

# SOULSTORM

## REGOLE e BG Campagna

Warhammer 40K 2011/2012

- *Next Level* -

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

### **BACKGROUND**

Sistema kaurava, segmentum ultimus, al confine con la frangia orientale.

- **NECRON:** risvegliati dai loro mondi-tomba, ora i Necron marciano sul sistema di Kaurava per distruggere chiunque non conosca ancora il terrore della morte. Più di questo, è da temere il risveglio dei loro C'tan, i quali assorbirebbero tutta l'energia del sistema, annientandolo.
- **ORKI:** una grande WAAAGH!!! si è riunita su Kaurava, per “peztare qualche omo”. La minaccia è seria, perché mai così tanti pelleverde si erano trovati sotto una guida comune. La devastazione incombe, ed è verde.
- **SPACE MARINE:** il sistema di Kaurava è seriamente compromesso: xeno ed eretici si annidano in ogni angolo del sistema, rendendolo compromesso ad un punto critico: il compito degli Space Marine è quello di epurare i mondi del sistema Kaurava, a qualunque costo. Anche la Guardia Imperiale potrebbe essere corrotta ormai, quindi non ha senso combattere affiancati.
- **CAVALIERI GRIGI:** la corruzione appesta il sistema di Kaurava come una malattia che deve essere estirpata al più presto. Un potente e pericoloso artefatto xeno è stato localizzato all'interno del sistema, e deve essere trovato per essere distrutto. Essendo la missione classificata di grado “Cremisi”, nessuno al di fuori dei più alti rappresentanti dell'Inquisizione devono sapere del passaggio degli Ordo sul pianeta: per questo non possono esserci alleanze con le altre fazioni imperiali: nessun testimone.
- **ELDAR OSCURI:** da una fenditura warp apertasi di recente, legioni e legioni di Eldar oscuri si sono riversate su Kaurava, con un unico scopo: catturare quanti più esseri possibili per farli schiavi, o per vederli morire tra atroci sofferenze e torture. È stato il sangue a richiamare questi pirati su Kaurava: il sangue, e così tanto se ne sta concentrando ora in questo sistema...
- **TIRANIDI:** una scheggia di una bioflotta è stata attirata su Kaurava per la grandissima quantità di bio-nutrimiento presente: ora il grosso della bioflotta si sta dirigendo verso il sistema, guidata dalla comunione psichica della mente alveare con la scheggia. Se tutta la flotta riuscirà ad arrivare, per le forme di vita sul sistema di Kaurava sarà la fine.
- **ANGELI OSCURI:** la cerchia interna della Roccia sembra aver individuato un gruppo consistente di caduti, accampati e sparsi nel sistema di Kaurava. Il contingente inviato dal gran maestro Azrael deve cercare i traditori, ed epurarli. La missione è top secret, è probabilmente il segreto più oscuro, nascosto

nei meandri più reconditi del Reclusiam su Caliban. Nessuna alleanza, è un compito riservato solo agli Angeli Oscuri.

- **ELDAR:** il risveglio dei Necron nel quadrante Kaurava ha riattivato le difese degli eldar esoditi che si vedono costretti a difendere i loro territori e la webway.

### **REGOLE SPECIALI DEI TERRITORI**

- **Difese Orbitali:** sofisticate armi contraeree martellano il nemico ogniqualvolta egli cerca di atterrare sul pianeta, abbattendo non solo i mezzi, ma anche il morale. Ogni unità avversaria vedrà il proprio valore di Disciplina ridotto di 1 (fino a un minimo di 1).
- **Giungle Assassine:** questo territorio è molto ostile per chiunque, e gli acquitrini melmosi sono pronti ad inghiottire qualunque stolto non faccia attenzione. Tutte le basi dei terreni ad area sono da considerarsi come terreni accidentati e pericolosi.
- **Insedamenti Imperiali:** il territorio ospita edifici di fattura imperiale, solidi e resistenti bastioni dentro ai quali trovare un riparo sicuro. Tutti gli edifici nella zona di schieramento del difensore danno un tiro copertura di 3+.
- **Tempesta di Detriti:** una nube di detriti orbita intorno al pianeta, oscurandone la fascia sottostante. Le partite giocate su questo territorio hanno sempre la regola speciale Combattimento Notturmo.
- **Sentieri sconosciuti:** in questo territorio, infiniti cunicoli si snodano tra le montagne. Chi ruba l'iniziativa, può riuscirci con un tiro di 4+, invece del solito 6+.
- **Lande del terrore:** orribili statue e raccapriccianti edifici si stagliano contro il cielo quasi sempre plumbeo di questo posto. Ogni unità avversaria vedrà il proprio valore di Disciplina ridotto di 1 (fino a un minimo di 1).
- **Foreste Rigogliose:** tutto il territorio è coperto da un unico manto verde, estremamente fitto ed esteso. Qualsiasi unità in campo aperto, si considera comunque godere di un tiro copertura di 5+.
- **Pianura Brulla:** questo territorio compatto e arido è l'ideale per uno scontro faccia a faccia, e da sicurezza a chi lo conosce, poiché egli saprà sfruttare le poche coperture per avvantaggiarsi sul nemico. Ogni unità alleata vedrà il proprio valore di Disciplina aumentato di 1 (fino ad un massimo di 10).
- **Residui Bellici:** al confine con altri pianeti, e perciò molto conteso, questo territorio ospita vari bastioni imperiali armati. Su questo territorio, 1d3 elementi scenici sono bastioni imperiali (seguono le regole dei Bastioni imperiali sul manuale 'Attacco Planetario').

### **CONQUISTA DEI PORTALI**

Di seguito è indicata la missione da giocare, nel caso sia in sfida il controllo di un portale.

**Acquisizione dell'obiettivo,** con 5 obiettivi. Tenerne la maggioranza per almeno 1 turno di gioco.

L'obiettivo principale dev'essere un Portale Warp Eldar (scenico appropriato), piazzato esattamente in mezzo al campo.

Schieramento: **Punta di lancia.**