

# CAMPAGNA PRE LUDIUM

## PROLOGO



Ludis è un piccolo sistema situato ai margini orientali del Segmentus Ultimatus. Composto da otto pianeti orbitanti attorno a due stelle gemelle; Elios e Perseide, il sistema produce principalmente derrate alimentari ed una bassa quantità di tecnologia per l'Imperium dell'uomo. Non molto popoloso, Ludis ha goduto di una relativa tranquillità fino alla prima invasione tiranide. Respinti i voraci alieni, la popolazione non ha fatto in tempo a riprendersi che una nuova minaccia si è presentata: gli Space marine del Chaos. Nello specifico la legione dei "Predicatori" ha sferrato un attacco massiccio, conquistando il pianeta più esterno del sistema, Ludium 1°, in meno di sei mesi. Dichiarato perduto tale pianeta, l'intero sistema si è prodigato per rafforzare le difese, ma i Predicatori avanzarono implacabili. Ora la loro attenzione si è focalizzata su Ludium 2°. Le incursioni si fanno più frequenti, e la luna del pianeta, Pre-Ludium, è sotto costante assedio. Questo satellite, sede di importanti impianti industriali e di estrazione mineraria, ha subito il più feroce attacco Tiranide. Il suo recupero non è ancora completo, ma la sua caduta permetterebbe di creare una testa di ponte per la seguente invasione planetaria di Ludium 2. Questa volta, però, le forze di difesa non sono impreparate e i rinforzi giunti nel sistema, non si faranno sconfiggere facilmente. Contemporaneamente gli avvistamenti xeno nel sistema si sono intensificati. Forze aliene di varia natura hanno intrapreso incursioni armate in quasi ogni pianeta. Cosa nasconde il sistema di Ludius? Per quale motivo le forze del Chaos sono interessate a questi remoti pianeti? Le incursioni xeno, sono solo una mera coincidenza?

# **PRESENTAZIONE**

Questa campagna vede come protagonisti le forze del Caos attaccanti e le forze imperiali come difensori. Inoltre una terza fazione, composta da una varietà di mercenari e alieni, si affaccia nel sistema nel tentativo di raggiungere i propri scopi. Ogni fazione avrà degli obbiettivi da conseguire. Tali obbiettivi saranno completati raggiungendo un determinato valore di punti controllo (PC), per gli attaccanti e i difensori, mentre gli xeno avranno dei punti vittoria, (PV).

La campagna inizierà ufficialmente il giorno **10/06/2013**, ed terminerà il **30/09/2013**. Ogni partecipante potrà giocare quante partite desidera, non sarà obbligato a giocare solo con i partecipanti. Potrà quindi giocare anche con avversari occasionali e convalidare il risultato della partita. Ogni vittoria contribuirà all'accumulo PC/PV. Ogni sconfitta sottrarrà PC/PV dal totale raggiunto. I risultati delle partite dovranno essere annotati sul foglio apposito di registrazione.

## **FAZIONI**

Le fazioni presenti nella campagna sono tre:

**1-DIFENSORI.** Questa fazione ha il compito di difendere la luna Pre-Ludium, dagli attacchi del Caos. I Difensori avranno un comandante supremo, nominato tra i partecipanti, che deciderà le mosse strategiche dell'intera fazione. Gli eserciti ammessi sono: Cavalieri Grigi, Space marine e capitoli vari, Guardia Imperiale e Sorellanza.

**2-ATTACANTI.** Questa fazione deve conquistare la luna Pre-Ludium, scacciando i difensori e stabilire una testa di ponte per l'invasione di Ludium 2°. Gli Attaccanti avranno un comandante supremo, nominato tra i partecipanti, che deciderà le mosse strategiche dell'intera fazione. Gli eserciti ammessi sono: Space marine del Caos, Guardia Imperiale traditrice, Demoni e Space Marine rinnegati.

**3-XENO.** Ogni esercito di questa fazione deve perseguire i propri obbiettivi, indipendentemente da quello che faranno gli altri componenti. Gli Xeno non avranno un comandante supremo, ma agiranno in maniera indipendente. Gli eserciti ammessi sono: Guardia Imperiale, Orki, Necron, Tiranidi, Tau, Eldar, Eldar Oscuri.

