

LA TRIPULACIÓN

MISIÓN MAR PROFUNDO

DIARIO DE NAVEGACIÓN

LEE PRIMERO EL
REGLAMENTO.



DEVIR

Inscribe aquí a tu tripulación:

TRIPULACIÓN:

☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Inicio

Final

Intentos

TRIPULACIÓN:

☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Inicio

Final

Intentos

TRIPULACIÓN:

☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

Inicio

Final

Intentos

TRIPULACIÓN:

☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

Inicio

Final

Intentos

TRIPULACIÓN:

☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Inicio

Final

Intentos

TRIPULACIÓN:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Inicio

Final

Intentos

Cómo utilizar este diario de navegación:

Registrad a los miembros de vuestra tripulación en esta hoja de resumen. Rellena los nombres de los tripulantes, las fechas de vuestras primera y última ronda de juego, y cuántos intentos habéis necesitado. La «X» indica qué casilla de tripulación deberíais usar durante cada misión para registrar vuestros intentos. Por ejemplo, la primera tripulación de la página solo usa la casilla del extremo izquierdo. Esto significa que, en este diario de navegación, hasta seis tripulaciones pueden registrar su respectivo progreso de forma simultánea.

Número de misión

Cuando una misión utiliza cartas de tarea, el nivel de dificultad general está indicado en el interior de este símbolo.

Aquí se muestra el texto de misión. Explica todo lo que necesitáis saber sobre la misión en curso. La mayoría de los textos narran el relato de vuestra aventura. **Sin embargo, si, como se muestra aquí, el texto aparece destacado, se trata de una regla especial para esta misión. ¡Leed con atención estos textos!**



25



Recuerda la ficha de señal de socorro.

Círculos asignados para registrar el uso de la señal de socorro.

Una vez completada una misión, debéis marcarla aquí, así como los intentos que habéis necesitado para completarla. Si habéis rodeado con un círculo la casilla de la señal de socorro, vuestro número de intentos se incrementa en uno.

Si fracasáis de forma reiterada en una misión o queréis omitirla, entonces debéis anotar aquí un «10» y pasar a la siguiente misión.

Cuando una misión incluye reglas especiales, aquí se muestran diferentes símbolos. El texto destacado en la descripción de la misión revelará más detalles al respecto. Algunos símbolos también están explicados en el reglamento.

Al pie de cada página, apuntad la cantidad total de intentos que han sido necesarios para llegar a ese punto de vuestra aventura.

Si hacéis un descanso, aquí podéis comprobar de un rápido vistazo por dónde vais. Además, podéis comparar vuestro progreso con el de otras tripulaciones.

Total



PRÓLOGO

Diario del Twitch – Meg Diver – Alrededor del mediodía

¡Menudo viajecito! Voy subida en un pequeño bote, frente a la costa de Hawai, y en mi vida me había sentido peor. «Amarras sueltas, tripas revueltas», que dice el refrán, pero quién me iba a decir que este pequeño balandro pudiera marearme tanto. ¿Pero cómo es posible que se balancee de esta manera tan espantosa? ¡El clima es perfecto! Tal vez tendría que haber tomado otra embarcación, pero es que la de Tilo, mi barquero, era la más económica...

En fin. Pronto llegaremos al Pyke, el barco de investigación, donde me reuniré con mi tripulación. Mi tripulación. Qué raro suena. Ni que fuéramos a «alcanzar lugares donde nadie ha podido llegar jamás». De hecho, ya es eso, más o menos, salvo que, en nuestro caso, no es en el espacio exterior, sino en las profundidades del océano. Estoy ansiosa por ver qué me espera en el Pyke.

«Sra. Diver, sería un honor contar con usted para dirigir nuestra expedición». La verdad es que me sorprendió encontrarme la propuesta en el buzón. La Somsok Corporation ha formado un equipo de selectos especialistas para un viaje de buceo en el Pacífico. Al parecer, se trata de unos hallazgos arqueológicos muy importantes, sin reparar en gastos para explorarlos. Y necesitaban una capitana competente para su barco. Tomaron la decisión correcta al contratarme.

¡Parece que, al final, todos esos años en el mar, y especialmente en sus profundidades, van a dar sus frutos!

Diario del Pyke – Meg Diver – 04:08 h.

