TRENCH CRUSADE™

Regole per Campagna

TRENCH CRUSADE™

Regole per Campagna

v1.3.0

di Factory Fortress INC.

Creato da
Mike Franchina

Game design
Tuomas Pirinen

Artwork
Mike Franchina

Layout
James Sherriff

Editing addizionale
Eleanor Marie

Traduzione e layout per la lingua italiana a cura di UniNerd
Giulio Pengo , Matteo Mazzucato, Mark Paolini

Questa è un'opera di Fantasia. Trench Crusade è pensato per un pubblico adulto.
Copyright artwork di Trench Crusade © 2024 Mike Franchina
Copyright regole di playtest di Trench Crusade © 2024 Tuomas Pirinen

Regole per Campagna

Queste regole si applicano quando giochi una serie di partite collegate tra loro con i tuoi amici. Servono almeno due giocatori per completare una campagna, ma più giocatori riesci a radunare, meglio è! Puoi anche giocare contro giocatori che non prendono parte alla campagna. Le regole su come farlo sono spiegate più avanti.

Iniziare la Campagna

All'inizio di una campagna, il *Valore Limite* della tua Banda da Guerra è di **700 Ducati**. Questo è il valore massimo in ducati risultante da modelli, oggetti, potenziamenti e via dicendo, che puoi schierare in una singola battaglia. Aumenterà con ogni battaglia che disputerai durante la campagna. Inizi con una quantità di ducati in Cassaforte uguale per tutti. Questa è una riserva di ricchezza che utilizzerai per reclutare e armare i tuoi modelli. Ogni volta che effettui un acquisto, devi sottrarne il costo dalla Cassaforte e avere ducati sufficienti a sostenerlo per intero.

Alcune bande iniziano le campagne con un *Valore Limite* e un valore della cassaforte più alti o più bassi. Ciò sarà chiaramente descritto nella sezione dedicata di ogni singola Banda da Guerra.

Successivamente, seleziona il **Patrono** per la tua Banda da Guerra.

Patroni

Seleziona un Patrono per la tua Banda da Guerra dal seguente elenco. La scelta del patrono determina quali *Abilità* puoi selezionare ogni volta che tiri per un'*Abilità del Patrono* (vedi Esperienza e Avanzamento in seguito per i dettagli). Un modello non può avere duplicati della stessa *Abilità del Patrono*.

Santo Guerriero

(**Solo** Pellegrini delle Trincee e Nuova Antiochia)

Un potente santo tra i guerrieri come San Giorgio l'Ammazzadraghi, San Giovanni il Guerriero, Santa Giovanna d'Arco o persino l'Arcangelo San Michele in persona.
Tali patroni offrono grande potenza in combattimento e protezione divina sul campo di battaglia.
Questo tipo di patrono ti consente di selezionare una delle seguenti Abilità quando si ottiene *Abilità del Patrono* dal tiro sulla **Tabella delle Abilità**:

- **Benedizioni del Santo Guerriero:** Questo modello inizia ogni battaglia con D3 SEGNALINI BENEDIZIONE.
- **Sopportare la Sofferenza:** Il modello ha una Cicatrice aggiuntiva nel suo profilo.
- **Ammazzadraghi:** Quando questo modello tira sulla **Tabella delle Ferite** in Mischia contro un nemico Atterrato, seleziona un dado delle ferite e impostalo sul valore 6. Quindi tira i rimanenti dadi come di consueto.
- **Davide e Golia:** Quando questo modello esegue un'AZIONE di attacco in Mischia contro un modello nemico su basetta da 40 mm o più grande, usa 3D6 invece di 2D6 per tirare sulla **Tabella degli Esiti**, sommando i risultati tra loro.
- **In ginocchio!:** I modelli nemici in Mischia con questo modello non possono automaticamente *Rialzarsi* all'inizio della loro Attivazione.
- **Preghiera del Guerriero:** Superando con successo un'AZIONE RISCHIOSA, questo modello provoca PAURA fino alla fine della sua Attivazione e può anche rimuovere un SEGNALINO SANGUE se ne ha uno.

Santo Erudito

(**Solo** Pellegrini delle Trincee e Nuova Antiochia)

Un grande santo precettore come San Patrizio, San Tommaso d'Aquino o San Metodio. I seguaci di un tale santo enfatizzano la pianificazione, le scienze, la strategia e le capacità organizzative.
Questo tipo di patrono ti consente di selezionare una delle seguenti Abilità quando si ottiene *Abilità del Patrono* dal tiro sulla **Tabella delle Abilità**:

- **Cammina con Dio:** Questo modello può scegliere qualsiasi abilità da qualsiasi tabella delle abilità alla quale ha accesso, inclusa qualsiasi abilità di Esplorazione.
- **Conoscenza delle Scienze:** Puoi aumentare il valore LIMITATO di qualsiasi arma, pezzo di equipaggiamento o armatura di 1.
- **Favorito da Dio:** Alla fine di ogni battaglia, la tua Banda da Guerra ottiene un Punto Gloria aggiuntivo.
- **Monete dal Paradiso:** Alla fine di ogni battaglia, se questo modello è stato schierato, la tua Banda da Guerra ottiene un D6x5 di ducati aggiuntivi.

- **Abilità organizzative:** Puoi aumentare il numero di modelli che sono normalmente limitati (come gli Assaltatori) di uno. Questo non include i modelli ELITE.
- **Arti curative:** Quando questo modello tira sulla **Tabella delle Ferite Gravi**, può ripetere il tiro. Vale solo il secondo risultato.

Nobile Infernale

(**Solo** Legione Eretica e Corte del Serpente a Sette Teste)

Uno dei Caduti, un potente nobile diabolico come Baal, Balam, Zepar, Astaroth o Gusion. Tali patroni conferiscono poteri magici, ricompensano le azioni malvagie e accrescono il potere dei peccati.
Questo tipo di patrono ti consente di selezionare una delle seguenti Abilità quando si ottiene *Abilità del Patrono* dal tiro sulla **Tabella delle Abilità**:

- **Omicidio Consacrato:** Ogni volta in cui questo modello mette un nemico Fuori Combattimento eseguendo una qualsiasi AZIONE, ottiene un SEGNALINO SANGUE.
- **Sadico:** Il modello ottiene +1 DADO a tutti i tiri sulla **Tabella degli Esiti** e **delle Ferite** contro gli avversari Atterrati.
- **Fuoco Infernale:** Il modello può eseguire questa AZIONE RISCHIOSA con -1 DADO. Seleziona un modello commilitone entro 18" e in linea di vista. Traccia una linea retta che unisce i modelli lungo il terreno. Ogni modello lungo questa linea viene avvolto dalle fiamme dall'Inferno! Tira sulla **Tabella delle Ferite** contro ogni modello, incluso il modello commilitone alla fine della linea. L'attacco ha la parola chiave FUOCO.
- **30 Pezzi d'Argento:** Alla fine di ogni battaglia, se questo modello è stato schierato, la tua Banda da Guerra ottiene D6x5 ducati aggiuntivi.
- **Sacrificio di Sangue:** Se questa AZIONE ha successo, il modello può trasferire uno dei suoi SEGNALINI SANGUE a qualsiasi modello commilitone entro 6".
- **Frusta di Acheronte:** Se questa AZIONE RISCHIOSA ha successo, scegli un modello entro 6" ed effettua un tiro sulla **Tabella delle Ferite** contro di esso. Questo attacco ignora l'armatura.

Divino Cancello

(S**olo** Sultanato di Ferro)

Uno dei nobili di alto rango del Sultanato: un emiro, un pascià, un visir o persino il sultano stesso.
Questo tipo di patrono ti consente di selezionare una delle seguenti Abilità quando si ottiene *Abilità del Patrono* dal tiro sulla **Tabella delle Abilità**:

- **Spada di Allah:** Seleziona qualsiasi abilità desideri dalle Abilità *Mischia* e *Forza*.
- **Merci Esotiche:** Questo modello può acquistare, al costo indicato, un'arma o un'armatura qualsiasi dall'Armeria di Nuova Antiochia. Nessun altro modello nella Banda da Guerra può usarla.
- **Addestramento dei Giannizzeri:** In una qualsiasi delle Attivazioni in cui ha caricato, il modello ottiene +1 DADO ai tiri sulla **Tabella degli Esiti** con attacchi in Mischia. Inoltre, questo modello ignora le penalità per l'uso di un'Arma Secondaria.
- **Güreş:** Questo modello ignora le penalità ai tiri delle AZIONI quando si trova Atterrato. Inoltre, ottiene +1 DADO ai tiri sulla **Tabella degli Esiti** e **delle Ferite** di attacchi In Mischia contro modelli nemici Atterrati.
- **La Giusta Via:** All'inizio della battaglia, seleziona un'AZIONE qualsiasi (a parte una Carica o un Attacco standard in Mischia/a Distanza) da parte di qualsiasi modello nemico. Questa AZIONE non può bersagliare, influenzare o danneggiare in alcun modo il modello che segue La Giusta Via.
- **Favore del Sultano:** puoi aumentare il numero dei modelli che sono normalmente limitati (come i Giannizzeri) di uno. Questo non include i modelli ELITE.

L'Ordine della Mosca

(**Solo** Graal Nero)

Un grande nobile infernale nell'Ordine della Mosca, come Enlil, il Principe Vassago o persino lo stesso Belzebù, il Signore delle Mosche. Attraverso di te, questi putridi e potenti diavoli portano un'ondata di corruzione sul mondo mortale.
Questo tipo di patrono ti consente di selezionare una delle seguenti Abilità quando si ottiene *Abilità del Patrono* dal tiro sulla **Tabella delle Abilità**:

- **Vitalità da Scarafaggio:** I SEGNALINI SANGUE non possono essere usati per penalizzare gli Attacchi in Mischia o a Distanza di questo modello, ma possono essere usati normalmente per tutto il resto.
- **Occhi della Mosca:** Questo modello ignora le penalità associate a Copertura e Lunga Gittata.
- **Ali della Mosca:** Se questo modello ha una Caratteristica di Movimento di Fanteria, ottiene la Caratteristica di Movimento Volante, mantenendo lo stesso valore di movimento.
- **Piaga del Graal:** All'inizio di ogni battaglia, seleziona un modello nemico senza la Parola Chiave GRAAL NERO. Quel modello inizia la partita con un SEGNALINO INFEZIONE.
- **Inganno di Belzebù:** Superando con successo un'AZIONE RISCHIOSA, questo modello può scambiare posto con un altro modello entro 8". Entrambi i modelli vengono rimossi dal campo di battaglia e poi rimessi immediatamente l'uno nella posizione dell'altro.
- **Cavaliere delle mosche:** Gli Attacchi a Distanza contro questo modello subiscono -1 DADO al tiro sulla **Tabella degli Esiti**.

Giocare una partita della Campagna

Per iniziare la campagna, due giocatori selezionano uno degli Scenari da disputare(vedi la sezione *Scenari* delle Regole di Playtest). Alla fine di ogni partita i giocatori calcolano quanta esperienza hanno guadagnato i loro guerrieri ELITE e quanto bottino ha raccolto la Banda da Guerra, prima di tornare al proprio accampamento.

