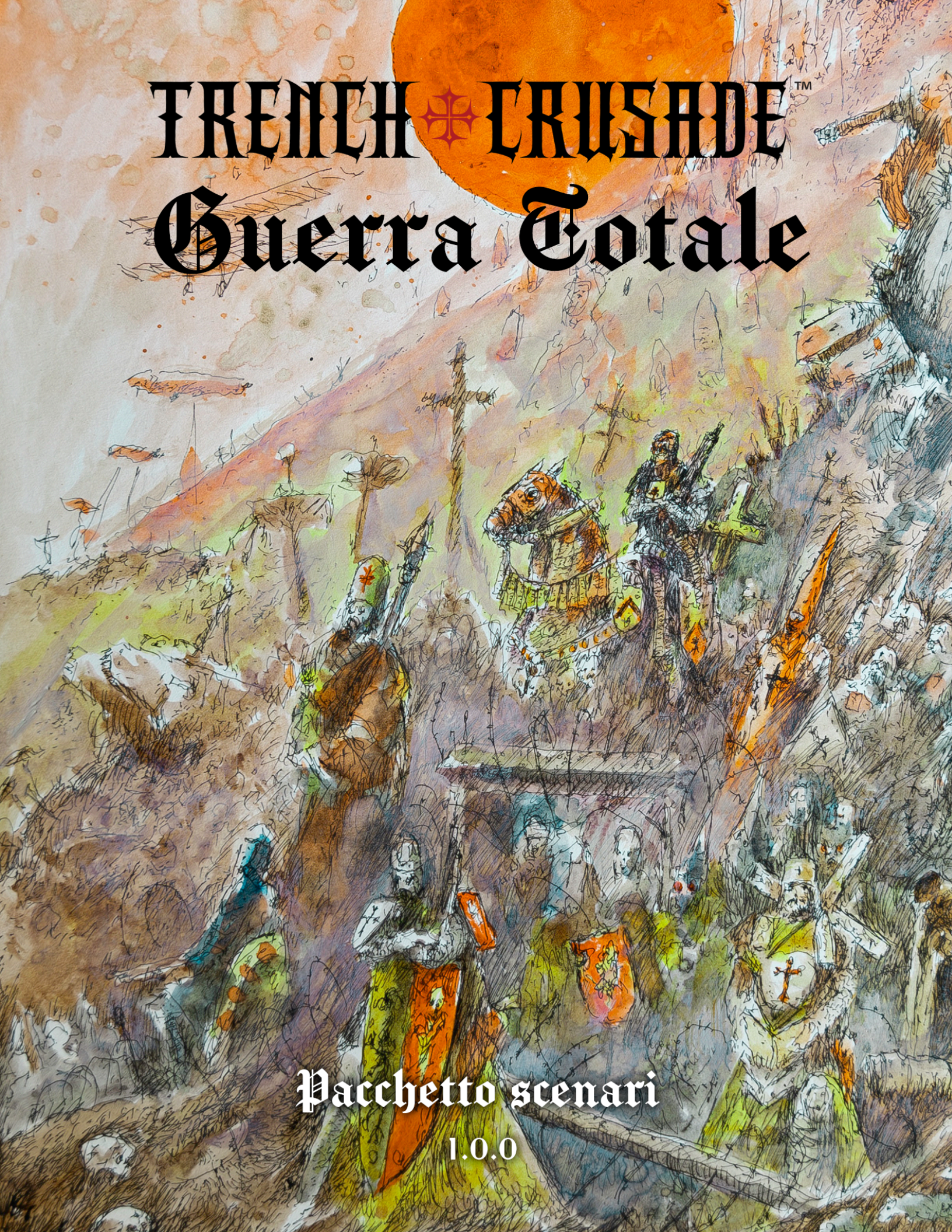
TRENCH CRUSADE™

Guerra Totale



Pacchetto scenari

1.0.0

Crediti e Copyright

Creato da
Mike Franchina

Un gioco di
Tuomas Pirinen

Miniature Design
James Sherriff

Game design
Andy Chambers, Brook Close, Sammie Dae, Giovani C. Fiorini, Jervis Johnson, Tuomas Pirinen

Additional Writing
Andy Chambers, Mike Franchina, Mira Manga, Valin Mattheis, James Sherriff

Produzione
Alexander Winberg

Editing
Mira Manga

Graphic Design
Viktor Pushkarev

Digital Book Design
Matteo Ceresa

Proofreading
Eadwine Brown, Adam Wier, Eric Wier, Gregory Wier

Cover Art "Cardinal of Maladies"
Mike Franchina

Artisti

Guy Davis.....[GD]
Artem Demura ..... [AD]
Mike Franchina ..... [MF]
Mark Gibbons ..... [MG]
Moritz Krebs ..... [MK]
Valin Mattheis .....[VM]
Martin McCoy .....[MM]
Viktor Pushkarev .....[VP]
Patrick Wagesreither... [PW]

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

©[2026] Factory Fortress Inc. Tutti i diritti riservati.

Questo libro e tutto il contenuto in esso incluso, a titolo esemplificativo ma non esaustivo testi, regole, personaggi, ambientazioni, illustrazioni e impaginazione, sono proprietà intellettuale di Factory Fortress Inc. e sono protetti dalle leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti e dalle normative internazionali sul copyright. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, distribuita o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, inclusi fotocopiatura, registrazione o altri metodi elettronici o meccanici, senza la preventiva autorizzazione scritta del titolare dei diritti, fatta eccezione per brevi citazioni inserite in recensioni o articoli critici. Nessuna parte di questo libro può essere utilizzata come dato per l'"addestramento" di Large Language Model o come parte di architetture di Machine Learning o reti neurali. La creatività umana è preziosa e i creativi meritano di essere retribuiti. È concessa agli acquirenti individuali l'autorizzazione a effettuare copie per uso personale e non commerciale durante il gioco. Qualsiasi uso commerciale, inclusa a titolo esemplificativo la riproduzione in prodotti, pubblicazioni o piattaforme digitali, è severamente vietato senza previa autorizzazione scritta. Tutti i marchi, marchi di servizio, nomi di prodotti e loghi presenti in questa pubblicazione sono di proprietà di Factory Fortress Inc. Quest'opera è interamente frutto di fantasia. I nomi, i personaggi e gli eventi in essa descritti sono frutto dell'immaginazione degli autori. Qualsiasi somiglianza con persone reali, vive o defunte, eventi o luoghi reali è puramente casuale.

