



# LMS

---

Tales from a new era

- **D.E.I. - Dividi Et Impera**  
*Il nuovo gioco targato LMS*
- **LMS World - Cronologia**  
*Scopriamo la "Storia" che c'è dietro tutti i giochi LMS*
- **Cosa bolle in pentola... e LMS Shop**  
*I prossimi giochi in uscita ed il nuovo Shop LMS*
- **Dipingiamo con Lisk**  
*Una guida step-by-step per capire come dipingere Abraham*







Una Nuova Era Glaciale è arrivata, e si è portata via il mondo per come lo conosciamo.

All'apice del suo progresso la **civiltà del 22° secolo** è stata spazzata via dal freddo glaciale in un solo giorno, divenuto tristemente noto come il **Giorno della Morte Bianca**, ma nonostante questo la razza umana è sopravvissuta.

Dalle ceneri della civiltà è sorta una nuova forza che ha preso il controllo: i **Puri**.

Poco si sa circa la nascita di questa vera e propria casta.

Si dice che fossero soldati che hanno approfittato del caos per prendere il potere. Altri sostengono che siano nati da una delle più grandi società del vecchio mondo, la **Achab Corporation**. Ancor prima della catastrofe, questa mega corporazione era diventata una potenza economica, grazie al lancio sul mercato di prodotti tecnologici rivoluzionari.

Prodotti che hanno cambiato lo stile di vita di tutti in pochi anni e hanno fatto fare al livello tecnologico globale un salto in avanti di secoli.

Qualunque sia la verità, ora governano ciò che resta del mondo dalle loro cittadelle fortificate e dalla loro capitale, sfruttando la loro tecnologia superiore e l'addestramento militare. Se sei uno di loro, sei fortunato. Se non sei uno di loro, sei uno dei tanti disperati delle terre ghiacciate.

Sarai destinato a soffrire la loro volontà nella speranza di ottenere la **Cittadinanza** e diventare uno di loro. Sfruttando la loro propaganda hanno messo al bando le razze non umane accusandole di essere loro la causa del cambiamento climatico ma la verità è tutt'altra.

Anni prima del cataclisma i **Puri** avevano scoperto una nave aliena intrappolata da millenni tra i ghiacci millenari.

Compiendo ricerche ed esperimenti scoprirono l'origine della razza umana e di quelle non umane. Inoltre scoprirono che la nave spaziale aveva anche funzioni di terraformazione, e che tramite essa avrebbero potuto controllare i cambiamenti climatici e geofisici della Terra.

Nessuno sa se abbiano deciso di scatenare la nuova glaciazione per sbaglio o volutamente, con lo scopo di prendere il controllo del mondo ma quel giorno fatale qualcuno girò la chiave, condannando il nostro pianeta.







Ora I sopravvissuti alla catastrofe si sono riuniti in gruppi, ognuno con le proprie leggi e un proprio modo di sopravvivere.

Ma tutti prima o poi dovranno avere a che fare con i Puri per recuperare i beni di sussistenza come Cibo e medicinali.

I Puri per mantenere il controllo su questi gruppi ed evitare rivolte contro di loro, ha adottato un sistema usato anche dagli antichi romani per tenere sotto scacco i popoli barbari: **Divide et Impera.**

I Puri commerciano e stringono rapporti con tutti i gruppi ma li mettono anche in competizione facendoli anche scontrare tra di loro, al fine di tenerle divise e poterle comandare.

Ma non tutti si inchinano a questo processo, alcune fazioni di sopravvissuti hanno iniziato a capire il gioco sporco dei Puri, e alimentati dai **Ribelli**, stanno preparando il Risveglio, la liberazione dal giogo degli oppressori che tutti sognano.

Sarà proprio la **Vecchia Londra** il posto dove scoppierà la ribellione?

COMING TO  
**KICKSTARTER**

**28 JANUARY**







L'universo in cui i nostri racconti nascono, crescono e si intrecciano, è vasto e molti punti risultano oscuri anche agli storici più esperti. Spesso alcuni avvenimenti coincidono con eventi storici che noi tutti ricordiamo e che possiamo consultare nei libri di storia, mentre altri sono celati dalle più svariate entità che vogliono tenerci legati alle catene dell'ignoranza. Per questo motivo, chi vi scrive, non può essere estremamente esaustivo e spesso le informazioni risulteranno incomplete o romanzate agli occhi dei meno esperti.

