los Tripulantes en el Sector **9**.

Familiarízate con la regla especial de «Anillo de hielo» de la parte derecha del tablero de Planeta.

Busca la carta de Misión **M11** y ponla en el espacio de Misión junto al tablero de Planeta.

Busca la carta de Misión opcional **M39** y ponla en el espacio de Misión opcional junto al tablero de Planeta.

Pon la carta **P162** en el Sector **7**.

Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

Pista: Durante esta exploración, es probable que encuentres algunas pistas relacionadas con combinaciones de colores.

Recordad: El Sector de la nave de descenso es en el que está la figura de la Nave de descenso.

ENTRADA 2094 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comunicaciones]: Equipo de exploración, ¿qué se exhibe en el museo?

[Comandante del equipo de exploración]: No mucho. La mayoría son holoesculturas y presentaciones, pero casi todas están apagadas. Hay algunos paneles antiguos con información. Voy a echar un vistazo.

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

- Obtén 1 
- Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2095 - REFUGIO ECLÉCTICO

- A** - Si esta casilla está marcada, lee la **Entrada 2190**.

Grabaciones del equipo de exploración

*** Alboroto de mercado; sonidos de regateo ***

[Comerciante 1]: Eh, eh, amigo. ¡Ven aquí! ¡Mira, tengo baterías! ¡Cargadas y todo! Y aquí hay fotos de las Fauces, hechas por la única persona que sobrevivió al encuentro.

[Comerciante 2]: ¡No escuches a ese sinvergüenza! ¡Ha tenido esas baterías desde aquella temporada de tormentas! No valen nada. ¡Oye, yo puedo suministrarte agua fresca!

[Comerciante 3]: La ciudad se está viniendo abajo, ¡y tú sigues vendiendo recuerdos! Qué inconsciencia. ¡Mira, amigo! ¡Tengo munición! ¡De todo tipo!

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

- Devuelve 1 carta de Equipo de misión a la «Armería» para obtener 2 Suministros.
- Devuelve 1 carta de Equipo menor o Equipo personal a la «Armería» para obtener 1 Suministro.

Luego, esta Entrada termina.

ENTRADA 2096 - BASE ANILLO DE HIELO

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

- No ocurre nada.
- Lee la **Entrada 2098**.

ENTRADA 2097 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: Tamara, no entiendo bien las necesidades de los habitantes de Desguace, así que...

[Tamara]: ¿Cuál es tu problema?

[Ava]: He estado pensando en crear un salón de epopeyas para presentar las espectaculares hazañas del equipo de exploración, pero...

[Tamara]: ¿Pero qué?

[Ava]: Pero ¿quizá un centro de ocio sería más apropiado?

Coge las cartas **F21** (*Centro de ocio*) y **F22** (*Salón de epopeyas*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.

ENTRADA 2098 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Bien, tripulación, la energía ha vuelto definitivamente.

[Tripulante 1]: ¿Qué te parece si...?

[Comandante del equipo de exploración]: Esperad. Tengo un mensaje de la *Journeyer*. Comunicaciones, aquí el equipo de exploración. ¿Qué noticias nos traéis?

[Comunicaciones]: Equipo de exploración, Desguace ha declarado la alerta roja.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué? ¿Qué ha pasado?

[Comunicaciones]: No hay tiempo para explicaciones. Estamos enviando cápsulas de evacuación para recogerlos.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cápsulas de evacuación? Pero ¿por qué? Nuestra nave de descenso está totalmente operativa y...

[Comunicaciones]: Pero está demasiado lejos y necesitamos todas las manos disponibles. Preparaos para la evacuación en exactamente seis minutos. Cambio y corto.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Nos atacan?

[Comunicaciones]: Todavía no. Desguace ha detectado algunas naves espaciales de gran tamaño en los confines del sistema solar. No responden. Hemos ordenado a la *Journeyer* que regrese y no podemos dejarlos ahí.

[Comandante del equipo de exploración]: Gracias, comunicaciones. Nos preparamos para la evacuación. Cambio y corto.

Descarta la carta de Misión M11.

Busca la carta de Misión M12 y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 2099 - REGISTRO DE LA NAVE

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

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

Lee la **Entrada 2228**.

Lee la **Entrada 2357**.

Lee la **Entrada 2229**.

ENTRADA 2100 - REGISTRO DE LA NAVE

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

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

Lee la **Entrada 2101**.

Lee la **Entrada 2315**.

Lee la **Entrada 2336**.

Lee la **Entrada 2354**.

Las conversaciones con los tetrarcas han terminado por ahora. Puedes elegir otro Personaje con el que hablar.

ENTRADA 2101 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Trache'i]: Tohn. Necesitamos hablar de las finanzas. Parece que tenemos visiones diferentes acerca de nuestros gastos.

[Tohn]: Así es. ¡Piensas invertirlo todo en investigación!

[Trache'i]: ¿Y de qué otra forma te gustaría asegurar y mejorar nuestro futuro?

[Tohn]: Trache'i, si salieras del laboratorio de vez en cuando, verías los peligros a los que nos enfrentamos. En algún momento, nuestra existencia puede verse amenazada. Necesitamos suministros constantes de oxígeno, alimentos y recursos. Necesitamos...

[Trache'i]: ¿Por qué te importa tanto, Tohn? Eres un Visitante. Puedes volver a tu mundo natal en cualquier momento.

[Tohn]: No puedo.

[Trache'i]: ¿Qué te detiene?

[Tohn]: La certeza de que, una vez que lo haga, todos mis esfuerzos aquí habrán sido en vano. Ojalá tuvieras la misma certeza, Trache'i.

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):

- » **Asegurar nuestro futuro es más importante; apoyar la idea de Tohn:** Obtén 1  y lee la **Entrada 2039**.
- » **El desarrollo actual de Desguace es igual de importante; apoyar la idea de Trache'i:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3), obtén 1  y lee la **Entrada 2227**.

ENTRADA 2102 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos acercamos a un objeto que alguna vez fue una nave espacial.

[Comunicaciones]: ¿Puedes ser más específica?

[Comandante del equipo de exploración]: Está cubierto de enredaderas invasoras, algunas de las cuales han penetrado en el casco. Es un pecio muerto.

[Tripulante 2]: Hay una placa aquí.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué dice?

[Tripulante 2]: Está en nuestro idioma. «Valentía. Gratitud. Un comienzo». La nave es un monumento, comandante. En conmemoración de su colonia.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Lee la **Entrada 2076**.

ENTRADA 2103 - TRACHE'I

Si la casilla **D** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2121**.

Si la casilla **I** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2118**.

Si la casilla **E** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2107**.

Si la casilla **B** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2114**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2139**.

ENTRADA 2104 - BASE ANILLO DE HIELO

Comprueba si ambas casillas de la **Entrada 2096** están marcadas:

si lo están, lee la **Entrada 2108**. De lo contrario, lee la **Entrada 2113**.

ENTRADA 2105 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos llegado a lo que queda de la colonia. El lugar está totalmente cubierto de densas enredaderas, imposibles de atravesar sin equipo pesado. Creo que son tóxicas.

- Si hay **2 o más marcadores** en el Sector **1**, retira todos los marcadores de este Sector y pon la carta **P282** encima de las cartas de este Sector. Si la carta **P282** (*Centro de suministros cubierto de vegetación*) ya está en el Sector **1**, cada Tripulante que esté en este Sector tira .
- Si hay **2 o más marcadores** en el Sector **3**, retira todos los marcadores de este Sector y pon la carta **P284** encima de las cartas de este Sector. Si la carta **P284** (*Almacén cubierto de vegetación*) ya está en el Sector **3**, cada Tripulante que esté en este Sector tira .
- Resuelve este efecto para los Sectores **2, 4 y 5**: Si hay **2 o más marcadores** en este Sector, retira todos los marcadores y cada Tripulante que esté en este Sector .

ENTRADA 2106 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

***** Ráfagas de viento, crujido de pasos, crujido de hojas secas *****

[Tripulante 1]: Todas esas hojas secas y raíces hasta donde alcanza la vista me ponen la piel de gallina.

[Comandante de la misión]: Las plantas muertas son una buena señal.

[Tripulante 1]: ¿Qué quieres decir?

[Comandante de la misión]: Significa que vamos por buen camino. Cada vez estamos más cerca del origen del problema.

[Tripulante 1]: Te refieres a las Fauces.

[Comandante de la misión]: Sí. Las Fauces.

[Tripulante 1]: Me pregunto dónde se esconden.

[Comandante de la misión]: Los lugareños hablaban de que en algún lugar hay un sistema de cuevas. Es donde se supone que se guarecen las Fauces.

[Tripulante 1]: ¡Y eso es exactamente lo que muestra el escáner! Veo la entrada cerca.

[Comandante de la misión]: Estupendo. ¡Entremos y acabemos de una vez!

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P124**.

ENTRADA 2107 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Capitán de la nave de descenso]: Hemos alcanzado la capa inferior de la estratosfera. Estoy iniciando la transmisión.

[Atta]: Debemos darles tiempo para responder. La principal particularidad del primer contacto es que... es el primero. Un chiste muy malo, lo sé.

[**Capitán de la nave de descenso**]: ¿Cómo llamabas a esa gente?

[**Atta**]: Los isleños. Por el momento, al menos. ¿Alguna respuesta?

[**Responsable de comunicación**]: Ninguna.

[**Atta**]: De acuerdo. Comunícales algunos de los datos que descubrimos en la base de hielo. Además, haz hincapié en lo de que venimos en son de paz y queremos conocer su historia.

[**Responsable de comunicación**]: Hecho.

[**Atta**]: Lo único que podemos hacer ahora es esperar. Es...

[**Responsable de comunicación**]: Tenemos respuesta. ¡Nos han mandado coordenadas de aterrizaje!

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2006**.

ENTRADA 2108 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicaciones desclasificadas del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: ¡Es un alivio volver a ver la base Anillo de hielo!

[**Tripulante 1**]: Sí, lo mismo digo. Normalmente, una flota inesperada de naves alienígenas es sinónimo de problemas. ¿Quién habría imaginado que estarían llenas de aliados?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Esos Omnimodi parecen muy interesantes. De momento, centrémonos en la base.

[**Tripulante 2**]: Sí. La energía ha vuelto y puede que haya habido algunos cambios.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Precisamente. Debemos volver a explorar el lugar.

Pon la carta **P165** en el Sector **7**.

Pon la carta **P176** en el Sector **9**.

Busca la carta de Misión **M13** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Pon la figura de la Nave de descenso y todos los Tripulantes en cualquier Sector .

Lee la **Entrada 2124**.

Recordad: El Sector de la nave de descenso es en el que está la figura de la Nave de descenso.

ENTRADA 2109 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Hay algo vivo dentro. ¡Detecto movimiento!

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sea lo que sea, hagamos que salga. ¡Fuego!

*** **Disparos** ***

[**Tripulante 2**]: Y se ha ido. ¿Qué era? ¿Una especie de endemoniado híbrido de planta y bestia?

Descarta la carta de Amenaza de la *Foliatrapa anfibia* y su figura.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P286**.

ENTRADA 2110 - REGISTRO DE LA NAVE

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

Debemos decidir si es más importante en este momento la investigación o la producción. Coge las cartas **F10** (*Laboratorio adicional*) y **F17** (*Línea de montaje adicional*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y devuelve la otra a «Mejoras de instalaciones». Lee la **Entrada 2120**.

Ahora que hemos ampliado nuestras capacidades tanto de producción como de investigación, Desguace va a marchar mucho mejor. Coge la carta **F10** (*Laboratorio adicional*) o **F17** (*Línea de montaje adicional*) de «Mejoras de instalaciones» (la que esté en la bandeja de cartas B) y ponla en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2111 - REFUGIO ECLÉCTICO

- Abre la Planetopedia por las páginas **4** y **5** (*Refugio Ecléctico*).
- Prepara las Amenazas:
 - Si la casilla **C** de la **Entrada 2960** está marcada, pon la carta de Amenaza de los *Brotos* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Coloca 1 figura de *Brote* en el Sector **1** y 1 en el Sector **3**.

- De lo contrario, pon la carta de Amenaza de *Fauces* y *brotos* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Coloca la figura de las *Fauces* y 1 figura de *Brote* en el Sector **1** y 1 de *Brote* en el Sector **3**.

- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K04**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K03**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Busca la carta de Misión **M04** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Baraja todas las cartas de Condición global **G04** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales.
- Verás un espacio especial para marcadores debajo de los Sectores **1**, **2**, **3** y **4**. Es el espacio de Contaminación y, durante esta Exploración planetaria, algunos efectos pondrán marcadores en él. Lee las reglas especiales de los Sectores **1**, **2**, **3** y **4**.
- Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2112 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, la situación es crítica. ¡Esas criaturas siguen machacando nuestra nave de descenso! Todavía no han causado mucho daño, ipero sus ataques son cada vez más intensos! Me preocupan seriamente el motor y la integridad del casco.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba.



Si todas están marcadas, lee la **Entrada 2189**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2113 - BASE ANILLO DE HIELO



Comunicación del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Agarraos, tripulación. Todo listo para otro intento de aterrizaje.

[**Tripulante 1**]: Comandante, he localizado otro asteroide seguro para el aterrizaje.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Necesito las coordenadas y señal de imagen.

*** **Pitido electrónico** ***

[**Comandante del equipo de exploración**]: Parece prometedor. ¿Y la basura espacial?

[**Tripulante 1**]: No hay mucha.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Muy bien, abrochaos los cinturones, tripulación. Allá vamos.

Si la casilla **A** está marcada, sustituye el PDI del Sector **9** por la carta **P001**.

Pon la figura de la Nave de descenso y a todos los Tripulantes en cualquier Sector .

Busca la carta de Misión **M11** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Lee la **Entrada 2124**.

ENTRADA 2114 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[**Capitán de la nave de descenso**]: Estamos descendiendo por debajo del estrato nuboso. Ahora podremos activar esta cosa rara del sistema de comunicación óptica inalámbrica.

[**Atta**]: ¿Rara?

[**Capitán de la nave de descenso**]: Todo el universo usa ondas de radio para comunicarse.

[**Atta**]: ¡Ja! ¿Sabes cuánto tardaron los terrícolas en inventar la rueda? ¿O mi pueblo en desarrollar una lengua? Infórmate, ya verás. En fin, tú envía el mensaje.

[Responsable de comunicación]: Hecho.

*** Señal de alerta roja ***

[Capitán de la nave de descenso]: Han abierto fuego. ¡Maniobras evasivas!

[Atta]: ¡No es la bienvenida que esperaba!

[Capitán de la nave de descenso]: ¡Abrochaos los cinturones!

[Atta]: ¿Seguimos transmitiendo el mensaje?

[Responsable de comunicación]: ¡Claro que sí!

[Capitán de la nave de descenso]: Son muchos misiles para esquivar. ¡La cosa se pone peliaguda!

[Atta]: De acuerdo. Alejémonos de esos dementes. ¿Capitán?

[Capitán de la nave de descenso]: Aceleración total. Comunicaciones, misión abortada.

Marca la casilla H de la **Entrada 2050**. Esta Entrada termina.

ENTRADA 2115 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones desclasificadas del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: Me gustaría que cada nuevo miembro de la tripulación recibiera adiestramiento de combate.

[Ava]: ¿Para qué? Lo que necesitamos es entrenar fuerzas especiales de élite. Eso es en lo que deberíamos centrar nuestros esfuerzos.

[Tohn]: ¿Y qué quieres que hagamos los demás en tiempos de crisis?

Coge las cartas **F30** (*Sala de simulaciones*) y **F31** (*Sala de veteranos retirados*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.

ENTRADA 2116 - REFUGIO ECLÉCTICO

Correspondencia oficial del equipo de exploración

Journeyer, tenemos un informe de estado.

Durante nuestra exploración de los arrabales nos encontramos con una persona que distribuía agua y raciones de comida. La mayoría de las cajas de comida estaban marcadas con el símbolo de los Visitantes. La principal fuente de agua de la ciudad, conocida como el oasis, parece haber sido invadida por los brotes, que dañaron la depuradora y han provocado una sequía que está afectando seriamente a la comunidad. Los lugareños no tienen medios para reparar su depuradora, y mucho menos para llegar a ella. La lucha contra los brotes y la defensa de sus hogares ocupan toda su atención.

Nos han pedido ayuda y he decidido prestársela.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

Sustituye el PDI del Sector 3 por la carta **P129** (*si no está ya ahí*).

ENTRADA 2117 - PARAÍSO DESATADO

Si la casilla A de la **Entrada 2200** está marcada, lee la **Entrada 2135**. De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos fracasado. Maldición, intentamos salvar a la gente del centro de suministros, pero no pudimos...

[Tripulante 2]: ¡Comandante, hemos recibido un mensaje! Hay otro grupo de supervivientes en el almacén, rodeado de formas de vida locales.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cómo de seria está la cosa?

[Tripulante 2]: Mucho.

[Comandante del equipo de exploración]: Entonces no hay tiempo que perder. Lleguemos allí e intentemos salvar al menos a esas pobres almas.

Pon la carta de Condición global **G16** en el espacio de Condiciones globales.

Sustituye la carta de Misión **M28** por la carta de Misión **M29**.

Si la carta **P282** (*Centro de suministros cubierto de vegetación*) está en el Sector 1, pon la carta **P287** debajo de este PDI.

De lo contrario, pon la carta **P287** en el Sector 1.

Pon la carta **P285** en el Sector 7.

Pon la carta de Amenaza de la *Foliatrapa anfibia* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 7.

ENTRADA 2118 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Capitán de la nave de descenso]: ¡Esos cerdos han abierto fuego! Nos volvemos...

[Atta]: ¡No, no!

[Capitán de la nave de descenso]: Con el debido respeto...

[Atta]: ¡Escucha, tengo una idea! ¡Sigue evadiendo sus misiles y, mientras tanto, envíales todo lo que hemos descubierto en la base polar!

[Responsable de comunicación]: ¡Estoy en ello!

[Capitán de la nave de descenso]: Han cesado el fuego.

[Responsable de comunicación]: Un mensaje entrante. Y aquí viene la traducción. Parece que no confían en nosotros. Saben que hemos visitado a los continentales y temen que nos hayamos puesto de su parte.

[Atta]: Odio esas enemistades mezquinas. Envíales las siguientes palabras: «Venimos de un colectivo espacial llamado Desguace. No tomamos partido. Exploramos y aprendemos».

[Responsable de comunicación]: Enviando. Aquí está la respuesta. Nos... uhm... dejan aterrizar, pero nos advierten de que no dudarán en disparar si descubren que somos espías de sus enemigos.

[Atta]: Prefiero esa honestidad radical a la fingida amabilidad de los continentales. Capitán, por favor, aterriza.

Marca la casilla J de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2006**.

ENTRADA 2119 - BASE ANILLO DE HIELO

A B C D E

ENTRADA 2120 - HISTORIA

Crónica de Alburton Wonrock: el Caballero negro

Con la pérdida de la *ISS Vanguard*, los supervivientes perdieron también su tecnología de comunicación única, el Caballero negro, y se convirtieron así en auténticos náufragos espaciales.

Había muchos planos en Desguace, y aún quedaban personas que recordaban la tecnología al dedillo, pero sus intentos de recrearla habían sido en vano. Pronto, incluso los optimistas más decididos empezaron a perder la fe en volver a contactar con sus mundos de origen y un día simplemente abandonaron su lucha.

La solución había estado delante de nuestras narices todo el tiempo. Era bien sabido que partes de Desguace están hechas de restos de la *Vanguard*, pero nadie esperaba encontrar nada nuevo allí. Sin embargo, fue una sorpresa para todos cuando un equipo de búsqueda se topó con un compartimento oculto y, en su interior, un transmisor Caballero negro levemente dañado.

Solo se tardó dos días en reparar el transmisor e integrarlo en el sistema de comunicación de Desguace. En los meses siguientes, los ingenieros pudieron equipar la *Journeyer* y las naves de descenso con réplicas funcionales del Caballero negro.

Grabaciones de Desguace. El primer contacto con la Tierra.

[Vulter O'Really]: Houston, ¿me recibes? Houston, aquí Desg... la tripulación de la *ISS Vanguard*. Estamos transmitiendo desde el brazo de Perseo.

[Tamara Woon]: Han pasado por lo menos cincuenta años. Puede que la NASA ya no esté en Houston.

[Vulter O'Really]: Sí, esta tardanza me resulta moderadamente inquietante. Por el momento, sin embargo...

[Houston]: Aquí Houston. Os escuchamos, *Vanguard*.

*** *Agitación repentina, gritos de alegría, se cae una silla* ***

[Tamara Woon]: No me lo puedo creer.

[Vulter O'Really]: Ehm... Hola, Houston. Aquí...

[Tamara Woon] (tomando el relevo): Houston, no sabéis lo contentos que estamos de poder escucharos. Perdimos el contacto hace cincuenta años, ¡y acabamos de arreglar nuestro Caballero negro! ¿Qué tal os va en la vieja y entrañable Tierra?

[Houston]: Gracias, *Vanguard*. ¿Cuándo esperáis volver al sistema solar?

[**Tamara Woon**]: Bueno, no muy pronto. En resumen, la *ISS Vanguard* quedó destruida y desde entonces somos náufragos espaciales. Tenéis que ayudarnos, Houston.

[**Houston**]: Sí, entendido, pero no puedo prometeros nada.

[**Tamara Woon**] (conmocionada): ¿Qué?

[**Houston**]: No somos una compañía de taxis, *Vanguard*. Nos pondremos en contacto con vosotros en cuanto podamos.

[**Tamara Woon**]: ¿Cuándo?

[**Houston**]: No lo sabemos con seguridad. Cuidaos, *Vanguard*, e informadnos mensualmente sobre vuestro estado. Buen trabajo, equipo. Cambio y corto.

*** Pausa ***

[**Vulter O'Really**]: ¿Nos acaban de hacer el vacío?

Grabaciones desclasificadas de Desguace. El primer contacto con los Idemianos.

[**Vulter O'Really**]: A cualquier nave Idemiana que pueda recibirnos. Aquí Desguace, una colonia espacial que trata de contactar con viajeros espaciales...

[**Idemiano**]: ¿Desguace?

*** Gritos ahogados de alegría ***

[**Vulter O'Really**]: Ehm, sí.

[**Idemiano**]: Me gusta el nombre. Ofrece diversas interpretaciones. ¿Es porque vuestra colonia está decrepita de verdad o la llamáis así en tono de burla?

[**Vulter O'Really**]: Eh... Es... por ambas razones, supongo. Lo siento. La pregunta me pilló por sorpresa.

[**Idemiano**]: Solo la motivaba una genuina curiosidad. ¿Estáis en apuros, Desguace?

[**Vulter O'Really**]: No, estamos bien, más o menos. Hemos sobrevivido cincuenta años en esta pila de basura, así que nuestras vidas no corren peligro inmediato. Nuestras mentes quizá sí.

[**Idemiano**]: ¿Mentes?

[**Vulter O'Really**]: Hasta ahora pensábamos que el universo se había olvidado de nosotros. Estábamos perdiendo la esperanza.

[**Idemiano**]: Me conmueve vuestra sinceridad. Enviadnos vuestras coordenadas. Vamos a cambiar de rumbo para reunirnos con vosotros dentro de unas semanas.

*** Vitores de alegría ***

[**Vulter O'Really**]: Gracias, nave Idemiana. ¡Gracias!

Grabaciones desclasificadas de Desguace. El primer contacto con los Aerugones.

[**Vulter O'Really**]: A cualquier nave Aerugon que pueda leerlos. Aquí Desguace, una colonia espacial que intenta restablecer el contacto con Kelu-8 B. Nuestra posición estelar es...

[**Aerugon**]: Al habla buque Achero. Desguace, conocemos vuestra posición.

*** Gritos ahogados de sorpresa ***

[**Vulter O'Really**]: Buque Achero, estamos encantados de escucharos. ¿Cómo conocéis nuestras coordenadas?

[**Aerugon**]: Hemos rastreado vuestra transmisión del Caballero negro y la hemos cotejado con la última posición conocida de la *ISS Vanguard*. Fue fácil localizaros.

[**Vulter O'Really**] (con incredulidad): Estamos... contentos y confusos de que os hayáis tomado la molestia.

[**Aerugon**]: Hay Aerugones Achero entre vosotros y siempre apoyamos a nuestro clan. Siempre.

[**Tripulante 1**]: ¿Incluso después de cincuenta años de silencio?

[**Aerugon**]: ¿Qué son cincuenta años comparados con las tradiciones de nuestro pueblo? Un embajador y un equipo de especialistas ya están de camino hacia vuestra ubicación. Hasta pronto.

Lee la **Entrada 2172**.

ENTRADA 2121 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[**Capitán de la nave de descenso**]: ¡No paran de disparar! Cada vez es más difícil esquivar sus cohetes ¡Creo que deberíamos huir!

[**Atta**]: ¡Un momento! ¡Envía el mensaje una vez más! ¡Y añade lo que encontramos en la base polar!

[**Capitán de la nave de descenso**]: ¡Sorpresa! Han cesado el fuego. Ya era hora.

[**Responsable de comunicación**]: Y estoy recibiendo una transmisión. Solo coordenadas de aterrizaje y una advertencia.

[**Atta**]: ¿Una advertencia? ¿En lugar de disculpas?

[**Responsable de comunicación**]: Sí. Amenazan con matarnos si prueban que somos espías de los continentales.

[**Atta**]: Bueno, los continentales no hablaron favorablemente de ellos. Tal vez no estuvieran del todo equivocados. Aterricemos, capitán.

Marca la casilla **J** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2006**.

ENTRADA 2122 - TIERRA PROMETEDORA

Murales de la memoria: Tierra Prometedora

[**Tripulante 1**]: ¿Adónde vas?

[**Tripulante 2**]: ¿No has oído las noticias? ¡Vuelve la *Journeyer*! ¡Su misión a la Tierra Prometedora ha sido todo un éxito! Esto hay que conmemorarlo de alguna manera. Tengo una idea genial para un mural en la cabeza. Imagínatelo: una flecha de plata atravesando la atmósfera gris ocre de la Tierra Prometedora, apuntando hacia el vacío y nuestra estación, ¡esperando noticias!

[**Tripulante 1**]: ¡Genial! La flecha de plata puede permanecer con nosotros para siempre como el símbolo de nuestro triunfo, pero si yo fuera tú...

[**Tripulante 2**]: Lo siento, tengo que irme. Hay más como yo, y muy poco espacio para pintar. ¡Debo encontrar la mejor pared!

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

2. Lee la **Entrada 2151**.

ENTRADA 2123 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Registro de audio del Edificio

Venid. No temáis, recién llegados. Relajaos, pues voy a contaros una historia sobre nuestra Madre.

Puede que nuestros proyectos os produzcan confusión o incluso aprensión, pero comprenderéis fácilmente su naturaleza gracias a una analogía que os resultará familiar. Usamos otros planetas de dimensiones adyacentes del mismo modo que Desguace utiliza sus colonias. Siempre elegimos dos planetas con los que establecer un vínculo: uno de ellos se utiliza como plantación y el exceso de energía que desborda de nuestra dimensión lo volcamos en el otro.

Permitidme también que os hable un poco de nuestra historia. Hace siglos, mientras viajábamos por el espacio para honrar el legado de los Constructores, descubrimos el cambio de fase universal. Tras una serie de experimentos con otras dimensiones, decidimos crear nuestro propio mundo, tan seguro y aislado que básicamente nos olvidamos del exterior. Si la *ISS Vanguard* no hubiera llegado hasta nosotros, nuestra nación seguiría ahí y no nos habríamos dividido, aunque esto último haya tenido tristes consecuencias. Vamos, recién llegados. Vuestra orientación ha terminado.

Marca la casilla de la **Entrada 2125** sin resolver esa Entrada.

Lee la **Entrada 2025** y toma otra decisión.

ENTRADA 2124 - BASE ANILLO DE HIELO

Busca la carta de Misión opcional **M39** y ponla en el espacio de Misión opcional junto al tablero de Planeta.

Comprueba qué casillas están marcadas en la **Entrada 2119**.

- Si la casilla **A** está marcada, coge un dado de Sección rojo sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección rojos disponibles, usa una ficha de *Tiempo en su lugar*).
- Si la casilla **B** está marcada, coge un dado de Sección azul sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección azules disponibles, usa un marcador en su lugar).

- Si la casilla **C** está marcada, coge un dado de Sección verde sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección verdes disponibles, usa una ficha de  en su lugar, sacándola de la bolsa de fichas si hace falta).
- Si la casilla **D** está marcada, coge un dado de Peligro sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39**.

Luego, pon la carta **P162** encima de las cartas del Sector **6**.

Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

Recordad: El Sector de la nave de descenso es en el que está la figura de la Nave de descenso.

ENTRADA 2125 - MUNDO DE LOS VISITANTES

- Si esta casilla está marcada, lee la **Entrada 2194**. De lo contrario, sigue leyendo:

Diario personal de Tohn McMuts

Me desconcierta la multitud de salidas. Desde aquí se puede llegar a un número indefinido de lugares. Quien no sepa lo que busca, mejor que se lo piense dos veces antes de lanzarse de cabeza a una de ellas.

Lee la **Entrada 2025** y toma otra decisión.

ENTRADA 2126 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de Alburk Wonrock

La expedición al oasis infestado parecía un hito en nuestra alianza con la población local y nuestro mayor reto hasta la fecha.

Las armas del equipo de exploración no tenían tiempo para enfriarse mientras derribaban un brote tras otro. Pronto no quedaban criaturas que siguieran filtrando su toxina mortal en el suelo. Nuestros tripulantes estaban exhaustos, sedientos y magullados por los golpes o las púas de los brotes. Sin embargo, todo eso no era más que el principio de una tarea aún más agotadora, ya que ahora les tocaba arreglar la depuradora de agua. Aunque disponían de todo el equipo necesario, tardaron casi ocho horas en limpiar las enredaderas y ponerla en marcha.

Sin embargo, funcionó: todas las pruebas demostraron sin lugar a dudas que el agua era potable y el sonido de las tuberías llenó sus corazones de alegría.

- Obtén 1 Suministro.
- Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P130**.
- Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P131**.

ENTRADA 2127 - REGISTRO DE LA NAVE

[Atta]: Queridos tetrarcas, he estado pensando en formas de aumentar la producción y se me han ocurrido algunas ideas. Algunos tripulantes humanoides y no humanoides tienen ciertas cualidades que aún no hemos explotado en beneficio del colectivo. He aquí una lista de mis sugerencias...

Coge las cartas **F18** (*Conductos técnicos*) y **F19** (*Estación de trabajo estandarizada*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.

ENTRADA 2128 - MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

Me alegro de que los Visitantes locales nunca se deshicieran del antiguo puesto avanzado terrícola. El equipo de exploración está revisando los archivos de la visita de la *Vanguard* y se está llevando las plantas que empezaron a crecer aquí. Tienen una composición química interesante. A Trache'i le encantarán.

- Marca la casilla de la **Entrada 2182** sin resolver el resto de la Entrada.
- Puedes gastar cualquier número de  para obtener 3 marcadores de Conocimiento sobre los Visitantes por cada 1  gastado.
- Lee la **Entrada 2025**.

ENTRADA 2129 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante de la misión]: ¿Así que estas son las Fauces?

[Tripulante 2]: Extrañamente tranquilas para tratarse de la principal amenaza para el planeta.

[Comandante de la misión]: Mejor. Así nos saltaremos lo de tener que salir corriendo. Sacad los sopletes de plasma y vamos a cortar de raíz esta puñetera coliflor carnívora.

[Tripulante 1]: ¡Estoy en ello!

*** *Chasquidos metálicos, chisporroteo* ***

[Tripulante 1]: ¡Están fuera y aturdidas! ¡Ya podemos sacarlas del cráter!

[Comandante de la misión]: ¡Podrían ser cáusticas! ¡Usad guantes reforzados!

[Tripulante 1]: Qué asco.

*** *Susurro de cuerpo arrastrado, tintineo del cierre de un contenedor* ***

[Tripulante 1]: Y el problema ha desaparecido.

[Comandante de la misión]: No del todo. Mirad dentro del cráter. Parece que solo nos hemos librado de la parte externa del monstruo. Queda mucho bajo tierra y podría volver a crecer.

Si tu carta de Misión actual es la **M06**, lee la **Entrada 2150**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2131**.

ENTRADA 2130 - TIERRA PROMETEDORA

Crónica de Alburk Wonrock

Los tetrarcas se quedaron desolados cuando se enteraron del fracaso, pero al menos nuestra valiente tripulación regresó sana y salva a casa, y como la *Journeyer* sigue bastante intacta, aún albergamos la esperanza de volver a aterrizar allí o buscar recursos en otros lugares. Por desgracia, las malas noticias se han extendido y la moral está más baja que nunca. Tenemos menos tiempo que antes.

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Lee la **Entrada 2151**.

ENTRADA 2131 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

*** *Ráfaga de viento del desierto* ***

[Tripulante 1]: Entonces, ¿qué hacemos ahora, comandante?

[Tripulante 2]: ¡No podemos dejar esto así! Volverán los problemas antes de que los habitantes puedan sentir ningún alivio real.

[Comandante de la misión]: Tenéis razón. Escuchadme, gente. Deberíamos cavar más hondo y quemar esa cosa para erradicarla del planeta.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 2132 - MAPA ESTELAR

Grabaciones de instrucción en el espacio exterior

[Instructora]: Muy bien, chavales. Acabo de enviaros las coordenadas de un asteroide por el que hemos pasado. Vuestra tarea es volar hasta él y aterrizar la nave de descenso. Aterrizar, no estrellar.

[Tripulante 2]: ¡Pero nunca habíamos hecho esto antes!

[Instructora]: Siempre tiene que haber una primera vez.

[Tripulante 1]: Lo decimos en serio, jefa. Hasta ahora solo hemos practicado el aterrizaje en un pozo gravitatorio. Nunca en gravedad cero.

[Instructora]: Tenéis otro as en la manga. Tenemos un coordinador de IA recién instalado a bordo de la nave de descenso. Activadlo mientras os aproximáis al asteroide y seguid sus instrucciones.

[Tripulante 1]: Así que... ¿lo que se está probando es este coordinador de IA? ¿No a nosotros?

[Instructora]: Ambas cosas. Pero usad esos cerebros y evaluad la situación por vosotros mismos.

[Tripulante 1]: Estamos en ello, jefa. (A su colega) Un día de estos nos van a matar.

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 **E18** (*Coordinador de IA*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

- Coge a 1 Tripulante de «Tripulantes descansando» y añádelo a la mano del jugador de la Sección correspondiente.

ENTRADA 2133 - BASE ANILLO DE HIELO

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 2528**.

Lee la **Entrada 2134**.

ENTRADA 2134 - BASE ANILLO DE HIELO

Crónica no oficial de Alburk Wonrock sobre las misiones de Desguace

Mientras buscaban en esa parte concreta de la base abandonada, el equipo de exploración se topó con un pequeño cristal rojo, y les hicieron mucha gracia sus particulares cualidades ópticas, lo que solo demuestra que, por muchos siglos de avances tecnológicos que pasen, muchas especies inteligentes sienten especial debilidad por los pequeños objetos brillantes.

Coge un dado de Sección rojo sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección rojos disponibles, usa una ficha de Tiempo en su lugar).

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2119**.

ENTRADA 2135 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, hemos dejado atrás el centro de suministros y enviado a todos los supervivientes evacuados a la nave de descenso. Ahora procedemos a ayudar a las personas atrapadas en el almacén. Las formas de vida locales siguen tendiéndonos emboscadas, pero la moral está muy alta.
¡Cambio y corto!

Obtén 1 

Pon la carta de Condición global **G16** en el espacio de Condiciones globales.

Sustituye la carta de Misión **M28** por la carta de Misión **M29**.

Pon la carta de Amenaza de la *Foliatrapa anfibia* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 7.

Pon la carta **P285** en el Sector 7.

ENTRADA 2136 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

***** Murmullos inquietos de una multitud *****

[Comandante de la misión]: Acabamos de volver de vuestro oasis. No queda rastro de la vegetación tóxica y vuestra depuradora está a pleno funcionamiento.

[Residente 1]: ¿Cómo es posible?

[Residente 2]: ¿De verdad queréis que os creamos sin más?

[Comandante de la misión]: ¡Si tenéis dudas, puedo beber un poco de agua aquí mismo, delante de vosotros!

[Residente 1]: ¿Y si has tomado antitoxinas?

[Residente 2]: ¡Todos nuestros recursos serán vuestros cuando muramos!

***** Gritos de enfado *****

[Representante de los Independientes]: ¡Silencio todo el mundo! ¡Escuchadme!

***** Silencio *****

[Representante de los Independientes]: Me conocéis bien. Hablo en nombre de los Independientes, y creedme cuando os digo que estos recién llegados no os desean ningún mal. Nos conocimos antes, y nos ayudaron a asegurar nuestro escondrijo y las rutas de suministro. No tenemos dudas sobre sus intenciones, y vosotros tampoco deberíais tenerlas.

[Residente 1] (con incredulidad): Pero afirman que han arreglado la depuradora.

[Representante de los Independientes]: Si lo dicen es que lo han hecho. Volvéis a tener agua fresca.

Lee la **Entrada 2140**.

ENTRADA 2137 - HISTORIA

Nuestra aventura toca a su fin. Esperamos que os lo hayáis pasado en grande explorando el vasto espacio que rodea Desguace y con la historia que habéis experimentado con cada una de vuestras decisiones. ¡Muchas gracias por jugar a Frontera letal!

ENTRADA 2138 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. La situación actual de la ciudad es seria.

Hemos visitado un mercadillo donde los lugareños están vendiendo lo último que les queda. La gente se sienta en el suelo intentando convencer a los pocos transeúntes de que compren los escasos productos que tienen. Debemos seguir adelante con la misión, ya que también ayudará a la ciudad. Cambio y corto.

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

-  +  para obtener 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.
-  para robar 1 carta de Sección.
- Descarta 2 cartas de Sección para reponer 1 .

Luego, esta Entrada termina.

ENTRADA 2139 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Responsable de comunicación]: Transmitiendo el mensaje, emisaria.

[Atta]: Bien.

***** Sirena de alerta roja *****

[Responsable de comunicación]: ¡Se acercan misiles! ¡Los isleños nos disparan!

[Capitán de la nave de descenso]: ¡Abrochaos los cinturones! ¡Maniobras evasivas!

[Atta]: ¿Qué bicho les ha picado? Oficial, repite el mensaje hasta que entren en razón.

[Capitán de la nave de descenso]: Creo que el mensaje ha llegado. Están reduciendo el fuego. Por obsoletas que estén sus armas, podrían haber llegado a destruir nuestra nave de descenso.

[Atta]: ¿Por qué abrieron fuego en primer lugar?

[Responsable de comunicación]: Tenemos su respuesta. Lamentan haber abierto fuego, pero nos tomaron por una nave de los continentales. También hemos recibido las coordenadas de aterrizaje.

[Atta]: Por fin. Este primer contacto está siendo un trabajo agotador.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2050** y lee la **Entrada 2006**.

ENTRADA 2140 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Nos costó mucho convencer a la comunidad local de que por fin su agua era potable, pero me enorgullece informaros de que han dejado de lado su desconfianza. Han probado el agua y ahora están bailando por las calles y celebrando la ocasión. Vaya espectáculo.

Nos han hecho muchas promesas y algunos regalos menores. Creo que a partir de hoy podemos contar con el apoyo de la población local.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

Obtén el Descubrimiento único **13**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 2960**.

ENTRADA 2141 - PARAÍSO DESATADO

Si la casilla **B** de la **Entrada 2200** está marcada, lee la **Entrada 2146**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): Comunicaciones, llegamos al almacén y despejamos la zona, pero la pared del fondo se derrumbó, provocando el derrumbe del techo. Las raíces y ramas de un árbol cercano deben haber debilitado la estructura. Nadie podría haber previsto la catástrofe. No hay supervivientes.

Descarta la carta de Condición global actual.

Sustituye la carta de Misión **M29** por la carta de Misión **M30**.

Si la carta **P284** (*Almacén cubierta de vegetación*) está en el Sector 3, pon la carta **P288** debajo de este PDI.

De lo contrario, pon la carta **P288** en el Sector **3**.

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P289**.

ENTRADA 2142 - TIERRA PROMETEDORA

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

Lee la **Entrada 2144**.

Lee la **Entrada 2149**.

ENTRADA 2143 - TRACHE'I

De **El primer contacto**, por **Atta**

El banquete con el que nos recibieron los continentales fue un asunto bastante incómodo. Los anfitriones nos mostraron una colección de estandartes tejidos a mano y más tarde nos hicieron ver una representación que combinaba la meditación con la danza. También nos obsequiaron pomposamente con algunas plantas y recursos locales de los que los lugareños estaban especialmente orgullosos.

Mientras esperábamos pacientemente a que terminara la ceremonia, la IA hizo algunos progresos y pronto ambos bandos pudieron exponer sus argumentos con bastante claridad. Y ocurrió lo esperado. Los lugareños prometieron proporcionarnos recursos si les suministrábamos tecnología militar. Para defenderse y mantener la paz, obviamente.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Obtén 1  Lee la **Entrada 2147**.

ENTRADA 2144 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Líder del equipo de exploración]: Permittedme felicitaros a todos. ¡La primera parte de nuestro colosal proyecto ha concluido!

*** Aplausos ***

[Líder del equipo de exploración] (con alegría): Estoy deseando contárselo a nuestros amigos de Desguace. Pero...

[Tripulante 1]: ¿Por qué siempre hay un pero?

[Líder del equipo de exploración]: No pensemos en ello por ahora.

*** Las voces dejan de escucharse paulatinamente ***

ENTRADA 2145 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de **Alburt Wonrock**: *El Refugio Ecléctico*

Los Visitantes son gente difícil de contentar, por lo que la comandante de la misión se alegró de llegar a un acuerdo con ellos tan rápido. Pronto, sin embargo, el equipo de exploración se dio cuenta de que los Visitantes iban con prisas. Enormes secciones de la ciudad estaban en ruinas, las barreras que la protegían de las tormentas del desierto no funcionaban y sus habitantes estaban sufriendo.

Por extraño que parezca, los Visitantes seguían diciendo que no querían que matásemos a las Fauces. Insistieron en que capturásemos a la criatura porque pensaban que la necesitarían para cierta investigación.

No todos estuvimos de acuerdo, y algunos incluso pidieron al comandante de la misión que se pusiera en contacto con los Cosechadores con la esperanza de que ellos sí quisieran destruir a la bestia y salvar la ciudad.

Eso, y la repentina llegada del mensajero de los Cosechadores con una contraoferta, dieron que pensar a la comandante de la misión.

Descarta la carta de Misión **M04**. Busca y revela la carta de Misión **M06**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P122**.

ENTRADA 2146 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, lo del almacén fue pan comido. No hay de qué preocuparse. Hemos conseguido abrirnos paso y ayudar a los supervivientes a repeler el ataque de las formas de vida locales. Los llevaremos directamente a la nave de descenso. Cambio y corto.

Obtén 1 

Descarta la carta de Condición global actual.

Sustituye la carta de Misión **M29** por la carta de Misión **M30**.

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P289**.

ENTRADA 2147 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Dime, Vulter. ¿Por qué está todo el universo tan obsesionado con las armas?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Es una pregunta real o retórica?

[Atta] (con un suspiro): Retórica, obviamente. Es por miedo, codicia y todo lo que resulta de esos sentimientos.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Así que esos continentales quieren tecnología militar, ¿no?

[Atta]: Ofrecen mucho por ella. Muchos recursos valiosos. Hace tiempo, cuando Desguace estaba en una situación desesperada, no creo que hubiéramos dudado en aceptar.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Y ahora?

[Atta]: Ahora tenemos el lujo de poder pensárnoslo.

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):

» **Compartir la tecnología**: Lee la **Entrada 2163**.

» **Rechazar la oferta**: Lee la **Entrada 2167**.

ENTRADA 2148 - TIERRA PROMETEDORA

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

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

Lee la **Entrada 2172**.

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave. De lo contrario, continúa con la Gestión de la nave.

ENTRADA 2149 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Líder del equipo de exploración]: Estoy segura de que todos habéis visto las bestias locales que se valen de las fuerzas gravitatorias para flotar. Los llamaremos Litoidianos por ahora, y parecen lo bastante agresivos como para amenazar la existencia de la colonia. Por supuesto, no puedo permitir que eso ocurra.

[Tripulante 2]: ¿Tienen algún punto débil?

[Líder del equipo de exploración]: Pronto lo descubriremos.

[Tripulante 1]: Lo tengan o no, ¿cómo podemos luchar con algo así?

[Líder del equipo de exploración]: Tenemos explosivos y conocemos la ubicación de su guarida. Los Litoidianos parecen estar anidando en las cuevas al noroeste de la base.

[Tripulante 3]: ¿A qué estamos esperando?

[Líder del equipo de exploración]: ¡A nada! Ya es hora de que planifiquemos cómo deshacernos de ellos.

- Descarta la carta de Misión **M01**. Busca y revela la carta de Misión **M02** y la carta de Misión opcional **M03**.
- Pon la carta **P106** en el Sector **1**.
- Obtén 4 Suministros.
- Marca la casilla **A** de la **Entrada 2053** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2150 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ha sido pan comido, comandante.

[Comandante de la misión]: Sí. Pan comido. Y ahora debemos volver con los Visitantes, devolverles las Fauces y esperar que recuerden su parte del trato. Nos prometieron valiosos contratos comerciales.

[Tripulante 1]: Los Visitantes no mienten, están por encima de eso.

[Comandante de la misión]: Pero no sería la primera vez que maquillan la verdad. Ahora, activad la grúa. Subamos esa coliflor al vehículo.

- Obtén el Descubrimiento único **02**. Si ya lo tienes, obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.
- Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.
- Pon un marcador en la carta de Misión **M06**.
- Descarta la figura de las Fauces y dale la vuelta a la carta de Amenaza de Fauces y brotes.

Pista: Aún puedes destruir a las Fauces, pero si lo haces enfadarás a los Visitantes.

ENTRADA 2151 - TIERRA PROMETEDORA

Crónica de Alburton Wonrock

Siempre me ha preocupado la *Journeyer*, ese pedazo de chatarra inmanejable que todos los de Desguace hemos aprendido a respetar. La existencia misma de la colonia depende de esa nave solitaria, y su pérdida habría cortado la mayoría de nuestros lazos con el resto del universo.

Me alivió saber que nuestros ingenieros en Desguace habían empezado a trabajar en una línea de naves básicas diseñadas expresamente para transportar mercancías desde las colonias. La vieja *Journeyer* por fin podría descansar un poco.

- Descarta todas las Misiones opcionales.
- Si hay al menos 1 carta de Misión en el tablero de Planeta, abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave. De lo contrario, sigue leyendo.
- Cuenta los iconos de  en los Sectores 3, 6 y 8:
 - 0-2: Pon la carta N02 (*Tierra Prometedor*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
 - 3: Pon la carta N03 (*Tierra Prometedor*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Lee la **Entrada 2148**.

Nota: Si no has reunido todos los Descubrimientos únicos, ¡no te preocupes! Tendrás otra oportunidad de hacerlo.

ENTRADA 2152 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración, Refugio Ecléctico

[Cosechador]: Mira quién ha venido.

[Comandante de la misión]: Saludos. Me pregunto si el trato sigue sobre la mesa.

[Cosechador]: ¿Matar a las Fauces y capturar a sus brotes a cambio de lucrativos contratos y recursos? Pues sí.

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):

- » **Aceptar la petición de los mercaderes** (solo si la carta de Misión M05 no está revelada): Descarta todas las cartas de Misión que no sean opcionales. Busca y revela la carta de Misión M05. Marca la casilla A de la **Entrada 2960** (si aún no está marcada).
- » **Decirles que habéis terminado el trabajo:** Lee la **Entrada 2205**.
- » **Marcharse:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2153 - BASE ANILLO DE HIELO

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

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

Lee la **Entrada 2528**.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2154 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la líder del equipo de exploración

Sin armas pesadas no vamos a sobrevivir mucho tiempo contra las formas de vida locales. Estoy reuniendo a toda la gente que puedo y nos vamos a marchar de aquí.

Si la carta P289 (*La última esperanza*) está en el Sector 6, marca la casilla de la **Entrada 2165** y lee la **Entrada 2165**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2165**.

ENTRADA 2155 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de Alburton Wonrock: *El Refugio Ecléctico*

El equipo de exploración divisó intrigantes huellas de algún tipo de entidad o vehículo, algunas cubiertas con restos de brotes marchitos, pero otras fáciles de distinguir. Condujeron al equipo a la entrada de una cueva bien camuflada.

Cuando entraron, descubrieron un laberinto de pasillos y pasadizos, todos con marcas de actividad inteligente. Pronto se toparon con un grupo de lugareños bien armados, decididos a resistir. Afortunadamente, tanto su líder como la comandante de la misión, tras un minuto de vacilación, empezaron a hablar.

El grupo se autodenominaba los Independientes. Eran mercaderes que vivían fuera de las leyes de la ciudad y se enfrentaban solos a los peligros del desierto. Pidieron a la

comandante que los ayudara a proteger su enclave y entablar negociaciones con la ciudad.

Obtén 1 Suministro.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta P132.

Sustituye el PDI del Sector 7 por la carta P133.

ENTRADA 2156 - MAPA ESTELAR

Si la carta N03 está en la hoja de bolsillos de Colonias (Registro de la nave, página 7), esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Correspondencia oficial de Tamara Woon

Honorable tetrarca:

Han pasado seis meses locales desde que fundamos oficialmente la colonia en la Tierra Prometedor y ha llegado el momento de presentar un informe formal.

Hemos implantado y desarrollado con éxito todas las instalaciones de extracción de minerales, y los yacimientos locales de biomasa satisfacen nuestras necesidades.

Por otra parte, es posible que la colonia no satisfaga las exigencias de Desguace. Los yacimientos que explotamos actualmente parecen ser más pobres de lo que pensábamos, y no tenemos medios para construir más instalaciones de extracción en otros lugares.

En otras palabras, si necesitáis más materias primas, os aconsejo encarecidamente que ampliéis la colonia.

Atentamente,

Gobernadora Jill Atashi

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):

- » **Ampliar la colonia:** Lee la **Entrada 2158**.
- » **No hacer nada con la colonia por el momento:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2157 - REGISTRO DE LA NAVE

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

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

Lee la **Entrada 2360**.

Lee la **Entrada 2355**.

Lee la **Entrada 2361**.

ENTRADA 2158 - MAPA ESTELAR

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):

- » **Preparar un sistema de extracción de biomasa** (solo si no tienes el Descubrimiento único 05 en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página 31): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2162**.
- » **Explorar la zona circundante a la colonia** (solo si no tienes el Descubrimiento único 09 en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página 31): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2226**.
- » **Expandir la colonia** (solo si tienes tanto el Descubrimiento único 05 como el 09 en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página 31): Descarta 1  para poner la carta N03 (*Tierra Prometedor*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Esta Entrada termina.

ENTRADA 2159 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de Alburton Wonrock

Aunque la comandante de la misión no sabía si podía confiar en los Cosechadores, estos siguieron prometiendo un sinfín de beneficios y pronto señalaron al equipo de exploración el camino hacia el este, hacia el desierto.

Por el camino, el equipo fue testigo de los daños causados en la ciudad por las Fauces y sus brotes. Muchas casas habían quedado en ruinas y la gente vivía en refugios improvisados entre pilas de escombros.

Todos se sintieron conmovidos por la tragedia del pueblo, pero algunos miembros del equipo de exploración intentaron explicar al comandante de la misión que luchar contra enormes monstruos del desierto estaba más allá de sus capacidades. Insinaron volver a ver a los Visitantes, que podrían tener un enfoque menos agresivo.

Eso, y la repentina llegada del mensajero de los Visitantes con una contraoferta, dieron que pensar a la comandante de la misión.

- Descarta la carta de Misión **M04**. Busca y revela la carta de Misión **M05**.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P122**.

ENTRADA 2160 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ... y creo que con eso debería bastar.

[Independiente] (con asombro): ¿En serio? Yo no veo más que un par de soportes con pequeños emisores. ¿Cómo se supone que va a proteger eso la base, por no hablar de nuestras rutas?

[Tripulante 1]: Confíad en mí. Esos emisores cortarían con haces de plasma cualquier brote que se acerque. No tenemos suficientes porque estamos cortos de recursos, pero los elementos del sistema son fáciles de reproducir. Muy pronto, podréis proteger la base y la ruta.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Si la carta **P133** (Negociaciones) está en el Sector 7, esta Entrada termina. De lo contrario, lee la **Entrada 2184**.

ENTRADA 2161 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿listos para recibirnos? La situación se ha complicado aquí, pero... Vamos, déjame que te ayude a subir. ¿Estás bien? ¿Puedes andar?

[Superviviente]: Creo... eh... Sí, creo que sí.

[Comandante del equipo de exploración]: Sigue a los otros, entonces.

[Comunicaciones]: ¿Comandante? ¿Cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos escoltando a los supervivientes que quedaban a la nave de descenso, pero la selva sigue escupiendo más y más de esos...

[Tripulante 1]: Viene otro.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Fuego!

*** Ráfaga de disparos ***

[Comandante del equipo de exploración]: Ha caído.

¡En marcha! ¡No dejaremos a nadie atrás! Comunicaciones, ¡nos vemos pronto!

Descarta la carta de PDI **P289**.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Si deseas abandonar este planeta, pon a todos los Tripulantes en el Sector 6 y lee la **Entrada 2165**. De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 2162 - MAPA ESTELAR

Crónica de Alburt Wonrock

La estructura plateada y deforme erigida en la cima del volcán resultó ser una fuente inestimable de energía y calor para nuestra incipiente colonia y también nos sirvió de punto de extracción de biomasa. La biomasa en sí estaba basada en lignocelulosa y restos de una especie parecida a los gasterópodos de patas escamosas que producían ácido glutámico en grandes cantidades.

Pon la carta **05** (Acrilonitrilo) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2163 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Queridos habitantes del continente, aunque no somos un colectivo belicista, apreciamos la importancia de poder defenderse. Por lo tanto, atenderemos vuestras demandas y compartiremos con vosotros algunas tecnologías militares a cambio de los recursos que vamos a enumerar.

[Representante de los continentales]: Habéis tomado una decisión juiciosa. La paz es nuestra única preocupación y, gracias a vuestro apoyo, tendremos la esperanza de un futuro mejor.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2055**.

Si la casilla **J** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2176**.

De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2164 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: El suelo está cubierto de criaturas muertas.

[Tripulante 2]: Nuestros científicos creen que el planeta atraviesa una etapa de enfriamiento climático y por eso murieron.

[Tripulante 1]: El sensor muestra materia orgánica de otro origen.

[Tripulante 2]: Eso me ha llamado la atención.

[Tripulante 1]: Espera un segundo, estoy terminando el análisis... Lo tengo. Es lignocelulosa.

[Tripulante 2]: ¿Hablas en serio? Ahora, con un poco de esfuerzo, ¡podremos fabricar acrilonitrilo!

[Tripulante 1]: Claro, pero sigamos buscando. Quizá el planeta nos tenga reservadas más sorpresas.

Obtén 3 Indicios de *Microorganismo*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P104**.

ENTRADA 2165 - PARAÍSO DESATADO

Si esta casilla está marcada, descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso y devuelve las cartas de Ascenso de escalafón a «Ascensos de escalafón» (bandeja de cartas A).

Descarta las cartas de Misión **M07** y **M30**. A continuación:

- Si las casillas **A** y **B** de la **Entrada 2200** están marcadas, lee la **Entrada 2178**.
- Si la casilla **A** O BIEN la **B** de la **Entrada 2200** está marcada, lee la **Entrada 2183**.
- De lo contrario, lee la **Entrada 2198**.

ENTRADA 2166 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

¡Menuda metedura de pata! El equipo de exploración ni siquiera debería haber intentado unirse al ritual de sorber la esencia de la Madre. Como forasteros, no teníamos derecho. ¡Los Visitantes están fuera de sí de la indignación!

Lee la **Entrada 2036** y toma otra decisión.

ENTRADA 2167 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Atta]: Queridos habitantes del continente, hay muchos conocimientos que estamos dispuestos a compartir con vosotros, pero debemos excluir nuestras tecnologías militares. Estamos seguros de que vuestra nación es capaz de garantizar la paz de una manera que no amenace el equilibrio político.

[Representante de los continentales]: Y nosotros estamos seguros de que vuestro aislamiento en el espacio ha mermado vuestra capacidad para evaluar las necesidades de otros. Nos sentimos incomprendidos. No volváis a poneros en contacto con nosotros, ya que tenemos poco tiempo para socios con el corazón de piedra.

Si la casilla **J** de la **Entrada 2050** está marcada, lee la **Entrada 2176**.

De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2168 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si la casilla **C** de la **Entrada 2960** está marcada, lee la **Entrada 2177**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Visitante]: Madre ha bendecido vuestros caminos, recién llegados.

[Comandante de la misión]: Saludos. ¿Sigue siendo el deseo de Madre que capturemos a las Fauces y os las traigamos?

[Visitante]: Sí.

[Comandante de la misión]: Eh... ¿y todavía quiere recompensarnos por el esfuerzo?

[Visitante]: Madre es generosa. Os prometemos contratos comerciales. Y ayuda para los desfavorecidos de esta ciudad.

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):

- » **Aceptar la petición de los Visitantes** (solo si la carta de Misión **M06** no está revelada): Descarta todas las cartas de Misión que no sean opcionales. Busca y revela la carta de Misión **M06**. Marca la casilla **B** de la **Entrada 2960** (si aún no está marcada).
- » **Decirles que habéis terminado el trabajo**: Lee la **Entrada 2262**.
- » **Marcharse**: Esta Entrada termina.

ENTRADA 2169 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Nunca había visto un viento tan brutal.

[Tripulante 2]: ¡El radar muestra que se avecina otro vendaval! ¡Más fuerte que antes! ¡Ayúdame con este cortavientos!

[Tripulante 1]: ¡No funcionará! Es demasiado débil.

[Tripulante 2]: ¡Sí, por eso cogí esas vigas de acero para apuntalarlo!

[Tripulante 1]: Muy bien, intentémoslo, pero...

[Tripulante 2]: ¡Cállate y agarra esto!

- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G02**.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P102**.
- Marca la casilla **C** de la **Entrada 2053** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2170 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante de la misión] (aclarándose la garganta): Nos alegramos de que nos hayáis invitado a esta reunión.

[Cosechadora] (riendo): El tiempo es oro, sobre todo en los negocios. Para esto estáis aquí, ¿verdad?

[Comandante de la misión]: Para decirlo sin rodeos, sí. Estamos dispuestos a comprar lo que tengáis.

[Cosechador]: Y nosotros estaríamos dispuestos a regalaros algunas cosas a cambio de... digamos, un pequeño favor.

[Comandante de la misión]: ¿Cómo de grande es ese pequeño favor?

[Representante de los Cosechadores]: ¿Habrás oído hablar de las Fauces, un monstruo del desierto que asola la zona con sus voraces brotes semiconscientes? Hemos hecho todo lo posible para matarlas, pero parece que no tenemos la fuerza necesaria, así que queremos que lo hagáis vosotros. Y también capturar algunos de sus brotes. Podrían alimentar nuestras granjas hidropónicas.

[Comandante de la misión] (con un suspiro de resignación): Parece una misión complicada.

[Cosechador]: Sí, pero mientras las Fauces sigan vivas, no podremos reconstruir la ciudad, y nuestro pueblo está sufriendo, creednos.

[Comandante de la misión]: ¿Así que matamos al monstruo y capturamos a sus retoños, y a cambio nos haréis una buena oferta y reconstruireis la ciudad? Dadme un minuto, ¿queréis?

[Cosechador]: Recordad que el tiempo apremia.

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

- » **Aceptar la oferta**: Lee la **Entrada 2159**.
- » **Decirles que os lo tenéis que pensar**: No ocurre nada.

ENTRADA 2171 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

*** *Sonido del motor enfriándose, rampa neumática bajando, fuertes pasos metálicos* ***

[Tripulante 1]: Aquí está nuestro comité de bienvenida.

[Tripulante 2]: Comités, diría yo. Dos. ¿Por qué están tan separados?

[Tripulante 1]: Está claro que no se llevan demasiado bien. Huele a problemas, comandante.

[Comandante de la misión]: Calla y déjame pensar.

*** *Los pasos se detienen* ***

[Tripulante 1]: ¡Los de la izquierda son Visitantes! Un colectivo delicado. Se ofenderán si elegimos al otro grupo.

[Tripulante 2]: Y los de la derecha son un grupo heterogéneo. Veo Aerugones, pero también algunos Idemianos y terrícolas. Podrían ser los llamados Cosechadores, un grupo que cuenta con granjas hidropónicas. Parecen... exasperados. ¿A quién decidimos dirigirnos?

[Comandante de la misión]: Tenemos otra opción. Podemos pasar junto a los dos grupos y simplemente ignorarlos. En marcha.

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):

- » **Aproximarse a los Visitantes**: Lee la **Entrada 2221**.
- » **Aproximarse a los Cosechadores**: Lee la **Entrada 2294**.
- » **Ignorar a los dos grupos**: Lee la **Entrada 2342**.

ENTRADA 2172 - HISTORIA

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

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del **Puente** (Registro de la nave, página 3). Si estás en una Exploración planetaria, abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave. De lo contrario, continúa con la Gestión de la nave.

Cada Sección coge 1 dado estándar de la caja y lo añade a su Compartimento de Sección. Si estás en una Exploración planetaria, abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave. De lo contrario, continúa con la Gestión de la nave.

Pon la carta **R06** (*Entrenamiento multiespecie*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Lee la **Entrada 2300**.

ENTRADA 2173 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Hemos logrado un avance significativo.

Los Independientes han llegado a un acuerdo con los Cosechadores. Los Cosechadores, que dominan la economía local, han dado a los Independientes un acceso limitado al mercado principal, y ahora ambas facciones están negociando sus contribuciones a la reconstrucción de la ciudad, los límites comerciales y muchas cosas más. Sus enemistades han cesado y la comunidad local está al menos intentando unirse.

Pero lo que más nos importa es que ahora podemos contar con grandes descuentos en los recursos que necesitamos. Al fin se atisba un futuro mejor.

Cambio y corto.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P121**.

Si la carta **P132** (*Mercado oculto*) está en el Sector 2, esta Entrada termina. De lo contrario, lee la **Entrada 2184**.

ENTRADA 2174 - PARAÍSO DESATADO

La historia de Paraíso Desatado. Resumen, parte 2

Muy pronto encontramos el planeta adecuado para perseguir nuestro objetivo y obtuvimos permiso para instalarnos allí. Nos concedieron a regañadientes una pequeña nave espacial y aterrizamos en nuestro nuevo mundo, dispuestos a utilizar la tecnología de los Constructores para modificar el entorno y crear un verdadero paraíso.

Por desgracia, en algún momento cometimos un error del que no fuimos conscientes. De algún modo, el ecosistema que habíamos creado se volvió demasiado consciente y empezó a considerarnos a nosotros, sus creadores, una parte redundante del mismo. Fue entonces cuando empezó la guerra.

La estamos perdiendo.

Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

ENTRADA 2175 - TIERRA PROMETEDORA

Crónica de Alburton Wonrock

La estructura plateada y desigual que había levantado el equipo de exploración recibió más tarde el cariñoso apodo de «estufa» y resultó ser una fuente inestimable de energía y calor para nuestra incipiente colonia. Gracias a la estufa, los colonos también pudieron aprovechar la biomasa extraída para producir materiales sintéticos para Desguace. La biomasa en sí estaba basada en lignocelulosa y restos de una especie parecida a los gasterópodos de patas escamosas que producían ácido glutámico en grandes cantidades. Por desgracia, no tuvimos tiempo de investigar la especie y averiguar más cosas sobre ella, como habríamos hecho en tiempos de la *ISS Vanguard*.

- Obtén el Descubrimiento único **05**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P109**.

ENTRADA 2176 - TRACHE'I

De *El primer contacto*, por **Atta**

No hay planeta habitado que no presente algún misterio o conflicto, y en la mayoría se encuentra uno con ambos.

Trache'i no fue una excepción.

Poblado por dos naciones hostiles, los isleños y los continentales, el planeta estaba en un estado de guerra fría perenne, interrumpida por repentinos actos de violencia. Al parecer, en un momento dado, ambas naciones se hartaron del conflicto y decidieron levantar juntas una base de investigación polar. Sin embargo, pronto estalló un enfrentamiento letal entre científicos de ambas naciones.

Si la casilla **A** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2181**.

Si la casilla **B** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2185**.

Si la casilla **C** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2193**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2055**.

ENTRADA 2177 - REFUGIO ECLÉCTICO

Crónica de **Alburt Wonrock**

Nadie debería acusar al equipo de exploración de mala voluntad o falta de entusiasmo, aunque a decir verdad, tenían poca experiencia en lo de enfrentarse a una bestia como las Fauces. Como, dada la premura, no pudieron analizar bien la toxina que utilizaron contra el ser, fue demasiado potente y las Fauces se marchitaron, lo que provocó la indignación de los Visitantes. Hicieron saber al equipo de exploración que ya no eran bienvenidos como socios comerciales, y la comandante de la misión comprendió que los Cosechadores eran ahora la única esperanza.

