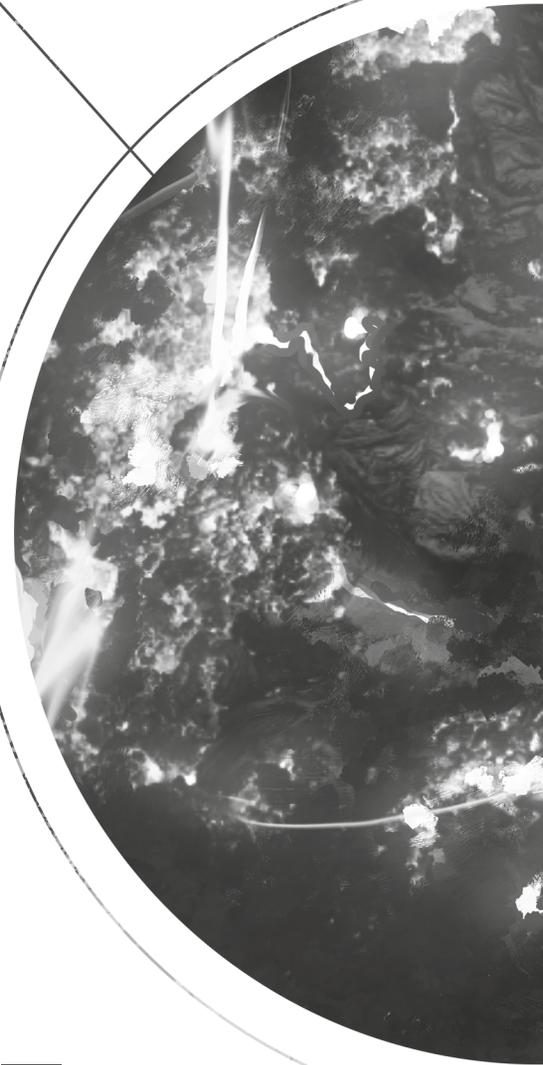


2023//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG



ISS VANGUARD
DOCUMENTO OFICIAL

CAMPAÑA LA FLOTA PERDIDA
**LIBRO DE
OPERACIONES**



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 LIBRO DE OPERACIONES,
DESCARGA E IMPRIME LA VERSIÓN MÁS ACTUALIZADA EN:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

INTRODUCCIÓN

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

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

Las Operaciones usan la mayoría de los componentes estándar de la caja básica de ISS Vanguard y la caja de recompensas de campaña del mecenazgo.

El libro de operaciones de la Campaña La flota perdida contiene cuatro escenarios:

- **Operación Criptobiosis.** Esta misión para 1 a 4 jugadores tiene lugar en un sistema en el que la Vanguard ha descubierto un planeta seco y muerto orbitando alrededor de una estrella variable. La superficie de este mundo esconde rastros de un ecosistema en letargo que se despierta en los momentos de máxima actividad de la estrella, tan solo una vez cada dos siglos. Ahora que se acerca el momento del despertar, los científicos de la Vanguard no pueden resistir la tentación de quedarse a observar este fenómeno.
- **Operación Peregrinación.** Una misión para 1 a 4 jugadores. En «Peregrinación», tras aterrizar en un mundo árido con un ecosistema similar al de la sabana, los miembros de la tripulación tropiezan con un alienígena inteligente herido, un peregrino Idemiano, y se ven envueltos en un antiguo ritual de su cultura. Tendrán que completarlo para sobrevivir.
- **Operación Deeper Horizon.** Una misión para 1 a 4 jugadores. En esta tensa operación, nuestros tripulantes intentan evitar un desastre mientras la estación en la que han acabado se precipita a la superficie del planeta que orbitaba, aplastada lentamente por la presión externa.
- **Operación Tártaro.** En esta misión para 1 a 4 jugadores tendrás la oportunidad de explorar una misteriosa megaestructura alienígena recién descubierta por la Vanguard.

¿CÓMO SE JUEGAN LAS OPERACIONES?

Si quieres jugar una Operación como parte de la Campaña, consulta «Operaciones en una Campaña» más adelante. Si quieres jugar una como escenario individual fuera de la Campaña, sigue leyendo. No tienes que preparar nada para iniciar una Operación, tan solo leer la Entrada correspondiente.

- » Para comenzar la Operación Criptobiosis, lee la **Entrada 1714**.
- » Para comenzar la Operación Peregrinación, lee la **Entrada 1826**.
- » Para comenzar la Operación Deeper Horizon, lee la **Entrada 1759**.
- » Para comenzar la Operación Tártaro, lee la **Entrada 1941**.

OPERACIONES EN UNA CAMPAÑA

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

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

OPERACIÓN: CRIPTOBIOSIS

ENTRADA 1700

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** Siseo de una escotilla cerrándose;
crujido de pasos ***

[Comandante del equipo de exploración]: Fascinante. Aventuramos que la superficie era un desierto interminable salpicado de algunas formaciones rocosas, pero esto no lo vimos venir.

[Tripulante 1]: ¡No! Hay plantas gigantescas petrificadas hasta donde alcanza la vista.

[Tripulante 2] (con tono molesto): No están

exactamente petrificadas. Dado que el planeta carece de agua, las plantas han desarrollado unas envolturas protectoras similares a materia rocosa. Así es como logran sobrevivir a la temporada seca.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Veis esas protuberancias de las ramas? Tienen pinta de ser brotes, por raro que parezca.

[Tripulante 2]: Tienes toda la razón. Eso me preocupa. Significa que su fase de fotosíntesis hiperintensiva está a punto de comenzar. Cuando lleguen las lluvias torrenciales, las plantas van a crecer como locas. Podríamos estar en apuros.

[Tripulante 1]: Y puede que la vegetación no sea nuestro único problema. Entre esas plantas cubiertas de materia pétreo hay zonas que parecen nidos o madrigueras. Nuestros sensores indican señales de vida débiles pero estables.

[Comandante del equipo de exploración]: Y la previsión meteorológica indica fuertes lluvias, así que tenemos que darnos prisa en recoger las muestras.

[Tripulante 1]: Por suerte hemos elegido un buen lugar para aterrizar. ¿Y si construimos fortificaciones? Ya sabéis, ¿por si las moscas?

[Comandante del equipo de exploración]: Entendido. Nos pondremos a la tarea después del primer reconocimiento. Venga, en marcha.

Abre la Planetopedia por las páginas 4 y 5 (Criptobiosis). A continuación, sigue leyendo:

1. Prepara el tablero de Planeta

- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo) y la carta de Misión **M25**.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta.

2. Desembarco

- Pon la Nave de descenso y todos los Tripulantes en el Sector **9**.
- No pongas la carta de Ascenso de escalafón en la mesa. Si juegas esta Operación como parte de la Campaña, el escalafón que obtendrán tus Tripulantes dependerá de lo bien que lo hagan en esta Exploración.
- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal y Equipo de misión. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

3. Exploración planetaria

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

ENTRADA 1701

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Mirad. ¿Veis los restos de esa nave espacial Expugnadora? Algo se está moviendo ahí dentro.

[Tripulante 1]: Sí, no me sorprende. Un fuselaje de metal cubierto de plantas trepadoras. El escondite perfecto.

[Tripulante 2]: ¿Nos acercamos a echar un vistazo, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, pero mantengamos una distancia prudencial.

*** Pasos ***

[Tripulante 2]: Nunca había visto nada igual. Ese bicho floral está cubierto de trepadoras, pero también de... ¡alambres y cables!

[Tripulante 1]: Se está fusionando con el cableado de la nave estrellada. Quiere unirse a ella.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Y eso no es todo! De alguna manera, los componentes electrónicos que ha ingerido han cobrado vida, ¡y ahora están interfiriendo con mi escáner!

[Tripulante 2]: También con el mío. ¿Qué tal si nos marchamos?

[Comandante del equipo de exploración]: Buena idea.

Sustituye la carta de este Sector por la carta P000.

ENTRADA 1702

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

*** Sonido de lluvia torrencial ***

[Comandante del equipo de exploración]: Al habla el comandante del equipo de exploración, informando desde la operación Criptobiosis. El profesor Valinsky, jefe de la Sección de Ciencia, tenía razón. La fase de crecimiento hiperactivo acaba de empezar. Nubes verdes y grises cubrieron el cielo entero hace menos de una hora y descargaron un aguacero torrencial. Era un espectáculo fascinante. Cada gota de lluvia, al salpicar, se multiplicaba en decenas de gotitas resplandecientes de color verde. Aunque la tierra sedienta las absorbió al instante, ¡el fulgor verde se hizo cada vez más fuerte hasta casi ahuyentar la oscuridad! ¡Lo tengo todo en vídeo! En cuanto a las plantas, no hemos...

[Tripulante 1] (distante y en voz baja): ¡Maldita sea! ¡Comandante! Tenemos un problema.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Voy ahora mismo! Ya...

*** Sonido de la lluvia intensificándose ***

[Tripulante 1] (con miedo): ¡Comandante!

*** Conmoción ensordecedora ***

[Comandante del equipo de exploración] (con miedo): ¡No, mierda, no!

*** La escotilla se abre; lluvia ensordecedora; la escotilla se cierra ***

- Descarta la carta de Misión M25.
- Pon la carta de Misión M26 en el tablero de Planeta.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la G25.
- Pon las cartas P154 en los Sectores 2 y 6.
- Pon la carta de Amenaza de los Brotes en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon cartas P161 al azar en los Sectores 1 y 5.
 - Si la *Guardia de Foliatrapa* está en el tablero de Planeta, pon la carta de Amenaza de la *Foliatrapa despierta* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
 - Si la *Guardia de bicho* está en el tablero de Planeta, pon la carta de Amenaza del *Bicho despierto* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
 - Si la *Guardia de matorral* está en el tablero de Planeta, pon la carta de Amenaza del *Matorral despierto* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

ENTRADA 1703

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¿Por qué la llamaste Foliatrapa?

[Tripulante 1]: Porque eso es lo que es. ¿Ves esta grieta ancha en el fuselaje? Está llena por completo por la Foliatrapa. Está ahí quieta, esperando a que alguna víctima desprevenida se acerque para atraparla con sus zarcillos.

[Tripulante 2]: Pues va a tener que esperar un buen rato. La vegetación de la zona no es tan exuberante como en otras, y casi no hay formas de vida.

[Comandante del equipo de exploración]: Tal vez la Foliatrapa necesite otra cosa. El terraplén se alza sobre un rico yacimiento de metal no identificado, lo que genera un fuerte campo magnético.

[Tripulante 1]: ¿Qué tal si sacamos esa cosa del agujero? ¡Ojalá pudiéramos investigarla!

Sustituye la carta de este Sector por la carta P000.

ENTRADA 1704

Si la carta de Misión M25 o M26 sigue revelada, lee la **Entrada 1719**. De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** Zumbido de motores calentándose; una voz robótica anuncia una cuenta atrás ***

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Todo listo. Estamos apurando nuestro tiempo más de lo que me gustaría. Una hora más en este planeta y estaremos todos condenados...

*** Pasos rápidos; la escotilla se abre ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Hay que darse prisa!

[Tripulante 1] (con alegría): ¡Lo sé! Es que... ¡Mirad todo esto! ¡Esperabais que el ecosistema local fuera a crecer tan rápido!

[Tripulante 1] (repentinamente con miedo): Mierda, nos está siguiendo. ¿Veis esa enredadera? ¡Está destrozando las fortificaciones!

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, y allí hay otra, sobresaliendo del suelo. ¡No nos queda tiempo! ¡Debemos despegar!

[Tripulante 1]: Pero ¿dónde está...?

[Tripulante 2] (respirando con dificultad): Aquí. Solo quería conseguir más muestras. Puede que no sean suficientes para...

[Comandante del equipo de exploración] (bruscamente): ¡Adentro!

*** La escotilla se abre y se cierra; la cuenta atrás se acerca al cero; el zumbido del motor aumenta ***

[Comandante del equipo de exploración]: *ISS Vanguard*, aquí el equipo de exploración. La operación Criptobiosis ha terminado.

[Comunicaciones]: Nos alegra oírlo.

[Comandante del equipo de exploración]: Nave de descenso del equipo de exploración, cambio y fuera. Ahora salgamos de este jardín infernal.

Enhorabuena, ¡acabas de completar la Operación Criptobiosis!

Ahora puedes comprobar qué tal te ha ido en esta misión. Cuantas más muestras haya obtenido el equipo de exploración, más éxito habrá tenido la operación.

Retira todos los marcadores de las cartas de Amenaza y del tablero de Nave de descenso. Puedes utilizar marcadores para contar tus puntos de victoria. Cada marcador que haya en el tablero de Nave de descenso es 1 punto de victoria. Obtén puntos de victoria siguiendo estas reglas de puntuación:

- Suma 5 puntos de victoria por cada Descubrimiento único que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 3 puntos de victoria por cada Descubrimiento que no sea único que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria por cada ficha de Indicio que haya en los mazos de Descubrimiento.
- Resta 2 puntos de victoria por cada marcador que haya en el Sector 9.

Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente:

- **7 o menos:** *Éxito poco significativo.*
- **8-14:** *Éxito moderado.* Si estás jugando la Campaña, obtén 2  y todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Si una Sección no tenía Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 que elijas de dicha Sección puede ascender de escalafón.

- **15 o más: Éxito absoluto.** Si estás jugando la Campaña, obtén 4  y todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Si una Sección no tenía Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 o 2 que elijas de dicha Sección puede ascender de escalafón.

Si estás jugando la Campaña, abre el Registro de la nave por la página 25 y empieza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1705

Comunicación en directo del equipo de exploración

***** Eco de pasos cautelosos *****

[Comandante del equipo de exploración]: Caray. Mirad esos cristales. Es lo más bello que hemos visto en este planeta hasta ahora.

[Tripulante 2]: La belleza es un concepto no cuantificable científicamente, pero... sí, esos cristales llaman poderosamente la atención.

[Tripulante 1]: ¡Mirad, hay más allá delante! Sobresalen de las paredes hasta donde alcanza la vista.

[Comandante del equipo de exploración] (con admiración): Espectacular.

***** Más pasos *****

[Tripulante 1] (con asombro): ¡Vaya gruta!

[Tripulante 2]: Tras un breve análisis, debo concluir que esos cristales son idénticos a los que estaban creciendo como tumores en los núcleos de los planetas.

[Tripulante 1]: Y yo no necesito ningún análisis para saber que sus aristas pueden ser peligrosas para nuestros trajes y cuerpos.

[Comandante del equipo de exploración]: De acuerdo. Avanzaremos con precaución.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

ENTRADA 1706

Informe final del teniente Banini

Capitana:

Al fin he logrado entrevistar a todos los participantes de la operación Criptobiosis y he analizado sus conclusiones.

Algunas eran en realidad predecibles. Los miembros del equipo de exploración admitieron que la misión se había preparado de forma apresurada y añadieron que no deberíamos habernos precipitado solo porque se hubiera presentado una oportunidad de investigación. Actos así pueden provocar que subestimemos los riesgos.

Será vital que lo tengamos en cuenta para futuras misiones; uno de nuestros tripulantes escapó de la muerte a duras penas, tardará semanas, si no meses, en recuperarse de las heridas físicas, y aún más del trauma psicológico. Además, empiezan a circular rumores y algunos tripulantes nos acusan abiertamente de incompetencia.

Mi sugerencia: revisar y mejorar nuestros protocolos de seguridad e iniciar otra misión planetaria, esta vez de bajo riesgo. Eso subirá la moral y nos permitirá poner a prueba los nuevos protocolos.

Con mis respetos,

Teniente Marco Banini

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1707

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Muy bien, tripulación, el campamento es nuestra prioridad. Cuanto más resistente lo hagamos, más tiempo podremos sobrevivir en el planeta. ¡Manos a la obra!

Si la carta **P152** está en el Sector **9**, sustitúyela por la **P153**. De lo contrario, pon la carta **P152** en el Sector **9**.

ENTRADA 1708

- Si la carta **P152** está en el Sector **9**, lee la **Entrada 1716**.
- Si la carta **P153** está en el Sector **9**, lee la **Entrada 1721**.
- De lo contrario:

Comunicación en directo del equipo de exploración

***** Chirridos y crujidos de metal; silbidos apagados de monstruos *****

[Tripulante 1] (con asombro): ¡Hay tantos!

[Tripulante 2]: ¡Comandante! ¡Debemos despegar de inmediato! Todas nuestras muestras son de vital importancia. Si las perdemos...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Silencio! La fortificación podrá resistir un poco más y yo...

[Tripulante 2]: ¡Han abierto brecha! ¡Brecha! La pared se abrirá como una lata en cualquier momento. ¡Tenemos que despegar!

[Comandante del equipo de exploración] (con agonía): Cambio de planes. Larguémonos de aquí a la de ya. Comunicaciones, ¿me recibís? Tenemos un...

***** Alarmas ululando *****

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

[Tripulante 1] (con miedo): ¡Han arrancado de cuajo parte de nuestras fortificaciones como si nada! ¡Mirad, ha sido esa cosa con tentáculos!

[Comandante del equipo de exploración] (con preocupación): ¡Sellad la escotilla! ¡Encended los motores! ¡Salgamos de este puñetero planeta para siempre!

***** Otro golpe acompañado de rugidos, más alarmas, motores zumbando *****

[Comandante del equipo de exploración] (con miedo): ¡Vamos, pedazo de basura! ¡Despega! ¡Despega!

***** Explosión ensordecedora *****

¡La Operación ha sido un fracaso!

Todos los Tripulantes que participaron mueren: sácalos de sus fundas de Escalafón. Si estás jugando la Campaña, lee la **Entrada 1720**. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

ENTRADA 1709

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Tarea completada. Muestras tomadas sin despertar al nido. Nos retiramos; seguiremos examinando nuestros alrededores.

- Obtén 2 .
- Si están reveladas las cartas de Amenaza *Foliatrampa despierta* Y TAMBIÉN *Bicho despierto*, obtén el Descubrimiento único **37**.
- Si están reveladas las cartas de Amenaza *Foliatrampa despierta* Y TAMBIÉN *Matorral despierto*, obtén el Descubrimiento único **36**.
- Si están reveladas las cartas de Amenaza *Bicho despierto* Y TAMBIÉN *Matorral despierto*, obtén el Descubrimiento único **35**.
- Lee la **Entrada 1712**.

ENTRADA 1710

Informe final sobre Criptobiosis

Por favor, permaneced sentados. Gracias por acudir a pesar de haber avisado con tan poca antelación; el tiempo apremia, más que nunca.

El planeta que vamos a explorar alberga un ecosistema desértico en letargo que se despierta una vez cada dos siglos para transformarse en una densa jungla. Este proceso único no dura más de una semana, por lo que, por naturaleza, es inimaginablemente intenso. Si nuestros cálculos no nos fallan, el fenómeno va a comenzar pronto.

En otras palabras, tendremos una oportunidad única en la vida de investigar el planeta antes de que comience

su etapa de crecimiento hiperacelerado. Tenemos poco tiempo para llegar, así que os voy a pedir que preparéis vuestro equipo y vayáis a la nave de descenso en cuanto acabemos esta reunión. Se trata de una operación de alto riesgo; la capitana se mostró muy reacia a autorizarla, por lo que el equipo de exploración estará compuesto únicamente por voluntarios. Si alguno de vosotros desea echarse atrás, ahora es el momento.

¿No? Me llenáis de orgullo, todos y cada uno de vosotros. Tened cuidado ahí fuera y volved pronto.

Si tu Nave de descenso tiene al menos 5 y 5 , lee la **Entrada 1700**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 1700**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Deslumbrados	Elige una opción: » Aturdidos Cada Tripulante 6 – . » Descontrolados Cada Tripulante tira .
	Vientos desérticos	Turbulencias Si es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, 1 Tripulante al azar sufre una Lesión de <i>Herida</i> .
	Corriente de aire	Buscar un atajo entre las corrientes Si es 4 o más: ¡Has aterrizado sin problemas! Lee la Entrada 1700 .
	Atmósfera limpia	Vuelo tranquilo Si es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante .

ENTRADA 1711

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¿Veis esa zona de vegetación de delante? En mi escáner se ve con claridad. Es demasiado densa para mi gusto.

[Tripulante 2]: No me extraña, en ningún otro lugar la vegetación ha crecido tan rápido, veo cientos de zarcillos retorciéndose. Podemos rodearla y...

[Tripulante 1]: No, no era eso lo que quería decir. Más bien prefiero que no nos acerquemos más. Puede parecer una arboleda corriente, pero de alguna manera se ha solidificado su núcleo. Como si fuera...

[Tripulante 2]: ¿Un estómago?

[Tripulante 1]: Y unas fauces.

[Comandante del equipo de exploración]: Hay algo más. Estoy casi seguro de haber visto un organismo similar moverse por la llanura hace un tiempo. Ahora ha echado raíces. Interesante, ¿eh?

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

ENTRADA 1712

Si está revelada la carta de Misión **M25**, obtén 1 Indicio de *Microorganismo* y repón 3 . De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** **Goteo de agua, eco de voces** ***

[Tripulante 2] (susurrando con entusiasmo): ¡Aquí hay agua! ¡En abundancia! ¿Sabéis lo que eso significa?

[Tripulante 1]: Nuevas formas de vida.

[Tripulante 2]: Los sensores no detectan ningún movimiento.

[Comandante del equipo de exploración]: Avanzad con sumo cuidado.

[Tripulante 1]: Hay una cueva al final de este mismo túnel. Más pequeña que la anterior.

[Tripulante 2] (con entusiasmo): Sí, yo también la veo. Parece un hábitat perfecto.

[Comandante del equipo de exploración] (para sí mismo): Una trampa perfecta, más bien. Odio verme en sitios así. (Más alto) En fin, continuemos. Y no os demoréis mucho allí.

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación. Si la casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto. Si la casilla ya está marcada, marca y resuelve la primera casilla no marcada debajo de ella. Si todas las casillas de abajo están marcadas, marca la casilla de encima que no lo esté. Si todas las casillas están marcadas, pon la carta **P000** encima de las cartas de tu Sector.

0-2: Pon la carta **P157** encima de las cartas de tu Sector y lee la **Entrada 1715**.

3-4: Pon la carta **P158** encima de las cartas de tu Sector y lee la **Entrada 1722**.

5-7: Pon la carta **P159** encima de las cartas de tu Sector y lee la **Entrada 1705**.

8-9: Pon la carta **P160** encima de las cartas de tu Sector.

ENTRADA 1713

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** **Silbido de un arma; explosión amortiguada** ***

[Tripulante 1] (con entusiasmo): ¿Lo has visto? ¡He pulverizado esa roca!

[Tripulante 2] (con seriedad): Ni se te ocurra usarla con...

*** **Otro silbido, explosión más cercana; salpicadura** ***

[Tripulante 1]: ... ¿cosas que se arrastran para matarte?

[Tripulante 2]: Estaba muy lejos. ¡Nos habría dado tiempo a escapar! No vayas por ahí matando cosas solo porque puedas.

*** **Otro silbido; explosión cercana; salpicadura** ***

[Tripulante 2]: ¿De qué vas? ¡Se supone que tenemos que recoger muestras!

[Tripulante 1] (en estado de alerta): Ha estado cerca. En realidad... ahora pienso que estamos llamando demasiado la atención.

*** **Sonido de zarcillos arrastrándose** ***

[Tripulante 2]: ¿Qué tal si nos retiramos a...?

*** **Rugido en la distancia** ***

[Tripulante 2] (con pánico): ... ¿a una zona más segura y continuamos allí?

[Tripulante 1]: Sí, en marcha.

Por cada Amenaza que haya en este Sector, () () en su carta de Amenaza. A continuación, si algún marcador ha llegado a la casilla de Resultado, en el orden que elijas, retira dichos marcadores y aplica el efecto de sus Resultados.

ENTRADA 1714

OPERACIÓN CRIPTOBIOSIS

Las siguientes reglas te permitirán iniciar la Operación Criptobiosis como Misión independiente. Sin embargo, esta Operación también está disponible en el mapa de la Campaña y puede jugarse como parte de la Campaña completa de ISS Vanguard: La flota perdida.

Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Biomás:

Pruebas frecuentes: , , ,

Pruebas de dados: provoca el avance de los medidores de Tiempo.

Amenazas: Hay un gran número de Amenazas peligrosas, se recomienda Equipo para hacerles frente (en especial una Torreta modular).

Aterrizaje: Se aconsejan buenos niveles de y .

Preparación:

1. Preparar la nave de descenso

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

2. Prepara el equipo de exploración

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

3. Carga la nave de descenso

- Coge todas las cartas de Equipo numeradas de **E01** a **E53** y las cartas **E62** a **E64** que puedan usar las Secciones seleccionadas para esta Operación. Ponlas bocarriba en la mesa. Cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor y la pone junto a su tablero de Tripulación.
- A continuación, elige cartas de Equipo personal y Equipo de misión hasta alcanzar el límite (indicado en la sección de Carga de la esquina superior izquierda del tablero de Nave de descenso). También puedes coger cualquier número de Mejoras del Equipo de misión para las cartas de Equipo de misión que hayas elegido (no cuentan para el límite de Equipo de la nave de descenso). Si los jugadores no se ponen de acuerdo al elegir el Equipo, tiene la última palabra la primera Sección de esta lista que esté presente en la Operación: Ingeniería, Seguridad, Reconocimiento, Ciencia.
- Pon las cartas de Equipo elegidas en una pila al lado del tablero de Nave de descenso y devuelve el resto a la caja.
- Pon un marcador en el espacio correspondiente del medidor de Suministros. El espacio resaltado en el medidor de Suministros es el número básico de Suministros que tiene la nave de descenso, pero este valor puede verse modificado por las cartas de Modificación que haya en la nave de descenso.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo en la mesa. Esta Operación usa Eventos avanzados.

