

Casa della Saggezza

Community FAQ di Trench Crusade a cura di The Sniper Troll
ULTIMO AGGIORNAMENTO: 4 Ottobre 2025

Questa pagina raccoglie una serie di domande e risposte frequenti sulle regole dal Server Discord di Trench Crusade. Le risposte indicate con (C) sono state date o confermate dai membri stessi del team di sviluppo, mentre quelle indicate con (F) sono incluse nelle FAQ ufficiali. Le rimanenti si basano su consenso ed esperienza della community.

Nota: Le Domande e Risposte qui riportate si riferiscono ai seguenti documenti (edizione inglese). Successive versioni delle regole potrebbero rendere alcune di queste risposte obsolete.

- Regole di Playtest v.1.6.3 (24 Marzo 2025)
- Regole di Playtest - Campagna v.1.6.3 (18 Aprile 2025)
- Regole di Playtest - Changelog regole di campagna v.1.6.4 (1 Maggio 2025)
- Regole di Playtest - Mercenari v.1.4.2. (30 Settembre 2024)

Siete pregati di prestare attenzione al fatto che alcuni punti qui discussi potrebbero riferirsi a regole o interpretazioni che non sono sempre evidenti dalla "lettera" delle regole. Ciò è dato dalla natura di playtest del regolamento attuale, per cui non è raro da parte dell'autore fornire linee guida o interpretazioni su come una regola debba essere letta senza cambiare il materiale pubblicato.

Indice

- [1. Regole Generali](#)
- [2. Movimento](#)
- [3. Combattimento a Distanza](#) <-**NUOVE D&R!**
- [4. Combattimento in Mischia](#)
- [5. Ferite e Segnalini Sangue](#)
- [6. Armi, Armature ed Equipaggiamento](#)
- [7. Parole Chiave](#)
- [8. Legione Eretica](#)
- [9. Pellegrini delle Trincee](#)
- [10. Sultanato di Ferro](#) <-**NUOVE D&R!**
- [11. Principato di Nuova Antiochia](#)

- [12. Culto del Graal Nero](#)
- [13. Corte del Serpente a Sette Teste](#)
- [14. Alleati e Mercenari](#)
- [15. Scenari](#)
- [16. Regole di Campagna - Generali](#) <-NUOVE D&R!
- [17. Regole di Campagna - Traumi e Cicatrici](#)
- [18. Regole di Campagna - Abilità](#)
- [19. Regole di Campagna - Esplorazione e Oggetti](#) <-NUOVE D&R!
- [20. Varie](#)
- [21. Sospetti Refusi](#)

1. Regole Generali

D1.1: *Quando un tiro viene modificato tramite l'uso di segnalini Sangue/Benedizione/Infezione, devo scartare quei segnalini?*

R1.2: Sì, ogni volta che uno o più segnalini sono utilizzati, rimuovi quel numero di segnalini dal modello.

D1.2: *Quando entrambi i giocatori intendono modificare lo stesso tiro di dado tramite l'uso di segnalini Sangue e Benedizione, chi applica per primo i propri modificatori?*

R1.2(C): L'avversario decide per primo se applicare segnalini Sangue al tiro, poi il giocatore che controlla il modello ha la possibilità di applicare i propri Segnalini Benedizione.

D1.3: *Quando un modello usa un'arma con la parola chiave RISCHIOSA, devo effettuare tiro per un'AZIONE RISCHIOSA e poi tirare nuovamente per colpire?*

R1.3: No, in questa situazione il tiro per colpire stesso è considerato un'azione RISCHIOSA. Tirate per colpire normalmente, se l'attacco manca, l'attivazione del modello termina.

D1.4: *Ai fini delle regole che richiedono che un modello sia su una base di un certo diametro, come considero un modello con una base ovale?*

R1.4(C): Considerate il modello su una base di diametro corrispondente alla dimensione maggiore. Ad esempio un Leone di Jabir su una base ovale de 60 mm x 30 mm è considerato su una base da 60 mm.

D1.5: *Quando misuro la gittata verso un modello, la base di quel modello deve essere completamente entro quella distanza per considerarlo "entro la gittata"?*

R1.5: No, a meno che una regola non richieda esplicitamente che il modello debba

trovarsi "completamente entro" una data distanza, è sufficiente che una qualsiasi parte della base lo sia.

D1.6: *Se entrambe le bande devono eseguire un test di morale e hanno entrambe lo stesso numero di modelli in campo, in che ordine devono tirare?*

R1.6 (F): Spareggia per determinare quale banda esegue il test per prima.

D1.7: *Se un effetto (es. Ronzio Estenuante o la banda da guerra è Scossa) rende tutte le AZIONI che eseguite da un modello AZIONI RISCHIOSE, devo tirare i dadi per determinare se un modello riesce a eseguire un'AZIONE Movimento?*

R1.7(C): No, le AZIONI che hanno sempre successo senza dover tirare i dadi, come Movimento Semplice, Carica o Ritirata non sono soggette a questo genere di effetti.

D1.8: *La regola che impedisce a un modello di eseguire la stessa AZIONE più volte è limitata alle AZIONI eseguite durante l'attivazione di quel modello? Per esempio. lo Scudo del Graal Nero può essere usato più volte. Si può estendere questo caso a tutte le AZIONI che sono eseguite "in reazione"?*

R1.8(F): Sì.

D1.9: *Quando un'abilità o un effetto richiede che un modello "esegua un'AZIONE", ciò significa eseguire una delle quattro AZIONI base (Movimento, Attacco a Distanza, Attacco in Mischia, Scatto) o è solo un modo per indicare che il modello deve tirare sulla Tabella degli Esiti?*

R1.9(F): Quando non viene specificato il tipo di azione (es. "il modello esegue un'AZIONE Attacco in Mischia") allora la frase "esegue un'AZIONE" significa "tira sulla Tabella degli Esiti". Ciò che accade in caso di successo o fallimento è descritto nel testo dell'effetto che richiede al modello di eseguire un'AZIONE.

2. Movimento

D2.1: *Un modello può muovere e caricare nello stesso turno?*

R2.1: In ciascuna attivazione un modello può scegliere una sola opzione dell'AZIONE Movimento, per cui può compiere un Movimento Semplice, una Carica o una Ritirata. L'unico modo in cui, normalmente, un modello può muovere due volte nella stessa attivazione è effettuando un'AZIONE Movimento e un'AZIONE Scatto (in qualsiasi ordine).

D2.2: *Un modello che inizia la propria attivazione in Mischia può caricare un altro nemico, a patto che rimanga entro 1" dai modelli con i quali era in contatto all'inizio dell'attivazione?*

R2.2(C): No, un modello che inizia la propria attivazione in Mischia può solamente effettuare una Ritirata o un Movimento Semplice. In quest'ultimo caso deve terminare il movimento entro 1" da ciascun modello con il quale era già in mischia all'inizio dell'attivazione, e non può ingaggiare altri modelli.

D2.3: *Quando un modello carica, è obbligato a muovere fino ad arrivare in contatto con il bersaglio o può fermarsi a 1" da esso?*

R2.3(C): Il modello che carica può scegliere di fermarsi a 1" o meno dal bersaglio, non è obbligato ad entrare in contatto.

