

TRENCH † CRUSADE

Regole del Playtest

v1.4.13

di **Factory Fortress INC.**

Creato da

Mike Franchina

Game design

Tuomas Pirinen

Artwork

Mike Franchina & Des Hanley

Layout

James Sherriff

Editing addizionale

Eleanor Marie

Traduzione e layout per la lingua italiana a cura di UniNerd

Giulio Dengo , Matteo Mazzucato

Questa è un'opera di Fantasia. Trench Crusade è pensato per un pubblico adulto.

Copyright artwork di Trench Crusade © 2024 Mike Franchina

Copyright regole di playtest di Trench Crusade © 2024 Tuomas Pirinen

Salve a tutti, siate voi fedeli seguaci della Chiesa o servitori dell'Inferno!

Abbiamo il piacere di presentarvi la prima bozza delle Regole di Playtest di Trench Crusade. Grazie per il vostro supporto al gioco!

Questa prima bozza comprende le regole di base, gran parte delle armi, delle armature e degli equipaggiamenti più comuni, cinque scenari, le parole chiave usate nel gioco, e un discreto numero di bande da guerra, oltre alla blasfema Legione Eretica e agli invasati Pellegrini delle Trincee! Suggeriamo comunque di iniziare dalla sezione Quick Start delle regole per prendere confidenza con le meccaniche di base.

Starò ribadendo l'ovvio, ma ricordo che queste non sono le regole finali. Dovremo aggiungere schemi ed esempi di gameplay, campagne e regole per l'esplorazione, poteri soprannaturali, ulteriori bande da guerra e scenari, sezioni di pittura miniature e terreni, e molto, molto altro ancora. Ad ogni modo, con queste regole dovrete riuscire ad avere un assaggio del gioco e a conoscerne gli elementi essenziali in attesa del rilascio completo.

Il layout e il lato artistico, allo stesso modo, sono ben distanti dal risultato finale in termini di qualità, e per via del ciclo continuo di playtest e revisioni, ci saranno indubbiamente errori e modifiche alle regole nel corso dello sviluppo. Mi raccomando, tenete a mente tutto questo mentre leggete le regole attuali. Ogni parere è benvenuto, e il modo migliore per fornirlo è unirsi al canale Discord di Trench Crusade, dove potrete postare i vostri commenti o le vostre domande. Faremo il possibile per rispondere nel migliore dei modi.

Abbiamo in programma di rilasciare altre regole di playtest a breve (incluse quelle per tutti i modelli che verranno lanciati con il primo Kickstarter), così come altri scenari, bande da guerra e regole di campagna. Revisioneremo anche le regole di base aggiornate in corso di sviluppo per poi condividerle con la Community.

La modalità più adatta per rimanere aggiornati su questi sviluppi è di registrarsi alla nostra newsletter sul sito: **www.trenchcrusade.com**.

Spero che Trench Crusade vi possa donare dei bei momenti. Credo davvero che sia il miglior regolamento che abbia scritto nei miei 27 anni di carriera professionale come game designer.

Thomas Pirinen

Unisciti a noi nelle trincee, pellegrino:

www.facebook.com/trenchcrusadeofficial

<https://discord.gg/TveDjJpk>



Regole di Playtest

Trench Crusade è un gioco di miniature con scontri a schermaglie che trascinerà i giocatori nell'oscurità di un'orribile linea temporale alternativa.

Durante le Crociate una banda eretica di Templari osò sfidare l'Onnipotente e, abbandonando i propri sacri voti, scatenò le forze dell'Inferno sulla Terra.

Oltre 800 anni dopo, nell'Anno di Nostro Signore 1914, infuria ancora una guerra brutale e spietata tra le forze del Paradiso e dell'Inferno. Non è solo una lotta per la sopravvivenza, ma uno scontro epocale in cui per l'umanità stessa è in gioco il destino della propria anima.

Le seguenti regole ti faranno immergere nel fango delle trincee per guidare la tua banda da guerra in violente guerriglie nella lotta per il controllo della Terra di Nessuno.

Cosa ti serve per giocare

Miniature

Ciascun giocatore controlla una banda da guerra, formata da circa 10-30 modelli. Anche se non viene applicata alcuna regola ferrea per la scala dei modelli, noi siamo abituati a giocare con miniature in scala 32mm. Non temere: se preferisci usare modelli di altre dimensioni, nessun Inquisitore verrà a farti visita perché non hai rispettato la purezza della scala!

Tavolo da gioco

Ti servirà evidentemente una superficie di gioco. Ti consigliamo un paio di dimensioni per l'area su cui disputerai le tue partite: 48" x 48" o 36" x 36". Queste ti permetteranno di giocare bene o male su qualunque tavolo.

Elementi scenici

Servono anche degli elementi scenici, e più ne hai, meglio è! Trench Crusade è un gioco di posizionamento e tattica, perciò diversificare le altezze, le coperture e i tipi terreni presenti garantirà una migliore esperienza di gioco.

Strumenti per misurare

Per misurare le distanze, avrai bisogno di un metro a nastro o di un qualche tipo di righello. Trench Crusade utilizza il Sistema Imperiale di misurazione, quindi il movimento viene misurato in pollici.

Dadi

Ti servono dei dadi. Ogni giocatore dovrebbe avere un set da 8 dadi a sei facce (D6), per un totale di 16 dadi utilizzabili in partita. Inoltre è meglio se i giocatori utilizzano dadi di colori diversi.

Dadi per i Segnalini Sangue

Infine dovresti avere anche alcuni dadi di colore rosso per rappresentare specificamente i **SEGNALINI SANGUE** (che verranno spiegati a dovere di seguito).

Parole chiave

Molte armi, tipi di truppe, equipaggiamenti e armature hanno delle Parole Chiave associate ad esse. Queste vengono sempre indicate interamente in lettere maiuscole. Per esempio, tutte le armi più grandi hanno la Parola Chiave **PESANTE**. Questo permette al giocatore di distinguere gli elementi narrativi del gioco dalle regole. Perciò, se una regola dice che “Nessun modello con un’arma **PESANTE** può aggiungere D6 al movimento di Carica”, questa si applica a ogni singola arma con tale Parola Chiave. Nella sezione Parole Chiave troverai la lista completa e potrai conoscere i loro effetti in termini di gioco.

Turno di gioco e attivazioni

I giocatori si alternano nell’**Attivare** i loro modelli. Quando i giocatori avranno attivato tutti i loro modelli una volta, avranno completato un **Turno** di gioco.

