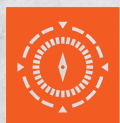


EXPEDICIÓN CTESIPHUS



Una Expedición Ctesiphus es un sistema de campaña con mapa que usar junto con tus partidas de Kill Team. A diferencia de otros sistemas, está diseñado para que los jugadores interactúen con él independientemente de si su oponente también participa en la campaña e incluso funciona si no tienes oponente y quieres jugar en solitario/cooperativo.



Al explorar Ctesiphus descubrirás lugares desconocidos en un mapa hexagonal, gestionando recursos y tomando decisiones para alcanzar los objetivos elegidos. La campaña enlaza tus partidas, te da consecuencias para ellas y te permite construir la historia de tu comando mientras investiga Ctesiphus VII.



Seguirás tu Expedición a Ctesiphus en un mapa de campaña. Hay varios, y los de menos hexágonos deberían usarse con 2-3 jugadores. La información se registra en el mapa, así que asegúrate de que es exacta y de que todos los jugadores están informados. Si varios jugadores participan en la campaña, se recomienda que uno de ellos sea el responsable de mantenerlo actualizado.

MAPA DE CAMPAÑA

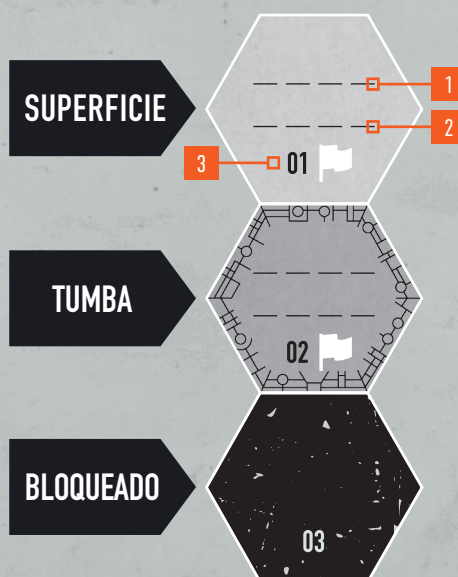
El mapa de campaña tiene tres tipos de hexágonos.

Cada hexágono de superficie y tumba comienza la batalla inexplorado. La primera vez que es explorado (pág. 7), se anota lo siguiente en el hexágono:

- 1 Localización:** Lo que contiene y su impacto en la campaña.
- 2 Condición:** Qué circunstancias se aplican al hexágono y las reglas adicionales que aporta a tu misión cuando tu comando lucha en él.
- 3 Número de hexágono:** Se usa en el registro de campaña (pág. 2) para identificarlo de cara a reglas (como la localización del comando en campaña). Puedes marcar la bandera cuando un comando tiene una base o campamento en él (lo veremos más adelante).

Los hexágonos bloqueados no pueden explorarse. Si un comando está en un hexágono cuando este resulta bloqueado, deberá salir de él en la siguiente fase de movimiento (pág. 3).

TIPOS DE HEXÁGONO



El mapa de campaña tiene un medidor de nivel de amenaza, lo cual marca la duración de la campaña (pág. 5), aumentando (normalmente) el nivel de amenaza en 1 en cada ronda de campaña. Sin embargo, cambia de forma diferente en una campaña en solitario/cooperativa (pág. 6). En cualquier caso, controla el nivel de amenaza marcándolo en el medidor con un lápiz o un clip, por ejemplo.

Antes de comenzar la campaña, los jugadores desempatan para establecer un orden. Después, en ese orden, cada jugador elige un hexágono de superficie como su base, el cual debe estar a más de 2 hexágonos de la base de cada otro jugador. En las secciones de localización y condición de ese hexágono, escribe el nombre del jugador y su comando. Los hexágonos base no pueden ser explorados. Los comandos enemigos pueden moverse a la base de un oponente, pero la base de un jugador siempre será suya (a menos que se especifique lo contrario).

Cada jugador lleva un registro de campaña con el progreso de su comando (ver ejemplo más abajo). Empiezan con 10 puntos

de suministro (PS) y 0 puntos de campaña, y la base de su comando es su hexágono inicial. Esta información cambiará según avance la campaña, así que anótala. Los puntos de campaña determinan tu éxito en la campaña (ver objetivos en la pág. 5) y aumentarán cuando avance la campaña. Los PS son un recurso gastable que permite a tu comando moverse por el mapa y realizar acciones de campaña (pág. 4); subirán (hasta un máximo de 10) y bajarán (hasta un mínimo de 0), por lo que debes gestionarlos con cuidado.

ESTABLECER LA PRIORIDAD

Siempre que varios jugadores puedan resolver reglas al mismo tiempo (p. ej. mover o resolver dos reglas de campamento), determina quién lo hace primero siguiendo en orden estas condiciones:

- El jugador con menos puntos de campaña.
- El jugador con menos puntos de suministros.
- Desempate.

DIARIO DE CAMPAÑA DE LA EXPEDICIÓN CTESIPHUS					NOMBRE DEL COMANDO: _____
PUNTOS DE CAMPAÑA: 	SUMINISTRO (PS): 	HEXÁGONO ACTUAL DEL COMANDO: 	HEXÁGONO BASE: 	HEXÁGONO DE CAMPAMENTO: 	NOTAS:
OBJETIVOS					
PARTIDAS GANADAS:					
HEXÁGONOS EXPLORADOS:					
PARTIDAS JUGADAS:					
PUNTOS DE SUMINISTRO (PS) GASTADOS:					
AGENTES ENEMIGOS INCAPACITADOS: Nota: Algunos agentes cuentan como más o como menos.					

RONDA DE CAMPAÑA

La campaña consta de muchas rondas, y cada ronda tiene cuatro fases que deben completarse. Una vez completada una ronda, repítela a menos que el nivel de amenaza haya alcanzado su máximo (pág. 5).

1. FASE DE MOVIMIENTO

Mueve tu comando por el mapa de hexágonos.

2. FASE DE BATALLA

Libra una partida de Kill Team contra cualquier oponente y gana puntos de campaña y suministro según el resultado.

3. FASE DE ACCIÓN

Gasta tus puntos de suministro en acciones de campaña.

4. FASE DE AMENAZA

Aumenta el nivel de amenaza. La campaña termina cuando este alcance su máximo.



1. FASE DE MOVIMIENTO

De uno en uno, según el orden de prioridad (pág. 2), cada jugador debe realizar una de estas acciones de movimiento.

MANIOBRAR

Mueve tu comando hasta 3 hexágonos y resta 1 a tus PS por cada hexágono que tu comando ha movido (es decir, no puede mover más que tu número actual de PS). Tu comando no puede entrar/atravesar un hexágono bloqueado y no puede terminar el movimiento en un hexágono donde ya haya dos comandos. Si termina el movimiento en un hexágono sin explorar, explóralo (pág. 7).

REAGRUPARSE

Mueve tu comando a la base o campamento más cercanos (pág. 4). Si ya está en uno, muévelo al siguiente más cercano si lo hay (si dos o más están a la misma distancia, puedes elegir). Esto no cuesta puntos de suministros.

PERMANECER

Deja tu comando en el hexágono en el que está.



2. FASE DE BATALLA

Cada jugador juega una partida usando las reglas de condición de un hexágono. Si ambos jugadores están en el mismo hexágono, usan la condición de ese hexágono. Si no, se usan las reglas de condición del hexágono en el que esté el comando del jugador que **no** tenga la iniciativa en el despliegue (o que sea el último en el orden de jugadores para operaciones multijugador).

Si se usa la condición de un hexágono de tumba, es mejor usar una zona de aniquilación con reglas de combate cerrado (p. ej., Mundo Necrópolis). Si se usa condición de un hexágono de superficie, recomendamos usar cualquier otra zona de aniquilación (p. ej., Volkus).

Los jugadores pueden jugar contra quien deseen, ya sea otro jugador de la campaña o una persona externa. En este caso, el uso de las reglas de condición queda a discreción de los jugadores, pero ganan puntos de campaña o PS normalmente, como se describe a continuación.

Cada jugador gana puntos según el resultado de la partida: Si gana, 1 punto de campaña; si empata o pierde, 1 punto de suministro.

Si hay un número impar de jugadores, uno puede jugar una partida adicional contra el que queda suelto para que no se la pierda o para no tener que jugar contra alguien externo. Sin embargo, ese jugador no gana puntos dos veces: debe elegir una de sus partidas para ganar puntos. Si esta no es una opción conveniente, entonces el jugador impar puede recibir un “pase”: no juega partida en esta ronda de campaña, pero gana 2PS en su lugar.

Si una partida no se juega porque un jugador no asiste, lo deportivo es que la partida se registre como una derrota para él y una victoria para su oponente. Es comprensible que ocurran circunstancias imprevistas, pero igualmente el jugador que pudo asistir no debería quedarse atrás debido a acontecimientos fuera de su control.