**Data Astrale Imprecisata "Il Grande Esodo":** La Delegazione Umana e quella Hecatoniana, decidono di abbandonare i loro pianeti morenti condannati ad un declino rapido e costante.

**Data Astrale Imprecisata "Le Arke":** La Delegazione dà il via al progetto Arka, delle enormi astronavi vengono costruite con lo scopo di trovare altri mondi da terraformare. Vengono costruite diverse aeronavi tra cui la Kraken e la Genesis.

**Data Astrale Imprecisata "Genesis":** La Genesis viene affidata alla guida del capitano **T.J. Achab**, accompagnato da molti tra cui spiccano: Alexandra, Jukas, Isaac, Ulisse, Molly e Simonia. Il sistema di sicurezza della nave è affidato all'I.A. Andromeda 2.0.

**Data Astrale Imprecisata: "Primaevus":** La Genesis sbarca sul pianeta Primaevus V, terreno di caccia dei Primaevi. L'equipaggio viene ricattato da Fato, viene costretto a far parte delle sue macchinazioni.

**Data Astrale Imprecisata: "Il triste addio":** Grazie alla pace ritrovata, i Primaevi e l'equipaggio della Genesis affrontano Fato, divenuta una semi divinità grazie ai poteri del Sangue di Gaea. Jukas si sacrifica per far fuggire tutti gli alleati.

**Data Astrale Imprecisata "Nuova Linea Temporale":** Jukas, è vivo, vittima di un gap temporale, a causa del Sangue di Gaea torna nel passato prima degli eventi di Primevus V. Jukas percepisce che il suo maestro Beli'Ar è in pericolo.

**Data Astrale Imprecisata "Stazione Orbitale: Pandora":** Il segnale di Beli'Ar proviene dalla Prigione di Pandora, carcere in cui risiedono i peggiori criminali della galassia. Jukas e compagni sconfiggono Pandora, recuperano Beli'Ar e fuggono via.

**Data Astrale Imprecisata "La furia di Crono":** Crono attacca l'equipaggio della Genesis, reo di aver

danneggiato Pandora. Jukas e Crono si scontrano ed il sangue di Gaea reagisce ai poteri del titano, coinvolgendoli entrambi in un gap temporale che li farà apparire in diversi luoghi e in tempi diversi.

**Data Astrale Imprecisata "La storia si ripete":** Con la nuova linea temporale, l'equipaggio della Genesis si scontra ancora una volta con Fato. Dopo la vittoria su Primaevus, la Genesis capta il segnale della Kraken.

**Data Astrale Imprecisata "Ghiaccio e Metallo":** Il segnale proviene da un pianeta inospitale di nome Silicio. L'equipaggio scopre che l'I.A. della Kraken è impazzita.

**Data Astrale Imprecisata "Iron Maiden":** Andromeda 1.0 crea un esercito con i corpi martoriati dell'equipaggio della Kraken. Il Capitano Arcade ed Etna decidono di fermare la loro ex compagna.

**Data Astrale Imprecisata "Lunga vita alla Regina":** Le forze congiunte di Arcade, Etna e l'equipaggio della Genesis, sconfiggono Andromeda 1.0, distruggendo la connessione neuronale con il suo esercito. L'umanità è salva.

**tra il 15.000 ed il 10.000 A.C. "Atterraggio Morbido":** La Genesis si schianta su di un pianeta allo stato primitivo del sistema solare chiamato Terra. Il materiale genetico conservato all'interno, viene disperso per il pianeta.

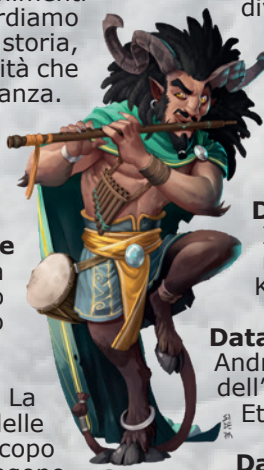
**1498 D.C. "Sapere è Potere":** L'università di Rocca Civetta cerca docenti per la prestigiosa facoltà di Dungeonologia. Sofia, Rebecca, Vincenzo e Valerio si lanciano nello studio dei Fauni per stilare la tesi migliore e vincere la cattedra.

