

HORUS HERESY L.I.U.T. CAMPAIGN - FASE 1

MOLECH CONQUEST

Dopo Istvaan V le Legioni traditrici stanno muovendo verso il centro dell'Imperium, mentre le Legioni fedeli all'Imperatore si stanno radunando, pronte a vendicare i fratelli traditi su Istvaan V.

Horus lancia il suo attacco improvviso al sistema di Molech, pianeta a diversi anni luce dalla terra, ma punto strategico per poter iniziare un assalto in vasta scala a tutto l'Imperium.

Lo scontro tra i Traditori e i Lealisti si accende presto su Molech e non ha un attimo di tregua.

Ma la lotta fratricida in questo lontano angolo della galassia sembra stia per arrivare ad una fine: la conquista dei punti strategici di questo pianeta, ormai ridotto a cimitero, sarà la svolta decisiva che regalerà la vittoria ad una fazione e spalancherà ad essa le porte dell'intera Galassia...per metterla a ferro e fuoco o per difenderla strenuamente?



La Fase 1 della Campagna ha lo scopo di introdurre i giocatori al "sistema" campagna e avvicinarli alle regole e scenari aggiuntivi presenti sul volume IV, Horus Heresy: Conquest, lasciando allo stesso tempo ampia libertà di scelta e gioco. Molech Conquest getterà le basi narrative e regolistiche per la Fase 2 della Campagna, più ampia, complessa e dettagliata.

ARBITRI della CAMPAGNA: Alberto Mola (Taz) e Enrico Camponogara (Hippie)

STRUTTURA:

La Fase 1 della campagna segue le **regole Conquest Campaign System del Libro IV** (da pag.165 a pag. 175), con le seguenti specifiche:

- La War Zone è il pianeta Molech;
- gli **Strategic Objectives** sono **3**;
- i **Reserves Points** sono **5** per ciascuna fazione;
- le regole Wreckage of War (pag 206-207) possono essere usate solo se entrambi i contendenti sono d'accordo;
- **NON** vengono usate Regole Opzionali dalle pagine 208 e successive.

I giocatori sono divisi nelle due fazioni, Lealisti e Traditori, sulla base della Legione scelta per giocare la Campagna. Gli Arbitri selezioneranno il Warlord di ciascuna fazione, il cui Primarca sarà il Commander in Chief (vedi pag.174) dell'intera fazione. In caso di necessità sarà il Warlord ad avere l'ultima parola per la propria fazione.

In ogni turno di campagna è necessario giocare **almeno una partita**, seguendo questa modalità:

- nella "Mustering Phase" (vedi pag.169) la fazione che ha l'iniziativa manda un giocatore sfidante alla conquista di uno strategic objective a scelta. Lo sfidante sceglie anche il **TIPO di MISSIONE** da giocare (vedi dopo) e la **DATA** (entro 30gg dal tiro iniziativa) in cui giocare la sfida;
- a questo punto la fazione nemica sceglie un giocatore che accetta la sfida. I due contendenti scelgono punteggio a piacere. Se la partita non viene giocata oppure nessuno risponde alla sfida, la fazione sfidante guadagna automaticamente il Control Point sullo Strategic Objective (e il Reserves Points di fazione viene speso).

Gli altri giocatori possono continuare con il sistema di sfida (ovvero tocca alla fazione sfidata scegliere un giocatore sfidante), nella modalità descritta, ma se la sfida non è raccolta non ci sono conseguenze, né perdita di Reserves points. Possono però essere giocate al massimo 3 sfide per turno (3 sono gli obiettivi!). Oppure gli altri giocatori possono liberamente organizzarsi per intervenire come alleati nella partita principale o in altre partite (e quindi giocare 2vs2 o 3vs3), a piacimento.

In questo modo si privilegia la libertà di organizzazione in base a proprie esigenze/impegni, dando allo stesso tempo la possibilità di giocare a tutti, ma salvaguardando la continuità della campagna.

Il turno si conclude al termine delle partite fissate, o comunque entro 30gg dal tiro di iniziativa.

Il giocatore sfidante può scegliere di giocare una qualsiasi delle seguenti Missioni:

- Eternal War presenti sul Regolamento di Wh40k;
- Maelstrom of War sul Regolamento di Wh40k;
- Raid Mission a pag.176 del Libro IV, Horus Heresy: Conquest;
- City Fight a pag.190 del Libro IV, Horus Heresy: Conquest;

NB: questi ultimi due tipi di missioni hanno regole aggiuntive e tabelle di composizione di armata specifiche, che tuttavia ben si prestano allo spirito della campagna. Pertanto si consiglia a tutti i giocatori il loro utilizzo!

GLI STRATEGIC OBJECTIVES

I tre obiettivi, il cui possesso finale è lo scopo della campagna, sono:

1. MANUFACTORUM COMPLEX

Messo in piedi dall'Adeptus Mechanicum, una volta padrone di Molech, questo complesso giace ora in rovina in mezzo ad un cocente deserto, ma può rappresentare ancora un punto nevralgico per il rifornimento e l'equipaggiamento delle legioni.

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Broken Ruinscape a pag. 170 e quelle per il Manufactorum Complex a pag. 172;

2. FORTIFIED BASTION COMPLEX

Il controllo di questa linea difensiva, che giace erosa dal caldo e dai vapori delle armi chimiche, è fondamentale per proteggere l'avanzata delle legioni.

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Burning Desert a pag. 170 e quelle per il Fortified Bastion Complex a pag. 173;

3. MACRO WEAPONS BATTERY

Violenti venti chimici spazzano la regione dov'è installata una potente batteria bellica, costruita dall'Ordo Mechanicum, messa fuori uso da un duro bombardamento orbitale chiamato da Horus all'inizio della guerra su Molech. Ora che i venti mortali hanno placato la loro forza, sebbene non esauriti, è possibile rimettere in funzione queste armi...

Le partite per il controllo di questo obiettivo seguono le regole Ferocious Storm a pag. 170 e quelle per il Macro Weapons Battery a pag. 172;