4. ¡Abrochaos los cinturones!

- Lee la **Entrada 1710**.

ENTRADA 1715

Comunicación en directo del equipo de exploración

***** Pasos cuidadosos, burbujeo de lava *****

[Comandante del equipo de exploración]: Mira bien por dónde pisas.

[Tripulante 1]: Lo estoy haciendo. La temperatura exterior alcanza los 560 grados centígrados, pero gracias al sistema de refrigeración de nuestros trajes eso es irrelevante.

[Comandante del equipo de exploración]: No lo gafes.

[Tripulante 2]: Bueno, hay más lava.

[Comandante del equipo de exploración]: Y no muy lejos de aquí se abre una gran cámara, con más pasillos que se ramifican. Quién sabe a qué nos pueden llevar. Yo echaría un ojo, ¿qué opináis?

[Tripulante 2] (suspira con resignación): De acuerdo.

ENTRADA 1716

Comunicación en directo del equipo de exploración

***** Silencio, solo se oye el susurro del viento*****

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Todos bien?

[Tripulante 2]: Sí.

[Tripulante 1]: Yo también. Pero por poco no lo contamos, ¿no?

[Tripulante 2]: Sí, demasiado cerca para mi gusto.

[Tripulante 1] (temblando): ¡Había enjambres enteros de esos monstruos! No paraban de salir de todas partes. Gente, tenemos suerte de seguir vivos.

[Comandante del equipo de exploración]: Y que lo digas. Venga, revisemos las fortificaciones en busca de brechas y...

[Tripulante 2] (con seriedad): Sería una pérdida de tiempo absurda. Esas criaturas prácticamente han derrumbado secciones enteras. Desde donde estoy, veo agujeros enormes.

[Tripulante 1]: Y los monstruos podrían volver. En cualquier momento.

[Tripulante 2]: Las muestras están en peligro. Nuestras vidas también.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Bien. Dejadme pensar.

- Descarta 2 marcadores del Sector 9.
- Descarta 1 carta del Sector 9.

ENTRADA 1717

Comunicación en directo del equipo de exploración

***** Zumbido constante de un motor; pitidos electrónicos *****

[Tripulante 2] (con tono de duda): Comandante, no deberías culparte. Nadie debería. Fue un accidente.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡La misión entera ha sido un accidente! ¡Un experimento científico mal planificado con vidas humanas en juego!

***** La radio cobra vida *****

[Comunicaciones]: ¿Equipo de exploración? ¿Cuál es vuestra situación? Según nuestros sensores, habéis despegado.

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, aquí el equipo de exploración. Casi perdemos a un compañero y nos vimos obligados a iniciar el protocolo de evacuación.

[Comunicaciones]: Entendido. Estamos listos para recibirlos.

Si estás jugando la Campaña, lee la **Entrada 1706**. De lo contrario:

¡La Operación ha sido un fracaso!

Guarda el juego en la caja.

ENTRADA 1718

Comunicación en directo del equipo de exploración

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

[Tripulante 1]: Este lugar es enorme. Podrías meter un...

[Tripulante 2] (con tono ligeramente molesto): ¿Por qué tienes que malgastar tu aliento en tonterías? Podríamos...

[Comandante del equipo de exploración] (con preocupación): ¡Silencio!

[Tripulante 1]: ¿Cómo?

[Comandante del equipo de exploración] (susurrando): Mirad los sensores. ¡Detecto movimiento! ¡Allí! En esa dirección, a unos veinte metros.

[Tripulante 1] (con pavor): No solo allí. También en la esquina opuesta. ¡Y aquí también!

***** Chasquidos acercándose, subrayados por un silbido gutural *****

[Tripulante 2] (con pavor): ¡Toda la cueva está cobrando vida!

*** *Más chasquidos y silbidos* ***

[Comandante del equipo de exploración] (intentando controlar sus emociones): Basta. Nos vamos ahora mismo. ¡Corred!

*** *Pasos rápidos, respiración pesada* ***

[Tripulante 1]: ¡Maldita sea! ¡Están por todas partes!

[Comandante del equipo de exploración] (con voz imperiosa): ¡Por aquí! ¡Seguidme! ¡Allí! ¡Una abertura!

*** *Siseos cercanos, mandíbulas batientes* ***

[Tripulante 1]: ¡Bicho de mierda!

*** *Disparos de armas, chillido de una criatura herida* ***

[Tripulante 2] (con dolor): Me pilló. ¡Duele un montón!

*** *Más disparos, rugido ensordecedor, más chasquidos; alguien aúlla de dolor* ***

[Tripulante 1]: ¡Vamos! ¡Suelta las malditas muestras! ¡Y apóyate en mí!

[Comandante del equipo de exploración] (al borde del pánico): ¡Deprisa! ¡Deprisa!

*** *Más disparos, más gritos; respiración pesada* ***

[Tripulante 2]: No vamos a poder...

*** *Rugido ensordecedor, golpe de un cuerpo cayendo; refriega violenta que termina con el chillido de un monstruo moribundo* ***

[Tripulante 1]: ¡Comandante, necesito ayuda!

*** *Más chillidos en la distancia* ***

Cada Tripulante que esté en ese Sector sufre una Lesión de *Herida*, hasta un límite de 3 Lesiones. Luego, lee la **Entrada 1717**.

ENTRADA 1719

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** *Zumbido de motores calentándose; una voz robótica anuncia una cuenta atrás* ***

[Tripulante 2]: ¿Qué tal si lo intentamos una vez más?

[Comandante del equipo de exploración] (con enfado): ¿Perdona?

[Tripulante 2]: Comandante, sé que está molesto, pero..

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Molesto? Este planeta infernal casi nos mata y me va a dar pesadillas durante años.

[Tripulante 2]: La verdad es que el planeta parece bastante inhóspito.

[Tripulante 1] (le tiembla la voz): Todas esas fauces dentadas, tentáculos reptantes, zarcillos espinosos, tallos que crecen en una fracción de segundo... Tu definición de «inhóspito» es bastante particular.

[Tripulante 2]: Podríamos probar en otra parte del planeta.

[Comandante del equipo de exploración]: No, prefiero un consejo de guerra antes que volver aquí. Ahora, abrochaos el cinturón. Volvemos a casa.

¡La Operación ha sido un fracaso!

Si estás jugando la Campaña, lee la **Entrada 1706**. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

ENTRADA 1720

Informe de la Capitana Lee

Tengo el triste deber de comunicar que el equipo que se ofreció voluntario para llevar a cabo la operación Criptobiosis ha desaparecido. Todos los intentos de contactar tanto con la nave de descenso como con la tripulación han fracasado, y los escáneres de superficie de la *ISS Vanguard* no han detectado señales

de vida humana en el planeta durante las últimas seis horas. Estamos enviando un equipo de rescate totalmente equipado, pero las esperanzas de salvar a nuestros colegas y amigos son escasas. Tememos lo peor y rezamos por ellos.

- Abre el Registro de la nave por la página **19** y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1721

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** *Gritos distantes de criaturas heridas que huyen* ***

[Tripulante 1] (con tono triunfal): ¡Y no volváis!

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): ¿Hay más?

*** *Chasquido de recarga de un arma* ***

[Tripulante 2]: Tanto el sensor de movimiento como el radar muestran solo a los que huyen. [Casi sin creérselo]. ¡Puede que los hayamos ahuyentado!

[Tripulante 1]: Todos habríamos perecido de no ser por nuestras fortificaciones.

[Tripulante 2]: Sí, cumplieron su propósito. Solo espero que aguanten otra oleada.

[Comandante del equipo de exploración]: Echemos un vistazo.

*** *Pasos; ráfagas de viento* ***

[Tripulante 1]: Hay una grieta aquí y otra allá.

[Comandante del equipo de exploración]: Todo esto tiene arreglo. Coged las herramientas, gente. Tenemos que reforzar las fortificaciones antes de que venga otra oleada.

- Descarta 2 marcadores del Sector **9**.
- Sustituye la carta que haya en el Sector **9** por la carta **P152**.

ENTRADA 1722

Comunicación en directo del equipo de exploración

*** *Sonido de agua corriendo* ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Soy yo o la corriente se está volviendo cada vez más violenta?

[Tripulante 1]: No eres tú, a mí también me lo parece.

[Tripulante 2]: ¿Por qué no seguimos adelante mientras aún podamos? Hay una gran cámara delante de nosotros y un lago con agua helada. Me encantaría tomar muestras.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, pero cuidado. El suelo está helado. No quiero que nadie salga herido.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

OPERACIÓN: DEEPER HORIZON ENTRADA 1750

*** Sirenas sonando en la distancia,
pasos rápidos ***

[Tripulante 2]: Debe haber una forma de salir de aquí. ¿Verdad? ¿Claire?

[Claire la IA]: Estadísticamente, las posibilidades de salvar la base se aproximan a...

[Tripulante 2]: No. Ahórrame las estadísticas. ¿Por qué no funciona el sistema de comunicación?

[Claire la IA]: Los motivos ya se han enumerado, pero para mayor claridad...

*** Los pasos se detienen bruscamente;
un tripulante jadea ***

[Claire la IA]: ¿Todo en orden? Tu ritmo cardíaco ha aumentado drásticamente. Recomiendo una visita inmediata a la enfermería.

*** El tripulante respira rápidamente ***

[Tripulante 2]: ¿Comandante? ¿Me escucháis?

[Comandante de la base]: Sí, ¿qué pasa? Estamos ocupados.

[Tripulante 2]: Sabéis, uhm...

[Comandante de la base]: ¡Venga, suéltalo!

[Tripulante 2]: Comandante, yo... uhm... sé que os va a parecer una estupidez, pero...

[Comandante de la base]: ¿Pero qué?

[Tripulante 2]: Si no fuera imposible, juraría que acabo de ver un saboteador Aerugon.

[Comandante de la base]: ... ¿Estás bien?

[Claire la IA]: Si me permites, comandante, he notado un ritmo cardíaco alarmantemente rápido, pupilas dilatadas, sudoración moderada y algunos síntomas menores...

[Tripulante 2]: Cállate, Claire.

*** Pausa ***

[Tripulante 2]: Comandante, no es nada. Olvidad lo que he dicho. Lo tengo bajo control.

[Comandante de la base]: ¿Seguro?

[Tripulante 2]: Sí, siento haberos molestado. Cambio y corto.

- Pon la carta de Amenaza del *Fantasma* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta si no está ya ahí.
- Pon la figura de Amenaza del *Fantasma* en tu Sector (aunque ya esté en el tablero).
- Descarta todos los marcadores de los espacios de Paranoia conectados.

ENTRADA 1751

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 1774**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Radiación	Elige una opción: » Salvar a la gente Pierde 6  o 6  Suministros. » Conservar los suministros Un Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i> .
	Corrientes ascendentes	Elige una opción: » Cruzar a las bravas Un Tripulante pierde todas sus Cargas. » Dejar que te frenen Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda en el medidor de Aterrizaje.
	Corriente de aire	Elige una opción: » Cambiar la ruta desde el puente Cada Tripulante 3  . » Cambiar la ruta desde el hangar Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante descarta 1  .

ENTRADA 1752

Si la Misión **M37** no está revelada, lee la **Entrada 1770**. De lo contrario, lee la **Entrada 1754**.

ENTRADA 1753

*** Las sirenas de emergencia dejan de sonar ***

[Tripulante 1]: Jamás he oído un silencio tan hermoso.

[Tripulante 2] (voz entrecortada): Jamás he visto nada tan hermoso. Mirad todas estas criaturas. ¿Me engaña la vista? ¿Se han pegado por toda la base y han detenido su descenso?

[Tripulante 1]: Sí. Han formado un espeso manto a nuestro alrededor. Estamos flotando. Hemos dejado de caer.

[Tripulante 2]: Tal vez es su manera de decirnos que sienten haber agujereado nuestra base.

[Comandante de la base] (se aclara la garganta): Claire, ¿informe de situación, por favor?

[Claire la IA]: Por supuesto, comandante. Los daños de la base son irreparables, pero los residentes de la atmósfera de hidrógeno metálico que acabamos de descubrir la mantienen en el aire con sus cuerpos naturalmente flotantes, que impiden que la base siga descendiendo. Su suposición era correcta: las oleadas de color que hemos detectado son su forma de comunicarse.

[Tripulante 2]: Y saben que lo sabemos.

[Comandante de la base]: ¿Por qué lo tienes tan claro?

[Tripulante 2]: Ahora los colores están menos saturados, son menos intensos. ¿Se habrán dado cuenta de que las tonalidades más extremas nos hacen daño?

[Tripulante 1]: Sabes, puede que tengas razón. Ya no sufro alucinaciones.

[Claire la IA]: Los sensores indican que las criaturas más alejadas de la base siguen usando colores mucho más vivos.

[Tripulante 1]: Criaturas. Suena casi ofensivo decirlo, después de lo que han hecho por nosotros; tenemos que darles un nombre. Pero no me vale alfombras voladoras, te aviso.

[Tripulante 2]: ¿Qué te parece «ángeles»?

[Comandante de la base]: Ángeles. Me parece bien. Nos han dado esperanza y una oportunidad de sobrevivir, pero no nos abrazarán así para siempre. Ahora tenemos que centrarnos en contactar con la *Vanguard* antes de que los ángeles nos abandonen. Deprisa, tripulación.

- Cada Tripulante que esté en el Sector 6    .
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P355**.
- Sustituye el PDI del Sector 2 por la carta **P358**.

- Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P357**.
- Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P359**.
- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P362**.
- Sustituye la carta de Condición global actual por la **G37**.

ENTRADA 1754

Para: Capitana de la *ISS Vanguard*

De: Comandante de la base *Deeper Horizon*

Capitana:

Me complace comunicar que la misión se ha completado con un éxito moderado.

Parecía especialmente peligrosa debido a nuestros encuentros con una forma de vida inteligente que habita en el estrato inferior de la atmósfera de hidrógeno metálico. Las criaturas, intrigadas por nuestra llegada, quisieron examinar nuestra base y, sin saberlo, causaron daños importantes en los tanques de oxígeno, lo que provocó que la base se precipitara a la atmósfera. El sistema de comunicación de las criaturas, basado en despliegues de colores vivos, provocó graves alucinaciones entre la tripulación, y hay quienes no lograron mantener bajo control sus impulsos.

Ante la imposibilidad de salvar la base en su caída libre, recurrimos a intentar contactar con la *Vanguard* y organizar la evacuación. Hemos sufrido pérdidas materiales y algunos miembros de mi tripulación tendrán que ser ingresados en el pabellón psiquiátrico, pero hemos investigado la capa de hidrógeno metálico y descubierto una forma de vida única que merece más observación y estudio. Si se reabre la base, me ofrezco voluntariamente para dirigir la investigación.

Los detalles de mi informe figuran en el expediente.

Atentamente,

Comandante de la base *Deeper Horizon*

Enhorabuena, ¡acabas de completar la Operación *Deeper Horizon*!

Ahora puedes comprobar qué tal te ha ido en esta misión. Cuantas más muestras y conocimiento haya obtenido el equipo de exploración, más éxito habrá tenido la operación.

Retira todos los marcadores de las cartas de Amenaza y del tablero de Nave de descenso. Puedes utilizar marcadores para contar tus puntos de victoria. Cada marcador que haya en el tablero de Nave de descenso es 1 punto de victoria. Modifica la puntuación según estos criterios:

- Suma 2 puntos de victoria si el Descubrimiento único **33** está en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria por cada Descubrimiento que no sea único que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria por cada  que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria si la carta de Misión **M37** no está revelada.

Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente:

- **11 puntos o más:** ¡Éxito legendario!
- **7-10 puntos:** ¡Un gran éxito!
- **4-6 puntos:** ¡Éxito!
- **0-3 puntos:** Éxito insignificante.

Si estás jugando la Campaña, abre el Registro de la nave por la página **25** y empieza la Gestión de la nave. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

ENTRADA 1755

Descarta la carta **P350** con todas sus fichas. Luego, tira el D10 y pon la carta **P350** en el siguiente Sector:

- **0, 1:** en el Sector **1**.
- **2, 3:** en el Sector **2**.
- **4, 5:** en el Sector **3**.
- **6, 7:** en el Sector **4**.
- **8, 9:** en el Sector **5**.

ENTRADA 1756

*** Respiración agitada; voces susurrantes ***

[Tripulante 1] (con emoción): Mirad, se está colando

dentro... y está tanteando. Parece... no sé, ¿quizá más relajada?

[Comandante de la base]: A mí también me lo parece. Fue una idea fantástica atraerla a la sala de control atmosférico, donde podemos ajustar la presión al nivel del exterior. Llegó la hora de la verdad. Soldador, ¿listo?

[Tripulante 2] (voz amortiguada por el casco): Listo.

[Comandante de la base]: ¿Puedes ver el conducto de ventilación que esa cosa usó para entrar?

[Tripulante 2]: Sí. Solo hay uno.

[Comandante de la base]: Séllalo.

*** Sonidos de soldadura ***

[Tripulante 1]: Está flotando hacia el conducto sellado. Lo está tocando.

[Comandante de la base]: Sabe que está atrapada.

[Tripulante 1]: Ahora... ¡está proyectando colores! ¡Más brillantes que nunca! ¡Cegadores!

[Comandante de la base]: ¡Tápate los ojos! ¡Está contraatacando!

[Tripulante 1]: Tal vez... o tal vez no. Comandante, ¿y si resulta que no está atacando? ¿Y si todos esos colores son una forma de comunicación?

[Comandante de la base]: ¿Comunicación? ¿Así que ahora está gritando?

[Tripulante 1]: Sabe que está atrapada, así que ¿quizá está pidiendo ayuda? Podría haber más criaturas como esta fuera.

[Comandante de la base]: Solo hay una forma de averiguarlo. ¿Claire?

[Claire la IA]: ¿Sí?

[Comandante de la base]: ¿Podrías usar nuestra propia iluminación para reproducir este patrón de color en la sala de control atmosférico?

[Claire la IA]: Por supuesto que sí.

[Comandante de la base]: Pues hazlo.

[Tripulante 1]: ¡Mirad! Vuelve a proyectar luces. ¡Con la misma intensidad! Pero menos vivas. Nos está hablando. No creo que tenga malas intenciones, comandante.

[Comandante de la base]: Puede que vaya a decir la tontería más grande de mi vida, pero... Claire, ¿podrías transmitir ese mismo patrón de colores usando los reflectores de toda la estación?

[Claire la IA]: Comandante, ¿se da cuenta de que hacerlo probablemente atraerá la atención de TODAS las criaturas cercanas?

[Comandante de la base]: Creo que es justamente eso lo que necesito.

- Obtén el Descubrimiento único **33**.
- Descarta la carta de Misión opcional **M36**.
- Descarta la figura de la Amenaza *Nuevo espécimen* y su carta.

ENTRADA 1757

[Tripulante 2] (con incredulidad): Así que aquí hay vida.

[Comandante de la base]: ¡Y debemos atrapar una de esas cosas! ¡Ponte el traje! Esa alfombra voladora tiene que haber entrado por una grieta en las paredes, así que tanto la presión como el nivel de oxígeno deben de ser diferentes ahí en ese momento.

[Tripulante 2]: No es que me oponga ni nada por el estilo, pero ¿no te parece que no es el mejor momento para investigaciones? ¡La base se cae a trozos!

[Comandante de la base]: Cierto, pero... ya sabes lo que dicen de agarrarse a un clavo ardiendo.

[Tripulante 2]: ¿Qué quieres decir?

[Comandante de la base]: Aún no sabría decirte. Quizá cuando estudiemos esa cosa descubramos algo útil. Algo que nos ayude a salir de aquí.

[Tripulante 2]: De acuerdo.

[Comandante de la base]: Además, literalmente no podemos hacer otra cosa.

[Tripulante 2]: Entonces, ¿cómo nos acercamos a la criatura? ¿Con qué la atrapamos?

[Comandante de la base]: Sacaremos las armas y las pondremos en modo aturdimiento, pero eso podría no bastar. Lo ideal sería sellar el compartimento desde el exterior y atraparla.

[Tripulante 2]: Suena bien. En marcha.

Mira en qué Sector está el Nuevo espécimen y resuelve el resultado que corresponda:

- Sector 1: Lee la **Entrada 1767**.
- Sector 2: Lee la **Entrada 1756**.
- Sector 3: Lee la **Entrada 1772**.
- Sector 4: Lee la **Entrada 1783**.
- Sector 5: Lee la **Entrada 1778**.

ENTRADA 1758

*** Sirenas de emergencia ***

[Comandante de la base]: ¡Maldita sea! El motor de emergencia... ¡Activa el motor de emergencia!

[Tripulante 1]: Ya lo hice, comandante.

[Comandante de la base]: ¿Y?

[Tripulante 1]: No hay nada que hacer. El descenso no se ha ralentizado. Hay demasiadas fugas en los tanques de oxígeno.

[Comandante de la base]: ¿Cuánto tiempo nos queda?

[Claire la IA]: Al ritmo actual de descenso, tenemos aproximadamente seis horas antes de que la presión de la atmósfera de hidrógeno metálico aplaste el fuselaje.

[Tripulante 2]: Al ritmo actual. ¿Quieres decir que podría acelerarse?

[Claire la IA]: Mis cálculos no son concluyentes; hay demasiadas variables.

[Tripulante 2]: ¿Pero es probable?

[Claire la IA]: Sí.

[Comandante de la base]: Está bien. Tenemos pocas opciones, tripulación. Debemos contactar con la Vanguard. Es nuestra única oportunidad.

[Tripulante 2]: Y mientras tanto, podemos seguir investigando. Lo queramos o no, estamos sumergiéndonos en estratos en los que nadie ha estado antes.

[Comandante de la base]: Claro. Claro, pero...

*** El estruendo de una colisión sacude la nave, y luego otro ***

[Claire la IA]: ¿Se me permite añadir que podríamos hacer una cosa más? El descenso a estratos con una presión superior será demasiado para la base. Dos de las salas ya han sufrido daños.

[Tripulante 1]: Oh, no.

[Comandante de la base]: La base no puede soportar daños así. ¡Debilitará la estructura! ¡Manos a la obra, todos!

- Cada Tripulante que esté en el Sector 6 ++.
- Descarta la carta **P350** del tablero de Planeta.
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P351**.
- Sustituye el PDI del Sector 4 por la carta **P352**.
- Sustituye el PDI del Sector 6 por la carta **P360**.
- Sustituye la carta de Condición global actual por la **G35**.

ENTRADA 1759

OPERACIÓN DEEPER HORIZON

Las siguientes reglas te permitirán iniciar la Operación Deeper Horizon como Misión independiente. Sin embargo, esta Operación también está disponible en el mapa de la Campaña y puede jugarse como parte de la Campaña completa de ISS Vanguard: La flota perdida.

Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Pruebas frecuentes: , , .

Amenazas: Posibles.

Aterrizaje: Se aconseja un nivel alto de  y .

Preparación:

1. Preparar la nave de descenso

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

2. Prepara el equipo de exploración

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

3. Carga la nave de descenso

- Coge todas las cartas de Equipo numeradas de la **E01** a la **E53** que puedan usar las Secciones seleccionadas para esta Operación. Ponlas bocarriba en la mesa. Cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación.
- A continuación, elige cartas de Equipo personal  y Equipo de misión  hasta alcanzar el límite (indicado en la sección de Carga de la esquina superior izquierda del tablero de Nave de descenso). También puedes coger cualquier número de Mejoras del Equipo de misión  para las cartas de Equipo de misión que hayas elegido (no cuentan para el límite de Equipo de la nave de descenso).
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo al elegir el Equipo, la Sección de Seguridad tiene la última palabra.
- 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.
- Baraja el mazo de Eventos básicos y ponlo en la mesa. Esta Operación usa Eventos básicos.

4. ¡Abrochaos los cinturones!

Lee la **Entrada 1751**.

ENTRADA 1760

[Tripulante 1] (con pánico): ¡Alerta roja! ¡Alerta roja! ¡Está aquí! ¡No me preguntes cómo, pero está aquí!

[Tripulante 2] (a lo lejos): ¡Eh! ¿De qué estás hablando? ¡Mantén la calma!

[Tripulante 1]: ¿Dónde está mi arma? Tenemos que dispararle a esta cosa antes de...

[Tripulante 2] (más cerca): Tómatelo con calma, colega. No hay nadie a quien disparar.

[Tripulante 1]: ¿Es que has perdido la vista? ¡Mira! ¡Mira!

[Tripulante 2] (con confusión): ¿Dónde?

[Tripulante 1]: ¡En la puerta!

[Tripulante 2]: No hay nadie en la puerta. ¡Nadie! ¿Es que has bebido?

[Tripulante 1] (con tono de duda): Na... ¿nadie?

[Tripulante 2]: Mira. La puerta está cerrada.

[Tripulante 1] (despacio y sin fuerzas): La puerta está cerrada. ¿Lleva así... desde...?

[Tripulante 2]: Sí. Desde que entraste en trance. Has tenido alucinaciones.

[Tripulante 1]: ¡Mierda! ¿Qué me ha pasado?