Quindi, il primo giocatore sceglie un modello da Attivare, fa eseguire a quel modello qualsiasi **AZIONE** abbia a disposizione, e poi tocca al secondo giocatore scegliere un modello da attivare.

Il giocatore può scegliere e attivare qualsiasi modello della banda da guerra che non sia ancora stato Attivato. Quel modello può quindi Muovere, eseguire **AZIONI** e usare abilità speciali ed equipaggiamenti a piacimento. Una volta completata l’Attivazione di quel modello, toccherà di nuovo al primo giocatore e così via.

All’inizio di ogni Turno, il giocatore che ha in gioco il **minor** numero di modelli decide chi inizierà con la prima Attivazione. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di modelli, tirano 1D6 e la decisione spetta a chi ottiene il risultato più alto.

Il Turno si conclude quando entrambi i giocatori hanno Attivato tutti i loro modelli.

Azioni

Una volta Attivato, un modello può eseguire tutte le **AZIONI** che ha a disposizione durante la sua Attivazione in qualsiasi ordine, o può anche non eseguirne alcuna. In ogni caso, ciascun tipo di **AZIONE** può essere eseguito una volta per Attivazione, a meno che le regole non diano indicazioni diverse. Dunque potresti sparare con la tua arma, Muovere e poi Scattare nella stessa Attivazione, oppure Scattare e poi Caricare, e così via.

Tutti i modelli possono eseguire le **AZIONI** comuni elencate di seguito. Leggi attentamente il profilo di ciascun combattente presente nella tua banda da guerra, così da scoprire se è in grado di eseguire eventuali altre **AZIONI** oltre a queste. Alcune **AZIONI** vengono classificate come **AZIONI RISCHIOSE** e vengono espressamente indicate come tali. Le **AZIONI RISCHIOSE** richiedono di effettuare un tiro di dado sulla **Tabella degli Esiti** (vedi di seguito) per verificare se i modelli le eseguono con successo. In caso di successo, il modello esegue l'**AZIONE RISCHIOSA**; in caso di fallimento, il modello termina immediatamente l'Attivazione prima di eseguire l'**AZIONE RISCHIOSA**!

- **Movimento:** Quando un modello esegue questa **AZIONE** durante la propria attivazione, dovrà scegliere una delle seguenti opzioni. L'**AZIONE** di Movimento non ha bisogno di un tiro sulla **Tabella degli Esiti**.
 - **Movimento Semplice:** Il modello può muoversi fino al massimo concesso dalla propria caratteristica Movimento.
 - **Carica:** Il modello indica come bersaglio di carica un nemico entro 12" che è in grado di vedere. Il modello in carica può muovere direttamente verso il bersaglio seguendo il percorso più breve e ottimale in base alla distanza tra i due, a cui si aggiunge anche un bonus di 1D6" alla propria caratteristica Movimento. Questo movimento permette a un modello che carica di entrare entro 1" dal bersaglio e fa sì che i due modelli siano infine considerati a tutti gli effetti in un Combattimento in Mischia. Un modello non può Caricare se ha già usato un'**AZIONE** per Attaccare a Distanza durante l'Attivazione corrente, salvo il caso in cui abbia eseguito un solo attacco con un'arma dotata della Parola Chiave **ASSALTO**.
 - **Ritirata:** Il modello può muoversi fino al massimo concesso dalla propria caratteristica Movimento e può abbandonare il Combattimento in Mischia con questo movimento. Ogni modello nemico, che sia parte del Combattimento in Mischia dal quale si sta ritirando il modello attivo, può eseguire immediatamente un'**AZIONE** di Attacco in Mischia con una qualsiasi arma da mischia posseduta. Gli effetti di questo attacco sono da risolvere prima di muovere il modello in ritirata.
- **Scatto:** Il modello deve riuscire a eseguire con successo un'**AZIONE RISCHIOSA**. In caso di successo, il modello esegue l'azione di Movimento Semplice, così come descritta in precedenza. Questa potrà essere eseguita in aggiunta a ogni altra **AZIONE**.
- **Arrampicarsi:** Un modello può scalare una superficie verticale con il proprio Movimento normale (non durante uno Scatto) se esegue con successo un'**AZIONE RISCHIOSA**. Deve essere in grado di superare l'intera superficie con il proprio Movimento.
- **Eseguire un Attacco a Distanza:** Il modello può sparare con un'arma a distanza con la quale è equipaggiato. Un modello ingaggiato in un Combattimento in Mischia non può sparare. Un modello

non può sparare e Caricare nel corso della stessa Attivazione, salvo quando ha eseguito un singolo attacco a distanza con un'arma dotata della parola chiave **ASSALTO**.

- **Eseguire un Attacco in Mischia:** Se il modello è ingaggiato in un Combattimento in Mischia, può attaccare seguendo le indicazioni del profilo dell'Arma da Mischia. L'attaccante deve poter vedere almeno parte del bersaglio - niente attacchi in mischia attraverso i muri!
- **Qualunque altra Azione:** Molti modelli hanno altre **AZIONI** possibili che possono eseguire nel corso delle loro Attivazioni. Le loro voci all'interno delle regole sulle Bande da Guerra contengono tutti i dettagli.

Azioni Rischiose: In caso di fallimento nell'eseguire un'**AZIONE RISCHIOSA**, l'attivazione del modello termina sempre e l'avversario potrà procedere ad attivare un proprio modello!

Misurare le distanze

A meno che una regola non dica diversamente, puoi misurare le distanze per verificare la gittata per sparare, caricare e così via.

Arrampicarsi e Saltare

Lungo il proprio movimento, un modello può arrampicarsi su diverse superfici e saltare da un punto a un altro o giù da una sporgenza per spostarsi nel campo di battaglia. Salire e scendere, o saltare un'apertura nel terreno utilizzano il movimento disponibile come sempre. Scendere non richiede di sacrificare del movimento aggiuntivo, ma potrebbe risultare pericoloso in base all'altezza del salto (vedi le relative regole a pagina [11]).

Tabella degli Esiti

Quando un modello esegue un'**AZIONE** (inclusi gli Attacchi in Mischia e a Distanza), tira 2D6 e aggiungi eventuali **+DADI** o **-DADI** indicati dal profilo del modello, da ferite o da altri elementi, scegli i due risultati più alti (o i più bassi, se ci sono **-DADI**) e consulta la tabella seguente per sapere se l'**AZIONE** ha avuto successo:

2-6	Fallimento
7-11	Successo
12+	Successo Critico: Alcuni Attacchi a Distanza e in Mischia comportano effetti aggiuntivi in caso di Successo Critico quanto tiri per determinare se vanno a segno.

