



“ASTRA CARTOGRAPHICA”



CAMPAGNA NARRATIVA

VERSIONE 2.0

By Teowulf

1. OVERVIEW

ASTRA CARTOGRAPHICA è una CAMPAGNA NARRATIVA aperta a tutti i soci LIUT interessati.

2. STRUTTURA DELLA CAMPAGNA E DURATA

La CAMPAGNA NARRATIVA è pensata per essere portata avanti senza soluzione di continuità, andando ad incrementare le abilità del proprio KILL TEAM, in ogni STAGIONE.

Narrativamente, la storia è portata avanti dal TECHNICUS (ovvero colui che porta avanti la narrazione della CAMPAGNA, di stagione in stagione), in base all'esito delle varie partite.

2.1 STAGIONI

La CAMPAGNA NARRATIVA ha un sistema narrativo strutturato in STAGIONI, ognuna delle quali si svolge, indicativamente, in un arco di tempo che si aggira su MOLTI MESI per dare ai giocatori la possibilità di giocare al meglio.

2.2 INGAGGI

Ogni STAGIONE di cui si compone la CAMPAGNA NARRATIVA è composta da diversi INGAGGI.

Ogni INGAGGIO è, di fatto, una partita fra due avversari che si gioca in associazione. Gli INGAGGI rappresentano momenti diversi della storia e portano avanti la narrativa e l'azione. Si intendono accadere in momenti diversi della storia, non meglio precisati ma in successione fra loro.

2.3 PUNTEGGIO

La CAMPAGNA NARRATIVA garantisce tre differenti tipi di punteggio:

- PUNTI FAZIONE
- PUNTI CAMPAGNA
- PUNTI NARRAZIONE

Gli INGAGGI fanno guadagnare PUNTI FAZIONE alla FAZIONE di appartenenza dei giocatori e PUNTI CAMPAGNA ai giocatori (vedi sotto).

I report di battaglia e le storie scritte su Discord fanno guadagnare PUNTI NARRAZIONE ai giocatori.

2.4 CONCLUSIONE E VITTORIA

Al termine di ogni STAGIONE della CAMPAGNA NARRATIVA:

- La FAZIONE con il maggior numero di OBIETTIVI RAGGIUNTI è dichiarata VINCITRICE. Tutti i giocatori appartenenti a quella FAZIONE ricevono una ricompensa per la STAGIONE successiva
- I giocatori di ogni FAZIONE con il maggior numero di PUNTI CAMPAGNA sono dichiarati VINCITORI e ricevono una ricompensa per la STAGIONE successiva
- Il giocatore con il maggior numero di PUNTI NARRAZIONE è dichiarato VINCITORE e riceve una ricompensa per la STAGIONE successiva

Per poter ricevere una ricompensa è necessario aver giocato almeno 4 partite.

3. FAZIONI

Le FAZIONI della CAMPAGNA NARRATIVA sono tre:

- IMPERIUM: la potenza che governa la Galassia sotto l'egida dell'Imperatore
- XENO: raccoglie al suo interno tutto ciò che non è umano o appartenga all'Imperium
- CHAOS: le forze del Chaos vomitate dal Warp che infestano la Galassia

4. ISCRIZIONE E FAZIONI

La CAMPAGNA NARRATIVA è aperta a tutti i soci LIUT.

È possibile iscriversi alla CAMPAGNA in ogni momento, durante una qualsiasi STAGIONE.

Per partecipare basta contattare il TECHNICUS ed indicare una delle FAZIONI cui si vuole aderire (IMPERIUM, XENO o CHAOS) e il Kill Team che si intende utilizzare.

Sono ammessi Kill Team anche già utilizzati in altre campagne, per dare profondità alla CAMPAGNA NARRATIVA.

4.1 ISCRIZIONE STANDARD

Questo primo tipo di iscrizione è quella in cui i giocatori sono invitati ad aderire ad una sola FAZIONE e restare fedele a quella scelta per tutta la durata di una STAGIONE.

Permette, tuttavia, ad un giocatore di introdurre Kill Team differenti in CAMPAGNA, a patto che tutti aderiscano alla stessa FAZIONE.

Questa modalità garantisce PUNTI FAZIONE e PUNTI CAMPAGNA.

