

# Trench Crusade

Regole Quick Start  
v1.0.2



Un Turno di gioco in Trench Crusade è diviso in 3 fasi.

## 1. La Fase di Iniziativa

**Determinare l'Iniziativa:** Il giocatore con il minor numero di modelli attualmente in gioco, non contando i modelli Atterrati (tira in caso di pareggio) ha l'Iniziativa per il Turno e decide chi attiverà per primo.

**Effetti Simultanei:** Il giocatore con l'Iniziativa decide l'ordine di risoluzione degli effetti simultanei per l'interno Turno

**Attività di Inizio Turno:** Dopo aver determinato l'Iniziativa, risolvi tutti gli effetti che avvengono "all'inizio del Turno"

## 2. La Fase di Attivazione

I giocatori Attivano alternativamente i modelli, uno alla volta, partendo dal giocatore scelto da chi ha l'Iniziativa. Quando un giocatore ha attivato tutti i suoi modelli, l'avversario continua ad attivare i modelli rimanenti.

Quando un modello è Attivato, può compiere quante **AZIONI** vuole, in qualsiasi ordine, ma salvo eccezioni non può ripetere la stessa **AZIONE**. Risolvi ogni **AZIONE** completamente prima di compierne un'altra. L'attivazione di un modello termina quando non ha più **AZIONI** da eseguire, il giocatore decide di non compiere più o un effetto (come fallire un Tiro Successo Rischioso) causa la fine dell'Attivazione.

### AZIONI Comuni

**Movimento, Carica o Ritirata:** Un modello può eseguire solo una di queste **AZIONI** per attivazione. Non richiedono un Successo.

- **Movimento:** Il modello può muovere fino alla sua Caratteristica Movimento (in pollici) in ogni direzione lungo il campo o i terreni. Può attraversare modelli amici ma non passare entro 1" dai nemici.

**Muoversi in Combattimento:** Se inizi un' **AZIONE** Movimento entro 1" dai nemici, devi restare sempre entro 1" da quei modelli (se non ti stai Ritirando) e non puoi avvicinarti entro 1" da altri nemici

- **Carica:** Scegli un nemico bersaglio in linea di vista 12" dal modello. Muovi il modello fino alla sua Caratteristica Movimento +D6" lungo il percorso più diretto verso il bersaglio. Se il modello arriva a contatto, può continuare a muoversi restando a contatto con il bersaglio per portarsi entro 1" dai nemici.

**Nemici Interposti:** Non puoi scegliere un modello come bersaglio di una Carica se nel percorso passeresti entro 1" da un altro nemico.

**Traiettorie di Carica Alternative:** Se il movimento di carica costringe un modello ad Arrampicarsi, Saltare o attraversare Terreno Pericoloso, puoi scegliere un percorso diverso se è il più breve che permette di evitare tali situazioni o se consente una Carica dall'Alto.

- **Ritirata:** Tutti i nemici entro 1" dal modello che si Ritira possono compiere un' **AZIONE** Combattimento per eseguire un Attacco in Mischia contro di esso. Se il modello non viene Atterrato o messo Fuori Combattimento, può muoversi e deve allontanarsi a più di 1" da ogni nemico

**Scatto:** Esegui un Tiro Successo Rischioso. Con un Successo o Successo Critico, puoi Muovere il modello (vedi l' **AZIONE** Movimento). Puoi Scattare in aggiunta a un' **AZIONE** Movimento/Carica/Ritirata

**Sparare:** Se il modello non è entro 1" da un nemico può eseguire un Attacco a Distanza con un'Arma a Distanza in suo possesso. Un modello non può Sparare e Caricare/Combattere (indipendentemente dall'ordine) a meno che non usi un'Arma a Distanza con la Parola Chiave **ASSALTO**.

**Combattimento:** Se il modello è entro 1" da un Nemico esegue un Attacco in Mischia con un'Arma da Mischia a 2 Mani oppure fino a due Armi da Mischia a 1 Mano con cui è equipaggiato

**Altro:** Compì un' **AZIONE** ottenuta grazie a un'Abilità del modello, Dotazioni con cui è equipaggiato o regole dello scenario.

### Tiro Successo

Quando compì un' **AZIONE** che richiede un Tiro Successo, tira 2D6.

Tiro	Risultato
2-6	Fallimento. L' <b>AZIONE</b> non ha effetto. Se il tiro fallito è Rischioso, l' <b>AZIONE</b> e l'Attivazione del modello terminano.
7-11	Successo: Risolvi l'effetto dell' <b>AZIONE</b> .
12+	Successo Critico: Risolvi l'effetto dell' <b>AZIONE</b> , gli Attacchi e alcune abilità hanno effetti ulteriori con un Successo Critico.

