



TRENTHE TRUSTADE™

**DI QUI L'ERESIA
NON PASSA!**

DI QUI L'ERESIA NON PASSA!

Evento narrativo nazionale
organizzato da
Trench Crusade Italia

24 Maggio 2026, Bologna

Regole:
Giovanni Cornara

Sezioni narrative
Giulio Pengo

Graphic design
Matteo Mazzucato

Revisione
Mark Paolini



Prot. n. 402/1914 - Sezione Difesa della Fede
Dato in Orvieto, il dì 20 Maggio dell'anno di grazia 1914.

Dilettissimi figli e figlie combattenti,

La vile eresia dilaga, metro dopo metro, corrompendo, dilaniando e inghiottendo ogni buona anima timorata di fronte all'Altissimo.

La blasfemissima, oscenissima e antica empietà affiorata sul suolo sacro di Gerusalemme, che da secoli sconvolge il nostro mondo, e che tutt'oggi persiste nell'offendere l'Onnipotente Creatore, continua ad ardere.

E alla stregua di una brace ardente da cui zampillano scintille incandescenti, ha aperto una nuova ferita anche nella terra d'Europa, creando un nuovo fronte sul quale i nostri fratelli e le nostre sorelle già si immolano con orgoglio.

Sì oscure e miasmatiche sono le energie corrotte sgorganti da tale ferita, che la sua nefasta influenza si è ormai spinta nel cuore dell'italica penisola, fin troppo vicino a una delle più grandi Dimore della Fede nel Creato.

La protezione e le preghiere del Supremo Pontefice ci glorificano e, nel tessere la Sua lode, ci spingono agli atti di eroismo più sublimi senza nulla chiedere in cambio.

Crociati tutti, in alto i vostri cuori!

Sacrilegio di tal fattura non è più tollerabile!

Nessun occhio eretico potrà più posare il proprio vile sguardo sulle terre benedette dal Santo Padre.

Nessuna immonda creatura potrà più calpestarne il Sacro Suolo.

Nessuna ignobile creazione meccanizzata la tormenterà oltre.

FEDELI TUTTI, DI QUI L'ERESIA NON PASSA!

Unitevi a noi sotto lo sguardo del Santo Padre, riconquistiamo Bologna e lanciamo la controffensiva!



Cardinale di Guerra

Domenico Alidosi



Approvato dal Supremo Pontefice di Roma
Approvato dal Gran Duca di Nuova Antiochia

Evento Narrativo

Per questo Evento narrativo suggeriamo di utilizzare **Bande da Guerra** composte utilizzando inizialmente **700 Ducati** con i quali sarà possibile reclutare Modelli e definirne le Dotazioni. È prevista la **crescita delle bande** fino ad un massimo di 900 Ducati.

Il contenuto prevede una mini campagna composta da **3 scenari** e **2 post-partita** da giocare in successione.

I Mercenari sono ammessi (massimo 2 Mercenari per Banda da Guerra, ad eccezione delle Forze Papali).



Per domande o informazioni visitare il Gruppo Facebook di [**Trench Crusade Italia**](#)

Copertina realizzata a partire dal manifesto "Fate tutti il vostro dovere!" (Testa di soldato) di Achille Luciano Mauzan, ca. 1917. Immagine originale conservata presso il Museo nazionale Collezione Salce – pubblico dominio.

Regole generali

Le seguenti regole si applicano a tutti gli Scenari di questo Evento Narrativo.

SEGNALINI OBIETTIVO

La mappa di ogni Scenario indica il numero e la posizione di ciascun Segnalino Obiettivo. (misura le distanze dal centro del segnalino). I Segnalini Obiettivo non possono essere posizionati in modo da essere completamente circondati da terreno con le parole chiave **TERRENO PERICOLOSO** e/o **TERRENO INTRANSITABILE**. Se ciò accadesse, posizionali nel punto disponibile più vicino a quello indicato sulla mappa.

Controllo degli Obiettivi

In alcuni Scenari sarà richiesto di determinare chi controlla un Segnalino Obiettivo. Una Banda da Guerra controlla un Segnalino Obiettivo se ci sono più modelli amici entro 2" dal centro del segnalino rispetto ai modelli nemici. In caso di parità, nessun giocatore controlla il Segnalino Obiettivo.

SCHIERAMENTO

Le regole di **schieramento standard**, valide per tutti gli Scenari, sono le seguenti:

- 1) Entrambi i giocatori tirano un dado. Il vincitore del lancio di dadi sceglie quale Zona di Schieramento sarà sua. L'altra Zona di Schieramento è quella dell'avversario.
- 2) I giocatori si alternano nello schieramento dei loro modelli, uno alla volta, iniziando dal giocatore che ha più modelli nella propria Banda da Guerra (si tira un dado se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di modelli).
- 3) I modelli devono essere schierati interamente nella propria Zona di Schieramento.
- 4) Se un giocatore esaurisce i modelli da schierare, l'altro giocatore schiera tutti i modelli rimanenti, uno dopo l'altro, finché non ne rimane nessuno.
- 5) Una volta che i giocatori hanno schierato i loro modelli, lo schieramento termina e la partita inizia.

Al fine delle regole di schieramento degli scenari, tutti i modelli che hanno regole speciali che consentono loro di schierarsi in modo non convenzionale (es. Parola Chiave **INFILTRATORE**, Posizione Avanzata, Avanguardia ecc.) sono considerati "Infiltratori".

RICOMPENSE SEGRETE

Durante l'evento, potresti venire in possesso di ricompense segrete, ciascuna delle quali è contenuta in una busta chiusa. Apri la busta e rivelane il contenuto **solamente** quando indicato dalle regole dello Scenario. Non rivelare il contenuto della busta al tuo avversario a meno che non ti sia indicato di farlo.

TEMPO LIMITE

Il tempo limite per ciascuna partita è di **1 ora e 45 minuti**.

Dopo 90 minuti dall'inizio della partita saranno annunciati i 15 minuti finali. Durante i 15 minuti finali, i giocatori avranno la possibilità di concludere il Turno in corso, al termine del quale la partita finirà, anche se rimangono ulteriori Turni da giocare.

Al termine dei 15 minuti finali, sarà annunciato il raggiungimento del limite di tempo. Il giocatore che sta eseguendo un'Attivazione in quel momento potrà portarla a termine regolarmente, dopodiché la partita finirà indipendentemente dal numero di modelli rimasti da Attivare.

FASE CAMPAGNA

Al termine degli Scenari 1 e 2 si svolgerà regolarmente una Fase Campagna (il programma dell'evento prevede del tempo aggiuntivo per risolverla). I giocatori seguono le normali regole salvo quando diversamente indicato negli Scenari stessi.

REGISTRO DI CAMPAGNA

All'inizio dell'evento ciascun giocatore riceve un Registro di Campagna, sul quale annoterà le seguenti informazioni al termina di ciascuna partita:

- ⊕ Nome dell'Avversario e della sua Banda da Guerra
- ⊕ Risultato dello Scenario (Vittoria, Pareggio, Sconfitta)
- ⊕ Punti Vittoria totalizzati
- ⊕ Gesta Gloriose completate
- ⊕ Numero di modelli nemici messi Fuori Combattimento (contate solo i modelli messi fuori combattimento per effetto di un attacco o di un'abilità avversario, anche indiretto - es. modello spinto in Terreno Pericoloso o fatto cadere dall'alto)
- ⊕ Informazioni aggiuntive richieste dallo Scenario.

Vi verrà inoltre chiesto di registrare il numero di turni completati e se la partita si è conclusa entro il tempo limite oppure no. Queste informazioni sono facoltative ma ci sono di grande aiuto per calibrare correttamente la durata degli scenari per gli eventi futuri. Vi ringraziamo anticipatamente per la collaborazione!