## **Punti Controllo e Punti Vittoria**

I Punti Controllo, d'ora in avanti PC, sono legati strettamente ai territori, mentre i Punti Vittoria, d'ora in avanti PV, sono totalmente indipendenti e legati al singolo giocatore. Le fazioni di Attaccanti e Difensori accumuleranno i PC, mentre i giocatori della fazione Xeno accumuleranno PV.

I PC rappresentano il livello di conquista di un singolo territorio. Quando, una fazione; raggiunge i 30 PC, il settore viene dichiarato conquista e "chiuso". Le altre fazioni presenti nel settore vengono automaticamente respinte.

I PV rappresentano i progressi che un singolo esercito mercenario o xeno, accumulano per il conseguimento dei loro scopi. Solo i mercenari e gli xeno possono accumulare PV. Possono, inoltre, accumulare PC nei vari settori.

I partecipanti otterranno tali punti giocando delle battaglie contro i giocatori delle fazioni avversarie. Non si possono disputare partite contro partecipanti della stessa fazione. In base al tipo di partita giocata, varieranno anche i punti ottenibili, secondo la tabella sottostante:

Tipo di Battaglia	Punti		
	Controllo/Vittoria		
	Vittoria	Pareggio	Sconfitta
Normale	3	1	-3
Apocalisse	6	2	-6
Speciale	10	3	-10

Le battaglie Normali e Apocalisse non hanno bisogno di spiegazioni! Le battaglie Speciali sono degli scontri con regole proprie presenti nel regolamento di campagna per ogni settore. Dato che conferiscono il maggior numero di punti, non si possono giocare due battaglie speciali consecutive nello stesso settore. Prima di giocare la seconda battaglia speciale, dovranno essere giocate due partite normali o apocalittiche. Non si possono giocare battaglie speciali se non si posseggono almeno 15 PC nel settore desiderato.

### **OBBIETTIVI:**

**1-DIFENSORI.** Questa fazione ha come obiettivo la conquista completa dei settori Ceon ed un secondo settore. Cioè deve ottenere 30 PC in due settori per essere dichiarata vincitrice. I Difensori iniziano con 5 PC nel settore Ceon

**2-ATTACANTI.** Questa fazione ha come obiettivo la conquista completa dei settori Giapetor ed un secondo settore. Cioè deve ottenere 30 PC in due settori per essere dichiarata vincitrice. Gli Attaccanti iniziano con 5 PC nel settore Giapetor.

### **3-XENO.**

**Orki:** Gli Orki combattono per il puro piacere. Ogni esercito di Orki deve raggiungere 30 PV, combattendo ovunque desideri.

**Tau:** I giovani Xeno sono interessati alle tecnologie del settore Ceon. Ogni esercito di Tau deve accumulare 15 PC nel settore Ceon 15 PC nel settore Giapetor.

**Eldar:** La razza morente deve impedire che i necrontyr risorgano. Ogni esercito Eldar deve conquistare il settore Creios e vincere la battaglia speciale

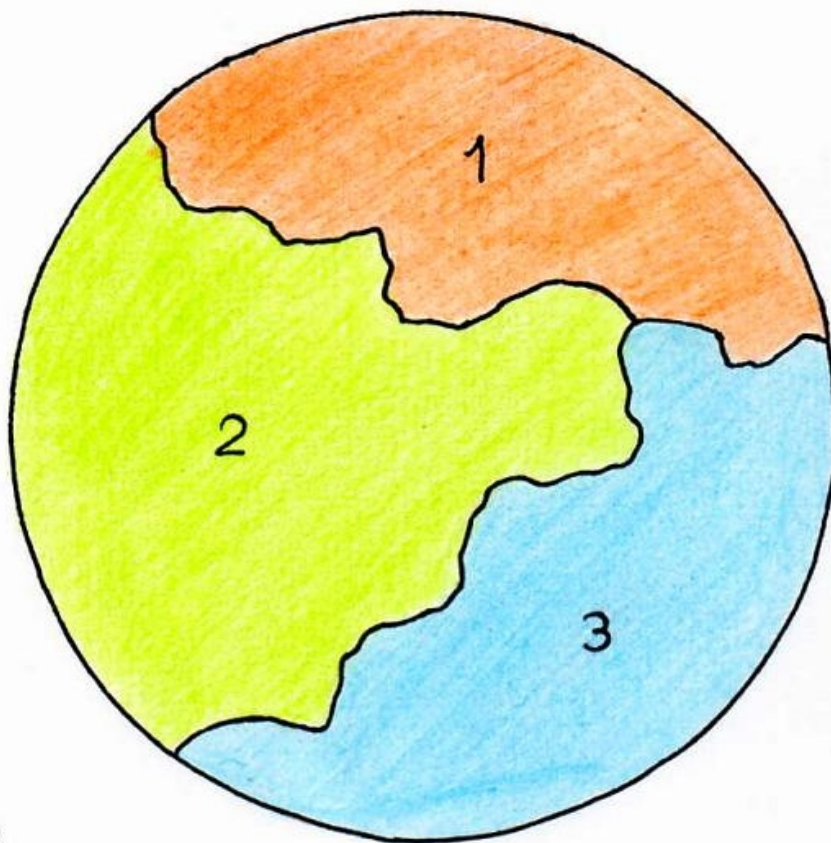
**Eldar Oscuri:** Ai decaduti interessa solo accumulare schiavi. Ogni esercito di Eldar Oscuri deve raggiungere 30 PV combattendo ovunque desideri.

