

# INFEDELI

La supremazia della cavalleria nell'epoca delle Crociate  
11° - 12° Secolo



*\* la traduzione include l'errata aggiornata al 30 maggio 2011*

## 1.0 INTRODUZIONE

**Uomini di Ferro** è una serie di giochi che privilegiano la giocabilità, riguardante le varie battaglie di terra da circa l'epoca delle prime Crociate all'introduzione della polvere da sparo.

Il secondo volume della serie, "*Infedeli*" riguarda le principali battaglie nell'epoca delle prime Crociate tra i cristiani ed i musulmani (sebbene vi furono battaglie con alcuni di essi da entrambe le parti). Questo fu un periodo che vide la cavalleria regnare suprema, e vide la cavalleria pesante europea – i "cavalieri" corazzati – contro le tattiche di cavalleria leggera orientali e dei turchi.

Lo scopo dei giochi della serie è di dare ai giocatori situazioni accessibili e di rapida giocabilità, mantenendo bassa la complessità. Per questo fine, molti dettagli sono stati omessi o compresi nel meccanismo di gioco. Abbiamo tentato di dare la maggiore accuratezza e "colore" compatibili con lo scopo sopra citato.

**Entrare nel gioco:** I giocatori veterani troveranno gran parte delle regole alquanto familiari, in quanto i concetti base sono comuni a quasi tutte le simulazioni. I paragrafi sulla continuità ed alcuni dei meccanismi del combattimento non sono così comuni. I giocatori che sono nuovi per questo hobby dovrebbero leggere con attenzione tutte le regole in modo da conoscere in generale i meccanismi, poi piazzare uno scenario e provare alcuni turni per capire come funziona il gioco.

## 2.0 I COMPONENTI

### 2.1 LE MAPPE

Le mappe riproducono l'area sulla quale si combatterono le battaglie. La mappa ha sovrastampato una griglia di esagoni che servono per regolare il movimento ed il lancio.

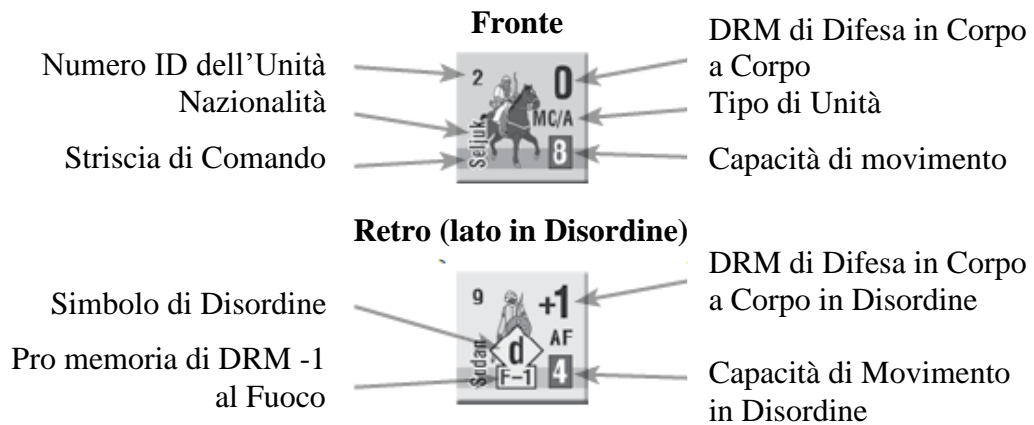
## 2.2 LE PEDINE

Vi sono tre tipi di pedine: comandanti, unità combattenti e segnalini di stato (Ritirato, Disorganizzato, ecc.).



