

TRENCH † CRUSADE

Alleati & Mercenari

v1.4.2

di **Factory Fortress INC.**

Creato da

Mike Franchina

Game design

Tuomas Pirinen

Artwork

Mike Franchina & Des Hanley

Layout

James Sherriff

Traduzione e layout per la lingua italiana a cura di UniNerd

Giulio Pengo , Matteo Mazzucato, Mark Paolini

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

0-1 Medico da Combattimento

(costo: 2 Gloria)

Può essere ingaggiato solo da Pellegrini delle Trincee

Le Sorelle di Santa Cosma sono un corpo medico d'élite altamente addestrato, specializzato nel pronto soccorso e interventi chirurgici sul campo di battaglia in prima linea nella Grande Guerra.

Le Sorelle pronunciano un giuramento di Ippocrate modificato che le obbliga ad aiutare qualsiasi soldato della Fede ferito, non importa quanto siano terribili le circostanze, oltre a eliminare gli eretici e gli altri nemici che trovano sul campo di battaglia senza pietà o pietà.

Armate di un bisturi da combattimento che funge anche da Misericordia, sono altrettanto abili nel salvare vite quanto nel sottrarle a coloro che trovano feriti nella Terra di Nessuno. Portano con sé kit medici con una pletora di farmaci da campo che sono particolarmente utili per annullare il dolore anche delle ferite più orribili e rimettere in piedi i soldati per tornare nella mischia, anche solo per pochi istanti, in modo che possano portare a termine la loro missione o morire nel tentativo.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Medico	6"/Fanteria	0	0	-1	25mm

Equipaggiamento

Il Medico ha una Misericordia e un Kit-Medico. Indossa una maschera antigas e un'armatura standard (già inclusa nel profilo). Non puoi modificare in alcun modo l'equipaggiamento, l'armatura e le armi del Medico.

Abilità

- **Finisci i Caduti:** grazie alla loro conoscenza dell'anatomia e della fisiologia, i medici sono esperte nell'infliggere ferite debilitanti e dolori lancinanti. A meno che il bersaglio non abbia la parola chiave **DEMONIO** o **GRAAL NERO**, aggiungi **+1 DADO** a qualsiasi tiro per le ferite che il Medico effettua in mischia contro avversari Atterrati.
- **Medico Esperto:** il Medico aggiunge **+1 DADO** ogni volta che usa il suo Kit-Medico per aiutare i modelli amici.

Nessuna Parole Chiave



0-1 Brucia Streghe

(costo: 5 Gloria)

Può essere ingaggiato solo dalle bande di Nuova Antiochia e Pellegrini delle Trincee

I Brucia Streghe sono gli ufficiali di campo dell'Inquisizione. Hanno il compito di dare la caccia e punire streghe, stregoni ed eretici che non possono essere portati di fronte alla giustizia con mezzi convenzionali.

Sul campo di battaglia hanno il potere di incanalare la punizione divina su coloro che sono ritenuti aver trasgredito contro Dio, facendo sì che i peccatori esplodano in fiamme con semplici parole di condanna. Poiché nessuno è senza peccato, nessuno è al sicuro dalle loro parole di condanna.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Brucia Streghe	6"/Fanteria	0	+1 Dado	-2	32mm

Equipaggiamento

Il Brucia Streghe è equipaggiato con un'armatura rinforzata, indossa un elmo e porta un martello da guerra (vedi di seguito). Non puoi modificare la sua armatura, le sue armi o il suo equipaggiamento in alcun modo.

Abilità

- **Giudizio Divino:** il Brucia Streghe può selezionare qualsiasi modello nella banda avversaria entro 24" (anche se nascosto o fuori dalla vista) e portare il Giudizio del Cielo su di loro con una Litania di Condanna. Questa è un'**AZIONE RISCHIOSA**. In caso di successo, il modello subisce un **SEGNALINO SANGUE** (i modelli con la parola chiave **ERETICO, GRAL NERO o DEMONIO** subiscono due **SEGNALINO SANGUE**) mentre esplose in fiamme celestiali. Questo fuoco sacro colpisce anche le unità immuni alle armi da **FUOCO**.
- **Dovere cerimoniale:** il Brucia Streghe ha fatto voto di perseguire gli eretici con estremo pregiudizio. Niente fermerà questo sacro compito. Il Bruciatore di streghe è immune alla **PAURA**.
- **Condotta Dignitosa:** a causa della dignità del suo status, il Brucia Streghe non può effettuare l'**AZIONE Scatto**.