D2.4: *Quando un modello si muove su una superficie verticale, solamente lo spostamento in verticale conta per il movimento del modello in quell'AZIONE o bisogna anche considerare il movimento in orizzontale necessario a far sì che il modello non termini il movimento a mezz'aria? Ad esempio, un modello con movimento di 6" può arrampicarsi su un muro alto 6" se inizia l'AZIONE a contatto con esso oppure no, perché deve tener conto del movimento orizzontale necessario per posizionarsi sulla superficie superiore?*

R2.4: Il movimento orizzontale necessario per raggiungere una superficie stabile deve essere considerato nella distanza totale mossa dal modello.

D2.5: *Quando un modello salta giù volontariamente da una sporgenza, questo "non costa movimento". Ciò si riferisce solo alla distanza percorsa in verticale o anche al movimento orizzontale necessario per oltrepassare la sporgenza?*

R2.5(C): Soltanto la caduta in verticale non costa alcun movimento.

D2.6: *I modelli possono muovere o essere spinti dove si vuole o ci sono restrizioni sulle possibili direzioni di movimento o sulla posizione finale?*

R2.6(C): La direzione di movimento è sempre su una superficie (orizzontale, verticale, ecc. e il modello deve terminare il proprio movimento in una posizione in cui la sua base può stare.

D2.7: *Un modello viene spinto in un Terreno Pericoloso (ad esempio dall'effetto di una Bomba Infernale). Deve tirare immediatamente sulla Tabella delle Ferite (considera la spinta come "muoversi" nel terreno) o quando è attivato?*

R2.7 (F): Immediatamente quando entra nel terreno.

D2.8: *Un modello può muovere attraverso spazi stretti come ad esempio le finestre? Se sì, può attraversare varchi di qualsiasi dimensione?*

R2.8:(F) Poiché ogni tavolo ed elemento di terreno è unico, si raccomanda

fortemente di accordarsi con l'avversario in anticipo. In generale si incoraggia a permetterlo, poiché ciò porta a partite più cinematografiche.

D2.9: *Quando un modello dichiara una carica contro più nemici, è sufficiente un singolo bersaglio non in Linea di Vista per rendere la carica un'AZIONE RISCHIOSA?*

R2.9(F): No.

D2.10: *Un modello Atterrato può usare un effetto di Teletrasporto come Posizione Ambita durante la propria attivazione, o ciò conta come muoversi?*

R2.10(F): Sì. Muoversi è un'AZIONE specifica e differente (salvo diversamente specificato nelle regole).

D2.11: *Quando si dichiara una Carica, come deve essere misurata la massima distanza di 12"? Si tratta di 12" di movimento o è misurata in linea retta?*

R2.11(C): La distanza massima di carica è misurata in linea retta. Eventuale terreno interposto potrebbe interferire con il movimento, causando potenzialmente il fallimento della carica.

3. Combattimento a Distanza

D3.1: *Quando un modello è equipaggiato con un'arma che gli permette di eseguire più di un'AZIONE di Attacco a Distanza (come ad esempio una Mitragliatrice Leggera), può eseguire altre AZIONI tra gli attacchi?*

R3.1: No, tutte le AZIONI attacco a Distanza effettuate con la stessa arma devono essere risolte in una sequenza ininterrotta.

D3.2: *Quando uso una Granata o un Lanciagranate, posso prendere come bersaglio il terreno come avviene per la bombarda MURAD o le Bombe Infernali della Strega d'Artiglieria?*

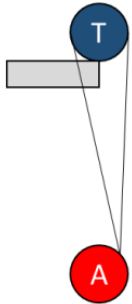
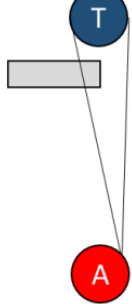
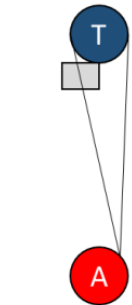
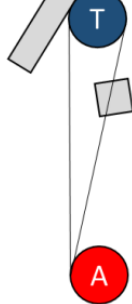
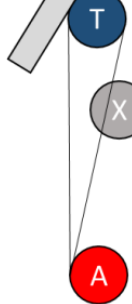
R3.2 : No, le Granate e il Lanciagranate devono prendere come bersaglio un modello. In caso di fallimento l'attacco non ha effetto.

D3.3: *Un modello usa un attacco a distanza che ha come bersaglio "un punto di 1x1 mm sul campo di battaglia che il modello può vedere" (es. Strega d'Artiglieria, Bombarda MURAD). Un modello nemico si trova su un terreno più elevato o dietro un ostacolo basso. Poiché il terreno sotto il modello non è visibile dal punto di vista dell'attaccante, significa che l'attacco non può colpire direttamente il modello?*

R3.3(C): Se il modello che attacca può vedere un modello, può attaccare un punto del campo di battaglia sotto di esso, anche se non può vedere direttamente il terreno.

D3.4: I seguenti scenari sono interpretazioni corrette delle regole per ottenere la Copertura? Nota: nello scenario 5b, X è un modello interposto.

R3.4(F); Sì. Il terreno che fornisce copertura deve essere posizionato in modo che il modello possa "nascondersi" dietro di esso per protezione, ovvero deve essere interposto tra l'attaccante e il bersaglio. **Nota del Troll: Immagine modificata da quella presente nella FAQ ufficiale per rendere, a mio avviso, più chiaro l'esempio.**

 Scenario 1 - Target in contact with terrain ✓ - Terrain at least as wide as the target's base ✓ - Terrain between attacker and target ✓ - Attacker can't fully see target ✓ COVER	 Scenario 2 - Target in contact with terrain ✗ - Terrain at least as wide as the target's base N/A - Terrain between attacker and target ✓ - Attacker can't fully see target ✓ NO COVER
 Scenario 3 - Target in contact with terrain ✓ - Terrain at least as wide as the target's base ✗ - Terrain between attacker and target ✓ - Attacker can't fully see target ✓ NO COVER	 Scenario 4 - Target in contact with terrain ✓ - Terrain at least as wide as the target's base ✓ - Terrain between attacker and target ✗ - Attacker can't fully see target ✗ NO COVER
 Scenario 5a - Target in contact with terrain ✓ - Terrain at least as wide as the target's base ✓ - Terrain between attacker and target ✗ - Attacker can't fully see target ✓ NO COVER	 Scenario 5b - Target in contact with terrain ✓ - Terrain at least as wide as the target's base ✓ - Terrain between attacker and target ✗ - Attacker can't fully see target ✓ NO COVER

D3.5: Il bonus agli attacchi a distanza per il terreno sopraelevato si ottiene quando l'attaccante è 2" or più sopra il bersaglio o oltre 2" ?

R3.5 (C): Il bonus si ottiene da un'altezza di 2" o più, che diventa 4" o più se il bersaglio si trova su una basetta da 50 mm o più grande.

D3.6: *Un modello può eseguire un attacco a distanza dopo aver fallito una carica?*

R3.6(C): Sì, se spara con un'arma d'ASSALTO. In ogni altro caso no, poiché ha eseguito una Carica nella stessa attivazione.