Descarta todas las cartas de Misión que no sean opcionales. Busca y revela la carta de Misión **M05**. Marca la casilla **A** de la **Entrada 2960** (si aún no está marcada).

Nota: Ya no puedes completar la misión de los Visitantes. Debes visitar a los Cosechadores y aceptar su oferta para continuar.

ENTRADA 2178 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[**Tohn**]: ¿De verdad los hemos salvado a todos?

[**Tamara**]: Hubo algunas bajas, pero sí.

[**Tohn**]: Es un alivio para mí.

[**Ava**]: Para todos. Bajo ninguna circunstancia me habría gustado haber abandonado a su suerte a un grupo de terrícolas.

[**Tamara**]: Y ahora nuestro colectivo se ha visto reforzado por un puñado de veteranos cualificados. Algunos incluso desean unirse a nuestras Secciones.

[**Trache'i**]: Así que la misión ha terminado.

[**Ava**]: Sí, Trache'i. Así es.

[**Trache'i**]: Así que, ¿podemos volver al trabajo?

[**Ava**]: Por supuesto.

- Pon las cartas **W53-W60** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».
- Pon la carta **S17** (*Secta de los Constructores*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.
- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!
Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección.
Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
- Pon la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2179 - REGISTRO DE LA NAVE

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

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

Lee la **Entrada 2367**.

Lee la **Entrada 2467**.

Lee la **Entrada 2337**.

Lee la **Entrada 2443**.

Las conversaciones con Elpenor'i han terminado. Puedes elegir otro Personaje con el que hablar.

ENTRADA 2180 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Visitante**]: Bienvenidos, recién llegados. Que Madre bendiga vuestro camino al futuro.

[**Comandante de la misión**]: Gracias. La bendición de vuestra Madre es bienvenida en nuestro arduo viaje.

[**Visitante**]: Tus modales son impecables, recién llegada. Me complace, ya que estamos a punto de hacer negocios juntos. ¿Habéis oído hablar de las Fauces?

[**Comandante de la misión**]: Eh... Hace muy poco.

[**Visitante**]: Se trata de una criatura formidable que, junto con los brotes que la acompañan siempre, lleva muchos meses acosando a la población local y causando estragos. Sin embargo, por razones que no podemos divulgar, las Fauces se han convertido en un objetivo de interés a los ojos de Madre. Por eso queremos que las capturéis.

[**Comandante de la misión**] (con sorpresa): ¿Para qué?

[**Visitante**] (con más frialdad): Atrapadlas, inmovilizadlas y luego entregádnoslas. Madre no quiere que les hagáis daño.

[**Comandante de la misión**]: Y... esto... ¿qué ganamos nosotros?

[**Visitante**]: Si inutilizáis a la criatura, los lugareños os estarán eternamente agradecidos.

[**Comandante de la misión**]: Necesitamos recursos, no gratitud.

[**Visitante**]: Y los tendréis. Pero primero contened a las Fauces, y no os demoréis. No queremos que nadie siga sufriendo.

[**Comandante de la misión**]: Permittedme que lo hable con mi equipo.

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

» **Aceptar la oferta:** Lee la **Entrada 2145**.

» **Decirles que os lo tenéis que pensar:** No ocurre nada.

ENTRADA 2181 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Vimos elevarse los globos de transmisión. ¿Transmitisteis el mensaje desde la base polar?

[**Atta**]: Sí, lo hicimos. Ambas naciones necesitaban conocer la verdad.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Se lo tomaron bien?

[**Atta**]: Algunas de las autoridades más fanáticas de los continentales no. Afirmaron que los globos eran una treta de guerra, pero la mayoría de su pueblo se escandalizó lo suficiente como para exigir más respuestas. Están desairados y se sienten engañados. Hay disturbios por todas partes, pero la mayor parte de su policía es reacia a intervenir. El gobierno intenta contener el creciente conflicto, pero nadie se toma en serio ya sus palabras.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Y los isleños?

[**Atta**]: Salvo algunos belicistas, están esperando a ver cómo se desarrolla la situación. El planeta ya no será el mismo.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Tales son las consecuencias de la verdad.

Si la casilla **B** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2185**.

Si la casilla **C** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2193**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2055**.

ENTRADA 2182 -

MUNDO DE LOS VISITANTES



Diario personal de **Tohn McMuts**

Los Visitantes locales no parecen particularmente dispuestos a ayudarnos. ¿Quizás deberíamos intentar sobornarlos? ¿O tal vez el equipo de exploración debería

intentar impresionarlos con sus conocimientos de las tradiciones locales?

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):

- » **Impresionarlos con vuestros conocimientos:** Descarta 2 marcadores de Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2191**.
- » **Ofrecerles las plantas** (solo si está marcada la casilla del principio de esta Entrada): Lee la **Entrada 2191**.
- » **Buscar otro sitio a donde ir:** Lee la **Entrada 2025**.

ENTRADA 2183 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: ¿Habéis leído todos el informe? Es una tragedia.

[Tamara]: Tohn, cálmate.

[Tohn]: ¿Cómo quieres que me calme? El equipo de exploración ha conseguido salvar tan solo al 60 % de la población de la colonia. ¿Por qué no a toda?

[Ava]: Porque no pueden hacer milagros.

[Tamara]: Y tenían a todo el planeta en su contra. El 60 % es mucho, Tohn. Mucho.

[Tohn]: Aun así, creo que debemos mejorar los procedimientos para salvar vidas o...

[Tamara]: En primer lugar, debemos ocuparnos de los supervivientes. Algunos están malheridos, pero pronto podrían unirse al colectivo para trabajar por el bien común.

[Tohn]: Pero no del todo...

[Trache'i]: ¿Hemos terminado? Porque tengo que volver al trabajo.

- Pon las cartas **W53-W56** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».
- Pon la carta **S17** (Secta de los Constructores) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.
- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

- Pon la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2184 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Hemos hecho progresos con otra facción de Refugio Ecléctico, los Independientes. No siguen las leyes de la ciudad, y parecían lo bastante honrados para estrechar los lazos con ellos.

Los Cosechadores no están contentos con este cambio de las reglas del juego, ya que han perdido sus monopolios debido a nuestras acciones.

Debemos andarnos con cuidado a partir de ahora.

Cambio y corto.

Obtén 1 Suministro.

Obtén el Descubrimiento único **13**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de Tecnología alienígena.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2095**.

Marca las casillas **B** y **D** de la **Entrada 2960**.

ENTRADA 2185 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Nuestros sensores han registrado una explosión apocalíptica en una isla deshabitada. ¿Es el comienzo de una guerra?

[Atta]: El principio de la paz.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Cómo es eso?

[Atta]: Los isleños han hecho una demostración de fuerza con su nueva tecnología militar. Según nuestras fuentes, eso ha conmocionado a los líderes de los continentales.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Esperemos que ahora estén preparados para un tratado de paz.

Si la casilla **C** de la **Entrada 2055** está marcada, lee la **Entrada 2193**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2055**.

ENTRADA 2186 - TIERRA PROMETEDORA

Crónica de Alburk Wonrock

Una explosión ensordecedora hizo pedazos el suelo, y unas impenetrables nubes de polvo se levantaron para tapar el sol, pero el equipo de exploración sabía que su misión había tenido éxito. Sus sensores no detectaron señales de vida en el interior.

Era difícil determinar cuántas cargas de demolición eran necesarias para aniquilar algo tan resistente como un Litoidiano, y mucho menos a multitud de ellos refugiados en su guarida. También esperábamos que el resto de los Litoidianos cesaran sus amenazas. Por mucho que queramos proteger nuestra base, no deseamos poner más en peligro el ecosistema local.

- Descarta la carta de Amenaza del *Litoidiano* y su figura.
- Obtén el Descubrimiento único **01**.
- Descarta la carta de Misión **M02**.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.
- Si la carta *Paso estrecho* está en el Sector **2**, sustitúyela por la carta **P000**.
- Marca la casilla **B** de la **Entrada 2053** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2187 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Cosechador] (con indignación): No voy a hacer ningún trato con esas ratas del desierto.

[Independiente]: ¿Nos estás llamando ratas?

[Comandante de la misión]: Escuchadme, hemos venido a comerciar.

*** Vítoreos cada vez más fuertes en el exterior ***

[Cosechador]: Claro. Pero ¿qué os ofrecen esos contrabandistas?

[Independiente]: Mucho.

*** El Cosechador se ríe ***

[Cosechador]: Volved al desierto, donde pertenecéis, y no interrumpáis a gente seria cuando está haciendo negocios.

[Independiente]: Tenemos mucho que ofrecer. Y nos escucharéis. Mirad.

*** Pasos, crujido de una ventana abierta al abrirse ***

[Comandante de la misión]: ¿Qué es eso? ¿Disturbios?

[Independiente]: No. Lugareños. Las gentes de los arrabales, o los del oasis como los llamáis vosotros. Las personas a las que habéis dejado de lado durante demasiado tiempo. Escuchad bien, ¿podéis percibir la ira en sus voces?

*** Multitud vitoreando ***

[Muchedumbre]: ¡In-de-pen-dien-tes!

[Independiente]: Pensad bien en nuestra oferta.

[Cosechador] (con burla): Tal vez lo hagamos.

Lee la **Entrada 2173**.

ENTRADA 2188 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Elpenor'i]: Tetrarcas, traigo noticias moderadamente buenas. La ayuda está de camino, pero tardará en llegar. Mientras tanto, voy a quedarme en Desguace. Creo que deberíamos sentarnos a hablar y preparar un plan de acción.

Pon la carta **B17** (*Embajadora de Acheró*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2189 - PARAÍSO DESATADO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, estamos listos para despegar. La nave de descenso ha recibido una buena paliza, pero los sistemas esenciales funcionan. He decidido tirar todas las muestras y la carga para no sobrecargar el motor y poder transportar más supervivientes.

Despegamos en un santiamén. Cruzad los dedos.

Abre el Registro de la nave por la página **21** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Luego, marca la casilla de la **Entrada 2165** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2190 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

Journeyer, al habla la comandante de la misión. Echar una mano a los Independientes fue la decisión acertada. Como los ayudamos a acceder al mercado local, nos ofrecieron precios competitivos. ¡Ya no tendremos que preocuparnos por los suministros!

Cambio y corto.

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

- Descarta 1 carta de Equipo de misión para obtener 3 Suministros.
- Descarta 1 carta de Equipo menor o personal para obtener 2 Suministros.

Luego, esta Entrada termina.

ENTRADA 2191 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Comunicación de Tohn McMuts con Desguace

Ava, Tamara, Trache'i, al fin he encontrado a un lugareño dispuesto a cooperar. Confesó a regañadientes haber sido testigo de un extraño suceso: un grupo de Visitantes llevaba a una figura solitaria, presumiblemente un criminal o un traidor, hacia las ventanas dimensionales. Oyó a uno de ellos comentar con tono burlón que el prisionero acabaría en el vertedero acuático, donde van a parar las cosas que sobran. Tengo el pálpito de que se trataba del diplomático que envié. Necesito encontrarlo.

Marca la casilla de la **Entrada 2125** sin resolver esa Entrada. Luego, lee la **Entrada 2025** y toma otra decisión.

ENTRADA 2192 - MAPA ESTELAR

Informe de Trache'i n.º 242/12

La luna en cuestión tiene una espesa atmósfera que mantiene el calor cerca de la superficie. Las rocas de la superficie son ricas en minerales, la mayoría de los cuales son útiles para complementar los nutrientes con los que se alimentan los microorganismos. Todo lo que necesitamos para iniciar una colonia es una cantidad suficiente de materia orgánica.

Puedes devolver 1 carta de Descubrimiento de *Espécimen vivo* o de *Flora insólita* de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B) a su mazo correspondiente. Si lo haces, pon la carta **N13** (*Sigma Velorum*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

De lo contrario, obtén 2 .

ENTRADA 2193 - TRACHE'I

Transmisión en directo de la misión diplomática de Trache'i

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿A qué viene esa cara tan larga?

[Atta]: Los continentales nos han mentido. Debería haberlo visto venir, Vulter.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: No te culpes. Yo también creía que estaban interesados en la paz. Nos engañaron a todos.

[Atta]: Me siento tan... tan cansada. Los continentales han aprovechado nuestras tecnologías para reforzar su ejército. En este mismo momento están lanzado un asalto total contra los isleños.

Lee la **Entrada 2055**.

ENTRADA 2194 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

Hay demasiadas ventanas para elegir, así que reduje la elección a los dos pasajes más importantes: la plantación o el vertedero de energía. Nos va a costar mucho tiempo y energía volver, así que no nos podemos permitir el lujo de equivocarnos.

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):

- » **Visitar la plantación:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2211**.
- » **Visitar el mundo vertedero:** Descarta 1 Conocimiento sobre los Visitantes para leer la **Entrada 2214**.
- » **Visitar otro lugar:** Lee la **Entrada 2025**.

ENTRADA 2195 - MAPA ESTELAR

Si no tienes la carta **N06** en la hoja de bolsillos de *Colonias* (Registro de la nave, página 7), puedes descartar 1  y 1  para poner la carta **N06** (*Refugio Ecléctico*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Comunicación de Tamara Woon con Desguace

[Ava]: Me alegro de oírte, Tamara. ¿Cómo van las cosas?

[Tamara]: Bien, aunque la gravedad local me agota.

[Ava]: ¿Y la política local?

[Tamara]: También va bien. Los negocios marchan, pero desde que terminaron los conflictos, muchos mercenarios están en paro. Una veterana Aerugon me ha pedido trabajo. ¿Necesitamos reclutas para la Sección de Seguridad?

[Ava]: Siempre. Ponme en contacto con ella.

Puedes devolver 1 carta de Descubrimiento de *Tecnología alienígena* de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B) a su mazo. Si lo haces, pon la carta **E69** (*Veterana*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Puedes gastar 1  para leer la **Entrada 2026**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2196 - MAPA ESTELAR

Grabación desclasificada del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: Estás «resplandeciente», que es el símbolo terrícola universal de la felicidad, ¿verdad?

[Tamara]: Así es. Estoy feliz. Acabo de contactar con una nave de peregrinos Idemianos. Están interesados en un planeta cercano rico en yacimientos metálicos, y nosotros también. Acabamos de concretar los detalles para fundar una iniciativa minera conjunta.

[Tohn]: Será estupendo compartir nuestra experiencia y conocimientos con los suyos. Buen trabajo.

[Tamara]: ¡Lo sé!

Puedes asignar a 2 Tripulantes para poner la carta **N14** (*21 Delphini*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

De lo contrario, obtén 2 .

ENTRADA 2197 - TRACHE'I

De El primer contacto, por Atta

Hicimos lo que pudimos.

Personalmente, agoté todas las oportunidades posibles para convencer a los lugareños de que abandonar su locura, pero no pudimos detener el proceso que habíamos iniciado.

No logramos poner fin a la guerra.

Mientras nuestra nave de descenso se elevaba, me quedé junto a la ventana, cegada por las lágrimas, y contemplé cómo las llamas engullían un mundo antaño fértil. No podía silenciar una voz en mi cabeza que decía «es culpa nuestra».

Sí, fue culpa nuestra. No deberíamos haber intervenido. No habríamos desencadenado la guerra más destructiva que jamás había visto.

Me lamentaré por siempre.

Pon la carta **S12** (*Una civilización rota*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2198 - PARAÍSO DESATADO

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: ¿Alguien va a decir algo?

[Tohn]: Creo...

[Tamara]: No, Tohn. Tú no. No quiero oír lo mal que salió la acción de rescate y lo arrepentidos que deberíamos estar todos.

[Tohn]: Pero es verdad. De un grupo enorme, hemos conseguido salvar tan solo a un puñado de pobres almas traumatizadas y heridas que quizá nunca se recuperen.

[Ava]: Nos ocuparemos de ellos.

[Tamara]: Sí, ayudaremos a los supervivientes. Se recuperarán. Los ayudaremos a volver al trabajo y a seguir con sus vidas.

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.
- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

- Si NO hay Tripulantes en el Sector de la nave de descenso, la nave de descenso y todo su contenido se pierden:
 - Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
 - Abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la carta **Y27** (*Lambda Corvii*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2199 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración: Tierra Prometedora

*** Crujido de pasos; ráfagas de viento ***

[Tripulante 1]: ¡Eh, equipo! Mirad el tamaño de ese cráter.

[Tripulante 2]: Impresionante, pero...

*** Pitido de un dispositivo electrónico ***

[Tripulante 2] (alerta): Me lo imaginaba. No es un cráter volcánico. El sensor capta trazas de radiación.

[Tripulante 1]: ¡Mierda! ¿Alguien ha estado jugando con armas nucleares?

[Tripulante 2]: Quizá por eso no hemos encontrado restos de ninguna civilización.

[Tripulante 1]: Y ni siquiera quedan especies de organismos pequeños. Los bombardeos nucleares extensivos siempre van seguidos de un invierno nuclear, una sentencia de muerte para ecosistemas enteros.

[Tripulante 2]: Sí, pero una guerra nuclear por sí sola no es capaz de aniquilar la vida por completo, sobre todo la inteligente. Deberíamos haber encontrado algunos signos de civilización. Tengo otra teoría. ¿Comunicaciones? ¿Me recibís?

[Comunicaciones]: Alto y claro.

[Tripulante 2]: ¿Podéis hacer una comprobación rápida de los sensores de la superficie? ¿Intentar localizar más cráteres regulares como este?

[Comunicaciones]: Estamos en ello.

*** Después de una pausa ***

[Comunicaciones]: Hemos localizado diecisiete...

[Tripulante 3]: ¡Diecisiete!

[Comunicaciones]: ...solo en este hemisferio.

[Tripulante 2]: Gracias, comunicaciones. Muy bien, no hay duda. Este planeta era un campo de pruebas nucleares deshabitado.

[Tripulante 1]: Me pregunto de quién. Alguien verdaderamente poderoso, diría yo. Y con bastante mal genio. ¿Qué tal si recogemos algunas muestras? Quizá nos acerquen más a la verdad.

- Obtén el Descubrimiento único **09**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de Mineral.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

ENTRADA 2200 - PARAÍSO DESATADO

A – Salvaste a la gente del centro de suministros.

B – Salvaste a la gente del almacén.

ENTRADA 2201 - TIERRA PROMETEDORA

Murales de la memoria

[Artista]: Disculpa...

[Tripulante veterana]: ¿Sí?

[Artista] (con emoción): ¡Te recuerdo de las noticias! Participaste en la misión de Tierra Prometedora, ¿verdad?

[Tripulante veterana]: Sí, lo hice. Qué curioso que lo recuerdes. Al fin y al cabo, fue hace años.

[Artista]: ¡Es todo un honor conocerte! ¡No te imaginas cuánto! ¿Puedo enseñarte algo? Vuestra misión fue verdaderamente inspiradora, ¡e hice un mural! ¡Uno bien grande que representa la base en el Valle resguardado! ¿Quieres echarle un vistazo? Está a la vuelta de la esquina

[Tripulante veterana] (algo exasperada): De acuerdo, vamos.

[Artista]: ¡Mira! ¿Y? ¿Qué te parece?

[Tripulante veterana]: Hala. La colonia en sí no es tan grandiosa como la que has pintado. Es mucho más básica, con murallas más altas y melladas en algunas secciones. Además, todo está cubierto de una gruesa capa de polvo. La estética no era una de nuestras preocupaciones.

[Artista]: ¿Pero te gusta?

[Tripulante veterana] (tras una pausa): Sí. Has acertado con los colores. Me gusta el tono azul de los charcos de agua y el tinte verdoso de la biomasa justo alrededor de las murallas de la base. Me traen recuerdos de los grandes logros que conseguimos allí. Gracias.

[Artista]: ¡Gracias!

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P105**.

Pon la carta **P107** en el Sector 7.

Lee la **Entrada 2142**.

ENTRADA 2202 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Mi primer contacto con Tremor Eterno no fue especialmente favorable. A duras penas conseguimos aterrizar a salvo y de inmediato nos encontramos casi extraviados en una niebla impenetrable. Nuestros sensores indicaban un alto nivel de amoníaco en el aire, que nuestros trajes tenían dificultades para filtrar. El suelo estaba húmedo, la vegetación era afilada e incomedible, y la visibilidad era casi nula.

Y cuando pensaba que no podía ir a peor, vimos una criatura erguida de dos patas que se escabullía entre la niebla.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P147**.

Pon la carta de Amenaza del Accidiano en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 3.

ENTRADA 2203 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Sonido de una máquina minera ***

[Tripulante 1]: Ya casi está. Sigamos cavando. Vamos a reclamar esa anomalía para nosotros.

[Comandante del equipo de exploración]: No sé si alegrarme por ello. Algunos dirían que es una bomba de relojería.

*** La máquina minera se detiene ***

[Tripulante 2] (con tono triunfal): No te preocupes, comandante. Yo me encargo.

[Comandante del equipo de exploración]: Muy bien, aléjate con cuidado.

*** Alerta electrónica ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y qué es...? ¡Es la cueva! ¡Las paredes están temblando! Los Pumileones tenían razón, la cueva está a punto de derrumbarse. ¡Coged ese maldito cristal y salgamos pitando!

Obtén el Descubrimiento único **06**.

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

Descarta la carta de PDI de este Sector.

ENTRADA 2204 - TREMOR ETERNO

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2205 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si no se cumplen los siguientes requisitos, esta Entrada termina.

- La casilla **C** de la **Entrada 2960** está marcada.
- Hay 2 marcadores en la carta de Misión **M05**.

Si todos los requisitos se cumplen, lee la **Entrada 2248**.

ENTRADA 2206 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vigilad vuestros pasos. A ninguno de nosotros le apetece darse un chapuzón en esa baba verde.

[Tripulante 1] (susurrando): ¡Eh, comandante!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué?

[Tripulante 1]: Creo que he oído algo. Como... ¿pasos mojados?

[Tripulante 2] (con miedo): ¡Abajo! ¡Abajo! ¿Puedes verlo?

[Tripulante 1]: Sí. Es como... ¿un zorro? Más alto que yo y probablemente más pesado que nosotros tres.

[Comandante del equipo de exploración]: Yo también lo veo. Anda, se ha ido. Esperemos que no nos haya visto. De acuerdo, equipo. Preparad las armas y seguid adelante. Ninguna ardilla de pantano va a detener nuestra misión.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P001**.

Pon la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 1.

ENTRADA 2207 - TREMOR ETERNO

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

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

Lee la **Entrada 2213**.

Lee la **Entrada 2220**.

Lee la **Entrada 2223**.

ENTRADA 2208 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, aquí la nave de descenso 13. Seguimos descendiendo. Todos los sistemas operativos.

[Comunicaciones]: Me alegro de oírlo. Continúa.

[Tripulante 1]: He oído que el trece es un número de la suerte para los terrícolas.

[Comandante del equipo de exploración]: Esperemos que sí, tripulación. Inicia el proceso de aterrizaje.

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 2210**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Nubes de ceniza	Cada Tripulante 7 -
	Columnas de humo	Resuelve el resultado que corresponda a tu valor de : 7+: No ocurre nada. 6: Cada Tripulante tira . 4 o 5: Cada Tripulante tira . 3 o menos: Cada Tripulante tira .
	Turbulencia	Si tienes al menos 4 y 4 , cada Tripulante tira . De lo contrario, elige una opción: » Cada Tripulante tira . » Descarta 2 cartas de Equipo al azar.
	Oportunidad	Si tienes al menos 6 , avanza el medidor de Aterrizaje 1 casilla.

ENTRADA 2209 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: La situación ecológica del planeta es desastrosa y tenemos que hacer algo al respecto. Si no arreglamos el ecosistema, la colonia no sobrevivirá. ¿Alguna pregunta?

- Abre la Planetopedia por las páginas 10 y 11.
- Busca las cartas de Misión **M26** y **M40** y ponlas en los espacios de Misión junto al tablero de Planeta.

- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K13**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K14**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Abre el Registro de la nave por la página 26 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

Pista: Hay muchas pistas ocultas en las Entradas sobre el ecosistema y las relaciones entre los PDI. Recomendamos tomar notas para esta Exploración y posibles visitas a este planeta.

ENTRADA 2210 - BORDE DEL ABISMO

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2209**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: De acuerdo, equipo. Os haré una breve introducción. El ecosistema del planeta ha sufrido mucho a causa de las explosiones nucleares, pero las cosas podrían empeorar en cualquier momento. Sabemos que está al filo de una catástrofe aún mayor, prácticamente al borde del abismo.

En resumen, debemos sacar partido de todas las oportunidades para reparar los daños y ayudar al ecosistema. Además, tenemos que llegar a una colonia Idemiana destruida situada no muy lejos de nosotros, averiguar qué le ocurrió y descubrir qué podemos aprovechar de sus ruinas. ¿Alguna pregunta?

- Abre la Planetopedia por las páginas 10 y 11.
- Busca las cartas de Misión **M23** y **M25** y ponlas en los espacios de Misión junto al tablero de Planeta.
- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K13**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K14**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Abre el Registro de la nave por la página 26 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2211 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Diario personal de Tohn McMuts

La plantación es tranquila y, en realidad, bastante agradable, pero el diplomático no aparece por ninguna parte. Fue una pérdida de tiempo venir aquí, y salir de la dimensión me costará aún más.

ENTRADA 2212 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¿Qué estamos buscando exactamente, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Los escáneres geológicos en órbita baja encontraron sin lugar a dudas indicios de ricos yacimientos minerales en esta zona, fácilmente accesibles a través de un sistema de cuevas.

[Tripulante 2]: Veo la entrada cerca, comandante. Parece reconstruida y reforzada. Alguien ha estado aquí antes.

[Comandante del equipo de exploración]: Rápido. Preparad las armas. Vamos a entrar.

*** Eco, pasos cuidadosos ***

[Tripulante 1]: Alguien lleva un tiempo explorando esta cueva. ¿Veis las vigas que sostienen el techo? Viejas, pero aún resistentes. ¿Y allí? Alguien ha despejado los escombros.

[Tripulante 2]: ¿Alguien de los nuestros? ¿Idemianos? ¿O tal vez esos Alucinors?

[Comandante del equipo de exploración]: No hay constancia de ello. ¡Silencio! ¿No oís voces?

*** Voces lejanas y zumbido de máquinas ***

[Tripulante 1] (con asombro): Quienquiera que reforzara la cueva, no se llegó a marchar.

[Comandante del equipo de exploración]: La IA no reconoce el idioma. Atentos, tripulación, nuestras prioridades acaban de cambiar. Estamos a punto de contactar con una especie inteligente desconocida.

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

Pon a todos los Tripulantes de los Sectores **5**, **6** y **7** en el Sector **4**.

Luego, cada Tripulante repone 1 .

Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P141**.

Sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P142**.

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P143**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P144**.

ENTRADA 2213 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Estos árboles no son lo bastante fuertes para sostener a un individuo! Y mira, la corteza se desprende cuando la tocas.

[Comandante del equipo de exploración]: Olvidémonos de subir y miremos a nuestro alrededor. Debemos encontrar un lugar para colocar nuestros soportes.

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

Cada Tripulante que esté en este Sector repone 1  y roba 1 carta de Sección.

ENTRADA 2214 -

MUNDO DE LOS VISITANTES

Comunicaciones a Desguace de Tohn McMuts

Éxito, amigos míos. Decidí visitar el mundo acuático donde los Visitantes locales vierten su energía. Tuve la corazonada de que podía ser un lugar perfecto para deshacerse de una persona incómoda. Pronto localizamos a nuestro diplomático, que afortunadamente tenía experiencia como explorador y consiguió sobrevivir en aquel entorno hostil el tiempo suficiente para reunirse con nosotros.

Mis sospechas se habían hecho realidad. El diplomático fue agredido por unos cuantos Visitantes radicales que aborrecen a quienes denominan traidores y decidieron deshacerse del intruso. Nuestro diplomático expresa su gratitud y desea seguir a nuestro servicio.

Pon la carta **E68** (*Diplomático hábil*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Obtén 1 .

Marca la casilla de la **Entrada 2019** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2215 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Acabo de recibir la lectura del radar de la *Journeyer*. Mirad todos. Parece que el río ya ha cambiado de curso varias veces.

[Tripulante 2]: Y además lo ha hecho recientemente.

[Comandante del equipo de exploración]: Podemos sacarle partido a esto.

Si la casilla de la **Entrada 2283** está marcada, lee la **Entrada 2217**.

De lo contrario, si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Obtén 3 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 2216 - MAPA ESTELAR

Informe exploratorio de Atta

¡Venerados tetrarcas!

Las pruebas han demostrado que los escudos de energía que había construido no son lo bastante resistentes para proteger las operaciones mineras en las secciones peligrosas del cinturón de asteroides. No obstante, espero que podáis beneficiaros de mis avances tecnológicos en otras áreas de desarrollo de Desguace.

Puedes asignar a 1 Tripulante para poner la carta **E16** (*Escudo de energía*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

De lo contrario, obtén 1 .

ENTRADA 2217 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Enséñame el mapa 3D una vez más, ¿quieres?

[Tripulante 1]: ¿En qué estás pensando, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, he estado pensando... Aunque no tengamos medios para desviar un río, sí que podríamos intentar ayudar a la madre naturaleza.

¿Y si derivamos un afluente del río en esa dirección?

[Tripulante 1]: ¿Hacia el bosque humeante?

[Comandante del equipo de exploración]: Exacto.

Descarta todas las Plagas de los Sectores **2** y **4**. Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P183** y el PDI del Sector **4** por la carta **P187**.

ENTRADA 2218 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Muy bien, concentraos. Este trozo helado de roca volcánica no se va a olvidar de nosotros. Comunicaciones, equipo de exploración listo para empezar a probar los potenciadores de reflejos. Tres... Dos... ¡Uno!

Puedes asignar a 1 Tripulante para poner la carta **E17** (*Potenciador de reflejos*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

De lo contrario, obtén 1 .

ENTRADA 2219 - MAPA ESTELAR

Crónica de Alburton Wonrock

La acción de rescate ejecutada por la *Journeyer* lleva dos días en boca de todos. Nuestra tripulación dividió una pequeña nave exploradora Aerugon que flotaba a la deriva en los márgenes de su radio de acción. El casco de la nave Aerugon aguantaba a duras penas, perforado por el impacto de múltiples asteroides pequeños. Salvamos a los tripulantes, muchos de ellos heridos, en el último momento. Nuestra comunidad Aerugon acogió calurosamente a los supervivientes, lo que ha reforzado la convicción de todos los habitantes de nuestra estación: saben que, cuando alguien lo necesite, Desguace siempre estará ahí.

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

Pon la carta **S18** (*Pletóricos*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2220 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Has visto alguna vez unas larvas así de bonitas? Mira, son rosas y blancas.

[Tripulante 1]: Me alegro de que te gusten, pero busquemos un tronco sin larvas. Creo que esas preciosidades tuyas están devorando los árboles desde dentro.

[Tripulante 2]: Allí. Hay una parcela de tierra seca, con un árbol alto. Parece que este no está infestado por larvas... ¿incluso se podría trepar a él?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Un voluntario para escalar, por favor?

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita* O BIEN 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 2221 - REFUGIO ECLÉCTICO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

El planeta está assolado por varias catástrofes y, lo que es peor, su comunidad parece dividida. Por un lado tenemos a los Visitantes, que piensan que el planeta está bendecido y protegido por su Madre. Afirman que intentan ayudar a sus gentes, pero no tienen medios para atajar todos sus problemas. Nos han proporcionado recursos y nos han invitado a reunirnos con ellos en el distrito comercial local para debatir más detenidamente lo que aquí acontece. También nos han pedido que no entablemos contacto con sus rivales, los Cosechadores, lo que me resulta preocupante. No quiero empeorar los conflictos locales, y ya vimos a los Cosechadores abandonar el puerto espacial desairados. Seguimos adelante con nuestra misión. Cambio y corto.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P121**.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2960**.

ENTRADA 2222 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Con el corazón a mil por hora, salí para parlamentar con los desconocidos.

Eran criaturas bastante bajas, pero imponentes: sus brazos como troncos casi tocaban el suelo y sus cabezas estaban protegidas por collares de piel endurecida. Además, nos superaban en número, y sin duda conocían la zona. Si se pusieran hostiles, tendríamos serios problemas.

Por suerte, no fue así; parecían tan intrigados como nosotros.

«Hola», les dije. «Somos de Desguace. Venimos en son de paz».

Obviamente, el desconocido nunca había oído hablar el idioma que se había convertido en nuestra lengua franca en el espacio. Su lenguaje, ásperos borboteos, también me resultaba incomprensible, pero resultó que ambos dominábamos cierto dialecto Idemiano. El descubrimiento ayudó a nuestra IA a crear una manera de comunicarnos, y entonces inicié la primera conversación de mi vida con un representante de una especie inteligente completamente desconocida.

«Nosotros. Pumileones», dijo el alienígena. «Nosotros. Paz». Ni te imaginas lo que me alegró oírlo.

«Investigar. Cristal. Perforado. Planeta».

Eso captó mi atención. Al fin y al cabo, los terrícolas contaban una triste historia sobre cierto cristal devorador de planetas. Tras unas cuantas preguntas más, supimos que, en efecto, había una gran estructura cristalina en el interior del planeta, y los Pumileones estaban ansiosos por investigarla; sin embargo, no tenía claro que aquel fuera EL cristal.

Para mi alivio, los Pumileones no eran belicosos. Al contrario, les parecíamos interesantes y querían saber más de nosotros, pero primero tenían que terminar su investigación en la zona.

Pronto formalicé mi primer acuerdo interestelar. Me ofrecí a ayudarles en su trabajo y, cuando terminaran, los Pumileones nos cederían gustosos su base y visitarían Desguace.

Antes de nada, la expedición Pumileona tenía que deshacerse de una criatura local que no dejaba de robar sus provisiones y distraer a los investigadores. Como eran una especie pacífica, su intención no era matar a aquel ser. Lo único que necesitaban era que se mantuviera alejado.

Sustituye la carta de Misión **M08** por la carta de Misión **M09**.

Pon la carta de Misión opcional **M10** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P150**.

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P152**.

Si la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* y su figura no están reveladas, pon la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **5**.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2252** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 2223 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Comandante, ahora estoy por encima del nivel de la niebla. El aire es tan tóxico como allí abajo.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sigue subiendo. Y ten cuidado.

[**Tripulante 1**]: Hay un nido en las ramas. Uno grande. Y... más tóxico que el aire. Cerca del nivel crítico.

[**Tripulante 2**]: Lógico. El residente del nido ha debido excretar el exceso de sustancias tóxicas a modo de sistema de defensa.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Podría ser esa cosa erguida que vimos hace un rato. ¿Podemos anular de algún modo el sistema de defensa de esta especie de perezoso venenoso? La criatura podría resultarnos útil.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Obtén el Descubrimiento único **17**.

ENTRADA 2224 - DESGUACE

Audio del puente de la *Journeyer*

Desguace, al habla el capitán de la *Journeyer*. Hemos encontrado un extraño objeto amarillo a la deriva en el espacio. Se desconoce su origen y finalidad, pero podría tratarse de algún tipo de contenedor. Los escaneos indican que contiene algunos animales inusuales.

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2230**.

ENTRADA 2225 - BORDE DEL ABISMO

Informe oficial, comandante del equipo de exploración

No habríamos avanzado mucho sin nuestro equipamiento de exploración, pero no puedo dejar de preocuparme por el daño que podríamos causar involuntariamente a nuestro entorno. Tenemos que estar alerta todo el tiempo, y resulta agotador. Estamos haciendo lo que podemos, eso sí. Cambio y corto.

Pon la carta de Amenaza de la *Especie autóctona* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta (si ya está ahí, no ocurre nada).

Si la figura de la *Especie autóctona* NO está en el tablero de Planeta, ponla en el Sector **3**.

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

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

Lee las instrucciones que hay junto a la casilla de abajo para familiarizarte con ellas pero NO las resuelvas.

Cada Tripulante tira . Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una Lesión con esta tirada, en vez de eso pon 1 Plaga en su Sector. Este dado de Peligro puede reducirse (con Equipo, por ejemplo) como cualquier otra tirada de dado de Peligro.

ENTRADA 2226 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: No es más que un cráter, gente. ¿Qué tal si buscamos...?

***** Pitido de un dispositivo electrónico *****

[**Tripulante 1**] (alerta): El sensor está captando trazas de radiación.

[**Tripulante 2**]: ¿Armas nucleares?

[**Tripulante 3**]: Quizá por eso no hemos encontrado restos de ninguna civilización.

[**Tripulante 2**]: Quizá por eso no hemos encontrado especies de organismos de pequeño tamaño. Un bombardeo nuclear extensivo provoca un invierno nuclear, una sentencia de muerte para ecosistemas enteros.

[**Comunicaciones**]: Buscad en el cráter, tripulación. Tal vez encontremos algo que nos permita entender qué ocurre.

Pon la carta **09** (*Chatarra radiactiva*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2227 - REGISTRO DE LA NAVE

Informe de Trache'i

Venerados tetrarcas, nuestros laboratorios y fábricas funcionan a pleno rendimiento, pero he oído a algunos residentes quejarse de la seguridad del colectivo. Creen que está desatendida. ¿Alguien tiene algo que comentar al respecto?

Marca la casilla **N** de la **Entrada 2985** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.

ENTRADA 2228 - REGISTRO DE LA NAVE

Historia de un Visitante

Fuimos enviados por Madre para examinar mundo tras mundo y hacer los preparativos para otra expulsión del exceso de energía de nuestra dimensión de origen. Una vez que encontramos un planeta apropiado y comenzamos nuestro trabajo, aparecieron los supervivientes de una batalla. Compartimos alegremente la energía vertida con ellos.

Al principio, Madre también estaba contenta con ellos, pero, tras enterarse de que albergan a traidores, empieza a dudar de lo idóneo de la cooperación.

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):

- » **Informar al embajador de que los «traidores» son valiosos miembros de Desguace y su Madre siempre puede llamar a consultas a su representante si ya no desea tener influencia aquí:** Lee la **Entrada 2434**.
- » **No alimentar la discordia e intentar evitar en el futuro encuentros entre los Visitantes fieles a Madre y los de Desguace:** Lee la **Entrada 2366**.

ENTRADA 2229 - REGISTRO DE LA NAVE

 A
 B

Si las casillas A y B están marcadas, lee la **Entrada 2456**. De lo contrario, sigue leyendo:

Negociaciones con los Visitantes

[Visitante]: Nuestra Madre desea informarnos de que aprecia la forma en que evoluciona nuestra cooperación y os envía generosos regalos. Sin embargo, su gratitud será aún mayor cuando aceptéis seleccionar a algunos candidatos para sus investigaciones.

Obtén 1 

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

- » **Enviar a algunos candidatos:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3). Roba 2 Descubrimientos de cualquier tipo y ponlos en «Descubrimientos reunidos».
- » **Rechazar:** Marca la casilla A (o la casilla B, si la casilla A ya está marcada) al principio de esta Entrada.

ENTRADA 2230 - MAPA ESTELAR

 Marca la primera casilla no marcada. Si NO todas las casillas están marcadas, sigue con la partida.
 De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Albut Wonrock

¿Quién iba a pensar que esos contenedores con los que nos habíamos ido tropezando eran piezas de un rompecabezas, y que completarlo nos abriría una nueva puerta?

Estamos prácticamente seguros de que, una vez estuvieron todos reunidos, los contenedores enviaron una señal que pasó desapercibida a los sensores de Desguace. La señal atrajo a un ser inquietante que apareció en las inmediaciones del colectivo algunas semanas después. Su forma y color no dejaban de cambiar, y partes de su cuerpo desaparecían y reaparecían, engullidas por otras dimensiones. La criatura afirmaba ser el primer Visitante que se había separado de la Madre en un pasado remoto. Se presentó como Singular y vino a recoger sus contenedores, que habían sido diseminados por una anomalía multidimensional. Las muestras que contenían eran de valor y Singular decidió cedérselas a Desguace para ayudar a desarrollar nuestro colectivo.

Singular solo cogió los contenedores y desapareció, para confusión de todos.

A pesar de que este encuentro espacial duró apenas una hora, inspirará a nuestros científicos y filósofos durante decenas de años. Quiero saber más sobre este extraño pariente mío.

Pon la carta **16** (*Regalo de coleccionista*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2231 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Estábamos a pocos pasos de la salida cuando la fortuna nos jugó una mala pasada. De repente, se produjo un fuerte temblor que sacudió el túnel e hizo llover rocas sobre nosotros. Cuando las nubes de polvo se disiparon, teníamos delante de nosotros una pila de rocas caídas que bloqueaban parcialmente la salida.

Descarta la carta de Condición global actual.

Pon la carta **P148** encima de las cartas del Sector 5.

ENTRADA 2232 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

A pesar de que todos estábamos nerviosos y alerta, nadie decidió echarse atrás. Al fin y al cabo, éramos el equipo de exploración. Lo mejor de Desguace.

Sin embargo, todos nos quedamos helados cuando los escáneres empezaron a pitar tras dar solo un par de pasos. Los filtros de aire estaban sufriendo el asalto de volúmenes letales de toxinas.

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

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

 Tira .
 Tira .
 Tira .

ENTRADA 2233 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Lleguemos al final del túnel. Debería haber un gran embalse.

*** Más pasos ***

[Tripulante 2]: Mira, el nivel del agua está bajando lentamente. Cuando pasan estas cosas, solo hay una explicación... ¿Tendrá algo que ver con la actividad sísmica?

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser. Oh, hay un Pumileón sentado ahí. Como si necesitara ayuda.

*** Pasos ***

[Comandante del equipo de exploración]: Disculpa. Somos...

[Pumileón]: Fondo. Perforado. Cristal. Investigar.

[Comandante del equipo de exploración]: Uhm... ¿el fondo del lago ha sido perforado por un cristal?

[Pumileón]: Deprisa. Agua. Sube. Peligro.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿El agua podría volver? ¿Son peligrosas las corrientes?

[Pumileón]: Daño.

[Tripulante 1]: Comandante, definitivamente deberíamos regresar.

[Comandante del equipo de exploración]: Pero ¿y si ese cristal es realmente uno de los que hace tiempo amenazaron a la Tierra? Merece la pena comprobar cómo reacciona al agua.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P149**.

ENTRADA 2234 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Lugareña 1]: ¿Los arrabales? Un sitio desagradable. Allí vive una muchacha de mala reputación, se dice que se dedica a secuestrar gente solo para pedir rescate después. No os acerquéis.

[Lugareña 2]: ¿Las Fauces? Manteneos alejados de esa bestia o matadla en cuanto se ponga a tiro. Si es que podéis, claro.

[Lugareña 3]: La gente podrá decir lo que quiera de los Visitantes, pero se preocupan de su prójimo de verdad. Han ayudado a los arrabales. No os imagináis cuánto.

[Lugareña 4]: No solo ellos. Un amigo me habló de un grupo en el norte que también ayuda.

[Lugareña 5]: Si te interesa mi opinión, este embrollo no es culpa de nadie. ¡Y los Cosechadores también piensan ayudar! Deberíamos calmarnos todos... el malestar social no trae nada bueno.

Puedes  para obtener 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2235 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1] (para sí mismo): Bien, ¿y ahora qué? Los muros son sólidos y la base está lista para una ampliación. Tal vez será una forma de aliviar la carga de la vieja Desguace. Pero primero...

*** Pasos corriendo ***

[Tripulante 2] (jadeando): Escuchad, hemos encontrado un sistema de cuevas por aquí cerca, ¡a no más de cuatro clicks al noroeste!

[Tripulante 1]: ¿Qué tiene de particular?

[Tripulante 2]: Enviamos una sonda allí. ¡Y encontramos agua! ¡Mucha! Toda la sección está surcada por corrientes de agua.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Pon la carta **P108** en el Sector 6.

ENTRADA 2236 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Salpicaduras de agua constantes***

[Tripulante 1]: Comandante, tenemos resultados.

[Comandante del equipo de exploración]: Adelante.

[Tripulante 1]: Según nuestra base de datos, el cristal tiene propiedades idénticas al devorador de planetas.

[Tripulante 2]: Y parece que las fuertes corrientes subterráneas hacen vibrar el cristal. Así que, lógicamente, cuanto más fuertes sean las corrientes, más lo serán los temblores en todo el planeta.

[Comandante del equipo de exploración]: Así que casi hemos resuelto el misterio. Si construimos presas o redirigimos de algún modo el flujo de agua, el cristal no causará más vibraciones. Pero si realmente es un asesino de planetas, crecerá y los terremotos continuarán.

[Pumileón]: Cierto.

[Comandante del equipo de exploración]: Gracias. Ah, casi se me olvida. Aquí tienes un disco con nuestros datos. Quizá lo necesites.

[Pumileón]: Recibido. Ir. Base. Ahora.

Descarta la carta de PDI de este Sector.

Cada Tripulante que esté en este Sector roba 1 carta de Sección.

Lee la **Entrada 2277**.

ENTRADA 2237 - MAPA ESTELAR

Crónica de Alburton Wonrock

Los misterios del espacio profundo nunca dejan de sorprenderme. Hoy nuestros drones han interceptado un contenedor azul de diseño desconocido a la deriva por el vacío, lleno de minerales únicos con los que nunca nos habíamos topado.

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2230**.

ENTRADA 2238 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Jamás había soñado con conocer una especie desconocida, y mucho menos entablar amistad con ella. Y desde luego, el entorno neblinoso y húmedo de Tremor Eterno parecía el lugar menos indicado para tal cosa. Sin embargo, aquí es donde conocí a los Pumileones y acabamos de emprender una nueva aventura de cooperación.

Los Pumileones también lo ven así. Gracias a nuestra ayuda, su investigación les llevó menos tiempo y arrojó mejores resultados. También sabíamos lo que queríamos. El cristal que encontramos parece inactivo y no debería interferir con nuestra futura colonia. Los Pumileones fueron fieles a su palabra y nos cedieron su base una vez terminadas sus obras. Es más, algunos de ellos decidieron visitar Desguace.

Son gente extraña, esos Pumileones. Analíticos y minuciosos, y muy interesados en adquirir conocimientos. Dolorosamente directos en algunas situaciones, reservados en otras, pero siempre capaces de sentir y demostrar gratitud. Pacíficos, pero potencialmente peligrosos. Tecnológicamente avanzados, pero emocionalmente limitados. Sea como sea, en el indiferente, frío y negro vacío, necesitaremos todos los amigos que podamos encontrar, y los Pumileones son unos excepcionalmente dignos.

Descarta la carta de Misión **M09**.

Obtén el Descubrimiento único **14**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Pon la carta **N05 (Tremor Eterno)** de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2239 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Comandante, he estado pensando en esa... ¿esa ardilla de pantano?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Te refieres a la *Vulpes Palus*?

[Tripulante 2]: Bueno, podría haber estado robando suministros para alimentar a su crías y los pacíficos Pumileones son blancos fáciles.

[Comandante del equipo de exploración]: Tiene todo el sentido. Déjame que se lo cuente.

*** Se aclara la garganta y empieza a hablar despacio ***

[Comandante del equipo de exploración]: Forma de vida. Local. Roba para alimentar. Sus bebés.

[Pumileón]: ¿Alimentar?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. Dar comida.

[Pumileón]: ¿Por qué?

[Comandante del equipo de exploración]: Uhm... para criar. Y... bebés muy débiles, ya sabes. Pequeños para cazar.

[Pumileón]: Extraño. Nosotros. No. Alimentamos.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿No?

[Pumileón]: Centros. Crecimiento. Suministran. Comida.

[Tripulante 1] (susurrando): ¿Una especie interestelar que no conoce el instinto paternal?

[Comandante del equipo de exploración]: Dejad algo de comida fuera. La *Vulpes Palus* no os molestará más.

[Pumileón]: Bien. Vosotros. Venid. Búnkeres. Terremotos.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Podemos escondernos en vuestros búnkeres cuando haya un terremoto? ¡Gracias!

Obtén 1 Suministro.

Descarta la carta de PDI de este Sector.

Lee la **Entrada 2277**.

ENTRADA 2240 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Pasos, respiración pesada ***

[Tripulante 1]: Esto ha sido más difícil de lo que pensaba. Esos estrechos pasillos son realmente claustrofóbicos.

[Comandante del equipo de exploración]: Pero mira dónde estamos. ¿Has visto alguna vez cristales tan rojos?

[Tripulante 1]: Están por todas partes, sobresaliendo de las paredes.

*** Sonido de minería ***

[Comandante del equipo de exploración]: Hay alguien ahí. ¡Eh! ¡Eh, gente! ¿Sois vosotros el grupo al que teníamos que ayudar?

*** Sonidos de minería más cerca ***

[Pumileón]: Extraemos. Cristal.

[Tripulante 1]: Hala. Mira, han retirado una gran parte de la pared del túnel para revelar el cristal.

[Pumileón]: Descubrimos. Anomalía.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Anomalía?

[Pumileón]: Estructura. Diferente.

[Comandante del equipo de exploración]: Interesante.

[Tripulante 1]: ¿Qué tal si les echamos una mano?

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, hagámoslo.

Cada Tripulante que esté en este Sector repone 2 .

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P146**.

ENTRADA 2241 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Eh, escuchadme! ¡He encontrado semillas del bosque quemado! Un contenedor lleno. No creo que vuelvan a crecer aquí, el suelo está seco e incluso carbonizado, pero les encontraremos un nuevo lugar más acogedor.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. ¡Haremos crecer un nuevo bosque!

[Tripulante 1]: Te tomo la palabra, comandante.

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

Obtén el Descubrimiento único **22** y 2 Indicios de *Flora insólita*.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 2242 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Nos picó la curiosidad y nos pusimos a peinar la zona palmo a palmo. Estuvimos a punto de perdernos en el bosque pantanoso, empapado y brumoso, y entonces nuestros detectores de signos vitales captaron algunas señales claras. Había algo grande ahí fuera, rápido y acostumbrado a la zona. Seguimos las señales para descubrir un nido sorprendentemente limpio y cuidado, lleno de crías de *Vulpes Palus*. Las criaturas parecían inofensivas, y algunos de nosotros sentimos la tentación de llevarnos varias.

Yo no lo tenía tan claro. ¿No era éticamente cuestionable? Además, ¿qué pasaría si un cachorro empezaba a gritar llamando a sus padres?

Esto había que hablarlo antes.

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):

- » **Llevarse a algunos de los cachorros:** Lee la **Entrada 2246**.
- » **Dejar la guarida intacta:** Lee la **Entrada 2254**.

ENTRADA 2243 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Qué estamos viendo?

[Tripulante 1]: Podrían ser antenas, pero todo en este lugar es raro, así que no tengo ninguna teoría.

[Comandante del equipo de exploración]: Son antenas, según nuestros escaneos iniciales, y... mira esto.

*** **Pitido electrónico** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Las antenas están conectadas al resto de la base.

[Tripulante 1]: Podrían haberlas usado para captar energía.

[Comandante del equipo de exploración]: Es probable, pero parecen dañadas. Primero tenemos que conocer mejor la tecnología local, y entonces intentaremos arreglarlas. Bueno, sigamos adelante.

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y lee la **Entrada 2533**.

ENTRADA 2244 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Olvidate de las malditas muestras! ¡Este bosque está ardiendo como un haz de plasma!

[Tripulante 1]: Sí, pero esa parte parece menos...

[Comandante del equipo de exploración]: No. No puedo dejar que arriesgues tu vida.

Cada Tripulante que esté en este Sector  y sufre una Lesión de *Quemadura*.

ENTRADA 2245 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, nos estamos acercando. El objeto es morado y parece una caja de transporte, pero enorme. Los escáneres dicen que contiene plantas. Nunca habíamos visto nada igual; tanto el contenedor como las plantas.

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2230**.

ENTRADA 2246 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Después de pensárnoslo mucho, capturamos a las crías berreantes de la *Vulpes Palus* y las metimos en un contenedor insonorizado. La *Journeyer* nos felicitó por el hallazgo y nos informó de que estaban dispuestos a investigar a los cachorros y tal vez entrenarlos para ayudar a futuros equipos de exploración.

Me alegré de la noticia, pero en el fondo seguía teniendo sentimientos encontrados. Una punzada de culpabilidad me empujó a ir a buscar de nuevo el nido, pero no hubo suerte. Parece que la ardilla adulta lo retiró y escondió mucho mejor. Bien pensado.

Pon la carta **E70** (*Vulpes Palus*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Deja la figura de la *Vulpes Palus* en su Sector actual.

Descarta la ficha de Tiempo de la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus*.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* para ponerla por su otra cara, *Madre furiosa* (no descartes ningún marcador de esta carta, ponlos en la nueva cara).

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

ENTRADA 2247 - TREMOR ETERNO

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

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

Lee la **Entrada 2249**.

Lee la **Entrada 2251**.

Lee la **Entrada 2203**.

ENTRADA 2248 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

*** **La puerta se cierra y amortigua los sonidos de la conversación; alguien suspira aliviado** ***

[Tripulante 1]: ¡Parece que lo hemos conseguido, comandante!

[Comandante de la misión]: Sí, volvamos a la nave de descenso. Tengo que volver a leer el borrador del contrato y consultar con la *Journeyer*.

[Tripulante 2]: ¿Qué tienes que leer? ¡Ya los has oído, comandante! ¡Nos ofrecen grandes descuentos en los recursos!

[Comandante de la misión]: Podría contener algunos vacíos legales o trucos.

[Tripulante 1]: Tienes razón. Un momento para descansar al fin.

[Comandante de la misión]: ¿Descansar? Estamos a punto de llevar a su representante a la *Journeyer* y posteriormente a Desguace, y antes de que nadie ponga un pie en la nave de descenso debemos dejarla más limpia que una patena. ¡QUE UNA PATENA!

- Pon la carta **N04** (*Refugio Ecléctico*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **B15** (*Representante de Refugio Ecléctico*) de «Cartas de Puento» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Si la casilla **B** de la **Entrada 2960** está marcada, no ocurre nada. De lo contrario, obtén 4 Indicios de *Tecnología alienígena*.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P126**.
- Descarta todas las cartas de Misión.

ENTRADA 2249 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Los Pumileones nos animaron a trabajar sin prisas y con cuidado para no dañar el cristal. Además, los escáneres geológicos advirtieron de su inestabilidad estructural: una perforación precipitada podría provocar el derrumbe de las paredes y el techo.

Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 2250 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante de la misión] (aclarándose la garganta): Nos alegra conocerte por fin...

[Representante de los Visitantes]: La dicha no es mutua. Hay un Traidor entre vosotros, y no toleramos a esos egocéntricos que dieron la espalda a Madre.

[Comandante de la misión]: Lo entiendo, pero ¿qué tal si dejamos a un lado esas diferencias por el bien del planeta?

[Representante de los Visitantes]: Podemos intentarlo, aunque a regañadientes. Hay algo que podríais hacer por Madre y por nosotros.

[Comandante de la misión]: Continúa.

[Representante de los Visitantes]: Deseamos capturar a las Fauces, una criatura que asola la superficie de este planeta. Estas bestias tan resistentes son dignas de estudio, y podríais ofreceros voluntarios para contenerla.

[Comandante de la misión]: ¿Contenerla?

[Representante de los Visitantes]: Capturarla, más bien. Y para motivaros, puedo garantizaros el apoyo de las gentes de los arrabales, desatendidas por los Cosechadores y que han sufrido mucho por culpa de las Fauces. Hasta ahora, solo nosotros nos hemos preocupado por su bienestar, así que, cuando las Fauces salgan de la ecuación, os estarán agradecidos.

[Comandante de la misión]: Bueno, déjame hablar con mi equipo.

- » **Aceptar la oferta:** Lee la **Entrada 2145**.
- » **Decirles que os lo tenéis que pensar:** No ocurre nada.

ENTRADA 2251 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Finalmente movimos una roca gigante que bloqueaba el camino hacia lo que los Pumileones consideraban una anomalía. Para nuestra sorpresa, lo era.

Estábamos allí de pie mirando un trozo del cristal que había crecido milagrosamente tras su separación del núcleo. Los Pumileones habían oído hablar del destructor de planetas al que había tenido que enfrentarse la Tierra, y aventuraban que este cristal debía de haber quedado inactivo, pero una parte de él había mutado de algún modo.

Lo que me sorprendió fue que decidieran llevarse la parte mutada e investigarla a fondo en su laboratorio. Su sed de conocimientos me parecía al mismo tiempo loable y alarmante. Tenía la sensación de que los Pumileones no se habían tomado demasiado en serio nuestra historia sobre la Tierra.

Queríamos seguir excavando, pero los Pumileones nos advirtieron de que la estructura de la cueva estaba a punto de derrumbarse. Aun así, decidí arriesgarme e intentar hacer algunos agujeros más.

Obtén 3 Indicios de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2277**.

ENTRADA 2252 - TREMOR ETERNO

A

Grabaciones del equipo de exploración

*** Zumbido de los motores ***

[Tripulante 1]: Este nuevo planeta tiene mucho que ofrecer... Un complejo sistema fluvial, flora abundante, fauna variada...

[Tripulante 2]: Y un impenetrable manto de niebla.

[Comandante del equipo de exploración]: Por no hablar de la actividad sísmica. Ya sería malo si el planeta fuera simplemente un pantano de niebla interminable, pero es que encima es un pantano de niebla hirviente interminable. Con temblores frecuentes.

[Tripulante 1]: Vale. Pero tiene recursos.

[Comandante del equipo de exploración]: Muchos. Y...

*** Sirenas sonando ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Alerta!
¡Turbulencias violentas!

[Tripulante 1]: ¡No, me parece que deberías decir temblores de tierra!

Inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», ve al paso 5. De lo contrario, vuelve al paso 2.
5. Abre la Planetopedia por las páginas 6 y 7 (*Tremor Eterno*).
 - Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K05**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K06**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
 - Si la casilla **A** está marcada, busca la carta de Misión **M09** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta. Luego, si la carta de Descubrimiento único **06** sigue en el espacio de Descubrimiento único, pon la carta de Misión opcional **M10** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta.
 - Abre el Registro de la nave por la página 26 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

	Nube corrosiva	Elige una opción: » Asegurar la carga Si  es 3 o más, cada Tripulante  . De lo contrario , cada Tripulante    . » Proteger la cabina Pierde 4 -  Suministros.
	Recalentamiento aerodinámico	Derivar la refrigeración Si  es 3 o más,  . De lo contrario , devuelve 1 carta de Equipo al azar a la «Armería».
	Turbulencia	Abrocharse los cinturones Elige una opción: » Cada Tripulante tira  . » Un Tripulante tira  .
	Óxido en el casco	Si  es 2 o más, avanza el medidor de Aterrizaje 1 casilla. De lo contrario , no ocurre nada.

ENTRADA 2253 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Pasos silenciosos con eco, conversaciones amortiguadas, gritos ***

[Tripulante 1]: Mira todos esos edificios. Este distrito ha visto días mejores.

[Comandante de la misión]: Por decirlo suavemente. Casi se puede oler la miseria en el aire.

[Tripulante 2]: ¡Eh, alguien viene!

[Comandante de la misión]: Preparaos.

*** Palabras ahogadas por gritos de rabia ***

[Residente 1]: ¡Mira quién ha venido! ¡Las nuevas marionetas de los Cosechadores!

[Tripulante 2]: Oye, nosotros no...

[Residente 1]: ¡Cállate, escoria!

[Residente 2]: ¿Por qué ayudáis a esos depredadores chupasangres?

[Residente 1]: Sí, los Visitantes son los únicos que intentan cambiar las cosas.

[Comandante de la misión]: ¿Qué? ¿Por qué no...?

[Residente 2]: ¡Habéis ofendido a los únicos aliados que tenemos, intrusos!

[Residente 1]: ¡A por ellos! ¡Dadles una lección!

[Comandante de la misión]: ¡Disparad solo para aturdir!

*** Disparos, gritos de víctimas ***

Cada Tripulante que esté en este Sector tira . Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P123**.

ENTRADA 2254 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Aunque es nuestro trabajo reunir representantes de nuevas especies, por razones éticas sugerí que dejáramos en paz a los cachorros. Éramos investigadores, no secuestradores.

En vez de eso, pasamos más tiempo explorando los alrededores del nido. Todo el tiempo estuvimos convencidos de que la *Vulpes Palus* nos espiaba en secreto desde lejos, y no nos sorprendió descubrir que el nido había desaparecido. La ardilla debe de haberlo reubicado y escondido mucho mejor. Bien por ella.

Obtén 1 Descubrimiento de *Especimen vivo*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

ENTRADA 2255 - MAPA ESTELAR

Informe oficial de Trache'i n.º 456/12

Todos nuestros intentos por identificar el contenedor naranja que encontramos accidentalmente han sido infructuosos. Al abrirlo, vimos una serie de máquinas y dispositivos desconocidos. Su finalidad aún está por determinar.

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

- Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2230**.

ENTRADA 2256 - BORDE DEL ABISMO

Pon 2 Plagas en el Sector 4.

No olvides resolver el Resultado verde.

ENTRADA 2257 - MAPA ESTELAR

Informe de Tohn McMuts

Me gustaría explicar la anomalía del planetoteido cubierto de hielo. Allí se da un caso de entropía invertida: el hielo se derrite en una zona y también se vierte una gran cantidad de energía, lo que puede significar que allí podríamos encontrar una salida al Mundo de los Visitantes.

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

- Obtén 3 .

ENTRADA 2258 - BORDE DEL ABISMO

El agua liberada fluye libremente para terminar su viaje en el lago más al sur.

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

- Descarta todas las Plagas del Sector 5. Sustituye el PDI del Sector 5 por la carta **P189**.

ENTRADA 2259 - MAPA ESTELAR

Diario personal de Atta

Lo sabía. Sabía que el recipiente verde que encontramos dando vueltas en el espacio profundo contendría milagros, y así fue. Los microorganismos únicos de su interior mantendrán ocupada a la Sección de Ciencia durante meses. ¡Menudo tesoro!

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

- Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 2230**.

ENTRADA 2260 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Voy a echar de menos este lugar.

[Tripulante 1]: ¿Echar de menos qué, exactamente? ¿El nivel de toxinas? ¿La niebla? ¿Los gusanos? ¿El suelo inestable?

[Tripulante 2]: La sensación de estar haciendo algo, supongo. En cuanto hay gravedad, empiezan los retos.

[Tripulante 1]: Pues los retos se convierten enseguida en embrollos.

[Comandante del equipo de exploración]: Activando el motor. *Journeyer*, ¿me recibes? Estamos iniciando los procedimientos de despegue.

Si tu carta de Misión actual es la **M08** o la **M09**, lee la **Entrada 2204**.

De lo contrario, sigue leyendo:

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Retira del juego la carta de Aterrizaje **L03**.
3. Pon la carta **Y12** (*21 Delphini*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
4. Pon las cartas **W28-W38** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».
5. Pon la carta **E65** (*Consejero Pumileón*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».
6. Lee la **Entrada 2280**.

ENTRADA 2261 - TREMOR ETERNO

Diario personal, comandante del equipo de exploración

Con el corazón a mil por hora, salí para parlamentar con los desconocidos.

Eran criaturas bastante bajas, pero imponentes: sus brazos como troncos casi tocaban el suelo y sus cabezas estaban protegidas por collares de piel endurecida. Además, nos superaban en número, y sin duda conocían la zona.

Si se pusieran hostiles, tendríamos serios problemas.

Por suerte, no fue así; parecían tan intrigados como nosotros.

«Hola», dije mirando al desconocido que salió para hacerme frente. «Somos de Desguace. Venimos en son de paz».

El desconocido levantó la mano de una forma sorprendentemente parecida a una antigua tradición terrícola y dijo en un dialecto Idemiano:

«Hola. Nosotros. Pumileones. Nosotros. Paz».

Me pareció estar sufriendo una alucinación. ¿Un representante de una especie alienígena desconocida hablando un idioma conocido por nuestra IA? ¿Qué probabilidad había de eso?

«¿Cómo aprendiste nuestra lengua?», dije entre balbuceos en el mismo dialecto Idemiano.

Nuestra IA preparó de inmediato un canal de comunicación para que nuestro diálogo fuera más fluido, y los Pumileones explicaron que hace tiempo se toparon con una colonia Idemiana y oyeron hablar sobre las especies de Desguace. La colonia, sin embargo, fue aniquilada como si alguien la hubiera atacado desde fuera del planeta.

La noticia fue a la vez fascinante e impactante.

«¿Y qué estáis haciendo aquí?».

«Investigar. Cristal. Perforado. Planeta».

Eso captó mi atención. Al fin y al cabo, los terrícolas tenían una triste historia sobre cierto cristal devorador de planetas y, tras unas cuantas preguntas, reuní más datos interesantes.

En efecto, había una gran estructura cristalina en el interior del planeta, y los Pumileones estaban ansiosos por investigarla; sin embargo, no tenía claro que aquel fuera EL cristal.