In caso di successo, il modello esegue l'**AZIONE** così come descritta nelle regole. In caso di fallimento, può ancora muovere o eseguire qualsiasi altra **AZIONE** rimasta a sua disposizione. Se l'**AZIONE** è classificata come **AZIONE RISCHIOSA** e il risultato del tiro è un fallimento, l'attivazione del modello termina e l'avversario potrà procedere ad attivare un proprio modello!

+Dado e -Dado

In più occasioni le regole indicano alcuni modificatori ai tiri di dado come **+DADO** e **-DADO** (per esempio, sparare da una posizione elevata aggiunge **+1 DADO** agli attacchi a distanza contro i nemici posizionati più in basso). Tali modificatori vengono descritti nel formato **+1 DADO** e **-1 DADO**.

Molti modelli li includono già nel proprio profilo negli Attacchi in Mischia o a Distanza, e aspetti quali gittata, copertura e così via possono farli applicare ai tiri di dado che esegui sulla **Tabella degli Esiti** o sulla **Tabella delle Ferite**. Per ogni **+DADO**, aggiungi un dado al pool di dadi per il tiro che stai per fare e che ha alla base 2D6. Perciò **+1 DADO** porta il tiro a 3D6. Poi tira tutti i dadi e scegli i due risultati più alti. Se devi aggiungere due **+DADI**, tira 4D6 e scegli i due risultati più alti, e così via.

I **-DADI** funzionano al contrario. Per ogni **-1 DADO**, aggiungi un dado al pool dei 2D6 che stai per tirare. Perciò **-1 DADO** porta il tiro a un totale di 3D6. Poi tira tutti i dadi e scegli i due risultati più bassi. Se devi aggiungere **-2 DADI**, tira 4D6 e scegli i due risultati più bassi, e così via.

***Esempio di gioco:** un modello di Pellegrino delle Trincee spara a un Assaltatore Eretico con un moschetto. L'assaltatore è in copertura, la quale garantisce -1 DADO contro qualunque attacco a distanza. Il Pellegrino tira 3D6 e ottiene 5, 5 e 1. Devono essere scelti i due risultati più bassi, che danno un risultato totale di 6. Siccome al Pellegrino serviva un 7 per andare a segno, il colpo ha mancato il bersaglio!*

Prima di tirare i dadi, aggiungi ogni **+DADO** o **-DADO** al pool dei dadi. Se il pool contiene sia **+DADI** che **-DADI**, rimuovi coppie di dadi dal segno opposto finché non ne rimangono di un solo tipo.

Segnalini Sangue

Durante una battaglia i tuoi guerrieri possono essere feriti da attacchi nemici, poteri soprannaturali, cadute da grandi altezze e così via - vedi la **Tabella delle Ferite** per i dettagli. Di questi danni si tiene traccia con i **SEGNALINI SANGUE**. Oltre alle ferite, questi rappresentano affaticamento, traumi, l'insorgere di psicosi e stress fisico o mentale. Ogni volta che uno dei tuoi modelli subisce tale tipo di danno, posiziona un **SEGNALINO SANGUE** (dado rosso) accanto al modello per tenerne traccia. Le facce del dado indicheranno il numero di **SEGNALINI SANGUE** sul modello. Ogni volta in cui quel modello eseguirà un'AZIONE (sparare, attaccare in mischia, etc.), il tuo avversario potrà dichiarare di voler spendere un **SEGNALINO SANGUE** presente sul modello per aggiungere **-1 DADO** al pool del tiro sulla **Tabella degli Esiti**. Il tuo avversario potrà spendere più di un **SEGNALINO SANGUE** su un tiro di dado, se un modello ne ha accumulato più di uno.

L'avversario potrà anche usare i **SEGNALINI SANGUE** quando un modello subisce danni di qualsiasi tipo. Ogni **SEGNALINO SANGUE** potrà in tal caso essere convertito in **+1 DADO** sulla Tabella delle Ferite, aumentando così le possibilità di infliggere una ferita grave e, proprio come accade con le **AZIONI**, potrà essere convertito più di un dado per influenzare un singolo tiro sulla **Tabella delle Ferite**.

Bagno di Sangue

Puoi tirare 1D6 aggiuntivo nei tiri per ferire al costo di **6 SEGNALINI SANGUE** presenti su un modello, o al costo di **3 SEGNALINI SANGUE** se il modello è Atterrato. Ciò significa che, invece di tirare i 2D6 della tua arma, tirerai 3D6 sul tiro per ferire e sommerai i risultati tra loro. Perciò per armi come la Bomba Infernale della Strega d'Artiglieria tirerai 4D6 e sommerai tutti i risultati tra loro (3D6+1D6).

***Esempio di gioco:** Un modello di Pellegrino delle Trincee ha subito una ferita durante la battaglia e accumulato due SEGNALINI SANGUE. Un Assaltatore Eretico spara al Pellegrino con la sua fidata Carabina Bolt Action, riuscendo a colpirlo con un risultato di 8 sul tiro! Il giocatore degli Eretici decide di usare uno dei SEGNALINI SANGUE per aumentare le possibilità di ferire il nemico. Quindi tira 3D6 (2D6 +1 DADO dal segnalino speso) e consulta la Tabella delle Ferite. Il risultato del tiro è 4, 5 e 1. Poiché aveva usato un +DADO, il giocatore sceglie i due risultati più alti, per un totale di 9. Il Pellegrino viene Atterrato!*

Segnalini Benedizione

I **SEGNALINI BENEDIZIONE** sono simili ai **SEGNALINI SANGUE**. Poteri soprannaturali, reliquie sacre e molti altri elementi possono fornirli a un tuo modello, e potrai poi spenderli per supportare le sue **AZIONI**.

Ogni volta in cui un modello esegue un'**AZIONE** (sparare, scattare, attaccare in mischia, etc.), puoi dichiarare di voler spendere uno o più **SEGNALINI BENEDIZIONE** a sua disposizione. Puoi aggiungere **+1 DADO** al pool quando tiri sulla **Tabella degli Esiti**. Potrai spendere più di un **SEGNALINO BENEDIZIONE** su un tiro di dado, se il modello ne ha più di uno.

