

Le associazioni Bivacco Mantova-Vicenza-Verona assieme all'Ordo Scaligero, Legio Placentia, 3Emme Modena, Mutina 40k, Lucca Bunker Brothers, Amici del Cinghiale, E-Team, Ludic Incoming e Gilda della Torre sono liete di informarvi che Imperial Battles ritornerà sui tavoli nel fantastico scenario di PLAY "Festival del Gioco" a Modena il 5 e 6 aprile 2014.

<http://play-modena.it/>

Cos'è l' IMPERIAL BATTLES ?

L'Imperial Battles è prima di tutto una campagna narrativa ambientata nell'universo di Warhammer 40.000.

Cosa importante, lo sviluppo della storia viene scritta durante le partite dai giocatori stessi grazie al risultato delle loro battaglie.

Le partite giocate rappresentano le fasi salienti e conclusive di un periodo di guerra in una determinata zona della galassia.

Tutte le battaglie si svolgono nei luoghi principali e cruciali per decidere il destino di quella guerra.

Al termine delle partite, vedendo quali obiettivi si sono raggiunti e raccogliendo un report dai tavoli, si vedrà come gli eventi di quest'anno influenzeranno l'edizione successiva.

Creando questa manifestazione cerchiamo anche di creare una collaborazione tra le varie associazioni e tra i vari gruppi di gioco sparsi per tutta Italia, un ringraziamento particolare all'Associazione Warp (TN) a Daniele e Ivan che hanno creato questo evento e trasmesso a noi pazzi questa insana passione.

Vanno ricordate ancora un paio di cose: Imperial Battles non prevede la figura dell'arbitro. Durante l'evento vi saranno degli organizzatori che si occuperanno della logistica, dei risultati e della spiegazione delle missioni ma non si occuperanno mai dei diverbi sulle regole o altro. Le dispute sulle regole e sulle situazioni di gioco dovranno essere quindi le più contenute possibile e se dopo un civile scontro di opinioni non si arriverà a una soluzione ricordatevi sempre della regola del 4+.

La decisione di non introdurre nessun arbitro è stata presa per il fatto che in questa manifestazione quello che è veramente importante è lo spirito di gruppo e di amicizia.

La manifestazione non mette in palio nessun premio importante: questo è per far capire che il gioco di Warhammer 40.000 è un gioco d'incontro, dove la gente con la scusa di una passione comune ha l'occasione di conoscere nuove persone.

Se sentite di non avere lo spirito giusto per partecipare a questa manifestazione non pensateci due volte e rimanete a casa.

Dopo questa lunga ma dovuta premessa, se siete interessati a questo nuovo modo di giocare, assieme ad altri appassionati del vostro gioco preferito, non vi resta che iscrivervi portando il vostro esercito dipinto (sì esatto avete capito bene dovete portare l'esercito colorato)

Con questa edizione troverete vari formati di gioco in modo che anche chi non ha un esercito da apocalisse (dipinto) possa comunque dare il proprio contributo a questa epica battaglia.

L'evento si svolgerà in due giornate quello che vi chiedo adesso e di darmi una prescrizione in modo da avere un feedback per preparare al meglio le varie location di gioco, nelle risposte indicatemi l'esercito con cui parteciperete ed il formato in punti con anche la disponibilità di giocare il sabato o la domenica oppure se siete degli incalliti esaltati del 40k tutti e due i giorni. Ricordatevi che anche le più piccole schermaglie combattute il giorno prima potrebbero dare degli sviluppi ai vostri alleati che combatteranno il giorno successivo.

P.s. ringrazio sin da ora Mimmo e tutti i ragazzi del 3emme di Modena che ogni anno si sbattono per organizzare PLAY

APOCALISSE HORUS HERESY 30K

Siamo inoltre lieti di annunciare una nuova collaborazione con i ragazzi di Mutina 40k ed il "mostro sacro" del 30k, Pai Mei, colui che organizzava apocalissi pre-eresia molti anni prima che ForgeWorld ci regalasse gli splendidi libri della Horus Heresy. Ci troverete nella medesima location, fianco a fianco...