Para mi alivio, los Pumileones no eran belicosos. Al contrario, les parecíamos interesantes y querían saber más de nosotros, pero primero tenían que terminar su investigación en la zona.

Pronto formalicé mi primer acuerdo interestelar. Me ofrecí a ayudarles en su trabajo y, cuando terminaran, los Pumileones nos cederían gustosos su base y visitarían Desguace.

Antes de nada, la expedición Pumileona tenía que deshacerse de una criatura local que no dejaba de robar sus provisiones y distraer a los investigadores. Como eran una especie pacífica, no tenían ningún interés en matar a aquel ser. Lo único que necesitaban era que se mantuviera alejado.

Obtén 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

Sustituye la carta de Misión **M08** por la carta de Misión **M09**.

Pon la carta de Misión opcional **M10** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P150**.

Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P152**.

Si la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* y su figura no están reveladas, pon la carta de Amenaza de la *Vulpes Palus* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 5.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2252** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 2262 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si hay 1 marcador en la carta de Misión **M06**, lee la **Entrada 2288**.

De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2263 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Sirenas de emergencia ululando ***

[Tripulante 2]: ¡Maldita sea, el ordenador se ha bloqueado! Quiere repetir el diagnóstico.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Sáltatelo! ¡No hay tiempo!

[Tripulante 2]: No puedo. ¡Se ha bloqueado, te lo estoy diciendo!

*** Ruido metálico de un cable extraído a la fuerza ***

[Comandante del equipo de exploración]: Olvídate del ordenador.

*** Rugido del terremoto ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Comunicaciones, despegamos en modo de emergencia! Tenemos bajas. Repito, tenemos bajas. Intentaremos...

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2264 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Aquí hay un lago subterráneo. Estamos haciendo una breve pausa para recuperar el aliento y tomar muestras del agua. Si decidimos reconstruir la colonia, tendríamos que encontrar fuentes de biomasa. Bien, ¿nos ponemos en marcha?

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

Obtén 1

Obtén 1 cada Tripulante que esté en este Sector tira .

Obtén 1 cada Tripulante que esté en este Sector tira .

ENTRADA 2265 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Parece que el fondo del estanque está lleno de desechos de la guerra, y algunos de ellos son radiactivos. No me gustaría que nadie se metiera en esa agua, y mucho menos que recogiera nada de lo que hay en ella. Tened cuidado.

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2266 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¿Cuánto tiempo llevamos aquí?

[Tripulante 2]: Seis días.

[Tripulante 1]: Solo seis y mira. Las ramas de los árboles ya están dando brotes y veo hierba fresca. Briznas diminutas y débiles, pero... me hace muy feliz.

[Tripulante 2]: Claro. Las marcas de la guerra desaparecerán pronto y esta misión será lo mejor en lo que haya participado jamás.

[Tripulante 2]: Yo también.

Descarta la carta de Misión M25. Busca la carta de Misión opcional M24 y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 2267 - BORDE DEL ABISMO

Informe oficial, comandante del equipo de exploración

Hemos hecho todo lo posible, pero por desgracia los errores fueron inevitables. Lamento profundamente informar de que nuestras insensibles acciones han provocado un mayor deterioro del ecosistema local.

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 de Amenaza de la Especie autóctona en el espacio indicado encima del tablero de Planeta (si ya está ahí, no ocurre nada). Si la figura de la Especie autóctona NO está en el tablero de Planeta, ponla en el Sector 3. Lee la **Entrada 2270**.

La Amenaza Especie autóctona realiza las acciones Búsqueda y Amenaza. Si la figura de la Especie autóctona NO está en el tablero de Planeta, en vez de eso ponla en el Sector 3. Lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2268 - TIERRA PROMETEDORA

Crónica de Alburton Wonrock

«... debería funcionar ahora. ¡Eh! ¡Journeyer! ¿Nos oís?».

Esas fueron las primeras palabras de Tierra Prometedora grabadas por nuestra nave y retransmitidas a Desguace. El mensaje nos llegó tras demasiadas horas de viaje por el espacio, y volvimos a desear tener nuestro Caballero negro, que nos proporcionaba una comunicación instantánea.

A pesar de todo, los tetrarcas estaban eufóricos. El puerto espacial estaba terminado y la comunicación era básica, pero suficiente. Muy pronto enviaríamos colonos a vivir a Tierra Prometedora, y un torrente de recursos fluiría hacia Desguace. Toda la estación, nuestro hogar, estaba llena de esperanza.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta P101.

Lee la **Entrada 2142**.

ENTRADA 2269 - TREMOR ETERNO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ven aquí... ¡Bien! ¡Buen chico! ¡Aquí tienes un pez!

[Tripulante 2]: El hecho de que lo hayamos encontrado en el agua no significa que sea un pez.

[Tripulante 1]: Lo que sea. Mira, ¡nuestro perezoso tóxico parece intrigado!

[Tripulante 2]: O hambriento.

[Comandante del equipo de exploración]: Tira el... uhm... el pez y lo sabremos.

*** **Salpicadura** ***

[Tripulante 2]: Sigue mirándote. No es por hambre. Le gustas.

[Tripulante 1]: Bueno, por si tuvieras razón, ¿podemos activar el emisor de escudo?

[Comandante del equipo de exploración]: Lo acabo de hacer.

*** **Pitido electrónico** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Funciona. El escudo suprime la emisión de toxinas. Ahora podemos llevarnos nuestro no-tan-tóxico Accidiano y preparar algún tipo de desintoxicación química.

[Tripulante 1]: Nos está siguiendo. ¡Nos hemos agenciado una mascota!

Pon la carta E71 (Accidiano) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería». Puedes descartar la carta de Amenaza del Accidiano y su figura.

ENTRADA 2270 - BORDE DEL ABISMO

Resuelve el primer efecto que se aplique:

Si hay 2 Plagas en el Sector 1, lee la **Entrada 2272**.

Si hay 2 Plagas en el Sector 2, lee la **Entrada 2273**.

Si hay 2 Plagas en el Sector 3, lee la **Entrada 2274**.

Si hay 2 Plagas en el Sector 4, lee la **Entrada 2275**.

Si hay 2 Plagas en el Sector 5, lee la **Entrada 2276**.

Si hay 2 Plagas en el Sector 6, lee la **Entrada 2279**.

ENTRADA 2271 - TIERRA PROMETEDORA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Tres. Dos. Uno. Y... encendido.

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

[Tripulante 2]: Camaradas, la primera depuradora de nuestra colonia parece estar a pleno funcionamiento.

*** **Pitido de fallo mecánico. Patada contra una superficie metálica. El pitido desaparece.** ***

[Tripulante 2]: Ahora sí.

[Tripulante 1]: Muy pronto, la gente estará bebiendo agua local depurada por nuestra magnífica planta. Este planeta promete mucho.

- Obtén 1
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta P110.

ENTRADA 2272 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: El astromóvil nos bloquea el paso. ¿Puedes moverlo, por favor?

[Tripulante 1]: La zona está llena de chatarra. ¿A dónde quieres que lo mueva?

[Comandante del equipo de exploración]: Allí, junto a ese edificio.

[Tripulante 1]: Me pongo a ello.

*** **Sonido de motor activado** ***

[Tripulante 2]: El edificio no parece muy estable, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Crees que las vibraciones del motor suponen una amenaza para un edificio...?

*** **Estruendo** ***

[Comandante del equipo de exploración]: No me fastidies. El único edificio habitable de la colonia destruida ha pasado a mejor vida.

Si hay un PDI impreso (Ruinas) en el Sector 1, pon la carta P182 en el Sector 1. De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 1 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 1. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2273 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

(Jadeando) Maldita sea, Comunicaciones, removimos el suelo para tapar un montón de carbón incandescente, y accidentalmente reavivamos el incendio. La zona vuelve a estar en llamas. Debemos huir.

Si hay un PDI impreso (*Bosques abrasados*) en el Sector 2, pon la carta **P184** en el Sector 2. De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 2 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 2. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2274 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Hemos detectado temblores sísmicos, no muy fuertes, pero continuos. Aun así, es necesario que exploremos la montaña desde dentro. Espero que los temblores no empeoren.

Si hay un PDI impreso (*Montaña maltrecha*) en el Sector 3, pon la carta **P186** en el Sector 3. De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 3 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 3. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2275 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡El río se está desbordando!

[Tripulante 1]: Esto es exactamente lo último que necesitábamos. Muy pronto, la zona se convertirá en un pantano traicionero.

Si hay un PDI impreso (*Río moribundo*) en el Sector 4, pon la carta **P188** en el Sector 4. Recuerda, cuando cualquier Tripulante se mueva desde el Sector 4, no podrá volver a dicho Sector durante esta Exploración.

De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 4 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 4. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2276 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, tengo malas noticias. Nuestro intento de desarmar un misil sin detonar ha provocado un vertido involuntario de toxinas en el lago. Todavía estamos evaluando los daños.

Si hay un PDI impreso (*Estanque casi seco*) en el Sector 5, pon la carta **P190** en el Sector 5. De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 5 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 5. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2277 - TREMOR ETERNO

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 Indicio de *Espécimen vivo*.

Lee la **Entrada 2238**.

Obtén 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 2278 - MAPA ESTELAR

Cumbre estratégica de la Tetrarquía

Honorables tetrarcas, como oficial de desarrollo de estrategias, me gustaría presentaros el planeta HAT-P-44 C, la Cábala del Agua. Como podéis ver, está cubierto en un 86 % por océanos. Hay varios archipiélagos diminutos esparcidos por todo el hemisferio norte, pero tienen poco valor para nosotros. Lo más interesante con diferencia son sus masas de agua, repletas de intrigantes formas de vida. A primera vista, parecen versiones en miniatura de los gigantes de Cábala. Tetrarca Ava, me atrevería a decir que te resultarán familiares y atractivas.

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 2279 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿A qué viene esa cara tan larga?

[Tripulante 1]: Acabamos de hacer algo terrible.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué ha pasado?

[Tripulante 1]: De algún modo, provocamos la desaparición de las aguas subterráneas. La zona pronto será un desierto.

Si hay un PDI impreso (*Llanura*) en el Sector 6, pon la carta **P192** en el Sector 6. De lo contrario, cada Tripulante que esté en el Sector 6 tira .

Luego, retira 2 Plagas del Sector 6. Si sigue habiendo un Sector con al menos 2 Plagas, lee la **Entrada 2270**.

ENTRADA 2280 - HISTORIA

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

Obtén 1 . Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Obtén 1 . Pon las cartas **F07** (*Nivel de investigación 1*) y **F14** (*Nivel de producción 1*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Pon la carta **C17** (*Centro de comercio*) de «Proyectos de producción» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Pon la carta **C20** (*Centro de entrenamiento*) de «Proyectos de producción» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Pon las cartas **W50-W52** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas». Lee la **Entrada 2326**.

ENTRADA 2281 - BORDE DEL ABISMO

Resuelve el primer efecto que se aplique:

- Si estás en el Sector 1, lee la **Entrada 2282**.
- Si estás en el Sector 2:
 - y el PDI impreso (*Bosques abrasados*) está en el Sector 2, lee la **Entrada 2283**.
 - y la carta **P183** está en el Sector 2, lee la **Entrada 2284**.
 - y la carta **P184** está en el Sector 2, lee la **Entrada 2285**.
- Si estás en el Sector 3:
 - y el PDI impreso (*Montaña maltrecha*) está en el Sector 3, lee la **Entrada 2286**.
 - y la carta **P185** está en el Sector 3, lee la **Entrada 2287**.
 - y la carta **P186** está en el Sector 3, lee la **Entrada 2289**.
- Si estás en el Sector 4:
 - y el PDI impreso (*Río moribundo*) está en el Sector 4, lee la **Entrada 2291**.
 - y la carta **P187** está en el Sector 4, lee la **Entrada 2292**.
 - y la carta **P188** está en el Sector 4, lee la **Entrada 2293**.
- Si estás en el Sector 5:
 - y el PDI impreso (*Estanque casi seco*) está en el Sector 5, lee la **Entrada 2295**.
 - y la carta **P189** está en el Sector 5, lee la **Entrada 2296**.
 - y la carta **P190** está en el Sector 5, lee la **Entrada 2297**.
- Si estás en el Sector 6:
 - y el PDI impreso (*Llanura*) está en el Sector 6, lee la **Entrada 2298**.
 - y la carta **P191** está en el Sector 6, lee la **Entrada 2303**.
 - y la carta **P192** está en el Sector 6, lee la **Entrada 2299**.

ENTRADA 2282 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

*** **Crujido de pasos** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Qué espectáculo más deprimente. Qué pena ver una colonia antaño próspera reducida a un montón de escombros. ¿Alguna lectura?

[Tripulante 1]: Altos niveles de radiación. Señales definitivas de una explosión nuclear.

[Tripulante 2]: Mira allí. Ese cráter confirma tu teoría.

[Comandante del equipo de exploración]: Alguien desintegró a esas pobres almas sin miramientos. ¿Alguna idea de quiénes pueden haber sido las víctimas?

[**Tripulante 1**]: Idemianos, lo más probable. La arquitectura, o mejor dicho lo que queda de ella, se asemeja a las estructuras clásicas de su especie. Supongo que tripulación de la *Vanguard* o peregrinos. Voy a tomar algunas muestras de todos modos.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Ojalá pudiéramos resolver otro misterio más.

[**Tripulante 1**]: ¿Como quiénes fueron los atacantes?

[**Tripulante 2**]: ¿Y por qué les apetecía hacer saltar por los aires una colonia bien poblada?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Justamente.

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

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2283 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Crujido de pasos ***

[**Tripulante 1**]: Comandante, esto es inquietante. Estamos en un bosque y acabo de comprobar el nivel de humedad del suelo. El contenido de agua es cercano a cero.

[**Tripulante 2**]: ¿En serio? Bastará una chispa para que se incendie y no me apetece quemarme.

[**Comandante del equipo de exploración**]: A nadie le apetece. ¿Y si desviamos un río hacia aquí para que el bosque lo absorba?

[**Tripulante 1**]: ¿Un río? Es una idea loca, pero... vamos a intentarlo.

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

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2284 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

El bosque local está marchito en esta zona, pero en otras el suelo podría ser más fértil o recibir mejor riego. Aún nos quedan algunas semillas, ¿qué os parece si buscamos un lugar más apropiado para plantarlas?

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

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2285 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: El fuego se ha avivado de nuevo. Es un espectáculo horrendo.

[**Tripulante 2**]: Pasarán semanas antes de que se extinga.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Si no meses.

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

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2286 - BORDE DEL ABISMO

Informe oficial, comandante del equipo de exploración

Según mi teoría inicial, la montaña fue objetivo de un ataque. Una fuerza tremenda pulverizó la mayor parte de su superficie y las laderas supervivientes de la montaña quedaron marcadas con enormes cráteres. También nos fijamos en algunos agujeros que podrían ser obra de haces de plasma. Antes descendían por aquí varios arroyos, pero sus cauces están ahora bloqueados por rocas.

Las pruebas que hicimos más tarde confirmaron mis sospechas. Los niveles de radiación de la montaña eran letalmente elevados. Todo ello nos hizo darnos cuenta de lo feroz que había sido el asalto.

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

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2287 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Ves esos agujeros de ahí arriba? Sus formas me resultan familiares. Además, podríamos usarlos para colarnos en la montaña y averiguar qué pasó aquí.

[**Tripulante 1**]: Parece una subida peligrosa.

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

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2288 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si la casilla B de la **Entrada 2960** está marcada, lee la **Entrada 2290**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2305**.

ENTRADA 2289 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

*** Crujido de pasos, pitidos electrónicos ***

[**Tripulante 2**]: Qué interesante.

*** Más pitidos ***

[**Tripulante 2**]: Cada vez más prometedor.

[**Tripulante 1**]: ¡Sí! ¡Acabo de encontrar un enorme yacimiento de mineral!

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

Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 2290 - REFUGIO ECLÉCTICO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Visitante**]: Madre ha bendecido nuestra cooperación. Ha sido fructífera y...

[**Mercenario**]: Hola a todos. ¿Interrumpimos algo?

[**Visitante**] (con indignación): En el nombre de Madre, ¿qué está pasando aquí? ¿Unos soldados armados se atreven a interrumpir una negociación?

[**Comandante de la misión**]: Eh, tenemos un asunto entre manos.

[**Mercenario**]: Pero no es el asunto correcto.

[**Visitante**]: No me gusta tu tono. Explicáte o márchate del edificio.

[**Mercenario**]: Venimos en nombre de los Cosechadores, que se sienten menospreciados por vosotros.

[**Comandante de la misión**]: ¿Menospreciados?

[**Mercenario**]: Son la facción más poderosa de Refugio Ecléctico, y no quieren quedarse fuera de ninguna transacción de importancia estratégica.

[**Comandante de la misión**]: ¿Y qué quieren?

[**Mercenario**]: Que paguéis un impuesto por este acuerdo.

[**Visitante**]: Indignante. Si quieren negociar, están invitados a la mesa, así que ¿por qué no dejáis de pavonearos con vuestras armas?

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):

- » **Pagar**: Descarta 2 Descubrimientos de cualquier tipo y lee la **Entrada 2305**.
- » **Ocultarse tras los Visitantes**: Marca la casilla **A** de la **Entrada 2960** y lee la **Entrada 2305**.
- » **Librarse de los intrusos por la fuerza** (no puedes elegir esta opción si algún Tripulante tiene 3 Lesiones): Cada Tripulante que esté en este Sector tira **4B**. Lee la **Entrada 2305**.

ENTRADA 2291 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Este río está enfermo y moribundo.

[**Tripulante 2**]: No me extraña. El agua está llena de barro y suciedad. Además, ha cambiado de rumbo y no está irrigando nada.

[**Tripulante 1**]: El río es esencial para cualquier esperanza de vida en la zona.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí. Y lo limpiaremos.

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

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2292 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Ya lo tengo. Esas líneas junto a la ladera de la montaña solían ser arroyos, obstruidos ahora por desprendimientos de rocas. Si retiramos las piedras, el agua volverá a bajar y limpiará el río enfermo.

[Comandante del equipo de exploración]: Buena idea. Manos a la obra.

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

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2293 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Qué asco. Sí, el nivel del río ha subido, ¡pero yo no lo llamaría agua! Es todo barro y ceniza.

[Comandante del equipo de exploración]: Pasarán meses antes de que el agua se aclare, pero aun así es algo por lo que merece la pena esperar.

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

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2294 - REFUGIO ECLÉCTICO

Informe del comandante del equipo de exploración

El planeta parece asolado por varias catástrofes y, lo que es peor, su comunidad parece dividida. He entrado en contacto con los Cosechadores, un grupo formado por Aerugones, Idemianos y terrícolas, centrado en la ciudad principal. Nos han avisado de que hay monstruos en el desierto que amenazan la existencia de la ciudad. Están haciendo todo lo posible por tomar el control de la ciudad para reparar los daños y prepararse para repeler los ataques, pero no pueden localizar ni matar a los monstruos. Nos han ofrecido algunos recursos e invitado a una reunión en el distrito comercial local, pero al mismo tiempo nos han pedido que no nos pongamos en contacto con su grupo rival, los Visitantes. En su opinión, los Visitantes solo se preocupan de sí mismos y de su extraño planeta extradimensional.

Me preocupa. No me gustaría empeorar los conflictos locales y, muy a mi pesar, vimos a los Visitantes abandonar precipitadamente el puerto espacial. Por la forma en que se movían sus tentáculos, se notaba que estaban descontentos.

Seguimos adelante con nuestra misión. Cambio y corto.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P121**.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2960**.

ENTRADA 2295 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Supongo que alguna vez fue un lago. Ahora es más bien un pantano fangoso.

[Tripulante 2]: Es por el río. Y todos esos residuos tóxicos.

[Comandante del equipo de exploración]: Ojalá pudiéramos hacer algo, pero por desgracia ahora no es el momento.

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

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2296 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Antes de irnos... Comandante, apuesto a que podría haber algas y cianobacterias de interés en el lago. ¿Qué tal si recogemos algunas muestras?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, hacedlo.

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo*.

ENTRADA 2297 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Empecemos por analizar el agua del estanque.

*** Pitido electrónico ***

[Tripulante 1]: Ouch.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Tan mal?

[Tripulante 1]: Sí. El agua está contaminada por metales pesados, pero su estado mejorará con el tiempo.

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

Obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 2298 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Otra anomalía, tripulación. Esta tierra parece fértil, ¿verdad?

*** Pitido electrónico ***

[Tripulante 1]: Sí. Su PH es favorable.

[Comandante del equipo de exploración]: Entonces, ¿por qué no crece nada aquí?

Si hay al menos 1 casilla marcada en la **Entrada 2241**, lee la **Entrada 2319**. De lo contrario, obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2299 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Deberíamos esperar una oportunidad mejor.

[Tripulante 1]: Estoy de acuerdo. El suelo de la zona es de buena calidad, pero está seco. No crecerá nada.

[Tripulante 2]: Paciencia. Quizá podamos remediarlo de algún modo.

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

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2300 - HISTORIA

La situación de Desguace parecía favorable hasta ahora.

La colonia de Tierra Prometedora proporcionó un flujo constante de recursos a nuestra base espacial, que se encontraba en dificultades, y los residentes de Refugio Ecléctico compartieron sus conocimientos sobre los sistemas solares vecinos. Se rumoreaba que los tetrarcas ya habían elegido un planeta con un hábitat rico y variado para fundar otra colonia. Los ingenieros de la tripulación habían conseguido darle un lavado de cara a la vieja *Journeyer*, que ahora podía viajar más rápido y más lejos. Además, Desguace podría contactar al fin con planetas lejanos.

Aquellos días llenos de acontecimientos supusieron un avance inusitado, el primero tras muchos años de esfuerzos y miserias. Muchos tripulantes seguían resentidos por la fría reacción de la Tierra, pero la perspectiva de que otras flotas de especies inteligentes acudieran en nuestra ayuda nos daba esperanzas. Por desgracia, nunca conseguimos volver a contactar con los Idemianos y estábamos preocupados por ellos. Los Aerugones, por otro lado, ya estaban muy cerca. Sin embargo, ¿eran aliados o simplemente otra facción con sus propios planes?

- Coge la carta **S01** (*Incertidumbre*) del sobre «A la espera...» y retírala del juego.
- Pon las cartas **O02** (*Extender la influencia de Desguace*) y **O05** (*Explorar nuevos sistemas*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon las cartas **Y06** (*Theta Geminorum*), **Y07** (*21 Delphini*) e **Y08** (*Gamma Aquilae 3*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon las cartas **S04** (*Llega la embajadora*) y **S05** (*Silencio*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2304**.

ENTRADA 2301 - MAPA ESTELAR

Grabaciones de instrucción en el espacio exterior

[Tripulante 2]: Cuidado. Con cuidado.

[Tripulante 1]: Comandante, nos hemos hecho con uno de los contenedores flotantes.

[Comandante de la misión]: Está bien, ponte el traje. Es hora de entrar en el muelle y...

[Tripulante 2]: ¡Comandante, no! ¡He hecho otro escaneo! Hay pequeñas concentraciones de microbios congelados por todo el contenedor.

[Comandante de la misión]: ¡Abortad de inmediato! Expulsad esa cosa y descontaminad la zona.

[Tripulante 1]: Pero no sabemos qué hay dentro del contenedor. Tal vez con drones...

[Comandante de la misión]: Los drones no son lo bastante precisos para un trabajo así. ¿Quieres contaminar toda la *Journeyer*?

[Tripulante 2]: ¿Y si usamos lo que encontramos en el otro contenedor?

[Comandante de la misión]: Hum... Buena idea. Deberíamos intentarlo.

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 **E14** (Brazo sonda) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

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

ENTRADA 2302 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Capitán]: No podemos volver. ¡Sus cazas son más rápidos que nosotros y están bien armados! Si damos marcha atrás, solo seremos un blanco más fácil.

[Tripulante 2]: Además, si huimos ahora, estaremos dejando a los Idemianos en la estacada. Cuentan con nosotros.

[Tripulante 1]: Mierda. Así que no nos queda más remedio que seguir adelante.

[Capitán]: Vamos a demostrarles de qué pasta estamos hechos. ¡Adelante!

Tira todos tus dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere: finaliza la prueba de dados en curso y el turno de este Tripulante (sin robar un Evento), sácalo de su funda de Escalafón, ponlo en tu tablero de Tripulación y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería».

La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante. Si era el último Tripulante, lee la **Entrada 2307**.

Si sacas cualquier otro resultado, ignora la cuarta carta de Lesión y su dado correspondiente. Sigue con la partida.

ENTRADA 2303 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Mira!

[Tripulante 2]: ¿Qué? ¿Quieres enseñarme una planta?

[Tripulante 1]: No es solo una planta. ¿Ves lo pequeña que es? ¡Es una de las nuestras! ¡Están brotando!

[Tripulante 2]: Pues es la primera vez que logro ayudar a un ecosistema alienígena. Genial.

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

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2304 - HISTORIA

*** Sirena de advertencia ululando ***

[Ava]: ¿Qué pasa?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Se acerca una nave espacial, comandante.

[Ava]: ¿Idemiana o Aerugon?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: De ninguna de las dos especies.

[Ava]: ¿De ninguna de las dos? Muy curioso.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Moderadamente curioso, diría yo. No existe en nuestra base de datos.

[Ava]: Más vale prevenir que curar. Pasad de alerta amarilla a roja.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Han abierto su canal de comunicación.

[Ava]: ¿Quiéren hablar? Aún más interesante. Pásamelos.

*** Torrente de sonidos inconexos ***

[Ava]: No vamos a entender un pimiento, ¿verdad?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: La IA está ocupada decodificando, pero creo que he oído una palabra. Más de una. Empieza a tener sentido.

*** Los sonidos se convierten en una voz generada por ordenador ***

[Alucinator]: Saludos. Saludos, viajeros espaciales.

[Ava]: Saludos. (Con duda) ¿Nos... Nos entendéis?

[Alucinator]: Sí. Acabamos de recrear y analizar vuestro lenguaje lo suficientemente bien como para mantener una conversación sencilla.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¡Son mucho más rápidos que nuestra IA!

[Ava]: Bienvenidos, forasteros. ¿Podéis identificarnos?

[Alucinator]: Sí. Podéis llamarnos Alucinors. Venimos en son de paz.

Lee la **Entrada 2306**.

ENTRADA 2305 - REFUGIO ECLÉCTICO

*** Una puerta se cierra y amortigua los sonidos de la conversación; alguien suspira aliviado ***

[Tripulante 1]: ¡Parece que lo hemos conseguido, comandante!

[Comandante de la misión]: Sí, creo que sí. Volvamos a la nave de descenso. Tengo que volver a leer el borrador del contrato y consultar con la *Journeyer*.

[Tripulante 2]: ¿Qué hace falta consultar? ¡Ya los has oído, comandante! ¡Nos van a otorgar influencia en el oasis! También han obligado a los Cosechadores a dejarnos comerciar con la colonia. ¡Es un trato increíble, comandante!

[Comandante de la misión]: Sí, lo es; bendita sea su Madre.

[Tripulante 1]: Un momento para descansar al fin.

[Comandante de la misión]: ¿Descansar? Estamos a punto de llevar a un representante de los Visitantes a la *Journeyer* y posteriormente a Desguace, y antes de que nadie ponga un pie en la nave de descenso debemos dejarla más limpia que una patena. ¡QUE UNA PATENA!

[Tripulante 1] (con desesperación): Sí, claro.

- Pon la carta **N04** (*Refugio Ecléctico*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **B16** (*Embajador de los Visitantes*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **S02** (*Contacto interrumpido*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Si la casilla **A** de la **Entrada 2960** está marcada, no ocurre nada. De lo contrario, obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P126**.
- Descarta todas las cartas de Misión.

ENTRADA 2306 - HISTORIA

Tras una larga conversación con los Alucinors, los tetrarcas descubrieron que estos seres eran una especie de uniformes controlados por la conciencia de seres que descansaban muy lejos, en un mundo secreto. Lo más importante era que estaban dispuestos a cooperar con Desguace. Compartieron con la Tetrarquía la ubicación de una antigua base en ruinas, situada en un planeta solitario rodeado de anillos de hielo: podría esconder algunas nuevas tecnologías y datos importantes para Desguace.

Los tetrarcas aún no tenían claro si podían confiar en los Alucinors o no. Por eso lo consultaron con los jefes de Sección.

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):

- » **Recibir a los Alucinors como iguales:** Lee la **Entrada 2310**.
- » **Invitar a los Alucinors como huéspedes y mantenerlos vigilados:** Lee la **Entrada 2321**.

ENTRADA 2307 - FLOTA IDEMIANA

Conversación junto a la colección de murales de Desguace

[Tripulante 2]: Este mural siempre me deprime.

[Tripulante 1]: Sí, tiene demasiado negro, y el negro da bajona.

[Tripulante 2]: Pero no había otra forma de que los artistas captaran el momento. El negro es el color de la desesperación, y tenemos mucho que lamentar. La *Journeyer* sobrevivió a duras penas al enfrentamiento con el enemigo. Las reparaciones tardaron una eternidad, y las víctimas...

[Tripulante 1]: Perdí a un primo allí. La mayoría de nosotros perdió a un amigo o pariente en esa batalla.

[Tripulante 2]: Por no hablar de los Idemianos. Solo uno de sus cruceros sobrevivió a la batalla, maltrecho y hecho pedazos. Se vieron obligados a dejar atrás varias cápsulas de evacuación. Qué tragedia.

[Tripulante 1]: El enemigo pagará por ello algún día.

[Tripulante 2]: Eso no va a resucitar a los muertos. Pero sí, hay que hacer algo con esos monstruos.

[**Tripulante 1**]: ¿Alguien sabe por qué no nos han destruido a todos? Podrían haber desintegrado fácilmente la *Journeyer*, pero no lo hicieron.

[**Tripulante 2**]: Siguieron a la *Journeyer* con sus escáneres, pero no dispararon misiles. Supongo que nos dejaron para el postre.

[**Tripulante 1**]: Qué perspectiva más halagüeña. ¿Sabes qué? Volvamos al trabajo y dejemos de pensar en la muerte.

[**Tripulante 1**]: Eso.

Si la carta **P203** (*Journeyer*) o **P204** (*Journeyer maltrecha*) está en el tablero de Planeta, sustitúyela por la carta **P205**.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

Lee la **Entrada 2492**.

ENTRADA 2308 - HISTORIA

La Tetrarquía anunció finalmente su decisión.

Las principales tareas de Desguace eran ahora fundar otra colonia, explorar la base del planeta de los anillos de hielo y localizar la flota Idemiana desaparecida.

Estos días interesantes estaban a punto de serlo aún más.

Si estás en una Exploración planetaria, retira del juego la carta de Aterrizaje **L01**, abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Si la carta de Aterrizaje **L01** está en el Escáner planetario, lee la **Entrada 2380**.

De lo contrario, retira del juego la carta de Aterrizaje **L01** y continúa con la Gestión de la nave.

ENTRADA 2309 - FLOTA IDEMIANA

[**Tripulante terrícola**]: ¿Qué te parece, amor?

[**Tripulante Aerugon**]: Exagerado. Como la mayoría de las cosas que hacéis los terrícolas.

[**Tripulante terrícola**]: Tal vez sea exagerado, pero representa un momento histórico, el momento en el que la *Journeyer* vino a salvar la flota Idemiana.

[**Tripulante Aerugon**]: Lo sé. Pero ¿por qué lo exaltas tanto? Obviamente, no podíais dejarlos morir. ¿A qué viene darle tanto bombo? Teníais un trabajo que hacer, lo hicisteis y solucionado. ¿Para qué sirve este mural?

[**Tripulante terrícola**]: Para que las próximas generaciones lo recuerden.

[**Tripulante Aerugon**]: ¿Acaso no tenéis registros digitales?

[**Tripulante terrícola**]: Nada funciona tan bien como el arte. Mira. Aquí se ve cómo llega la *Journeyer*, y allí se ve un escuadrón Idemiano disperso. Dos naves fueron aniquiladas, la tercera quedó en llamas, la cuarta seguía luchando, a pesar de estar en inferioridad numérica. También se ven naves enemigas rodeando ya a la *Journeyer*, y algunas de sus cápsulas hundiéndose en el fuselaje. Tuvimos que darlo todo para repeler a esos bastardos.

[**Tripulante Aerugon**]: Exaltado. Sofisticado. Innecesario. Pero...

[**Tripulante terrícola**]: ¿Pero qué?

[**Tripulante Aerugon**]: Llamativo. Y memorable.

[**Tripulante terrícola**]: Y por eso necesitamos el arte.

- Abre la Planetopedia por las páginas **12** y **13** (*Flota Idemiana*).
- No hay proceso de Aterrizaje. Sin embargo, comprueba la hoja de bolsillos del *Hangar* (Registro de la nave, página **21**) y pon todas las figuras de Nave de descenso que haya disponibles allí junto al tablero de Planeta.
- Devuelve todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso al sobre «A la espera...».
- Devuelve todas las cartas de Compañero y Equipo de misión a la «Armería». Solo se usa Equipo menor y personal.
- Elige hasta 6 cartas de Equipo personal para esta Misión y repártelas entre los Tripulantes.
- Devuelve el tablero de Nave de descenso a la caja: no hay Ascensos de escalafón ni . Mantén tus Descubrimientos en «Descubrimientos encontrados», a la izquierda del tablero de Planeta.
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 1.
- Pon la carta **P201** en el Sector **1** y la carta **P202** en el Sector **2**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.
- Pon la carta de Misión **M14** en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta.

- Pon la carta de Misión opcional **M35** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta. Este es el contador de Desdén. Cuando tengas que aumentar el contador de Desdén en 1, mueve el marcador a la casilla que tenga 1 número mayor. Cuanto mayor sea el valor, peores serán las consecuencias en el futuro.
- Ajusta el contador de Desdén: pon 1 marcador en la casilla 0 de la carta de Misión **M35**.
- Pon las cartas **12** y **15** en el espacio de Descubrimientos únicos.
- 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.
- 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.

ENTRADA 2310 - HISTORIA

Crónica de Alburton Wonrock

Tras una acalorada discusión, los jefes de Sección decidieron confiar en los Alucinors. Al fin y al cabo, venían en son de paz y compartieron sus conocimientos sin esperar nada a cambio. Por desgracia, no todos los residentes de la estación estaban a favor. Empezaron a circular prejuicios raciales olvidados, y algunos llegaron a advertir de que un acto suyo de abierta cordialidad podría ocultar en realidad una estratagema de guerra.

Baja 2 veces la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**).

Pon las cartas **W19-W27** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».

Pon la carta **E67** (*Consejero Alucinor*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Lee la **Entrada 2308**.

ENTRADA 2311 - FLOTA IDEMIANA

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

- Si hay al menos 1 casilla marcada en la **Entrada 2322**, lee la **Entrada 2314**. De lo contrario, lee la **Entrada 2316**.

ENTRADA 2312 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, hemos llegado a la nave de descenso y estamos iniciando los procedimientos de despegue.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Entendido. Buen viaje de vuelta a casa.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Qué ganas tengo. Echo de menos la vieja *Journeyer*.

Si TODAS las cartas siguientes, **P181** (*Colonia improvisada*), **P183** (*Bosques florecientes*), **P187** (*Río desviado*), **P189** (*Lago resplandeciente*) y **P191** (*Suelo fértil*), están en el tablero de Planeta: Retira del juego la carta de Aterrizaje **L10** y pon la carta **Y16** (*XO-3*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». No hay nada más que hacer en este planeta.

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!
Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Lee la **Entrada 2318**.

ENTRADA 2313 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Calma, calma... Tumbate aquí. Te vas a poner bien.

[Tripulante 1] (sin fuerzas): Lo siento, comandante. No quería...

[Comandante del equipo de exploración]: Claro que no. Ahora, no te muevas. Me estoy conectando al sistema médico de a bordo, ¿de acuerdo? El equipo médico de la *Journeyer* está listo y esperando. Tan solo... aguanta.

- Si TODAS las cartas siguientes, **P181** (*Colonia improvisada*), **P183** (*Bosques florecientes*), **P187** (*Río desviado*), **P189** (*Lago resplandeciente*) y **P191** (*Suelo fértil*), están en el tablero de Planeta: Retira del juego la carta de Aterrizaje **L10** y pon la carta **Y16** (*XO-3*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». No hay nada más que hacer en este planeta.
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2314 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Flota alienígena, aquí la *Journeyer*, una nave de un colectivo espacial llamado Desguace. No tenemos intenciones hostiles.

*** Pausa ***

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, no responden, pero han dejado de disparar. Algo es algo. Anda, qué moderadamente intrigante. Capitán, están levantando sus escudos y... ¡también bloqueando nuestra señal! ¿Por qué? ¿Tienen miedo?

[Capitán]: Hablas demasiado, Vulter.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Sí? Perdona. Me centro de nuevo.

Pon un marcador en el espacio de Escudos del Sector 1. Si ya había un marcador, en vez de eso cada Tripulante repone 1 .

ENTRADA 2315 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: Desguace ha llegado lejos, Ava. Antes de que asumiéramos el control, los habitantes eran libres e independientes.

[Ava]: ¿Crees que echan de menos aquellos días? Nuestro gobierno les ha quitado parte de su libertad, pero les ha dado seguridad, estabilidad y la sensación de que estamos progresando.

[Tamara]: Claro, pero ¿no somos demasiado estrictos?

[Ava]: De ninguna manera. Las normas que imponemos tienen por objeto protegernos a todos y proporcionarnos un entorno de trabajo estable.

[Tamara]: No lo critico, pero hay momentos en los que creo que deberíamos darle más voz a nuestro pueblo en algunos asuntos.

[Ava]: Por favor, Tamara. Déjalo estar. Ya tenemos bastantes problemas.

[Tamara]: Ya hablaremos de nuevo sobre este tema.

ENTRADA 2316 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Flota alienígena, aquí la *Journeyer*, una nave de un colectivo espacial llamado Desguace. No tenemos intenciones hostiles.

*** Pausa ***

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, no responden, pero han dejado de disparar. Algo es algo. Anda, qué moderadamente intrigante. Capitán, los sensores captan una señal extraña de las naves alienígenas. Como si estuvieran teniendo una conversación o...

[Capitán]: Déjame las conclusiones a mí.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Lo siento, capitán. ¡Oh, están disparando de nuevo!

Pon un marcador en el espacio de Escudos del Sector 1. Si ya había un marcador, en vez de eso cada Tripulante repone 1 .

Si la carta **B12** está en la hoja de bolsillos de Puente (Registro de la nave, página **3**), esta Entrada termina. De lo contrario, aumenta el contador de Desdén en 1.

ENTRADA 2317 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Cuidado, tiene bordes afilados!

[Tripulante 2]: Ya veo...

[Comandante del equipo de exploración]: Para. Date la vuelta. Despacio.

[Tripulante 2]: Ay, mierda. Gracias por el aviso.

[Comandante del equipo de exploración]: No hay de qué.

[Tripulante 1]: ¡Esta estructura es demencial! ¿Qué motivó a los Constructores a atar asteroides con cordones huecos?

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:

- **0-4**: Cada Tripulante que esté en este Sector tira .
- **5-9**: Obtén 1 Indicio de Mineral.

ENTRADA 2318 - BORDE DEL ABISMO

Cuenta cuántas de las siguientes cartas tienes en el tablero de Planeta, **P181** (*Colonia improvisada*), **P183** (*Bosques florecientes*), **P187** (*Río desviado*), **P189** (*Lago resplandeciente*) y **P191** (*Suelo fértil*), y resuelve el efecto que corresponda:

- **0-2 cartas**: No ocurre nada.
- **3-4 cartas**: Sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**).
- **5 cartas**: Obtén el Descubrimiento único **04** y sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**).

Luego, abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2319 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Este es el suelo adecuado para las semillas que hemos recogido.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Vamos a marcar la diferencia, tripulación. Plantémoslas aquí.

[Tripulante 2]: Ahora somos granjeros espaciales, ¿eh?

[Comandante del equipo de exploración]: Pues sí. ¿Cómo os sentís por ello?

[Tripulante 1]: Genial. Genial.

Descarta todas las Plagas del Sector **6**. Pon la carta **P191** en el Sector **6**.

ENTRADA 2320 - REFUGIO ECLÉCTICO

Si la casilla **A** de la *Entrada 2960* está marcada, lee la *Entrada 2253*. De lo contrario, lee la *Entrada 2138*.

ENTRADA 2321 - HISTORIA

Crónica de Alburton Wonrock

El acuerdo no fue unánime, pero finalmente los jefes de Sección acordaron tener controlados a los Alucinors y vigilar atentamente sus acciones. Los residentes de la estación dieron un suspiro colectivo de alivio, pues todos sabían que la amistad y la confianza solo se forjan a través de toda una vida de experiencias compartidas.

La decisión ofendió a los Alucinors, y muy pronto los residentes de Desguace descubrieron que los recién llegados estaban mucho menos dispuestos a ofrecer ayuda. Afortunadamente, no obstaculizaron las operaciones de la base.

Pon las cartas **W19-W24** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».

Pon la carta **S06** (*Alucinors desairados*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Lee la *Entrada 2308*.

ENTRADA 2322 - FLOTA IDEMIANA

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

Lee la *Entrada 2325*.

Lee la *Entrada 2331*.

ENTRADA 2323 - BORDE DEL ABISMO

Conversaciones junto a la colección de murales de Desguace

[Visitante residente]: Qué alucine, ¿eh?

[Residente Idemiano]: ¿Alucine? ¿Estás teniendo alucinaciones?

[Visitante residente]: No, me refiero al mural. Ese nuevo.

[Residente Idemiano]: En mi opinión, se trata de un malentendido artístico.

[Visitante residente]: Estos Idemianos. ¿Acaso os importa algo más que vuestra propia opinión? ¿Qué me dices de las emociones? ¿Sentimientos? ¡Nostalgia! Al fin y al cabo, el mural representa vuestra colonia. Una colonia que fue misteriosa y dramáticamente aniquilada, ¡y luego reconstruida!

[Residente Idemiano]: Sí, el mural evoca sensaciones cercanas al sentimentalismo. Lo que me hace feliz es que el ecosistema del planeta pueda empezar a prosperar, gracias a los esfuerzos de los colonos.

[Visitante residente]: Lo que me hace feliz a mí es que tenemos otro lugar donde vivir. Esperemos que siga siendo así. Aún no tenemos la menor idea de quién causó esos estragos. Solo espero que no vuelvan.

[Residente Idemiano]: Si lo hacen, estaremos preparados.

- Descarta todas las Plagas del Sector 1.
- Pon la carta **P181** en el Sector 1.
- Descarta la carta de Misión **M23**.
- Pon la carta **N09** (*Borde del Abismo*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **S09** (*Situación XO-3*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Marca la casilla de la **Entrada 2210** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2324 - BASE ANILLO DE HIELO

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

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

Lee la **Entrada 2528**.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2325 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, la nave enemiga ha evadido nuestro fuego. No me sorprende, ya que no somos una nave militar, e incluso insinué eso mismo cuando... Sí, por supuesto. No estoy aquí para dar mi opinión. Te pido disculpas. Capitán, resulta que sí que le dimos a la nave enemiga, en mitad del compartimento del motor. Otro impacto directo y quedará fuera de combate.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 4 . Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

ENTRADA 2326 - HISTORIA

Crónica de Alburton Wonrock

Los Letumianos han sido lo único en que hemos podido pensar durante una semana o más. Circulan muchas teorías sobre ellos, pero ninguna es lo bastante convincente. Son, obviamente, una especie con capacidad para el viaje espacial agresiva, que casi ha aniquilado la flota Idemiana. Podrían haber eliminado fácilmente a la *Journeyer* en combate abierto, pero por alguna razón decidieron no hacerlo. Es más, se dieron la vuelta. Si fuera un poco menos realista, diría que algo les asustó.

Lee la **Entrada 2327**.

ENTRADA 2327 - HISTORIA

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: ¿Y qué vamos a hacer con los disturbios?

[Tohn]: ¿Disturbios? ¿Qué me he perdido?

[Ava]: Nada hasta ahora, pero se producirán tarde o temprano.

[Trache'i]: ¿Puedes ponerme al día, por favor? He estado ocupada últimamente.

[Tamara]: La población de Desguace ha aumentado mucho. Ya nos costó acostumbrarnos a los Visitantes...

[Tohn] (sarcásticamente): Oh, muy amable.

[Tamara]: ... pero ahora tenemos Omnimodi y Alucinors, y es igual de difícil acostumbrarse a ellos.

[Tohn]: Me pregunto por qué.

[Tamara]: Tohn, ¿podrías dejar de interrumpirme? A muchos de nuestros tripulantes humanoides les está costando. Algunos se quejan abiertamente de las costumbres de los

recién llegados, especialmente los Omnimodi, que son... cómo decirlo...

[Trache'i]: Asquerosos.

[Tamara]: Yo no lo diría así, pero... gracias.

[Ava]: Es fácil. Hay que vigilar a los instigadores y, si siguen con sus provocaciones, les daremos trabajo en nuestras colonias.

Lee la **Entrada 2328**.

ENTRADA 2328 - HISTORIA

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: La embajadora Aerugon quiere reunirse con nosotros, ¿sabéis? La verdad es que es espeluznante.

[Trache'i]: Práctica y centrada, diría yo. No espeluznante.

[Tohn]: ¿Y cuál es su plan?

[Tamara]: Parece que le gustaría tener más voz en nuestras decisiones.

[Ava]: Y seguro que a los Idemianos supervivientes también.

[Trache'i]: Son exigencias justas.

[Ava]: Lo son, Trache'i, pero si cedemos, seguramente habrá una reacción inmediata de protesta en la comunidad.

[Tamara]: Sí, otros de los habitantes podrían sentirse ninguneados.

[Tohn]: Yo digo que hablemos con ellos. Tal vez podamos satisfacer sus exigencias sin provocar un desequilibrio.

Lee la **Entrada 2329**.

ENTRADA 2329 - HISTORIA

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: No, no me hagáis esto. Pero qué mie...

[Tohn]: Tamara, compórtate.

[Tamara]: ¿Lo harías tú si tus justos hermanos decidieran enviar aquí a su embajador?

[Tohn]: No es una buena comparación. La Tierra no estará tan mal.

[Trache'i]: ¿Me podéis poner al día?

[Ava]: El Caballero negro ha hablado. La Tierra está tan satisfecha con nosotros que envía aquí a su embajador.

[Trache'i]: Pues que lo hagan.

[Tamara]: ¿En serio? Nos dieron la espalda cuando más lo necesitábamos y, ahora que nos va bien, ¿de repente se interesan por nosotros?

[Ava]: La Tierra alega que, puesto que Desguace está compuesta en su mayor parte por restos de sus naves y una gran proporción de la tripulación sigue siendo terrícola, tiene derecho a traer un embajador.

[Tamara]: A mí me parece una actitud hostil. Están preparando el terreno para apoderarse de Desguace.

Pon la carta **S16** (*Tensiones*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Lee la **Entrada 2346**.

ENTRADA 2330 -

REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Tohn McMuts]: Nos equivocamos con nuestra actitud inicial con los Alucinors. Deberíamos haberles acogido con, como dicen los terrícolas, los apéndices abiertos, y no con desconfianza.

[Tamara Woon]: Dejemos de obsesionarnos con nuestros errores. Hemos aprendido la lección.

[Ava]: Y las gentes de Desguace se han acostumbrado a sus elegantes uniformes y a su actitud desenfadada.

[Tohn McMuts]: Sí, ¡pero han tenido que ser los propios habitantes quienes hicieron las paces con los recién llegados! ¡Sin nuestra intervención! Nosotros deberíamos haber contribuido.

[Ava]: Vale. Lo haremos.

[Tohn McMuts]: ¿Qué tal si empezamos ahora? Hay rumores de que los uniformes Alucinor consumen mucha energía de nuestros generadores. Demasiada, dicen algunos.

[Trache'i]: Están trabajando en un método para solucionarlo.

[Tohn McMuts]: ¿Lo están?

[Trache'i]: Sí. El desarrollo está en su etapa final.

[Ava]: No entres en pánico, Tohn. Todo va bien.

Pon las cartas **W25-W27** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».

Pon la carta **E67** (*Consejero Alucinator*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

ENTRADA 2331 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, hemos alcanzado de nuevo a la nave enemiga y... Qué explosión tan espectacular. La nave enemiga ha quedado aniquilada y las otras... Anda, qué moderadamente intrigante. El enemigo está dejando de disparar y su grupo de asalto se está retirando más allá de nuestro alcance. El resto de su flota permanece donde estaba, pero sigue siendo sorprendente...

[Capitán]: Lo estoy viendo con mis propios ojos. Céntrate en tus obligaciones.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Sí, claro. Eso ha estado fuera de lugar.

Obtén el Descubrimiento único **12**.

Descarta todas las cartas de los Sectores **1** y **2**.

Si la carta **B06** o **B12** está en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**), pon la carta **P203** en el Sector **1**. De lo contrario, pon la carta **P204** en el Sector **1**.

Luego, lee la **Entrada 2334**.

ENTRADA 2332 - HISTORIA

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

Obtén 1  y lee la **Entrada 2348**.

Obtén 1  y lee la **Entrada 2335**.

ENTRADA 2333 - MAPA ESTELAR

Grabaciones de instrucción en el espacio exterior

***** Zumbido amortiguado del motor, alguien silba, de repente suena una sirena *****

[Tripulante 1]: ¿Qué puñetas es eso?

[Tripulante 2]: Una anomalía. (Con voz débil) Es una anomalía. Salgamos de aquí.

[Tripulante 1]: ¡Eh, espera!

[Tripulante 2]: ¿Esperar a qué? Las anomalías son peligrosas. Te exponen a radiaciones letales. Siéntate y abróchate el cinturón. Nos largamos.

[Tripulante 1]: ¿Y si fuera una colosal fuente de energía?

[Tripulante 2]: ¿Hablas en serio?

[Tripulante 1]: Muy en serio. No corramos todavía. Analicemos primero las lecturas.

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 **E13** (*Superconductor*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Obtén 2 .

Obtén 1 .

ENTRADA 2334 - FLOTA IDEMIANA

Conversación junto a la colección de murales de Desguace

[Tripulante terrícola]: Este mural es nuevo. Echemos un vistazo.

[Tripulante Alucinator]: Me impresiona vuestra forma de documentar el pasado. Es extrañamente... bidimensional, pero estimula la imaginación. Y esta escena es, como la llamáis vosotros, ¡épica!

[Tripulante terrícola]: Épica y aterradora. El mural representa a la *Journeyer* uniéndose a la batalla en el último momento. ¿Ves esas naves de ahí?

[Tripulante Alucinator]: Son cruceros Idemianos.

[Tripulante terrícola]: Sí. Este ya había sido despedazado por el fuego enemigo. Y ese también. Otro estaba ardiendo y el cuarto seguía en la liza. El campo de batalla estaba

lleno de cazas maniobrando para seguir defendiendo los restos de la flota Idemiana y de cápsulas de asalto que se acercaban a la batalla.

[Tripulante Alucinator]: Podríais haber huido, pero no lo hicisteis. Eso es lo que llamaría espíritu aventurero.

[Tripulante terrícola]: Creo que al capitán se le llegó a pasar por la cabeza. Seguro que lo pensó. Pero entonces captamos la señal de socorro, lo que dio un giro a la situación. La señal procedía de uno de los cruceros Idemianos destrozados. El capitán no pudo ignorarla.

[Tripulante Alucinator]: Sois aliados dignos. ¿Y qué pasó después?

[Tripulante terrícola]: Es una larga historia.

Pon las cartas:

- **P206** en el Sector **4**.
- **P207** en el Sector **5**.
- **P208** en el Sector **6**.
- **P209** en el Sector **8**.
- **P210** en el Sector **9**.

Si las dos casillas del principio de esta Entrada están marcadas, avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla.

Sustituye la carta de Misión **M14** por la carta de Misión **M15**.

Nota: Lee atentamente la nueva carta de Misión.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 4 . Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

Lee la **Entrada 2340**.

ENTRADA 2335 - HISTORIA

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: La Tierra por fin ha hecho su jugada. Viene uno de sus cruceros.

[Tohn]: ¿Cómo de grande?

[Ava]: Lo bastante. Con algunas naves de escolta. Un escuadrón considerable, demasiado poderoso para nosotros.

[Tamara]: Lo sabía. Sabía que querrían tomar Desguace. ¡Cerdos codiciosos y territoriales!

[Tohn]: ¿Y no podemos luchar contra ellos?

[Ava]: Por poder, podemos. Pero no ganaremos, Tohn. No somos exactamente un buque de guerra, sino más bien un campamento espacial. E incluso si contraatacáramos, ¿asumirías la responsabilidad por todos los civiles a los que pondríamos en peligro?

[Tohn]: No. Nunca me ha gustado pelear, pero ¿tantos esfuerzos por conservar nuestra independencia para que ahora vengan unos desconocidos a tomar el control? Eso me gusta aún menos.

[Ava]: Y a mí. Vamos a pensar en nuestras opciones.

[Tamara]: ¿Qué opciones hay? No podemos luchar. No podemos huir. ¿Qué nos queda?

[Trache'i]: Tenemos otra opción. La flota de la Tierra tardará un tiempo en llegar. Fundemos tantas colonias como podamos. Demos la bienvenida a la Tierra como jefes de un imperio espacial lo bastante grande como para tomar decisiones propias sobre su futuro.

[Tamara]: ¿Y si fracasamos?

[Trache'i]: Pues habremos logrado algo de los que sentirnos orgullosos y cada uno de nosotros tendrá la libertad de ir a donde quiera.

[Tohn]: A mí me parece un buen plan.

[Tamara]: De acuerdo.

[Ava]: ¡Hora de expandirse!

- Pon las cartas **O04** (*El último encuentro*) y **O07** (*La última oportunidad*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **Y32** (*WASP-14*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Cada Sección coge 1 dado avanzado de la caja y lo añade a su Compartimento de Sección.
- Pon la carta **S15** (*Encuentro inevitable*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2336 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones desclasificadas del concilio de los tetrarcas

[Tamara]: Escucha, tenemos que hablar sobre la reciente pelea en el departamento de Ingeniería. La situación se caldeó enseguida y dos técnicos cualificados...

[Vulter]: ¿Venerados tetrarcas?

[Tamara]: Vulter, estamos ocupados.

[Vulter]: Lo sé. Pido perdón de todo corazón, pero...

[Ava]: ¿Pero qué?

[Vulter]: Nuestros radares han detectado un objeto metálico moderadamente intrigante. Está emitiendo una llamada de socorro similar a las de la Tierra y...

[Tohn]: ¿No podemos simplemente enviar a la *Journeyer*?

[Vulter]: Claro que podemos. O mejor dicho, podríamos en teoría, porque no es que la *Journeyer* esté a punto.

[Ava]: ¿Qué necesitamos?

[Vulter]: Tripulación, para empezar. Y combustible.

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):

- » **Enviar a nuestros tripulantes:** Asigna a 1 Tripulante, descarta 1  y lee la **Entrada 2349**.
- » **El personal nos hace falta en Desguace:** Obtén 1 . Esta Entrada termina.

ENTRADA 2337 - REGISTRO DE LA NAVE

- A
 B
 C

Grabaciones desclasificadas del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: ¡Tamara, Trache'í! ¡Están llegando las naves de transporte de los Aerugones, cargadas con todo lo que necesitamos!

[Trache'í]: La embajadora Aerugon prometió ayudar, ¿verdad?

[Tohn]: Eh... Sí, tetrarca.

Si la casilla **A** está marcada, obtén 2 .

Si la casilla **B** está marcada, obtén 1 Descubrimiento de cualquier tipo.

Si la casilla **C** está marcada, obtén 4 .

ENTRADA 2338 - MAPA ESTELAR

Informe oficial de Trache'í n.º 543/12

He seleccionado un equipo para investigar el agujero negro microscópico que hemos descubierto. Nuestros experimentos podrían aportarnos valiosos conocimientos sobre el Cambio de fase universal, pero el riesgo es elevado y he advertido a mis asociados en consecuencia.

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):

- » **Enviar un voluntario:** Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 1 (pero no lo pongas aún en «Tripulantes descansando») para leer la **Entrada 2341**.
- » **Abandonar el plan:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2339 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

Sistema Lambda Corvii. Llegamos aquí atraídos por la llamada de socorro de una colonia terrícola en Paraíso Desatado, y salvar a esas pobres almas sigue siendo nuestra máxima prioridad. Suponemos que son gentes que formaron parte de la expedición de la *Vanguard* hace mucho tiempo.

Sin embargo, esto es solo el principio. También encontramos una pequeña nave espacial, flotando solitaria a la deriva, que emitía una señal de socorro Aerugon, y una pequeña luna habitada por una especie inteligente. Parece que vamos a estar muy ocupados.

Dale la vuelta a la carta **Y22 (Lambda Corvii)** para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2340 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Comandante de la tripulación de reserva]: ¡Escuchadme todos! ¡Tengo órdenes del capitán! Salimos de la *Journeyer*.

[Agente 1]: ¿Que salimos? ¿Por qué?

[Comandante de la tripulación de reserva]: Vamos a subir a una nave de descenso y prepararnos para cualquier eventualidad. El capitán desea tener una tripulación fuera, lista para reaccionar en un santiamén. Solo por si acaso, que nunca se sabe.

[Agente 1]: Claro, comandante.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Muy bien, todos a sus puestos y a prepararse. Nos vamos en diez minutos.

[Agente 1]: ¡Avante toda!

[Agente 2]: ¿Cómo dices?

[Comandante de la tripulación de reserva]: Callaos. Concentraos y seguid las órdenes. Salimos en nueve minutos.

Pon todas las figuras de Nave de descenso que colocaste junto al tablero de Planeta en el Sector 1.

Nota: Podrás comandar las naves de descenso y enviarlas a diferentes Sectores para ayudar en la lucha. La nave de descenso que elijas marcará una diferencia.

ENTRADA 2341 - MAPA ESTELAR

Investigación del agujero negro microscópico, toma n.º 12

Me estoy acercando al agujero negro. Todos los sistemas funcionan correctamente y no se detecta ningún signo de anomalía. Las lecturas de todas las señales de vida también son correctas, excepto, quizás, la sensación de confusión general que puedo atribuir a la gran... Es solo que... Mierda, ¿qué es...?

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

- El Tripulante asignado realiza una prueba de supervivencia:** Tira tres dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2 , falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retíralo del tablero.

De lo contrario: Este Tripulante asciende de Escalafón. Si no hay fundas de Escalafón disponibles para el Escalafón 2, el Tripulante no podrá ascender. En vez de eso, sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3). A continuación, pon al Tripulante asignado en «Tripulantes descansando».

ENTRADA 2342 - REFUGIO ECLÉCTICO

Informe de la comandante del equipo de exploración

El planeta parece asolado por varias catástrofes y, lo que es peor, su comunidad parece dividida. Nos hemos encontrado con dos facciones: una está formada por Aerugones, Idemianos y terrícolas, que se autodenominan los Cosechadores; la otra está formada por Visitantes ortodoxos. Ambos grupos nos dieron la bienvenida en el puerto espacial, claramente deseosos de llamar nuestra atención, pero, como tengo poca intención de involucrarme en la política local, decidí no contactar con los grupos y simplemente me adentré en la ciudad.

Me parece que los Cosechadores entendieron mi decisión (los vimos asentir), pero los Visitantes no se lo han tomado tan bien. Vimos cómo sus extremidades se crispaban mientras se marchaban, lo que en ellos es señal de intensas emociones. Espero no haberles contrariado demasiado.

Seguimos adelante con nuestra misión. Cambio y corto.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P121**.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2960**.

ENTRADA 2343 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, hemos completado con éxito la primera ronda de negociaciones comerciales. Los lugareños están deseando vender sus recursos y se han interesado mucho por los nuestros. Cambio y corto.

Descarta cualquier número de  y pon 1 Descubrimiento de cualquier tipo en «Descubrimientos reunidos» por cada 2  que hayas descartado.

Pon cualquier número de Tripulantes disponibles en «Tripulantes descansando» y pon 1 Descubrimiento de cualquier tipo en «Descubrimientos reunidos» por cada 2 Tripulantes de Escalafón 2 o cada 1 Tripulante de Escalafón 3 que hayas puesto en «Tripulantes descansando».

ENTRADA 2344 - MAPA ESTELAR

Informe del comandante del equipo de exploración

Journeyer, hemos avanzado con los Independientes. No siguen las leyes de la ciudad y compiten con los Cosechadores, aunque parecían lo bastante honrados como para estrechar lazos con ellos. Con su apoyo, puede que pronto nos ganemos también el favor de los dueños del oasis.

Pon la carta **13** (*Contrato lucrativo*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2345 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Chicos, las reglas del juego han cambiado! ¡Todos a sus puestos! ¡Vamos a volver a la *Journeyer*!

[Tripulante 2]: ¿Por qué? ¿Va todo bien, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: La *Journeyer* está cambiando de rumbo y el capitán quiere que volvamos.

[Tripulante 1]: El capi no quiere que nos perdamos toda la diversión.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Nosotros tampoco! Comunicaciones, estamos de camino.

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):

- » **Acercarse a los cruceros:** Pon el PDI de tu Sector en el Sector 7. Pon a todos los Tripulantes en el Sector 7.
- » **Ayudar a los cazas Idemianos:** Pon el PDI de tu Sector en el Sector 3. Pon a todos los Tripulantes en el Sector 3.

ENTRADA 2346 - HISTORIA

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: Debemos encargarnos de los Letumianos, y cuanto antes.

[Tohn]: No sabemos nada de ellos. Ni siquiera sabemos dónde está su mundo natal. Por cierto, ¿por qué lo llamamos el Corazón de las Tinieblas?

[Ava]: Eso es...

*** Se abre la puerta ***

[Tamara] (agobiada): El sistema Caballero negro ha recibido una llamada de socorro de una colonia terrestre.

[Tohn]: ¿Dónde está?

[Tamara]: No muy lejos. Podemos llegar cruzando el sistema Zeta Aquarii. Parece que necesitan ayuda urgente.

[Ava]: Debemos llegar a ellos antes de que su llamada de socorro sea interceptada por los Letumianos.

[Tohn]: Y después podremos ocuparnos de la Tierra.

[Trache'i]: De acuerdo. Manos a la obra. Tengo asuntos que investigar.

- Pon las cartas **O03** (*Llamada silenciosa*) y **O06** (*Explorar los confines del universo*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Retira del juego la carta **B01** de la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3). Pon la carta **B19** (*Tetrarcas*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon las cartas **Y20** (*4 Serpentis*) e **Y21** (*Zeta Aquarii*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2347 - MAPA ESTELAR

Debate en una exposición de murales

[Habitante de Desguace 1]: Este es el momento en el que nuestro equipo de exploración consiguió extraer una enorme lasca del cristal.

[Habitante de Desguace 2]: He oído hablar de ello. La Sección de Ciencia esperaba poder determinar qué había detenido su crecimiento y descubrir sus propiedades para cristalizar otros recursos.

Pon la carta **25** (*Cristal corrompido*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2348 - HISTORIA

- Coge las cartas **F08** (*Nivel de investigación 2*) y **F09** (*Nivel de investigación 2*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.
- Coge las cartas **F15** (*Nivel de producción 2*) y **F16** (*Nivel de producción 2*) de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B). Pon una de ellas en el sobre «A la espera...» y retira la otra del juego.
- Cada Sección coge 1 dado estándar de la caja y lo añade a su Compartimento de Sección.
- Pon las cartas de Sección **Z65** (*Recuperación*), **Z66** (*Drones de transporte*), **Z67** (*Preparación meticulosa*) y **Z68** (*Reservas*) de «Cartas de Sección no disponibles» (bandeja de cartas A) en sus correspondientes Compartimentos de Sección.
- Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2349 - REGISTRO DE LA NAVE

Informe de Vulter O'Really

Venerados tetrarcas, me complace informaros de que nuestra misión de rescate ha sido un éxito. El objeto que interceptamos era una cápsula de rescate de la *ISS Vanguard* con un único superviviente, un hombre entrado en años, ligeramente loco, pero capaz aún de mostrar su gratitud. Nos cedió gustosamente su cápsula, que había aprendido a odiar, y allí nos encontramos con un hallazgo fascinante. El informe completo está al caer.

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

ENTRADA 2350 - REGISTRO DE LA NAVE

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

- Lee la **Entrada 2487**.
- Lee la **Entrada 2506**.
- Los interrogatorios han terminado. Puedes elegir otro Personaje con el que hablar.

ENTRADA 2351 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Buenas noticias. El generador funciona con uranio sin procesar, al menos durante algún tiempo. Y emite energía.

[Tripulante 1]: En otras palabras, si encontramos un receptor de energía en alguna parte, podremos activar parte de la estación dañada.

[Comandante del equipo de exploración]: Buenas noticias, en efecto. ¡Manos a la obra!

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2113** sin resolver esa Entrada.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P001**.

Lee la **Entrada 2533**.