NUOVO! D3.7: *Alcuni attacchi che hanno come bersaglio un punto sul campo (es. Bomba Infernale, Inferno Bruciante) dichiarano esplicitamente di non esser soggetti alle penalità per la Copertura, mentre altri (Bombarda MURAD, Mortaio da Trincea) non hanno la stessa indicazione. Questa differenza è intenzionale? E per quanto riguarda lunga gittata ed elevazione?*

A3.7(C): Anche se non indicato espressamente, gli attacchi che hanno come bersaglio un punto del campo di battaglia non sono soggetti alla penalità data dalla Copertura in quanto questa si applica solo agli attacchi verso un modello. I modificatori per la lunga gittata o l'elevazione invece si applicano normalmente, a meno che l'attacco non indichi diversamente (es. Bomba Infernale).

4. Combattimento in Mischia

D4.1: *Quando un modello viene Atterrato mentre si trova in Mischia con un nemico, rimane in Mischia?*

R4.1: Sì, un modello Atterrato non cambia la propria condizione rispetto al combattimento in Mischia, per cui i modelli entro 1" da un modello Atterrato sono considerati in Mischia con esso. Ciò significa, tra le altre cose, che devono effettuare una Ritirata se vogliono allontanarsi (consentendo al modello Atterrato un attacco gratuito, anche se con la penalità di -1 DADO data dallo status Atterrato) e gli attacchi a Distanza contro uno qualsiasi dei modelli ingaggiati in Mischia hanno una probabilità casuale di colpire invece l'altro modello.

D4.2: *Un modello armato con due armi da mischia deve eseguire le due AZIONI di Attacco in Mischia consecutivamente o può eseguire altre azioni tra i due attacchi?*

R4.2(C): Gli attacchi in Mischia eseguiti con due (o più) armi diverse sono AZIONI attacco separate ed è possibile eseguire altre AZIONI tra un attacco e l'altro.

D4.3: *La dichiarazione di un'arma come Secondaria è per tutta la battaglia o può essere cambiata ogni volta che il modello attacca?*

R4.3(C): L'arma Secondaria è decisa la prima volta che il modello attacca in Mischia e non dura per tutta la battaglia.

D4.4: *Un modello deve usare sempre un'arma Secondaria per ultima o questa restrizione si applica solo a un modello FORTE che brandisce un'arma a due mani in una mano?*

R4.4(C): Un modello armato con due armi da mischia può usarle in qualsiasi ordine a meno che non sia indicato diversamente.

D4.5: *Il numero di attacchi in mischia che un modello può eseguire è limitato dal numero di "mani" disponibile (cioè un solo attacco in mischia con un'arma a due mani o due attacchi in mischia con due armi a una mano) o il modello può attaccare con qualsiasi arma da mischia sia equipaggiato indipendentemente dal numero di mani necessarie per brandirle?*

R4.5: Questa frase a pag. 151 (regolamento italiano): "Salvo il caso in cui un'Arma a Distanza può essere utilizzata In Mischia, un combattente non è costretto a tenere in mano le Armi a Distanza mentre si trova In Mischia, perciò è libero di usare entrambe le mani per impugnare armi da mischia." sembra implicare che il numero di armi che può essere usato per attaccare è limitato dal numero di mani disponibili.

D4.6: *Gli effetti che si attivano durante l'esecuzione di un attacco (es.. Ascia del Boia, Campione, Artigli del Tartaro) si applicano durante gli attacchi in mischia gratuiti eseguiti in seguito a una Ritirata?*

R4.6(F): In base alla lettera delle regole: sì, a meno che la regola non specifichi diversamente, poiché non sono poste condizioni a questi effetti e non hanno luogo durante l'attivazione del modello. Tuttavia terremo d'occhio questi casi per il Regolamento Finale per assicurare che non creino situazioni che rovinano il gioco.

5. Ferite e Segnalini Sangue

D5.1: *La caratteristica Mischia/Distanza di un modello si applica anche al tiro per ferire?*

R5.1: No. Ha effetto solamente sui tiri sulla Tabella degli Esiti per determinare se il modello colpisce o meno il bersaglio.

D5.2: *Posso innescare un Bagno di Sangue utilizzando SEGNALINI SANGUE provenienti da modelli diversi?*

R5.2: Tutti i SEGNALINI SANGUE devono trovarsi sul modello colpito dall'attacco per poter innescare un Bagno di Sangue contro di esso.

D5.3: *I SEGNALINI SANGUE inflitti da armi con le parole chiave FUOCO/GAS/SHRAPNEL sono applicati prima o dopo il Tiro per Ferire?*

R5.3(F): Sono applicati dopo aver effettuato il Tiro per Ferire.

D5.4: *C'è un limite massimo al numero di SEGNALINI SANGUE che un modello può avere?*

R5.4: Sì, un modello può avere al massimo sei SEGNALINI SANGUE in un dato momento. Lo stesso vale per i SEGNALINI BENEDIZIONE e i SEGNALINI INFEZIONE (max sei di ciascun tipo di SEGNALINO)

D5.5: *Quando un modello subisce un tiro per ferire a causa dall'attacco di un modello amico (es. per un attacco a distanza sparato verso un combattimento in mischia, armi con ESPLOSIONE, abilità di un Demone del Giogo o Castigatore) o a causa di un effetto "neutrale" - come una caduta - chi decide se e come utilizzare i SEGNALINI SANGUE sul modello per influenzare il tiro per ferire?*

R5.5: L'avversario del modello che subisce il Tiro per ferire.

D5.6: *Se un modello usa RESISTENTE per andare A Terra invece di Fuori Combattimento, subisce anche un SEGNALINO SANGUE (o due se era già A Terra) come se avesse subito un risultato di "Atterrato" sulla Tabella delle Ferite?*

R5.6: Sì.

D5.7: *Quando un modello A Terra è soggetto ad un effetto che gli impedisce di rialzarsi (come essere in Mischia con un Leone di Jabir), può essere fatto rialzare da un'abilità o un effetto come quello dei Kit Medico o dell'Ortodossia Forzata del Castigatore?*

R5.7: No, l'effetto di negazione ha la precedenza.

D5.8: *Ci sono tre modi che consentono a un modello Atterrato di rialzarsi:*

- 1. All'inizio della propria Attivazione;*
- 2. Quando il modello viene Atterrato durante la propria attivazione ed esegue un'AZIONE RISCHIOSA per rialzarsi;*
- 3. Grazie all'effetto di oggetti o abilità, come il Kit Medico o l'abilità Ortodossia Imposta del Castigatore.*

La penalità di "movimento dimezzato" per il resto dell'attivazione si applica solamente nel primo caso o anche negli altri due?

R5.8(F): Se il modello si rialza al di fuori della propria attivazione, la penalità non si applica.

Nota del Troll: ciò non risponde completamente alla domanda, in quanto non si specifica cosa succede con quegli effetti che fanno rialzare il modello durante la propria attivazione. La riporto comunque per completezza in quanto è una domanda presente nella FAQ ufficiale.

D5.9: *Se un modello viene Atterrato entro 1" da una finestra o da una sporgenza che ha un parapetto, corre il rischio di cadere?*

R5.9(C): *No, il modello deve tirare per evitare di cadere solamente se è atterrato vicino a una sporgenza senza protezioni. Parapetti e muretti bassi impediscono la caduta.*

6. Armi, Armature ed Equipaggiamento

D6.1: *Un modello armato con una Pistola Automatica può attaccare due volte in Mischia nella stessa attivazione?*

R6.1(F): No. La Pistola Automatica può attaccare due volte solo quando è usata per effettuare un'AZIONE Attacco a Distanza. Sebbene attaccare in Mischia con la Pistola Automatica sfrutti la caratteristica Distanza del modello, l'attacco è considerato comunque un Attacco in Mischia.