THE OLD WORLD CHRONICLES

Grazie alla collaborazione con i ragazzi di Ludic Incoming da Roma quest'anno porteremo l'Apocalisse anche nel fantasy!!! Potrete ammirare e partecipare all'incipit della campagna narrativa Old World Chronicles combattendo sullo splendido tavolo che hanno portato all'ultimo Games Day Italiano per la Table Competition! Anche loro saranno nella medesima location, fianco a fianco....

APOCALISSE 40K, PARTITE CON MISSIONI "STANDARD", KILL TEAM

REGOLE GENERALI:

- Si usano il manuale base, quello di Apocalisse ed i manuali di Imperial Armour. Dove specificato Stronghold.
- le regole dell'Intervento Divino sono attribuite a discrezione dell'Organizzazione
- le Risorse Strategiche sono attribuite dall'Organizzazione in base alle missioni
- NON si usano le Tabelle dei Disastri Naturali
- Unità Alto Comando e le armi a forza D sono limitate in base punteggi e missioni (verrà specificato di seguito, missione per missione)

SUB-SETTORE CHINCARE-CHINCARE:

(prequel)Chinchare è un planetoido con un'orbita a forma di otto attorno ad una stella binaria. Un tempo patria della creatura del caos nota come Lith, formata dai corpi fusi dei pellegrini sbarcati sul pianeta per venerare l'empia creatura cristallina. Lith acquisita forma fisica venne in seguito distrutta dall'Inquisitore Eisenhorn e dal Magos Bure. Tuttavia i cristalli che formavano inizialmente il corpo del demone erano ancora carichi di energie psioniche, queste emissioni attirarono verso il pianeta alcune flotte schegge tiranidi come un faro nella notte. Al capitolo dei Lupi Siderali fu chiesto di intercettare la bioflotta ed annientare ogni potenziale residuo della creatura Lith.

Dopo sanguinosi combattimenti sotterranei il branco di Lupi guidato dal possente Ulfir cancellò completamente la presenza xenos dalle grotte del pianeta. Alla partenza del branco furono ordinate ulteriori investigazioni per ritrovare i cristalli e distruggerli completamente, navi dell'inquisizione inviate da Titano arrivarono nel sistema per portare aiuto alle ricerche. Nelle profondità del pianeta però i cristalli stavano entrando in risonanza tra di loro, creando una fessura warp in contatto diretto con i regni demoniaci, arcane energie si liberarono dai cristalli che un tempo costituivano il corpo del demone e già i primi cambiamenti si stanno manifestando nel mondo reale, le leggi della fisica vennero sempre meno e sempre più porzioni di grotta mutarono secondo i piani di oscure divinità che assaporano nuovi domini da conquistare. Forze congiunte di Cavalieri Grigi, Guardia Imperiale, Angeli Sanguinari e Lupi Siderali furono inviate sul pianeta per epurare le antiche miniere.

(oggi)La Crociata Chinchare si è dimostrata un fallimento colossale... Quelle che un tempo erano le grotte di Chinchare oggi sono un'estensione dei regni demoniaci del warp. Ogni patrono si è ritagliato il proprio dominio in un'affannosa guerra di espansione sul piano fisico, lo stesso planetoido sta subendo drastiche trasformazioni ai limiti della fisica e presto diverrà di fatto un mondo demoniaco.

SETTORE AGRIPPINA-FORMICAI O CAPERNICA

(prequel)Situato sul pianeta di Agrippina il formicaio Capernica fa parte dell'intricata rete urbana che ricopre il pianeta costituita da infrastrutture industriali, condotte, miniere, impianti di lavorazione, raffinerie e cattedrali manifactorum dedicate alla produzione di materie prime per il fronte Cadiano. Il controllo di un centro di produzione di questa portata è