Pubblicato da Factory Fortress Inc www.trenchcrusade.com , Destinato a un pubblico adulto

Contenuti

Introduzione....4
Guerra totale.... 4
Tabella degli Scenari per la Guerra Totale.... 4
Regole per Partite Multigiocatore.... 5
Le Carte da Gioco.... 5
Turni di gioco....6
I Predoni....7
Fratelli d'Arme.... 12
Alleanza & Tradimento....16
Tabella del Tradimento.... 23
Referenze Inglese / Italiano.... 26
Ringraziamenti.... 28

Introduzione

Guerra totale

Gli scenari contenuti nel Pacchetto Scenari Guerra Totale permettono a tre o più giocatori di prendere parte a una partita di Trench Crusade.

Per giocare uno scenario **Guerra Totale**, devi reclutare una Banda da Guerra (► vedi pagina 6 di *Bande da Guerra di Trench Crusade*), trovare almeno altri due avversari, e poi decidere quale scenario Guerra Totale tu e i tuoi avversari volete giocare. Se state giocando una partita di una campagna, potete accordarvi per usare uno scenario Guerra Totale al posto di uno scenario della tabella degli Scenari di Campagna.

Potete scegliere liberamente quale scenario Guerra Totale giocare, oppure tirare un D6 e consultare la seguente **Tabella degli Scenari Guerra Totale** per determinare lo scenario da usare. Una volta scelto lo scenario, viene preparato e giocato nello stesso modo di uno scenario del *Regolamento di Trench Crusade* o del *Digital Rulebook*, salvo diversa indicazione contenuta nelle regole seguenti.

TABELLA DEGLI SCENARI PER LA GUERRA TOTALE

Tiro	Scenario
1-2	Predoni
3-4	Fratelli d'Arme
5-6	Alleanza e Tradimento

Regole per Partite Multigiocatore

Le seguenti regole speciali si applicano a qualsiasi partita con più di due giocatori.

LE CARTE DA GIOCO

Per giocare una partita multigiocatore, avrete bisogno di un normale mazzo di carte da gioco. Rimuovete i Jolly, in modo che il mazzo contenga 52 carte. Consigliamo di usare carte di dimensioni ridotte, tipo "Patience", se le avete a disposizione, per ridurre l'ingombro sul tavolo.

All'inizio della partita, mescolate il mazzo e ponetelo coperto in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Se il mazzo dovesse esaurirsi, prendete tutte le carte scartate, mescolatele insieme e ponetele coperte per creare un nuovo mazzo da cui pescare.

Pescare le Carte

Nelle partite con più di due giocatori non si applicano le regole per gli spareggi tramite tiro di dado contenute nel Regolamento Trench Crusade. Invece, quando ai giocatori viene richiesto di effettuare uno spareggio, dovranno pescare una carta.

Per effettuare uno spareggio, ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e la rivela. Il giocatore con la carta più alta vince lo spareggio; il giocatore con la seconda carta più alta arriva secondo, e così via.

Valore delle Carte

Il valore delle carte, dal più alto al più basso, è il seguente:

Asso (A), Re (K), Regina (Q), Fante (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

In caso di pareggio tra carte dello stesso valore, la carta più alta viene determinata dal seme, secondo il seguente ordine di priorità:

♠ > ♥ > ♦ > ♣

TURNI DI GIOCO

Il funzionamento dell'Iniziativa e l'ordine in cui i giocatori Attivano i propri modelli sono diversi in una partita multigiocatore.

Determinare l'Iniziativa

Non contate il numero di modelli nelle Bande da Guerra dei giocatori per determinare l'Iniziativa. Invece, nella Fase di Iniziativa, ogni giocatore deve pescare una carta. Queste carte sono chiamate carte Iniziativa. Alla fine del Turno, le carte Iniziativa vengono scartate e nuove carte saranno pescate per sostituirle nella Fase di Iniziativa del Turno successivo.

Ogni volta che durante un Turno dovete determinare quale tra due o più giocatori abbia l'Iniziativa, confrontate semplicemente le carte Iniziativa di ciascun giocatore. Il giocatore con la carta più alta ha l'Iniziativa.

Fase di Attivazione

Nella Fase di Attivazione, i giocatori Attivano i modelli uno alla volta, seguendo l'ordine del valore delle loro carte Iniziativa. Il giocatore con la carta Iniziativa più alta Attiva un modello, poi il giocatore con la seconda carta più alta, e così via. Una volta che tutti i giocatori hanno Attivato un modello, la sequenza ricomincia, partendo nuovamente dal giocatore con la carta Iniziativa più alta. Quando un giocatore ha Attivato tutti i suoi modelli, esce dalla sequenza. Quando tutti i giocatori hanno Attivato tutti i loro modelli, la Fase di Attivazione termina.

> Consigliamo di tenere la propria carta Iniziativa scoperta davanti a sé quando viene pescata, e poi girarla coperta quando si Attiva un modello. Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato un'Attivazione, potete girare di nuovo la carta scoperta, e può iniziare una nuova sequenza di Attivazioni.

Modelli Nemici

Salvo diversa indicazione, tutti i modelli appartenenti a Bande da Guerra diverse dalla propria sono considerati modelli nemici.

