

Trench Crusade v1.0.2 Community FAQ

Versione 2 [25-Mar-2026]

Creato dalla Community Discord di Trench Crusade
Compilato da TheSniperTroll

"Non sarebbe male se fosse più chiaro, però"

Commento alla prima edizione della Nuova Bibbia Ortodossa Sincretica - Anonimo - ca. 1455

Premessa: Questo documento è una raccolta di Domande Frequenti dal Server Discord di Trench Crusade, con lo scopo di fornire una possibile interpretazione di regole poco chiare. Ogni risposta qui presentata è motivata da riferimenti alle Regole di Trench Crusade o è basata sul consenso tra i membri della Community di Discord. Nel tentativo di definire la risposta migliore abbiamo cercato di aderire il più possibile alla versione letterale delle regole, almeno finché questo non vada in conflitto con altre regole, ma in alcuni casi abbiamo offerto possibili interpretazioni basate su ciò che crediamo sia il modo in cui una regola *dovrebbe* essere letta, o ciò che crediamo sia meglio per l'esperienza di gioco complessiva di tutti i giocatori. Poiché nessuna delle persone che hanno contribuito è parte del team di design **nessuna parte di questo documento è da considerarsi come regole ufficiali e qualsiasi FAQ o chiarimento ufficiale che contraddice ciò che è scritto qui ha la precedenza.** Adottate liberamente qualsiasi interpretazione preferite, finché non va in conflitto con le regole ufficiali.

I riferimenti alle regole nelle risposte sono riportati nel formato *[Documento | Numero di Pagina | (Paragrafo)]*, con le seguenti sigle ad indicare i rispettivi documenti (nell'edizione originale in inglese):

- Trench Crusade Digital Rules: TCDR
- Warbands of Trench Crusade: WoTC

Per esempio l'indicazione [TCDR 36 §Declare Charges] è da intendersi come "Vedere il paragrafo *Declare Charges* a pagina 36 del *Trench Crusade Digital Rulebook*".

Le modifiche rispetto alla versione 1.0.2 v1 sono indicate con 📌 mentre le nuove aggiunte con ✨.



Questa icona indica risposte che si trovano nelle FAQ ufficiali di Trench Crusade, riportate qui per praticità di consultazione (con il numero di riferimento). Essendo scritte da Factory Fortress Inc, **queste risposte sono regole ufficiali.**



Questa icona indica domande le cui risposte sono reperibili direttamente nel regolamento. I riferimenti alle rispettive sezioni delle regole sono forniti quando possibile.



Questa icona indica le domande le cui risposte sono incerte o difficili da determinare basandosi solo sulle regole. Le risposte qui fornite sono un tentativo di risolvere il problema tramite il consenso nella community di Discord di Trench Crusade. **Non sono per nulla definitive e la loro applicazione dovrebbe essere sempre concordata dai giocatori in anticipo.** In alcuni casi non è stato semplice raggiungere un consenso netto: si riportano le interpretazioni ritenute più plausibili.



Questa icona indica domande le cui risposte non sono 100% chiare e per le quali non è stato facile raggiungere un consenso dai soli elementi disponibili. Queste situazioni richiedono probabilmente un chiarimento ufficiale per poter essere definite una volta per tutte. Presentiamo suggerimenti su come gestirle, ma siate consapevoli che, ancor più che per i casi descritti sopra, è impossibile ad oggi sapere se la nostra interpretazione è corretta. **Organizzatevi sempre con il vostro gruppo in anticipo per decidere come gestire queste situazioni.**

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

Indice

Considerazioni Generali	3
SEZIONE 1 - Regole Base e Complete	3
1. Concetti Fondamentali di Gioco	3
2. Fase di Iniziativa	4
3. Azioni	4
4. Movimento	4
5. Attacchi a Distanza	13
6. Attacchi in Mischia	15
7. Ferite	16
8. Morale	17
9. Parole Chiave	17
10. Terreno	21
11. Dotazioni	23
12. Creazione delle Bande	25
SEZIONE 2 - Regole delle Campagne	26
13. Schieramento e Sequenza Pre-partita	26
14. Fase Campagna	27
15. Abilità	28
16. Oggetti Gloria	30
17. Scenari	32
SEZIONE 3 - Bande da Guerra di Trench Crusade	33
18. Principato di Nuova Antiochia	33
19. Pellegrini delle Trincee	34
20. Sultanato del Muro di Ferro	35
21. Legioni Eretiche	37
22. Culto del Graal Nero	38
23. Corte del Serpente a Sette Teste	39
24. Mercenari	41
Un ringraziamento speciale a:	42
Lista delle Modifiche	42

Considerazioni Generali

D0.1 D: La regola X nel regolamento è differente da quanto scritto nel Trench Companion / Il Warband Builder di Trench Companion non mi permette di fare X

R: Sebbene sia uno strumento eccellente per la creazione delle liste e per i riferimenti alle regole, il Trench Companion non è una fonte di regole. Ciò che è scritto nei documenti ufficiali (Trench Crusade Digital Rulebook, Warbands of Trench Crusade, Manuali delle Bande e FAQ) ha precedenza sul Trench Companion in caso di informazioni contrastanti.

D0.2 D: La regola X era diversa nel regolamento di playtest. Questo cambiamento è voluto?

R: Sebbene ci siano ancora diverse incongruenze e cambiamenti potenzialmente non intenzionali, è ragionevole assumere che tutte le modifiche significative rispetto alle regole di playtest siano volute.

SEZIONE 1 - Regole Base e Complete

1. Concetti Fondamentali di Gioco

D1.1 REGOLE D1: In che ordine i giocatori applicano i SEGNALINI SANGUE e i SEGNALINI BENEDIZIONE allo stesso tiro?



R: Se due eventi avvengono allo stesso momento, il giocatore con l'iniziativa decide l'ordine in cui si risolvono. [TCDR 32].

D1.2 VARIE D1: Alcuni modelli hanno una dimensione di basetta di 30x60mm. Come mi devo comportare in quel caso con le regole che hanno effetti diversi in funzione della dimensione della basetta (es. più grandi o più piccoli di 40mm)



R: I modelli con basette di dimensioni differenti (es. 30x60mm) considerano la dimensione maggiore della basetta per le regole che fanno riferimento alle dimensioni.

D1.3 VARIE D2: Una regola che ha effetto sui 'modelli amici entro X'" ha effetto anche sul modello che possiede quella regola? Ad esempio, un modello con uno Strumento Musicale beneficia dei suoi effetti?



R: Sì, un modello è considerato essere sempre entro X" da sé stesso salvo quando diversamente indicato.

D1.4 VARIE D7: Un modello ha Linea di Vista verso se stesso?

R: Sì.



Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

2. Fase di Iniziativa

Nessuna D&R per ora.

3. Azioni

D3.1 **REGOLE D8: Devo eseguire un Tiro Successo o un Tiro Successo Rischioso per ogni AZIONE?**



R: No. Le AZIONI che richiedono un Tiro Successo sono indicate nel testo stesso dell'Azione (o nella sezione delle regole complete se si tratta di un'AZIONE generica come Scatto, Combattimento, Sparare, ecc.).

D3.2 *** D: Il modello amico A è entro 1" dal modello nemico B. Durante la sua attivazione, A usa un effetto che costringe B a ritirarsi (es. Burattinaio). In questo caso, A può compiere l'AZIONE Combattimento ottenuta grazie alla ritirata del nemico ed attaccare B in mischia, se ha già compiuto la sua AZIONE Combattimento "regolare" nella stessa Attivazione?**



R: Stando alla lettera delle regole, un modello può compiere solo un'AZIONE Combattimento per attivazione, ma è anche possibile che la modifica agli attacchi in mischia contro i nemici che si ritirano sia stata fatta per tener conto della nuova parola chiave FENDERE, e che quindi l'AZIONE Combattimento permessa da un nemico che si ritira sia "gratuita".

D3.3 *** D: Se un attacco o un effetto (es. la regola Esplosione Poderosa di una Bomba Infernale) costringe un modello che si trova entro 1" da un nemico a muoversi, il nemico ha l'opportunità di eseguire un'AZIONE Combattimento gratuita?**



R: La possibilità di eseguire un'AZIONE Combattimento contro un modello che si ritira è legata al movimento di ritirata. Quando un effetto che fa muovere un modello dice che quel movimento "conta come una ritirata" (es. Burattinaio), i nemici entro 1" da quel modello possono compiere un'AZIONE Combattimento, mentre quando non è esplicitamente scritto che il movimento conta come ritirata (es. Bomba Infernale) non è consentito eseguire l'AZIONE Combattimento.

4. Movimento

D4.1 **REGOLE D2: È "Movimento, Carica o Ritirata" una singola AZIONE? O sono ciascuna un diverso tipo di AZIONE (un'AZIONE Movimento, un'AZIONE Carica e un'AZIONE Ritirata)? Se il secondo caso è corretto, un modello può eseguire più di una di queste tre azioni nella stessa Attivazione?**



R: Sono tre diversi tipi di AZIONE: un'AZIONE Movimento, un'AZIONE Carica e un'AZIONE Ritirata. Tuttavia un modello non può eseguire più di una tra queste tre durante la stessa Attivazione. Se vuoi muovere un modello più di una volta, devi usare l'AZIONE Scatto.

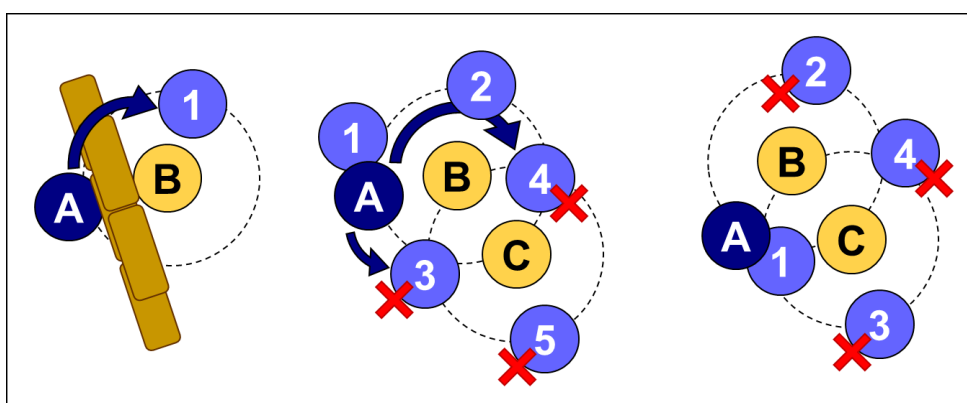
Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.2 **D: Un modello che si trova entro 1" da un nemico può caricare un altro modello o muovere entro 1" da un altro nemico?**



R: No. Un modello non può muovere entro 1" da un nemico a meno che non esegua un'AZIONE Carica [TCDR 36], ma non puoi eseguire un'AZIONE Carica con un modello che si trova già entro 1" da un nemico [TCDR 34].

Quando un modello inizia un movimento entro 1" da un nemico ha solo due opzioni [TCDR 35]: (1) Si muove rimanendo entro 1" da tutti i nemici che si trovavano entro 1" quando ha iniziato il movimento, ma non può avvicinarsi a 1" o meno da altri modelli per quanto detto sopra oppure (2) si ritira, dando l'opportunità a tutti i nemici entro 1" di eseguire un'AZIONE Combattimento. Quando si ritira, non può terminare il movimento entro 1" da un nemico [TCDR 37].



Sinistra: A è entro 1" dal nemico B. Può eseguire un'AZIONE Movimento (o Scatto) verso la posizione 1 per evitare di subire la penalità agli attacchi in mischia per l'Ostacolo Difeso.

Centro: A si trova entro 1" dal nemico B ma non entro 1" da C. Se si muove (senza ritirarsi) deve restare entro 1" da B ma non può avvicinarsi a 1" o meno da C, per cui può muoversi nelle posizioni 1 o 2 ad esempio, ma non può muovere verso 3 o 4, e di sicuro non 5, perché non si trova entro 1" da B.

Destra: Qui A è entro 1" da entrambi B e C, per cui le sue capacità di movimento sono molto ristrette: non può muovere nelle posizioni 2 o 3, perché facendo ciò uscirebbe dal raggio di 1" da uno dei due nemici, ma non può nemmeno muoversi in posizione 4, perché deve restare entro 1" dai nemici per l'intero movimento e non ha spazio per passare tra di loro.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

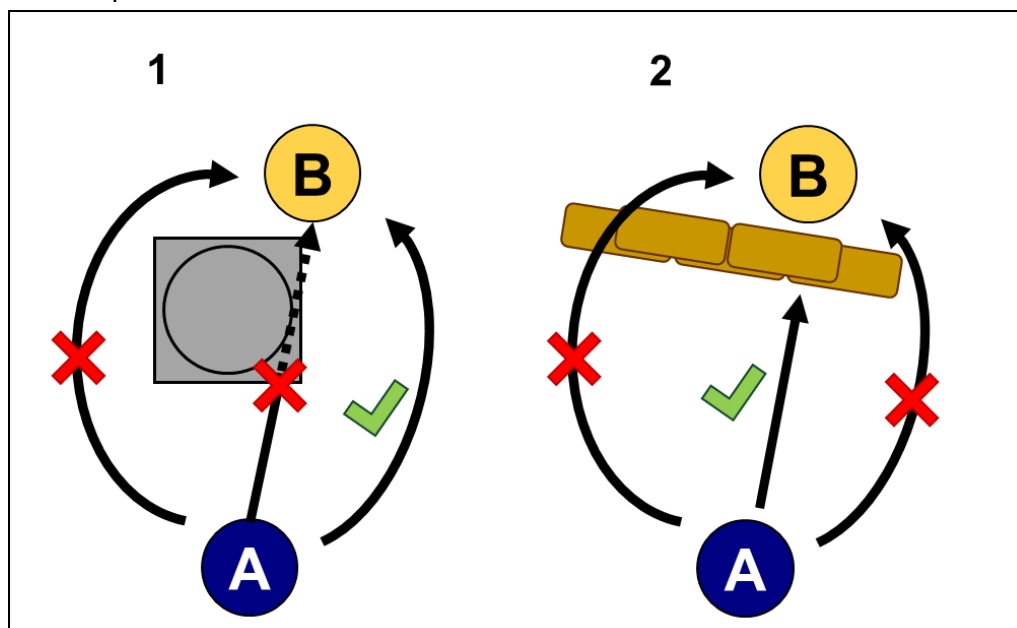
D4.3 **D: Un modello può eseguire una carica lungo un percorso “curvo” per ignorare modelli nemici o ostacoli?**



R: No. Un modello che carica deve muoversi lungo il percorso più breve che lo porta direttamente verso il bersaglio [TCDR 37]. Ciò solitamente significa caricare in linea retta a meno che non ci sia terreno intransitabile nel mezzo.