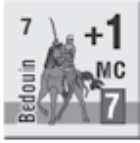








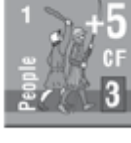


### Esempio di comandante



### Esempio di Unità Combattente (Cavalleria Media / Arcieri)



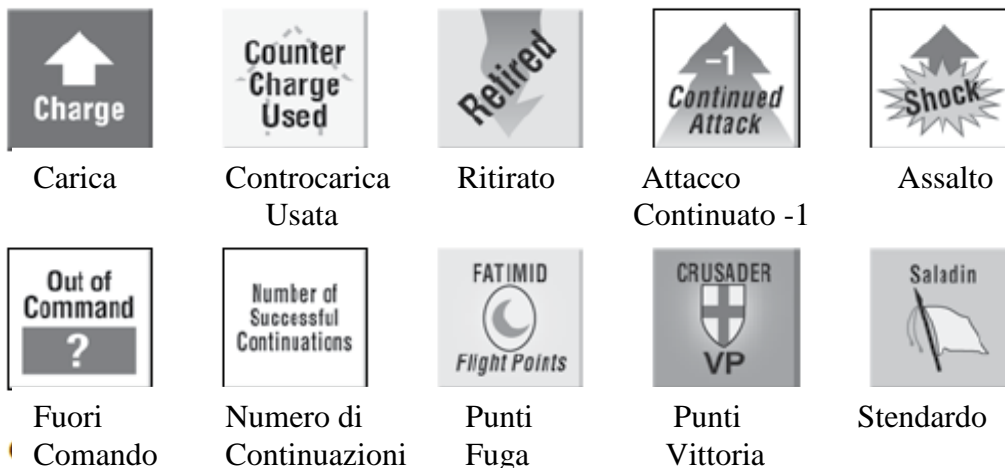
### Altre Unità Combattenti

	Cavalieri <b>(KN)</b>	Cavalleria Pesante <b>(HC)</b>	
	Cavalleria Media <b>(MC)</b>	Cavalleria Media - Arcieri <b>(MC/A)</b>	
	Cavalleria Leggera – Arcieri <b>(LC/A)</b>	Arcieri <b>(A)</b>	
	Balestrieri <b>(CB)</b>	Arcieri con Mazza <b>(AF)</b>	
	Uomini in Arme <b>(MA)</b>	Picchieri <b>(PK)</b>	
	Picchieri con Giavel- lotti <b>(PKJ)</b>	Gregari del Campo <b>(CF)</b>	
	<b>Wagons</b>	Carroccio	

### Tipi di Unità in *Infedeli*

- A:** Arcieri
- AF:** Arcieri con Mazza
- CB:** Balestrieri
- HC:** Cavalleria Pesante
- K:** Cavalieri
- LC/A:** Cavalleria Leggera Arcieri
- MA:** Uomini in Arme
- MC:** Cavalleria Media
- MC/A:** Cavalleria Media Arcieri
- PK:** Picchieri
- PKJ:** Picchieri con giavelotti

### Segnalini



### 2.3 IL DADO

Il gioco usa un dado a 10 facce; lo zero vale zero e non 10.

### 2.4 DEFINIZIONI ED ABBREVIAZIONI

I seguenti termini di gioco sono utili per meglio comprendere le regole del gioco.

**Attivazione:** Tutte le attività di Movimento, Lancio ed Attacco di un Comando, durante il quale alcune delle unità avversarie possono reagire.

**Valore di Attivazione:** Il numero su un Comandante che si usa per la Continuazione ed alcune altre funzioni del gioco. Va da 1 a 5; gran parte dei comandanti hanno valore 2 o 3.

**Active:** Tutte le unità del Comando che viene Attivato.

**Giocatore Attivo:** Il giocatore che sta correntemente Attivando i suoi Comandi.

**Carisma:** La capacità di un comandante Crociato di ispirare i Cavalieri in combattimento. Vedere 5.4.

**Comando:** Termine usato per descrivere quali unità possono muovere e combattere. I Comandi possono essere facilmente identificati per il colore della striscia sulle pedine. I Comandi sono guidati dai Comandanti.

**Comandante di Comando:** Il Comandante di uno specifico gruppo di unità combattenti. Vedere 5.1.

**Raggio di Comando:** Un numero su un comandante che rappresenta il numero di esagoni di distanza ai quali quel comandante può comandare le proprie unità. Vedere 5.2.

**Continuità/Continuazione:** Il meccanismo che si usa per determinare quale giocatore inizia per primo.

**Disordine:** Lo stato di una unità che ha perso coesione per il combattimento. Vedere 14.2.

**DR, DRM:** Abbreviazione per “tiro di dado” e “modificatore al tiro di dado”, quest’ultimo è un numero che si somma o si sottrae al risultato del dado.

**FP (Punti Fuga):** Vedere 3.0 Vittoria.

**Attivazione Gratuita:** Una Attivazione non di continuità e non sottratta. E’ una Attivazione Gratuita se il vostro avversario Passa, se fallisce un tiro per la Continuazione, fallisce un tiro per Sottrarre, o è la prima Attivazione della partita.

**Controllo per la Sconfitta del Comandante:** Il DR che si usa per determinare se un comandante muore in combattimento. Vedere 5.5.

**Controllo per la Sconfitta:** Il tiro di dado per determinare se perdete la partita. Vedere 3.0.

**Non-Active:** Tutte le unità che non appartengono al Comando Attivo.

**OC (Comandante in Capo):** Il Comandante di Armata. Vedere 5.1.

**Sottrarre:** Il meccanismo dove un giocatore tenta di sottrarre l’Attivazione all’avversario.

**Assalto:** Un termine per il combattimento corpo a corpo.

**Stendardo:** Il punto di recupero di un Comando o armata. Vedere 15.2.

**VP (Punti Vittoria):** La battaglia di Arsuf usa VP per determinare il vincitore, invece dei normali Punti Fuga.

**ZOC – Zona di Controllo,** si usa per definire gli esagoni di fronte all'unità nei quali essa esercita influenza. Alcune unità non esercitano alcuna ZOC.

## 2.5 TIPI DI UNITA' E TERMINI MILITARI

**Cavalieri e Cavalleria Pesante:** Unità di cavalleria pesantemente corazzate, di elite. Le armi principali erano la spada e la lancia. I Cavalieri solitamente montavano *destrieri*, cavalli da combattimento che si distinguevano dai normali cavalli, specialmente quelli orientali, per forza, muscolatura ed addestramento, piuttosto che per la loro taglia. Entrambi i tipi di soldati solitamente erano armati e corazzati in modo equivalente, ma i Cavalieri Cristiani avevano il beneficio psicologico del codice cavalleresco, che premiava il combattimento aggressivo ed individuale e l'onore che conferiva sopra ogni cosa. Erano pertanto difficili da comandare come gruppo, specialmente in un'epoca quando le tattiche di combattimento franche dovevano essere caute.