Nessuna Parole Chiave

Equipaggiamento Speciale

Le seguenti armi, armature ed equipaggiamenti sono disponibili esclusivamente per il Brucia Streghe.

Martello della Giustizia

Il bastone dei Brucia Streghe è sia un segno distintivo del loro ufficio che un'arma intrisa dell'ira di Dio contro coloro che hanno infranto la Legge divina. Condanna le anime di coloro che sono colpevoli a bruciare tra le fiamme per tutta l'eternità.

Nome	Tipo	Gittata	Modificatori	Parole Chiave
Martello della Giustizia	A 1 Mano	Mischia	-	-

Regole: se il Brucia Streghe colpisce un nemico con il Martello della giustizia, il bersaglio dell'attacco subisce automaticamente il Giudizio Divino come spiegato nelle Abilità del Brucia Streghe, anche se l'attacco non ha causato danni. Questo non conta come se il Brucia Streghe avesse usato l'**AZIONE** Giudizio Divino. Quindi il Brucia Streghe può potenzialmente causare più Giudizi Divini durante una singola Attivazione.



0-1 Cacciatore Anticarro Comunicante

(costo: 5 Gloria)

Può essere assunto solo dalle bande di Nuova Antiochia e Pellegrini delle Trincee

I Comunicanti sono partecipi della comunione chimica sperimentale: il sangue e la carne raccolti da un Meta-Cristo dai monaci mendelisti e applicati al genoma dei volontari. I più santi e pii della Chiesa vengono scelti per prendere parte alla comunione sperimentale, subendo molti cambiamenti biologici per diventare più grandi e più resistenti, migliorando notevolmente la loro efficacia sul campo di battaglia. La loro forza divinamente potenziata consente loro di trasportare e sparare con enormi cannoni antimateria con la stessa facilità con cui un normale soldato maneggia un semplice fucile. Il processo è incerto, tuttavia, con la possibilità di effetti collaterali imprevedibili. Alcuni perdono la capacità di parlare o le loro funzioni cerebrali superiori vengono distratte dal coro celeste che solo loro possono sentire, richiedendo comandi esatti dai loro gestori.

Poiché la Chiesa ha costantemente bisogno di fondi per sostenere le sue operazioni militari, i Comunicanti vengono spesso assegnati ai migliori offerenti tra gli eserciti affiliati a Nuova Antiochia. I loro servizi sono costantemente richiesti in quanto sono in grado di eliminare veicoli da combattimento nemici, truppe pesantemente corazzate e punti di forza con un singolo colpo.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Comunicante	6"/Fanteria	+1 Dado	+1 Dado	-1	40mm

Equipaggiamento

Il Comunicante è armato con un fucile antimateria e un elmo. Conta come armato con due mazze da trincea nel combattimento corpo a corpo: i suoi pugni sono armi mortali di per sé. La sua carne è dura come il ferro, quindi i Comunicanti sono considerati indossare un'armatura standard come indicato nel loro profilo. Non puoi modificare le loro armi e l'equipaggiamento in alcun modo.

Abilità

- **Forte:** il Comunicante ignora l'effetto della parola chiave **PESANTE** su qualsiasi arma che impugna.
- **Resistente:** i Comunicanti sono creature con una vitalità innaturale e sono soggetti alle regole per le creature **RESISTENTI**.
- **Miracolo della Rigenerazione:** all'inizio dell'Attivazione un Comunicante può rimuovere un **SEGNALINO SANGUE** da sé stesso, se ne ha.



Parole Chiave

RESISTENTE, FORTE

0-1 Monaco Armaiolo Mendelista

(costo: 2 Gloria)

Può essere ingaggiata solo da Pellegrini delle Trincee

Le Sorelle di Santa Cosma sono un corpo medico d'élite altamente addestrato, specializzato nel pronto soccorso e interventi chirurgici sul campo di battaglia in prima linea nella Grande Guerra.

Le Sorelle pronunciano un giuramento di Ippocrate modificato che le obbliga ad aiutare qualsiasi soldato della Fede ferito, non importa quanto siano terribili le circostanze, oltre a eliminare gli eretici e gli altri nemici che trovano sul campo di battaglia senza pietà o pietà.