Mis colegas son bastante competentes. Todos ellos son expertos muy reconocidos en su campos. Arqueología, filología, oceanografía, biología marina. Pero, ¿experiencia en alta mar? ¿Capacidad para dirigir y coordinar un barco y su tripulación? Negativo. Pero para eso estoy yo aquí. Por lo visto, deben de haber realizado un curso de formación intensivo, ya que no les fue tan mal en las pruebas de ayer. A ver cómo trabajan juntos en los ejercicios de entrenamiento que he preparado.



Diario del Pyke – Meg Diver – 15:16 h.

Lenta pero segura, nuestra empresa nos va revelando algunos detalles. Mientras unas olas monstruosas azotaban el exterior de nuestro casco, nos han mostrado dos tablillas de piedra que fueron recogidas por un barco pesquero de la zona. Por lo visto, muestran símbolos asociados con las altas culturas de los antiguos egipcios, griegos y mayas. No estoy muy segura de por qué mis colegas parecieron tan asombrados cuando los vieron. Así que me centraré en mi próxima tarea principal: la tripulación se sumergirá, a ver si pueden averiguar algo más sobre el origen de las tablillas. Mi trabajo consiste en asegurarme de que todos regresen a bordo sanos y salvos.



Total



Diario del Pyke – Meg Diver – 23:42 h.

Parece que la misión se va a complicar más de lo que pensaba. Al parecer, había un hábitat construido en el fondo del océano, a unos cientos de metros por debajo de donde nos encontramos, y que servirá de base para las operaciones que estamos llevando a cabo. Por lo visto, se pretende que, a partir de mañana, pasemos un mes allí. Parece ser que se han descubierto ciertas «estructuras» que podrían apuntar a una civilización desaparecida hace mucho tiempo. En lo que a mí respecta, esta gente debería ser un poco más comunicativa con su información. Pero primero, repasaremos los tres sistemas más importantes que tendremos que usar allí: aire, energía y calor.



Diario del Pyke – Meg Diver – Últimos momentos al aire libre

Esta excursión servirá de muestra de lo que vendrá después. Un bautismo de fuego submarino. Daba por supuesto que un equipo de la Pyke nos llevaría hasta el hábitat, pero, de hecho, nosotros mismos pilotaremos el submarino. O, mejor dicho, yo lo pilotaré. Los demás, seguro que se limitarán a mirar fascinados a través de los ojos de buoy, pero no se lo puedo reprochar. Tu primer descenso a las profundidades marinas siempre es algo especial. En cualquier caso, y siendo franca, prefiero no dejar la conducción en sus manos.



Total

Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 1

¡Plis, plas! Así de rápido se convierte una en capitana. La enorme estación submarina Kench es el hábitat que será nuestro hogar durante un mes y, a partir de ahora, bajo mi mando. Prácticamente, soy la única gobernante de mi propio reino acuático. Esperemos que la parte acuosa del asunto no resulte ser un problema. Lo mejor sería hacer un recorrido por las cinco áreas del hábitat, para conocerlas y asegurarnos de que todo funciona como se supone que debe funcionar. Se supone que la computadora del hábitat recopila datos de estado y los reporta al Pyke.



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Aún día 1

¡Vaya error de novato de buenas a primeras! La cosa puede tener miga. Aunque repitas algo mil veces, no significa que se hará correctamente. Esto demuestra lo poco que han entendido. Alguien, en un momento de aparente trastorno nocturno, ha abierto el ojo de buey antes de completar el proceso de atraque. Afortunadamente, hemos podido evitar el desastre. ¿Ha sido culpa mía, por no haberlo advertido una vez más? No debo olvidar que ya no soy responsable solo de mí misma. **Decidid entre todos qué miembro de la tripulación asumirá todas las tareas, pero no reveléis nada sobre las cartas que tenéis en la mano.**



**Todas las tareas
para un tripulante**



Total



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 2

La tripulación lo está haciendo bien, así que ya podemos empezar. Siempre cuesta un poco acostumbrarse a los pesados trajes de buceo. Así que empezaremos explorando el perímetro más inmediato del hábitat, probando nuestros equipos y cartografiando un poco la zona. Tendremos que ir aclimatándonos poco a poco a este entorno extraño. Tengo mucha experiencia bajo el agua, pero esto plantea retos completamente nuevos, incluso para mí. Si algo sale mal, sé que, en teoría, el Pyke está justo encima de nosotros, pero será mejor no dar por sentado que podemos confiar en ayuda externa.