Un modello non può caricare un nemico se ciò comporterebbe passare entro 1” da un altro nemico [TCDR 36 §Interposing Enemy Models].

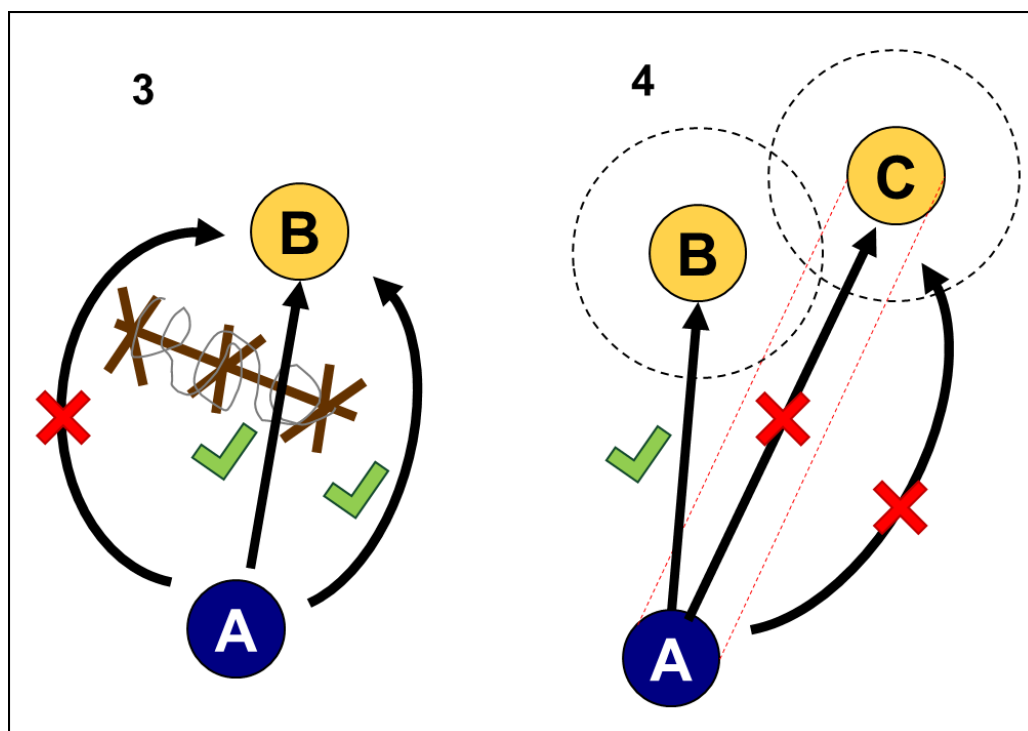
Le uniche situazioni in cui un modello può scegliere un percorso di carica alternativo sono quelle in cui la via più breve lo farebbe passare attraverso Terreno Pericoloso richiederebbe di eseguire un Tiro Successo Rischioso per Arrampicarsi, Saltare o eseguire una Carica dall’Alto, rischiando quindi di interrompere l’azione o subire danni.



Esempi di Carica

1) A non può caricare B lungo il percorso più diretto perché c’è del Terreno Intransitabile nel mezzo. Può comunque caricare intorno al Terreno Intransitabile per raggiungere B. Notare comunque che deve sempre muovere lungo il percorso più breve, per cui non può aggirare la colonna da sinistra.

2) C’è un ostacolo tra A e B. In questa situazione A deve caricare direttamente contro B e non può evitare l’Ostacolo Difeso.



Esempi di Carica (continua)

3) Tra A e B c'è un elemento di Terreno Pericoloso. A può scegliere se caricare B direttamente, subendo le conseguenze del passaggio attraverso un Terreno Pericoloso, o muovere attorno al filo spinato durante la carica. Come prima, se muove intorno al terreno, deve percorrere la via più breve.

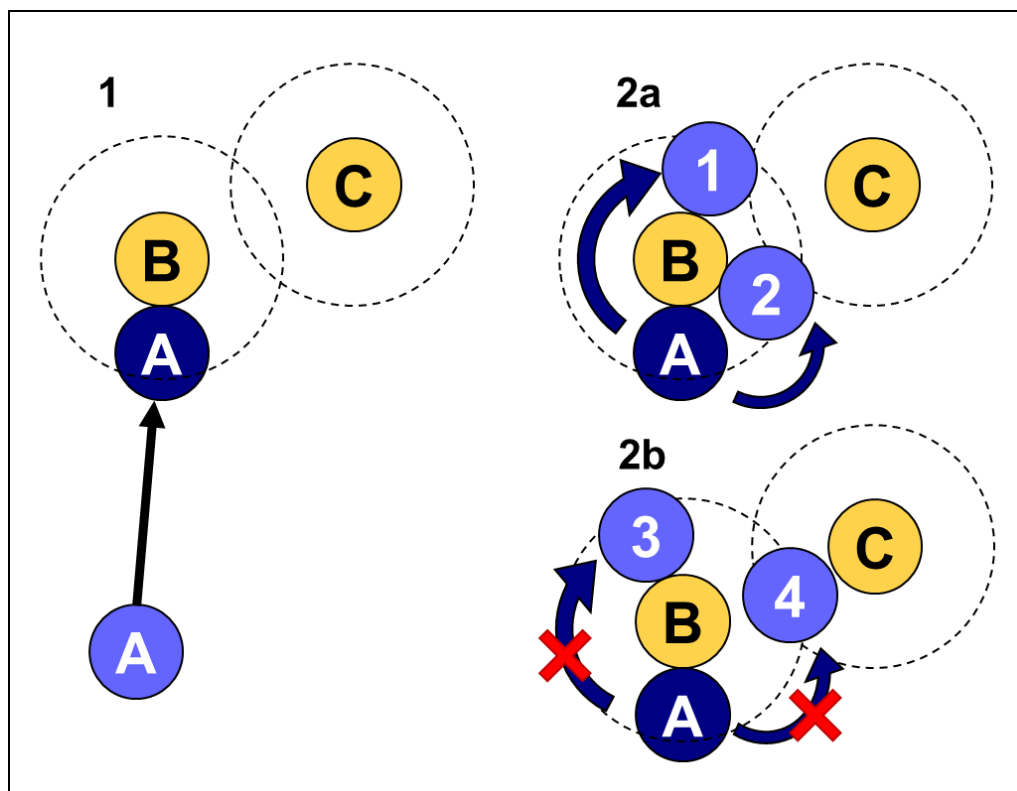
4) A non può caricare C, perché così facendo passerebbe entro 1" da B. Poiché la carica deve seguire il percorso più breve possibile, A non può scegliere di muoversi verso destra per aggirare B. In questa situazione può solo scegliere di caricare B o non caricare affatto.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.4 D: Come funzionano le cariche contro più nemici?



R: Per prima cosa, un modello deve caricare un singolo bersaglio nemico. Dopo aver raggiunto il bersaglio, il modello che carica può usare il suo movimento rimanente per aggirare il bersaglio ma solo se (1) rimane in contatto di base con esso e (2) questo movimento gli consente di avvicinarsi a 1" o meno da altri modelli nemici.



Esempio. Proseguendo con l'esempio 4 dalla D4.3 precedente, A non può caricare direttamente C perché facendo ciò passerebbe entro 1" da B. Tuttavia (1) può caricare B e poi (2a) muovere intorno a B per arrivare entro 1" da C. Entrambe le posizioni 1 e 2 mostrate in figura 2a sono valide (A non è obbligato a muovere verso C lungo la via più breve). Tuttavia, come mostrato in figura 2b, A non può muovere verso la posizione 3, perché non si trova entro 1" da un modello diverso dal bersaglio della carica, e nemmeno verso la posizione 4: pur essendo entro 1" da C in questa posizione, non sarebbe più a contatto con B.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.5 D: Cosa succede se un modello fallisce una carica? Resta dove si trova e non muove?



R: Un modello che dichiara una carica deve muoversi il più possibile verso il bersaglio [TCDR 37]. Si verifica se il movimento di carica ha successo solo quando il movimento è stato completato: se in quel momento il modello che carica è entro 1" dal bersaglio, la carica ha successo, altrimenti è fallita. Notare che fallire una carica significa solo che il modello non è a gittata per eseguire un Attacco in Mischia per quell'Attivazione, ma può comunque eseguire altre azioni, ad esempio uno Scatto, come di consueto. Ricorda comunque che un modello può solo eseguire un'AZIONE Tiro con un'arma con la Parola Chiave ASSALTO nella stessa attivazione in cui carica.

D4.6 REGOLE D7: Un modello può muoversi attraverso le finestre di un edificio o attraversare passaggi stretti in generale?



R: Un modello non può muoversi attraverso uno spazio (una finestra, un corridoio, un varco tra elementi di terreno) che è più piccolo delle dimensioni della sua basetta. Se un modello ha una basetta di due dimensioni (es. 30 x 60 mm), usa la dimensione più piccola per determinare se può muoversi attraverso un varco.

D4.7 REGOLE D3: Posso dichiarare un'AZIONE Ritirata con un modello anche se non è in grado di muoversi?



R: Sì, tuttavia anche se il modello non può muoversi, è comunque soggetto agli attacchi dei nemici come se si fosse Ritirato (a meno che non sia indicato diversamente).

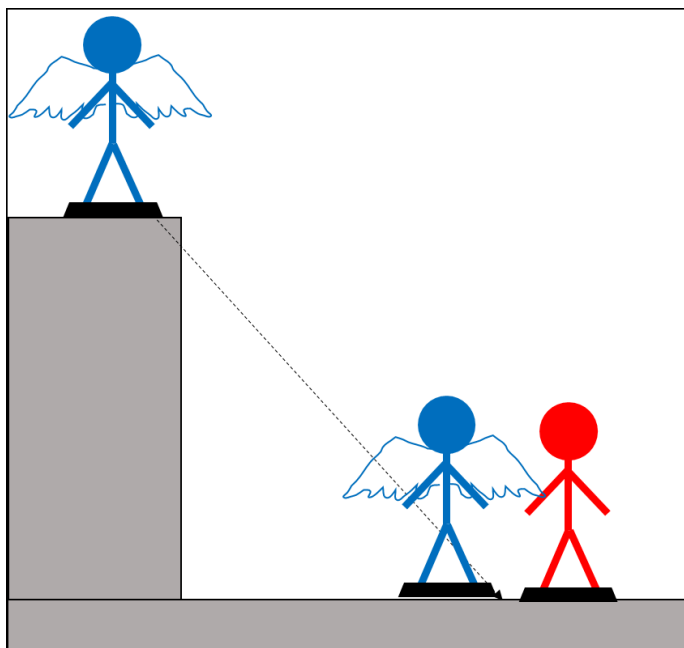
D4.8 REGOLE D4: Come funziona il posizionamento oltre un varco a causa di un salto? Un modello con una caratteristica Movimento di 6" può usare 3" di movimento prima di fare un salto di 3"?



R: Ogni movimento richiesto per posizionare un modello dall'altro lato di un varco è considerato movimento "gratuito" fintanto che la somma del movimento fino al varco e l'ampiezza del varco stesso sommati non siano superiori alla Caratteristica Movimento del modello. Per esempio, un modello con una Caratteristica Movimento di 6" può usare 3" del proprio movimento prima di eseguire un salto di 3". Il movimento aggiuntivo richiesto per posizionare il modello e la sua basetta dall'altra parte del varco è "gratuito"

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.9 * D: Un modello con la Parola Chiave VOLANTE che si trova su un elemento di terreno a 3" o più dal bersaglio può eseguire una Carica dall'Alto se vola "diagonalmente" e atterra entro 1" dal bersaglio della carica?



R: No, perché il modello non sta Saltando Giù (viene sottinteso che Saltare Giù sia un movimento in verticale verso il basso).

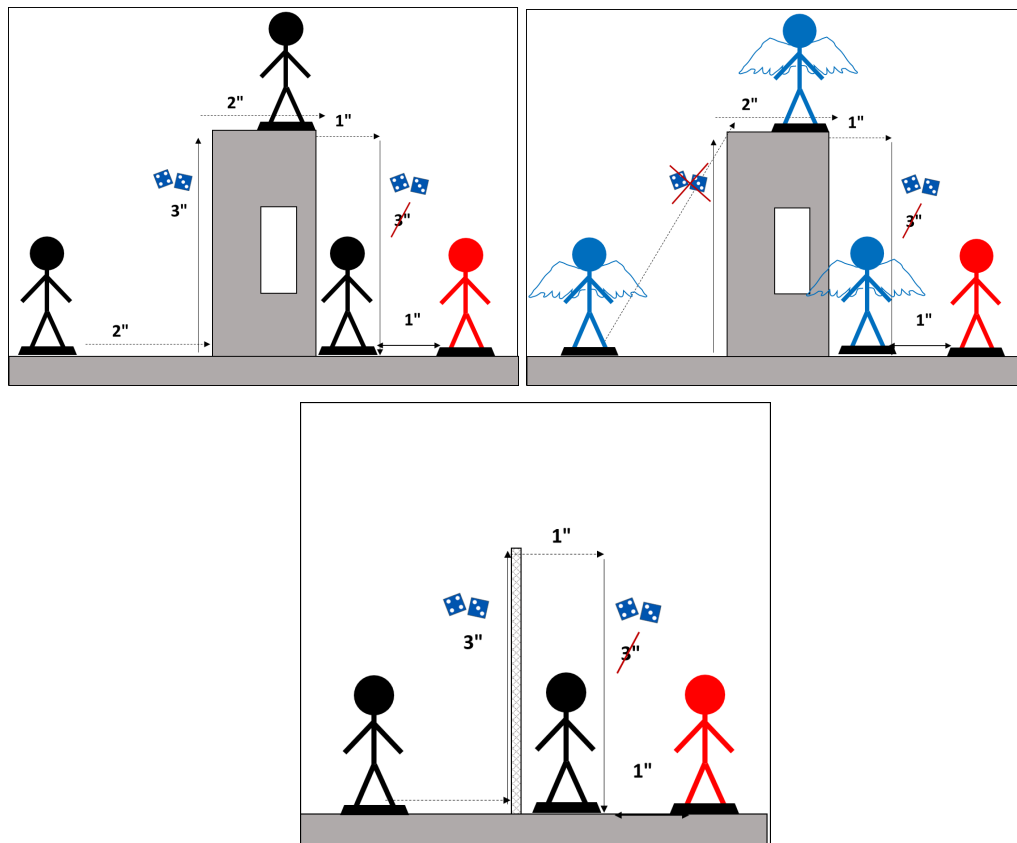
Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.10



* D: Un modello può caricare muovendosi in cima a un elemento di terreno alto 3" o più, per poi Saltare giù dall'altro lato per eseguire una Carica dall'Alto? Se sì, può farlo anche se l'elemento di terreno non è ampio abbastanza da consentire al modello di fermarsi in cima (es. una recinzione alta 3")?