ELEMENTI DI TERRENO

Per poter uniformare il più possibile tutti i tavoli, si applicano le seguenti regole agli Elementi di Terreno. È comunque consigliabile che, prima dello schieramento, entrambi i giocatori facciano una panoramica degli Elementi di Terreno presenti sul proprio tavolo e si accordino sulle caratteristiche di ciascuno.

Terreno Pericoloso: Il Tiro Successo per evitare di subire i danni da un Terreno Pericoloso è un Tiro Successo Rischioso **solamente** quando un modello entra in contatto con il Terreno Pericoloso durante il proprio movimento. Un modello che inizia l'Attivazione già a contatto con il Terreno Pericoloso esegue invece un normale Tiro Successo.

Dimensioni degli Elementi di Terreno: Ai fini delle regole, incluso il movimento, le dimensioni di

un Elemento di Terreno sono sempre approssimate al $\frac{1}{2}$ " più vicino, per cui un muro altezza compresa tra 2.3" e 2.7" sarà considerato di 2.5", se è di altezza compresa tra 2.8" e 3.2" sarà considerato di 3" e così via.

Si ricorda che, anche nel caso in cui il terreno sia considerato Terreno Aperto, i movimenti in verticale devono essere sempre misurati ai fini del movimento di un modello.

Terreni ad Area: Aree di terreno come campi di croci/lapidi, ostacoli anticarro, ecc. su cui i modelli non sono in grado di arrampicarsi sono considerate Terreno Difficile. Un modello può attraversare un elemento di terreno ad area solo se riesce ad oltrepassarlo completamente, a meno che non ci sia spazio per posizionare la basetta del modello su quell'elemento di terreno. Se un Terreno ad Area consiste di elementi verticali montati su una base, l'estensione del terreno corrisponde alla base stessa.

Filo Spinato: Le aree di filo spinato sono considerate Terreno ad Area con le Parole Chiave **TERRENO DIFFICILE** e **TERRENO PERICOLOSO**, ma non forniscono Copertura. Se il filo spinato è montato su sostegni che non appoggiano su una base piatta, considera la pianta dei sostegni come superficie coperta dal Terreno ad Area.

Crateri: I crateri il cui fondo è ricoperto di acqua o fango sono considerati Terreno Difficile, altrimenti sono considerati Terreno Aperto.

Edifici e Rovine: Un modello che si trova in un edificio o in un'area di rovine è considerato in Copertura solamente se è a contatto con una parte di quell'elemento di terreno che sporge verso l'alto per almeno $\frac{1}{2}$ " dalla superficie su cui si trova il modello ed è situata tra il modello e l'attaccante. La superficie su cui si trova il modello, da sola, non è sufficiente a fornire Copertura contro gli attacchi portati dal basso.

Prologo

'DI QUI L'ERESIA NON PASSA!'

Altoparlanti, megafoni, sacerdoti, fedeli, si fondono in una sola voce che scuote la penisola.

Ripetuta, martellante.

Una liturgia potente che sembra elevarsi senza mai incontrare limite.

24 Maggio.

Ore 05:00.

Il Cardinale di Guerra Domenico Alidosi dà l'ordine.

Le montagne brillano.

I cieli sopra al suolo corrotto dall'eresia si santificano.

Un trionfale organo innalza un inno che tesse la Sua lode.

Fiamme purificatrici e voci di tuono fanno tremare la terra con un boato, devastando tutto ciò che si staglia di fronte all'Appennino.

Per due ore ininterrotte, l'artiglieria benedetta scuote, frantuma e dilania le forze eretiche che presidiavano il fronte tra le montagne e le terre che abbracciano Bologna.

Ore 07:00.

Nuovo ordine.

Ogni ufficiale mette bocca al fischietto e guida l'avanzata.

Decine e decine di chilometri di carne, macchine e Fede si riversano sulle linee nemiche.

Occhi in estasi, bocche schiumanti, gole in perenne preghiera.

DI QUI L'ERESIA NON PASSA!

Sciame di pellegrini si uniscono alle fanterie meccanizzate, i Tabernacoli avanzano lenti accartocciando soldati eretici sotto al proprio metallo, portando a divine estasi gli Anacoreti al loro interno. Inviati a supporto della massiccia operazione, alcuni assassini di Alamut appaiono sui cingolati saettanti nel fango, per poi scomparire con le lame pronte a incontrare i bersagli individuati. Sciame di locuste scintillanti si levano in volo per intercettare l'orda che avanza, sopra ad ardenti elmetti, incisi da rune impronunciabili.

Di nuovo, l'inferno divampa sulla Terra, sebbene tale scontro sia ancora fin troppo lontano dai suoi Cancelli.

Piombo, baionette, pale, fiamme, sangue, cenere.

L'assalto prosegue inesorabile, incontrando un'impreparata resistenza.

Poi, un maligno sbarramento inizia ad andare incontro alle forze dei Fedeli.

Tra le coltri di fumo alzate dal portentoso bombardamento emergono creature dell'incubo, soldati dai volti inespressivi e un firmamento di occhi infuocati dall'odio per il Creato.

Litanie impure di coristi eretici e oscure maledizioni degli stregoni della Corte invadono l'aria, andando a cozzare con la marea di preghiere riversata dalle colline in direzione di Bologna.

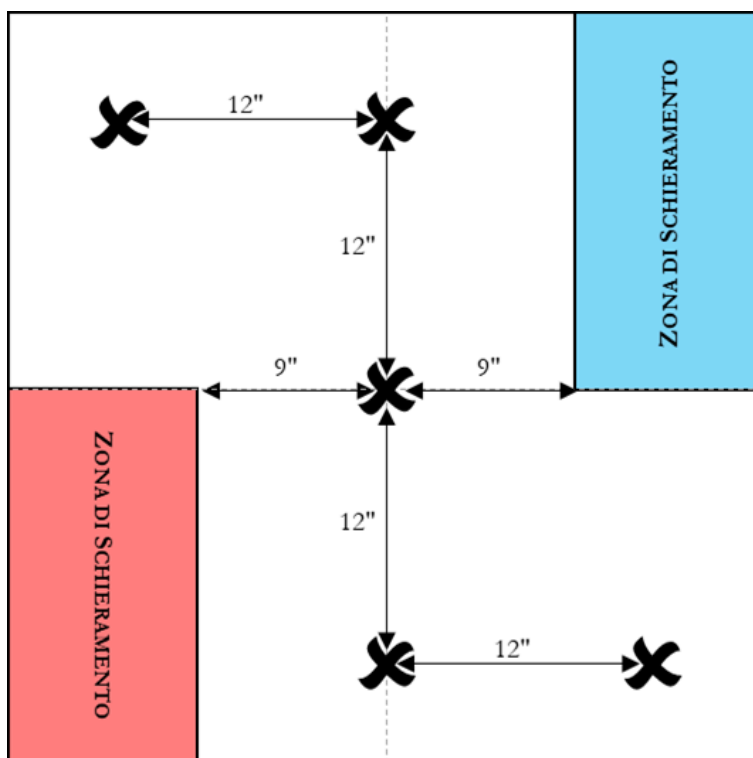
Ancora una volta, il fronte è pervaso dalla salmodia della Guerra.

Scenario 1

QUI la terra è nostra!

Ore 10:00.