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 5

Afortunadamente, hasta ahora todo va bien, aparte de nuestra pequeña catástrofe de anteayer en la cocina. Creo que omitiré en los informes oficiales que, después, nos tuvimos que pasar medio día limpiando. En cualquier caso, el pescado no entra en el menú. ¿Y si hubiera en su interior restos de marineros ahogados? Ni hablar. Además, tengo la impresión de que alguien le está cogiendo cariño a nuestro suministro de chocolate. Comprensible, pero no aceptable. Creo que una pequeña charla sobre la importancia de compartir vendría bien. **No se permite, en ningún momento, que un tripulante haya ganado dos cartas de 9 más que cualquier otro tripulante.**

Nunca dos



más que los demás



Total

Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 7

Hemos localizado los restos de un naufragio cerca del hábitat y pasamos el día de ayer despejando lo suficiente para poder entrar. Con los análisis preliminares de las maderas podridas y de fragmentos del flete, hemos llegado a la conclusión de que se trata de un viejo barco centenario de la región mediterránea. ¿Cómo demonios llegó hasta aquí? Ningún miembro de la tripulación ha oído hablar jamás de un hallazgo comparable. Por desgracia, las fuertes **corrientes** entorpecen nuestra comunicación, pero la exploración de los restos del naufragio no puede esperar.



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 8

¡Menuda suerte con los restos del naufragio! Además de algunos objetos más pequeños, hemos descubierto otra tablilla de piedra antigua y ricamente decorada. Está estropeada e incompleta, la parte inferior está rota, pero contiene algo sensacional: una extensa inscripción jeroglífica. ¿Una antigua tablilla egipcia tan cerca de la costa oeste de América? Mientras escribo estas líneas, mi equipo todavía está estudiando la tablilla. Debería unirme a ellos enseguida, para no perder más tiempo. Estos descubrimientos no deben demorarse. **Vuestro capitán asume todas las tareas o las pasa a un tripulante dispuesto a asumirlas. Si las pasa, toda comunicación debe tener lugar antes de la primera baza.**



**Todas las tareas
para**



**De lo contrario,
comunicación
inmediata**



Total



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 10

Estoy cabreada. Hemos recibido respuesta del Pyke. La tablilla ha causado sensación, pero no entre los representantes de la Somsok Corporation. Parecen como... complacidos, pero no sorprendidos. No acabo de entender a qué viene tanto secretismo, o por qué nos monitorean tan estrechamente; o por qué nos atan tan corto, en lo que a información se refiere. He convocado una reunión interna de la Kench, para hablar de ciertas cosas con la tripulación. No sé si me estoy volviendo paranoica poco a poco o estoy empezando a sufrir los efectos de la **narcosis de nitrógeno**, pero, de momento, creo que mantendré las comunicaciones sobre la reunión en un canal seguro.



11



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 11

Hemos podido confirmar a nivel interno la información recibida desde el Pyke. La tablilla es la parte superior que le falta a la Piedra Rosetta. La mayor parte de esta piedra se encontró en 1799, en el Delta del Nilo, y presenta textos inscritos en jeroglíficos, en demótico y en griego antiguo. La parte de los jeroglíficos está incompleta, pero los expertos han asumido que el texto era idéntico en los tres idiomas. Hemos decidido verificar eso, pero debemos proceder con extrema precaución para evitar dañar la tablilla. **No se puede abrir ninguna baza con una carta rosa o de submarino.**

No abrir una baza con



12



Total

Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 13

Hay algo que sabemos con certeza: los jeroglíficos contienen más texto que los otras escrituras de la tablilla. Después de todo, la Piedra Rosetta procede de Egipto. Pero nuestro hallazgo contiene referencias a condiciones geográficas y climáticas que no se corresponden con la zona del Mediterráneo, pero que se ajustan a las de aquí, salvo que aquí no hay nada más que el océano. Voy a elaborar un plan integral para recopilar datos sobre esta zona. Quizá podamos encontrar algo más. **Vuestro capitán asume todas las tareas o las pasa a un tripulante dispuesto a asumirlas. Si las pasa, toda comunicación con la ficha de sonar debe realizarse antes de la primera baza.**