Fase di Morale

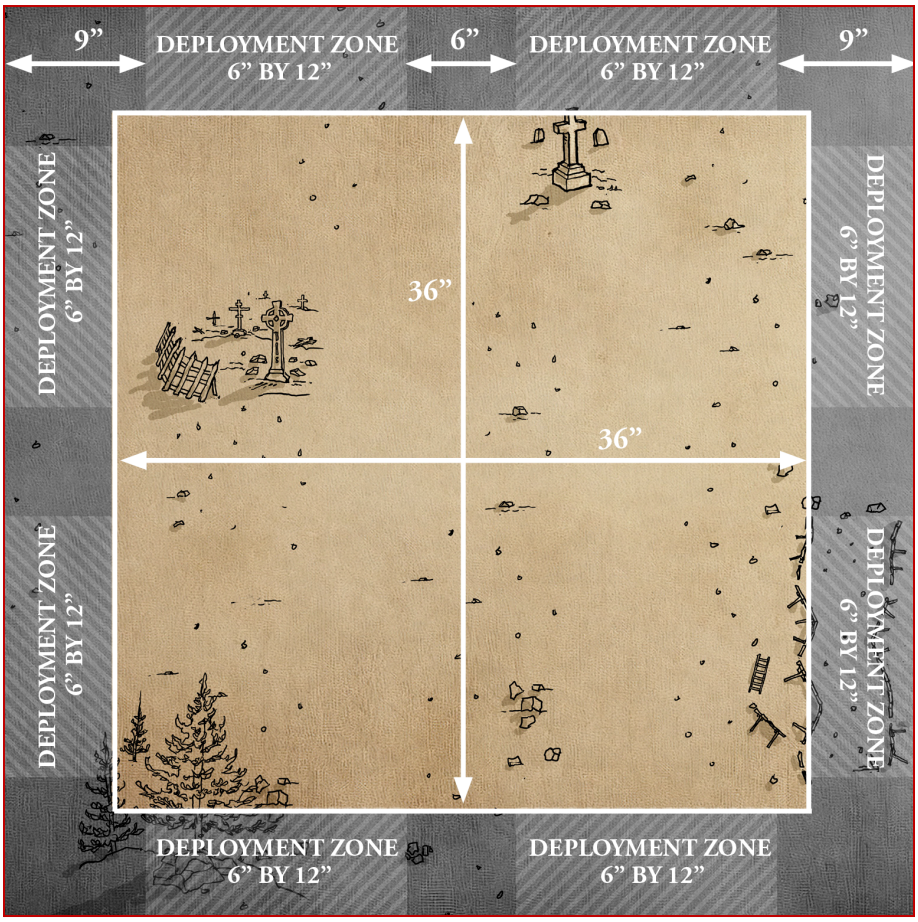
Se in uno scenario multigiocatore la tua Banda da Guerra scappa, tutti i tuoi modelli sopravvissuti vengono rimossi dal campo di battaglia e sei fuori dalla partita. Gli eventuali giocatori rimasti possono continuare normalmente la partita. Vinci una partita multigiocatore se tutte le Bande da Guerra avversarie sono scappate.



I Predoni

I Predoni

Casse sparse, cariche di rifornimenti, sono disseminate al centro del campo di battaglia e le Bande da Guerra si scontrano per catturare quanto più bottino possibile.



SCENARIO MULTI GIOCATORE

I Predoni è uno scenario multigiocatore che può essere giocato da tre a otto giocatori.

FORZE

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

IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori pescano una carta e il vincitore prepara il terreno per la partita. Questo scenario usa l’archetipo di campo di battaglia Terra di Nessuno e richiede un campo di battaglia di 48” x 48”.

Segnalini Cassa di Rifornimenti

Dopo che il terreno è stato preparato, ogni giocatore deve posizionare 2 Segnalini Cassa di Rifornimenti.
Il giocatore che ha vinto la pesca posiziona per primo 2 Segnalini, poi il giocatore arrivato secondo posiziona 2 Segnalini, e così via. I Segnalini Cassa di Rifornimenti devono essere posizionati interamente entro 12" dal centro del campo di battaglia e a più di 1" da qualsiasi altro Segnalino o terreno Intransitabile. Oltre a queste restrizioni, ciascun giocatore deve posizionare il secondo Segnalino a più di 12" dal primo Segnalino che ha posizionato. Se per qualsiasi ragione fosse impossibile posizionare una Cassa di Rifornimenti, viene scartata e non viene usata.

SCHIERAMENTO

Per prima cosa, i giocatori devono dividere le proprie Bande da Guerra in due gruppi: uno chiamato avanguardia e l'altro chiamato riserva. Deve esserci almeno 1 modello in ciascun gruppo, e non possono esserci più modelli nell'avanguardia che nella riserva.

I giocatori quindi pescano una carta. Il vincitore sceglie quale Zona di Schieramento sarà la sua e poi schiera la propria avanguardia in modo che tutti i modelli siano interamente entro la Zona di Schieramento. Poi il giocatore arrivato secondo nella pesca sceglie una Zona di Schieramento e schiera la propria avanguardia, e così via. Quando tutti i giocatori hanno schierato, può iniziare il primo Turno della partita.

La Riserva

I modelli della Riserva sono collocati fuori dal campo di battaglia. Non possono attaccare né essere attaccati e non possono usare alcuna Abilità o Dotazione finché non vengono schierati. I modelli della riserva che non sono ancora stati schierati sono comunque considerati parte della Banda da Guerra ai fini dei Test di Morale.

Infiltratori

Gli Infiltratori devono schierarsi normalmente; non possono usare le loro regole speciali di schieramento.

LA ZONA MORTA

Batterie di mitragliatrici e cecchini sono stati posizionati per mantenere libera la Zona di Schieramento di ciascuna Banda da Guerra da truppe nemiche. Per rappresentare ciò, i modelli considerano il campo di battaglia ed i terreni entro 1" da una Zona di Schieramento nemica come terreno Intransitabile.

LE CASSE DI RIFORNIMENTI

Un modello entro 1" da un Segnalino Cassa di Rifornimenti può effettuare un'**AZIONE** Aprire la Cassa.