L'esperienza è espressa in **Punti Esperienza (XP)** che i modelli ELITE ricevono per essere sopravvissuti a ogni partita. Questo aspetto è trattato più avanti nella sezione *Esperienza*. Quando un guerriero ELITE guadagna sufficienti XP, riceve un'abilità. Anche i soldati semplici che prendono parte a una campagna avranno la possibilità di diventare ELITE.

Puoi reclutare più soldati o acquistare nuove armi dai commercianti con i Ducati o i Punti Gloria che hai guadagnato. Tutto questo è spiegato più avanti nelle sezioni *Profitto e Commercio*.

Selezionare lo Scenario

Quando si determina quale scenario si desidera giocare, tieni conto di quante battaglie sono state giocate nella campagna fino a quel momento e tira sulla relativa tabella tra quelle di seguito. Nessun giocatore dovrebbe giocare lo stesso scenario due volte consecutive. Se ciò accade, ripeti il tiro finché non si ottiene un nuovo scenario.

Se un giocatore ha giocato più battaglie dell'altro, quello che ne ha disputate di più decide quale tabella usare. Il giocatore che ne ha giocate meno decide chi è l'Attaccante e chi il Difensore in uno scenario. Altrimenti si tira un D6 per determinare chi attacca e chi difende. Vedi la sezione *Scenari* per i dettagli di ogni battaglia.

Campagna

Risultato del D6	**Iniziale** (Battaglie 1-3)	**Intermedia** (Battaglie 4-9)	**Avanzata** (Battaglie 9-11)
1	Schermaglia	Caccia agli Eroi	Guerra in trincea
2	Gruppi di Ricognizione	Caccia alle Reliquie	Dominio
3	Idoli Caduti	Filo spinato	Sbarramento al fiume
4	Avanguardia	Spezzalinee	Lascia stare la bestia che dorme
5	Assalto alla costa	Rivendica la Terra di Nessuno	Gas velenoso
6	Trofei di Battaglia	Treno blindato	Campi di gloria

Battaglia Finale (Battaglia 12)
Gioca uno degli scenari di Battaglia finali, come la Grande Guerra.

Ferite e Vittime

Dopo ogni battaglia, per ogni modello messo Fuori Combattimento, dovrai scoprire quali ferite ha subito (se è ELITE) oppure se è deceduto in seguito ad esse (se non è ELITE). Consulta le regole per le Ferite di seguito.

Esperienza e Avanzamenti Abilità

Dopo ogni battaglia, determina la quantità di XP che i tuoi ELITE guadagnano ed effettua un tiro per l'Avanzamento delle loro Abilità. Determina anche se una delle tue truppe standard viene promossa allo stato di ELITE. Consulta le regole per l'Esperienza di seguito.

Valore Limite dei Rinforzi

Durante la campagna, la notizia delle tue azioni sul campo di battaglia si diffonde, attirando l'attenzione dei tuoi superiori, che assegneranno più truppe e risorse da comandare tra quelle a loro disposizione, rendendoti così disponibili maggiori rinforzi.

Questo è rappresentato dal V*alore Limite* della Banda da Guerra. Il valore iniziale di una Banda da Guerra è indicato nell'elenco della Banda da Guerra ed è in genere di 700 Ducati. Questo valore cresce durante la campagna come indicato di seguito (le aggiunte a questo valore sono cumulative).

Numero di Forze in Campo

Il numero di modelli che puoi schierare in una singola battaglia è limitato come elencato nella tabella di seguito. Tale numero aumenta durante la campagna, quindi nella prima battaglia il numero massimo di modelli che puoi schierare è 10, mentre aumenta a 11 per la seconda. Nota che la Banda da Guerra può essere più grande di così, ma non puoi schierare in battaglia più modelli di quelli indicati nella seguente tabella. Inoltre, alcuni Scenari limitano il numero di modelli. In tali casi, segui le istruzioni dello scenario.

Rinforzi

In Trench Crusade tutte le bande da guerra fanno parte di una delle grandi organizzazioni militari o sono sotto la guida di un potente patrono e ricevono periodicamente rinforzi per far fronte alle perdite. Dopo ogni battaglia, puoi quindi riportare la tua Banda da Guerra fino al suo attuale Valore Limite in Ducati, sempre che il valore della banda sia sceso sotto tale valore. In tal caso, devi prima eseguire quanto segue:

- Rinunciare completamente alla *Fase di Esplorazione e Saccheggio*. La tua Banda da Guerra si ritira e richiede rinforzi, perdendo l'opportunità di esplorare e saccheggiare.
- Cedere/vendere tutte le armi, le armature e gli equipaggiamenti che non sono assegnati ad uno dei tuoi modelli. Ricorda di rispettare i limiti di equipaggiamento di ciascun modello!
- Svuotare la Cassaforte della tua Banda da Guerra, rimuovendo tutti i ducati.
- Una volta fatto ciò, calcola l'attuale valore della tua Banda da Guerra in Ducati.
- Ora puoi acquistare nuove truppe, armi, armature ed equipaggiamenti fino al V*alore Limite* della Banda da Guerra (vedi sopra). **Non conservare i Ducati rimanenti.**

Numero Battaglia	Valore Limite (Ducati)	Numero forze in campo
1	700	10
2	800	11
3	900	12
4	1000	13
5	1100	14
6	1200	15
7	1300	16
8	1400	17
9	1500	18
10	1600	19
11	1700	20
12	1800	22

Nota che quando il tuo Valore Limite aumenta, non ti vengono automaticamente concesse truppe o equipaggiamenti aggiuntivi; devi chiamare i *Rinforzi* (vedi di seguito) o spendere le risorse che hai accumulato per assumere più truppe.

Sciogliere una Banda da Guerra

Puoi sciogliere la tua vecchia Banda da Guerra alla fine di qualsiasi partita e ricominciare con una nuova. Tutti i guerrieri nella Banda da Guerra originale e qualsiasi equipaggiamento e altri benefici da loro acquisiti vengono persi. **Non puoi licenziare nessun soldato dalla tua Banda da Guerra**. I tuoi patroni si aspettano che tu li usi fino alla fine!

Modelli Uccisi in Azione

Quando un modello viene Ucciso, tutte le sue armi, le armature e gli equipaggiamenti vengono persi nel tumulto rovinoso del campo di battaglia. Non è possibile riassegnare le armi o l'equipaggiamento dei caduti.

Fasi della Campagna

Le campagne sono divise in tre Fasi: *Iniziale, Intermedia* e *Avanzata*. In ciascuna Fase viene giocato un numero prestabilito di partite prima di passare alla successiva. Se un giocatore raggiunge le 11 partite di campagna giocate, non può disputare una partita di campagna finché gli altri giocatori non ne hanno disputate 11.

A questo punto tutti i giocatori giocano una partita contro un altro giocatore che abbia già giocato 11 partite. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato lo Scenario *Battaglia Finale,* puoi determinare chi ha vinto la campagna come spiegato di seguito.

Nuovi Giocatori in Corso di Campagna

I giocatori spesso vogliono unirsi a una Campagna già in corso. Ciò è possibile e le loro forze vengono acquistate con il *Valore Limite dei Rinforzi* delle Bande da Guerra raggiunto in quel momento.

Vincere la Campagna

Ogni Scenario indica i Punti Vittoria (PV) che i giocatori possono ottenere dallo stesso. Alla fine della Campagna, conta i punti ottenuti per determinare la classifica.

Ferite Gravi e Cicatrici di Guerra

Ogni volta che uno dei tuoi modelli ELITE viene messo *Fuori Combattimento* durante una battaglia, devi tirare un D66 per ogni modello in quello stato a fine battaglia. Consulta la **Tabella delle Ferite Gravi** qui sotto per scoprire le conseguenze.

A meno che le regole non prevedano diversamente, ogni ferita provoca una *Cicatrice di Guerra*, che devi annotare sulla Scheda della Banda da Guerra. Noterai che ci sono solo due slot per le *Cicatrici di Guerra* per ciascun ELITE. Ciò significa che, se subisci una terza cicatrice, il modello muore e non può più essere utilizzato in campagna. Se il modello ha un'abilità che gli consente di rianimarsi (come il Pellegrino di Trincea), la può usare. Quando torna in vita, ignora l'ultima *Cicatrice di Guerra* che lo ha ucciso. Per il resto, il suo profilo rimane lo stesso.

Per ciascuno dei modelli non ELITE messi *Fuori Combattimento* durante una battaglia, tira un D6: con un risultato 1-2, il modello è morto o ferito irrimediabilmente e viene rimosso dalla scheda. Con un risultato di 3+, sopravvive alla battaglia e continua a combattere. A prescindere dal modo in cui un modello muore, il suo equipaggiamento è perso, a meno che non sia diversamente specificato nelle regole.

Ciascun ELITE può avere solo una *Cicatrice di Guerra* o di *Abilità* per tipo, a meno che non sia esplicitamente indicato nelle sue regole. Se il risultato di un tiro sulla **Tabella delle Ferite Gravi** corrisponde a una *Cicatrice di Guerra* che già affligge il modello, tira nuovamente i dadi finché il modello non ottiene un risultato valido.

Riepilogo Sequenza Post-Battaglia

Dopo ogni battaglia, tutti i giocatori che vi hanno preso parte devono eseguire i seguenti passaggi per preparare la Banda da Guerra alle battaglie future.

---

1 **Ferite:** determina l'entità delle ferite per ogni modello Fuori Combattimento a fine battaglia. Annota tutte le *Cicatrici* subite dagli ELITE. Vedi la sezione *Ferite* per i dettagli.

2 **Esperienza e Avanzamento:** gli eroi guadagnano esperienza per essere sopravvissuti alle battaglie. Vedi la sezione *Esperienza e Avanzamento* per i dettagli.

3 **Aumenta il Valore Limite della Banda:** Aumenta il *Valore Limite* della Banda da Guerra (vedi sopra).

4 **Richiedi Rinforzi:** puoi compensare le perdite subire finché il valore totale della Banda da Guerra non corrisponde al *Valore Limite* attuale. Devi anzitutto svuotare la Cassaforte della banda rinunciando a tutti i ducati e all'equipaggiamento immagazzinato, nonché saltare la fase di *Esplorazione*.

5 **Saccheggio ed Esplorazione**: Tira per vedere cosa scopre la Banda da Guerra nell'area circostante. Consulta la sezione *Esplorazione* per i dettagli.

6 **Assoldare Nuove Reclute:** Le nuove reclute possono essere assoldate dalla tua fazione ed equipaggiate dalla relativa Armeria.

7 **Commerciare:** Acquista gli oggetti disponibili per la tua Banda da Guerra. Consulta l'Armeria della tua fazione per gli oggetti disponibili e la sezione Commercio per conoscere altri oggetti acquistabili. Puoi anche vendere qualsiasi arma, armatura ed equipaggiamento in eccesso, ricevendo dai mercanti la metà del valore base . Consulta le regole del *Commercio* per i dettagli.

8 **Usa i Punti Gloria:** Usa la tua Gloria per attirare mercenari, acquistare equipaggiamenti speciali e altri benefici. Per i dettagli, consulta le regole della *Gloria*.

9 **Riassegna l'Equipaggiamento:** scambia l'equipaggiamento tra i modelli a tuo piacimento (purché siano idonei a usarlo). Puoi prendere qualsiasi armatura, arma ed equipaggiamento dalla Cassaforte della Banda da Guerra e assegnare tale oggetto a un modello idoneo.