**Guardia Imperiale:** Questi mercenari combattono ovunque ci sia del profitto. Ogni esercito di Guardia imperiale mercenaria, deve allearsi o con i Difensori o con Gli Attaccanti. Combatte in seno a quella fazione. Ogni esercito di Guardia Imperiale mercenaria deve ottenere 30 PV.

**Necron:** Gli antichi si sono risvegliati. Ogni esercito Necron deve conquistare il settore Creios e vincere la battaglia speciale.

**Tiranidi:** La mente alveare è pronta per riprendere l'assimilazione. La fazione Tiranide deve conquistare Creios e vincere la battaglia speciale.

# PRE-LUDIUM



1-CREIOS  
2-GIAPETOR  
3-CEON

## 1-CREIOS

### DESCRIZIONE

Questo settore è il meno popolato. Qui sono presenti le ricche miniere di Pre-Ludium, e alcuni insediamenti minori ormai devastati. Oltre ai preziosi minerali, le miniere contengono antichissimi manufatti Xeno ancora non esaminati. Qui si concentra la maggior attività residua dei Tiranidi, che hanno sfruttato i ripari naturali per rigenerarsi.

### ELEMENTI SCENICI

Rocce, crateri, 2/3 rovine, colline rocciose, 1 Bunker, crinali, rottami/detriti,

### REGOLE SPECIALI

Ogni battaglia giocata in questo settore dovrà essere giocata applicando le seguenti regole aggiuntive:

**TEMPESTA ELETTROMAGNETICA:** Solo all'inizio del primo turno di gioco si tirerà 1D6. Con il risultato di 1-2 imperverserà una tempesta elettromagnetica, che durerà per tutta la partita. Si applicheranno le seguenti modifiche al regolamento: tutte le unità che entrano in gioco tramite "attacco in profondità" o che si "teletrasportano" (gli intercettatori dei Cavalieri Grigi deviano di 1D6), devono tirare un D6 aggiuntivo per la distanza di deviazione.

**NUVOLA TOSSICA:** All'inizio di ogni turno, prima di effettuare qualsiasi cosa, tira 1D6: con un risultato di 1 una fitta nebbia velenosa sale fino a diversi metri d'altezza. Entrambi i giocatori tirano subito 1D6 per ogni loro unità non imbarcata e non in riserva. Quello è il numero di colpi a Fo3

Vp-, che l'unità subisce a causa del terribile veleno. Questo evento può avvenire una sola volta per partita, ma dura per un turno intero.

**TERRENO INSTABILE:** All'inizio di ogni turno di gioco si tirerà 1D6. Con il risultato di 1 violente scosse telluriche scuotono il terreno. Si applicheranno, così, le seguenti modifiche al regolamento: tutte le unità devono effettuare un test di iniziativa, prima di compiere qualsiasi azione (movimento, tiro, corsa assalto). Se tale test non viene superato l'unità non può fare nulla per il resto del turno. I veicoli volanti, aeromobili, fanteria volante e creature mostruose volanti, ignorano il test. I mezzi privi di iniziativa si considerano avere iniziativa 3.