- ✠ **AZIONE** Aprire la Cassa: Se effettua questa Azione, scegli una delle seguenti tre opzioni per il modello. Non devi effettuare un Tiro Successo.
  1. Trasportare la Cassa: Metti il Segnalino Cassa di Rifornimenti a contatto con la basetta del modello per indicare che la sta trasportando. L'unica cosa che un modello che trasporta una cassa può fare è effettuare **AZIONI** di Movimento o Ritirata; non può fare nient'altro mentre trasporta la cassa.
     a. Alla fine della sua Attivazione, puoi dichiarare che un modello che trasporta una cassa la lascia cadere oppure la passa a un modello amico entro 1". In alternativa, puoi scegliere di Distruggere la Cassa o Prelevare i Rifornimenti dalla cassa, come descritto più avanti. Quando un modello lascia cadere la cassa, posizionala entro 1" dal modello e non a contatto con altri modelli. Quando un modello passa la cassa, posiziona il Segnalino Cassa di Rifornimenti a contatto con la basetta dell'altro modello.
     b. Se un modello che trasporta una cassa viene Atterrato o messo Fuori Combattimento, oppure viene scelto come bersaglio di un Attacco in Mischia, lascia immediatamente cadere la cassa come descritto sopra.
     c. Se un modello che trasporta una cassa termina la propria Attivazione interamente entro la propria Zona di Schieramento, può fuggire con la cassa; rimuovi dal campo di battaglia il modello e il Segnalino Cassa di Rifornimenti. Vedi Punti Vittoria. Il modello è comunque considerato parte della Banda da Guerra ai fini dei Test di Morale.
  2. Distruggere la Cassa: Effettua 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, il Segnalino Cassa di Rifornimenti viene distrutto; rimuovilo dal campo di battaglia.
  3. Prelevare i Rifornimenti: Effettua 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, colloca un **SEGNALINO BENEDIZIONE** accanto al modello e la cassa viene svuotata; rimuovila dal campo di battaglia.

RINFORZI

A partire dal secondo Turno, dopo che è stata determinata l'Iniziativa, ciascun giocatore può schierare fino a 3 dei propri modelli della riserva interamente entro la propria Zona di Schieramento, seguendo l'ordine di Iniziativa

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura quattro Turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Un giocatore vince immediatamente questo scenario se tutte le Bande da Guerra avversarie sono scappate, solitamente a causa del fallimento di un Test di Morale. Altrimenti, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore.

Punti Vittoria

Alla fine della partita, ciascun giocatore ottiene:

- 1 PV per ogni Gesta Gloriosa effettuata.
- 1 PV per ogni cassa da cui, un modello amico, ha prelevato rifornimenti.
- 2 PV per ogni cassa distrutta da un modello amico.
- 3 PV per ogni cassa con cui un modello amico è scappato.

GESTA GLORIOSE

- Signore della Guerra: un modello amico manda Fuori Combattimento 2 modelli nemici con Attacchi in Mischia in un singolo Turno.
- Proteggere i Rifornimenti: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico che sta trasportando o si trova entro 1" da un Segnalino Cassa di Rifornimenti.
- Furia Distruttiva: un modello amico distrugge un secondo Segnalino Cassa di Rifornimenti.
- Mietitore: un modello amico manda Fuori Combattimento 3 modelli nemici.
- Cecchino: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico **ELITE** con un Attacco a Distanza con i modificatori Lunga Gittata e Copertura.
- Coraggio Suicida: un modello amico carica con successo 2 modelli con lo stesso movimento di carica.
- Corsa ai Rifornimenti: due modelli amici fuggono con una cassa. Considera il modello che fugge con la seconda cassa colui che completa questa Gesta Gloriosa.



Fratelli d'Arme

Fratelli d'Armi

Due coppie di Bande da Guerra alleate combattono per il controllo di un importante tratto della Terra di Nessuno.



SCENARIO MULTI GIOCATORE

Fratelli d'Armi è uno scenario multigiocatore che può essere giocato da quattro giocatori.

FORZE

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

Squadre da Battaglia

Dopo che i giocatori hanno scelto le proprie Forze, devono dividersi in due Squadre da Battaglia, ciascuna composta da due Bande da Guerra. Alla fine della partita, i giocatori appartenenti alla Squadra da Battaglia che ha più Punti Vittoria sono i vincitori congiunti della partita, e i loro avversari sono gli sconfitti congiunti.

I giocatori possono accordarsi su quali Bande da Guerra faranno parte di ciascuna Squadra da Battaglia, oppure possono pescare una carta. Le Bande da Guerra del giocatore che vince e del giocatore che arriva secondo formeranno una Squadra da Battaglia, mentre i giocatori arrivati terzo e quarto formeranno l'altra Squadra da Battaglia.

I modelli appartenenti alla stessa Squadra da Battaglia sono considerati come modelli amici, mentre i modelli appartenenti alla Squadra da Battaglia avversaria sono modelli nemici. L'unica eccezione è che Abilità e Dotazioni che possono essere usate per influenzare un modello amico possono essere usati solo su modelli appartenenti alla stessa Banda da Guerra; non possono essere usati per influenzare modelli dell'altra Banda da Guerra della stessa Squadra da Battaglia.

Allineamento (opzionale)

Prima dell'inizio della partita, i giocatori possono accordarsi affinché le Squadre da Battaglia possano essere formate solo tra Bande da Guerra con lo stesso allineamento.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori pescano una carta e il vincitore prepara il terreno per la partita. Questo scenario usa l'archetipo di campo di battaglia Terra di Nessuno e richiede un campo di battaglia di 48" x 48".

Segnalini Obiettivo

I Segnalini indicati sulla mappa rappresentano obiettivi importanti. Un Segnalino Obiettivo è situato al centro del campo di battaglia e uno è situato al centro di ciascuno dei quattro quarti del campo di battaglia, come indicato sulla mappa. Quando disponete gli elementi di terreno per questo scenario, dovete collocare i primi 5 elementi di terreno in modo che coprano le posizioni in cui saranno posizionati i Segnalini Obiettivo. Inoltre, dovete usare elementi di terreno Edificio in Rovina se li avete disponibili. I Segnalini Obiettivo vengono posizionati dopo aver posizionato tutti i terreni. Collocate ciascun Segnalino Obiettivo in qualsiasi punto dell'elemento di terreno che copre la sua posizione iniziale; l'intero elemento di terreno viene trattato come Obiettivo per questo scenario.