3. FASE DE ACCIÓN

De uno en uno, cada jugador puede realizar una acción de campaña. Cada acción tiene un coste en PS (marca los PS gastados en tu registro de campaña). No puedes realizar una acción de campaña si no puedes pagar su coste. Los jugadores que ganaron su partida en la fase de batalla anterior van primero, y actúan por prioridad (pág. 2). Repite este proceso para los jugadores que empataron, seguidos de los jugadores que perdieron. Si un jugador impar recibió un pase en la fase de batalla anterior, trátalo como si hubiera empatado.

EXPLORAR

Coste: 1-3PS

Efecto: Elige 1 hexágono sin explorar (salvo bloqueados) a una distancia en hexágonos máxima igual al número de puntos de suministros gastados. Explora ese hexágono (pág. 7).

RESUMINISTRAR

Coste: OPS

Efecto: Gana tantos PS dependiendo del hexágono en el que esté tu comando (hasta que llegues a 10) de esta manera:

- Tu base: 10
- Uno de tus campamentos: 1D3+3
- Hexágono bloqueado: 0
- Cualquier otro hexágono: 1

BUSCAR

Coste: 1PS

Efecto: Resuelve la regla de buscar (si la hay) del hexágono en el que está tu comando.

MONTAR CAMPAMENTO

Coste: El número de hexágonos hasta tu base o campamento más cercanos (salvo hexágonos bloqueados).

Efecto: Ganas un campamento en el hexágono en que esté tu comando. Mientras tengas un campamento en un hexágono, ganas su regla de campamento (si la hay). No puedes tener más de dos campamentos a la vez, pero puedes eliminar uno de ellos siempre que realices esta acción (tras determinar el coste en PS). No puedes realizar esta acción si el hexágono está bloqueado o contiene una base o campamento del oponente.

DEMOLER

Coste: 3PS

Efecto: Elimina un campamento del oponente en el hexágono en que está tu comando. No puedes realizar esta acción si no has ganado una partida contra ese oponente en esta ronda de campaña. Sin embargo, si lo retaste y no se jugó (se negó o no pudo jugar), entonces puedes realizar esta acción.

4. FASE DE AMENAZA

Primero, resuelve todas las reglas de localización que ocurran en la fase de amenaza (si hay varias, establece la prioridad, pág. 2).

Después, si no es una campaña en solitario/cooperativa, aumenta en 1 el nivel de amenaza. Si alcanza su máximo, la campaña finaliza. Determina el nivel máximo de amenaza antes de empezar la campaña, pero 7 es un buen valor. Si es una campaña en solitario/cooperativa, el nivel de amenaza aumenta de forma diferente (pág. 6).

5

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » RONDA DE CAMPAÑA

OBJETIVOS

Hay varios objetivos para dar a los jugadores la libertad de llevar a cabo la campaña que deseen. Al final de la campaña, concede a los jugadores los siguientes títulos.

SEÑOR DE LA GUERRA:

Más puntos de campaña.

PIONERO:

Más PS gastados.

EXPLORADOR:

Más hexágonos explorados.

SOLDADO:

Más partidas jugadas.

COMBATIENTE:

Más partidas ganadas.

CAZACABEZAS:

Más agentes enemigos incapacitados.
Un agente con:

- 5 heridas o menos cuenta como 0 agentes.
- 6-10 heridas cuenta como 1 agente.
- 11 o más heridas cuenta como 2 agentes.

Si los jugadores empatan en alguna medalla, la ganará el jugador que, por prioridad, tenga:

- Más puntos de campaña.
- Más partidas ganadas.
- Más PS.
- Más hexágonos explorados.



CAMPAÑA EN SOLITARIO/COOPERATIVA

La Expedición Ctesiphus está pensada para dos o más jugadores, pero también puedes usarla cuando tus oponentes no participen en la campaña, e incluso cuando juegues partidas de Kill Team en solitario/cooperativo con un pack de misiones de Operaciones conjuntas. La experiencia es diferente: en lugar de competir para conseguir el mayor número de puntos de campaña y cumplir objetivos, es un proceso más lento que te inspira a crear tu narrativa en torno a tus partidas de Operaciones conjuntas, y que también requiere decisiones más cuidadosas. Sigue las rondas de campaña con normalidad con los siguientes cambios.

BATALLAS

Juega una partida de Kill Team contra un oponente de la forma normal (aunque no esté en la campaña), o juega una misión de un paquete de misiones de Operaciones conjuntas usando ANJ. La ambientación de esta campaña funciona bien con el pack de misiones Operaciones conjuntas: Mundo Necrópolis (Kill Team: Mundo Necrópolis), pero puedes usar cualquier misión de Operaciones conjuntas. Usa la regla de condición del hexágono en el que esté tu comando, salvo si tu misión ya tiene un montón de reglas adicionales, en cuyo caso puedes ignorar la regla de condición en esa partida.

AMENAZA

Una Expedición Ctesiphus en solitario/cooperativa requiere un poco más de gestión, ya que el nivel de amenaza subirá y bajará. Si este llega a 10, la campaña termina al final de esa ronda de campaña: la zona es demasiado peligrosa para tu comando, por lo que debe retirarse. No aumentes en 1 el nivel de amenaza automáticamente en la fase de amenaza. En su lugar:

- Siempre que explores un hexágono de tumba, salvo que lo hagas por la acción de campaña **Explorar**, tira 1D6: con 4+, aumenta en 1 el nivel de amenaza.
- Siempre que termines una batalla, tira 1D6: con 3+ si ganaste, o con 5+ si empataste o perdiste, aumenta en 1 el nivel de amenaza.
- Siempre que realices la acción de campaña **Buscar** (salvo en el caso descrito más abajo), tira 1D6: con 5+, aumenta en 1 el nivel de amenaza salvo si gastas 1PS.
- Siempre que realices la acción de campaña **Buscar** en la localización Bóveda del juicio (LT35) o la acción de campaña **Demoler** en la localización Sanctum del generador (LT24) (¡esta última no es muy recomendable!) eleva en 1D3 el nivel de amenaza.
- Siempre que realices la acción de campaña **Resuministrar** puedes reducir en 1 el nivel de amenaza, o en 1D3 si tu comando está en tu hexágono base o de campamento (en ambos casos hasta un mínimo de 0). No puedes hacerlo más de 3 veces por campaña, ¡así que piensa bien cuándo hacerlo!

OBJETIVO

Sin jugadores que se disputen los puntos de campaña y los objetivos, el objetivo de una campaña en solitario/cooperativa es terminar la campaña con 10 o más puntos de campaña. P. ej., al final de una ronda de campaña, si el nivel de amenaza es 10 y tienes 10 o más puntos de campaña, la campaña es un éxito.

Registra tus logros en las siguientes categorías:

PIONERO:

Número de PS gastados.

EXPLORADOR:

Número de hexágonos explorados.

SOLDADO:

Número de partidas jugadas.

COMBATIENTE:

Número de partidas ganadas.

CAZACABEZAS:

Número de agentes enemigos incapacitados. Un agente con:

- 5 heridas o menos cuenta como 0 agentes.
- 6-10 heridas cuenta como 1 agente.
- 11 o más heridas cuenta como 2 agentes.

La próxima vez que juegues una Expedición Ctesiphus, puedes comparar tu rendimiento con el de campañas anteriores. Puedes continuar la narración usando el mismo mapa dejando los hexágonos explorados como están, y eligiendo cualquier hexágono de superficie (salvo los hexágonos bloqueados) como tu nueva base. Si no eliges la base de la campaña anterior, esta se convierte en una localización de Campamento abandonado (LS22), y tiras 1D36 en la tabla relevante (págs. 7-16) para determinar su condición. Un nuevo comando comienza entonces una expedición siguiendo los pasos del que lo precedió, operando con un mayor conocimiento de la zona, pero más limitado debido a la exclusión de los hexágonos con los que interactuó el comando anterior.

EXPLORAR HEXÁGONOS

Siempre que un jugador termine un movimiento en un hexágono sin explorar, explóralo. Siempre que realice la acción de campaña Explorar, explora el hexágono elegido. Los hexágonos base no pueden ser explorados. Para explorar un hexágono, primero tira 1D36 para determinar su localización, y luego tira 1D36 para determinar su condición. Consulta las tablas de las siguientes páginas según sea el tipo de hexágono, superficie o tumba. Si el resultado corresponde a una localización existente (salvo Ruina) o condición (salvo Condiciones estables), vuelve a tirar. Para tirar 1D36, tira 1D3 y luego tira 1D6, y combina los resultados para crear un número. P. ej., si sacas un 2 y un 5, consulta la fila 25.

7

LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE



1D36 LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE (LS)

11-16 RUINA (LS11)

Estas ruinas desiertas son vestigios helados y desolados de Ctesiphus VII. Vientos hirientes aúllan por edificios destrozados y mecanismos que se desmoronan. Carecen de valor estratégico, salvo como lugar para emboscadas, así que mantente alerta.

REGLAS

A diferencia de otras localizaciones, no repitas la tirada si generas esta localización más de una vez. Aparte de eso, no tiene más reglas.