Regola Negata

Potrebbe accadere che diverse regole e abilità siano in conflitto tra loro e non si trovi una soluzione. Una regola potrebbe prevedere che un modello faccia qualcosa, mentre un'altra glielo impedirebbe: in tali situazioni quest'ultimo tipo di regola ha la precedenza. Se un modello non è in grado di fare qualcosa, si ignorano le regole che glielo permetterebbero.

Frazioni

Ogni volta in cui le regole indicano di dividere un valore, si deve arrotondare al numero intero più vicino al valore iniziale. Per esempio, se la tua banda da guerra ha 9 modelli e una regola va applicata solo a metà di essa, arrotonda il 4.5 modelli al valore intero di 5.

Uscire allo scoperto

Tutte le trincee hanno scalette e punti d'appoggio, perciò un modello che esce da una trincea non deve eseguire un'**AZIONE RISCHIOSA**.

Precisione dei modelli

Quando bisogna accertarsi che i modelli in campo corrispondano alle dimensioni previste, agli equipaggiamenti e alle armi di cui sono dotati, raccomandiamo la seguente massima:

“Sii inflessibile con te stesso, ma disponibile con gli altri.”

Movimento

Tutti i modelli del gioco possono usare il Movimento durante la propria Attivazione, salvo quando le regole dicono diversamente. Puoi muovere un modello Attivato fino al numero di pollici indicato nel suo profilo, ma puoi anche muoverlo di meno o non muoverlo affatto. Si applicano alcune regole generali ai tipi di movimento che un modello Attivato può eseguire. Alcuni di questi, come Cadere o l'effetto dell'urto provocato da una Bomba Infernale di una Strega d'Artiglieria, non sono soggetti a queste regole.

- Un modello non può entrare in un Combattimento in Mischia (entro 1" da modelli avversari), salvo quando Carica.
- Un modello non può abbandonare un Combattimento in Mischia (entro 1" da modelli avversari) nel corso del proprio Movimento, salvo quando esegue una Ritirata.
- Un modello in un Combattimento in Mischia può muoversi solamente quando inizia la propria Attivazione in Mischia ed esegue un'AZIONE di Movimento Semplice rimanendo però in Mischia con ogni modello con il quale si trovava in Mischia all'inizio dell'Attivazione.
- Un modello può muovere attraverso modelli alleati fintanto che il movimento permette di superarli completamente.
- A prescindere dal tipo di movimento, un modello non può uscire dal campo di battaglia, a meno che una regola non lo dica espressamente.

In generale il movimento (Caricare incluso) è l'unica azione che un modello può eseguire senza dover tirare 2D6 per determinare se ha successo o meno, salvo quando le regole dicono diversamente.

- **Caricare:** Scegli come bersaglio un modello nemico entro 12" dal modello che carica. Se il modello che carica non ha linea di vista sul bersaglio, deve superare con successo un'AZIONE RISCHIOSA prima di procedere. Tira 1D6, il tiro di carica, e aggiungilo alla caratteristica Movimento del modello che carica (fino a una distanza massima di 12"). Il modello che carica deve poi muoversi di quella distanza direttamente verso il bersaglio seguendo il percorso più breve e ottimale in base alla distanza tra i due. Saltare, Arrampicarsi, o Muoversi attraverso un Terreno Pericoloso è sempre opzionale durante una Carica, anche se quell'opzione rappresenta il percorso più breve, sebbene il percorso alternativo che evita tali ostacoli debba comunque essere il più corto possibile. Se, dopo aver completato questo movimento, il modello che carica si trova entro 1" dal bersaglio, si considera aver caricato il bersaglio con successo ed essere in Combattimento in Mischia col bersaglio. Se invece il modello che carica non raggiunge il bersaglio, la Carica è da considerarsi fallita, ma il modello rimane dove si trova alla fine di tutto il movimento.
- **Caricare più di un nemico:** Un modello può caricare più di un nemico con una singola Carica se entro 12" c'è uno spazio sufficiente che possa occupare per trovarsi in Combattimento in Mischia con ogni bersaglio della sua Carica. Rimane comunque una singola Carica.
- **Modelli interposti durante una Carica:** Se un modello che carica dovesse trovarsi a passare entro 1" da un modello nemico diverso dal bersaglio della Carica, la sua Carica termina immediatamente e si considera aver caricato il modello interposto.
- **Carica dall'Alto:** Quando un modello effettua una Carica, se si trova anche a Saltare verso il basso, atterrando entro 2" dal bersaglio, partendo da una sporgenza alta almeno 3" (misurati dalla base del

modello che carica) e non più alta di 6" (misurati dal punto di arrivo del modello che carica), può convertirla in una Carica dall'Alto. Posiziona il modello in un qualunque punto entro 1" dal bersaglio ed esegui un'**AZIONE RISCHIOSA**. In caso di successo, il modello può aggiungere **+1 DADO** sia al tiro sulla Tabella degli Esiti che a quello sulla Tabella delle Ferite contro il bersaglio. Inoltre ignora l'eventuale bonus per l'Ostacolo presidiato fino alla fine dell'Attivazione. In caso di fallimento dell'**AZIONE RISCHIOSA**, il modello che carica è Atterrato e devi tirare sulla Tabella delle Ferite, secondo le regole sul Cadere (vedi di seguito).

- **Arrampicarsi:** I modelli possono salire e scendere scalette, rampe, corde e altri strumenti per scalare le superfici, utilizzando il loro Movimento semplice. Questo consuma il movimento come sempre. Un modello può anche tentare di salire o scendere una superficie verticale come un muro superando con successo un'**AZIONE RISCHIOSA**, ma deve avere movimento sufficiente per superare l'altezza dell'intera superficie che sta scalando. In caso di fallimento, il modello rimane alla base della superficie che aveva tentato di scalare.
- **Saltare in lungo:** Un modello può saltare in lungo per coprire la distanza di aperture nel terreno che siano al massimo la metà della propria caratteristica di Movimento. Questa distanza viene coperta dal movimento a disposizione del modello. Un modello può eseguire un salto come parte di qualunque movimento. Questa è un'**AZIONE RISCHIOSA**, perciò devi tirare sulla **Tabella degli Esiti** come al solito. In caso di fallimento, il modello Cade (vedi di seguito).
- **Saltare tra sporgenze di altezza diversa:** Se la sporgenza verso il quale un modello salta è più bassa di quella da cui parte, si applicano le regole per Saltare verso il basso dopo che il modello ha finito di Saltare in lungo. Se invece il modello salta verso una sporgenza più alta, questa può solo esserlo di massimo 1" e, se è più alta di almeno ½", allora quella parte di salto costa 1" aggiuntivo di movimento.
- **Saltare verso il basso:** Un modello può saltare giù da un'altezza massima di 3" senza alcun malus o riduzione del Movimento. Per farlo come parte di una Carica, devi eseguire con successo un'**AZIONE RISCHIOSA**. In caso di successo, ottieni un **+1 DADO** al tiro sulla **Tabella degli Esiti** e al **Tiro per Ferire** contro il bersaglio. In caso di fallimento, posiziona il modello il più vicino possibile al bordo dal quale ha saltato, ma a 1" dal nemico. In questo caso, il modello non ha completato la Carica.