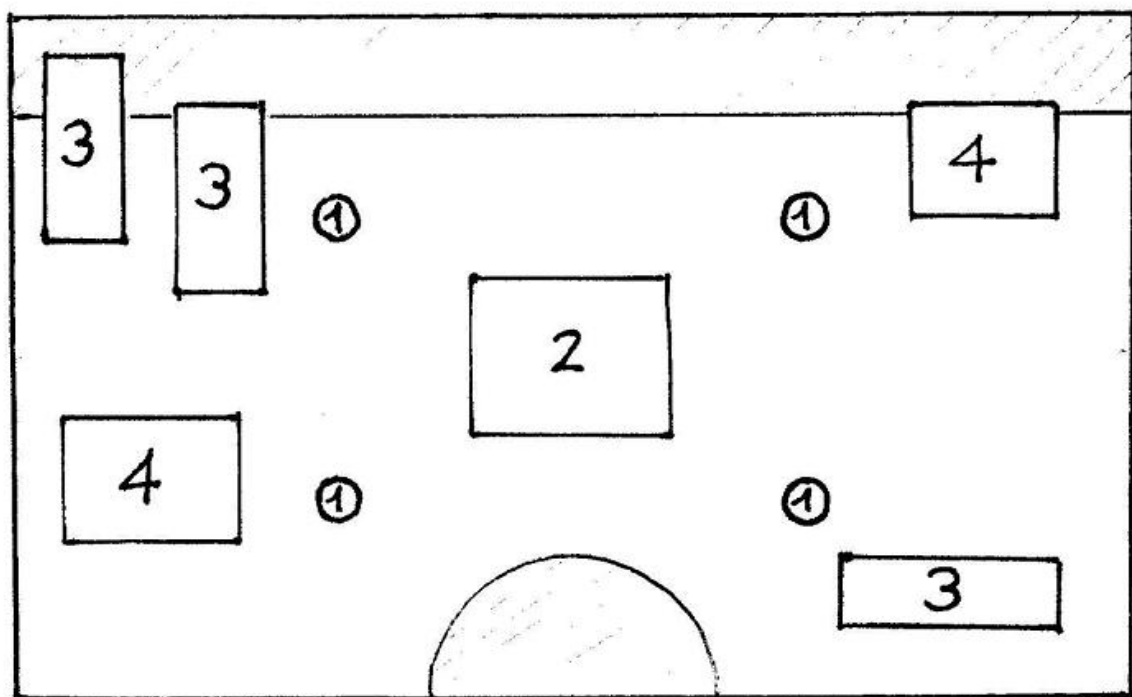
**TUNNEL:** Tutti i giocatori Tiranidi e Necron che combattono in questo settore, possono utilizzare il seguente stratagemma: nel sottosuolo del settore, ci sono molte grotte inesplorate, che contengono rovine di antichi insediamenti pre-umani.

- Questo stratagemma viene utilizzato assieme alla regola Riserve e permette a qualunque unità di fanteria amica, non imbarcata su un veicolo, di essere tenuta in riserva.
- Prima di schierare gli eserciti si piazzano sul tavolo D3+3 segnalini tunnel, ovunque sul tavolo. Questi rappresentano gli sbocchi delle grotte sotterranee.
- Quando le riserve si rendono disponibili, sarà possibile schierarle a 1" pollice da uno qualsiasi dei segnalini. Tali fanterie non possono assaltare nel turno in cui entrano in campo.
- Se lo stratagemma dovesse essere scelto da entrambi i giocatori, le unità in riserva potranno entrare in campo da uno qualsiasi dei segnalini, anche da quelli piazzati dall'avversario.
- Se si rendono disponibili più unità dei segnalini in campo, quelle in eccedenza rimangono in riserva.
- Durante il turno di ciascun giocatore, può essere schierata una sola unità da ciascun segnalino.

## **BATTAGLIA SPECIALE:**

### **ANTICHE NECROPOLI XENO**

Degli antichi artefatti dell'Adeptus Mechanicum si trovano all'interno di questa fitta rete di grotte e gallerie. Non importa cosa possiamo aspettarci d'incontrare, conta solo recuperarli.





**TAVOLO:** Il tavolo rappresenta un'enorme cavità sotterranea, dove si trovano antichi costrutti necrontyr. Disponete sul tavolo un altare necron (2) e i 4 piloni necron (1). Posizionate 3 generatori necrontyr (3), e 2 costrutti necron (4). Lungo la linea mediana più lunga del tavolo, posizionate due obbiettivi. Non possono essere messi a meno di 18" pollici l'uno dall'altro. Questo obbiettivi rappresentano gli artefatti da recuperare.