Armate di un bisturi da combattimento che funge anche da Misericordia, sono altrettanto abili nel salvare vite quanto nel sottrarle a coloro che trovano feriti nella Terra di Nessuno. Portano con sé kit medici con una pletora di farmaci da campo che sono particolarmente utili per annullare il dolore anche delle ferite più orribili e rimettere in piedi i soldati per tornare nella mischia, anche solo per pochi istanti, in modo che possano portare a termine la loro missione o morire nel tentativo.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Monaco	6"/Fanteria	-1 Dado	-1 Dado	0	25mm

Equipaggiamento

Il Monaco non ha armi. Indossa una maschera antigas e porta con sé il Sacramento delle Munizioni (vedi di seguito). Non puoi cambiare i suoi armamenti in alcun modo.

Abilità

- **Seguaci Fedeli:** quando un modello amico entro 1" dal Monaco viene Attivato, puoi dichiarare che il Monaco è Attivato nello stesso momento. Puoi quindi usare il Monaco prima di eseguire qualsiasi **AZIONE** o movimento con il modello che hai Attivato originariamente. Questo non ti consente di Attivare il Monaco più di una volta per Turno.
- **Sacramento delle Munizioni:** come **AZIONE RISCHIOSA**, il Monaco può fornire a un modello amico entro 1" da lui uno dei seguenti benefici. Il beneficio scelto dura fino alla fine dell'attivazione del modello bersaglio in questo turno:
 - **Proiettile del Percorso Guidato:** ogni volta che questo modello effettua un Attacco con un'arma a distanza, aggiungi **+1 DADO** per colpire.
 - **Cartuccia della Sua Ira:** aggiungi le parole chiave **SHRAPNEL** e **ESPLOSIONE 2"** a ogni arma a distanza di cui questo modello è equipaggiato.
 - **Eco della Sua Parola:** ogni volta che questo modello effettua un Attacco con un'arma a distanza, aggiungi +1 ai tiri per le ferite causati da quell' Attacco.



Nessuna Parole Chiave

0-1 Mangia Peccati

(costo: 6 Gloria)

Può essere ingaggiato solo dalla Legione Eretica, dal Graal Nero e dalla Corte del Serpente dalle Sette Teste

I Mangia Peccati sono creature orribili: un tempo erano uomini e donne mortali, ma la loro avidità schiacciante e la fame di carne umana contaminata dal Peccato, combinate con l'influenza corrottrice dell'Inferno, li hanno trasformati in una forma che corrisponde alla loro sporcizia interiore. Sono gonfi in proporzioni mostruose e sono sempre sul punto di scoppiare, ma sempre affamati di altra carne e peccati umani da divorare. Il Mangia Peccati è una delle pochissime creature che Belzebù approva al di fuori dei suoi seguaci per la sua insaziabile voracità.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Mangia Peccati	6"/Fanteria	N/A	+2 Dadi	-2	50mm

Equipaggiamento

Il Mangia Peccati è equipaggiato con Armatura Rinforzata e una Mazza Batticarne a due mani. Non puoi modificare in alcun modo le armi e l'equipaggiamento del Mangia Peccati.

Abilità

- **Resistente:** i Mangia Peccati sono creature enormi con una vitalità innaturale e sono soggetti alle regole per le creature **RESISTENTI**.
- **Divora il Colpevole:** come **AZIONE RISCHIOSA**, il Mangia Peccati può tentare di divorare un modello, amico (nel qual caso l'**AZIONE** non è **RISCHIOSA** e viene eseguita con **+1 DADO**) o nemico, con una basetta da 40mm o più piccola e entro 1". Se ha successo, rimuovi il modello dal tavolo e metti da parte tutti i segnalini che il modello ha (**SANGUE, INFEZIONE, BENEDIZIONE** ecc.). Mentre è divorato, il modello non può essere preso di mira da alcun attacco o abilità.



Quando attivato, il modello divorato può effettuare un'**AZIONE** attacco in mischia se disponibile, ma l'attacco subisce una penalità di **-3 DADI** quando tira per colpire. Un modello divorato conta come Atterrato ai fini delle regole (incluso il Morale) e, se è ancora divorato alla fine della battaglia, conta invece come Fuori Combattimento. Ogni volta che il Mangia Peccati viene attivato, il modello divorato subisce automaticamente un **SEGNALINO SANGUE** che non può essere evitato in alcun modo. Se il modello divorato subisce un **SEGNALINO SANGUE** in questo modo quando ha già sei **SEGNALINI SANGUE**, viene immediatamente messo Fuori Combattimento e non è più considerato divorato. Se il Mangia Peccati viene messo Fuori Combattimento, il modello divorato viene posizionato Atterrato dove si trovava il Mangia Peccati. Il Mangia Peccati può avere solo un modello divorato nella sua pancia.