Descarta la carta de Amenaza y la figura del Fantasma del tablero.

ENTRADA 1761

*** Sirenas de emergencia lejanas ***

[Tripulante 1] (con entusiasmo): ¡Ha llegado! ¡Comandante, la Vanguard ha llegado! Por fin saldremos de este infierno de hidrógeno.

[Comandante de la base]: Tripulación: misión cumplida. Poneos guapos, debemos prepararnos para recibir a la nave de descenso.

[Tripulante 2]: O...

[Comandante de la base]: ¿O qué?

[Tripulante 2]: Con su permiso, comandante, hemos sobrevivido. Pero hay mucho que podemos hacer aquí.

[Comandante de la base]: Dispara. ¿En qué estás pensando?

[Tripulante 2]: Bueno, ahora que la Vanguard está casi con nosotros, podríamos continuar el descenso para conocer mejor los estratos inferiores.

[Tripulante 1]: Suena bien, pero... ¿no es demasiado arriesgado? ¿Y si bajamos demasiado?

[Tripulante 2]: Todo lo que hacemos en nuestro viaje es un riesgo. Venga, comandante, ¿acaso vamos a tener alguna vez una segunda oportunidad de adentrarnos tanto en este planeta?

¡Enhorabuena! Has completado tu misión. Desde este momento puedes abandonar la base de investigación (con la acción de Despegar) o bien quedarte para investigar a fondo los estratos inferiores, aunque sería muy arriesgado.

Descarta la carta de Misión M35 con todos sus marcadores.

ENTRADA 1762

Si el Descubrimiento único 33 está en el tablero de Nave de descenso, lee la **Entrada 1753**. De lo contrario, lee la **Entrada 1775**.

ENTRADA 1763

- Si juegas con 2 Secciones: Cada Tripulante repone 4  y roba 2 cartas.
- Si juegas con 3 o 4 Secciones: Cada Tripulante repone 2  y roba 1 carta.

ENTRADA 1764

*** Ruido metálico de una escotilla cerrándose, silbido de la ventilación del traje ***

[Tripulante 1]: Al menos me alegro de que esas sirenas hayan parado.

[Tripulante 2]: Sí. Lo irónico es que probablemente seamos los primeros seres inteligentes en sumergirnos en la atmósfera de hidrógeno metálico, ¿y para qué? ¡Para dedicarnos a la fontanería!

[Comandante de la base]: Déjate de chácharas. La base está suspendida sobre tanques de oxígeno, y algunos tienen fugas. Hay que encontrarlas y cerrarlas.

[Tripulante 2]: Claro, comandante. Conocemos el procedimiento. Anda, justo aquí hay un agujero. Justo donde señalaba Claire. Solo que...

*** Pausa ***

[Comandante de la base]: ¿Cómo? ¿Qué es?

[Tripulante 2]: Vaya... mira eso.

[Tripulante 1] (con asombro): No te lo vas a creer.

[Comandante de la base]: ¿Cómo? ¿Es irreparable?

[Tripulante 1]: Pues sí. Quiero decir, sí, es un agujero bastante grande, pero... pero esa no es la cuestión. Parece que una gran placa de metal ha sido... no sé, ¿aspirada?

[Tripulante 2]: Es verdad. Los bordes están dentados

y doblados hacia fuera. No ha sido el impacto de un meteorito, ni nada que se le parezca.

[Comandante de la base] (con confusión): Vale, lo analizaremos más tarde. Por ahora, arregladlo y volved, ¿vale?

[Tripulante 1]: Claro que sí. Activé el soldador. ¿Podrías...?

[Tripulante 2] (alerta): ¡Mira! ¿Lo has visto?

[Tripulante 1]: ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Qué pasa?

[Tripulante 2] (con voz temblorosa): Había una... no sé, ¿una especie de silueta? Justo ahí, sobre la cúpula.

[Tripulante 1]: No he visto nada. Comandante, ¿detecta algo el radar?

[Comandante de la base]: No, solo algunas perturbaciones. No te preocupes; es imposible que fuera una forma de vida. Nada puede sobrevivir en la atmósfera de un gigante gaseoso, ¿verdad, Claire?

[Claire la IA]: Afirmativo. Ninguna especie que conozcamos puede.

[Tripulante 2] (con sarcasmo): Muy tranquilizador, Claire.

- Obtén 2 .
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Pon la carta P000 en el Sector 6.

ENTRADA 1765

Diario de investigación, día 123

Mientras intentábamos decidir quién se encargaba de cada cosa, observamos algo extraño flotando junto a la ventana de la base. ¿Fue otra alucinación, o podría haber algo vivo en los estratos más profundos del gigante gaseoso? Algunos propusimos aprovechar la ocasión para estudiar cada estrato de la atmósfera por el que descendiera la base. Supongo que tiene sentido: somos la primera nave humana que sondea las profundidades de este planeta. Sin embargo, si acabamos muertos, toda nuestra investigación se perderá con nosotros.

- Pon la carta de Misión opcional M37 en el espacio de Misión opcional: es otro encargo que puedes realizar.
- Sigue el procedimiento de Exploración planetaria en la página 24 del Registro de la nave.

ENTRADA 1766

- Abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso, descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso y descarta el Descubrimiento único 33 si lo tienes. Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1767

*** Respiración agitada; voces susurrantes ***

[Tripulante 2]: Mira esa cosa. Está flotando y tocando todas las cajas y los barriles como si estuviera... no sé, ¿explorando?

[Comandante de la base]: Tal vez por eso perforó los tanques. Tan solo tenía curiosidad.

[Tripulante 2]: Por una vez, hemos sido nosotros los sujetos de experimentación.

[Comandante de la base]: Silencio. Nos acercaremos con cuidado. Escóndete detrás de los contenedores más grandes y...

[Tripulante 2]: ¡Se marcha flotando! ¿La habremos asustado?

[Comandante de la base]: Maldita sea. ¡Ha desaparecido! ¿Dónde está?

[Tripulante 2]: Puede que se haya colado por los conductos de ventilación.

[Comandante de la base]: Puede ser. ¿Claire? ¿Puedes ver a nuestra alfombra voladora?

[**Claire la IA**]: Lo siento, pero no. Hay perturbaciones por toda la base ahora. Y ya que hablamos del tema, permitid que os recuerde que la base sigue descendiendo y su estado se sigue deteriorando.

*** Fuerte estruendo de fondo ***

[**Comandante de la base**]: Gracias. Soy consciente.

[**Tripulante 2**]: ¿Y ahora qué, comandante?

[**Comandante de la base**]: Bueno, podemos esperar a que reaparezca o buscar en otra parte.

[**Tripulante 2**]: Estoy pensando que... ¿quizá la alfombra voladora está buscando un lugar más cómodo? ¿Qué podría atraerla?

[**Comandante de la base**]: No tenemos ningún lugar así.

[**Tripulante 2**]: Quizá podríamos crearlo, ¿pero dónde? Dadme ideas.

Tira el D10 y pon la figura del *Nuevo espécimen* en el siguiente Sector:

- **0, 1**: en el Sector **1**, y si ya estaba allí en el **2**.
- **2, 3**: en el Sector **2**, y si ya estaba allí en el **3**.
- **4, 5**: en el Sector **3**, y si ya estaba allí en el **4**.
- **6, 7**: en el Sector **4**, y si ya estaba allí en el **5**.
- **8, 9**: en el Sector **5**, y si ya estaba allí en el **1**.

ENTRADA 1768

*** Sirenas de emergencia lejanas, pasos rápidos ***

[**Tripulante 1**]: ¿Qué está pasando con esta maldita cosa?

[**Claire la IA**]: La situación se mantiene estable.

[**Tripulante 1**]: ¿Estable?

[**Claire la IA**]: Me refiero a que la base sigue descendiendo hacia los estratos más profundos de la atmósfera.

*** Los pasos se detienen; chirrido de una escotilla abriéndose ***

[**Tripulante 1**]: Ah, a eso te referías con estable. Gracias por nada, Claire.

*** Rápidos pitidos electrónicos ***

[**Claire la IA**]: Lo siento. Me resulta difícil distinguir las preguntas retóricas de...

[**Tripulante 1**]: ¡Maldita sea! ¡Comandante, no hay forma de anular el sistema de emergencia!

[**Comandante de la base**] (desde lejos): ¡Tiene que haberla! ¡Piratéalo!

[**Tripulante 1**]: Pan comido. Piratear el sistema. Genial. ¿Claire?

[**Claire la IA**]: Lista.

[**Tripulante 1**]: Voy a necesitar tu ayuda. Hay como mínimo un programa de seguridad integrado con el sistema de comunicación de emergencia. Necesito que te cuesles en el *software* para activarlo antes de que nos aplaste el hidrógeno metálico.

[**Claire la IA**]: Necesito autorización.

[**Tripulante 1**]: Sí, claro. Es...

*** Pausa ***

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

[**Claire la IA**]: ¿Podrías aclararme a qué te referes?

[**Tripulante 1**]: Claire, ¿hay alguien más aquí? ¿En este pasillo?

[**Claire la IA**]: No. ¿Quieres que enumere la ubicación de otros miembros de la tripulación?

[**Tripulante 1**]: ¿Así que no hay nadie?

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

[**Tripulante 1**]: Entonces... ¿qué acabo de ver? O mejor dicho, ¿a quién?

[**Claire la IA**]: Es técnicamente imposible que veas a nadie ahora mismo. El tripulante más cercano...

[**Tripulante 1**]: Genial. Simplemente genial. Así que a mí también se me está yendo la cabeza.

- Cada Tripulante en este Sector tira .
- Si la Condición global actual es *Estrato superior*, sigue con la partida. De lo contrario, lee la **Entrada 1750**.

ENTRADA 1769

[**Comandante de la base**]: ¡SOS! ¡SOS! ¡Socorro! ¡Socorro! ¡A quien pueda oírnos! ¡Somos la base de investigación *Deeper Horizon*! Estamos cayendo por la atmósfera y no hay forma de detener el descenso. Alguien de mi tripulación ha sufrido heridas graves. ¡Necesitamos evacuación desesperadamente! ¡SOS! ¡Socorro! Soco...

[**Tripulante 2**]: No funciona.

[**Comandante de la base**]: ¿Cómo? El sistema dice que está encendido.

[**Tripulante 2**]: Porque lo está. Lo que pasa es que el transmisor es demasiado débil para que la señal atraviese la atmósfera.

[**Comandante de la base**]: ¿Seguro?

[**Tripulante 2**]: Dime, ¿caso tú has recibido alguna respuesta?

[**Comandante de la base**]: Ya, pero...

[**Tripulante 2**]: No hay peros que valgan, comandante. Estamos solos.

[**Comandante de la base**]: Mierda.

El Tripulante que debería haber obtenido su cuarta Lesión tira todos sus dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere: sácalo de su funda de Escalafón y refira su miniatura del tablero. Devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante.

Si estás jugando la Campaña y era el último Tripulante, pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave, abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida.

ENTRADA 1770

Para: La capitana de la *ISS Vanguard*

De: Comandante de la base *Deeper Horizon*

Capitana:

Es un honor y un privilegio para mí informar de que la misión *Deeper Horizon* ha concluido.

Parecía especialmente peligrosa debido a nuestros encuentros con una forma de vida inteligente que habita en el estrato más profundo de la atmósfera de hidrógeno metálico. Las criaturas, intrigadas por nuestra llegada, quisieron examinar nuestra base y, sin saberlo, causaron daños importantes en los tanques de oxígeno, lo que provocó que la base se precipitara a la atmósfera. Además, el sistema de comunicación de las criaturas, basado en despliegues de colores extremos, provocó graves alucinaciones entre la tripulación, y hay quienes perdieron el control de sus impulsos.

Ante la imposibilidad de salvar la base en su caída libre, recurrimos a intentar contactar con la *Vanguard* y organizar la evacuación. Por otro lado, capturamos una de las criaturas, que apodamos cariñosamente alfombras voladoras. Así descubrimos su naturaleza pacífica e inquisitiva y desciframos su código de comunicación, lo que nos permitió pedir ayuda a más de esas criaturas y detener el descenso de la base destrozada.

Aunque la base no tiene reparación posible y algunos miembros de mi tripulación han tenido que ser ingresados en el pabellón psiquiátrico, hemos descubierto una forma de vida única en un entorno imposiblemente hostil, lo que podría considerarse uno de los mayores logros de la *Vanguard*. Además, la actitud de mi tripulación fue ejemplar y digna de elogio. Me alegro de haber estado al mando de tripulantes tan excelentes.

Los detalles de mi informe figuran en el expediente.

Atentamente,

Comandante de la base *Deeper Horizon*

Enhorabuena, ¡acabas de completar la Operación Deeper Horizon!

Ahora puedes comprobar qué tal te ha ido en esta misión. Cuantas más muestras y conocimiento haya obtenido el equipo de exploración, más éxito habrá tenido la operación.

Retira todos los marcadores de las cartas de Amenaza y del tablero de Nave de descenso. Puedes utilizar marcadores para contar tus puntos de victoria. Cada marcador que haya en el tablero de Nave de descenso es 1 punto de victoria. Modifica la puntuación según estos criterios:

- Suma 2 puntos de victoria si el Descubrimiento único **33** está en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria por cada Descubrimiento que no sea único que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria por cada  que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Suma 1 punto de victoria si la carta de Misión **M37** no está revelada.

Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente:

- **11 puntos o más:** ¡Éxito legendario!
- **7-10 puntos:** ¡Un gran éxito!
- **4-6 puntos:** ¡Éxito!
- **0-3 puntos:** Éxito insignificante.

Si estás jugando la Campaña, abre el Registro de la nave por la página **25** y empieza la Gestión de la nave. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

ENTRADA 1771

***** Sirenas de emergencia lejanas *****

[Comandante de la base] (con nervios): Adelante, comunicaciones. Somos la base de investigación *Deeper Horizon*. Tenemos una emergencia y necesitamos asistencia inmediata. Comunicaciones, ¿me oís?

[Comunicaciones] (voz amortiguada y apenas audible): Aquí Comunicaciones. *Deeper Horizon*, no os oímos apenas. ¿Cuál es la naturaleza de vuestra emergencia?

[Comandante de la base]: ¡Estamos cayendo en la atmósfera! Repito: estamos cayendo. No podemos detener el descenso. ¡Necesitamos ayuda!

[Comunicaciones] (voz amortiguada y apenas audible): Base de investigación, repetid, por favor.

[Comandante de la base]: ¡Nuestros motores están muertos! Estamos...

[Comunicaciones] (voz amortiguada y apenas audible): Nosotros... pronto... corto.

[Tripulante 1]: Maldición, los perdimos.

[Tripulante 2]: ¿Han dicho que vienen? ¿Me engañaba mi oído, o han prometido venir a por nosotros?

[Comandante de la base]: Es demasiado pronto para celebrarlo. Debemos repetir la transmisión para estar seguros. Además, no tienen suficiente información para ayudarnos. No saben a qué profundidad estamos, y necesitan saberlo para preparar la nave de descenso. Venga, ¡aún nos queda trabajo!

[Tripulante 1]: Estoy en ello. Seguiré intentándolo mientras este transmisor funcione.

- Si la Condición global actual es *Estrato superior*: lee la **Entrada 1763**.
- Si la Condición global actual es **G35 Estrato de hidrógeno molecular**: lee la **Entrada 1780**.
- Si la Condición global actual es **G36 Estrato de hidrógeno metálico**: lee la **Entrada 1776**.
- Si la Condición global actual es **G37 El núcleo**: lee la **Entrada 1785**.

ENTRADA 1772

***** Respiración agitada; voces susurrantes *****

[Tripulante 2]: No te ofendas, comandante, pero nunca habíamos tenido un invitado tan interesante en el comedor.

[Comandante de la base]: Mira cómo flota y se pone a tocar muebles volcados.

[Tripulante 2]: Está jugando. ¡Como un niño! Si me gustase hacer apuestas, apostaría a que está fascinada.

[Comandante de la base]: Esperemos que la fascinación no se convierta en furia. Ahora, silencio. Nos acercaremos y...

[Tripulante 2] (con sorpresa): ¿Qué? ¿Has visto eso, comandante?

[Comandante de la base]: Sí, y casi no me lo creo. Nunca había visto nada desaparecer así de rápido. Claire, ¿sabes adónde ha ido?

[Claire la IA]: Negativo. Las perturbaciones que sufrimos por toda la base me impiden precisar su ubicación, pero los conductos de ventilación son la respuesta más probable.

[Comandante de la base]: Los conductos de ventilación. Así que ahora podría estar en cualquier parte.

[Tripulante 2]: Es un ser inteligente, comandante. Si está en el sistema de ventilación, podría trasladarse a una parte de la base que le resulte más hospitalaria.

[Comandante de la base]: ¿Qué quieres decir?

[Tripulante 2]: No sé. La criatura lleva viviendo toda su vida en una atmósfera de alta presión. ¿Adónde querría dirigirse?

[Comandante de la base]: ¿A casa?

[Tripulante 2]: Sí. ¿Podríamos hacer que se sintiera como en casa?

Tira el D10 y pon la figura del *Nuevo espécimen* en el siguiente Sector:

- 0, 1: en el Sector **1**, y si ya estaba allí en el Sector **2**.
- 2, 3: en el Sector **2**, y si ya estaba allí en el Sector **3**.
- 4, 5: en el Sector **3**, y si ya estaba allí en el Sector **4**.
- 6, 7: en el Sector **4**, y si ya estaba allí en el Sector **5**.
- 8, 9: en el Sector **5**, y si ya estaba allí en el Sector **1**.

ENTRADA 1773

***** Sirenas lejanas, respiraciones agitadas, sonidos rápidos y discretos de un teclado digital *****

[Tripulante 2]: Vale, esto tiene buena pinta. ¡Comandante, estoy activando el transmisor!

[Claire la IA]: Por ahora. Si la velocidad de descenso sigue aumentando, el transmisor estará expuesto a una presión insostenible, y...

[Tripulante 2]: *Carpe diem*, entonces. ¡Comandante, el transmisor funciona! Aprisa, debemos contactar con la *Vanguard*.

- Pon 1 marcador en la carta de Misión actual:
- Si ahora tienes exactamente 5 marcadores ahí, lee la **Entrada 1761**. De lo contrario, tira el D10 y pon la miniatura de la *Vanguard* en el siguiente Sector:

- 0, 1: en el Sector **1**, y si ya estaba allí en el Sector **2**.
- 2, 3: en el Sector **2**, y si ya estaba allí en el Sector **3**.
- 4, 5: en el Sector **3**, y si ya estaba allí en el Sector **4**.
- 6, 7: en el Sector **4**, y si ya estaba allí en el Sector **5**.
- 8, 9: en el Sector **5**, y si ya estaba allí en el Sector **1**.

- Luego, pon 1 marcador de *Paranoia* en una Ruta que elijas conectada al Sector que tiene la miniatura de la *Vanguard*. Si ya hay un marcador en cada espacio conectado, no ocurre nada.
- Luego, si tienes exactamente 3 marcadores en la carta de Misión actual, lee la **Entrada 1771**.

De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 1774

Introducción de la historia**Diario de investigación, día 5**

¡Nos mudamos! La construcción ha concluido. La Sección de Ingeniería está a punto de instalar la última pieza de equipo. Durante los próximos ocho meses, estaré en una inusual base de investigación, flotando en los estratos superiores de un enorme gigante gaseoso. Hemos suspendido la base en el punto de equilibrio de su atmósfera, donde el oxígeno nos permite flotar; por eso podemos usar los tanques de oxígeno del puesto de avanzada para

proporcionar una potencia de elevación que mantiene la base a una altitud constante. En el tiempo que vamos a pasar aquí estudiaremos la posibilidad de que exista vida en la atmósfera de los gigantes gaseosos. Estaremos solos. La *Vanguard* aprovechará este tiempo para explorar otro planeta de este sistema.

Diario de investigación, día 28

Continuamos con nuestros estudios. Hemos encontrado una increíble riqueza de partículas orgánicas en la atmósfera superior, incluidas muestras de pirasonil-ARN inusuales. ¿De dónde procederán? Por desgracia, ninguno de los drones enviados a los estratos más profundos ha regresado. Creo que las nubes fuertemente ionizadas debajo de nosotros son las culpables.

Dos de mis compañeros de trabajo afirman sufrir alucinaciones. Uno está seguro de que oyó algo que arañaba el lado externo del casco, pero los sensores externos no captaron nada.

Diario de investigación, día 119

Nos despertó la alarma. Los tanques externos de oxígeno y algunos de los módulos habitables tenían perforaciones, y la base se había hundido en un estrato más profundo de la atmósfera. Antes de localizar la fuga, ya habíamos descendido tres kilómetros. La presión externa está aumentando peligrosamente. No tenemos suficiente oxígeno para represarizar el interior. Ahora debemos trabajar embutidos en nuestros trajes de supervivencia, usando el suministro de aire restante para mantenerlos llenos. En lugar de oxígeno, estamos bombeando hidrógeno en el tanque principal reparado, con la esperanza de proporcionar suficiente elevación para hacer ascender la base.

Diario de investigación, día 120

La base sigue descendiendo, a pesar de tener casi lleno el depósito principal. ¡Esto no tiene sentido! Es casi como si estuviéramos cargando con un peso extra... Estamos captando lecturas extrañas a nuestro alrededor. Ojalá tuviera más tiempo para analizarlas, pero todos estamos centrados en volver a poner en marcha la estación. Estamos construyendo un tanque adicional para proporcionar más elevación y tirando al exterior todo lo que no sea equipo vital.

Diario de investigación, día 123

He notado la primera grieta en el cristal templado de la ventana del centro de mando. Las paredes crujen constantemente. De vez en cuando, un chasquido metálico resuena por los pasillos de la estación como un disparo. Ayer tuvimos que encerrar a un técnico. Gritaba algo sobre que escuchaba canciones que venían del exterior. Anoche, se escapó y robó nuestra nave de descenso. Nuestra única oportunidad ahora es contactar con la *Vanguard* y sobrevivir lo suficiente para que llegue el rescate.

El problema es que ahora estamos en un estrato tan profundo que conseguir una conexión nítida con la *Vanguard* es casi imposible. La base dispone de varios transpondedores y consolas de mando. A través del ensayo y error, tenemos que encontrar cuáles siguen funcionando lo suficiente y cuentan con la potencia necesaria para contactar con la nave. Por desgracia, esto podría llevarnos un tiempo.

Un tiempo que no tenemos.

- Abre la Planetopedia por las páginas **12** y **13** (*Deeper Horizon*).
- Si estás jugando la Campaña, retira del juego la carta de Aterrizaje **L08**.
- Tira el D10 y pon la miniatura de la *Vanguard* en el siguiente Sector:
 - 0, 1: en el Sector **1**.
 - 2, 3: en el Sector **2**.
 - 4, 5: en el Sector **3**.
 - 6, 7: en el Sector **4**.
 - 8, 9: en el Sector **5**.
- Tira el D10 y pon la carta **P350** en el siguiente Sector:
 - 0, 1: en el Sector **1**.
 - 2, 3: en el Sector **2**.
 - 4, 5: en el Sector **3**.

- 6, 7: en el Sector **4**.
- 8, 9: en el Sector **5**.

- Lee la **Entrada 1765**.

ENTRADA 1775

[**Claire la IA**]: Soy Claire, la Inteligencia Artificial de la base de investigación *Deeper Horizon*, informando en modo caja negra. Desgraciadamente, nuestra exploración de la atmósfera del planeta ha fracasado debido a incidentes sin precedentes, causados en su mayoría por una especie seminteligente que habita en los estratos inferiores de la atmósfera. Con la mayoría de los tanques de oxígeno que suspendían la estación perforados y la mayoría de los sistemas vitales desactivados, la base comenzó su implacable descenso. A pesar de sus heroicos intentos, la tripulación no pudo comunicarse con la especie ni salvar la base. Sus últimas palabras se han guardado en la nube de datos de la estación. Lamentablemente, he de informar de que los restos tanto de la base como de la tripulación son irre recuperables.

¡La Operación ha sido un fracaso!

Todos los Tripulantes que participaron mueren: sácalos de sus fundas de Escalafón.

Si estás jugando la Campaña, lee la **Entrada 1766**. De lo contrario, ya puedes guardar el juego en la caja.

ENTRADA 1776

- Si juegas con 2 Secciones: Cada Tripulante repone todos sus , coge 1 dado adicional de su Compartimento de Sección y lo pone en sus Dados gastados, y obtiene 2 Suministros.
- Si juegas con 3 o 4 Secciones: Cada Tripulante coge 1 dado adicional de su Compartimento de Sección y lo pone en sus Dados gastados, y después roba cartas hasta alcanzar su límite de mano.

ENTRADA 1777

***** Sirenas sonando; pitidos electrónicos; voz femenina que repite: «¡Peligro! Descenso imprevisto». *****

[**Tripulante 1**]: Claire, ¿puedes desactivar todas las alertas sonoras?

[**Claire la IA**]: Con mucho gusto.

***** Las sirenas de emergencia dejan de sonar *****

[**Tripulante 1**]: Qué alivio. Gracias, Claire. Ver a mis amigos flotando fuera ya es lo bastante estresante.

[**Claire la IA**]: Fue valiente por parte del comandante de la base salir de la sala de control y trabajar con nosotros fuera, ¿no?

[**Tripulante 1**]: Claire, tú misma no tendrías ni la menor idea de cómo quedarte de brazos cruzados en un momento como este.