10 **Aggiorna il Registro:** Aggiorna il Registro, includendo il costo totale della Banda da Guerra (il costo totale, in ducati, di modelli, armi, armature ed equipaggiamenti).

Tabella delle Ferite Gravi Elite (Tira 1D66)

11	**Morto**	La ferita si è rivelata fatale. Il personaggio è perso per sempre, anche se questa non è la terza *Cicatrice di Guerra* che subisce.
12	**Catturato**	Il nemico cattura il personaggio. I giocatori possono negoziare un prezzo di riscatto in ducati per la liberazione del personaggio. Finché questo non viene pagato, il personaggio rimane nelle mani del giocatore avversario. Per il resto, tratta questo risultato come *Guarigione Completa*. In entrambi i casi, qualsiasi equipaggiamento appartenente al personaggio viene perso.
13	**Nevrastenico**	Tutte le AZIONI intraprese da questo modello (inclusi gli Attacchi in Mischia e a Distanza) diventano permanentemente AZIONI RISCHIOSE.
14	**Ferito alla Mano**	Il personaggio aggiunge -1 DADO a tutte le sue AZIONI di Attacco in Mischia.
15	**Perde un Occhio**	Il personaggio aggiunge -1 DADO a tutte le sue AZIONI di Attacco a Distanza. Se il modello subisce due volte questa ferita, viene accecato e deve ritirarsi dalla campagna. Un Prete Cecchino è immune a questa ferita e non subisce *Cicatrici*.
16	**Ferito al Petto**	Tutti i tiri sulla Tabella delle Ferite effettuati contro questo personaggio ottengono +1 DADO.
21	**Insonne**	Questo personaggio è il primo a dover essere schierato in qualsiasi battaglia a cui prende parte. Non può usare la parola chiave INFILTRATORE se ne è dotato.
22	**Ferito alla Testa**	Il modello perde la parola chiave ELITE. Può riacquistarla in futuro normalmente tramite una promozione, che rappresenta il suo recupero.
23	**Sotto Shock**	Tira un D6 prima di qualsiasi battaglia a cui questo modello prende parte. Con un risultato di 1-2, non può prendere parte alla battaglia.
24	**Ricordi Dolorosi**	Annota il tipo di Banda da Guerra avversaria che ha causato questa ferita, così come lo scenario. Se giochi di nuovo lo stesso scenario e contro lo stesso tipo di Banda da Guerra, il modello subirà PAURA da parte di tutti i modelli nemici e di tutti gli Attacchi a Distanza e in Mischia.
25	**Paranoico**	Questo modello non può essere schierato entro 8" da un modello di commilitone. I modelli commilitoni possono essere schierati normalmente una volta schierato questo modello.
26	**Perde un Braccio**	Il modello ha una mano in meno, pertanto è limitato nei tipi di armi/equipaggiamenti che può usare.
31	**Ferito ad una Gamba**	La caratteristica di movimento del modello è ridotta di 2" e subisce -1 DADO per lo *Scatto*.

32	**Cura Costosa**	Le ferite del personaggio richiedono cure costanti. Per schierare questo modello, devi spendere 10 ducati dalla tua cassaforte. Questo pagamento non conta per il *Valore Limite* della tua Banda da Guerra.
33	**Posseduto**	Mentre era incosciente, il modello è stato posseduto dallo spirito inquieto di un soldato morto. Se possibile, questo modello deve iniziare la sua Attivazione con uno *Scatto* e questo Scatto deve coprire una distanza di almeno 3" in una singola direzione. Se il modello è *Atterrato* all'inizio della sua Attivazione, deve prima Alzarsi e poi tentare uno *Scatto*. Se inizia l'Attivazione In Mischia, ignora tali regole per quell'Attivazione.
34	**Danno Muscolare**	Questo modello non può trasportare armi PESANTI.
35	**Ferita Minore**	Questo modello non potrà essere schierato nella prossima battaglia.
36-62	**Guarigione Completa**	Il modello è sopravvissuto alla battaglia senza effetti negativi. Non è stata riportata alcuna *Cicatrice di Guerra.*
63	**Temprato**	Questo modello ora ignora gli effetti della Parola chiave PAURA. Non viene subita alcuna *Cicatrice di Guerra*.
64	**Lezione Amara**	Questo modello guadagna D3 XP. Non subisce alcuna *Cicatrice di Guerra*.
65	**Derubato**	Questo modello perde tutte le armi, le armature e l'equipaggiamento che aveva. Non subisce alcuna *Cicatrice di Guerra.*
66	**Cicatrice al Volto**	A causa del rancore, il modello ottiene +1 DADO per tutte le AZIONI di attacco In Mischia contro i nemici dotati della stessa Parola Chiave della Fazione a cui apparteneva il modello che lo aveva messo Fuori Combattimento. Non subisce alcuna *Cicatrice di Guerra*.

Esperienza e Avanzamento

Battaglia dopo battaglia, i tuoi soldati diventeranno rapidamente temprati veterani e le loro abilità miglioreranno, forgiate nel crogiolo della Grande Guerra. Un modello ELITE che ha preso parte a una battaglia ed è sopravvissuto (anche se è stato messo *Fuori Combattimento*) otterrà 1 XP. Segnalo sulla tua Scheda Banda. Inoltre, se un modello ELITE esegue almeno una delle Gesta Gloriose, ottiene 1 ulteriore XP. Sulla tua Scheda Banda, segna le caselle Esperienza procedendo da sinistra verso destra: quando raggiungi una casella con un contorno rosso in grassetto, puoi effettuare un tiro di Avanzamento Abilità:

Tiri di Avanzamento Abilità

- Scegli due delle quattro tabelle sottostanti (*Abilità per Mischia e Forza*, *Abilità per la Distanza*, *Abilità per la Furtività e di Velocità* o *Abilità Jolly*).
- Tira 2D6 una volta per ciascuna delle due tabelle per scoprire quali *Abilità* potrai scegliere.
- Se il modello possiede già l'Abilità indicata dal risultato di un tiro, scegli il primo numero immediatamente **inferiore** sulla tabella che riporta un'abilità non ancora posseduta. Se in questo modo non ottiene nuove abilità, scegli il numero **superiore** successivo sulla tabella che fornisce al modello una nuova abilità.
- Tra le due Abilità generate scegli quale vuoi che il modello acquisisca e aggiungila alla Scheda Banda da Guerra.

Quando viene tirata un'Abilità patrono, puoi scegliere una qualsiasi delle Abilità patrono offerte dal patrono selezionato (vedi la sezione sui Patroni di seguito).

Promozioni Non-Élite

- **Forma il Pool di Dadi Promozione.** Il pool inizia con un dado. Aggiungi +1 dado se hai vinto la battaglia. Aggiungi +1 dado per ciascuna delle *Gesta Gloriose* completate in battaglia dalla tua Banda da Guerra. Inoltre, alcune abilità potrebbero fornirti *Dadi Promozione* aggiuntivi.
- **Distribuisci i Dadi Promozione.** Assegna fino a due *Dadi Promozione* a ogni modello non-Élite nella tua Banda da Guerra idoneo a una promozione. Se ad ogni modello idoneo sono stati assegnati due *Dadi Promozione* e hai *Dadi Promozione* rimanenti, puoi assegnarli facendo in modo che nessun modello abbia due o più dadi in più rispetto a un altro.
- **Tira i Dadi Promozione.** Scegli un Dado Promozione e tiralo nell'ordine che preferisci. Se il risultato è 6, quel modello viene promosso. Il modello ottiene la parola chiave ELITE, viene spostato nella sezione ELITE della Scheda Banda da Guerra e inizia con 0 XP. Puoi promuovere in questo modo solo un modello per ogni sequenza post-battaglia. Una volta promosso un modello così, termina questa parte della sequenza.
- **Elite Massimi.** La tua Banda da Guerra può avere solo un massimo di sei ELITE. Se hai raggiunto questo limite, non tirare per le promozioni finché non si riduce il numero di ELITE.

Unità che non possono essere promosse

Non tutti i modelli possono essere promossi. Ciò potrebbe essere dovuto a limitazioni intrinseche, ad esempio perché sono macchine, o privi di addestramento o equipaggiamento necessario e così via. Le seguenti unità non possono essere promosse allo stato ELITE.

Nuova Antiochia: -

Sultanato di Ferro: Leoni di Jabir, Omuncoli (Casa della Saggezza).

Legione Eretica: Abietti.

Graal Nero: Schiavi del Graal, Amalgama, Segugi del Graal.

Pellegrini delle Trincee: Prigionieri ecclesiastici, Tabernacolo dell'Anacoreta.

La Corte: Demoni del Giogo, Abietti.

Alleati: Nota che Alleati e Mercenari non possono diventare ELITE a meno che non sia diversamente specificato nelle regole. Invece, modelli come lo Stregone Goetico e il Medico da Combattimento acquistati come parte della Lista di Fazione possono essere promossi e rivendicare lo status ELITE.

Potenziale Limitato

Alcuni modelli hanno una capacità limitata di acquisire esperienza e apprendere nuove abilità. Potrebbero essere troppo bestiali, avere un'intelligenza limitata o il loro potenziale potrebbe essere limitato in modo soprannaturale. Tali unità possono ottenere solo tre Avanzamenti abilità (ad es. 7 XP).

Nuova Antiochia: -

Sultanato di Ferro: Toro d'Ottone.

Graal Nero: -

Legione Eretica: Lupo da Guerra, Strega d'Artiglieria.

Pellegrini delle Trincee: Comunicando.

La Corte: Santo Profanato, Locusta dell'Abisso.

Abilità per Mischia e Forza (Tira 2D6)

2	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.
3	**Stabile**	Questo modello considera Ferita Leggera il primo risultato *Atterrato* che subisce in ogni battaglia.
4	**Parata**	I modelli nemici subiscono **-1 DADO** ai tiri sulla **Tabella degli Esiti** per attacchi in Mischia contro questo modello.
5	**Spalle al muro**	Quando questo modello è a contatto con un pezzo di terreno, ottiene **+1 DADO** ai tiri sulla **Tabella degli Esiti** e **delle Ferite** per attacchi in Mischia.
6	**Carica Inarrestabile**	Durante qualsiasi attivazione in cui questo modello ha caricato, ottiene **+1 DADO** ai tiri sulla **Tabella degli Esiti** con attacchi in Mischia.
7	**Esperto in Mischia**	Aggiungi **+1 DADO** alla caratteristica Mischia di questo modello.
8	**Forza di Sansone**	Questo modello ottiene la parola chiave **FORTE** e **+1 DADO** ai tiri sulla Tabella delle Ferite con attacchi in Mischia.
9	**Duro come un Chiodo**	Questo modello ignora il primo risultato *Atterrato* in ogni battaglia. Se questo modello è già **RESISTENTE**, può ignorare la condizione *Atterrato* che subirebbe invece di essere messo *Fuori Combattimento* grazie a quella Parola Chiave. A prescindere da come questa abilità viene usata, può essere usata una sola volta per battaglia.
10	**Campione**	Quando questo modello effettua un attacco in Mischia, può effettuare un'**AZIONE** attacco in mischia aggiuntivo con una penalità di **-1 DADO** al tiro sulla Tabella degli Esiti, usando una singola Arma da Mischia equipaggiata.
11	**Colpo chirurgico**	Uno degli attacchi in Mischia di questo modello ignora tutte le armature una volta per Attivazione.
12	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.

