

TRENCH ✚ CRUSADE

Malleus Haereticorum

scenario introduttivo

- UniNerd -



Questa è un'opera di Fantasia. Trench Crusade è pensato per un pubblico adulto.

Copyright artwork ufficiali di Trench Crusade © 2024 Mike Franchina

Copyright regole di playtest ufficiali di Trench Crusade © 2024 Tuomas Pirinen

Malleus Haereticorum è uno scenario introduttivo ideato da UniNerd per Trench Crusade con lo scopo di aiutare i nuovi giocatori ad assimilare le regole base del gioco utilizzando delle Bande da Guerra pre-generate.

TRENCH † **CRUSADE**

+

 **VNI** • **NERD**

Testi, layout e artwork a cura di UniNerd.

Questa è un'opera di Fantasia. Questo contenuto è pensato per un pubblico adulto.
Il suo scopo è quello di permettere alla community del gioco di crescere.

Malleus Haereticorum



Introduzione

Un tempo bastione della Fede, e centro di studio rinomato in tutta la penisola italiana, la città di Patavium è ora ridotta a un macabro simbolo della guerra eterna tra le forze celesti e infernali. Il cielo sopra essa è perpetuamente rosso come il sangue rappreso, un tetro riflesso dei roghi che bruciano ininterrottamente oltre le trincee. Fango, carcasse ed esalazioni di zolfo marciano ogni angolo del campo di battaglia, dove un piccolo gruppo isolato di quelli che ormai sono chiamati **Pellegrini delle Trincee** affrontano con fanatica ostinazione una schiera di dannati della **Legione Eretica**, in una macabra notte che sembra non avere mai fine.

Le zone che circondano Patavium sono terra di nessuno: sacchi, filo spinato, carne e cenere si mischiano a resti di celebri statue e monumenti, un'ulteriore violenza che alimenta l'odio e il rancore verso i seguaci dell'Inferno. Le campagne sono devastate, gli alberi ridotti a scheletri contorti, le acque prosciugate, lasciando esposta solo la nuda terra. Della cinta muraria a protezione della città non resta altro che un cumulo di detriti, e il cuore del centro storico, per secoli luogo di vibrante vitalità, è ridotto a tre piazze deserte e completamente abbandonate. Il quartiere ove è situata la chiesa di San Prosdocimo, un tempo luogo di culto, è ora infestato dai servitori della Legione Eretica, che setacciano nevroticamente ogni angolo come cani infernali. La loro presenza è un sacrilegio e i Pellegrini non possono tollerarlo.

Un segreto, sepolto tra le macerie della città profanata, potrebbe cambiare le sorti di questo scontro e, cosa più importante, divenire un'arma per la Chiesa nella Crociata fino al Cancellone Infernale.

Si mormora di un'antica reliquia, il **Malleus Haereticorum**, il martello benedetto appartenuto a Sant'Antonio, vissuto sette secoli addietro. Nei registri papali viene descritto come un predicatore di immenso carisma e conoscenza delle Sacre Scritture, ma soprattutto come un campione che brandiva un sacro martello. Tale oggetto sembrerebbe essere in grado di frantumare non solo i corpi, ma anche le anime degli eretici, spezzandone il legame con l'Inferno, tuttavia sarebbe andato perduto con la caduta di Patavium, probabilmente nascosto per evitare che cadesse nelle mani dei demoni.

È ora il 13 Giugno 1915.

Il *Malleus Haereticorum* viene rinvenuto tra i crateri di quella che un tempo era la Basilica del Santo, come se Antonio stesso fosse risorto per lottare a fianco dei fedeli.

Un improvviso boato, elettrico e distorto, squarcia l'aria, interrompendo bruscamente le gutturali litanie gotiche delle truppe eretiche. I Pellegrini delle Trincee, incitati dalle travolgenti parole del Profeta di Guerra diffuse dagli altoparlanti montati sulla schiena, sono pronti a lanciarsi in un assalto suicida, con lo scopo di recuperare la reliquia o perire nel tentativo.