**Cavalleria Media:** Truppe portate alla carica/assalto, ma non così pesantemente corazzate. Preferivano più le lance alle spade, sebbene i Selgiuchidi di Rum usassero le spade. Il termine "media" è funzionale al gioco, ma indica cavalleria più leggera che usava comunque il combattimento ravvicinato, ma non la carica.

**Cavalleria Leggera:** Arcieri montati, la spina dorsale delle armate Orientali. Eccellevano nel tiro e ritirata, mobilità costante e manovra aggiranti, il che significa che necessitavano di ampi spazi aperti per funzionare al meglio. Non erano adatti al combattimento ravvicinato.

**Fanteria:** I fanti armati di picca delle Crociate non furono un elemento determinante in gran parte delle battaglie. La fanteria Franca, in qualche modo meglio armata e protetta della sua controparte orientale, spesso includeva cavalieri che avevano perso il loro destriero (detti Uomini in Arme nel gioco), un problema costante, e questi tendevano a dare alla fanteria Franca una certa solidità. Ma gran parte della fanteria saracena / fatimide era lì per "presenza" e per incrementare la dimensione dell'esercito ed estendere i fianchi.

**Unità da Lancio:** Le armate orientali – specialmente quelle che chiamiamo *Saraceni* – si basavano sulle tattiche degli arcieri montati. Mentre gli arcieri fatimidi erano tutti a piedi, il resto dell'Oriente montava i propri. Gli arcieri Franchi erano invariabilmente a piedi, ed i loro archi erano più grandi di quelli orientali, che erano costruiti per il tiro montato. La cavalleria Saracena (o turca) era altamente addestrata nel tiro rapido e costante; erano la principale forza di attacco, sebbene a distanza. Le unità da lancio dei Franchi, inclusi i balestrieri, erano più degli schermagliatori. Gran parte dei dardi poteva penetrare la corazzatura di maglia dell'epoca, sebbene solo a breve distanza.

## (2.6) LA SCALA

La scala della mappa è di circa 250 iarde per esagono.

- Ogni unità di fanteria armata di picche contiene circa 600 uomini
- Ogni unità di fanteria con armi da lancio contiene circa 300 uomini
- Ogni unità montata contiene circa 150 uomini

Non vi è una scala temporale, non essendoci turni di gioco, nel senso storico del termine. La maggior parte delle battaglie vennero combattute in poche ore ... alcune anche meno.

## 3.0 LA VITTORIA



La vittoria si ottiene principalmente eliminando unità e comandanti con nome nemici. Al termine di ciascuna Attivazione Gratuita ciascun giocatore determina i propri Punti Fuga ed effettua un Controllo per la Sconfitta. Ciascun giocatore tira un dado e somma al risultato il totale dei Punti Fuga del giocatore. Se questo risultato finale è superiore al Livello di Fuga di quel giocatore nella battaglia, questi perde. Se il totale di entrambi i giocatori eccede il loro Livello di Fuga la battaglia termina pari. Per gran parte delle prime fasi di una partita, questo controllo non sarà necessario in quanto non sarà possibile superare il Livello di Fuga con un tiro di dado.

I seguenti Punti Fuga (FP) sono sommati al tiro di dado.

- 5 FP per perdere il vostro Comandante in Capo
- 3 FP per ciascun Cavaliere (KN) o Cavalleria Pesante (HC) eliminato
- 2 FP per ciascun altro tipo di unità montata o comandante con nome
- 1 FP per ciascuna unità a piedi eliminata o unità Ritirata indipendentemente dal tipo (se un'unità ha recuperato da Ritirata, variate di conseguenza il livello di Punti Fuga)

Quando un'unità che si è Ritirata viene eliminata, sommate la differenza tra il valore da eliminata e il valore da ritirata.

*ESEMPLI: Un'unità HC che si è Ritirata viene eliminata. Si aggiungono altri 2 FP (3-1). Una unità PK Ritirata viene eliminata, non si aggiungono FP (1-1 = 0).*

## 4.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

*Non vi sono turni di gioco. Il gioco inizia e prosegue sino a quando uno dei giocatori vince. Il meccanismo che si usa è quello della Continuazione dell'Attivazione, vedere 6.0.*

### Quando viene Attivato uno dei vostri Comandi

Quando sono attivate, le unità di un Comando possono Muovere e/o Lanciare e, dopo che tutto il movimento/lancio viene completato, possono ingaggiare il combattimento.

### Quando una Attivazione finisce

Quando un Comando ha finito, il giocatore sceglie un altro proprio Comando (non quello che ha appena finito), lasciando all'avversario la possibilità di Sottrarre la Continuità (vedere 6.0), e tira un dado:

1. Se il risultato è *pari o inferiore* al Valore di Attivazione del comandante di quel Comando, quel Comando si Attiva.
2. Se il risultato è *superiore*, il gioco passa all'avversario, che ha ora una Attivazione Gratuita che può usare per Attivare un qualsiasi Comando che desidera, senza dover tirare i dadi.

Il gioco prosegue in questo modo sino a quando uno o entrambi i giocatori falliscono il Controllo per la Sconfitta (3.0).