Controllare gli Obiettivi

Una Squadra da Battaglia controlla un elemento di terreno Obiettivo se ci sono più modelli amici che modelli nemici sopra, dentro o entro 1" dall'elemento di terreno. Se una Squadra da Battaglia ha dei modelli sopra l'elemento di terreno e l'altra Squadra da Battaglia non ne ha, allora la Squadra da Battaglia con i modelli sull'elemento di terreno lo controlla, anche se l'altra Squadra da Battaglia ha più modelli entro 1" dall'Obiettivo.

SCHIERAMENTO

I giocatori effettuano pescano una carta. Il vincitore sceglie in quale metà del campo di battaglia schiererà la propria Squadra da Battaglia. La Squadra da Battaglia avversaria schiererà nelle Zone di Schieramento opposte.

Il giocatore che ha vinto lo spareggio sceglie quindi quale delle due Zone di Schieramento nella propria metà del campo di battaglia sarà la sua e schiera la propria Banda da Guerra in modo che tutti i modelli siano interamente entro la Zona di Schieramento. Poi il giocatore arrivato secondo nello spareggio sceglie una Zona di Schieramento vuota nella propria metà del campo di battaglia e schiera la propria Banda da Guerra, e così via. Quando tutti i giocatori hanno schierato, può iniziare il primo Turno della partita.

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura quattro Turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Una Squadra da Battaglia vince immediatamente questo scenario se entrambe le Bande da Guerra avversarie sono fuggite, solitamente a causa del fallimento di un Test di Morale. Altrimenti, i giocatori della Squadra da Battaglia con più Punti Vittoria alla fine della partita sono i vincitori.

Punti Vittoria

- Alla fine di ogni Turno, ciascuna Squadra da Battaglia ottiene 2 PV per ogni Obiettivo che controlla.
- Alla fine della partita, ciascuna Squadra da Battaglia ottiene 1 PV per ogni Gesta Gloriosa completata.

GESTA GLORIOSE

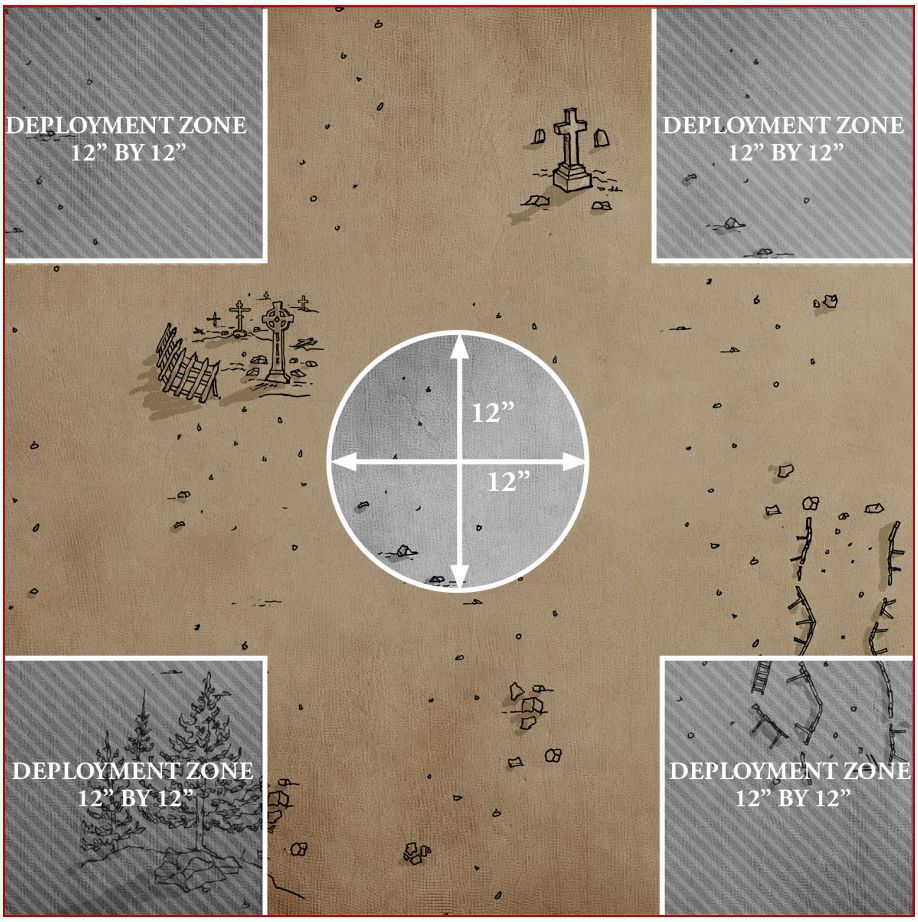
- Bagno di Sangue: un attacco effettuato da un modello amico fa sì che il sesto SEGNALINO SANGUE venga collocato accanto a un modello nemico.
- Abbatteteli: un modello amico causa la Caduta di un modello nemico da un'altezza di almeno 3", ad esempio mandando Atterrato il modello nemico vicino ad un bordo, oppure costringendolo in qualche modo a uscire da un bordo.
- Mantenere la Posizione: una Banda da Guerra è la prima a superare un Test di Morale in questa partita.
- Signore della Guerra: un modello amico manda Fuori Combattimento 2 modelli nemici con Attacchi in Mischia in un singolo Turno.
- Resistere e Mordere: un modello amico Atterrato manda Fuori Combattimento un modello nemico.
- Cecchino: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico ÉLITE con un Attacco a Distanza che ha i modificatori Lunga Gittata e Copertura.
- Coraggio Suicida: un modello amico carica con successo 2 modelli con lo stesso movimento di carica.



Alleanza & Tradimento

Alleanza & Tradimento

Diverse Bande da Guerra convergono sullo stesso campo di battaglia. Le alleanze vengono rapidamente formate e poi spezzate mentre le Bande da Guerra cercano di dominare il cuore del campo.