**1498 D.C. "Il Passato che ritorna":** Jukas riprende i sensi ma non la memoria, nessuna traccia di Crono. Ossessionato dal recuperare i suoi ricordi, infastidisce gli aspiranti professori di Dungeonologia sperando in un aiuto.

**1508 D.C. "Lega di Cambrai":** Il regno di Francia e lo Stato pontificio tentano di bloccare l'avanzata della Repubblica di Venezia.

**1509 D.C "Chi non muore si rivede!":** Valerio, Sofia, Rebecca e Vincenzo, ormai cresciuti e diventati abili combattenti, si ritrovano costretti a schierarsi nel conflitto.

**1510 D.C "Voci nel Bosco":** I nostri quattro Eroi si scontrano con i Fauni, creature mitologiche considerate







inesistenti. i Fauni sono i custodi di un artefatto chiamato Sangue di Gaea.

**1510 D.C. "Un potere senza eguali":** I nostri eroi conquistano l'artefatto, scoprendone i terribili poteri a loro rischio e pericolo.

**1511 D.C. "Tutti lo cercano":** La Repubblica di venezia, il regno di Francia e lo Stato Pontificio, bramano il potere del Sangue di Gaea per dominare sugli avversari. Si mettono sulle tracce degli eroi.

**1512 D.C. "Il Doge affonda, venezia riemerge":** Valerio, Sofia, Vincenzo e Rebecca affrontano il reggente della Repubblica di Venezia. Dopo aver spedito il Doge nelle acque della laguna, gli eroi rimettono il potere in mano al popolo, ponendo fine al conflitto.

**1521 D.C. "La Chiesa e le sue Leggi":** Dopo la sconfitta della Repubblica di venezia, lo stato Pontificio aveva riacquisito molto potere nel territorio italiano. Ogni forma di magia era bandita e ogni mago considerato eretico.

**1522 D.C. "La loggia della Rosa Nera":** Nonostante le leggi della chiesa, i maghi continuavano a gestire la loro comunità in segreto. La loggia più importante del culto è quella Torinese della Rosa Nera.

**1522 D.C. "Le guerre delle Rosa Nera":** Ogni dieci anni un'antica tradizione dei maghi viene ripetuta. I più grandi incantatori si sfidano al cospetto della "Rosa Nera" per decidere chi sarà il Gran Maestro che guiderà la congrega per i prossimi 10 anni.

**1522 D.C. "Una vecchia conoscenza":** Tra gli sfidanti al ruolo del Gran Maestro troviamo Rebecca, divenuta una temuta necromante dopo gli avvenimenti della Lega di Cambrai.

**1522 D.C. "Degli sfidanti agguerriti":** Gli altri sfidanti al titolo sono Nero, mago della distruzione discendente di un imperatore romano tristemente noto; Tessa, trasmutatrice Faunian che brama vendetta; Ja'Far potente divinatore che proviene da Oriente.

**1523 D.C. "il Titano senza tempo":** Nella loggia di Praga, Crono il titano scaraventato nel futuro, si è risvegliato. La sua rabbia non conosce limiti e tocca ai maghi impedire che il titano distrugga ogni cosa.

**1523 D.C. "Mr. Jukas, risolvo problemi":** Jukas

recupera la memoria, utilizzando il potere cristallizzato del Sangue di Gaea si allea ai maghi della loggia per distruggere Crono una volta per tutte.

**1524 D.C. "Lasciate ogni speranza...":** L'inferno invade la loggia della Rosa Nera

**1527 D.C. "Sacco di Roma":** Il Sacro Romano Impero scende in guerra contro il regno di Francia, ordina ad un gruppo di mercenari Lanzichenecchi di razziare Roma in modo da indebolire lo stato Pontificio, alleato dei francesi.

**1527 D.C. "Il temibile Generale":** Georg von Frundsberg il più sanguinario generale Lanzicheneco, è tra i primi ad invadere Roma ed adempiere ai suoi scellerati doveri.