D6.2: *Un modello armato con una Pistola o una Pistola Automatica può usarla per effettuare un'AZIONE di Attacco in Mischia e una di Attacco a Distanza nella stessa attivazione?*

R6.2: Sì, seguendo le normali limitazioni (es. non può effettuare un Attacco a Distanza e Caricare nella stessa attivazione a meno che non sia equipaggiato con un'arma con la parola chiave ASSALTO e non spari più di una volta). Per cui per esempio, un modello può attaccare in Mischia con una Pistola, effettuare un Movimento Semplice o una Ritirata (a seconda del fatto che sia o meno ingaggiato ancora in Mischia dopo aver attaccato) e successivamente effettuare un attacco a Distanza con la stessa pistola.

D6.3: *Le regole per l'Armatura Standard dicono che può essere combinata con qualsiasi scudo, mentre questa precisazione non è riportata per l'Armatura Rinforzata. Posso combinare l'Armatura Rinforzata con uno scudo?*

R6.3: Sì. Qualsiasi armatura può essere combinata con uno scudo, a meno che non sia espressamente vietato (come nel caso dell'Armatura Meccanizzata).

D6.4: *Se un modello RESISTENTE con indosso un'Armatura Meccanizzata subisce un risultato di "Fuori Combattimento", viene Atterrato (grazie all'effetto di RESISTENTE) o l'armatura trasforma il risultato in "Ferita Minore"?*

R6.4(C): L'Armatura Meccanizzata consente di considerare solamente un risultato di "Atterrato" (7 o 8) sulla Tabella delle Ferite come "Ferita Minore" per cui se un modello RESISTENTE con un'Armatura Meccanizzata dovesse essere messo *Fuori Combattimento* verrebbe invece *Atterrato*.

D6.5: *Un modello in Mischia può utilizzare un Kit Medico?*

R6.5: Non ci sono esplicite proibizioni, quindi sì.

D6.6: *Le regole per il Fucile da Cecchino dicono che posso equipaggiarlo con un Mirino da Cecchino, ma questo oggetto non è presente nell'armeria. Come posso acquistarlo?*

R6.6: Il Mirino da Cecchino è un Oggetto Gloria che può essere acquistato durante la Fase di Esplorazione durante una Campagna se la banda da guerra trova un Luogo adeguato. Fate riferimento alle Regole di Campagna scaricabili dal sito di Trench Crusade (in inglese) o da quello di UniNerd (in italiano).

D6.7: *Se un Santuario da Campo viene distrutto durante una battaglia in una Campagna, posso usarlo nella battaglia successiva o devo prima ricomprarlo?*

R6.7(C): Può essere usato di nuovo in una successiva battaglia.

D6.8: *Un modello equipaggiato con un archibugio o una pala può utilizzarli come una versione a due mani del randello da trincea anche se è equipaggiato con altre armi da mischia?*

R6.8(C): Sì.

D6.9: *Come si risolve un Colpo Critico con un'arma che danneggia più modelli con un singolo tiro di attacco, come il Jezzail Perfezionato, lo Sputa Locuste o le armi con la parola chiave ESPLOSIONE?*

R6.9(C): Se si ottiene un colpo critico (12+ sul tiro per colpire), tutti i modelli colpiti subiranno il modificatore di +1 DADO al rispettivo tiro per ferire.

D6.10: *Un modello equipaggiato con uno Strumento Musicale ottiene il bonus di +1 DADO ai tiri per Scattare?*

R6.10: Sì.

D6.11: *Posso scegliere di sparare meno di tre volte con una mitragliatrice? L'attivazione del modello termina soltanto quando sparo tre volte?*

R6.11(C): Quando spari con una Mitragliatrice, puoi eseguire fino a tre AZIONI di Attacco a Distanza. Dopo aver risolto gli attacchi, l'attivazione del modello termina indipendentemente dal numero di attacchi effettuati.

D6.12: *Le regole per uno scudo/strumento musicale/Bandiera sembrano implicare, in base a come sono scritte, che sia possibile portare uno di questi oggetti insieme a due armi da mischia a una mano e due armi da tiro a una mano, ma può usare solo un'arma alla volta. Si tratta dell'interpretazione corretta oppure un oggetto che occupa costantemente una mano impedisce al modello di avere più di una singola arma mischia a una mano e di una singola arma a distanza a una mano?*

R6.12(C): Uno scudo/strumento musicale/bandiera non impedisce a un modello di portare due armi a distanza o due armi da mischia, fintanto che ne usi solo una alla

volta. (da notare che l'effetto passivo del Pastorale Blasfemo funziona anche se l'arma non è brandita).

D6.13: *Un modello equipaggiato con due oggetti che richiedono costantemente l'uso di una mano (scudo, strumento musicale, stendardo) può portare e utilizzare le granate?*

R6.13(C): Sì.

D6.14: *Il testo degli effetti che ignorano l'armatura nel regolamento di playtest non è sempre univoco. Alcuni effetti (es. Granate Incendiarie) "ignorano l'armatura", altri (es. Martello Anticarro) "Ignorano i modificatori all'Armatura" In altri casi ancora (es. abilità Il Giorno della Sua Collera del Corteo della Decima Piaga) "Le armature non danno protezione contro questo attacco. Tutti questi effetti si riferiscono solamente ai modificatori di armatura ai Tiri per Ferire o ci sono differenze?*

R6.14(F): Sì, non ci sono differenze. Proprio per evitare questo tipo di confusione, le armi che non sono influenzate dall'armatura avranno la parola chiave IGNORA ARMATURA nelle regole definitive.

7. Parole Chiave

D7.1: *Quando si scelgono i membri di una SQUADRA D'ASSALTO?*

R7.1(C): I modelli sono assegnati ad una SQUADRA D'ASSALTO prima di ogni battaglia.

D7.2: *Se un membro di una SQUADRA D'ASSALTO è attivato dall'abilità di un altro modello (es. Voce di Dio o Io ti Comando!), posso attivare anche l'altro membro della SQUADRA D'ASSALTO?*

R7.2(C): Sì, entrambi i modelli possono essere attivati utilizzando le normali regole di una SQUADRA D'ASSALTO.

D7.3: *A quali tiri si applica la penalità dovuta alla parola chiave PAURA?*

R7.3(C): PAURA applica una penalità di -1 DADO ai tiri di Attacco in Mischia per coprire il modello con PAURA

D7.4: *Se entrambi i modelli hanno degli INFILTRATORI e possono usarli, in che ordine sono schierati?*

R7.4(4): Dopo aver schierato tutti i modelli senza INFILTRATORE di entrambe le forze, eseguite un secondo turno di schieramento alternato per i soli INFILTRATORI, iniziando dal giocatore che ha più INFILTRATORI (spareggia se necessario).

D7.5: *È ragionevole pensare che i modelli nelle varianti delle bande che sostituiscono il leader obbligatorio abbiano la Parola Chiave LEADER?*

- *Fida'i di Alamut: Maestro Assassino*
- *Casa della Saggezza: Alchimista di Jabir (uno dei due)*
- *Forza di Intervento degli Stati Pontifici: Chierico di Trincea*
- *Lamento funebre del Grande Egemone: Esecutore*

R7.5(F): Sì (questo chiarimento sarà integrato in una futura edizione delle regole) -
Notare che per la Forza di Intervento degli Stati Pontifici, il Chierico di Trincea ottiene la parola chiave LEADER al posto del Tenente.