[**Claire la IA**]: Sí que tengo idea. Tendríaís que desactivarme para mantenimiento y actualizaciones de *software*.

[**Tripulante 1**]: No es lo mismo. La base está cayendo, y tenemos miedo, Claire. Miedo de verdad. En estos casos, es mucho mejor hacer cualquier cosa que sentarse... [Con tono de alarma] Eh, ¿qué ha sido eso? Comandante, ¿me recibes?

[**Comandante de la base**]: Sí, pero estamos ocupados. La superficie exterior está ahora cubierta de un extraño residuo mineral. El soldador no puede...

[**Tripulante 1**]: ¡La he visto!

[**Comandante de la base**]: ¿Qué has visto?

[**Tripulante 1**]: ¡La silueta! Fue visto y no visto, pero la vi con la misma claridad con la que te veo a ti. Parecía... no sé, ¡una especie de alfombra voladora!

[**Tripulante 2**]: Eso es lo que yo vi, aunque brevemente.

[**Comandante de la base**]: Nada. Puede. Vivir. En hidrógeno metálico.

[**Tripulante 2**]: Nada que conozcamos.

[**Comandante de la base**]: Claire, ¿lo detectó el radar?

[**Claire la IA**]: No, comandante. Solo algunas perturbaciones.

[**Comandante de la base**]: ¿Veis? Venga, a trabajar. Debemos sellar el agujero antes...

[**Claire la IA**]: ¿Comandante?

[**Comandante de la base**]: ¿Sí?

[**Claire la IA**]: Permíteme señalar que las perturbaciones son idénticas a las que aparecieron durante el primer encuentro potencial.

[**Tripulante 1**]: Mierda, ¡larguémonos de aquí a la de ya!

***** Sirenas sonando de nuevo; voz femenina que repite: «¡Peligro! Descenso imprevisto». *****

[**Tripulante 1**]: ¿Claire?

[**Claire la IA**]: No he sido yo. La alarma vuelve a sonar cada vez que alcanzamos otro nivel crítico de altitud.

[**Tripulante 1**]: ¡No, no, no!

- Obtén 3 Indicios de *Mineral*.
- Obtén 2 .
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Pon la carta P000 en el Sector 6.

ENTRADA 1778

***** Respiración agitada; voces susurrantes *****

[**Tripulante 2**]: ¡No, no! La cosa está flotando en la estación central. Ten cuidado, alfombra voladora. ¡No toques nada!

[**Comandante de la base**]: ¿Cómo ha entrado?

[**Tripulante 2**]: A través de los conductos de aire, creo. Mierda, está tocando cosas.

[**Comandante de la base**]: Solo tantea. Explora lo que ve. Juega.

[**Tripulante 2**]: Puede que paguemos un alto precio por esa curiosidad. ¿Y si daña algo?

[**Comandante de la base**]: Cierto. Claire, ¿puedes desactivar todos los controles manuales?

[**Claire la IA**]: Hecho.

***** Sonido de sistema apagándose *****

[**Tripulante 2**]: ¡Se marcha! ¡La hemos asustado!

[**Comandante de la base**] (con enfado): ¡Mierda! ¡Estábamos tan cerca!

[**Tripulante 2**]: La vi colarse en el sistema de ventilación.

[**Comandante de la base**]: ¿De qué nos sirve saber eso? Los conductos pueden llevarla absolutamente a cualquier parte, podríamos estar persiguiéndola para siempre.

[**Tripulante 2**]: No creo. Tengo la sensación de que es capaz de elegir instintivamente el lugar más seguro al que huir.

[**Comandante de la base**]: ¿Crees que aquí lo encontrará? ¿En nuestra base?

[**Tripulante 2**]: ¿Quizá? Pensemos dónde podría querer refugiarse.

[**Comandante de la base**]: Supongo que en un lugar con condiciones similares al sitio de donde procede.

[**Tripulante 2**]: Sí. ¿Podríamos crearlas nosotros?

Tira el D10 y pon la figura del *Nuevo espécimen* en el siguiente Sector:

- 0, 1: en el Sector 1, y si ya estaba allí en el Sector 2.
- 2, 3: en el Sector 2, y si ya estaba allí en el Sector 3.
- 4, 5: en el Sector 3, y si ya estaba allí en el Sector 4.
- 6, 7: en el Sector 4, y si ya estaba allí en el Sector 5.
- 8, 9: en el Sector 5, y si ya estaba allí en el Sector 1.

ENTRADA 1779

***** Sirenas sonando, sonidos de metal bajo presión y equipo chocando *****

[**Tripulante 1**] (esforzándose): Vale, con cuidado... con cuidado, ahora.

***** Fuerte choque *****

[**Tripulante 1**]: Malditos armarios. Deberíamos haberlos atornillado a las paredes cuando tuvimos la ocasión.

***** Pasos rápidos acercándose *****

[**Tripulante 1**]: ¿Por qué has tardado tanto?

[**Tripulante 2**]: El comandante tuvo un ataque de alucinaciones, pero parece estar bien ahora.

[**Tripulante 1**]: Bien. ¡El camino está despejado! Ahora podemos acceder al transmisor y comprobar si...

[**Comandante de la base**] (con pánico): ¿Cómo? ¡Eh, eh, no, no!

[**Tripulante 1**]: Ay, no. Otra vez no. ¿Qué pasa, comandante?

[**Comandante de la base**]: Hay una criatura aquí... ¡en la habitación sellada! ¡La veo! ¡Es enorme! ¡Venid aquí, tripulación! ¡Venid! ¡Tenéis que verla!

[**Tripulante 2**]: Está perdiendo la cabeza.

[**Tripulante 1**]: Solo hay una forma de asegurarse. Vamos a ver eso que dice.

***** Pasos corriendo *****

[**Tripulante 2**]: ¿Dónde estás?

[**Comandante de la base**]: Aquí. ¡Mirad! ¡Mirad la pantalla!

[**Tripulante 2**]: ¿Qué es...? Hala. Yo también la veo, comandante.

[**Tripulante 1**]: Esto es lo que ha estado agujereando nuestra estación. Es alucinante. Y aterrador.

[**Comandante de la base**]: Esta vez no eran alucinaciones. La criatura es real.

[**Claire la IA**]: Disculpadme, tripulación, pero he detectado una forma de vida alienígena flotando en uno de los compartimentos sellados. Parece que...

[**Tripulante 1**]:... Como una alfombra voladora bioluminiscente. Gracias, Claire. La estamos viendo.

[**Comandante de la base**]: De acuerdo, equipo. Se nos acaba el tiempo... Que uno de vosotros siga trabajando en los transmisores para que podamos llamar a la *Vanguard*; el resto que venga conmigo. Deberíamos atrapar esta cosa y estudiarla.

ENTRADA 1780

- Si juegas con 2 Secciones: Cada Tripulante coge 1 dado adicional de su Compartimento de Sección y lo pone en sus Dados gastados, roba cartas hasta alcanzar su límite de mano y obtiene 1 Carga.
- Si juegas con 3 o 4 Secciones: Cada Tripulante coge 1 dado adicional de su Compartimento de Sección y lo pone en sus Dados gastados, y después roba cartas hasta alcanzar su límite de mano.

ENTRADA 1781

***** Sirenas de emergencia, chirridos metálicos, explosiones amortiguadas *****

[**Claire la IA**]: Me temo que nuestro descenso a la atmósfera gaseosa se está acelerando. El fuselaje se acerca a su punto de ruptura.

[**Comandante de la base**]: Me lo imaginaba, pero gracias, Claire. Ponme en el canal abierto.

[**Claire la IA**]: Hecho.

[**Comandante de la base**]: Equipo, informe de situación. ¿Estamos listos para contactar con la *Vanguard*?

[**Tripulante 1**]: Aún no, comandante. ¡Estamos intentando llegar al transmisor restante!

[**Tripulante 2**]: El camino está bloqueado con equipo destrozado, comandante. Lo estamos apartando, pero vamos a tardar un rato.

[**Claire la IA**]: Os aconsejo que os esforcéis más. Mis cálculos podrían cambiar cuando aparezcan nuevas variables, pero la base no aguantará si seguimos descendiendo. Además...

[Comandante de la base]: Por favor, Claire. Tripulación, vengo a ayudaros en... [con pánico repentino] ¿Qué? ¿Qué pasa? ¡No! ¡No!

***** Ruido sordo de un cuerpo cayendo, respiración jadeante, pasos acercándose *****

[Tripulante 2] (sin aliento): ¿Comandante? Comandante, ¿te encuentras bien?

[Comandante de la base]: ¿Yo? Sí, sí. Es solo que...

[Tripulante 2]: Déjame que te ayude a levantarte. ¿Qué pasaba?

[Comandante de la base]: Vi... Vi la sala de control incendiarse. Me agaché... No puedo explicarlo. Claire, no hubo ningún incendio, ¿verdad?

[Claire la IA]: De todas las amenazas actuales, el fuego es la que menos probabilidades tiene de mataros.

[Comandante de la base] (con sarcasmo): Qué alivio.

[Tripulante 2]: Son las alucinaciones, comandante.

[Comandante de la base]: ¿Está despejado el camino hacia el transmisor?

[Tripulante 2]: No.

[Comandante de la base]: Poneos a ello. Os ayudaré, pero... dadme un momento.

- Cada Tripulante que esté en el Sector 6 +++
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta P354.
- Sustituye el PDI del Sector 3 por la carta P353.
- Sustituye el PDI del Sector 4 por la carta P356.
- Sustituye el PDI del Sector 6 por la carta P361.
- Sustituye la carta de Condición global actual por la G36.
- Pon la Misión opcional M36 en el espacio de Misión opcional.
- Pon la carta de Amenaza del Nuevo espécimen en el tablero.
- Tira el D10 y pon la figura del Nuevo espécimen en el siguiente Sector:
 - 0, 1: en el Sector 1.
 - 2, 3: en el Sector 2.
 - 4, 5: en el Sector 3.
 - 6, 7: en el Sector 4.
 - 8, 9: en el Sector 5.
- Lee la Entrada 1779.

ENTRADA 1782

***** Sirenas sonando; sonidos de ruptura y choques de fondo; voz femenina que repite: «¡Peligro! Descenso imprevisto». *****

[Tripulante 1]: Sé que esto es el Infierno, pero que me aspen si no parece el Cielo.

[Tripulante 2]: Cierto. Todos esos colores, brillantes, ondulantes y fosforescentes.

***** Pasos *****

[Tripulante 2]: ¡Eh! ¿Adónde vas?

[Tripulante 1] (voz en la distancia): Fuera. Para atrapar a una de esas criaturas. Aunque sea lo último que haga.

[Tripulante 2]: Bien pensado. ¡Voy contigo!

[Comandante de la base]: Venga. Mientras tanto, intentaré contactar con la Vanguard una vez más.

[Tripulante 1]: Buena suerte, comandante.

- Obtén 3 Indicios de Especimen vivo.
- Obtén 2 .
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Pon la carta P000 en el Sector 6.
- Descarta la Misión M37.

ENTRADA 1783

***** Respiración agitada; voces susurrantes *****

[Tripulante 2]: Es deprimente ver nuestros camarotes tan destrozados.

[Comandante de la base]: Observa, nuestra invitada parece igual de conmovida. Mira cómo toca los muebles caídos, como si los examinara. Analizando lo que puede haber ocurrido.

[Tripulante 2]: Lo que ella provocó, mejor dicho. Aunque fuera de forma involuntaria.

[Comandante de la base]: Eso es lo de menos. Es justo suponer que estamos ante una criatura inteligente. Ahora, ten cuidado. No queremos asustarla.

[Tripulante 2]: ¡Mierda, lo hemos hecho!

[Comandante de la base]: Ha desaparecido como el humo. ¿Hacia dónde ha huido?

[Tripulante 2]: Hacia esa pared, creo. Mira, hay un conducto de ventilación. Puede que se haya colado dentro.

[Comandante de la base]: Claire, ¿es eso posible?

[Claire la IA]: Afirmativo, comandante. La criatura parece capaz de alterar su tamaño hasta ese grado. Permitidme mencionar que la Vanguard ya se topó con una especie capaz de encajar en un humano...

[Comandante de la base]: Ahórrame el sermón, Claire. ¿Puedes rastrearla?

[Claire la IA]: Negativo, comandante. Hay demasiadas perturbaciones.

[Tripulante 2]: Tal vez nosotros podamos, comandante. La criatura correrá instintivamente hacia el lugar que considere más hospitalario.

[Comandante de la base]: ¿Y cuál sería?

[Tripulante 2]: Aún no sabría decirte. Pero vamos a averiguarlo. ¿Hay algún lugar en la base en el que pudiera sentirse más cómoda? ¿Quizá podríamos encontrar una sala así y sellarla?

Tira el D10 y pon la figura del Nuevo espécimen en el siguiente Sector:

- 0, 1: en el Sector 1, y si ya estaba allí en el Sector 2.
- 2, 3: en el Sector 2, y si ya estaba allí en el Sector 3.
- 4, 5: en el Sector 3, y si ya estaba allí en el Sector 4.
- 6, 7: en el Sector 4, y si ya estaba allí en el Sector 5.
- 8, 9: en el Sector 5, y si ya estaba allí en el Sector 1.

ENTRADA 1784

***** Sirenas sonando; pitidos electrónicos; voz femenina que repite: «¡Peligro! Descenso imprevisto». *****

[Tripulante 2]: Claire, apaga esas malditas alertas.

***** Silencio *****

[Claire la IA]: Tu actitud podría clasificarse como grosera.

[Tripulante 2]: Nuestra situación podría clasificarse como jodida. Quizá por eso estoy de los nervios. Comandante, ¿qué tal te va a ti?

[Comandante de la base]: ¿Te estás cachondeando o qué? ¡Hay más agujeros por todas partes! ¡Ni con un ejército entero podríamos repararlos todos!

[Tripulante 1]: Nuestros trajes apenas pueden soportar la creciente presión. Y encontré lo que parecen colonias bacterianas en algunas superficies.

[Tripulante 2]: ¡Puedo ver otra de esas alfombras voladoras! ¡Está flotando justo encima de ti!

[Comandante de la base]: Ah, ya la veo.

[Tripulante 1]: Así que hay vida en los estratos más profundos de este planeta.

[Comandante de la base]: No sabremos si es una forma de vida hasta que la estudiemos, y no creo que tengamos tiempo.

[Tripulante 1]: ¡Comandante, esas cerdas siguen dañando nuestra base! Tal vez deberíamos atrapar a la más grande y... No, ¿qué es eso?

[Comandante de la base]: ¡Mis ojos! ¿Qué pasa?

***** Gritos de dolor *****

[Claire la IA]: Te ha cegado un inesperado destello de colores brillantes, probablemente emitido por el ser al que llamas alfombra voladora.

[Comandante de la base]: Ya se me ha pasado. Equipo, ¿estáis todos bien?

[Tripulante 2]: ¿Madre?

[Comandante de la base]: Repite eso.

[Tripulante 2]: Mamá, ¿qué... qué estás haciendo aquí?

[Comandante de la base]: En el nombre del vacío, ¿qué narices está pasando ahí fuera, Claire?

[Tripulante 2]: Mamá, es imposible. ¡Te dejé a bordo de la *Vanguard*! ¡Hace meses!

[Comandante de la base]: ¿Claire?

[Claire la IA]: Comandante, tu tripulante está experimentando alucinaciones.

[Comandante de la base]: No, otra vez no.

- Obtén 3 Indicios de *Microorganismo*.
- Obtén 2 .
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 6 en el Sector 5.
- Pon la carta **P000** en el Sector 6.

ENTRADA 1785

- Si juegas con 2 Secciones: Cada Tripulante repone todos sus , coge 2 dados adicionales de su Compartimento de Sección, los pone en sus Dados gastados, coge 2 cartas de Equipo menor  de la «Armería», roba cartas hasta alcanzar su límite de mano y obtiene 2 Suministros.
- Si juegas con 3 o 4 Secciones: Cada Tripulante repone todos sus , coge 2 dados adicionales de su Compartimento de Sección, los pone en sus Dados gastados, coge 2 cartas de Equipo menor  de la «Armería» y roba cartas hasta alcanzar su límite de mano.

OPERACIÓN: PEREGRINACIÓN

ENTRADA 1800

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

¡No funciona! ¡Todo ha sido en vano! ¡Estáis perdiendo el tiempo, otro tendrá que hacerlo!

Tira  y   en la carta de Amenaza del *Espejismo de Seguridad*.

ENTRADA 1801

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): ¿Vanguard? ¿Me oís? ¿Funciona esta maldita radio?

[Teniente Banini]: Sí, comandante. Te oímos. ¿Cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Una maldita pesadilla, eso es lo que es. Hemos pasado esas malditas Pruebas Idemianas y... y Uru estaba a punto de conseguir esa Lágrima que tanto deseaba. Fue entonces cuando comenzó el verdadero horror. El Guía ritual agarró a Uru y derramó una sustancia tóxica en su cuenca ocular.

[Teniente Banini]: ¿Quizá era la Lágrima?

[Comandante del equipo de exploración]: Teniente, esa cosa quemó el ojo de Uru y parte de su cerebro. Nuestro aliado Idemiano murió en una terrible agonía antes de que pudiéramos sacar las armas.

[Teniente Banini]: Qué horror oír eso.

[Comandante del equipo de exploración]: Y verlo fue aún peor. Acabamos con el Guía, pero fue demasiado tarde. Ahora tenemos que enterrar a Uru y... ¿podríais venir a por nosotros, por favor?

[Teniente Banini]: La tormenta se ha calmado. Voy a enviar la nave de descenso.

Obtén 1 .

Si estás jugando la Campaña, lee la **Entrada 1807**. De lo contrario, descarta todas las cartas de Misión del tablero de Planeta.

¡Enhorabuena! Has completado esta Operación.

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

ENTRADA 1802

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vanguard, tengo un informe urgente. Mientras explorábamos los alrededores de la nave de descenso estrellada, nos encontramos con un Idemiano comatoso en letargo. Debe llevar aquí mucho tiempo porque su cuerpo está cubierto de vegetación local.

[Capitana Lee]: ¿Comatoso?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. Sus signos vitales son débiles, pero estables. ¿Qué hacemos?

[Capitana Lee]: Espera, comandante. Tengo a la doctora Juárez en la línea.

[Doctora Juárez]: Comandante, nuestro conocimiento sobre la biología Idemiana es limitado, pero yo diría que ese coma es su forma de sobrevivir. Pueden adoptarlo voluntariamente en situaciones desesperadas para dejar pasar el tiempo hasta que se resuelvan.

[Comandante del equipo de exploración]: Por ejemplo, cuando creen que van a estrellarse en un planeta desierto. Tiene sentido. Doctora Juárez, ¿deberíamos despertar al Idemiano?

[Doctora Juárez]: ¿Por qué no? Sé que responden a las inyecciones de adrenalina como los humanos.

[Comandante del equipo de exploración]: Vale. Prepararemos una pequeña dosis.

- Abre la Planetopedia por las páginas 8 y 9 (Peregrinación).
- 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.
- No robes una carta de Ascenso de escalafón. Los Tripulantes que sobrevivan subirán de Escalafón en función de su éxito en este escenario.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 1.
- Reparte las cartas de Equipo personal y Equipo de misión entre los Tripulantes. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- 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.
- Lee la **Entrada 1815**.

ENTRADA 1803

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

¡No funciona! ¡Todo ha sido en vano! ¡Estáis perdiendo el tiempo, otro tendrá que hacerlo!

Tira  y   en la carta de Amenaza del *Espejismo de Ingeniería*.

ENTRADA 1804

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Si pudiera, abandonaría este terrible planeta cuanto antes, pero no es posible. Hay una terrible tormenta desatada en la atmósfera que bloquea las llamadas de socorro y hace que abandonar el planeta sea una empresa arriesgada. Maldita sea, tendremos que quedarnos aquí y hacer frente a todo lo que el planeta ponga en nuestro camino.

Cada Tripulante que tenga 3 Lesiones tira todos sus dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retira su figura del tablero.

La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si no quedan Tripulantes en el tablero, lee la **Entrada 1833**.

ENTRADA 1805

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, atención. Ya sabemos todo lo que necesitamos sobre la próxima Prueba.

[Tripulante 1]: Así que se supone que debemos enfrentarnos a una serpiente gigante que ha desarrollado un estilo de lucha único, y que siempre golpea por debajo de la caja torácica porque es donde están los órganos más vitales de los Idemianos.

[Tripulante 2]: Sí, y la parte vulnerable de la serpiente es la cola.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. Vamos a quedarnos con eso... Y allá vamos.

ENTRADA 1806

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Estoy cerca de su cola! ¡Solo un segundo más e intentaré arrancársela!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Sí, hazlo!

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.

 APUNTAR A LA COLA

 = 

Lee la **Entrada 1830**.

Cada Tripulante tira .

ENTRADA 1807

Comprueba el éxito de la misión.

Puedes utilizar marcadores para contar tus puntos de victoria. Cada marcador que haya en el tablero de Nave de descenso es 1 punto de victoria. Obtén puntos de victoria siguiendo estas reglas de puntuación:

- Suma 2 puntos si solo participaron 2 Secciones en esta Misión.
- Suma 1 punto si participaron 3 Secciones en esta Misión.
- Suma 1 punto por cada  que haya en el tablero de Nave de descenso.
- Resta 2 puntos por cada Tripulante muerto.
- Resta 2 puntos por cada marcador que haya en la carta de Misión **M30**.

Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente.

- **7 o menos:** *Habéis sobrevivido por los pelos.* Ningún Tripulante asciende de escalafón.
- **8-10:** *Buen trabajo.* Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en la Exploración ascienden de escalafón.
- **11-12:** *¡Genial!* Todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón.
- **13:** *¡Un trabajo asombroso!* Todos los Tripulantes que hayan participado en esta Exploración pueden cambiar su funda de Escalafón actual por una funda de Escalafón 3.

Descarta todas las cartas de Misión del tablero de Planeta.

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

ENTRADA 1808

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Ingeniería, he grabado todo el combate de principio a fin y, en cuanto volvamos, se lo enseñaré a todo el mundo. Sé que la tripulación ya te respetaba, pero, a partir de ahora, ¡te va a temer!

Obtén 1 .

Descarta la carta de Amenaza del *Espejismo de Ingeniería* y la figura de Tripulante de Ingeniería sin anillo de color en la base.

Si no quedan cartas de Amenaza en el tablero, lee la **Entrada 1817**.

ENTRADA 1809

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: No lograremos que vuele, ¿verdad?

[Tripulante 1]: Imposible, comandante. Los daños son irreparables.

[Comandante del equipo de exploración]: Es una pena. Sin embargo, intentad salvar todo lo que podáis. Fijaos sobre todo en los sistemas de comunicación. Tiene que haber alguna manera de contactar con la *Vanguard*.

Elige una casilla sin marcar, márcala y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, repón 1 .

- Reunir suministros:** Obtén 2 Suministros.
- Recuperar equipo médico:** Un Tripulante que esté en este Sector puede descartar 1 dado de Lesión y 1 carta de Lesión.
- Recuperar piezas no dañadas:** Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 1810

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Mierda, la cosa no marcha muy bien. ¡Será mejor que nos larguemos antes de que sea demasiado tarde!

[Tripulante 2]: Creo que ya es demasiado tarde. Nunca vamos a...

[Tripulante 1]: ¡Comandante, veo a Uru! ¡Allí arriba! ¡Se une a nosotros!

[Comandante del equipo de exploración]: Vaya... Hablando de darle la vuelta a la tortilla... ¡Tripulación, tenemos una oportunidad! ¡Atacad!

[Tripulante 1]: Ha caído. La serpiente ha caído. No me lo puedo creer.

[Tripulante 2]: ¡Hemos superado la Prueba!

Obtén 1 .

Descarta la carta **P253** del Sector **4**.

Descarta la carta de Condición global **G16**.

Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector **4**.

ENTRADA 1811

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Por increíble que parezca, la Prueba ha terminado. Pase lo que pase, ha sido un momento para recordar. Pronto obtendremos la Lágrima Idemiana. La sombra del Monolito se cierne sobre nosotros y aguardamos en solemne silencio el comienzo de la ceremonia.

Si la casilla de la **Entrada 1853** está marcada, lee la **Entrada 1848**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1801**.

ENTRADA 1812

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Estoy en *shock*. Quien dijo que los empollones no sabían luchar, obviamente nunca vio a nuestros cerebritos de la *ISS Vanguard* en acción. Enhorabuena, cerebritito. ¡No tienes rival en todo el universo!

Obtén 1 .

Descarta la carta de Amenaza del *Espejismo de Ciencia* y la figura de Tripulante de Ciencia sin anillo de color en la base.

Si no quedan cartas de Amenaza en el tablero, lee la **Entrada 1817**.

ENTRADA 1813

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¿Qué sabemos?

[Tripulante 2]: Sabemos que los Idemianos tienen un increíble potencial de regeneración y que pueden controlar el funcionamiento de sus órganos internos. El objetivo de la Prueba es dejar a un Idemiano al borde de la muerte y que este se regenere hasta volver a la vida.

[Tripulante 1]: ¡Maldición, si nosotros intentamos realizar esta Prueba en particular, no sobreviviremos!

[Comandante del equipo de exploración]: No creo que tengamos que hacerlo, afortunadamente. Cuando llegamos, Uru ya estaba en este proceso. Esta Prueba ya está completa.

[Tripulante 1]: Qué alivio.