Dopo un'avanzata di diversi chilometri, il comando pontificio invia l'ordine di consolidare le posizioni, mentre le gerarchie eretiche si muovono con l'efficienza di una macchina priva d'anima e organizzano un rapido contrattacco. Un sole incerto si staglia dietro all'appennino, testimone di nuovi massacri. Nel disordine generale, l'obiettivo è chiaro per ogni combattente: consolidare un nuovo fronte alle porte di Bologna. Poco alla volta, ogni banda da guerra è isolata e si trova a combattere per la propria sopravvivenza, talvolta anche contro forze alleate. Nel caos che consegue, iniziano scontri mirati a ottenere piccoli lembi di terra o trincee. Grida ininterrotte spingono i soldati ad avanzare per conquistare punti di vantaggio, dai quali eliminare più nemici possibile o perire in eroici tentativi. Soprattutto, occorre non farsi trovare allo scoperto durante il prossimo attacco di artiglieria, che aprirà la seconda fase dell'attacco.



FORZE

Non ci sono restrizioni particolari per i modelli che i giocatori possono includere nelle loro Forze in questo scenario.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Questo scenario utilizza **cinque Segnalini Obiettivo**, posizionati nei punti indicati con una "X" sulla mappa.

SCHIERAMENTO

Si utilizzano le regole di schieramento standard (vedi Regole Generali).

Infiltratori

Gli Infiltratori possono schierarsi normalmente o usando le loro regole speciali di schieramento. Tuttavia, se si schierano usando le loro regole speciali di schieramento, non possono schierarsi entro 8'' da un Obiettivo.

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura **quattro Turni**.

FUMO E POLVERE

Aggiungi **-1 DADO** ai Tiri Successo per gli Attacchi a Distanza effettuati nel primo turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Vittoria Istantanea: Un giocatore vince immediatamente questo scenario (ignora il calcolo dei Punti Vittoria) se non ci sono modelli nemici sul campo di battaglia, o se la Banda avversaria fugge (tipicamente a causa del fallimento di un Controllo di Morale).

Punti Vittoria: Tieni il conto dei Punti Vittoria totalizzati da ciascun giocatore alla fine di ogni turno e alla fine della partita, come indicato di seguito. Il giocatore che ottiene più Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore (se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria la partita termina in pareggio).

- ⊕ Alla fine di ogni turno, determina chi ha il controllo di ciascun Obiettivo:
 - ◇ ogni giocatore ottiene 1 PV se ha almeno 1 modello entro 2" da quel Segnalino Obiettivo.
 - ◇ ogni giocatore ottiene 1 PV aggiuntivo se controlla quel Segnalino Obiettivo (► vedi *Controllo degli Obiettivi* nelle Regole Generali).
- ⊕ Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni Gesta Gloriosa compiuta.

FASE CAMPAGNA

Alla fine della partita, se la partita non è terminata con una Vittoria Istantanea, dopo aver contato i Punti Vittoria. Il giocatore che controlla l'obiettivo centrale alla fine del quarto turno annota questa informazione sul proprio Registro di Campagna.

Nella Sottofase *Promozioni ed Esperienza*

Ciascun giocatore aggiunge 1D6 al proprio Pool di dadi Promozione, e ciascun modello **ELITE** sopravvissuto ottiene 1 Punto Esperienza aggiuntivo rispetto (rispetto a quanto normalmente previsto dalle regole di campagna).

Nella Sottofase *Rinforzi*: Se un giocatore decide di Rinforzare, salterà solo la Sottofase di Esplorazione.

Nella Sottofase *Rinforzi o Quartiermastro*:

Assegna 1 Punto Esperienza aggiuntivo a ogni nuovo modello **ELITE** che recluti.

GESTA GLORIOSE

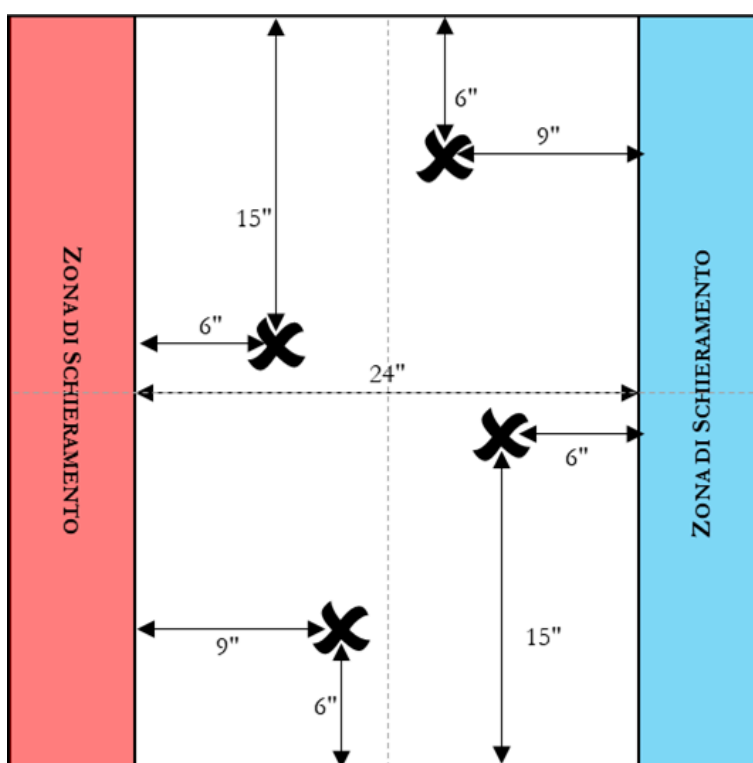
- ⊕ **Abbattearli:** un modello amico fa cadere un modello nemico da un'altezza di almeno 3" (ad esempio, Atterrando il modello nemico vicino a una sporgenza o spingendolo giù).
- ⊕ **Cecchino:** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello **ELITE** nemico con un Attacco con Arma a Distanza con i modificatori Lunga Gittata e Copertura.
- ⊕ **Con le Unghie e con i Denti:** un modello amico che inizia la sua Attivazione Atterrato mette Fuori Combattimento un modello nemico nella stessa Attivazione.
- ⊕ **Coraggio Suicida:** un modello amico carica con successo due modelli con lo stesso movimento di carica.
- ⊕ **Mantenete la Posizione:** una Banda di Guerra è la prima a superare un Controllo del Morale in questa partita. Ricevi un Punto Vittoria per aver conseguito questa Gesta Gloriosa. Durante la Fase Campagna puoi assegnare 1 Punto Esperienza a 1 modello **ELITE** della Banda da Guerra che ha la Parola Chiave **COMANDANTE** se ne hai uno disponibile, e ricevi Punti Gloria e ottieni un D6 extra per il tuo Pool di Promozione come faresti normalmente.
- ⊕ **Sanguinario:** un attacco effettuato da un modello amico comporta il posizionamento del sesto **SEGNALINO SANGUE** o del sesto **SEGNALINO INFEZIONE** accanto a un modello nemico.
- ⊕ **Signore della Guerra:** un modello amico mette Fuori Combattimento due modelli nemici con Attacchi in Mischia in un singolo Turno.
- ⊕ **Vittoria o Morte:** una Banda da Guerra vince la partita. Questa Gesta Gloriosa è determinata dopo che il risultato della partita è stato deciso. Non ricevi Punti Vittoria per aver conseguito questa Gesta Gloriosa. Durante la Fase Campagna puoi assegnare 1 Punto Esperienza a 1 modello **ELITE** che ha la Parola Chiave **COMANDANTE** se ne hai uno disponibile se ne hai uno disponibile, e ricevi Punti Gloria e ottieni un D6 extra per il tuo Pool di Promozione come faresti normalmente.

Scenario 2

RIPRENDI ciò che è tuo!

Ore 13:15.