SCENARIO MULTI GIOCATORE

Alleanza & Tradimento è uno scenario multi giocatore che può essere giocato da tre o quattro giocatori.

MAZZI DI CARTE

Per giocare questo scenario, avrete bisogno di 2 mazzi di carte. Ciascun mazzo deve avere il dorso di colore diverso oppure essere di forma o dimensione diversa, così da poterli distinguere. Uno dei mazzi viene usato quando le carte servono per effettuare una pesca o determinare l'Iniziativa, come descritto nelle regole per le Partite Multigiocatore. L'altro mazzo è chiamato Mazzo del Tradimento.

All'inizio della partita, prendete gli Assi dal Mazzo del Tradimento, mescolateli e datene uno a ciascun giocatore. Questa carta indica il seme del giocatore. Se state giocando una partita a tre giocatori, scartate l'Asso rimanente; non verrà usato in questa partita.

Poi prendete le carte rimanenti dal Mazzo del Tradimento, mescolatele e ponetele coperte in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Se il Mazzo del Tradimento si esaurisce, prendete tutte le carte Tradimento scartate tranne gli Assi, mescolatele insieme e ponetele coperte per creare un nuovo mazzo.

FORZE

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

IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori pescano una carta e il vincitore prepara il terreno per la partita. Questo scenario usa l'archetipo di campo di battaglia Rovine Decimate e richiede un campo di battaglia di 48" x 48". Il terreno Intransitabile non può essere posizionato entro 6" dal centro del campo di battaglia.

SCHIERAMENTO

I giocatori pescano una carta. Il vincitore sceglie quale Zona di Schieramento sarà la sua e colloca l'Asso che ha ricevuto scoperto accanto ad essa, in modo che tutti conoscano il seme del giocatore. Poi schiera la propria Banda da Guerra in modo che tutti i modelli siano interamente entro la Zona di Schieramento. Il giocatore arrivato secondo sceglie quindi una Zona di Schieramento, rivela il proprio seme e schiera la propria Banda da Guerra, e così via. Quando tutti i giocatori hanno schierato, può iniziare il primo Turno della partita.

Infiltratori

Gli Infiltratori devono schierarsi normalmente; non possono usare le loro regole speciali di schieramento.

CARTE TRADIMENTO

Dopo che l'Iniziativa del Turno è stata determinata, i giocatori possono pescare Carte Tradimento. Queste carte permettono a un giocatore di compiere colpi bassi e stratagemmi nefasti durante la partita.

Le Carte Tradimento vengono pescate dal Mazzo del Tradimento. I giocatori possono guardare le carte che pescano e sono autorizzati a mantenerle segrete agli altri giocatori. Il numero di carte pescate da ciascun giocatore dipende dal numero di Punti Vittoria che ha ottenuto fino a quel momento nella partita:

- Se ha più Punti Vittoria di ogni altro giocatore, riceve 1 carta.
- Se ha meno Punti Vittoria di ogni altro giocatore, riceve 3 carte.
- In tutti gli altri casi, riceve 2 carte.

I giocatori possono ottenere Carte Tradimento extra durante un Turno nelle seguenti circostanze:

- Un giocatore riceve 1 carta extra alla fine del Periodo delle Alleanze se non è alleato con alcun altro giocatore e nessun altro giocatore è alleato con lui. Vedi Periodo delle Alleanze.
- Un giocatore riceve 1 carta extra se ottiene un 2 o un 12 in un Tiro Successo prima di qualsiasi modificatore o ripetizione del tiro.

Usare le Carte Tradimento

Le Carte Tradimento possono essere usate in due modi: per compiere un Colpo di Mano oppure uno Stratagemma. Le carte che un giocatore possiede e che corrispondono al suo seme vengono usate per compiere un Colpo di Mano. Le altre carte possono essere usate per compiere uno Stratagemma.

Per esempio, se il tuo seme è Fiori e peschi il 3 di Fiori, puoi usare la carta per compiere un Colpo di Mano. Se avessi pescato il 3 di Quadri, potresti usare la carta per compiere uno Stratagemma.

Per determinare esattamente cosa permette di fare ciascuna carta, consulta la Tabella delle Carte Tradimento che si trova alla fine di questo scenario. La tabella spiega quando puoi usare una carta e quale effetto ha quando viene usata per compiere un Colpo di Mano oppure uno Stratagemma.

Scambiare Carte

Puoi scambiare le tue Carte Tradimento con un altro giocatore in qualsiasi momento.

Per esempio, potresti scambiare una carta con un avversario in modo che entrambi otteniate una carta che desiderate, oppure potresti usarle per corrompere un altro giocatore affinché formi un'alleanza, oppure potresti dare una carta a un altro giocatore per aiutarlo con un attacco che sta effettuando, e così via.

IL PERIODO DELLE ALLEANZE

Dopo aver pescato le Carte Tradimento, i giocatori hanno un periodo di gioco di 3 minuti per creare e formare alleanze. Alla fine del periodo di 3 minuti, ciascun giocatore può scrivere segretamente il nome di un'altra Banda da Guerra; se lo desiderate, potete usare il seme della Banda da Guerra. Non sei obbligato a scrivere qualcosa se non vuoi.

Poi i nomi scritti dai giocatori vengono rivelati simultaneamente. Un giocatore che ha scritto un nome è in alleanza con quella Banda da Guerra per il resto del Turno. Se due giocatori si sono alleati reciprocamente, allora si dice che sono in una alleanza congiunta per il resto del Turno. Il gioco procede quindi alla fase delle Carte Tradimento.