### + DADI e - DADI

Conta quanti **+DADI** (bonus) e **-DADI** (penalità) si applicano al Tiro Successo. Un tiro può essere soggetto solo a **+DADI** o **-DADI**: se si applicano entrambi, ogni coppia di segno opposto viene annullata (es. un tiro soggetto a **+1 DADO** e **-3 DADI** sarà risolto con **-2 DADI**)

Per eseguire un Tiro Successo con **+/-DADI**, tira D6 pari a 2+ il valore numerico del modificatore. L'esito è del tiro è determinato::

- dai 2 risultati più alti se il modificatore è **+DADI**;
- dai 2 risultati più bassi se il modificatore è **-DADI**.

I **+/- DADI FERITA** funzionano in modo analogo ma agiscono sui Tiri Ferita e non sui Tiri Successo.

### Terreno

**Aperto:** : Terreno pianeggiante, ostacoli alti fino a 1", trincee alte fino a 3" e scale sono Terreno Aperto. Non si applicano modificatori.

**Difficile:** Ogni 1" mosso attraverso il Terreno Difficile vale come 2".

**Pericoloso:** Esegui un Tiro Successo Rischioso se un modello si attiva o muove attraverso Terreno Pericoloso. Con un Fallimento l'attivazione del modello termina e subisce un Tiro Ferita.

**Intransitabile:** Non ci si può muovere su Terreno Intransitabile.

**Copertura:** Un modello ha **COPERTURA** se è a contatto con un elemento di terreno alto almeno 1/2", largo almeno quanto la sua basetta e interposto tra sé e il nemico così da ostruire in parte la Linea di Vista.

### Movimento Speciale

**Arrampicarsi:** Esegui un Tiro Successo Rischioso se un modello cerca di salire o scendere per una parete ripida. Con un Fallimento il modello non può Arrampicarsi e la sua attivazione termina.

**Saltare:** Esegui un Tiro Successo Rischioso se un modello Salta oltre un varco ampio fino a metà della sua Caratteristica Movimento. (aggiungi il dislivello se salta a un livello più alto) Con un Fallimento, il modello Cade a un lato del varco (scelto dall'avversario).

**Saltare Giù:** Un modello che Salta Giù non conta la discesa nel suo movimento. Se scende di 3" o più è in Caduta (vedi Tiro Ferite).

Un modello **VOLANTE** muove in qualsiasi direzione, ignorando il terreno, ma non può fermarsi a mezz'aria. Non esegue Tiri Successo per Arrampicarsi o Saltare e non subisce Tiri Ferita da Caduta. Subisce Tiri Ferita se termina il movimento a contatto con un Terreno Pericoloso.

## Attacchi a Distanza e in Mischia

Per risolvere un Attacco a Distanza o in Mischia segui questi passi:

1. Scegli un'Arma.
2. Scegli un modello nemico come bersaglio dell'Attacco.
3. Controlla se il bersaglio è in Linea di Vista.
4. Controlla se il bersaglio è nella Gittata dell'Arma:
  - Attacchi a Distanza: vedi il profilo dell'Arma.
  - Attacchi in Mischia: entro 1".
5. Determina i modificatori al Tiro Successo (vedi sotto).
6. Esegui il Tiro Successo.
7. In caso di Successo o Successo Critico, esegui un Tiro Ferite.

**Attacchi Multipli:** Se l'arma ha **AUTOMATICO** o **FENDERE**, ripeti i passi 2-7 per ogni attacco eseguito con l'Arma. Ogni **SEGNALINO SANGUE/INFEZIONE** speso si applica solo all'attacco per cui è speso.

### Modificatori agli Attacchi a Distanza

- +/- **DADI** in base alla Caratteristica Distanza dell'attaccante, l'Arma usata e Dotazioni o Abilità applicabili dell'attaccante o del bersaglio.
- **Lunga Gittata:** -1 **DADO** se il bersaglio è oltre la metà della gittata massima dell'arma usata.
- **Copertura:** -1 **DADO** se il bersaglio ha **COPERTURA**.
- **Posizione Elevata:** +1 **DADO** se l'attaccante si trova ad almeno 3" sopra il bersaglio (misura da basetta a basetta)

**Sparare in Mischia:** Se scegli un nemico entro 1" da un tuo modello come bersaglio di un Attacco a Distanza, tira un D6: con 1-3 scegli come bersaglio un tuo modello, con 4-6 puoi scegliere un nemico.

### Modificatori agli Attacchi in Mischia

- +/- **DADI** in base alla Caratteristica Mischia dell'attaccante, l'Arma usata e Dotazioni o Abilità applicabili dell'attaccante o del bersaglio.
- **Ostacolo Difeso:** -1 **DADO** se il bersaglio ha **COPERTURA**.
- **Arma Secondaria:** Un modello con due Armi da Mischia a 1 Mano attacca con un'arma alla volta. -1 **DADO** per gli attacchi con l'arma usata per ultima.
- **Pauro:** -1 **DADO** se il bersaglio ha **PAURA** e l'attaccante no.
- **Parata:** -1 **DADO** se il bersaglio ha **PARATA**.
- **Carica dall'Alto:** +1 **DADO** se l'attaccante Carica saltando verso il basso di 3" o più, atterra entro 1" dal bersaglio e supera un Tiro Successo Rischioso (non subisce danni se ha successo).