**1527 D.C. "Il capriccio del fato":** Giovanni delle Bande Nere, condottiero delle schiere pontificie, viene salvato da un colpo di falconetto durante la battaglia di Governolo da Valerio, Sofia, Rebecca e Vincenzo.

**1527 D.C. "Proteggete Clemente VII":** Il papa, ormai circondato dai nemici, si ritira a Castel Sant'Angelo tramite il passetto. nonostante l'intrepido intervento dei nostri eroi, la fuga del papa viene pagata con la vita di numerosissime guardie svizzere.

**1527 D.C. "Il Negoziato":** Il sacrificio delle guardie Svizzere e gli sforzi dei nostri eroi consentono a papa Clemente VII di raggiungere Orvieto per firmare il negoziato che pone fine al Sacco di Roma. L'occupazione della città portò 10 mesi di saccheggi, barbarie e oltre 23.000 morti.

**2099 D.C. "Ritrovamento":** Quella che successivamente diventerà la ACHAB Corporation, ritrova la Genesis e cerca di sfruttarne la tecnologia, tra cui clonazione e terraformazione.

**2120 D.C. "White Death Day":** Un test fallito della ACHAB Corporation dà il via ad una nuova terraformazione che ha come conseguenza la glaciazione di parte del pianeta

**2150-2170 D.C. "DEI":** La ACHAB Corporation impone il potere politico dei Pure in tutto il mondo. Nascono numerose fazioni costrette ad un ruolo di sudditanza.

**2170 D.C. "Antagonisti":** Tra le fazioni che si oppongono alla ACHAB Corporation vengono individuati eroi di un'altra era che portano il nome di Jukas, Alexandra e Andromeda.



# COSA BOLLE IN PENTOLA...



Il brand **"Nova Aetas Chronicles"** si arricchisce grazie ad una nuova linea di entusiasmanti prodotti che ne aumentano gli sviluppi narrativi e permettono di esplorare al meglio alcuni aspetti della nostra ambientazione. La linea **Ludus Magnus Edition**, è gestita in modo

tradizionale, infatti i giochi sono prodotti e introdotti nel mercato senza utilizzare siti di crowdfunding come Kickstarter.

Il primo di questi giochi sarà disponibile sul nostro store online a partire da **Aprile 2020**, con la possibilità di venire in seguito distribuito dai nostri partner commerciali in diverse Nazioni. Inoltre, ciò ci permette di variare il target di età spostandoci su giochi semplici ma coinvolgenti in modo da poter essere giocati dai più piccoli o in serate di gioco in famiglia. Per i primi giochi di questa nuova linea, abbiamo utilizzato l'ambientazione e lo stile grafico del simpaticissimo e colorato mondo di **Dungeonology**.

Il design cartoon dei personaggi, dei mostri e dei boss, è pensato per richiamare l'immaginario collettivo di famosi film d'animazione prodotti da aziende leader nel settore. I giochi saranno progettati per essere di facile utilizzo per quanto riguarda regole e materiale, evitando la presenza di miniature che richiederebbero una certa cura ed attenzione da parte dell'utente, preferendo invece dei materiali di più facile gestione.



Grazie al principale utilizzo di materiale di altissima qualità, ormai marchio dei nostri prodotti, i giochi saranno al contempo di pregevole fattura mantenendo il miglior rapporto possibile di Qualità/Prezzo. Pur non essendo dei veri e propri giochi formativi, vi è un'attenzione particolare allo sviluppo o consolidamento, da parte dell'utente, alle sue capacità di: lavoro di squadra, ragionamento, calcolo, strategia e gestione delle risorse.

Il primo gioco della linea Ludus Magnus Edition sarà **"Rocca Civetta"**, che ha come protagonista l'università Italiana dedita allo studio delle creature mitologiche presente nel gioco **Dungeonology**. Suddette creature, però, mal sopportando le continue intrusioni nei propri territori da parte degli studenti, decidono di organizzarsi in un piccolo contingente per occupare la facoltà e far scappare tutti gli studiosi.

In questo entusiasmante ed adrenalinico **Tower Defence**, i giocatori rivestono i panni degli **Intern** già incontrati in **Dungeonology**, e proveranno a fermare l'avanzata dei Fauni grazie alle loro speciali abilità.