Una leggera pioggia inizia a cadere rendendo il terreno un pantano insidioso. I Pellegrini avanzano mentre il clangore delle armature e delle icone religiose che le adornano si mischiano alle loro urla, quando due figure torreggianti emergono dall'oscurità, con occhi che ardono come braci e la pelle completamente ustionata. Queste avanzano lente, brandendo con una sola mano armi troppo pesanti per essere impugnate in tal modo da comuni esseri umani: sono Consacrati Eretici.

Un Pellegrino, nella foga del momento, carica una delle due figure con la baionetta montata sul proprio fucile. La lama scintilla nel buio, squarciando l'aria e fendendo la spalla di uno dei due giganti, ma la creatura non si ferma: la sua carne non si lacera, non una goccia di sangue affiora. Come se nulla fosse accaduto, la creatura sfilava la lama dalla propria carne con la mano sinistra, mentre con la mano destra solleva l'enorme spada. In un attimo la lama attraversa diagonalmente il Pellegrino, passando la carne come farebbe un coltello caldo nel burro, lasciando il corpo in ginocchio di fronte all'Eretico. Mentre esala l'ultimo respiro, il Pellegrino percepisce chiaramente il sadico piacere negli occhi rossi del suo esecutore.

Ora le forze dei due schieramenti si eguagliano in numero, ma questo è solo l'inizio dello scontro.



Mappa della Città prima della definitiva caduta nell'anno 1737 d.C. a seguito del dominio delle truppe Infernali.

Scenario

Forze

Per questa battaglia, i Giocatori schierano tutti i modelli a loro disposizione, usando le Bande da Guerra suggerite nelle pagine successive.

Ogni giocatore sceglie una tra le **2 Fazioni disponibili** e utilizza i **4 profili pre-generati**.

Per iniziare a giocare fin da subito, tutti i profili sono già stati inseriti nelle **Schede Banda da Guerra semplificate**. Inoltre, per rendere più agevole la consultazione di Armi ed Equipaggiamenti, quelli in uso sono elencati nel retro di ciascun foglio.

Il Campo di Battaglia

Il gioco si svolge su un campo di battaglia di dimensioni suggerite di 90cm x 90cm.

Il tavolo deve contenere:

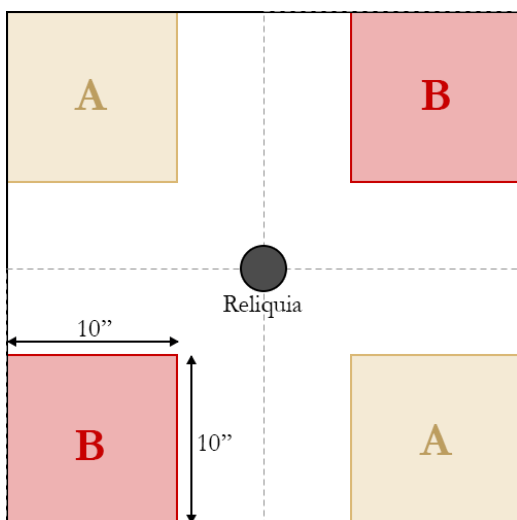
- 2 edifici (es.: case in rovina, bunker, cappelle);
- 1 trincea o elemento sotto il livello del terreno;
- Numerosi elementi scenici bassi (es.: pile di sacchi, filo spinato o muretti);

A questi si aggiunge un'ulteriore elemento scenico che rappresenterà il *Malleus Haereticorum*, ovvero l'Obiettivo dello scenario.

Schieramento

Le zone di schieramento sono rappresentate dalle aree agli angoli del tavolo (vedi esempio di seguito).

I giocatori tirano 1D6 a testa e quello che ottiene il risultato maggiore sceglie quale zona di schieramento utilizzare. L'altra zona di schieramento, all'angolo opposto, sarà quella dell'avversario. In caso di pareggio si continua a spareggiare.



I giocatori poi si alternano nello schierare, un modello alla volta, iniziando dal giocatore che ha vinto lo spareggio.

I modelli devono essere schierati interamente nella propria zona di schieramento. Una volta che i giocatori hanno schierato i loro modelli, lo schieramento termina e inizia la battaglia.

Durata della Battaglia

La battaglia dura al massimo quattro Turni.