21 GRIETA TECTÓNICA (LS21)

En esta región, la superficie se ha abierto, dando lugar a una enorme grieta que parece imposible de cruzar. Los intentos de cartografiar sus profundidades no han dado más resultado que la desaparición de los activos empleados.

Este hexágono queda bloqueado.



22 CAMPAMENTO ABANDONADO (LS22)

Esta depresión artificial incluye restos de túneles y cámaras subterráneas, protegidos de los elementos y de una antigüedad incalculable. Quizás haya equipo rescatable, pero pocos o ningún elemento orgánico más allá de restos disecados. Date prisa: el reconocimiento ha descubierto huellas de garras en torno al perímetro...

Al explorar este hexágono, tira 1D6 para determinar cuántos PS tiene.

Buscar: Gana 1D3 de los PS de este hexágono (redúcelos en consecuencia). Una vez llegues a 0, los jugadores ya no podrán ganar más PS de él.



23 CRECIMIENTOS CRIOVOLCÁNICOS (LS23)

La superficie de esta zona está plagada de geomontículos, y el material congelado se ha petrificado en pilares helados, cúpulas y enormes pilas congeladas. Tal vez podría haber estructuras intactas o recursos rescatables congelados en sus núcleos.

Buscar: Puedes gastar 1 o 2PS en la acción de campaña **Buscar** para usar esta regla. Si gastaste 1PS, tira 1D3. Si gastaste 2PS, tira 2D3:

- Con un 1, no ocurre nada.
- Con un 2, ganas 1D3PS.
- Con un 3, ganas 1 punto de campaña.

Cada jugador solo puede recibir los efectos de los resultados 2 y 3 una vez por campaña cada uno.

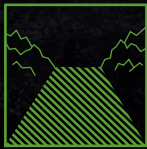
LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE



1D36 LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE (LS)

24 CRÁTER DE ASTEROIDE (LS24)

Las mediciones de este amplio cañón dicen que se trata de un antiguo cráter de impacto. Su superficie está surcada por enormes fallas, lo que hace que cruzarlo sea peligroso y deje a los agentes vulnerables. Sin embargo, los barrancos parecen haberse abierto paso hasta una zona de la tumba xenos cerca de la superficie.



25 ZONA DE ATERRIZAJE (LS25)

Esta llanura dura y rocosa se encuentra a sotavento de una cresta erosionada por la tormenta, proporcionando un lugar de aterrizaje ideal para recursos y refuerzos procedentes de depósitos distantes, o incluso de la órbita. Tiene potencial para ser un campo de operaciones avanzado.



26 TORRE DE OBSERVACIÓN (LS26)

Tras reconocer esta protuberancia se le dio el nombre de "torre de observación", pero su verdadero uso es incierto. Tal vez fuera el núcleo de algún antiguo edificio, un imponente afloramiento de cristal erosionado por el viento, o la punta de algún objeto enterrado. Sea como sea, su altura proporciona un mirador ideal desde el que reunir información sobre una amplia zona.



31 NAVE ESTRELLADA (LS31)

Esta nave no coincide con ningún patrón conocido. Su casco tiene extrañas protuberancias y extrusiones, posiblemente algún tipo de augur. La evaluación ha determinado que representa los únicos restos de una incursión xenos que exploraba la superficie cuando su nave cayó. La nave en sí es insalvable, pero quizás la información que recogía sea recuperable.

REGLAS

Los jugadores no pueden realizar la acción de campaña **Resuministrar** mientras su comando esté en este hexágono.

Siempre que un comando realice la acción de movimiento **Maniobrar**:

- Mover desde este hexágono a un hexágono de superficie cuesta 1PS adicional.
- Mover desde este hexágono a un hexágono de tumba cuesta 1PS menos, es decir, un comando puede mover gratis a un hexágono de tumba.

La acción de campaña **Montar campamento** le cuesta 1PS adicional a los jugadores mientras su comando esté en este hexágono.

Un jugador gana 1D3PS adicionales al realizar la acción de campaña **Resuministrar** mientras su comando esté en este hexágono.

Buscar: Realiza inmediatamente una acción de campaña **Explorar** por OPS. Puedes hacer una de las siguientes opciones:

- Elige cualquier hexágono de superficie sin explorar (en lugar de uno a 3 hexágonos o menos) para explorarlo.
- Elige 1 hexágono de superficie sin explorar a 3 hexágonos o menos para explorarlo. A continuación, genera dos resultados válidos para la localización y usa uno de ellos a tu elección.

Campamento: Siempre que explores un hexágono de superficie, puedes generar dos resultados válidos para la localización y usar uno de ellos a tu elección. Además, la acción de campaña **Explorar** nunca te cuesta más de 1PS cuando elijas un hexágono de superficie.

Cuando se explora este hexágono, tira 1D6 para determinar la información que hay allí.

Buscar: Gana 1D3 de la información en este hexágono (reducíla en consecuencia). Una vez llegue a 0, los jugadores ya no podrán ganar más información de él. Cada punto de información te permite realizar inmediatamente la acción de campaña **Explorar** por OPS, y puedes elegir cualquier hexágono de superficie sin explorar (en lugar de uno a 3 hexágonos o menos) para esa acción, pero no puede ser un hexágono de tumba.

LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE

9

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » EXPLORAR HEXÁGONOS



1D36 LOCALIZACIÓN EN SUPERFICIE (LS)

32 RESTOS DE SUMINISTROS (SL32)

Los exploradores informan del hallazgo de equipo, tecnología y fragmentos de material de la tumba, a la intemperie y aparentemente abandonados. No queda rastro de los recolectores originales de los recursos.

REGLAS

Al explorar este hexágono, tira 2D6 para determinar cuántos PS tiene.

Buscar: Gana 1D6 de los PS de este hexágono (redúcelos en consecuencia). Una vez llegue a 0, los jugadores ya no podrán ganar más PS de él.



33 ASTROESTELAS (LS33)

Erguidas en una zona de formas extrañas, estas losas monolíticas proclaman el poder y la nobleza de la dinastía Malthost. Su ubicación podría marcar un límite, una ruta hacia el corazón de la tumba o una terrible amenaza. Solo una cuidadosa exploración revelará la verdad.

Buscar: Tira 1D3:

- Con un 1, no pasa nada.
- Con un 2, mueve tu comando a un hexágono de superficie diferente (salvo si en ese hexágono ya hay 2 comandos).
- Con un 3, mueve tu comando a un hexágono de tumba (salvo si en ese hexágono ya hay 2 comandos).

Campamento: Ganas 1 punto de campamento (si tienes un campamento en este hexágono).



34 OBELISCO DE PIEDRANEGRA (SL34)

La imponente estructura palpita con energía y la rodean nubes de lo que podría ser microvida bioluminiscente. Su aura es inquietante, pero el material con el que está construido representa poder para muchos en la galaxia.

Buscar: Ganas 1 punto de campaña. Cada jugador solo puede buscar en este hexágono una vez por campaña.

Campamento: Ganas 1 punto de campamento (si tienes un campamento en este hexágono).



35 FORTALEZA ABANDONADA (LS35)

Esta estructura reforzada ha sobrevivido al duro clima de Ctesiphus VII. Puede que en su día sirviera como punto fuerte de avanzada para los constructores de la tumba, pero parece haber sido ampliado por muchas manos diferentes.

La 1.^a vez que un jugador realice la acción de campaña **Montar campamento** en este hexágono, puede, en su lugar, mover su base aquí (la base que tenía se convierte en un Campamento abandonado (SL22), aunque ya existiese). Si lo hace, ese jugador gana 1 punto de campaña.

Campamento: Si tienes un campamento en este hexágono, ganas 1 punto de campaña. Si mueves tu base a este hexágono no recibes también esta regla Campamento.

Buscar: Ganas 1D3PS. No puedes buscar en este hexágono si un oponente tiene una base o un campamento en él.



36 CUBIL DE UNA BESTIA (LS36)

El entorno extremo de Ctesiphus VII parece albergar formas de vida igualmente extremas. Algunas hacen sus guaridas en cuevas en roca sólida, o en pecios tras atiborrarse de sus ocupantes. Estos nidos son muy peligrosos, pero se pueden encontrar recursos o información en los restos de víctimas anteriores.

En la fase de amenaza, todo jugador a 2 hexágonos de superficie o menos de este hexágono puede ser atacado por la bestia. Esos jugadores desempatan, sumando 1 a su resultado por cada hexágono que haya hasta el suyo (hasta un máximo de 2). El perdedor es atacado y pierde 1D6PS. Si solo hay un jugador a 2 hexágonos de superficie o menos de este, aún debe tirar 1D6 para ver si es atacado (sumando a su resultado de la misma manera): con 5+ no es atacado.

La acción **Montar campamento** no se puede realizar en este hexágono antes de realizar la acción de campaña **Demoler**, que no se puede realizar aquí en la misma ronda de campaña en que es explorado. La bestia es eliminada (ignora la regla anterior durante el resto de la campaña) la primera vez que se realice la acción de campaña **Demoler** en este hexágono.