Il tabellone di gioco prevede un tracciato sul quale verranno piazzati gli Standies dei nemici, mentre quelli degli Intern verranno posizionati ai lati del percorso e si muoveranno in modo strategico per poter attaccare il nemico. Fate attenzione però, ogni mostro possiede delle abilità particolari che potranno renderlo immune ai colpi degli Eroi, accelerare il proprio movimento o quello degli altri nemici.

Ogni nemico che riesce ad arrivare alla fine del tracciato, entra nell'università arrecando un certo ammontare di danno, in base alla propria pericolosità. Quando i punti struttura dell'università raggiungeranno lo zero, essa viene invasa dai mostri, facendogli vincere lo scontro. Invece, se gli eroi riescono a resistere all'assalto dei fauni e delle loro strambe unità, aumenteranno i punti di sicurezza di **Rocca Civetta**, rendendola praticamente inespugnabile e costringendo alla fuga il contingente nemico!





# Lms Shop

**Ottima novità** per chi non riesce a reperire il materiale griffato LMS, da qualche mese è disponibile online il nuovo **Shop LMS!** ([shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com))

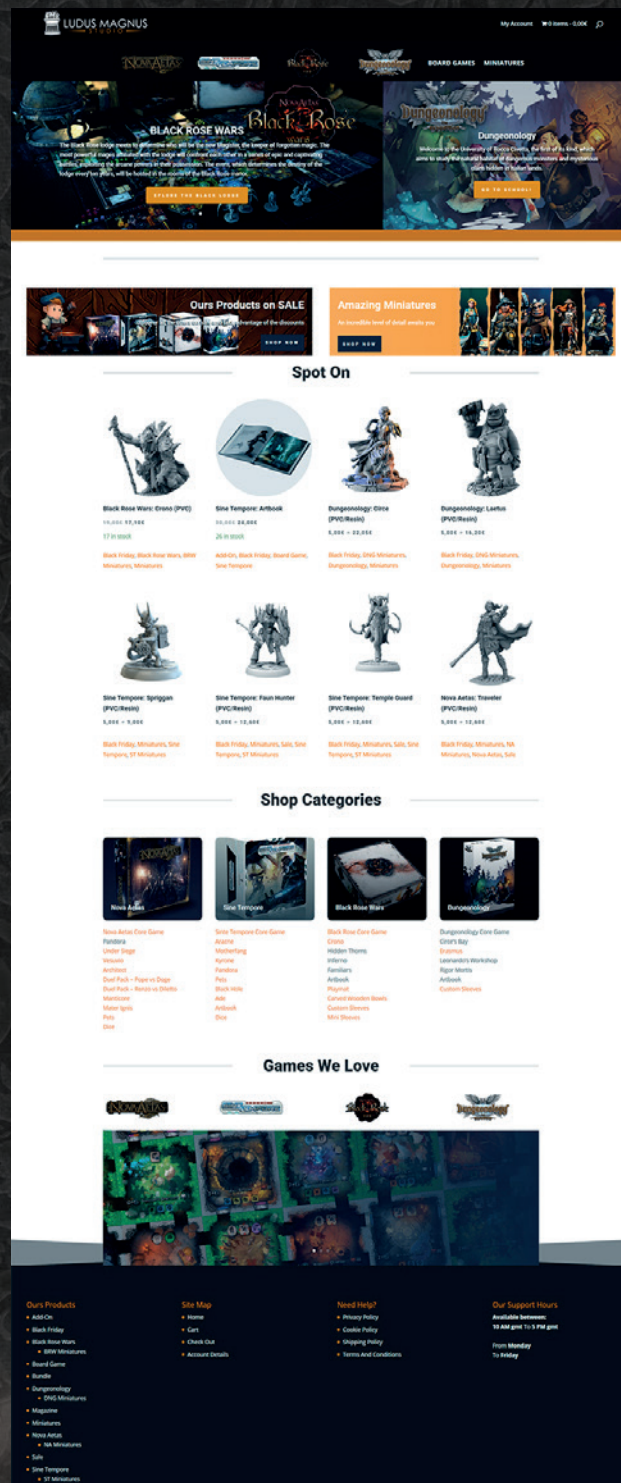
Nato come un esperimento per agevolare il preordine di materiale ludico come Giochi da tavolo, miniature ecc. da prelevare ad **Essen 2019**, lo Shop si è evoluto, diventando un ottimo strumento per offrire materiale in preordine e tutte quelle esclusive che non possono essere trovate nei circuiti standard, come ad esempio le fantastiche miniature in resina!