Effetti dell'Alleanza

Un'alleanza ha i seguenti effetti:

- Un giocatore non può scegliere come bersaglio di un attacco un modello appartenente a una Banda da Guerra con cui è alleato, anche se l'altra Banda da Guerra non è a sua volta alleata con lui.
- I modelli appartenenti a Bande da Guerra in alleanza congiunta possono muoversi entro 1" l'uno dall'altro.
- I modelli in alleanza congiunta possono trattare i modelli dell'altra Banda da Guerra come modelli amici quando usano un'Abilità o una Dotazione.
- Un giocatore che non è in alcuna alleanza riceve 1 Carta Tradimento extra alla fine del Periodo delle Alleanze.
- Ciascun giocatore in un'alleanza congiunta riceve 1 Punto Vittoria alla fine del Turno. Vedi Punti Vittoria.

Allineamento (opzionale)

Prima dell'inizio della partita, i giocatori possono accordarsi affinché le alleanze possano essere formate solo tra Bande da Guerra con lo stesso allineamento. Se anche un solo giocatore si oppone, o se i giocatori dimenticano di discutere delle alleanze prima dell'inizio della partita, allora le alleanze possono essere formate tra qualsiasi Banda da Guerra.

Doppio Gioco

Non sei obbligato a rispettare gli accordi verbali che prendi durante le negoziazioni. Questo significa che puoi ingannare un avversario inducendolo ad allearsi con la tua Banda da Guerra senza allearti a tua volta con lui; in questo modo egli non potrà attaccare i tuoi modelli, ma tu potrai attaccare i suoi. Tieni però presente che chiunque venga ingannato in questo modo cercherà di vendicarsi di te più avanti nella partita.

DURATA DELLA PARTITA

Questo scenario dura cinque Turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Un giocatore vince immediatamente questo scenario se tutte le Bande da Guerra avversarie sono scappate, solitamente a causa del fallimento di un Test di Morale. Altrimenti, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore.

Punti Vittoria

Alla fine di ogni Turno, ciascun giocatore ottiene:

- 1 PV se è in un'alleanza congiunta. Vedi Periodo delle Alleanze.
- 1 PV per ogni attacco effettuato da un modello amico che ha mandato Fuori Combattimento un modello nemico.
- 2 PV se ha almeno un modello entro 6" dal centro del campo di battaglia.
- 3 PV se ha più modelli entro 3" dal centro del campo di battaglia rispetto a qualsiasi altro giocatore, in aggiunta ai punti ottenuti per avere un modello entro 6" dal centro del campo di battaglia.

Alla fine della partita, ciascun giocatore ottiene 1 PV per ogni Gesta Gloriosa completata.

Tangenti in Punti Vittoria

In questo scenario, i giocatori possono dare 1 o più dei Punti Vittoria che hanno ottenuto fino a quel momento ad un altro giocatore. Possono farlo in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, ma una volta che i punti sono stati trasferiti a un altro giocatore, non devono essere restituiti se l'altro giocatore non mantiene gli accordi presi. I Punti Vittoria usati come tangenti vengono rimossi dal punteggio del giocatore e aggiunti al punteggio del giocatore a cui sono stati dati.

> Potreste voler tenere traccia dei Punti Vittoria usando fiches da poker o banconote di carta di un gioco come Monopoli, così che i giocatori possano facilmente consegnare una tangente a un altro giocatore.

GESTA GLORIOSE

- Pugnalata alle Spalle: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico e il modello nemico è attualmente alleato con la Banda da Guerra del modello attaccante.
- Cattura: un modello amico inizia e termina un Turno stando al centro del campo di battaglia.
- Morte dall'Alto: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico con un Attacco in Mischia che ha il modificatore Carica dall'Alto.
- Signore della Guerra: un modello amico manda Fuori Combattimento 2 modelli nemici con Attacchi in Mischia in un singolo Turno.
- Nessuna Fuga: un modello amico carica con successo un modello nemico verso cui non aveva Linea di Vista all'inizio della carica.
- Mietitore: un modello amico manda Fuori Combattimento 3 modelli nemici.
- Cecchino: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico ÉLITE con un Attacco con Arma a Distanza che ha i modificatori Lunga Gittata e Copertura.
- Coraggio Suicida: un modello amico carica con successo 2 modelli con lo stesso movimento di carica.
- Ingannatore: un modello amico manda Fuori Combattimento un modello nemico e una Carta Tradimento è stata usata per influenzare l'esito dell'attacco.



Tabella del Tradimento

TABELLA DEL TRADIMENTO

Le Carte Tradimento hanno i seguenti effetti. Usa la colonna **Colpo di Mano** se il seme della carta corrisponde al seme del giocatore. Altrimenti, usa la colonna **Stratagemma**.

Valore carta	COLPO DI MANO (COUP)	STRATAGEMMA (RUSE)
2	**Contrattacco:** gioca questa carta quando un modello viene scelto come bersaglio di un Attacco in Mischia. Il modello amico effettua l'Attacco al posto del modello nemico.	**Depistaggio:** gioca questa carta quando un modello viene scelto come bersaglio di un Attacco a Distanza. Scegli tu un nuovo bersaglio per l'Attacco a Distanza (il bersaglio non può appartenere alla Banda da Guerra del modello attaccante).
3	**Mossa di Potere:** gioca questa carta quando un giocatore annuncia un'alleanza. Deve scegliere te come proprio alleato.	**Fili d'Inciampo:** gioca questa carta quando un modello sta per muoversi. La sua Caratteristica di Movimento viene dimezzata per quel movimento.
4	Colpo di Grazia: gioca questa carta prima che un modello effettui un Attacco in Mischia contro un modello che è Atterrato e ha 3 o più **SEGNALINI SANGUE**. Il bersaglio viene mandato Fuori Combattimento; non effettuare un Tiro Successo per l'attacco.	Vendetta: gioca questa carta dopo che un modello amico viene mandato Fuori Combattimento da un attacco nemico. Il modello attaccante diventa un bersaglio prioritario per tutti i tuoi modelli. Aggiungi **+2 DADI** ai Tiri Successo per gli attacchi che bersagliano quel modello fino alla fine del Turno.
5	Sabotatore: gioca questa carta quando un modello nemico sta per muoversi. La sua Caratteristica di Movimento viene dimezzata per quel movimento.	Sfortuna: gioca questa carta prima che un giocatore effettui un Tiro Successo o un Tiro Successo Rischioso. Aggiungi **-1 DADO** al tiro.
6	**Oh No, Non Lo Fai:** gioca questa carta prima che un modello effettui un'**AZIONE** Ritirata. L'**AZIONE** viene annullata e l'Attivazione del modello nemico termina.	Vite Preziose: gioca questa carta alla fine di un Turno. Per ogni modello amico mandato Fuori Combattimento in quel Turno, la tua Banda da Guerra guadagna 10 Ducati.
7	Esitazione: gioca questa carta quando un modello effettua un'**AZIONE** Carica. L'**AZIONE** viene annullata e l'Attivazione del modello nemico termina.	Maledizione: gioca questa carta prima di effettuare un Tiro Ferite per un modello nemico. Aggiungi **+2 DADI FERITA** al tiro.
8	Doppio Tradimento: gioca questa carta in qualsiasi momento se sei in un'alleanza. Non sei più alleato con il giocatore che avevi scritto.	Tangente: gioca questa carta in qualsiasi momento per dare a un altro giocatore 1 Punto Vittoria.