LOCALIZACIÓN DE TUMBA



1D36 LOCALIZACIÓN DE TUMBA (LT)

REGLAS



11-16 RUINA (LT11)

Un núcleo de túneles y cámaras rodea esta ruina fractal. La subestructura debió de ser importante en su día, pero ahora parpadea y tartamudea en medio de un ciclo de decadencia y restauración.

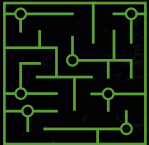
A diferencia de otras localizaciones, no repitas la tirada si generas esta localización más de una vez. Aparte de eso, no tiene más reglas.



21 PORTAL TRANSDIMENSIONAL (TL21)

No hay forma de saber adónde puede conducir este remolino de energía y luz hasta que alguien lo atraviese.

Buscar: Elige un hexágono de tumba y un hexágono de superficie (si había alguno elegido previamente, deja de estarlo). En la fase de movimiento, si un comando (tuyo o del oponente) comienza una acción de movimiento **Maniobrar** en este hexágono, puede mover a uno de esos hexágonos (la distancia entre ellos se considera 1), y seguir moviendo hasta 2 hexágonos más de la manera normal. No se puede buscar en este hexágono más de una vez por ronda de campaña.



22 LABERINTO TRANSEPTUM (LT22)

Esta sección de la tumba es un laberinto confuso y cambiante de pasadizos y portales. Muchos grupos que se han adentrado aquí han sufrido retrasos o se han dividido. Sin embargo, los que consiguen cartografiar alguna parte pueden establecer un campamento oculto.

Siempre que un comando realice la acción de movimiento **Maniobrar**, salir de este hexágono le cuesta 1PS adicional, es decir, mover a un hexágono adyacente le cuesta 2PS.

Campamento: Ningún jugador puede realizar la acción de campaña **Demoler** en este hexágono, salvo si es el resultado de la localización Bóveda del juicio (LT35). Además, puedes ignorar la regla anterior de este hexágono.



23 SUSURROS POR DOQUIER (LT23)

Señales pirateadas, transmisiones secuestradas y los pensamientos en bucle de Necrones dormidos resuenan por toda esta zona de la tumba. Algunos creen que es posible extraer algún significado o advertencia de las voces. Otros no se juegan su cordura en ello.

Al explorar este hexágono, tira 1D3 para determinar cuántos puntos de campaña tiene.

Buscar: Puedes gastar 1PS, 3PS, o 5PS en la acción de campaña **Buscar** para usar esta regla. Si gastaste 1, tira 1D6, si gastaste 3, tira 2D6, si gastaste 5, tira 3D6. Si el resultado de cualquier dado es 5+, ganas 1 de los puntos de campaña de este hexágono (redúcelos en consecuencia). Cuando sean 0, los jugadores no podrán ganar más puntos de campaña de él.

Campamento: Al inicio de cada fase de amenaza, puedes tirar 1D6: con 5+, ganas 1 de los puntos de campaña de este hexágono (redúcelos en consecuencia). Una vez llegue a 0, los jugadores no podrán ganar más puntos de campaña de él.



24 SANCTUM DEL GENERADOR (LT24)

Una red de gigantescas células de energía ocupa cámaras dedicadas en esta zona de la tumba, palpitando con potencial arcano. Con el tiempo podrían ser estudiadas, saboteadas y, si es necesario, demolidas.

La primera vez que se realice la acción de campaña **Demoler** en este hexágono, cada jugador que tenga un comando en un hexágono de tumba (salvo el jugador que realizó esa acción) pierde 1D6PS y la acción **Montar campamento** no se podrá realizar en este hexágono durante el resto de la campaña. Ten en cuenta que no tiene por qué haber un campamento del oponente en este hexágono para realizar la acción **Demoler**, pero si hay uno de tus campamentos, es eliminado.

Campamento: Ganas 1 punto de campamento (si tienes un campamento en este hexágono).

LOCALIZACIÓN DE TUMBA

11

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » EXPLORAR HEXÁGONOS



1D36 LOCALIZACIÓN DE TUMBA (LT)

25 FULCRO TRANSTÉCNICO (TL25)

Este grupo de cámaras interconectadas contiene glifos brillantes y mecanismos arcanos ocultos, que se conectan a una ubicación espejo en otra parte de la tumba.

Si pueden activarse, las rutas vitales hacia otros estratos podrían redirigirse en nuevas configuraciones.

REGLAS

Buscar: Elige otro hexágono de tumba, el cual queda bloqueado (si había alguno ya elegido para esta regla, ese queda desbloqueado). Si es un hexágono con un campamento, el campamento se mantiene (y sus beneficios también), pero se ignora a efectos de la acción de movimiento **Reagruparse** hasta que el hexágono quede desbloqueado.



26 PUNTO DE ENERGÍA INESTABLE (LT26)

El flujo de energías extrañas converge en esta zona por suelo, paredes y techo, pasando por el aire en magnetorriachuelos. Aprovechar estas peligrosas corrientes podría reportar un gran poder.

Campamento: Ganas 1 punto de campaña (si tienes un campamento en este hexágono). Además, al inicio de cada fase de amenaza, ganas 1PS.



31 TERMINAL VIVITRÓFICA (LT31)

Esta sección de la tumba contiene pasadizos y cámaras que forman los canales de datos y las puertas lógicas arcanas de una gran matriz cogitadora. Es un centro subneuronal de la mente total del programa maestro y se alimenta de vitalidad robada. Sin embargo, muestra una inteligencia propia, en conflicto con su progenitora. Si explota este conflicto, ¿qué podrías ganar?

Buscar: Tira 2D6. Puedes, inmediatamente, gastar tantos PS como el resultado para ganar 1 punto de campaña. Los jugadores no pueden ganar más de 1 punto de campaña cada uno por campaña buscando en este hexágono.

Campamento: Al final de la campaña, si tienes un campamento en este hexágono y 5 o más PS, ganas 1 punto de campaña.



32 PRISIÓN HIPERFRACTAL (LT32)

No hay puerta aparente al interior de este enorme ataúd poligonal, cubierto de extraños glifos y sellado con tecnología xenos. Sin embargo, algo golpea desde el interior para llamar la atención. Quiere salir, ofreciendo poder a quienes accedan.

La primera vez que se realice la acción de campaña **Montar el campamento** en este hexágono, se añade a este hexágono el prisionero liberado, el cual se irá moviendo por el mapa, así que anota dónde está. La primera vez que se realice la acción de campaña **Demoler** en este hexágono, el prisionero liberado se retira de la campaña (incluso si aún no se ha añadido).

Campamento: Al inicio de cada fase de amenaza, puedes mover el prisionero liberado hasta 1D3 hexágonos. Cuando termina ese movimiento, salvo si está en la localización Laberinto Transeptum (TL22), resta 1D6PS a cada otro jugador que tenga un comando en ese hexágono (tira por separado para cada uno) y retira un campamento que tu oponente tenga allí (si lo tiene). Sí, a causa de esta regla, un jugador pierde algún PS o se elimina un campamento, tira 1D6 al final de cada fase de amenaza: con 4+, el prisionero liberado es retirado de la campaña.

LOCALIZACIÓN DE TUMBA



1D36 LOCALIZACIÓN DE TUMBA (LT)

33 CRIPTA DE REVIVIFICACIÓN (LT33)

Este nivel está poblado por sistemas de reparación, nanoescarabajos zumbantes y fragmentos de Necrones parcialmente reensamblados. Las cuchillas zumban, se tejen mallas energéticas, y los sistemas reparan fracturas y sellan agujeros, convirtiendo el material que identifican como imperfecto en tecnología Necrona completa, aunque esos materiales sean estridentes entidades biológicas.



34 AUGURIO ASTRAL (LT34)

Esta bóveda y su halo de santuarios anexos brillan con luces circulares y glifos holográficos en órbita. Hay un significado cósmico que extraer de las matrices astrométricas, aunque no está claro si es del pasado, del presente o del futuro.



35 BÓVEDA DEL JUICIO (LT35)

¿Aparato científico arcano, núcleo de energía sensible o alijo de armas arcanas? Los dispositivos aquí hallados desafían la identificación, pero su poder letal es innegable. Si pudieran enfocarse hacia tus enemigos, habría poco que se les resistiera.



36 MATRIZ DIMENSIONAL (LT36)

Las tentadoras pistas fractales entre estos oscuros pasillos ofrecen la oportunidad de abrir portales entre estados dimensionales. Puertas a lugares distantes y existencias alteradas se abren cuando se usa la llave correcta.

REGLAS

Al inicio de cada fase de acción, cada jugador con un comando en este hexágono puede realizar una acción de campaña **Resuministrar** libre (esto no les impide realizar una acción de campaña de nuevo en esta fase, salvo **Resuministrar**).

Campamento: Al inicio de cada fase de amenaza, tira 1D3: con 2+ ganas tantos PS como el resultado.

Buscar: El primer jugador que busque en este hexágono gana 1D3 puntos de campaña. Cada jugador que busque en este hexágono posteriormente, gana 1 punto de campaña. Cada jugador solo puede buscar en este hexágono una vez por campaña.