## Tiro Ferite

Se il Tiro Successo per un Attacco è un Successo o Successo Critico, o se un modello cade da 3" o più di altezza, tira 2D6..

Tiro	Risultato
1 o meno	<i>Nessun Effetto:</i> Il modello è illeso
2-6	<i>Colpo Minore:</i> metti <b>1 SEGNALINO SANGUE</b> accanto al modello.
7-8	<i>Atterrato:</i> Segna il modello come Atterrato e mettili accanto <b>1 SEGNALINO SANGUE</b> (mettine 2 se il modello era già Atterrato). Un modello Atterrato entro 1" da un bordo deve eseguire un Tiro Successo, in caso di fallimento Cadrà.
9+	<i>Fuori Combattimento:</i> Rimuovi il modello dal Gioco. La prima volta che un modello <b>RESISTENTE</b> va Fuori Combattimento, è invece Atterrato.

## Modificatori al Tiro Ferita

- Un attacco **MORTALE** esegue un Tiro Ferita con 3D6 sommando i risultati invece di 2D6. Applica normalmente gli altri modificatori.
- +/- **DADI FERITA** per l'arma usata e per Dotazioni o Abilità applicabili dell'attaccante o del bersaglio.
- **Successo Critico:** +1 **DADO FERITA** se il Tiro Successo era un Successo Critico (+2 **DADI FERITA** se l'arma ha **CRITICO**).
- **Atterrato:** +1 **DADO FERITA** per gli Attacchi in Mischia contro un modello Atterrato.,
- **Cadere:** +1 **DADO FERITA** per ogni 3" di altezza della caduta.
- Dopo il Tiro, aggiungi o sottrai i **MODIFICATORI FERITA** (es. dall'Armatura del bersaglio) al totale tirato.

**Atterrato:** Quando un modello è Atterrato, è soggetto a quanto segue:

- Non può muoversi o essere mosso, con l'eccezione delle Cadute.
  - Subisce una penalità di -1 **DADO** a ogni Tiro Successo che esegue.
  - Gli attacchi in mischia contro di esso hanno +1 **DADO FERITA**
- Se un modello è Atterrato durante la sua Attivazione, questa termina. Un modello Atterrato si rialza all'inizio della propria Attivazione. Tutti i movimenti che esegue in quel turno sono dimezzati.

Un attacco con **GAS**, **FUOCO** o **SHRAPNEL** mette 1 **SEGNALINO SANGUE** extra accanto al bersaglio, anche in caso di Nessun Effetto.

## SEGNALINI SANGUE e SEGNALINI BENEDIZIONE

Un modello può avere accanto a sé fino a **6 SEGNALINI SANGUE** e **6 SEGNALINI BENEDIZIONE**, che possono essere spesi (scartati) per modificare i Tiri Successo e i Tiri Ferita.

Quando esegui un Tiro Successo per un modello, prima di tirare:

- l'avversario infligge -1 **DADO** per ogni **SEGNALINO SANGUE** accanto al modello che scarta;
- il controllore del modello ottiene +1 **DADO** per ogni **SEGNALINO BENEDIZIONE** accanto al modello che scarta.

Quando si esegue un Tiro Ferita contro un modello, prima di tirare:

- l'avversario infligge +1 **DADO FERITA** per ogni **SEGNALINO SANGUE** accanto al modello che scarta;
- il controllore del modello ottiene -1 **DADO FERITA** per ogni **SEGNALINO BENEDIZIONE** accanto al modello che scarta.
- **Bagno di Sangue:** L'attaccante può scartare **6 SEGNALINI SANGUE** accanto al modello (**3 SEGNALINI SANGUE** se il modello è Atterrato) per eseguire il Tiro Ferita con 3D6 sommando i risultati tra loro (4D6 se l'attacco è **MORTALE**). Modifica il Tiro Ferite come di consueto e tieni i 3 (o 4) risultati migliori/peggiori.

## 3. La Fase del Morale

**Controllo del Morale:** Se metà o più dei membri della Banda (per eccesso) è Atterrata o Fuori Combattimento, esegui un Tiro Successo (+1 **DADO** se hai un **COMANDANTE** non Atterrato in campo). Se fallisce, la Banda è Scossa per il turno successivo, oppure fugge e perde la partita.

**Banda Scossa:** Ogni Tiro Successo eseguito per un modello in una Banda Scossa è Rischioso. Alla fine del Turno, esegui un Controllo del Morale (anche se meno di metà dei è Atterrata o Fuori Combattimento). Con un Fallimento la Banda Fugge e perde lo scontro, altrimenti non è più Scossa (potrà diventarlo nuovamente fallendo un Controllo del Morale)

**Compiti di Fine Turno:** Dopo aver eseguito i Controlli del Morale, risolvi gli effetti che avvengono "alla fine del Turno". Se questo era l'ultimo Turno, calcola il punteggio, altrimenti inizia il Turno successivo.