Nota: negli esempi sottostanti, si assume che l'elemento di terreno sia largo a sufficienza da far sì che il percorso di carica mostrato sia il più breve, e che il modello in carica possa vedere il nemico, ad esempio attraverso finestre o varchi nel terreno.



R: Sì. I modelli possono combinare qualsiasi tipo di movimento durante una carica, incluso Arrampicarsi, Saltare e Saltare Giù [TCDR 37]. Eseguire una Carica dall'Alto richiede solo che il modello Salti Giù di 3" o più come parte della carica e che atterri entro 1" dal bersaglio della carica, ma non richiede che la carica stessa debba iniziare a 3" o più sopra il bersaglio. [TCDR 46].

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D4.11



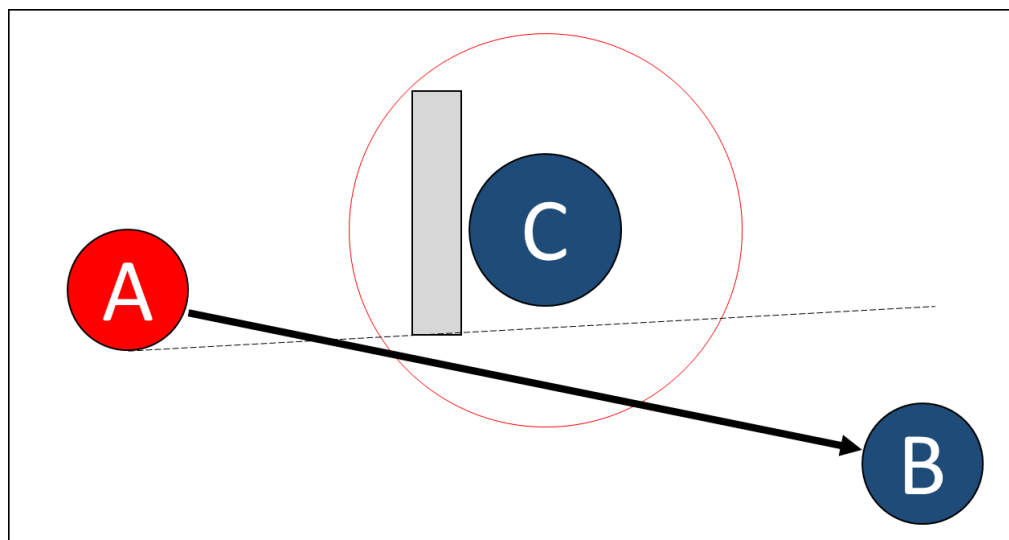
*** D: Quando un modello entro 1" da una superficie verticale esegue con successo un Tiro Successo per Arrampicarsi "puoi muovere il modello direttamente su o giù in modo che si trovi in cima o in fondo alla superficie verticale" TCDR 39]. Il movimento orizzontale necessario per posizionare il modello sulla superficie è "gratis" o deve essere considerato nella distanza totale mossa?**

R: Questa regola è considerata come ambigua, ma vi consigliamo di seguire il principio generale definito nelle regole per il Movimento [TCDR 35]: un modello muove lungo un percorso lungo il campo di battaglia o un terreno, e la lunghezza di quel percorso non può superare la Caratteristica Movimento del modello (salvo quando esplicitamente indicato che un determinato segmento di quel percorso non conta, come nel caso del Saltare Giù) per cui ogni movimento orizzontale durante un'arrampicata dovrebbe in teoria essere misurato.

D4.12



*** D: Il modello amico A vuole dichiarare una carica contro il nemico B, ma il percorso della carica passerebbe entro 1" dal nemico C che non è in Linea di Vista da A. Come viene risolta questa situazione?**



R: Stando alla lettera delle regole, un modello non può caricare un nemico se così facendo passerebbe entro 1" da un altro nemico prima di raggiungere il bersaglio della carica; in questa situazione "devi scegliere il modello nemico interposto come bersaglio della carica, oppure non eseguire la carica affatto." [TCDR 36]. Non potendo scegliere C come bersaglio della Carica perché non è in Linea di Vista, l'unica opzione rimasta ad A non è caricare. Questo tuttavia potrebbe essere visto come un modo per abusare intenzionalmente delle regole, per cui se avete la sensazione che possa essere sfruttato in modo errato, sentitevi liberi di dichiarare che un modello che non si trova in Linea di Vista non conti come modello interposto, se il vostro gruppo è d'accordo.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

5. Attacchi a Distanza

D5.1 D: Un modello può sparare con un'Arma a Distanza e lanciare una Granate nella stessa attivazione?



R: No. A meno che non sia espressamente concesso da una regola speciale, un modello può eseguire un solo Attacco a Distanza durante un'AZIONE Sparare [TCDR 42].

D5.2 D: Un modello armato con due Pistole può eseguire due Attacchi a Distanza nella stessa attivazione?



R: No. Quando eseguite un Attacco a Distanza, le Pistole seguono le normali regole per le Armi a Distanza, per cui puoi usare solo una Pistola per attaccare in questo modo [TCDR 42]. Tuttavia quando un modello armato con due Pistole esegue attacchi in Mischia può utilizzare entrambe le pistole come Armi da Mischia a una mano (subendo le normali penalità per l'Arma Secondaria con il secondo attacco).

D5.3 D: Come interagiscono le armi che sparano più volte con lo sparare ai modelli in mischia?



R: Secondo le regole della Parola Chiave AUTOMATICO [TCDR 53], ogni sparo è un Attacco a Distanza separato, che viene risolto individualmente usando i passi da 2 a 6 della Sequenza di Attacco a Distanza. Durante il passo 2 "Scegliere il Bersaglio" di ciascun attacco determina casualmente se l'attacco colpisce un modello amico o nemico (vedere [TCDR 42 §Shooting into Melee]) e poi procedi a risolvere l'Attacco a Distanza come di consueto.

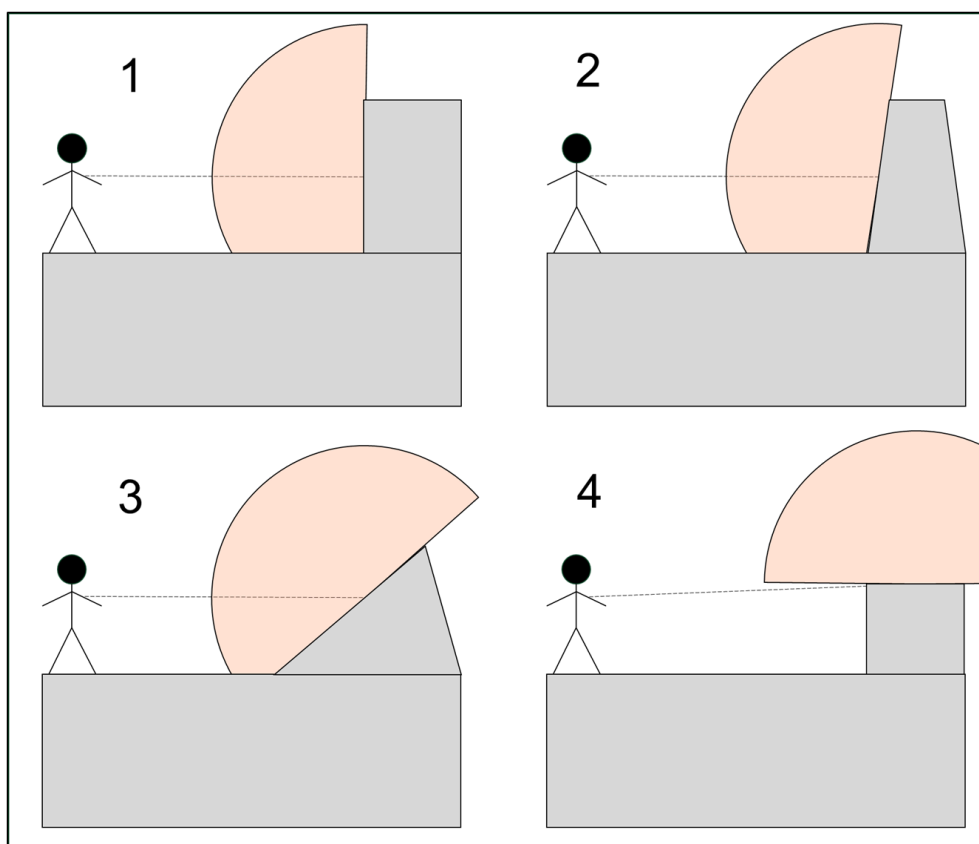
Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D5.4



D: Posso prendere come bersaglio un punto su una superficie verticale con un attacco a distanza che ha la parola chiave ESPLOSIONE?

R: Stando alle regole, qualsiasi punto entro la gittata e visibile all'attaccante è valido, poiché la parola chiave ESPLOSIONE non impone restrizioni aggiuntive. Tuttavia siamo consapevoli che ciò è in conflitto con una precedente interpretazione da noi suggerita (consentire il posizionamento del punto bersaglio solamente su una superficie dove un modello può stare - v. immagini 3 e 4 sotto) che era basata sulle informazioni disponibile (cioè che il bersaglio dovesse essere "un modello o un punto sul campo di battaglia", senza riferimenti ai terreni) e che questa nuova interpretazione non è condivisa da tutti. In attesa di chiarimenti ufficiali il suggerimento è di giocare secondo quanto scritto nelle regole, poiché ogni altra interpretazione aggiunge restrizioni che non trovano fondamento nel testo.

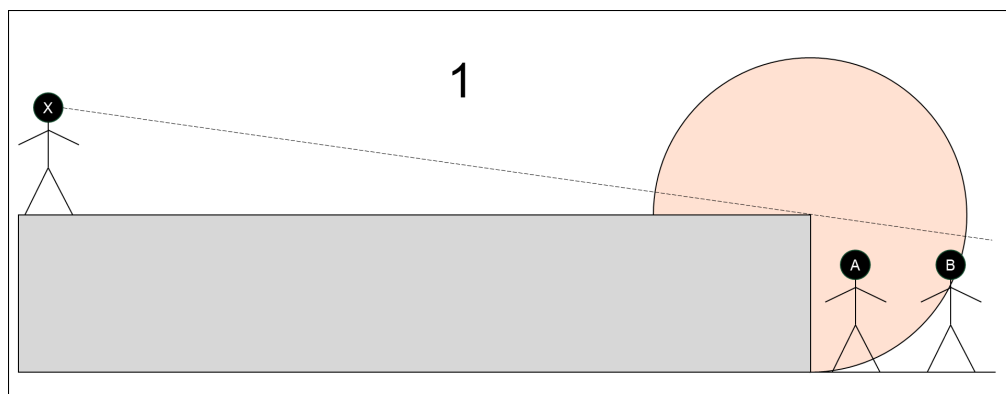


Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D5.5 **PAROLE CHIAVE D8:** Se lancio una granata sull'orlo di una trincea o su un bordo, l'esplosione colpisce i modelli che si trovano nella trincea o su una superficie sottostante?



R: L'esplosione colpisce ogni modello che ha Linea di Vista verso il punto bersaglio e la cui basetta si trova nel raggio dell'esplosione della granata. Nell'esempio mostrato sotto il modello A sarebbe colpito dalla granata, ma il modello B no, perché la sua basetta non è nel raggio di esplosione dell'attacco.



D5.6 **REGOLE D5:** Quando sparo in un combattimento che coinvolge più modelli amici e ottengo il risultato di 1-3 che mi costringe ad attaccare un alleato, posso scegliere un modello che è in combattimento ma non è nella linea di vista del modello attaccante?



R: No. Puoi scegliere solamente un modello che potrebbe essere scelto come bersaglio dall'attaccante (cioè visibile e nella gittata dell'arma usata). Se non c'è alcun modello eligibile, l'attacco va a vuoto.

D5.7 **PAROLE CHIAVE D7:** Se devo determinare se ho Linea di Vista verso un punto sul campo di battaglia o su un elemento di terreno, posso farlo fino a qualsiasi parte del punto di 1mm x 1mm o devo essere in grado di vedere il centro del punto? E il punto si considera alto 1 mm?



R: Puoi determinare la Linea di Vista verso qualsiasi parte del punto. Il punto è considerato essere alto 1 mm.

6. Attacchi in Mischia

Nessuna D&R per ora.

7. Ferite

D7.1 **D: Quando un Tiro Ferita è trasformato in un Tiro Bagno di Sangue, può essere modificato da SEGNALINI SANGUE, Armatura e altri effetti che interagiscono con un Tiro per le Ferite?**



R: Tutti i +/- DADI FERITA e +/- MODIFICATORI FERITA che si applicherebbero all'attacco si applicano anche a un Tiro Bagno di Sangue come se fosse un Tiro Ferita [TCDR 47]. È dato per implicito che ogni altro effetto che si applica a un Tiro Ferita si applichi anche a un Tiro Bagno di Sangue.