La Terra di Nessuno è fumante delle stragi della mattina e dello spartito tracciato dal concerto degli obici delle Forze Papali. Non esistono più paesi, strade, argini o contrade, solo terreno dissodato pronto a una nuova semina di vittime. Così prossima al centro della Cristianità, la terra martirizzata dai bombardamenti si trova a svelare uno stuolo di artefatti sacri, ingiustamente mescolati con le blasfeme controparti venerate dagli ultimi occupanti di quei territori. Poco per volta, i sopravvissuti di ambo le parti iniziano a emergere dalle trincee occupate e dai ripari improvvisati. Stringono i propri strumenti di morte con la vitrea foga di chi ha perso il senno per alcuni interminabili istanti. Individuato un potenziale nemico, la follia lascia presto il posto al fanatismo, sia esso rivolto all'Altissimo o ai suoi detrattori. Un solo pensiero nella mente dei combattenti accecati dall'odio: distruggere le immonde icone nemiche e riconquistare i beni dissacrati. A qualunque costo.



FORZE IN CAMPO

Non si applicano restrizioni speciali ai modelli che i giocatori possono includere nelle loro Forze in questo scenario.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

I **quattro Segnalini Obiettivo** mostrati con una "X" sulla mappa rappresentano i Reliquiari. Dopo aver posizionato i Reliquiari sulla mappa, posiziona **3 SEGNALINI RELIQUIA** accanto a ciascuno di essi.

SCHIERAMENTO

All'inizio della partita, prima di procedere con lo schieramento, ogni giocatore che ha la busta **AVARITIA** la apre e ne legge il contenuto

Si utilizzano le regole di schieramento standard (vedi Regole Generali) con le seguenti modifiche. Durante lo schieramento iniziale, ogni giocatore schiera **6 modelli**. I modelli su basetta da 40 mm o più grande contano come due modelli a questo scopo. Tutti i

modelli che non sono schierati sono disponibili come rinforzi.

Infiltratori

In questo Scenario, gli Infiltratori sono schierati insieme agli altri modelli. Quando schieri un Infiltratore puoi scegliere se schierarlo normalmente nella tua Zona di Schieramento, oppure schierarlo entro 6" da essa. In tal caso il modello deve essere schierato a contatto con un elemento di terreno e non può essere posizionato entro 3" da un Reliquiario.

RINFORZI

All'inizio del secondo Turno, dopo aver determinato l'Iniziativa, ciascun giocatore divide i propri rinforzi in due gruppi. Ciascun gruppo deve essere composto, per quanto possibile, da un ugual numero di modelli (es. se un giocatore ha 5 modelli tra i propri rinforzi crea un gruppo da 3 modelli e uno da 2), dopodiché determina casualmente quale gruppo di rinforzi verrà schierato tirando 1D6: Con 1-3 verrà schierato un gruppo, con 4-6 l'altro. I modelli del gruppo che non viene schierato entreranno automaticamente come rinforzi all'inizio del terzo Turno.

I modelli di rinforzo devono essere schierati interamente nella propria metà campo, a contatto con un qualsiasi bordo del tavolo a più di 8" dal modello nemico più vicino.

I giocatori si alternano nello schieramento dei modelli di rinforzo, uno alla volta, a partire dal giocatore che ha l'Iniziativa per il turno in corso. Se un giocatore esaurisce i modelli di rinforzo, il giocatore avversario può schierare tutti i rinforzi rimanenti disponibili fino al limite stabilito per il Turno. I giocatori devono schierare i rinforzi se ne hanno disponibili e se è consentito farlo (non è possibile scegliere di tenerli in riserva).

SEGNALINI RELIQUIA

Durante questo scenario, i modelli possono interagire con i Reliquiari per entrare in possesso di **SEGNALINI RELIQUIA** come indicato di seguito. Utilizza un D6 o dei segnalini per rappresentare i **SEGNALINI RELIQUIA** (come faresti con i **SEGNALINI SANGUE**). Ciascun modello può avere fino ad un massimo di **6 SEGNALINI RELIQUIA**, se dovesse ottenerne di più, lascia quelli in eccesso dove si trovano.

Se un modello con 1 o più **SEGNALINI RELIQUIA** è messo fuori Combattimento, posiziona tutti i **SEGNALINI RELIQUIA** posseduti da quel modello sul campo di battaglia, nella posizione corrispondente al centro della basetta di quel modello. Se il modello è stato messo Fuori Combattimento da un Attacco in Mischia, il modello che ha eseguito l'attacco entra in possesso immediatamente di tutti i **SEGNALINI RELIQUIA** che il nemico aveva (lascia sul campo di battaglia solo i **SEGNALINI RELIQUIA** oltre i 6).

In questo scenario tutti i modelli possono compiere le seguenti **AZIONI**.

- ⊕ **AZIONE Cercare Reliquie:** Un modello con meno di **6 SEGNALINI RELIQUIA** che si trova entro 1" da un Reliquiario può compiere un'**AZIONE Cercare Reliquie** se non è entro 1" da un nemico. In tal caso, esegui un Tiro Successo per il modello. Se il tiro è un Fallimento, non accade nulla. Se il tiro è un Successo o un Successo Critico: rimuovi **1 SEGNALINO RELIQUIA** dal Reliquiario e posizionalo accanto al modello. Se un Reliquiario non contiene più **SEGNALINI RELIQUIA**, rimuovilo immediatamente dal gioco.
- ⊕ **AZIONE Raccogliere Reliquie:** Un modello che si trova entro 1" da uno o più **SEGNALINI RELIQUIA** sul campo di battaglia può compiere un'**AZIONE Raccogliere Reliquie** se non è entro 1" da un nemico. In tal caso, rimuovi un qualsiasi numero di **SEGNALINI RELIQUIA** dal campo di battaglia entro 1" dal modello e posizionali accanto al modello stesso (non è necessario un Tiro Successo).
- ⊕ **AZIONE Trasferire Reliquie:** Un modello con uno o più **SEGNALINI RELIQUIA** può compiere un'**AZIONE Trasferire Reliquie** se si trova entro 1" da un modello amico e nessuno dei due modelli è entro 1" da un nemico. In tal caso, rimuovi un qualsiasi numero di **SEGNALINI RELIQUIA** da uno dei due modelli e posizionali accanto all'altro (non è necessario un Tiro Successo), sempre entro il limite massimo di **6 SEGNALINI RELIQUIA** per modello.

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura **quattro Turni**.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Vittoria Istantanea: Un giocatore vince immediatamente questo scenario (ignora il calcolo dei Punti Vittoria) se non ci sono modelli nemici sul campo di battaglia, o se la Banda avversaria fugge (tipicamente a causa del fallimento di un Controllo di Morale).

Punti Vittoria

- ⊕ Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene
 - ◇ 1 PV per ogni **SEGNALINO RELIQUIA** posseduto dai modelli della propria Banda da Guerra
 - ◇ 1 PV per ogni Gesta Gloriosa completata.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore (se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita termina con un pareggio).

Alla fine della partita, se la partita non è terminata con una Vittoria Istantanea, dopo aver contato i Punti Vittoria, ogni giocatore esegue un Tiro Reliquia. Questo tiro funziona esattamente come un Tiro Successo, prendi 2D6 e aggiungi **+1 DADO** al tiro per ogni **2 SEGNALINI RELIQUIA** in possesso della propria Banda da Guerra (arrotonda per eccesso). Per esempio se una Banda da Guerra termina la partita con **5 SEGNALINI RELIQUIA**, il Tiro Successo è eseguito con **+3 DADI**.

Ciascun giocatore confronta la somma dei 2 dadi che hanno ottenuto il punteggio più alto con quella dell'avversario. Il giocatore che ottiene il risultato più alto annota questa informazione sul proprio Registro della Campagna (ritira in caso di pareggio).

FASE CAMPAGNA

Nella Sottofase Traumi: Ignora qualsiasi risultato che obbligherebbe un modello a saltare la prossima partita (es. 35 - Ferita Minore).

Nella Sottofase Rinforzi: Se un giocatore decide di Rinforzare, salterà solo la Sottofase di Esplorazione.