NEW! D7.6: *Cosa succede in una campagna se il LEADER muore? Devo comprare un altro modello con la parola chiave LEADER o posso dare la parola chiave ad un altro modello della banda?*

R7.6(F): Se il LEADER muore, perdi l'accesso alla parola chiave finché una nuova copia del modello non viene reclutata.

8. Legione Eretica

D8.1: *Il Commando della Morte può essere equipaggiato con una Catena del Tormentatore, ma questo oggetto non fa parte dell'Armeria Eretica, come posso ottenerlo?*

R8.1: Le regole di Campagna (disponibili per il download sul sito di Trench Crusade) consentono alle bande da guerra della Legione Eretica di acquistare la Catena del Tormentatore spendendo Punti Gloria. Non essendo parte dell'Armeria della Legione Eretica, in una Campagna la Catena può essere acquistata solamente quando trovate un luogo che consente di acquistare oggetti che costano Punti Gloria nella fase di Esplorazione.

D8.2: *Gli Artigli del Tartaro appaiono due volte nel regolamento (inglese) con regole leggermente diverse. Qual è la versione corretta?*

R8.2: Le regole a pag. 18 sono quelle corrette: Il movimento bonus dato dagli Artigli del Tartaro è di 6".

D8.3 [Cavalieri dell'Avarizia]: *Lo Stendardo di Mammona ha effetto quando il portatore entra in Mischia con un nemico, oppure è solo quando è il nemico a muoversi in Mischia con il portatore?*

R8.3(C) : L'effetto si applica in entrambi i casi.

D8.4 [Spettri delle Trincee]: *Le Mine Sarcofago contano comunque come Soldati Eretici per determinare quanti Legionari possono essere inclusi nella banda?*

R8.4(C): No, sono un'unità differente.

D8.5: *L'abilità Burattinaio richiede che il Sacerdote Eretico abbia una linea di vista sul bersaglio?*

R8.5(C) : Seppur non esplicitamente scritto nelle regole di playtest, *Burattinaio* andrebbe giocato con il requisito aggiuntivo che il bersaglio sia in Linea di Vista.

D8.6: *Un Commando della Morte nascosto può essere colpito da attacchi che hanno come bersaglio un punto del campo di battaglia, come Inferno Bruciante o la Bombarda Murad?*

R8.6 : Gli attacchi che colpiscono un punto del terreno di gioco non hanno come bersaglio un modello, per cui possono essere usati per attaccare un punto dove si trova un Commando della Morte nascosto.

9. Pellegrini delle Trincee

D9.1: *Un Pellegrino di Trincea che viene resuscitato come Martire Penitente mantiene i potenziamenti che aveva in precedenza come Forza dello Zelota o Ira di Dio?*

R9.1(C): Sì.

D9.2: *Se un Martire Penitente muore, può essere nuovamente Risuscitato?*

R9.2(C): No, soltanto i Pellegrini di Trincea possono essere risuscitati come Martiri Penitenti. Una volta che ciò accade, non possono essere risuscitati nuovamente.

D9.3: *Nel calcolo del valore di una Banda da Guerra, un Martire Penitente conta 45 ducati o 75 (30 del Pellegrino iniziale + 45 per la resurrezione)?*

R9.3: Il valore di un Martire Penitente è di 45 ducati.

D9.4: *Quando esattamente posso resuscitare un Pellegrino di Trincea come Martire Penitente?*

R9.4(F): Nella Fase 1 della Sequenza Post-Battaglia, immediatamente dopo la morte del Pellegrino (prima cioè di avere la possibilità di esplorare e ottenere ducati).

D9.5: *Un modello sottoposto al Supplizio della Ruota beneficia del modificatore di -3 ai Tiri per Ferire dato dall'armatura del Tabernacolo dell'Anacoreta?*

R9.5: No. Il modificatore di -3 dato dall'armatura del Tabernacolo si applica soltanto dopo che il modello sulla Ruota è messo fuori combattimento, fino a quel momento applicate al Tiro per Ferire i modificatori del modello.

D9.6: *Quando un modello sottoposto al Supplizio della Ruota viene messo fuori combattimento, i segnalini Sangue presenti su di esso vengono trasferiti al Tabernacolo dell'Anacoreta o sono scartati?*

R9.6(C): Sono scartati.

D9.7: *Quando un modello viene sottoposto al Supplizio della Ruota, devo tirare alla fine della partita per determinare se è morto come per i modelli Fuori Combattimento?*

R9.7: No, il modello è automaticamente ucciso ed è rimosso dalla Banda da Guerra (a meno che non venga salvato in qualche modo, come ad esempio nel caso della Risurrezione a Martire Penitente).

D9.8: *Se un Tabernacolo dell'Anacoreta ha un modello sottoposto al Supplizio della Ruota ancora in gioco, l'avversario può spendere SEGNALINI SANGUE sul modello per assegnare -DADI alle azioni del Tabernacolo?*

R9.8(F): Sì. Come chiarito dalle regole "Ai fini di qualunque tipo di regola o effetto (come un movimento forzato) i due modelli vengono considerati un modello singolo, inclusa l'applicazione di SEGNALINI SANGUE, INFEZIONE e BENEDIZIONE".

10. Il Sultanato di Ferro

D10.1: *Se un Alchimista di Jabir è armato con un'arma che possiede già la parola chiave FUOCO, GAS o SHRAPNEL, la parola chiave donata da Padronanza degli Elementi sostituisce quella posseduta dall'arma o si aggiunge ad essa?*

R10.1(C): La parola chiave donata da Padronanza degli Elementi è in aggiunta a quelle già possedute dall'arma.

D10.2: *Posso usare l'abilità Balzo Temporale di un Assassino quando questo è Atterrato?*

R10.2(C): Sì, ad un modello Atterrato è proibito muoversi "durante la propria Attivazione attraverso le proprie AZIONI". Poiché Balzo Temporale avviene durante l'attivazione di un avversario e non è un'AZIONE, può essere utilizzata anche da un Assassino atterrato.

D10.3: *L'abilità Balzo Temporale di un Assassino è considerata un normale movimento o è un effetto di teletrasporto?*

R10.3(C): Si tratta di un normale movimento.

D10.4 [Fida'i di Alamut]: *Le Regole dei Fida'I di Alamut impediscono ai Dervisci di indossare Armature Rinforzate. Questo divieto si applica anche ad un Derviscio*

promosso a ELITE durante la campagna?

R10.4(C): No. Se promosso a ELITE, un Derviscio può usare l'Armatura Rinforzata.

D10.5 [Casa della Saggezza]: *Quante armi può prendere da altre liste una banda della Casa della Saggezza tramite l'abilità "Collezione di armi"?*

R10.5(C): Fino a un'arma dall'armeria di Nuova Antiochia e fino a un'arma dall'armeria dei Pellegrini di Trincea. In entrambi i casi, può essere preso un solo esemplare di ciascuna arma, per cui una banda della Casa della Saggezza può ad esempio avere UN SINGOLO Martello Anti-carro e UN SINGOLO Fucile a pompa pesante.