Abilità per la Distanza (Tira 2D6)

2	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.
3	**Cacciatore**	Questo modello ignora tutte le penalità dovute alla *Copertura* quando effettua un Attacco a Distanza.
4	**Pistolero**	Se armato con due pistole, questo modello può eseguire AZIONI di Attacco a Distanza con entrambe quando effettua un Attacco a Distanza. Inoltre, non subisce penalità quando usa una pistola come Arma Secondaria.
5	**Gittata Estesa**	Il modello aggiunge +6" alla gittata di pistole, fucili e/o jezzail equipaggiati.
6	**Occhio di Falco**	Il modello ignora le penalità per la Lunga Gittata quando usa armi a Distanza.
7	**Esperto Tiratore**	Aggiungi +1 DADO alla caratteristica a Distanza di questo modello.
8	**Nido del Cecchino**	Il modello aggiunge +2 DADI (invece del solito +1 DADO) quando esegue un Attacco a Distanza da una posizione elevata.
9	**A Bruciapelo**	Quando effettua un Attacco in Mischia, il modello può eseguire un'AZIONE di Attacco a Distanza con un'arma a Distanza. Questo sostituisce qualsiasi AZIONE di Attacco in Mischia.
10	**Estrazione Rapida**	Tutte le armi a Distanza con cui è equipaggiato questo modello ottengono la parola chiave ASSALTO.
11	**Colpo alla testa**	Gli Attacchi a Distanza di questo modello ignorano l'armatura con un risultato *Critico* sulla **Tabella degli Esiti** (risultato 12+).
12	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.

Abilità di Furtività e di Velocità (Tira 2D6)

2	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.
3	**Sesto Senso**	Finché il modello non ha SEGNALINI SANGUE, considera Ferita Leggera un qualsiasi risultato Atterrato.
4	**Assassinare**	Il modello ottiene +1 DADO al tiro sulla **Tabella degli Esiti** contro i modelli che non sono ancora stati attivati nel turno in corso.
5	**Ombra che Cammina**	Gli attacchi nemici da Lunga Gittata contro questo modello aggiungono-1 DADO al tiro sulla **Tabella degli Esiti**.
6	**Atletico**	Il modello aggiunge +1 DADO a tutte le AZIONI di *Arrampicata, Salto e Carica dall'Alto*. Quando questo modello cade, aggiunge -1 DADO al tiro sulla **Tabella delle Ferite** dovuto alla caduta.
7	**Velocista**	Il modello aggiunge +1 DADO alle AZIONI di *Scatto*.
8	**Disingaggio**	I modelli nemici non possono effettuare attacchi automatici contro questo modello quando esegue una Ritirata.
9	**In Arrivo**	Quando il modello esegue una *Carica*, tira un D6 aggiuntivo e tiene il risultato più alto. Questo dado è cumulativo con altri bonus simili.
10	**Scattante**	Questo modello non subisce alcuna penalità al movimento dopo essersi *Rialzato*.
11	**Schivata**	Gli Attacchi a Distanza contro questo modello aggiungono -1 DADO al tiro sulla **Tabella degli Esiti**.
12	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.

Abilità Jolly (Tira 2D6)

2	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.
3	**Fortuna di Guerra**	Aggiungi +1 al massimo delle Cicatrici che il tuo modello può subire.
4	**"È solo un graffio"**	Il modello può ripetere i tiri sulla **Tabella delle Ferite**. Il secondo risultato non può essere sostituito.
5	**Cattive Compagnie**	La tua Banda da Guerra può avere sette modelli ELITE invece di sei.
6	**Saccheggiatore**	Finché questo modello è nella tua Banda da Guerra, la Banda da Guerra ottiene l'abilità di Esplorazione *Dadi Extra*.
7	**Abilità ed Esperienza**	Aggiungi +1 DADO a qualsiasi AZIONE posseduta da questo modello, ad eccezione delle AZIONI per Attacchi a Distanza o in Mischia.
8	**Dare spettacolo**	Dopo ogni battaglia, ottieni un dado aggiuntivo alla riserva di *Dadi Promozione*.
9	**Amicizie Altolocate**	Finché questo modello è nella tua Banda da Guerra, la Banda da Guerra ottiene doppia l'abilità di Esplorazione *Ritirare*.
10	**Assetato di Gloria**	Alla fine di una battaglia, se il modello è stato schierato e non è stato messo *Fuori Combattimento*, la tua Banda da Guerra ottiene un Punto Gloria aggiuntivo.
11	**Storie di Guerra**	Alla fine della battaglia, scegli un modello ELITE qualsiasi nella tua Banda da Guerra, eccetto questo. Quel modello ottiene +1 XP.
12	**Abilità del Patrono**	Scegli una delle abilità offerte dal tuo patrono.

Esplorazione

Sequenza di Esplorazione:

1. Determina il numero di *Dadi Esplorazione* di ogni giocatore.
2. Tira i *Dadi Esplorazione.*
3. Modifica i risultati dei *Dadi Esplorazione* con *Abilità di Esplorazione* e *Oggetti.*
4. Consulta la **Tabella Esplorazione** per vedere se hai trovato un *Luogo.*
5. Raccogli il *Bottino*, che ammonta a un numero di Ducati pari al totale dei risultati dei dadi lanciati moltiplicato x10.

1. Determina il numero di Dadi Esplorazione

Dopo la battaglia, a entrambi i giocatori vengono assegnati *Dadi Esplorazione* come mostrato di seguito. Inoltre, il vincitore della battaglia può ritirare uno qualsiasi dei *Dadi Esplorazione* durante l'Esplorazione.

Numero di Battaglie Combattute	Numero di Dadi Esplorazione
1-2	3
3-5	4
6-9	5
10+	6
Vincitore	Ritira 1 dado

2. Tira i dadi di esplorazione

Una volta che i giocatori hanno determinato il numero di *Dadi Esplorazione*, ognuno tira i propri dadi e somma i risultati per ottenere il *Punteggio Esplorazione*. Ad esempio, se un giocatore tira tre *Dadi Esplorazione* e i risultati sono 3, 5 e 6, il *Punteggio Esplorazion*e è 14.

3. Modifica i dadi di esplorazione

Subito dopo, i giocatori possono modificare i risultati dei *Dadi Esplorazione* con qualsiasi oggetto, abilità di esplorazione, abilità degli alleati ed altri bonus, per migliorare le loro possibilità di trovare qualche luogo nascosto o suggestivo e rivendicarlo con la loro Banda da Guerra.

4. Consulta la Tabella di Esplorazione Luoghi

Dopo aver modificato il risultato del tiro di *Esplorazione*, consulta la *Tabella di Esplorazione* appropriata per vedere se hai trovato un luogo particolarmente interessante. Devi ottenere esattamente il numero indicato sulla tabella con i dadi - perciò un risultato troppo alto o troppo basso non corrisponde ad alcun luogo.

Nota che ogni giocatore può trovare uno qualsiasi dei luoghi solo una volta durante la campagna, anche se è possibile che due giocatori scoprano lo stesso luogo nel corso della stessa campagna. Suggeriamo ai giocatori a tenere un Diario di Guerra dove tracciare i luoghi incontrati durante la campagna.

Per scoprire quale **Tabella di Esplorazione** devi usare, consulta la seguente tabella:

Numero di Battaglie Combattute	Luoghi Possibili
1-2	Tabella di Esplorazione Luoghi **Comuni**
3-5	Tabella di Esplorazione Luoghi **Comuni o Rari**
6-9	Tabella di Esplorazione Luoghi **Rari**
10+	Tabella di Esplorazione Luoghi **Rari o Leggendari**

5. Saccheggiare, rifornirsi, rovistare fare scorte

Che abbia trovato o meno un *Luogo*, la Banda da Guerra può ora saccheggiare il campo di battaglia, cercare rifornimenti, vendere armi e armature rotte ai commercianti, o magari ricevere un legittimo compenso dal proprio patrono, e via dicendo.

Il valore in Ducati di tale bottino è determinato dal *Punteggio Esplorazione* moltiplicato x10. Quindi se il *Punteggio Esplorazione* era 12, il bottino è di 120 Ducati. Aggiungili alla Cassaforte.

Abilità di Esplorazione della Banda da Guerra

Ogni Banda da Guerra inizia la campagna con l'abilità *Ritirare*. Altre abilità possono essere guadagnate durante la campagna o ingaggiando Alleati. Puoi avere più abilità della seguente lista.

- **Dadi Extra:** tira un *Dado Esplorazione* extra.
- **Duplicare:** dopo aver tirato i dadi, scegli un *Dado Esplorazione* e aggiungi al totale un altro dado con lo stesso risultato, incluse le modifiche.
- **Dividere:** dividi il risultato di un dado a metà, arrotonda eventuali frazioni per eccesso e distribuisci i due risultatiin due dadi separati.
- **Ritirare:** ritira un *Dado Esplorazione* una volta.
- **Impostare Dadi:** seleziona un dado qualsiasi e impostalo su un risultato che desideri.
- **Cercare:** modifica un risultato del *Dado Esplorazione* di +1.
- **Tornare Indietro:** modifica un risultato del *Dado Esplorazione* di -1.
- **Combinare:** dopo aver tirato, seleziona due *Dadi Esplorazione*, sommali e poi scartali. Si considera aver effettuato un singolo tiro di dado. Il valore può essere maggiore di 6.
- **Fortunato:** tira un *Dado Esplorazione* extra assieme a un altro dei tuoi dadi. Dopo aver tirato, scegli un dado della coppia da tenere e un dado della coppia da scartare.

Tabella di Esplorazione Luoghi Comuni

Punteggio Esplorazione	Luogo
4	**Scorta di Moonshine:** trovi una scorta nascosta di forte alcol distillato di origine incerta. Scegli una delle seguenti opzioni: ■ **Distribuisci.** Durante la prossima battaglia, la tua Banda da Guerra esegue i Test di Morale con +2 DADI. (Solo Pellegrini delle Trincee e Nuova Antiochia). ■ **Distruggi.** Fino a due dei tuoi ELITE guadagnano +1 XP ciascuno. (Solo Pellegrini delle Trincee, Nuova Antiochia e Sultanato di Ferro).
5	**Deposito di armi pesanti:** trovi un deposito nascosto di armi pesanti. Scegli una delle seguenti opzioni: ■ **Surplus.** Scegli un'arma PESANTE dell'armeria della tua fazione. Segna una di quelle armi nel Registro della tua Banda da Guerra. Non puoi superare il valore LIMITATO di un'arma in questo modo. ■ **Specializza.** Puoi acquistare un *Oggetto Gloria* che costa fino a 5 Punti Gloria e che sia disponibile per la tua Banda da Guerra.
6	**Santuario di Trincea:** trovi un santuario eretto dai soldati della Grande Guerra. Potrebbe essere realizzato con proiettili di artiglieria o cannoni fusi, oppure una bandiera del Sultanato usata per indicare un luogo di preghiera. Scegli una delle seguenti opzioni: ■ **Stendardo.** Aggiungi una Bandiera di truppa al Registro della tua Banda da Guerra. Non puoi superare il valore LIMITATO di Stendardi di Truppa della tua banda in questo modo. ■ **Santuario.** Aggiungi un Santuario da Campo al Registro della tua Banda da Guerra. ■ **Ritorno.** La tua Banda da Guerra guadagna 2 Punti Gloria.
8	**Casa in rovina:** questa casa è stata distrutta da armi pesanti, e i suoi abitanti sono stati massacrati e fatti a pezzi. Scegli una opzione: ■ **Rovistare.** Aggiungi fino a 30 Ducati di equipaggiamento al Registro della tua Banda da Guerra. Non puoi superare il valore LIMITATO di un pezzo di equipaggiamento in questo modo. ■ **Reliquia.** Puoi acquistare un Oggetto Gloria che costa fino a 7 Punti Gloria ed è disponibile per la tua Banda da Guerra.
9	**Sopravvissuto:** trovi un soldato che barcolla nella Terra di Nessuno: un disertore, forse, o un soldato i cui compagni sono stati annientati da uno degli orrori che vagavano sui campi di battaglia della Grande Guerra. È tempo di metterlo al lavoro! A seconda della tua fazione, aggiungi gratuitamente il modello specificato alla lista della tua banda. ■ **Nuova Antiochia:** Yeoman, ma privo di un'arma a Distanza. ■ **Pellegrini delle Trincee:** Prigioniero ecclesiastico. ■ **Sultanato di ferro:** Azeb.