ENTRADA 2352 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Agente 1]: Comandante, estamos entrando en la zona de peligro. Los sensores detectan muchos restos flotantes.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Piezas del buque de guerra Idemiano destruido, lo más probable. Reducid la velocidad. ¿Ha habido suerte con la señal de socorro?

[Agente 1]: Estamos en ello.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Bien. Mantened los ojos abiertos, tripulación. Esto tiene mala pinta. Mucha. Espero que haya supervivientes.

Para cada figura de Nave de descenso que haya en el Sector 9, marca 1 de las casillas de abajo. Si la figura de la Nave de descenso *Dragonfly* está en el Sector 9, marca 2 de las casillas de abajo. Luego, si todas las casillas están marcadas, lee la **Entrada 2359**.



ENTRADA 2353 - CAPILLA DE CRISTAL

- A:** Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sustituye el PDI de este Sector por la carta **P305**.

ENTRADA 2354 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones desclasificadas del concilio de los tetrarcas

[Tohn]: Sí que pienso en Madre, ¿sabéis?

[Tamara]: ¿Te refieres a tu planeta natal?

[Tohn]: Sí. En los momentos de debilidad, desearía haberme quedado allí. Marcharme fue traumático, pero luego miro a mi alrededor, me fijo en lo bien que funciona la comunidad de Desguace, y mis remordimientos se disipan.

[Tamara]: Cierto. Hemos construido algo de lo que estar orgullosos.

[Trache'i]: No seas tan autocomplaciente, Tamara. Desguace dista mucho de ser perfecto en lo que respecta a desarrollo e investigación.

[Tohn]: ¡Venga ya! Habéis alcanzado muchos logros formidables.

[Trache'i]: ¿Formidables? Toda esta investigación nuestra será poco más que dar vueltas a lo mismo si no conseguimos al fin la tecnología de los Constructores.

ENTRADA 2355 - REGISTRO DE LA NAVE

La historia del Cosechador

Escuchadme, somos la colonia más antigua desde el fin de la Vanguard. Hemos pasado por tiempos difíciles y hemos sobrevivido. Todas nuestras experiencias nos han endurecido y curtido, por eso me gustaría que echarais un vistazo a una selección de mis mejores administradores. ¿Por qué no los nombráis gobernadores de todas las colonias de Desguace? Todos ganaríamos con esto, amigos. Todas las partes implicadas se beneficiarían.

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

- » **Aceptar. Sería valioso que las colonias fueran más eficientes:** Esta Entrada termina.
- » **No queréis ceder el control sobre las colonias:** Marca la casilla A de la **Entrada 2361** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2356 - REGISTRO DE LA NAVE

Crónica de Alburt Wonrock

De todos los seres inteligentes que se han incorporado al colectivo de Desguace, los misteriosos Alucinors siempre me han resultado los más intrigantes.

Sabíamos muy poco de ellos. Nunca nos dijeron dónde estaba su mundo natal y nunca revelaron cómo eran sus auténticos cuerpos. Lo único que sabíamos era que se trataba de criaturas indefensas y débiles que, de algún modo, crearon entidades robóticas, aprendieron a controlarlas con sus pensamientos y las enviaron a un viaje espacial para experimentar todo lo que ellos no podían.

Quizá por eso ocultaron la verdad sobre sí mismos.

Otras de sus costumbres eran más difíciles de tolerar, como su reticencia a cooperar con otros Alucinors y una insaciable necesidad de impresionarlos, a veces en detrimento de los esfuerzos de Desguace. Sin embargo, nos gustaba contar con aliados que, literalmente, no sienten dolor ni miedo, motivados por la curiosidad y la ambición.

Además, a mí personalmente me encantaban sus etéreos cánticos sin palabras que se prolongaban durante horas, surgidos directamente del corazón de sus amos en la distancia, probablemente lo único que hacían juntos.

ENTRADA 2357 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con los Visitantes

[Visitante]: Para reforzar nuestro nuevo vínculo, nos gustaría invitaros a participar en nuestro experimento interdimensional. Madre está intentando estabilizar una parte de nuestra dimensión y desea examinar cómo soportarían tales condiciones algunos seres inferiores aspirantes a Visitantes. Como no podía ser de otro modo, recibiréis una generosa recompensa por vuestros esfuerzos.

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):

- » **Enviar a nuestros tripulantes:** Asigna a 2 Tripulantes, obtén 2  y lee la **Entrada 2440**.
- » **No pondremos en riesgo la vida de nuestras gentes:** Marca la casilla B de la **Entrada 2229** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.

ENTRADA 2358 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Más adelante hay una encrucijada.

*** Pasos ***

[Comandante del equipo de exploración]: Y otro dilema. Mi escáner no muestra gran cosa del camino.

[Tripulante 2]: Sí, a tanta profundidad su alcance queda limitado.

[Tripulante 1]: Confíemos en lo que sí vemos. Esto no es más que un túnel ordinario con algunos pequeños cristales aquí y allá.

[Tripulante 2]: Ese de ahí parece más desafiante. Las paredes están agrietadas y húmedas. Y creo que oigo agua.

[Comandante del equipo de exploración]: Detesto los dilemas.

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

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

Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

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):

- » **Ir por el pasillo con mucha humedad:** Lee la **Entrada 2353**.
- » **Ir por el pasillo con pequeños cristales:** Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P306**.

ENTRADA 2359 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Comandante de la tripulación de reserva]: Comunicaciones, hemos localizado y liberado una cápsula de rescate Idemiana. Ahora estamos ayudando a los supervivientes a subir a bordo.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Buen trabajo, comandante.

*** Pasos, respiración pesada, voces amortiguadas ***

[Superviviente Idemiana]: Gracias por venir en nuestra ayuda. Parece que esta vez no conoceremos la muerte.

[Comandante de la tripulación de reserva]: No si de mí depende. Bienvenidos a bordo.

[Superviviente Idemiana]: Mi pueblo y yo estaremos encantados de ayudar.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Bien. Queda mucho trabajo por hacer.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Comandante, hemos detectado al menos una nueva nave en los confines de la batalla. Posiblemente hostil. Proceded con cuidado.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 6 .

Descarta todas las cartas del Sector 9.

Pon la carta **P213** en el Sector 2.

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):

- » **Enviar a los Idemianos a ayudar a defender su nave:** Reinicia el medidor de Tiempo de la carta **P206**.
- » **Enviar a los Idemianos a ayudar a sus heridos:** Descarta 1 marcador de la carta **P207**.
- » **Enviarlos a ayudar en la Journeyer:** Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2909**.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2910**.

ENTRADA 2360 - REGISTRO DE LA NAVE

La historia del Cosechador

Cuando nosotros, los supervivientes de la batalla espacial, aterrizamos en el planeta, los Visitantes ya llevaban aquí algún tiempo, y dimos gracias por ello. Tenían un pequeño puesto avanzado y se dedicaban sobre todo a la investigación, pero compartían generosamente todo lo que podían. Nos ayudaron en nuestras terribles primeras semanas en el planeta.

Nuestro vínculo se hizo aún más fuerte cuando construimos nuestros asentamientos y empezamos a extraer recursos y a cultivar alimentos. Sin embargo, algunos de los nuestros pronto empezaron a sospechar de los Visitantes.

«¿Y si les da por investigarnos a nosotros además del planeta?», se preguntaron.

Los rumores se extendieron como la pólvora y se podía sentir literalmente cómo crecía la tensión. No tengo ni idea de lo que habría pasado si no hubiera aparecido el equipo de exploración de Desguace.

ENTRADA 2361 - REGISTRO DE LA NAVE



Si la casilla **A** está marcada, sigue leyendo. De lo contrario, lee la **Entrada 2365**.

Grabación de las negociaciones comerciales con los Visitantes

No puedo fingir que estoy contento con vuestra decisión, por mucho que entienda vuestro punto de vista. No queréis perder el control total de vuestras colonias. Muy bien, pero aquí termina nuestra colaboración.

ENTRADA 2362 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Maldita sea. La planta es dura como una roca.

[Tripulante 2]: ¡Y mira! ¡Las ramas vuelven a crecer!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Ah, sí?

[Tripulante 2]: Me las arreglé para cortar esa no hace más de un minuto. Ahora vuelve a medir centímetro y pico.

[Tripulante 1]: Nunca lo lograremos con el equipamiento que tenemos.

[Comandante del equipo de exploración]: Ya, podríamos usar cuchillas de diamante. Diamante o cristal.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

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):

- » **Usar la fuerza:**  para sustituir el PDI de este Sector por la carta **P302**.
- » **Usar materiales de este planeta** (solo si la carta **P307** (*Yacimientos de mineral*) o **P000** (*Nada de interés*) está en el Sector 8): Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P302**.
- » **Volver mejor preparados:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2363 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Dime, ¿qué es lo que tenemos aquí exactamente?

[Tripulante 1]: Es un generador. Los Constructores idearon una forma creativa de absorber el combustible inestable y su transferencia de energía es increíblemente eficaz.

[Comandante del equipo de exploración]: Puede que sea nuestro mayor hallazgo hasta ahora. Ahora debemos documentar cómo funciona o, de algún modo, llevarnos el generador. A nuestros ingenieros les encantará darle un uso práctico.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Obtén 3  y ponlas en la bolsa de fichas.

ENTRADA 2364 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Comandante de la tripulación de reserva]:

Comunicaciones, nos acercamos al crucero en llamas.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Tenemos imágenes.

[Comandante de la tripulación de reserva]: El crucero está ardiendo por varios sitios y veo que algunas de nuestras lanzaderas ya están apagando el fuego. Una ya ha aterrizado para recoger supervivientes de uno de los muelles de carga.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Evita cualquier peligro innecesario. Órdenes del capitán.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Sí, como si fuera posible evitar el peligro en mitad de una batalla. ¿Sabes qué? Voy a aterrizar la nave y ayudar a algunos de esos pobres miserables.

[Comunicaciones]: Solo si...

[Comandante de la tripulación de reserva]: Tenemos trabajo que hacer. Cambio y corto.

Retrocede 2 veces el medidor de Tiempo del Sector **8** por cada figura de Nave de descenso que esté en el Sector **8**.

Luego, tira el D10. Comprueba el resultado a continuación:

- **0-2:** Descarta del tablero las figuras de Nave de descenso de la *Pelican* y la *Dragonfly* del Sector **8**. Si descartaste la figura de Nave de descenso de la *Dragonfly*, abre el Registro de la nave por la página **21** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta de la *Dragonfly* para ponerla por el lado dañado.
- **3-5:** Descarta del tablero la figura de Nave de descenso de la *Pelican* del Sector **8**.
- **6-9:** No ocurre nada.

Nota: Las Naves de descenso descartadas del tablero ya no se pueden usar en esta Exploración planetaria.

ENTRADA 2365 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones comerciales con los Visitantes

[Representante de los Cosechadores]: He revisado vuestros procedimientos de producción y he observado algunos errores. Podría ayudaros a sacar mucho más provecho de las colonias.

[Tetrarca Tamara]: No las tengo todas conmigo.

[Representante de los Cosechadores]: ¿No? ¿Es que no te interesa aumentar la eficiencia?

[Tetrarca Tamara]: Tengo un mal presentimiento, ¿sabes?

[Representante de los Cosechadores]: Tienes poco espíritu empresarial.

[Tetrarca Tamara]: Pero tengo mis motivos. Hemos recibido informes detallados sobre las pésimas condiciones de trabajo en vuestras colonias. Explicame eso.

Baja 2 veces la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**). Luego, en la hoja de bolsillos de *Colonias* (Registro de la nave, página **7**), coge hasta 4 cartas de Colonia y resuelve sus efectos.

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):

- » **Poner fin al acuerdo con los Cosechadores:** Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**) y marca la casilla **A** de la **Entrada 2361**. Vuelve al *Puente* (página **2**) y continúa con la Gestión de la nave.
- » **Os parece bien que los Cosechadores gestionen vuestras colonias:** Vuelve al *Puente* (página **2**) y continúa con la Gestión de la nave.

ENTRADA 2366 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con los Visitantes

[Tetrarca Tamara]: Las conversaciones han terminado. Me hubiera gustado que Tohn estuviera aquí, pero por razones obvias su presencia habría ofendido aún más a los Visitantes. Aunque el representante no ha quedado del todo contento, su Madre está a punto de enviarnos un regalo, así que quizá las conversaciones hayan salido bien.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**). Obtén 2 Descubrimientos de cualquier tipo y ponlos en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 2367 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con la embajadora Aerugon

[Ava]: En resumen, embajadora, este es a grandes rasgos nuestro plan de cooperación. Si tienes alguna pregunta, estaremos encantados de...

[Elpenor'i]: Creo que no.

[Tamara]: Pareces disgustada. Si te hemos insultado, sin duda no era nuestra intención.

[Trache'i]: Y si crees que necesitas discutir algunos de los matices de nuestro acuerdo, podemos reunirnos en privado.

[Elpenor'i]: Tú, Trache'i, llevas demasiado tiempo en esta asamblea para comprender los intereses de la nación Aerugon.

[Trache'i]: Pero...

[Elpenor'i]: Y para los demás, esta reunión ha sido una pérdida de tiempo. Preparaos mejor para la próxima vez. Necesito una oferta sólida, y no chácharas sobre paz y unidad.

ENTRADA 2368 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación del interrogatorio del Letumiano

[Cautivo Letumiano]: ¡Miraos, cobardes perdedores! ¡Miraos y revolcaos en vuestra propia impotencia! ¡Sois débiles y patéticos! No me extraña que no exista la esclavitud en vuestra sociedad, ¡no seríais capaces de controlar a vuestros esbirros! ¡Ni tan siquiera sois capaces de obligarme a hablar!

ENTRADA 2369 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Agente 1]: ¡Más enemigos! ¡Están a punto de atacar a ese grupo de cazas Idemianos!

[Agente 2]: Estoy avisando a los Idemianos.

[Comandante de la tripulación de reserva]: No será suficiente. A toda máquina. Escudos arriba. Activad nuestro sistema de control de misiles.

[Agente 1]: Pero comandante... ¡nuestros misiles apenas sirven para pulverizar meteoritos perdidos!

[Comandante de la tripulación de reserva]: A mí esos cerdos no me parecen muy distintos a meteoritos.

[Agente 2]: ¡Nadie había atacado antes a un caza con este mamotreto de nave de descenso que tenemos!

[Comandante de la tripulación de reserva]: Tú lo has dicho, nadie lo había hecho antes.

Por cada figura de Nave de descenso que haya en los Sectores 3 y 6, tira un dado de Peligro. Por cada resultado de  ,  en la acción *Unirse a la batalla* de la carta **P208** (*Batalla de naves*).

Si la figura de Nave de descenso de la *Faustschlag* y/o la *Sabretooth* está en los Sectores 3 y/o 6,  en la acción *Unirse a la batalla* en la carta **P208** (*Batalla de naves*).

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:

- **0:** Descarta del tablero las figuras de Nave de descenso de la *Pelican*, la *Dragonfly* y la *Faustschlag* de los Sectores 3 y 6. Si descartaste la figura de Nave de descenso de la *Dragonfly* y/o la *Faustschlag*, abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta de la *Dragonfly* y/o la *Faustschlag* para ponerla por el lado dañado.
- **1-4:** Descarta del tablero las figuras de Nave de descenso de la *Pelican* y la *Dragonfly* de los Sectores 3 y 6. Si descartaste la figura de Nave de descenso de la *Dragonfly*, abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta de la *Dragonfly* para ponerla por el lado dañado.
- **5-8:** Descarta del tablero la figura de Nave de descenso de la *Pelican* de los Sectores 3 y 6.
- **9:** No ocurre nada.

Si hay un marcador en la casilla de Resultado de la acción *Unirse a la batalla* de la carta **P208** (*Batalla de naves*), resuelve este Resultado. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2370 - REGISTRO DE LA NAVE

Crónica de Alburton Wonrock

Siempre me he sentido más cómodo con los Pumileones, y no acabo de entender por qué. ¿Es por lo circunspectos que son y su incapacidad para entablar conversaciones triviales?

¿Por su naturaleza sencilla y su enfoque directo en todo?
¿Por su imparable obsesión por entenderlo todo?

No tengo ni idea.

Solo sé que los Pumileones son tripulantes irritantes, sobre todo en las secciones técnicas. Vuelven locos a sus líderes con sus intentos de comprender los sistemas de Desguace, pero algunos sabemos que su obsesión está motivada por su inseguridad. Al fin y al cabo, son supervivientes del espacio que han perdido su mundo natal y llevan décadas y siglos huyendo del peligro. No pueden luchar ni conquistar, solo construir, buscar y analizar. No es de extrañar que necesiten comprenderlo todo para volver a sentirse seguros.

ENTRADA 2375 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

¡Y recibieron su merecido! ¡Jefes de Sección, tenemos uno de sus cazas *Void Ranger*!

- Descarta la carta de Amenaza de la *Void Ranger de la Tierra* y su figura.
- Cada Tripulante obtiene 1 Carga.

ENTRADA 2376 - FLOTA IDEMIANA

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

Lee la **Entrada 2379**.

Lee la **Entrada 2385**.

ENTRADA 2377 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Es solo una montaña de equipos mineros rotos.

[Tripulante 1]: Pues vaya pedazo de desguace.

[Comandante del equipo de exploración]: Muy gracioso. Desguace. Venga, moved el culo.

[Tripulante 2]: Me pregunto si esta chatarrería tiene dueño.

[Tripulante 1]: Y yo me pregunto qué será esto. Mira lo que he encontrado. Un cristal. ¡Mira cómo lo atraviesa la luz!

Coge un dado de Sección azul sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección azules disponibles, usa un marcador en su lugar).

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2119**.

ENTRADA 2378 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

¡Sí! ¡Buen trabajo, artilleros! ¡Uno de los cazas enemigos *Faustschlag* ha caído!

- Descarta la carta de Amenaza de la *Faustschlag de la Tierra* y su figura.
- Cada Tripulante repone 3 .

ENTRADA 2379 - FLOTA IDEMIANA

Audiobitácora del puente de la *Journeyer*

[Comunicaciones]: Capitán, los sensores han detectado un caza enemigo solitario. Anda, qué interesante. Está peinando la zona de donde procede la llamada de socorro. ¿No os parece que deberíamos llegar primero? Uhm... Sí, por supuesto. De vuelta a mis obligaciones.

Cada Tripulante tira .

Reinicia el medidor de Tiempo de la carta **P210**.

ENTRADA 2380 - REGISTRO DE LA NAVE

La colonia Tierra Prometedora se las arregla bien. No tenemos tiempo para volver a aterrizar allí.

- Obtén 2 .
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L01**.
- Abre el Registro de la nave por la página 8 (*Mapa estelar*) y sigue su procedimiento.

ENTRADA 2384 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

Jefes de Sección, tengo noticias agrídulces. Hemos alcanzado la *Sabretooth* y la hemos desintegrado. Espero que los ingenieros puedan perdonarnos.

- Descarta la carta de Amenaza de la *Sabretooth rebelde* y su figura.
- Cada Tripulante roba 4 cartas de Sección.

ENTRADA 2385 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[Agente 2]: Comandante, ha habido una fuerte explosión en la zona de la señal de socorro. Y... la señal ha desaparecido. Lo siento.

[Comandante de la tripulación de reserva]: Fuimos demasiado lentos. ¡No éramos rival para sus cazas!

[Agente 1]: Algo está ocurriendo en los márgenes de la batalla.

[Comandante de la tripulación de reserva]: ¿Exactamente qué?

[Agente 1]: Nuestro radar no cubre muy bien esas distancias, pero... parece que alguien se ha unido a la batalla. Detecto una nueva nave. O naves.

[Comandante de la tripulación de reserva]: ¿Aliadas o enemigas?

[Agente 1]: Imposible saberlo aún.

Cada Tripulante  o tira .

Descarta todas las cartas del Sector 9.

Pon la carta P213 en el Sector 2.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

Marca la casilla A de la Entrada 2909.

ENTRADA 2390 - DESGUACE

Jefes de Sección, la *Dragonfly* robada por los rebeldes acaba de ser aniquilada.

- Descarta la carta de Amenaza de la *Dragonfly rebelde* y su figura.
- Cada Tripulante obtiene 1 Carga.

ENTRADA 2391 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, las acciones de nuestro equipo de exploración y sus naves de descenso no han sido detectadas, y mucho menos obstaculizadas por el enemigo, así que... Ah, una actualización de estado. Una seria. Capitán, el crucero Idemiano en llamas acaba de volar en pedazos. Se calcula que la probabilidad de que haya supervivientes es inferior al 22 %.

Descarta todas las cartas del Sector 8.

Cada Tripulante que esté en el Sector 8 tira .

Aumenta el contador de Desdén en 1.

Marca la casilla B de la Entrada 2909.

ENTRADA 2392 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Los esquirladrones podrían atacarnos en cualquier momento. ¡Hay que darse prisa!

[Tripulante 1]: Estoy a punto de terminar el escaneo y...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Toma unas muestras y nos vamos!

[Tripulante 1]: Completado. Escaneo terminado. ¡Ja, ja! ¡Comandante!

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

[Tripulante 1]: ¡Ya sé por qué esas plantas son tan robustas! ¡Acumulan cantidades increíblemente elevadas de calcio!

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

- Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.
- Sustituye el PDI del Sector 2 por la carta P303.
- Obtén el Descubrimiento único 21.
- Lee la Entrada 2488.

ENTRADA 2393 - MAPA ESTELAR

Diario personal de Tamara Woon

Ahora que las Fauces han desaparecido, la fuente de agua sigue siendo eficiente y el agua en sí está libre de toxinas. En principio, el grupo del oasis ha accedido a firmar un contrato de venta de agua con Desguace, lo que ocurrirá en breve.

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

Obtén 1 

Puedes gastar 1  para leer la Entrada 2026. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2394 - MAPA ESTELAR

Grabaciones privadas de Trache'i

De alguna manera, la *Journeyer* ha logrado adquirir esos maravillosos escaneos. Con ellos, puedo analizar el crecimiento biológico y sociocultural tanto de un individuo Letumiano como de su civilización entera. Es increíble cómo consiguieron meter tanta información en una sola roca.

Pon la carta 31 (*Grabación de roca del cenagal*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2395 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Lo que me intriga es cómo sobreviven esos microorganismos a condiciones externas tan severas.

[Tripulante 1]: Cierto. El cristal, al fin y al cabo, casi ha destrozado su planeta.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Puedes comentarlo con los cerebritos de Desguace? Y ahora...

[Tripulante 1]: ¡Ya sé por qué! Mira el escáner. ¡Son capaces de absorber grandes cantidades de azufre!

[Tripulante 2]: ¡Ah! Tiene todo el sentido.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Nos ponemos en marcha ya?

- Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.
- Sustituye el PDI del Sector 2 por la carta P304.
- Obtén el Descubrimiento único 21.
- Lee la Entrada 2488.

ENTRADA 2396 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

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

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Afirmativo. ¿Cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Los incendios más importantes están controlados, y los equipos de ingenieros Idemianos se ocupan ahora de las averías más graves. El crucero estará moderadamente operativo en breve.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Vais a volver?

[Comandante del equipo de exploración]: Todavía no. Ya no caben más supervivientes en mi nave de descenso. Tengo que devolverlos a su crucero, están ansiosos por unirse al resto.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Entendido, equipo de exploración. Cuidaos.

[Comandante del equipo de exploración]: Lo haremos.

Sustituye el PDI del Sector 8 por la carta P211.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 6 .

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):

- » **Enviar a los Idemianos a ayudar en todos los frentes:** Retrocede 1 casilla todos los medidores de Tiempo.
- » **Enviarlos a ayudar en la *Journeyer*:** Cada Tripulante roba 2 cartas de Sección.

Marca la casilla B de la Entrada 2909.

Marca la casilla B de la Entrada 2910.

ENTRADA 2397 - CAPILLA DE CRISTAL

A: Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.

De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Comandante, veo un punto interesante en mi escáner.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Interesante? Escucha, tengo la cabeza ocupada con asuntos de seguridad, pero... Vale, enseñame ese escáner.

[Tripulante 1]: Es esa cornisa. El saliente. Hay más especímenes de esas plantas tan resistentes que ya habíamos encontrado, y mi escáner indica la existencia de una enorme colonia de microorganismos. Me muero por verlo.

[Comandante del equipo de exploración]: Pero es una larga subida y no tenemos tiempo para estudiar ambas formas de

vida. Habrá que decidirse por una. ¿Qué prefieres ver: las plantas o los microorganismos?

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):

- » **Estudiar la vegetación:** Lee la **Entrada 2392**.
- » **Estudiar los microorganismos:** Lee la **Entrada 2395**.

ENTRADA 2398 - BASE ANILLO DE HIELO

Suma el valor de los dados colocados en esta carta.

Dado de Sección rojo (o una ficha de Tiempo): **10**

Dado de Sección azul (o un marcador): **50**

Dado de Sección verde (o una ficha de 

Dado de Peligro: **200**

Luego lee la **Entrada (2400 + valor total de los dados colocados en esta carta)**.

Por ejemplo, si hay un dado rojo y otro verde en esta carta, sumarás 10, 100 y 2400. Leerías la **Entrada 2510**.

ENTRADA 2399 - CAPILLA DE CRISTAL

Informe final del equipo de exploración

¿Me prestáis atención, por favor? El planeta que se nos ha ordenado explorar ha recibido el sobrenombre de Capilla de Cristal debido a la enorme estructura de cristal en forma de catedral que hay en él. El cristal en sí parece menos invasivo y de una calidad diferente, probablemente peor, que los que hemos visto hasta ahora. Nuestra tarea consiste en investigar su estructura y propiedades. Además, el cristal no ha arrasado el planeta por completo, y grandes extensiones de tierra aún están libres de él, por lo que debemos comprobar si el planeta puede ser habitable. Estad alerta, gente. Va a ser una misión fascinante.

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 2437**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Pequeños restos de cristal	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Cada Tripulante 9 -  » Cada Tripulante 5 - 
	Grandes restos de cristal	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Pierde 7 -  Suministros. » Cada Tripulante 
	Radiación del cristal	Si  es 5 o más, cada Tripulante tira  . De lo contrario, elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Cada Tripulante tira  » Un Tripulante tira 
	Criatura voladora	Si  o  es 7 o más, no ocurre nada. De lo contrario, abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

ENTRADA 2400 - BASE ANILLO DE HIELO

- Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Una de las cajas se está abriendo!

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Así que vas a ofrecerte voluntario para ir a comprobar qué contiene.

[Tripulante 1]: Hay semillas dentro. Han estado expuestas a la radiación cósmica.

[Comandante del equipo de exploración]: Tal vez sea un hallazgo importante. Tráetelas.

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 2401 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la Journeyer

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, el enemigo tiene ahora el control total del área de batalla. Todos los cazas o naves escolta Idemianos deben haber sido destruidos, han huido o... ¡Misiles! ¡Se acercan misiles enemigos! ¡Nueve en total!

[Capitán]: Mantén la calma.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¡Vale! Estoy siguiendo los misiles. ¡Capitán, nos han dado!

[Capitán]: Informe de daños.

Cada Tripulante  o tira .

Si la carta **P204** (*Journeyer maltrecha*) está en el tablero de Planeta, sustitúyela por la carta **P205**.

Si la carta **P203** (*Journeyer*) está en el tablero de Planeta, sustitúyela por la carta **P204**.

Descarta todas las cartas del Sector 6.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2909**.

ENTRADA 2402 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Al fin hemos entrado en la montaña. El ascenso no ha sido nada fácil, la ladera es áspera y está llena de fisuras. Algo terrible le ocurrió a esa montaña, mucho más terrible que la fuerza de la madre naturaleza local.

*** Pasos ***

El interior de la montaña también muestra signos de una catástrofe. Algunos de los túneles naturales y las cuevas se han derrumbado y otros están llenos de grietas. Podría haber sido obra de los Idemianos, pero lo dudo. De lo que no me queda duda es de que aquí se produjo un enfrentamiento letal.

Lee la **Entrada 2403**.

ENTRADA 2403 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Vaya pedazo de cueva.

[Tripulante 1]: Antes era más pequeña, seguro. Debió haber una explosión.

[Comandante del equipo de exploración]: Me alegro de que los pasillos y túneles no se hayan derrumbado del todo.

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

- » **Seguir un túnel redondeado que desciende:** Lee la **Entrada 2406**.
- » **Seguir un túnel con las paredes derretidas:** Lee la **Entrada 2407**.
- » **Seguir un túnel irregular:** Lee la **Entrada 2408**.

ENTRADA 2404 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de batalla

[Tripulante 1]: ¡Uno de ellos ha caído! ¡Un caza enemigo ha caído!

[Tripulante 2]: ¡Otro más! ¡A las dos en punto, sector ocho, se acerca rápidamente!

[Tripulante 2]: Espera, está dando la vuelta.

[Tripulante 3]: ¿Eh? Me pregunto por qué.

[Tripulante 1]: Yo también. Somos un blanco fácil.

[Tripulante 2]: Tal vez tenga algo que ver con esos cazas Idemianos. ¡Se están reagrupando!

[Tripulante 3]: Sí, pero solo para volver a su crucero maltrecho.

[Tripulante 2]: No se me ocurre una explicación sencilla.

[Tripulante 3]: Comunicaciones, informo de que una nave enemiga ha sido derribada. El resto se bate en retirada.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Derribasteis a un enemigo? Pues es moderadamente... No, muy interesante.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Descarta todas las cartas del Sector 6.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 6 . Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla C de la **Entrada 2909**.

Marca la casilla C de la **Entrada 2910**.

ENTRADA 2405 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El sistema 21 Delphini me tienta con una variedad de mundos. Tenemos un planeta fértil plagado de violenta actividad sísmica, ya apodado Tremor Eterno, pero perfecto para fundar una colonia. Tenemos una luna con una flora sabrosa, pero nada nutritiva. Y un planeta con depósitos de metal... probablemente ideal para fundar otra colonia. No cambiaría mi vida de viajes científicos por nada.

Pon las cartas **Y10** (*Sigma Velorum*) (si aún está disponible) e **Y11** (*Epsilon Lyrae*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Dale la vuelta a la carta **Y07** (*21 Delphini*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2406 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: Parece un pozo minero.

[**Tripulante 1**]: Y probablemente lo era, pero mira. Las vigas de soporte están dobladas o torcidas.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Debió ser por el impacto de las explosiones.

[**Tripulante 1**]: Espero que el túnel no se derrumbe.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Continuemos.

Tira .

Lee la **Entrada 2412**.

ENTRADA 2407 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Mira, el techo es demasiado bajo. Parece que va a tocar ir a rastras.

[**Tripulante 2**]: Bueno, eso no sería tanto problema si pareciera estable. Pero no lo parece.

[**Comandante del equipo de exploración**]: En realidad, no tenemos elección. Seguidme.

Tu Tripulante tira  3 veces. Puedes  o  para ignorar el resultado de una tirada de  (hasta 3 veces).

Lee la **Entrada 2413**.

ENTRADA 2408 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Seguimos recorriendo este espantoso pasillo. El escáner dice que hay una intersección más adelante. Genial. Espero que no nos perdamos en este oscuro laberinto.

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

» **Ir a la izquierda**: Lee la **Entrada 2414**.

» **Ir a la derecha**: Lee la **Entrada 2417**.

ENTRADA 2409 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

*** *Sonidos de batalla por todas partes* ***

[**Tripulante 1**]: Vas a ponerte bien, ¿me oyes? ¡Mírame!

[**Tripulante Idemiano**] (murmurando): Necesito...

[**Tripulante 1**]: ¡Siéntate y descansa! ¡Voy a ponerte una inyección de adrenalina! Espera, ¿los Idemianos pueden recibir adrenalina?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí, ¡pero necesitan dosis más fuertes!

[**Tripulante 1**]: ¡Gracias!

[**Tripulante Idemiano**] (murmurando): No te molestes conmigo...

[**Tripulante 2**]: ¡Tengo otro tripulante Idemiano herido y me he quedado sin vendajes sintéticos!

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¡Toma! ¡Me sobran algunos! ¿Es muy grave?

[**Tripulante 2**]: Tiene muy mala pinta. Pero...

[**Comandante del equipo de exploración**]: Vienen más heridos. ¡Traedlos!

Marca la casilla no marcada que esté más arriba. Si todas lo están, lee la **Entrada 2411**.

De lo contrario, esta Entrada termina.



ENTRADA 2410 - BASE ANILLO DE HIELO



Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Extracto de la crónica del asentamiento

Parece que hemos llegado a nuestro destino final. Los anillos de hielo que rodean el planeta están parcialmente compuestos por asteroides de tamaño medio, y los primeros escaneos indican una abundancia de recursos inaudita. Es un hallazgo afortunado y no es de extrañar que una civilización desconocida se haya instalado aquí desde hace tiempo, una civilización potente y con recursos. Construyeron un intrincado sistema de tubos que conectaban los principales asteroides, presumiblemente para hacer más fluida la transferencia de recursos. Celebramos su genialidad con asombro y...

ENTRADA 2411 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

*** *Sonidos apagados de batalla, pitidos electrónicos* ***

[**Tripulante 1**]: Te voy a... dejar aquí.

[**Tripulante Idemiano**] (murmurando): Gracias. Podría...

[**Tripulante 1**]: Sí, claro. Habrías podido llegar por tus propios medios. ¡Doctor! Tengo a otro de tus tipos duros aquí.

[**Médico Idemiana**]: ¡Voy ahora mismo!

[**Tripulante 1**]: Parece que la batalla se aleja de nosotros. ¿Volvéis a tener todo controlado?

[**Médico Idemiana**]: Sí, en la enfermería, al menos. Ahora, déjame hacer mi trabajo.

[**Tripulante 1**]: Claro, doc.

Los Tripulantes pueden reponer un total de 6 . Cada Tripulante roba 1 carta de Sección.

Descarta todas las cartas del Sector 5.

Marca la casilla D de la **Entrada 2910**.

ENTRADA 2412 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

El túnel desciende. Hay agujeros y grietas por todas partes. Vamos con mucho cuidado, pero el túnel parece estar a un suspiro del derrumbe.

*** *Pausa* ***

Hay una intersección más adelante... El túnel de la izquierda está sostenido por simples vigas improvisadas, y el de la derecha parece que quedó agujereado por un intenso tiroteo. El del centro sigue descendiendo.

Tu Tripulante y todos los que te hayan apoyado tiran .

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

» **Seguir el túnel agujereado**: Lee la **Entrada 2415**.

» **Seguir el túnel de las vigas**: Lee la **Entrada 2431**.

» **Seguir el túnel descendente**: Lee la **Entrada 2421**.

ENTRADA 2413 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

*** Respiración pesada ***

Nos arrastramos por un estrecho túnel que debe de haber sido creado por un haz de energía increíblemente caliente. Las paredes del túnel son sorprendentemente lisas. Me da escalofríos pensar que alguien pueda haber utilizado armas tan poderosas contra otros seres inteligentes.

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

- » Seguir arrastrándose: Lee la **Entrada 2416**.
- » Retroceder y seguir el túnel plagado de agujeros: Lee la **Entrada 2415**.

ENTRADA 2414 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

*** Respiración pesada ***

Fue una mala idea. Hemos cambiado de dirección y vamos por otro túnel. Me pregunto adónde nos llevará.

Lee la **Entrada 2417**.

ENTRADA 2415 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Hay más agujeros en las paredes. Parece que se han librado muchos combates intensos aquí.

[Comandante del equipo de exploración]: Tengo la corazonada de que esta podría haber sido la última resistencia de los defensores.

[Tripulante 2]: Gente, tenemos otra intersección.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Una intersección? Tan solo veo una grieta en la pared y un túnel detrás de ella. Y mira, sus paredes parecen derretidas.

[Tripulante 1]: Hay una grieta más. Y un montón de escombros detrás. Parece que el techo de roca se ha derrumbado, revelando una entrada a una nueva cueva.

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

- » Seguir el túnel de los agujeros: Lee la **Entrada 2418**.
- » Darse la vuelta: Lee la **Entrada 2412**.
- » Seguir el túnel fundido: Lee la **Entrada 2413**.
- » Descender entre los escombros: Lee la **Entrada 2423**.

ENTRADA 2416 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Comandante, hay una máquina adelante. Se estrelló contra la roca y quedó irreconocible. ¿Crees que podría...?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Haber quemado ese túnel hasta el interior de la montaña? Eso diría yo también.

[Tripulante 1]: Y luego se terminó averiando aquí para que la encontrásemos. Perfecto.

[Tripulante 2]: Bromas aparte, nunca he visto una tecnología semejante. Debemos recuperar todo lo que podamos de ella y someterla a pruebas exhaustivas.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, esa máquina rota podría ser la solución al misterio de la colonia aniquilada.

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

Obtén el Descubrimiento único 11.

Lee la **Entrada 2413**.

ENTRADA 2417 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Puede que... que nos hayamos perdido. El escáner no nos sirve aquí abajo. Bueno, hay dos pasillos más para elegir. Tendré que confiar en mi suerte.

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

- » Seguir el primer túnel: Lee la **Entrada 2420**.
- » Seguir el segundo túnel: Lee la **Entrada 2422**.

ENTRADA 2418 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Me acerco a una puerta, maciza y de acero, aparentemente indestructible y sin embargo hecha trizas.

[Comandante del equipo de exploración]: Te lo dije. Fue su última resistencia. ¿Ves lo que hay detrás de la puerta?

[Tripulante 1]: Sí, pero... *** gruñidos *** Pero desearía no haberlo hecho. Son cadáveres, amigos míos. Idemianos, algunos armados, otros no. Todos ellos masacrados con ráfagas rápidas. Y más agujeros en las paredes. Exactamente los mismos que los del pasillo.

[Comandante del equipo de exploración]: Así que al menos sabemos lo que pasó aquí. Un puñado de defensores fueron perseguidos por un enemigo fuertemente armado, y los primeros albergaron la esperanza de esconderse dentro de su refugio. Lo lograron, pero la puerta no detuvo al enemigo. Regresemos.

Lee la **Entrada 2415**.

ENTRADA 2419 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Capitán, el motor Idemiano está intacto, pero su maniobrabilidad está reducida al 60 %. Lo que es peor, el casco del crucero está perforado en siete lugares, y dos de las fisuras parecen críticas. Sin embargo, lo que más asusta es el número de víctimas. Es un baño de sangre. Vamos a enviar a nuestros equipos médicos, ¿no? ¿No podemos? ¿Cómo que no podemos?

Cada Tripulante que esté en los Sectores 4 y 5 tira .

Descarta todas las cartas del Sector 5.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

ENTRADA 2420 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡En marcha, en marcha!

[Tripulante 1] (jadeando): ¡Ya casi! ¡Casi!

[Comandante del equipo de exploración]: Dame la mano. ¿Todo el mundo bien?

[Tripulante 2] (jadeando): Sí, eso creo.

[Tripulante 1] (jadeando): Ha estado cerca. Muy cerca.

[Comandante del equipo de exploración]: Todo ha acabado, supongo. ¿Lo conseguisteis?

[Tripulante 1]: Claro, jefa. Mira.

[Comandante del equipo de exploración]: Genial. Continuemos.

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

Aplica el resultado estándar del dado de Peligro y luego:

Por cada , obtén 1 Indicio de *Microorganismo*.

Por cada , obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

Por cada , obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.

Por cada , obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 2421 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Tenemos que tomar una decisión, tripulación. Podemos seguir bajando por el túnel. También podemos volver para ver lo que hay en el pasillo lateral. La última opción es entrar por la grieta de la pared. Ya sabéis, la que conduce a una cueva.

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

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):

- » Descender: Lee la **Entrada 2429**.
- » Echar un ojo al pasillo lateral: Lee la **Entrada 2432**.
- » Entrar por la grieta en la pared: Lee la **Entrada 2423**.

ENTRADA 2422 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Ya hemos pasado por aquí.

[Tripulante 1]: Sí. Recuerdo esa roca.

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos caminando en círculos. Vale, volvamos a la encrucijada.

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):

- » Elegir el primer túnel: Lee la [Entrada 2417](#).
- » Elegir el segundo túnel: Lee la [Entrada 2431](#).

ENTRADA 2423 - BORDE DEL ABISMO

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Estoy viendo el lugar de impacto de una explosión dentro de la montaña. A juzgar por la cantidad de escombros, es un milagro que no partiera en dos la montaña. Y... Y, en el corazón de esta escena de destrucción, hay una máquina de propósito desconocido, retorcida hasta quedar irreconocible.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2424 - BASE ANILLO DE HIELO

Si estás en el Sector 7, lee la [Entrada 2425](#). De lo contrario, sigue leyendo:

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

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2425 - BASE ANILLO DE HIELO

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

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

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2426 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

Solo hay un planeta en el sistema Gamma Aquilae 3, pero es fascinante. Está rodeado de anillos de hielo en los que alguien construyó una base espacial. ¡Qué delicia va a ser explorarlo!

Si el tiempo lo permite, también examinaremos un trozo de basura espacial que emite una señal extraña y nos detendremos en el cinturón de asteroides para reponer nuestras reservas de minerales.

Pon las cartas **Y09** (XO-3) e **Y10** (*Sigma Velorum*) (si aún está disponible) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Dale la vuelta a la carta **Y08** (*Gamma Aquilae 3*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2427 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Comunicaciones]: Capitán, los Idemianos están perdiendo la batalla. Su último crucero plenamente operativo está siendo arrollado por las fuerzas enemigas, y la furia de los atacantes no amaina. Sus grupos de abordaje ya han penetrado en el crucero. Los Idemianos estarán condenados si no somos lo bastante rápidos, capitán, y si necesita mi consejo... Claro. Por supuesto, de vuelta a mis obligaciones.

Cada Tripulante que esté en los Sectores 4 y 5 tira .

Marca la casilla no marcada que esté más arriba. Si todas lo están, lee la [Entrada 2430](#).

De lo contrario, reinicia el medidor de Tiempo del PDI del Sector 4.

ENTRADA 2428 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Parece que estos malditos túneles no se acaban nunca.

[Tripulante 1]: Pero mi paciencia sí. ¿Qué tal si...?

*** *Estruendo de rocas cayendo* ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Volved!

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

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

- » Seguir un pasillo: Lee la [Entrada 2408](#).
- » Seguir otro pasillo: Lee la [Entrada 2431](#).

ENTRADA 2429 - BORDE DEL ABISMO

[Comandante del equipo de exploración]: Cuidado, cuidado. Cada paso que deis podría...

*** *Crujido seco* ***

[Tripulante 1] (con miedo): ¿Qué ha sido eso?

[Tripulante 2]: Lo has gafado, jefa.

[Tripulante 1]: Es el techo. Espero que...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Corred!

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

Lee la [Entrada 2432](#).

ENTRADA 2430 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Otra explosión! ¡La nave Idemiana ha sido alcanzada! ¿Por qué disparan a una nave que están abordando?

[Comandante del equipo de exploración]: La explosión destrozó el compartimento del motor. Y los laboratorios, tal vez. ¿Ves dónde está el enemigo? No pueden haberlo hecho ellos.

[Tripulante 2]: Así que los Idemianos deben haber volado la parte invadida de su nave.

[Comandante del equipo de exploración]: Son gente implacable.

[Tripulante 1]: Implacable y resistente. Estoy captando su señal. Están lanzando un contraataque.

[Comandante del equipo de exploración]: Ojalá pudiéramos ayudar.

Descarta todas las cartas del Sector 4.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

ENTRADA 2431 - BORDE DEL ABISMO

Grabaciones del equipo de exploración

*** *Pasos* ***

[Tripulante 1]: ¿Cómo de perdidos estamos?

[Tripulante 2]: No lo estamos. Estamos analizando opciones.

[Comandante del equipo de exploración]: Si tú lo dices. ¡Vamos... por ahí!

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

- » Seguir un túnel: Lee la [Entrada 2428](#).
- » Seguir otro túnel: Lee la [Entrada 2412](#).

ENTRADA 2432 - BORDE DEL ABISMO

[Comandante del equipo de exploración]: Es un callejón sin salida.

[Tripulante 1]: ¿Cómo?

[Comandante del equipo de exploración]: Ya me has oído. Tenemos que volver.

Lee la [Entrada 2421](#).

ENTRADA 2433 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El sistema 4 Serpentis es un lugar increíble para pasar un buen rato. Nuestra tetraarca Trache'i ha descubierto en él un planeta con una base Pumileona. Otro con una civilización en una etapa previa a la espacial. Y chatarra espacial que emite una señal familiar... ¿Dónde la he visto antes?

Pon las cartas **Y24** (HAT-P-44) e **Y25** (Beta Cygni) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Dale la vuelta a la carta **Y20** (4 Serpentis) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2434 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con los Visitantes

[**Visitante**]: Puede que tales palabras sean duras de oír y difíciles de aceptar, especialmente cuando las pronuncia un aliado potencial. Por suerte para todos, mi misión aquí tiene prioridad sobre los sentimientos de nadie.

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Marca la casilla **A** de la **Entrada 2229** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2435 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

Aunque mis días en Desguace deberían haberme enseñado que nada dura para siempre, contemplé la desaparición de Capilla de Cristal con desgarradora pena. Lo que me hizo sufrir aún más fue el hecho de que el equipo de exploración no hubiera podido abandonar el planeta a tiempo. Sufrieron allí una terrible muerte de nivel cósmico. El universo perdió un planeta. Yo perdí algunos amigos.

- ¡Todos los Tripulantes han muerto! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L11**.
- Pon la carta **Y28** (HAT-P-44) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **21** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2436 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la Journeyer

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán, esto es moderadamente intrigante... Uhm... Vale, nunca volveré a usar esa frase. Bueno, el caso es que hace unos minutos nuestros sensores detectaron otra nave de guerra enemiga, fuera de alcance, pero... Mira, he detectado un patrón en su comportamiento. Nos está siguiendo, y sus sensores y radares están totalmente centrados en nuestras acciones. ¿Por qué nos espían, capitán? Si querían atacarnos, ya han tenido muchas oportunidades.

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):

- » **Enviar una nave de descenso a atacar la nave** (solo si hay al menos 1 Nave de descenso en el tablero de Planeta): Pon cualquier Nave de descenso del tablero en el Sector **2** y lee la **Entrada 2439**.
- » **Ignorar la nave, tenemos asuntos más urgentes entre manos**: Lee la **Entrada 2444**.

ENTRADA 2437 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Así que aquí estamos. ¿No dijiste, que iba a ser una misión fascinante, comandante?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí, lo hice. ¿Por qué?

[**Tripulante 1**]: Veo una criatura cristaloides más adelante. Y un trozo de cristal flotante. ¿Es que espeluznante es sinónimo de fascinante?

- Abre la Planetopedia por las páginas **22** y **23** (*Capilla de Cristal*).
- Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón corrupto* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Esquirladrón corrupto* en el Sector **3**.
- Busca y revela la carta de Misión opcional **M32**.
- Pon la carta **P301** en el Sector **7**.
- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K17**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K18**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.

- Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2438 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

Zeta Aquarii podría ser un sistema difícil de explorar debido al agujero negro microscópico que hay en sus márgenes. Sin embargo, una vez dentro del sistema, podríamos visitar un pequeño planeta con una colonia Omnimodi. También hay un cinturón de asteroides, un lugar perfecto para probar nuestro equipamiento.

Pon las cartas **Y22** (*Lambda Corvii*) e **Y23** (*Wayman 21*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Dale la vuelta a la carta **Y21** (*Zeta Aquarii*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2439 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones de la tripulación de reserva

[**Comandante de la tripulación de reserva**]: La *Journeyer* acaba de avistar otra nave enemiga. Se nos ha ordenado hacer un reconocimiento rápido.

[**Agente 1**]: Veo algunos cazas enemigos viniendo hacia nosotros. Cuatro... Nos van a hacer pedazos.

[**Agente 2**]: Ya lo habrían hecho si hubieran querido. Estamos a su alcance.

[**Agente 1**]: ¿Quizá ya hayan vaciado sus lanzamisiles?

[**Comandante de la tripulación de reserva**]: El porqué me da igual. Seguimos adelante.

[**Agente 2**]: ¡Espera! Buenas noticias. ¡Los cazas se están retirando! ¡No han disparado ningún misil!

[**Comandante de la tripulación de reserva**]: ¡Y la nave espía ha desaparecido! ¿Qué habrá pasado? ¿Se han asustado o qué?

Retrocede 1 casilla todos los medidores de Tiempo.

Descarta todas las cartas del Sector **2**.

ENTRADA 2440 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con los Visitantes

[**Tetrarca Tamara**]: ¿Cómo pudimos aceptar su propuesta? Nuestros tripulantes han regresado gravemente heridos y sus lesiones tardarán años en curarse. Qué terrible error. Obviamente, Madre se disculpa por el fracaso y promete una generosa indemnización, pero por lo demás le importa un comino.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Obtén 2 Descubrimientos de cualquier tipo y ponlos en «Descubrimientos reunidos». Coge a los Tripulantes asignados y ponlos en bolsillos de Lesiones moderadas o críticas en la hoja de bolsillos de la *Enfermería* (Registro de la nave, página 35). Si todos esos bolsillos están ocupados, retira a los Tripulantes del juego.

ENTRADA 2441 - HISTORIA

Puntuación final de la campaña: crea una reserva de puntuación de la campaña:

- Obtienes 1 marcador por:
 - cada carta de Colonia que haya en la página **7** del Registro de la nave y en el sobre «A la espera...».
 - cada carta de Mejora del Nudo que haya en la página **17** del Registro de la nave y en el sobre «A la espera...».
 - cada carta de Descubrimiento único que haya en las páginas **31** y **32** del Registro de la nave y en el sobre «A la espera...».
 - cada Tripulante que haya en cada Sección (en el equipo de exploración, en Tripulantes disponibles, en la *Enfermería* y en el sobre «A la espera...»).
- Obtienes 6 marcadores si la casilla **D** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtienes 6 marcadores si la casilla **H** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtienes 3 marcadores si la casilla **I** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtienes 6 marcadores si la casilla **K** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Descartas 3 marcadores si la casilla **F** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Descartas 1 marcador si la casilla **J** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Descartas 1 marcador si la casilla **L** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Descartas 1 marcador por cada casilla marcada en la **Entrada 2634**.

Nota: Puedes usar una ficha de  como 10 marcadores.

Esta es tu puntuación final de la campaña: Si tienes:

- **0-32 marcadores:** Contra todo pronóstico y a pesar de los numerosos contratiempos, has logrado llegar al final de la campaña. ¡Enhorabuena!
- **Entre 33 y 64 marcadores:** Tu campaña ha sido un éxito. La estación de Desguace te estará eternamente agradecida por tu ayuda.
- **Entre 65 y 97 marcadores:** Tus esfuerzos han culminado en un gran éxito. ¡Lo has hecho extraordinariamente bien!
- **98 marcadores o más:** Tus logros son tales que parecen casi imposibles. ¡Enhorabuena!

Si tienes el Descubrimiento único **10**, lee la **Entrada 2820**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2137**.

ENTRADA 2442 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

Jefes de Sección, la *Pelican* secuestrada por los amotinados acaba de ser destruida.

- Descarta la carta de Amenaza de la *Pelican rebelde* y su figura.
- Cada Tripulante repone 3 .

ENTRADA 2443 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[**Elpenor'i**]: Tetrarcas, debo pedir os ayuda. He recibido un mensaje encriptado sobre una nave Aerugon que flota en los alrededores. Su motor está dañado y los sistemas de soporte vital no funcionan.

[**Tamara**]: ¿Qué necesitas que hagamos?

[**Elpenor'i**]: Necesito que enviéis una misión de rescate lo más rápido posible.

[**Ava**]: ¿Qué tipo de nave es? ¿Cuál era su misión?

[**Elpenor'i**]: Eso no puedo decírtelo, tetrarca. Solo os pido que enviéis una misión de rescate.

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):

- » **Negarse:** Esta Entrada termina.
- » **Enviar un equipo de rescate:** Descarta 1 , asigna a 2 Tripulantes y lee la **Entrada 2482**.

ENTRADA 2444 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¡Capitán, tengo una actualización de estado! Es moderadamente intrigante, desde luego. La nave espía enemiga acaba de abandonar la batalla. Todo lo que hizo fue escanearnos. ¿Será porque han reunido suficiente información? ¿O simplemente se han hartado? Sí, capitana. Lo sé. Las preguntas no son lo mío. Sobre todo las retóricas.

Descarta todas las cartas del Sector 2.

ENTRADA 2445 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Recibes alguna lectura?

[**Tripulante 1**]: Sí. Hay un largo pasillo que sube hacia el centro del cristal principal. Está lleno de cristales más pequeños. Trigonaes.

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

Un descubrimiento interesante, tanto el pasillo como los cristales. Con esto y los conocimientos acumulados hasta ahora podríamos desvelar el misterio del planeta.

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

Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.

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):

- » **Preparar una trampa para el esquirladrón:** Descarta 1 marcador del espacio de Conocimiento para leer la **Entrada 2455**.
- » **Calcular la posición de la guarida del esquirladrón:** Descarta 1 marcador del espacio de Conocimiento para leer la **Entrada 2459**.
- » **Estimar la ubicación de los depósitos de recursos:** Descarta 1 marcador del espacio de Conocimiento para leer la **Entrada 2462**.
- » **Aguardar para formular conclusiones:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2446 - MAPA ESTELAR

Grabaciones privadas de Trache'i

A veces el equipo de exploración resulta de verdad útil. Obtuvieron escaneos de la nave del mundo de los Letumianos, la primera de muchas que han capturado y hecho suyas. Si tuviera más datos... podría averiguar más cosas sobre los propietarios originales...

Pon la carta **30** (*Tecnología olvidada*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2447 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

Epsilon Lyrae es un sistema estelar binario, algo que siempre he querido ver con mis propios ojos. Aparte de eso, hay un extraño objeto artificial entre las estrellas. Una vez que nos acerquemos, debemos comprobar si supone una amenaza para las posibles colonias que fundaríamos en este sistema rico en recursos.

Y eso no es todo: hay una nave espacial tecnológicamente avanzada flotando en los márgenes del sistema y también algunos desechos espaciales. Maravilloso. Epsilon Lyrae, allá vamos.

Dale la vuelta a la carta **Y11** (*Epsilon Lyrae*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2448 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburt Wonrock

Trozos del planeta, suspendidos en el aire por la radiación del cristal, empezaron a caer bruscamente arrastrados por la despiadada gravedad. Cuando las nubes de fragmentos se dispersaron, todo lo que quedaba eran gigantescas pilas de cristal pulverizado.

- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G21**.
- Descarta todas las cartas **P310** del tablero de Planeta.
- Repite este efecto tres veces:

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:

0. No ocurre nada.

1. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 1.
2. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 2.
3. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 3.
4. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 4.
5. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 5.
6. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 6.
7. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 7.
8. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 8.
9. Pon una carta **P310** al azar encima de las cartas del Sector 9.

ENTRADA 2449 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán, el sistema defensivo Idemiano está totalmente concentrado en los drones enemigos. Son rápidos y ágiles, pero... ¡Impacto! ¡Otro más! ¡Y otro! ¡Bien hecho! La amenaza se está reduciendo y, en cuanto a los abordajes enemigos... tengo imágenes y los invasores parecen estar perdiendo su ventaja. Están bien armados y entrenados, pero no son rivales para la determinación de los defensores. ¡Están perdiendo! ¡Perdiendo y retirándose!

Y más buenas noticias: el motor del crucero está operativo. Los ingenieros se están ocupando de las averías menores. Podrán llegar a Desguace en poco tiempo.

Descarta todas las cartas del Sector 4.

Marca la casilla **E** de la **Entrada 2910**.

ENTRADA 2450 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Mira, se abre otra caja.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Escanéala antes de tocar nada.

[**Tripulante 1**]: Claro. Veo algunas... algunas rocas ahí. Una especie de mineral. Nunca he visto nada igual.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

ENTRADA 2451 - CAPILLA DE CRISTAL

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo para abandonar el planeta (todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso morirán). Si os ponéis de acuerdo, lee la **Entrada 2477**. De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 2452 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán, estamos a tiro de los buques de guerra enemigos. ¡Dos misiles ya se dirigen hacia nosotros! Capitán, ¿no crees que enfrentarse a buques de guerra el doble de grandes que los nuestros es un asunto suicida y...?

[**Capitán**]: No pierdas los nervios. Acabamos de derribar esos dos misiles.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Sí, pero habrá más y... Ah, esto es moderadamente intrigante. El enemigo no está disparando. Y... capitán, si los sensores no están averiados, parece que la nave de guerra enemiga está retrocediendo lentamente. Pero ¿por qué? No lo entiendo. ¿Los hemos asustado?

Descarta la carta de Misión **M34**.

Lee la **Entrada 2492**.

ENTRADA 2453 - CAPILLA DE CRISTAL

Si la carta de Misión **M33** está revelada, lee la **Entrada 2451**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, hemos terminado. No hay nada más que podamos hacer en este planeta, así que nos retiramos a la nave de descenso. Cambio y corto.

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren!

Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

2. Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2454 - CAPILLA DE CRISTAL

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, no os lo vais a creer. ¡Estamos viajando en un cristal flotante! Me siento como en unos dibujos animados infantiles o en un videojuego. Parece que es la forma más práctica de viajar por aquí. ¡Agarraos fuerte, todos!

Coge esta carta y todos los Tripulantes, las Amenazas y los Equipos de este Sector y pon todos estos componentes encima de cualquier carta del Sector **1, 4 o 7**. Puedes reiniciar el medidor de Tiempo de la carta de PDI **P301** (*Cristal levitante*).

ENTRADA 2455 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, la emboscada está lista. Vamos a intentar sacar al esquirladrón de su guarida.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Sois conscientes de que destruirlo podría ser imposible?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Lo somos. Pero esperamos poner freno a su actividad como mínimo.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Buena suerte, equipo de exploración.

Pon 2 marcadores en la carta de Amenaza.

ENTRADA 2456 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con los Visitantes

[**Visitante**]: Me temo que te has pasado de la raya. No puedo quedarme de brazos cruzados y escuchar cómo insultas a Madre. Nuestra cooperación ha terminado y también nuestra amistad.

Retira del juego la carta **B16** de la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**).

ENTRADA 2457 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

Jefes de Sección, hay cambios, cambios visibles. Los cazas enemigos se han retirado, posiblemente para reagruparse y atacar de nuevo.

- Por cada Amenaza que haya en un Sector sin un Tripulante:  en su carta de Amenaza.
- Si la carta **B05** está en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**), puedes retroceder 1 casilla el medidor de Tiempo de cualquier carta de PDI **P329** o **P330**.
- Si la carta **B09** está en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**), puedes retroceder 1 casilla el medidor de Tiempo de cualquier carta de PDI **P329** o **P330**. Luego, puedes avanzar 1 casilla el medidor de Tiempo de cualquier carta de PDI **P332** o **P333**.

ENTRADA 2458 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán, parece que hemos tomado el control de la batalla. Los Idemianos han contenido los incendios y recuperado el control parcial de su crucero así que... Oh, veo un grupo de naves acercándose. ¿Aliadas o enemigas? Están demasiado lejos para que los sensores lo vean claro, pero... Sí, enemigas. Malas noticias. Y... Uhm, hay una cosa más, capitán. Los Idemianos acaban de informar de que hay un enorme misil sin detonar clavado en lo más profundo de su casco. Podría explotar en cualquier momento.

Aparte de eso, paz y tranquilidad, capitán.

Sustituye la carta de Misión **M15** por la carta de Misión **M34**.

Pon la carta **P214** en el Sector **6** y la carta **P215** en el Sector **4**.

ENTRADA 2459 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: Comandante, he completado un escaneo completo de este cristal y he detectado un patrón interesante.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Pásamelo.

[**Tripulante 2**]: Mira aquí. Y allí. Y allí también. Son espacios huecos dentro del cristal.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Y de diferentes tonalidades.

[**Tripulante 2**]: Cierto, porque algunos parecen estar llenos de agua. Y ahí... ¿Ves ese punto en la parte superior del cristal, pero que sigue dentro de él? Este es el descubrimiento más emocionante. Es el nido de los esquirladrones.

Obtén 1 Índice de *Mineral*.

Repón 2 .

ENTRADA 2460 - BASE ANILLO DE HIELO

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

De lo contrario, esta Entrada termina.

Lee la **Entrada 2626**.

ENTRADA 2461 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¡Cazas enemigos atacando! ¡Menudo espectáculo! Nuestro sistema de defensa ha cumplido. ¡El primer caza ha caído y el segundo está muy dañado! ¡Los cohetes enemigos se centran sobre todo en las naves Idemianas o están siendo derribados! ¡Ah, y ahora los hostiles se baten en retirada!

Descarta todas las cartas del Sector **6**.

Lee la **Entrada 2470**.

ENTRADA 2462 - CAPILLA DE CRISTAL

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, buenas noticias. Hemos localizado ricos yacimientos de minerales cerca de la Cueva de Cuchillas.

[**Comunicaciones**]: ¡Anda, qué moderadamente intrigante!

[Comandante del equipo de exploración]: Prometiste no usar esa expresión, ¿recuerdas?

- Obtén 1 Indicio de *Mineral*.
- Roba 2 cartas de Sección.

ENTRADA 2463 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Esquirladrones corruptos! Todos atentos. Es la primera vez que los vemos en su entorno natural.

[Tripulante 1]: No tengo claro que tenga nada de natural. Mira, todos intentan meterse en el estanque de la cueva. Es como si buscaran algo y no pudieran encontrarlo.

[Tripulante 2]: Cierto. Y eso les hace perder los estribos.

[Comandante del equipo de exploración]: Es difícil saber por qué se comportan así. Nuestros científicos creen que son fragmentos del gran cristal destructor de planetas, impulsados por una extraña radiación.

[Tripulante 1]: Eso explicaría por qué están tan corrompidos como el propio gran cristal.

[Tripulante 2]: Entonces podríamos intentar domesticarlos.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Domesticarlos? ¿Cómo?

[Tripulante 2]: Podríamos coger uno y ponerle un collar especial que tenga ese cristal radiante.

[Comandante del equipo de exploración]: Pues no es mala idea.

- Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.
- Pon la carta **E72** (*Esquirladrón*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».
- Descarta la carta de Misión **M32**.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P306**.

ENTRADA 2464 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ahora, tened cuidado. Libera el helio líquido.

[Tripulante 2]: Lo acabo de hacer. Los sensores muestran que ha inundado la espoleta.

[Comandante del equipo de exploración] (susurrando): Es la hora de la verdad. Contened el aliento. Ese proyectil sin detonar podría hacer pedazos el crucero.

[Tripulante 1]: Y a nosotros con él.

[Tripulante 2]: No te preocupes. El helio ha congelado su sistema de ignición. Ahora mismo está inutilizado.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Descarta todas las cartas del Sector **4**.

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2910**.

Lee la **Entrada 2470**.

ENTRADA 2465 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

No puedo dejar de pensar en el sistema Beta Cygni. Tiene un planeta con atmósfera de hidrógeno y un planeta literalmente cubierto de especies de hongos. Los de Reconocimiento lo han llamado Micelio. Bastante apropiado, creo. Deberíamos enviar allí al equipo de exploración para recoger muestras.

Pon la carta **Y26** (Sector Sombra) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Dale la vuelta a la carta **Y25** (*Beta Cygni*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2466 - CAPILLA DE CRISTAL

Si la carta de Misión **M33** está revelada, lee la **Entrada 2469**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Comunicaciones, tenemos una emergencia! Alguien de mi tripulación ha sufrido heridas graves. Volvemos a la nave de descenso. ¡Permiso para abortar la misión!

[Comunicaciones]: Concedido. Que tengáis un vuelo de regreso seguro.

[Comandante del equipo de exploración]: Eso esperamos. ¡Preparad el equipo médico! Cambio y corto.

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2467 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabación de las negociaciones políticas con la embajadora Aerugon

[Tohn]: Tu ayuda, embajadora, es inestimable. Tus equipos están ayudando en todo lo que pueden.

[Elpenor'i]: Lo sé. Comprendemos vuestras necesidades.

[Tamara]: Nuestra gratitud no tiene límites. Has mencionado que podríais enviar algunas naves de transporte con recursos... ¿La oferta sigue en pie?

[Elpenor'i]: Por supuesto. Nunca faltó a mi palabra.

[Tohn]: Nunca pensamos lo contrario. Pero... ¿con qué estáis dispuestos a ayudarnos?

[Elpenor'i]: Detallad vuestras necesidades y serán satisfechas.

Obtén 2  o 1 .

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):

- » **Pedir recursos:** Marca la casilla **A** de la **Entrada 2337** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.
- » **Solicitar nuevos materiales para investigar:** Marca la casilla **B** de la **Entrada 2337** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.
- » **Solicitar combustible y fuentes de energía:** Marca la casilla **C** de la **Entrada 2337** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.

ENTRADA 2468 - CAPILLA DE CRISTAL

Debate en una exposición de murales

[Habitante de Desguace 2]: El nuevo mural es muy raro. Demasiado abstracto para mi gusto. ¿No se suponía que los artistas iban a representar momentos importantes del descubrimiento de Desguace?

[Habitante de Desguace 1]: Pues sí, y es lo que han hecho. Este es el momento en el que nuestro equipo consiguió extraer una enorme lasca del cristal.