NUOVO! D10.6: *Un Assassino che fa uso di Assassino Temporale è considerato caricare entrambi i bersagli?*

R10.6 (C): Sì. L'Assassino esegue due movimenti di Carica nello stesso momento (per cui le Armi in Asta influenzano i suoi attacchi in mischia e può conseguire l'impresa gloriosa *Coraggio Suicida*).

NUOVO! D10.7: *Un modello armato con un Khanjar Dorato può eseguire 2 attacchi in mischia gratuiti contro lo stesso nemico se questo effettua un movimento di Ritirata?*

R10.7: In base alle FAQ ufficiali (vedere anche D4.6 più in alto) sì, perché entrambi gli attacchi avvengono come parte di una singola AZIONE Attacco in Mischia.

11. Il Principato di Nuova Antiochia

D11.1: *Alcune bande da guerra (es. Fida'i di Alamut) o mercenari (es. il Faris Mamelucco) consentono la formazione di SQUADRE D'ASSALTO. I modelli di queste SQUADRE D'ASSALTO ottengono anche l'abilità Fuoco Coordinato?*

R11.1: No, *Fuoco Coordinato* è un'abilità speciale delle SQUADRE D'ASSALTO di Nuova Antiochia. Né i modelli di altre fazioni, né i mercenari possono farne uso.

D11.2: *Devo scegliere l'abilità di un Chierico di Trincea alla creazione del modello oppure il Chierico ha accesso a tutte le abilità e può sceglierne una prima di ogni battaglia?*

R11.2(C): L'abilità è scelta quando il modello viene reclutato e non può essere cambiata.

D11.3: *Un modello di Fanteria Pesante Meccanizzata con uno Scudo Balistico Pesante fornisce copertura ai modelli dietro di sé?*

R11.3: No, in quanto i modelli non forniscono Copertura.

D11.4: *Un modello di Fanteria Pesante Meccanizzata in Armatura Meccanizzata Leggera può essere equipaggiato con uno Scudo Balistico Pesante?*

R11.4: No, solo un modello in Armatura Meccanizzata può portare uno Scudo Balistico Pesante. L'Armatura Meccanizzata Leggera è considerata Armatura Rinforzata.

D11.5: *Posso equipaggiare un Ingegnere con uno Scudo da Trincea?*

R11.5 (C): In base alle regole attuali (1.6.3) no: un Ingegnere non ha accesso a opzioni di armatura aggiuntive rispetto all'Armatura da Ingegnere.

12. Il Culto del Graal Nero

D12.1: *Posso innescare un Bagno di Sangue usando una combinazione di SEGNALINI SANGUE e SEGNALINI INFEZIONE presenti sullo stesso modello?*

R12.1: Sì. Salvo quando espressamente specificato, i SEGNALINI INFEZIONE possono essere utilizzati esattamente come i SEGNALINI SANGUE.

D12.2: *Posso usare un Kit Medico per curare i SEGNALINI INFEZIONE?*

R12.2: No. Solo gli effetti che rimuovono esplicitamente i Segnalini Infezione possono farlo.

D12.3: *Ai fini dell'abilità Orda Travolgente devo contare anche lo Schiavo del Graal/Schiavo delle Mosche che esegue l'attacco?*

R12.3(C): No. L'abilità conta il numero di altri Schiavi del Graal/Schiavi delle Mosche in mischia con il bersaglio dell'attacco.

D12.4: *Il limite al numero di armi che un Amalgama può portare si applica anche alle baionette? Per esempio un Amalgama equipaggiato con 2 fucili bolt-action e 2 baionette può avere anche 2 spade?*

R12.4(C): Le baionette non contano nel numero massimo di armi che un modello può avere e possono quindi essere usate.

D12.5: *Il SEGNALINO INFEZIONE inflitto da un Segugio del Graal Nero tramite l'abilità Portatore di Malattie si applica prima dopo aver controllato se un modello che ha SEGNALINI INFEZIONE quando è attivato ne ottiene un altro? In altre parole, un modello che non ha SEGNALINI INFEZIONE che viene attivato quando è in mischia con*

un Segugio del Graal Nero otterrà 1 o 2 SEGNALINI INFEZIONE?

R12.5: *Portatore di Malattie* si risolve per prima, così il modello ottiene 2 SEGNALINI INFEZIONE quando viene attivato.

D12.6: *Quando un modello armato di Cannone a Viscere decide di subire SEGNALINI SANGUE per aumentare il numero di SEGNALINI SANGUE inflitti, può farlo se ha già 6 SEGNALINI SANGUE? In altre parole, può scegliere di prendere più SEGNALINI SANGUE del massimo consentito di 6 e, se sì, quelli in eccesso sono persi?*

R12.6(C): No, il modello non può aumentare ulteriormente il danno causato dal Cannone a Viscere, se ciò gli farebbe ottenere più di 6 SEGNALINI SANGUE.

D12.7: *I SEGNALINI INFEZIONE contano come SEGNALINI SANGUE per assegnare le Gesta Gloriose (es. Salasso)?*

R12.7(C): Sì

D12.8: *È possibile avere più Cavalieri della Peste con la stessa abilità di Rango dei Cavalieri della Peste nella banda da guerra?*

R12.8(C): No, non è possibile avere Ranghi dei Cavalieri della Peste duplicati nella banda da guerra..

D12.9: *I bersagli secondari dello Sputa Locuste devono essere entro la linea di vista?*

R12.9(C): Ciascun bersaglio successivo per un attacco dello Sputa Locuste deve essere visibile dal bersaglio precedente.

13. La Corte del Serpente a Sette Teste

D13.1: *Ci sono delle limitazioni alla distanza dei modelli a cui sottraggo Segnalini Sangue per attivare un Potere Goetico? Devono essere in linea di vista? Posso usare Segnalini Sangue da più modelli per attivare lo stesso potere?*

R13.1: I Segnalini Sangue usati per attivare un Potere Goetico possono essere presi da qualsiasi modello (che non abbia le parole chiave DEMONIACO o GRAAL NERO) che sta attualmente prendendo parte alla battaglia, senza limitazioni per la distanza o la linea di vista. Se il potere richiede 2 o più Segnalini Sangue, questi possono essere presi da modelli diversi.

D13.2: *Alcuni Poteri Goetici hanno la limitazione "Solo Pretore o Stregone". Significa che posso scegliere quel potere solo una volta o che sia il Pretore che lo Stregone della mia banda da guerra possono averlo?*

R13.2(C): A meno che il potere abbia un LIMITE di 1, può essere preso sia dal Pretore che dallo Stregone.

D13.3: *Se un Cavaliere Infernale armato con un Lanciafiamme Pesante utilizza il suo potere Magia del Sangue, questo ha effetto su entrambi i colpi o solo su uno?*

R13.3(C): Ciascun attacco è considerato un tiro indipendente (che colpisce automaticamente in questo caso) per cui solo uno dei due attacchi è soggetto a *Magia del Sangue*.

D13.4: *Un Abietto equipaggiato con una Pala soddisfa la condizione di essere equipaggiato con almeno un'arma" ?*

R13.4: No. La Pala è un oggetto di Equipaggiamento.