D7.2 **REGOLE D9: Quando un modello subisce un Tiro Ferita da un effetto che non è un attacco, chi tira i dadi, e chi può spendere i SEGNALINI SANGUE/BENEDIZIONE?**



R: Esegui sempre tu i Tiri Ferita per i modelli nemici, spendi i SEGNALINI SANGUE/INFEZIONE accanto ai modelli nemici, e spendi i SEGNALINI BENEDIZIONE accanto ai modelli amici. Allo stesso modo, l'avversario esegue sempre i Tiri Ferita per i tuoi modelli, spende i SEGNALINI SANGUE/INFEZIONE accanto ai tuoi modelli, e spende i SEGNALINI BENEDIZIONE accanto ai suoi modelli.

D7.3 **REGOLE D10: Devo posizionare un SEGNALINO SANGUE accanto a un modello che viene Atterrato in modi diversi da un Tiro Ferite (es. il potere Via, Serpenti! di un Chierico di Trincea dell'Eire)?**



R: Sì, essere Atterrato o "indicato come Atterrato" è sinonimo di "subire il risultato Atterrato sulla Tabella delle Ferite".

D7.4 **D: Gli effetti che impediscono a un modello di subire un risultato Atterrato (es. l'abilità Stabile dell'Armatura Meccanizzata) funzionano contro ogni effetto che renderebbe Atterrato il modello (es. Via, Serpenti!) o solo contro il risultato Atterrato di un Tiro Ferita?**



R: Poiché essere Atterrato è sinonimo di "subire il risultato Atterrato sulla Tabella delle Ferite" [TCDR 46] ogni effetto che impedisce un risultato Atterrato impedirà al modello di essere Atterrato direttamente e viceversa.

D7.5 **D: Quando un modello viene Atterrato entro 1" da un bordo, qual è la sequenza di eventi da seguire? Il modello riceve un SEGNALINO SANGUE e/o viene Atterrato prima di dover eseguire un Tiro Successo per non cadere?**



R: In base a [TCDR 49], se un modello dovesse essere Atterrato entro 1" da un bordo, si esegue prima un Tiro Successo. In caso di successo, il modello è Atterrato (e subisce l'eventuale SEGNALINO SANGUE) ma non cade. In caso di fallimento il modello cade e poi viene Atterrato.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D7.6 **REGOLE D6: A volte un'abilità o una regola speciale dice che DADI FERITA o MODIFICATORI FERITA si applicano "per un modello", ad esempio l'abilità Vita Artificiale di un Leone di Jabir dice "Aggiungi -1 DADO FERITA ai Tiri Ferita per un Leone di Jabir". Significa che devo applicare il modificatore ai Tiri Ferita eseguiti contro il modello o ai Tiri Ferita eseguiti per gli attacchi del modello?**



R: Si applica ai Tiri Ferita eseguiti contro il modello. Non si applica ai Tiri Ferita eseguiti per gli attacchi del modello.

8. Morale

D8.1 **D: Se entrambi i giocatori sono costretti a eseguire un Controllo del Morale alla fine del Turno, chi tira per primo?**



R: Poiché i Controlli del Morale avverrebbero allo stesso momento, il giocatore con l'Iniziativa determina l'ordine in cui sono effettuati [TCDR 32].

D8.2 **D: Se la mia banda da guerra è Scossa, devo effettuare un Controllo del Morale alla fine dell'ultimo turno di gioco? Anche se sto vincendo?**



R: Sì. Se la tua banda viene Scossa alla fine del penultimo turno, devi effettuare un Controllo del Morale alla fine dell'ultimo turno indipendentemente da chi sta vincendo la partita. Potresti anche avere un vantaggio temporaneo di Punti Vittoria, ma non è finita finché non è finita.

9. Parole Chiave

D9.1 **PAROLE CHIAVE D6: Se bersaglio un modello nemico con un'arma con la Parola Chiave ESPLOSIONE, da che punto del modello misuro il raggio dell'esplosione?**



R: Il raggio dell'esplosione si misura dal centro della basetta del modello. Nota che invece se un attacco devia e cade sulla base di un altro modello, il raggio dell'esplosione va misurato dal punto sulla base del modello su cui va a cadere l'attacco (invece che dal centro della basetta del nuovo modello).

D9.2 **PAROLE CHIAVE D10: Posso caricare lo stesso un modello con la Parola Chiave SCHERMAGLIATORE che si muove fuori dalla linea di vista del modello che carica?**



R: Sì.

Note della Community FAQ: La Linea di Vista è verificata quando il modello attivo dichiara il bersaglio della carica [TCDR 36 §Declare Charge]. La Parola chiave SCHERMAGLIATORE si attiva quando un modello è scelto come bersaglio della Carica [TCDR 56] per cui quando il controllo della Linea di Vista è già stato eseguito. Il modello che carica può quindi proseguire la carica verso la nuova posizione del bersaglio.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D9.3 PAROLE CHIAVE D1: Posso prendere come bersaglio un punto sotto la base di un modello con un'arma con ESPLOSIONE?



R: No. Si può prendere come bersaglio solo un punto del campo di battaglia nella linea di vista del modello attaccante, e la linea di vista verso il terreno sotto il modello è bloccata dalla sua base.

D9.4 PAROLE CHIAVE D2: Se attivo un modello in una SQUADRA D'ASSALTO come modello individuale, posso poi attivare il secondo modello in seguito nello stesso Turno come SQUADRA D'ASSALTO, ottenendo quindi una seconda attivazione per il primo modello che è stato attivato individualmente?



R: No.

D9.5 PAROLE CHIAVE D3: Le Parole Chiave IGNORA ARMATURA o IGNORA (MODIFICATORE) ignorano anche le regole speciali o le abilità fornite dall'Armatura o dalla fonte del Modificatore?



R: No.

D9.6 PAROLE CHIAVE D4: Le armi con la Parola Chiave PISTOLA ottengono gli effetti delle munizioni speciali (es. Proiettili Incendiari, Proiettili Perforanti) anche quando sono usate in mischia?



R: Sì.

D9.7 PAROLE CHIAVE D5: Come interagisce la Parola Chiave RESISTENTE con le altre regole che impediscono a un modello di essere Atterrato?



R: Segui le regole come scritto e applicale una dopo l'altra nell'ordine in cui si verificano. Per esempio un Tenente di Nuova Antiochia con la Parola Chiave RESISTENTE che indossa un'Armatura Meccanizzata è messo *Fuori Combattimento* per la prima volta in una partita. La Parola Chiave RESISTENTE fa sì che il risultato di *Fuori Combattimento* sia trattato come un risultato *Atterrato* la prima volta che viene ottenuto, e l'Armatura Meccanizzata ha la regola speciale *Stabile*, per la quale, quando il modello subisce un risultato di *Atterrato*, esso è considerato come *Colpo Minore*. Ciò significa che il Tenente non subisce il risultato *Fuori Combattimento* ma subirà un *Colpo Minore*. La volta successiva in cui subirà un risultato di *Fuori Combattimento*, questo si applicherà perché RESISTENTE modifica il risultato del Tiro Ferita solo la prima volta.

D9.8 D: Quando un effetto (es. Voce di Dio, Seguaci Fedeli, Trattenete il Fuoco!) richiede che un modello scelga un modello da attivare, e il modello scelto è parte di una SQUADRA D'ASSALTO, il controllore del modello può scegliere di attivare anche l'altro membro della SQUADRA D'ASSALTO?



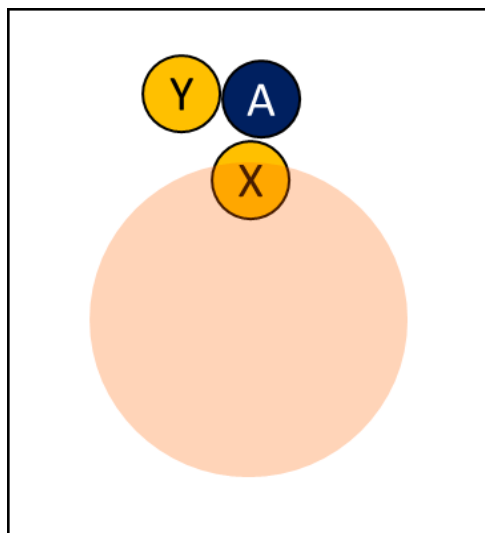
R: Sì

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D9.9 **PAROLE CHIAVE D9:** Il Modello A è a contatto con i modelli nemici X e Y. Il modello nemico X è colpito da un'ESPLOSIONE, ma i modelli A e Y non sono nel raggio di esplosione dell'attacco. So che il modello A è colpito dall'attacco, perché è a contatto con il Modello B - Ma anche il modello Y è colpito poiché è a contatto con il modello A?



R: No.



Nota della Community FAQ: la domanda parte dall'assunto che A sia amico del modello che ha effettuato l'Attacco con ESPLOSIONE, poiché se fosse un nemico non sarebbe stato colpito. Da notare anche che c'è un probabile errore di battitura nel Commento alle Regole e "modello B" dovrebbe essere in realtà "modello X"

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D9.10 D: Cosa succede se il punto bersaglio di un attacco con ESPLOSIONE devia oltre un bordo o sopra un ostacolo rialzato a causa della Parola Chiave DEVIAZIONE?

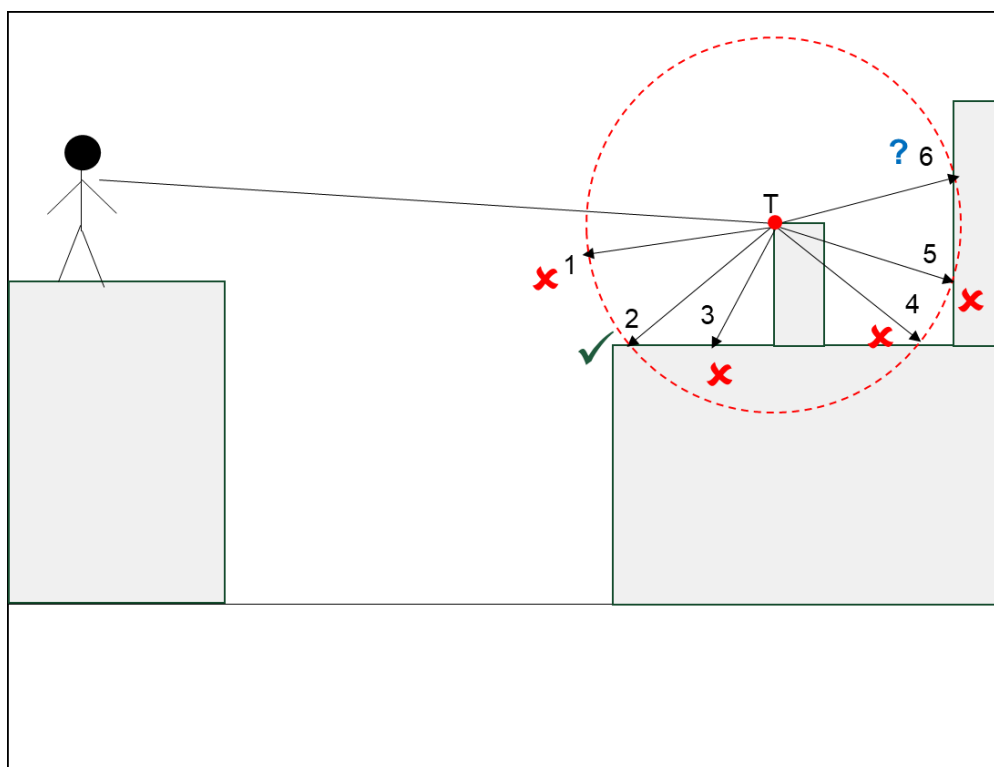


R: Il punto di arrivo dell'attacco dopo una deviazione di "X" deve soddisfare tutte le condizioni seguenti:

- a) deve essere un punto sul campo di battaglia, su un elemento di terreno o sulla basetta di un modello (il punto 1 nell'immagine sotto non è valido perché è a mezz'aria)
- b) Deve essere in linea di vista dal punto/modello che era il bersaglio originale dell'attacco (i punti 4 e 5 non sono validi, poiché la loro linea di vista verso T è bloccata)
- c) deve trovarsi esattamente a "X" di distanza dal punto originale (il punto 3 non è valido in quanto è più vicino).

Se non esiste alcun punto che soddisfi tutte le condizioni contemporaneamente, l'attacco manca del tutto. Se più di un punto soddisfa le condizioni, l'avversario sceglie dove va a cadere l'attacco tra i punti validi.

Notare che, nell'immagine sottostante, il punto 2 è valido, mentre il punto 6 può esserlo, in base alla risposta alla domanda D5.4 più in alto.



Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D9.11 * **D: Se devo eseguire un Tiro Successo Rischioso per un attacco con la Parola Chiave DEVIAZIONE e il tiro è un Fallimento, l'Attivazione del modello termina immediatamente prima di risolvere l'attacco o risolvo prima la Deviazione?**



R: Secondo le regole per i Tiri Successo Rischiosi, l'Attivazione del modello "termina immediatamente" [TCDR 24]. Tuttavia di solito non c'è una differenza pratica tra il terminare l'azione immediatamente o terminarla dopo aver risolto l'effetto dell'azione, perché l'effetto è normalmente "non avviene nulla". Il consenso è orientato verso il risolvere comunque l'attacco deviato e solo successivamente terminare l'azione del modello.

D9.12 * **D: Posso cambiare la composizione delle Squadre d'Assalto tra una partita e l'altra?**



R: Ti è permesso di creare nuove Squadre d'Assalto durante la Sottofase del Quartiermastro, se hai modelli validi e non hai ancora raggiunto il numero massimo di Squadre d'Assalto consentite alla tua Banda da Guerra. Se un modello che fa parte di una Squadra d'Assalto è stato rimosso dalla banda per qualsiasi motivo, l'altro modello non è più nella Squadra d'Assalto e può essere usato per crearne una nuova, se vuoi. [TCDR 124].