Nella Sottofase Quartiermastro: Ignora il punto *Ritira i modelli feriti*: non potrai congedare i modelli con 2 Cicatrici.

GESTA GLORIOSE

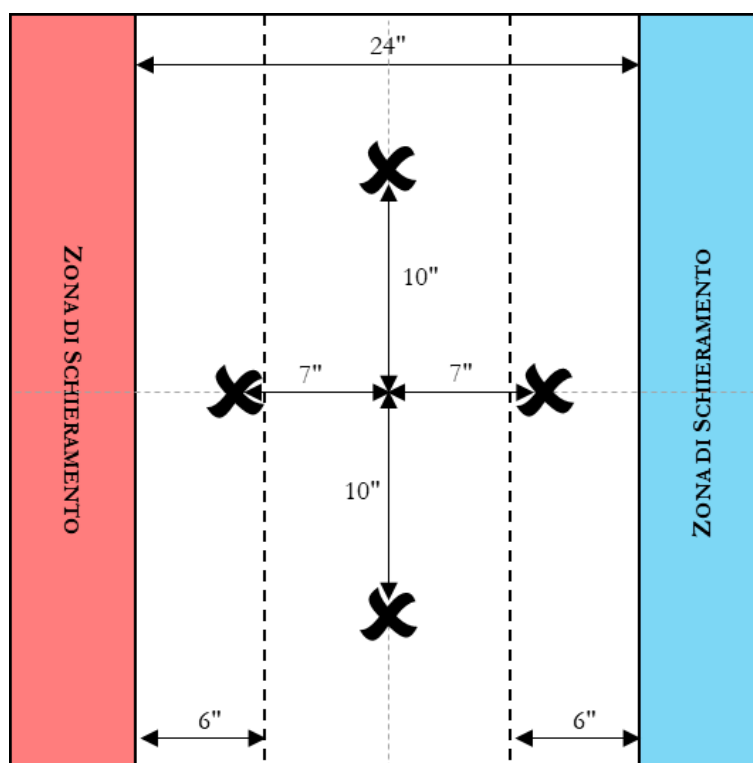
- ⊕ **Acchiappali Tutti:** un modello amico termina la propria Attivazione con **6 SEGNALINI RELIQUIA**
- ⊕ **Cecchino:** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello **ELITE** nemico con un Attacco con Arma a Distanza con i modificatori Lunga Gittata e Copertura.
- ⊕ **Con le Unghie e con i Denti:** un modello amico che inizia la sua Attivazione Atterrato mette Fuori Combattimento un modello nemico nella stessa Attivazione.
- ⊕ **Dovrebbe stare in un Museo:** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello nemico con un Attacco in Mischia ed entra in possesso di uno o più **SEGNALINI RELIQUIA** posseduti dal bersaglio dell'attacco nella stessa Attivazione.
- ⊕ **Proteggere la Reliquia:** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello nemico che si trova entro 1" da un Segnalino Reliquiario.
- ⊕ **Ricerca Frenetica:** un modello amico esegue con successo l'**AZIONE** Cercare Reliquie su due diversi Reliquiari durante la partita.
- ⊕ **Scavare a Fondo:** un modello amico esegue l'**AZIONE** Cercare Reliquie, indipendentemente dal fatto che abbia successo, per tre turni consecutivi durante la partita (queste **AZIONI** devono essere tutte sullo stesso Segnalino Reliquiario).
- ⊕ **Vittoria o Morte:** una Banda da Guerra vince la partita. Questa Gesta Gloriosa è determinata dopo che il risultato della partita è stato deciso. Non ricevi Punti Vittoria per aver conseguito questa Gesta Gloriosa. Durante la Fase Campagna puoi assegnare 1 Punto Esperienza a 1 modello **ELITE** della Banda da Guerra se ne hai uno disponibile, e ricevi Punti Gloria e ottieni un D6 extra per il tuo Pool di Promozione come faresti normalmente.

Scenario 3

LIBERATI dal male!

Ore 15:30.

Un amalgama esplode sotto la detonazione di un martello anti-carro. La testa dell'esoscheletro metallico che vomitava piombo al riparo della trincea, viene in un frangente strappata da artigli lunghi come spade. Proiettili guidati dalla sola Fede nel Signore raggiungono cuori neri come catrame. Una coppia di fanti lotta all'ultimo sangue nel fango profondo. A un certo punto, uno dei due tirerà un sospiro di sollievo, che andrà a incontrare l'ultimo respiro del proprio avversario... un attimo prima che la lama di una baionetta emerga dal suo costato, privandolo per sempre di quell'istante di fortuna. Dal grembo di un tale scenario sospeso nel tempo, la Guerra partorisce sempre la propria prediletta progenie di guerrieri e creature che anelano la Morte in nome della Fede o della blasfemia. Continuando imperterrite a reclamare anime per la propria causa, saranno tali entità un giorno a rappresentare la vittoria o la disfatta per interi eserciti, dovesse la loro sete continuare a essere soddisfatta con nuovi tributi di sangue. Tali eroici o vili portatori di morte si vedono oggi affidato il Destino del fronte di Bologna.



FORZE

In questo scenario, entrambi i giocatori devono includere il maggior numero possibile di modelli **ELITE** dalla propria Banda da Guerra.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Segnalini Obiettivo

Questo scenario utilizza **quattro Segnalini Obiettivo**, posizionati nei punti indicati con una "X" sulla mappa.

SCHIERAMENTO

All'inizio della partita, prima di procedere con lo schieramento, ogni giocatore che ha la busta **OCULUS** la apre e ne legge il contenuto.

Si utilizzano le regole di schieramento standard (vedi Regole Generali).

Infiltratori

Gli Infiltratori possono schierarsi normalmente o usando le loro regole speciali di schieramento. Tuttavia, se si schierano usando le loro regole speciali di schieramento, non possono schierarsi entro 8" da un Obiettivo.

Postazione Mitragliatrice

Prima di schierare la propria mitragliatrice, ogni giocatore che ha la busta **SAGITTARIUS** la apre e ne legge il contenuto.

Dopo che i giocatori hanno schierato tutti i loro modelli (inclusi gli eventuali Infiltratori), ciascun giocatore, partendo da chi aveva iniziato a schierare per primo, posiziona una Postazione Mitragliatrice. La mitragliatrice deve essere posizionata al di fuori dell'area di schieramento del giocatore ed entro 6" da essa, nell'area indicata sulla mappa. Dopo aver posizionato entrambe le Postazioni Mitragliatrice, lo schieramento termina e la partita inizia.

Bersagli e Risorse

Prima di scegliere i Bersagli e le Risorse, ogni giocatore che ha la busta **FUROR** la apre e ne legge il contenuto.

Dopo lo schieramento, ogni giocatore deve annotare segretamente fino a tre modelli nemici con la Parola Chiave **ELITE** come Bersagli e un modello amico che ha la Parola Chiave **ELITE** come Risorsa. Eliminare i Bersagli nemici e mantenere in vita la Risorsa amica farà guadagnare Punti Vittoria aggiuntivi alla fine della partita (► vedi *Punti Vittoria*).

POSTAZIONE MITRAGLIATRICE

Una Postazione Mitragliatrice è considerata un elemento di Terreno Intransitabile e ha il seguente profilo:

Tipo	Gittata	Parole Chiave
A 2 Mani	36"	AUTOMATICO 3, PESANTE, RICARICA

★ **Postazione Fissa:** Una Postazione Mitragliatrice è considerata un elemento di Terreno Intransitabile e non può essere mossa in alcun modo, né può essere influenzata dalle abilità dei modelli (come ad esempio l'abilità Posizionare Mine degli Artificieri del Sultanato) salvo quando è utilizzata per un'**AZIONE** Sparare. (vedi sotto).