ENTRADA 1814

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Años de entrenamiento en artes marciales, cinturones negros, medallas, copas, multitud de compañeros de combate... Ha llegado el momento de poner todo eso a prueba. Estoy viendo a mi colega de la Sección de Seguridad darle una paliza a... bueno, darse una paliza. ¡Es algo que nunca olvidaré!

Obtén 1 .

Descarta la carta de Amenaza del *Espejismo de Seguridad* y la figura de Tripulante de Seguridad sin anillo de color en la base.

Si no quedan cartas de Amenaza en el tablero, lee la **Entrada 1817**.

ENTRADA 1815

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, el Idemiano está despertando. Está estable, pero... Calma, tranquilo, extraño. Somos la tripulación de la *ISS Vanguard*. Ya nos hemos topado con tu pueblo antes, y...

[Uru]: ¿Qué pasa? ¿Quién... Quiénes sois?

[Comandante del equipo de exploración]: Venimos de la Tierra y...

[Uru]: ¿De dónde? ¡No, no, corred! ¡Corred ahora!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cómo? ¿Por qué quieres que...?

[Uru]: ¡Corréis un grave peligro! Si...

*** Explosión amortiguada en la distancia ***

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

[Tripulante 1]: ¡Comandante, es nuestra nave de descenso! ¡Algo le está pasando!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos atacan. ¿Comunicaciones?

[Tripulante 2]: Hemos perdido la señal.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡No fastidies! ¡Tenemos que volver allí y averiguar qué está pasando!

*** Pasos corriendo ***

[Tripulante 2]: ¡Ya lo veo! Vacío, ten piedad de nosotros. ¡Es un humanoide gigantesco! ¡El doble de grande que nosotros!

[Uru]: Es el Guía ritual. Corred, como os dije.

[Tripulante 2]: ¿Comandante?

[Uru]: Es demasiado tarde. Ya os ha visto.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Huid!

*** Pasos atronadores ***

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Uhm, uhm... ¿Todos bien?

[Tripulante 1]: Mierda, ¿qué ha pasado?

[Tripulante 2]: Ese cerdo nos tumbó a todos y... inos ha inyectado alguna sustancia!

[Tripulante 1]: Mi equipo médico no la reconoce.

[Comandante del equipo de exploración]: El mío tampoco. ¿Alguna idea de qué era eso?

[Uru]: Saber su nombre no os servirá de nada, y su composición es desconocida, por lo tanto no hay antídoto. Se inyecta a todos los candidatos dispuestos a realizar el Ritual.

[Comandante del equipo de exploración]: El Guía ritual nos confundió con Idemianos. ¿Qué tiene de malo esto?

[Uru]: No puedo explicarlo. Pero como de todos modos ahora tendréis que completar el Ritual, os llevaré ante el Monolito de las Pruebas.

- Si estás jugando la Campaña, abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la carta **P251** en el Sector 1.
- Pon la carta **P250** en el Sector 2.
- Pon la carta de Misión **M30** en el tablero de Planeta.
- Pon la carta de Misión opcional **M31** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Guía ritual* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector 2.
- Si estás jugando la Campaña, retira del juego la carta de Aterrizaje **L10** y guarda el Registro de la nave.
- Realiza una Exploración planetaria siguiendo las reglas del Capítulo III del reglamento.

Pista: Los Tripulantes se enfrentarán a numerosas Pruebas. Descifra el antiguo monolito avistado en el planeta o contacta con los Idemianos de la *Vanguard*.

ENTRADA 1816

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

¡No funciona! ¡Todo ha sido en vano! ¡Estáis perdiendo el tiempo, otro tendrá que hacerlo!

Tira  y  en la carta de Amenaza del *Espejismo de Ciencia*.

ENTRADA 1817

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Ahora entiendo el simbolismo de la Prueba. Es difícil vencer tus propias debilidades, y aún más vencer tus fortalezas. Vencerse a uno mismo significa vencer ambos aspectos.

Hemos completado la Prueba, y Uru también. Sin embargo, es interesante que, aunque no seamos Idemianos, también nos haya dado algo sobre lo que reflexionar.

- Pon la carta **P254** en el Sector 5.
- Pon la carta de Amenaza del *Guía ritual* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector 3.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G15**.

Pista: Todavía queda algo de tiempo antes de que empiece la ceremonia. La Condición global actual pondrá fin a la Exploración planetaria.

ENTRADA 1818

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Ojalá esto fuera el final, pero no lo es, ¿verdad?

[Uru]: No. No lo es. Habéis superado una Prueba, pero os aguarda otra.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Más dura que la anterior?

[Uru]: Objetivamente hablando, no.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y subjetivamente?

[Uru]: Ya lo veréis. Permitid que os lleve a ella.

[Comandante del equipo de exploración]: Vale.

Pon la carta **P256** en el Sector 3.

ENTRADA 1819

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡La serpiente se está enrollando! ¡Se prepara para atacar!

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, ya lo veo. ¡Dispersaos! ¡Activad los botiquines! Aguantaremos lo peor del ataque, ¡y luego le daremos su merecido a esa cosa!

Elige una opción:

- » **Proteger la cabeza y la garganta:** Lee la [Entrada 1824](#).
- » **Proteger los brazos y las piernas:** Lee la [Entrada 1839](#).
- » **Proteger el corazón y el estómago:** Lee la [Entrada 1851](#).

ENTRADA 1820

Si estás jugando una Campaña y la casilla de la [Entrada 1204](#) está marcada, lee la [Entrada 1846](#). De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

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

[Teniente Banini]: Aquí la *Vanguard*, habla el teniente Banini. Equipo de exploración, ¿estáis bien?

[Comandante del equipo de exploración]: Más o menos. Nuestra nave de descenso ha quedado destruida y...

[Teniente Banini]: ¡Comandante, tu señal es débil! Hay una terrible tormenta en la atmósfera, ¡y la estática lo está poniendo muy difícil!

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, y además estamos usando una radio improvisada que podría averiarse en cualquier momento, así que iré al grano. Necesito información sobre los rituales de madurez Idemianos. Parece que nos hemos visto envueltos en uno.

[Teniente Banini]: Claro. Os paso con uno de nuestros tripulantes Idemianos. Estoy seguro de que os ayudará.

[Tripulante Idemiano]: ¿Así que el planeta era un lugar ritual? Fascinante. Hay muchos de ellos y no conocemos la ubicación de todos. Escucha, comandante, aunque nuestros rituales pueden diferir de planeta a planeta, principalmente consisten en tres Pruebas. Siempre hay un Guía ritual que supervisa el proceso, y un Monolito que indica cuál será la siguiente Prueba. Por desgracia, descifrar sus mensajes es un hueso duro de roer incluso para nosotros, los Idemianos. ¿A qué Prueba os vais a enfrentar exactamente?

Elige una opción:

- » Preguntar por la Prueba de prudencia y capacidad de combate: Lee la **Entrada 1805**.
- » Preguntar por la Prueba de honor y coraje: Lee la **Entrada 1840**.
- » Preguntar por la Prueba de dominio mental sobre la muerte: Lee la **Entrada 1813**.

ENTRADA 1821

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Comandante, no hay rastro de esa extraña anomalía energética, pero he detectado algo que podría ser una barrera de camuflaje.

[Comandante del equipo de exploración]: Alguien oculta algo. Manteneos alerta, equipo. Vamos a pasar.

*** Pasos cuidadosos ***

[Comandante del equipo de exploración]: Hemos pasado.

[Tripulante 1]: Veo edificios, comandante.

[Tripulante 2]: Estructuras, diría yo, no edificios. Máquinas. Cables.

[Tripulante 1]: Y esos parecen enchufes.

[Comandante del equipo de exploración]: Creo que hemos encontrado la estación de carga del Guía ritual. Echemos un vistazo.

Obtén 1 .

Sustituye el PDI del Sector 7 por la carta **P252**.

ENTRADA 1822

Grabaciones del equipo de exploración

[Uru]: Nos hemos demorado demasiado. El Guía ritual está perdiendo la paciencia.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué quieres decir? Es solo un robot, y...

[Uru]: Deja que me encargue de la Prueba en vuestro lugar. Al fin y al cabo, para eso vine aquí.

- Cada Tripulante tira .
- Pon un marcador en la carta de Misión **M30**. Si hay 2, lee la **Entrada 1823**.
- Si solo 1 casilla de la **Entrada 1845** está marcada:
 - » Descarta la carta **P253** del Sector 4.
 - » Descarta la carta de Condición global **G16**.
 - » Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector 4.
- Si 2 casillas de la **Entrada 1845** están marcadas:
 - Descarta todas las cartas de Amenaza que haya encima del tablero de Planeta y retira todas las figuras de Tripulante sin anillo de color en la base.
 - Pon la carta de Amenaza del *Guía ritual* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
 - Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector 3.
 - Pon la carta **P254** en el Sector 5.
 - Sustituye la Condición global actual por la **G15**.

ENTRADA 1823

Audio del puente de la Vanguard

[Teniente Banini]: Capitana, tengo noticias inquietantes.

[Capitana Lee]: ¿Es sobre el equipo de exploración?

[Teniente Banini]: Por desgracia, sí. Como ya sabrás, se vieron envueltos en un rito Idemiano y perdimos el contacto con ellos.

[Capitana Lee]: Pero luego se pusieron en contacto, ¿no?

[Teniente Banini]: Sí, brevemente, antes de que la tormenta alcanzara el cenit de su furia. No ha habido contacto desde entonces. Capitana, fracasaron.

[Capitana Lee]: ¿Cómo que fracasaron?

[Teniente Banini]: Las nubes se despejaron y por fin pudimos escanear la superficie del planeta. Y vimos sus cuerpos. No hay señales de vida, capitana.

[Capitana Lee]: Es... Es desolador.

[Teniente Banini]: Sí. No sé lo que pasó ahí abajo, pero no sobrevivieron. ¿Puedo enviar una nave de descenso para recuperar sus cuerpos?

[Capitana Lee]: Por supuesto, teniente. Yo se lo comunicaré a la tripulación.

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

Si estás jugando la Campaña:

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

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

ENTRADA 1824

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Te encuentras bien?

[Tripulante 1]: Yo... supongo que sí.

[Comandante del equipo de exploración]: Pero vi a la serpiente morderte en el estómago. ¡Justo debajo de la caja torácica!

[Tripulante 1]: Nada que el botiquín no pueda solucionar. No te preocupes, comandante.

[Tripulante 2]: Puede que los Idemianos tengan sus órganos más vitales por debajo de las costillas.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. La serpiente quería matarte, pero no tenía ni idea de que no somos Idemianos. No le daremos otra oportunidad.

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.



ENTRADA 1825

Si el jugador de la Sección de Seguridad realizó una acción que dio lugar a la resolución del Resultado verde, lee la **Entrada 1814**. De lo contrario, lee la **Entrada 1800**.

ENTRADA 1826

OPERACIÓN PEREGRINACIÓN

Las siguientes reglas te permitirán iniciar la Operación Peregrinación como Misión independiente. Sin embargo, esta Operación también está disponible en el mapa de la Campaña y puede jugarse como parte de la Campaña completa de ISS Vanguard: La flota perdida.

Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Pruebas frecuentes: , , .

Pruebas de dados: Las  son más peligrosas que de costumbre.

Aterrizaje:  y .

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

Preparación:

1. **Preparar la nave de descenso**
 - Pon el tablero de la nave de descenso *Void Ranger* sobre la mesa. Pon todas las Modificaciones numeradas de la **A01** a la **A20** sobre la mesa. Elige hasta 2 Modificaciones utilitarias y también hasta 1 estructural y ponlas en el tablero de Nave de descenso.
2. **Prepara el equipo de exploración**
 - Cada jugador selecciona al menos un tablero de Tripulación. Si juegas en solitario, selecciona al menos 2 tableros de Tripulación.

- Cada Sección roba 3 cartas de Tripulante, elige 1 y la mete en la funda de Escalafón 3 de su Sección. Pon a los Tripulantes enfundados en sus tableros de Sección correspondientes.
- Cada jugador llena sus tableros de Tripulación con 12 dados de Sección de la caja. Cada Tripulante debe tener al menos 1 dado básico (骰子) de cada uno de los tres colores. Se pueden usar dados universales, expertos, comodín y de Alienígena en esta Operación.
- Cada jugador de la Sección crea un mazo con al menos 10 de sus cartas de Sección. Solo se pueden usar cartas de Escalafón 3 o inferior. Cada mazo de Sección se baraja y se pone junto al tablero de Tripulación correspondiente.
- Pon el número indicado de marcadores en el espacio de Cargas de cada tablero de Tripulación.

3. Carga la nave de descenso

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

4. ¡Abrochaos los cinturones!

- Lee la **Entrada 1842**.

ENTRADA 1827

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Bonita barriga! ¡Chúpate esa!

Cada Tripulante tira (擲).

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.

 **APUNTAR A LOS INTESTINOS**
 = 

 +  +  + 
 Lee la **Entrada 1810**.
 Cada Tripulante tira (擲).

ENTRADA 1828

Si el jugador de la Sección de Ciencia realizó una acción que dio lugar a la resolución del Resultado verde, lee la **Entrada 1812**. De lo contrario, lee la **Entrada 1816**.

ENTRADA 1829

[Comandante del equipo de exploración]: Vanguard, nos estamos preparando para el procedimiento de aterrizaje. Debo advertiros de que va a ser accidentado debido a los vendavales cambiantes en las capas superiores de la atmósfera y la visibilidad limitada. Se avecina otra tormenta, por lo que desaconsejo encarecidamente repetir el aterrizaje. Solo tenemos un intento. Esperemos lograrlo.

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 1802**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Sin visibilidad	Escaneo de largo alcance Si (骰子) es 3 o más, cada Tripulante (乗組員). De lo contrario, cada Tripulante (乗組員).
	Vendaval	Resistir Si (骰子) es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pierde 1 Suministro.
	Cambio de viento	Cruzar Devuelve 1 carta de Equipo al azar a la «Armería».

ENTRADA 1830

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Sí, se acabó. La serpiente ha caído. Pero no fue fácil, en absoluto. No puedo más. ¡Eh, Uru! Gracias por venir en nuestra ayuda, no podríamos haberlo conseguido sin ti, amigo mío.

Obtén 2 (擲).

Descarta la carta **P253** del Sector 4.

Descarta la carta de Condición global **G16**.

Pon la figura del *Guía ritual* en el Sector 4.

ENTRADA 1831

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Los ojos, tripulación. ¡Si le sacamos los ojos, la dejaremos fuera de combate!

[Tripulante 2]: Entendido, comandante.

Cada Tripulante tira (擲).

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.

 **APUNTAR A LOS OJOS**
 = 

 +  +  + 
 Lee la **Entrada 1810**.
 Cada Tripulante tira (擲).

ENTRADA 1832

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Otro descubrimiento impactante. Estamos examinando una nave espacial estrellada, sin duda Idemiana, pero bastante antigua. Debe de tener varios siglos. Hay un cadáver Idemiano cerca y... uhm, creo que conocemos la causa de la muerte. Alguien o algo debe haber inyectado toxinas en la cuenca del ojo del Idemiano, provocando que se derritiera. Ahora recuerdo lo que Uru nos contó sobre esa Lágrima Idemiana suya y me intranquiliza.

Obtén 1 (擲).

Marca la casilla no marcada que esté más arriba en la **Entrada 1841**.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P257**.

ENTRADA 1833

Audio del puente de la Vanguard

[Teniente Banini]: Capitana, tengo noticias inquietantes.

[Capitana Lee]: ¿Es sobre el equipo de exploración?

[Teniente Banini]: Por desgracia, sí. Como ya sabrás, se vieron envueltos en un rito Idemiano y perdimos el contacto con ellos.

[Capitana Lee]: Pero luego se pusieron en contacto, ¿no?

[Teniente Banini]: Sí, brevemente, antes de que

la tormenta alcanzara el cenit de su furia. No ha habido contacto desde entonces. Capitana, fracasaron.

[Capitana Lee]: ¿Cómo que fracasaron?

[Teniente Banini]: Las nubes se despejaron y por fin pudimos escanear la superficie del planeta. Y vimos sus cuerpos. No hay señales de vida, capitana.

[Capitana Lee]: Es... Es desolador.

[Teniente Banini]: Sí. No sé lo que pasó ahí abajo, pero no sobrevivieron. ¿Puedo enviar una nave de descenso para recuperar sus cuerpos?

[Capitana Lee]: Por supuesto, teniente. Yo se lo comunicaré a la tripulación.

Si estás jugando la Campaña:

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

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

ENTRADA 1834

Si el jugador de la Sección de Reconocimiento realizó una acción que dio lugar a la resolución del Resultado verde, lee la **Entrada 1849**. De lo contrario, lee la **Entrada 1850**.

ENTRADA 1835

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Así que este es el Monolito, ¿eh?

[Uru]: Sí. Y esos ritos indican qué Pruebas debes realizar.

[Comandante del equipo de exploración]: No hay muchos.

[Uru]: Cambian constantemente. Hay que visitar el Monolito con regularidad.

Si hay casillas marcadas en la **Entrada 1845**, lee la **Entrada 1840**. De lo contrario, lee la **Entrada 1805**.

ENTRADA 1836

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Estamos en la orilla de un lago poco profundo que se extiende hasta el horizonte. Su superficie está totalmente en calma y parece un espejo. Sería un espectáculo inolvidable si no fuera porque tenemos en la cabeza lo del terrorífico Guía ritual. Lo hemos visto acercarse a la orilla y verter algo al agua.

Tengo un mal presentimiento, pero Uru me ha hecho señas de que no diga nada.

Así que estoy en silencio.

El líquido ha desaparecido en las aguas espejadas del lago y el Guía ritual se está alejando, para mi alivio. Desearía...

Universo, ten piedad de nosotros. ¿Qué es? ¿Qué es lo que estoy viendo?

Unas imágenes están emergiendo del espejo plateado. Se parecen a nosotros. ¡Son idénticas! Y hostiles...

¿Cómo? ¿Es que tenemos que luchar contra nosotros mismos?

Descarta la carta de Amenaza del *Guía ritual* y retira la figura del *Guía ritual*.

Descarta la carta **P256** del Sector 3.

Comprueba qué Secciones están en el tablero de Planeta y aplica lo siguiente por cada una de ellas:

- Sección de Reconocimiento: Pon la carta de Amenaza del *Espejismo de Reconocimiento* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon una figura de Tripulante de Reconocimiento que no estés usando en el Sector 5.
- Sección de Ciencia: Pon la carta de Amenaza del *Espejismo de Ciencia* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon una figura de Tripulante de Ciencia que no estés usando en el Sector 1.
- Sección de Ingeniería: Pon la carta de Amenaza del *Espejismo de Ingeniería* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon una figura de Tripulante de Ingeniería que no estés usando en el Sector 3.

- Sección de Seguridad: Pon la carta de Amenaza del *Espejismo de Seguridad* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon una figura de Tripulante de Seguridad que no estés usando en el Sector 7.

ENTRADA 1837

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Te voy a reventar hasta el último colmillo de esas asquerosas fauces!

Cada Tripulante tira .

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.

 APUNTAR A LOS COLMILLOS

!!!/♦ = 



ENTRADA 1838

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Bien, hemos llegado. La Prueba está a punto de comenzar. No puedo creer que me esté metiendo en esta locura... En fin, allá vamos.

Pon la figura del *Guía ritual* junto a su carta de Amenaza y dale la vuelta a la carta.

Pon la carta **P253** en el Sector 4.

Pista: Tienes un tiempo limitado para completar la Prueba.

ENTRADA 1839

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Te encuentras bien?

[Tripulante 1]: Yo... supongo que sí.

[Comandante del equipo de exploración]: Pero vi a la serpiente morderte en el estómago. ¡Justo debajo de la caja torácica!

[Tripulante 1]: Nada que el botiquín no pueda solucionar. No te preocupes, comandante.

[Tripulante 2]: Puede que los Idemianos tengan sus órganos más vitales por debajo de las costillas.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. La serpiente quería matarte, pero no tenía ni idea de que no somos Idemianos. No le daremos otra oportunidad.

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.

 APUNTAR A LOS COLMILLOS

!!!/♦ = 



ENTRADA 1840

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Es difícil organizar toda esa información nueva que hemos recopilado. Los Idemianos pueden controlar sus propios sueños.

[Tripulante 1]: Fascinante. Como resultado, no tienen pesadillas.

[Tripulante 2]: Sí. Y de lo único que tienen miedo es... de sí mismos.

[Comandante del equipo de exploración]: De sí mismos. ¿Y contra qué vamos a luchar? ¿Qué... o quién? Sea como sea, equipo, centraos en lo que mejor sabe hacer vuestra Sección.

ENTRADA 1841

El equipo de exploración tiene una pista sobre lo que pasó en el planeta.

El equipo de exploración ahora sabe lo que pasó.

ENTRADA 1842

Informe de la Capitana Lee

Buenos días a todos. Por favor, permaneced sentados. Como todos sabéis, nos acercamos a un mundo habitable cuya existencia ya conocían los Idemianos y que, por alguna razón desconocida, recibió el nombre de Peregrinación. Dado que nadie ha visitado el planeta en décadas, nuestros tripulantes Idemianos han presentado una solicitud formal para examinarlo, a la que he accedido. Su petición fue motivada por el hallazgo de una nave Idemiana moderna que podría haberse estrellado allí, aunque no se ha recogido ninguna llamada de socorro. También hemos detectado una zona de alto consumo de energía al este de la nave. Está previsto que la operación comience pronto, ya que las previsiones meteorológicas son alarmantes. Están a punto de desatarse violentas tormentas en los estratos altos de la atmósfera, así que, si tenéis alguna pregunta, disparad ya.

Lee la **Entrada 1829**.

ENTRADA 1843

Si el jugador de la Sección de Ingeniería realizó una acción que dio lugar a la resolución del Resultado verde, lee la **Entrada 1808**. De lo contrario, lee la **Entrada 1803**.

ENTRADA 1844

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cómo te llamas?

[Uru]: Uru.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Podrías decirnos qué está pasando aquí?

[Uru]: Estaba participando en un ritual sagrado Idemiano en el que se me recompensaría con la Lágrima Idemiana.

[Comandante del equipo de exploración]: Y... uhm... ¿Y eso qué es exactamente?

[Uru]: Una distinción visible únicamente para otros Idemianos. A quienes superan el ritual se les inyecta un líquido único que permanece para siempre en su ojo, una señal de respeto y orgullo.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y en qué consiste el ritual?

[Uru]: Varios retos. La primera es la Prueba de la Muerte, durante la cual el candidato sufre heridas letales y debe volver del filo de la muerte. Llevaba seis años con esta Prueba cuando la interrumpisteis.

[Comandante del equipo de exploración]: Lo siento. Pensábamos que necesitabas ayuda.

[Uru]: No es necesario disculparse. Esa Prueba en particular ya tocaba a su fin.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cuáles son las otras?

[Uru]: Hay muchas. El Monolito os lo dirá.

Obtén 1 .

Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P000**.

ENTRADA 1845

Grabaciones del equipo de exploración

[Uru]: ¡No hay tiempo que perder! ¡La Prueba comenzará en cualquier momento!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Maldita sea! ¡Deprisa, todos!

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

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

A: Lee la **Entrada 1838**.

B: Lee la **Entrada 1818**.

ENTRADA 1846

Grabaciones del equipo de exploración

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

[Teniente Banini]: Aquí la *Vanguard*, habla el teniente Banini. Equipo de exploración, ¿estáis bien?

[Comandante del equipo de exploración]: Más o menos. Nuestra nave de descenso ha quedado destruida y...

[Teniente Banini]: ¡Comandante, tu señal es débil! Hay una terrible tormenta en la atmósfera, ¡y la estática lo está poniendo muy difícil!

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, y estamos usando una radio improvisada que podría averiarse en cualquier momento. Escucha, necesito información sobre los rituales de madurez Idemianos. Parece que nos hemos visto envueltos en uno.

[Teniente Banini]: Claro. Os paso con Anu, nuestra compañera Idemiana.

[Anu]: ¿Así que el planeta era un lugar ritual? Fascinante. Hay muchos de ellos y no conocemos la ubicación de todos. Escucha, comandante, aunque nuestros rituales pueden diferir de planeta a planeta, principalmente consisten en tres Pruebas. Siempre hay un Guía ritual que supervisa el proceso, y un Monolito que indica cuál será la siguiente Prueba. Por desgracia, descifrar sus mensajes es un hueso duro de roer incluso para nosotros, los Idemianos. ¿A qué Prueba os vais a enfrentar?

Elige una opción:

- » **Preguntar por la Prueba de prudencia y capacidad de combate:** Lee la **Entrada 1805**.
- » **Preguntar por la Prueba de honor y coraje:** Lee la **Entrada 1840**.
- » **Preguntar por la Prueba de dominio mental sobre la muerte:** Lee la **Entrada 1813**.

ENTRADA 1847

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Tenemos una oportunidad! ¡No cejéis en el ataque!

[Tripulante 2]: ¡Te cubro las espaldas, comandante!

Elige una opción:

- » **Apuntar a los colmillos:** Lee la **Entrada 1837**.
- » **Apuntar a los intestinos:** Lee la **Entrada 1827**.
- » **Apuntar a la cola:** Lee la **Entrada 1806**.
- » **Apuntar a los ojos:** Lee la **Entrada 1831**.