fondamentale per garantire un costante flusso di rinforzi a Cadia. Il primo assalto in massa dalle forze di Kossolax il Ripudiato furono fermate dall'intervento di quattro compagne di Angeli Sanguinari. Ma oscure trame di Cypher hanno fatto pesare l'ago della bilancia ed il sistema è crollato nel caos e nell'anarchia. Il formicaio Capernica dopo una disperata battaglia è caduto in possesso alle forze del Caos, un manipolo di Angeli Caduti coadiuvato da unità di Guardia Imperiale Rinnegata, Berserker e un culto di Genoraptor ha preso il completo controllo delle strutture di produzione, chi ebbe la sfortuna di sopravvivere alla battaglia è attualmente sacrificato nelle forge demoniache che gli Artefici del Warp stanno erigendo, corrompendo le strutture industriali imperiali. Al loro interno macchine dalle sembianze demoniache emergono dal metallo fuso delle colate, vincolate al servizio nel mondo reale da rituali corrotti, l'intero formicaio ora risuona delle urla della popolazione mandata in sacrificio negli altiforni. Intanto i cieli del formicaio sono solcati dagli Heldrake che stanno costruendo i propri posatoi sui pinnacoli del formicaio, mentre negli hangar interni sempre più mezzi di morte si stanno ammassando pronti per la guerra su vasta scala.

La Roccia degli Angeli Oscuri fu avvertita della presenza dei Caduti su Capernica ed il capitolo inviò repentinamente ingenti forze facendo rotta per il pianeta. L'intero capitolo entrò in fase di mobilitazione generale per la più grande caccia che si sia mai vista dai tempi dell'eresia di Horus, nel Reclusium i Cappellani Interrogatori si raccolsero in preghiera intonando le litanie dell'odio mentre sgranavano il rosario di perle nere, armi e stendardi vennero spolverati mentre venerabili Dreadnought assopiti da tempo furono portati allo stato di veglia pronti alla battaglia.

(oggi): Attualmente il Formicaio Capernica è una zona di guerra devastata dai continui capovolgimenti di fronte tra le forze imperiali e le forze del caos, il Capitolo dei Magli dell'Imperatore ha stabilito una solida testa di ponte cancellando ogni opponente che incontrava sulla strada (a pacconate), i prossimi attacchi saranno rivolti alle forge demoniache per interrompere i rifornimenti di costrutti demoniaci che si riversano sul fronte. Lupi Siderali ed Angeli Oscuri hanno fatto la loro parte nella battaglia portando onore e gloria al rispettivo capitolo, l'unico screzio è stato il momento dell'assalto finale alla Torre di Khorne, quando una carica piazzata da un esploratore dei Lupi Siderali Manolyjrr "la Volpe di Fenris" sul fianco del veicolo ha dato luogo ad una devastante esplosione apocalittica che ha coinvolto buona parte dell'Ala della Morte appena teletrasportatasi in zona. I dissapori tra i due capitoli Astartes sono noti da molti secoli e le incomprensioni e peggio ancora la manza di collaborazione reciproca portano spesso a conflitti sul campo rinnovando l'antica faida.

SETTORE AGRIPPINA-CHAEROS

(prequel)Il settore Agripinaa, uno dei sistemi cardine per il controllo dell'Occhio del Terrore fu colpito duramente dalla Piaga di Nurgle portata dalla Terminus Est e la sua flotta.

In breve tempo orde di cadaveri putrescenti riemersero dalle fosse comuni spinti dalla sola, primitiva brama di aggredire altri umani per cibarsene. Il pianeta Chaeros era ormai considerato perduto sotto la piaga e venne presa la decisione: EXTERMINATUS. Durante l'evacuazione dei militari e degli ufficiali dal pianeta, il capitano Xavier della marina imperiale rimase intrappolato tra le macerie, unico superstite della sua squadra. Portatore di importanti informazioni per le manovre navali in tutto il settore, si decise di inviare una task force al suo recupero. Solo una decina di soldati riuscirono ad arrivare a breve distanza dall'obbiettivo..

MONDI SENTINELLA -HYDRA CORDATUS:

(prequel)Il Sistema di Hydra Cordatus è un'insieme di mondi devastati rimasti in quarantena per molti secoli in seguito alla scoperta di xenomanufatti sepolti sotto la superficie. Si sospetta che la loro natura possa essere analoga a quella delle colonne monolitiche nere rinvenute su Cadia. Il vascello dei Magli dell'Imperatore "Justitia Fides" scomparve dopo il mancato arrivo presso il porto Hydraphur in seguito ad un salto warp effettuato da Hydra Cordatus..... ora dopo due secoli una nuova spedizione del capitolo è stata inviata per investigare e fare luce sulla scomparsa della Justitia Fides. Appena arrivati nel sistema però i Magli dell'Imperatore si resero conto che le forze del caos avevano già anticipato le loro mosse costituendo una testa di ponte sul pianeta. Il motivo della loro presenza restò inizialmente un mistero, nondimeno i Magli si apprestarono per uno sbarco in forze sulla superficie e combattere i fratelli marine traditori. La battaglia in corso da un anno non vede ancora una fazione emergere come vittoriosa, atti di grande eroismo sono stati compiuti dai Magli dell'Imperatore per contrastare le forze di Abaddon nei vari teatri di guerra ma i Marine del Caos sono determinati quanto i loro fratelli lealisti a non cedere terreno e non concederanno nessuna pietà ai prigionieri presi