★ **Scudo Balistico:** Una Postazione Mitragliatrice può fornire Copertura ai modelli a contatto con essa che si trovano su una basetta da 32 mm o più piccola.

★ **Fuoco di Soppressione:** Un modello che si trova entro 1" da una Postazione Mitragliatrice può utilizzarla durante la propria Attivazione per compiere un'**AZIONE** Sparare se si trova a più di 1" di distanza dai modelli nemici, non ha uno Scudo o un oggetto **IMPUGNATO** e non ha mosso più del proprio Valore di Movimento durante la stessa Attivazione. Determina la Linea di Vista e misura la gittata dell'attacco a partire dalla Postazione Mitragliatrice. Il modello è considerato equipaggiato con la Mitragliatrice e può beneficiare di ogni Abilità che si applicherebbe normalmente alle Armi a Distanza utilizzate dal modello, con le eccezioni indicate di seguito. Un modello che compie un'**AZIONE** Sparare con la Postazione Mitragliatrice:

- ◇ non può utilizzare altre Armi a Distanza nella stessa attivazione (anche se possiede una regola che glielo consentirebbe).
- ◇ non può eseguire **AZIONI** Carica o Combattimento, né beneficiare in alcun modo della Parola Chiave **ASSALTO** nella stessa attivazione.
- ◇ beneficia della Parola chiave **NEGA PESANTE** mentre compie l'**AZIONE** Sparare con la Mitragliatrice.

Ogni Postazione Mitragliatrice può essere utilizzata soltanto una volta per turno.

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura **quattro Turni**.

All'inizio del **secondo Turno**, aprite la busta **IUDICIUM** e leggetene il contenuto.

Fino alla Morte!

In questo scenario non si eseguono i Controlli del Morale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Vittoria Istantanea: Un giocatore vince immediatamente questo scenario (ignora il calcolo dei Punti Vittoria) se non ci sono modelli nemici sul campo di battaglia.

Punti Vittoria

Tieni il conto dei Punti Vittoria totalizzati da ciascun giocatore alla fine di ogni turno e alla fine della partita, come indicato di seguito. Il giocatore che ottiene più Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore (se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria la partita termina in pareggio).

- ⊕ Alla fine di ogni turno, determina chi ha il controllo di ciascun Obiettivo:
 - ◇ ogni giocatore ottiene 1 PV se ha almeno 1 modello entro 2" da quel Segnalino Obiettivo.
 - ◇ ogni giocatore ottiene 1 PV aggiuntivo se controlla quel Segnalino Obiettivo (► vedi *Controllo degli Obiettivi* nelle Regole Generali).
- ⊕ Alla fine della partita ogni giocatore ottiene:
 - ◇ 1 PV per ogni Gesta Gloriosa completata.
 - ◇ 2 PV per ogni Bersaglio nemico messo Fuori Combattimento.
 - ◇ 3 PV se la Risorsa amica non è stata messa Fuori Combattimento.

GESTA GLORIOSE

- ⊕ **Cacciatore di Elite:** Un modello amico mette Fuori Combattimento due modelli **ELITE** nemici.
- ⊕ **Dakka! Dakka! Dakka!** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello nemico con un Attacco a Distanza di una Postazione Mitragliatrice.

- ⊕ **Grande Rischio, Grande Ricompensa:** una Risorsa mette Fuori Combattimento un Bersaglio nemico. Per rivendicare questa Gesta Gloriosa, il giocatore deve prima rivelare che il suo modello era la Risorsa e che il modello nemico era un Bersaglio.
- ⊕ **Morte dall'Alto:** un modello amico mette Fuori Combattimento un modello nemico con un Attacco in Mischia con il modificatore Carica dall'Alto.
- ⊕ **Nessuno Scampo:** un modello esegue con successo una Carica contro un modello nemico verso il quale non aveva Linea di Vista all'inizio dell'Attivazione.
- ⊕ **Primo Sangue:** Un modello amico mette Fuori Combattimento un modello nemico.
- ⊕ **Sfondamento:** Alla fine della partita, controlli l'obiettivo più vicino alla Zona di Schieramento dell'avversario e l'avversario non controlla l'obiettivo più vicino alla tua Zona di Schieramento.
- ⊕ **Uccidi i loro Leader:** metti Fuori Combattimento tutti i Bersagli nemici. Per rivendicare questa impresa, il giocatore deve prima rivelare quali modelli nemici erano i suoi Bersagli. Il modello che ha messo Fuori Combattimento l'ultimo Bersaglio viene accreditato per aver completato questa Gesta Gloriosa.

Epilogo

Vittoria dei Fedeli

DI QUI L'ERESIA NON PASSA!

Decine di migliaia di gole all'unisono continuano a esplodere una sola frase, con la risoluta e imperterrita efficienza di un fucile automatico.

Raggi di sole irradianti di tepore benedetto si stagliano dalle vette e scendono decisi verso la Terra di Nessuno, ripulendola dall'immonda tenebra, metro dopo metro.

Lentamente, le centinaia di torri fortificate di Bologna vengono messe a nudo nella loro eretica vergogna.

Padrone del loro giudizio, una processione sterminata di cuori, inebriati dalla preghiera e ancora pulsanti per la giornata di passione punitiva.

Sotto ciascuno di loro, ossa, metallo, orrori incomprensibili ricongiunti al fango che li aveva generati.

Anime pronte alla nuova fase di conquista o all'eterno sacrificio.

E non vi è preghiera del fedele che rimanga inascoltata al cuore del Padre Altissimo.

Un tuono improvviso ammonisce i soldati e le creature dannate che dall'urbe continuano a popolare le trincee dinanzi all'esercito di fedeli, mentre la terra inizia a squarciarsi di fronte alla città vilmente occupata da bestiali zampe demoniache e peste infernale.

In pochi istanti, icone e tecnologia infernali vengono inghiottite nelle profondità che si richiude su di esse come terra lanciata in una tomba.

Il silenzio cala di fronte alla città dalle cento torri.

Una nuova Terra di Nessuno attende il suo tributo di sangue.

I cuori dei fedeli si riuniscono in preghiera.

SI PURIFICHI BOLOGNA!

Vittoria degli Eretici

Sempre più vicini, metro dopo metro, gli assalitori iniziano a intravedere le centinaia di torri dell'urbe eretica.

Tronfi, azzardati, esaltati dalla loro futile fede cieca, credono di avercela fatta.

Le torri ricambiano i lusinghieri sguardi.

Lentamente, il fetore decomposto delle trincee torna a ricordare la propria presenza persistente.

Di colpo è come se chiunque si fosse accorto di avere la Morte al proprio fianco.

Suoni metallici e biliari emergono dalla roccaforte maledetta, scaturendo da ogni torre, pervadendo tutto ciò che si trova di fronte alla città.

Poi una sinistra coltre di fumo, denso come inchiostro, emerge dal sottosuolo, scavalca mura, templi, trincee e campagne, coprendo la Terra di Nessuno come un velo su una carcassa martoriata.

La tenebra si incarna, interi plotoni di fedeli vengono inghiottiti da un muro di malignità.

Le urla divorate in un istante.

Un metro alla volta, le forze d'assalto vengono spinte indietro.

Una visione maligna attraversa le menti di ogni profeta in campo, che ordina immediatamente di riprendere le posizioni consolidate sui monti, dichiarando fallito l'obiettivo.

Una forza immane sorge nell'urbe.

Un potere così ribollente e distorto che l'aria stessa ne è asfissata.

Prende forma la visione di un Egemone.

Il volto dell'eresia si lacera in un ripugnante sorriso.

Pareggio

DI QUI L'ERESIA NON PASSA!