10. Terreno

D10.1 **D: Gli ostacoli alti fino a 1" possono essere attraversati come Terreno Aperto. Significa che un modello può ignorarli quando si muove?**



R: No, il fatto che un ostacolo conti come Terreno Aperto significa che non dovete eseguire un Tiro Successo Rischioso per un modello che si arrampica su qualcosa che sia alto 1" o meno. Il movimento può essere in qualsiasi direzione [TCDR 35], incluso in verticale, e la distanza verticale conta sempre nel movimento per l'AZIONE in corso (es. un modello con una Caratteristica di Movimento di 6" che attraversa uno steccato alto 1" potrà muovere fino a 5" per il resto dell'AZIONE).

D10.2 **D: Un modello deve eseguire un Tiro Successo Rischioso per scalare la parete di una Trincea?**



R: Come indicato nella sezione relativa al Terreno [TCDR 62 §Trench Sections], le pareti di una trincea possono essere attraversate come se fossero terreno aperto se sono alte meno di 3" ma occorre Arrampicarsi se sono alte almeno 3".

Notare che, come indicato in precedenza, il fatto che il lato di una trincea conti come Terreno Aperto non significa che potete ignorare la distanza verticale percorsa, solo che non è necessario un Tiro Successo Rischioso per arrampicarsi.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D10.3 D: Ho seguito le regole suggerite per il piazzamento dei terreni e il mio campo di battaglia sembra un po' scarno, ho fatto qualcosa di sbagliato?



R: Ricordate che le regole per il piazzamento dei terreni [TCDR 65, 66, 67] sono presentate come linee guida e suggeriscono di posizionare **almeno** il numero indicato di pezzi. Ecco altri suggerimenti che potreste voler tenere in considerazione quando create il campo di battaglia:

- 1) In generale, più il tavolo è denso, meglio è. Ricordate che, per come funziona la Copertura in Trench Crusade, se un modello può vedere un nemico, avere più ostacoli tra l'attaccante e il bersaglio non influenza in alcun modo l'attacco se il bersaglio non è adiacente a un elemento scenico. Molte armi poi hanno l'abilità **IGNORA COPERTURA** per cui è importante avere terreno che oscuri completamente la linea di vista per evitare che i modelli vengano abbattuti facilmente dal fuoco nemico.
- 2) Per lo stesso motivo, evitate di creare "corsie di fuoco": le aree nelle quali un modello riesce a vedere senza ostruzioni da una zona di schieramento all'altra, così come terreno elevato nei pressi o all'interno delle zone di schieramento sono da evitare per impedire la supremazia delle armi a lunga gittata. Corsie di fuoco diagonali o da un lato all'altro sono più accettabili perché ricompensano manovrabilità e scelte tattiche.
- 3) Tenete in considerazione anche le dimensioni degli elementi scenici in relazione alle dimensioni del tavolo, non soltanto il loro numero. Le regole di piazzamento proposte indicano 14 pezzi di dimensione non superiore a 8"x8" ciascuno. Nell'ipotesi che siano tutti delle dimensioni massime, coprirebbero il 69% di un tavolo 3'x3' o il 39% di un tavolo 4'x4'. Cercate di coprire almeno il 50%, della superficie, e contate più terreni piccoli come uno di area simile (es. quattro pezzi 4" x 4" coprono la stessa superficie di un pezzo 8" x 8" e quindi dovrebbero contare come 1 oggetto e non 4).
- 4) La verticalità è un aspetto importante del gioco. Non escludetela. Usate elementi di terreno che permettano di salire ad almeno 3" dalla superficie del tavolo per permettere di usare i bonus di Elevazione e Carica dall'Alto e far rischiare ai modelli di subire danni da caduta. Usate ponti, assi e altre strutture per connettere i livelli sopraelevati e creare percorsi alternativi.
- 5) Sebbene i terreni Difficili e Pericolosi dovrebbero essere parte del gioco e rendono interessanti i tavoli, evitate aree troppo vaste. Lo stesso per ostacoli, superfici verticali e trincee profonde: i modelli dovrebbero essere sempre avere opzioni per muoversi attraverso il campo di battaglia con relativa facilità. Coprire metà del campo con Terreno Difficile disincentiverà il movimento e porterà a partite statiche e noiose.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

- 6) Fornite ai giocatori opzioni tattiche, soprattutto intorno agli obiettivi: distribuite copertura e terreni oscuranti in modo che i modelli possano avanzare lentamente e in sicurezza, o prendersi rischi per poter muovere più velocemente. Presentate diversi percorsi per giungere a un obiettivo e lasciate che siano i giocatori a capire quale sia il migliore.

11. Dotazioni

D11.1 D: Un modello può usare una Pistola Automatica per eseguire due Attacchi in Mischia nella stessa AZIONE Combattimento?



R: No. La Parola Chiave AUTOMATICO [TCDR 53] consente al modello di eseguire più Attacchi a Distanza con l'arma. Quando è usata come Arma da Mischia, un'arma con la Parola Chiave PISTOLA esegue Attacchi in Mischia [TCDR 56], per cui non otterrà attacchi aggiuntivi da AUTOMATICO.

Notare anche che i modificatori agli Attacchi a Distanza non si applicheranno alle PISTOLE usate in mischia, mentre si applicheranno quelli per gli Attacchi in Mischia.

D11.2 D: Un modello equipaggiato con (a) un'arma da Mischia a due mani e una Pistola o (b) uno Scudo o Oggetto IMPUGNATO, un'arma da mischia a una mano e una Pistola è in grado di utilizzare sia l'arma da mischia che la Pistola per eseguire Attacchi in Mischia durante la stessa AZIONE Combattimento?



R: No. Il modello è vincolato a quello che le sue mani gli permettono di usare [TCDR 69 §Two Hands, One Head and a Body].

D11.3 D: Le regole per le Dotazioni limitano un modello a portare un'Arma da Mischia a 2 mani o due armi da Mischia a 1 mano. Ciò significa che un modello FORTE può usare un'Arma a da Mischia a 2 mani in una mano solamente in combinazione con uno Scudo, un Oggetto IMPUGNATO o una Pistola?



R: No. Un modello Forte può essere equipaggiato con una singola Arma da Mischia a 2 mani come se fosse un'Arma da Mischia a 1 Mano [TCDR 57], perciò può impugnare un'Arma da Mischia a 2 Mani in una mano combinata con un'Arma da Mischia a 1 mano (es. Grande Spada/Ascia + Randello da Trincea), uno Scudo o un oggetto IMPUGNATO.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D11.4 D: Cosa comporta il fatto che le Granate non siano Armi a Distanza?



R: Le conseguenze del fatto che le Granate non siano Armi a Distanza sono le seguenti:

- Le seguenti Abilità a Distanza non si applicano alle Granate: *A Bruciapelo*, *Colpo dal Fianco*, *Colpo alla Testa*.
- Un modello con l'abilità *Ira di Dio* nella Processione dell'Afflizione Consacrata non può avere Armi a Distanza, ma non gli viene impedito di avere Granate.
- L'abilità *Padronanza degli Elementi* dell'Alchimista di Jabir ha effetto solo sulle Armi da Mischia e le Armi a Distanza, per cui non si applica alle Granate.
- Un Cavaliere della Peste non può usare l'abilità *Cavaliere della Croce Putrida* per acquisire Granate.
- Gli Araldi di Belzebù possono avere solo Armi a Distanza, per cui non possono essere equipaggiati con le Granate.
- I Demoni del Giogo possono avere una sola Arma a Distanza che costa non più di 30 ducati, mentre il resto delle Dotazioni Belliche non ha restrizioni aggiuntive per cui possono avere sia un'Arma a Distanza che un tipo di Granate.
- L'abilità *Cartuccia della Sua Ira* del Monaco Mendelista Armaiolo ha effetto solo sulle Armi a Distanza per cui non può dare ESPLOSIONE(2) e SHRAPNEL a una Granata (notare che le altre due opzioni dell'abilità *Sacramento delle Munizioni* influenzano tutti gli Attacchi a Distanza eseguiti dal modello, inclusi quelli fatti usando le Granate).

D11.5 DOTAZIONI D1: Perché le Dotazioni Comuni e gli Oggetti Gloria non hanno le condizioni (come Innesto per Baionette o Combo Scudo) incluse nella loro descrizione come accade per gli oggetti specifici per le singole fazioni? Si tratta di un errore?



R: No. Gli oggetti nelle sezioni delle Dotazioni Comuni e degli Oggetti Gloria possono essere usati da diverse Bande da Guerra e a volte le condizioni per le diverse bande sono differenti. Per questo motivo abbiamo deciso di non includere le stipulazioni nelle sezioni Dotazioni Comuni e Oggetti Gloria del regolamento. Per esempio le forze di Nuova Antiochia sono rigorosamente addestrate nell'arte del combattimento con la baionetta e i loro Fucili a Pompa hanno la stipulazione Innesto per Baionette, di contro le orde della Corte del Serpente a Sette Teste non vedono il motivo di utilizzare le mondane baionette, preferendo armi più arcane e brutali quando affrontano il nemico in corpo a corpo, e per questo motivo i loro fucili a pompa non hanno la stipulazione Innesto per Baionette.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D11.6 VARIE D3: Ho alcuni modelli nella mia collezione che hanno oggetti o dotazioni che non sarebbero loro consentiti dalle regole, solo perché penso che siano grandiosi in quel modo. Per esempio ho un modello con un fucile a tracolla, una pistola in una mano e un randello da trincea nell'altra. Stando alla lettera delle regole questo modello non potrebbe essere usato perché ha un'arma a distanza a due mani (il fucile) e un'arma a distanza a una mano (la pistola). Posso usare il modello se non uso il fucile durante la partita? Se la risposta è sì, devo pagare comunque il costo del fucile anche se non lo posso usare?



R: Va assolutamente bene usare i vostri modelli in una partita - la *rule of cool* ha la precedenza in questo caso. Se lo fate, ogni dotazione aggiuntiva sul modello è considerata puramente decorativa, non può essere usata e non è necessario pagarne il costo in ducati. Viene anche ignorata nel momento in cui si determina la linea di vista o la gittata da o verso il modello. Se usate modelli simili, dovrete chiaramente dire al vostro avversario quali Dotazioni sono decorative all'inizio della partita, prima di schierare entrambe le bande.

D11.7 DOTAZIONI D2: Un modello con la Parola Chiave FORTE può usare una Pala come Arma da Mischia a 1-mano?



R: Sì.

12. Creazione delle Bande

D12.1 D: Quanti Ducati e/o Gloria posso spendere per creare una banda per una partita singola? C'è un limite al numero di modelli che posso schierare?



R: Qualsiasi numero di ducati, gloria e modelli concordati tra i giocatori. Le regole [TCDR 145] suggeriscono un valore di 700 Ducati per le vostre prime partite, e di 800 Ducati e 6 Gloria una volta che avete iniziato a prendere la mano con le meccaniche del gioco, ma qualsiasi valore può andare bene. 900 Ducati e 8 Gloria è un formato abbastanza comune perché era lo standard durante il playtest del gioco ad esempio. Per quanto riguarda i modelli, non c'è un limite definito dalle regole ma suggeriamo di usare il Massimo di Forze in Campo di una banda di campagna di uguale valore [TCDR 99], quindi 10 modelli nel caso di una banda da 700 Ducati, 11 per 800 Ducati/6 Gloria e 12 per 900 Ducati/8 Gloria.

Tenete presente che se state ancora familiarizzando con le regole, partite da più di 900 Ducati/12 modelli per parte possono diventare lunghe.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D12.2 D: La mia banda deve avere sempre un “leader” (es. Tenente, Sacerdote Eretico) in ogni momento?



R: No. Come scritto in [WoTC 13] “Molte Liste di Fazione includono un modello che deve essere sempre preso quando la Banda da Guerra è creata, che di solito rappresenta il comandante della Banda”. A parte l’obbligo quando la banda è creata, non è richiesto che quel modello sia reclutato nuovamente se lascia la banda per qualsiasi motivo.

D12.3 CREAZIONE DELLE BANDE D1: Quando una regola speciale mi consente di acquistare Dotazioni dalle Armerie delle altre Fazioni, quella dotazione mantiene le stipulazioni dall’altra Tabella dell’Armeria (Es. Solo ELITE, Combo Scudo, Limite: 1 ecc)?



R: Sì, le Dotazioni acquistate da una Tabella dell’Armeria possiedono sempre le rispettive stipulazioni salvo diversamente indicato.

D12.4 CREAZIONE DELLE BANDE D2: Le armi a Doppio Uso, come le Pistole o le Alabarde a Scoppio contano sia per il limite di Armi a Distanza che per il limite di Armi da Mischia che un modello può avere?



R: No. Le armi contano della categoria in cui sono acquistate dalla Tabella dell’Armeria. Per esempio, una Pistola conta come un’Arma a Distanza a una mano, mentre un’Alabarda a Scoppio conta come Arma da Mischia a Due Mani.

D12.5 CREAZIONE DELLE BANDE D3: Se ho uno Scudo, posso avere un’arma da Mischia a una mano E un’arma a distanza a una mano?



R: Sì.

D12.6 VARIE D4: Le regole speciali *Mercanti Corrotti* e *Collezioni di Armi* mi consentono di acquistare solo un singolo oggetto di ciascuna delle dotazioni scelte o posso acquistare più copie della stessa dotazione?



R: Puoi acquistare solamente una copia di ciascuno degli oggetti scelti

SEZIONE 2 - Regole delle Campagne

13. Schieramento e Sequenza Pre-partita

D13.1 D: Per gli Scenari che richiedono che i giocatorientino il numero di modelli nella banda, per esempio per determinare attaccante e difensore in *Razziare le Scorte*, il numero si conta prima o dopo l’uso di abilità pre-battaglia come *Spezzato sulla Ruota* ?