ENTRADA 1848

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración] (susurrando): Este es el plan, tripulación. Nos pondremos en fila como si fuéramos a recibir la Lágrima, pero declinaremos el honor y nos colocaremos detrás del Guía ritual. Cuando se lo pregunte a Uru, todos atacaremos al Guía por sorpresa. Es un plan sencillo, pero sólido. Y... uhm, lo siento, Uru.

[Uru]: Lo entiendo.

[Tripulante 1]: Aquí viene el Guía.

[Comandante del equipo de exploración]: Poneos en fila y preparaos.

*** **Estruendo de pasos del Guía ritual** ***

[Guía ritual]: Habéis demostrado ser dignos de recibir la Lágrima Idemiana, que será un emblema de vuestro valor hasta que la muerte se os lleve. ¿Aceptáis la Lágrima, o deseáis continuar el ritual para demostrar un valor aún mayor?

[Tripulante 1]: ¡Quiero continuar!

[Tripulante 2]: Yo también. No he demostrado aún mi valía.

[Comandante del equipo de exploración]: Yo tampoco.

[Guía ritual]: Vuestra determinación es un orgullo para toda la nación Idemiana. ¿Y tú?

[Uru]: Yo...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Ahora!

*** Sonidos de una pelea ***

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): El Guía ha caído. Gracias, Uru. Ahora, ¿podemos encender nuestra radio improvisada para contactar con la Vanguard? Espero que la tormenta haya amainado.

[Tripulante 1]: Claro, comandante.

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): Vanguard, ¿me oís? Hemos acabado con el Guía ritual y estamos a salvo por el momento.

[Capitana Lee]: Me alegra oírlo, comandante. Y decídle a vuestro amigo Idemiano Uru que no se sienta decepcionado. Su valor es incuestionable y nuestro embajador en la Vanguard le hará entrega de la Lágrima Idemiana.

Obtén 2 .

Si estás jugando a la Campaña, lee la **Entrada 1807**. De lo contrario, descarta todas las cartas de Misión del tablero de Planeta.

¡Enhorabuena! Has completado esta Operación.

ENTRADA 1849

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

¡No cedas ni un paso, Reconocimiento! ¡Dale con todo! ¡Increíble, qué espectáculo! Tripulante, has vencido a tu rival. Oficialmente no hay nadie en todo el universo que pueda contigo.

Obtén 1 .

Descarta la carta de Amenaza del *Espejismo de Reconocimiento* y la figura de Tripulante de Reconocimiento sin anillo de color en la base.

Si no quedan cartas de Amenaza en el tablero, lee la **Entrada 1817**.

ENTRADA 1850

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

¡No funciona! ¡Todo ha sido en vano! ¡Estáis perdiendo el tiempo, otro tendrá que hacerlo!

Tira  y  en la carta de Amenaza del *Espejismo de Reconocimiento*.

ENTRADA 1851

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Muy inteligente! ¡Ahora tenemos la iniciativa!

[Tripulante 1]: Al menos, defendernos debería ser más fácil.

[Tripulante 2]: ¡Aguantad!

Haz la siguiente prueba de dados.

Otros Tripulantes pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector.



ENTRADA 1852

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Muy bien, que comience la Prueba. Uru intentó avisarnos, pero nada podría habernos preparado para la reaparición del colosal Guía Ritual, que volvía para inyectarnos una sustancia. Una vez que haga efecto, podremos ver

a la serpiente, el enemigo ancestral más letal de los Idemianos, y, bueno... matarla en combate.

Se supone que la Prueba está destinada a determinar si un Idemiano conserva su instinto. ¡Pero es que nosotros NO somos Idemianos!

En cualquier caso, es tarde para quejas. El paisaje está cambiando, se retuerce, se vuelve irreal. Tengo mucho miedo y estoy haciendo todo lo posible por ocultarlo.

Únete a la *ISS Vanguard*, decían. Explorarás el universo. Y...

Ahí está. ¡La veo, disparad a discreción, equipo!

Lee la **Entrada 1819**.

ENTRADA 1853

Si todas las casillas en la **Entrada 1841** están marcadas, marca la casilla de abajo y resuelve su texto.

De lo contrario, no ocurre nada.

Obtén 1 . A continuación, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Uru, escucha. Tenemos que hablar. ¿No te has percatado de que el Guía ritual ha estado actuando de forma errática?

[Uru]: ¿Errática?

[Comandante del equipo de exploración]: El robot está corrompido, Uru. No te dará la Lágrima Idemiana con la que sueñas. En su lugar, te inyectará una toxina letal y te matará.

[Uru]: ¡Imposible!

[Comandante del equipo de exploración]: Pero cierto. Tenemos un cadáver que lo atestigua.

[Uru]: Así que... ¿Así que el Guía ritual es nuestro enemigo?

[Comandante del equipo de exploración]: Siento decirte que sí. Y debemos elaborar un plan para destruirlo.

[Uru]: De acuerdo. Te creo.

ENTRADA 1854

Si la figura del *Guía ritual* está en el tablero, repón 3 .

De lo contrario, sigue leyendo:

Registro de audio, comandante del equipo de exploración

Vale, el Guía ritual sigue desactivado y hemos terminado el análisis. La conclusión es aterradora. Parece que, en algún momento, los Idemianos empezaron a descuidar las revisiones y el mantenimiento. El Guía está averiado. Averiado y corrompido.

Deberíamos habernos dado cuenta cuando nos confundió con Idemianos, pero en realidad la avería es mucho más grave que eso.

Obtén 1 .

Marca la casilla no marcada que esté más arriba en la **Entrada 1841**.

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

OPERACIÓN: TÁRTARO

ENTRADA 1900

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Cuidado, tripulación. Esta escalada va a ser larga y no me quiero ni imaginar tener que transportar a alguien con un esguince de tobillo de vuelta a la nave de descenso.

[Tripulante 1]: No te preocupes, comandante. Nos irá bien.

[Tripulante 2]: ¡Estoy deseando ver sus motores!

[Comandante del equipo de exploración]: Hagas lo que hagas, mira por donde andas.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P455**.

ENTRADA 1901

Grabaciones desclasificadas del equipo de exploración

[Tripulante muerto 1]: Aquí estamos, amigos míos. Jamás habría imaginado que en algún momento de mi vida llegaría al fondo del Infierno.

[Tripulante muerto 2]: Y en un cuerpo alienígena, para darle más emoción.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Bromas aparte, echemos un vistazo.

[Tripulante muerto 1]: Pero esto es el Infierno.

[Tripulante muerto 2]: Uno con mucha información, al menos. Aquí hay escritos. Y algunos dibujos. Veo un panel con botones.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Y una manija. ¿Qué es todo esto?

[Tripulante muerto 1]: No tengo ni idea. Cómo echo de menos a nuestra vieja amiga la IA...

[Comandante del equipo de exploración muerto]: No tenemos ese lujo. Esto es un callejón sin salida. Salgamos de aquí.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P459**.

ENTRADA 1902

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante muerto 1]: Lo siento por todas esas almas atormentadas. He estado pensando cómo ayudarlas.

[Tripulante muerto 2]: Y también a nosotros mismos.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Tengo una teoría. Después de todo lo que hemos oído de los pecadores, empiezo a tener esperanzas de que podamos revertir la corriente de las almas.

[Tripulante muerto 1]: ¿Cómo puede ser?

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Por raro que suene, ¿tal vez podríamos hacerlo mecánicamente? ¿Tirando de una palanca o girando una llave? Echemos un vistazo.

Sustituye la carta de Misión **M41** por la carta de Misión **M42**.

Sigue con la partida.

ENTRADA 1903

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Ahora ya no hay duda. No puedo racionalizarlo más. El aura de pecado que permea todo ha crecido demasiado. Sé... lo sé a ciencia cierta... que hemos pecado.

Y seremos castigados.

Vienen a hacernos pagar. Es demasiado tarde para huir.

Repón 1 .

Avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla.

ENTRADA 1904

Informe en audio del comandante del equipo de exploración

Escuchad todos. Confío en que conozcáis nuestra misión, así que permitidme insistir en la necesidad de ser prudentes. No hemos detectado vida en la base, pero podría haber sistemas de defensa activos. Además, lo que mató o ahuyentó a quienes construyeron la base podría seguir allí.

Recordad que no tenemos absolutamente ninguna información sobre esta especie, su cultura o su mentalidad. Esto significa que cualquier paso puede llevarnos a una trampa, y cualquier decisión puede crear un dilema. En otras palabras: no toquéis nada. No entréis en edificios que parezcan sospechosos. Mirad bien, pensad y analizad. Quiero traerlos a todos de vuelta.

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). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 1920**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Fragmentos de asteroides	Elige una opción: » Aguantar el impacto Devuelve 5 –  cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Maniobra evasiva Cada Tripulante 7 –   .
	Trozos de estructura de la estación	Elige una opción: » Exponer la zona de carga Pierde 6 –  Suministros. » Exponer la carlinga Cada Tripulante 1  .
	Paso estrecho	Elige una opción: » Colarse Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante tira  .
	Túnel oculto	Elige una opción: » Entrar Cada Tripulante 1  para leer la Entrada 1920 . » Volar junto al túnel Avanza el medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 1905

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Bien, entonces... Tres. Dos. Uno.

***** Pitido electrónico de un panel cobrando vida *****

[Tripulante 1]: Funciona.

[Comandante del equipo de exploración]: Qué extraño. Me hormiguean los dedos. Tengo la extraña sensación de haber tocado una reliquia religiosa, no un panel de control.

[Tripulante 1]: El panel está encendido, pero no ocurre nada más.

[Tripulante 2]: No, algo está pasando.

[Comandante del equipo de exploración]: Yo también lo oigo. Hay algo de conmoción ahí abajo, en la entrada.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.
De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1906

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Así que... ¿te escondes aquí?

[Lugareña muerta 1]: Aquí no hay forma de esconderse. Los Sabuesos me atraparán tarde o temprano. Son incansables. Yo no.

[Tripulante muerto 2]: ¿No puedes luchar contra ellos?

[Lugareña muerta 1]: No, pero no lo haría aunque fuera posible. No puedo más. Cuando veo acercarse a un Guardián del Infierno, simplemente me rindo. Son más delicados contigo si no te resistes.

[Tripulante muerto 2]: ¿Guardián del Infierno?

[Lugareña muerta 1]: Es como llamamos a los Sabuesos del pecado aquí abajo.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Pero ya te han pillado una vez, ¿no? ¿Por qué volverían a hacerlo?

[Lugareña muerta 1]: Para que mueras y vuelvas a nacer. Tu angustia no debe cesar.

[Tripulante muerto 1]: ¿Y por qué estás aquí?

[Lugareña muerta 1]: Robé una botella de oxígeno. Sí, me estaba asfixiando, pero está prohibido coger lo que no es de uno.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Interesante. Nos topamos por casualidad con esa ley allí arriba. Así que todos los conocimientos que hemos reunido pueden sernos útiles.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **G** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1907

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Este edificio parece un horno.

[Tripulante muerto 1]: Un descubrimiento descorazonador.

[Tripulante muerto 2]: No del todo. Mira allí, creo que no solo es un horno para quemar almas, sino también una sala de control.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Y hay alguien a los mandos con quien me gustaría mucho charlar.

*** *Eco de pasos* ***

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Perdona. No te estaremos molestando, ¿verdad?

[Líder de la base muerto]: ¿Cómo? Oh... ¿Quiénes sois?

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Es una larga historia. Digamos que somos supervivientes, haciendo todo lo posible por escapar de este lugar.

[Líder de la base muerto]: Ah, sois seres conscientes. Gente real con la que hablar.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Hablemos, entonces. ¿Quién eres?

[Líder de la base muerto]: Me llamo Grohlan y solía ser uno de los líderes de esta nación, antaño orgullosa e inventiva. Atravesamos el universo y afrontamos hábilmente todos los obstáculos que encontramos con espíritu de unidad y valentía. Para evitar posibles faltas de disciplina que pudieran paralizar nuestros avances, creamos una religión con la intención de hacernos aún más fuertes y mantenernos centrados. Dado que no existía un Infierno con el que motivar a nuestra gente, creamos el nuestro propio. Más tarde, descubrimos que quemar almas también era una buena forma de mantener la propulsión de nuestra base. Por todas estas razones, decidimos introducir normas aún más estrictas y...

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Y creasteis un espantoso círculo vicioso.

[Líder de la base muerto]: Sí. Pronto resultó imposible hacer nada que no supusiera un pecado. Como resultado, aunque ahora tenemos combustible de sobra, no queda nadie arriba que pueda usarlo. Hemos perdido.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Considerando que incluso tú has acabado aquí, sin duda habéis perdido.

[Líder de la base muerto]: Tienes toda la razón. Cada vez que se quema un grupo de almas, yo también ardo, solo que renazco aquí para sufrir eternamente. No te imaginas lo que duele.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Escucha, creo que podemos darte el respiro que tanto necesitas. Tiene que haber una forma de revertir la corriente de almas y devolverte a la vida que una vez disfrutaste.

[Líder de la base muerto]: Desde luego que la hay. Y para eso necesitáis una llave...

[Comandante del equipo de exploración muerto] (con entusiasmo): ¡Lo sabía! ¿Sabes dónde está esa llave?

[Líder de la base muerto]: Pues la tengo yo, pero para usarla hacer falta demostrar un gran coraje...

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¡Dame la llave!

Obtén el Descubrimiento único **34**.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

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

ENTRADA 1908

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Ya no puedo correr más. El agotamiento me impide pensar, yo... ya no me preocupa lo que vayan a hacer. *Vanguard*, gracias. Gracias a todos. Ha sido... Ha sido todo un viaje.

Esas estatuas son robots, inquisidores mecanizados al servicio de la... estricta religión local. Veo cómo se acerca uno de ellos. Sabuesos del pecado, ¿eh? Ahora lo entiendo. No es... No es que me odie, es como si solo estuviera haciendo su trabajo. No me resistiré. No puedo.

El Sabueso lo sabe, creo. Se inclina suavemente sobre mí. Está sujetando un... ¡un collar! ¡No, no soy uno de tus pecadores! Llévatelo. Yo no...

Roba 1 carta de Sección y repón 2 .

Marca la casilla **G** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Lee la **Entrada 1917**.

ENTRADA 1909

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Muy bien, la IA ha terminado de descifrar la primera parte. Parece que esos documentos son inventarios, listas de diversos materiales a disposición de la base. Lo interesante es que todas las hojas contienen la misma frase al pie. Dice que está prohibido quedarse con bienes comunes para uso privado y se considera un pecado grave, aunque estén gastados, rotos o sean innecesarios. ¿Por qué estas gentes eran tan estrictas?

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1910

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante muerto 1]: Hay una hoguera crepitando allí.

[Tripulante muerto 2]: Y dos lugareños sentados. Calentándose, imagino.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Me pregunto por qué. No hace frío.

[Tripulante muerto 1]: Como si la lógica existiera en este lugar.

*** Crujido de pasos, fuego crepitante ***

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Hola. Uhm... Somos...

[Lugareña muerta 1]: ¿Acaso importa quiénes sois?

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Entonces... ¿Quiénes sois vosotros?

[Lugareña muerta 1]: Estamos muertos.

[Lugareño muerto 2]: Pecadores muertos. Como todo aquel que encontraréis aquí.

[Tripulante muerto 1]: Y esa es la diferencia entre vosotros y nosotros. ¡No hemos hecho nada que fuera ni remotamente pecaminoso!

[Lugareña muerta 1]: Todos lo niegan.

[Lugareño muerto 2]: ¿Quizá es que habéis roto alguna regla sagrada? Nuestra base estaba regida por un laberinto de preceptos que se volvía cada día más complejo. Cada vez era más fácil pecar. Yo, por ejemplo, maté a una persona sin saberlo.

[Lugareña muerta 1]: Y yo robé una botella de oxígeno. Los Sabuesos nos atraparon enseguida.

*** Risa irónica ***

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Los Sabuesos. ¡Se llevaron nuestros cuerpos!

[Lugareña muerta 1]: Atrapan a todo el mundo, tarde o temprano. Y lo harán de nuevo.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¿Por qué de nuevo? ¡Si ya estamos aquí, en este Infierno vuestro!

[Lugareño muerto 2]: Los Sabuesos nunca dejan de cazar [risa cortante]. Nuestro descanso terminará pronto. Y el vuestro también.

[Lugareña muerta 1]: Os volverán a cazar.

[Tripulante muerto 2]: Esto es una locura. [Susurrando] ¡Pero comandante, tal vez esos dos desgraciados nos ayuden a salir de aquí!

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Solo si hablamos con el que cometió un auténtico pecado. Veamos, tenemos un asesino y una ladrona de botellas de oxígeno. Pensad en todo lo que hemos averiguado hasta el momento. ¿Podemos deducir quién es el verdadero pecador?

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P456**.

ENTRADA 1911

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Estoy revisando el almacén de botellas de oxígeno, al menos tenemos algo ordinario que hacer en este mar de misterios. Las botellas son un buen hallazgo, pero voy a dejarlas aquí. Pesan demasiado y son demasiadas para cargar con ellas.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1912

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante muerto 1]: A ver, repítelo. Estás aquí porque... ¿no hiciste una señal de devoción antes de entrar en una fábrica?

[Lugareña muerta 1]: Sí. Es un pecado grave. La señal indica que dedicas tu trabajo al bien de la comunidad. No hacerla demuestra que no eres la persona adecuada.

[Tripulante muerto 2]: Ya he visto esa regla. Por eso nos imaginamos que eres una verdadera pecadora, al menos a ojos de tu religión, porque a nosotros nos parece una minucia. Demasiado insignificante para condenarte de esta manera.

[Lugareña muerta 1]: Sí, tal vez tengas razón. De hecho, algunos de nosotros también lo pensamos. De todas formas estamos condenados, así que la libertad de expresión es lo único que nos queda y recientemente hemos hablado de nuestras posibilidades de volver.

[Tripulante muerto 2]: ¿Volver? ¿Es eso posible?

[Lugareña muerta 1]: Hemos oído rumores. Ya que acabamos aquí transportados por una especie de corriente de energía, aparentemente, sería posible revertirla para volver.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¿Cómo?

[Lugareña muerta 1]: No lo sabemos. Solo un experto en la Ley Sagrada nos podría ayudar.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **L** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1913

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Comandante, vienen a por nosotros! ¡Tenemos que largarnos!

[Comandante del equipo de exploración]: Lo sé. Estoy pensando. Yo jamás había intentado escapar de una prisión infernal antes. ¿Y tú?

[Tripulante 1] (sin fuerzas): No, pero... ¡tenemos que hacer algo!



Marca la primera casilla no marcada.

Si todas lo están, lee la **Entrada 1949**.

De lo contrario, sigue leyendo:

¡Evacuar de esta Misión es imposible debido a que no estáis del todo vivos en este momento!

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. Retira su figura del tablero de Planeta. Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

Si todos los Tripulantes están ahora muertos, lee la **Entrada 1949**.

ENTRADA 1914

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Estos documentos no son nuestros, no debemos cogerlos!

[Tripulante 2]: Los cogemos solo para saber más sobre los residentes de la base. Además, no hay nadie a quien pedirle permiso.

[Comandante del equipo de exploración]: Comprendo vuestra preocupación. Para los lugareños, el robo era un pecado grave, pero la base está abandonada. No hay un alma viviente alrededor.

[Tripulante 1]: Ni un alma viviente...

[Tripulante 2]: ¿En qué piensas?

[Tripulante 1]: ¿Recuerdas esos dos monumentos junto a los que pasamos hace un minuto? Están... ¡Comandante, se mueven hacia nosotros!

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1915

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Estamos subiéndolo a pie, lo que no es fácil. Hay enormes huecos y agujeros por todas partes, y la estructura

apenas se sostiene. Ojalá les hubiera dicho a algunos de la tripulación que se quedaran abajo, pero nadie tenía ganas de quedarse con los Sabuesos del pecado.

Es curioso que un equipo bien entrenado de exploradores experimentados tema a unas estatuas. Pero hay algo inquietante en ellas, lo admito.

Ah, la puerta. Por fin.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P454**.

ENTRADA 1916

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Otra estructura no identificada.

[Tripulante 2]: Yo diría que es la instalación de mantenimiento atmosférico. Casi seguro que estas máquinas de aquí producen oxígeno.

[Comandante del equipo de exploración]: Podrías tener razón. Ahí fuera hay un almacén abierto lleno de botellas cilíndricas. Podrían ser botellas de oxígeno.

[Tripulante 1]: Echemos un vistazo.

[Tripulante 2]: Yo querría mirar primero las máquinas. O incluso intentar encenderlas. ¿Qué me dices, comandante?

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Estudiar las máquinas:** Lee la **Entrada 1948**.
- » **Entrar en el almacén de botellas de oxígeno:** Lee la **Entrada 1973**.
- » **Encender las máquinas:** Lee la **Entrada 1966**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1917

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1] (sin aliento): ¿Estamos a salvo?

[Tripulante 2]: Ni mucho menos. Esta cosa se conoce la zona.

[Tripulante 1]: Es más lenta que nosotros.

[Tripulante 2]: Pero no se cansa.

[Comandante del equipo de exploración]: Silencio. Ya viene.

*** *Pasos mecánicos acercándose* ***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Por ahí!

*** *Corriendo* ***

[Tripulante 1]: ¡No! ¡Ahí hay otro!

[Tripulante 2]: ¡Es una trampa!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Volved!
¡Volved!

*** *Corriendo; aullido de dolor* ***

[Tripulante 1]: Mi tobillo... Comandante, me he torcido el tobillo.

[Comandante del equipo de exploración]: Es hora de plantar cara. ¡Abrid fuego!

*** *Armas disparando* ***

[Tripulante 1]: ¡No! ¡No me toques! ¡Comandante, esta cosa se me quiere llevar!

[Tripulante 2]: ¡Bicho de mierda! ¡Suelta a nuestro colega!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Seguid disparando!

[Tripulante 1]: ¡No!

[Tripulante 2]: ¡Este mamón es a prueba de balas!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Mierda! Comunicaciones, hemos perdido a uno de los nuestros.

[Tripulante 2]: Viene otro robot.

[Comandante del equipo de exploración]: No... ¡Corred!

Si solo queda 1 Tripulante en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 1962**. De lo contrario, sigue leyendo:

Pon todas las figuras de Tripulante que estén en la carta de PDI **P000** o **P001** en su tablero de Tripulación. Dejan de participar en la partida (hasta que todos los Tripulantes sean capturados).

ENTRADA 1918

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: ¡Esperaba que este lugar fuera una sala de máquinas, no una capilla!

[Tripulante 1]: ¿Una capilla?

[Tripulante 2]: Sí, a falta de una palabra mejor. Compruébalo tú mismo. Todos los paneles y las manijas están marcados con símbolos religiosos, al igual que los cables. En otras palabras, el simbolismo de su religión podría estar relacionado con la forma de manejar los motores. Ni siquiera me queda claro qué tipo de energía se necesita para ponerlos en marcha.

[Tripulante 1]: Entonces, ¿estamos perdiendo el tiempo?

[Tripulante 2]: No del todo. He descubierto que los cables más gruesos bajan hacia el otro disco. Ya sabes, la parte inferior de la estación. ¿Y si su fuente de energía está ahí?

[Comandante del equipo de exploración]: Pues salgamos de este motor-capilla y vayamos allí.

[Tripulante 2]: Oye, ¡también podemos intentar arrancar las máquinas!

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **H** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1919

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Es más alto de lo que pensaba.

[Tripulante 2]: Ninguna torre es lo bastante alta para hacerme olvidar todos esos cadáveres de ahí abajo. ¡Hay miles de ellos! ¿Qué demonios del vacío ha pasado aquí?

[Comandante del equipo de exploración]: La vista desde lo alto podría darnos algunas pistas. Por el momento, ten cuidado de no pisar los cadáveres.

[Tripulante 1]: Ni se me ocurriría.

[Tripulante 2]: Anda, hay una placa aquí. Según la IA, la torre es «tan orgullosa y recta como debería ser el alma de una persona sin pecado en el corazón».

[Comandante del equipo de exploración]: Y veo escaleras que llegan hasta lo más alto.

*** *Jadeando por el esfuerzo* ***

[Tripulante 1]: Vaya subida.

[Tripulante 2]: Creo que el esfuerzo merecerá la pena. Mira, puedo ver nuestra nave de descenso. Y algo que parece un templo cerca de ella.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y esa estructura? Apostaría a que se trata de una fábrica.

[Tripulante 1]: Probablemente. Mira, ¡hay decenas, si no cientos, de estatuas de esas en su patio!

[Tripulante 2]: Y una cosa más: hay una zona vacía entre el templo y la fábrica, como si los residentes quisieran mantenerse alejados de ambos sitios.

[Comandante del equipo de exploración]: Otra cosa para tener en cuenta.

Lee la **Entrada 1942**.

ENTRADA 1920

1. Prepara el tablero de Planeta

- Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Tártaro – Metrópolis*).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con la carta de Misión **M40** como se indica.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L09**.

- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si estás jugando esta Operación como un escenario independiente, los Eventos avanzados podrían estar en el sobre secreto.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta.
- Pon las figuras de *Sabueso del pecado* en el Sector 1 y el 6. Por ahora no tienen sus cartas de Amenaza correspondientes en el tablero, no las muevas hasta que se te indique.