4.2 ISCRIZIONE CROSS

Questo secondo tipo di iscrizione è pensato per permettere ai giocatori che lo desiderino di giocare (e provare) differenti Kill Team appartenenti a fazioni diverse.

In questo caso, i giocatori che intendono schierare in CAMPAGNA Kill Team appartenenti a FAZIONI differenti devono scegliere, al momento dell'iscrizione, la FAZIONE PRIMARIA di appartenenza.

Questa modalità garantisce:

- PUNTI FAZIONE e PUNTI CAMPAGNA ai giocatori che vincono una battaglia utilizzando un Kill Team che appartiene alla propria FAZIONE PRIMARIA
- PUNTI CAMPAGNA ai giocatori che vincono una battaglia utilizzando un Kill Team che non appartiene alla propria FAZIONE PRIMARIA

5. GESTIONE

5.1 ORGANIZZAZIONE

Dal momento in cui la CAMPAGNA NARRATIVA inizia, i giocatori possono organizzare man mano, in autonomia, i vari scontri per i vari INGAGGI. Non c'è limite al numero di INGAGGI che possono essere giocati.

I giocatori sono incoraggiati ad organizzare INGAGGI anche in base alle loro preferenze o amicizie, mettendo al corrente il TECHNICUS di quanto organizzato.

5.2 SCENARI E CAMPAGNA

Il concetto chiave di questa CAMPAGNA NARRATIVA è che, indipendentemente dallo scenario utilizzato per un INGAGGIO, si considererà ognuno di questi come propedeutico all'avanzamento della STAGIONE in corso della CAMPAGNA, con le forze dell'IMPERIUM, XENO e CHAOS che cercano di ottenere un risultato e quelle loro avversarie che cercano di ostacolarle, a seconda della narrazione.

5.3 IMPATTI E CONSEGUENZE

Ogni INGAGGIO produrrà, inevitabilmente, delle conseguenze che impatteranno sull'universo narrativo della CAMPAGNA NARRATIVA.

Ad ogni INGAGGIO conclusa, il TECHNICUS provvederà dunque ad aggiornare la situazione nello spaccato geo-politico e di potere, informando tutti i giocatori partecipanti alla CAMPAGNA NARRATIVA della nuova situazione.

Come conseguenza, quindi, ogni INGAGGIO terrà conto degli effetti degli INGAGGI precedenti.

5.4 AVANZAMENTO CAMPAGNA

La CAMPAGNA NARRATIVA, STAGIONE dopo STAGIONE, avanza sotto la spinta narrativa del TECHNICUS, attraverso il DISCORD ufficiale LIUT, nei canali dedicati a KILL TEAM.

6. INGAGGI

Come già scritto in altre sezioni di questo Regolamento, le tre FAZIONI coinvolte (IMPERIUM, XENO e CHAOS) sono in continua lotta fra loro per raggiungere i loro obiettivi. Per questo motivo, di norma, ogni INGAGGIO vede scontrarsi un Kill Team di una FAZIONE con un Kill Team di un'altra FAZIONE.

Tuttavia, è possibile, per la natura labile e frammentaria della geo-politica del contesto narrativo, che alcune volte due Kill Team della stessa FAZIONE siano coinvolti in un INGAGGIO. Anche questa situazione è lecita, ai fini della CAMPAGNA NARRATIVA.

Esistono, dunque, per questa CAMPAGNA NARRATIVA, due differenti tipi di ingaggi possibili, come descritto di seguito.

6.1 SCONTRO EPICO

In uno SCONTRO EPICO, i due giocatori appartengono a due FAZIONI rivali. Pertanto, lo scontro nella KILL ZONE porta un grande vantaggio tattico e strategico alla FAZIONE vincitrice e l'esito, una volta comunicato al TECHNICUS, produce un importante effetto sulla narrazione della CAMPAGNA NARRATIVA stessa.

Ogni INGAGGIO di questo tipo, quando completato, garantisce:

- UN PUNTO FAZIONE alla FAZIONE del giocatore vincitore
- UN PUNTO CAMPAGNA al giocatore vincitore

Uno SCONTRO EPICO garantisce esperienza ai Kill Team coinvolti nell'INGAGGIO e la loro progressione nella CAMPAGNA NARRATIVA.