R: Per determinare l’attaccante e il difensore si conta il numero totale di modelli nella banda prima di scegliere le Forze in campo [TCDR 161, 176, 187] per cui tutti i modelli non schierati in battaglia e i modelli che sono messi sulla Ruota di un Santuario dell’Anacoreta contano per il totale.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

14. Fase Campagna

D14.1 D: Posso promuovere più di un modello nella stessa Sottofase Promozione e Esperienza della Fase Campagna?



R: Sì. [TCDR 104 §Roll Promotion Dice]. "Tira i dadi assegnati a un modello uno alla volta. Non appena ottenete un 6, smetti di tirare per quel modello e Promuovi il modello per cui stavi tirando come descritto in seguito. Poi tira per il modello successivo..."

D14.2 D: Un modello appena promosso a ELITE inizia a guadagnare Punti Esperienza immediatamente dopo essere stato promosso?



R: Sì. L'assegnazione dei Punti Esperienza avviene dopo i tiri di Promozione e non sono presenti limitazioni ai modelli che sono stati appena promossi [TCDR 105 §Experience].

D14.3 CAMPAGNE D5: Quando una Banda da Guerra ha la possibilità di scegliere tra due diverse Tabelle di Esplorazione durante la Sottofase di Esplorazione e [TCDR 113], devo scegliere la tabella prima o dopo aver tirato?



R: Prima

D14.4 CAMPAGNE D1: Sono OBBLIGATO a eseguire i Tiri Promozione e/o assegnare i Dadi Promozione?



R: Sì. Quando il vostro Patrono o l'Alto Comando ritiene giusto promuovere un membro della vostra Banda, non sarebbe saggio rifiutare.

D14.5 * D: Durante la Sottofase Rinforzi, posso spendere Punti Gloria per acquistare dotazioni dall'armeria, Oggetti Gloria o ingaggiare Mercenari?



R: No. Svariati punti nelle regole indicano che è possibile spendere Punti Gloria nella Sottofase del Quartiermastro [TCDR 99] e che il momento nella Fase Campagna in cui è possibile acquistare Oggetti Gloria e ingaggiare Mercenari è la Sottofase del Quartiermastro [TCDR 124, 125]. Poiché il Rinforzo ti costringe a saltare le Sottofasi Esplorazione e Quartiermastro non puoi spendere Punti Gloria se lo fai.

D14.6 * D: Un modello con una Miglioria, Abilità o Parola Chiave che può essere acquistata solo dai modelli che non sono ELITE (es. la Parola Chiave INFILTRATORE in una banda di Predoni Navali Eretici) perde quella Miglioria/Abilità/Parola Chiave se è promosso a ELITE?



R: No, la limitazione ai modelli non-ELITE è in vigore solo al momento dell'acquisto della Miglioria, Abilità o Parola Chiave. Se il modello è promosso a ELITE mantiene tutto ciò che aveva prima della promozione salvo diversamente indicato.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D14.7 * **D:** Alcuni modelli hanno regole che li obbligano ad acquistare Dotazioni specifiche (es. i Cavalieri della Peste) o essere equipaggiati con Dotazioni di un valore minimo complessivo (es. i modelli delle Bande da Guerra dei Cavalieri dell'Avarizia). Posso riassegnare o vendere le dotazioni di questi modelli fintanto che rispetto i requisiti (es. rimpiazzare un'Armatura Standard con un'Armatura Secondaria)? Cosa succede se il modello viene Derubato?



R: Non sono presenti proibizioni esplicite che impediscono a questi modelli di cambiare le loro dotazioni. Basandosi sulle regole dei Cavalieri della Peste dell'edizione di playtest 1.6.3 e la regola delle Suore Stigmatizzate del Pellegrinaggio da Guerra di San Metodio (non possono essere schierate se non hanno Armatura Standard) è possibile che si applichi una regola simile, per cui non è possibile schierare un modello che non possiede le Dotazioni minime richieste dalle sue regole.

15. Abilità

D15.1 **CAMPAGNE D4:** Le abilità che aumentano il Limite di alcuni modelli nella banda (es. *Abilità Logistiche, Favore del Sultano*) si applicano ai modelli limitati dalle regole delle varianti di fazione (come i Guerrieri Sacri di una banda delle Forze di Spedizione dell'Abissinia)?



R: Sì

Nota delle Community FAQ: Il consenso è che queste abilità possano aumentare il limite di ogni modello, inclusi quei casi in cui non sia esplicitamente indicato con "Limite 0-X" come ad esempio "non può avere più di X copie del modello Y" (es. Fanteria Pesante Meccanizzata in una banda delle Truppe d'Assalto Prussiane).

Tuttavia se una banda non può includere un particolare modello (es. i Difensori del Muro di Ferro non possono avere i Leoni di Jabir), aumentare il limite non avrebbe effetto: non potete comunque avere quel modello.

D15.2 **CAMPAGNE D2:** L'abilità Pistolero della tabella delle Abilità a Distanza nelle Regole delle Campagne consente a un modello armato con due Pistole Automatiche di attaccare due volte con ciascuna pistola?



R: Sì. Esegui due attacchi uno dopo l'altro con la prima pistola usando la sua Parola Chiave AUTOMATICO 2 dopodiché usa l'abilità Pistolero per usare la seconda pistola ed eseguire altri 2 Attacchi uno dopo l'altro.

D15.3 **CAMPAGNE D6:** Un modello con l'abilità Pistolero e due Pistole può scambiare una delle due pistole con un'arma da mischia prima di eseguire un'AZIONE Combattimento? Se può farlo, e la Pistola è usata per eseguire il secondo Attacco in Mischia, si applica la parola chiave IGNORA ARMA SECONDARIA all'attacco?



R: Sì ad entrambe le domande.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D15.4 CAMPAGNE D7: Quali modificatori si applicano a un attacco eseguito con l'abilità A Bruciapelo?



R: Usa i modificatori che si applicano ad un Attacco in Mischia.

Note della Community FAQ: Malgrado utilizzi un'Arma a Distanza e sia modificato dalla Caratteristica Distanza del modello, un attacco con A Bruciapelo è un Attacco in Mischia [TCDR 108], per cui tutte le modifiche che si applicano agli Attacchi in Mischia (es. +1 DADO FERITA contro nemici Atterrati) [TCDR 18, 48] o abilità come Spalle al Muro, Carica Inarrestabile, Colpo Chirurgico, [TCDR 107]) si applicano anche agli attacchi con A Bruciapelo, mentre i modificatori agli Attacchi a Distanza (es. abilità come Cacciatore o Colpo alla Testa [TCDR 108]) non hanno effetto. Notare che invece Forza di Sansone e Campione [TCDR 107] non si applicano in quanto i benefici di queste abilità si ottengono solo quando il modello usa un'Arma da Mischia.

D15.5 D: Posso eseguire un attacco con A Bruciapelo contro un modello che si sta ritirando?



R: Sì. A Bruciapelo permette al modello di eseguire un Attacco in Mischia usando un'Arma a Distanza in qualsiasi situazione in cui potrebbe eseguire un Attacco in Mischia, incluso quando un modello entro 1" si ritira.

D15.6 * D: Inganno di Belzebù è considerato un effetto di rischieramento?? (cioè non causa un'AZIONE Combattimento se allontani il modello da un nemico e consente di far avvicinare un modello entro 1" da un nemico anche se non è una carica)



R: Anche se non usa esplicitamente il termine "rischierare", Inganno di Belzebù è funzionalmente simile ad altri effetti di rischieramento analoghi come l'Incantesimo Goetico *Posizione ambita* [WoTC 156]. È possibile che il testo non sia stato aggiornato nella versione 1.0.2 per una svista ma non ci sono controindicazioni a considerare funzionalmente l'abilità come un rischieramento.

D15.7 * D: Quando tiro su una Tabella delle Abilità per un modello, devo considerare le Abilità del Patrono tra le abilità già possedute dal modello, o le devo ignorare? Nel caso in cui vengano contate, considero ogni Abilità del Patrono individualmente o avere una sola Abilità del Patrono è sufficiente a soddisfare il requisito di "avere già un'abilità" ?



Ad esempio, ottengo un 4 sulla Tabella delle Abilità di Combattimento e di Forza, ma il modello ha già entrambe le abilità Stabile (3) e Parata (4). Devo scendere ad Abilità del Patrono (2) o salire a Spalle al Muro (5)?

R: Stando alle regole, dovresti verificare se il modello possiede già l'esatta abilità che hai tirato, e non c'è scritto nulla sul non contare le abilità del Patrono. Per questo motivo ogni Abilità del Patrono dovrebbe contare individualmente, per cui tecnicamente a meno che un modello non abbia tutte le Abilità del Patrono che potrebbe avere, non è possibile acquisire un'abilità corrispondente a un numero maggiore rispetto a quello tirato.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D15.8 * **D: Se tiro sulla Tabella delle Abilità Generiche e ottengo un risultato di 11 (Storie di Guerra), ma un altro modello della banda possiede già l'abilità Storie di Guerra, devo per forza scegliere l'abilità che ho tirato sull'altra tabella?**



R: Stando strettamente alla lettera delle regole, dovrebbe essere così, perché hai la possibilità di scegliere un'abilità diversa da quanto hai tirato solamente quando questa abilità è già posseduta dal modello. A causa della limitazione a Storie di Guerra, comunque, si suggerisce di essere un po' meno fiscali in questo caso e di permettere di scegliere l'Abilità Generica corrispondente a un numero più basso se un altro modello della banda ha già questa abilità.

D15.9 * **D: Cosa succede quando un modello con entrambe le abilità *Stabile* e *Duro come un Chiodo* viene Atterrato per la prima volta durante una partita? Posso usare l'abilità che non è stata usata la prossima volta che il modello è Atterrato?**



R: Poiché le due abilità si attivano in risposta allo stesso evento, sono risolte come effetti simultanei, per cui il giocatore con l'Iniziativa decide quale si applica. Il consenso è che ogni successivo risultato di Atterrato non è più considerato "la prima volta" per cui l'altra abilità non può essere usata nella stessa partita.

16. Oggetti Gloria

D16.1 **CAMPAGNE D8: Gli Oggetti Gloria nella sezione delle Regole di Campagna sono considerati Dotazioni?**



R: Sì

D16.2 **CAMPAGNE D9: Le Dotazioni che costano Punti Gloria nelle Tabelle dell'Armeria delle varie Liste di Fazione o nelle regole speciali delle Varianti di Bande da Guerra (es. Bandiera delle Truppe o Santuario da Campo) sono considerate Oggetti Gloria per i risultati delle Tabelle di Esplorazione?**



R: No

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D16.3 D: Posso acquistare qualsiasi Oggetto Gloria desidero durante il Passo del Quartiermastro fintanto che ho Gloria da spendere?



R: Malgrado il testo del paragrafo “Acquistare Oggetti Gloria” in [TCDR 124] possa portare a pensare che tutti gli Oggetti Gloria siano disponibili per l’acquisto durante il Passo del Quartiermastro, potete ottenere un Oggetto Gloria solamente in uno dei modi seguenti:

- a. effettuando una scoperta su una Tabella dell’Esplorazione che vi consente di ottenere un Oggetto Gloria gratuitamente (es. *Casa in Rovina*).
- b. effettuando una scoperta su una Tabella dell’Esplorazione che vi consente di acquistare, da quel momento, Oggetti Gloria fino a un dato valore massimo (es. *Mercato Nero*).

Notare che queste limitazioni non si applicano all’acquisto di Dotazioni che costano Gloria (es. Bandiera delle Truppe) o ai Mercenari.

D16.4 VARIE D6: Posso usare gli Oggetti Gloria delle Regole delle Campagne del Regolamento di Trench Crusade nelle partite singole?



R: Stando alla lettera delle regole, gli Oggetti Gloria possono essere presi solamente in una campagna (vedere Oggetti Gloria nel Regolamento Digitale di Trench Crusade). Tuttavia, come per qualsiasi altra cosa, se tu e il tuo avversario acconsentite all’uso di alcuni Oggetti Gloria in una partita singola, sentitevi liberi di farlo. Fintanto che tutti quanti al tavolo sono d’accordo con quanto viene deciso non c’è un modo sbagliato di giocare a Trench Crusade!

D16.5 CAMPAGNE D3: I Cani da Trincea contano nel numero di modelli della banda per il Massimo di Forza in Campo?



R: Sì. Non si contano nel numero di modelli nella Banda solamente per quanto riguarda i Controlli del Morale.

D16.6 D: Se un Cane da Trincea e il suo proprietario formano una Squadra d’Assalto in una Banda da Guerra di Nuova Antiochia, ottengono i benefici dell’abilità Attacco Concentrato?



R: Sì. Le regole per le Squadre d’Assalto di Nuova Antiochia [WoTC 23] dicono “Le Squadre d’Assalto in una Banda da Guerra di Nuova Antiochia hanno l’abilità *Attacco Concentrato*”. Non forniscono limitazioni ulteriori se non il fatto che la Squadra d’Assalto deve appartenere a Nuova Antiochia.

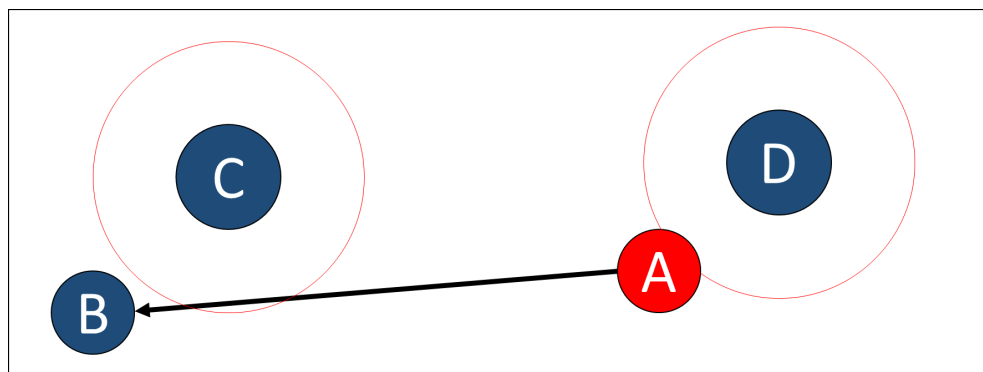
D16.7 MERCENARI D1: Un Cane della Misericordia può trascinare un modello Atterrato?