2. Desembarco

- Pon la figura de la nave de descenso en el Sector 2.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 2.
- No pongas la carta de Ascenso de escalafón en la mesa. Si juegas esta Operación como parte de la Campaña, el escalafón que obtendrán tus Tripulantes dependerá de lo bien que lo hagan en esta Exploración.
- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal y Equipo de misión. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Pon el número indicado de marcadores en el espacio de Cargas de cada tablero de Tripulación.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

3. ¡Comienza la Exploración planetaria!

ENTRADA 1921

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Los habitantes de este lugar debían de ser unos constructores excelentes e ingeniosos. No se lo que le pasó a su estación, pero el caso es que la mayor parte de la infraestructura resistió.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Crees que está operativa?

[Tripulante 2]: No lo sé. Ese panel de ahí puede ser el control principal. ¿Y si intentamos activarlo? ¿Quizá podríamos mover la estación?

[Comandante del equipo de exploración]: O provocar un desastre. Aún no sabemos casi nada sobre esas personas y sus intenciones.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Examinar con atención el panel:** Lee la **Entrada 1974**.
- » **Iniciar el sistema de control de la estación:** Lee la **Entrada 1905**.
- » **Salir de este sitio:** Descarta la carta **P454** de este Sector.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1922

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Este es el corazón de la estación, comandante.

[Tripulante 2]: Creo que lo que tenemos delante es el centro de control. Aquí es donde los líderes de esta comunidad tomaron sus decisiones.

[Comandante del equipo de exploración]: Decisiones fatídicas. Desde aquí, podríamos subir a la azotea o explorar primero la sección subterránea.

[Tripulante 1]: Ambas opciones parecen buenas, pero...

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Pero qué?

[Tripulante 1]: No sé. Allá donde vamos, nos encontramos con esas estatuas raras, ¿los Sabuesos del pecado? Me dan un poco de miedo.

[Comandante del equipo de exploración]: Resultan intimidantes, pero no son más que estatuas. Seguid adelante.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Subir a la azotea:** Lee la **Entrada 1915**.
- » **Ir al subsuelo:** Lee la **Entrada 1900**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1923

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Estamos demasiado lejos para ver nada en detalle, comandante. Sé que la idea es repugnante, pero creo que deberíamos...

[Tripulante 2]: Acabo de darme cuenta de algo. Algunos cadáveres llevan esos enormes collares.

[Tripulante 1]: Podrían ser decorativos.

[Tripulante 2]: Sí, claro, pero detecto un patrón. Mira, las extremidades de los que llevan collar están extendidas como si hubieran muerto en mitad de un movimiento. Los que no lo llevan están tirados, con las extremidades pegadas al cuerpo, como si su fallecimiento fuera menos dramático... como si no se hubieran resistido.

[Tripulante 1]: ¿Quizá fue un suicidio colectivo?

[Comandante del equipo de exploración]: Si es así, esos collares podrían haber tenido algo que ver. Reconsideremos nuestro plan.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1924

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Estamos entrando en el edificio oscuro. El silencio nos ha pillado desprevenidos. Parece como si le hubieran drenado la vida a este lugar: las puertas han sido forzadas y los muebles están tirados por doquier. Alguien, o algo, debe de haber destrozado a los residentes, pero ¿dónde acabaron los cuerpos? No vemos indicios de lo que pudo haber ocurrido. Revisamos todas las estancias una tras otra, pero es una tarea ingrata y deprimente. Siento que estamos explorando un cascarón vacío y sin vida.

Nos queda una habitación más por mirar. Una especie de apartamento enorme. Quizá nos dé alguna pista.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P450**.

ENTRADA 1925

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: ¡Deprisa! ¡Deprisa! ¡Ya viene!

[Comandante del equipo de exploración]: Lo sé. ¡Lo veo! ¡Vamos, solo quedan unos metros!

***** Gruñidos de tensión, pasos mecánicos acercándose *****

[Tripulante 2] (sin fuerzas): No me dejéis aquí...

[Comandante del equipo de exploración]: Nadie te va a dejar.

[Tripulante 1]: Dame la mano. Te ayudaré.

***** Zumbido de puertas abriéndose *****

[Tripulante 1]: Estamos dentro.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Abrochaos los cinturones! ¡Comunicaciones, tenemos un tripulante herido! Inicializando evacuación de emergencia.

[Comunicaciones]: Recibido, nave de descenso.

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

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

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

ENTRADA 1926

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante muerto 1]: Creo que hemos llegado a las afueras de este...

[Tripulante muerto 2]: Infierno.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: No se me ocurre un nombre mejor. ¡Mirad a ese pecador! ¿Acaso intenta huir?

[Tripulante muerto 1]: ¡Ah! Ha desaparecido.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Imposible. Vamos a acercarnos.

*** Crujido de pasos ***

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¿Veis? Allí hay una gran fisura, parcialmente oculta. Esa pobre alma ha saltado ahí abajo. Menudo agujero.

[Tripulante muerto 1]: Pues sí. No se ve el fondo.

[Tripulante muerto 2]: ¡Mirad! ¡Otro lugareño ha saltado!

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Parece que creen que esto acabará con su dolor.

*** Pasos ***

[Lugareña muerta 1]: Bienhallados, compañeros pecadores.

[Lugareño muerto 2]: ¿Cuál es vuestro pecado?

[Tripulante muerto 1]: No hemos cometido ningún...

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Es una larga historia. ¿Y el vuestro?

[Lugareña muerta 1]: Me suicidé. Fui una estúpida: creía que la vida después de la muerte sería mejor.

[Lugareño muerto 2]: Y yo me llevé unos documentos importantes a casa. Dijeron que eso era hurto.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Graves pecados, ambos. Bien, equipo, concentrémonos ahora. ¿Sabemos lo suficiente para dilucidar qué es un verdadero pecado en este lugar? ¿Con cuál de los dos deberíamos hablar? Debemos sopesarlo bien. Hablar con un falso pecador podría acabar mal para nosotros.

Sustituye la carta de este Sector por la carta P462.

ENTRADA 1927

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Nos acercamos a un centro religioso, un templo, tal vez. Es una estructura imponente, cuya entrada está «custodiada» por algunas de esas ominosas estatuas con tentáculos. Nuestra IA ha descifrado sus identificaciones y dice que son Sabuesos del pecado, lo que le da un halo intrigante, si no inquietante, a su función, que desconocemos por el momento.

Los habitantes de la base debían de ser personas que se aferraban emocionalmente a sus normas religiosas, así que espero que reunamos más datos sobre ellos en el interior del templo. Lo que pasa es que... no puedo librarme de la sensación de que las estatuas me juzgan con su mirada.

¿Qué me está haciendo 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). ¡Mucho cuidado!

- » **Entrar en el templo:** Lee la **Entrada 1969**.
- » **Examinar las estatuas:** Lee la **Entrada 1957**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1928

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Qué espectáculo tan extraordinario. Los Sabuesos del pecado se están desmoronando uno tras otro, y algo debe

de estar ocurriendo en el paisaje infernal de abajo, ya que estamos detectando temblores significativos. Pero eso no es nada comparado con lo que está pasándole al flujo de almas. Ya no es un arroyo, sino un río turbulento. Las almas están inundando toda la base, cubriendo todos los cuerpos del suelo, y... casi no me lo creo, pero los cuerpos que llevan el collar están empezando a moverse. Están vivos de nuevo, algunos ya luchan por las botellas de oxígeno que quedan, aparentemente capaces de resistir el frío vacío el tiempo suficiente para encontrar refugio. Y se acabó, supongo. Estamos listos para volver.

Descarta las cartas de Misión M40 y M42.

Si estás jugando esta Operación como parte de una Campaña, obtén 3 . Lee la **Entrada 1943**.

ENTRADA 1929

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: No prestes demasiada atención a las estatuas. Son grandes y amenazadoras, pero son solo eso, estatuas. Tan solo están ahí paradas...

[Tripulante 1]: Y nos miran.

[Comandante del equipo de exploración]: Las estatuas no miran.

[Tripulante 1]: Aun así, me hacen sentir culpable.

[Tripulante 2]: Sí, en su mirada arde una sed de justicia.

[Comandante del equipo de exploración]: Son estatuas. Solo estatuas.

[Tripulante 1]: ¿Tú no lo sientes?

[Comandante del equipo de exploración] (dudando): Sí. Pero solo intento ser racional.

[Tripulante 1]: Aquí está la entrada a la fábrica. ¿Vamos a entrar?

[Comandante del equipo de exploración]: Desde luego.

*** Sonido de puertas abriéndose ***

[Tripulante 1]: Nunca había visto una fábrica tan llena de símbolos y escritos religiosos.

[Tripulante 2]: Y sé lo que significan esos símbolos.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué?

[Tripulante 2]: Que deberíamos irnos de aquí. Pitando.

[Comandante del equipo de exploración]: No te voy a llevar la contraria. Fuera. Ahora.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla F de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global G40 está en el tablero, lee la **Entrada 1903**. De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1930

Lee la **Entrada 1955**.

ENTRADA 1931

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Tocar cosas al tuntún no nos va a llevar a ninguna parte.

[Tripulante 2]: Todavía no sé cómo arrancar este cacharro.

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, ya has tenido tu oportunidad. Podemos volver en otro momento.

[Tripulante 2]: O puedo retirar piezas del panel de control y analizarlas a bordo de la *Vanguard*.

[Tripulante 1]: Muy bien, te echaré una mano.

[Comandante del equipo de exploración]: Oye, ¿has oído ese ruido?

[Tripulante 1]: Sí, bueno... ¿Soy yo o viene alguien?

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.
De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1932

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

En el nombre del vacío... ¡Mierda, son ellas! ¡No son estatuas! Repito, ¡no son estatuas! Son robots, sorprendentemente rápidos y ágiles. ¡Nos persiguen!

*** *Jadeando* ***

Comunicaciones, ¿me oís? ¡Nos persiguen centinelas robóticos gigantes! ¿Podéis ayudarnos? Estamos intentando huir y escondernos, pero conocen mejor la zona. Lo único que podemos hacer es ganar algo de tiempo.

¿Pecadores? ¿A qué viene eso? ¡Están gritándonos «pecadores»!

¡Vamos, gente! ¡Por ahí!

Pon la carta de Condición global **G40** en el espacio de Condiciones globales.

Pon la carta de Amenaza del *Sabueso del pecado* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Ahora está activa. Las figuras ya colocadas en el tablero se corresponden con esta carta de Amenaza.

Sustituye los PDI de los Sectores **1** y **6** por la carta **P001**. Todos los Tripulantes que estén en dichos Sectores puede moverse a cualquier Sector conectado.

Pista: No tenéis escapatoria. Intentad recopilar toda la información que podáis antes de que os atrapen. Sin duda los conocimientos adquiridos os ayudarán en un futuro.

ENTRADA 1933

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Parece una carta manuscrita.

[**Comandante del equipo de exploración**]: No entiendo estos garabatos. Sin embargo, nuestra IA podría ser capaz de descifrarlos. Dame.

*** *Pitido digital* ***

[**Tripulante 2**]: Está tardando una eternidad.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Paciencia. ¡Mira, ha terminado con las primeras palabras! La carta dice: «Ya vienen».

[**Tripulante 1**]: Ooh, tengo un mal presentimiento sobre esto.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Silencio, aún hay más. «Sin duda me persiguen. El Infierno me espera. ¡No sabía que estaba prohibido entrar allí! ¡No sabía que era pecado! No hace mucho, ese lugar estaba lleno de gente. ¡La Ley Sagrada ha vuelto a cambiar! Ya están aquí. Veo un collar».

[**Tripulante 2**]: ¿Y ya está?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí. Venga tripulación. Alguien parece necesitar ayuda.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1934

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Estamos viendo los cuerpos, y creo que todos desearían no hacerlo. Nunca antes habíamos visto tanta muerte de cerca.

Es más, me siento... culpable. Siento culpa e incluso miedo. Y cuanto más tiempo me quedo mirando, más culpable me siento. Casi estoy esperando que aparezca alguien para castigarme.

Qué idea más ridícula. La atmósfera del lugar debe de estar afectándome. Es hora de que nos larguemos de aquí.

¿Qué? Una silueta se acerca a nosotros, seguida de otra. Muy grandes, las dos. ¿Quiénes serán?

De alguna manera, el sentimiento de culpa es cada vez más irrefrenable.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.
De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1935

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante muerto 1**]: ¡Oye, no corráis!

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¡Solo queremos hablar!

[**Lugareña muerta 1**]: ¿Hablar? ¿Hablar de qué? ¿Acaso no está todo ya decidido?

[**Tripulante muerto 2**]: No, no todo, amiga. Queremos conocer todo lo que podamos sobre este lugar e intentar abrir una salida.

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¿Qué hiciste para acabar aquí?

[**Lugareña muerta 1**]: Yo... estaba tratando de ayudar a un amigo. Yacía inmóvil, y pensé que solo había perdido el conocimiento, pero estaba muerto. No tenía ni idea de que estaba tocando un cadáver. Y así me sentenció a muerte.

Roba 1 carta de Sección.

Marca las casillas **B** y **J** de la **Entrada 1979**. Si ambas casillas ya están marcadas, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1936

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: ¡Pero mira todo eso! ¡Es un archivo! ¡Una biblioteca!

[**Comandante del equipo de exploración**]: Una buena oportunidad para conocer mejor a estas gentes.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Leer los documentos más accesibles:** Lee la **Entrada 1909**.
- » **Leer los documentos más inaccesibles:** Lee la **Entrada 1944**.
- » **Robar los documentos:** Lee la **Entrada 1914**.
- » **Salir de este sitio:** Descarta la carta **P451** de este Sector.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1937

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Con cuidado. Retira la mano de la manija.

[**Tripulante 2**]: ¿Por qué?

[**Tripulante 1**]: Porque podrías...

*** *Metal raspando* ***

[**Tripulante 1**]:... moverla. Que es justo lo que acaba de pasar.

[**Tripulante 2**]: ¿Y qué?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No sé, pero una de las estatuas se está moviendo. No es una estatua... ¡Es un maldito robot! ¡Corred!

[**Tripulante 1**]: Os dije que no tocarais nada. ¡Corred!

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.
De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1938

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]:

¡Pero mira todo eso! ¡Sabuesos del pecado destruidos!

[**Tripulante muerto 2**]: ¡Así que es posible destruir a esos bastardos!

[**Lugareña muerta 1**]: Sí, es posible.

*** *Respingo* ***

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Nos habéis asustado. Entonces, ¿podemos destruir a los Sabuesos?

[Lugareña muerta 1]: Sí, pero se fabrica uno nuevo por cada uno que eliminamos. No tiene sentido destruirlos.

[Tripulante muerto 1]: Entonces... ¿usáis sus carcasas vacías como refugio?

[Lugareña muerta 1]: Pero no por mucho tiempo. Los nuevos Sabuesos del pecado, quizá más grandes y fuertes, aparecerán en cualquier momento para capturarnos de nuevo.

[Tripulante muerto 1]: ¿Qué habéis hecho para merecer este castigo?

[Lugareña muerta 1]: Yo y un par de seguidores intentábamos dar un golpe de estado para derrocar a nuestro capitán. Nuestros vecinos de aquellos restos no fueron lo bastante rápidos cuando les tocaba hacer una señal de devoción al entrar en la fábrica.

[Tripulante muerto 1]: Es difícil escapar de la culpa en vuestra sociedad.

[Tripulante muerto 2]: Comandante, podemos intentar hablar con uno de los grupos antes de que lleguen los Sabuesos. Pero ¿con cuál? ¿Los conspiradores o los que olvidaron una señal sagrada?

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¿Sabemos lo suficiente de su religión para entender lo que es un verdadero pecado aquí?

[Tripulante muerto 2]: Debemos elegir con astucia. No quiero hablar con falsos pecadores. Su inestabilidad podría perjudicarnos.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P461**.

ENTRADA 1939

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Por favor, decidnos por qué sufrís así.

[Lugareño Muerto 1] (sollozando): Es culpa nuestra. Nos hemos buscado este terrible destino.

[Tripulante muerto 1]: ¿Por qué?

[Lugareña muerta 1]: Seguimos añadiendo nuevas leyes a nuestra religión, que ya era rigurosa de por sí. De este modo, las multitudes de pecadores siguieron creciendo, y nuestra base acumulaba cada vez más energía. Nadie vio venir el peligro. Nadie previó que un día todos caeríamos en la trampa que nosotros mismos nos habíamos tendido.

[Tripulante muerto 2]: ¿Y tú? ¿Qué has hecho?

[Lugareña muerta 1]: Bueno, cambié nuestra velocidad. No mucho, pero nuestra base se dirigía hacia un grupo de asteroides, y yo quería esquivarlos.

[Tripulante muerto 2]: Lo hiciste por la seguridad de la base, ¿verdad? ¿Por qué fue eso un pecado?

[Lugareña muerta 1]: No está permitido modificar nuestra sagrada maquinaria. He quebrantado la Ley Sagrada y debo expiar mis pecados.

Marca las casillas **A** y **K** de la **Entrada 1979**. Si ambas casillas ya están marcadas, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1940

Informe final del equipo de exploración

Después de que los Sabuesos del pecado nos capturasen, perdimos el conocimiento durante algún tiempo. Cuando nos despertamos, nos sorprendimos al darnos cuenta de que los Sabuesos habían transferido nuestras almas a cuerpos de lugareños. Fue un descubrimiento demoledor, sobre todo porque sabíamos que acabábamos de llegar a la segunda zona de la base. Tenía un aspecto deprimentemente surrealista y apocalíptico, sin salida a la vista.

Debo admitir que me han asignado tripulantes valientes y disciplinados. Nos tomamos unos momentos traumáticos

para acostumbrarnos a nuestros nuevos cuerpos y al nuevo e infernal paisaje, y luego nos centramos en encontrar la salida.

Resultó ser un viaje épico, aunque aterrador.

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el tablero de Planeta.

Importante: Lee el efecto pasivo de la Condición global actual.

Sigue con la partida.

ENTRADA 1941

Informe de la misión planetaria 48-C, clasificado

... como se puede ver, la estructura es de una escala verdaderamente cósmica. El diámetro de cada disco abarca aproximadamente ocho mil kilómetros, lo que da a esta megaestructura un área habitable de unos diecinueve millones de kilómetros cuadrados, casi la mitad del tamaño de la Tierra. A excepción del Ojo del Vacío, aún no habíamos visto megaestructuras alienígenas de esta envergadura. Esta estación podría haber albergado en su día una gran civilización, aunque parece que lleva mucho tiempo abandonada.

Ambos discos están cubiertos por una gran cúpula, que probablemente asegura que la presión y la atmósfera sean adecuadas. La cúpula superior no funciona y no hay signos de que nadie intentase repararla. La cúpula inferior está dañada, pero sigue operativa. Hasta que no comprendamos mejor su funcionamiento, no queremos acercarnos a ella con naves de descenso ni sondas.

Los discos están conectados por una especie de rayo gravitatorio. Hemos observado corrientes de partículas que fluyen del disco superior al inferior, pero nunca llega nada al superior.

Vuestra misión es aterrizar en el disco superior y examinar la estructura y las áreas restantes de la cúpula. Debemos comprender quiénes vivieron aquí, qué les ocurrió y, lo que es más importante, qué podemos aprender de su tecnología.

¡Esta misión es «código naranja», gente! No podemos descartar el contacto con defensas automatizadas, y en el disco inferior seguimos detectando un nivel de actividad preocupante. La gruesa cúpula dificulta la recopilación de datos, pero las imágenes térmicas indican que algo sigue funcionando ahí abajo. Cuidaos y manteneos a salvo.

El nombre en clave de esta operación es «Tártaro».

OPERACIÓN TÁRTARO

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

Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Pruebas frecuentes:  .

Amenazas: Amenaza activa posible.

Aterrizaje: Se aconseja un nivel alto de  y .

Preparación:

1. Preparar la nave de descenso

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

2. Prepara el equipo de exploración

- Cada jugador selecciona al menos un tablero de Tripulación. Si juegas en solitario, selecciona al menos 2 tableros de Tripulación.
- Cada Sección roba 3 cartas de Tripulante, elige 1 y la mete en la funda de Escalafón 2 de su Sección. Pon a los Tripulantes enfundados en sus tableros de Sección correspondientes.
- Cada jugador llena sus tableros de Tripulación con 10 dados de Sección de la caja. Cada Tripulante debe tener al menos 1 dado básico () de cada uno de los tres colores. Se pueden usar dados universales, expertos, comodín y de Alienígena en esta Operación.

- Cada jugador de la Sección crea un mazo con al menos 10 de sus cartas de Sección. Solo se pueden usar cartas de Escalafón 2 o inferior. Cada mazo de Sección se baraja y se pone junto al tablero de Tripulación correspondiente.

3. Carga la nave de descenso

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

4. ¡Abrochaos los cinturones!

- Lee la **Entrada 1904**.

ENTRADA 1942

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Nos acercamos a un lugar que parece un parque envuelto en sombras. Está custodiado por una única estatua, un «Sabueso del pecado» según el cartel que lleva en el pecho. Me pone los pelos de punta. En cualquier caso, hemos seguido adelante y entrado en un laberinto de arbustos y otras plantas arbóreas. Ojalá pudiéramos...

*** Pausa dramática ***

Corrección. Ahora que estamos más cerca, veo que el lugar no es más que un enorme cementerio, salvo que nadie se ha molestado en enterrar a los muertos. Es nuestra primera oportunidad de examinar a los habitantes de la estación. Son humanoides. Extremidades largas, cuellos anchos, estómagos significativamente protuberantes. Caras planas con ojos grandes y oblicuos, bocas vestigiales y... un par de tentáculos que sobresalen a ambos lados del cráneo. Probablemente se trate de un órgano de cognición. Este mismo órgano se reproduce en las estatuas.

Los cuerpos se encuentran en diversas fases de descomposición. Veo uno bastante fresco, no muy lejos de aquí. Tengo dudas sobre qué hacer ahora.

Podríamos echar un vistazo al cadáver alienígena desde lejos y hacer fotos. También podríamos acercarnos un poco más, o incluso realizar un examen manual completo. ¿Qué? De acuerdo. Uno de mis compañeros acaba de señalar un enorme monumento en el centro del parque. Podríamos dejar de lado los cuerpos e ir a verlo.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Examinar el cadáver desde lejos:** Lee la **Entrada 1923**.
- » **Hacer una autopsia de campo:** Lee la **Entrada 1953**.
- » **Acercarse y examinar el cadáver:** Lee la **Entrada 1934**.
- » **Subir al monumento y hacer un mapa de la zona:** Lee la **Entrada 1919**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1943

Terapia psicoanalítica; comandante del equipo de exploración, sesión 4

[**Doctora Beatrice Morra**]: Háblame otra vez tus primeros momentos en el Infierno.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Recuerdo poco. Recuerdo el shock. Shock y desesperación. Una mezcla extraña.

[**Doctora Beatrice Morra**]: Que como todo el mundo sabe es capaz de hundir a cualquiera. Sin embargo, hiciste de tripas corazón.

[**Comandante del equipo de exploración**]: También saqué a relucir mi sentido del deber, aunque de algún modo diluido. Sabía que tenía que ponerme firme y cuidar de mi equipo.

[**Doctora Beatrice Morra**]: No fue fácil, ¿verdad?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No. El peor reto de mi vida. Me atraparon esos terribles Sabuesos del pecado, lo que fue bastante aterrador por sí mismo, ¡y luego despertamos en un Infierno cósmico! ¡Una zona de castigo creada por fanáticos religiosos!

[**Doctora Beatrice Morra**]: En cuerpos diferentes.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí. Como si lo anterior no bastase, cada uno de nosotros estaba atrapado en el cuerpo de uno de los lugareños. Eso no hizo más que acrecentar nuestra confusión y pesar.

[**Doctora Beatrice Morra**]: Sin embargo, te las arreglaste para mantener la compostura.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Sí. Pero no me preguntes cómo lo hice. En mi cabeza, no paraba de temblar y llorar.

[**Doctora Beatrice Morra**]: Cuéntame lo que pasó después.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Reunimos pistas de los residentes del Infierno. Bueno, había un panel con botones y una manija. Y algunos escritos que no podíamos entender sin la ayuda de la IA. Teníamos que actuar.

Por cada casilla marcada en la **Entrada 1979**, pon 1 marcador en el espacio de la carta de Misión del tablero de Planeta.

Si tienes el Descubrimiento único **34** en el tablero de Nave de descenso, pon 3 marcadores adicionales.

Por cada casilla marcada en la **Entrada 1913**, retira 1 marcador del espacio de la carta de Misión del tablero de Planeta.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 1961**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de la carta de Misión y resuelve el efecto correspondiente:

- **3-5:** *Por poco no lo cuentas.* Obtén 1 .
- **6-10:** *Se te ha dado bien.* Obtén 2 .

Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Operación ascienden de escalafón. Si no hay fundas de Escalafón disponibles para el Escalafón 2, el Tripulante no podrá ascender.

- **11-14:** *¡Lo has hecho genial!* Obtén 2 .

Todos los Tripulantes de Escalafón 2 que hayan participado en esta Operación ascienden de escalafón. Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Operación ascienden de escalafón. Si no hay fundas de Escalafón disponibles para el Escalafón correspondiente, el Tripulante no podrá ascender.

- **15:** *¡Un trabajo asombroso!* Obtén 3 .

Todos los Tripulantes de Escalafón 2 que hayan participado en esta Operación ascienden de Escalafón. Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Operación ascienden de escalafón. Si no hay fundas de Escalafón disponibles para el Escalafón correspondiente, el Tripulante no podrá ascender. Sube la Moral en la hoja de bolsillos del **Puente** (Registro de la nave, página 3). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.