- **Legione Eretica o La Corte:** Abietto.
- **Graal nero:** Schiavo del Graal.

10 **Soldato Caduto:** trovi il corpo di un soldato caduto, mezzo rosicchiato dai topi, che stringe ancora tra le mani alcuni dei suoi averi. Aggiungi gratuitamente un'arma a Distanza dall'Armeria della tua fazione che costi fino a 15 Ducati, un elmo da combattimento e un'armatura standard al Registro della tua Banda da Guerra. Quindi, tira un D6. Con un 4+, aggiungi gratuitamente uno dei seguenti oggetti alla lista della tua Banda da Guerra (la scelta deve essere disponibile per la tua Banda da Guerra): un Kit di Pronto Soccorso, un Kit da Alpinista o una Pala.

11 **Mercante di Trincea:** stabilisci un contatto con un Mercante di Trincea, uno degli ambulanti senza scrupoli e senza licenza che infestano la Terra di Nessuno. Scegli una delle seguenti opzioni:

- **Segnala.** La tua banda guadagna 2 Punti Gloria.
- **Commercio.** Da adesso potrai acquistare Oggetti Gloria che costano fino a 5 Punti Gloria e sono disponibili per la tua Banda da Guerra, durante la Fase Commercio.

14 **Mappa e borsa dei documenti:** contrassegnati con segni accuratamente nascosti, trovi una mappa e una borsa dei documenti. Ottieni l'Abilità di Esplorazione Ritirare.

16 **Nido del cecchino:** trovi la postazione ben mimetizzata di un cecchino. A seconda della tua fazione, aggiungi l'equipaggiamento indicato al Registro. Se la tua Banda da Guerra è già al valore LIMITATO per uno qualsiasi di questi oggetti, ottiene invece Ducati o Punti Gloria pari al suo costo.

- **Nuova Antiochia o Pellegrini delle Trincee:** Fucile da Cecchino o Mirino da Cecchino.
- **Sultanato di ferro:** Jezzail d'assedio, Munizioni alchemiche e un Mantello di Alamut.
- **Legione Eretica:** Fucile automatico.
- **Graal nero:** Getto della Corruzione e Santuario da Campo.
- **La Corte:** Fucile Ofidiano.

18 **Cavaliere caduto:** trovi un eroe caduto di epoche passate. Forse un barone di Nuova Antiochia, un grande Faris del Sultanato o un Cavaliere della Peste di Belzebù. Scegli tra:

- **Bottino:** Aggiungi un'Armatura Rinforzata, uno Scudo da Trincea, un Elmo da Combattimento e una Spada o un'Arma ad Asta al Registro.
- **Commemorazione:** la tua Banda da Guerra ottiene 2 Punti Gloria.

20 **Cassaforte della Banda da Guerra:** hai trovato la cassaforte nascosta di un manipolo di guerrieri persa nella Grande Guerra!

- **Tesoro.** Aggiungi fino a 120 Ducati di armi, armature ed equipaggiamento al Registro. Non puoi superare il valore LIMITATO di un oggetto in questo modo.
- **Panoplia.** Ottieni fino a 9 Punti Gloria di Oggetti Gloria disponibili per la tua Banda da Guerra.

Tabella di Esplorazione Luoghi Rari

Punteggio Esplorazione	Luogo
5	**Strumento Angelico:** trovi uno strumento ultraterreno sul campo di battaglia oltre al corpo dilaniato di un angelo minore, Caduto o Celeste. Aggiungi uno Strumento angelico al Registro. È identico a uno Strumento Musicale (quindi le restrizioni e il valore LIMITATO dell'equipaggiamento restano valide), ma il suo effetto ha una gittata di 8" invece di 4". Se la tua Banda da Guerra è al valore massimo LIMITATO per gli Strumenti musicali, può sostituire uno Strumento musicale esistente con lo Strumento Angelico.
9	**Postazione Radiofonica Profetica abbandonata:** trovi una stazione del Sinodo della Profezia Strategica abbandonata in fretta e furia, con predizioni e profezie scarabocchiate e lasciate sparse ovunque. Ottieni l'abilità Esplorazione *Dado Extra*.
11	**Pentola di Manna:** trovi una coppa benedetta da Dio che fornisce nutrimento illimitato. Ogni volta che la tua Banda da Guerra effettua il tiro per esplorare, ottiene 10 Ducati aggiuntivi dal saccheggio, non perdendo tempo a cercare razioni.
12	**Laboratorio di Alchimia saccheggiato:** raccogli alcuni dei liquidi rinvigorenti. Aggiungi i Fluidi Curativi al Registro. Durante qualsiasi fase di riassegnazione dell'equipaggiamento per il resto della campagna, puoi usare questi fluidi per rimuovere una Cicatrice di Guerra da qualsiasi modello nella tua Banda da Guerra. Una volta usati, questi fluidi sono esauriti e non possono essere riutilizzati.
15	**Mercato nero:** trovi un importante punto di scambio sotterraneo nella Terra di Nessuno. Da ora in poi, puoi acquistare Oggetti Gloria che costano fino a 8 Punti Gloria e che sono disponibili per la tua Banda da Guerra durante la Fase di Commercio.
17	**Libro dei Golem:** trovi un manuale rabbinico sulla creazione di golem. Studiandolo, puoi creare un Golem. Usa le regole per la creazione di Creature Takwin della Casa della Saggezza per creare un Omuncolo di un valore massimo di 100 ducati (costo base di 40 ducati) e aggiungilo al Registro. Puoi acquistare oggetti dalla tua Armeria per il golem. Per il resto usa le regole degli Omuncoli Takwin. Questo golem non può mai essere promosso a ELITE o guadagnare esperienza. A differenza di una creatura Takwin, il golem non deve essere associato ad un alchimista e non conta come una Creatura Takwin per nessun fine (come LIMITATO). Sostituisci qualsiasi riferimento al Sultanato di Ferro con la tua fazione.
19	**Chiesa/Masjid/Sinagoga in rovina:** trovi un grande santuario, tempio o altro edificio religioso della tua fede sul cui altare c'è un oggetto di grande potere. Puoi acquistare un Oggetto Gloria che costa fino a 10 Gloria ed è disponibile per la tua Banda da Guerra.

21 **Nascondiglio di droghe e materiale erotico:** trovi una miniera d'oro di oggetti proibiti e sostanze chimiche, estremamente ricercati. Scegline uno:

- **Fruire.** Da ora in poi, esegui i Test di Morale con +1 DADO.
- **Vendere.** La Banda da Guerra ottiene 120 ducati.
- **Confiscare.** La Banda da Guerra ottiene 4 Punti Gloria.

Nota: i Pellegrini delle Trincee **devono** confiscare.

23 **Reliquiario del Santo:** trovi il reliquiario ben nascosto di un Santo Caduto. Aggiungi una Reliquia del Santo al Registro. Questo pezzo di equipaggiamento può essere trasportato solo da un modello ELITE. Un modello equipaggiato con la Reliquia del Santo ottiene la Parola chiave RESISTENTE ma perde la Parola chiave INFILTRATORE (se ce l'ha) e non può mai avere Copertura.

25 **Prigioniero di alto rango:** trovi un nemico di alto rango: un ufficiale di Nuova Antiochia, uno sceicco del sultano, un frammento di un egemone del Graal nero caduto, un profeta pellegrino, un mercante di Mammona o un altro personaggio importante. Scegline uno:

- **Riscatto.** La tua Banda da Guerra ottiene 100 ducati.
- **Esecuzione.** La tua Banda da Guerra ottiene 4 Punti Gloria.
- **Imprigionamento.** Puoi acquistare un Oggetto Gloria che costa fino a 8 Punti Gloria ed è disponibile per la tua Banda da Guerra.
- **Contratto.** Tieni il prigioniero come guida. Ottieni l'abilità Esplorazione Impostare Dadi.