**FORZE:** ogni giocatore deve schierare una forza da 1000 pti. Essa non deve necessariamente seguire la tabella della composizione dell'armata, ma non può avere più di una scelta QG e non possono essere presi veicoli di nessun tipo.

**SCHIERAMENTO:** Difensori, Tau, Eldar, Eldar Oscuri, schiereranno nell'area piccola. Iniziano la partita sempre per primi.

Attaccanti, Necron, Tiranidi, Orki, e altri mercenari, schierano sempre nell'area grande a meno di 12" pollici dal bordo.

**CONDIZIONI DI VITTORIA:** La battaglia dura 6 turni. Al termine dei quali chi totalizza più PV vince:

- +2 PV per ogni obiettivo controllato
- +1 PV per ogni unità completamente distrutta
- +2 PV per ogni truppa d'élite completamente distrutta

**REGOLE SPECIALI:** Riserve, Infiltratori, Esploratori. A causa del buio, l'intera battaglia si giocherà in combattimento notturno.

## **2-GIAPETOR**

### **DESCRIZIONE**

Questo è il più vasto dell'intera luna. Ospita i vasti habitat della popolazione di Pre-Ludium, e gli imponenti stabilimenti di raffinazione dei minerali. Dopo l'invasione tiranide, Giapetor, è stato teatro degli scontri più violenti, subendo danni enormi. Oggi questo vasto settore industriale è semi-abbandonato.

### **ELEMENTI SCENICI**

Rocce, rovine, 2/3 edifici, spurghi industriali, rottami/detriti, barricate e muri, filo spinato, trappole per veicoli corazzati, trincee, 1 riserve di carburante, 1 deposito munizioni.

### **REGOLE SPECIALI**

Ogni battaglia giocata in questo settore dovrà essere giocata applicando le seguenti regole aggiuntive:

**TEMPESTA ELETTROMAGNETICA:** Solo all'inizio del primo turno di gioco si tirerà 1D6. Con il risultato di 1-2 imperverserà una tempesta elettromagnetica, che durerà per tutta la partita. Si applicheranno le seguenti modifiche al regolamento: tutte le unità che entrano in gioco tramite "attacco in profondità" o che si "teletrasportano" (gli intercettatori dei Cavalieri Grigi deviano di 1D6), devono tirare un D6 aggiuntivo per la distanza di deviazione.

**TERRITORIO DI GUERRA:** L'intero settore è teatro di una continua guerriglia tra gli attaccanti ed i difensori. Inoltre la particolare conformazione urbana per mette l'utilizzo dei seguenti stratagemmi presi dal codex "CITTA DELLA MORTE". Ogni giocatore può sempre prenderne 2. gli stratagemmi permessi sono:

- CENTRO DI COMANDO
- OSPEDALE DA CAMPO
- GENERATORE DI ENERGIA
- FORTIFICAZIONE

- TRAPPOLA ESPLOSIVA
- BARRICATE
- TRAPPOLE ANTI-CORAZZATO

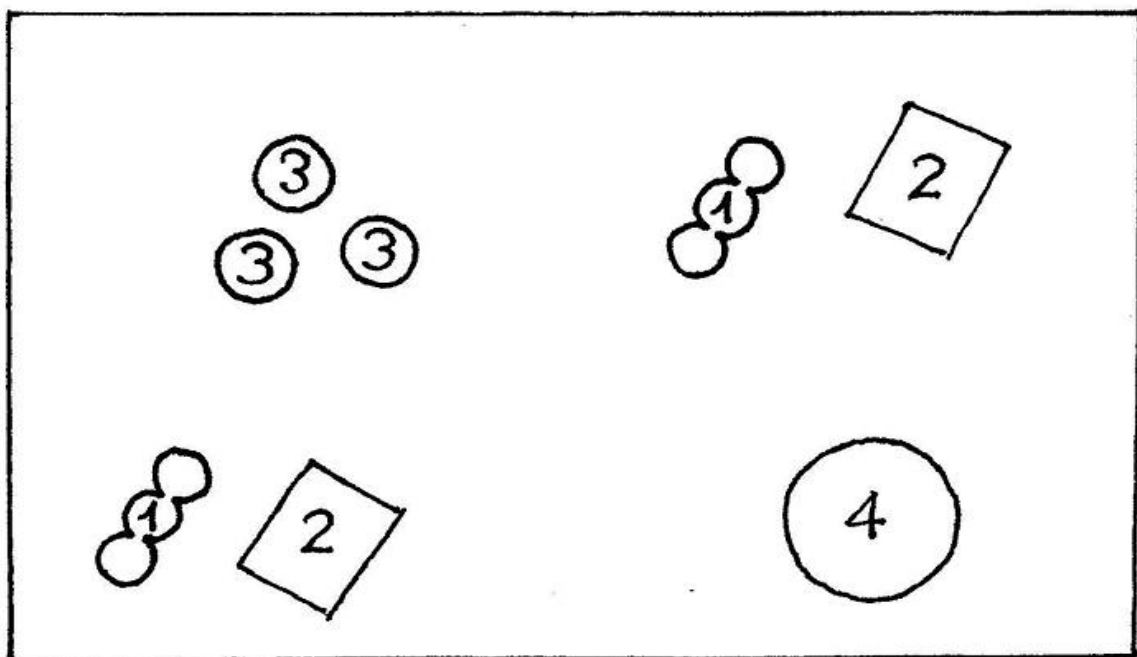
Attenzione: sostituire i riferimenti "rovina urbana" con "elemento scenico".