### Comandi

I Comandi per ogni battaglia sono identificati dal colore della striscia stampata nella parte alta della pedina, che corrisponde a quello del comandante.

### Chi inizia a giocare?

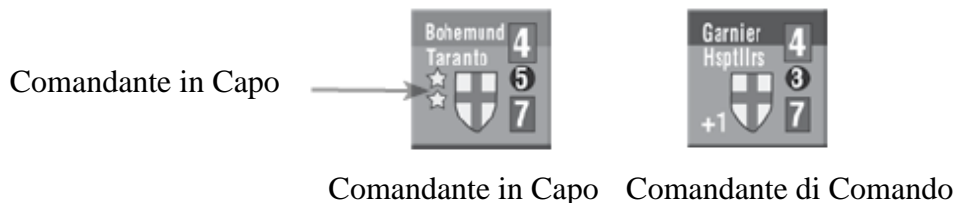
Ciascuna battaglia indica quale giocatore inizia per primo.

## 5.0 I COMANDANTI

Ogni unità nel gioco appartiene ad un Comando, definito specificamente nelle istruzioni di piazzamento, ed identificato dalle strisce colorate. Quando un Comando viene Attivato, tutte le unità che gli appartengono possono muovere e combattere.

### 5.1 Tipi di Comandante

Vi sono due tipi di comandante.



- **Comandante in Capo (OC).** Questi comandano l'intera armata. Gran parte degli OC sono anche comandanti (evidenziato dalla Striscia di Comando e Valore di Attivazione). Altri sono solo OC e non guidano Comandi; i singoli scenari hanno regole per questi. Alcune armate non hanno un OC.
- **Comandanti di Comando.** Questi sono i comandanti per le unità (del loro Comando)

## 5.2 Raggio di Comando

Il Raggio di Comando viene tracciato in esagoni, non in Punti Movimento, dal comandante all'unità, e non vi è obbligo che sia in linea retta. Lo stato di comando viene determinato all'inizio dell'Attivazione e vale per quell'unità per tutta l'Attivazione.

Non si può tracciare il raggio di Comando attraverso unità nemiche o ZOC nemica (9.0) non occupata da unità amica, o un (lato di) esagono intransitabile per le unità montate.

Un'unità combattente non entro il Raggio di Comando ma adiacente ad una unità che è (o una che è considerata in Comando per questa specifica regola), è considerata essere in Comando (con effetto a catena).

## 5.3 Restrizioni & Capacità

Un'unità combattente che si trova entro il Raggio di Comando del suo comandante può fare tutto quello che è consentito dalle regole.

Le unità che iniziano l'attivazione fuori dal Raggio di Comando (Fuori Comando) del proprio comandante:

- Non possono muovere adiacenti al nemico
- Inoltre, le unità a piedi che iniziano in ZOC nemica non possono muovere.

I comandanti che sono entro il Raggio di Comando del loro Comandante in Capo incrementano il loro Valore di Attivazione di uno per i tiri di dado per la Continuazione (6.2) e per la Sottrazione (6.3).

Un comandante che non è il comandante del Comando attivo e che è raggruppato con un'unità che sta muovendo, può muovere con quell'unità.

Un comandante di Comando che ha subito l'eliminazione di tutto il suo Comando viene rimosso dal gioco senza penalità, fintanto che non sarebbe soggetto alla regola della cattura (5.5) nel suo esagono corrente.

## 5.4 Carisma dei Crociati

Alcuni comandanti Crociati hanno un valore in più: il Carisma. Questo è un DRM che si usa quando qualsiasi Cavaliere (KN) raggruppato con quel comandante attacca in qualsiasi modo.

## 5.5 Perdita dei Comandanti

I comandanti possono essere uccisi (per il gioco, questo comprende la cattura ed altri eventi simili).

- **Per il Lancio.** Quando un tiro di dado per il lancio, dopo le modifiche, è di 9 o più e vi è un comandante nell'esagono attaccato, tirate un altro dado. Con 8 o 9 il comandante viene ucciso.
- **Per l'Assalto o Carica.** Quando un comandante è raggruppato con un'unità che subisce un risultato di Disordine, Ritirata, o Eliminazione, tirate un dado per il comandante sottraendo dal risultato il suo Valore di Attivazione. Se il risultato modificato è 3 o più, questi viene ucciso. Se sopravvive, ma l'unità combattente no, ponetelo con la più vicina unità del suo Comando. Se è circondato – da unità e/o ZOC nemiche – viene catturato senza bisogno di tirare il dado.
- **Per Cattura.** Se un'unità nemica muova in un esagono che contiene solo un comandante, spostate quel comandante e ponetelo con la più vicina unità del suo Comando (vedere 5.3 se non vi sono più unità nel suo Comando). Se è circondato – da unità nemiche e/o ZOC – viene invece catturato senza tiro di dado.

I comandanti con nome uccisi o catturati (non i rimpiazzati) contano per il totale dei Punti Fuga.