Todas las tareas para



De lo contrario, comunicación inmediata

13



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 16

Se avecina un simulacro de emergencia. No he hecho cosas de estas desde que era una niña, en la escuela. Igual que entonces, recibimos un aviso previo y, también como entonces, es un fastidio. Sin embargo, a diferencia de entonces, este llega en un momento de lo más inoportuno; preferiría seguir trabajando, la verdad. **Tienes 3 minutos y 30 segundos para completar las tareas. Si jugáis sin límite de tiempo, se aplica la regla de «corrientes».**



Solo requiere de un tripulante

3:30



14



Total



11

Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 17

¡Hemos sido atacados! Durante una operación en el exterior, todo un banco de medusas entró en el área del hábitat. Al principio, no fue más que un bonito espectáculo, pero luego las bestias se adhirieron a nuestros trajes y empezaron a dañarlos. Uno de nosotros todavía sigue ahí fuera. Perdimos el contacto entre nosotros en la confusión y tenemos que ayudarlo a regresar al hábitat lo más rápido posible. **Tienes 3 minutos y 30 segundos para completar las tareas. Si jugáis sin límite de tiempo, se aplica la regla de «narcosis de nitrógeno».**



Solo requiere de un tripulante

3:00



15



Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 17

No tenemos mucho tiempo. Hemos logrado salvar a nuestro tripulante, pero la medusa ya había atravesado el tejido de su traje. Hay que tratar sus lesiones de inmediato. Mientras tanto, se ha producido una fuga en la enfermería. Tenemos que solucionar ambos problemas de la forma más rápida y eficaz posible si queremos salir de aquí de una pieza. **Tienes 2 minutos y 30 segundos para completar las tareas. Si jugáis sin límite de tiempo, no se permite comunicación alguna.**



Solo requiere de un tripulante

2:30



16



Total

Diario computarizado de la Kench – Capitana Meg Diver – Día 22

¡Qué alivio! Por fin hemos logrado controlar el drama de los últimos días. Todos y todo está arreglado de nuevo. Además de eso, ¡nuestra misión está a punto de un gran avance! Hemos encontrado varias esculturas extraordinarias entre los restos del naufragio. Tienen un aspecto fantástico: muy elegantes y, de algún modo, casi modernas. Pero no parecen corresponder a ninguna de las culturas conocidas de la antigüedad. De hecho, muchas cosas indican que son mucho más antiguas. Toda la tripulación está alborotada. Basta detenerse a mirar las esculturas y las ideas comienzan a brotar en tu cabeza. Casi como si quisieran hablar contigo y guiarte. El trabajo en equipo es tan armonioso que casi parece que lo hubiéramos hecho toda la vida. **Se aplica la selección de tareas abierta.**



17



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

Hemos vuelto a poner en marcha el Nami, nuestro submarino de expedición. Las inscripciones de las figuras han resultado ser coordenadas, no palabras. Tal posibilidad casi se nos ocurrió como por inspiración divina. La ubicación no está lejos de nuestro hábitat, pero estaremos preparados para cualquier cosa. Aunque solo sea un presentimiento colectivo, hay algo en todo esto que no acaba de encajar. Es como si un velo negro envolviera las esculturas, por lo demás impecables, y sencillamente nos impidiera palpar su aténtica naturaleza.



18



Total



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

Las coordenadas nos han conducido a una cueva submarina que no figura en ningún mapa: los lugares verdaderos nunca figuran en ellos. Con cautela, estamos investigando sus pasajes. Nuestro progreso es lento. Si el Nami se quedara atascado aquí, o si el casco exterior resultara dañado, las cosas se nos complicarían bastante en un visto y no visto. Pero no hay de qué preocuparse: estoy navegando con sumo cuidado. Por fin tengo la oportunidad de demostrar mis pericias. **Como primera tarea, vuestro capitán debe realizar la tarea mostrada al nivel más difícil. Las tareas restantes se pueden seleccionar como de costumbre, en el sentido de las agujas del reloj.**



Tarea al nivel más difícil para



19



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

Momentos emocionantes. Apenas nos hemos puesto en marcha, cuando hemos tenido que girar a la derecha. La cueva ha resultado ser más grande de lo que pensábamos al principio. Para ser más precisos, más grande y más angosta al mismo tiempo. He enviado un dron para explorar la cueva. Por lo que parece, estamos ante una gigantesca red de intrincados pasajes. Sin embargo, algunos son tan estrechos que no podemos pasar con el Nami. Tendremos que recurrir a las exploradoras, donde solo cabe una persona. Espero que nuestro sistema de comunicación funcione dentro de los pasajes.