[Habitante de Desguace 2]: Sí, claro, he oído la historia. La Sección de Ciencia esperaba poder determinar qué había detenido su crecimiento y descubrir sus propiedades para cristalizar otros recursos. Unos materiales más duraderos podrían sernos útiles, pero...

[Habitante de Desguace 1]: ¿Pero qué?

[Habitante de Desguace 2]: Mira todas esas formas turquesas flotando en el aire. El mural parece sacado de un sueño vívido.

[Habitante de Desguace 1]: Pues no, este es exactamente el aspecto del planeta. Te presento el mundo de los cristales.

- Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.
- Obtén 2 Indicios de *Mineral*.
- Obtén el Descubrimiento único **25**.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.
- Lee la **Entrada 2488**.

ENTRADA 2469 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, tenemos un problemilla. Hay masas de cristal pulverizado flotando justo sobre nuestras cabezas. Despegar será imposible. Estamos atrapados aquí.

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón. Devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin este Tripulante.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

Si todos los Tripulantes están ahora muertos, lee la **Entrada 2435**.

ENTRADA 2470 - FLOTA IDEMIANA

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

Repón 1 .

Lee la **Entrada 2474**.

ENTRADA 2471 - BASE ANILLO DE HIELO

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

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

Lee la **Entrada 2472**.

Si este PDI está en el Sector **5**, ponlo encima de las cartas del Sector **7** (**Importante: la carta P162 siempre debe quedar encima**). De lo contrario, ponlo encima de las cartas del Sector **5** (**Importante: la carta P162 siempre debe quedar encima**).

ENTRADA 2472 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Este extractor es la repera! ¿Qué tal si lo tomamos prestado y lo trasladamos al norte? El escáner indica un depósito importante de rodio a cuatro klícks de distancia.

[Tripulante 2]: Podríamos intentarlo. He mirado el panel... definitivamente la máquina no es tecnología de los Constructores. No difiere mucho de lo que podríamos construir nosotros.

[Comandante del equipo de exploración]: Enciéndela y manos a la obra.

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

[Tripulante 1]: Y allá vamos.

[Comandante del equipo de exploración]: Oye, ¿soy yo o está temblando el suelo? ¿Qué dice el escáner?

[Tripulante 1]: ¡Tenemos una advertencia de «estructura inestable»!

[Comandante del equipo de exploración]: Estructura inestable... ¡El extractor es demasiado pesado para moverlo! ¡Está haciendo pedazos el maldito asteroide! ¡Detenedlo y alejaos de él, deprisa! ¡Corred! ¡Corred!

*****Crujido ensordecedor*****

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, aquí el equipo de exploración. Hemos hecho pedazos el asteroide sin querer. Y uhm... Un gran fragmento de él se está precipitando hacia el planeta. Junto con partes de la base. Cambio y corto.

Pon este PDI encima de las cartas del Sector **5** (**Importante: la carta P162 siempre debe quedar encima**). Pon la carta **P163** en el Sector **7**. Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P166**. Cada Tripulante que esté en los Sectores **1** y **2** sufre una Lesión de *Herida crítica*.

ENTRADA 2473 - CAPILLA DE CRISTAL

Comunicación en directo de la comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, estamos presenciando un espectáculo asombroso. Hay un enorme cristal flotando entre las capas de lo que queda de la superficie del planeta. Hay otros cristales alrededor, algunos más grandes, otros más pequeños, todos igual de deslumbrantes. Creo que se mueven por algún fenómeno magnético.

Resuelve el primer efecto que se aplique:

- Si la carta **P301** (*Cristal levitante*) está en el Sector **1**, pon esta carta encima de las cartas del Sector **7**. Luego, pon cada Tripulante, Amenaza y Equipo que haya en el Sector **1** en el Sector **7**.
- Si la carta **P301** (*Cristal levitante*) está en el Sector **4**, pon esta carta encima de las cartas del Sector **1**. Luego, pon cada Tripulante, Amenaza y Equipo que haya en el Sector **4** en el Sector **1**.
- Si la carta **P301** (*Cristal levitante*) está en el Sector **7**, pon esta carta encima de las cartas del Sector **4**. Luego, pon cada Tripulante, Amenaza y Equipo que haya en el Sector **7** en el Sector **4**.

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

Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 2474 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la Journeyer

[Comunicaciones]: Capitán, la situación está finalmente bajo control. Los cazas enemigos han sido derrotados y el misil sin detonar ya no es un problema. Tanto el crucero como nuestra nave milagrosamente están operativos, aunque no tengo ni idea de cómo lo han conseguido los Idemianos.

Lo malo es que el enemigo parece estar reagrupándose y cabe esperar otro asalto a gran escala. ¿Podríamos hacer algo para arrebatarles la iniciativa?

Pon la carta **P212** en el Sector **4**.

ENTRADA 2475 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

Algunos critican la bravuconería de la comandante del equipo de exploración, que condujo a la tripulación a la zona de alta radiación, pero vivimos tiempos sombríos y no podemos permitirnos culpar a los que se atreven a aprovechar las oportunidades que se les presentan. A pesar de las adversidades, el equipo extrajo combustible radiactivo, lo que ya de por sí fue un éxito. Además, probaron que la mina debía haber servido para alimentar la central y se retiraron a tiempo para evitar quemaduras radiactivas o sufrir las consecuencias de una irradiación de rayos X en los meses venideros.

Obtén el Descubrimiento único **07**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P178**.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 2119**.

ENTRADA 2476 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: A ver, equipo. Estamos a punto de entrar en un extenso laberinto de cristal. El camino está a punto de bifurcarse en muchos pasillos, cada uno cubierto de cristales con una estructura diferente. Centraos.

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

- » **Pasillo con cristales que siguen un patrón regular:** Lee la **Entrada 2479**.
- » **Pasillo con cristales de patrón hexagonal:** Lee la **Entrada 2483**.
- » **Pasillo con cristales de patrón tetragonal:** Lee la **Entrada 2494**.
- » **Pasillo con cristales de patrón romboidal:** Lee la **Entrada 2499**.
- » **Pasillo con cristales de patrón trigonal:** Lee la **Entrada 2505**.
- » **Pasillo con cristales de patrón monoclinico:** Lee la **Entrada 2514**.
- » **Pasillo con cristales de patrón triclinico:** Lee la **Entrada 2520**.
- » **Usar tus conocimientos para buscar indicios:** Descarta 1 marcador del espacio de Conocimiento para leer la **Entrada 2526**.
- » **Abandonar este lugar:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2477 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos estamos preparando para evacuar el planeta. Aunque podemos olvidarnos de colonizarlo, antes de que comenzara el caos encontramos las ruinas de una civilización abandonada hace mucho tiempo. Allí obtuvimos información bien fundamentada sobre el cristal devorador de planetas. Sabemos cómo detener su avance. Moderadamente intrigante, ¿eh?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Sí, es moderad... Ah, qué mamona. Que tengáis un vuelo de regreso seguro.

[Comandante del equipo de exploración]: Hasta pronto.

- ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
- Si hay al menos 6 marcadores en el espacio de Conocimiento, obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L11**.
- Pon la carta **Y28** (*HAT-P-44*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

- Descarta la carta de Misión **M33**.
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2478 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

Sigma Velorum. Tengo la sensación de que vamos a pasar mucho tiempo allí, sobre todo por la llamada de socorro de la flota Idemiana. Los tetrarcas creen que sus naves se han escondido allí por alguna razón. Que investiguen ese misterio ellos.

Personalmente, a mí me interesa más una luna con una atmósfera cálida, probablemente un buen lugar para fundar una colonia. También podríamos aterrizar en un enorme planeta volcánico cubierto de hielo, aunque solo sea para que la tripulación haga ejercicio.

Dale la vuelta a la carta **Y10** (*Sigma Velorum*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2479 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2480 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Esto no es una nave, sino un arma preparada para disparar. ¿Comunicaciones? ¿Me recibís?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Alto y claro.

[Comandante del equipo de exploración]: Acabamos de terminar de analizar los resultados de los escáneres. Esta nave ha sido diseñada y construida con un único propósito: combatir y destruir. Cada centímetro de su espacio está dedicado a la guerra. No hay instalaciones de investigación, ni zona de recreo, ni siquiera una enfermería. Todo lo que vemos son estaciones de artillería, torretas, generadores de escudos y cosas así.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Gracias, comandante. Recemos por poder hacer algo.

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

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2481 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Déjame concentrarme. Navegar por un cinturón de asteroides ya es un reto por sí solo, ¿y encima esto? Mira, hay fragmentos de la base destruida flotando por todas partes.

[Comandante del equipo de exploración]: Piensa en todo lo que podemos explorar y descubrir.

[Tripulante 1]: Pienso en seguir vivos.

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

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

Obtén 3 Indicios de *Mineral*.

El equipo de exploración ha encontrado un interesante cristal verde. Coge un dado de Sección verde sin usar de la caja y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** (si no hay dados de Sección verdes disponibles, usa una ficha de  en su lugar, sacándola de la bolsa de fichas si hace falta). Marca la casilla **C** de la **Entrada 2119**.

Obtén 1 Indicio de *Mineral* y 1 de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2482 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Elpenor'i]: La nave Aerugon que tuvisteis la amabilidad de rescatar ha atracado sana y salva, y su tripulación se encuentra bien, aunque un poco agitada y agotada. En nombre de la nación Aerugon, me gustaría declarar que jamás olvidaremos vuestra contribución.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2985** sin resolver esa Entrada. Esta Entrada termina.

ENTRADA 2483 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2484 - FLOTA IDEMIANA

Audiobitácora de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¡Crucero Idemiano, estamos siendo atacados! Los refuerzos enemigos se han unido a la fuerza principal. ¡Sus misiles están a punto de penetrar nuestros escudos! ¡Nos han dado! ¡Hay fuego a estribor! ¡Crucero Idemiano, solicitamos vuestra asistencia inmediata!

[Comunicaciones Idemianas]: Haremos lo que podamos. Aguantad.

Descarta todas las cartas del Sector **6**.

Aumenta el contador de Desdén en **1**.

Si la carta **P205** (*Journeyer destrozada*) está en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 2307**.

Si la carta **P204** (*Journeyer maltrecha*) está en el tablero de Planeta, sustitúyela por la carta **P205** y lee la **Entrada 2470**.

Si la carta **P203** (*Journeyer*) está en el tablero de Planeta, sustitúyela por la carta **P204** y lee la **Entrada 2470**.

ENTRADA 2485 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

El equipo de exploración avanzaba con cuidado por el pasillo cuando, de repente, el suelo se hundió y todos cayeron en un agujero de cristal.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P309**.

ENTRADA 2486 - MAPA ESTELAR

Diario personal de Tamara Woon

La vida sigue sin ser cómoda en Refugio Ecléctico, pero al menos los lugareños cooperan por un futuro más seguro. La tripulación debe saber que hemos hecho un trabajo tremendo aquí abajo. Sin duda subirá la moral.

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

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**).

Puedes gastar 1  para leer la **Entrada 2026**. De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 2487 - REGISTRO DE LA NAVE

Audiobitácora del interrogatorio del Letumiano

[Ava]: ¿Dónde lo tenemos retenido?

[Oficial de seguridad]: Pasillo C. Sección de alta seguridad. Este cerdo no es muy cooperativo, señor.

[Ava]: ¡Voy a presionarle hasta que lo suelte todo!

[Oficial de seguridad]: Si me los permites, recomendaría un enfoque más indulgente.

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

» Intentar razonar con el Letumiano: Lee la **Entrada 2368**.

» Sacarle respuestas con jarabe de puño: Lee la **Entrada 2498**.

ENTRADA 2488 - CAPILLA DE CRISTAL

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Menuda caída. ¿Todo el mundo bien?

[Tripulante 2]: Sí, los uniformes suavizaron un poco el aterrizaje.

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos caído por un agujero en una gigantesca cueva de cristal que... ¿Comunicaciones? No hay respuesta. Estamos aislados.

[Tripulante 1]: No me sorprende. Ahora estamos básicamente dentro del cristal.

[Tripulante 2]: Esperemos volver a encontrar el camino hacia arriba.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Arriba? Eso es lo último que quiero hacer. Mira hacia adelante.

[Tripulante 1]: ¿Qué son esas cosas? ¿Son... son edificios?

[**Tripulante 2**]: ¡Sí! Estructuras, ¡definitivamente erigidas por seres inteligentes! Rodean una pieza central, una columna destrozada. ¿Un monolito de los Constructores? ¡Un hallazgo formidable!

[**Tripulante 1**]: Parece abandonado.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Vamos a acercarnos. Este lugar podría enseñarnos mucho sobre lo que ocurrió aquí, pero me da un poco de miedo la radiación. ¿No estamos demasiado cerca del cristal principal para semejante exploración?

Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.

Si tu Tripulante o cualquier Tripulante que te haya apoyado es Pumileón, lee la **Entrada 2522**.

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):

- » **Investigar las ruinas:** Tu Tripulante y cada Tripulante que te haya apoyado tira  (en los casos en los que un Tripulante vaya a sufrir una cuarta Lesión, ignora esa carta de Lesión y su correspondiente dado), y lee la **Entrada 2491**.
- » **Buscar una salida:** Lee la **Entrada 2497**.

ENTRADA 2489 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán. ¡El misil clavado en el casco del crucero Idemiano acaba de estallar! La nave está muy dañada, aunque milagrosamente sigue de una pieza. Es casi una ruina. No me lo puedo creer.

Aún no hay información sobre el número de víctimas. Estoy intentando ponerme en contacto con nuestro equipo, pero no lo he conseguido por el momento. La explosión debe haber dañado sus dispositivos de comunicación. ¿Verdad? Capitán, ¿tengo razón?

Cada Tripulante que esté en el Sector 4 tira .

Descarta todas las cartas del Sector 4.

Aumenta el contador de Desdén en 1.

Lee la **Entrada 2470**.

ENTRADA 2490 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

¡Informe de daños! No es muy reconfortante... ¡Da mucho miedo, la verdad! ¡Los torpedos del crucero de la Tierra han alcanzado el casco en varios lugares! ¡Aún no hay daños sustanciales! Sus cazas centran su fuego en la *Journeyer*, ¡pero algunos escuadrones siguen hostigando los barrios industriales!

- Pon una carta **P330** al azar encima de las cartas del Sector 1 y 1 ficha de Tiempo en la primera casilla de su medidor de Tiempo.
- Pon una carta **P330** al azar encima de las cartas del Sector 7 y 1 ficha de Tiempo en la segunda casilla de su medidor de Tiempo.
- Continúa con la Exploración planetaria (empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial).

ENTRADA 2491 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

La Ciudad de Cristal era una ciudad fantasma, pero al parecer sus anteriores moradores esperaban recibir visitas algún día. El equipo de exploración fue recibido por un espectáculo holográfico que se proyectó sobre sus cabezas. Al contemplar las antiguas imágenes, se dieron cuenta de que los habitantes extintos eran sus primos cósmicos, creados también por los Constructores.

Las imágenes que flotaban sobre sus cabezas mostraban su historia. Los lugareños fueron objetivo de los Cristaloides, que solían eliminar planetas así con sus cristales omnipotentes y expansivos. Los habitantes del planeta se dieron cuenta del peligro cuando el cristal que crecía en su interior ya había alcanzado proporciones aterradoras. Tecnológicamente no estaban lo bastante avanzados como para huir del planeta, así que decidieron detener el crecimiento del cristal para evitar que lo hiciera añicos. Descubrieron que el cristal necesitaba compuestos de azufre y calcio para expandirse, y como estos se encontraban en abundancia en los sistemas acuáticos del planeta, los lugareños modificaron el código genético de los organismos autóctonos para que absorbieran dichos compuestos del agua y detener así el crecimiento del cristal. Sin embargo, ya era

demasiado tarde. El cristal, por debilitado que estuviera, ya era lo bastante grande como para hacer que el planeta empezara a desmoronarse.

Las imágenes finales mostraban a los últimos supervivientes de la población local, resignados a su triste destino, pero al mismo tiempo orgullosos de su desesperada lucha. Consiguieron vencer al enemigo y salvar el planeta. Tenían la esperanza de que la vida volvería a crecer algún día, quizá incluso en un futuro próximo.

- Añade 1 marcador al espacio de Conocimiento.
- Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.
- Lee la **Entrada 2497**.

ENTRADA 2492 - FLOTA IDEMIANA

Conversación junto a la colección de murales de Desguace

[**Tripulante 1**]: Lo irónico es que los artistas llamaron a este mural *La gran victoria*.

[**Tripulante 2**]: ¿Y acaso no lo fue? La *Journeyer* y el crucero Idemiano superviviente lograron regresar a Desguace.

[**Tripulante 1**]: Ambos maltrechos, aguantando a duras penas y con sus tripulaciones diezmadas. Sí, sobrevivimos y reforzamos nuestros lazos con los Idemianos, así que técnicamente fue una victoria, pero de lo que todo el mundo se niega a hablar es de lo que descubrimos durante la batalla.

[**Tripulante 2**]: ¿El qué?

[**Tripulante 1**]: Que teníamos un enemigo formidable. Una especie capaz de surcar el espacio.

[**Tripulante 2**]: ¿Los Letumianos?

[**Tripulante 1**]: Sí. Se les llamó así por un dios terrífico de la muerte, y es bastante apropiado. Los Letumianos no son más que una plaga rebosante de odio, sed de sangre y crueldad. ¿Y sabes qué? Nuestros tetrares han analizado todos los vídeos de la batalla, y han descubierto que la *Journeyer* nunca había sido su objetivo. Por alguna razón, siempre se retiraban cuando nos veían.

[**Tripulante 2**]: ¿Por qué?

[**Tripulante 1**]: No lo sabemos. Pero tarde o temprano volverán a atacar. Vivimos en tiempo de descuento.

[**Tripulante 2**]: No me extraña que el mural te inquiete. ¿Qué nombre le pondrías entonces?

[**Tripulante 1**]: *El gran despertar*.

Coloca el D10 en el tablero. Ponlo en el valor «0».

A continuación:

- Si la carta **P204** (*Journeyer maltrecha*) está en el tablero de Planeta, aumenta el resultado del D10 en 1.
- Si la carta **P203** (*Journeyer*) está en el tablero de Planeta, aumenta el resultado del D10 en 3.
- Por cada casilla marcada en la **Entrada 2910**, aumenta el resultado del D10 en 1.

Comprueba el resultado del D10 y resuelve su efecto correspondiente:

- **0-3:** Lee la **Entrada 2496**.
- **4-7:** Lee la **Entrada 2501**.
- **8-9:** Lee la **Entrada 2508**.

ENTRADA 2493 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

*** Eco de pasos ***

[**Tripulante 1**]: Me siento como si estuviéramos viendo una especie de cajas de seguridad, como las de los bancos.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Ni se te ocurra abrirlas. La fuerza bruta podría dañar lo que haya dentro. Eso sí, echa un ojo a esto.

*** Más pasos ***

[**Tripulante 2**]: Parece un panel de control.

[**Tripulante 1**]: ¿Ves estos cuatro agujeros angulares? Parece que hay que poner algo en ellos. ¿Llaves, tal vez?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Creo que deberíamos... ¿Por qué lo tocas?

[**Tripulante 2**]: Mira. He conseguido que funcione.

Pon la carta **P177** en este Sector. Lee la **Entrada 2398**.

ENTRADA 2494 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2495 - FLOTA IDEMIANA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Comandante, este está vivo.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Bien! Unidad médica, tenemos otro superviviente...

[Tripulante 1]: No, no es un Idemiano. ¡Es uno de ellos! ¡Un hostil!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, acabamos de localizar a un enemigo a bordo del crucero Idemiano. Inconsciente y herido, pero aparentemente no de gravedad.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Recibido. Asegura la zona. Suministrad atención médica y subidlo a bordo de la *Journeyer* lo antes posible, pero todas las conversaciones sobre el enemigo serán clasificadas a partir de ahora.

[Comandante del equipo de exploración]: Entendido.

Comprueba el valor del contador de Desdén de la carta de Misión opcional **M35** y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-3:** Marca la casilla **C** de la **Entrada 2980**.
- **4-6:** Marca la casilla **B** de la **Entrada 2980**.
- **7-9:** Marca la casilla **A** de la **Entrada 2980**.

Pon la carta **B18** (*Cautivo Letumiano*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Todos los Tripulantes que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Sustituye su funda de Escalafón actual por una funda de 1 Escalafón superior.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L06**.

Retira del juego la carta de Situación **S07**.

Pon la carta **Y17** (*Sigma Velorum*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Lee la **Entrada 2280**.

ENTRADA 2496 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Comunicaciones]: Desguace, ¿nos oís? Hemos conseguido dejar atrás las abrumadoras fuerzas enemigas, aunque la *Journeyer* está en muy mal estado, igual que nuestra escolta, un crucero Idemiano, el único que queda de su escuadrón. Parece que los Idemianos necesitan nuestra ayuda más de lo que nosotros necesitábamos la suya.

Preparad el equipo médico de emergencia y despejad los muelles. Llegaremos hoy hacia las seis, hora terrestre, si el motor aguanta. Cambio y corto.

Obtén el Descubrimiento único **15**.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).

Lee la **Entrada 2495**.

ENTRADA 2497 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Muy bien, esto es todo lo que hay que saber...

*** **Temblores potentes** ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Todo el mundo bien?

[Tripulante 1]: Sí. ¿Qué ha sido eso?

[Tripulante 2]: Tengo la sensación de que el cristal se está despertando. Su nivel de radiación aumenta.

[Tripulante 1]: El cristal podría estar reaccionando a nuestra actividad. Al fin y al cabo, recogimos muestras de muchos lugares.

[Tripulante 2]: Escuchad, sabemos cómo detener el cristal. ¡Quizás deberíamos intentar estabilizarlo! Sería una pena perder tantos recursos valiosos.

[Comandante del equipo de exploración]: Los habitantes de este planeta pasaron décadas despojando al cristal de minerales, nosotros no tenemos tanto tiempo. ¡Ahora, corred!

- Descarta la carta de Misión **M31** y revela la carta de Misión **M33**.
Advertencia: cuando se agote su medidor de Tiempo, ¡morirás!
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G20**.
- Si la carta de Misión **M32** está revelada, descarta todos los marcadores y fichas de la carta de Amenaza del *Esquadrón corrupto* y dale la vuelta a esta carta. De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 2498 - REGISTRO DE LA NAVE

Interrogatorio del Letumiano

[Letumiano]: ¡Para! ¡No lo hagas! Ha... hablaré.

[Ava]: Por supuesto que lo harás. Y solo tengo una pregunta. ¿Por qué ese odio?

[Letumiano]: ¿No es obvio? ¡Es la regla principal del universo, Idemiano! ¡Mata o te matarán! Tenemos que atacar y destruir, ¡o nos pasará lo mismo!

[Ava]: Sin embargo, hemos notado que vuestro pueblo duda. Como si estuvierais asustados.

[Letumiano]: ¡Nunca!

[Ava]: Huisteis al ver a la *Journeyer*.

[Letumiano]: No huimos. ¡Nunca lo hacemos! Simplemente decidimos no atacaros.

[Ava]: ¿Y a qué venía tal indulgencia?

[Letumiano]: Creíamos que erais terrícolas. ¡Ese Desguace vuestro parece terrícola! En su mayor parte, al menos.

[Ava]: ¿Y qué os empuja a dar tregua a los terrícolas?

[Letumiano]: ¡Los terrícolas lograron entrar en el Ojo del vacío! ¡Entraron en el Repositorio de los Constructores! Nadie lo había conseguido antes. Nadie lo ha conseguido después. ¡Incluso nosotros fracasamos!

[Ava]: Ah, así que estáis acobardados porque consideráis a los terrícolas más poderosos que vosotros. Y así nació vuestro miedo.

Marca la casilla **O** de la **Entrada 2985** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 2499 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2500 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Maldición, esta está vacía.

[Tripulante 1]: Probemos otra cosa, entonces.

ENTRADA 2501 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Desguace, ¿nos oís? Estamos volviendo. Desgraciadamente, el escuadrón Idemiano enviado para ayudarnos ha sido interceptado y casi aniquilado por una especie con capacidad para el viaje espacial extremadamente hostil que hemos bautizado como Letumianos. Nuestra intervención no sirvió para cambiar gran cosa la situación, salvo que pudimos salvar un buen número de vidas Idemianas. Preparad los equipos médicos de emergencia y despejad los muelles para la *Journeyer*, ya que también ha sufrido algunos daños.

Además, tenemos información confidencial sobre los enemigos. El capitán solicita reunirse con los tetrarcas lo antes posible. Cambio y corto.

Obtén 2 Descubrimientos de *Tecnología alienígena*.

Obtén 1 

Obtén el Descubrimiento único **15**.

Lee la **Entrada 2495**.

ENTRADA 2502 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El sistema HAT-P-44 es un buen ejemplo de equilibrio cósmico. Tenemos asteroides ricos en recursos y un mundo acuático con una fauna fascinante y, por otro lado, un planeta fértil parcialmente quebrado por gigantescos cristales. Llamamos a este último desafortunado cuerpo celeste Capilla de Cristal, y debería recibir toda nuestra atención.

Dale la vuelta a la carta **Y24** (*HAT-P-44*) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2503 - HISTORIA

A decir verdad, nos falta personal. Muchos de nuestros compañeros murieron o se marcharon en busca de una vida más segura y cómoda, y las Secciones se están centrando en reorganizarse. Siguen cuidando todo lo que pueden de la comunidad, pero por el momento sus problemas internos obstaculizan a veces sus actividades.

Lee la **Entrada 2441**.

ENTRADA 2504 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

La oferta de la Tierra fue rechazada por unanimidad. El embajador se quedó allí, con la boca abierta, intentando ordenar sus pensamientos y pronunciar un discurso de despedida memorable, pero no lo consiguió.

«Os arrepentiréis de vuestra inmadura decisión», fue lo único que alcanzó a decir antes de partir hacia su lanzadera.

La noticia se difundió de inmediato, y todos los habitantes de Desguace aplaudieron la firmeza y valentía de nuestros líderes. La alegría, sin embargo, pronto se transformó en consternación al ver los enjambres de cazas que abandonaban el crucero y se dirigían hacia nosotros.

Yo estaba en el puente en ese momento aterrador. Nunca olvidaré la conmoción en los rostros de nuestros oficiales de comunicación mientras intentaban ponerse en contacto con el crucero en vano. ¿De verdad pensaba atacarnos la Tierra?

Al mismo tiempo, los tetrarcas intentaron utilizar el Caballero negro para contactar con la Tierra, pero la señal estaba siendo bloqueada.

Estábamos solos, y los cazas de la Tierra se acercaban cada vez más.

- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta P322.
- Sustituye el PDI del Sector 3 por la carta P323.
- Sustituye el PDI del Sector 4 por una carta P330 al azar.
- Sustituye el PDI del Sector 5 por la carta P324.
- Sustituye el PDI del Sector 7 por la carta P325.
- Sustituye el PDI del Sector 10 por la carta P327.
- Busca la carta de Misión M38 y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la G25.
- Pon la figura de la *Faustschlag de la Tierra* en el Sector 12 y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura de la *Void Ranger de la Tierra* en el Sector 12 y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura de la *Space Ranger de la Tierra* en el Sector 1 y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Si la casilla E de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2490**. De lo contrario, sigue leyendo:

Informe de Vulter O'Really

Jefes de Sección, ¡hemos encontrado un patrón! ¡Uno muy claro! El grueso de los cazas enemigos concentra su fuego en la *Journeyer*, y solo una fracción sigue asaltando Desguace. Es una distracción. ¡La *Journeyer* es el verdadero objetivo!

Continúa con la Exploración planetaria (empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial).

ENTRADA 2505 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

El túnel parecía interminable, pero el equipo de exploración avanzaba incansable, hipnotizado por la magnificencia de los cristales trigonales. Sabían que se dirigían hacia el corazón del Cristal, y pronto se encontraron con una enorme cueva situada cerca de él.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta P308.

ENTRADA 2506 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: He hablado con el Letumiano.

[Tohn]: Me alegro mucho de no haber tenido que participar. Su crueldad implacable me aterroriza.

[Ava]: También son resistentes y feroces. Creo que podemos permitirnos recurrir a métodos más agresivos con los Letumianos.

[Tohn]: ¿Qué quieres decir?

[Tamara]: Tohn, sabes muy bien lo que quiere decir. La única lengua que hablan los Letumianos es la de la violencia. Debemos aprender a hablarla también.

[Tohn]: ¿Así que queréis que nos volvamos tan bestiales y crueles como ellos?

[Ava]: O más.

[Tohn]: ¡No puedo creer lo que estoy oyendo! ¡Esto va en contra de todas las reglas con las que nos hemos estado rigiendo!

[Tamara]: Tohn, esos Letumianos son maníacos sanguinarios empeñados en destruir toda la vida inteligente del universo. Tenemos que presentarnos ante ellos y hacer una demostración de poder que los aterrorice.

[Tohn]: ¿Y si no tenemos ese poder?

[Ava]: Nos comportaremos como si lo tuviéramos.

ENTRADA 2507 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Afortunadamente, solo un puñado de nosotros estaban lo bastante desesperados para comenzar una guerra, aunque tenían un sorprendente número de seguidores.

Muchos otros estaban en desacuerdo con la decisión de los tetrarcas y decidieron apoyar a los rebeldes.

Pon una carta P329 al azar encima de las cartas del Sector 1 y 1 ficha de Tiempo en la primera casilla de su medidor de Tiempo.

Pon una carta P329 al azar encima de las cartas del Sector 7 y 1 ficha de Tiempo en la segunda casilla de su medidor de Tiempo.

Continúa con la Exploración planetaria (empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial).

ENTRADA 2508 - FLOTA IDEMIANA

Audio del puente de la *Journeyer*

[Comunicaciones]: Desguace, ¿nos oís? Estamos volviendo. Me enorgullece informar de que nuestra intervención cambió el curso de la batalla. Hemos ayudado a salvar algunos de los cruceros Idemianos, y los supervivientes lograron retomar y arreglar otro, que habíamos creído irrecuperable.

La batalla contribuyó en gran medida a estrechar los lazos con los Idemianos, que compartieron algunos de sus suministros con nosotros y expresaron su voluntad de formar una alianza. Preparad el equipo médico de emergencia y despejad los muelles. Esperamos veros muy pronto. Cambio y corto.

Obtén 3 Descubrimientos de *Tecnología alienígena*.

Obtén 2 

Obtén el Descubrimiento único 15.

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).

Pon la carta S08 (*Ayuda Idemiana*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Marca la casilla C en la **Entrada 2985**.

Lee la **Entrada 2495**.

ENTRADA 2509 - REGISTRO DE LA NAVE

Crónica de Alburton Wonrock

Lo más extraño de hablar con un Omnimodi es darse cuenta de que no lo haces con un solo individuo, sino con un clan entero refugiado dentro de un traje. Cada vez que ves a un Omnimodi tomándose un minuto para tomar una decisión, es en realidad todo el clan el que la está debatiendo.

A diferencia de los Alucinors, compartieron de buen grado su historia con nosotros. Nos contaron que solían librar guerras territoriales hasta que llegaron al borde de la extinción. Por si eso fuera poco, fueron atacados por un enemigo formidable, que los diezmó aún más y los obligó a huir de su mundo.

Fue un momento trágico, pero la catástrofe hizo que al fin los clanes se unieran y dejaron su planeta moribundo para encontrar nuevos hogares en la inmensidad del espacio. En efecto, ya no existen enemistades entre ellos. Se unieron a nosotros y nos apoyaron, esperando encontrar nuevos mundos en un futuro.

Aunque resultaba difícil acostumbrarse a algunos de sus rituales, como su necesidad de erigir montículos de barro y regalar pequeñas esculturas en cada ocasión social, a la hora de la verdad eran persistentes y valientes, siempre se tomaban las cosas en serio y nunca evadían sus responsabilidades. No fui el único que se alegró de que hubieran elegido Desguace como puerto seguro.

ENTRADA 2510 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Hay un contenedor dentro. No puedo abrirlo, pero el escáner muestra que es algo electrónico. Definitivamente alguna clase de dispositivo.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Perfecto. Un gran regalo para nuestros científicos.

Obtén | Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2512 - HISTORIA

Y, lo más importante, aún nos tenemos los unos a los otros. Por pomposo que suene, eso es algo muy valioso en el negro y frío vacío del espacio. Sean cuales sean nuestras diferencias, nunca dudamos en apoyar a nuestros compañeros en sus momentos de necesidad. Desguace, al fin y al cabo, es lo que es por sus habitantes, y sin nosotros se convertiría en un montón de chatarra a la deriva.

Lee la **Entrada 2441**.

ENTRADA 2513 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

El concilio final de los tetrarcas duró horas... y en un momento dado debió de convertirse en una acalorada pelea, ya que la tetrarca Tamara Woon salió de repente de la sala de negociaciones con la cara convertida en una máscara de furia.

Lo que parecía un arrebato de emociones descontroladas resultó ser el comienzo de una artimaña, largo tiempo calculada. La desaparición de Tamara provocó que otros de los habitantes de Desguace, en su mayoría individuos activos en la reciente revuelta, se reagrasen, se armasen y comenzasen una operación bien planificada. En poco tiempo, tomaron el control del hangar y requisaron naves de descenso armadas, con las que volaron al encuentro del crucero de la Tierra.

Aunque nadie podía probarlo, algunos simplemente sabíamos por instinto que todo había sido parte del plan de la tetrarca Tamara Woon.

Mientras tanto, las naves de descenso estaban en rumbo de colisión con el crucero terrícola. Las cosas estaban a punto de ponerse mortalmente serias.

- Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P322**.
- Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P323**.
- Sustituye el PDI del Sector **4** por una carta **P329** al azar.
- Sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P324**.
- Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P325**.
- Sustituye el PDI del Sector **10** por la carta **P326**.
- Busca la carta de Misión **M37** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G25**.
- Pon la figura de la *Pelican rebelde* en el Sector **12** y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura de la *Dragonfly rebelde* en el Sector **12** y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura de la *Sabretooth rebelde* en el Sector **1** y su carta de Amenaza en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Si el Descubrimiento único **34** está en cualquier tablero de Tripulación, descártalo.
- Si la casilla **G** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2507**. De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock sobre Desguace

Afortunadamente, no muchos de nosotros apoyamos a Tamara Woon y su desesperado complot. La mayoría nos escondimos y esperamos, demasiado cansados y asustados para actuar. Esperamos a que pasara la tormenta.

- Continúa con la Exploración planetaria (empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial).

ENTRADA 2514 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2515 - BASE ANILLO DE HIELO

Coge cualquier número de dados (o sus sustitutos) del espacio especial de la carta de Misión opcional **M39** y ponlos en esta carta.

Luego, coge cualquier número de dados (o sus sustitutos) de esta carta y ponlos en el espacio especial de la carta de Misión opcional **M39**.

ENTRADA 2517 - HISTORIA

Estoy especialmente orgulloso de nuestras Secciones, que asumieron la tarea de asegurar un futuro más brillante para Desguace. Gracias a ellas, no hemos de temer lo que nos depare. Esperemos que no hayan agotado su potencial y sigan dispuestas a apoyarnos.

Cuenta el número de Tripulantes que hay en cada Sección (los de los tableros de Tripulación, Tripulantes descansando, Tripulantes disponibles y la Enfermería).

Si hay **24 o más**, lee la **Entrada 2512**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2503**.

ENTRADA 2518 - DESGUACE

Discurso del embajador Thomas Bayford en la segunda ronda de conversaciones

Venerados tetrarcas:

Me alegro de veros de nuevo. En aras de la claridad, permitidme enumerar los puntos principales de nuestra oferta. En primer lugar, necesitamos que reubiquéis a representantes de las otras razas en las colonias que elijan. En segundo lugar, la Tierra se hará cargo de la protección de la estación espacial por una tarifa que negociaremos más adelante. En tercer lugar, nuestros expertos asumirán el liderazgo de algunas Secciones de la estación espacial, cuyo nombre, por cierto, tendremos que cambiar de inmediato. Sugerimos Atalaya. Recomiendo que empecemos cuanto antes.

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):

- » **Desguace acepta las condiciones:** Marca la casilla **J** de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2513**.
- » **Desguace se opone. ¡Merecemos la independencia!** Lee la **Entrada 2504**.

ENTRADA 2519 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, novedades sobre la misión. Estamos buscando los restos de la base estrellada.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: ¿Algo de interés?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No. Ni siquiera la tecnología de los Constructores puede soportar tal impacto. Solo queda chatarra humeante aplastada.

[**Tripulante 1**]: Excepto por esta cosa.

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

[**Tripulante 2**]: Parece un cristal naranja. Una chuchería brillante.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Es extraño que haya sobrevivido al choque. Guardad a buen recaudo el hallazgo, por favor.

Coge un dado de Peligro y ponlo en un espacio especial de la carta de Misión opcional **M39**. Sustituye el PDI de este Sector por una carta **P000**.

Marca la casilla **D** de la **Entrada 2119**.

ENTRADA 2520 - CAPILLA DE CRISTAL

Lee la **Entrada 2485**.

ENTRADA 2521 - DESGUACE

Discurso del embajador Thomas Bayford en la segunda ronda de conversaciones

Venerados tetrarcas:

Me alegro de volver a sentarme con vosotros para renegociar nuestro tratado. Permitid que os explique los puntos principales de nuestra oferta. En primer lugar, necesitamos un asiento con derecho a veto en vuestro concilio. En segundo lugar, estamos dispuestos a proporcionar protección militar a Desguace, pero nos reservamos el derecho de ser quienes la comanden. En tercer lugar, estamos abiertos al libre intercambio de tecnologías, pero como la Tierra está más avanzada, pondremos un impuesto a las colonias de Desguace para compensar la diferencia. En cuarto lugar, para evitar complicaciones con la multiplicidad de especies inteligentes de la estación, necesitamos que asignéis un distrito separado a cada una. ¿Todo claro?

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):

- » **Desguace acepta las condiciones:** Marca la casilla I de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2513**.
- » **Desguace se opone. ¡Merecemos la independencia!**: Lee la **Entrada 2504**.

ENTRADA 2522 - CAPILLA DE CRISTAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Parad. Alta radiación. Traje adaptado. Viajes anteriores. Yo voy. Microorganismos allí. Intrigante. Investigar.

Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo*.

Lee la **Entrada 2491**.

ENTRADA 2524 - HISTORIA

Hemos adquirido algunos conocimientos que, según muchos, nos bastarían para progresar, pero me llama la atención la frecuencia con la que necesitamos tomar prestados conocimientos de otras sociedades.

Lee la **Entrada 2517**.

ENTRADA 2525 - DESGUACE

Discurso del embajador Thomas Bayford en la segunda ronda de conversaciones

Venerados tetrarcas:

Entiendo que habéis tenido que lidiar con ciertas revueltas internas, así que permitid que os recuerde nuestra oferta. En primer lugar, agradeceríamos un asiento en el concilio de los tetrarcas para facilitar nuestra colaboración. Respetaremos vuestra independencia y os proporcionaremos protección militar a cambio del derecho preferente para comprar vuestros recursos y tecnologías. También nos gustaría que compartiéramos nuestras investigaciones y, lo que no es menos importante, tenemos la intención de respetar vuestra diversidad racial y no queremos intervenir en ella de ninguna manera. ¿Necesitáis que os aclare algún punto?

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):

- » **Desguace acepta las condiciones:** Marca la casilla H de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2513**.
- » **Desguace se opone. ¡Merecemos la independencia!**: Lee la **Entrada 2504**.

ENTRADA 2526 - CAPILLA DE CRISTAL

Elige y marca una casilla sin marcar y luego resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Examinar cristales que siguen un patrón regular:
Lee la **Entrada 2537**.
- Examinar cristales que siguen un patrón hexagonal:
Lee la **Entrada 2548**.
- Examinar cristales que siguen un patrón tetragonal:
Lee la **Entrada 2530**.
- Examinar cristales que siguen un patrón romboidal:
Lee la **Entrada 2558**.
- Examinar cristales que siguen un patrón trigonal:
Lee la **Entrada 2561**.
- Examinar cristales que siguen un patrón monoclinico:
Lee la **Entrada 2543**.
- Examinar cristales que siguen un patrón triclinico:
Lee la **Entrada 2551**.
- Obtén 1 Carga.

ENTRADA 2527 - MAPA ESTELAR

Grabaciones privadas de Trache'i

No sé cómo consiguieron una muestra de renacuajos Letumianos, y no insistiré en que me lo aclaren. Hay lagunas en el informe, y todos los que participaron en

la expedición dicen que no recuerdan nada. ¿Secuestrar criaturas nonatas? Entiendo por qué harían tal pacto de silencio. Pero también sé que examinar esas muestras... Este conocimiento podría ser beneficioso en un futuro conflicto.

Pon la carta **24** (*Renacuajos Letumianos*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2528 - BASE ANILLO DE HIELO

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

Crónica de Alburton Wonrock

Las conclusiones previas del equipo de exploración, es decir, que la estructura era de los Constructores, resultaron acertadas. Y, como muchas veces antes, tal tecnología nos parecía inexplicable e imposible de utilizar. Nadie a bordo de Desguace podía comprender cómo nuestros ancestros espaciales habían conectado un laberinto de asteroides con túneles tubulares. Lo único que pudieron hacer los exploradores fue quedarse mirando con los ojos como platos.

Sin embargo, lo que empeoraba la sensación de confusión y futilidad era el hecho de que las estructuras de los Constructores habían quedado terriblemente dañadas por algún desastre espacial desconocido, posiblemente un ataque hostil. Al equipo de exploración le esperaba una misión complicada.

Nota: *Estás un paso más cerca de descubrir la verdad sobre la base.*

Crónica de Alburton Wonrock

Mientras examinaba la base Anillo de Hielo, el equipo de exploración pronto se dio cuenta de que los Constructores no habían sido la última especie inteligente en habitarla. Observaron piezas de equipo destruidas mucho más primitivas que el equipo utilizado por los Constructores. La identidad de los moradores era imposible de determinar, ya que no habían dejado absolutamente ningún registro, pero el grupo de exploración descubrió que se habían enfrentado a un trágico final. Lo único que dejaron atrás fueron piezas dispersas de su propio equipo, conectadas a los generadores de los Constructores.

Una de las leyes del universo es que nuestra existencia está siempre a merced de fuerzas implacables. Ahora con más motivo, el equipo de exploración debía desentrañar la naturaleza de su desaparición.

Nota: *Estás un paso más cerca de descubrir la verdad sobre la base.*

Lee la **Entrada 2529**.

ENTRADA 2529 - BASE ANILLO DE HIELO

Crónica de Alburton Wonrock

El equipo de exploración tenía que descubrir quién se había atrevido a destruir semejante proeza de ingeniería e ingenio. Desde el principio, la comandante había sospechado que hubo una invasión hostil, y su hipótesis se vio finalmente confirmada cuando los exploradores se toparon con otra sala dañada con claros signos de conflicto. Había agujeros en la pared que debían ser obra de fuego enemigo.

Y lo que es peor, los había también en las paredes opuestas y en el interior de la estructura, lo que demostraba sin lugar a dudas que el enemigo desconocido había disparado multitud de misiles penetrantes.

Su propósito, pues, era inequívoco: erradicar toda forma de vida.

El equipo de exploración tenía que seguir investigando. Quienquiera que destruyese la base también podría ser una amenaza para Desguace.

Lee la **Entrada 2096**.

ENTRADA 2530 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

En ese momento, al equipo de exploración no le quedó ninguna duda de que el túnel con los cristales tetragonales era un callejón sin salida y era mejor evitarlo.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2531 - DESGUACE

Prueba de Poder diplomático: Crea una reserva de Poder diplomático:

- Obtén 1 marcador si la casilla **N** de la **Entrada 2985** está marcada.

- Puedes elegir hasta 6 Tripulantes de la Tripulación disponible de las Secciones.
 - Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido de la Sección de Ciencia.
 - Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido con una Capacidad de conversión .
 - Tira el D10 por cada Tripulante elegido, comprueba el resultado y resuélvelo:
 - 0-5:** Pon a este Tripulante en «Tripulantes descansando».
 - 6-9:** ¡Traidor! Retira a este Tripulante del juego.
- Tira cualquier número de dados de Sección (de cualquier Sección).
 - Puedes descartar 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos» o 1  para volver a tirar 1  (tantas veces como quieras).
 - Obtén 1 marcador por cada icono de ,  o  que haya en el resultado.
 - Descarta 1 marcador por cada  del resultado.
 - Retira del juego todos los dados tirados.

Si tienes **al menos 6 marcadores** en la reserva de Poder diplomático, descarta todos los marcadores y lee la **Entrada 2545**.

De lo contrario, cada Tripulante descarta 1 Carga, y luego descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2542**.

ENTRADA 2532 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El Sector Sombra. Un nombre siniestro para un sistema, pero no por ello menos adecuado, porque es aquí donde reside un mal genuino.

Estamos aquí para visitar el mundo natal de los Letumianos. Lo hemos apodado el Corazón de las Tinieblas, un nombre igual de apropiado. Tenemos que conseguir que este Corazón deje de latir. De lo contrario, estamos condenados.

Dale la vuelta a la carta **Y26** (Sector Sombra) para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2533 - BASE ANILLO DE HIELO

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

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Funciona! ¡Hemos activado el artilugio!

[Comandante del equipo de exploración]: Así que una parte de la red eléctrica inalámbrica está operativa. Creo que debemos tratar de poner en marcha las siguientes para restaurar más energía.

[Tripulante 1]: Ojalá los Constructores siguieran por aquí para echarnos una mano.

[Tripulante 2]: Muy bien, manos a la obra, ya habrá tiempo para quejas después.

Nota: Estás un paso más cerca de restaurar la energía.

Lee la **Entrada 2534**.

ENTRADA 2534 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: La red funciona. Va como la seda.

[Tripulante 2]: ¿Y ahora qué, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Hora de explorar. En marcha, equipo.

Nota: Has restaurado la energía.

Lee la **Entrada 2096**.

ENTRADA 2535 - MAPA ESTELAR

Grabaciones privadas de Trache'i

Por fin tengo en mis manos las drogas Letumianas. Presumiblemente las usan para potenciar sus capacidades físicas y mentales durante las batallas. Me pregunto qué reacción provocarán en otros organismos. Después de asegurarme de que no son letales, comprobaré su influencia en el organismo Aerugon...

Pon la carta **20** (*Estimulantes de batalla*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2536 - DESGUACE



Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 2525**.

Si la casilla **B** está marcada, lee la **Entrada 2521**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2518**.

ENTRADA 2537 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

En ese momento, al equipo de exploración no le cupo la menor duda de que el túnel con los cristales de patrones regulares no llevaba a ninguna parte.

- Obtén 1 Indicio de *Mineral*.
- Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2538 - MAPA ESTELAR

Regreso al Corazón de las Tinieblas

No fue fácil convencer a los Letumianos de que nos permitieran aterrizar de nuevo. Aunque no estaban precisamente en posición de quejarse, nuestra misión era arriesgada y debíamos apresurarnos.

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):

- » **Explorar la zona de batalla** (solo si no tienes el Descubrimiento único **20** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2535**.
- » **Buscar los estanques de cría** (solo si no tienes el Descubrimiento único **24** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2527**.
- » **Explorar el pecio** (solo si no tienes el Descubrimiento único **30** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2446**.
- » **Examinar la roca del cenagal** (solo si no tienes el Descubrimiento único **31** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2394**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Obtén 3 , esta Entrada termina.

ENTRADA 2541 - HISTORIA

No deberíamos haber temido por nuestro futuro: dos grupos distintos de Idemianos y Pumileones se han interesado por los descubrimientos de los científicos de Desguace. Ya estamos en charlas para recibir algunas inversiones, lo que mejora mucho nuestras perspectivas.

Lee la **Entrada 2517**.

ENTRADA 2542 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

La tetrarca Trache'i tenía razón. Nuestras refriegas parecían insignificantes e irrelevantes comparadas con el vasto y despiadado vacío, pero sus protestas no tuvieron mucho impacto. Muy pronto, abandonó Desguace junto con multitud de tripulantes de ideas afines. Con gran dolor en mi corazón, la vi marcharse y deseé haber tenido el mismo valor.

Retira del juego a 1 Tripulante de los Tripulantes disponibles de cada Sección.

Marca la casilla **P** de la **Entrada 2985**.

Lee la **Entrada 2536**.

ENTRADA 2543 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

Al equipo de exploración no lo quedó prácticamente ninguna duda de que bajar por el túnel con cristales de estructura monoclinica sería mala idea.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2544 - HISTORIA

No me cabe duda de que Desguace ha progresado de forma asombrosa en muchos aspectos, pero lo que más me preocupa es si podemos presumir de avances científicos, sobre todo en comparación con otras sociedades.

Si tienes al menos **30** Descubrimientos únicos en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos* (Registro de la nave, páginas **31** y **32**), lee la **Entrada 2541**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2524**.

ENTRADA 2545 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

El argumento que finalmente ayudó a convencer a Trache'i fue que la guerra era el presente y la ciencia el futuro. Si nos abandonaba, Desguace no tendría nada por lo que luchar. Trache'i comprendió de repente su papel en el bienestar general del colectivo y decidió implicarse aún más en nuestros asuntos.

- Obtén el Descubrimiento único **37** y ponlo en el tablero de Tripulación que elijas. El efecto de este Descubrimiento único solo se aplica al Tripulante que lo tenga en su tablero de Tripulación.
- Lee la **Entrada 2536**.

ENTRADA 2546 - MAPA ESTELAR

Regreso al Corazón de las Tinieblas

Escáneres de largo alcance, espionaje orbital, exploración sin tripulación... y a pesar de todas esas medidas, volver aquí no era fácil ni prudente.

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):

- » **Explorar la zona de batalla** (solo si no tienes el Descubrimiento único **20** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **31**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2535**.
- » **Buscar los estanques de cría** (solo si no tienes el Descubrimiento único **24** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **31**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2527**.
- » **Explorar el pecio** (solo si no tienes el Descubrimiento único **30** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2446**.
- » **Examinar la roca del cenagal** (solo si no tienes el Descubrimiento único **31** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2394**.
- » **Volver a la nave de descenso**: Obtén 4 , esta Entrada termina.

ENTRADA 2547 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Comandante? ¿Me oyes?

[Comandante del equipo de exploración]: Estoy bien. Y he encontrado algo único por casualidad. Volved a donde me visteis por última vez y girad a la izquierda para echarle un vistazo.

[Tripulante 1]: Estamos de camino.

*** **Pasos rápidos** ***

[Tripulante 2]: Por la vieja Tierra, ¿qué es esta sala?

[Comandante del equipo de exploración]: Si los anteriores residentes de la base decidieron esconderla, supongo que será importante. Colocar algunos documentos aquí, los primeros que hemos encontrado. La IA está analizándolos.

[Tripulante 1]: Veo el texto. «A quien llegue aquí. Como nuestra comunidad entera se enfrenta a la destrucción total, estamos decididos a recurrir a nuestro último recurso. Hemos colocado veinticuatro cigotos en un compartimento seguro, escondido en los márgenes del Anillo de Hielo. Podréis entrar en la cámara si colocáis cristales de colores en las ranuras correspondientes del panel de control. Si albergáis el verdor de la simpatía y el naranja de la comprensión en vuestros rojos corazones, os lo rogamos, encontrad la cámara acorazada y devolved la vida a nuestra especie. Os saludamos desde el lado oscuro, donde ya nada importa».

[Tripulante 2]: Ah. Vamos a buscarlos.

ENTRADA 2548 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

El equipo de exploración ya sabía que el túnel con cristales de estructura hexagonal era la elección equivocada.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2549 - DESGUACE

Anuncio final de Trache'i

Esta va a ser probablemente la última ocasión en la que podréis oír mis palabras y necesito deciros algo importante. Mi papel aquí es redundante. Estáis tan centrados en vuestro politiquero que habéis olvidado que lo más importante es la ciencia y el progreso, no el calibre de tu armamento o el número de soldados que puedes arrojar a la batalla.

Si queréis seguir adelante con esa refriega irrelevante y arruinar todo lo que hemos conseguido, adelante. No os detendré. Mejor dicho, no puedo. Sin embargo, tendréis que aceptar mi marcha. Permitidme que recoja mis laboratorios y reúna a mi personal. Abandonaremos este campo de batalla vuestro y nos instalaremos felizmente en alguna colonia segura para continuar con nuestras investigaciones. Así tendréis una cosa menos que proteger.

Es una situación en la que todos ganamos. ¿Qué transporte me toca?

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

- » **Intentar convencer a Trache'i de que se quede en Desguace**: Lee la **Entrada 2531**.
- » **Todo el mundo debería poder tomar sus propias decisiones. Dejar que se marche**: Lee la **Entrada 2542**.

ENTRADA 2550 - BASE ANILLO DE HIELO



Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.

De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Oye, hemos tenido suerte.

[Tripulante 1]: ¿Qué hay en la caja?

[Tripulante 2]: Es una especie de recipiente metálico alargado con baterías cargadas dentro.

[Comandante del equipo de exploración]: Baterías cargadas. Les daremos un buen uso.

Obtén 2 Suministros.

ENTRADA 2551 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburton Wonrock

El túnel con cristales de estructura triclinica era un callejón sin salida, y el equipo de exploración lo sabía.

- Obtén 1 Indicio de *Mineral*.
- Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2556 - HISTORIA

Por el momento, sin embargo, nos encontramos en circunstancias desafiantes, a veces incluso imposibles. Los recursos son escasos y la supervivencia de Desguace es nuestra principal prerrogativa.

Lee la **Entrada 2544**.

ENTRADA 2557 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Los disturbios se descontrolaron. Los tetrarcas, temiéndose lo peor, sellaron algunas secciones de la estación espacial y apostaron personal militar en otras. Afortunadamente, hicieron entrar en razón a los líderes sublevados más militantes, y pronto los alborotadores comprendieron que no tenía sentido poner en riesgo el bien común y rebelarse contra una amenaza que ni tan siquiera era real todavía. La situación se calmó, pero había pocos motivos para alegrarse. La Tierra recibió una clara señal de que teníamos problemas para mantener el control.

- Descarta la carta de *Amenaza de la Turba enfurecida* y sus figuras.
- Descarta la carta de *Misión M36*.
- Marca la casilla **E** en la **Entrada 2985**.

- Marca la casilla **G** de la **Entrada 2985**.
- Si la carta **E45** o **E49** (*Sistema de defensa*) está junto a cualquier tablero de Tripulación, lee la **Entrada 2573**. De lo contrario, lee la **Entrada 2549**.

ENTRADA 2558 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburk Wonrock

La comandante del equipo de exploración ya se había dado cuenta de que el túnel con cristales en forma de rombo era un callejón sin salida, y decidió no ir allí.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2559 - DESGUACE

Crónica de Alburk Wonrock

Hubo mucha sangre, huesos rotos y sentimientos pisoteados. La Sección de Seguridad, apoyada por grupos de voluntarios armados, actuó con rapidez y eficacia, y pronto incluso los alborotadores más agresivos se rindieron. Volvía a reinar la paz, pero era una paz triste y que se había cobrado un alto precio. La Tierra recibió el claro mensaje de que éramos plenamente capaces de hacer frente a nuestros propios problemas, pero costaba encontrar más motivos para el optimismo en esta situación. Muchos tripulantes perdieron su fe en los tetrarcas y en Desguace, y los tetrarcas a su vez desearon haber afrontado la crisis de otra manera. Fuera como fuera, ya era demasiado tarde.

- Descarta la carta de Amenaza de la *Turba enfurecida* y sus figuras.
- Descarta todos los marcadores del tablero de Planeta, excepto el del medidor de Suministros.
- Descarta la carta de Misión **M36**.
- Marca la casilla **G** de la **Entrada 2985**.
- Si la carta **E45** o **E49** (*Sistema de defensa*) está junto a cualquier tablero de Tripulación, lee la **Entrada 2573**. De lo contrario, lee la **Entrada 2549**.

ENTRADA 2560 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Vacía. Siento decepcionarte

[Tripulante 2]: ¿Sabes lo que dicen los Idemianos? Cada vacío es un respiro para una mente atribulada o un reto para una mente creativa.

ENTRADA 2561 - CAPILLA DE CRISTAL

Crónica de Alburk Wonrock

El túnel con cristales de estructura trigonal condujo al equipo de exploración a una enorme cueva cerca del corazón del cristal.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

Lee la **Entrada 2476**.

ENTRADA 2572 - HISTORIA

Lo hemos conseguido. Planeta a planeta, luna a luna, hemos creado una red comercial de colonias, fábricas y muelles, extendiendo ampliamente nuestra influencia y trayendo la gloria al nombre del colectivo Desguace.

Lee la **Entrada 2544**.

ENTRADA 2573 - DESGUACE

Comentarios de los ingenieros

Vale, está funcionando. Hemos actualizado el *software* del sistema de defensa. Debería marchar bien a partir de ahora.

- Pon bocarriba la carta **E45** o **E49** (*Sistema de defensa*), a partir de ahora podrás usar este Equipo normalmente.
- Lee la **Entrada 2549**.

ENTRADA 2574 - BASE ANILLO DE HIELO

Crónica de Alburk Wonrock

Estaban conmocionados, tanto los tetrarcas como el personal del puente, por mucho que nuestra experiencia debiera habernos preparado a todos para un encuentro con una nueva especie inteligente. Me dio un poco de vergüenza ajena verlos ahí con sus bocas abiertas y me alivió ver que el tetrarca Ava finalmente tomaba el control. Uno de sus legendarios arrebatos de ira puso firmes a todos y luego esperó tensa pero pacientemente a que atracara la nave de descenso alienígena.

Los recién llegados no eran humanoides en absoluto. Eran enjambres de diminutas criaturas afines, que habitaban y manejaban trajes espaciales de extraño diseño, extraño incluso para nuestra comunidad multiespecie. Es cierto que tenían un aire peculiar e incluso belicoso cuando dieron sus primeros pasos hacia los tetrarcas que los esperaban, pero yo, y muchos otros Visitantes, detectamos timidez e inseguridad en sus movimientos. Parecían perdidos.

Y resultó que mi conclusión no estaba desencaminada. Una vez que nuestra IA preparó un canal de comunicación, supimos que estábamos ante los restos de una nación espacial antaño poderosa. Se llamaban a sí mismos Omnimodi, pero expresaban su orgulloso nombre con tristeza e incluso con amargura. Su planeta había sido atacado por sorpresa desde la órbita, y su población diezmada. Los Omnimodi, desprevenidos, no tenían medios para repeler el ataque, así que evacuaron a su pueblo y huyeron.

Acudieron a nosotros en busca de ayuda. Estaban dispuestos a ofrecernos todos sus conocimientos y tecnología, y lo único que querían a cambio era seguridad y cooperación. Necesitaban un refugio para descansar y reagruparse. Necesitaban un aliado que les diera consejo.

Desguace representaba ambas cosas.

Algunos temían que acabarían siendo un lastre tarde o temprano. Desguace no podía acoger, tratar y alimentar a tantos recién llegados, que, para colmo, tenían un enemigo poderoso y con la capacidad de arrasar planetas en algún lugar de la galaxia.

Las protestas eran cada día más serias, hasta que el tetrarca Ava intervino de nuevo y dio un discurso público ante la comunidad de Desguace. Con la voz temblorosa por la ira apenas contenida, recordó a todos que medio siglo antes algunos de sus antepasados también habían sido considerados «alienígenas» y, sin embargo, habían logrado formar una comunidad funcional en cuestión de décadas. Les dijo a todos que recordaran que el espacio es implacable y que todos aquellos con la capacidad de ayudar deben hacerlo. Si alguien opinaba otra cosa, sencillamente no encajaba en nuestro colectivo.

Dejaron de oírse protestas, o como mínimo ya no eran tan ruidosas, y los Omnimodi se unieron a nosotros. A medida que nuestra IA mejoró, empezamos a aprender los unos de los otros.

Comenzó una nueva era.

Descarta la carta de Misión **M12**.

Devuelve a la caja todos los dados de Sección de los espacios especiales y del Sector **3**.

Pon las cartas **W39-W49** de «Tripulantes no disponibles» (bandeja de cartas A) en «Reclutas».

Pon la carta **E66** (*Consejero Omnimodi*) de «Equipo no disponible» (bandeja de cartas B) en la «Armería».

Lee la **Entrada 2280**.

ENTRADA 2575 - HISTORIA

A todos nos motivaba la idea de expandirnos. Al fin y al cabo, Desguace seguía siendo una estación espacial flotante y, para sobrevivir, teníamos que mantener un flujo interminable de recursos. Sin colonias, seguir progresando sería impensable.

Si tienes **al menos 8 cartas de Colonia** en la hoja de bolsillos de *Colonias* (Registro de la nave, página 7), lee la **Entrada 2572**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2556**.

ENTRADA 2587 - HISTORIA

Sin embargo, el apoyo de la Tierra y su flota pareció inclinar la balanza de la guerra contra los Letumianos. Tras unas cuantas victorias clave, hemos obtenido una ventaja tangible, y los Letumianos parecen haber recordado que en realidad nos temían en primer lugar.

Lee la **Entrada 2575**.

ENTRADA 2588 - DESGUACE

Crónica de Alburk Wonrock

Antes de que el motín se descontrolara, los tripulantes de las Secciones, educados pero seguros de sí mismos, aparecieron entre la multitud para confiscar los bienes saqueados. Al mismo tiempo, uno de los jefes pronunció un breve discurso para recordar a los manifestantes sus

responsabilidades en Desguace. El nivel de violencia empezó a descender.

Cada Tripulante coge 1 carta de Equipo menor  que elija de la «Armería».

Lee la **Entrada 2598**.

ENTRADA 2589 - HISTORIA

La guerra se extendió a muchos sistemas y resultó ser más sangrienta y cruel de lo que habíamos previsto. Logramos resistir la ofensiva Letumiana, pero muchas de nuestras colonias sufrieron y tememos que nuestra defensa ceda el día más inesperado.

Lee la **Entrada 2575**.

ENTRADA 2590 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: Las vigas deberían estar corroídas y sin embargo están en perfecto estado. Parece obra de los Constructores.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Es probable, sí. Debe ser la entrada a una mina automatizada. Veo la rampa de descarga. ¿Y la radiación?

[**Tripulante 1**]: Alta, pero dentro de unos límites razonables.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Genial. Entremos.

[**Tripulante 2**]: Sí. ¡Si mutamos, lo haremos juntos!

[**Comandante del equipo de exploración**]: Más bien, si morimos de radiotoxemia, moriremos juntos.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P170**.

ENTRADA 2591 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Comandante, ¿te gustaría saber cuál es el nivel de radiación en este momento?

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Más alto, supongo?

[**Tripulante 1**]: Le falta poco para ser excesivo. Deberíamos terminar aquí.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Bueno es saberlo. Daos prisa.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P171**.

ENTRADA 2592 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Niveles de radiación?

[**Tripulante 2**]: Más altos que nunca.

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Cuánto tiempo tenemos?

[**Tripulante 2**]: No mucho. Minutos.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Minutos. Entonces tenemos tiempo.

[**Tripulante 2**]: ¿En qué estás pensando?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Seguro que aquí extraían uranio, y algo de combustible nos vendría bien. Muy bien. Vamos a buscar un poco.

[**Tripulante 2**]: ¿En serio?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No hay tiempo que perder. Seguidme.

Cada Tripulante que no sea Alucinor y esté en este Sector tira . Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P172**.

ENTRADA 2597 - HISTORIA

Por desgracia, al final se dieron cuenta de quiénes éramos en realidad. Meses después, nuestros drones exploradores detectaron su formación de naves de guerra. De nuevo, nos enfrentábamos al exterminio.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2589**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2587**.

ENTRADA 2598 - DESGUACE

Anuncio oficial de los tetrarcas

Compañeros de Desguace, en nombre del concilio, me gustaría daros las gracias por la disciplina y el sentido común que habéis demostrado en estos tiempos turbulentos. Habéis expresado vuestras preocupaciones sin prácticamente causar ningún perjuicio, lo cual es admirable. Y lo que también es

importante, habéis demostrado a nuestros invitados de la Tierra que en Desguace somos muy capaces de ocuparnos de nuestros asuntos. Ahora saben que hablamos con una misma voz y merecemos respeto. Gracias y cuidaos.

Descarta la carta de Amenaza de la *Turba enfurecida* y sus figuras.

Descarta todos los marcadores del tablero de Planeta, excepto el del medidor de Suministros.

Descarta la carta de Misión **M36**.

Si la carta **E45** o **E49** (*Sistema de defensa*) está junto a cualquier tablero de Tripulación, lee la **Entrada 2573**. De lo contrario, lee la **Entrada 2549**.

ENTRADA 2599 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Como nuestros diplomáticos estaban bajo la constante vigilancia de los ojos saltones de nuestros anfitriones Letumianos, lo que hicieron fue engañarles para que hablaran de su cultura bélica. Se dejaron llevar por unos instantes, tiempo suficiente por fortuna para que uno de los miembros de la misión tomara unas cuantas fotos y algunas muestras de la Roca del cenagal.