- **Vomito:** il Mangia Peccati tenta di epurare un modello che ha divorato come **AZIONE** con **+4 DADI**. Se ha successo, il controllore del modello posiziona il modello entro 1" dal Mangia Peccati. Se non esiste uno spazio adatto, il vomito fallisce e il modello rimane divorato. Il modello vomitato è Atterrato. Il Mangia Peccati può usare questa **AZIONE** solo se ha un modello divorato.
- **Mazza Batticarne:** quest'arma ha le stesse regole di un martello a due mani ma la sua enorme portata significa che il Mangia Peccati può effettuare un'**AZIONE** di Attacco in Mischia contro ogni modello nemico contro cui sta combattendo in Mischia.

Parole Chiave

ERETICO, PAURA, RESISTENTE, FORTE

0-1 Stregone Goetico

(Costo: 4 Gloria)

Può essere assunto solo dalla Legione Eretica o dalla Corte del Serpente a Sette Teste

Gli Stregoni Goetici sono creazioni orribili delle fabbriche della morte del 3° Cerchio dell'Inferno, realizzate da sacerdoti, profeti, vicari, rettori e monaci catturati. Macchine diaboliche prima bruciano la loro carne con il fuoco dell'inferno, rinchiudendo gli scheletri ancora vivi in un'armatura infernale e marchiandoli con rune goetiche. Il processo è così straziante che acconsentono a un patto demoniaco per porre fine al loro dolore. Così nasce un nuovo Stregone Gotico, pronto a dare la caccia ai viventi che un tempo avevano giurato di proteggere. Il solo sguardo dello stregone provoca necrosi e da vicino abbracciano i nemici ignari con i loro artigli di ferro, usando la loro magia gotica per entrare in un luogo appartato dove possono finire la loro vittima facendola a pezzi lentamente. Il loro metodo preferito è scuoiare vive le loro vittime e usare i loro orribili trofei come pergamena ripugnante per scrivere grimori e testi religiosi empì, o indossare i volti delle loro vittime per alimentare i loro incantesimi illusori per confondere i loro nemici. A causa della rarità delle vittime necessarie per creare stregoni gotici, vengono assegnati solo ai comandanti eretici con la più grande fama, necessità e con le giuste connessioni nella contorta rete della politica eretica. Mammon, il grande diavolo dell'avidità, vende i servizi del suo battaglione personale di stregoni al miglior offerente.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Stregone Goetico	6"/Fanteria	+1 Dado	+1 Dado	-2	40mm

Equipaggiamento

Lo Stregone indossa un'Armatura Rinforzata. Uno Stregone conta come armato con due spade nel combattimento Mischia: le sue braccia sono armi mortali di per sé. Non puoi modificare le armi e l'equipaggiamento del Stregone in alcun modo.

Abilità

- Portale Goetico:** come **AZIONE RISCHIOSA** con +1 **DADO**, lo Stregone può Teletrasportarsi fino a 6" in qualsiasi direzione in uno spazio libero che può vedere, incluso in mischia con un modello nemico. Lo Stregone può portare un singolo modello nemico che è in Combattimento in Mischia con lui e ha una dimensione di basetta di 32mm o inferiore. Deve esserci spazio sufficiente per lo Stregone (e un possibile passeggero che deve terminare il teletrasporto in Combattimento in Mischia con lo Stregone) nel punto di destinazione o il teletrasporto fallisce automaticamente. Non può teletrasportarsi fuori dal campo di battaglia. Può teletrasportarsi anche se è Atterrato, ma rimane tale dopo il teletrasporto.
- Abbraccio di Spine:** i nemici non possono ritirarsi dallo Stregone Goetico. Anche se un modello è in grado di ritirarsi dal combattimento corpo a corpo con lo Stregone grazie ad un'abilità speciale (come il Pugnale dell'Assassino), non potrà farlo.



- **Orrore Profano:** lo Stregone Goetico causa **PAURA**.
- **Sguardo Goetico:** è un'**AZIONE** che subisce i modificatori esattamente come un attacco a distanza, eseguita contro un nemico che lo Stregone può vedere entro 24". Se ha successo, il modello subisce un **SEGNALINO SANGUE**. Se il successo è un successo Critico, il bersaglio subisce invece due **SEGNALINI SANGUE**. Questa **AZIONE** può essere usata contro modelli nemici in Mischia senza dover randomizzare il bersaglio.