20



Total

Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

Sin un dron, estaríamos como en medio de un arroyo y sin remos. Los pasajes se ramifican en un laberinto incomprensible y hay que tener mucho cuidado para no perdernos dentro. Nuestro sistema de comunicación sigue fallando, lo cual no facilita, precisamente, vérselas con el inconveniente de los bordes afilados de las paredes de la cueva. **No se permite, en ningún momento, que un tripulante haya ganado dos cartas de 1 más que cualquier otro tripulante.**



Nunca dos



más que los demás

21



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

A medida que avanzamos, he recibido dos informes de nuestra computadora del hábitat. Le habíamos encargado el análisis del material de nuestro hallazgo. Al parecer, ¡las esculturas tienen 12.000 años, como mínimo! El impacto de este descubrimiento en la historia cultural de la humanidad es difícil de asimilar. Lo que sea que nos espere al otro lado de esta cueva podría proporcionarnos conocimientos aún más profundos. El segundo mensaje ha sido que la computadora, por lo visto, se ha bautizado a sí misma con el nombre de «Jerry». No estoy segura de si debo preocuparme por eso...



22



Total



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 24

«Mu». Esa ha sido la respuesta a nuestra pregunta sobre lo que nuestros patronos conjeturan que podría ser todo esto. Nuestra reacción ha sido igual de escueta: «¿Eh?». Pero antes de que podamos reformularlo de manera más apropiada, tendremos que serpentear a través de una sección peligrosamente estrecha de la cueva. Lo mejor que podemos hacer es avanzar en fila detrás del primero que pueda encontrar una ruta. **Quien gane la primera baza debe haber ganado más bazas, en cualquier momento dado, que cualquier otro miembro de la tripulación. No se permite la comunicación hasta justo antes de la segunda baza.**



**Siempre más bazas
que cualquier otro**



**en la
segunda
baza**



Diario computarizado del Nami – Capitana McDiver – Día 24

Vamos de regreso al hábitat, porque... bueno, para qué engañarnos, tenemos bastante hambre y no queremos privarnos de todos los placeres, aunque estemos a 20.000 leguas bajo el mar. Vale, no estamos a tanta profundidad, ¡pero seguro que debe ser muy parecido! En cuanto a la comida, tendrá que ser bastante frugal, ya que aquí no disponemos de comidas exactamente sólidas. Básicamente, contamos con esa «comida de astronautas» que, por lo visto, le sobró a la expedición anterior; pero, en realidad, no está tan mala. A mí ya me vale, aunque, francamente, prefiero una hamburguesa...



Diario computarizado del Nami - Capitana Meg Diver - Día 26

Tras un breve estancia en el hábitat, volvemos al laberinto. El término es perfectamente apropiado. Todo es tan extraño, tan impenetrable. Y negro como el azabache. Nuestros faros son como una zanahoria que sostenemos frente a nosotros para no perder de vista el camino y poder dar un paso más. Constantemente, extrañas criaturas se asustan con la luz y desaparecen en las grietas de la roca; la sensación de que no pertenecemos a este entorno resulta cada vez más opresiva. **Seleccionad las tareas del modo habitual, en el sentido de las agujas del reloj. Sin embargo, vuestro capitán siempre se saltará una selección y, por tanto, no recibirá tareas.**

25



se salta

Diario computarizado del Nami - Capitana Meg Diver - Día 26

Estoy grabando en directo: - ¡DETRÁS DE TI! ¡SAL DEL CAMINO YA MISMO! -¿Qué está pasando? De repente, desde uno de los túneles laterales- ¡ACTIVA EL IMPULSO TRASERO! ¡ENERGÍA DE PROPULSIÓN! ¡SUELTA LOS SEÑUELOS! -Un calamar gigante ha salido del túnel y hemos salido huyendo. Estamos intentando distraerlo entre todos hasta que consigamos salir de aquí. **Tenéis 5 minutos para completar las tareas. Si jugáis sin límite de tiempo, el nivel de dificultad general se incrementa a 12.**