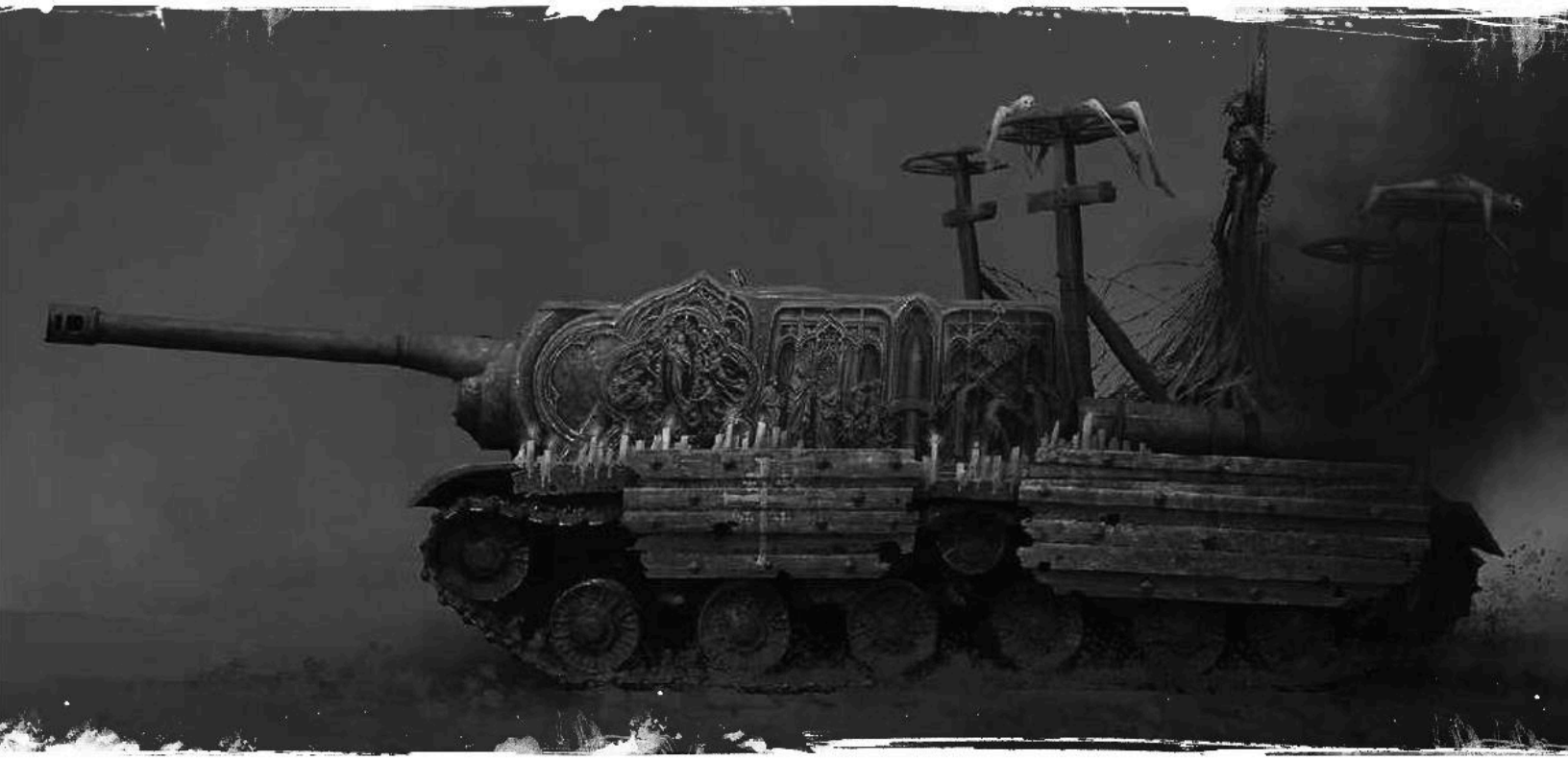

Tabella di Esplorazione Luoghi Leggendari

Punteggio Esplorazione	Luogo
6	**Distesa di cadaveri:** scopri il teatro di tanti orribili massacri. Resti di umani e creature infernali di varie nazioni e risalenti a secoli diversi giacciono all'orizzonte, lacerati e sparpagliati in trincee ricolme di sangue; la maggior parte dei corpi è stata depredata. Trovi fino a due pezzi di equipaggiamento, armature o armi che puoi scegliere da qualsiasi fazione diversa dalla tua. Il loro costo combinato non può superare i 100 ducati e nessuno dei due oggetti può costare Punti Gloria. Se persi durante la campagna, sono persi per sempre. Le limitazioni sull'utilizzo si applicano sempre (come i Pugnali dell'Assassino, LIMITATO ecc.).
8	**Biblioteca Esoterica:** trovi una collezione nascosta di opere di magia goetica, riti di sacrificio di sangue e manoscritti che spiegano nel dettaglio come evocare demoni. Puoi: ■ **Vendere.** Ottieni 6D6x10 Ducati. ■ **Bruciare** (solo Nuova Antiochia, Sultanato o Pellegrini delle Trincee). Ottieni 3+D3 Punti Gloria. ■ **Studiare** (solo Corte o Legione Eretica). All'inizio di ogni battaglia, scegli un modello commilitone o nemico a cui assegnare subito +1 SEGNALINO SANGUE. ■ **Vendere.** (solo Graal Nero) Viene scatenata una piaga dai libri. Scegli un modello commilitone o nemico a cui assegnare subito +1 SEGNALINO INFEZIONE.
10	**Passaggi Nascosti:** trovi un ingresso nascosto a una vasta rete sotterranea, forse scavata dagli eretici per infiltrarsi nel Grande Muro di Ferro, o dai rifugiati che vivono nella Terra di Nessuno. Ciò ti consente di esplorare l'area in cui ti trovi in modo molto più efficiente. La tua Banda da Guerra ottiene l'Abilità Esplorazione *Duplica*.
12	**Libro di Alchimia di Jabir:** trovi uno dei favolosi libri del Jabirean Corpus, pieno dei segreti più meravigliosi sulla natura dell'universo. Scegline uno: ■ **Vendi.** Puoi vendere il libro per 150 Ducati o 5 Punti Gloria. ■ **Tieni.** La tua Banda da Guerra può ora acquisire uno scudo di fuoco esattamente come se appartenesse alla Casa della Saggezza. ■ **Studia** (solo Casa della Saggezza). Ottieni i grandi segreti della creazione di Takwin. Tutte le formule alchemiche ora costano 5 Ducati in meno (fino a un minimo di 5).
14	**Contatto con la Rete Nera:** entri in contatto con uno dei leggendari Principi Mercanti della Rete Nera. Da ora in poi, puoi acquistare Oggetti Gloria che costano fino a 10 Punti Gloria e sono disponibili per la tua banda durante la Fase Commercio.
16	**Tesoro dei Santi:** trovi un leggendario reliquiario sacro, come il Tabernacolo degli Ebrei, un altare dedicato alla Stella del Mattino, un santuario fondato da San Pietro o un luogo visitato dal Profeta. Sull'altare c'è una cassaforte con un oggetto di grande potere che ti aspetta. Puoi acquistare qualsiasi singolo Oggetto Gloria di qualsiasi costo in Punti Gloria, purché sia disponibile per la tua Banda da Guerra. Non devi acquistarlo subito,

poiché puoi portare la cassaforte con te e farlo in qualsiasi futura Fase di Commercio.

18 **Teschio di un Santo:** trovi il teschio di un santo decapitato in epoche passate. Il potere della comunione aleggia nei resti sacri.

- **Sultanato/Nuova Antiochia/Pellegrini**: il santo guida le tue truppe prima di ogni battaglia. Il modello che porta il Teschio ottiene la seguente abilità: eccetto quando lo scenario vieta l'uso dello schieramento speciale degli INFILTRATORI, puoi schierare il modello su qualsiasi bordo del tavolo purché sia almeno ad 8" di distanza da qualsiasi modello nemico dopo che gli INFILTRATORI sono stati schierati.
- **Bande da guerra allineate all'Inferno:** il teschio urla incessantemente mentre lo monti su un palo per schernire Dio, dipinto con nomi blasfemi. Questo oggetto conta come uno stendardo. Aggiungi +2 DADI ai Test di Morale e guadagni automaticamente 1 Punto Gloria dopo ogni battaglia.

20 **Ciocca di capelli di Sansone:** la ciocca è intrisa dell'illimitata forza dell'uomo più forte mai esistito. Questo oggetto è un equipaggiamento con le seguenti regole:

- Il modello che lo porta ottiene la Parola Chiave FORTE e +1 a tutti i tiri sulla Tabella delle Ferite in Mischia.

26 **Campione di DNA Sacro:** trovi un campione di DNA sacro con cui curare qualsiasi modello della Banda da Guerra. Quando questo modello viene Attivato, un SEGNALINO INFEZIONE o SEGNALINO SANGUE del modello diventa invece un SEGNALINO BENEDIZIONE.

30 **Tectiti del Golgotha:** puoi applicarle a una qualsiasi armatura. L'armatura ora ignora i SEGNALINI SANGUE extra dalle parole chiave GAS, FUOCO e SHRAPNEL.

- Le Bande da Guerra di Nuova Antiochia possono riportarle in Chiesa e scambiarle con 15 Punti Gloria di oggetti di Nuova Antiochia o dei Pellegrini delle Trincee.

36 **Frutto dell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male:** tra le ossa di giganteschi umani dissotterrate, trovi un frutto dorato avvolto in un tessuto filato. Un modello che mangia questo frutto otterrà immediatamente un'abilità a tua scelta (purché disponibile per la tua Banda da Guerra e per tale modello, inclusa un'Abilità di Esplorazione). Inoltre, il modello ottiene la Parola Chiave DEMONIACO.

Oggetti Gloria

Gli Oggetti Gloria sono disponibili in diversi modi per la tua Banda da Guerra:

- Durante tutta la campagna puoi acquistare gli Oggetti Gloria presenti nell'Armeria della tua Fazione.
- Potrai spendere Punti Gloria per i seguenti Oggetti Gloria solo se ti verrà data l'opportunità durante la Fase di Esplorazione e Saccheggio.
- In partite singole, puoi acquisire Oggetti Gloria per il totale di Punti Gloria concordato con l'avversario.

Di seguito è riportato un elenco di tutti gli Oggetti Gloria disponibili per le varie Bande da Guerra.

Mirino da Cecchino — 2 Punti Gloria

Un mirino da cecchino è un dispositivo ottico che si collega a fucili o armi da tiro. Alcuni sono dotati di migliorie per la visione notturna e di superbe lenti regolabili in cristallo di rocca, mentre quelli realizzati dalla fonderia-monastero di San Sebastiano per i sacerdoti cecchini hanno invece uno slot per una reliquia.

Regole: Questo pezzo di equipaggiamento può essere utilizzato con qualsiasi Fucile. Gli Attacchi a Distanza con l'arma ignorano le penalità per Lunga Gittata.

(LIMITATO: 2, **Solo** NUOVA ANTIOCHIA, SULTANATO o ERETICO)

Coppa di Lordura — 2 Punti Gloria

Questo liquido viene raccolto dal più empio dei fiumi, un corso di nauseante corruzione vomitata in tempi immemorabili dal Signore delle Mosche in persona. È fonte di ogni malattia e piaga che il Creato abbia conosciuto.

Regole: Prima dell'inizio della battaglia, il modello con la Coppa può offrirne il liquido a un ELITE o a un massimo di 4 Schiavi. Un modello che beve dalla coppa ottiene +1 DADO per lo *Scatto* fino alla fine della battaglia.

(CONSUMABILE, LIMITATO: 2, **Solo** GRAAL NERO)

Granata Sacra — 2 Punti Gloria

I gusci di queste granate sono ricavati dalle campane delle chiese della prima città di Antiochia. Contengono lo spirito della Vendetta del Signore contro tutti i malvagi.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Granata Sacra	GRANATA	8"	+1 Dado al tiro Ferite	SHRAPNEL, ASSALTO, ESPLOSIONE 2"

Regole: Le Granate Sacre hanno un raggio di ESPLOSIONE di 2": i modelli entro 2" dal bersaglio iniziale vengono colpiti, ma i modelli diversi dal bersaglio originale aggiungono -1 DADO al Tiro sulla Tabella delle Ferite. Aggiunge +1 DADO ai tiri sulla Tabella delle Ferite contro bersagli con la Parola Chiave GRAAL NERO o DEMONIACO.