6.2 SCHERMAGLIA

In una SCHERMAGLIA, i due giocatori appartengono alla stessa FAZIONE. Pertanto, lo scontro nella KILL ZONE è da intendersi come una sorta di temporaneo fraintendimento per le forze della stessa FAZIONE o una sorta di temporanea presa di posizione in cerca di supremazia effimera in fase strategica.

Questo tipo di INGAGGIO non porta alcun un vantaggio tattico e strategico alla FAZIONE vincitrice e l'esito, una volta comunicato al TECHNICUS, produce un risibile effetto sulla narrazione della CAMPAGNA NARRATIVA.

Ogni INGAGGIO di questo tipo, quando completato, garantisce:

- UN PUNTO CAMPAGNA al giocatore vincitore

Una SCHERMAGLIA garantisce esperienza ai Kill Team coinvolti nell'INGAGGIO e la loro progressione nella CAMPAGNA NARRATIVA.

7. CONCLUSIONE STAGIONE

Una STAGIONE termina quando, narrativamente, tutti gli OBIETTIVI DI STAGIONE (solitamente tre e consequenziali) sono stati raggiunti.

Un obiettivo si considerare raggiunto se:

- Una FAZIONE arriva a 8 PUNTI FAZIONE
- Una FAZIONE distacca le altre FAZIONI di almeno 5 PUNTI FAZIONE

Ogni volta che un obiettivo è raggiunto, per quella STAGIONE un nuovo obiettivo è attivato e deve essere raggiunto.

Al termine della STAGIONE, la FAZIONE che ha raggiunto più obiettivi è dichiarata vincitrice.

8. INIZIO DI UNA NUOVA STAGIONE

La CAMPAGNA NARRATIVA è, come già scritto, strutturata in STAGIONI pertanto, al termine di una STAGIONE, i giocatori iscritti possono continuare la CAMPAGNA giocando un'altra STAGIONE con i propri Kill Team.

Nel passaggio da una STAGIONE ad un'altra, dunque, i giocatori iscritti alla CAMPAGNA NARRATIVA possono, se lo desiderano, confermare i propri Kill Team per poter continuare a giocare le avventure.

Ovviamente, essendo questa una CAMPAGNA ETERNA, è necessario che vi siano delle regole per ovviare all'inevitabile barriera all'ingresso di nuovi giocatori che si troverebbero di fronte Kill Team decisamente più forti e potenti rispetto a Kill Team appena introdotti.

Per questo motivo esistono due meccanismi cui i Kill Team sono soggetti.

8.1 ROTAZIONE TATTICA

Per confermare un Kill Team esistente per la STAGIONE successiva, i giocatori devono sottostare alle seguenti limitazioni imposte dalla ROTAZIONE TATTICA della propria FAZIONE, che ridistribuisce le unità militari a proprio insindacabile ed imperscrutabile giudizio:

- **Percentuale di riconferma:** solo una percentuale di operativi può essere riconfermata da una STAGIONE all'altra. La percentuale varia a seconda della dimensione del roster del Kill Team (vedi sotto). Gli operativi riconfermati conservano tutte le loro statistiche e caratteristiche (battle honor, battle scar, rango, esperienza, etc.)
- **Nuove leve:** gli operativi non riconfermati da una STAGIONE all'altra possono essere sostituiti con operativi dello stesso tipo a costo zero (battle honor, battle scar, rango, esperienza, etc. sono resettati ai valori iniziali)
- **Requisition Points:** un massimo di 5RP si possono portare da una STAGIONE all'altra
- **Asset e Scorte:** nessuna limitazione
- **Spec Ops:** il giocatore può decidere di abbandonare l'attuale Spec Op per attivarne un'altra

La percentuale di riconferma è calcolata sul numero di operativi, **arrotondato per difetto** (il numero è quello indicato nelle regole per la composizione di un nuovo Kill Team di quel tipo), secondo quanto segue:

- Fino a 8 operativi: 55% degli operativi
- Fino a 10 operativi: 45% degli operativi
- Oltre: 35% degli operativi

8.2 REQUISIZIONE STRATEGICA

Per introdurre un nuovo Kill Team per una STAGIONE, i giocatori hanno a disposizione un pacchetto di bonus da assegnare agli operativi del loro nuovo roster, così da ridurre l'ipotetico svantaggio iniziale in cui si troverebbero rispetto a Kill Team che abbiano già partecipato ad altre stagioni.