Obtén el Descubrimiento único **31**.

Marca la casilla de la **Entrada 2766** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2600 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Esta caja está vacía. Vacía como el susurro de un sueño.

[**Tripulante 2**]: Los sueños no susurran.

[**Tripulante 1**]: ¡Claro que no! Era una expresión poética. ¿No lees poesía Aerugon?

ENTRADA 2601 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de comunicaciones en directo

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Este es un mensaje de emergencia. Vuestras acciones están atrayendo la atención de los Letumianos. Recomiendo encarecidamente más discreción o la misión fracasará.

Pon 3 marcadores en la carta de Condición global de *Alerta*.

ENTRADA 2602 - DESGUACE

Una conversación grabada en los pasillos

[**Tripulante de Paraíso Desatado**]: Esto es una locura. Desguace nos acogió y nos enseñó que la unidad y la paz funcionan incluso en una estación espacial habitada por múltiples especies y perdida en el profundo y frío vacío. Desguace se ha convertido en nuestro nuevo hogar, al que hemos aprendido a admirar y querer. ¿Esperáis que me quede de brazos cruzados viendo cómo se viene abajo? ¡Vamos, gente! ¡Supervivientes de Paraíso Desatado, uníos a mí! Los alborotadores están haciendo pedazos Desguace. Arreglemos lo que podamos.

Los jugadores (como equipo) pueden  hasta 2 veces para descartar el mismo número de marcadores de los Sectores que quieran.

ENTRADA 2603 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

Los menhires que rodeaban la zona de batalla despertaron la curiosidad de los diplomáticos. Era fácil imaginar a cientos de guerreros Letumianos maniobrando en la niebla y enzarzados en un combate a muerte. Tenían muchas ganas de explorar el Crisol, pero ¿cómo iban a hacerlo?

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):

- » **Estudiar la zona de batalla:** Lee la **Entrada 2615**.
- » **Sacar partido de su orgullo:** Lee la **Entrada 2637**.
- » **Pedir a los Letumianos que os dejen pasar:** Lee la **Entrada 2631**.
- » **Volver:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2604 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

La situación a bordo de Desguace era totalmente impredecible, y no paraban de estallar disturbios por doquier. En un momento dado, algunos tripulantes, presa del pánico, asediaron el almacén.

Los agentes de seguridad, arrojados pero escasos en número, hicieron todo lo posible por disuadir a los saqueadores, pero estaba claro que fracasarían. Nadie podía imponer la razón en una situación tan tensa.

Nadie excepto Tohn McMuts.

«Sé que tenéis miedo y estáis enfadados», gritó el tetrarca, agitando sus tentáculos. «Lo sé, porque a mí me pasa lo mismo».

Y así continuó con su discurso. Sus palabras tuvieron un efecto tranquilizador en la muchedumbre, pero con cada minuto llegaban más y más manifestantes y sus palabras empezaban a ahogarse en el tumulto.

Sustituye el PDI del Sector 4 por la carta P331.

ENTRADA 2605 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de comunicaciones en directo

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Este es un mensaje de emergencia. Hemos registrado una intensa actividad de patrullas en vuestra zona. Parece que nuestros anfitriones están cada vez más suspicaces. Os recomendamos que seáis más discretos.

Descarta 2 marcadores de la carta de Condición global de Alerta.

Sustituye la Condición global Alerta: Baja por la carta G08 y pon los marcadores que quedasen en la Condición global de Alerta anterior en la carta G08.

Cada Tripulante tira .

Sustituye el PDI P258 por la carta P259. Si has puesto la carta P259 en un Sector en el que haya Tripulantes, no pongas 1 marcador en la carta de Condición global de Alerta.

ENTRADA 2607 - HISTORIA

Temíamos que volvieran, pero por suerte no lo hicieron. Nuestra campaña diplomática, combinada con la operación especial, les había dejado una profunda huella y su respeto por Desguace estaba en niveles máximos. Fueron momentos difíciles, sin embargo, y la mayoría de nosotros preferimos no pensar demasiado en ellos.

Lee la Entrada 2575.

ENTRADA 2608 - DESGUACE

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

Lee la Entrada 2604.

Lee la Entrada 2602.

Roba 1 carta de Sección.

ENTRADA 2609 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de comunicaciones en directo

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Este es un mensaje de emergencia. Tenemos razones para creer que los Letumianos se están preparando para tomar medidas contra nuestra misión. Hemos detectado patrullas armadas adicionales merodeando por vuestra zona. Por favor, tened cuidado.

Descarta 4 marcadores de la carta de Condición global de Alerta.

Sustituye la Condición global G08 por la carta de Condición global G09 y pon los marcadores que quedasen en la carta G08 en la carta G09.

Cada Tripulante tira .

Sustituye el PDI P259 por la carta P260.

ENTRADA 2610 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Otra caja vacía.

[Tripulante 2]: Si fuera Navidad, tendría un cabreo enorme.

[Tripulante 1]: Para con las referencias a la cultura terrícola, por favor. No es el momento.

ENTRADA 2611 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de comunicaciones en directo

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Este es un mensaje de emergencia. Los Letumianos han descubierto nuestro plan. La zona está plagada de patrullas armadas y no paran de aparecer más. También hay mucho tráfico en órbita baja.

Nuestros esfuerzos diplomáticos han fracasado. Repito: la misión ha fracasado. Buscad el camino más rápido hacia la nave de descenso y evacuada.

Descarta 3 marcadores de la carta de Condición global de Alerta.

Sustituye la Condición global G09 por la carta de Condición global G10 y pon los marcadores que quedasen en la carta G09 en la carta G10.

Cada Tripulante tira .

Descarta las cartas de Misión M20 y M21.

Busca la carta de Misión M22 y ponla en el espacio de Misión junto al tablero de Planeta.

ENTRADA 2613 - HISTORIA

Durante todo este tiempo, desde que los tetrarcas tomaron las riendas de Desguace, los Letumianos han sido una seria amenaza para nuestra comunidad; lo único que evitó que nos invadiesen fue que nos confundieron con terrícolas.

Si la casilla D de la Entrada 2985 está marcada, lee la Entrada 2607.

De lo contrario, lee la Entrada 2597.

ENTRADA 2614 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Los alborotadores marchaban hacia la sección de los tetrarcas cuando apareció en su camino un único tripulante desarmado, ataviado con el blanco angelical del personal médico.

«Alto», dijo. «Algunos de vosotros estáis heridos. Permitidnos a mis colegas y a mí ayudaros. Solo nos tenemos los unos a los otros. Por favor».

La turba detuvo su avance. Mientras el médico atendía sus heridas, todos pudieron sentir cómo el odio que flotaba en el ambiente se disipaba.

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):

- »  en la carta de Misión.
- »  en la carta de Misión.
- »  en la carta de Misión.

Luego, descarta el PDI P321 del Sector 3. Lee la Entrada 2608.

ENTRADA 2615 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 EXPLORAR LA ZONA DE BATALLA 

   Lee la Entrada 2856.

 Pon 1 marcador en la carta de Condición global de Alerta. 

ENTRADA 2617 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Tohn McMuts, uno de los tetrarcas, siempre había sido famoso por su sabiduría, no por su valor. Aborrecía la violencia y siempre confiaba en que el sentido común podía remediarlo todo.

Aquel fatídico día, también lo creía. Se antepuso a la muchedumbre enfurecida y pidió con firmeza a todos que se calmaran y se dispersaran. Sus palabras fueron lo único que impidió que los manifestantes invadieran y saquearan el almacén.

Un manifestante, ebrio de rabia, también se dio cuenta del efecto que había tenido.

El trozo de metal que le lanzó a Tohn ensartó sus órganos vitales y puso fin a su longevidad y digna vida. También puso

fin a las palabras prudentes y el sentido común, ausentes en la sangrienta pelea que estalló a continuación.

Descarta la carta de PDI del Sector 4.

Marca la casilla **M** de la **Entrada 2985** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2618 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

[Agente de sabotaje]: Centro de mando, lo he conseguido. No fue fácil, mi veterano rival no había perdido su garra. Por maltrecho y arrugado que estuviera, seguía siendo un guerrero de la cabeza a los pies.

[Centro de mando del equipo especial]: ¿Te ha herido?

[Agente de sabotaje]: No, pero por los pelos. Necesité tres dosis de tranquilizante para abatir al viejo lagarto. Está estable, eso sí.

[Centro de mando del equipo especial]: Buen trabajo. ¿Dónde está?

[Agente de sabotaje]: Lo saqué y le eché una red de camuflaje por encima.

[Centro de mando del equipo especial]: Haré saber a los diplomáticos que cuentan con un as en la manga más.

Descarta la carta de PDI de este Sector.

Pon 1 marcador en la carta de Misión **M21**.

ENTRADA 2619 - HISTORIA

Tamara Woon, resentida por el tratado, se dio cuenta de que sería incapaz de vivir en una comunidad que cambiaría tan drásticamente. La idea de que la Tierra se entrometiera en la política de Desguace fue demasiado para ella y abandonó el colectivo para siempre. Ante mi sorpresa, me eligieron para ocupar su lugar.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2620 - DESGUACE

Una conversación grabada en los pasillos

[Tripulante 1]: Tetrarca, ¿estás bien? ¡Maldita sea, llamado al médico!

[Tohn McMuts]: No, no es necesario. No es necesario.

[Tripulante 1]: Tetrarca, te han pisoteado hasta dejarte al borde de la muerte. Estás sangrando.

[Tohn McMuts]: Es solo un rasguño, no te preocupes. Aunque no negaré que fue... aterrador. Toda esa gente a mi alrededor, gritando, desgañitándose. Habéis llegado justo a tiempo.

[Tripulante 1]: Por poco te matan en su estampida. Tetrarca, los pasillos son peligrosos. Deberías quedarte en tu camarote.

[Tohn McMuts]: No. No debería. No puedo. Soy un tetrarca. Mi deber es poner fin a esta locura y detener los disturbios.

[Tripulante 1]: A tus órdenes, tetrarca.

Obtén el Descubrimiento único **36** y ponlo en el tablero de Tripulación que elijas. El efecto de este Descubrimiento único solo se aplica al Tripulante que lo tenga en su tablero de Tripulación.

Descarta la carta de PDI del Sector 4.

ENTRADA 2621 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Emisaria jefe]: ¿Así que no te gusta hablar de paz?

[Vidente]: Hablar me gusta. Es la paz lo que aborrezco.

[Emisaria jefe]: Olvidemos la charla entonces, venerada Vidente. Os obligaremos a firmar la paz con nosotros y con todas las demás naciones inteligentes.

*** *Gruñidos de risa de reptil* ***

[Vidente]: ¿Y cómo pretendéis hacerlo? ¿Tienes idea de lo poderosa que es nuestra nación? ¡Nuestro es el ahora, el futuro y el pasado!

[Emisaria jefe]: ¿El pasado? Si te refieres a la Bestia, ha sido capturada por nuestro agente especial.

[Vidente] (con furia): ¿Cómo dices? No os atreváis a...

[Emisaria jefe]: Y también nos hemos ocupado del futuro. Hemos colocado minas en vuestros estanques de cría. Una

palabra fuera de lugar, venerada Vidente, y tanto la Bestia como vuestros estanques de cría quedarán desintegrados.

[Vidente]: ¡Miserables desgraciados! ¡Ya le decía yo a todos que no se podía confiar en vosotros!

[Emisaria jefe]: Y ahora, venerada Vidente, hablaremos.

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):

- » **Forzar un acuerdo de paz** (solo si la casilla **B** o la casilla **C** de la **Entrada 2980** está marcada **O BIEN** el valor del contador de Negociación es **6 o más**): Lee la **Entrada 2744**.
- » **Declarar la guerra**: Lee la **Entrada 2659**.
- » **Matar a la Bestia y detonar los explosivos**: Lee la **Entrada 2628**.

ENTRADA 2622 - DESGUACE

Si la carta de Misión **M36** está revelada, lee la **Entrada 2557**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

Lo bueno era que la lucha había cesado. Ya no corría peligro la vida de nadie, pero seguían sin respuesta preguntas acuciantes, de las cuales la más crucial era qué iba a ser de todos nosotros.

Desguace había perdido la guerra. Habíamos sido conquistados y sometidos por el ejército de la Tierra, así que todos esperábamos con temor las decisiones de nuestros nuevos amos. Por eso, nadie se sorprendió cuando la Tierra anunció que tomaba el control político y económico total de Desguace. Lo que sí nos sorprendió, sin embargo, fue que la Tierra se mostrara algo indulgente con nosotros y nos concediera algunas de las condiciones favorables que ya nos habían ofrecido en las anteriores rondas de conversaciones. De repente empezamos a creer que la vida en Desguace, por muy diferente que fuera, al menos iba a ser tolerable.

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2985**.

Lee la **Entrada 2907**.

ENTRADA 2623 - HISTORIA

Trache'i decidió que la agitación en Desguace era demasiado para ella. Temiendo que se produjeran más sucesos similares, finalmente abandonó nuestra comunidad para siempre y decidió retomar sus investigaciones en pacífica soledad. Atta, la antigua investigadora jefe, ocupó su lugar, y parecía ser una tetrarca mucho más diplomática y compasiva.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** no está marcada, lee la **Entrada 2619**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2624 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

La tensión es tangible. No puedo pensar, no puedo respirar. Cierro los ojos y solo veo turbas enfurecidas por todas partes. Todos estamos allí. Gritos furiosos resuenan por los pasillos, las armas centellean, los ojos brillan con rabia. Es nuestra última oportunidad para evitar el derramamiento de sangre.

Coge 1 *Turba enfurecida* que esté fuera del tablero de Planeta (si hay alguna) y ponla en el Sector **3**.

Si esta casilla está marcada, esta Entrada termina.

De lo contrario, sigue leyendo:

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):

- » **Suspender el derecho de reunión y desplegar recursos para garantizar que se cumpla**: Cada Tripulante  para marcar la casilla de esta Entrada.
- » **La situación no es aún tan mala. Ignorar el problema por ahora**: Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G11**.

ENTRADA 2625 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

[Agente de sabotaje]: Centro de mando, la siguiente fase está completa. He plantado seis cargas alrededor de los estanques de cría. El detonador por control remoto está

activo, al igual que los sistemas de respaldo.

[Centro de mando del equipo especial]: Así que los renacuajos están cargados de bombas. Buen trabajo, teniente.

[Agente de sabotaje]: Señor, si activamos las bombas, la próxima generación Letumiana entera quedará aniquilada. Preferiría que no tuviéramos que hacerlo.

[Centro de mando del equipo especial]: Teniente, no es el momento de discutir cuestiones éticas. Los Letumianos son asesinos descerebrados a los que debemos contener, o de lo contrario nuestros propios hijos estarán en peligro. Ahora, sal de ahí, si puedes, y permanece a la espera. Informaré al equipo diplomático de tus progresos.

Pon 1 marcador en la carta de Misión **M21**.

Obtén el Descubrimiento único **24**. Si ya lo tienes, obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

Descarta la carta de PDI de este Sector.

ENTRADA 2626 - BASE ANILLO DE HIELO

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

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Creo que son una especie de planos.

[Tripulante 2]: ¿Cómo lo sabes? Los datos están codificados.

[Tripulante 1]: Mira, hay patrones que se repiten aquí. Y funciones geométricas.

[Tripulante 2]: Venga ya. Por lo poco que sabemos, podría ser hasta un crucigrama alienígena.

[Comandante del equipo de exploración]: Estoy de acuerdo. Sin más información, no podemos utilizarlo.

Lee la **Entrada 2627**.

ENTRADA 2627 - BASE ANILLO DE HIELO Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Eh, veo otra parte de los planos.

[Tripulante 1]: Si es que son planos.

[Tripulante 2]: Mira, si cargamos ambas partes en nuestra IA, empieza a tener más sentido.

[Comandante del equipo de exploración]: Nuestros ingenieros agradecerán un reto como este.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2628 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de la cumbre de tetrarcas

[Tohn]: No. Dime que no lo hicieron.

[Tamara]: Sí, Tohn, lo hicieron. Las negociaciones no salieron como estaba previsto y la Vidente se dio cuenta de que no éramos tan duros como había pensado.

[Ava]: He leído el informe. Los Letumianos ya sabían que no somos terrícolas. Nos estaban poniendo a prueba, jugando con nosotros. No nos temían en absoluto. La Vidente se rio en sus caras.

[Tohn]: ¿Y después, qué? Nuestros diplomáticos mataron a la Bestia, una reliquia viviente senil, y luego volaron estanques de cría con miles de sus hijos! ¡Masacraron a su nación!

[Tamara]: Estamos hablando de una horda sedienta de sangre responsable de asesinar a millones de seres inteligentes en todo el universo.

[Tohn]: ¡Pero nosotros no somos como ellos!

[Trache'i]: Prefiero decir que ellos no son como nosotros. El único lenguaje que entienden es el del poder. Recibieron el mensaje que necesitaban.

[Tamara]: Y ahora tenemos la paz. Bañada en sangre y sucia, pero es la paz. Tendrás que aceptarlo, Tohn.

[Ava]: Según el informe más reciente, la Vidente acaba de suicidarse. Los Letumianos vuelan a casa desde todas partes para elegir a una nueva.

[Tamara]: Lo que significa otra guerra.

[Ava]: Por suerte, una guerra civil Letumiana. Por mí, que se maten.

[Tohn]: Te odio. Os odio a todos.

- Marca la casilla **D** de la **Entrada 2985**.
- Descarta las cartas de Misión **M20** y **M21**.

- Pon la carta **Y30** (Sector Sombra) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **S11** (Consecuencias) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2629 - HISTORIA

Como Ava sacrificó su vida por el bien de Desguace, se necesitaba un sustituto digno. Tras un largo debate, los tetrarcas se decidieron por Elpenor'i, embajadora Aerugon, por sus contribuciones y su sensatez.

Si la casilla **P** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2623**.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** no está marcada, lee la **Entrada 2619**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2630 - DESGUACE

Crónica de Alburt Wonrock

La turba indignada llena los pasillos y las salas de Desguace. No tenía ni idea de que fuéramos tantos. No tenía ni idea de que pudiéramos actuar con tanta rabia.

Si esto sigue así, temo por Desguace. Basta una chispa para que se desate un baño de sangre.

Coge 1 *Turba enfurecida* que esté fuera del tablero de Planeta (si hay alguna) y ponla en el Sector **3**.

Si esta casilla está marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

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):

- » **Suspender el derecho de reunión y desplegar recursos para garantizar que se cumpla:** Cada Tripulante  para marcar la casilla de esta Entrada.
- » **Las turbas no son un gran problema. Ignorarlas por ahora:** Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G06**.

ENTRADA 2631 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 **PEDIR A LOS LETUMIANOS QUE OS DEJEN PASAR**
 = 

	Lee la Entrada 2861 .
	Pon 1 marcador en la carta de Condición global de Alerta .

ENTRADA 2632 - DESGUACE

El legendario discurso de Atta

He escuchado vuestras palabras. Os sentís amenazados y perdidos. Pues bien, camaradas de Desguace, la realidad es muy distinta.

Nuestra cooperación con la Tierra no es el final, sino el principio. Además, no hay nada inamovible aún. Los tetrarcas están buscando las mejores condiciones no solo para asegurar vuestro futuro, sino también para daros más oportunidades. Y la Tierra no es ninguna especie de reino de la oscuridad. Es un planeta lleno de gente que respira, canta, ama y explora. Es el planeta donde nació la *Vanguard*. De donde procedían los exploradores del Repositorio. Donde el cristal fue aniquilado.

Son buenas personas. Son como nosotros.

Pase lo que pase, no sufriréis ningún daño. Vuestras mentes y vuestros corazones pueden descansar.

 en la carta de Misión.

Lee la **Entrada 2608**.

ENTRADA 2633 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

Comunicaciones, al habla el liderazgo de la misión diplomática. Tengo noticias urgentes. Parece que los Letumianos son una nación que desconoce el concepto de negociación, y percibieron nuestros intentos como un

acto de debilidad. Van a aprovechar la oportunidad para arremeter contra nosotros. El asalto podría comenzar en cualquier momento.

Vamos a salir del planeta antes de que sea demasiado tarde.

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Lee la **Entrada 2659**.

ENTRADA 2634 - DESGUACE

¡Esta misión no tiene vuelta atrás!

El Tripulante que ha sufrido una cuarta Lesión ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes. Luego, dicho Tripulante descarta 1 carta y 1 dado de Lesión.

Marca la primera casilla no marcada. Por ahora no ocurre nada, pero esto reducirá tu puntuación final en la campaña.

Si todas las casillas están marcadas, lee la **Entrada 2622**. De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 2635 - HISTORIA

Por desgracia, tuvimos que sobreponernos a unas pérdidas dolorosas. Tohn McMuts, un tetrarca amado, murió intentando apaciguar a una turba amotinada. Fue sustituido por Vulter O'Really, que resultó ser un digno sucesor. A pesar de su irritante forma de hablar, los miembros del colectivo no tardaron en simpatizar con él.

Si la casilla **L** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2629**.

Si la casilla **P** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2623**.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** no está marcada, lee la **Entrada 2619**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2636 - DESGUACE

El legendario discurso de Atta

Miraos. ¿Podéis hacerlo? Ojalá pudierais, porque veríais cómo cambia la ira vuestras caras. Las deforma. Las vuelve tan desagradables como lo son vuestras palabras y pueden llegar a serlo vuestras acciones. Ni siquiera vuestras máscaras, Idemianos, pueden ocultarlo.

Renunciad a esa ira, pues solo nubla vuestros pensamientos y ahoga vuestro sentido común. Y el sentido común os diría que la Tierra no es ningún reino del mal. Es un planeta lleno de gente que respira, canta, ama y explora. Es el planeta donde nació la Vanguard. De donde procedían los exploradores del Repositorio. Donde el cristal fue aniquilado.

Son buenas personas. Son como nosotros.

Expresad vuestros miedos si es necesario. No vomitéis vuestro enfado. Los tetrarcas están dispuestos a ayudaros con el miedo, pero la ira solo dificultará aún más nuestro trabajo.

 en la carta de Misión.

Lee la **Entrada 2608**.

ENTRADA 2637 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 SACAR PARTIDO DE SU ORGULLO 

     Lee la **Entrada 2858**.

 Pon 1 marcador en la carta de Condición global de **Alerta**.

ENTRADA 2638 - MAPA ESTELAR

Diario de exploración de Tremor Eterno

Casi nos habíamos extraviado en el empapado y brumoso bosque palustre cuando encontramos un nido sorprendentemente limpio y bien cuidado lleno de crías de Vulpes Palus. Las criaturas no parecían ni la mitad de amenazadoras que su versión adulta. Pasamos algún tiempo examinando a esos cachorros y aprendimos mucho sobre la fauna de Tremor Eterno.

Pon la carta **03** (*Piel de Vulpes Palus*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2639 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

Comunicaciones, al habla el liderazgo de la misión diplomática. Lamento la calidad de la transmisión, pero tenemos mucha prisa por llegar a tiempo a la nave de descenso. No pudimos completar la misión y los Letumianos la han declarado un acto de hostilidad. Me temo que la guerra es inevitable.

Nos marchamos del planeta. Esperamos veros muy pronto.

1. Descarta la carta de Misión **M22**.
2. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso o en el Sector **1** sin la carta **P260** mueren!

Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.

3. Lee la **Entrada 2659**.

ENTRADA 2640 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Vamos a buscarnos otra anomalía.

[Tripulante 2]: No sé si alegrarme por ello. Algunos dirían que es una bomba de relojería.

[Comandante del equipo de exploración]: Tenemos formas de hacer que sea seguro. Muy bien, buen trabajo. Ahora, volved a la nave de descenso.

Pon la carta **06** (*Esquirla de cristal*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2641 - DESGUACE

Una conversación grabada en los pasillos

[Vulter O'Really]: Oficial, estoy revisando las imágenes de la cámara de nuevo. Los alborotadores son cada vez más numerosos.

[Oficial de seguridad 1]: ¿Habéis identificado a los líderes?

[Vulter O'Really]: De momento no, aunque la IA está analizando sus conversaciones en busca de palabras clave. Tenemos unas cuantas en la lista. «Tierra», «embajador», algunas más burdas y «centro de defensa».

[Oficial de seguridad 1]: Centro de defensa. Claro. Puede que quieran entrar ahí para conseguir más armas.

[Vulter O'Really]: Es... esto... Es... eh... imoderadamente posible!

[Oficial de seguridad 1]: Si lo intentan, los detendremos. Buen trabajo, O'Really.

 en la carta de Misión.

Lee la **Entrada 2608**.

ENTRADA 2642 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

*** Respirando con dificultad, entre susurros ***

Toda la patrulla Letumiana ha caído. Puedo seguir adelante, pero no sé por cuánto tiempo. Seguro que los lagartos se darán cuenta de que les falta toda una manada. Cruzad los dedos. Cambio y corto.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de **Alerta**.

Descarta la carta de PDI (*Patrulla*) de este Sector.

ENTRADA 2643 - REGISTRO DE LA NAVE

Crónica de Alburk Wonrock

Una corazonada me dice que tenemos motivos para preocuparnos, pero ¿es así? La flota de la Tierra está a punto de llegar, pero ¿por qué presuponemos que tienen malas intenciones? ¿Por qué deberían tenerlas?

Cada vez es más difícil calmar a nuestra gente. No hay forma de impedir que circulen los rumores y las teorías conspiratorias.

En el fondo de mi corazón, desearía que la flota terrestre ya estuviera aquí. Al menos tendríamos fundamentos firmes con los que trabajar, en lugar de miedos, chismes y conjeturas descabelladas.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3). Descarta 2  o baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3).

ENTRADA 2644 - DESGUACE

Una conversación grabada en los pasillos

[**Habitante de Desguace**]: ¡Escuchadme todos! Sé que estáis ansiosos e incluso enfadados. ¡Algunos incluso dicen que Desguace está condenado! Que nuestra independencia está en entredicho y que todo trato con la Tierra implica nuestro sometimiento a ella. Bueno, camaradas de Desguace, tal vez tengáis razón. Tal vez suframos un duro revés, pero vamos, ¡icon cosas peores hemos lidiado! ¡Miradnos! Antaño fuimos un pecio espacial mal soldado y con fugas de aire, ¡y ahora somos un colectivo orgulloso con nuestros propios logros y colonias! Hemos aprendido a cooperar y sabemos cómo sobrevivir. ¡Hemos afrontado juntos muchas tormentas y os prometo que saldremos adelante! ¡No temáis más! ¡Esperad y preparaos!

() en la carta de Misión.

Lee la **Entrada 2608**.

ENTRADA 2645 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Al final los diplomáticos se quedaron sin formas de ganar más tiempo para que el agente especial consiguiese elementos de presión, así que recurrieron a medidas desesperadas. Uno de ellos se detuvo junto a un estanque y preguntó a su anfitriona sobre la vida que habitaba aquellas aguas. Sorprendentemente, esta deleitó a la delegación con un largo y emotivo discurso sobre el tema y les permitió capturar algunas de las criaturas. Ganaron otra hora.

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 4 Indicios de *Espécimen vivo*.
- Obtén 3 Indicios de *Espécimen vivo*.
- Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 2646 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Ahora estoy por encima del nivel de la niebla.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sigue subiendo. Y ten cuidado.

[**Tripulante 1**]: Veo un nido encajado entre las ramas. Es más tóxico que el aire circundante.

[**Tripulante 2**]: Interesante. Algo debe haber excretado sustancias tóxicas como mecanismo de defensa.

Pon la carta **17 (Toxinas volátiles)** de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2647 - HISTORIA

También nos alegramos de que todos nuestros tetrarcas sobrevivieran al enfrentamiento con el embajador renegado, Bayford. Con nuestro liderazgo intacto, pudimos reanudar rápidamente las labores para garantizar la estabilidad y el progreso de Desguace.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2648 - DESGUACE

Comentarios de los ingenieros

Lo siento, pero esto no va a funcionar. La última actualización no se ha completado y no hay tiempo para ejecutarla ahora.

- Dale la vuelta a la carta **E45** o **E49 (Sistema de defensa)**. Estará inactivo hasta que se actualice el software.
- Los jugadores (como equipo) obtienen 2 Cargas (repartidas como queráis).
- Comienza una Exploración planetaria.

ENTRADA 2649 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

La visita a su mercado se convirtió en una experiencia desoladora, y no por las miradas hostiles. Los Letumianos tenían a la venta artículos muy sencillos, como herramientas, cubiertos, recipientes y cosas por el estilo. La mayoría eran de origen Idemiano, Aerugon o terrícola.

Botín. Esos cabrones vendían lo que habían saqueado.

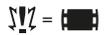
Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

» **Haz la siguiente prueba de dados:**



LLAMAR LA ATENCIÓN DE LA PATRULLA

Solo puedes realizar esta acción si hay una carta de PDI (*Patrulla*) en el tablero de Planeta (**P258**, **P259** o **P260**)



» **Comprar algo:**

- » Descarta 2  para obtener 1 Suministro.
- » Descarta 1 Descubrimiento de cualquier tipo para obtener 1 Suministro.
- » Pierde 2 Suministros para obtener 1 .
- » Pierde 1 Suministro para obtener 1 Indicio de cualquier tipo.

» **Marcharse del mercado:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2650 - BASE ANILLO DE HIELO

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

De lo contrario, esta Entrada termina.



Lee la **Entrada 2626**.

ENTRADA 2651 - DESGUACE

Último anuncio de la tetrarca Tamara Woon

Embajador, soy Tamara. La tetrarca Tamara, si es que eso aún importa. Nos ponemos en contacto contigo para decirte que es posible que hayamos errado. Puede que nuestras acciones te hayan desairado, pero todo fue en aras del bienestar de Desguace. Sentémonos a hablar de nuevo. Pensemos en el futuro de Desguace. Firmemos un tratado razonable, embajador. No habrá más resistencia, lo prometemos.

Prueba de Poder diplomático: Crea una reserva de Poder diplomático:

- Puedes elegir hasta 6 Tripulantes de la Tripulación disponible de las Secciones.
- Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido que sea Humano.
- Tira el D10 por cada Tripulante elegido, comprueba el resultado y resuélvelo:
- **0-5:** Pon a este Tripulante en «Tripulantes descansando».
- **6-9:** ¡Traidor! Retira a este Tripulante del juego.
- Tira cualquier número de dados de Sección (de cualquier Sección).
- Puedes descartar 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos» o 1  para volver a tirar 1  (tantas veces como quieras).
- Obtén 1 marcador por cada icono de  que haya en el resultado.
- Descarta 1 marcador por cada  del resultado.
- Retira del juego todos los dados tirados.
- Descarta 1 marcador si la casilla **E** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtén 1 marcador si la casilla **L** de la **Entrada 2985** está marcada.

Si tienes **al menos 10 marcadores** en la reserva de Poder diplomático, descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático, marca la casilla **J** de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2907**.

De lo contrario, descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

Los pasillos de Desguace volvieron a llenarse de gente, pero nadie se alegraba por ello. Algunos se estaban marchando de Desguace para siempre, robando transportadores sin pensárselo dos veces, y otros esperaban a que sus nuevos supervisores de la Tierra decidieran su destino. Desguace tal y como lo conocíamos había muerto.

Cuánto desearía no haber sido testigo de todo.

Retira a todos los Tripulantes del juego.

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2985**.

Lee la **Entrada 2907**.

ENTRADA 2653 - HISTORIA

Si la casilla **M** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2635**.

Si la casilla **L** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2629**.

Si la casilla **P** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2623**.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** no está marcada, lee la **Entrada 2619**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2647**.

ENTRADA 2654 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock sobre Desguace

Los jefes de Sección cogieron sus armas, pero el tetrarca Ava fue más rápido. Un instante después de que los asaltantes irrumpieran en la sala de conferencias, gritando airadamente y blandiendo sus armas, él ya estaba cargando. Desarmó al primero en un santiamén y su equipo de seguridad se encargó del resto. Nadie sufrió siquiera un rasguño.

Sin embargo, esto no silenció a los airados manifestantes que protestaban por todo Desguace. El colectivo estaba al borde de ser consumido por los disturbios. Bastaría tan solo una chispa.

- Obtén el Descubrimiento único **35** y ponlo en el tablero de Tripulación que elijas. El efecto de este Descubrimiento único solo se aplica al Tripulante que lo tenga en su tablero de Tripulación.
- Lee la **Entrada 2658**.

ENTRADA 2655 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Uno de los miembros de la misión llevaba un reloj de pulsera. Uno corriente, sencillo, a pilas, que no intentó esconder en ningún momento, y tal vez por eso la anfitriona Letumiana nunca le prestó ninguna atención.

El reloj era, de hecho, un rastreador. Mostraba la ubicación del agente especial y de las patrullas enemigas.

Cuando apareció en él un mensaje de emergencia, la diplomática no tuvo más remedio que actuar.

«Es hora, mis queridos amigos terrícolas, de honrar la legendaria muerte de los guerreros del lugar», declaró. «Y lo haremos volviendo nuestros rostros hacia el campo de batalla y susurrando una oración! A continuación, guardaremos un minuto de silencio. Todos deberían unirse, incluso aquellos en lugares remotos».

Funcionó. Como tantas otras ideas descabelladas.

- Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Descarta la carta de PDI (*Patrulla*) del tablero de Planeta.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de *Alerta*.

ENTRADA 2656 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

El momento en que el embajador Bayford descendió de su transbordador, con su traje elegante y gesto de prepotencia, fue oficialmente el fin de una era. Escortado por sus soldados de élite, se adelantó para saludar a nuestros tetrarcas. Aunque les hizo una reverencia, todos sabíamos que su supuesto civismo no era más que una fachada.

Sus ojos brillaban. En el fondo, Bayford sabía que había ganado. Había logrado que una pandilla de supervivientes espaciales indisciplinados hincara la rodilla. Los tetrarcas estaban a punto de firmar un tratado humillante que ponía fin oficialmente a nuestra independencia.

Nos estábamos convirtiendo en una colonia. Ya podía sentir el collar invisible en mi cuello y alguien tirando de la correa con mano de hierro.

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

- » **Aceptar sus condiciones. No podemos seguir arriesgando las vidas de los Desguace:** Marca la casilla **F** de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2907**.
- » **Intentar negociar por última vez:** Lee la **Entrada 2651**.

ENTRADA 2657 - HISTORIA

Por suerte, no todo fueron noticias funestas. La Tierra asumió la obligación de proteger Desguace, aunque se arrojó el derecho preferente a comprar nuestros recursos y tecnologías. Además, compartimos bases de datos para acelerar nuestro progreso.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2658 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Las filas de los rebeldes crecían y los pasillos de Desguace vibraban con sus gritos de furia. Incapaces de contener sus emociones, algunos miembros de la tripulación recurrieron a actos de violencia. La situación se estaba yendo de nuestras manos a pasos agigantados.

- Pon la carta de Amenaza de la *Turba enfurecida* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon 1 *Turba enfurecida* en los Sectores **1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7** (usa miniaturas de Tripulante de la caja básica sin ponerles anillos de color; puedes usar las de cualquier Sección).
- Coloca a los Tripulantes y el  del equipo de exploración en el Sector **2**.
- Busca la carta de Misión **M36** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Obtén 4 Suministros. Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 4.
- Si la casilla **A** de la **Entrada 2985** está marcada, obtén 2 Suministros adicionales y sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P321**.
- Si la carta **E45** o **E49** (*Sistema de defensa*) está junto a cualquier tablero de Tripulación, lee la **Entrada 2648**. De lo contrario, comienza una Exploración planetaria.

ENTRADA 2659 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de la cumbre de tetrarcas

[Trache'i]: Explícame una vez más.

[Tohn]: ¿Qué hay que explicar? Descubrieron nuestros planes y se dieron cuenta de que no somos terrícolas, sino un colectivo espacial. ¡Y por eso acaban de disparar a la nave de descenso cuando salía de ese cenagal que llaman planeta!

[Tamara]: Llevábamos demasiado tiempo retrasando lo inevitable. Los Letumianos temen a los terrícolas, no a nosotros. Tarde o temprano iban a darse cuenta de que no somos como ellos.

[Tohn]: ¡Acabamos de ganarnos un enemigo formidable!

[Ava]: Pero también contamos con aliados poderosos, tecnologías avanzadas y tripulantes decididos. Aunque no sean fáciles de derrotar, los Letumianos sí que se asustan fácilmente. Y los asustaremos, te lo prometo.

[Trache'i]: Así que es la guerra.

[Tamara]: Guerra.

[Ava]: Guerra.

[Tohn]: Odio el universo. Odio todo esto.

- Pon la carta **Y31** (*Sector Sombra*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Pon la carta **S10** (*Guerra con los Letumianos*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Descarta las cartas de Misión **M20** y **M21**.
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2660 - BASE ANILLO DE HIELO

- Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Entre los Alucinors hay un mito. Algo que todos buscan, pero que ninguno sabe realmente cómo es.

[Tripulante 1]: Veo... ¿circuitos integrados? No creo que eso sea lo que buscan los Alucinors. ¡Pero nuestros científicos van a llorar de gratitud!

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2661 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Letumiana]: ¿Qué creéis que estáis haciendo?

[Emisaria jefe]: Solo queremos acercarnos a la Roca del cenagal y examinarla. Mi gente solo está tomando muestras del terreno.

[Letumiana]: ¿Por qué?

[Emisaria jefe]: Para comprender plenamente la belleza y el significado del lugar. Ojalá pudiéramos usar nuestros escáneres...

[Letumiana]: No.

[Emisaria jefe]: Sí, por supuesto.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Obtén el Descubrimiento único **31**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de *Alerta*.

Marca la casilla de la **Entrada 2766** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2662 - DESGUACE

Crónica de **Alburt Wonrock**

Los tetrarcas se quedaron obnubilados. Sin embargo, no eran el objetivo del inesperado ataque. Los asaltantes gritaron consignas contra la Tierra y se abalanzaron contra el embajador Bayford, que se quedó estupefacto.

Ava fue el primer tetrarca en reaccionar. Su instinto militar se disparó y se lanzó sin pensarlo para frustrar los planes de los asaltantes. Aunque no consiguió detenerlos, se interpuso en la trayectoria de la bala destinada al embajador.

Los agentes de seguridad reaccionaron una fracción de segundo después y desarmaron hábilmente a los asaltantes. El embajador estaba a salvo, pero era demasiado tarde para salvar a Ava, que yacía en un charco de su propia sangre.

También era demasiado tarde para apaciguar la situación, pues ya se estaban reuniendo grupos de manifestantes por todo Desguace y los ánimos se estaban caldeando hasta el punto de que muchos pensaban ya en la guerra.

Marca la casilla L de la **Entrada 2985** sin resolver esa Entrada.

Lee la **Entrada 2658**.

ENTRADA 2663 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Emisario 1]: Así que aquí estamos. En el mismísimo Corazón de las Tinieblas.

[Emisaria jefe]: Pantanos brumosos hasta donde alcanza la vista.

[Emisario 1]: Cruzo los dedos por nuestro...

[Emisaria jefe]: ¡Shh! Se las apañará para conseguirlo. Su trabajo es encontrar los estanques de cría y capturar a la Bestia, sea lo que sea. Un monstruo, un ancestro, quién sabe, pero sin duda una oportunidad para darnos ventaja. Nuestra tarea es ganar tiempo.

[Emisaria 2]: ¿Y dónde está nuestra anfitriona?

[Emisaria jefe]: Observándonos, seguro, desde la niebla. Actúa con normalidad.

- Abre la Planetopedia por las páginas **16** y **17** (*Corazón de las Tinieblas*).
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L08**.
- Pon la figura de la Nave de descenso en el Sector **5**.
- Busca las cartas de Misión **M20** y **M21** y ponlas en los espacios de Misión junto al tablero de Planeta. Comprueba la carta de Misión **M20**: es el contador de Negociación. Cuando tengas que reducir el contador de Negociación en 1, mueve el marcador a la casilla que tenga 1 número menor. Cuando llegue a 0, las negociaciones finalizarán.
- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K15**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K16**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Elige a 1 Tripulante: representa al agente especial responsable de obtener ventajas en las negociaciones. Este Tripulante tendrá que enfrentarse a numerosas pruebas de ,  y .

- Pon al Tripulante elegido en el Sector **1**.
- Obtén el Descubrimiento único **33** y ponlo en el tablero de Tripulación del agente especial. Lee de inmediato este Descubrimiento único. Este efecto solo se aplica al Tripulante agente especial.
- La carta de Condición global de *Alerta* representa lo que sabe el enemigo de vuestros planes. Dependiendo de vuestras acciones, este nivel puede aumentar, incrementando paulatinamente la fuerza de las patrullas enemigas y, en última instancia, provocando el fracaso de la misión.
- Pon a los demás Tripulantes en el Sector **5**.
- Pon la carta **P244** en el Sector **2**.
- Si la casilla **A** o la casilla **B** de la **Entrada 2980** están marcadas, sustituye la carta de Condición global *Alerta* actual por la carta **G08**. Pon la carta **P259** en el Sector **3**. A continuación, ajusta el contador de Negociación: pon un marcador en la casilla:
 - «**4**» si juegas con 2 Tripulantes.
 - «**3**» si juegas con 3 Tripulantes.
 - «**2**» si juegas con 4 Tripulantes.
- Si la casilla **C** de la **Entrada 2980** está marcada, pon la carta **P258** en el Sector **3**. A continuación, ajusta el contador de Negociación: pon un marcador en la casilla:
 - «**5**» si juegas con 2 Tripulantes.
 - «**4**» si juegas con 3 Tripulantes.
 - «**3**» si juegas con 4 Tripulantes.
- Abre el Registro de la nave por la página **31** y aumenta el contador de Negociación en 1 por cada Descubrimiento único que tengas de los enumerados a continuación:
 - **09** (*Chatarra radiactiva*).
 - **10** (*Cigotos conservados*).
 - **11** (*Dron de guerra*).
 - **12** (*Bobina de plasma*).
- Reparte el Equipo. Recuerda que no puedes llevar Equipo de misión en esta Misión.
- Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2664 - HISTORIA

El primer cambio, y el más significativo, fue que el embajador se unió al concilio de los tetrarcas, que a partir de ese día pasó a llamarse el Mandato de los cinco. El cambio facilitó la siguiente fase del acuerdo, que ponía oficialmente la protección de Desguace bajo la responsabilidad de la Tierra. A cambio, se arrojaron el derecho preferente a comprar nuestros recursos y tecnologías. Además, compartimos bases de datos para acelerar nuestro progreso común.

Lee la **Entrada 2653**.

ENTRADA 2665 - DESGUACE

Prueba de Poder diplomático: Crea una reserva de Poder diplomático:

- Obtén 1 marcador si la casilla **O** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Puedes elegir hasta 6 Tripulantes de la Tripulación disponible de las Secciones. Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido de la Sección de Seguridad. Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido con una Capacidad de conversión . Tira el D10 por cada Tripulante elegido, comprueba el resultado y resuélvelo:
 - 0-5**: Pon a este Tripulante en «Tripulantes descansando».
 - 6-9**: ¡Traidor! Retira a este Tripulante del juego.
- Tira cualquier número de dados de Sección (de cualquier Sección). Puedes descartar 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos» o 1  para volver a tirar 1  (tantas veces como quieras). Obtén 1 marcador por cada icono de ,  o  que haya en el resultado. Descarta 1 marcador por cada  del resultado. Retira del juego todos los dados tirados.

Si tienes **al menos 6 marcadores** en la reserva de Poder diplomático, descarta todos los marcadores y lee la **Entrada 2654**.

De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de *Herida*, y luego descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2662**.

ENTRADA 2666 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

*** Respirando con dificultad ***

Terrible lugar, terrible. He estado en pantanos y ciénagas, pero esto se lleva la palma. Los insectos están literalmente intentando atravesar mi traje de batalla y...

*** Pausa ***

Maldita sea. Letumianos.

*** Susurrando ***

Cuatro de ellos, a no más de cincuenta pasos de mí. La niebla se ha disipado, así que los veo claramente. Armados con primitivas armas de mano, pero sin duda eficaces. Se mueven con una elegancia mortífera. Son asesinos naturales. Permanezco agachado. No me ven.

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):

» Haz la siguiente prueba de dados:

 **PELEAR CON LA PATRULLA**

 = 



» Haz la siguiente prueba de dados:

 **EVITAR LA PATRULLA**

 = 



» Seguir en el escondite: Esta Entrada termina.

ENTRADA 2667 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Mira el fuselaje. Está cubierto de micelio.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Adopta formas y espirales muy interesantes! Parecen casi patrones deliberados.

[Tripulante 1]: Como si el planeta tuviera algo que decirnos.

[Comandante del equipo de exploración]: Grabémoslos y recojamos muestras. Son los de Ciencia quienes deben buscar una explicación a este fenómeno, no nosotros.

Pon la carta 27 (Muestras de micelio) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2668 - REGISTRO DE LA NAVE

Crónica de Alburt Wonrock

Es oficial, Desguace está superpoblado. Apenas hay sitio para todos los que desean formar parte del colectivo, lo que hace que el ambiente sea tenso.

Por si fuera poco, los rumores sobre la Tierra son como echar sal en la herida. Todo lo que sabemos es que su flota viene a negociar. Lo que no sabemos es qué desean negociar. Son días difíciles.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3) y pon a 2 Tripulantes disponibles en «Tripulantes descansando».

ENTRADA 2669 - DESGUACE

Una conversación grabada en los pasillos

[Habitante de Desguace 1]: ¿Has oído las noticias?

[Habitante de Desguace 2]: No, ¿qué ha pasado?

[Habitante de Desguace 1]: ¡La gente está muy cabreada! ¡Se les ha ido la cabeza!

[Habitante de Desguace 2]: ¿Y?

[Habitante de Desguace 1]: ¡Irrumpieron en la sala de conferencias para matar a esa escoria de la Tierra! ¡Ese embajador de pacotilla!

[Habitante de Desguace 2]: ¿Y?

[Habitante de Desguace 1]: ¡No sé nada más! Solo que hubo disparos y los de seguridad sellaron el pasillo.

[Habitante de Desguace 2]: ¡Espero que los nuestros maten a ese cerdo!

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):

» **Ava salta a defender al embajador; echar una mano al tetrarca:** Lee la Entrada 2665.

» **Ava salta a defender al embajador; no intervenir para preservar la apariencia de imparcialidad:** Lee la Entrada 2662.

ENTRADA 2670 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

De alguna manera me he escabullido de esos lagartos y no me han visto. Quizá se confiaron demasiado o algo por el estilo.

Sea como sea, envíadle mis saludos al tetrarca Ava. Sus lecciones cuando era instructor de Seguridad me han sido de gran ayuda.

Sigamos adelante. Cambio y corto.

Coloca la carta de PDI (Patrulla) de este Sector encima de las cartas del Sector conectado que elijas.

ENTRADA 2671 - MAPA ESTELAR

Recuerdo letal, análisis del artefacto

Mientras recogíamos la chatarra que sobrevivió a la destrucción del Recuerdo letal, dimos con un dispositivo que probablemente se utilizó para rociar la zona con líquidos. No era de manufactura Constructora, así que suponemos que perteneció a los enemigos que intentaron acelerar la explosión del Recuerdo letal.

Pon la carta 18 (Nebulizador corrosivo) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2672 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

*** Respirando con dificultad ***

Terrible lugar, terrible. He estado en pantanos y ciénagas, pero esto se lleva la palma. Los insectos locales están literalmente intentando atravesar mi traje de batalla y...

*** Pausa ***

Maldita sea. Letumianos.

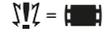
*** Susurrando ***

Cuatro de ellos, a no más de cincuenta pasos de mí. La niebla se ha disipado, así que los veo claramente. Armados con primitivas armas de mano, pero sin duda eficaces. Se mueven con una elegancia mortífera. Son asesinos naturales. Permanezco agachado. No me ven.

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):

» Haz la siguiente prueba de dados:

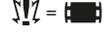
 **PELEAR CON LA PATRULLA**

 = 



» Haz la siguiente prueba de dados:

 **EVITAR LA PATRULLA**

 = 



» Seguir en el escondite: Esta Entrada termina.

ENTRADA 2673 - BASE ANILLO DE HIELO

Comunicación del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, volvemos a la nave de descenso para trasladarnos a otra parte del Anillo de Hielo.

[Comunicaciones]: Entendido. Buena suerte, equipo de exploración.

Cualquier Tripulante que esté en tu Sector puede decidir unirse a ti ahora.

Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente al resultado obtenido en la siguiente tabla (**sus efectos solo se aplican a tu Tripulante y a los que se unieron a ti**). 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, en lugar de eso lee la Entrada de Evacuación.

	Esquirlas de hielo	Si es 3 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante .
	Atracción gravitacional	Si es 2 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante .
	Temblores repentinos	Si es 3 o más, no ocurre nada. De lo contrario, elige una opción: » Pierde 1 Suministro. » Cada Tripulante tira .
	Golpe directo	Elige una opción: » Pierde 1 Suministro. » Cada Tripulante tira .

A continuación, pon a tu Tripulante, la figura de la Nave de descenso, cualquier número de Compañeros de tu Sector y a cualquier otro Tripulante que se haya unido a ti en el Sector que elijas.

ENTRADA 2674 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Grabaciones de la cumbre de tetrarcas

[Tohn McMuts]: ¿De verdad vamos a enviar una misión diplomática a esos Letumianos?

[Tamara Woon]: ¿Qué bicho te ha picado, Tohn? Normalmente eres tú el que insiste en negociar la paz.

[Tohn McMuts]: Cierto, Tamara, pero... Ya sabes, esos Letumianos son monstruos. Por lo que sea, ino me imagino manteniendo conversaciones de paz con una nación tan violenta!

[Ava]: Yo tampoco. Pero nos temen.

[Trache'i]: No, no lo hacen.

[Ava]: Vale, Trache'i, tal vez no sea miedo. Tal vez sea precaución. Tal vez una inmerecida...

[Trache'i]: No he terminado. No nos temen a nosotros. Temen a la Tierra.

[Tamara]: ¿Qué? Eso no tiene sentido.

[Trache'i]: Tiene mucho sentido, Tamara. Nos conocen igual de poco que nosotros a ellos. Solo han visto la *Journeyer* y nuestras naves de descenso, todas ellas diseñadas en la Tierra. Las han reconocido y, por alguna razón, han decidido retirarse.

[Tamara]: Puede que tengas razón.

[Tohn]: Así que tal vez deberíamos elegir solo terrícolas como nuestros emisarios. Podría darnos una ventaja.

[Tamara]: Estoy de acuerdo.

[Ava]: Pero tenemos que buscar otras ventajas estratégicas. Tenemos un topo, Uma, en el planeta. E información sobre un ser llamado la Bestia, un punto débil que podemos explotar. Enviaremos a uno de nuestros soldados con los emisarios, pero en una misión separada y secreta. Y sé exactamente qué órdenes darle.

Si la casilla **B** o **C** de la **Entrada 2980** está marcada, lee la **Entrada 2694**. De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Nuestro escaneo inicial estaba en lo cierto, el planeta está rodeado por una multitud de naves de guerra y satélites militares, por no mencionar innumerables cazas. Sin embargo, nos han

dejado pasar, y... ***** Sirena de alerta roja ***** ¡Abrochaos los cinturones! ¡Estamos entrando en la atmósfera!

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 2663**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Basura espacial	Cada Tripulante 8-.
	Misil perdido	Si o es 6 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante tira .
	Cenizas volcánicas	Si es 6 o más, cada Tripulante . De lo contrario, elige una opción: » Cada Tripulante tira . » Mueve el marcador 2 casillas a la izquierda.
	Vientos fuertes	Si es 6 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante .

ENTRADA 2675 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Estoy estudiando las formas de vida del río subterráneo. La vida submarina parece extrañamente pasiva, como desprovista de voluntad de vivir. Y probablemente infestada de esporas.

Pon la carta **26** (*Peces de reproducción acelerada*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2676 - HISTORIA

La detención marcó el comienzo de unos días oscuros en Desguace. Aunque la Tierra había asumido la obligación de proteger Desguace, también se reservó el derecho de gestionar su defensa. Ambas partes acordaron compartir sus tecnologías, pero Desguace, aparentemente inferior a la Tierra en ese campo, también se vio obligado a pagar impuestos compensatorios.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2677 - DESGUACE

Discurso final del embajador Thomas Bayford

Venerados tetrarcas:

Gracias por vuestras opiniones. Mis colegas y yo en la Tierra las hemos debatido largo y tendido, y hemos llegado a la conclusión de que mantenemos nuestra oferta inicial. Como tenemos que salvar al mundo del Cambio de fase universal, nos vemos obligados a hacer valer la directiva de los Constructores. No tenéis más remedio que firmar el tratado.

Lee la **Entrada 2669**.

ENTRADA 2678 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

***** Respirando con dificultad *****

Terrible lugar, terrible. He estado en pantanos y ciénagas, pero esto se lleva la palma. Los insectos locales están literalmente intentando atravesar mi traje de batalla y...

***** Pausa *****

Maldita sea. Letumianos.

***** Susurrando *****

Cuatro de ellos, a no más de cincuenta pasos de mí. La niebla se ha disipado, así que los veo claramente. Armados con primitivas armas de mano, pero sin duda eficaces. Se mueven con una elegancia mortífera. Son asesinos naturales. Permanezco agachado. No me ven.

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):

» **Haz la siguiente prueba de dados:**

 **PELEAR CON LA PATRULLA**

 = 

 Lee la **Entrada 2642**.

 Lee la **Entrada 2601**.

» **Haz la siguiente prueba de dados:**

 **EVITAR LA PATRULLA**

 = 

 Lee la **Entrada 2670**.



» **Seguir en el escondite:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2679 - DESGUACE

Segundo discurso del embajador Thomas Bayford

Venerados tetrarcas:

Gracias por una respuesta tan bien sopesada. Lo he discutido con mis colegas de la Tierra y estamos dispuestos a presentaros otro tratado.

Me ha impresionado vuestra tenacidad y consideraría un gran honor unirme a vuestro concilio para cogobernar Desguace, con el derecho a vetar cualquier proyecto de ley que fuera perjudicial para la Tierra. Como Desguace es, y será, muy querido para nosotros, proporcionaremos protección militar, pero nos reservamos el derecho de ponernos al mando de ella. La Tierra y Desguace compartirán sus tecnologías, pero como este acuerdo es más favorable para Desguace, la Tierra será compensada por la diferencia con un impuesto que se aplicará a las colonias de Desguace.

En cuanto a la cuestión de la diversidad racial, la aprobamos plenamente y nos gustaría apoyarla, pero para que sea manejable, cada raza tendrá asignado su propio distrito separado a bordo de Desguace.

- Obtén el Descubrimiento único **34** y ponlo en el tablero de Tripulación que elijas. El efecto de este Descubrimiento único solo se aplica al Tripulante que lo tenga en su tablero de Tripulación.
- Marca la casilla **B** de la **Entrada 2536** sin resolver esa Entrada.
- Lee la **Entrada 2669**.

ENTRADA 2680 - REGISTRO DE LA NAVE

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

- No ocurre nada.
- Lee la **Entrada 2668**.
- Retira del juego la carta de Situación **S16**. Lee la **Entrada 2643**.

ENTRADA 2681 - DESGUACE

Segundo discurso del embajador Thomas Bayford

Venerados tetrarcas:

Gracias por una respuesta tan bien sopesada. Lo he discutido con mis colegas de la Tierra y estamos dispuestos a presentaros otro tratado.

Me ha impresionado vuestra tenacidad y consideraría un gran honor unirme a vuestro concilio para cogobernar Desguace como representante de la alianza con la Tierra. Respetaremos vuestra neutralidad y la protegeremos de las amenazas espaciales mientras conservemos el derecho preferente a comprar vuestros recursos y tecnologías. Las Secciones, tanto las nuestras como las vuestras, compartirán sus bases de datos para acelerar el desarrollo común.

En cuanto a la delicada cuestión de la división racial, os aseguramos que tuvo que haber un error de traducción. La Tierra también es una sociedad multicultural y nunca ha sido nuestra intención provocar ningún conflicto o división. Nos encantaría que cada habitante no humano de Desguace se quede a trabajar donde quiera.

- Obtén el Descubrimiento único **34** y ponlo en el tablero de Tripulación que elijas. El efecto de este Descubrimiento único solo se aplica al Tripulante que lo tenga en su tablero de Tripulación.
- Marca la casilla **A** de la **Entrada 2536** sin resolver esa Entrada.
- Lee la **Entrada 2669**.

ENTRADA 2682 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Resuelve el primer efecto que se aplique:

- Si hay un Tripulante en el Sector con la carta de PDI (*Patrulla*), pon 1 marcador en la carta de Condición global *Alerta*.
- Si este PDI está en el Sector **1**, ponlo encima de las cartas del Sector **2**.
- Si este PDI está en el Sector **2**, ponlo encima de las cartas del Sector **3**.
- Si este PDI está en el Sector **3**, ponlo encima de las cartas del Sector **1**.

ENTRADA 2683 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Las guerras no siempre las ganan los soldados y las armas. El conflicto con la Tierra lo ganó nuestro brillante equipo de ingeniería de comunicaciones.

Mientras hacíamos todo lo posible por defender la *Journeyer*, nuestros técnicos se afanaban en el Caballero negro averiado.

Carezco de los conocimientos técnicos para describir lo que ocurrió exactamente. Todo lo que sé es que, de un momento para otro, nuestro emisor del Caballero negro dejó de estar interferido por una poderosa fuente desconocida. Nuestra señal pronto llegó a la Tierra.

Lo que ocurrió después dejó mudos a los tetrarcas. Los oficiales de la Tierra declararon sin vacilar que el embajador Bayford se había extralimitado. El mandato que le habían dado no permitía libertades como librar guerras contra colectivos independientes. Inmediatamente lo llamaron a consultas para juzgarlo y prometieron reanudar nuestras conversaciones lo antes posible. Y, lo que más me sorprendió, se disculparon.

Era sorprendentemente poco propio de la Tierra, pero nadie protestó.

Ganamos mucho tiempo.

Marca la casilla **K** de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2907**.

ENTRADA 2684 - HISTORIA

La Tierra asumió la obligación de proteger Desguace, pero también se reservó el derecho de gestionar su defensa. Ambas partes acordaron compartir sus tecnologías, pero Desguace, aparentemente inferior a la Tierra en ese campo, también se vio obligado a pagar impuestos. Sin embargo, lo que más nos dolió fue que, a partir de ese día, Bayford podía vetar la mayoría de nuestras decisiones.

Lee la **Entrada 2653**.

ENTRADA 2690 - DESGUACE

Prueba de Poder diplomático: Crea una reserva de Poder diplomático:

- Obtén 1 marcador si la casilla **B** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtén 1 marcador si la casilla **C** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtén 1 marcador si la casilla **D** de la **Entrada 2985** está marcada.
- Obtén 1 marcador si la carta **B21** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**).
- Puedes elegir hasta 6 Tripulantes de la Tripulación disponible de las Secciones. Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido que sea Alucinar, Omnimodí o Pumileón.

Tira el D10 por cada Tripulante elegido, comprueba el resultado y resuélvelo:

0-5: Pon a este Tripulante en «Tripulantes descansando».

6-9: ¡Traidor! Retira a este Tripulante del juego.

- Tira cualquier número de dados de Sección (de cualquier Sección).

Puedes descartar 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos» o 1  para volver a tirar 1  (tantas veces como quieras).

Obtén 1 marcador por cada icono de , ,  o .

Descarta 1 marcador por cada  del resultado.

Retira del juego todos los dados tirados.

Cuenta el número de marcadores que hay en la reserva de Poder diplomático.

- **4 o menos marcadores:** Cada Tripulante 3 , luego descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2677**.
- **5-7 marcadores:** Descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2679**.
- **8 o más marcadores:** Descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2681**.

ENTRADA 2691 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

- Si la carta **B02** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), repón 1 .
- Si la carta **B11** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), repón 1 .
- Si la carta **P250** (*Roca del cenagal*) está en el Sector 4, lee la **Entrada 2697**. De lo contrario, sigue leyendo:

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

- » **Pedir a la representante que os muestre un lugar importante:**
Pon la carta **P250** encima de las cartas de este Sector.
- » **Hablar del entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2692 - REGISTRO DE LA NAVE

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

Obtén 1 ficha de Orden.

Obtén 1 ficha de Orden. Retira del juego la carta de Situación **S08**.

ENTRADA 2693 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Creo que el embajador Bayford nos dio la oportunidad de resolver el conflicto por nuestra cuenta. Vieron cómo se aproximaban nuestras naves de descenso rebeldes, pero contuvieron el fuego hasta que quedó claro que no íbamos a detenerlas.

Su bombardeo fue lento, pero terriblemente preciso. En cuarenta y cinco segundos, las naves de descenso amotinadas quedaron desintegradas, y entonces el crucero apuntó sus cañones contra Desguace. Muchos cañones. Era una muestra silenciosa de poder que nos decía que no nos moviéramos. La Tierra había tomado la iniciativa.

Pronto sus naves de desembarco salieron de su crucero y atracaron en Desguace. Sus tropas espaciales de élite entraron en nuestra base para acabar con los rebeldes.

Me asombró su fría eficacia. Poco después, agachamos las cabezas y firmamos el tratado presentado por el embajador Bayford. Desguace había perdido su libertad.

Marca la casilla F de la **Entrada 2985** y lee la **Entrada 2907**.

ENTRADA 2694 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Apenas había salido nuestra misión de la *Journeyer* cuando fueron testigos del poderío militar de los Letumianos. La órbita de su mundo natal estaba literalmente abarrotada de naves espaciales y estaciones, la mayoría de ellas armadas hasta los metálicos dientes. No abrieron fuego, pero los diplomáticos se sintieron vigilados mientras volaban hacia el lugar de aterrizaje.

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 2663**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Basura espacial	Si  es 3 o más, cada Tripulante  . De lo contrario, cada Tripulante  .
	Misil perdido	Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, mueve el marcador 2 casillas a la izquierda.
	Cenizas volcánicas	Si  es 4 o más, cada Tripulante  . De lo contrario, elige una opción: » Cada Tripulante 5-   . » Cada Tripulante tira  .
	Vientos fuerte	Si  es 4 o más, cada Tripulante  . De lo contrario, pierde 2 Suministros.

ENTRADA 2695 - DESGUACE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[**Tamara**]: Escuchad, este tal Bayford no tiene ni idea de que Desguace no habría durado tanto sin nuestra multiplicidad de especies. Nuestra diversidad es nuestra fuerza, y también lo es nuestra igualdad. La homogeneidad racial de la Tierra no es una ventaja en absoluto, ¡y definitivamente no les bastó para conseguir la tecnología de los Constructores! Debería oírlo de mí, una terrícola, y cuanto antes lo asuma, mejor.

[**Ava**]: Todo esto es cierto, pero tal argumento no será suficiente. Podríamos mencionar nuestra guerra contra los Letumianos y todas las demás alianzas que tenemos. El valor de todo esto es evidente, pero ¿lo entenderán en la Tierra?

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):

- » **Dar la razón a Tamara y usar vuestros argumentos para obtener ventajas diplomáticas:** Lee la **Entrada 2690**.
- » **Así no vamos a ganar nada, es mejor seguir adelante con las conversaciones:** Lee la **Entrada 2677**.

ENTRADA 2696 - MAPA ESTELAR

Notas de investigación de Atta

Me alegro de que los jefes de Sección hayan decidido volver a visitar Tremor Eterno. Seguro que hay muchos secretos que se nos pasaron por alto durante nuestro primer aterrizaje.

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):

- » **Investigar la guarida del Vulpes Palus** (solo si no tienes el Descubrimiento único **03** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **31**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2638**.
- » **Buscar una cueva con un cristal que da mala espina** (solo si no tienes el Descubrimiento único **06** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **31**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2640**.
- » **Localizar el nido Accidiano** (solo si no tienes el Descubrimiento único **17** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2646**.
- » **Ampliar la colonia:** (solo si no tienes la carta **N07** en la hoja de bolsillos de *Colonias* (Registro de la nave, página **7**): Descarta 1  y 2  para poner la carta **N07** (*Tremor Eterno*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...». Esta Entrada termina.
- » **Volver a la nave de descenso:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2697 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[**Emisaria jefe**]: ¿Qué es este lugar?

[**Ietumiana**]: Roca. Cenagal.

[**Emisaria jefe**]: Roca del Cenagal. Veo algunas tallas a su alrededor. Apuesto que escenas importantes de vuestro pasado.

[**Letumiana**]: Sí.

[**Emisaria jefe**]: Cuéntanos algo sobre ese tema.

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):

- » **Convencer a la representante para que te hable del monolito:** Descarta 1 Descubrimiento o cada Tripulante que esté en los Sectores **4, 5, 6 y 7**  para leer la **Entrada 2704**.
- » **Regresar a la calzada:** Descarta la carta **P250** del Sector **4**.
- » **Hablar del entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2699 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Emisaria jefe]: No es necesario tener miedo.

[Letumiana]: No tenemos miedo.