R13.5 [Accidia]: *Il potere di Accidia Daemonium Meridianum ha effetto sui modelli volanti?*

R13.5(C) : Si applicano tutte le normali regole per il Terreno Difficile quindi i modelli volanti non ne subiscono gli effetti.

14. Alleati e Mercenari

D14.1: *Uno Stregone Goetico che utilizza la sua abilità Portale Goetico può muoversi con un nemico ingaggiato in Mischia facendo sì che il nemico finisca il movimento di teletrasporto entro 1" (e quindi in Mischia) con un modello amico dello Stregone?*

R14.1(C): Sì.

15. Scenari

D15.1: *Per lo Scenario 1 "Rivendica la Terra di Nessuno" le regole dicono For Scenario 1: Claim No Man's Land, the rules state that "In questo scenario non puoi utilizzare Infiltratori". Poiché c'è una dicitura differente nello Scenario 7: In questo scenario puoi utilizzare Infiltratori, ma devono essere schierati come le altre truppe" ciò potrebbe lasciar intendere che nel primo caso gli Infiltratori non possono essere usati del tutto.*

R15.1: Le regole per la parola chiave INFILTRATORE chiariscono che, se uno scenario dichiara che non è possibile usare gli INFILTRATORI, questi sono schierati come normali truppe.

D15.2: **[Solo per il regolamento in Inglese - Mantenuto per coerenza con la pagina in inglese]** *In molti scenari, nella sezione delle Gesta Gloriose è scritto section "I giocatori ottengono un Punto Gloria per ogni modello che completa una qualsiasi delle seguenti Gesta Gloriose. Queste Gesta permettono di ottenere Punti Vittoria solo una volta: il giocatore che le completa per primo avrà tutta la Gloria per sé!". Ciò significa che completare le Gesta Gloriose assegna anche Punti Vittoria alla Banda?*

R15.2: Qui "Punti Vittoria" è un probabile refuso e si suppone sia scritto "Punti Gloria" - *Notare che l'edizione Italiana è corretta.*

D15.3: *In uno scenario casuale, posso contare i SEGNALINI SANGUE spesi ai fini dell'impresa gloriosa "Salasso" ("l'Attacco di un tuo modello infligge il 6° SEGNALINO SANGUE a un modello nemico) o devo far sì che un modello accumuli sei SEGNALINI SANGUE contemporaneamente?*

R15.3: I SEGNALINI SANGUE spesi contano ai fini di Salasso.

16. Regole di Campagna - Generali

D16.1: *Posso acquistare migliorie ai modelli (come Talpa delle Trincee per uno Yeoman, SCHERMAGLIATORE per un Azeb, il bonus dei Legionari ecc.) tra una battaglia e l'altra durante una campagna o posso scegliere queste abilità solo quando il modello è reclutato?*

R16.1(C): Tutte le migliorie possono essere acquisite solamente al reclutamento del modello e non in un secondo tempo.

D16.2: *Come si calcola il Valore Soglia dei Rinforzi per un nuovo giocatore che si aggiunge ad una Campagna in corso?*

R16.2(C): Considerate il valore di soglia più alto tra tutti quelli dei giocatori coinvolti nella campagna.

NUOVO! D16.3: *Quando più modelli, o l'intera banda, soddisfano contemporaneamente le condizioni per un Gesto Glorioso, chi ottiene il Punto Esperienza aggiuntivo?*

R16.3(C): Un modello può guadagnare Punti Esperienza solamente per aver conseguito un Gesto Glorioso che può essere ottenuto individualmente. Le Gesta Gloriose che possono essere conseguite come gruppo (es. "Supera un Test di Morale" o "Controlla tre o più obiettivi nello stesso momento") non assegnano Punti Esperienza.

17. Regole di Campagna - Traumi e Cicatrici

D17.1: *Un modello che perde lo status di ELITE a causa di una Ferita alla Testa perde anche l'accesso ad abilità/migliorie/equipaggiamenti riservati agli ELITE che possedeva? E per quanto riguarda Traumi e Cicatrici?*

R17.1(F): Un modello con una Ferita alla Testa non è considerato un ELITE

solamente per quanto riguarda l'acquisizione di Punti Esperienza. Questo punto sarà oggetto di un futuro aggiornamento. **(vedi Changelog delle regole di campagna 1.6.4)**

Q17.2: *Se ho due o più modelli con il trauma "Insonnia", posso scegliere l'ordine in cui sono schierati?*

A17.2(C): Sì

18. Regole di Campagna - Abilità

D18.1: *Un modello con l'abilità Punto Bianco può eseguire una normale AZIONE Attacco a Distanza nella stessa attivazione in cui usa Punto Bianco in un combattimento in mischia?*

R18.1(C): L'attacco effettuato usando *Punto Bianco* sostituisce qualsiasi Attacco in Mischia che il modello è in grado di eseguire durante la propria attivazione. Il modello può quindi eseguire una regolare AZIONE Attacco a Distanza seguendo le normali regole.

D18.2: *Il bonus di +1 DADO dato dall'abilità jolly Abilità ed Esperienza si applica a tutte le AZIONI (eccetto quelle indicate) o è necessario scegliere una singola azione che ottiene +1 DADO?*

R18.2(C) Quando ottenete questa abilità, scegliete un'AZIONE tra quelle disponibili al modello. Quell'azione ottiene +1 DADO.

D18.3: *L'abilità Jolly "È solo un graffio" permette di ripetere i Tiri per Ferire subito durante una battaglia?*

R18.3(C): Confermato come un refuso. "È solo un graffio" si applica in realtà alla Tabella dei Traumi degli Elite ("Ferite Gravi Elite" nella versione 1.3 delle regole di campagna in Italiano). **(vedi Changelog delle regole di campagna 1.6.4)**

D18.4: *Posso usare l'abilità "Abilità ed Esperienza" per influenzare tiri come quello per evitare di cadere o per l'abilità Frusta di Acheronte?*

R18.4(C): Sì

D18.5: *Un modello con l'abilità Punto Bianco può eseguire più attacchi in mischia se armato con un'arma che consente più attacchi a distanza (es. Mitragliatrice Leggera, Fucile Automatico)?*

R18.5(C): Sì

19. Regole di Campagna - Esplorazione e Oggetti

D19.1: *Il costo di 100 ducati del Golem ottenuto tramite il luogo Libro dei Golem include i 40 ducati per il modello base e/o il costo dell'equipaggiamento?*

R19.1(C): Il costo base di 40 ducati è incluso, per cui restano 60 ducati da spendere in formule alchemiche. L'equipaggiamento può essere acquistato separatamente e non rientra nel limite di 100 ducati.

D19.2: *Si possono spendere ducati in più per dare al golem formule alchemiche aggiuntive (rispetto al suo valore di 100 ducati) quando è creato e/o dopo una battaglia?*

R19.2: No. **(vedi Changelog delle regole di campagna 1.6.4)**

D19.3: *Posso cumulare l'effetto dell'Ascia del Boia e dell'abilità Campione per eseguire 2 attacchi aggiuntivi?*

R19.3(C): No.

D19.4: *L'effetto del Campione di DNA Sacro di trasformare un SEGNALINO INFEZIONE in un SEGNALINO BENEDIZIONE quando il modello è attivato si applica prima o dopo che il SEGNALINO INFEZIONE sul modello genera un altro SEGNALINO INFEZIONE?*

R19.4(C): L'effetto del Campione di DNA Sacro si applica prima.