R: Sì. LA regola indica specificatamente che un Cane della Misericordia può muovere un modello Atterrato.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

- D16.8** * **D:** Il modello A è trascinato dall'abilità *Trascinato in Avanti* della Catena del Tormentatore, verso il modello B e, durante il movimento, passa entro 1" dal modello C che non si trovava entro 1" all'inizio della sua mossa. C può eseguire un'AZIONE Combattimento gratuita contro A?



R: No. Stando alle regole “Prima di eseguire, o di essere costretto a eseguire, un movimento di ritirata con un modello, il tuo avversario può compiere un'AZIONE Combattimento con ogni modello nemico che si trova entro 1" dal modello in ritirata.” [TCDR 37] Per cui, per esempio, nell'immagine sopra, se B colpisce A con una Catena del Tormentatore, D potrebbe compiere un'AZIONE Combattimento contro A, poi A sarebbe mosso a contatto con B ed entro 1" da C lungo il percorso indicato, ma ciò non consentirebbe a C di eseguire un'AZIONE Combattimento perché A non era entro 1" da C quando è stato costretto a eseguire il movimento di ritirata.

17. Scenari

- Q17.1** **SCENARI D1:** Alcune Gesta Gloriose richiedono che un modello sia messo Fuori Combattimento con un Attacco a Distanza che ha i modificatori per la Lunga gittata e la Copertura. Posso completare queste Gesta se l'attacco ha la Parola Chiave **IGNORA LUNGA GITTATA** o **IGNORA COPERTURA**?



R: No.

- Q17.2** **SCENARI D2:** È possibile che entrambi i giocatori completino la Gesta Gloriosa *Re della Collina* nello scenario **Treno Blindato** nello stesso momento. Chi la ottiene in quel caso?



R: Il giocatore con l'Iniziativa decide chi completa la Gesta Gloriosa per primo (vedi il riquadro a pagina 32 del Regolamento Digitale).

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

Q17.3 VARIE D5: Mi è stato detto che gli scenari devono essere giocati su tavoli che misurano da 3' x 3'. Significa che non posso usare il tavolo da 4' x 4' che ho creato?



R: Non preoccuparti, puoi usare il tuo tavolo da 4' x 4' per TUTTI gli scenari nel Regolamento di Trench Crusade. Gli scenari sono progettati in modo che la maggior parte di essi possa essere giocata su superfici di almeno 30" di lato. Alcuni richiedono aree di gioco più ampie, ma quei casi sono chiaramente indicati nelle istruzioni per lo scenario. Puoi usare un tavolo di qualsiasi dimensione, fintanto che sia almeno 30" di lato, per cui puoi usare un tavolo da 4' per 4', uno da 6' per 4' o anche uno da 10' per 5'.

Q17.4 * D: Alcuni scenari (Caccia alle Reliquie, Razziare le Scorte, Non Respirare) costringono i giocatori a tenere alcuni modelli come rinforzi. In questi scenari, i modelli di rinforzo "devono essere schierati a contatto con il bordo del campo di battaglia, completamente entro la loro Zona di Schieramento e a più di 8" dal modello nemico più vicino.".



Il "bordo del campo di battaglia" in questo caso indica il bordo più vicino alla zona di schieramento del giocatore oppure è possibile anche schierare i modelli a contatto con le linee laterali del campo di battaglia?

R: Altre regole si riferiscono ai bordi del campo di battaglia separatamente, e quando viene indicato uno specifico lato, è sempre identificato chiaramente.- L'espressione "il bordo del campo di battaglia" senza altre indicazioni è usata nelle regole come equivalente a "un qualsiasi bordo del campo di battaglia", per cui i modelli che entrano in gioco come rinforzi possono essere posizionati a contatto con qualsiasi bordo del campo, anche quelli laterali, fintanto che le rimanenti condizioni sono soddisfatte.

SEZIONE 3 - Bande da Guerra di Trench Crusade

18. Principato di Nuova Antiochia

D18.1 D: L'Armatura Meccanizzata non può essere combinata con uno Scudo da Trincea. Può quindi essere combinata con altri tipi di scudo?



R: Sì. La proibizione, stando alle regole, è esplicitamente solo per lo Scudo da Trincea. L'Armatura Meccanizzata può essere combinata con uno Scudo Balistico Pesante e, se presa da altre fazioni, come ad esempio grazie all'abilità speciale dei Cavalieri dell'Avarizia o della Casa della Saggezza, con altri tipi di scudo a cui la banda ha accesso, come lo Scudo Ignifugo o lo Scudo con Icona Sacra. Ricordate comunque che un modello non può avere un -MODIFICATORE FERITA migliore di -3 [TCDR 18, 48].

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D18.2 * **D: L'abilità *Attacco Concentrato* può consentire più di un Bagno di Sangue scontato nella stessa Attivazione congiunta (da parte dello stesso modello o da modelli separati)?**



R: Sì, il "secondo attacco" menzionato nelle regole di Attacco Concentrato è da intendersi come uno dei due attacchi che costituiscono la combinazione di Attacco Concentrato, non il secondo attacco dell'attivazione. Perciò una qualsiasi coppia di attacchi eseguiti dai due membri della Squadra d'Assalto è valida per Attacco Concentrato come indicato negli esempi sotto

- *Esempio 1:* I modelli A e B si attivano come Squadra d'Assalto. A colpisce un nemico a distanza, B colpisce lo stesso nemico a distanza e spende 3 SEGNALINI SANGUE per eseguire un Bagno di Sangue. Il nemico non va Fuori Combattimento. Dopo l'attacco il nemico ha ancora 3+ SEGNALINI SANGUE (contando anche quelli inflitti da B) perciò. se A o B lo attaccano nuovamente in mischia possono eseguire un altro Bagno di Sangue.
- *Esempio 2:* I modelli A e B si attivano come Squadra d'Assalto. A colpisce un nemico, B attacca lo stesso nemico con un'arma con la Parola Chiave AUTOMATICO o FENDERE. Il primo attacco ha successo, ma B non esegue un Bagno di Sangue (il giocatore decide di non farlo, o non ci sono abbastanza Segnalini Sangue sul bersaglio), il secondo attacco colpisce e B esegue un Bagno di Sangue.

19. Pellegrini delle Trincee

D19.1 **D: In una banda della Processione dell'Afflizione Consacrata, un modello con l'abilità *Ira di Dio* può essere equipaggiato con Granate?**



R: Sì, le Granate non sono specificamente Armi a Distanza [TCDR 78] perciò sono sempre indicate separatamente quando consentite o proibite. Il modello con l'abilità *Ira di Dio* può essere un Castigatore, Pellegrino o Martire Penitente, per cui può avere qualsiasi Dotazione dall'Armeria dei Pellegrini delle Trincee. *Ira di Dio* impedisce l'uso delle Armi a Distanza ma non delle Granate.

D19.2 **D: Le Suore Stigmatizzate in una banda del Pellegrinaggio da Guerra di San Metodio possono indossare l'Armatura Rinforzata se promosse a ELITE?**



R: Stando alla lettera delle regole, no. Devono indossare Armatura Standard [WoTC 63].

D19.3 **PELLEGRINI DELLE TRINCEE D1: Posso risorgere come Martire Penitente un Pellegrino delle Trincee che è morto per essere stato Spezzato sulla Ruota di un Tabernacolo dell'Anacoreta?**



R: No. Sebbene la conoscenza del suo sacrificio sia una ricompensa in sé, non si è guadagnato il martirio.

20. Sultanato del Muro di Ferro

D20.1 **D: Quando un Alchimista usa la sua abilità *Padronanza degli Elementi* per applicare la parola chiave FUOCO, GAS o SHRAPNEL a un'arma che ha già una di queste parole chiave, la nuova parola chiave rimpiazza la precedente o si aggiunge ad essa?**



R: Entrambe le Parole Chiave si applicano contemporaneamente (fintanto che sono diverse) e ciascuna applicherà un SEGNALINO SANGUE aggiuntivo alle Ferite causate dall'attacco. Per esempio, se un Alchimista armato con un Lanciafiamme sceglie GAS come parola chiave per *Padronanza degli Elementi*, il Lanciafiamme avrà FUOCO e GAS. Notare che gli effetti che negano queste Parole Chiave si applicheranno individualmente per cui una Maschera Antigas negherà il SEGNALINO SANGUE aggiuntivo causato da GAS ma non avrà effetto sui SEGNALINI SANGUE causati da FUOCO o SHRAPNEL.

D20.2 **D: Un Derviscio dei Fida'i di Alamut può indossare Armatura Rinforzata se è promosso a ELITE?**



R: Stando alla lettera delle regole, no, perché un Derviscio non può avere Armatura Rinforzata [WoTC 90].

D20.3 **D: È possibile ricreare un Omuncolo che è stato promosso a ELITE e ha raggiunto 3 Cicatrici?**



R: Ci sono buoni motivi per considerare un modello come "ucciso" solamente se soffre un effetto che lo rimuove direttamente dalla lista della banda (un risultato di "Morto" o "Catturato" sulla Tabella dei Traumi ad esempio), mentre un modello che subisce 3 Cicatrici è "Inadatto al Servizio" [TCDR 101] e deve ritirarsi dalla banda da guerra, perciò un Omuncolo non può essere ricreato in quella situazione.

D20.4 *** D: Un Alchimista di Jabir ha una Dotazione con la Parola Chiave MUNIZIONI (che non può essere assegnata a un'arma con le Parole Chiave FUOCO, GAS o SHRAPNEL). In quale ordine si risolvono l'abilità Maestria degli Elementi dell'Alchimista e l'effetto della Parola Chiave MUNIZIONI?**



R: Le attività che avvengono simultaneamente prima dell'inizio della partita sono decise da uno spareggio, con il giocatore che vince il tiro che può scegliere l'ordine di risoluzione. Siamo consapevoli comunque che ciò può portare a differenti esiti in funzione del giocatore che decide, ed è possibile che ciò sia un'interazione non voluta della nuova Parola Chiave MUNIZIONI. Finché non viene dato un chiarimento ufficiale, sentitevi liberi di gestire questa particolare interazione come ritenete più opportuno.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D20.5 * **D: L'abilità *Oggetto Inarrestabile* di un Gran Cannone del Sultanato può spingere un modello che è stato Atterrato dall'Attacco a Distanza del Cannone nello stesso modo in cui può farlo la Bomba Infernale?**



R: Stando alla lettera delle regole, no. Solamente l'esplosione di una Bomba Infernale può esplicitamente spingere i modelli atterrati. Non è tuttavia da escludersi che ciò non sia intenzionale.

D20.6 * **D: Un Assassino del Sultanato che usa l'abilità *Assassino Temporale* "deve usare la stessa arma da mischia per entrambi gli attacchi". Ciò significa che può usare una sola Arma da Mischia, o che può usarne due, a patto che almeno una sia la stessa?**



R: Sebbene l'abilità *Assassino Temporale* sia stata riscritta tra la v1.0.1 e la v.1.0.2 delle regole, la sua funzionalità non è cambiata ed è sottointeso che l'*Assassino* debba usare una singola Arma da Mischia per entrambi gli attacchi.

D20.7 * **D: Un Alchimista di Jabir con l'abilità *Segreti del Takwin* è colpito da un attacco con la Parola Chiave ESPLOSIONE mentre si trova entro 1" dal proprio Homunculus. Come si risolve l'attacco?**



R: Stando alle regole, l'*Homunculus* subisce il colpo invece dell'*Alchimista*, più ogni colpo che subirebbe per essere nell'area dell'*Esplosione*. Tuttavia, poichè *Segreti del Takwin* è funzionalmente simile all'abilità *Guardia del Corpo* del Comunicando [WoTC 54] e della *Guardia Cadaverica* [WoTC 136] ci sono buone ragioni per credere che la frase "Questa abilità non può essere usata contro gli attacchi che hanno la Parola Chiave ESPLOSIONE" sia stata omessa per errore.

D20.8 * **D: Le regole per la Cavalleria Automa Sipahi dicono che utilizza la Voce della Lista dei Mercenari per un Fāris Mamelucco, ma non è possibile modificare le sue Dotazioni in alcun modo". Come interagisce ciò con le tre opzioni di armamento disponibili al Fāris Mamelucco?**



R: La frase "non è possibile cambiare le sue dotazioni" si riferisce ad oggetti aggiuntivi rispetto alla scelta di Grande Spada, Spada/Ascia e Pistola o Arma ad Asta e Scudo: hai accesso a ciascuna di queste tre combinazioni nello stesso modo in cui faresti con un *Fāris Mamelucco*.

D20.9 * **D: Le regole per un Homunculus Takwin in una banda da guerra della Casa della Saggezza sembrano implicare che sia possibile acquistare nuove Formule Alchemiche tra una partita e l'altra in una Campagna. È così?**



R: Questa possibilità era esplicitamente consentita durante il playtest e la frase "Se un *Alchimista* associato a un *Homunculus Takwin* viene ucciso durante la campagna, quell'*Homunculus* non può essere schierato durante una partita, le sue Dotazioni non possono essere modificate e non è possibile applicargli alcuna Formula Alchemica." [WoTC 95] suggerisce fortemente che sia ancora così.

21. Legioni Eretiche

D21.1 D: Qual è il valore della banda necessario per includere una seconda Strega d'Artiglieria?



R: La regola *Batteria di Streghe d'Artiglieria* [WoTC 116] recita "Puoi includere 0-2 Streghe d'Artiglieria in una Banda da Guerra se il costo totale di tutti gli altri modelli nella Banda da Guerra (incluse le loro Dotazioni, ecc.) è di 1000 ducati o superiore.". La frase "tutti gli altri modelli della Banda da Guerra" indica tutti gli altri modelli ad eccezione delle 0-2 Streghe di Artiglieria, per cui, dal momento che una Strega d'Artiglieria senza equipaggiamento costa 100 ducati, il valore minimo che una banda deve avere per includere 2 Streghe è di 1200 ducati.