La Requisizione Strategica si compone di alcuni pacchetti di opzioni, selezionabili al momento dell'iscrizione di nuovo Kill Team. Nel dettaglio:

- **Arsenium Vindex:** Il Kill Team dispone di +12XP (massimo +6XP ad operativo)
- **Aegis Defensio:** Il Kill Team dispone di +6XP e +1RP
- **Praecisionis Masterium:** Il Kill Team dispone di +4XP e +1 Equipaggiamento Raro (ranged)
- **Ingenium Technologica:** Il Kill Team dispone di +1RP e +1 Asset Capacity
- **Fortuna Divina:** Il Kill Team dispone di +2RP

9. INFOPACK

La CAMPAGNA NARRATIVA ASTRA CARTOGRAPHICA utilizza il seguente Infopack.

9.1 REGOLE

Sono ammesse tutte le pubblicazioni di Kill Team finora disponibili, tutte le regole presenti sui White Dwarf e tutte le FAQ.

9.2 KILL TEAM

Sono ammessi tutti i Kill Team finora disponibili.

10. TEMPLATES

La CAMPAGNA NARRATIVA utilizza dei template online per tenere traccia dei Kill Team dei giocatori, l'esperienza degli operativi, le loro abilità, gli asset e quant'altro.

I template sono scaricabili dal sito web della CAMPAGNA NARRATIVA.

11. SCENARI

La CAMPAGNA NARRATIVA utilizza tutti gli scenari pubblicati.

I giocatori sono invitati ad introdurne di personalizzati.

12. PLOT TWIST

I PLOT TWIST sono momenti chiave della CAMPAGNA NARRATIVA ASTRA CARTOGRAPHICA e saranno introdotti dal TECHNICUS a suo insindacabile giudizio per far procedere la narrazione in maniera particolare rispetto al solito, coinvolgendo i giocatori in qualcosa di particolare.

Quando un PLOT TWIST è dichiarato dal TECHINCUS, i giocatori saranno invitati a giocare nella loro prossima partita uno SCENARIO CUSTOM.

12.1 SCENARI CUSTOM

Gli SCENARI CUSTOM sono scenari pensati appositamente per essere giocati durante un PLOT TWIST della CAMPAGNA NARRATIVA ASTRA CARTOGRAPHICA e hanno tutte le caratteristiche tipiche di uno scenario ufficiale.

Ogni SCENARIO CUSTOM è disegnato, inoltre, per permettere agli operativi dei Kill Team coinvolti di effettuare delle AZIONI CUSTOM di missione specifiche per quello scenario e, solitamente, legate al PLOT TWIST che ha scatenato lo SCENARIO CUSTOM.

12.2 AZIONI CUSTOM

Le AZIONI CUSTOM di missione sono generalmente delle azioni specifiche in vigore in uno SCENARIO CUSTOM (giocato durante un PLOT TWIST).

Tuttavia, è possibile che durante la CAMPAGNA NARRATIVA il TECHNICUS dia facoltà agli operativi dei Kill Team di effettuare delle AZIONI CUSTOM di missione anche durante un INGAGGIO standard (al di fuori di uno SCENARIO CUSTOM di un PLOT TWIST).

13. RICOMPENSE

Come già descritto, al termine di ogni STAGIONE della CAMPAGNA NARRATIVA i giocatori possono ricevere delle ricompense per la STAGIONE successiva.

Le ricompense possono essere di natura differente (Punti esperienza, Punti Requisizione, Assets, Equipaggiamenti Rari, etc...) e sono assegnati dal TECHNICUS ai vari giocatori che possono utilizzarli per i loro KILL TEAM.

14. CONFLITTI NARRATIVI

In qualsiasi momento, qualsiasi conflitto narrativo prodotto da un particolare INGAGGIO, sarà risolto dal TECHNICUS a suo insindacabile giudizio.

Il TECHNICUS, inoltre, tiene in conto la propagazione della narrazione all'interno della CAMPAGNA NARRATIVA come primo metro di giudizio, cercando sempre e comunque di risolvere il conflitto nella maniera più trasparente e bilanciata possibile.