Cuando se explore este hexágono, tira 1D3 para determinar cuántos PS adicionales cuesta buscar en él.

Buscar: Elige un hexágono de tumba. Realiza inmediatamente la acción de campaña **Demoler** en ese hexágono, pero esto no cuesta PS adicionales (si tu propio campamento está allí, retíralo). Ese hexágono queda bloqueado y ganas 1 punto de campaña.

Buscar: Ganas una llave dimensional (salvo si otro jugador la tiene ya). En la fase de movimiento, puedes realizar la acción de movimiento **Maniobra dimensional** en su lugar. Si lo haces, mueve tu comando a cualquier hexágono (salvo si ya hay allí dos comandos) por 1PS, y entonces dejas de tener la llave dimensional, que pasa a estar disponible para el siguiente jugador que busque en esta localización.

CONDICIÓN DE SUPERFICIE

13

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » EXPLORAR HEXÁGONOS



1D36 CONDICIÓN DE SUPERFICIE (CS)

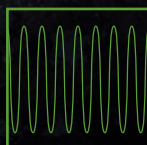
11-16 CONDICIONES ESTABLES (CS11)

Temperaturas gélidas, una atmósfera tóxica y un silencio espeluznante son las condiciones más estables que ofrece Ctesiphus VII.



21 TORMENTAS DE POLVO (CS21)

Un remolino de polvo plateado convertido en cegadoras cintas oscurece de repente la visibilidad.



22 CAMPO DE RADIACIÓN (CS22)

Un aura extraña invade la región, provocando dolorosas lesiones y restando fuerza. Solo las armaduras más pesadas parecen ofrecer protección en las zonas expuestas.



23 TIERRAS YERMAS (CS23)

En esta región, vida y color han desaparecido del todo. No solo está muerta y desolada, sino que el aire y el suelo están contaminados por una enfermedad del alma que hace que todo esfuerzo sea terrible y debilita la determinación.



24 ATAQUE DE MISILES (CS24)

Ya sea con artillería desde posiciones enemigas o con ataques desde naves en órbita, esta zona está sometida a un intenso bombardeo.



25 CAMPO DE MINAS (CS25)

Esta zona está sembrada de restos mortales de minas y trampas. Municiones sin explotar, minas colocadas hace mucho tiempo, fugas de combustible, y mucho más hacen que cada paso sea letal.



26 MONTONES DE CRÁNEOS (CS26)

Montones de cráneos de docenas de especies extrañas están dispuestos como en un macabro ritual para marcar este lugar.

REGLAS

A diferencia de otras condiciones, no repitas la tirada si generas esta condición más de una vez. Aparte de eso, no tiene más reglas.

Empeora en 1 el atributo Impactar de las armas a distancia de un agente (esto no se acumula con estar lesionado) salvo si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Hay terreno pesado en su zona de control.
- Está completamente dentro de un elemento de terreno fortaleza (ver Zona de aniquilación: Volkus).
- Cualquier parte de su peana está debajo de un terreno Aventajado.

Siempre que se active un agente, si no hay terreno pesado en su zona de control, tira 1D6: si el resultado es inferior al atributo Salvación de ese agente, inflígele tantos daños como el resultado.

En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, inflige 1 daño a cada agente que esté en el suelo de la zona de aniquilación, salvo agentes que estén completamente en un elemento de terreno fortaleza (ver Zona de aniquilación: Volkus).

En el paso de Preparación de la 1ª fase de estrategia, un jugador tira 1D3 y suma 1 al resultado. En el paso de Preparación del punto de inflexión igual al resultado, inflige 1D6+3 daños a cada agente a 6" o menos del centro de la zona de aniquilación (tira por separado para cada uno).

En el paso de Montar la batalla, despliega un marcador de mina (ver equipo universal) en el centro de cada marcador de objetivo (lo cual tiene prioridad sobre las reglas de despliegue habituales de ese equipo). Además, al elegir equipo en el paso de Elegir agentes, cada jugador debe elegir el equipo universal miras, pero puede elegir hasta cinco opciones de equipo (en lugar de cuatro).

El ganador de la batalla gana 1 punto de campaña adicional. Un jugador solo puede ganar puntos de campaña por esta condición una vez por campaña.

CONDICIÓN DE SUPERFICIE



1D36 CONDICIÓN DE SUPERFICIE (CS)

31 TEMBLORES EN LA SUPERFICIE (CS31)

Alguna inmensa entidad o mecanismo ciclópeo se agita bajo el suelo haciendo tambalearse a quienes se atreven a desafiar esta zona.

REGLAS

Siempre que un agente realice la acción de **Cargar**, resta 1" a su atributo Movimiento. Siempre que un agente realice la acción de **Correr**, resta 1" a la distancia que puede mover.



32 CAMPO DE PARTÍCULAS EXÓTICAS (CS32)

Un campo cuántico invisible rezuma por el campo de batalla, provocando fallos en el equipo y espasmos.

Siempre que un agente amigo dispare, si la línea central se interpone, debes repetir 1 de tus éxitos críticos, o 1 de tus éxitos normales si no hay ninguno crítico.



33 VEGETACIÓN METÁLICA (CS33)

La vida vegetal de Ctesiphus VII podría deberse a las sustancias que se filtran desde la tumba. Troncos férreos y duros proporcionan barricadas indomables, mientras que las frondas afiladas cortan la carne y articulaciones.

En el paso de Elegir agentes, al elegir equipo, cada jugador debe elegir el equipo universal barricada pesada, pero puede elegir hasta cinco opciones de equipo (en lugar de cuatro). Cada jugador puede desplegar su barricada pesada completamente en su territorio, o en el suelo de la zona de aniquilación a más de 2" de otros elementos de terreno equipo (esto tiene prioridad sobre la reglas normales).

Siempre que un agente cruce una barricada pesada a 1" o menos de él, inflige 1D3 daños a ese agente.



34 ESQUIRLAS GEOMÁNTICAS (CS34)

Reliquias del papel fronterizo de la dinastía Malthost, estas defensas irrumpen con rayos prismáticos que interceptan los ataques.

Siempre que un agente amigo dispare, si el resultado de alguno de tus dados de ataque es un 1 (antes de la repeticiones), debes repetir todos tus datos de ataque (no puedes repetir solo algunos).



35 VENTISCA DE CRIOFLUJO (CS35)

Distantes criovolcanes contaminados entran en erupción. Los fragmentos que arrojan son nieve química que desdibuja las posiciones precisas de los agentes, incluso cuando se acercan unos a otros.

Siempre que un agente amigo realice la acción de **Cargar**, pero antes de moverlo, tira 1D6: si el resultado es superior al atributo LPA de ese agente amigo, elige un agente enemigo en cuya zona de control pueda acabar tu agente ese movimiento (esto debe ser posible). Tu oponente mueve entonces tu agente en esa acción, siguiendo todos los requisitos de ese movimiento, pero debe acabarlo en la zona de control del agente enemigo elegido. Es decir, tu oponente mueve a tu agente durante la acción hacia el agente enemigo que elegiste.



36 ANOMALÍA GRAVITATORIA (CS36)

Piedras, escombros y espirales de polvo flotan en el aire en esta región, revelando la presencia de un campo de deformación gravitatoria.

Una vez por punto de inflexión, cada jugador puede usar esta regla. Cuando un agente amigo realice una acción en la que mueva, puede **VOLAR**. Si lo hace, no lo muevas. En su lugar, retíralo de la zona de aniquilación y vuelve a colocarlo completamente a una distancia igual o menor a su atributo Movimiento (o a 3" si era una acción de **Correr**) de su ubicación original, midiendo solo la distancia horizontal. En una zona de aniquilación que utilice las reglas de combate cerrado (p. ej. la Zona de aniquilación: Mundo Necrópolis), esta distancia no puede medirse por encima ni a través de terreno de Muro, y el agente no puede colocarse en el lado opuesto de un punto de acceso. Ten en cuenta que no gana distancia adicional al realizar acciones de **Cargar**. Debe ser desplegado en una ubicación en la que pueda ser colocado y, a menos que la acción sea de **Cargar**, no puede ser desplegado dentro de la zona de control de un agente enemigo.

CONDICIÓN DE TUMBA

15

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » EXPLORAR HEXÁGONOS



1D36 CONDICIÓN DE TUMBA (CT)

11-16 CONDICIONES ESTABLES (CS11)

En estos pasadizos reina un silencio inquietante, sus superficies son estériles y están libres de los escombros de otras zonas. Ni los propios pasos resuenan en la antinatural quietud.

REGLAS

A diferencia de otras condiciones, no repitas la tirada si generas esta condición más de una vez. Aparte de eso, no tiene más reglas.



21 OSCURIDAD (CT21)

Un velo antiluz se eleva desde las oscuras superficies de la tumba. Las sombras se extienden y se expanden, absorbiendo la luz y dejando un escalofrío en el corazón.

Siempre que un agente dispare contra un agente a más de 8", el blanco está ofuscado.