D21.2 LEGIONI ERETICHE D1: La regola speciale che consente a una banda di Cavalieri dell'Avarizia di acquistare uno Stregone Goetico pagandolo ducati mi impedisce di reclutare uno Stregone Goetico come mercenario pagandolo Gloria?



R: No, questa regola consente di avere due Stregoni Goetici in una banda di Cavalieri dell'Avarizia.

D21.3 LEGIONI ERETICHE D2: Il Generatore Stealth di un Comando della Morte ha effetto sugli attacchi con ESPLOSIONE?



R: Solamente se l'attacco prende direttamente come bersaglio il Comando della Morte, non ha effetto su un attacco che ha come bersaglio un punto del campo di battaglia.

D21.4 * D: Un Sacerdote Eretico usa la sua abilità *Burattinaio* su un modello nemico che è in contatto di basetta con un modello della Banda da Guerra del Sacerdote, ottenendo un 1 sul tiro di D6. Poiché nemico è ora a 1" dal modello amico, si considera comunque come una ritirata?



R: L'argomento è controverso, ma dato il fatto che i Commenti alle Regole ufficiali consentono la possibilità di trattare un movimento in cui un modello non è in grado di muovere come una ritirata (vedere D4.7) il consenso sembra puntare a considerare qualsiasi movimento obbligato eseguito da un modello che inizia entro 1" da un nemico come una ritirata, indipendentemente dal fatto che il modello si allontani effettivamente a più di 1" dal nemico.

22. Culto del Graal Nero

D22.1 **D:** Se un modello senza **SEGNALINI INFEZIONE** è attivato entro 1” da un Segugio del Graal Nero, ottiene prima un **SEGNALINO INFEZIONE** per la regola del Segugio *Portatore di Malattie* e poi un secondo segnalino per la regola *L’Infezione si Diffonde* dei **SEGNALINI INFEZIONE**? Oppure *L’Infezione si Diffonde* si applica solamente ai modelli che avevano già un **SEGNALINO INFEZIONE** al momento dell’attivazione?



R: Poiché sia *Portatore di Malattie* che *L’Infezione si Diffonde* applicano i loro effetti nello stesso momento (quando il modello è attivato, prima che esegua una qualsiasi **AZIONE**), il giocatore con l’iniziativa decide in che ordine le due abilità si risolvono [TCDR 32].

D22.2 **GRAAL NERO D1:** Un Signore dei Tumori può usare la sua abilità *Colpi Frantumanti* anche se non ha Armi da Mischia e/o se ha uno Scudo?



R: Sì in entrambi i casi.

D22.3 **D:** Un Afflitto del Lamento Funebre del Grande Egemone armato con una singola Pistola può eseguire due attacchi in mischia, uno con la pistola e uno disarmato?



R: No. La regola *Orda Soverchiante* degli Schiavi del Graal [WoTC 137] consente loro di eseguire un Attacco in Mischia anche se non sono armati con un’Arma da Mischia, ma non fa sì che lo Schiavo sia considerato armato con un’Arma da Mischia e non conferisce attacchi in Mischia aggiuntivi. Quando armato con una singola pistola, l’Afflitto è considerato armato con una singola Arma da Mischia, per cui le regole degli attacchi multipli [TCDR 45] non si applicano.

D22.4 **D:** Un modello con uno Scudo del Graal Nero può usare la sua abilità *Potere del Culto del Graal Nero* contro un attacco con la parola chiave **LANCIAFIAMME** nel tentativo di ottenere un **Successo Critico** e far fallire l’attacco ?



R: Alcuni affermano che è possibile usare lo Scudo del Graal Nero contro un **LANCIAFIAMME** perché le armi con **LANCIAFIAMME** devono comunque seguire tutta la Sequenza di Attacco a Distanza. L’abilità *Potere del Culto del Graal Nero* si attiva “quando il modello è scelto come bersaglio di un attacco” (punto 2 della Sequenza di Attacco a Distanza) mentre la necessità di effettuare un Tiro per l’Esito è verificata almeno al punto 5. D’altra parte, la motivazione principale contro questa interpretazione è che, poiché le armi con **LANCIAFIAMME** non eseguono un Tiro per l’Esito, ciò invalida completamente la clausola “prima che sia eseguito un Tiro per l’Esito per l’attacco” dello Scudo del Graal Nero. A conti fatti, poiché non abbiamo raggiunto un consenso, vi raccomandiamo di definire insieme al vostro gruppo come gestire questo caso particolare, fintanto che non è affrontato nelle FAQ ufficiali.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D22.5 **D: Un Cavaliere della Peste con l'abilità *Cavaliere della Croce Putrida* può acquisire una Mitragliatrice anche se questa ha la restrizione *Solo Amalgama*? In caso affermativo, ciò consente a una banda da guerra del Graal Nero di avere 2 Mitragliatrici?**



R: Sebbene le regole non siano chiare al 100% sull'argomento, il consenso è che gli oggetti presi dalle armerie delle altre fazioni seguono le restrizioni dell'armeria di provenienza [vedere anche **D12.3**], pertanto un Cavaliere della Croce Putrida può avere una Mitragliatrice e lo può fare anche se la banda ha un Amalgama con una Mitragliatrice.

D22.6 *** D: Se un modello viene attivato mentre si trova entro 1" da più di un Segugio del Graal Nero, riceve un solo SEGNALINO INFEZIONE oppure un SEGNALINO INFEZIONE per ciascun Segugio del Graal Nero entro 1" da esso?**



R: La regola non è chiara al 100%. Il consenso sembra dirigersi verso l'applicazione di un singolo SEGNALINO INFEZIONE indipendentemente da quanti Segugi del Graal Nero siano entro 1" dal modello, ma non è da escludersi che ogni Segugio attivi la propria abilità individualmente.

23. Corte del Serpente a Sette Teste

D23.1 **D: Un modello può lanciare più Incantesimi Goetici nella stessa attivazione?**



R: Sì. Malgrado molti incantesimi richiedano l'AZIONE Lanciare Incantesimo per essere usati, un modello può lanciare ciascun incantesimo individuale a sua disposizione una volta per attivazione, fintanto che ha abbastanza SEGNALINI SANGUE da spendere [WoTC 147].

D23.2 **LA CORTE D1: Uno Stregone può usare un'AZIONE Lanciare Incantesimo per eseguire l'attacco a distanza *Inferno Bruciante* e poi usare un'AZIONE Sparare per eseguire un altro attacco a distanza nella stessa Attivazione?**



R: Sì. Gli attacchi a Distanza (e in Mischia) non sono AZIONI e solo le AZIONI sono limitate a un solo tipo di AZIONE per Attivazione a meno che non sia diversamente indicato.

D23.3 **D: Uno Stregone può usare *Inferno Bruciante* ed eseguire un'AZIONE Sparare, Combattimento o Carica nello stesso turno?**



R: Sì. *Inferno Bruciante* richiede un'AZIONE Lanciare Incantesimo [WoTC 154] per cui non impedisce al modello di eseguire un'AZIONE Sparare, Lotta o Carica nella stessa attivazione.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

D23.4 D: Uno stregone può usare l'Abilità Goetica dell'Invidia Occhi Invidiosi per avere un'arma a distanza o una Granata?



R: Sebbene le regole non siano chiare al 100% sull'argomento, il consenso è che la clausola che impedisce allo stregone di avere armi a distanza o granate [WoTC 162] si riferisce agli oggetti nell'Armeria della Corte, non a quelli acquisiti da altre Armerie tramite *Occhi Invidiosi* per cui uno Stregone con quell'abilità può avere Armi a Distanza o Granate di altre fazioni.

D23.5 LA CORTE D2: Posso usare l'incantesimo goetico di Avarizia Cuore Nero più volte per Attivazione?



R: No, perché non puoi usare lo stesso Incantesimo più di una volta per Attivazione. Tuttavia, puoi usare l'incantesimo Cuore Nero ogniqualvolta esegui un Tiro Successo o un Tiro Successo Rischioso al di fuori della tua Attivazione.

Nota della Community FAQ: Ciò dovrebbe essere vero anche per l'incantesimo goetico Magia del Sangue dei Cavalieri Infernali.

D23.6 D: Uno Stregone che usa la Benedizione della Luna Serpentina per ottenere un -MODIFICATORE FERITA è considerato indossare un'Armatura per l'interazione con effetti come PERFORANTE, IGNORA ARMATURA o la Spada Anticarro Prussiana?



R: Il -MODIFICATORE FERITA dalla *Benedizione della Luna Serpentina* non è descritto come dovuto all'Armatura, pertanto è ragionevole affermare che gli effetti che interagiscono con l'armatura non hanno effetto sulla *Benedizione della Luna Serpentina*.

D23.7 D: In base a come l'abilità Torturatore del Demone del Giogo è scritta [WoTC 169] sembra che un un Demone del Giogo non possa eseguire attacchi dopo aver eseguito un Attacco in Mischia contro un modello alleato, ma nulla gli impedisce di attaccare prima di quell'Attacco in Mischia, è corretto?



R: Sì. In base a come è scritta quell'abilità, un Demone del Giogo può, se tutte le altre condizioni sono rispettate, eseguire un Attacco a Distanza e/o un Attacco in Mischia contro un nemico prima di attaccare un modello amico in mischia nella stessa attivazione. Non appena ha eseguito un Attacco in Mischia contro un modello alleato, però, non può più attaccare in alcun modo per il resto dell'attivazione.

D23.8 LA CORTE D3: Un modello amico può usare l'incantesimo Schiavista per dare Comandi ai Demoni del Giogo nemici entro 18" dall'incantatore? Se Sì, posso far sì che un Demone del Giogo nemico si uccida usando il Comando "Sacrificati"?



R: Sì.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

24. Mercenari

D24.1



D: Il *Sacramento delle Munizioni* del Monaco Mendelista Armaiolo “si applica al modello fino alla fine della sua prossima Attivazione”. Il fatto che non termina con il turno in corso significa che è possibile applicare un Sacramento a un modello che è già stato attivato. poi attivare nuovamente il Monco Armaiolo nel turno successivo e assegnare un diverso Sacramento prima che il modello abbia avuto la possibilità di attivarsi. Ciò è intenzionale?

R: Stando alla lettera delle regole, sì. Il Sacramento delle Munizioni dura fino al termine della prossima attivazione del modello che lo riceve, ma se pensate che non dovrebbe protrarsi nel turno successivo, sentitevi liberi di discuterne con il vostro avversario preventivamente.

D24.2



D: Se un Monaco Mendelista Armaiolo applica il *Sacramento delle Munizioni* a un modello che sta eseguendo un'attivazione congiunta tramite l'abilità *Seguaci Fedeli* del Monaco, l'effetto del *Sacramento delle Munizioni* termina alla fine dell'attivazione in corso?

R: Il consenso è orientato a far terminare l'effetto del *Sacramento delle Munizioni* al termine dell'attivazione congiunta in corso, ma un numero significativo di voti propende invece per un'interpretazione più letterale (il *Sacramento delle Munizioni* termina alla fine della prossima attivazione del modello).

D24.3



*** D:** Se ritiro un Tiro Successo eseguito per un Osservatore grazie alla sua abilità *Occhio di Dio*, devo applicare tutti i modificatori di +/- DADI applicati al tiro originale dai **SEGNALINI SANGUE/BENEDIZIONE**? È possibile poi spendere altri **SEGNALINI SANGUE/BENEDIZIONE** per modificare ulteriormente il tiro?

R: Quando esegui un ritiro, tiri nuovamente tutti i dadi utilizzati nel tiro iniziale [TCDR 31] per cui ogni **SEGNALINO SANGUE/BENEDIZIONE** speso continua ad applicarsi. È ragionevole anche dire che non è possibile spendere altri **SEGNALINI SANGUE/BENEDIZIONE** per quel tiro.

Trench Crusade v1.0.2 Discord Community FAQ
Versione 2 [25-Mar-2026]

Un ringraziamento speciale a:

Biggins13, Bird, cayce_null, CoilM, Combat Engineer Tom, FreezeZ, Gnolli, GoodVibes, GooseCommitsTaxEvasion, Grawr, Guillem, KlondikeBar, koolkiwi, Kubolakuba, Lx, MoCsabi, OddAndHonest, raptor, Slendy, Synth-, Techpet, ven, Warrodent10, Winji

e a tutti gli altri membri della community di Discord di Trench Crusade che hanno contribuito alla discussione fornendo commenti e supporto.

Lista delle Modifiche

Data	Versione	Modifiche
25 Mar 2026	1.0.2 v2	Aggiunte D3.2, D3.3, D4.9, D4.10, D4.11, D4.12, D9.11, D9.12, D14.5, D14.6, D14.7, D15.6, D15.7, D15.8, D15.9, D16.8, D17.4, D18.2, D20.4, D20.5, D20.6, D20.7, D20.8, D20.9, D21.4, D22.6, D24.3
18 Feb 2026	1.0.2 v1	Rimosse D6.1, D7.3,1 D9.3, D11.2, D14.3, D15.1, D15.3, D15.4, D15.5, D16.4, D16.7, D16.8, D17.1, D18.1, D18.3, D19.3, D19.5, D20.2, D20.3, D20.5, D20.7, D21.2, D22.3, D22.5, D22.6, D22.7, D22.10, D23.5, D23.6, D23.8, D23.10, D23.12, D24.1 Aggiunte nuove domande dal Commento alle Regole V1.0.2 D1.4, D7.6, D9.9, D11.7, D12.6, D16.2, D17.1, D17.2, D17.3, D21.3, D23.9 Modificato lo status delle domande seguenti a causa dei cambiamenti alle regole v1.0.2 e ai Commenti alle Regole v.1.0.2 D3.1, D4.6, D5.4, D5.5, D7.2, D7.3, D7.4, D9.1, D9.2, D9.10, D11.2, D11.3, D14.3, D15.1, D15.2, D15.3, D15.4, D15.5, D16.1, D16.4, D16.5, D19.2, D22.2, D22.6, D23.8 Cambiato il testo di D14.1, D15.5, D20.2
13 Gen 2026	1.1	Prima uscita (Ed. italiana)
23 Dic 2025	1.0	Prima uscita (ed. Inglese - Mantenuta per numerazione)