Cadere da un punto sopraelevato

Quando un tuo modello è su un punto sopraelevato ed entro 1" dal bordo (ad esempio su un tetto), e viene Atterrato per qualsiasi ragione (come a causa di un'azione nemica) devi immediatamente eseguire un tiro sulla **Tabella degli Esiti**. In caso di successo, il modello viene Atterrato dove si trovava. In caso di fallimento, il modello cade dal punto sopraelevato fino al punto più in basso direttamente sotto alla posizione che occupava. Quando un tuo modello cade in questo modo, devi tirare sulla **Tabella delle Ferite** se l'altezza era maggiore di 2". Per ogni 3" di altezza aggiungi **+1 DADO** al Tiro per Ferire.

Un modello cade anche in caso di fallimento nell'eseguire l'**AZIONE RISCHIOSA** di Saltare, e subirà danni come indicato.

Terreni

Ci sono quattro tipi di terreni in Trench Crusade: Aperto, Difficile, Pericoloso e Intransitabile. In gran parte dei casi un terreno è considerato Aperto (si includono gli ostacoli alti fino a 1”) e i modelli possono muoversi liberamente su esso senza penalità. Un terreno Difficile (rovine, acquitrini, filo spinato, etc.) costa 2” di movimento per ogni 1” in cui un modello si trova ad attraversarlo. I modelli non possono attraversare un terreno Intransitabile.

- **Aperto:** Il Terreno Aperto è il più comune in Trench Crusade. I modelli possono muoversi liberamente su di esso. Lo stesso vale quando i modelli attraversano ostacoli alti fino a 1”, che perciò non comportano penalità al movimento.
- **Difficile:** Questo terreno include macerie, acquitrini, etc. Per muoversi su questo terreno i modelli devono spendere il doppio del movimento necessario a passare.
- **Pericoloso:** I terreni di questo tipo comprendono in genere filo spinato, campi minati, fiamme libere, gas venefici, etc. Ogni volta in cui un modello muove all’interno o inizia l’Attivazione in un Terreno Pericoloso, deve eseguire un’**AZIONE**. In caso di fallimento, il modello subisce un Tiro per Ferire. Nel caso in cui il modello sia entrato nel Terreno Pericoloso, questa è da considerarsi un’**AZIONE RISCHIOSA**.
- **Intransitabile:** I modelli non possono passare attraverso questo terreno.

I terreni possono essere sia Difficili che Pericolosi.

Tipi di movimento

Esistono due tipi di movimento in Trench Crusade: il movimento da Fanteria e quello in Volo. Un modello può eseguirne solo uno dei due e in caso finisca per avere accesso a entrambi, dovrà scegliere quale tenere.

- **Fanteria:** Questo movimento si applica a ogni modello che cammina, striscia o avanza sul terreno. I modelli che lo usano sono vincolati dalle normali regole sul movimento.
- **Volo:** Questo tipo di movimento si applica a ogni modello che vola grazie a delle ali, resta sospeso con la magia o si libra sopra il suolo. I modelli volanti trattano un Terreno Difficile e/o Pericoloso come Terreno Aperto, senza attivare mine o dispositivi simili. Questi possono Arrampicarsi verso l’alto e il basso e Saltare in lungo fino alla loro piena caratteristica di Movimento senza dover eseguire **AZIONI**.

Combattimento

Il Combattimento si divide in **Combattimento a Distanza** e **Combattimento in Mischia** e un modello può combattere con qualunque arma abbia a disposizione.

Attacchi a Distanza

Per sparare a un nemico, un modello deve avere un'Arma a Distanza e deve essere in grado di vedere il bersaglio. Se il modello ha più di un'arma a distanza, può fare fuoco con una sola di esse per Attivazione. L'unico modo per poter vedere cosa è in grado di vedere il tuo modello è chinarsi sul campo di battaglia e posizionarsi dietro di esso per tracciare la sua linea di vista reale.

I modelli in Mischia non possono sparare a meno che le regole dell'arma non dicano diversamente. Alcune armi da fuoco indiretto hanno regole che permettono di bersagliare modelli fuori dalla linea di vista - i dettagli sono indicati nel profilo di tali armi. Ogni modello è in grado di guardare tutto intorno a sé (cioè a 360°) e può essere ruotato per guardare in qualunque direzione prima di fare fuoco.

Quando vuoi eseguire un attacco a distanza, svolgi i seguenti passaggi:

1. Usa un'**AZIONE** per Attaccare con un'Arma a Distanza, dichiara un bersaglio e controlla la linea di vista.
2. Controlla se il bersaglio è a distanza dell'arma.
3. Tira i dadi e confrontali con la **Tabella degli Esiti**.
4. Se il modello nemico viene colpito, tira i dadi e controlla la **Tabella delle Ferite** (vedi di seguito).
5. Se l'arma può fare fuoco più di una volta per Attivazione, risolvi i colpi uno alla volta.

Modificatori

- **Nemico in Copertura:** Aggiunge **-1 DADO** al tiro. Un modello è considerato in copertura quando è a contatto con un elemento scenico. Se il modello che attacca è in grado di vedere il modello bersaglio nella sua interezza (basetta inclusa), questo modificatore non si applica, anche se il modello bersaglio è a contatto con un elemento scenico. Per poter applicare il modificatore, l'elemento che dà copertura deve misurare orizzontalmente almeno tanto quanto la basetta del modello in copertura.
- **Lunga Gittata:** Se il modello nemico si trova oltre la metà della gittata massima dell'arma, aggiungi **-1 DADO** al tiro.
- **Sparare da una Posizione Sopraelevata:** Aggiungi **+1 DADO** al tiro sulla **Tabella degli Esiti** se il modello attaccante fa fuoco da una posizione sopraelevata e ad almeno 3" più in alto al bersaglio.