Condizioni di Vittoria

La Vittoria dello scenario può avvenire nei seguenti modi:

- Eliminazione di tutti i modelli dell'avversario;
- Eliminazione di almeno metà dei modelli e conseguente fuga dei modelli rimasti;
- Uno dei due giocatori ottiene 4 Punti Vittoria (PV);

Alla fine di ogni Turno, un giocatore guadagna **2 PV se controlla la Reliquia**. Ciò avviene quando il numero di modelli della sua Banda da Guerra entro 1" dall'Obiettivo è maggiore di quello dell'altro giocatore.

*Domina la sapienza colui che non
l'attribuisce a sé stesso, ma a Dio,
e che vive in conformità a ciò che predica.*

+ Scheda Banda da Guerra +

Elite & Truppe

Nome Akshay **Tipo** Sacerdote Eretico **Parole Chiave** Eretico, Elite, Resistente

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	+2 D	+2 D	-1	-	149

Abilità: Burattinaio (A.R., bersaglia entro 12", muovi di 1D6"), Resistente

Equipaggiamento: Fucile a Pompa Automatico, Spada, Armatura Standard, Reliquia Empia (causa Paura)

Ferite: _____ **Cicatrici**

Nome Gotum **Tipo** Assaltatore Eretico **Parole Chiave** Eretico

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	0 D	0 D	0	-	62

Abilità: _____

Equipaggiamento: Fucile Semi-Automatico, Baionetta, Elmo da combattimento (no Shrapnel), Maschera Antigas

Nome Rakquin **Tipo** Consacrato **Parole Chiave** Eretico, Forte

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	+1 D	+1 D	-2	-	150

Abilità: Forte

Equipaggiamento: Lanciafiamme Pesante, Armatura Rinforzata, Marchio Infernale (immunità Fuoco)

Nome Edoardus **Tipo** Consacrato **Parole Chiave** Eretico, Forte

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	+1 D	+1 D	-2	-	107

Abilità: Forte

Equipaggiamento: Grande Spada, Armatura Rinforzata, Marchio Infernale (immunità Fuoco)



Armi & Equipaggiamenti

Fucile a pompa Automatico

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Fucile a pompa Automatico	A 2 Mani	12"	+1D per Colpire	ASSALTO

Regole: Grazie alla sua elevata precisione, aggiungi **+1 DADO** a tutti i tiri per colpire e ignora la penalità ai tiri per colpire quando attacchi a lunga distanza. Tuttavia, le ferite vengono tirate con **-1 DADO** a lunga distanza a causa del basso potere di penetrazione.

Spada/Ascia

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Spada/Ascia	A 1 Mano	Mischia	-	CRITICO

Lanciafiamme Pesante

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Lanciafiamme Pesante	A 2 Mani	10"	Ignora Armatura	PESANTE, FUOCO

Regole: Colpisce automaticamente fino a due modelli entro la gittata con un'Azione di Attacco, purché siano entro 6" l'uno dall'altro e entro la gittata di Lanciafiamme Pesante. Ignora l'armatura. Ha anche la Parola Chiave **FUOCO**, quindi causa un ulteriore **+1 SEGNALINO SANGUE** sui nemici che colpisce, anche se non vengono causati altri danni.

Grande Spada/Ascia

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Grande Spada/Ascia	A 2 Mani	Mischia	+1D per Ferire	PESANTE, CRITICO

Regole: **+1 DADO** per tutti i tiri per ferire.

Fucile Semi-automatico

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Fucile Semi-automatico	A 2 Mani	24"	-	ASSALTO

Baionetta

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Baionetta	A 2 Mani	Mischia	-	INGOMBRANTE

Regole: Le baionette possono essere attaccate solo alle armi indicate nell'Armeria di ogni Banda da Guerra con 'Attacco a Baionetta'. Non contano per il numero massimo di armi da Mischia che un modello può trasportare.

Armatura Standard

Regole: -1 a tutti i tiri della Tabella delle Ferite contro il modello. Può essere combinata con qualsiasi scudo.

Armatura Pesante

Regole: Conferisce un modificatore -2 a tutti i tiri per ferire contro il modello che indossa questa armatura.

Reliquia Empia

Regole: Un modello equipaggiato con una Reliquia Empia irradia un'aura veramente maligna e causa **PAURA**.

Marchio Infernale

Regole: Annulla il **SEGNALINO SANGUE** aggiuntivo dagli attacchi con la parola chiave **FUOCO**, e tali attacchi subiscono una penalità di **-1 DADO** a tutti i Tiri per Ferire.