sul campo. Questa situazione rende entrambe le fazioni determinate a raggiungere la vittoria finale anche a costo di grandi sacrifici di mezzi e uomini.

Intanto dei costrutti meccanici in seguito identificati come Cryptek emergono da un portale di energia alla base degli xenomanufatti ed osservano i campi di battaglia con fredda indifferenza.

(oggi) La situazione su Hydra Cordatus sta raggiungendo un pericoloso punto di non ritorno, il risveglio dei necron ha portato uno sbilanciamento delle forze in campo dato che sia i marines del caos che le forze astartes sono nettamente in difficoltà a causa delle pesanti perdite subite in questi anni di conflitti, mentre dai portali alla base degli xenomanufatti sempre più forze necron fanno ingresso sul pianeta...

Abbadon stesso sarebbe tentato di usare la Planet Killer per cancellare il pianeta piuttosto che lasciarlo in mano ai necron, ma ci sono troppi interessi in gioco, il segreto delle colonne monolitiche deve essere conquistato dalle forze del caos. Sulle rovine di Tor Christo, l'antica fortezza dell'Adeptus Mechanicus la cui esistenza era un segreto celato al resto dell'Imperium, i Guerrieri di Ferro hanno eretto un'empia parodia della cittadella. L'immensa fortificazione è in piena attività, ordini impartiti direttamente dal Distruttore impongono che ulteriori ritirate non verranno più tollerate, i condottieri che si dimostreranno incapaci di ottemperare ad un così semplice ordine ne dovranno rispondere direttamente ad Abbadon stesso sulla nave ammiraglia.

La battaglia è prossima è la Cittadella si appresta a sostenere l'assedio delle forze nemiche...

MONDI SENTINELLA -HYDRA XYLON:

Facente parte del sistema Hydra Cordatus, questo sterile pianeta morto fu usato fin dai tempi dell'Eresia di Horus come poligono di tiro e test per le armi forgiate dal Mechanicus nella fortezza-forgia di Tor Christo su Cordatus. Poco più di un deserto butterato da crateri e formazioni rocciose consumate dai secoli, fino ad oggi questo posto dimenticato non ha mai avuto alcuna importanza per l'Imperium.

Stazioni di monitoraggio del Mechanicus segnalano però una recente alterazione dei dati raccolti sul pianeta nonché attività anomale non specificate nello spazio aereo del pianeta morto.

SETTORE BELIS CORONA-SUBIACO DIABLO

(prequel)Passati i Venti della Piaga di Nurgle e ridotto il pianeta ad un Mondo Morto, l'Imperium rivolse qui nuove attenzioni. Subiaco Diablo, pianeta del sistema Belis Corona aveva recentemente inviato numerose richieste d'aiuto per rinforzare la locale Forza di Difesa Planetaria e le truppe sopravvissute del 412° e 616° cadiano presso lo Spaziporto Epsilon. Una Waaagh di orchi attirata dalla promessa di una battaglia senza fine in prossimità dell'Occhio del Terrore sbarcò sul pianeta per razzare materie prime e saggiare le tanto decantate difese del "Cancello Cadiano". Subiaco Diablo è troppo vicino al porto spaziale di Belis Corona, ed è imperativo che questo settore di spazio resti libero fino a quando l'Ammiraglio Quarren non avrà riorganizzato la Marina Imperiale per contrattaccare la flotta di Abbadon. La Zanna ha inviato due rami in missione di soccorso al pianeta. Dagli ultimi rapporti della Navis Nobilitae si riscontrarono dei nuovi vascelli in avvicinamento al sistema, una prima indagine condotta sulla forma delle navi le avrebbe identificate come appartenente alla razza TAU ma è improbabile che le loro navi si spingano così lontano dal loro sistema maggiori indagini furono rapidamente approntate....