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

ENTRADA 1944

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

He llegado al fondo del archivo, donde veo documentos que me gustaría inspeccionar. Tienen disposiciones diferentes, por lo que quizá traten cuestiones distintas. Vamos a ver este. IA, cuando quieras.

Uff, esto es difícil. Hay muchas disertaciones religiosas que ni siquiera la IA puede desentrañar, pero... sí, hay tres palabras que se repiten por todo el texto: «Sabueso del pecado». Supongo que se refiere a esas imponentes estatuas. Parece que se fabrican aquí para... Vale, esto lo cambia todo. ¡Eh, escuchadme! ¡Esas estatuas no son ceremoniales! Son robots responsables de... ¿qué? ¿Ejecutar la Ley Sagrada? ¿Qué son? ¿Inquisidores mecanizados? Si la IA no ha cometido un error de traducción, estamos en problemas.

Oigo ruido fuera. Algo está intentando entrar.

Roba 1 carta de Sección.

Marca las casillas **C** y **E** de la **Entrada 1979**. Si ambas casillas ya están marcadas, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**. De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1945

Grabaciones del equipo de exploración

[**Lugareña muerta 1**]: ¿Tú también vas a saltar?

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: No. La verdad es que no. ¿Por qué lo hacen?

[**Lugareña muerta 1**]: Tontos desesperados. Esta no es la manera de salir de aquí. Sus almas se harán pedazos solo para reformarse y volver aquí, directas a las garras de los Sabuesos. Pronto lo aprenderán. Pero hay algo que no.

[**Tripulante muerto 1**]: ¿Y qué es lo que no?

[**Lugareño muerto 2**]: Que sus cuerpos arderán en el fondo de la sima, y eso, lo creas o no, es la fuente de combustible de la base.

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¿Cómo lo sabes?

[**Lugareña muerta 1**]: ¿Recuerdas los papeles que robé? Trataban sobre ese tema.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **H** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1946

- Abre el Registro de la nave por la página **19** y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1947

Si carta de Misión **M42** está revelada, tienes una nueva Misión, ¡continúa la partida!

De lo contrario, sigue leyendo:

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante muerto 1**]: ¿Cuánto tiempo llevamos aquí?

[**Tripulante muerto 2**]: Un par de horas. Hemos aprendido mucho en tan poco tiempo. Conocemos los principios de su religión; conocemos...

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Y sin embargo, seguimos sin saber qué les ocurrió.

*** **Pausa breve** ***

Debemos descubrir qué destino han sufrido y ayudarles.

[**Tripulante muerto 2**]: ¿Ayudarles? ¿Podemos?

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Eso es lo que me gustaría descubrir.

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). ¡Mucho cuidado!

» **Terminar esta misión y marcharse de la estación:**

Lee la **Entrada 1965**.

» **Quedarse, recopilar más información y buscar la manera de ayudar a los espíritus atormentados:** Lee la **Entrada 1902**.

ENTRADA 1948

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 2**]: Es increíble, jefe. Esta civilización creó una tecnología nunca vista para fabricar oxígeno.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Pues si fueron lo bastante creativos para proporcionar a su colonia oxígeno suficiente, ¿por qué no lograron evitar el desastre que fracturó su cúpula?

[**Tripulante 1**]: Misterios, misterios. Sigamos mirando.

Lee la **Entrada 1916**.

ENTRADA 1949

Si estás jugando esta Operación como parte de una Campaña, lee la **Entrada 1946**.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, ¡fracasas esta Operación!

ENTRADA 1950

Lee la **Entrada 1962**.

ENTRADA 1951

Lee la **Entrada 1955**.

ENTRADA 1952

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante muerto 1**]: Esto. Es. Un. Milagro. ¡Un puñetero milagro!

[**Tripulante muerto 2**]: ¡Hemos revertido la corriente de almas!

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¡Sí! Saltad, tripulación. ¡Esta es nuestra única oportunidad de volver a la parte superior de la base!

[**Tripulante muerto 1**]: ¡Y a nuestros cuerpos!

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Esperad. Mirad la corriente. Parece inestable. Puede que logremos...

[**Tripulante muerto 2**]: ¡Tenemos que hacerlo!

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Sí, pero no podremos salvar a todos esos pobres de acabar en el Infierno. Para eso tendremos que correr al templo una vez estemos de nuevo en pie. La consola principal está ahí.

[**Tripulante muerto 1**]: Claro, comandante.

[**Tripulante muerto 2**]: Y ahora... ¿En marcha?

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¡Saltad!

Lee la **Entrada 1928**.

ENTRADA 1953

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Déjame darle la vuelta. Pues sí, la misma historia. El cadáver no tiene heridas, lesiones o ni tan siquiera rasguños.

[**Tripulante 2**]: ¿Qué ha pasado aquí? ¿Vinieron a morir o qué?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No podemos excluir algún tipo de suicidio en masa. En la Tierra han existido sectas que lo hicieron.

[**Tripulante 1**]: ¿Pero cómo? Incluso el suicidio deja señales visibles.

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Puedes hacer un escaneo médico?

[**Tripulante 2**]: Buena idea. Vale, esto es cada vez más raro. La IA cree que fue asfixia voluntaria. Contuvieron la respiración hasta morir.

[Comandante del equipo de exploración]: Eso cuesta crearlo.

[Tripulante 2] (intentando asumir un tono más distendido): Esos tipos de ahí seguro que saben lo que ha pasado.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Quiénes?

[Tripulante 2]: Esos dos grandullones. Pensé que eran estatuas, pero aparentemente, ise mueven hacia nosotros!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Evacuad!

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **J** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**. De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1954

Lee la **Entrada 1955**.

ENTRADA 1955

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Disculpa... Estamos perdidos y nos gustaría...

[Lugareña muerta 1]: ¡Dejadme en paz! ¡Todos!

[Tripulante muerto 1]: ¿Qué?

[Tripulante muerto 2]: Creo que esa pobre desgraciada no habla con nosotros. Tan solo escúchala.

[Lugareña muerta 1]: ¡No soy una pecadora! ¡No debería estar aquí! ¡No he quebrantado la Ley Sagrada!

[Tripulante muerto 1]: Está loca.

[Tripulante muerto 2]: Sí, puedo sentirlo. Me refiero a... físicamente.

[Tripulante muerto 1]: Me está perforando el cráneo. ¡Mierda, duele! Larguémonos de aquí, pero ya.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: A partir de ahora, recordemos que hablar con los injustamente condenados puede ser peligroso, ¡y doloroso!

Cada Tripulante .

ENTRADA 1956

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Parece que los gestos religiosos eran importantes en esta cultura. Nuestras normas hacen hincapié en la necesidad de respetar las costumbres locales, pero como los lugareños ya no están, las normas tienen poco sentido.

Nada de gestos vacíos, pues.

Nos adentramos lentamente en la oscuridad del centro de trabajo. Dos enormes estatuas que flanquean la entrada nos contemplan. Es extraño, pero me ponen la piel de gallina.

No está del todo oscuro aquí. Hay un lugar bien iluminado justo al lado de la entrada, y líneas y líneas de texto allí, algunas de las cuales podría traducir nuestra IA. Parece que son normas escritas para los trabajadores. No haber hecho ningún gesto al entrar significa que no estás preparado para dedicarte a tu trabajo, por lo que automáticamente te conviertes en un pecador.

Así que a la luz de su religión muerta nos hemos convertido en pecadores y... Oye, ¿acaba de moverse algo detrás de nosotros?

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **L** en la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**. De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1957

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Me acerco a las estatuas. Nunca he visto una atención al detalle tan devota. Reconozco los signos que significan Sabuesos del pecado, pero hay más inscripciones, como si sus creadores quisieran grabar en las estatuas todas las reglas principales de su religión.

¿Y qué son esas estatuas? ¿Deidades de su religión, tal vez? Su abundancia me da que pensar. ¿Por qué fabricaron tantas los residentes de la estación? ¿Estaban obsesionados o qué? Y lo más importante, ¿son esas estatuas de algún modo peligrosas para nosotros?

Lee la **Entrada 1927**.

ENTRADA 1958

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

El lugar parece más bien una oficina o un centro de mando que un piso. Veo unos ventanales gigantescos que van del suelo al techo y que miran a la cúpula agrietada y al cielo estrellado de detrás, además de una especie de mesa de navegación en medio de la sala.

El aspecto real de los residentes de la base sigue siendo un misterio para nosotros, pero la forma de los muebles y las puertas apuntan a que eran más o menos humanoides.

El suelo está abarrotado de láminas que parecen mapas, y contra una pared hay una consola de propósito desconocido. ¿Un dispositivo para trazar el rumbo, tal vez? Podríamos estar ante la sala de navegación de la base. Lo que me choca, sin embargo, son los escritos en las puertas y las paredes que, según la IA, señalan la sala como un «lugar sagrado», donde los mortales «tienen prohibida la entrada». ¿La oficina de un navegante?

Parece que la base la regía una estricta comunidad religiosa. Salimos del edificio para continuar la búsqueda.

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Puedes descartar la carta **P450** de este Sector.

ENTRADA 1959

Lee la **Entrada 1955**.

ENTRADA 1960

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1908**. De lo contrario, sigue leyendo:

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Supongo que estamos esperando a que pase algo. Nunca he visto una colonia de seres inteligentes tan muerta y siniestra. No hay vida, no hay movimiento, solo el viento susurra su melancólica canción entre las estatuas inmóviles.

¿Inmóviles? ¿Me engaña la vista o una de ellas ha empezado a moverse?

¡No son estatuas!

Repón 3 .

Lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1961

Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de la carta de Misión y resuelve el resultado correspondiente:

- **3-5:** Por poco no lo cuentas.
- **6-10:** Se te ha dado bien.
- **11-14:** ¡Genial!
- **15:** ¡Un trabajo asombroso!

ENTRADA 1962

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

(Jadeando)

Me han acorralado. No hay forma de salir de aquí. Esas... Esas efigies mecánicas se han llevado a mi tripulación. No tengo ni idea de lo que les ha pasado. Ya viene. Viene a por mí. Veo su enorme cuerpo mecánico, los tentáculos retorciéndose alrededor de la cabeza. Está tratando de atraparme. Comunicaciones, no enviéis otro equipo. Comandante del equipo de exploración, cambio y fuera.

- Coge todas las miniaturas y figuras del tablero de Planeta y ponlas junto al tablero de Planeta.
- Descarta todas las cartas y los marcadores del tablero de Planeta. Dejar solo la carta de Misión **M40** y la carta de Amenaza a un lado (las pondrás de nuevo en el tablero en breve). Las Condiciones globales deben descartarse igualmente.
- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero. Devuelve todas las cartas de Equipo a la «Armería»: se han esfumado.
- Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*Tártaro – Infierno*).
- Pon en el lado derecho de *Tártaro – Infierno* las cartas que se indican (Descubrimiento único y Misión).
- Cada Tripulante descarta todas sus Lesiones (cartas y dados).
- Cada miembro de la tripulación sufre una Lesión de *A punto de morir*.
- Cada Tripulante coge 1  de su Compartimento de Sección y lo pone en sus Dados gastados.
- Por cada casilla marcada en la **Entrada 1979**, cada Tripulante repone 1 .
- Coge las cartas de Equipo **E196**, **E197**, **E198** y **E199** de «Equipo no disponible» (bandeja A) y repártelas entre los Tripulantes (según su Sección). Devuelve las cartas de Equipo que no se usen a «Equipo no disponible» (bandeja A).
- Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Sabueso del pecado* para ponerla por su otra cara.
- Pon una figura de *Guardián del Infierno* en el Sector **2** y otra en el Sector **6**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.
- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Pierde todos los Suministros.
- Lee la **Entrada 1940**.

ENTRADA 1963

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante muerto 1**]: ¡Mira todas esas pobres almas! Filas y filas de ellas, todas encadenadas al suelo.

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: ¡Esa no lo está! ¡Eh! ¡Eh, tú! ¿Puedes hablar? ¿Puede decirme qué está pasando aquí?

[**Lugareña muerta 1**]: ¿Es que no lo ves? ¡Estás presenciando el fin de una orgullosa nación que logró surcar el universo! Mira cuán bajo hemos caído desde que sacamos a la luz nuestros pecados. Hemos fallado las pruebas de nuestra fe, y ahora los Sabuesos del pecado se ciernen sobre nosotros.

[**Tripulante muerto 2**]: Pero parece que a ti no te han cogido.

[**Lugareña muerta 1**] (susurrando): ¡Porque sé cómo esconderme! Esos sabuesos nunca miran hacia abajo. Elige un agujero en el suelo, ¡y estarás a salvo! Muchos de nosotros hemos utilizado esta estrategia. Allí, en ese agujero, encontrarás a los culpables de profanar cadáveres. En ese, a los que pillaron mintiendo. ¡Pecadores, todos nosotros!

[**Tripulante muerto 1**]: ¡Vamos a hablar con ellos, comandante!

[**Tripulante muerto 2**]: Sí, pero ¿qué grupo elegimos? Debemos elegir a los verdaderos pecadores, según las reglas de su religión, por supuesto. ¿Hemos averiguado algo que pueda darnos una pista? ¿Qué opináis? ¿Mentirosos o profanadores de cadáveres?

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P457**.

ENTRADA 1964

Lee la **Entrada 1955**.

ENTRADA 1965

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, me enorgullece informar de que hemos cumplido nuestra misión. Hemos recuperado milagrosamente nuestros cuerpos, para gran alborozo y alivio, y ahora estamos entrando en nuestra nave de descenso para iniciar los procedimientos de despegue. No tenemos bajas y hemos restablecido el orden en la base. Cualquier intento de resumir lo acontecido sería inútil, así que dejémoslo en que acabamos de provocar una revolución religiosa en el Infierno.

Equipo de exploración, cambio y fuera.

Descarta las cartas de Misión **M40** y **M41**.

Lee la **Entrada 1943**.

ENTRADA 1966

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: Comandante, buenas noticias. Esta fábrica de oxígeno es fácil de manejar. Pasé el manual de instrucciones por el programa de descifrado de IA y obtuve directrices muy precisas.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Buen trabajo. ¿Podemos sacarle partido?

[**Tripulante 1**]: Ahora mismo no, supongo. Hay demasiadas grietas en la cúpula. Todo el oxígeno recién producido se filtraría al vacío.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Esas grietas me preocupan. ¿Qué pasó con la base? ¿Qué ha pasado con la cúpula? ¿Una lluvia de meteoritos? ¿Armas hostiles? No me lo puedo quitar de la cabeza.

Lee la **Entrada 1916**.

ENTRADA 1967

Grabaciones del equipo de exploración

[**Tripulante 1**]: ¿Qué? ¡No! ¡No!

[**Tripulante 2**]: ¡Comandante, esos mamones acaban de destruir nuestra nave de descenso! ¿Cómo demonios vamos a salir de aquí?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Tranquilos, tripulantes. Tiene que haber una forma de escapar.

[**Tripulante 1**]: Más vale que la haya. Odiaría quedarme aquí para siempre.

Obtén 1 Carga.

Devuelve todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso al sobre «A la espera...».

Descarta la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta. ¡La nave de descenso ha sido destruida y el Despegue ya no es posible!

Si estás jugando esta Operación como parte de la Campaña, abre el Registro de la nave por la página **19** y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

ENTRADA 1968

Grabaciones del equipo de exploración

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Mirad, tripulación. Otra monstruosidad.

[**Tripulante muerto 1**]: Una cola interminable de pecadores esperando delante de... ¿Qué es eso? ¿Un horno gigante?

[**Tripulante muerto 2**]: Podría ser. Lo que más me choca, sin embargo, es que las personas que están en la cola entran voluntariamente.

[**Comandante del equipo de exploración muerto**]: Voy a ir a preguntar. Perdona. ¿Puedes decirme qué es esto?

[**Lugareña muerta 1**]: He escuchado vuestra conversación y habéis acertado. Sí, es un horno, y sí, arderemos, aunque solo temporalmente. Pronto renaceremos.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Y... ¿por qué querías hacerlo?

[Lugareña muerta 1]: El fuego no es solo un castigo por nuestros pecados, sino que también proporciona energía a nuestra estación. ¿Se te ocurre un sacrificio más noble?

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla I de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1969

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: No suelo creer en las supersticiones, pero la atmósfera de dentro es...

[Tripulante 2]: Asfixiante.

[Comandante del equipo de exploración]: Por no decir otra cosa. Como si este lugar supiera que no somos adecuadas para entrar en él. Como si fuéramos...

[Tripulante 1]: ¿Pecadores?

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser.

[Tripulante 1]: Pero no hemos hecho nada malo. No hemos insultado a nadie ni profanado ningún lugar sagrado.

[Tripulante 2]: Quizá lo estemos haciendo ahora. ¿Recuerdas esas estatuas aparentemente religiosas delante del templo? Creo que se movieron cuando estábamos entrando.

[Comandante del equipo de exploración]: Ninguna religión puede hacer que una estatua se mueva.

[Tripulante 1] (con pánico): Sea como sea, ¡algo se acerca! ¡Algo pesado!

[Comandante del equipo de exploración]: Quizá sí que hayamos profanado algo al final. ¡Corred!

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla F de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1903**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1932**.

ENTRADA 1970

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Estoy a unos pasos de la rampa de la nave de descenso y vuelvo a tener dudas. ¿De verdad hemos hecho lo que hemos podido para desentrañar los oscuros secretos de esta base? Este lugar es desconcertante e inquietante, pero ¿no estaremos abandonando demasiado pronto? Tengo mucho en lo que pensar. Adiós, Sabuesos del pecado. Quizá volvamos a vernos.

Si la Condición global **G40** está en el tablero, lee la **Entrada 1967**.

De lo contrario, sigue leyendo:

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

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

- » **Quedarse:** Sigue con la partida.
- » **Marcharse:** 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 **25** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1971

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Está bien. Uhm... ¿cómo era el gesto?

[Tripulante 1]: Así. Pones tu mano izquierda aquí y la otra aquí.

[Tripulante 2]: Y después una reverencia.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien, lo tengo. Hagámoslo juntos. Nada de risitas. Aunque no nos esté mirando nadie, debemos respetar las costumbres locales.

*** Pausa ***

[Comandante del equipo de exploración]: Hecho. Entremos.

*** Pasos ***

[Tripulante 1]: Mira, hay un texto bien iluminado en la pared de allí. Adelante, IA, despierta, tienes que descifrarme algo.

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

[Tripulante 1]: Dice que el gesto que hicimos significa que estamos libres de pecado y, por tanto, dedicados a trabajar por la comunidad.

[Comandante del equipo de exploración]: Interesante. En marcha.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P451**.

ENTRADA 1972

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Y aquí estamos, justo a la entrada de la fábrica de estatuas. Fuesen quienes fuesen y se dedicasen a lo que se dedicasen, la religión desempeñaba un papel crucial en sus vidas. Y, puesto que esas estatuas son su símbolo más omnipresente, la fábrica debe de ser el centro neurálgico de la estación.

Podría contener respuestas, como la razón de que las estatuas se llamen Sabuesos del pecado.

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). ¡Mucho cuidado!:

- » **Entrar:** Lee la **Entrada 1929**.
- » **Esperar y descansar:** Lee la **Entrada 1960**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1973

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

La fábrica de oxígeno es una instalación impresionante de verdad, pero la curiosidad me empuja a seguir adelante. Maldita curiosidad; como reza el dicho, puede matar. Felinos sobre todo, pero quién sabe...

Me he encontrado por casualidad con un pasillo, que me lleva a... una especie de almacén. Veo algunas botellas de oxígeno. Parece que podrían aprovecharse algunas.

Interesante.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P452**.

ENTRADA 1974

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

El panel de control de la estación es extrañamente similar al nuestro. Veo botones, pantallas y manijas, pero, a diferencia de nuestros sistemas de control, aquí cada elemento tiene una anotación detallada, como si la tripulación necesitara recordatorios constantes.

Después de todo lo que hemos visto, no me cabe duda de que estos símbolos tienen connotaciones religiosas. Entonces... ¿el control de la estación estaba relacionado con su religión? ¿Acaso es que solo los elegidos tenían derecho a tocar el panel?

Roba 1 carta de Sección.

Marca la casilla C de la **Entrada 1979**. Si la casilla ya está marcada, repón 1  en su lugar.

ENTRADA 1975

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Mira este rascacielos. Me recuerda a un termitero.

[Comandante del equipo de exploración]: Guárdate tus reflexiones. Mira, la entrada al centro de trabajo está más adelante. Con más letras de esas grandes encima.

[Tripulante 1]: Bien. Déjame activar la IA. Comandante, es muy extraño. La escritura dice que debemos hacer una complicada señal con las manos antes de entrar.

[Comandante del equipo de exploración]: Interesante. Algunas comunidades religiosas de la Tierra exigen a sus miembros que realicen rituales similares.

[Tripulante 1]: Pero ¿es necesario, jefe? Nadie nos mira.

[Comandante del equipo de exploración]: Déjame pensar.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Hacer la señal antes de entrar:** Lee la **Entrada 1971**.
- » **No hacer la señal antes de entrar:** Lee la **Entrada 1956**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1976

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante muerto 2]: Este viaje no parece tener fin.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Todos estamos agotados, pero debemos ser pacientes. Tiene que haber una forma de salir de aquí.

[Tripulante muerto 1]: Y, pase lo que pase, pensad que nuestro sufrimiento no puede compararse al de esos tipos de ahí.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: Otro rebaño de miserables gimiendo y gritando.

[Tripulante muerto 2]: Son más altos, e incluso sus harapos parecen de mejor calidad. De clase alta, sin duda.

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¡Eh! ¿Qué habéis hecho para acabar aquí?

[Lugareña muerta 1]: ¡Mentí! Mentí a mis superiores sobre documentos extraviados y horas de servicio.

[Lugareño muerto 2]: Y yo modifiqué los motores de la estación. ¡Modificaciones menores! Realmente insignificantes. Lo único que quería era mejorar su rendimiento.

[Tripulante muerto 1]: Otro rompecabezas, comandante. ¿Con quién debemos hablar? ¿La mentirosa o el mecánico que no siguió las normas?

[Comandante del equipo de exploración muerto]: ¿Qué sabemos de su religión, tripulación? ¿Quién podría ser el auténtico pecador?

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P460**.

ENTRADA 1977

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: En el nombre del vacío, ¿qué es este lugar?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Detectamos vida?

[Tripulante 1]: Nada, jefe. El lugar está desierto y... es con diferencia el sitio más espeluznante que he visto nunca.

[Tripulante 2]: Me pone los pelos de punta.

[Comandante del equipo de exploración]: Parece un edificio residencial, así que entremos. Quizá averigüemos algo sobre sus habitantes.

[Tripulante 1]: O podríamos estudiar ese documento.

[Tripulante 2]: ¿Qué documento?

[Tripulante 1]: Allí veo algo que parece un trozo de papel.

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Entrar en el apartamento abierto:** Lee la **Entrada 1924**.
- » **Empezar a leer el documento:** Lee la **Entrada 1933**.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1978

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Otra sala subterránea llena de máquinas inservibles.

[Tripulante 2]: No estamos seguros de que estén inservibles. Comandante, ¿podemos acercarnos y echar un vistazo? ¿O incluso intentar arrancar una?

[Comandante del equipo de exploración]: No las tengo todas conmigo. Por extraño que suene, aquí me siento como si estuviéramos en una prisión.

[Tripulante 1]: Sí. Salgamos de aquí.

[Tripulante 2]: ¡Eh, estáis coartando mi curiosidad!

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). ¡Mucho cuidado!

- » **Examinar detenidamente los motores:** Lee la **Entrada 1918**.
- » **Arrancar los motores:** Lee la **Entrada 1931**.
- » **Salir de este sitio:** Descarta la carta **P455** de este Sector.
- » **No hacer nada:** Repón 1  y continúa con la partida.

ENTRADA 1979

Importante: ¡Solo puedes leer las casillas marcadas!

- A** – No es pecado leer el diario de otro si está a la vista del público. La Ley Sagrada de esta raza cambia de manera dinámica. Hay lugares en la estación en los que entrar se considera pecado.
- B** – No es pecado suicidarse. No es pecado ver cadáveres desde lejos. Es pecado ver un cadáver de cerca.
- C** – Controlar el vuelo de la estación era una tarea sagrada. Solo algunos elegidos de esta sociedad podían tocar la consola de mando. Cuando alguien indigno lo hacía, se consideraba pecado.
- D** – Es pecado quedarse recursos compartidos para uso personal.
- E** – Es pecado leer documentos a los que sea difícil acceder, sobre todo si son religiosos.
- F** – Es pecado entrar en una fábrica de estatuas o en lugares sagrados.
- G** – La sumisión voluntaria al castigo hace que los Sabuesos sean menos crueles.
- H** – Es pecado que gente indigna toque los motores. La fuente de energía de la estación se encuentra en el disco inferior.
- I** – Esta raza añadió por voluntad propia párrafos absurdos a la Ley Sagrada para que hubiera más pecadores y, por tanto, más energía. Las almas quemadas renacen solo para volver a arder.
- J** – Es pecado tocar un cadáver.
- K** – Esta raza añadió por voluntad propia párrafos absurdos a la Ley Sagrada para que hubiera más pecadores y, por tanto, más energía.
- L** – Es pecado no hacer una señal antes de entrar a trabajar.