9	**Triplo Tradimento:** gioca questa carta in qualsiasi momento se sei in un'alleanza. Non sei più alleato con il giocatore che avevi scritto. Poi scegli un altro giocatore che non è in un'alleanza. Tu e quel giocatore siete in un'alleanza congiunta per il resto del Turno.	**Tangente:** gioca questa carta in qualsiasi momento per dare a un altro giocatore 1 Punto Vittoria.
10	**Truffa:** gioca questa carta in qualsiasi momento se sei in un'alleanza congiunta con un giocatore che ha 1 o più Punti Vittoria. Rubi 1 dei suoi Punti Vittoria e l'alleanza si rompe.	**Grande Tangente:** gioca questa carta in qualsiasi momento per dare a un altro giocatore 2 Punti Vittoria.
Fante	**Colpo Sicuro:** gioca questa carta quando un giocatore effettua un Tiro Successo o un Tiro Successo Rischioso. Aggiungi **+3 DAD**I al tiro.	**Buona Fortuna:** gioca questa carta quando un giocatore effettua un Tiro Successo o un Tiro Successo Rischioso. Aggiungi **+1 DADO** al tiro.
Regina	**Fuggite!:** gioca questa carta prima che un giocatore effettui un Test di Morale. Il Test di Morale è fallito; non tirare i dadi.	**Tenete Duro!:** gioca questa carta dopo che un giocatore con cui sei alleato fallisce un Test di Morale. Può ripetere il Test di Morale.
Re	**Avido Bastardo:** gioca questa carta alla fine di un Turno se sei in un'alleanza congiunta. Ottieni 2 Punti Vittoria invece di 1 da questa alleanza, e l'altro giocatore non ne ottiene nessuno.	**Senza Gloria:** scegli un modello nemico. Quel modello non può completare alcuna Impresa Gloriosa per il resto della partita.

Referenze Inglese / Italiano

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

KEYWORDS / PAROLE CHIAVE

ENGLISH	ITALIANO
+/-**Dice**	+/-Dadi
+/- **Injury Dice**	+/- Dadi Ferita
+/- **Injury Modifier**	+/- Modificatore Ferita
Action	Azione
Ammunition	Munizioni
Armour Piercing	Perforante
Artificial	Artificiale
Assault	Assalto
Automatic (X)	Automatico (X)
Black Graal	Graal Nero
Blast (X)"	Esplosione (X)"
Blessed "X"	Benedetto "X"
Blessing Marker	Segnalino Benedizione
Block	Blocco
Blood Marker	Segnalino Sangue
Cleave (X)	Fendere (X)
Consumable	Consumabile
Cover	Copertura

ENGLISH	ITALIANO
Critical	Critico
Cumbersome	Ingombrante
Dangerous Terrain	Terreno Pericoloso
Deadly	Mortale
Demonic	Demoniaco
Deployable	Dispiegabile
Difficult Terrain	Terreno Difficle
Elite	Elite
Fear	Paura
Fire	Fuoco
Fireteam	Squadra d'Assalto
Flamethrower	Lanciafiamme
Flying	Volante
Gas	Gas
Golem	Golem
Heavy	Pesante
Heretic	Eretico
Held	Impugnato

ENGLISH	ITALIANO
Ignore Armour	Ignora Armatura
Ignore Modifier	Ignora Modificatore
Impassable Terrain	Terreno Intransitabile
Impervious	Impenetrabile
Infection Markers	Segnalini Infezione
Infiltrator	Infiltratore
Leader	Comandante
Mined	Minato
New Antioch	Nuova Antiochia
Negate (Keyword)	Nega (Parola Chiave)
Pilgrim	Pellegrino
Pistol	Pistola
Regenerate	Rigenerazione
Reload	Ricarica
Risky	Rischioso
Scatter	Deviazione
Shotgun	Fucile a Pompa
Shrapnel	Shrapnel

ENGLISH	ITALIANO
Skirmisher	Schermagliatore
Strong	Forte
Sultanate	Sultanato
The Court	La Corte
Tough	Resistente

Ringraziamenti

UNINERD

UniNerd (www.uninerd.it) 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. Fondatori del gruppo Trench Crusade Italia (www.facebook.com/groups/trenchcrusade.italia), si sono occupati della traduzione delle Regole di Playtest. Sul loro sito internet è possibile trovare articoli introduttivi al gioco e risorse utili ai giocatori che vogliono intraprendere il viaggio in trincea.

THE SNIPER TROLL

The Sniper Troll è l'autore che gestisce il blog chiamato "A Troll in the Trenches" (atrollinthetrenches.com), dedicato al gioco di Trench Crusade. Oltre ad essere un giocatore appassionato, il prof. Troll contribuisce alla crescita della community italiana fin dagli albori, fornendo spiegazioni delle regole e articoli dedicati ai *gameplay*, ma anche partecipando come dimostratore ai tavoli demo organizzati agli eventi dal team UniNerd.

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. Ogni tipo di feedback è ben accetto 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!