## 5.6 Comandanti di rimpiazzo



Quando un comandante viene ucciso/catturato, all'inizio della successiva attivazione di quel giocatore – ma dopo che è stato scelto il Comando per quella Attivazione – girate il comandante eliminato dalla parte del rimpiazzo e ponetelo con qualsiasi unità combattente del suo Comando. I comandanti di rimpiazzo tornano in gioco tante volte quante si rende necessario. I rimpiazzati per i Comandanti in Capo non contano mai come Comandante in Capo, solo i comandanti con nome.

## 6.0 ATTIVAZIONE E CONTINUITA'

### 6.1 Attivazione

Quando viene attivato un Comando, tutte le unità che gli appartengono possono Muovere e/o Lanciare. Dopo aver completato *tutti* questi procedimenti, le unità che sono in grado di Assaltare o Caricare possono farlo.

Quando il giocatore designa un Comando per l'attivazione, questi può usare alcune o tutte le unità che gli appartengono, indipendentemente da dove si trovano sulla mappa. Comunque, le unità che iniziano l'Attivazione *fuori dal Raggio di Comando* hanno alcune limitazioni (vedere 5.3).

Un giocatore può sempre “passare” invece di Attivare un Comando o di tentare di farlo. Se lo fa, si considera che abbia fallito un tiro di dado per la Continuità.

Dopo il suo primo tiro di dado per la Continuazione che abbia avuto successo, un giocatore aggiunge +1 al suo tiro di dado per la Continuazione per ogni nuovo tentativo. Questa penalità cessa quando questi o il suo avversario fallisce un tiro di dado per la Continuazione, il suo avversario Sottrae la Continuità, o passa.

**ESEMPIO:** *Giuseppe ha tirato con successo per la Continuità del Comandante A. Cerca ora di tirare per il Comandante B; deve aggiungere +1 a quel tiro di dado. Se ha successo ancora, deve ora aggiungere +2 al successivo tiro di dado per la Continuità.*

### 6.2 Continuità

Dopo che il giocatore Attivo ha effettuato azioni con il Comando scelto, può tentare di continuare il proprio turno scegliendo un altro dei propri Comandi da Attivare. Non può scegliere il Comando che si è appena attivato, a meno che egli non abbia solo quel Comando rimasto. Dopo aver scelto il Comando, il suo avversario ha l'opportunità di Sottrarre la Continuità (6.3); se il suo avversario rinuncia, considera il Valore di Attivazione del comandante del Comando e tira un dado. I comandanti che sono entro il Raggio di Comando del proprio Comandante in Capo incrementano il proprio Valore di Attivazione di uno per i tiri di dado per la Continuità e per la Sottrazione della stessa:

- Se il risultato (modificato) è *pari o inferiore* al Valore di Attivazione del comandante di quel Comando, quel Comando si Attiva.
- Se tale risultato è *superiore* il gioco passa all'avversario, che riceve ora una Attivazione Gratuita (2.4).

### 6.3 Sottrazione della Continuità

Se un giocatore sta per tirare per la Continuità, il suo avversario può tentare la Sottrazione della Continuità **prima** che questi tiri il dado. Il giocatore non attivo dichiara con quale proprio Comando tenterà la Sottrazione, tira un dado e considera il Valore del comandante di quel Comando.

- Se il risultato è *pari o inferiore* a quel Valore, il Comando scelto può effettuare azioni, e quel giocatore è ora il giocatore Attivo.
- Se il risultato è *superiore* non vi è alcuna Sottrazione. Inoltre, il giocatore originariamente Attivo può ricevere una Attivazione Gratuita (2.4) e la può usare per Attivazione un qualsiasi Comando - anche quello che ha appena giocato!

**Nota:** *non si può Sottrarre una Sottrazione della Continuità o una Attivazione Gratuita.*

**ESEMPIO:** *Ascalon. Tocca al Crociato. Sceglie il Comando di Robert per l'Attivazione. In seguito sceglie il Comando di Raymond per tentare la Continuità. Il giocatore Fatimida, però, decide di annunciare di Sottrarre*



la Continuità prima del tiro di dado con il suo Comando di Cavalleria Beduina. Tira un dado, ottenendo un 6 che è superiore al Valore di Comando di Afdal. Il Crociato, scegliendo liberamente, decide di Attivare ancora il Comando di Robert. Se il giocatore Fatimida avesse ottenuto 1, avrebbe Sottratto la Continuità.

## 7.0 MOVIMENTO

### 7.1 Procedura di movimento

Ogni unità ha una Capacità di Movimento, che rappresenta il numero di punti movimento (MP) che un'unità può usare in una singola Attivazione. Il costo per entrare nei vari tipi di esagono e per attraversare alcuni tipi di lati d'esagono viene indicato e discusso nelle singole regole sulla battaglia.

Le unità muovono di esagono in esagono adiacente. Solitamente non possono muovere in un esagono occupato da un'altra unità combattente, nemica o amica, e devono fermarsi quando entrano in ZOC nemica (eccetto le unità da lancio montate).

Le unità Muovono e/o lanciano nel Segmento di Movimento/Lancio. Le singole unità dello stesso Comando possono muovere in qualsiasi ordine desiderato. Vedere 11.0 per quando le unità da lancio possono Lanciare.

### Terreno

Gran parte dei campi di battaglia hanno terreni di vari tipi, tutti elencati assieme ai loro effetti sul movimento (in termini di MP spesi, NA significa entrata proibita) nella Tabella dei Terreni per ogni scenario/battaglia. Alcuni lati di esagono non sono attraversabili da alcuna unità.