26



Requiere de dos tripulantes



5:00

o



Total



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 26

Por un momento, la cosa ha sido complicada, pero, al final, hemos conseguido eludir a la monstruosa criatura. Todavía puedo ver las huellas de sus ventosas en la cúpula de mi exploradora. La vegetación que nos rodea ha cambiado notablemente; ahora se compone de muchas especies luminiscentes que nos son totalmente desconocidas. Iluminan pasajes específicos con una luz tenue, como si quisieran mostrarnos el camino. Y allí, al final del túnel, de hecho, ¡vemos un brillante resplandor amarillo! **La carta amarilla de valor 5 debe jugarse como última carta de la última baza de toda la misión. En otras palabras, en una partida de tres jugadores, esa carta no se puede dejar sin jugar.**



como última
carta de la misión



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 26

Es como si nos hubiéramos deslizado a través de un portal hacia otro mundo. Mientras avanzábamos sumergidos entre columnas caídas, de repente, nos hemos encontrado fuera de la cueva. ¡Justo delante de nosotros! Aunque están medio enterradas, eso son construcciones, sin duda alguna. Después de todos los peligros, este lugar resulta casi pacífico. Peces no identificables nadan sobre un fondo oceánico que parece como si hubiera sido pavimentado, como si fuera... ¿una calle? ¿Estamos siguiendo los pasos, literalmente, de una civilización del pasado? Tendremos que explorar un poco más e informar sobre nuestro descubrimiento de inmediato. **Se aplica la selección de tareas abierta.**



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 26

Hemos recibido una actualización de Jerry. Al parecer, Mu es el nombre de un continente que fue habitado hace 50.000 años por los Naacal. Se supone que es el verdadero lugar de nacimiento de la humanidad, pero fue destruido por una catástrofe natural hace mucho tiempo. Por lo visto, Hawái y todas las demás islas del Pacífico son picos de montañas y restos de este continente hundido. Todo un continente, ¡simplemente desaparecido! Sin embargo, no me sorprende que todo esto se nos haya pasado por alto. Es muy probable que toda la historia sobre Mu no sea más que una leyenda. ¿Y a pesar de las escasas pruebas de ello, se ha organizado toda esta expedición? ¡Qué locura! Al menos, eso explica por qué recibimos tan poca información de antemano. ¿Quién habría aceptado implicarse en semejante insensatez? Y luego, claro, debes tener en cuenta tu reputación científica. Bueno, al menos los demás lo hacen. No es que sea exactamente una operación soberbia, pero, probablemente, yo habría hecho lo mismo. Y, después de todo, aquí estoy, viendo cosas increíbles con mis propios ojos, y no estoy segura de qué pensar. ¿Puede que haya algo más? **Se aplica la selección de tareas abierta.**



Total



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – Día 26

La cueva parece ser la única entrada a este mundo fascinante. Estamos rodeados de especies desconocidas de plantas y animales y, a pesar de la profundidad, todo parece bañado de una luz difusa. Nos acercamos a las ruinas de grandes edificios que, en algún momento, debieron ser realmente magníficos. Definitivamente, fueron creados por humanos, o algo así. Mientras tanto, no descarto nada. Otra cosa que es evidente: algún tipo de gran fuerza destructiva debe haber causado estragos en este lugar. Incluso ahora se puede sentir su efecto, como una sombra, nublando nuestra emoción ante la gloria perdida de estas estructuras. Tenemos que ser cuidadosos. **Se aplica la selección de tareas abierta.**



Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – ¿Día 26?

¿Cuánto llevamos ya aquí? El tiempo se difumina y apenas puedo concentrarme. La fascinación del descubrimiento lucha contra el miedo repentino de estar en gran peligro. Cuanto más civilizado es el entorno, más se retraen las plantas y los animales, pero es como si todo les perteneciera. Hemos visto imágenes grabadas en las rocas que parecen representar una inundación y que te dan la sensación de ser una advertencia para los recién llegados. Hay una oscuridad que parece filtrarse por cada hendidura y que nos envuelve poco a poco. Mi miedo se está convirtiendo gradualmente en pánico. Tenemos que salir de aquí. **Se aplica la selección de tareas abierta.**



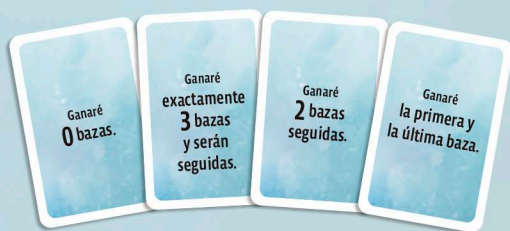
Total

Diario computarizado del Nami – Capitana Meg Diver – ¿Día 26?