Dei due rami inviati dalla Zanna solo due Lupi erano sopravvissuti alla battaglia contro l'orda verde ed i Tau, i superstiti recuperati dai sacerdoti del lupo vengono curati dalle ferite e portati al cospetto di Logan Grimnar sulla Zanna, il Grande Lupo ascolta il rapporto dei due sopravvissuti con sguardo gelido durante il quale stringe con sempre più forza l'elsa dell'ascia Morkai, al termine del rapporto i due sopravvissuti pronunciano i giuramenti di vendetta dei Lupi Solitari con l'incisione dei caduti sulle asce del gelo che i due adesso porteranno con sé nella caccia per riconquistare il proprio onore all'intero del capitolo. Logan Grimnar preso atto della grave situazione del cancello cadiano riuni i propri guerrieri nella grande sala della Zanna e annuncia la nuova Grande Caccia per liberare Cadia a cui prenderà parte personalmente.

L'etero guardò pensieroso l'oloproiettore sulla plancia di comando della nave classe Custodian, la rappresentazione

della mappatura stellare non poteva sbagliare erano dalla parte opposta della galassia, il collaudo dei nuovi motori sviluppati dalla casta della terra erano andati oltre le più rosee previsioni, la Shan'Al Tau sotto il suo comando aveva dato dimostrazione di grande efficienza sulla superficie del pianeta dando il colpo di grazia ai marine già fiaccati dall'orda verde.

Intanto sulla superficie del pianeta i mek orki procedettero al saccheggio di quanto rimasto sul campo di battaglia, la notizia della grande battaglia avvenuta su Subiaco Diablo fece il giro dei vari Kapiguerra dando origine ad una Waaaagh di proporzioni sempre più grandi, ora l'Imperium doveva affrontare un nuovo fronte di guerra che non può essere ignorato .

La popolazione orkezka del pianeta crebbe in modo esponenziale, fu eretta un'enorme insediamento di lamiera e rottami, edifici e officine dove si producevano kamion, zpara, lattine azzazzine e quantità astronomiche del più disparato materiale bellico.

I Tau grazie agli sforzi della casta dell'acqua strinsero un'alleanza con gli umani, una potenza di fuoco in grado di radere al suolo un'intero formicaio imperiale viene scatenato sulla Mek Town. L'orda del Zupremo Kapoguerra Grimkull fu quasi annichita e le forze dell'alleanza Imperium-Tau strinsero d'assedio la città fin sotto le mura infiltrandosi all'interno della baraccopoli con attacchi chirurgici. Solo l'arrivo tempestivo di altri Klan orkezki fermò la disfatta totale ricacciando gli invasori al di fuori delle mura. Ferito dopo un combattimento corpo a corpo con il leader Tau, il Zupremo Kapoguerra fu affrontato dagli altri Kapi orki e rapidamente "messo a tacere" in un'epocale rissa tra Kapiguerra.

(oggi)La Mek Town è in continua attività, alte ciminiere riversano nel cielo nere nubi e dalle officine nuove creazioni orkezke stanno venendo assemblate, i Kapi orki sono in fermento per l'imminente battaglia con la guardia imperiale sbarcata in forza per riconquistare il pianeta. La battaglia infuria e per gli orki questo pianeta è quanto di più vicino la loro concezione di paradiso in terra, una guerra senza fine. Manca però loro una guida, un Kapoguerra che riunisca i Klan sotto un'unica bandiera. Senza di esso, l'enorme orda verde è un bersaglio disorganizzato e semplice da sconfiggere per l'Imperium.

Nel continente meridionale, la Piaga che si pensava debellata continua a mietere vittime ed i morti continuano a camminare sulla terra...

SETTORE BELIS CORONA-BELISIMAR

(prequel)Belisimar è un mondo-giardino, un parco giochi per la nobiltà dell'Imperium. Si tratta di un luogo di una bellezza naturale stupefacente e la sua popolazione era dedita a coccolare gli importanti visitatori Imperiali che spesso ricevono, come i membri di importanti Navis Nobilitae, Governatori Planetari, importanti funzionari dell'Ecclesiarchia come Confessori e Cardinali, Ufficiali Imperiali, Rogue Trader.