### 7.2 Limitazioni al movimento

Le unità *non* possono muovere fuori mappa. Se sono obbligate a farlo, sono Eliminate. Consultate le restrizioni delle Zone di Controllo, 9.0.

Un'unità non può muovere in un esagono dove i rinforzi nemici entrano sulla mappa.

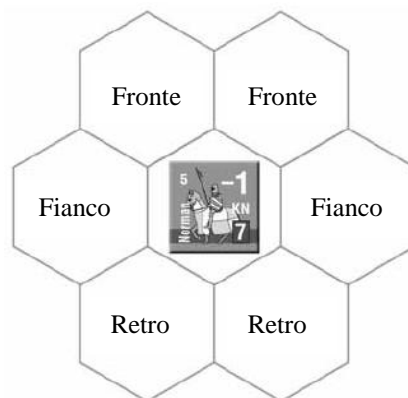
### 7.3 Ciò che è Movimento, ciò che non lo è

Vi è una differenza tra muovere le pedine sulla mappa rispetto al meccanismo del gioco del Movimento.

Il Movimento, come meccanismo, è qualsiasi azione che impone la spesa di Punti Movimento. Le azioni che fanno muovere un'unità (ritirata, cambio di orientamento, Carica, ecc.) – ma che non richiedono una spesa di Punti Movimento – non sono Movimento in termini di meccanismo di gioco.

## 8.0 ORIENTAMENTO

L'orientamento fa riferimento a come un'unità si pone nell'esagono. Un'unità deve essere orientata in modo che la parte alta della pedina sia rivolta verso uno dei vertici dell'esagono, non verso un lato. Un'unità può ignorare l'orientamento mentre muove, ma una volta che si ferma deve essere orientata in una specifica direzione. I due esagoni a fianco del vertice verso il quale l'unità è orientata sono Frontali, i due dall'altro lato sono il Retro, e quelli di fianco sono il Fianco.

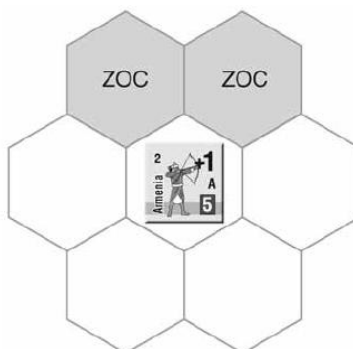


L'orientamento determina la Zona di Controllo di un'unità, contro chi le unità da lancio possono lanciare, ed in quale direzione la cavalleria può Caricare. In generale, questo vale solo ai loro due esagoni/lati di esagono frontali.

L'orientamento **non** ha rilevanza quando si determina la direzione di movimento (eccetto per la cavalleria che Carica), e le unità possono cambiare orientamento quante volte desiderano nel corso del movimento, senza alcun costo, a meno che siano in ZOC nemica (9.0). Comunque, possono farlo solo quando sono Attivate.

**Eccezione:** Le unità che si trovano in ZOC nemica possono cambiare l'orientamento di un solo vertice, se rimangono nell'esagono. Se muovono fuori dall'esagono, possono cambiare orientamento liberamente.

Il cambiamento di orientamento **non** è considerato movimento ai fini del Lancio o del Movimento, in quanto non si spendono punti movimento.



## 9.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

Tutte le unità combattenti montate e la fanteria con armi da lancio, ma non l'altra fanteria, esercitano una ZOC nei loro esagoni frontali.

*NOTA: la ZOC rappresenta la capacità dell'unità di estendere la sua presenza – mediante il lancio o la mobilità – nello spazio ad essa frontale.*

Un'unità amica (o comandante) deve fermarsi quando entra in un esagono in ZOC nemica; non può muovere oltre per quella Attivazione e le unità devono ora orientarsi verso uno specifico vertice (vedere l'eccezione per le unità da lancio montate, qui sotto).

- Costa a *qualsiasi* unità a piedi 2 MP per uscire dalla ZOC di un'unità nemica montata all'inizio della sua Attivazione per muovere in un altro esagono. Se quell'esagono è un'altra ZOC l'unità si deve fermare. Un'unità non può tornare in un esagono nella ZOC dell'unità nemica da dove è uscita nel corso della medesima Attivazione.
- Costa a *qualsiasi* unità 1 MP per uscire da un esagono nella ZOC di un'unità da lancio nemica all'inizio della sua Attivazione per muovere in un altro esagono. Se quell'esagono è un'altra ZOC l'unità si deve

fermare. Un'unità non può tornare in un esagono nella ZOC dell'unità nemica da dove è uscita nel corso della medesima Attivazione.

*NOTA: i precedenti due effetti sono cumulativi.*

- Le unità montate con Capacità di Lancio – arcieri a cavallo – possono entrare ed uscire da un esagono che si trova in ZOC nemica, indipendentemente dal tipo di unità, *nello stesso turno* pagando 1 MP aggiuntivo per uscire; vedere 11.0. La proibizione di entrare in un altro esagono nella ZOC della stessa unità durante la medesima Attivazione vale ancora.