Decine di migliaia di gole all'unisono continuano a esplodere una sola frase, con la risoluta e imperterrita efficienza di un fucile automatico.

Raggi di sole irradianti di tepore benedetto si stagliano dalle vette e scendono decisi verso la Terra di Nessuno, ripulendola dall'immonda tenebra, metro dopo metro.

Lentamente, le centinaia di torri fortificate di Bologna vengono messe a nudo nella loro eretica vergogna. Padrone del loro giudizio, una processione sterminata di cuori, inebriati dalla preghiera e ancora pulsanti per la giornata di passione punitiva.

Le torri ricambiano i lusinghieri sguardi.

Il fetore decomposto delle trincee torna a emergere e ricorda la propria presenza persistente.

Di colpo è come se chiunque si fosse accorto di avere la Morte al proprio fianco.

Gli assalitori hanno preso posizione sulla nuova linea del fronte a ridosso della città da espugnare.

Sotto ciascuno di loro, ossa, metallo, orrori incomprensibili ricongiunti al fango che li aveva generati.

Ora, una nuova Terra di Nessuno attende il suo tributo di sangue.

Il silenzio cala alle porte di Bologna e i cuori dei fedeli sono riuniti in preghiera, mentre le comunicazioni dirette al Vaticano riportano il successo dell'operazione e guidano il consolidamento del nuovo fronte.

Di colpo, suoni metallici e biliari emergono dalla roccaforte maledetta, scaturendo da ogni torre, pervadendo tutto ciò che si trova di fronte alla città.

Una sinistra coltre di fumo, denso come inchiostro, emerge dal sottosuolo, scala mura, templi, rovine e campagne, fino a coprire la città come un velo su una carcassa martoriata.

Una visione maligna attraversa le menti di ogni profeta in campo, insidiando un seme di dubbio nei cuori elevati dal successo dell'operazione.

Una forza immane emerge nell'urbe.

Un potere così ribollente e distorto che l'aria stessa ne è asfissata.

Prende forma la visione di un Egemone.

Il volto dell'eresia si lacera in un ripugnante sorriso.



Note per gli Organizzatori

Ricompense Segrete

ASSEGNAZIONE DELLE RICOMPENSE - SCENARIO 1

In caso di Vittoria Istantanea:

- ✚ la Banda da Guerra vincente ottiene la busta **SAGITTARIUS**.
- ✚ la Banda da Guerra perdente ottiene la busta **AVARITIA**.

Se la partita non finisce in pareggio:

- ✚ La Banda da Guerra che controlla l'Obiettivo al centro del campo alla fine della partita ottiene la busta **SAGITTARIUS**.
- ✚ Se nessuna Banda da Guerra controlla l'Obiettivo al centro del campo, la Banda da Guerra vincente ottiene la busta **SAGITTARIUS**.
- ✚ La Banda da Guerra perdente ottiene la busta **AVARITIA**. *(notare che la banda da guerra perdente può essere quella che controlla l'Obiettivo al centro del campo alla fine della partita e che quindi ottiene entrambe le buste).*

In caso di pareggio:

- ✚ La Banda da Guerra che controlla l'Obiettivo al centro del campo alla fine della partita ottiene la busta **SAGITTARIUS** e l'altra Banda da Guerra ottiene la busta **AVARITIA**.
- ✚ Se nessuna Banda da Guerra controlla l'Obiettivo al centro del campo, entrambi i giocatori tirano 1D6. Chi ottiene il risultato più alto ottiene la busta **SAGITTARIUS** e l'altra Banda da Guerra ottiene la busta **AVARITIA**.

ASSEGNAZIONE DELLE RICOMPENSE - SCENARIO 2

In caso di Vittoria Istantanea:

- ✚ La Banda da Guerra vincente ottiene la busta **OCULUS**.
- ✚ La Banda da Guerra perdente ottiene la busta **FUROR**.

Se la partita non finisce in pareggio

- ✚ La Banda da Guerra che totalizza il risultato più alto sul Tiro Reliquie ottiene la busta **OCULUS**.
- ✚ La Banda da Guerra che perde questo Scenario ottiene la busta **FUROR** *(notare che la banda da guerra perdente può essere quella che vince il Tiro Reliquie che quindi ottiene entrambe le buste).*

In caso di pareggio:

- ✚ Determina chi ottiene la busta **OCULUS** come indicato qui sopra. L'altra Banda da Guerra ottiene la busta **FUROR**.

Regole per le ricompense

Quando prepari il materiale per questo evento, prepara una serie di 5 buste (una per tipo) per ogni coppia di giocatori partecipanti.

Note che le buste **SAGITTARIUS** e **OCULUS** hanno più ricompense possibili. Puoi scegliere una ricompensa da usare per tutte le buste o suddividere casualmente le ricompense nelle rispettive buste.

REGOLE PER LA BUSTA **AVARITIA** - SCENARIO 2

Determinato a non farsi battere sul tempo, il leader della tua banda si rivolge ai ricettatori del Mercato Nero per sapere dove si nascondono le reliquie di maggior valore

Contatti nel Mercato Nero: Rivela questa carta la prima volta che compi l'**AZIONE** Cercare Reliquie con uno dei tuoi modelli, prima di eseguire il Tiro Successo. In questo scenario, tutti i modelli della tua Banda da Guerra, ad eccezione dei Mercenari, ottengono la seguente abilità.

Quando questo modello compie l'**AZIONE** Cercare Reliquie, aggiunge **+1 DADO** al Tiro Successo

REGOLE PER LA BUSTA **SAGITTARIUS** - SCENARIO 3

Negli scontri precedenti hai recuperato alcune casse di munizioni che portano il sigillo papale. All'interno trovi proiettili di grosso calibro benedetti dal Sommo Pontefice in persona.

Munizioni Reliquia: Rivela questa carta. La Postazione Mitragliatrice che posizioni in questo Scenario ha la seguente Regola Speciale (anche se usata da un modello del tuo avversario).

*Nota: Ci sono 3 diverse tipologie di buste **SAGITTARIUS**, ciascuna delle quali contiene una delle regole speciali indicate di seguito*

Proiettili Perforanti: Gli Attacchi a Distanza eseguiti con quest'arma hanno la Parola Chiave **PERFORANTE**.

Proiettili a Espansione Modificati : Gli Attacchi a Distanza eseguiti con quest'arma hanno la Parola Chiave **CRITICO** e ottengono un Successo Critico con un risultato di 11+ sul Tiro Successo

Proiettili Traccianti: Aggiungi **+1 DADO** ai Tiri Successo per gli Attacchi a Distanza eseguiti con quest'arma.

REGOLE PER LA BUSTA **FUROR** - SCENARIO 3

Il comandante della tua Banda da Guerra riconosce immediatamente uno degli ufficiali nemici: è un rivale di vecchia data con cui ha un conto in sospeso. Furioso per essersi fatto soffiare delle reliquie preziose, incita i suoi uomini a riversare la propria ira sui nemici.

Occhio per Occhio: Puoi scegliere di rivelare questa carta quando uno dei tuoi modelli esegue un Attacco in Mischia contro un modello nemico con Parola Chiave **ELITE**, prima di eseguire un Tiro Ferita contro di esso. Il modello che stai attaccando è il tuo Bersaglio Prioritario.

Per il resto della partita, quando un modello della tua banda esegue un Tiro Ferita per un Attacco in Mischia eseguito contro il Bersaglio Prioritario, aggiungi **+1 DADO FERITA** al tiro.