[Emisaria jefe]: Ni sentirte agraviada.

[Letumiana]: No necesito que me digas lo que tengo que sentir.

[Emisaria jefe]: Sí, pero déjame explicarte nuestras acciones. Nos limitaremos a poner nuestros escáneres cerca de la Roca del Cenagal para analizarla y grabar vuestras obras de arte.

[Letumiana]: ¿Y por qué?

[Emisaria jefe]: Para demostrarle a mis compañeros de viaje lo poderosa que es vuestra nación.

[Letumiana]: Pues hazlo. Comunícales lo débiles que os habéis vuelto. Te estaré vigilando.

Obtén 3 Indicios de cualquier tipo.

Obtén el Descubrimiento único **31**.

Pon 2 marcadores en la carta de Condición global de **Alerta**.

Marca la casilla de la **Entrada 2766** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2700 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Esta caja promete un hallazgo valioso, pero... Mierda, está atascada.

[Tripulante 1]: Déjame ayudarte.

*** **Gruñido colectivo** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, lo has conseguido. Ha cedido por fin.

[Tripulante 1]: Y está vacía.

Cada Tripulante que esté en este Sector .

ENTRADA 2701 - RECUERDO LETAL

Operación Recuerdo letal

Las siguientes reglas te permitirán iniciar la operación Recuerdo letal como Misión independiente. Sin embargo, esta Operación también está disponible en el mapa de la campaña y puede jugarse como parte de la campaña completa Frontera letal.

Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Pruebas frecuentes: 

Pruebas de dados: Hay más  que de costumbre.

Amenazas: Amenazas activas.

Aterrizaje: No hay Aterrizaje durante esta operación.

Peligros: Será una carrera contrarreloj.

Tripulantes: Se hará referencia a la presencia de Humanos y Visitantes.

Preparación:

1. Prepara la nave de descenso

- Pon el tablero de la nave de descenso *Dragonfly* en la mesa. Pon las Modificaciones con los números **A04** y **A11-A14** en la mesa. Elige hasta 1 Modificación utilitaria y ponla en el tablero de Nave de descenso.

2. Prepara el equipo de exploración

- Cada jugador selecciona al menos un tablero de Tripulación. Si juegas en solitario, selecciona al menos 2 tableros de Tripulación.

- Cada Sección roba 3 cartas de Tripulante de entre las cartas **W01-W52**, elige 1 y la mete en la funda de Escalafón 2 de su Sección. Pon a los Tripulantes enfundados en sus tableros de Sección correspondientes.
- Cada jugador llena sus tableros de Tripulación con 9 dados de Sección de la caja.

Entre ellos, cada Tripulante necesita tener los dados que se indican a continuación:

Ciencia:

1 verde básico, 1 azul básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Biología, 1 especializado de Ciencia, 1 verde comodín

Seguridad:

1 rojo básico, 1 azul básico, 1 verde básico, 1 especializado de Defensa, 1 especializado de Tecnología, 1 rojo comodín

Reconocimiento:

1 verde básico, 1 azul básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Físico, 1 especializado de Naturaleza, 1 verde comodín

Ingeniería:

1 azul básico, 1 verde básico, 1 rojo básico, 1 especializado de Recolección, 1 especializado de Construcción, 1 azul comodín

El resto de los dados se pueden elegir de cualquier dado de Sección, pero con un máximo de 1 dado avanzado por Sección.

- Cada jugador de la Sección crea un mazo con al menos 10 de sus cartas de Sección. Solo puedes usar cartas de Escalafón 1 o las cartas **Z01-Z16**. Cada mazo de Sección se baraja y se pone junto al tablero de Tripulación correspondiente.
- Pon el número indicado de marcadores en el espacio de Cargas de cada tablero de Tripulación.

3. Carga la nave de descenso

- Coge todas las cartas de Equipo con los números **E01-E12, E21-E26, E35, E37, E61-E67** que puedan usar las Secciones seleccionadas para esta Operación. Ponlas bocarriba en la mesa. Cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación. El equipo de exploración elige 1 carta de Compañero. Un jugador lo pone junto a su tablero de Tripulación.
- A continuación, elige cartas de Equipo personal  y Equipo de misión  hasta alcanzar el límite (indicado en la sección de Carga de la esquina superior izquierda del tablero de Nave de descenso). Si los jugadores no se ponen de acuerdo al elegir el Equipo, tiene la última palabra la primera Sección de esta lista que esté presente en la Operación: Ingeniería, Seguridad, Reconocimiento, Ciencia.
- Pon las cartas de Equipo elegidas en una pila al lado del tablero de Nave de descenso y devuelve el resto a la caja.
- Pon un marcador en el espacio correspondiente del medidor de Suministros. El espacio resaltado en el medidor de Suministros es el número básico de Suministros que tiene la nave de descenso, pero este valor puede verse modificado por las cartas de Modificación que haya en la nave de descenso.

4. ¡Abrochaos los cinturones!

- Lee la **Entrada 2721**.

ENTRADA 2702 - MAPA ESTELAR

Crónica de Alburton Wonrock

Los jefes de Sección decidieron tomarse un descanso de la exploración del espacio, y dejaron un tiempo para que nuestros generadores produjesen más energía, los tetrarcas analizaran la situación, los tripulantes trabajasen más y nuestra gente pudiera preocuparse por el futuro de Desguace.

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

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave página **3**), pon la ficha de Penalización en la reserva de Órdenes. Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2703 - MICELIO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Nos acercamos al origen del sonido. Tened cuidado, amigos.

[Tripulante 1]: La densidad de las flores es cada vez mayor.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Shh! Escucha. Son las flores las que emiten el sonido. Ten cuidado de no pisotearlas.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P264**.

ENTRADA 2704 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.
De lo contrario, esta Entrada termina.



Discurso de la anfitriona Letumiana

Aquí vemos las cuatro etapas más importantes de la gloriosa vida de todo guerrero invicto de nuestra poderosa nación. En primer lugar, cada uno de nosotros evoluciona en un estanque de cría como renacuajo, alimentándose de los cadáveres de nuestros enemigos. Una vez que salimos de los estanques, comienza nuestro entrenamiento guerrero. Aquellos lo bastante fuertes para superarla pueden intentar realizar la Prueba del Invasor. Sobrevivir significa convertirse en un Invasor y apoyar a nuestra imparablenación en la conquista. Los Invasores juveniles se ganan el derecho a abandonar el planeta para ir a nuestras estaciones orbitales, donde sus resistentes cuerpos se fortalecen con modificaciones, que a menudo fallarían en nuestro mundo natal, y se unen a nuestras gallardas fuerzas en su afán por imponer nuestro reinado en todo el universo.

Aumenta en 1 el contador de Negociación de la carta de Misión **M20**.

ENTRADA 2705 - MICELIO

Informe para el equipo de exploración

Escuchad, tripulación. Vamos a aterrizar en 90 minutos y a recoger muestras de micelio de algunos lugares. Esperamos empezar a utilizar nuevos tipos de micelio para producir productos electrónicos o compuestos. El planeta no parece peligroso y nuestros escáneres no han detectado ninguna forma de vida inteligente. Debemos centrarnos en recoger el micelio por encima de cualquier otra cosa. Cuanto más rápido vayamos, antes volveremos. Por eso, no dudéis en recurrir a la fuerza de vez en cuando.

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»). Si el  de tu nave de descenso es **3 o menos**, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda.
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 2707**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Turbulencias	Si  o  es 6 o más, cada Tripulante  . De lo contrario , cada Tripulante  .
	Micrometeoritos	Si  es 5 o más y  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario , elige una opción: » Cada Tripulante  . » Cada Tripulante sufre una Lesión de Herida.
	Vientos violentos	Si  es 6 o más, cada Tripulante  . De lo contrario , cada Tripulante  .
	Panorama inquietante	Si  es 5 o más, un Tripulante que elijas tira  . De lo contrario , cada Tripulante tira  .

ENTRADA 2706 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Los estanques de pesca eran un espectáculo lamentable. Decenas de Idemianos, Aerugones y otros esclavos se metían hasta la cintura en el agua sucia del pantano para capturar criaturas parecidas a peces para sus amos.

La anfitriona Letumiana instó a los miembros de la misión a seguir adelante como si el concepto de compasión le sonase de algo pero no quisiera que demostrásemos ninguna, aunque ellos se quedaron a mirar, intentando no mostrar tal sentimiento. Las instrucciones de nuestro equipo eran que hicieran la vista gorda ante toda perversidad que encontrásemos en nuestro camino, por dolorosa que fuera de ver.

Y tenían un motivo oculto. Había un contacto entre los cautivos, un joven soldado Idemiano llamado Uma, que podría ayudar a nuestro agente especial. Para ganar más tiempo, podían intentar reunir algunas muestras locales, aunque algunos estaban tentados de buscar a Uma.

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):

- » **Buscar a Uma:** Lee la **Entrada 2718**.
- » **Capturar un espécimen local:** Lee la **Entrada 2645**.

ENTRADA 2707 - MICELIO

- Abre la Planetopedia por las páginas **18 y 19 (Micelio)**.
- Pon la carta de Amenaza del *Micelio* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Cada Sector de este Planeta tiene un pequeño espacio encima del número de Sector. Son espacios de Micelio y a veces se te pedirá que coloques un marcador en ellos.
- Si hay un Tripulante de Escalafón 1 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K09**. Si hay un Tripulante de Escalafón 2 en el equipo de exploración, coge la carta de Ascenso de escalafón **K10**. Ponlas con la cara de «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso. Puedes leer su cara de «Completado» en cualquier momento.
- Abre el Registro de la nave por la página **26** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 2708 - MAPA ESTELAR

Diario de descubrimientos espaciales de Atta

El sistema Wayman 21, bautizado así por el legendario capitán de la *ISS Vanguard*. Es conmovedor que los terrícolas quieran que el universo recuerde para siempre a sus héroes.

La verdad es que se trata de un sistema muy interesante. Hay una luna con una superficie esculpida, un planeta rico en recursos y una anomalía cerca del sol, que parece haber invertido la entropía.

Dale la vuelta a la carta **Y23 (Wayman 21)** para ponerla por el lado de inspeccionado.

ENTRADA 2709 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si la carta **B02** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), repón 1 .

Si la carta **B11** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), repón 1 .

Si la carta **P251** está en el Sector 5, lee la **Entrada 2716**. De lo contrario, sigue leyendo:

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

- » **Pedir a la representante que os muestre un lugar importante:**
Pon la carta **P251** encima de las cartas de este Sector.
- » **Preguntar por el entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2710 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

En mi humilde opinión, el hallazgo de los cigotos congelados es el más destacado de toda la expedición en Anillo de Hielo.

Durante su exploración, el equipo no encontró ninguna pista sobre la identidad de la especie espacial que se había apoderado de la base de los asteroides tras la marcha de los Constructores. Cuando el equipo de exploración encontró un contenedor con un sistema de refrigeración y dos docenas de cigotos en su interior, concluimos que, en lugar de dejar registros, los extraños se habían dejado a sí mismos.

Dentro también encontramos instrucciones sobre cómo cuidar de los cigotos. En este momento es imposible, pero si dedicamos tiempo y recursos suficientes, algún día podremos revivir esta especie olvidada y posiblemente extinta.

Como miembro de un pueblo fracturado, conflictivo y maldito, me gustaría que eso ocurriera algún día.

- Obtén el Descubrimiento único 10.
- Descarta la carta de Misión **M13** y retira del juego la carta de Aterrizaje **L4**.
- Pon la carta **Y15** (*Gamma Aquilae 3*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2711 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Abajo! ¡Todo el mundo al suelo! Uno de los hostiles se mueve en nuestra dirección. No disparéis. Todavía tenemos una oportunidad...

[Tripulante 2]: ¿Una oportunidad para qué? ¡Nos van a disparar como a patos!

[Tripulante 1]: Comandante, se me ha ocurrido una travesura bastante puñetera. Mira este artilugio.

[Comandante del equipo de exploración]: Un generador de pulsos electromagnéticos. Bien. ¡Enchúfalo!

[Tripulante 1]: Y mira. El enemigo se ha quedado inmovilizado por un momento. El generador ha inutilizado los motores de su uniforme.

[Comandante del equipo de exploración]: No malgastemos la oportunidad. ¡En marcha, gente!

Mira las cartas **P222** (*Cazador*) y **P222** (*Saboteador*) y pon una de ellas encima de las cartas que haya en el Sector 2, 3, 4 o 5.

ENTRADA 2712 - MICELIO

- A
- B
- C
- D
- E
- F

ENTRADA 2713 - RECUERDO LETAL

Diario personal de Roland V-341

Nunca he estado tan cerca de conocer el miedo que sienten otras especies inteligentes como aquel día.

El desastre era inminente. El equipo de exploración y yo llegamos a la nave de descenso a duras penas. La máquina consiguió despegar de algún modo, aunque la mitad de los sistemas electrónicos funcionaban mal por la influencia del objeto.

Creo que grité. Al menos estoy seguro de que alguien lo hizo.

Volvimos a la *Journeyer* justo a tiempo, y el capitán no dudó en huir. El último vídeo que grabamos muestra el artefacto del tamaño de una luna implosionando, lo que desestabilizó el sistema binario, y a ambas estrellas en rumbo de colisión.

Afortunadamente, ya estábamos lejos cuando los soles chocaron. El sistema planetario más prometedor de nuestra sección de la galaxia ha sido devorado por un agujero negro.

Mi sed de aventuras ha quedado irremediabilmente dañada.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 2714**. De lo contrario, sigue leyendo:

1. Pon la carta **Y18** (*Epsilon Lyrae*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
2. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
3. Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2714 - RECUERDO LETAL

Hicimos todo lo que pudimos para salvar el sistema, pero hay límites a lo que podemos hacer. Por triste que sea, el sistema *Epsilon Lyrae* ya es historia.

¡Enhorabuena! Has completado la Operación Recuerdo letal.

ENTRADA 2715 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Estoy estudiando las formas de vida del río subterráneo, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y?

[Tripulante 1]: La vida submarina parece extrañamente pasiva, como desprovista de voluntad de vivir. Y probablemente infestada de esporas.

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

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

- Obtén el Descubrimiento único 26.
- Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 2716 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Emisaria jefe]: ¿Qué es esa cosa de ahí? Parece una nave, ¿verdad?

[Letumiana]: Pues sí.

[Emisaria jefe]: Hemos visto muchas naves, pero nunca con ese diseño. ¿Quién aterrizó con ella?

[Letumiana]: No lo sabemos. No se lo preguntamos.

[Emisaria jefe]: Uhm... Entonces, ¿qué pasó?

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):

- » **Convencer a la representante para que te hable de la nave:**
Gasta 2 Suministros o cada Tripulante que esté en los Sectores 4, 5, 6 y 7   para leer la **Entrada 2727**.
- » **Regresar a la calzada:** Descarta la carta **P251** del Sector 5.
- » **Preguntar por el entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2717 - MICELIO

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

De lo contrario, esta Entrada termina.

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, con eso debería bastar. Coge el equipo y...

[Tripulante 2]: ¡Eh! ¡Mira esas enredaderas! ¿Son...?

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Están llevándose nuestras cosas!

[Tripulante 1]: ¿Te preocupas por las cosas? ¡Que me están atrapando a mí! ¡Ayuda!

Obtén 1 Micelio.

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):

- » **No oponer resistencia:** Coge 2 cartas de Equipo al azar de entre todos los Tripulantes de este Sector y ponlas en el espacio de Elementos perdidos. Por ahora no están disponibles. Descarta sus fichas del tablero de Planeta si tenían alguna. Lee la **Entrada 2719**.
- » **Atacar a las enredaderas que se están llevando el equipo:**  para leer la **Entrada 2725**.

ENTRADA 2718 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Uma estaba enfermo y tan demacrado que la emisaria solo lo reconoció por el tatuaje de su brazo izquierdo. Se detuvo, fingiendo interesarse por una especie de arbusto viscoso, y susurró su nombre.

Uma no había bajado la guardia en ningún momento. Sus ojos se iluminaron, pero solo durante una fracción de segundo. Después de agarrar a una monstruosa criatura parecida a un pez, la arrastró hasta la orilla e hizo parecer que se detenía accidentalmente cerca de ella con el fin de crear una oportunidad para que pudieran mantener una breve conversación.

Sabía dónde estaba la Bestia y estaba dispuesto a hacer todo lo que estuviera en su mano para hacerle daño a quienes lo habían capturado. Le dio la localización del ser a la emisaria y ella se la transmitió de inmediato al agente especial. Luego se separaron.

Esperamos poder volver a ver a este valiente algún día.

Pon la carta **P242** en el Sector 3.

ENTRADA 2719 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué ha pasado?

[Tripulante 2]: Una de esas lianas me agarró por los pies y me estaba hundiendo, ¡pero entonces paró! ¡Como si hubiera perdido el interés!

[Tripulante 1]: ¿Qué suerte has tenido.

[Comandante del equipo de exploración]: Sé por qué esa cosa perdió el interés. Mira, mi mochila ha desaparecido. Y el contenedor de muestras.

[Tripulante 1]: Y mi bolso.

[Tripulante 2]: Así que no quería hacernos daño, solo robarnos. ¿Por qué?

Marca la casilla **D** de la **Entrada 2712**.

ENTRADA 2720 - MICELIO

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

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

- Lee la **Entrada 2722**.
- Lee la **Entrada 2724**.
- Lee la **Entrada 2726**.
- Lee la **Entrada 2728**.

ENTRADA 2721 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Debemos volar justo entre esas dos estrellas y aterrizar en ese extraño objeto entre ellas.

[Tripulante 1]: ¿Estará a la altura la nave de descenso?

[Comandante del equipo de exploración]: La hemos modificado. Ya lo veremos.

[Tripulante 1]: ¿Y qué tenemos que hacer en el objeto, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Para empezar, averiguar qué es. Seguramente se trata de algún tipo de asteroide artificial o pequeña luna, sin duda obra de los Constructores, aunque no tenemos ni idea de por qué lo colocaron allí. El sistema solar que nos rodea parece ideal para la colonización, pero antes de poner un pie en cualquier planeta, debemos asegurarnos de que el objeto no es una bomba de relojería.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, cada Tripulante 3  y lee la **Entrada 2723**. De lo contrario, sigue leyendo:

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 2723**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Nausea	Cada Tripulante 5 -   .
	Pulso electro-magnético	Si  es 5 o más, devuelve 1 carta de Equipo al azar a la «Armería». De lo contrario , devuelve 3 cartas de Equipo al azar del tablero de Nave de descenso a la «Armería».
	Gravedad aplastante	Elige una opción: » Cada Tripulante tira  . » Pierde 5 -  Suministros.
	Erupción solar	Si  es 5 o más, cada Tripulante  . De lo contrario , elige una opción: » Cada Tripulante  . » Un Tripulante tira  .

ENTRADA 2722 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Escuchad todos. Tengo la extraña sensación de que el planeta trama algo. Como si se estuviera volviendo hostil o algo así.

[Tripulante 2]: ¿Qué pasa, ahora tienes poderes mentales?

[Comandante del equipo de exploración]: Bromas aparte, yo también lo siento.

Cada Tripulante tira .

Sustituye tu Condición global actual por la carta **G13**.

ENTRADA 2723 - RECUERDO LETAL

Diario personal de Roland V-341

Tenía la sensación de que no confiaban en mí. No me extraña. Fui el primer Alucinor que se inscribió como ayudante del equipo de exploración y no había ningún vínculo real entre nosotros. Y la cadena de mando también me perjudicó. Los Alucinor no estamos acostumbrados a seguir las órdenes de nadie, pero decidí hacer lo posible para encontrarle el sentido.

Justo después del aterrizaje, me di cuenta de que seguir las normas sería más difícil de lo que pensaba. ¡Ese objeto artificial era fascinante! Su superficie, totalmente metálica, era tentadoramente irregular, llena de fisuras, agujeros e incluso cañones. Lo más probable es que también esté hueco por dentro. Era el lugar adecuado para que un Alucinor desapareciera durante horas para buscar, explorar y vivir aventuras, pero no. Las órdenes eran nuestra prioridad y nuestro capitán era una persona cautelosa. Tenía que olvidarme de ponerme a correr aventuras sin rumbo al estilo Alucinor, lo cual se me antojaba extraño. Al fin y al cabo, los mejores descubrimientos se producen por accidente, y los accidentes ocurren cuando uno vaga sin rumbo fijo.

Pero supongo que la exploración no es momento para filosofía.

Abre la Planetopedia por las páginas **14** y **15** (*Recuerdo letal*). Retira del juego la carta de Aterrizaje **L05**.

1. PREPARA EL TABLERO DE PLANETA
 - Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (ponlos boca abajo en el orden en que aparecen enumerados: la primera carta en la parte inferior, la última en la parte superior).
 - Busca la carta de Misión **M16** y ponla en el espacio de Misión junto al tablero de Planeta.

- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Baraja el mazo de Eventos 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.
- Si hay 2 o 3 Secciones en el equipo de exploración, pon la ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo de la carta de Condición global.

Nota: No hay cartas de Ascenso de escalafón durante esta Exploración planetaria.

2. DESEMBARCA

- Coloca en el Sector 1 la figura de la Nave de descenso y todos los Tripulantes junto con la figura del Compañero elegido.
- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal y Equipo de misión. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba de su mazo el número de cartas indicadas en su tablero de Tripulación.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial y la carta de Compañero.

3. ¡Comienza la Exploración planetaria!

ENTRADA 2724 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Cada vez cuesta más caminar, ¿verdad?

[Tripulante 2]: Sí, la vegetación es aparentemente más densa. Y las enredaderas intentan atrapar mis pies y mis brazos.

[Comandante del equipo de exploración]: También me pasa a mí. Algo está cambiando. ¿Pero qué?

Cada Tripulante tira .

Sustituye tu Condición global actual por la carta **G14**.

ENTRADA 2725 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Son alucinaciones o esas enredaderas se arrastran hacia nosotros?

[Tripulante 1]: Sí que lo están haciendo. ¡Mira, las raíces acaban de salir disparadas del suelo! ¿Está la jungla en nuestra contra?

[Comandante del equipo de exploración]: Retroceded. Despacio y con calma.

[Tripulante 2]: Comandante, hay cosas moviéndose a nuestro alrededor.

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, esto es demasiado. ¡Fuego!

*** **Ráfaga de disparos** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Alto el fuego. ¿Todos bien?

[Tripulante 1]: Probablemente. Las verduras agresivas se han ido.

Obtén 1 Micelio.

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo*.

Marca la casilla **D** de la **Entrada 2712**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2726 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Lo has visto? ¡Esa enredadera intentaba atacarme!

[Tripulante 1]: ¡Oye, ayúdame! ¡Ayuda!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué?

[Tripulante 1]: ¡No puedo mover los pies! ¡Estas raíces de aquí! ¡Me han atrapado!

Cada Tripulante tira .

Sustituye tu Condición global actual por la carta **G15**.

ENTRADA 2727 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

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

Discurso de la anfitriona Letumiana

¡Esos imbéciles! ¡Esos miserables y desafortunados imbéciles! Hace siglos, aterrizaron aquí como si fuera tierra de nadie y se dispersaron por todas partes, tocándolo todo, recogiendo muestras y hablando con sus desagradables y agudas voces. Los observábamos desde la niebla y los odiábamos. Cuando la Vidente nos dio la orden, nuestros poderosos guerreros no dudaron. Nos abalanzamos sobre ellos y los masacramos a todos para alimentar con sus magros e indignos cuerpos a nuestra prole. Los más valientes de nuestros soldados no se conformaron con eso y tomaron también su nave, ganándose la gratitud eterna de nuestra nación. Somos un pueblo lleno de recursos, visitantes. Tardamos poco en aprender todos los secretos de la nave y despegamos antes de que sus sistemas electrónicos fallaran para darle a todo el universo una funesta lección sobre nuestras habilidades de combate.

Aumenta en 1 el contador de Negociación de la carta de Misión **M20**.

ENTRADA 2728 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** **Armas disparando** ***

[Tripulante 1]: ¡Están por todas partes!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡No paréis!

[Tripulante 2]: ¡Encima de ti, jefa! ¡Las enredaderas de encima!

[Comandante del equipo de exploración]: Mierda, por un pelo.

*** **Silencio** ***

[Tripulante 2]: Silencio al fin.

[Comandante del equipo de exploración]: No por mucho tiempo. En marcha.

Cada Tripulante tira .

ENTRADA 2729 - LUNA TALLADA

A
 B
 C

ENTRADA 2730 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

- Si la carta **B02** está en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3), repón 1 .
- Si la carta **B11** está en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3), repón 1 .
- Si la carta **P252 (El Crisol)** está en el Sector 6, lee la **Entrada 2734**.

De lo contrario, sigue leyendo:

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

- » **Pedir a la representante que os muestre un lugar importante:**
Pon la carta **P252** encima de las cartas de este Sector.
- » **Preguntar por el entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2731 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Comunicaciones, tenemos un problema.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Uno peligroso?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Uno moderadamente intrigante. Y potencialmente peligroso, sí. Hemos detectado otra nave de descenso en un asteroide lejos del vuestro.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿De quién es?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Esta es la parte realmente interesante. No tenemos ni idea. Proceded con cuidado.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Comandante del equipo de exploración, tenemos uhm... lecturas vagas. ¿Notáis algo inusual a vuestro alrededor?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No. La verdad es que no.

[**Tripulante 1**]: Bueno... Nosotros sí. Hay temblores rítmicos, apenas detectables por los sensores.

[**Tripulante 2**]: Son... cada vez más fuertes.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Comunicaciones, ¿lo has oído?

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Es la confirmación que necesitábamos. Nuestra IA cree que el objeto tiene un mecanismo de autodestrucción y acaba de activarse. Equipo de exploración, nuestro objetivo ha cambiado. Debéis desactivar la bomba.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Equipo de exploración, ¿me recibís? Hemos localizado el punto de aterrizaje de los recién llegados.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Dime que han venido aquí para montar un picnic.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Eso os toca averiguarlo a vosotros. Os mando las coordenadas. Creemos que podría ser algún tipo de centro de control. ¡Tenéis que llegar allí para detener la explosión!

[**Comandante del equipo de exploración**]: Nos ponemos en marcha.

- Descarta la carta de Misión **M16**.
- Busca la carta de Misión **M17** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Pon un marcador en el espacio **9** de la carta de Misión **M17**; este es el contador de Destrucción. Cuando tengas que reducir el contador de Destrucción en 1, mueve el marcador a la casilla que tenga 1 número menor. Cuando llegue a 0, toda esta estación estallará, matando a todos los seres de este sistema.
- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P230**.
- Pon la figura del **Saboteador** en el Sector **6**.
- Pon la carta de Amenaza del **Saboteador** en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del **Cazador** en el Sector **1**.
- Pon la carta de Amenaza del **Cazador** en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G07**.
- Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P223**.
- Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P232**.
- Sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P233**.
- Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P238**.

ENTRADA 2732 - LUNA TALLADA

Diario personal de Atta

Nos vamos de Luna tallada. Los tetrarcas no quieren perder más tiempo intentando resolver un antiguo enigma. De hecho, ni los indicios recopilados ni nuestras sesiones de intercambio de ideas nos han acercado siquiera a desentrañar el secreto de esta galería de arte espacial.

En el fondo de mi corazón, sigo planeando volver allí algún día solo para satisfacer mi alma con su belleza pura y simétrica. Y, ¿quién sabe? ¿Quizás verlo desde una nueva perspectiva me permita descifrar el misterio?

Adiós, Luna tallada. Gracias por dejar que te admire.

- Pon todos los Descubrimientos encontrados en «Descubrimientos reunidos».
- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa de Indicios. Después, devuelve el mazo de Descubrimientos a «Descubrimientos».
- Saca todas las cartas de Tripulante del sobre «A la espera...».
- Continúa con el siguiente paso del Registro de la nave.

ENTRADA 2733 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: ¿Y no hay otra manera?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No. No según el escáner.

[**Tripulante 2**]: Pues nos queda un buen rato de podar arbustos para pasar.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Cuanto antes empecemos, antes acabaremos. En marcha.

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):

- » **Estudiarlo:**   para leer la **Entrada 2737**.
- » **Abrirse camino a la fuerza:**  para leer la **Entrada 2747**.
- » **Ignorarlo y encontrar la forma de rodearlo:**   y sustituye el PDI en este Sector por la carta **P263**.

ENTRADA 2734 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[**Emisaria jefe**]: Y... ¿qué me dices de ese menhir? ¿Forma parte de tu religión?

[**Letumiana**]: Sí. Y no.

[**Emisaria jefe**]: Oh, veo otro, allí en la niebla... ¿Qué habías dicho? ¿Sí y no?

[**Letumiana**]: La guerra es nuestra religión. Y esos monolitos señalan la zona del Crisol.

[**Emisaria jefe**]: El Crisol. Parece que se trata de otra historia sobre vuestros valientes guerreros.

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):

- » **Convencer a la representante para que hable del Crisol:** Descarta 1  o cada Tripulante que esté en los Sectores **4, 5, 6 y 7**   para leer la **Entrada 2739**.
- » **Regresar a la calzada:** Descarta la carta **P252** del Sector **6**.
- » **Preguntar por el entorno:** Obtén 1 Indicio de cualquier tipo.

ENTRADA 2735 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: ¡Estas son nuestras cosas!

[**Tripulante 1**]: Comandante, hemos encontrado lo que nos robaron. Todo está aquí, en esta pequeña isla. Todo bien colocado, ¿como si alguien o algo hubiera organizado su botín? ¿Nos lo llevamos?

[**Comandante del equipo de exploración**]: A ver, es nuestro y seguramente lo necesitaremos para sobrevivir, pero... la pregunta es, ¿quién lo hizo?

[**Tripulante 1**]: Algo me dice que pronto lo sabremos.

Coge todas las cartas de Equipo del espacio de Elementos perdidos. Los jugadores se reparten las cartas de Equipo. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya.

Descarta todos los marcadores del espacio de Elementos perdidos. Por cada marcador descartado, obtén 1 Suministro.

Obtén 1 Micelio.

Pon a todos los Tripulantes que estén en este Sector en el Sector **7**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2736 - RECUERDO LETAL

Audio del puente de la *Journeyer*

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Capitán, me preocupa el equipo de exploración. ¿Llegarán a tiempo?

[**Capitán**]: Deberían.

[**Vulter, oficial de Comunicaciones**]: Tengo mis dudas. El objeto es cada vez más inestable.

Reduce el contador de Destrucción en 1.

Si solo hay 2 Secciones en juego, pon la ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo de la carta de Condición global **G07**.

ENTRADA 2737 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: ¡Escuchad todos! He analizado las raíces de las plantas cercanas y he descubierto que están conectadas con el micelio.

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Con el micelio?

[**Tripulante 2**]: Sí, parece estar en todas partes. Crece a mucha mayor profundidad de la que nuestros aparatos pueden medir. Es el verdadero sistema circulatorio del planeta.

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Y todas las plantas están de algún modo conectadas a él?

[Tripulante]: ¡Sí!

[Comandante del equipo de exploración]: Esto hay que decírselo a la tetrarca Trache'i. Y a la oficial de investigación Atta también.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2712**.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P263**.

ENTRADA 2738 - SITUACIÓN

- Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2741**.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Es demasiado pronto para saber cómo le va a la colonia.

Esta Entrada termina.

ENTRADA 2739 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

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



Discurso de la anfitriona Letumiana

Cada año, nuestros guerreros más formidables regresan a este planeta para participar en el Crisol y competir por el título de la Bestia. Una vez que cruzan la línea invisible entre los menhires, no pueden dar marcha atrás, o vivirán constantemente en la ignominia por su cobardía. Por eso los que están dentro del círculo de monolitos luchan a muerte hasta que solo queda uno.

El vencedor tiene derecho a llamarse la Bestia. Las Bestias ganan el renombre y respeto necesarios para ponerse al mando de las tropas y los escuadrones de nuestras huestes sin rival.

La más antigua de las Bestias aún vive aquí, lo bastante feroz como para inspirar a las jóvenes generaciones de guerreros y engendrar una descendencia de primera. Es un gran honor estar ante su presencia.

Y sí. Puedo ver la pregunta en vuestros ojos, visitantes. A veces la lucha es tan encarnizada que no hay vencedores. ¿Y entonces? Pues honramos su muerte, ya que ninguna otra nación puede presumir de tan buenos guerreros.

Aumenta en 1 el contador de Negociación de la carta de Misión **M20**.

ENTRADA 2740 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Esto es interesante. Oigo música.

[Tripulante 1]: Sí, es... es espeluznante, pero hermosa.

[Comandante del equipo de exploración]: Y viene de la cueva de detrás de la cascada. Vamos a ver quiénes son los músicos.

Si hay al menos 4 casillas marcadas en la **Entrada 2712**, lee la **Entrada 2742**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Los sonidos son relajantes y sientes cómo se relajan tu mente y tus músculos.

Puedes robar 1 carta de Sección o reponer 2 .

ENTRADA 2741 - SITUACIÓN

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: Compañeros tetrarcas, nos hemos reunido aquí para discutir las dificultades a las que se enfrenta nuestra colonia de Borde del Abismo. He aquí una lista de asuntos en los que debemos ayudarles.

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

- Pon a 2 Tripulantes disponibles en «Tripulantes descansando» o baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).
- Descarta 1  o baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).
- Pon a 1 Tripulante disponible de Escalafón 3 en «Tripulantes descansando» o baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Retira del juego la carta de Situación **S09**. Pon la carta **N10** (*Borde del Abismo*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2742 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, estamos dentro de una cueva rebosante de setas. Los sonidos que habíamos oído fuera son obra suya. Las setas están... cantando. Sí, es la forma correcta de describirlo. Y... creo que nos observan, o al menos nos perciben con sentidos que aún desconocemos. La música cambia a medida que nos movemos.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Podríaís estar a punto de hacer un descubrimiento histórico. Y, ¿comandante? Tengo aquí a alguien que quiere hablar contigo.

[Trache'i]: Comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Venerada tetrarca Trache'í! Qué honor...

[Trache'í]: Corta el rollo, comandante. ¿El ritmo de la música cambia cuando os movéis?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, exactamente. Basta un leve gesto con la mano para que cambien de tono.

[Trache'í]: Así que podría tratarse de su lengua o al menos una forma de comunicación.

[Comandante del equipo de exploración]: Intrigante.

[Trache'í]: Poned a la IA a descifrarlo. ¡Y no toquéis esos hongos!

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

De lo contrario, esta Entrada termina.

- Obtén el Descubrimiento único **23**.

Busca la carta de Misión opcional **M19** y ponla en el espacio de Misión junto al tablero de Planeta.

ENTRADA 2743 - RECUERDO LETAL

Si hay un Tripulante Humano en este Sector, lee la **Entrada 2745**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Aún no han abierto fuego. ¿Será una oportunidad para hablar?

[Tripulante 2]: No lo creo. Sería una estupidez intentar razonar con esos cerdos.

[Comandante del equipo de exploración]: Cállate. (Se aclara la garganta). Saludos. Somos un grupo de investigación de Desguace...

[Tripulante 1]: ¡Están abriendo fuego!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Retirada!

*** *Pasos corriendo, respiración pesada* ***

[Comandante del equipo de exploración]: Aquí estamos a salvo. ¿Algún herido?

[Tripulante 1]: Nada serio.

[Tripulante 2]: Lo mismo digo. ¿Y ahora qué?

Cada Tripulante que esté en este Sector tira  o se mueve a un Sector conectado.

Puedes realizar 1 acción adicional.

ENTRADA 2744 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Ha sido más un concurso de aguantar la mirada que una negociación, pero los emisarios han conseguido finalmente firmar una especie de tregua con los Letumianos. De algún modo, seguían temiéndonos a nosotros y a nuestro teórico poderío, y consideramos prudente no demostrarles en ningún momento que estaban equivocados. Aunque los tripulantes regresaron demasiado agotados y agobiados para celebrarlo, sí que pudieron informar al capitán de que los Letumianos habían prometido dejar de atacar nuestros sistemas y nuestras colonias.

Solo quedaba una pregunta... ¿durante cuánto tiempo?

Marca la casilla **D** de la **Entrada 2985**.

- Descarta las cartas de Misión **M20** y **M21**.
- Pon la carta **Y30** (*Sector Sombra*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 2332**.

ENTRADA 2745 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Saludos. Somos un grupo de investigación de Desguace...

[Tripulante 1]: ¡Están abriendo fuego!

[Tripulante 2]: ¡Corred!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, los hostiles han hecho algunos disparos de advertencia y han huido. ¿Y ahora qué?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Seguid con el plan, comandante.

Mueve esta Amenaza al Sector conectado con el número más alto.

Repón 2

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 2746 - MAPA ESTELAR

Órdenes de Trache'i

Enviaremos un pequeño equipo a Lambda Corvii B, también conocido como «Paraíso Desatado», para asegurarnos de que el primer equipo de exploración no ha pasado por alto algún descubrimiento interesante.

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):

- » **Examinar la Foliatrapa anfibia** (solo si no tienes el Descubrimiento único **19** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para poner la carta **19** (*Feromonas de anfibios*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».
- » **Volver a la nave de descenso**: Obtén 4 ; esta Entrada termina.

ENTRADA 2747 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Creo que vamos demasiado rápido, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Tienes razón. Vamos a tomarnos un respiro.

[Tripulante 1]: Y a ponernos al día también con la investigación. Mira, veo algunos especímenes de flora interesantes. Déjame cogerlos.

Obtén 1 Micelio.

Obtén 3 Indicios de *Flora insólita*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P263**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2748 - LUNA TALLADA

Informe de Trache'i n.º 348/15

Es raro que mi equipo y yo nos encarguemos de asuntos artísticos, así que hemos tardado más tiempo del previsto con el proyecto. Sin embargo, tras nuestra investigación hemos concluido que el arte de Luna tallada no fue creado por ninguna nación o especie inteligente que conozcamos.

- Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo* y 1 Descubrimiento de *Especimen vivo*.
- Pon todos los Descubrimientos encontrados en «Descubrimientos reunidos».
- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa de Indicios. Después, devuelve el mazo de Descubrimientos a «Descubrimientos».
- Saca todas las cartas de Tripulante del sobre «A la espera...».
- Continúa con el siguiente paso del Registro de la nave.

ENTRADA 2749 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

El corazón de las Tinieblas, crónica oficial de la misión diplomática

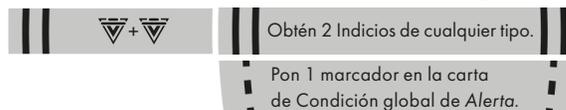
Para disgusto de nuestra anfitriona, pudimos ver sus viviendas. Eran simples madrigueras en el barro, toscamente cubiertas de hojas y ramas. No es algo que encaje con una nación espacial. ¿Quizás habíamos encontrado al fin algo de lo que los Letumianos se avergonzaban?

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):

» Haz la siguiente prueba de dados:

ROBAR ALGO DE LAS VIVIENDAS

=



» **Abandonar la zona residencial**: Esta Entrada termina.

ENTRADA 2750 - BASE ANILLO DE HIELO

- Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Extracto de la crónica del asentamiento

Aunque algunos nos sentimos arrepentidos, no tenemos tiempo para disculpas. Nuestros sistemas de defensa están poco desarrollados, por lo que debemos centrarnos en preparar la estrategia adecuada. Las naves alienígenas se acercan rápidamente y están asumiendo lo que parece una formación de ataque, aunque desconocemos sus intenciones. Sabremos más cuando estén lo bastante cerca para abrir canales de comunicación.

Sigo manteniendo que nuestra colonia no está en peligro. Sin embargo, no me negaría a discutir la posibilidad de una evacuación si...

ENTRADA 2751 - MICELIO

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

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

Lee la **Entrada 2752**.

Lee la **Entrada 2753**.

ENTRADA 2752 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Oye, ayúdame con el astromóvil! ¡Está atascado entre dos montículos!

[Tripulante 2]: ¿Qué quieres decir? ¡Eso es imposible!

[Tripulante 1]: Mira.

[Tripulante 2]: Lo dejé en un claro perfectamente plano y... Mierda, está atascado.

[Tripulante 1]: Esto no pinta bien. Tenemos todo tipo de recursos en él.

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):

- » **Abandonar el astromóvil**: Lee la **Entrada 2755**.
- » **Intentar liberar el astromóvil con cuidado**: 4 para leer la **Entrada 2757**.
- » **No crees que hacerlo con delicadeza vaya a bastar; usar miniexplosivos**: 3 para leer la **Entrada 2759**.

ENTRADA 2753 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Nuestro astromóvil está exactamente donde lo dejamos. Sigue atascado.

[Comandante del equipo de exploración]: Te dije que nadie se lo iba a llevar.

[Tripulante 1]: Pero nuestros recursos sí. No han dejado nada.

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

- » **Intentar liberar el astromóvil con cuidado**: para leer la **Entrada 2761**.
- » **No crees que hacerlo con delicadeza vaya a bastar; usar miniexplosivos**: 3 para leer la **Entrada 2759**.
- » **Abandonar el astromóvil**: Esta Entrada termina.

ENTRADA 2754 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

Ya está. Centro de mando, he encontrado un camino. Uno amplio, incluso cómodo dadas las circunstancias, por

supuesto. Muchas pisadas de lagarto aquí y allá. Espero que me lleve a sus estanques de cría. Cambio y corto.

Descarta la carta **P244** de este Sector.

Pon la carta **P245** en el Sector 1.

ENTRADA 2755 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¿Y nuestros recursos?

[Comandante del equipo de exploración]: Cojamos todo lo que podamos y dejemos el astromóvil aquí.

[Tripulante 2]: ¿Es seguro?

[Comandante del equipo de exploración]: Nadie se lo va a llevar.

Pierde 2 Suministros.

Por cada Suministro perdido, pon 1 marcador en el espacio de Elementos perdidos.

ENTRADA 2756 - LUNA TALLADA

Lee la **Entrada 2732**.

ENTRADA 2757 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Todo lo que necesitamos para recuperar el astromóvil son algunos trozos de madera resistentes, nuestro cabrestante y un árbol fuerte.

*** **Ruido sordo** ***

[Tripulante 1]: ¡El suelo tiembla!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Retroceded!

*** **Choque metálico sordo** ***

[Tripulante 2]: Ha estado cerca.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Algún herido?

[Tripulante 1]: No, pero... ¿Qué ha sido eso?

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿me oís? Acabamos de perder el astromóvil.

[Comunicaciones]: ¿Qué ha pasado?

[Comandante del equipo de exploración]: Ojalá lo supiéramos. Se abrió un agujero en el suelo y se lo tragó.

Pierde 2 Suministros. Por cada Suministro perdido, pon 1 marcador en el espacio de Elementos perdidos.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2712**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P265**.

ENTRADA 2758 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión de sabotaje

[Agente de sabotaje]: He llegado. Veo las formas rectangulares de los estanques Letumianos, como decía el informe. Están desprotegidos.

[Centro de mando del equipo especial]: ¿Seguro?

[Agente de sabotaje]: Los sensores no muestran actividad y ningún sistema de defensa electrónico sobreviviría a tanta humedad. Quizá ni siquiera se les haya ocurrido que alguien quisiera matar a su prole.

[Centro de mando del equipo especial]: Bien. Procede.

[Agente de sabotaje]: Estoy de pie al borde del estanque. Veo decenas de miles de sus renacuajos arremolinándose en el agua. Me están mirando con la boca abierta. Parecen... bueno, inocentes.

[Centro de mando del equipo especial]: Permíteme recordarte, teniente, que son parte de la sociedad inteligente más mortífera que hemos conocido.

[Agente de sabotaje]: Claro, pero aun así... Son crías. ¿Seguro que tenemos que...?

[Centro de mando del equipo especial]: Teniente, tienes tus órdenes. No hace falta que matemos a esos renacuajos. Solo tienes que plantar tu bomba y marcharte para darnos una ventaja en las negociaciones. ¿Todo claro?

[Agente de sabotaje]: Sí, señor.

Descarta la carta **P245** de este Sector.

Pon la carta **P246** en el Sector 2.

ENTRADA 2759 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Bien, el cable está asegurado.

[Tripulante 2]: El árbol aguantará y también he plantado algunas minicargas cerca del chasis inferior. Si las detonamos simultáneamente, podríamos arrancar el vehículo de la tierra.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien, hagámoslo.

*** **Explosiones, rugido de motores** ***

[Tripulante 1]: ¡Sí! ¡Lo hemos conseguido! ¡Hemos liberado el astromóvil!

[Comandante del equipo de exploración]: Ahora, subíos y salgamos de aquí antes de que...

[Tripulante 1]: No tan rápido. Hay muchas cosas pegadas al chasis. Algunos minerales, algo de micelio... Vamos a cogerlo todo.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y 1 *Micelio*.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2712**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P265**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2760 - BASE ANILLO DE HIELO

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Comunicación del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Tengo un mal presentimiento sobre esta caja.

[Tripulante 1]: Apártate, jefa. La abriré.

*** **Chasquido húmedo** ***

[Tripulante 1]: Ugh. Algo se murió aquí dentro y los gases se expandieron con la descomposición.

[Comandante del equipo de exploración]: Lo bueno es que no puedes oler el hedor.

Cada Tripulante que esté en este Sector tira **DE**.

ENTRADA 2761 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Todo lo que necesitamos para recuperar el astromóvil son algunos trozos de madera resistentes, nuestro cabrestante y un árbol fuerte.

*** **Ruido sordo** ***

[Tripulante 1]: ¡El suelo tiembla!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Retirada!

*** **Choque metálico sordo** ***

[Tripulante 2]: Ha estado cerca.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Algún herido?

[Tripulante 1]: No, pero... ¿Qué ha sido eso?

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿me oís? Acabamos de perder el astromóvil.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: ¿Qué ha pasado?

[Comandante del equipo de exploración]: Ojalá lo supiéramos. Se abrió un agujero en el suelo y se lo tragó.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 2712**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P265**.

ENTRADA 2762 - LUNA TALLADA

Diario personal de Atta

Trache'i y su equipo de investigación han demostrado que la extinción de formas de vida complejas fue causada por el enfriamiento climático global. Fue un golpe mortal para el ecosistema que me entristeció profundamente. A escala cósmica, no dejará ninguna huella, pero el arte de la superficie de Luna tallada sí.

¿Será obra de sus habitantes? Si no, ¿quién lo hizo? ¿Y para qué?

Este debería ser el tema de nuestra próxima investigación. Tengo que hacer una visita a los tetrarcas.

¿Fue el arte de la luna obra de una especie inteligente?

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):

- » **Sí:** Lee la **Entrada 2732**.
- » **No:** Lee la **Entrada 2748**.

ENTRADA 2763 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si tu carta de Misión actual es la **M22**, lee la **Entrada 2768**. De lo contrario, sigue leyendo:

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):

- » **Iniciar conversaciones con la Vidente** (elegir esta opción terminará tu misión; si quieres hacer algo más antes de terminar la misión, elige la otra opción): Lee la **Entrada 2769**.
- » **Todavía no es el momento oportuno para la reunión:** Lee la **Entrada 2871**.

ENTRADA 2764 - LUNA TALLADA

Lee la **Entrada 2732**.

ENTRADA 2765 - DESGUACE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[**Tamara**]: ¡Esto es indignante!

[**Trache'i**]: ¿Exactamente qué?

[**Tamara**]: ¡No puedo aceptar sus exigencias! ¡No permitiré que nos digan cómo vivir! ¡No impondrán ninguna... segregación racial aquí! Somos un colectivo espacial independiente y multicultural, ¡y seguiremos siéndolo!

[**Trache'i**]: Sus peticiones...

[**Tamara**]: ¡Eran exigencias, no peticiones!

[**Trache'i**]: No discutamos sobre semántica, Tamara. ¿Y qué hay de los beneficios del acuerdo? Nos protegerían y al fin podríamos seguir investigando en paz.

[**Tamara**]: ¡Como esclavos!

[**Trache'i**]: Como socios. El embajador mencionó que estaban dispuestos a compartir sus hallazgos con nosotros.

[**Tohn**]: Pero la forma en que lo dijo... No, Trache'i. Y además no confío en él.

[**Ava**]: Si aceptamos las condiciones de la Tierra, muchos en Desguace se sentirán indignados y estallarán disturbios en toda la estación. Podríamos evitarlo si rechazamos las condiciones de la Tierra, pero entonces será contra ellos con quienes tendremos que luchar. Hagamos lo que hagamos, habrá derramamiento de sangre.

[**Tohn**]: Lo que me preocupa es lo lejos que pueda llegar la Tierra. ¿De verdad nos atacarán?

Lee la **Entrada 2695**.

ENTRADA 2766 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina.
De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

La Roca del cenagal se alzaba sobre ellos, parcialmente envuelta por la niebla del pantano, y era fácil entender por qué inspiraba admiración entre los primeros Letumianos. Objetos como este se convierten naturalmente en lugares de culto en las sociedades primitivas.

Había inscripciones sencillas a los lados de la roca. Eran antiguas y estaban desgastadas, pero su significado nos parecía poco claro. Los emisarios tenían ganas de acercarse a inspeccionarla, tal vez incluso de tocarla, pero todo el tiempo sentían la mirada de nuestra anfitriona en la nuca.

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):

- » **Preparar los escáneres para analizar la Roca del cenagal:** Lee la **Entrada 2781**.
- » **Recoger muestras sin usar tecnología avanzada:** Lee la **Entrada 2783**.

- » **Hacer una foto sin llamar demasiado la atención:** Lee la **Entrada 2786**.
- » **Volver:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2767 - LUNA TALLADA

Lee la **Entrada 2732**.

ENTRADA 2768 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

Sé que es una locura. Podéis quedaros atrás o huir, no os lo impediré. Necesito hablar con la Vidente otra vez. Quizá logre que entre en razón de algún modo. Comunicaciones, estoy a punto de retomar la misión.

***** Ráfaga de disparos *****

¡Me están disparando! ¡Mierda! ¡Mierda!

Cada Tripulante que esté en este Sector tira .

ENTRADA 2769 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Por algo la llamaban la Vidente. Esa reptil arrugada y decrepita era la verdadera líder de su nación asesina y el cerebro de todas sus malvadas conquistas. De verdad era capaz de ver hechos pasados y presentes. También veía lo que iba a acontecer, pero porque eran cosas que ella misma había orquestado.

La emisaria jefe se aferró a las instrucciones de los tetrarcas como a un clavo ardiendo.

«Venimos en nombre del colectivo espacial Desguace», dijo la emisaria. «Venimos a parlamentar».

«Parlamentar», repitió la Vidente en su idioma de gruñidos y siseos. La IA traducía sobre la marcha. «Y... ¿por qué queríais hacerlo?».

La emisaria había recibido instrucciones de ser directa e incluso franca.

«Vuestra flota está arrasando todo sistema solar en vuestro radio de alcance», dijo. «Queremos saber por qué».

«¿Que por qué?», repitió la lagartija con los ojos muy abiertos. «Porque queremos ganarnos el derecho a entrar en la Estrella conquistando a todas las naciones insignificantes marcadas por los grandes Constructores. Y para conseguirlo hace falta una demostración de fuerza. ¿No os resulta familiar?».

«No. No hemos quemado ninguna ciudad ni hemos pensado en diezmar naciones».

La vieja lagartija dio un paso atrás para examinar a los emisarios detenidamente.

«Sí. Ya nos hemos dado cuenta», admitió. «Y eso nos dio motivos para reflexionar. Incluso para preocuparnos».

«¿Preocuparos?», ahora era la emisaria la sorprendida.

«Os hemos tratado con respeto desde que entrasteis en la Estrella, el OTZ, una hazaña que ni siquiera nosotros habíamos logrado», admitió la Vidente. «Desde entonces os consideramos la nación más aguerrida del universo, casi iguales a nosotros. Por eso pensábamos que no era prudente empezar una guerra contra tu civilización».

Gracias a sus palabras pudimos al fin entender muchas cosas, y los emisarios se dieron cuenta de por qué los Letumianos desconfiaban tanto de nosotros.

«Pensábamos que una nación tan poderosa y valiente no tenía miramientos a la hora de someter a otras», reflexionó la Vidente. «Esperábamos que fuerais fuertes e implacables, y nada más lejos de la realidad. Y ahora venís a parlamentar. ¿Sobre qué, me pregunto?».

La Vidente se levantó de repente y se abalanzó sobre la enviada, pero se detuvo a escasos centímetros de su cara.

«¡Y no me digas que es sobre la paz!», siseó.

Si hay 2 marcadores en la carta de Misión **M21**, lee la **Entrada 2621**.

Si hay 1 marcador en la carta de Misión **M21**, lee la **Entrada 2773**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

«Y hablando de guerreros», continuó la Vidente, entrecerrando los ojos despectivamente. «Encontramos a uno de los vuestros

merodeando por la zona. Nos habría gustado enseñaros a esa alma desdichada, pero no queda mucho que ver».

A la emisaria se le cayó el alma a los pies. El agente especial había sido eliminado. Estaban solos y la Vidente no paraba de hablar.

«¡Un solo guerrero!», rugió con furia. «¡Enviasteis a un solo guerrero contra toda nuestra nación! ¡Al corazón de nuestra patria! ¡Una débil personita contra nuestro formidable poder! ¿Queríais insultarnos?».

- Retira al Tripulante que actuaba como agente especial de su funda de Escalafón. Devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin este Tripulante.
- Descarta el Descubrimiento único **33**.
- Lee la **Entrada 2659**.

ENTRADA 2770 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, al llegar a la cueva oímos cómo se movía el suelo. Puede que fueran terremotos, puede que fuera la planta, no lo sé. Escuchamos el eco por toda la cueva, pero los sonidos se apagaron cuando entramos.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 2712**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita* y 2 de *Microorganismo*.

ENTRADA 2771 - MAPA ESTELAR

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Es... extraño. Muy extraño. No me siento bien aquí, ¿vale? Acabemos rápido la exploración de este planeta y volvamos a Desguace.

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):

- » **Grabar los sonidos de la flora** (solo si no tienes el Descubrimiento único **23** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2811**.
- » **Atrapar un espécimen acuático** (solo si no tienes el Descubrimiento único **26** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2675**.
- » **Recoger muestras de micelio** (solo si no tienes el Descubrimiento único **27** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2667**.
- » **Volver a la nave de descenso**: Obtén 4 , esta Entrada termina.

ENTRADA 2772 - LUNA TALLADA

Informe de Trache'i n.º 348/13

Un examen exhaustivo y multidisciplinar de las muestras recogidas ha demostrado que la Luna tallada estuvo habitada por formas de vida complejas. El objeto del proyecto n.º 348/14, que comienza el sábado, será determinar el destino de dichas formas de vida. Una vez más, los voluntarios serán bienvenidos.

¿Qué pasó con esos organismos?

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):

- » **Se extinguieron por el calentamiento global**: Lee la **Entrada 2764**.
- » **Se extinguieron por un brusco descenso de la temperatura**: Lee la **Entrada 2762**.
- » **Se refugiaron en las profundidades de la luna**: Lee la **Entrada 2756**.

ENTRADA 2773 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Emisaria jefe]: Decidnos, ¿cuál es vuestra definición de la paz?

[Vidente]: No tenemos ninguna. Ganar es glorioso. Perder es honorable. La paz nos repugna.

[Emisaria jefe]: Por eso, tenemos que ayudaros a entender qué es la paz.

*** **Gruñidos de risa de reptil** ***

[Vidente]: ¡Eres estúpida y vanidosa!

[Emisaria jefe]: Pero lo bastante inteligente como para tender una trampa. ¿Crees que somos los únicos en esta extensión pantanosa?

[Vidente]: ¿A qué te refieres?

[Emisaria jefe]: Permíteme que te haga unas preguntas, venerada Vidente. ¿Cuándo fue la última vez que alguno de vosotros vio a la Bestia? ¿O visitó vuestros queridos estanques de cría? Piénsalo, Vidente. Piénsalo bien. ¿Quizá ahora estés dispuesta a hablar de paz?

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):

- » **Forzar un acuerdo de paz** (solo si la casilla **B** o la casilla **C** de la **Entrada 2980** está marcada **O BIEN** el valor del contador de Negociación es **7 o más**): Lee la **Entrada 2744**.
- » **Declarar la guerra**: Lee la **Entrada 2659**.

ENTRADA 2774 - MAPA ESTELAR

Recuerdo letal, análisis del artefacto

Mientras recogíamos la chatarra que sobrevivió a la destrucción de las estrellas de Epsilon Lyrae, dimos con un fragmento de la tecnología de los Constructores. Contena algunos datos sobre el control de la gravedad, aunque sin el *hardware* necesario, no podremos recrear su función.

Pon la carta **29** (*Código de tecnología antigraavedad*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2775 - LUNA TALLADA

Si hay al menos 1 casilla sin marcar en la **Entrada 2729**, lee la **Entrada 2732**. De lo contrario, sigue leyendo:

Comisión de Trache'i n.º 348/13

El objeto del proyecto 348/13 es determinar si el cuerpo celeste, denominado extraoficialmente Luna tallada, ha albergado alguna vez otras formas de vida distintas de los microorganismos. El equipo de investigación tendrá pleno acceso a las muestras recogidas por el equipo de exploración. Los voluntarios para participar en el proyecto deben presentarse antes del jueves a las 12:00, hora de Desguace.

¿Vivían en la Luna tallada otras criaturas que no fueran microorganismos?

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):

- » **Sí**: Lee la **Entrada 2772**.
- » **No**: Lee la **Entrada 2767**.

ENTRADA 2776 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Qué de flores. Si no te importa, vamos a rodearlas. No quiero pisar algo tan hermoso.

[Tripulante 1]: Yo tampoco.

[Tripulante 2]: Eh, espera. Mira cómo ondulan.

[Tripulante 1]: Hipnótico, lo admito.

[Tripulante 2]: No, no me refería a eso. Hacen sonidos cuando ondulan, ¿no lo oyes? Escucha. ¿No suena inquietantemente parecido a música?

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2712**.

Descarta la carta **P264** de tu Sector.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 2777 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Vale, no sé cómo funciona la tecnología de los Constructores, ¡pero este panel de control afecta a la fuerza del campo gravitatorio! Si movemos esto...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡No toques nada! No es momento para experimentos...

[Tripulante 2]: Los experimentos son necesarios si queremos desarmar este...

[Tripulante 1]: ¡Algo está cambiando!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Se está formando un túnel!

[Tripulante 2]: ¡Agarraos bien!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Te lo dije! ¡No! ¡Toques! ¡Nada!

*** Gritos que se detienen después de un rato ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Estáis todos bien? Pensaba que me partía en dos.

[Tripulante 1]: He sobrevivido, sí... ¡Mira, es nuestra nave de descenso!

Obtén el Descubrimiento único **29**.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P239**.

Pon a todos los Tripulantes y todas las Amenazas que estén en este Sector en el Sector **1**.

ENTRADA 2778 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vamos a llevarnos algunas de esas flores musicales, ¿de acuerdo?

[Tripulante 1]: Claro. Permíteme. Uhm... Qué raro. Sus raíces son inusualmente profundas y las plantas emiten sonidos al arrancarlas. Como si estuvieran protestando.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita*.

Descarta esta carta.

Marca la casilla **F** de la **Entrada 2712**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2779 - RECUERDO LETAL

Diario personal de Roland V-341

De algún modo conseguimos volver a la consola, y allí mantuvimos una acalorada discusión sobre cómo desactivar el dispositivo. Teníamos algunos conocimientos fragmentarios sobre el funcionamiento de la tecnología, pero aún nos faltaban muchos datos y el método de ensayo y error era la única vía.

Descendimos a los conductos técnicos (o lo que quiera que fueran), y seguimos cambiando, moviendo y manipulando el cableado hasta que volvimos a salir cerca de la nave de descenso. Fue realmente fascinante, y me moría de ganas de hablarles sobre la experiencia a otros viajeros Alucinator, pero el nerviosismo se había apoderado de mi acompañante.

Y es entonces cuando tuvimos la sensación de que nos observaban. Yo también me puse tenso.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P240**.

Pon a todos los Tripulantes y todas las Amenazas que estén en este Sector en el Sector **1**.

ENTRADA 2780 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Eh! ¡Aléjate de mí!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué está pasando?

[Tripulante 1]: ¡Aléjate! ¡Ayuda!

[Tripulante 2]: ¡Unas enredaderas han atrapado el traje!

Enredaderas... ¡o serpientes! ¡Son rápidas!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Te han herido?

[Tripulante 1]: ¡No, pero me estoy ahogando! No puedo respirar.

[Comandante del equipo de exploración]: Tranquilidad. No pierdas los nervios. ¡Voy en tu ayuda!

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

- » **Intentar liberarte sin dañar la flora:**  y avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla. Luego, lee la **Entrada 2782**.
- » **Liberarte rápidamente usando la fuerza:**  para leer la **Entrada 2785**.

ENTRADA 2781 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 **PREPARAR LOS ESCÁNERES PARA ANALIZAR LA ROCA DEL CENAGAL**

 = 

	Lee la Entrada 2699 .
	Pon 1 marcador en la carta de Condición global de Alerta .

ENTRADA 2782 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Tranquilidad. Deja de retorcerte o te vas a hacer daño.

[Tripulante 1]: Quitamela de encima. ¡Me va a ahogar!

[Comandante del equipo de exploración]: No te muevas. Cortaré la enredadera que rodea tu garganta.

[Tripulante 2]: Y yo me encargaré de la que te rodea la cintura... Anda, se van. Vuelven al suelo.

[Tripulante 1]: Por fin. Ha sido horroroso.

[Comandante del equipo de exploración]: No me cabe duda. La pregunta es: ¿qué era esa cosa? ¿Y por qué te atrapó?

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2712**. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

ENTRADA 2783 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 **RECOGER MUESTRAS SIN USAR TECNOLOGÍA AVANZADA**

 = 

	Lee la Entrada 2661 .
	Pon 1 marcador en la carta de Condición global de Alerta .

ENTRADA 2784 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): Comunicaciones, creemos que hemos desactivado el objeto. Estamos evacuando a la nave de descenso.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Eso parece. Todos los generadores de gravedad y campos de fuerza están apagados. Buen trabajo, equipo de exploración. Pero...

[Comandante del equipo de exploración]: ¿A que vas a decirnos que el objeto se está cayendo a trozos?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Más o menos, sí. Ya no está protegido de las estrellas.

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, ya lo sabemos. Cruzad los dedos. O tentáculos.

Informe del capitán de la Journeyer

Honorable tetrarca:

Me complace informar de que nuestros hombres han abordado hábilmente la situación, y el sistema está oficialmente abierto a la colonización. Siguiendo tus instrucciones, tengo intención de pasar allí dos semanas más, escaneando los planetas y preparando la llegada de las primeras naves de colonización.

Sin embargo, me gustaría que te planteases dejar a la *Journeyer* allí por un tiempo. Aún existe la posibilidad de que la fuerza hostil quiera volver. He adjuntado un extenso informe sobre el encuentro con los seres hostiles.

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Ava]: ¿Tienes idea de quiénes eran los seres hostiles?

[Trache'i]: No, por supuesto. Nadie sabe nada.

[Tohn McMuts]: Sean quienes sean, deben estar locos. Si hay algo que me asusta más que la violencia es la locura.

[Tamara Woon]: No estaban locos, Tohn.

[Ava]: ¿No? A mí me parece que alguien dispuesto a volar un sistema entero debe estar loco.

[Tohn McMuts]: No podría estar más de acuerdo. E incluso si quisieras hacerlo, ¿por qué ibas a detenerte y huir solo porque aparezca un pequeño equipo de exploración?

[Tamara Woon]: No lo tenemos claro. Obviamente, esos seres tenían sus motivos, y debemos descubrirlos.

[Tohn McMuts]: Lástima que no podamos olvidar del todo esta pesadilla.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 2789**. De lo contrario, sigue leyendo:

Cada Tripulantes del equipo de exploración asciende de Escalafón. Sustituye su funda de Escalafón actual por una funda de 1 Escalafón superior.

Descarta todas las cartas de Misión.

Pon la carta **Y19** (*Epsilon Lyrae*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Pon la carta **N08** (*Sistema Epsilon Lyrae*) de «Colonias» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2785 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Venga ya. Estas enredaderas son realmente resistentes.

[Tripulante 1]: Quitámelas de encima.

[Comandante del equipo de exploración]: He cortado una.

[Tripulante 2]: Yo también.

[Tripulante 1]: Gracias a todos. Siento que la presión disminuye.

[Comandante del equipo de exploración]: Se vuelven al suelo. Ya estás libre.

[Tripulante 1]: Qué alivio. Ha faltado un pelo. Estaba a punto de perder el conocimiento cuando aparecisteis.

[Tripulante 2]: ¡Mira! Las enredaderas que cortamos siguen aquí.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Serán muestras interesantes para nuestra investigación.

Tira .

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y 1 Micelio.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2712**.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P000**.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2786 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:

 SACAR UNA FOTO SIN LLAMAR LA ATENCIÓN  = 

										
Lee la Entrada 2599 .										
Pon 1 marcador en la carta de Condición global de <i>Alerta</i> .										

