

# SOULSTORM

## Regolamento Campagna

Warhammer 40K 2011/2012

- *Next Level* -

[www.nextlevelstore.it](http://www.nextlevelstore.it)

### **CARATTERISTICHE DELLA CAMPAGNA**

Campagna su **mappa a sfida con liste fisse**.

La campagna dura un totale di **6 turni da 2 settimane** ciascuna.

Inizio delle sfide a partire dal **14 novembre e si conclude il 22 gennaio**.

Primo/secondo turno con liste da 1000 pti, terzo/quarto con liste da 1500 pti e quinto/sesto con liste da 1850 pti (anche se in accordo tra i giocatori si potrebbe aggiungere un settimo e ottavo turno eventuale a 2000 pti).

Faccio presente che visto l'uso attuale dei Personaggi Speciali in Warhammer 40K, **l'uso di questi personaggi unici è AMMESSO nella Campagna Soulstorm**.

### **CONDIZIONI DI VITTORIA**

Ogni fazione in campo avrà degli obiettivi da compiere per risultare vincitrice.

Per fazioni, si intende **giocatori che giocano il medesimo esercito e che collaborano al fine di raggiungere l'obiettivo prefissato**.

**Il controllo degli obiettivi raggiunti avviene solo alla fine del sesto turno**. L'eventuale completamento anticipato, deve essere mantenuto fino a fine campagna, per risultare vincitore.

E' possibile che più fazioni ottengano la vittoria al termine della Campagna e la cosa è completamente compatibile con l'idea di questa campagna, poichè **gli obiettivi di ogni fazione saranno segreti** agli altri giocatori.

### **LE SFIDE**

Ogni giocatore per turno **può dichiarare UNA SOLA sfida regolarmente giocata**. In caso la sfida non possa essere giocata con l'avversario è possibile dichiarare sfide sostitutive, fino a giocare la partita "in attacco" prevista per il turno. Nell'arco del turno è **possibile accettare un qualsiasi numero di sfide "in difesa"**, lanciate da attaccanti nemici.

Le sfide possono essere dichiarate solo tra territori adiacenti o attraverso le webway.

**Più giocatori non possono lanciare una sfida in attacco verso lo stesso territorio.** Se un giocatore dovesse ricevere più sfide per un determinato territorio in suo possesso, accetterà solo una di quelle e la partita verrà così giocata regolarmente. E' però possibile giocare sfide a coppie, per il controllo di un territorio, con l'aiuto di eventuali compagni di fazione. Se un giocatore è l'unico rappresentante di una fazione, non è possibile dichiarare contro di lui una sfida a coppie.

Una volta giocata la partita il risultato deve essere regolarmente inviato via mail a **davide.bosi@gmail.com**, con l'indicazione del territorio attaccante e del territorio difensore (ad esempio: Attacco da territorio A1 a B1. Si indica il vincitore, eventuali obiettivi o modalità di vittoria, ed opzionale background della sfida ad opera dei giocatori).

La vincita di una sfida in attacco porta alla conquista del territorio del difensore.

La vincita di una sfida in difesa comporta la conquista del territorio attaccante, da cui la sfida è partita.

**La conquista di un territorio IN ATTACCO, comporta 100 punti di variabilità** dalla lista base consegnata all'inizio. Quindi più territori si conquistano più aumenta la flessibilità della lista. I punti variabili non vengono in alcun modo conteggiati e devono essere dichiarati all'avversario solo nel momento in cui si gioca la partita, indicando le unità sostituite rispetto alla lista inizialmente consegnata.

La perdita di territori non fa perdere questi eventuali bonus di variabilità della lista.

### ***ULTERIORI REGOLE DI GIOCO***

In ogni turno di gioco possono essere previste regole speciali **obbligatorie** per tutte le partite svolte all'interno del turno su alcuni pianeti del sistema planetario in oggetto della campagna.

L'eventuale **perdita di tutti i territori** da parte del giocatore, non prevede l'uscita dalla campagna. Da quel momento in avanti, il contingente del giocatore viene considerato imbarcato sulle sue navi stellari e può dichiarare una sfida verso un qualsiasi territorio a contatto con una webway, ma non può ricevere sfide fintantochè non tornerà in possesso di un territorio.

### ***SUGGERIMENTI, OPZIONI E VALUTAZIONI CONCLUSIVE***

La campagna è fatta in primis come ottima occasione per giocare. Consigliamo dunque un atteggiamento sereno e cordiale in ogni fase di gioco. Usate il buonsenso, il 4+ per i dubbi più evidenti e puntate a fornire una bella esperienza di gioco all'avversario e a chi segue la partita.

Consigliamo di cercare al possibile di rappresentare un campo di gioco verosimile, in base al luogo sulla mappa dove si svolge lo scontro.

La campagna è innanzi tutto vostra. Sono ben accetti background personali o delle partite giocate, con l'ottica della "storia raccontata".

Per quanto riguarda le sfide "non accettate", non sono ad ora previste sanzioni, ma verranno valutati i casi sospetti con l'eventuale perdita del territorio a tavolino. Sempre per mantenere l'ottica del buon gioco, non del risultato ad ogni costo, della campagna realmente giocata e non solo su carta.