Oltre alle miniature in resina ci sono anche le classiche miniature in PVC che a breve avranno un sostanziale incremento come varietà, in modo da coprire tutte le produzioni LMS.

Altro materiale che non si trova nei circuiti standard sono i playmat di Black Rose Wars, portati in anteprima ad Essen 2019 hanno riscosso un clamoroso successo andando sold out il primo giorno, ora sono tutti disponibili sullo Shop

Non può mancare poi tutta la parte di customizzazione dei giochi LMS come Dadi, Sleeves, Ciotole e molto molto altro!

Concludo poi un ottima notizia, di seguito potete trovare un **Coupon per avere uno sconto del 5% su tutto il catalogo disponibile presente sullo Shop!!**



[shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)

# ASHES5





Oggi andremo a dipingere **Abraham** il leader dei **Ravegers**, miniatura del gioco da tavolo **DEI** in **Kickstarter il 28 Gennaio 2020**

**1** Ecco qui il nostro Abraham pronto per essere dipinto.

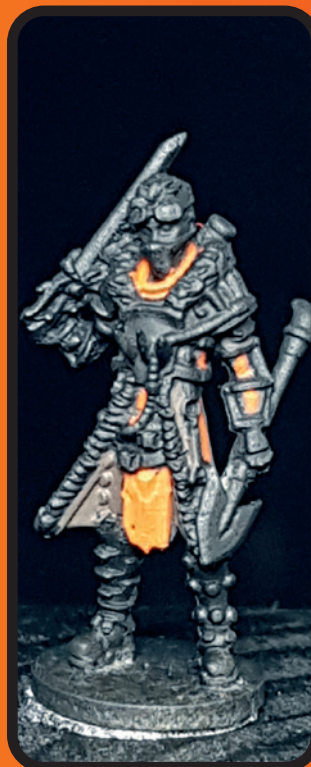


**2** Una base veloce con un Primer Nero. Ricordate di usare sempre un primer nero su miniature di queste dimensioni, cercando di applicare uno strato sottile di colore, per non perdere i dettagli.



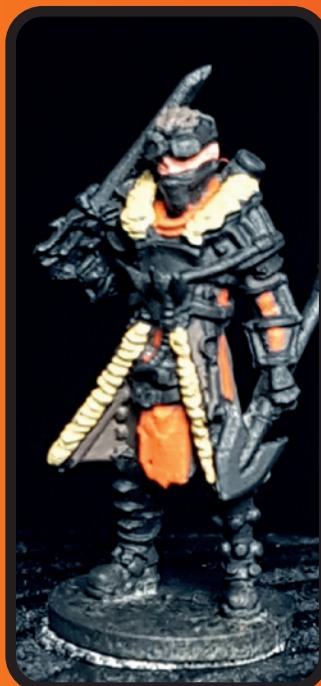
**3**

Cominciamo dipingendo le parti in cuoio usando un mix di Marrone Scuro e Giallo Ossido al 50/50. Usiamo un arancione molto saturo per dipingere la veste al di sotto dell'armatura e le strisce sulle parti in cuoio



**4**

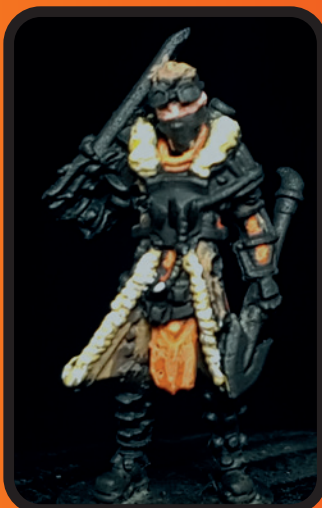
Dipingiamo la pelliccia del cappotto con un mix 50/50 di Ocre e Bianco. Sul viso passiamo una base di Rosso Ossido e Giallo Ossido al 50/50.