+ Scheda Banda da Guerra +

Elite & Truppe

Nome Rohl **Tipo** Profeta da Guerra **Parole Chiave** Elite, Pellegrino

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	+2 D	+2 D	-2	-	130

Abilità: Altoparlanti (A.R. con +2D, entro 8", mov. 3"), Memento Mori, Imposizione delle Mani (rem. D3 S.S)

Equipaggiamento: Grande Martello, Armatura Rinforzata

Ferite: _____ **Cicatrici**

Nome Adam **Tipo** Comunicando **Parole Chiave** Elite, Forte, Pellegrino, Resistente

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	-3 D	+2 D	-3	-	190

Abilità: Forte, Resistente, Miracolo delle Rigenerazione (rem. 1 S.S.), Guardia del Corpo (entro 1" subisce il colpo)

Equipaggiamento: Martello Anticarro, Scudo da Trincea, Armatura Rinforzata

Nome Sorella Kathrine **Tipo** Suora Stigmatizzata **Parole Chiave** Pellegrino

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
8" / Fanteria	+1 D	+1 D	0	-	74

Abilità: Stigmate benedette (rem. 1 S.S. e converti in 1 S.B.), Agile (+1D scatto, saltare, arrampicarsi, carica dall'alto)

Equipaggiamento: Pugnale, Pistola Automatica, Kit da Arrampicata

Nome Arthur **Tipo** Pellegrino di Trincea **Parole Chiave** Pellegrino

Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Esperienza	Ducati
6" / Fanteria	0 D	0 D	-1	-	75

Abilità: Resurrezione, Forza dello Zelota

Equipaggiamento: Fucile Semi-Automatico, Armatura Standard



Armi & Equipaggiamenti

Pistola Automatica

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Pistola Automatica	A 1 Mano	12"/Mischia	-1D per Ferire, 2 Attacchi	ASSALTO

Regole: Un modello armato di pistola automatica può usarla sia in Mischia che A Distanza (usando la Caratteristica a Distanza), anche come arma secondaria per eseguire un attacco aggiuntivo in Mischia. Puoi effettuare due **AZIONI** di Attacco con la pistola automatica invece di una sola se usata come arma A Distanza. Possono essere rivolti contro lo stesso bersaglio o contro due bersagli diversi.

Martello Anticarro

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Martello Anticarro	A 2 Mani	Mischia	-1D per Ferire	RISCHIOSO, CRITICO

Regole: Ignora i modificatori all'Armatura e Tira per Ferire con **+1 DADO**. Se colpisce il nemico, anche chi la impugna subisce **1 SEGNALINO SANGUE**.

Grande Martello

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Grande Martello	A 2 Mani	Mischia	+1D su tiri per Ferire	PESANTE

Regole: Quando usi quest'arma aggiungi +1 tutti i tiri per ferire (es: un risultato di 7 con 2D6 diventa un 8).

Fucile Semi-automatico

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Fucile Semi-automatico	A 2 Mani	24"	-	ASSALTO

Coltello/Pugnale

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Coltello/Pugnale	A 1 Mano	Mischia	-1D per Colpire	-

Regole: Aggiungi **-1 DADO** ogni volta che usi un coltello per vedere se l'attacco va a segno.

Armatura Standard

Regole: -1 a tutti i tiri della Tabella delle Ferite contro il modello. Può essere combinata con qualsiasi scudo.

Armatura Pesante

Regole: Conferisce un modificatore -2 a tutti i tiri per ferire contro il modello che indossa questa armatura.

Scudo da Trincea

Regole: Richiede sempre una mano per essere usato sia in mischia che a distanza e non può essere sostituito. Conferisce -1 a tutti i tiri per ferire contro il modello. Questo bonus si somma a qualsiasi armatura indossata dal modello, salvo diversa indicazione. Le armi a Distanza a due mani con l'indicatore "Arma e Scudo" nella lista Armeria della Banda da Guerra richiedono solo 1 mano per essere usate se il modello trasporta anche uno Scudo da trincea.

Kit da Arrampicata

Regole: Il modello con questo kit aggiunge **+1 DADO** a tutti i tiri **AZIONE** di Arrampicata.