## 10.0 RAGGRUPPAMENTO

Le unità combattenti non possono raggrupparsi (stare insieme nello stesso esagono) in *alcun* momento – nemmeno nel corso del movimento. I comandanti e gli standardi si raggruppano gratuitamente con qualsiasi unità.

## 11.0 LANCIO

### 11.1 Unità da Lancio

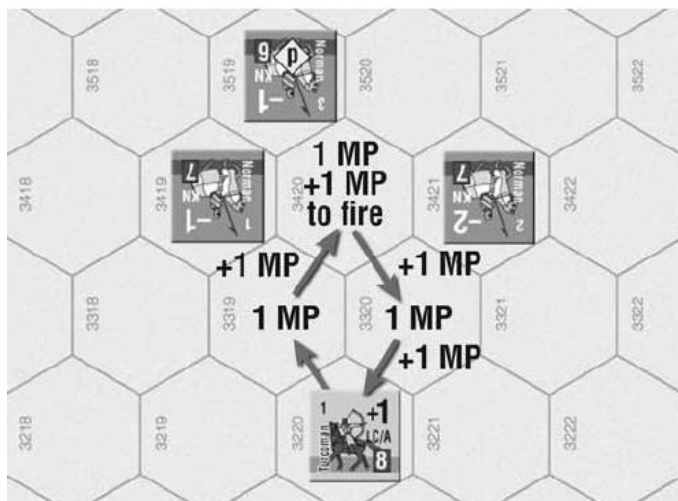
Le unità da lancio – arcieri (sia a piedi che montati), balestrieri e Picchieri armati di giavellotti – sono in grado di lanciare contro le unità nemiche. Il Massimo Raggio – il numero massimo di esagoni a cui un'unità può lanciare – è 2 esagoni. Si conta l'esagono bersaglio, ma non quello da cui proviene il lancio. Le unità da lancio possono lanciare attraverso i propri lati d'esagono di fronte e fianco (8.0), sebbene quando si usa il lancio di Reazione questo viene limitato ai lati d'esagono Frontali.

### 11.2 Quando le unità possono lanciare

Vi sono tre possibilità per il Lancio, ognuna delle quali è disponibile a seconda del tipo di unità: Lancio Attivo, Lancio di Risposta e Lancio di Reazione.

#### **Gli Arcieri (montati o a piedi) possono Lanciare:**

- **Lancio Attivo, Arcieri a piedi:** quando sono Attivati. Un'unità può lanciare una volta quando viene attivato il suo Comando in qualsiasi punto del Movimento. Comunque, quando lanciano, il loro movimento per quell'Attivazione termina. Pertanto, se lanciano prima di muovere non possono muovere.
- **Lancio Attivo, Arcieri Montati:** Gli Arcieri Montati possono lanciare nel corso del loro Movimento. Se si trovano in un esagono in ZOC nemica quando lanciano, costa loro 1 MP farlo, altrimenti il lancio costa loro zero MP. Gli arcieri montati possono uscire da un esagono in ZOC nemica dove sono entrati nella stessa Attivazione, pagando 1 MP aggiuntivo per farlo. Non possono entrare in un altro esagono nella ZOC delle stesse unità nemiche durante quella Attivazione. Gli arcieri montati possono proseguire il movimento prima/dopo il lancio. Un Arciere montato può lanciare una sola volta per movimento.



**ESEMPIO:** La LC/A Turcomanna che inizia nell'esagono 3220 desidera lanciare contro il Cavaliere in Disordine nel retro della formazione Crociata. Spende 1 MP per muovere in 3319. Spende poi 2 MP per muovere in 3420 (1 MP per terreno aperto +1 MP per uscire dalla ZOC del Cavaliere in 3419). La LC/A lancia contro il Cavaliere in Disordine, spendendo 1 MP perché il Cavaliere in 3519 esercita una ZOC in 3420, anche quando è in Disordine. Il Cavaliere non è obbligato a Controcaricare poiché è in Disordine. Dalla Tabella dei DRM del Lancio/Raggio, il DRM per il lancio è un -1 netto (+1 per il raggio, -1 per lanciare contro Cavalieri, e -1 per arcieri montati che lanciano). Sfortunatamente il giocatore tira un 2, modificato ad 1 per il DRM, consultando la Tabella del Lancio si ha "Nessun Risultato". Muove poi in 3320, spendendo altri 2 MP (1 MP per terreno aperto +1 MP per uscire dalla ZOC del Cavaliere in 3519). Infine, il Turcomano ritorna nell'esagono iniziale 3320, spendendo i suoi ultimi 2 MP (1 MP per terreno aperto +1 MP per uscire dalla ZOC del Cavaliere in 3421).

- **Lancio di Risposta (solo Non Attivo):** quando si subisce il lancio da un'unità da lancio nemica, se quest'ultima è entro il Raggio. Il Lancio di Risposta ed il Lancio Attivo sono risolti simultaneamente, prima che siano applicati i risultati. Gli arcieri non possono usare il Lancio di Risposta se subiscono il lancio da un esagono di Retro. Il Lancio che passa lungo un lato di esagono di Fianco e Retro non conta come Retro.
- **Lancio di Reazione (solo Non Attivo):** quando qualsiasi unità nemica muove o Carica nei suoi esagoni frontali. Questo vale per ciascuna unità nemica che lo fa e viene risolto nel momento in cui avviene tale movimento. Questo non si applica alla ritirata, Avanzata Dopo il Combattimento, o Attacco Continuato.