A discapito della sua vicinanza all'Occhio del terrore, Belisimar è sempre stato un luogo sicuro, protetto dalle flotte ormeggiate negli spaziorporti di Belis Corona. All'inizio della Tredicesima Crociata tra la popolazione del pianeta si è diffuso il blasfemo Culto della Fine dei Tempi costringendo un massiccio intervento degli Adeptus Arbitres per mantenere l'ordine. Durante i sanguinosi scontri la magnifica Cattedrale di San Basilius, il Santo Imperiale che guidò la Crociata Abissale all'interno dell'Occhio del Terrore, fu rasa al suolo e profanata.

In seguito a segnalazioni da parte delle stazioni di monitoraggio in orbita attorno all'arido Malusoir riguardanti la presenza elementi delle flotte Eldar e Caotiche, dai docks di Belis Corona furono tempestivamente inviate truppe di rinforzo per proteggere l'aristocrazia di Belisimar. Mentre su buona parte del pianeta le truppe inviate hanno eseguito operazioni di polizia ed offerto supporto alle forze inquisitoriali, lo scontro di maggior rilievo è registrato proprio nei pressi della Cattedrale di San Basilius. Le truppe del 52° Guardie di Valhalla al comando del Lord Commissario Kosowsky sono state investite da un rapido assalto meccanizzato da parte degli eldar di Saim-Han inspiegabilmente sbarcati sul pianeta. Il feroce scontro, superato grazie al sacrificio di un considerevole numero di vite umane ha raggiunto uno stallo appena i valhalliani sono riusciti a stringere un perimetro difensivo all'interno della cattedrale. Così rapidamente come sono apparse, le forze eldar si sono dileguate lasciando aperti numerosi interrogativi sui motivi dell'aggressione, quando notoriamente più di una volta avevano invece osteggiato apertamente le truppe del caos in mutua collaborazione con le

forze imperiali.

(oggi)Belismar rimane forse l'ultimo angolo di relativa tranquillità, con i maggiori centri urbani pesantemente presidiati da Adeptus Arbitres, FDP e Guardia Imperiale. Le aree rurali sono incontrollate e vi si annidano nuclei di resistenza del Culto della Fine dei Tempi. Le forze dell'Inquisizione stanno indagando ovunque riguardo, alzando al cielo roghi purificatori. Dalle stazioni orbitanti di Malusoir continuano le rilevazioni di navi Eldar che si muovono indisturbate per tutto il settore.

Una processione di Adeptus Sororitas sta scortando dalle rovine della cattedrale di San Basilius una sacra reliquia appartenuta in vita al santo. Spinti da una visione dei veggenti, la razza morente stringe un patto con frange estremiste dell'Ordo Hereticus, dirigendosi verso il pianeta. Il loro obiettivo è ancora ignoto ma sembrano prendere di mira obiettivi sensibili per il morale imperiale, quasi a provocare una reazione. Questo ulteriore ed inspiegabile affronto non sarà tollerato dall'Imperium che manderà come scorte i migliori reggimenti di guardia presenti sul pianeta... gli infidi xenos devono imparare a stare al loro posto!

SETTORE SCARUS

(prequel)Il vasto Settore Scarus prende il nome dal capitano dei Predicatori della 52° compagnia che comandava una piccola flotta andata dispersa in questa regione durante una tempesta Warp all'epoca la Grande Crociata. Diviso in differenti sub-settori, vi sono tra i più importanti e popolati pianeti a grande distanza dal Sistema Solare. Sin dalla Grande Crociata qui vi furono combattute storiche battaglie per l'egemonia sul settore, con fortune alterne che però hanno sempre favorito l'Imperium, permettendone un solido controllo.

Durante le prime fasi della 13° Crociata Nera il settore si è trovato in difficoltà, isolato da tempeste warp dal resto dell'Imperium. Una vasta forza di mercenari orki al servizio di Abbadon ha scatenato quella che poi fu definita "*La Crociata Verde*", investendo importanti mondi-forgia come Mordax Prime, ribattezzato dai pelleverde MoreDakka Prime al momento della sua conquista. Assieme al mondo-forgia sono caduti i pianeti di Lete Eleven, Imbrium e Ulant permettendo ai pelleverde la creazione di un nuovo impero nel cuore del settore stesso.