22 ENJAMBRE DE ESCARABAJOS (CT22)

Desde nanoescarabajos hasta bichejos de largas patas, un grupo de horrores llega para repeler a los intrusos.

Coloca un marcador de enjambre de escarabajos tan cerca como sea posible del centro de la zona de aniquilación. En el paso de Preparación de cada fase de estrategia, mueve ese marcador 2D3" hacia el agente más cercano (si hay varios agentes a la misma distancia, los jugadores desempatan y el ganador decide hacia qué agente va). Una vez durante la activación de cada agente, tan pronto como el marcador de enjambre de escarabajos esté en su zona de control, inflige 1D3 daños a ese agente.



23 RAYOS TESLA (CT23)

La antigua tecnología xenos de la tumba ha quedado al descubierto en esta zona. Su poder conmueve a cualquiera que se acerque demasiado y salta entre los incautos como un rayo viviente.

En el paso de preparación de la 2ª y de la 4ª fase de estrategia, inflige 1 daño a cada agente que tenga terreno Muro en su zona de control, o que esté en la zona de control de otro agente que lo tenga (esto no es acumulativo).



24 ERROR DEL SISTEMA (CT24)

Al no poder resistir el paso del tiempo, el sistema de la tumba falla y hace que las compuertas se cierren o se abran sin previo aviso.

El paso de Preparación de cada fase de estrategia, un jugador determina al azar un elemento de terreno Escotilla (ver Zona de aniquilación: Mundo Necrópolis). Cambia su estado a abierto o cerrado.



25 ESTRUCTURA DEBILITADA (CT25)

Tanto si han sufrido daños hace millones de años como si han sido sometidas recientemente a una rápida decadencia cronométrica, es peligroso confiar demasiado en las estructuras de esta zona.

Los agentes pueden realizar las acciones **Romper defensas** y **Operar portillo** (ver Zona de aniquilación: Mundo necrópolis) por 1PA menos. Esto se acumula a las reglas existentes que se nombran en el segundo efecto de la acción **Romper defensas** (p. ej. agentes con la regla granadero) pero no se acumula a otras reducciones de PA (p. ej. acciones de misión que se realicen por 1PA menos).



26 CRIPTA DEFECTUOSA (CT26)

El agotamiento de explorar esta sección de la tumba es sobrenaturalmente penetrante. Oleadas de enervación física y mental y alucinaciones sensoriales hunden toda determinación.

En el paso de Preparar a los agentes de cada fase de estrategia, cada jugador debe elegir tantos agentes amigos como el número del punto de inflexión (o tantos como sea posible hasta ese número). No pueden elegir agentes con un atributo LPA inferior al normal. Resta 1 al atributo LPA de cada agente elegido hasta el final de su siguiente activación.

CONDICIÓN DE TUMBA



1D36 CONDICIÓN DE TUMBA (CT)

31 DISOCIACIÓN TEMPORAL (CT31)

Los cambios temporales en este estrato de la tumba provocan anomalías temporales impredecibles, y cada intruso percibe el flujo del tiempo desde una perspectiva alterada.

REGLAS

Siempre que se active un agente, tira 1D6:

- Con 1-2, resta 1" a su atributo Movimiento hasta el final de su activación.
- Con 3-4, no pasa nada.
- Con 5+, suma 1" a su atributo Movimiento hasta el final de su activación.



32 GRIETA HIPERESPACIAL (CT32)

La tecnología de translocación que antaño permitía a los habitantes de la tumba atravesar su reino se ha degradado. Ahora, quienes la usan se desplazan sin sentido, tanto en el tiempo como en el espacio.

Al final del paso de Desplegar agentes, cada jugador determina al azar un agente de su comando y lo retira de la zona de aniquilación. En el paso de Preparación de la 2ª fase de estrategia, cada jugador despliega el agente retirado en su zona de aniquilación (comenzando con el jugador con la iniciativa) en una localización en que pueda colocarse. Ese agente debe estar a 6" o menos de su borde de la zona de aniquilación, o a 3" o menos de un agente amigo y fuera de la zona de control de todo agente enemigo.



33 MUERTE XENOVIRAL (CT33)

En esta zona florecen extraños peligros biológicos que amenazan con la desestabilización atómica de quienes los contraen. Algunos pueden ser creaciones experimentales que han escapado de la estasis, mientras que otros pueden haber evolucionado de forma independiente mientras los Necrones dormían, a la espera de un huésped incauto.

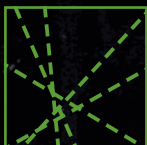
Siempre que un agente resulte incapacitado, antes de retirarlo de la zona de aniquilación, tira 1D6 por cada otro agente a 2" o menos de él. Con 4+, inflige 2 daños a ese otro agente.



34 DERRUMBE (CT34)

Este estrato sufre un realineamiento estructural por las subrutinas del programa maestro. La reorientación rápida y violenta de sus segmentos se produce sin pensar en los que están cerca.

En el paso de Preparación de la 2ª fase de estrategia, inflige 1D3 daños a cada agente que tenga un punto de brecha en su zona de control (tira por separado por cada uno). Abre entonces cada punto de brecha de la zona de aniquilación.



35 TRAMPAS DE NANOTELARAÑAS (CT35)

Unos hilos invisibles de monofilamento se extienden como telarañas por toda esta sección, atrapando a los intrusos con púas para inmovilizarlos mientras las defensas de la tumba caen sobre ellos.

Siempre que un agente termine la acción de **Correr**, tira 1D6: con un 1, ese agente gana un marcador de telaraña hasta el final de su siguiente activación. Un agente con algún marcador de telaraña no puede realizar acciones que incluyan movimiento.