(LIMITATO: 3, **Solo** PELLEGRINO)

Kilij — 2 Punti Gloria

Le armi dei guerrieri che hanno giurato di seguire gli ideali marziali della furusiyah. Spade curve di insuperabile affilatura, le cui lame sono trattate dagli alchimisti della Casa della Saggezza affinché possano tagliare persino l'infernale Armatura del Tartaro.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Kilij	A 1 Mano	Mischia	+1 al risultato Ferite	CRITICO

Regole: Modifica il risultato del tiro sulla **Tabella delle Ferite** di +1 (ad esempio, se hai ottenuto 7 diventa 8).
(LIMITATO: 2, **Solo** SULTANATO, **Solo** ELITE)

Lanciarazzi 2 Punti Gloria

Queste armi da spalla lanciano un razzo con una testata esplosiva. Sono un'invenzione recente, quindi costosa e difficile da produrre. Di conseguenza, sono disponibili solo in numero limitato e, anche in quel caso, solo le bande da guerra più famose potranno dotarsi di queste letali armi perforanti.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Lanciarazzi	A 2 Mani	36”	+1 al risultato Ferite Ignora Armatura	CONSUMABILE

Regole: Aggiunge +1 DADO a tutti i tiri sulla **Tabella delle Ferite** e ignora l'armatura. Se questo attacco colpisce il bersaglio senza metterlo *Fuori Combattimento*, quello viene spinto di 1D6" in direzione opposta all'attaccante, fermandosi quando entra a contatto con un altro modello o un elemento di terreno. Un Lanciarazzi non conta nel numero di armi a Distanza che un modello può trasportare, ma un modello può comunque trasportare solo un Lanciarazzi. Dopo che un modello ha utilizzato il Lanciarazzi, termina subito la propria Attivazione.
(NUOVA ANTIOCHIA (LIMITATO: 2), SULTANATO (LIMITATO: 3), ERETICO o PELLEGRINO (LIMITATO: 1))

Il Marchio di Caino 4 Punti Gloria

“E il Signore pose un marchio su Caino, poiché chiunque avesse incontro avrebbe potuto ucciderlo.” Caino, il primo degli assassini, fu marchiato da Dio, per essere protetto da coloro che lo avrebbero voluto uccidere. Copie corrotte del marchio sono incise nella carne di coloro che viaggiano verso l'Inferno per imparare l'arte dell'omicidio dal più grande degli assassini che risiedono nel Fuoco Eterno.

Regole: Per ogni SEGNALINO SANGUE inflitto da un modello al portatore di questo marchio con una qualsiasi AZIONE, il modello che l’ha inflitto subisce un SEGNALINO SANGUE a propria volta.
(LIMITATO: 1, **Solo** ERETICO, **Solo** ELITE)

Catena del Tormentatore 3 Punti Gloria

Una Catena uncinata usata per legare i dannati all'Inferno. A volte viene concessa come arma a quei soldati eretici che si sono dimostrati i più capaci a trascinare vivi i prigionieri dinanzi alle Porte dell'Inferno. La catena possiede una volontà propria e può percorrere lunghe distanze per intrappolare qualche sventurato nel suo letale abbraccio.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Catena del Tormentatore	A 1 Mano	10”	Speciale	SHRAPNEL

Regole: La Catena del Tormentatore non subisce penalità per Gittata o Copertura e non causa danni, eccetto per il SEGNALINO SANGUE inflitto da SHRAPNEL. Se il modello esegue un Attacco con quest’arma e colpisce un bersaglio, il bersaglio viene mosso in linea retta direttamente verso l’attaccante e posizionato nel punto valido più vicino ad esso. Generalmente i due modelli si troveranno in contatto di base e in Mischia. Questo movimento può mettere il bersaglio in Mischia con più modelli nemici. Inoltre, nessun modello nemico può Ritirarsi quando è in Mischia con un modello equipaggiato con quest’arma.

(LIMITATO: 2, **Solo** ERETICO)

Granata ad Aura Demoniaca 3 Punti Gloria

Si ipotizza che questa orribile granata usi la stessa tecnologia dell'arma demoniaca che distrusse la città originale di Antiochia. La sua esplosione sembra non causare danni fisici, ma emette una luce verde brillante e inquietante, che causa una morte rapida ma dolorosa a chi si trova nel raggio d'azione, senza che l'armatura possa offrire protezione alcuna. Il motivo per cui non venga utilizzata dagli eretici in numero maggiore rimane un mistero.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Granata ad Aura Demoniaca	GRANATA	8”	2x SEGNALINI SANGUE	ESPLOSIONE 3”

Regole: Puoi puntare la Granata ad Aura Demoniaca su un punto di 1 mm x 1 mm sul terreno o su un modello nemico entro la gittata. Quindi, esegui un'AZIONE di Attacco a Distanza. In caso di fallimento (6 o meno), la granata finisce a 1" di distanza dal punto desiderato, moltiplicato per il numero che rappresenta il grado di fallimento (ad esempio, se hai tirato 5, la granata finisce a 2", perché 7-5=2). La direzione è decisa dal tuo avversario. La Granata ad Aura Demoniaca ignora l'armatura e l’ESPLOSIONE ignora gli scenici interposti. Inoltre causa doppi SEGNALINI SANGUE.

(LIMITATO: 1, **Solo** ERETICO)

Golem da Recupero 4 Punti Gloria

I servitori Golem creati dai Rabbini della Scuola Cabalistica di Praga sono dotati di sofisticati sensi e metal detector. Lenti, difficili da mantenere e metodici, non sono molto utili in combattimento ma risultano preziosi tra una battaglia e l’altra per scoprire nascondigli nascosti con potenziale bottino.

Regole: Alla fine di ogni battaglia, la tua Banda da Guerra ottiene D6x5 ducati aggiuntivi.

(LIMITATO: 1, **Solo** NUOVA ANTIOCHIA)

Jezzail Perfezionato 4 Punti Gloria

Serve un anno di sforzi congiunti di un alchimista di Jabir e di uno degli armaioli del sultano per produrre questa magnifica arma lunga. I suoi proiettili sono potenziati per individuare i miscredenti e attraversarli.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Jezzail Perfezionato	A 2 Mani	36”	+1 Dado al tiro Esiti	CRITICO

Regole: Puoi sparare ai nemici in Mischia senza dover scegliere a caso tra modelli commilitoni e nemici. Un Jezzail Perfezionato è caricato con munizioni alchemiche, quindi ha +1 DADO a tutti i tiri sulla Tabella degli Esiti. Se ottieni un risultato superiore al 7 richiesto sulla Tabella degli Esiti, puoi anche colpire un altro modello nemico a una distanza pari alla differenza tra il risultato del tiro di dado e il 7 necessario per il successo. Il tiro sulla Tabella delle Ferite deve essere effettuato individualmente per ciascun modello.

(LIMITATO: 1, **Solo** SULTANATO, **Solo** ELITE)

Armatura di Damasco 5 Punti Gloria

Non esiste armatura più splendida nel Sultanato di questa magnifica cotta di maglia realizzata dai fabbri di Nuova Damasco con pezzi dello stesso Muro di Ferro che protegge i Credenti. Vengono date come ricompensa ai più grandi guerrieri per il loro servizio sul campo di battaglia, solamente dal Sultano in persona. Ogni anello di questa armatura è inciso con un versetto del Sacro Corano ed è quindi assolutamente indistruttibile.

Regole: Questa armatura conferisce un modificatore -2 a qualsiasi tiro sulla Tabelle delle Ferite, anche contro gli Attacchi che ignorano l'armatura. Aggiunge +1 al numero di Cicatrici che può avere il modello. Solo un modello può indossare questa armatura e non può essere scambiata con altri modello. Anche se catturata dal nemico, non può essere indossata da un modello che non abbia la Parola chiave SULTANATO.

(LIMITATO: 1, **Solo** SULTANATO, **Solo** ELITE)

Cavalierato 5 Punti Gloria

La guerra è il crogiolo in cui le onorificenze vengono conferite più agevolmente che in qualsiasi altra attività. Coloro che ottengono grande fama possono essere promossi al grado di barone, marchese, vescovo o altri titoli prestigiosi. All'interno delle taifa del Sultanato di Ferro ci sono molti titoli da ottenere, da Cavaliere Chelebi a potente Sceicco. Tali titoli suscitano enorme rispetto e riverenza da parte dei ceti più alti della società. L'Inferno ha i suoi ranghi contorti di nobiltà, dove chi compie le azioni più vili e commette i più grandi atti di privazione ricevono un grado tra i Principati Infernali.

Regole: alla fine di ogni battaglia, la tua Banda da Guerra ottiene un Punto Gloria aggiuntivo.

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE. **Solo** NUOVA ANTIOCHIA, SULTANATO, GRAAL NERO o ERETICO)

Cortina Fumogena 5 Punti Gloria

Il Corpo di Ingegneria di Nuova Antiochia è esperto nell'uso di cortine fumogene per proteggere dal fuoco nemico le truppe all'assalto.

Regole: All'inizio della battaglia, il modello equipaggiato con la Cortina Fumogena può utilizzarla. Se lo fa, un quarto del campo di battaglia viene ricoperto da uno spesso strato di fumo. Tutti gli Attacchi a Distanza che attraversano una qualsiasi parte di essa subiscono **-1 DADO** al tiro sulla **Tabella degli Esiti** per colpire.

(**LIMITATO: 1**, **Solo NUOVA ANTIOCHIA. CONSUMABILE**)

Sparalocuste 6 Punti Gloria

Un nido di locuste infernali infette funge da serbatoio di carburante per questa orribile arma che ricorda vagamente un lanciafiamme. Le voraci e affilate locuste metalliche che vi risiedono possono trovare qualsiasi fessura nell'armatura, non importa quanto piccola, e guidate dall'odiosa volontà del Signore delle Mosche, consumano la carne e sciamano verso il loro prossimo bersaglio in pochi secondi.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Sparalocuste	A 2 Mani	24”	-1Dado al tiro Ferite, Ignora Armatura	-

Regole: La fame insensata del Signore delle Mosche spinge lo sciame a continuare a divorare i bersagli vicini a quello colpito dallo Sparalocuste. Sottrai la distanza del bersaglio dalla tua gittata massima e poi prendi di mira il modello più vicino al bersaglio, che sia commilitone o nemico e privo della Parola Chiave **GRAAL NERO**, e che si trovi interamente entro tale distanza. Anche quel bersaglio viene colpito e puoi ripetere questo processo finché non ci sono più bersagli a gittata. Ogni modello può essere colpito dallo Sparalocuste solo una volta.

(**LIMITATO: 1**, **Solo GRAAL NERO**)

Titolo da Campo di Battaglia 6 Punti Gloria

Le gesta gloriose sul campo possono far guadagnare gradi tra gli Ordini Sacri della Chiesa, il Cavalierato degli Ordini Teutonici o il titolo di Cavaliere Infernale concesso da uno dei Duchi o Principi Infernali, agli ufficiali più determinati, spietati e letali. Combattenti del genere potranno portare i simboli della propria casata sul proprio equipaggiamento da guerra e godranno di privilegi al momento di assegnare le armi e le armature più preziose.

Regole: Aggiungi +1 al numero **LIMITATO** di qualsiasi arma o pezzo di armatura nell’Armeria. Questo beneficio rimane e continua a contare nel **LIMITATO** della tua Banda da Guerra anche se questo modello viene perso. I giocatori sono incoraggiati a inventare i propri titoli quando lo acquistano.

(**LIMITATO: 1**, **Solo ELITE**. **Solo NUOVA ANTIOCHIA** o **ERETICO**)

Libro delle Preghiere da Battaglia 7 Punti Gloria

Scritto dal famoso Patriarca di Nuova Antiochia, Alessio Cerulario, ognuna delle 137 copie esistenti di questo libro benedetto sono affidate solo ai leader delle migliori Bande da Guerra (o a quelle con eccellenti connessioni politiche)!