Sparare su una Mischia

Se spari a un modello In Mischia, tira 1D6 per ogni tiro (o colpo automatico) per determinare quale modello viene colpito: con 1-3, l'attacco colpisce uno dei tuoi modelli a caso entro 1" dal bersaglio, con 4-6, l'attacco bersaglia un modello nemico a caso entro 1" dal bersaglio. Risolvi l'attacco normalmente una volta determinato il bersaglio.

Combattimento in Mischia

Un modello Attivato può usare una delle sue **AZIONI** per Attaccare in Mischia se è a contatto (cioè entro 1") con uno o più nemici. Scegli quindi un'arma da mischia o un'azione di attacco di cui dispone il modello – queste sono chiaramente indicate nelle caratteristiche di ogni arma.

1. Dichiarare quale Azione in Mischia vuoi utilizzare e qual è il modello bersaglio.
2. Tira sulla **Tabella degli Esiti** e aggiungi eventuali +/- **DADI** da elementi come **SEGNALINI SANGUE**, speciali abilità dei modelli coinvolti, etc.
3. In caso di successo, tira sulla **Tabella delle Ferite** per determinare cosa accade al bersaglio (e sempre che un Equipaggiamento o una qualche Abilità non indichi diversamente).

Modificatori

- **Ostacolo Presidiato:** Aggiungi **-1 DADO** al tiro. Il modello bersagliato da un Attacco in Mischia si considera a difesa di un ostacolo, sempre che sia a contatto con esso e non si trovi Atterrato; l'ostacolo deve comunque essere alto almeno ½" e frapporsi tra il modello e l'attaccante. Esempi comuni di tali ostacoli sono muretti in pietra, fortificazioni e trincee. Semplici siepi basse, cespugli o staccionate spesso non sono sufficienti.
- **Armi improvvisate:** Aggiungi **-1 DADO** al tiro se l'attacco viene eseguito con un' *Arma Improvvisata*.

In generale, ogni modello può attaccare in mischia solo una volta, ma alcuni possono eseguire attacchi multipli grazie alle loro abilità o armi speciali.

Doppia Arma da Mischia: Un modello equipaggiato con due armi da mischia può eseguire due distinte **AZIONI** per Attaccare in Mischia, una per ciascuna arma. Una di queste armi, determinata prima di tirare i dadi per la prima delle due **AZIONI**, è considerata *Arma Secondaria*. Le Armi Secondarie subiscono **-1 DADO** al Tiro per Colpire. Se un modello **FORTE** impugna con una mano un'arma da mischia a due mani, e nell'altra mano una semplice arma da mischia, quest'ultima è sempre considerata quella *Secondaria*. Risolvi uno alla volta gli attacchi eseguiti da un modello che impugna due armi da mischia, e tieni sempre per ultima l'*Arma Secondaria*.

Muoversi nella Mischia: Se un modello è In Mischia all'inizio dell'Attivazione, può usare la propria **AZIONE** di Movimento Semplice purché rimanga entro 1" dai nemici con i quali è In Mischia. Ciò permette di aggirare un Ostacolo presidiato e non richiede alcun tiro.

Tabella delle Ferite

Quando un attacco colpisce il nemico, bisogna determinare l'entità di un eventuale danno. Tira 2D6 (aggiungendo +/- **DADI** in base al profilo o altri elementi) e scegli i due risultati più alti (o più bassi, in caso di **-DADI**), poi consulta la seguente tabella.

Nota: Talvolta una regola potrebbe prevedere di usare un numero di dadi maggiore o inferiore di 2D6. Quando poi aggiungi + **DADI** o - **DADI** al tiro, utilizzali come sempre e alla fine mantieni il numero di dadi (con risultati più alti o più bassi) corrispondente al pool iniziale. Per esempio, se trovi indicato di tirare un totale di 3D6 con +1 **DADO**, devi tirare quattro dadi e mantenere i tre risultati più alti.

1 (o meno)	Nessun effetto
2-6	Ferita leggera
7-8	Atterrato
9+	Fuori Combattimento

Modificatori ai Tiri per Ferire (cumulativi):

- **Scudo da Trincea:** -1 ai Tiri per Ferire (può essere combinato con qualunque Armatura)
- **Armatura Standard:** -1 ai Tiri per Ferire
- **Armatura Rinforzata:** -2 ai Tiri per Ferire
- **Armatura Meccanizzata:** -3 ai Tiri per Ferire (non cumulabile con uno scudo)
- **RESISTENTE:** Quando un modello **RESISTENTE** dovrebbe andare *Fuori Combattimento*, viene *Atterrato*. Tuttavia, dopo che questa situazione si è verificata almeno una volta, il modello può normalmente essere messo *Fuori Combattimento*.
- **Modello Atterrato:** Aggiungi +1 **DADO** al pool sul Tiro per Ferire un modello *Atterrato*.
- **Bagno di Sangue:** aggiungi 1D6 e sommalo al totale sul Tiro per Ferire. Richiede **6 SEGNALINI SANGUE** (3 se il bersaglio è *Atterrato*).

Nessun Effetto

L'armatura del bersaglio incassa il colpo. Nulla di fatto.

Ferita leggera

Aggiungi +1 **SEGNALINO SANGUE** accanto al modello per rappresentare una ferita. Utilizza i numeri su un dado rosso per tenerne traccia (massimo 6 per modello).

Ogni volta in cui un modello ferito esegue un'**AZIONE**, l'avversario può decidere di spendere uno o più **SEGNALINI SANGUE** per aggiungere -1 **DADO** al tiro per ogni segnalino speso (cioè, tira 3D6 e usa i due risultati più bassi se viene usato un solo segnalino).

In un Tiro per Ferire 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**.

Combattente Atterrato!

Aggiungi **+1 SEGNALINO SANGUE** accanto al modello e segnala lo status Atterrato. Se però il modello è già Atterrato, riceve **+2 SEGNALINI SANGUE** e rimane Atterrato. Un modello Atterrato poi subisce **-1 DADO** a ogni sua **AZIONE**, e non può usare le proprie **AZIONI** per Muovere durante la sua Attivazione.

Lo status Atterrato può essere rappresentato da un segnalino accanto al modello (anche un pezzo di carta) o posizionando il modello sul fianco. In quest'ultimo caso ci saranno difficoltà a tracciare Linea di Vista sul modello, ma sta al giocatore che possiede il modello decidere come rappresentare questo status.