Alla fine della partita:

- ⊕ se hai rivelato questa carta e il Bersaglio Prioritario è stato messo Fuori Combattimento, ottieni 1 Punto Vittoria aggiuntivo.
- ⊕ se hai rivelato questa carta e il Bersaglio Prioritario non è stato messo Fuori Combattimento, l'avversario ottiene 2 Punti Vittoria aggiuntivi

REGOLE PER LA BUSTA **OCULUS** - SCENARIO 3

Mentre cercava reliquie, la tua banda è incappata in qualcosa di anche più utile - la posizione di una stazione radio abbandonata. Ispezionandola, trovi un registro di codici delle forze Papali. Le trasmissioni radio indicano attacchi di artiglieria incombenti nell'area. Potresti usare i codici per prevedere dove cadranno.

Trasmissioni Radio Intercettate: Rivela questa carta all'inizio del secondo turno, dopo aver letto il contenuto della busta **IUDICIUM**.

*Nota: Ci sono 2 diverse tipologie di buste **OCULUS**, ciascuna delle quali contiene una delle regole speciali indicate di seguito*

Applica i seguenti effetti della busta **IUDICIUM** ai modelli della tua Banda da Guerra (i modelli nemici subiscono i gli effetti regolarmente)

Turno 2: I tuoi modelli non subiscono gli effetti della busta **IUDICIUM**

Turno 3: Applica gli effetti del Turno 2

Turno 4: Applica gli effetti del Turno 3

Quando esegui il tiro di D6 per il tuo lato del campo come indicato dalla busta **IUDICIUM**, applica i seguenti risultati:

1-2: Colpisci il quadrante dal tuo lato del campo alla tua sinistra

3-4: Colpisci il quadrante dal tuo alto del campo alla tua destra

5-6: Scegli quale quadrante dal tuo lato del campo viene colpito

REGOLE PER LA BUSTA **IUDICIUM** - SCENARIO 3

Le truppe Eretiche avanzano nell'area, e le forze degli Stati Pontifici intensificano le azioni di artiglieria nel tentativo di eradicarle. Le vostre bande sono colte nel fuoco incrociato ma nessuno dei due comandanti intende cedere ora: dovrete combattere fino alla morte, sotto un'incessante pioggia di piombo, ferro e fuoco.

BOMBARDAMENTO D'ARTIGLIERIA

Da questo momento in poi, durante la Fase Iniziativa di ogni Turno (incluso questo), dopo aver determinato l'Iniziativa per il Turno in corso, risolvi gli effetti del Bombardamento d'Artiglieria.

Ogni Turno il Bombardamento d'Artiglieria colpisce il campo di battaglia in due quadranti determinati casualmente come segue:

Partendo dal giocatore con l'Iniziativa, ciascun giocatore tira 1D6. Con un risultato di 1-3 il bombardamento colpisce il quadrante di campo più vicino alla Zona di Schieramento di quel giocatore, sul lato sinistro. Con un risultato di 4-6 il bombardamento colpisce il quadrante di campo più vicino alla Zona di Schieramento di quel giocatore, sul lato destro.

	1-3	4-6	
4-6		1-3	

Dopo aver determinato i due quadranti del Campo di Battaglia colpiti dal Bombardamento di Artiglieria, ogni modello non Atterrato che si trova in uno di quei quadranti riceve automaticamente il numero di **SEGNALINI SANGUE** indicato in tabella. Se il Bombardamento di Artiglieria dovesse posizionare il 7° **SEGNALINO SANGUE** accanto a un modello, o se il modello è Atterrato, esegui un Tiro Ferite con le Parole Chiave indicate di seguito invece di posizionare i **SEGNALINI SANGUE**.

Un modello che si trova a cavallo tra più quadranti è considerato nel quadrante dove si trova la maggior parte della propria basetta. Nel caso in cui non sia chiaro in quale quadrante si trovi, determinalo casualmente.

Turno	SEGNALINI SANGUE	Tiro Ferite (solo per modelli Atterrati o che hanno già 6 SEGNALINI SANGUE)
2	1	SHRAPNEL
3	2	+1 DADO FERITA, SHRAPNEL
4	3	+2 DADI FERITA, PERFORANTE, SHRAPNEL

Postfazione

Il presente documento è stato realizzato come una raccolta dei diversi contenuti che hanno costituito “DI QUI L’ERESIA NON PASSA” il primo evento narrativo italiano ambientato nell’universo di Trench Crusade, ideato da e organizzato con la community italiana, in occasione del LA PLAY 2026.

Parlare, descrivere, scrivere, abbozzare, disegnare, illustrare, realizzare finti francobolli, imbustare, ideare lettere di reclutamento, leggere, studiare, elaborare regole speciali, produrre tonnellate di materiali come trincee, scenici, crateri, carri, segnalini obiettivo, decorazioni, etc. sono state solo alcune delle attività che il gruppo di lavoro ha avuto la fortuna di poter portare avanti nel proprio tempo libero, con il solo pensiero in mente di far immedesimare nella storia del fronte di Bologna tutti i partecipanti all’evento.

Anzitutto bisogna dire che dobbiamo tale fortuna a chi oggi ha deciso di realizzare un’opera su uno dei temi più difficili e allucinanti della Storia dell’Umanità (nonché, se vogliamo, uno dei nostri più grandi fallimenti come specie), che è la Grande Guerra. Perciò grazie a Factory Fortress Inc., ossia a Tuomas Pirinen, Mike Franchina, James Sherriff e a tutti gli altri artisti e membri del team dietro al gioco.

Altrettanto importante è ringraziare tutte le realtà che hanno reso possibile l’evento, con cura e maniacalità vicine al fanatismo, contribuendo ciascuna a proprio modo. Tra gli autori della community: UniNerd, TheSniperTroll, Bivacco Vicenza, Nerdarium, DaxPaints, MrJarrrrr, Khoryl Miniatures, Progetto Warpit. Tra gli sponsor: Factory Fortress Inc, Porco Sarvedo, MgPix, Maria Kairidou. Tra i media partner: Villanora, FluidArtwork.

La nota di chiusura va alla storia. Alla breve storia che fa da cornice a questi scontri di miniature pazzesche e infamissimi dadi (perché si prendono più maledizioni loro in una partita di quante un soldato eretico possa dirne in una vita), la quale è stata scritta con immenso piacere per via della brutalità che permette di esprimere un’ambientazione così tragicamente aulica.

E poi alla Storia. Quella che non avevamo voglia di studiare perché “tanto poi cosa mi serve nella vita vera”.

Se hai apprezzato l’evento, questi contenuti e questo semplice documento, riservati solo un attimo anche per quest’altra brevissima storia. Non è epica o ricamata come quella narrata poco più sopra, ma è sfortunatamente molto più vera. Speriamo che queste righe ci aiutino a ricordare di essere grati dell’esperienza che condividiamo con chi si trova dall’altro lato del tavolo da gioco e del fatto che possiamo chiamarci ‘amici’.

In memoria di Riccardo Giusto, 19 anni, classe 1895, nato a Udine, alpino. Viene considerato il primo caduto italiano dei circa 650’000 soldati tra uomini e donne che morirono durante la Prima Guerra Mondiale. Morì a Drenchia il 24 Maggio 1915, giorno dell’entrata in guerra dell’Italia al fianco dell’Intesa, nella stessa provincia che gli diede i natali quando, alle ore 04:00 sul Monte Natpriciar, venne raggiunto da un proiettile che gli attraversò il cranio. Era parte di una delle prime truppe di esploratori che si apprestavano a invadere il territorio austro-ungarico. L’Austria-Ungheria pianse circa 1.100.000 soldati alla fine del conflitto. Il numero di morti a livello mondiale arrivò a oltre 10 milioni tra i soli militari. Spesso, purtroppo, erano giovani fatti soldati in qualche settimana di addestramento. Le vittime furono quasi il doppio se si considerano i civili **.*

Fonte Wikipedia: * **Riccardo Giusto**, ** **Conteggio delle vittime della Prima Guerra Mondiale**