Parole Chiave**DEMONIACO, ARTIFICIALE, PAURA**

0-1 Osservatore

(costo: 3 Gloria)

Può essere ingaggiato solo da Nuova Antiochia e Pellegrini delle Trincee

Quando la necessità è grande, il Sinodo della Profezia Strategica invia degli Osservatori per supportare lo sforzo bellico. Questo ordine di monaci guerrieri vive una vita di assoluta solitudine, affilando le proprie menti e corpi, trasformandosi in armi viventi nelle Mani di Dio. Una volta che un soldato si unisce all'ordine, non lascia mai il Tempio della Parola. Il minimo disturbo alle loro preghiere e al loro addestramento interrompe la loro capacità di comunicare con il Signore di tutta la Creazione. Così i giorni degli Osservatori vengono trascorsi in celle isolate e claustrali, quando non praticano le loro discipline marziali o mentali. La rara eccezione è quando vengono convocati sul campo di battaglia. Qui, in mezzo al caos e alla carneficina, le loro abilità uniche possono decisamente spostare l'equilibrio a favore dei fedeli. Gli Osservatori indossano un elmo appositamente realizzato che consente loro di sintonizzarsi con la Voce di Dio. Questa straordinaria connessione conferisce loro la capacità di percepire simultaneamente il passato, il presente e il futuro immediato, in una certa misura. Ciò consente loro di compiere imprese marziali senza pari. Ma un essere umano vivente non è destinato a sentire le Parole Sacre, quindi ha un costo. Poiché la Voce di Dio non decade mai, devono concentrarsi con una concentrazione sovrumana per estrarre la giusta guida in mezzo alla narrazione che spazia dall'inizio della creazione al momento presente. La risonanza incessante dell'Eco Divino che risuona nelle loro orecchie rende il sonno impossibile. Pertanto, devono ricorrere a potenti sedativi e droghe che alterano la mente per sopportare il pesante fardello del loro ruolo sul campo di battaglia per un qualsiasi lasso di tempo. Gli Osservatori praticano diligentemente la recitazione delle Parole di Dio, che conferisce loro il potere di impartire comandi a chiunque si rivolgano, amico o nemico. Il metallo speciale del loro elmo consente loro di replicare la Parola Sacra il più fedelmente possibile, costringendo qualsiasi creatura nella creazione a obbedire momentaneamente.

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Osservatore	8"/Fanteria	+1 Dado	+2 Dadi		32mm

Equipaggiamento

Armatura standard, Elmo Oculus (conta come Elmo da combattimento e Maschera antigas), Arma ad asta da trincea, Kit Medico incorporato. Non puoi modificare le armi e l'equipaggiamento dell'Osservatore in alcun modo.

Abilità

- **Velocità Fulminea:** in Mischia, l'Osservatore può attaccare due volte con la sua Arma ad asta da trincea invece che una sola volta.
- **Fuga Temporale:** gli attacchi che prendono di mira l'Osservatore subiscono **-1 DADO** per colpire.
- **Occhio di Dio:** se l'Osservatore fallisce un'AZIONE, puoi ripetere il tiro dei dadi. Tuttavia, se uno qualsiasi dei risultati è 1, si verifica un contraccolpo psichico e l'Osservatore subisce un risultato di Atterrito (inclusi eventuali **SEGNALINI SANGUE** conseguenti), e la sua Attivazione termina immediatamente.



- **Voce di Dio:** come **AZIONE RISCHIOSA**, l'Osservatore può comandare qualsiasi modello sul tavolo, amico o nemico, che non sia stato ancora Attivato in questo Turno. Se ha successo, quel modello è costretto dalle Parole Divine. L'Attivazione dell'Osservatore termina immediatamente e l'Attivazione del bersaglio inizia subito dopo.

Nessuna Parole Chiave

0-1 Cavaliere Mamelucco

(costo: 4 Gloria)

(Può essere ingaggiato solo dal Sultanato di Ferro e dal Principato di Nuova Antiochia)

I Mamelucchi sono un'eco di un'epoca passata, ultimi membri dell'élite guerriera che un tempo governava un grande impero nell'Africa settentrionale. Subirono gravi perdite nelle prime fasi della Grande Guerra quando le Legioni del demone Zalambuer emersero dalla Porta dell'Inferno. I Fatimidi guidarono le loro forze mamelucche in una campagna disperata per reclamare il Levante, ma del loro destino non c'è racconto. Invece di tornare guerrieri vittoriosi, gli schiavi di Jahannam si precipitarono attraverso il Sinai come un vento malvagio, radendo al suolo Alessandria e il Cairo. I Mamelucchi rimasti combatterono strenuamente per proteggere le loro case, ma invano. Troppo orgogliosi per lasciare le loro case ancestrali in balia del male, alcuni degli ultimi Mamelucchi non ascoltarono la chiamata a migrare oltre il Muro di Ferro, e invece si dispersero nelle terre che un tempo governavano per combattere, una lotta che non è mai cessata da quei giorni bui.