All'inizio della sua Attivazione, un modello Atterrato può Rialzarsi, ma ogni suo Movimento (Muovere, Scattare, Caricare, Saltare, Arrampicarsi, etc.) verrà dimezzato, arrotondando per difetto. Se un modello viene Atterrato durante la propria Attivazione, può tentare un'**AZIONE RISCHIOSA** per Rialzarsi. Altrimenti rimane Atterrato per tutto il resto dell'Attivazione.

Fuori Combattimento

Il modello subisce una ferita così grave da essere rimosso dal gioco per il resto della battaglia, perciò rimuovilo dal campo da gioco. Definisci i dettagli sull'accaduto dopo la battaglia come spiegato nella sezione delle regole sulle "Ferite Gravi".

Sine dell'Attivazione

Dopo che hai mosso un modello e gli hai fatto eseguire tutte le **AZIONI** che avevi pianificato, o dopo il fallimento di un'**AZIONE RISCHIOSA**, l'Attivazione di quel modello termina, e il tuo avversario può Attivare uno dei propri modelli. Continuate così ad Attivare modelli fintanto che sono presenti in campo modelli non ancora attivati.

Una volta che tu e il tuo avversario avrete Attivato tutti i vostri modelli almeno una volta, passate alla Fase di Morale.

Morale

La tua banda da guerra potrebbe abbandonare lo scontro se dovesse subire troppe perdite. Alla fine di ogni Turno, quando almeno metà dei modelli nella tua Banda da Guerra è *Atterrata* o *Fuori Combattimento*, tira sulla **Tabella degli Esiti**.

In caso di fallimento, la tua banda da guerra fugge dal campo di battaglia e perde immediatamente. Se entrambe le bande da guerra si trovano costrette a fare il test, inizia quella in inferiorità numerica.

Regola opzionale: Una banda da guerra che fallisce questo test di morale può, invece di fuggire, optare per essere considerata *In Chiamata a Raccolta*. Per il turno successivo, i modelli in una banda da guerra *In Chiamata a Raccolta* non possono usare **AZIONI** per Caricare.

Dopo un turno, la banda da guerra si considera più *In Chiamata a Raccolta* e può comportarsi regolarmente. Se fallisce nuovamente un test di Morale, abbandona la battaglia definitivamente.

Fine del Turno

Dopo che entrambi i giocatori hanno Attivato tutti i modelli nella propria banda da guerra almeno una volta, il Turno termina e inizia un nuovo Turno. Il giocatore che ha in campo il minor numero di modelli inizia il nuovo Turno e sceglie un modello da Attivare.



Parole Chiave

Le Parole Chiave indicano abilità, regole, tipologie di combattenti e categorie di danni presenti nel gioco. Questi elementi caratterizzano diversi modelli, armi ed equipaggiamenti e perciò vengono descritti con una Parola Chiave che renda facile distinguere tra l'aspetto regolistico e quello narrativo. Un modello o un'arma può inoltre avere molteplici Parole Chiave. Le regole legate a tutte le Parole Chiave sono definite qui di seguito.

+DADO	Modificatore ai tiri per un' AZIONE . Per ogni +DADO , aggiungi un dado al pool di dadi che parte da 2D6. +1 DADO ti porta a tirare 3D6. Dopo aver tirato i dadi, tieni i due risultati più alti . Se vengono aggiunti due +DADI , tira 4D6, tieni i due risultati più alti, e via dicendo.
-DADO	Modificatore ai tiri per un' AZIONE . Per ogni -DADO , aggiungi un dado al pool di dadi che parte da 2D6. -1 DADO ti porta a tirare 3D6. Dopo aver tirato i dadi, tieni i due risultati più bassi . Se vengono aggiunti due -DADI , tira 4D6, tieni i due risultati più bassi, e via dicendo.
ASSALTO	Gli Attacchi a Distanza eseguiti con armi dotate di questa Parola Chiave non impediscono al modello di caricare nella stessa Attivazione. La carica è però ammessa unicamente se il modello ha eseguito un solo Attacco a Distanza con tale arma, indipendentemente da altre regole che quella possa avere.
AZIONE	Fa riferimento ad Attaccare con armi da Mischia e a Distanza, Scattare e a ogni altra situazione per cui è necessario effettuare un test sulla Tabella degli Esiti per eseguire tale Azione. Questo tiro può essere influenzato dall'avversario, che può usare SEGNALINI SANGUE . Ogni segnalino speso comporta un -1 DADO di penalità al tiro.
CONSUMABILE	Un oggetto dotato di questa parola chiave può essere usato solo una volta. Ogni oggetto con questa parola chiave che venga utilizzato in battaglia viene rimosso al termine della partita.
CRITICO	Un attacco con un'arma dotata di questa parola chiave aggiunge +1 DADO ai Tiri per Ferire che l'arma causa quando si ottiene un Critico (12+) sulla Tabella degli Esiti .
ELITE	I modelli più eroici, i veterani della banda da guerra. Hanno regole specifiche per l'esperienza e l'avanzamento, e spesso beneficiano di una migliore scelta per armi, armature ed equipaggiamenti.