ENTRADA 2787 - LUNA TALLADA

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2846** y elige otra opción. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Diario personal de Atta

Resolvemos un enigma y nos encontramos con otro. Según el informe del equipo de exploración, el interior de la escultura no era nada regular. Las paredes estaban hechas de regolito carente de valor nutritivo. Quizá por eso el interior estaba lleno de insectos muertos. Adentrarse en la escultura arrojó un poco de luz sobre el misterio de la galería de arte espacial.

- Obtén 1 .
- Marca la casilla **B** de la **Entrada 2729** sin resolver esa Entrada.
- Si uno de los Tripulantes asignados es Pumileón, de la Sección de Ingeniería o tiene una Capacidad de conversión , no ocurre nada. De lo contrario, marca la casilla de la **Entrada 2853** sin resolver esa Entrada.

- A continuación, pon al Tripulante asignado en «Tripulantes descansando».
- Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2788 - RECUERDO LETAL

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Los hostiles nos superan en número. Y en armamento, probablemente.

[Tripulante 2]: Hay una forma de detenerlos. Mira, creo que este panel controla los robots de reparación.

[Tripulante 1]: ¡Pues esos cacharros pueden ser un auténtico incordio!

*** **Sonidos electrónicos** ***

[Tripulante 2]: Funciona. Los estoy enviando hacia los invasores.

*** **Pausa** ***

[Comandante del equipo de exploración]: Mira, están por todas partes. Los hostiles están confundidos. ¡En marcha!

Elige *Cazador* o *Saboteador*. Dale la vuelta a la carta de Amenaza elegida para ponerla por la cara de asediado.

ENTRADA 2789 - RECUERDO LETAL

Multiplica por 2 el número del contador de Destrucción, y luego suma a esos puntos 2 por cada Descubrimiento único que haya en el tablero de Nave de descenso y resta 1 por cada carta de Lesión que tengan los Tripulantes. Ahora comprueba tu puntuación:

- **2 o menos:** Por poco no lo cuentas.
- **3-6:** Bien hecho.
- **7-9:** ¡Impresionante!
- **10+:** ¡Lo has hecho extraordinariamente bien!

¡Enhorabuena! Has completado la operación Recuerdo letal.

ENTRADA 2790 - RECUERDO LETAL

Diario personal de Roland V-341

Nunca he estado tan cerca de conocer el miedo que sienten otras especies inteligentes como aquel día.

Por poco no llegamos a la nave de descenso. El equipo de exploración resultó herido y mi traje dañado. La máquina consiguió despegar de algún modo, a pesar de que la mitad de los sistemas electrónicos estaban averiados.

Creo que grité. Al menos estoy seguro de que alguien lo hizo.

Volvimos a la *Journeyer* justo a tiempo, y el capitán no dudó en huir. El último vídeo que grabamos muestra el artefacto del tamaño de una luna implosionando, lo que desestabilizó el sistema binario, y a ambas estrellas en rumbo de colisión.

Afortunadamente, ya estábamos lejos cuando los soles chocaron. El sistema planetario más prometedor de nuestra sección de la galaxia ha sido devorado por un agujero negro.

Mi sed de aventuras ha quedado irremediabilmente dañada.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 2714**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Pon la carta **Y18** (*Epsilon Lyrae*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2791 - MICELIO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Eh! ¿Alguien ha visto mi compresor?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿No lo dejaste junto a aquel árbol donde descansamos?

[Tripulante 1]: ¡Sí, pero ya no está!

Pierde 1 Suministro. Por cada Suministro perdido, pon 1 marcador en el espacio de Elementos perdidos.

ENTRADA 2792 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

El pecio atrajo la atención de los emisarios como un imán; además, no había sido identificado por la IA. Tras largos siglos en este clima inhóspito y húmedo, la nave estaba cubierta de musgo de pantano y enredaderas, pero aparte de eso parecía bastante intacta. Íbamos a examinar una reliquia de una civilización alienígena.

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):

- » **Colarse a hurtadillas en el pecio:** Lee la **Entrada 2798**.
- » **Entrar en el pecio:** Lee la **Entrada 2794**.
- » **Recoger muestras del exterior:** Lee la **Entrada 2796**.
- » **Volver:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2793 - MICELIO

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Y ahora, he perdido mi batería...

[Tripulante 2]: ¿Dónde?

[Tripulante 1]: ¿No lo viste? Algo se deslizó desde el bosque y se la llevó.

Elige a 1 Tripulante que tenga al menos 1 carta de Equipo. Coge al azar 1 de sus cartas de Equipo y ponla en el espacio de Elementos perdidos. Deja de estar disponible por el momento. Descarta sus fichas del tablero de Planeta si tenía alguna.

ENTRADA 2794 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:



Lee la **Entrada 2818**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de **Alerta**.

ENTRADA 2795 - MICELIO

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Eh! Cógelo...

[Tripulante 2]: ¡Mierda! ¡Demasiado rápido, se me escapó!

*** Silencio ***

[Comandante del equipo de exploración]: Llamemos por radio. ¿Dónde estás?

[Tripulante 1]: (Ruido blanco, palabras ininteligibles)

[Tripulante 2]: Vimos cómo te atrapaba el tentáculo. ¿Estás bien?

[Tripulante 1]: (Palabras interrumpidas por ruido blanco) Estoy bien. Me... me arrastró a una grieta y a una cueva subterránea. Estoy ileso, no os preocupéis. No estoy seguro de dónde estoy exactamente, pero creo que estoy a salvo.

Pon a 1 Tripulante al azar en el Sector 8.

Recuerda: Si tu Tripulante está ahora en un Sector con un número de Entrada revelado, resuelve esa Entrada.

ENTRADA 2796 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Lee la **Entrada 2834**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de **Alerta**.

ENTRADA 2797 - MICELIO

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



Grabaciones del equipo de exploración

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Comandante, mis escáneres muestran que vuestra nave de descenso ha despegado AL INTERIOR del planeta.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Seguro?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Más que seguro.

[Comandante del equipo de exploración]: Qué pesadilla. Preparad un equipo de rescate, pero no lo enviéis todavía. Quizá podamos resolver esta situación.

Pon la figura de Nave de descenso en el espacio de Elementos perdidos. Recuerda, no puedes realizar la acción de Despegue si no hay figura de Nave de descenso en el Sector de la nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Pon la carta **P261** en el Sector 1.



[Tripulante 1]: ¡Maldita sea! Allá voy otra vez.

Pon a 1 Tripulante al azar en el Sector 8.

ENTRADA 2798 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Haz la siguiente prueba de dados:



Lee la **Entrada 2808**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de **Alerta**.

ENTRADA 2799 - RECUERDO LETAL

Consejo de guerra del capitán de la *Journeyer*

[Ava]: Capitán, ¿podrías contarnos tu versión una vez más?

[Capitán]: Sí. Justo después de que nuestros sensores detectaran una inusual oleada de energía procedente del objeto atrapado entre las dos estrellas, declaré la alerta roja. También me puse en contacto con el equipo de exploración y le dije que evacuara de inmediato.

[Ava]: ¿Recibió la orden?

[Capitán]: Sí, la comandante lo confirmó.

[Ava]: ¿Cuándo perdiste el contacto con el equipo de exploración?

[Capitán]: Aproximadamente noventa segundos después.

[Ava]: ¿Y por qué?

[Capitán]: El nivel de energía aumentaba a un ritmo espectacular. Alcanzó niveles inauditos y bloqueó toda comunicación. A cada segundo que pasaba, la *Journeyer* era más y más vulnerable, pero me arriesgué y esperé noventa segundos más.

[Ava]: ¿Noventa?

[Capitán]: Según mi oficial científico, noventa segundos que no deberíamos haber esperado.

[Trache'i]: El oficial científico tenía razón. Si hubiéramos perdido la *Journeyer*...

[Capitán]: Lo sé. De todos modos, fue un riesgo innecesario. La nave de descenso no llegó a despegar y escapamos momentos antes de la explosión.

[Ava]: Gracias, capitán. Eso es todo.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 2714**. De lo contrario, sigue leyendo:

Abre el Registro de la nave por la página 21 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Pon la ficha de Misión Fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.

Pon la carta **Y18** (*Epsilon Lyrae*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Saca de sus fundas a todos los Tripulantes del equipo de exploración.

Abre el Registro de la nave por la página 27 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2800 - REGISTRO DE LA NAVE

Diario de investigación de Atta, artefactos de la Tierra Prometedora

La placa metálica radiactiva debía ser una pieza que se desprendió de la bomba en la atmósfera y cayó al suelo tras la explosión. Es de diseño terrícola, pero está deformada.

Creo que el creador del artefacto no entendió del todo cómo debería funcionar.

Por supuesto, podría estar equivocada, ya que el trozo de metal estaba corroído y parcialmente fundido.

ENTRADA 2802 - REGISTRO DE LA NAVE

Diario de investigación de Atta, artefactos de Borde del Abismo

Uno de los hallazgos más fascinantes es la máquina de los atacantes. Está fabricada con materiales dispares y tecnologías diferentes, y tenía una única función: sobrecalentarse y convertirse en un misil cubierto de plasma. Quienes fabrican armas así no piensan en las víctimas civiles...

ENTRADA 2804 - LUNA TALLADA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos llegado a un grupo de enormes esculturas. Me estoy planteando entrar en una de ellas, así podríamos conocer mejor su estructura. ¿Crees que podemos?

[Tripulante Pumileón]: Fácil. Observa.

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):

- » **Abrir una de las estructuras:** Asigna a 1 Tripulante (pero no lo pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2787**.
- » **Darse la vuelta:** Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2806 - LUNA TALLADA

Si la casilla de la **Entrada 2853** no está marcada, lee la **Entrada 2804**. De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, no deberíamos haber destruido la escultura. Al caer provocó un estruendo que desprendió partes del techo. Ahora el túnel está bloqueado por pilas de pequeñas rocas.

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):

- » **Asignar personal a la retirada de escombros del túnel:** Asigna a 1 Tripulante para leer la **Entrada 2804**.
- » **Encontrar otra vía** (solo si hay al menos 1 casilla marcada en la **Entrada 2840**): Lee la **Entrada 2804**.
- » **Volver:** Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2808 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

La emisaria jefe se dio cuenta de que su anfitriona Letumiana había descubierto el plan. De alguna manera, sabía que intentaban retrasar el momento de partir, así que cuando intentaron entrar en el pecio, reaccionó casi histéricamente y les obligó a olvidarse de la idea rápidamente.

Al menos pudieron sacar algunas fotos y recoger muestras en secreto.

Obtén el Descubrimiento único 30.

Marca la casilla de la **Entrada 2792** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2809 - LUNA TALLADA

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2846** y elige otra opción. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, por fin nos acercamos al final del túnel. Hay una forma oscura e irregular al final. Es el cuerpo de una larga criatura muerta, que se extiende desde aquí hasta la salida. Me da escalofríos.

Obtén 1

Marca la casilla **C** de la **Entrada 2729** sin resolver esa Entrada.

Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2810 - HISTORIA

Último capítulo de la crónica de Alburton Wonrock

Me rompe el corazón informar de que este es el último capítulo.

Desguace, un monumento a la supervivencia y esperanza en el espacio, ha dejado finalmente de existir. Al parecer, nuestro colectivo era demasiado frágil y no podía permitirse actuar irracionalmente. Lo hicimos, y fue nuestra perdición.

Yo se lo había advertido a todos. Lo puse por escrito.

Lo grité en los pasillos envueltos en llamas de Desguace. Nadie me prestó atención.

Dos operaciones mal planificadas. Intensas disputas entre los tetrarcas. Daños graves a la *Journeyer*. Tensión entre las especies a bordo.

Habríamos hecho frente a todo eso y más si hubiéramos estado unidos como antes. ¿Y ahora? Débiles, divididos e impotentes, no fuimos capaces de evitar una calamidad, por no hablar de todas ellas juntas. Fue triste abandonar aquel cascarón anárquico que llamábamos base, pero nunca echaré la vista atrás. Desguace ya no existe.

Has completado la campaña Frontera letal. 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 2137**.

ENTRADA 2811 - MAPA ESTELAR

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Trache'í]: Comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Tetrarca Trache'í! Qué honor...

[Trache'í]: Corta el rollo, comandante. ¿El ritmo de la música cambia cuando os movéis?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, exactamente. Basta un leve gesto con la mano para que cambien de tono.

[Trache'í]: Así que podría tratarse de su lengua o al menos una forma de comunicación.

Pon la carta **23** (*Comunicación sónica de los hongos*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2812 - LUNA TALLADA

Si la casilla de la **Entrada 2853** no está marcada, lee la **Entrada 2809**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Ahora desearía no haber tocado la escultura. El impacto del derrumbe provocó la caída del techo del pasillo. El aire está inundado de polvo.

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):

- » **Asignar personal a la retirada de escombros del túnel:** Asigna a 3 Tripulantes para leer la **Entrada 2809**.
- » **Encontrar otra vía** (solo si hay 2 casillas marcadas en la **Entrada 2840**): Asigna a 1 tripulante para leer la **Entrada 2809**.
- » **Volver:** Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2813 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Comandante, espero que puedas oírme. Estoy en la cueva subterránea y no puedo salir. El lugar es de una belleza inquietante y está lleno de música espeluznante, pero salir de aquí podría resultar casi imposible. Estoy considerando la posibilidad de utilizar explosivos, pero no tengo ni idea de cómo afectaría a la estructura de la cueva. Comandante, ¿me recibes?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P267**.

ENTRADA 2814 - LUNA TALLADA

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: He llegado al fondo y acabo de reunir una colonia considerable de microorganismos. Mi traje está algo maltrecho. El agua está demasiado fría y la calefacción apenas funciona. Mi única esperanza es alcanzar la superficie.

- Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo*.
- Sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3).
- Si uno de los Tripulantes asignados es Alucinator o tiene una Capacidad de conversión , este Tripulante está a salvo.

De lo contrario, el Tripulante asignado realiza una prueba de supervivencia: Tira 3 dados de Lesión. Si sacas 1  O BIEN 2 , falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retíralo del juego.

- Pon al Tripulante asignado en «Tripulantes descansando» (si lo hay).
- Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2815 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Comandante, voy a salir. Los escáneres han cartografiado por fin las cuevas y he encontrado un túnel. Estoy viendo literalmente la luz al final del túnel. Permaneced atentos.

Repón 3 .

Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que haya en tu Sector en el Sector 7.

ENTRADA 2816 - LUNA TALLADA

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2846** y elige otra opción. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: En las muestras de agua tenemos algunos microorganismos criófilos y algunos microbios bien conservados que no estaban tan acostumbrados a temperaturas tan bajas. Muchos. Significa que aquí se produjo una verdadera extinción masiva.

- Obtén 1 .
 - Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.
 - Marca la casilla **A** de la **Entrada 2729**.
 - Si uno de los Tripulantes asignados es Alucinator, de la Sección de Seguridad o tiene una Capacidad de conversión , este Tripulante está a salvo.
- De lo contrario, el Tripulante asignado realiza una prueba de supervivencia: tira 3 dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2 , falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retíralo del juego.
- Pon al Tripulante asignado en «Tripulantes descansando» (si lo hay).

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):

- » **Necesitas más muestras del fondo del estanque:** Asigna a 1 Tripulante (pero no lo pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2814**.
- » **Volver a la intersección:** Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2817 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Comandante, estoy frente a una pared delgada y, si hacemos caso al escáner, la salida está justo detrás de ella. Es hora de usar los explosivos. Una vez que los detonemos, seguramente harán trizas la vegetación local, y yo podría recoger lo que quede de ella.

Obtén 1 Micelio.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que haya en tu Sector en el Sector 7.

Lee la **Entrada 2720**.

ENTRADA 2818 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Haciendo caso omiso de la advertencia de nuestra anfitriona, los emisarios entraron en la nave espacial. Estaba cubierta de vegetación palustre, oxidada y dañada sin remedio, pero lo que quedaba de ella les asombró por su extrañeza y belleza.

Apenas tuvieron tiempo de tomar fotos o muestras antes de que la anfitriona estallase con ira justiciera. Gruñó, rugió y escupió, y era obvio que si se contenía era únicamente por sus responsabilidades diplomáticas.

«Fuera», tradujo la IA con una voz grotescamente tranquila. «Le estáis faltando al respeto a un lugar sagrado, salvajes». Así que salieron, salvajes todos ellos.

Obtén 1 Descubrimiento de cualquier tipo.

Obtén el Descubrimiento único **30**.

Pon 2 marcadores en la carta de Condición global de *Alerta*.

Marca la casilla de la **Entrada 2792** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2819 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

La decisión de abrir fuego contra nuestra propia gente fue desgarradora pero necesaria, del mismo modo que es necesario cortar el tejido gangrenado para evitar que un organismo muera.

Los amotinados eran tal tejido gangrenado, fanáticos embriagados con la visión de su propia libertad, dispuestos a sacrificarnos a todos por su propio plan inalcanzable.

Tuvimos que eliminarlos, y espero que la historia nos perdone a todos.

El embajador de la Tierra, al que conocimos poco después de que se enfriaran los cañones de nuestras armas, habló con civismo y respeto, y lo mismo hicieron los tetrarcas. Ambas partes estaban agotadas y temían que la escalada continuara. No hubo más dudas.

El segundo día, los tetrarcas firmaron el tratado. A partir de ese momento, el futuro de Desguace se entrelazó con el de la Tierra.

Lee la **Entrada 2907**.

ENTRADA 2820 - HISTORIA

Crónica de Alburton Wonrock

Nuestros ingenieros descifraron los planos que había dejado la especie que una vez habitó la base Anillo de Hielo e hicieron todo lo posible para reconstruir unas incubadoras funcionales. Los veinticuatro cigotos estaban a salvo en el interior y comenzaron su insoportablemente lento crecimiento. Según la documentación, una de las crías podría llegar a tardar hasta diez años en salir de la incubadora, así que guardamos las máquinas en un ala específica y segura de la enfermería. Sin embargo, pensamos en ellas a menudo, ya que son un símbolo de esperanza, a pesar de todos los acontecimientos que han acontecido y aún podrían acontecer en el futuro.

Si eres uno de las dos docenas de supervivientes y estás leyendo esto ahora mismo, bienvenido a casa. Siempre seréis bien recibidos, compañeros supervivientes de Desguace.

Lee la **Entrada 2137**.

ENTRADA 2821 - HISTORIA

Sin embargo, esto era solo el principio. Todos los seres no terrícolas fueron dispersados entre las colonias, que se vieron obligadas a pagar impuestos a la Tierra por su supuesta protección. Los jefes de Sección fueron reemplazados por los favoritos de Bayford, el embajador de la Tierra.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2828 - DESGUACE

Primer discurso del embajador Thomas Bayford ante el concilio de los tetrarcas

Venerados tetrarcas:

En nombre de la Tierra, me gustaría daros las gracias por liderar durante tanto tiempo esta pieza perdida de nuestra gran civilización. Vuestros esfuerzos han sido colosales y nunca serán olvidados.

Os alegrará saber que por fin os podréis librar de tamaña gran responsabilidad. Por supuesto, los descendientes de la Tierra son bienvenidos a quedarse y ayudarnos con su experiencia, mientras que los miembros de otras razas inteligentes serán recompensados con puestos importantes en las colonias. Su seguridad está garantizada, ya que la Tierra se hará cargo de su protección. Los honorarios se negociarán en contratos separados. Como tenemos varios candidatos a oficiales subalternos que necesitan experiencia práctica, se les asignarán las funciones de jefes de Sección. Además, como Desguace está a punto de convertirse en un puesto avanzado de la Tierra, su nombre será a partir de ahora Atalaya. Por otro lado...

Lee la **Entrada 2765**.

ENTRADA 2829 - LUNA TALLADA

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 2846** y elige otra opción. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Crees que la muestra de la superficie será suficiente?

[Tripulante 1]: Supongo que sí. Incluso mi microscopio básico muestra la presencia de multitud de microorganismos criófilos tanto en el agua como en el hielo.

Obtén 1 

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2729**.

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):

- » **Enviar a alguien a bucear y recoger más muestras:** Asigna a 1 Tripulante (pero no lo pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2816**.
- » **Volver a la intersección:** Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2830 - MICELIO**Comunicación en directo del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿me oís? Tenemos problemas. *Journeyer*, ¿me recibes? Enviad un transbordador lo antes posible.

Pon la carta **P266** encima de las cartas del Sector **1**.

Aviso: ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso cuando el medidor de Tiempo llegue al final morirán!

ENTRADA 2831 - MAPA ESTELAR**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 2]: Comandante, hay una máquina adelante. Se estrelló contra la roca y quedó irreconocible.

[Tripulante 2]: Extraña tecnología. Debemos recuperar todo lo que podamos de ella y someterla a pruebas exhaustivas.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, esa máquina rota podría ser la solución al misterio de la colonia aniquilada.

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):

- » **Extraer la máquina** (solo si no tienes el Descubrimiento único **11** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **31**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón **3** para poner la carta **11** (*Dron de guerra*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».
- » **Volver a la nave de descenso:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2832 - LUNA TALLADA**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Aquí está el final del túnel y el estanque helado.

[Tripulante 1]: La forma es tan regular como las otras estructuras de este lugar.

[Comandante del equipo de exploración]: Me interesa más lo que esconde. Podríamos tomar algunas muestras de hielo. ¿O quizá del fondo?

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):

- » **Tomar muestras de hielo:** Lee la **Entrada 2829**.
- » **Enviar a alguien a bucear:** Asigna a 1 Tripulante (pero no lo pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2816**.

ENTRADA 2833 - MICELIO**Comunicación en directo del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: Veo la cápsula de rescate en el escáner, jefa. Están siguiendo nuestras coordenadas.

[Tripulante 2]: Ahí están. A las cuatro.

[Comandante del equipo de exploración]: Justo a tiempo.

Lee la **Entrada 2857**.

ENTRADA 2834 -**CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS****Transmisión en directo de la misión diplomática**

[Emisaria jefe]: Cuéntanos otra vez la historia de la nave.

[Letumiana]: Ya lo he hecho.

[Emisaria jefe]: Pero tendría más sentido en este entorno. ¿Qué te parece...?

[Letumiana]: ¡Para! ¡Basta ya! ¿Qué crees que estás haciendo?

[Emisaria jefe]: ¡Vamos, no hay necesidad de perder los nervios! Mis colegas son científicos, y solo están recogiendo muestras...

[Letumiana]: ¿Muestras? ¡Este es un lugar sagrado! ¡Nadie puede tocar nada!

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Obtén el Descubrimiento único **30**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de *Alerta*.

Marca la casilla de la **Entrada 2792** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2835 - DESGUACE**Crónica de Alburton Wonrock**

Prácticamente se podía respirar el nerviosismo. Las discusiones fueron subiendo de tono y algunas se convirtieron en violentos intercambios. De alguna manera, cada vez había más partidarios del conflicto y estaba seguro de haber oído alguna que otra pelea. La situación se nos estaba yendo de las manos.

Lee la **Entrada 2828**.

ENTRADA 2838 - HISTORIA

Todos los no terrícolas fueron obligados a abandonar Desguace, y las colonias en las que se establecieron fueron gravadas con nuevos impuestos destinados a la Tierra. Y no era más que el principio. Todos los jefes de Sección fueron despedidos y sustituidos por recién llegados de la Tierra, en su mayoría compinches de Bayford. El propio Bayford se unió teóricamente al concilio de tetrarcas como uno más, pero su opinión empezó a prevalecer en todos los asuntos cruciales.

Lee la **Entrada 2653**.

ENTRADA 2839 - DESGUACE**Informe de ingeniería de Desguace**

Jefes de Sección, los rebeldes no han infligido suficiente daño al crucero de la Tierra para dejarlo fuera de combate. Estamos haciendo todo lo posible para repararlo. Los drones de la Tierra operan con una velocidad y precisión increíbles. El buque de guerra pronto estará como nuevo.

- Descarta 1 marcador de este Sector.
- Si la carta **B05** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), descarta 1 marcador adicional de este Sector.
- Si la carta **B09** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), descarta 2 marcadores adicionales de este Sector.
- Luego, tira el D10. Puedes asignar a 1 Tripulante disponible para volver a lanzar este dado (repite el proceso tantas veces como quieras). Comprueba el resultado y resuélvelo:
 - **0-4:** *Falta de oxígeno:* Pon a tu Tripulante en el Sector **2**.
 - **5-9:** *Una última soldadura:* Descarta 1 marcador adicional de este Sector y pon a tu Tripulante en el Sector **2**.

ENTRADA 2840 - LUNA TALLADA**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: Los drones exploradores han vuelto. El ramal de la izquierda nos llevará a un estanque, el del centro se adentra en la luna, y el de la derecha conduce a otro grupo de esculturas, mucho más grande que cualquier otro que hayamos visto hasta ahora.

Si al menos 1 casilla de esta Entrada ya está marcada, lee la **Entrada 2846** y elige otra opción.

De lo contrario, sigue leyendo:

Marca 1 casilla por cada Tripulante asignado.



- Si alguno de los Tripulantes asignados es Aerugon, pertenece a la Sección de Ciencia o Reconocimiento, o tiene una Capacidad de conversión  o , obtén 2 Indicios de *Mineral* y 2 Indicios de *Microorganismo*.

- Pon a todos los Tripulantes asignados en «Tripulantes descansando».
- Luego, lee la **Entrada 2846** y toma otra decisión.

ENTRADA 2841 - MICELIO

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, voy a poner el altavoz en el suelo para que nuestra IA pueda, bueno, hablar en el... ¿lenguaje de los hongos?

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Entendido. Hablar con un planeta es algo completamente normal para mí. ¿Recuerdas a Madre? ¿Aquel globo que controla mentes en otra dimensión?

[Comandante del equipo de exploración]: Voy a encenderlo. ¿Qué...?

Pon a tu Tripulante en el Sector 8.

Sustituye el PDI del Sector 8 por la carta **P268** (si no está ya ahí).

ENTRADA 2842 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Venerada tetrarca: Acabamos de recibir la traducción del siguiente mensaje y... Sí, parece más indulgente. Menos emocional.

[Trache'i]: Es una buena señal. Está claro que os percibe como intrusos, pero quizá ya no os trata como una amenaza.

[Comandante del equipo de exploración]: El ser parece muy seguro de sí mismo. Se considera una parte omnipotente del mundo, demasiado poderosa para tener miedo. Quiere... La IA dice que quiere jugar.

[Trache'i]: Interesante. ¿Cómo?

[Comandante del equipo de exploración]: No estoy segura. Tal vez se trate de un error de traducción. Probablemente «aprender» y «jugar» son sinónimos en su lenguaje. ¿Aprendemos, entonces?

[Trache'i]: Por supuesto.

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):

- » Preguntarle al Micelord qué es: Lee la **Entrada 2847**.
- » Preguntarle al Micelord por su origen: Lee la **Entrada 2848**.
- » Preguntarle al Micelord por qué se interesó tanto por vosotros: Lee la **Entrada 2849**.
- » Nada de preguntas, hablemos de negocios: Lee la **Entrada 2850**.

ENTRADA 2843 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, estamos en mitad de un fascinante acontecimiento. Acabo de activar la IA para intentar descifrar los sonidos que oímos. Intentaremos comunicarnos con el ser que habita el planeta... o quizás con el propio planeta.

Comprueba cuántas casillas de la **Entrada 2720** están marcadas y resuelve el efecto correspondiente:

- 0: Lee la **Entrada 2844**.
- 1-2: Lee la **Entrada 2842**.
- 3+: Lee la **Entrada 2845**.

ENTRADA 2844 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Venerada tetrarca, estamos empezando a entender el lenguaje que el ser está usando, pero...

[Trache'i]: ¿Qué dice?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, no mucho. Transmite sobre todo emociones, que no son fáciles de traducir. Es tímido, pero curioso. Quiere jugar con nosotros. Quiere aprender sobre nosotros.

[Trache'i]: ¿Muestra algún indicio de hostilidad?

[Comandante del equipo de exploración]: No, ninguno. El ser parece muy seguro de sí mismo. Se considera una parte omnipotente del mundo, demasiado poderosa para tener miedo.

[Trache'i]: Has dicho que quiere jugar. ¿Cómo?

[Comandante del equipo de exploración]: No estoy segura. Tal vez se trate de un error de traducción. Probablemente «aprender» y «jugar» son sinónimos en su lenguaje. Entonces, ¿jugamos con él?

[Trache'i]: Por supuesto.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo*.

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):

- » Preguntarle al Micelord qué es: Lee la **Entrada 2847**.
- » Preguntarle al Micelord por su origen: Lee la **Entrada 2848**.
- » Preguntarle al Micelord por qué se interesó tanto por vosotros: Lee la **Entrada 2849**.
- » Nada de preguntas, hablemos de negocios: Lee la **Entrada 2850**.

ENTRADA 2845 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Tetrarca Trache'i, el planeta está habitado por una especie de ser omnipotente, y tenías razón: la música es la forma que tiene de comunicarse con nosotros.

[Trache'i]: ¿Qué dice?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, tenemos una traducción aproximada. El ser está enfadado.

[Trache'i]: ¿Enfadado?

[Comandante del equipo de exploración]: Mucho. Nos acusa de destruir su reino. Quiere que le demos explicaciones y le devolvamos nuestras cosas.

[Trache'i]: ¿Cómo que vuestras cosas?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, el ser nos robó y...

[Trache'i]: Dadle de inmediato al ser todo lo que quiera. Pedid disculpas, haced propósito de enmienda, dominad el proceso de comunicación. Es un descubrimiento maravilloso. No arruinéis esta oportunidad.

Puedes descartar todos los Descubrimientos que no sean únicos de la nave de descenso, poner todas las cartas de Equipo en el espacio de Elementos perdidos y perder todos los Suministros para leer la **Entrada 2842**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡A las cuevas, tripulación! ¡Sin demora!

[Tripulante 1]: ¿Por qué a las cuevas, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: El ser supremo del planeta parece ser capaz de controlar la materia orgánica, y de eso habrá menos en el oscuro subsuelo. ¡Corred!

Sustituye el PDI del Sector 7 por la carta **P267**.

Dale la vuelta al Descubrimiento único **23**; no puedes usar sus efectos.

ENTRADA 2846 - LUNA TALLADA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, vamos por uno de los pasillos subterráneos. Sin duda, no son solo utilitarios. Incluso aquí vemos estructuras de excepcional belleza a nuestro alrededor.

[Comunicaciones]: Estamos analizando vuestras imágenes, comandante, pero no hay manera de saber quién construyó todo.

[Tripulante 1]: Apuesto a que fueron los Constructores. ¿Quién más habría tenido los medios?

[Comandante del equipo de exploración]: A los Constructores no les importaba la estética.

[Tripulante Pumileón]: Bifurcación.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué?

[Tripulante Pumileón]: Bifurcación. Allí.

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, vale. Comunicaciones, hay una intersección. Desde aquí podemos continuar con el reconocimiento o abandonar el planeta si queréis que volvamos.

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):

- » Enviar exploradores primero: Asigna a 1 o 2 Tripulantes (pero no los pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2840**.
- » Ir por el pasillo izquierdo: Lee la **Entrada 2832**.
- » Ir por el pasillo central: Lee la **Entrada 2812**.

- » **Ir por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 2806**.
- » **Volver a la Journeyer (esto terminará esta expedición):** Lee la **Entrada 2775**.

ENTRADA 2847 - MICELIO

Tratado sobre el Micelord

[Trache'i]: Le dije al equipo de exploración que le preguntara al ser qué era en realidad.

[Atta]: Una pregunta sobre autoconsciencia. Una forma bastante arriesgada de comenzar un discurso interplanetario.

[Trache'i]: Sí. Si el ser no hubiera tenido autoconsciencia, podría haber desencadenado un conflicto. Por suerte sí que la tenía.

[Atta]: Dime cuál fue la respuesta entonces, querida.

[Trache'i]: Se presentó como una «manta» o, al menos, esta fue la palabra que la IA encontró más apropiada. El ser se consideraba un mecanismo de protección para mantener el planeta caliente, feliz y animado, pero era demasiado consciente de sí mismo para contentarse con desempeñar esa función.

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):

- » **Preguntarle al Micelord por su origen:** Lee la **Entrada 2848**.
- » **Preguntarle al Micelord por qué se interesó tanto por vosotros:** Lee la **Entrada 2849**.
- » **Nada de preguntas, hablemos de negocios:** Lee la **Entrada 2850**.

ENTRADA 2848 - MICELIO

Tratado sobre el Micelord

[Atta]: ¿Le preguntó el equipo de exploración al ser cuál era su origen?

[Trache'i]: Sí, y la respuesta fue impactante. Como el ser siempre había estado allí, nunca había desarrollado una idea de ubicación. Se creía uno con el planeta.

[Atta]: Era de esperar.

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):

- » **Preguntarle al Micelord qué es:** Lee la **Entrada 2847**.
- » **Preguntarle al Micelord por qué se interesó tanto por vosotros:** Lee la **Entrada 2849**.
- » **Nada de preguntas, hablemos de negocios:** Lee la **Entrada 2850**.

ENTRADA 2849 - MICELIO

Tratado sobre el Micelord

[Atta]: Tengo mucha curiosidad por saber por qué el ser se interesó tanto por nosotros.

[Trache'i]: Yo también. Me dio la impresión de que el ser jugueteaba con el equipo de exploración, de que estaba fascinado por saber qué eran, pero demasiado cohibido para preguntárselo. Y, lo creas o no, eso es más o menos lo que dijo el ser.

[Atta]: ¿Que estaba jugueteando?

[Trache'i]: Como un niño que ve por primera vez un juguete curioso. Le dijo al equipo de exploración que llevaba eones solo y nunca había tenido a nadie con quien relacionarse.

[Atta]: Un niño aburrido, desde 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):

- » **Preguntarle al Micelord qué es:** Lee la **Entrada 2847**.
- » **Preguntarle al Micelord por su origen:** Lee la **Entrada 2848**.
- » **Nada de preguntas, hablemos de negocios:** Lee la **Entrada 2850**.

ENTRADA 2850 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Venerada tetarcar, necesitamos tu ayuda de nuevo. Parece que hemos enfadado al ser.

[Trache'i]: ¿Cómo?

[Comandante del equipo de exploración]: No entiende lo que queremos. Le pedí permiso para llevarnos algo de micelio,

pero se sintió muy ofendido. Es probable que el ser considere todo parte de su cuerpo y no quiera desprenderse ni de una sola célula. Estuvimos a punto de cometer un sacrilegio.

[Trache'i]: O quizá no. Como has dicho, el ser no os entiende. Preguntadle qué quiere a cambio.

[Comandante del equipo de exploración]: Gracias. Lo haremos.

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):

- » **Explicar al Micelord que, si decide ayudaros, podrá conocer a muchos seres inteligentes diferentes, y prometer presentarle a más de vez en cuando:** Lee la **Entrada 2851**.
- » **Explicarle al Micelord que podrías llevar parte de él a tu base e incluso a otros mundos:** Lee la **Entrada 2852**.

ENTRADA 2851 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos convencido al ser para que coopere. El ser al que hemos empezado a llamar Micelord está feliz de acoger a nuevos grupos de seres inteligentes en su planeta. Afirma que estará encantado de socializar más. Aunque nuestro astromóvil está algo machacado, podrá cargar mucho micelio y otros recursos. Volvemos a la nave de descenso.

Pon la carta **Y29** (*Beta Cygni*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Pon la carta **S14** (*Consejo del Micelord*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Obtén el Descubrimiento único **27**.

Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de la carta de Misión **M18** y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-5:** No ocurre nada.
- **6:** Obtén 1 
- **7:** Obtén 2 
- **8 o más:** Obtén 3 

Luego, descarta la carta de Misión **M18**.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L07**.

Pon 2 Descubrimientos de cualquier tipo en «Descubrimientos reunidos».

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2852 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos cumplido nuestra misión. El ser al que hemos empezado a llamar Micelord consideró interesante nuestra idea y estuvo dispuesto a concedernos una parte de sí mismo. El trato requiere que llevemos su parte separada a bordo de la *Journeyer*, le permitamos viajar con nosotros, y luego lo devolvamos a su planeta de origen, donde podrá compartir sus experiencias con el resto de su ser. Al ser una fracción minúscula, la parte que llevamos es mucho menos inteligente, pero muy curiosa. Nos esperan tiempos muy interesantes.

Pon la carta **Y29** (*Beta Cygni*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Pon la carta **S14** (*Consejo del Micelord*) de «Situaciones futuras» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Obtén el Descubrimiento único **27**.

Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de la carta de Misión **M18** y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-5:** No ocurre nada.
- **6:** Obtén 1 
- **7:** Obtén 2 
- **8 o más:** Obtén 3 

Luego, descarta la carta de Misión **M18**.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L07**.

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**).

Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2853 - LUNA TALLADA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Ten cuidado con esto, ¿quieres?

[Científico Pumileón]: Cuidado.

[Comandante del equipo de exploración]: Empieza por aquí. Y...

*** Silbido del taladro, estruendo ***

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, la estructura se vino abajo. El suelo sigue temblando. Todo lo que vemos es una nube de escombros y algunos minerales raros.

[Tripulante 1]: Y una especie de túnel.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, un túnel. O más bien espacios huecos bajo las estructuras colapsadas. Parece que hay otra espiral, pero subterránea. ¡Las esculturas están conectadas!

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: Proceded con cuidado.

Marca esta casilla.

- Si uno de los Tripulantes asignados es un Pumileón, pertenece a la Sección de Ciencia o Ingeniería, o tiene una Capacidad de conversión  o , obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*. De lo contrario, obtén 2 Indicios de *Mineral*.
- Pon al Tripulante asignado en «Tripulantes descansando».
- Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2854 - MAPA ESTELAR

Recuerdo letal, análisis del artefacto

Mientras recogíamos la chatarra que sobrevivió a la destrucción de las estrellas (algo que no sabemos muy bien cómo fue posible), dimos con un dispositivo que probablemente se utilizó para rociar la zona con líquidos. No era de manufactura Constructora, así que suponemos que perteneció a los enemigos que intentaron acelerar la explosión del Recuerdo letal.

Pon la carta **18** (*Nebulizador corrosivo*) de «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A) en el sobre «A la espera...».

ENTRADA 2855 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Caminé y escuché, con la esperanza de saber qué pensaban mis compañeros del giro en los acontecimientos, pero, para mi satisfacción, la mayoría de ellos parecían confiar en los tetrarcas y en los jefes de Sección. Aquí y allá, algunos de los partidarios del conflicto seguían desgañitándose, pero no eran muchos, por suerte.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 2985**. Luego, lee la **Entrada 2828**.

ENTRADA 2856 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Transmisión en directo de la misión diplomática

[Letumiana]: ¿Qué habéis estado haciendo aquí?

[Emisaria jefe]: Nos inspiró mucho tu historia sobre el Crisol y queríamos...

[Letumiana] (con hostilidad): ¡Nada de exigencias! ¡Estáis aquí como invitados!

[Emisaria jefe]: Bueno, somos conscientes, pero era solo una breve visita a...

[Letumiana]: ¡Este es nuestro lugar sagrado! Cientos de valientes guerreros Letumianos han muerto aquí. ¡Nadie puede visitar este sitio, salvajes descerebrados!

Obtén 3 

Obtén el Descubrimiento único **20**.

Pon 3 marcadores en la carta de Condición global de *Alerta*.

Marca la casilla de la **Entrada 2603** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2857 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, despedámonos del mundo de los hongos. La *Journeyer* nos está esperando.

[Tripulante 1]: Parece que el planeta aún no quiere despedirse de nosotros. Mira el fuselaje. Ya está cubierto de micelio.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Qué formas y espirales tan interesantes! Parecen casi patrones deliberados.

[Tripulante 1]: Como si el planeta tuviera algo que decirnos.

[Comandante del equipo de exploración]: Quizá merezca

la pena volver en algún momento. Ahora, todos a bordo.

Pon la carta **Y29** (*Beta Cygni*) de «Mapa estelar» (bandeja de cartas B) en el sobre «A la espera...».

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L07**.

Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de la carta de Misión **M18** y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-5**: No ocurre nada.
- **6**: Obtén 1  obtén el Descubrimiento único **27** y descarta la carta de Misión **M18**.
- **7**: Obtén 2  obtén el Descubrimiento único **27** y descarta la carta de Misión **M18**.
- **8 o más**: Obtén 3  obtén el Descubrimiento único **27** y descarta la carta de Misión **M18**.

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca sus cartas de las fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2858 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

Nadie sabía por qué, pero los Letumianos miraron hacia otro lado y se limitaron a dejar que los emisarios contemplasen su zona de batalla. Si estaban en contra de que lo hicieran, nunca se lo manifestaron. Algunos dirían que fue un gesto amistoso, pero yo dudo que sean capaces de ser así de amables. Al fin y al cabo, aquel lugar era la mejor prueba de lo simples, violentos y brutales que eran aquellos monstruos.

Obtén el Descubrimiento único **20**.

Marca la casilla de la **Entrada 2603** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2859 - LUNA TALLADA

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, vamos a salir de la nave de descenso para explorar la luna. Estamos rodeados de estructuras geométricas o esculturas, de una belleza sobrecogedora.

[Tripulante 1]: Mira ahí, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, sí. Más adelante hay una columna hexagonal y una espiral formada por algunas otras estructuras.

[Tripulante 1]: Formas regulares, alineación regular. Debe ser obra de seres inteligentes.

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser. Me pregunto si estarán huecos. ¿Quizá podríamos hacer un agujero en uno de ellos para comprobarlo?

[Científico Pumileón]: Podríamos. Taladrar.

[Comunicaciones]: Equipo de exploración, tened cuidado.

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):

- » **Perforar una de las estructuras**: Asigna a 1 Tripulante (pero no lo pongas en «Tripulantes descansando» todavía) para leer la **Entrada 2853**.
- » **Sería mejor no destruirlas; seguir adelante**: Lee la **Entrada 2846**.

ENTRADA 2860 - MICELIO

Comunicación en directo del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Ya casi... Ahora, quédate quieto. Todo irá bien.

[Tripulante 1]: Lo siento, comandante, no lo vi venir. Mierda, duele.

[Comandante del equipo de exploración]: No te preocupes, el equipo médico de la *Journeyer* ya está esperando.

[Tripulante 2]: Comandante, el dispositivo de comunicación está parcialmente cubierto de micelio. Formas extrañamente regulares.

[Comandante del equipo de exploración]: Esperemos que no sea un problema. Inicializando evacuación de emergencia.

- ¡Todos los Tripulantes que estén en el Sector **8** mueren!
Saca sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Descubrimientos que no sean únicos que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **27** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 2861 - CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Crónica de Alburton Wonrock

A los Letumianos no les hacía gracia que los emisarios vieran el interior de su zona de combate, pero supongo que tampoco querían poner en peligro las negociaciones. Su lenguaje corporal decía que eran reacios, pero en general no se opusieron a que la delegación entrase. Sin embargo, durante todo el tiempo los emisarios sintieron en sus nuca las miradas severas de desconfianza de los Letumianos.

Obtén 1

Obtén el Descubrimiento único **20**.

Pon 1 marcador en la carta de Condición global de *Alerta*.

Marca la casilla de la **Entrada 2603** sin resolver esa Entrada.

ENTRADA 2862 - DESGUACE

Informe de ingeniería de Desguace

Jefes de Sección, el trabajo está terminado. Hemos aumentado la potencia de los cañones, pero estamos dos veces por encima de los límites de seguridad y no sé cuánto aguantarán. Es hora de mejorar el sistema de defensa.

- Pon la carta **P328** encima de las cartas del Sector **5**.
- Si la carta **B12** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), puedes descartar la ficha de Tiempo de la carta de *Amenaza Sabretooth rebelde/Space Ranger de la Tierra*.
- Si la carta **B13** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), puedes descartar la ficha de Tiempo de la carta de *Amenaza Sabretooth rebelde/Space Ranger de la Tierra* Y ADEMÁS puedes poner la figura de la *Amenaza Sabretooth rebelde/Space Ranger de la Tierra* en el Sector **1, 2, 3, 4, 5, 6 o 7**.
- Luego, tira el **D10**. Puedes asignar a 1 Tripulante disponible para volver a lanzar este dado (repite el proceso tantas veces como quieras). Comprueba el resultado y resuélvelo:
 - » **0-6:** *Cortocircuito:* Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P333**.
 - » **7-9:** *No ocurre nada:* Esta Entrada termina.

ENTRADA 2868 - HISTORIA

La primera medida del autoproclamado gobernador, y la más dolorosa, fue la expulsión de todos los no terrícolas, que fueron dispersados por las colonias. Atalaya prácticamente se convirtió en una colonia centrada en aportar beneficios a la Tierra.

Lee la **Entrada 2613**.

ENTRADA 2869 - DESGUACE

Crónica de Alburton Wonrock

Una vez que se cerró la puerta de la sala de negociaciones, empezaron a circular rumores inquietantes, que podrían ser la chispa que prendiera una revuelta. Aunque ya nos habíamos enfrentado antes a momentos difíciles, esta vez la amenaza se había colado en casa, hipnotizándonos con su sonrisa perfecta. Necesitábamos que nuestros líderes hicieran acto de presencia y nos dijeran que todo iba a salir bien.

A continuación tienes tu primera prueba de Poder diplomático. Tendrás que preparar una reserva de Poder diplomático junto al tablero de Planeta, en la que añadirás y quitarás marcadores. Cuantos más marcadores reúnas, mejor será tu posición en las negociaciones. Recuerda que, como esto no es una prueba de dados, no puedes usar cartas de Sección, Capacidades de conversión ni ningún otro efecto que afecte a las pruebas de dados.

Algunas pruebas te permitirán gastar Descubrimientos o gástalos sin preocupaciones, ya que en este caso no podrás usarlos de ninguna otra forma.

Prueba de Poder diplomático: Crea una reserva de Poder diplomático:

- Obtén 1 marcador por cada casilla marcada en la **Entrada 2900**.

- Obtén 1 marcador si la carta **B21** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**).
- Puedes elegir hasta 6 Tripulantes de la Tripulación disponible de las Secciones.
Obtén 1 marcador por cada Tripulante elegido que sea de una especie diferente.
Tira el D10 por cada Tripulante elegido, comprueba el resultado y resuélvelo:
0-5: Pon a este Tripulante en «Tripulantes descansando».
6-9: Pierde la fe en las posibilidades de Desguace. Retira a este Tripulante del juego.
- Descarta 1 marcador por cada casilla marcada en la **Entrada 2950**.
- Tira cualquier número de dados de Sección (de cualquier Sección).

Puedes descartar 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos» o 1 para volver a tirar 1 (tantas veces como quieras).

Obtén 1 marcador por cada icono de , , o que haya en el resultado.

Descarta 1 marcador por cada del resultado.

Retira del juego todos los dados tirados.

Si tienes **al menos 8 marcadores** en la reserva de Poder diplomático, descarta todos los marcadores y lee la **Entrada 2855**.

De lo contrario, descarta todos los marcadores de la reserva de Poder diplomático y lee la **Entrada 2835**.

ENTRADA 2870 - MAPA ESTELAR

Diario de exploración de Epsilon Lyrae

Me appena volver a visitar este sistema, que condenamos con nuestra incompetencia. Todos esos maravillosos planetas, llenos de vida, arrastrados lentamente hacia su inevitable muerte en las fauces del agujero negro del centro.

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):

- » **Explorar el borde del disco de acrecimiento** (solo si no tienes el Descubrimiento único **18** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2854**.
- » **Explorar la zona alejada del disco de acrecimiento** (solo si no tienes el Descubrimiento único **29** en la hoja de bolsillos de *Descubrimientos únicos*, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 2 Tripulantes de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2774**.
- » **Marcharse de Epsilon Lyrae:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2871 -

CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si esta casilla ya está marcada, mueve a todos los Tripulantes del Sector **7** al Sector **6** y esta Entrada termina. De lo contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Crónica de Alburton Wonrock

Estábamos consultando nuestras acciones con un equipo de técnicos competentes de Desguace, que estaban analizando la situación y examinando cada palabra pronunciada por la representante Letumiana, aconsejándonos sobre lo que debíamos hacer a continuación.

Si la carta **B02** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), aumenta el contador de Negociación en 1.

Si la carta **B11** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), aumenta el contador de Negociación en 2.

Pon a todos los Tripulantes del Sector **7** en el Sector **6**.

ENTRADA 2872 - DESGUACE

Informe de ingeniería de la Journeyer

Jefes de Sección, nos hemos ocupado del fuego y hemos enviado a los drones a remendar el casco. La fuente de alimentación principal estará encendida mientras sustituimos el cableado quemado. Tardaremos unos 10 minutos, más o menos. ¡Malditos terrícolas! La capacidad de la unidad principal sigue estando al 67 %, pero... ¿Qué? ¡No te oigo!

- Descarta 1 marcador de este Sector.
- Si la carta **B04** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), descarta 1 marcador adicional de este Sector.
- Si la carta **B07** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), descarta 2 marcadores adicionales de este Sector.

- Luego, tira el D10. Puedes asignar a 1 Tripulante disponible para volver a lanzar este dado (repite el proceso tantas veces como quieras). Comprueba el resultado y resuélvelo:
 - **0-4:** *Falta de oxígeno:* Pon a tu Tripulante en el Sector 2.
 - **5-9:** *Una última soldadura:* Descarta 1 marcador adicional de este Sector y pon a tu Tripulante en el Sector 2.

ENTRADA 2873 - HISTORIA

Seguimos con nuestras vidas y pronto las condiciones que acordamos con el embajador se convirtieron en el marco de nuestra nueva realidad.

Si la casilla **H** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2664**.

Si la casilla **I** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2684**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2838**.

ENTRADA 2874 - DESGUACE

Crónica de Alburk Wonrock

Estaba de pie detrás del tetrarca Tohn McMuts y otros destacados Visitantes de Desguace. Juntos vimos a la delegación de la Tierra desembarcar de su lanzadera. El embajador, un terrícola alto de mediana edad y pelo canoso, mostró una amplia sonrisa a nuestros tetrarcas y se dirigió a ellos con palabras amables, pero su actitud aparentemente amistosa chocaba extrañamente con el pesado armamento y los rostros severos e impasibles de sus guardaespaldas.

Nuestra esperanza era que los tetrarcas supieran desarticular la actitud agresiva de la delegación sin que hubiera incidentes.

Esta es la Misión final de Frontera letal. Su estructura es un poco diferente a la de una Exploración planetaria estándar: consta de dos partes que se juegan en el Cuaderno de bitácora y dos que se juegan en el tablero de Planeta. Tus dados y otros recursos no se repondrán entre dichas partes, así que debes gestionarlos con sensatez para no agotarlos demasiado pronto.

Te encontrarás con **pruebas de Poder diplomático**, que son un tipo especial de acción que se realiza en las fases del Cuaderno de bitácora de esta misión. Consisten en una comprobación del progreso de tu campaña y tus Secciones, y en ellas usarás tus dados y Tripulantes, que podrías tener que retirar del juego después de que decidas usarlos.

Si juegas con menos de 4 Secciones, también podrás utilizar Tripulantes y dados de las Secciones no jugadas.

Lee la **Entrada 2869**.

ENTRADA 2875 - MAPA ESTELAR

Diario de exploración de Epsilon Lyrae

Disfruto cada visita a Epsilon Lyrae. Las colonias prosperan, iluminadas por dos hermosas estrellas unidas en una danza eterna en el centro del próspero sistema. Esta vez, empero, he venido para buscar los restos del Recuerdo letal.

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):

- » **Buscar chatarra de la nave enemiga destruida** (solo si no tienes el Descubrimiento único **18** en la hoja de bolsillos de Descubrimientos únicos, Registro de la nave, página **32**): Asigna a 1 Tripulante de Escalafón 3 para leer la **Entrada 2671**.
- » **Marcharse de Epsilon Lyrae:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2876 - DESGUACE

Carta de Elpenor'i a los tetrarcas

Tetrarcas:

Estoy segura de que en este momento os estáis preparando para la llegada de la flota de la Tierra. Permitid que comparta con vosotros algunos datos revelados por mi servicio de inteligencia que podrían facilitar los preparativos.

No os equivoquéis: los cruceros de la Tierra son capaces de hacer pedazos Desguace en cuestión de minutos, pero eso no significa que lo vayan a hacer. Puede que os intimiden, pero el embajador de la Tierra, Thomas Bayford, que viaja a bordo del crucero absurdamente llamado Demócrata, es un hábil negociador, no un belicista. Os propondrá un tratado realmente desfavorable para vosotros, pero no caigáis en la trampa, seguid negociando hasta que os presente unas condiciones justas.

Os sugiero que seáis prudentes en todo momento. No me gusta la política de expansión depredadora de la Tierra, no comulgo con la filosofía de los Constructores que parecen seguir a rajatabla y, sobre todo, aborrezco la segregación de especies que ellos favorecen. Si me permitís dar mi opinión sobre el asunto, os desaconsejaría firmar ningún tratado, pero dejo a vuestro criterio si queréis negociar un acuerdo justo y beneficioso para ambas partes.

Elpenor'i, embajadora Aerugon

1. PREPARA EL TABLERO DE PLANETA

- Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (*Desguace*).
- 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.
- Coge a los Tripulantes disponibles y Tripulantes descansando que queden de cada Sección y ponlos en los espacios indicados bajo el tablero de Planeta. Estos Tripulantes podrán contribuir a tus esfuerzos durante una **prueba de Poder diplomático**.
- Coge los tableros de Tripulación que queden y llénalos con todos los dados de Sección de cada Compartimento de Sección sin usar. Puedes usar estos dados durante una **prueba de Poder diplomático**.
- Coge todos los Descubrimientos de «Descubrimientos reunidos» y ponlos en el espacio de «Descubrimientos encontrados» del borde izquierdo del tablero de Planeta. Todos los nuevos Descubrimientos que recojas a partir de ahora en esta Exploración planetaria deben ponerse directamente en este espacio. Los Tripulantes pueden utilizar los Descubrimientos colocados en este espacio como si estuvieran en la nave de descenso.
- Coge todos los  reunidos y ponlos en el espacio de fichas de Recursos.
- 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).

2. DESEMBARCA

- Coge todas las cartas de Equipo de Compañero  de la «Armería» (bandeja de cartas B) y ponlas bocarriba sobre la mesa. Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir una de ellas. Ponla junto al tablero de Tripulación del jugador de la Sección correspondiente. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra:
- 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 puede elegir 1 carta de Equipo menor  y ponerla junto a su tablero de Tripulación.

A continuación, elige hasta 8 cartas de Equipo personal  y hasta 2 de Equipo de misión . También puedes coger cualquier número de Mejoras del Equipo de misión  para las cartas de Equipo de misión que hayas elegido (no cuentan para el límite de Equipo de la nave de descenso). Si los jugadores no se ponen de acuerdo al elegir el Equipo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra.

- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal  y Equipo de misión . Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

3. EXPLORACIÓN PLANETARIA

- Durante esta Exploración planetaria, todas las miniaturas de Tripulante sin anillo de color se consideran componentes con reglas diferentes.
- Cierra y guarda el Registro de la nave. Lee la **Entrada 2874**.

ENTRADA 2879 - HISTORIA

Lo primero que hizo Bayford fue encarcelar a todos los tetrarcas acusándolos de traidores. Ese mismo día se

autoproclamó gobernador único de Desguace y rebautizó la comunidad con el nombre de Atalaya.

Si la casilla **H** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2657**.

Si la casilla **I** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2676**.

Si la casilla **J** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2827**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2868**.

ENTRADA 2880 - DESGUACE

Mensaje de despedida de un caza de Desguace

El motor está encendido y calentándose, los sistemas están operativos y las armas listas. Todo listo para marcharme. No quiero oír ni una palabra. Regresaré, y entonces hablaremos. Abre la esclusa.

- Pon a tu Tripulante en el Sector **11** o **12**.
- Si la carta **B06** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), en vez de eso puedes poner a tu Tripulante en el Sector **8, 9** o **10**.
- Si la carta **B10** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), en vez de eso puedes poner a tu Tripulante en el Sector **8, 9** o **10**. Repón 1 .

ENTRADA 2898 - HISTORIA

Algo que nos llena de orgullo es que Desguace haya conseguido defender su independencia. Las intenciones de Thomas Bayford parecían turbias y, como oficialmente no se ajustaban al mandato de la Tierra, fue depuesto. Continuamos el diálogo con la Tierra a través del Caballero negro y, con el tiempo, conseguimos superar nuestra desconfianza inicial y cerrar los primeros tratos.

Lee la **Entrada 2653**.

ENTRADA 2899 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

Jefes de Sección, batería de cañones de largo alcance lista y a la espera. Los buques designados se acercan desde el sector 15, su velocidad no ha cambiado. Están justo en nuestro objetivo... Necesito permiso para abrir fuego. ¿Concedido? Gracias. ¡Comandantes de artillería, fuego a discreción!

- Elige una Amenaza del Sector **8, 9, 10, 11** o **12**.  en su carta de Amenaza (y resuelve el Resultado si procede).
- Si la carta **B03** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), mueve esta Amenaza a cualquier Sector conectado.
- Luego, tira el D10. Puedes asignar a 1 Tripulante disponible para volver a lanzar este dado (repite el proceso tantas veces como quieras). Comprueba el resultado y resuélvelo:
 - **0-7: Sobrecarga:** Descarta esta carta de PDI.
 - **8-9: No ocurre nada:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2900 - MORAL

Crónica de Alburton Wonrock

Hoy he descubierto lo embriagador que se ha vuelto el ambiente a bordo de Desguace. Vaya donde vaya, siento un aire de unidad y confianza. Estamos más centrados que nunca, y la confianza en nuestros tetrarcas nunca había sido mayor.

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 .
- No ocurre nada.
- Obtén 1 .

ENTRADA 2901 - REGISTRO DE LA NAVE

Grabaciones del concilio de los tetrarcas

[Atta]: Me gustaría dirigir vuestra atención a la delegación de la Tierra que está a punto de reunirse con nosotros. La tensión es palpable, y todos están pendientes del resultado de nuestras conversaciones. ¿Qué pensáis, que la Tierra nos ayudará, o que nos convertiremos en naufragos espaciales para siempre?

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

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

- No ocurre nada.
- No ocurre nada.

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**).

ENTRADA 2902 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

¡Jefes de Sección, las baterías de babor están a la espera! Los buques designados están a nuestro alcance. Permiso para borrarlos de la faz de la tierra... Quiero decir, de la faz del universo.

- Elige una Amenaza del Sector **8, 9, 10, 11** o **12**.  en el medidor de su carta de Amenaza (y resuelve el Resultado si procede).
- Si la carta **B03** está en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), mueve esta Amenaza a cualquier Sector conectado.
- Luego, tira el D10. Puedes asignar a 1 Tripulante disponible para volver a lanzar este dado (repite el proceso tantas veces como quieras). Comprueba el resultado y resuélvelo:
 - **0-6: Sobrecarga:** Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P332**.
 - **7-9: No ocurre nada:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 2905 - PARAÍSO DESATADO

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

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

- Obtén el Descubrimiento único **19**.
- Tira .

ENTRADA 2907 - HISTORIA

Frontera letal, el último capítulo de la crónica de Alburton Wonrock

Han pasado muchas cosas en Desguace. Los días se convirtieron en semanas y las semanas en meses, pero mis pensamientos siguen volviendo a aquellos turbulentos acontecimientos que sacudieron nuestras vidas. Ha llegado el momento de que yo, Alburton Wonrock, cronista ocioso de Desguace, resuma todo lo que ha sucedido desde entonces.

Si la casilla **K** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2898**.

Si la casilla **F** de la **Entrada 2985** está marcada, lee la **Entrada 2879**.

De lo contrario, lee la **Entrada 2873**.

ENTRADA 2908 - DESGUACE

Informe de Vulter O'Really

¡Mira esa nube de polvo estelar! Hemos dejado un caza *Space Ranger* fuera de combate.

- Descarta la carta de Amenaza de la *Space Ranger* de la Tierra y su figura.
- Cada Tripulante roba 2 cartas de Sección.

ENTRADA 2909 - FLOTA IDEMIANA

- A**
- B**
- C**

Grabaciones del equipo de exploración:

[Comandante de la tripulación de reserva]: Comunicaciones, todo listo. Estamos en la nave de descenso. A la espera de nuevas órdenes.

[Vulter, oficial de Comunicaciones]: No os mováis aún, comandante. La situación es dinámica, por decirlo con delicadeza.

[Comandante de reserva]: Permanecemos a la espera.

Coloca hasta 2 figuras de Nave de descenso del tablero en cualquier Sector. Puedes consultar las siguientes opciones antes de elegir.

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 origen de la señal de socorro** (solo si la casilla **A** del principio de esta Entrada **no** está marcada): Lee la **Entrada 2352**.
- » **Ayudar al crucero en llamas** (solo si la casilla **B** del principio de esta Entrada **no** está marcada): Lee la **Entrada 2364**.
- » **Ayudar a los cazas idemianos** (solo si la casilla **C** del principio de esta Entrada **no** está marcada): Lee la **Entrada 2369**.
- » **Ayudar a la Journeyer:** Cada Tripulante que esté en un Sector con una figura de Nave de descenso puede reponer 1 .

ENTRADA 2910 - FLOTA IDEMIANA

- A:** Hemos salvado la lanzadera.
- B:** El crucero resistió.
- C:** Aniquilamos los cazas enemigos.
- D:** Hemos evitado muchas bajas.
- E:** Hemos conseguido hacer huir a los enemigos.
- F:** Salvamos la nave Idemiana.

ENTRADA 2950 - MORAL**Crónica de Alburk Wonrock**

Hay algo podrido en el ambiente y es una sensación abrumadora. Nuestros tripulantes no están contentos. Veo por doquier miradas desesperadas llenas de ansiedad y agotamiento. Los tetrarcas y los jefes de Sección están haciendo todo lo posible para ponerle remedio y espero que mañana las perspectivas sean más halagüeñas.

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 .
- Elige a 1 Tripulante de Escalafón 2 o 3 de cada Sección y sustituye su funda de Escalafón por una de 1 Escalafón inferior. Si no quedan fundas vacías del Escalafón correspondiente, devuelve primero a 1 Tripulante de Escalafón 1 cualquiera de la Sección afectada a «Reclutas».
- Obtén 1 . Descarta 1  y 1 Descubrimiento de «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 2960 - REFUGIO ECLÉCTICO

- A:** Vuestras acciones han enfurecido a los Visitantes.
- B:** Vuestras acciones han enfurecido a los Cosechadores.
- C:** El peligro ya no existe.
- D:** Habéis ayudado a los Independientes.
- E:** Habéis socorrido a gente en apuros.

ENTRADA 2965 - REGISTRO DE LA NAVE

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción sin marcar (en caso de empate, el jugador de la Sección de ingeniería tiene la última palabra). Si todas las opciones están marcadas, las conversaciones con los tetrarcas han terminado; puedes elegir otro personaje con el que hablar.

- Hablar sobre la situación de los Alucinors:** Lee la **Entrada 2356**.
- Hablar sobre la situación de los Pumileones:** Lee la **Entrada 2370**.
- Hablar sobre la situación de los Omnimodi:** Lee la **Entrada 2509**.

ENTRADA 2975 - REGISTRO DE LA NAVE**Grabación del tetrarca Ava**

[Ava]: ¿Cómo que se niegan? Estamos juntos en esto, itanto yo como todos los seres de Desguace! Se trata de una situación de emergencia, y nadie puede negarse por mucho que diga que lo entrenaron para otra cosa. Necesitamos toda la ayuda posible; de lo contrario, imoriremos! Reclutad a todos los que consideréis válidos y mandadme a los objetores.

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

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

- Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Vuelve al principio del paso 3.
- Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Vuelve al principio del paso 3.
- Baja 2 veces la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Vuelve al principio del paso 3.

ENTRADA 2980 - FLOTA IDEMIANA

- A:** Nuestros oponentes tienen una opinión negativa sobre Desguace.
- B:** Nuestros oponentes tienen una opinión neutral sobre Desguace.
- C:** Nuestros oponentes tienen una opinión positiva sobre Desguace.

ENTRADA 2985 - HISTORIA

- A:** Causamos una buena primera impresión.
- B:** Desguace mantiene una buena relación con la embajadora.
- C:** Desguace y los Idemianos se ayudan mutuamente.
- D:** La amenaza está neutralizada por el momento.
- E:** No pudimos manejar la situación por nuestra cuenta.
- F:** Nuestra influencia política es muy débil.
- G:** Los residentes de Desguace no confían en los tetrarcas.
- H:** Hemos firmado un tratado rentable.
- I:** Hemos firmado un tratado justo.
- J:** Hemos firmado un tratado... Eso, un tratado.
- K:** Desguace es una nación fuerte.
- L:** Su valentía será recordada por siempre.
- M:** No olvidaremos su sacrificio.
- N:** Trache'í recuerda vuestros comentarios.
- O:** Ava recuerda vuestros comentarios.
- P:** Nos abandonó en nuestro momento de necesidad.

[2]

[3]

[10]

[11]

[12]

[5]

[6]

[13]

[14]

[15]

WASP-14

[8]

[9]

[16]

[17]

[18]