# 5

Diamo le prime luci sulle parti di pelliccia aggiungendo più Bianco al mix di partenza. Per le parti arancioni, illuminiamo aggiungendo Bianco e Giallo al mix, mentre le parti in cuoio vengono schiarite con l'aggiunta di Giallo Ossido al mix originale. Illuminiamo il naso e le guance aggiungendo semplicemente del Bianco alla nostra base.



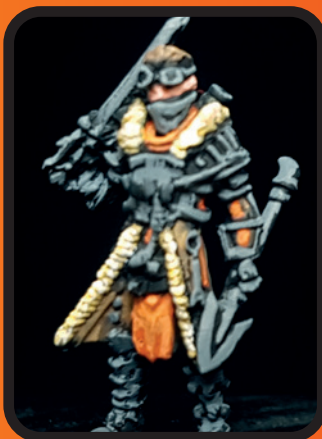
# 7

Proseguiamo lentamente, aggiungendo sempre più Bianco al mix, concentrandoci a costruire le luci sulle parti metalliche, facendo uno strato sempre più sottile e fino. Aggiungiamo dei colpi di luce bianchi nei posti giusti, e rafforziamo le ombre con più nero (sempre in aree ridotte e controllate).



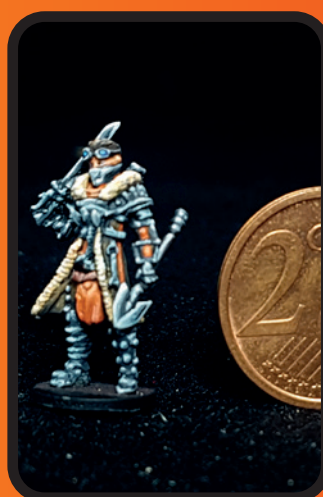
# 6

Ora che abbiamo finito i vari materiali, possiamo iniziare con la parte divertente! Ricopriamo tutte le parti metalliche con un mix al 50/50 di Bianco e Nero, ottenendo un grigio neutro. Non copriremo tutte le aree, ma lasciamo delle piccole linee o zone dove sia visibile il primer nero sottostante (come ad esempio sulla pala).

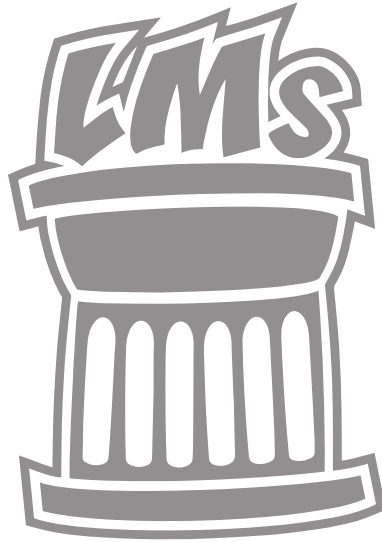


# 8

Il risultato finale, dopo aver aggiunto i vari dettagli, come le lenti degli occhiali, gli occhi e le cinture. Per miniature così piccole, cercate sempre di dipingere i vari dettagli in maniera tale che spicchino dal pezzo, per aiutare l'osservatore a cogliere tutte le parti più importanti del pezzo!







# LUDUS MAGNUS

## STUDIO

### Credits

**Chief Editor**  
Marco Presentino

**Art Director**  
Andrea Colletti

**Web Editor**  
Luca Bernardini

**Graphic Designers**  
Paolo Scippo  
Diego Fonseca  
Danilo Guidi

**Concept Artists**  
Giovanni Pirrotta  
Simone de Paolis

**3d Artists**  
Fernando Armentano  
Tommaso Incecchi

**Painter**  
Michele Mirizio

### Contatti

Per i servizi LMS contattaci a  
[info@ludusmagnusstudio.com](mailto:info@ludusmagnusstudio.com)

**LMS website**  
[ludusmagnusstudio.com](http://ludusmagnusstudio.com)

**Store url**  
[shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)

*ti aspetto a Rocca  
Civetta*



**Ashes**  
Tales from a new era