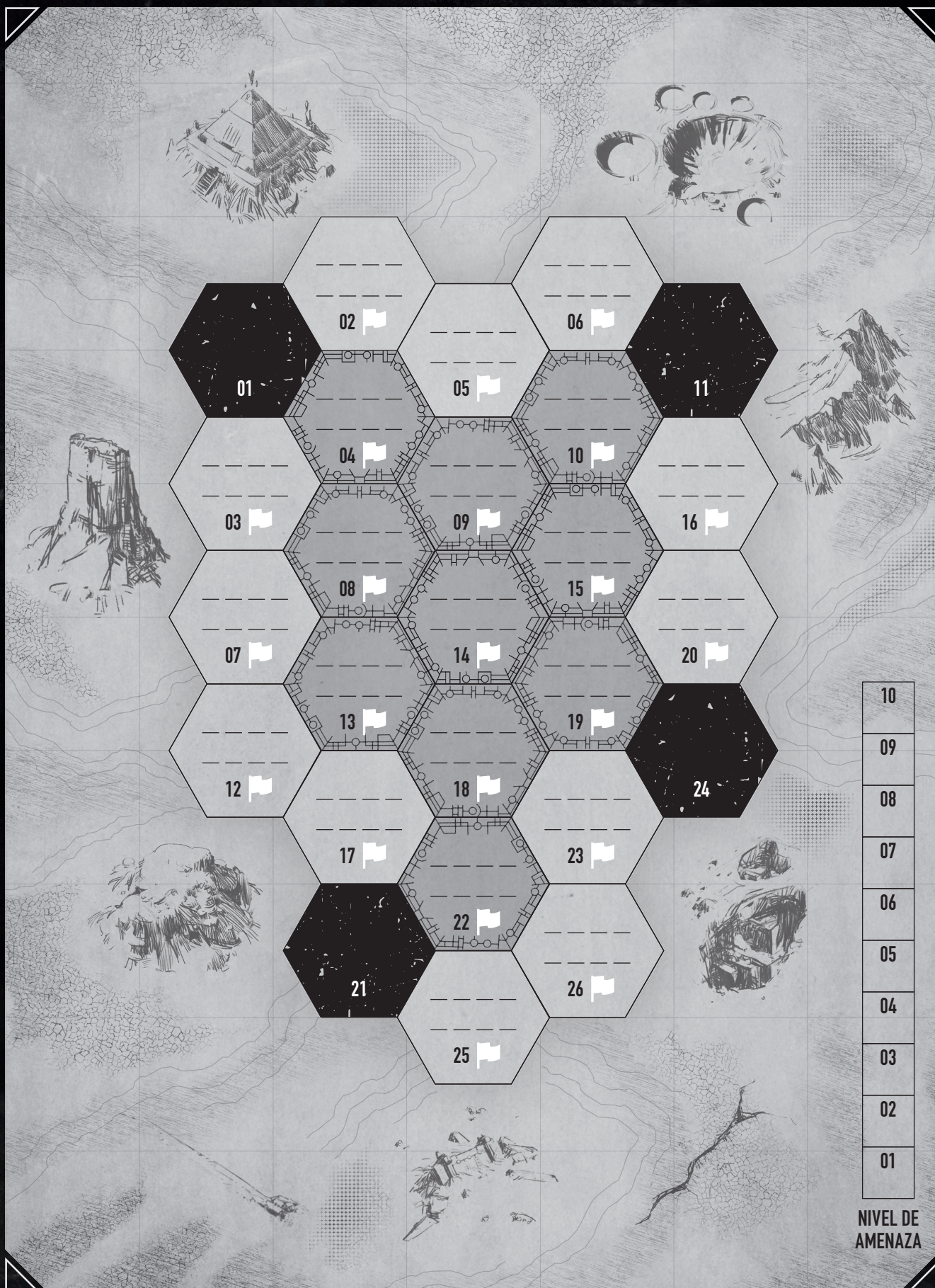


36 MALDICIÓN NEUROTECNOLÓGICA (CT36)

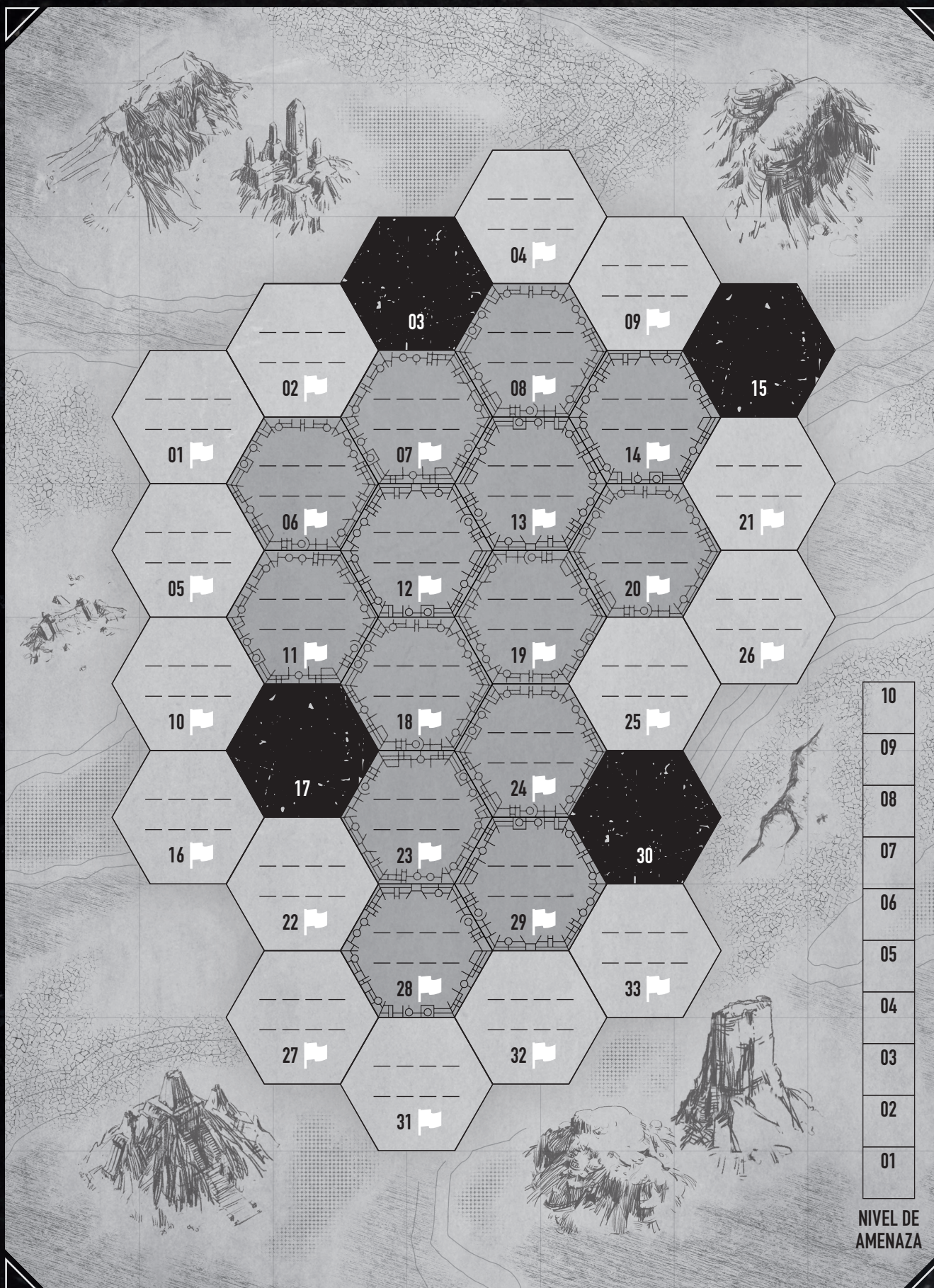
Extrañas alucinaciones asaltan a quienes se adentran por estos pasadizos cuando mecanismos de proximidad proyectan en la mente de los invasores imágenes horripilantes.

Siempre que se active un agente, si disputa un marcador de objetivo, tira 1D6: con 1-2, hasta el inicio de la siguiente activación de ese agente, siempre que se determine el control de un marcador, considera el atributo LPA ese agente como 1 punto menor. Esto no es un cambio al atributo LPA, así que se puede acumular a otros cambios.