**DEVASTAZIONE:** Dopo aver preparato il tavolo entrambi i giocatori tirano 1D6, il dado più alto rappresentano il numero di crateri che devono essere posizionati sul tavolo. Partendo da chi ha ottenuto il dado più alto, vengono a turno disposti i nuovi elementi scenici fino ad esaurirli. Questo per rappresentare il suolo del settore martoriato dai bombardamenti.

## **BATTAGLIA SPECIALE:**

### **RAFFINERIA ALPHA 05**

Una delle principali raffinerie di minerali del settore, è Alpha 05. Il nodo è in mano alle forze del caos, e i pochi superstiti del settore vengono utilizzati come schiavi per la lavorazione dei minerali.



**TAVOLO:** Sul tavolo compaiono alcune rocce e speroni rocciosi. Come da schema, vengono disposti i tre silos (3), le cisterne (1), le strutture principali di raffinazione (2) e la parabola di comunicazione (4).

**Nota:** le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. I danni superficiali vengono ignorati. Appena subisce un danno grave, la cisterna, esplode con un raggio di 2D6" pollici. Tutto quello che si trova in quest'area subisce un colpo a Fo 5 VP 3. Poi la cisterna viene sostituita con un cratere.

**FORZE:** ogni giocatore deve schierare una forza da 1500 pti.

**SCHIERAMENTO:** Le armate devono schierare seguendo le regole " Punta di Lancia" del manuale di 5° edizione.

**CONDIZIONI DI VITTORIA:** La battaglia ha durata variabile. Si tratta di una partita di acquisizione dell'obiettivo. Gli obiettivi sono: le 3 cisterne, la parabola di comunicazione e le strutture di raffinazione. Totale 6 obiettivi.

**Nota:** se un giocatore controlla una coppia di obiettivi uguali (es: le due cisterne), al termine della partita, riceve 3 PV aggiuntivi.

**REGOLE SPECIALI:** Riserve, Infiltratori, Esploratori. Attacco in profondità, tempesta elettromagnetica, territorio di guerra e devastazione.

## 3-CEON

### DESCRIZIONE

In questo settore le forze imperiali hanno cominciato la ricostruzione e la ripopolazione di Pre-Ludium. Nonostante che i danni delle battaglie siano ancora evidenti, la maggior parte del settore è in fase di recupero e molti insediamenti e strutture sono pienamente efficienti.

### ELEMENTI SCENICI

Edifici, manufatti archeotech, 1 riserve di carburante, 1 deposito munizioni, 1/2 rovine, relè di telecomunicazione, statua imperiale, spurgo industriale, bunker.

### REGOLE SPECIALI

Ogni battaglia giocata in questo settore dovrà essere giocata applicando le seguenti regole aggiuntive:

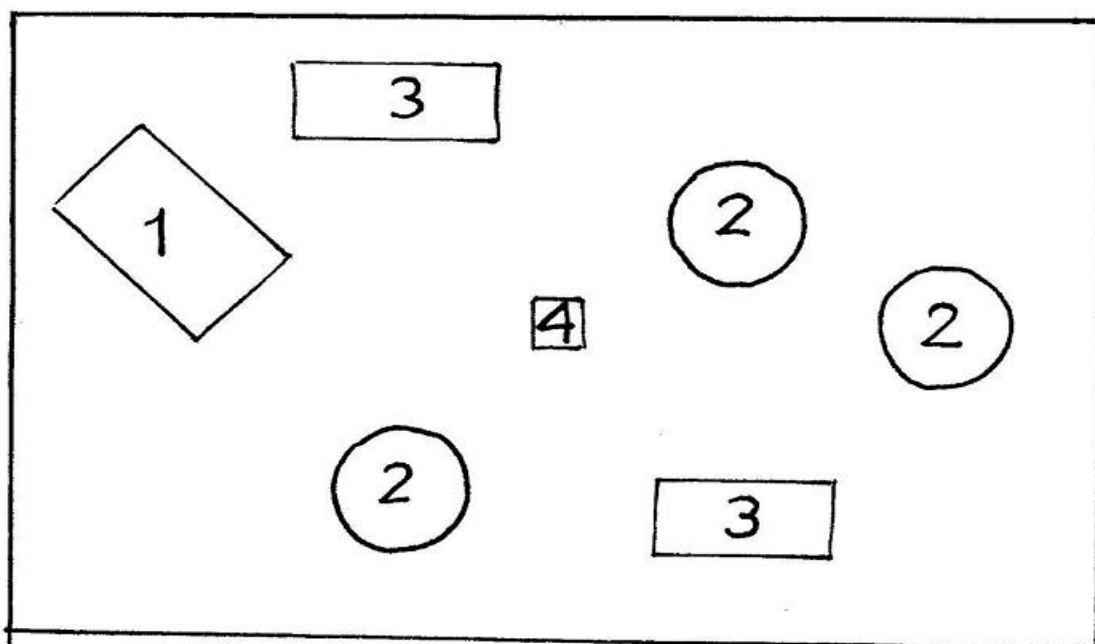
**TEMPESTA ELETTROMAGNETICA:** Solo all'inizio del primo turno di gioco si tirerà 1D6. Con il risultato di 1-2 imperverserà una tempesta elettromagnetica, che durerà per tutta la partita. Si applicheranno le seguenti modifiche al regolamento: tutte le unità che entrano in gioco tramite "attacco in profondità" o che si "teletrasportano" (gli intercettatori dei Cavalieri Grigi deviano di 1D6), devono tirare un D6 aggiuntivo per la distanza di deviazione.

**AREA MILITARIZZATA:** Le forze dei difensori hanno costruito numerose fortificazioni nel territorio. Ogni volta che una forza di difesa combatte in questo territorio, può scegliere se schierare un bastione imperiale o una linea di difesa, senza pagare costi aggiuntivi nell'armata (tranne che nella battaglia speciale). Il bastione sarà armato con i 4 requiem pesanti, mentre la linea di difesa avrà incluso un cannone laser Icarus.

### BATTAGLIA SPECIALE:

#### SPAZIOPORTO ASTERIA

Nonostante le sue dimensioni ridotte, lo spazioporto Asteria, svolge con efficienza, l'importante funzione di collegamento con il pianeta Ludium 2. Completamente ricostruito, è un punto chiave per le forze di difesa.





**TAVOLO:** Il tavolo viene diviso in quarti. Al centro viene posta un'antenna di comunicazione (4). Quindi come da schema viene allestito il tavolo con un centro di comando (1), tre rampe di decollo (2) e due generatori di energia (3). Il restante tavolo cosparso di rocce basse.

**FORZE:** ogni giocatore deve schierare una forza da 1800 pti.

**SCHIERAMENTO:** Le armate devono schierare seguendo le regole " Punta di Lancia" del manuale di 5° edizione.

**CONDIZIONI DI VITTORIA:** La battaglia ha durata variabile. Gli obbiettivi sono il centro di comando, le tre rampe di decollo e i generatori di energia. Chi controlla più obbiettivi vince lo scontro.

**REGOLE SPECIALI:** Riserve, Infiltratori, Esploratori, Attacco in profondità e Difesa automatica. Difesa automatica: il centro di comando è munito di un sistema automatico di difesa. Qualunque unità non appartenente alla fazione dei Difensori, che all'inizio di una fase di tiro qualsiasi, si trova entro 12" pollici dal centro di comando, riceve 1D6 colpi automatici a Fo 3 VP-. Il centro di comando ha corazza 14. Se viene distrutto e ridotto in rovina, costituisce ugualmente un obbiettivo.