Grazie all'intervento di una Crociata di Templari Neri, il primo assalto degli orki è stato fermato su Thracian Primaris e Elnaur Delta, fortificati in seguito da ingenti rinforzi provenienti dal Capitolo delle Salamandre ed altri contingenti di marines. Le forze imperiali sopravvissute che controllavano l'intero settore sono ora frammentate e disperse, isolate dalle comunicazioni e disorganizzate. Ma le tempeste Warp si sa... sono capricciose...

SETTORE SCARUS- SUB-SETTORE VINCIES -IL SETTORE PERDUTO

Un tempo questa era una delle più remote frontiere dell'Imperium, ricca terra di speranza e nuove opportunità che commerciava con il Sub-settore Angelus attraverso la vivace Rotta di Lenk fino alle Halo Stars. Ma dopo l'apocalittica tempesta Warp nel 085.M41 tutti i sistemi chiave sulla rotta commerciale furono sconvolti dalla rottura dell'Empyrean ed i viaggi lungo questo percorso si rivelarono ben presto inaccessibili. Letteralmente decapitati, i sistemi del Sub-Settore Vincies sprofondarono nel caos e nell'anarchia, sebbene vi fu un tentativo di incorporare i più ricchi tra di essi sotto il controllo del sub-settore Angelus.

Questo tentativo di riportare il controllo imperiale sulla regione riuscì solo in parte e da allora quest'area dello spazio si trasformò nell'ultima frontiera dell'Imperium dove il suo controllo è debole. Vincies fu dichiarato Perduto ed i sistemi che formavano il sub-settore fu chiamata "Lucky Space". Il commercio che una volta ha visto fiorire Lenk è stato ora sostituito da un afflusso di profughi, eretici, avventurieri e Rogue Traders. Lenk è l'ultimo fortino martoriato del controllo imperiale nel sub-settore Vincies.

Durante le prime fasi della Tredicesima Crociata Nera la tempesta Warp che isolava Vincies dal resto della galassia si affievolì, permettendo alcuni viaggi interstellari attraverso rotte ancora instabili. I primi ad entrare nuovamente in contatto con il sistema perduto furono contrabbandieri imperiali che riuscirono a diffondere attraverso tutti i sottosettori Helican, Angelus ed Ophidian i cristalli di Flect, una droga da combattimento molto pericolosa proveniente da Vincies. La sostanza, dei cristalli intrisi di energia warp, era già conosciuta alle forze dell'Inquisizione che ne avevano bloccato il contrabbando dall'adiacente Spica Maximal dei Mondi Emergenti. Questa non fu l'unica minaccia provenire da Vincies,

ben presto pellegrini eretici si diffusero tra la popolazioni dei mondi del Lucky Space giungendo fino a Lenk con un unico messaggio: Vincies era tornato per reclamare la sua indipendenza dall'Imperium e i suoi antichi domini. La minaccia fu inizialmente sottovalutata dall'Imperium, già sotto pressione per contenere la Krociata Verde e le forze di Abbadon. Vincies, guidato da un oscuro Triarcato era ben preparato per quel momento disponendo di truppe ben addestrate, arcaiche macchine da guerra e una discreta flotta pirata. Ben presto gli antichi ed abbandonati sistemi del sub-settore si riunirono sotto il Dominio di Vincies ingrossando le fila dei secessionisti con orde di fanatici male armati. Mentre piccoli gruppi di pirati compivano razzie in profondità dei sottosettori Helican e Angelus, il grosso delle truppe secessioniste puntarono su Lenk, espugnandolo quasi senza colpo ferire durante una ben orchestrata ribellione della popolazione locale.

L'Imperium si vide così di fatto aperto un terzo fronte nelle più estreme retrovie la cui presenza avrebbe accelerato la caduta dell'intero Settore Scarus. Inoltre mano a mano che le truppe dei secessionisti avanzano, sono precedute da un'ondata di ribellioni e tumulti che destabilizzano completamente l'area. Il destino dell'intero settore è appeso ad un filo.