Ancora oggi i cavalieri Mamelucchi giocano un gioco mortale di imboscate e incursioni improvvise sul fronte egiziano contro le legioni di Mammon, guadagnandosi da vivere come spade a pagamento, conducendo una guerra senza fine contro gli Eretici e componendo poesie di lamento in memoria delle loro terre perdute e devastate. Generazioni di guerra hanno temprato i Mamelucchi in guerrieri senza pari, perché i genitori tramandano ai loro figli i segreti della Furūsiyya, le abilità marziali e la condotta etica dei Cavalieri Arabi. Troppo pochi per combattere una guerra aperta, i Mamelucchi combattono invece al fianco di uno qualsiasi dei Popoli del Libro, guadagnandosi da vivere offrendo le loro spade al miglior offerente, a patto che tale leader prometta di combattere le forze di Shaytan. Rispettano il carattere nobile e l'abilità marziale soprattutto, e spesso si legano condividendo la loro via della spada con un alleato che rispettano.

Rimangono solo alcuni dei famosi cavalli da guerra pesanti artificiali dei Mamelucchi, e non vengono rischiesti in combattimento aperto a meno che non vengano usati direttamente per difendere le ultime dimore nascoste che i Mamelucchi abitano ancora nei vasti deserti che si estendono oltre il delta del Nilo. Tuttavia, questi instancabili destrieri vengono usati per portare i guerrieri pesanti Mamelucchi in posizioni avanzate dove possono interrompere i piani del nemico e sorprendere le unità nemiche esposte. Nome Movimento A distanza Mischia Armatura Base

Nome	Movimento	Distanza	Mischia	Armatura	Basetta
Mamelucco	6"/Fanteria	+1 Dado	+1 Dado	-1 (-3)	32mm

Equipaggiamento

Un Mamelucco trasporta un Jezzail con munizioni alchemiche. Indossa un elmo e un'armatura rinforzata. Inoltre, prima di ogni battaglia, puoi scegliere uno dei seguenti equipaggiamenti dal suo arsenale personale:

- Arma ad asta e scudo da trincea
- Spada e pistola
- Spada a due mani (il Mamelucco ignora la parola chiave **PESANTE** su quest'arma)

Abilità

- **Spada giurata:** i Mamelucchi possono formare una **SQUADRA D'ASSALTO** con qualsiasi modello **ELITE** nella banda di guerra di cui fanno parte. Questa **SQUADRA D'ASSALTO** è sempre in aggiunta a qualsiasi altro **SQUADRA D'ASSALTO** che la banda di guerra è autorizzata a formare. Se un Mamelucco si unisce a

una **SQUADRA D'ASSALTO** di Nuova Antiochia, il modello beneficia delle regole speciali della Squadra d'Assalto Coordinata.

- **Abilità Marziale:** i Mamelucchi sono discepoli della Furūsiyya, la Disciplina cavalleresca tramandata di generazione in generazione, si esercitano incessantemente e hanno pochi eguali. Questo conferisce ai loro Jezzail la parola chiave **ASSALTO** e l'abilità Combo scudo. Inoltre, non subiscono penalità per combattere con armi secondarie in mischia.
- **Destriero arabo:** a meno che lo scenario non vieti l'uso dello schieramento speciale di **INFILTRATORI**, puoi schierare il Mamelucco su qualsiasi bordo del tavolo, purché si trovi ad almeno 8" di distanza da qualsiasi modello nemico dopo che gli **INFILTRATORI** sono stati schierati. I Mamelucchi possono anche essere schierati nella tua zona di schieramento come al solito.

Nessuna Parole Chiave

Referenze Inglese / Italiano

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	Pilgrim	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
Demonic	Demoniaco	Gas	Gas
Critical	Critico	Grenade	Granata
Cumbersome	Ingombrante	Heavy	Pesante
Elite	Elite	Heretic	Eretico
Fear	Paura	Infiltrated	Infiltratore
Fire	Fuoco		
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!