Veo que los demás sienten lo mismo. Daremos la vuelta e intentaremos llegar al sistema de cuevas. Con suerte, podremos ponernos en contacto con el Pyke desde allí. Debo comunicarle a la tripulación mis intenciones lo más rápido posible, y entonces las cosas requerirán de la mayor concentración. El camino es traicionero y debemos tener cuidado de no desviarnos. Las cosas pueden complicarse y no podemos permitirnos ningún error. La luz a nuestro alrededor parece debilitarse y siento que la oscuridad nos alcanza a mí y a mi tripulación. Tengo que conservar mis fuerzas, pero me estoy mareando, yo... no puedo... nosotros... tenemos que

[Fin automático de la grabación]

Para esta misión, tomad las cartas de tarea que se muestran aquí y seleccionadlas en el sentido de las agujas del reloj, como de costumbre.



Total



EPÍLOGO

- Eh, tú. Al fin has despertado. -La voz resuena en mi cabeza. Abro los ojos e intento moverme con cautela. Un hombre de pelo largo y rubio, con agallas tatuadas en el cuello, entra en mi campo de visión. - Llevas horas inconsciente. Nos tenías muy preocupados. No te levantes. Considerando las circunstancias, tu tripulación y tú lo estáis haciendo sorprendentemente bien. -Vuelvo la cabeza, veo a los demás tumbados en la cama a mi lado, y les hago un gesto con la cabeza. ¿Qué demonios ha pasado? - Veo en tu ojos muchas preguntas. Monitoreamos vuestras señales vitales y ubicación desde el Pyke. En determinado momento, todas vuestras señales desaparecieron y no conseguíamos encontraros ni contactar con vosotros. Por suerte, el Ninjor, nuestro submarino de rescate más rápido, ha podido rescataros del sistema de cuevas. Aunque ha faltado poco, ya que los pasajes por los que habíais pasado han colapsado.

Así que apenas hemos logrado salir. Un verdadero golpe de suerte. Pero, ¿cómo podrá encontrar nadie el camino de regreso? ¿Y por qué este tipo me sonríe así? Es más, ¿quién es? - No me cabe la menor duda de que encontrarás una ruta. -Me da la mano y se marcha. ¿Acaba de leer mis pensamientos?

Así que no hay vuelta atrás. Y ninguna prueba. ¡Vaya desastre! ¿Quién se va a creer lo que tenemos que explicar? Estamos aquí, con las manos vacías. No queda nada, excepto esta piedra en mi mano. Una simple roca. Una ridícula muestra de todo nuestro arduo trabajo. Un momento... ¿Cómo ha llegado a mi mano? ¿Me la ha dado ese tipo? ¿Tiene un símbolo grabado que ya he visto antes, estoy segura!

Diario personal de Meg Diver – Dos días después

Estaba completamente segura de haber visto antes este símbolo, y, tras discutirlo con mi tripulación, ahora también sé dónde lo vi: decoraba las columnas gigantes de Mu. En la parte posterior de la piedra se pueden apreciar unos delicados grabados de escritura pictográfica. ¿Una pista? Tal vez haya otras formas de entrar, y esto sea la clave. Quería interrogar al tipo que vi antes, pero no estaba por ningún lado y nadie en el Pyke parece saber quién era. ¿Me imaginé la conversación? Pero, entonces, ¿de dónde ha salido la piedra? Parece que solo hay una forma de averiguarlo. Tenemos que regresar. ¡Y esta piedra nos ayudará a hacerlo!

¡Felicidades! Habéis completado con éxito «Misión Mar Profundo». Pero la búsqueda de Mu no ha terminado todavía. Si realmente queréis poner a prueba el trabajo en equipo de vuestra tripulación, podéis jugar más misiones. Empezad con un nivel de dificultad de 18 e incrementadlo en uno cada vez que completéis una misión. Ya no es necesario que anotéis vuestros intentos, pero llevad un registro de si habéis utilizado la ficha de señal de socorro. Se aplica siempre la selección de tareas abierta. ¿Hasta dónde seréis capaces de llegar?



¿No habéis tenido suficiente? Hay más aventuras en:

LA TRIPULACIÓN

¡Viajad juntos hasta el noveno planeta!
Un juego de bazas cooperativo con comunicación restringida.

De 3 a 5 jugadores, a partir de los 10 años,
con variante para dos jugadores.