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » MAPA DE CAMPAÑA



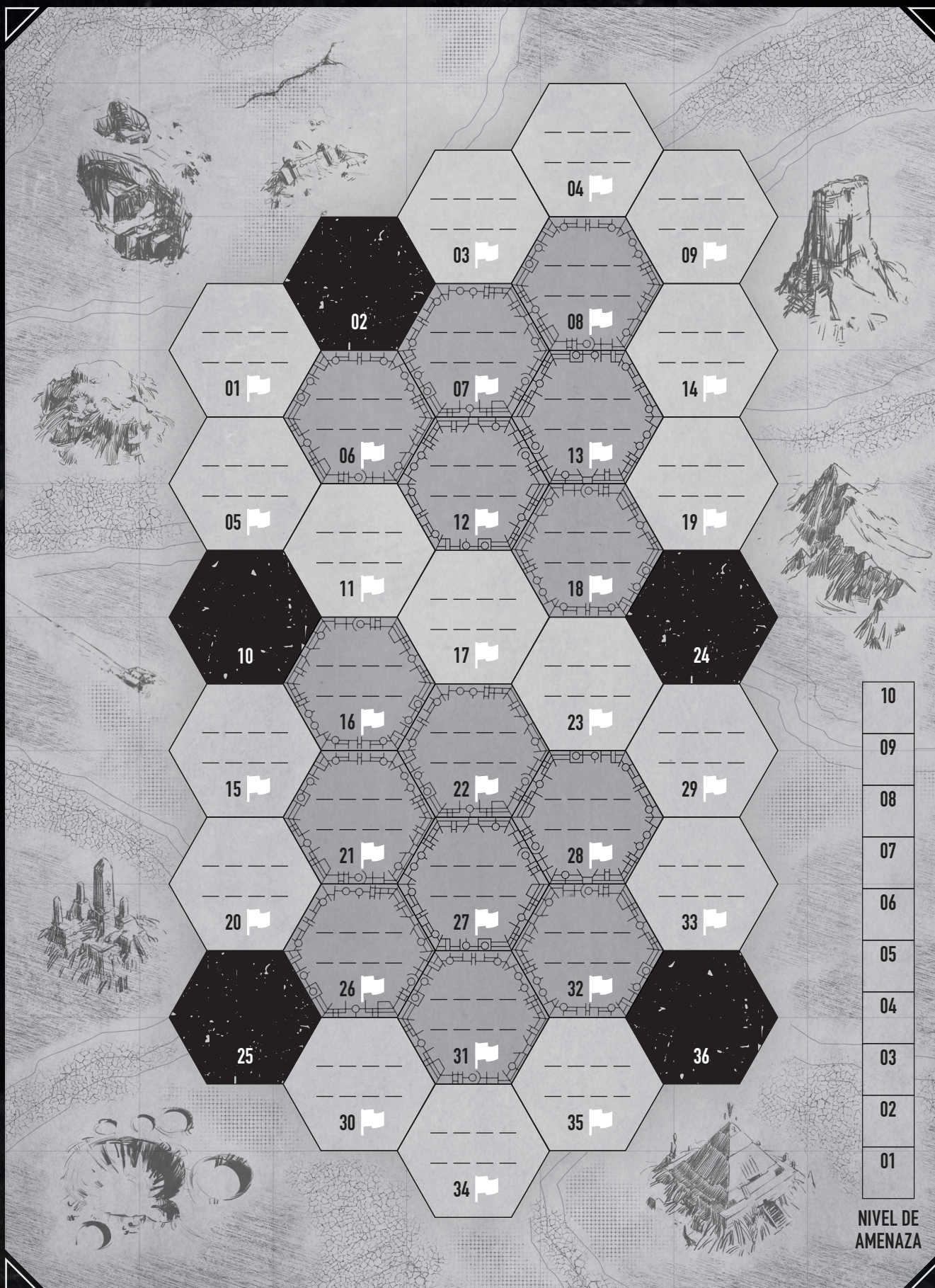
EXPEDICIÓN CTESIPHUS » MAPA DE CAMPAÑA



10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

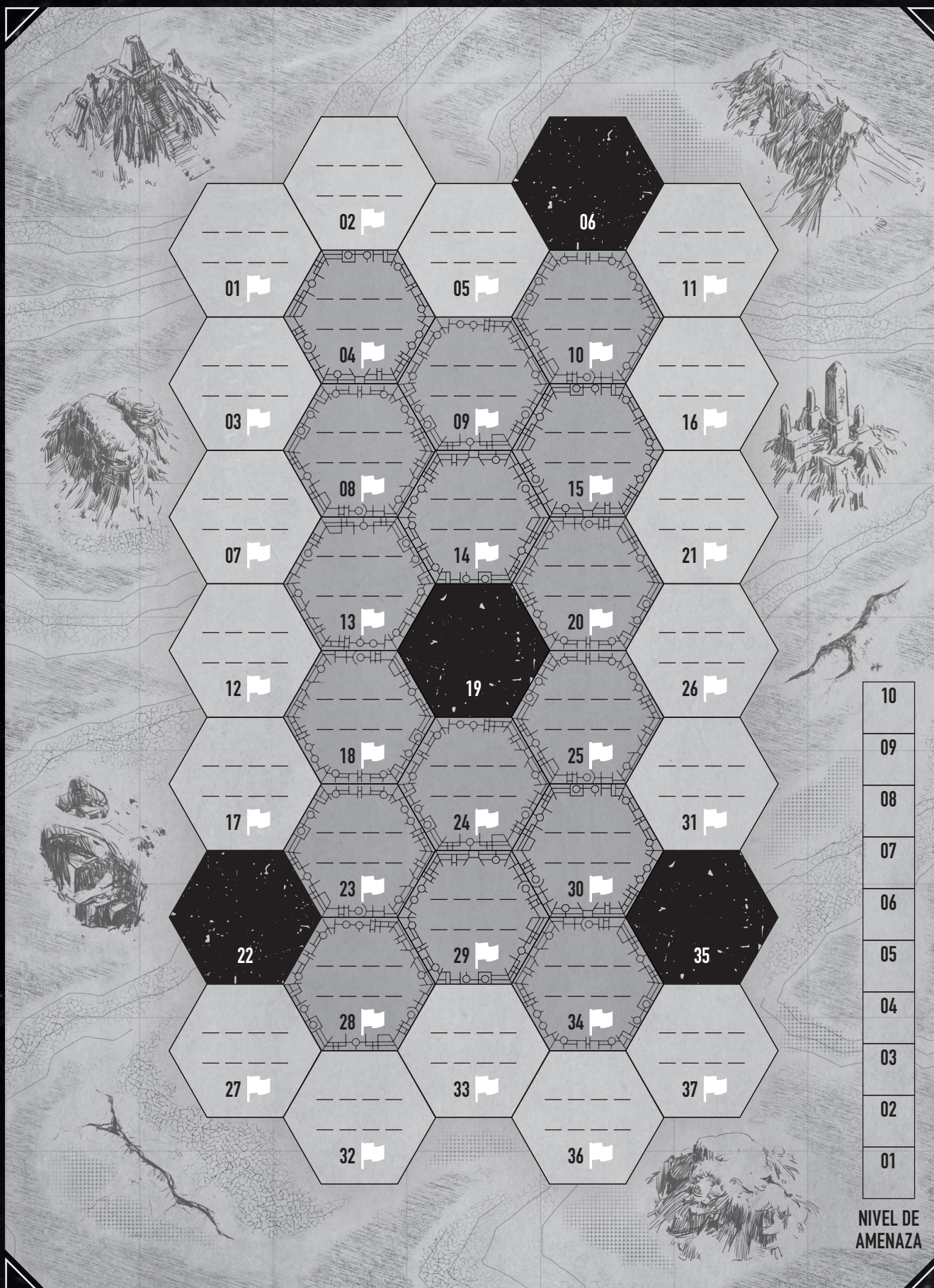
NIVEL DE AMENAZA

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » MAPA DE CAMPAÑA



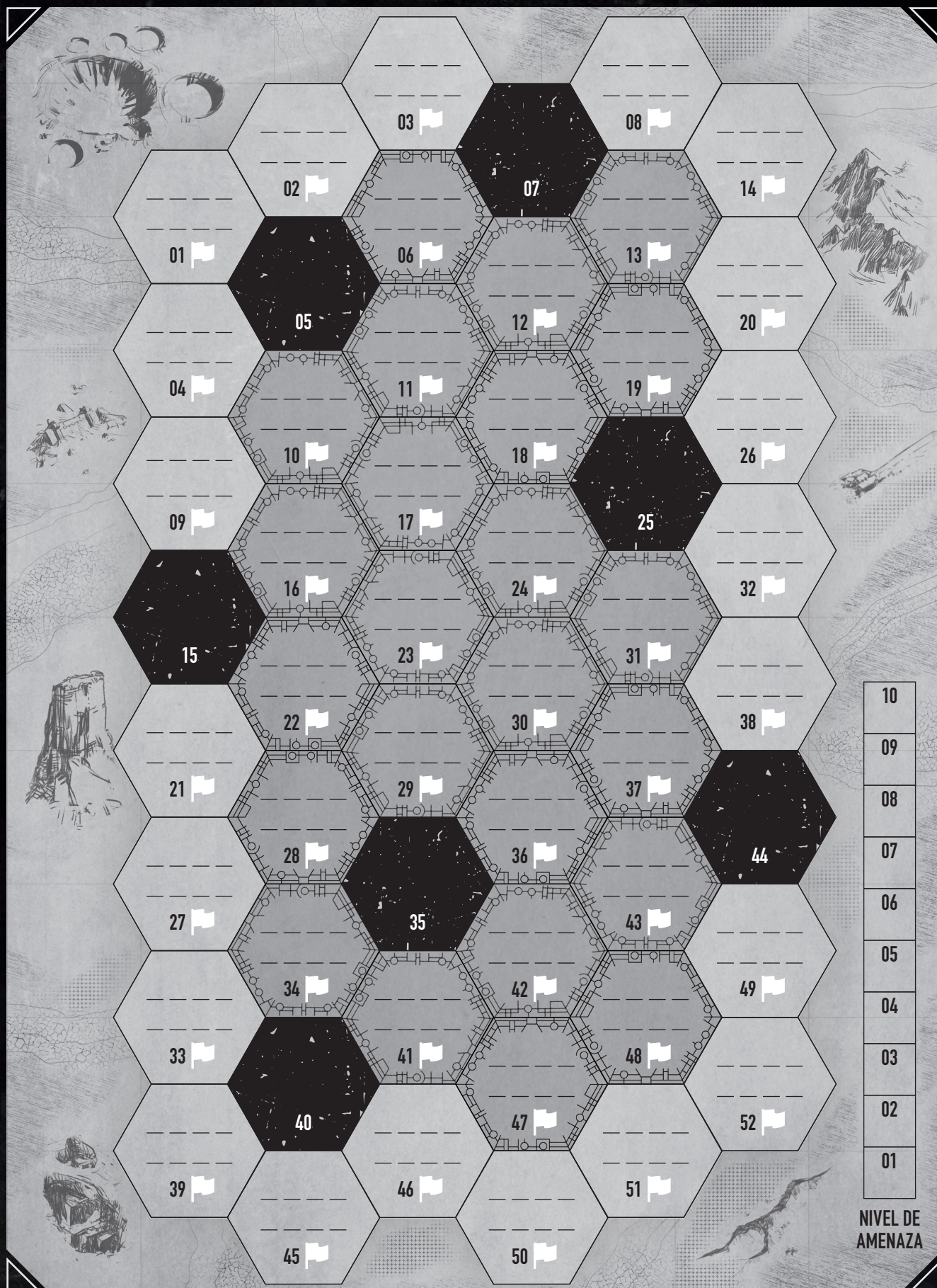
NIVEL DE AMENAZA

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » MAPA DE CAMPAÑA



NIVEL DE AMENAZA

EXPEDICIÓN CTESIPHUS » MAPA DE CAMPAÑA



10
09
08
07
06
05
04
03
02
01

NIVEL DE AMENAZA

DIARIO DE CAMPAÑA DE LA EXPEDICIÓN CTESIPHUS

NOMBRE DEL COMANDO:

PUNTOS DE CAMPAÑA:

SUMINISTRO (PS):

A 3x3 grid of squares. The top row consists of three gray squares. The middle row consists of three white squares. The bottom row consists of three white squares.

HEXÁGONO
ACTUAL DEL
COMANDO:

HEXÁGONO
BASE:

HEXÁGONO DE CAMPAMENTO:

NOTAS:

NOTAS:

OBJETIVOS

PARTIDAS GANADAS:

[illegible]

HEXÁGONOS
EXPLORADOS:

[illegible]

PARTIDAS JUGADAS:

[illegible]

PUNTOS DE
SUMINISTRO (PS)
GASTADOS: **

[illegible]

AGENTES ENEMIGOS INCAPACITADOS:

Nota: Algunos agentes cuentan como más o como menos.

[illegible]