D19.5: *È corretta l'interpretazione per cui Koraktor, Il Grande Tomo dell'Inferno può essere usato solo da uno Stregone, ma può consentire a un qualsiasi modello della banda di usare un Potere Goetico? Se sì, può essere qualsiasi modello, anche uno che normalmente non può avere Poteri Goetici?*

R19.5(C): No. Soltanto lo Stregone che usa il Tomo ottiene l'uso di un Potere Goetico aggiuntivo.

D19.6 *Se il Golem ottenuto tramite il luogo Libro dei Golem è dotato della formula alchemica Dimensioni Massicce, come interagiscono tra loro le parole chiave GOLEM e RESISTENTE?*

R19.6(C): La possibilità che un modello abbia contemporaneamente le parole chiave GOLEM e RESISTENTE non è voluta. Ciò sarà sistemato in una prossima versione delle regole.

NUOVO! *Le regole per lo Scripture Guardian che sono state recentemente caricate sul Sito di Trench Crusade hanno una riga aggiuntiva nel testo della parola chiave GOLEM che recita: "Notare che un modello non può avere entrambe le parole chiave GOLEM e RESISTENTE".* Questo è molto probabilmente un aggiornamento intenzionale alle regole di GOLEM per tutto il gioco, e conferma l'intento di evitare che GOLEM e RESISTENTE possano applicarsi ad un modello nello stesso momento.

Nota del Troll: *Questa decisione si riferisce solo al fatto che un modello non può*

beneficiare contemporaneamente degli effetti di RESISTENTE e GOLEM. Non ci sono indicazioni sulla possibilità o meno per il Golem di acquistare effettivamente Dimensioni Massicce, sta ai giocatori, ma in base a quanto detto sopra, avrebbe solo l'effetto di aumentare la basetta del modello a 50 mm e impedirgli di avere la migliona Ali.

D19.7: Se trovo un luogo che mi consente di acquistare uno o più oggetti Gloria, devo spendere Punti Gloria dalla mia Cassaforte oppure ottengo l'oggetto gratuitamente?

R19.7(C): Puoi acquistare l'oggetto (o gli oggetti) entro il limite indicato spendendo Punti Gloria dalla tua Cassaforte.

D19.8: Ho trovato un luogo che mi consente di acquistare un oggetto Gloria, ma non ho abbastanza Gloria da spendere (o non voglio farlo). Il luogo non ha effetto?

R19.8(C): Puoi "conservare" un risultato di esplorazione che ti consente un acquisto di oggetti Gloria e usare il suo effetto (una volta sola) dopo una partita successiva.

Nota del Troll: i luoghi possibili sono:

- **Luoghi Comuni:** Deposito di Armi Pesanti (5), Casa in Rovina (8), Cassaforte della Banda da Guerra (20)
- **Luoghi Rari:** Chiesa/Masjid/Sinagoga in Rovina (19), Prigioniero di Alto Rango (25)
- **Luoghi Leggendari:** Tesoro dei Santi (16).

20. Varie

D20.1: Dove posso trovare le regole per i Paladini?

R20.1: I Paladini sono super personaggi in grado di condurre missioni in solitaria nell'inferno stesso e ritornare vivi. Il loro livello di potere è infinitamente più alto di qualsiasi cosa possiate trovare sul campo di Trench Crusade per cui purtroppo no, niente Paladini in gioco.

D202: Cosa sta succedendo in [inserisci parte del mondo]?

R20.2: Al momento Trench Crusade è incentrato principalmente sul teatro di guerra del Levante per cui l'attenzione principale è focalizzata su Europa, Nordafrica e Medio Oriente. Gli sconvolgimenti dovuti all'apertura del Portale Infernale e di tutto ciò che ne è conseguito hanno reso il mondo molto diverso dal nostro. In particolare la dedizione quasi totale allo sforzo bellico ha privato le nazioni europee delle risorse necessarie alla colonizzazione del Nuovo Mondo. Ci sono commerci tra europei (principalmente spagnoli) e le popolazioni native americane, per cui patate, tabacco e cioccolato sono prodotti conosciuti e relativamente diffusi, ma per il

momento non si sa molto altro. Dovremo avere un po' di pazienza e stare a vedere cosa gli sviluppatori hanno in serbo per noi.

21. Sospetti Refusi

Quella che segue è una lista di sospetti refusi e potenziali errori che sono stati segnalati al team di sviluppo e che saranno probabilmente sistemati nei prossimi aggiornamenti delle regole.

- **T21.1:** Le regole delle Ferite Leggere (pag. 9 del regolamento inglese, pag.17 del regolamento Italiano) riportano "In un tiro sulla Tabella delle Ferite contro un modello già ferito puoi spendere uno o più SEGNALINI SANGUE su quel modello per aggiungere al tiro +1 DADO per ogni segnalino speso, così da rendere più probabile un danno maggiore. Allo stesso modo puoi aggiungere +1 DADO per ogni segnalino speso, quando attacchi un modello ferito e devi tirare sulla Tabella degli Esiti." La frase sottolineata non è in linea con le restanti regole dei SEGNALINI SANGUE e sembra un lascito di una precedente versione delle regole.
- **T21.2:** L'Armeria dei Pellegrini non pone un limite al numero di Lanciافiamme, laddove tutte le altre fazioni hanno LIMITATO:3.
- **T21.3:** Le Armi ad Asta sono indicate al prezzo di 10 ducati nell'Armeria dei Pellegrini delle Trincee invece dei consueti 7.
- **T21.4:** Il Fucile a Pompa Pesante nell'Armeria di Nuova Antiochia non riporta l'abilità "Attacco per Baionette" che tutti gli altri fucili a pompa possiedono. *(Nota del Troll: non è chiaro se sia una mancanza intenzionale)*
- **T21.5:** Le limitazioni all'armatura dei Ranger dell'Eire si riferiscono ancora all' "Armatura Pesante" invece che "Armatura Rinforzata".
- **T21.6:** Nella regola "Nobile Gerarchia" del Graal Nero, la frase del regolamento v1.6.2 che impedisce a una banda guidata da un Cavaliere della Peste di includere un Signore dei Tumori non è presente nella versione 1.6.3 [Solo regolamento inglese].
- **T21.7:** Lo *Scudo Ignifugo* e lo *Scudo con Icona Sacra* non riportano la frase "conta come Scudo da Trincea" o un riferimento alla regola *Arma e Scudo*, cosa che potrebbe far pensare che non sono soggetti alla regola *Arma e Scudo*.
- **T21.8:** Nel testo dell'Armatura Meccanizzata è ancora indicato che non può essere combinata con uno scudo, malgrado lo *Scudo Balistico Pesante* possa essere utilizzato solamente dai modelli in Armatura Meccanizzata.
- **T21.9:** L'abilità "Spada Giurata" del *Cavaliere Mamelucco* recita "Se un Mamelucco si unisce a una SQUADRA D'ASSALTO di Nuova Antiochia, il

modello beneficia delle regole speciali della Squadra d'Assalto Coordinata". La voce "Squadra d'Assalto Coordinata" dovrebbe essere sostituita con "Attacco Concentrato"

- **T21.10:** *L'Armatura Alata Ducale* fa riferimento all'Oggetto *Gloria Promozione* che è stato rinominato *Titolo del Campo di Battaglia*.