- ERETICO** Il modello fa parte della fazione della Legione Eretica.
- ESPLOSIONE (X)** Un'arma con indicato **ESPLOSIONE (X)** ha un'area d'effetto che ha per raggio un numero di pollici equivalente al numero indicato tra parentesi (X). Se tale arma bersaglia un modello, quel raggio viene misurato dal centro della bassetta del modello e in ogni direzione. Quando il bersaglio è un punto sul terreno, il raggio viene preso da quel punto in ogni direzione, incluso verticalmente. Se un'**AZIONE** di attacco con tale arma ha successo, colpisce ogni modello all'interno del raggio che si trova in linea di vista col bersaglio (ovvero non completamente bloccata da un terreno), sia esso un modello o un punto.
- FORTE** Un modello con questa parola chiave ignora le regole applicate ad armi, armature o equipaggiamenti con la parola chiave **PESANTE**. Inoltre un modello **FORTE** può portare un'Arma da Mischia **PESANTE** e un'Arma a Distanza **PESANTE**. Infine, può usare una singola Arma da Mischia a 2 mani come arma a 1 mano.
- FUOCO** Un modello colpito da un'arma con questa parola chiave subisce un **SEGNALINO SANGUE**, oltre agli altri effetti dell'attacco. Ciò accade anche se l'attacco non sortisce alcun altro effetto o viene negato in qualche modo. Alcuni equipaggiamenti o abilità specifici possono negare il **SEGNALINO SANGUE** aggiuntivo inferto da questa parola chiave.
- GAS** Un modello colpito da un'arma con questa parola chiave subisce un **SEGNALINO SANGUE**, oltre agli altri effetti dell'attacco. Ciò accade anche se l'attacco non sortisce alcun altro effetto o viene negato in qualche modo. Alcuni equipaggiamenti o abilità specifici possono negare il **SEGNALINO SANGUE** aggiuntivo inferto da questa parola chiave.
- GRAAL NERO** Il modello fa parte della fazione del Graal Nero.
- GRANATA** Le armi di tipo "granata" ignorano le penalità per la copertura e la lunga gittata. Non vengono conteggiate ai fini del numero di Armi a Distanza che un modello può portare e non richiedono una mano tutto il tempo per essere equipaggiate. Un modello equipaggiato con granate può usarle più volte in battaglia.
- INFILTRATORE** I modelli con questa parola chiave possono essere piazzati in un qualunque punto del campo fuori dalla linea di vista dei nemici, ma lontani almeno 8" dal nemico più vicino, e oltretutto vengono schierati dopo tutti i modelli sprovvisti di questa Parola Chiave. Se un infiltratore non può essere schierato per via di queste restrizioni, può essere comunque piazzato nella zona di schieramento. Se uno scenario non ammette l'uso di Infiltratori, i modelli ignorano questa Parola Chiave.
- INGOMBRANTE** I modelli devono sempre usare due mani per usare quest'arma, anche se dotati della parola chiave **FORTE**. Un'arma con la parola chiave **INGOMBRANTE** ignora questa restrizione se beneficia della regola Arma e Scudo.
- LIMITATO: (X)** Puoi acquistare un quantitativo di equipaggiamenti/armi/armature per la tua banda da guerra equivalente al numero indicato tra parentesi (X). La limitazione viene ignorata in caso se ne ottengono altri in fase di esplorazione e saccheggio.
- NUOVA ANTIOCHIA** Il modello fa parte della fazione di Nuova Antiochia.

PAURA	I nemici di modelli con questa parola chiave subiscono -1 DADO in Mischia contro questo modello. Alcune unità sono immuni a tale effetto.
PELEGRINO	Il modello fa parte della fazione dei Pellegrini delle Trincee.
PESANTE	Un modello che porta un'arma, un'armatura o un equipaggiamento con questa Parola Chiave non può Muovere/Scattare e sparare nella stessa Attivazione, né può aggiungere un D6 alla distanza di Carica. Un modello può portare solo un oggetto di questo tipo.
RESISTENTE	Quando un modello RESISTENTE dovrebbe andare Fuori Combattimento, viene messo A Terra. Tuttavia, dopo che questa situazione si è verificata almeno una volta, il modello può normalmente essere messo Fuori Combattimento.
RISCHIOSO	Se fallisci un tiro sulla Tabella degli Esiti quando usi questa AZIONE , l'Attivazione di questo modello termina immediatamente.
SCHERMAGLIATORE	Quando un modello nemico dichiara una Carica contro un modello con questa Parola Chiave, quest'ultimo può muovere immediatamente D3" in qualunque direzione, ma non In Mischia. Un modello con questa Parola Chiave può eseguire questo movimento anche quando non è il bersaglio diretto della Carica, ma finirebbe per trovarsi In Mischia con l'attaccante. Dopo questa manovra, la Carica prosegue verso il bersaglio originale. Questo movimento può essere eseguito solo quando il modello con questa Parola Chiave non è già In Mischia e solo una volta per Carica.
SEGNALINO SANGUE	Il danno inferto dagli attacchi. Ogni segnalino può essere convertito in un -1 DADO quando il modello ferito esegue un' AZIONE o in un +1 DADO quando si tira per ferire ulteriormente il modello.
SEGNALINO BENEDIZIONE	Potenziamenti temporanei di carattere soprannaturale o chimo. Ogni segnalino può essere convertito in un +1 DADO per un' AZIONE eseguita dal modello, o in un -1 DADO sulla Tabella delle Ferite , quando vengono inflitte dal modello.
SHRAPNEL	Un modello colpito da un'arma con questa parola chiave subisce un SEGNALINO SANGUE , oltre agli altri effetti dell'attacco. Ciò accade anche se l'attacco non sortisce alcun altro effetto o viene negato in qualche modo. Alcuni equipaggiamenti o abilità specifici possono negare il SEGNALINO SANGUE aggiuntivo inferto da questa Parola Chiave.
SQUADRA D'ASSALTO	Questo modello è parte di una Squadra d'Assalto costituita da due modelli. Tutti i modelli che fanno parte di una stessa Squadra d'Assalto possono essere attivati l'uno di seguito all'altro, senza che l'avversario possa eseguire l'attivazione di un proprio modello tra le loro; inoltre, possono eseguire le loro AZIONI in qualsiasi ordine, anche passando da un modello all'altro. Tuttavia, se l'Attivazione di un membro della Squadra d'Assalto termina forzatamente (ad es. perché fallisce in un' AZIONE RISCHIOSA), termina anche l'Attivazione dell'altro. Gli Alleati non possono essere parte di una Squadra d'Assalto.
SULTANATO	Il modello fa parte della fazione del Sultanato di Ferro.

Referenze Italiano / Inglese

Questa sezione non è presente nel regolamento ufficiale ma speriamo possa essere utile ai giocatori che, durante le composizioni delle loro warband, utilizzeranno strumenti (digitali o analogici) disponibili solo in lingua inglese.

Keywords / Parole Chiave

ENGLISH	ITALIANO	ENGLISH	ITALIANO
-Dice	-Dado	New Antioch	Nuova Antiochia
+Dice	+Dado	Pillgrim	Pellegrino
Action	Azione	Risky	Rischioso
Assault	Assalto	Shrapnel	Shrapnel
Black Graal	Graal Nero	Skirmisher	Schermagliatore
Blast (X)”	Esplosione (X)”	Strong	Forte
Bless Token	Segnalino Benedizione	Sultanate	Sultanato
Blood Token	Segnalino Sangue	Tough	Resistente
Consumable	Consumabile	Fireteam	Squadra d'Assalto
Critical	Critico	Gas	Gas
Cumbersome	Ingombrante	Grenade	Granata
Elite	Elite	Heavy	Pesante
Fear	Paura	Heretic	Eretico
Fire	Fuoco	Infiltrated	Infiltratore
Limit: (X)	Limitato: (X)		

Ringraziamenti

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

La traduzione di Trench Crusade rientra tra le attività che svolgiamo per l'interesse che suscita in noi questo splendido gioco, e quindi per permettere alla sua community di crescere.

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

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

Buono studio!