Regole: Come AZIONE, il modello equipaggiato con questo libro può tentare di pronunciare una benedizione. In caso di successo, può assegnare un SEGNALINO BENEDIZIONE a un modello entro 12". Il libro occupa sempre una mano e il modello equipaggiato non può Scattare, poiché deve mantenere una continua litania di preghiere.

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE. **Solo** NUOVA ANTIOCHIA)

Mascella d'Asino 4 Punti Gloria

Benedetto da YHWH, questo bastone d'osso concede a chi lo impugna la forza di Sansone stesso.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Mascella	A 1 Mano	Mischia	+2 Dadi al tiro Ferite	-

Regole: Aggiunge +2 DADI ai tiri sulla **Tabella delle Ferite** con quest'arma.

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE. **Solo** PELLEGRINO)

Ascia del Boia 7 Punti Gloria

Questa ascia è usata all'Inferno dai demoni carnefici il cui compito è smembrare i dannati che portarono discordia sulla Terra. Poiché la carne dannata si ricompone poco per volta, tale macabro incarico viene perpetrato ancora e ancora per tutta l'eternità.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Ascia del Boia	A 2 Mani	Mischia	+2 Dadi al tiro Ferite	CRITICO

Regole: Aggiunge +2 DADI ai tiri sulla **Tabella delle Ferite** con quest'arma. Se l'ascia colpisce un nemico in Mischia, il modello armato con essa può effettuare una seconda AZIONE di Attacco in Mischia dopo aver risolto il danno del primo colpo. Tale Attacco può essere contro lo stesso bersaglio o uno diverso.

(LIMITATO: 1, **Solo** ERETICO)

Armatura di Cobar 8 Punti Gloria

Un'armatura modellata sulla cotta di maglia indossata da Cobar il Traditore, il primo Signore dei Sessantasei. Questa corazza di ferro nero è prodotta nelle Fabbriche della Morte all'Inferno dalle anime di coloro che in vita tradirono i propri amici. Viene donata a chi conduce i propri seguaci e alleati verso la rovina e la morte.

Regole: I tiri sulla **Tabella delle Ferite** contro il modello che indossa questa armatura subiscono un modificatore -3 al risultato. Non può essere combinata con alcuno scudo. Il modello subisce -1 DADO allo *Scatto* a causa del peso dei peccati di chi la indossa. Ogni volta che un modello nella Banda da Guerra di chi lo indossa (inclusi gli alleati) viene messo *Fuori Combattimento*, il modello ottiene +1 SEGNALINO BENEDIZIONE.

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE, **Solo** ERETICO)

Armatura Alata Ducale 8 Punti Gloria

Basate sul prototipo di armatura da campo di battaglia indossata dal Duca Costantino in persona e dalla sua guardia personale di Mirmidoni, queste tute eccezionali vengono concesse solo ai soldati più decorati. Presenta un motore diesel MKIII Mirmidone e ali decorate per celebrare le gesta del guerriero che si è "guadagnato le ali".

Regole: conta come un'Armatura Meccanizzata. Il modello ottiene una nuova modalità di movimento, 10"/Volare. Un modello deve anche avere il *Cavalierato* o l'Oggetto Gloria *Promozione* per indossarla.

(LIMITATO: 1, **Solo** NUOVA ANTIOCHIA)

Corno di Giosuè 9 Punti Gloria

Uno dei corni che Giosuè usò per far crollare le mura di Gerico. Il suo scoppio può ancora scuotere le fondamenta delle fortificazioni più forti.

Regole: Un modello con il Corno di Giosuè può effettuare un'AZIONE RISCHIOSA con +1 DADO. In caso di successo, seleziona un qualsiasi elemento di terreno entro 12" (che il modello può vedere) di dimensioni fino a 8"x8" (una casa, un bosco di 8", un muro ecc.). Tale elemento viene distrutto e rimosso dal tavolo. Tutti i modelli all'interno, a contatto o in cima ad esso subiscono un tiro sulla Tabella delle Ferite immediato. Se non vengono messi *Fuori Combattimento*, sono posizionati a terra nei punti dove si trovavano. Se il bersaglio è una trincea, non viene rimossa dal tavolo, ma i modelli a contatto o all'interno di un tratto da 8" di trincea subiscono il tiro sulla Tabella delle Ferite. Questo segmento di trincea viene scelto dal giocatore che usa il Corno. Il Corno può essere usato con successo solo **una volta** per battaglia.

(LIMITATO: 1, **Solo** PELLEGRINO)

Ospedale da Campo 10 Punti Gloria

Gli Ospedali da campo hanno salvato molti soldati subito dopo la battaglia. Per quanto semplici rispetto ai grandi ospedali di Nuova Antiochia, Atene o Nuova Damasco, sono comunque estremamente ricercati dai leader delle Bande da Guerra di maggior successo.

Regole: quando un ELITE nella tua Banda da Guerra si troverebbe a subire una Cicatrice di Guerra, puoi tentare di negarla. Tira 2D6. Con un risultato di 7+, la Cicatrice viene negata. Con un doppio 1, il modello subisce una Cicatrice aggiuntiva. Dopo aver tentato di negare una Cicatrice di Guerra, non potrai usare di nuovo l'Ospedale da campo finché non completerai un'altra battaglia. Puoi usare un Ospedale da Campo solo se la tua Banda da Guerra include un Medico da combattimento o un Alchimista.

(LIMITATO: 1, **Solo** NUOVA ANTIOCHIA o SULTANATO)

Armatura della Mosca 11 Punti Gloria

Questa armatura in metallo nero è la rappresentazione stessa di Belzebù. Include ali che portano chi la indossa nei cieli a una velocità sorprendente e, una volta agganciata a un avversario, la sua lurida proboscide lo prosciugherà.

Regole: Questa armatura si considera un'Armatura Rinforzata con un Elmetto da Combattimento. Il modello ottiene una nuova modalità di movimento: 8"/Volare. Inoltre, può effettuare un Attacco in Mischia aggiuntivo ogni volta che esegue un Attacco in Mischia. Tale attacco ottiene +1 DADO al tiro sulla Tabella degli Esiti, ma non provoca un tiro sulla **Tabella delle Ferite** in caso di successo. Infligge bensì un SEGNALINO SANGUE al bersaglio.

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE. **Solo** GRAAL NERO)

Motore di Resurrezione 11 Punti Gloria

Questa magnifica macchina sacra a orologeria ti consente di riportare in vita i morti, per opera della grazia di Dio e della ricerca svolta dalle Accademie di Scienze Sacre di Nuova Antiochia.

Regole: Il Motore di Resurrezione può essere utilizzato per annullare completamente qualsiasi risultato della **Tabella delle Ferite** che comporti la morte di un modello (ottenendo una terza Cicatrice, morte, ecc.).

(LIMITATO: 1, CONSUMABILI. Solo NUOVA ANTIOCHIA)

Grande Stendardo di Nuova Antiochia 12 Punti Gloria

Questo oggetto rappresenta un arazzo famoso, uno stendardo da battaglia dell'esercito o i colori del reggimento. Può anche rappresentare una delle tante Compagnie libere o delle varie forze al servizio della Chiesa. Il leader di una Banda da Guerra fa spesso decorare lo stendardo con le onorificenze ottenute dall'unità e lo fa portare con estremo orgoglio dal proprio braccio destro.

Regole: Questo stendardo occupa sempre una mano. Quando il modello con lo stendardo è in gioco, la tua Banda da Guerra ottiene i seguenti benefici. Puoi scegliere se superare o fallire un Test di Morale. Se scegli di fallire, la Banda da Guerra fugge immediatamente, a prescindere dalle regole sul Morale fornite dallo scenario.

(LIMITATO: 1. **Solo** NUOVA ANTIOCHIA)

Gran Cannone del Sultanato 12 Punti Gloria

Montati sul Grande Muro di Ferro, questi cannoni sono i principali pezzi di artiglieria del Sultanato e vengono prodotti in gran numero. Normalmente piazzati in posizioni fisse, ne esiste una variante adatta alle enormi mani dei Tori d'Ottone, progettata per far sì che l'artiglieria da campo vivente del Padishah sia in grado di affrontare nemici e veicoli pesantemente corazzati.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Gran Cannone	A 1 Mano	48"	+2D Ferite, Ignora Armatura	PESANTE

Regole: Aggiunge +2 DADI a tutti i tiri sulla **Tabella delle Ferite** con quest'arma e ignora tutte le armature. Se questo attacco colpisce il bersaglio senza metterlo *Fuori Combattimento*, il bersaglio viene spinto di 1D6" nella direzione opposta all'attaccante, e si ferma a contatto con un altro modello o un elemento di terreno.

(SULTANATE **Solo** Toro d'Ottone)

L'Abbraccio di Belzebù 20 Punti Gloria

La metamorfosi finale di coloro che sono preferiti dal Principe della Peste è quella di assumere la forma con numerose zampe che è propria del loro deforme padrone.

Regole: Il modello perde le proprie mani, ma ottiene quattro AZIONI di Attacco in Mischia, da usare come se fosse equipaggiato con quattro Mazze da Trincea, senza penalità per la Mano Secondaria. In caso di successo su tutti e quattro gli attacchi e il bersaglio è su una base da 32 mm o più piccola, quello viene subito messo *Fuori Combattimento*, indipendentemente da qualsiasi regola possa avere (come la Parola Chiave RESISTENTE).

(LIMITATO: 1, **Solo** ELITE. **Solo** GRAAL NERO)

Referenze Inglese / Italiano

Questa sezione non è presente nel regolamento ufficiale ma speriamo possa essere utile ai giocatori che, durante le composizioni della Banda da Guerra, utilizzeranno strumenti disponibili solo in lingua inglese.

Keywords / Parole Chiave

ENGLISH	ITALIANO
-Dice	-Dado
+Dice	+Dado
Action	Azione
Assault	Assalto
Black Graal	Graal Nero
Blast (X)"	Esplosione (X)"
Bless Marker	Segnalino Benedizione
Blood Marker	Segnalino Sangue
Consumable	Consumabile
Critical	Critico
Cumbersome	Ingombrante
Demonic	Demoniaco
Elite	Elite
Fear	Paura
Fire	Fuoco
Limit: (X)	Limitato: (X)

ENGLISH	ITALIANO
New Antioch	Nuova Antiochia
Pillgrim	Pellegrino
Risky	Rischioso
Shrapnel	Shrapnel
Skirmisher	Schermagliatore
Strong	Forte
Sultanate	Sultanato
Tough	Resistente
Fireteam	Squadra d'Assalto
Gas	Gas
Grenade	Granata
Heavy	Pesante
Heretic	Eretico
Infiltrator	Infiltratore

Ringraziamenti

UniNerd è un gruppo di appassionati che dedica il proprio tempo e il proprio impegno a supporto di realtà e progetti di vario tipo in ambito ludico e creativo.

La traduzione di Trench Crusade rientra tra le attività che svolgiamo da un lato per l'interesse e la curiosità che il gioco suscita in noi come giocatori e hobbisti, e dall'altro per permettere alla sua community di crescere.

Apprezziamo ogni tipo di feedback e ti ringraziamo per aver scaricato questo file.

Sperando tu abbia apprezzato il suo contenuto, ti invitiamo a supportarci seguendo i nostri social o condividendo i contenuti del nostro sito.

Buono studio!