**NOTA:** Gli arcieri che usano il Lancio di Reazione o Risposta possono lanciare contro ciascuna unità nemica che agisce in quel modo, come sopra, un qualsiasi numero di volte per Attivazione.

### I Balestrieri e le unità con giavellotti possono lanciare:

- **Lancio Attivo:** quando sono Attivati. Un'unità può lanciare una volta quando il suo Comando viene Attivato in qualsiasi momento nel corso del Movimento. Comunque, una volta che lancia, il suo movimento per quell'Attivazione termina. Pertanto, se lancia prima di muovere non può muovere.
- **Lancio di Reazione (solo Non Attivo):** quando qualsiasi unità nemica muove o Carica nei suoi esagoni frontali. Questo vale ad una sola unità nemica che lo fa in una data Attivazione e viene risolto nel momento in cui tale movimento avviene. Può usare il Lancio di Reazione una sola volta durante una data Attivazione nemica. Questo non si applica alla ritirata, Avanzata Dopo il Combattimento, o Attacco Continuato.
- **Non** possono usare il Lancio di Risposta.

**NOTA:** Le differenze tra Balestrieri, Giavellotti ed Archi Compositi è compresa nei DRM per il Lancio e nei meccanismi di cui sopra.

### 11.3 Risoluzione del Lancio

Per lanciare, calcolate il raggio e consultate la Tabella del Raggio. Questa tabella fornisce un DRM per l'unità che lancia a quel raggio. Tirate poi un dado, considerando se il bersaglio è in Disordine o in stato Normale. La Tabella del Lancio indica tutte le circostanze che danno aggiunte o sottrazioni al tiro di dado (DRM). Confrontate il risultato così modificato del tiro di dado per ottenere il risultato, come definito in 14.0.

*ESEMPIO: Un Arciere che lancia a raggio 1 esagono ottiene un DRM di +1. Ma se lancia contro Cavalieri o Cavalleria Pesante, questo subisce un DRM aggiuntivo di -1, per un DRM finale di zero.*

**Angolo di Lancio:** il Lancio contro unità di Cavalleria Media o Leggera attraverso i lati d'esagono di fianco di queste dà a chi lancia un DRM +1. Il Lancio che passa da un angolo di esagono non conta come Fianco. Questo riflette il lancio contro i fianchi non protetti e più facili da colpire dei cavalli.

#### 11.4 Visuale (LOS)

Un'unità deve essere in grado di vedere un'unità per poterle lanciare contro. Deve cioè tracciare una visuale (LOS) non ostruita dal centro dell'esagono che lancia al centro dell'esagono bersaglio. La LOS viene bloccata:

- Da esagoni di bosco, giardino, edificio e città. Si può lanciare in questi esagoni, ma non attraverso di essi.
- Se qualsiasi esagono che si frappone è superiore – di elevazione maggiore – sia di chi lancia che di chi viene attaccato.
- I Balestrieri non possono lanciare attraverso altre unità. Gli Arcieri possono invece farlo (in realtà stanno lanciando sopra di esse).

Se un esagono contiene terreno che blocca la LOS – allora l'intero esagono è considerato terreno bloccante – non solo il disegno del terreno nell'esagono.

Comunque, la LOS può essere tracciata lungo un lato d'esagono se uno solo degli esagoni tangenti al lato d'esagono contengono terreno bloccante.

## 12.0 ASSALTO

### 12.1 La Fase di Assalto

Nella Fase di Assalto, tutte le unità in fase indicate come (possibili) Attaccanti sulla Matrice dei Sistemi d'Arma possono (non sono obbligate) Assaltare. Se scelgono di farlo, devono Assaltare qualsiasi/tutte le unità nemiche che si trovano nei loro esagoni frontali, a meno che quelle unità siano assaltate da altre unità amiche. Le unità non indicate in questa matrice come attaccanti non possono mai Assaltare in attacco (o Caricare). Si difendono però dagli assalti e cariche. Un'unità può partecipare ad un solo attacco per Attivazione [*Eccezione: risultato di Attacco Continuato, 14.6*]. Questo attacco può avvenire con o senza altre unità contro un singolo difensore o di per sé contro due difensori negli esagoni frontali.

*ESEMPIO: Tre unità assaltano due difensori. L'attaccante deve scegliere di attaccare un difensore con due unità e l'altro con una, quella a metà non può dividere il suo attacco contro entrambi i difensori.*

### 12.2 Ritirata prima dell'Assalto

Le unità montate che non sono in Disordine, se attaccate da unità smontate, possono Ritirarsi Prima del Combattimento, muovendo di un esagono lontano dall'unità attaccante. Non possono entrare in un esagono che si trova in ZOC nemica, nel percorso di una Carica, o in un esagono occupato dal nemico, ma possono cambiare orientamento come desiderano. Un attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero, se lo desidera, ma non può Assaltare ancora né cambiare orientamento. Se un attaccante attacca due difensori ed entrambi si Ritirano Prima del Combattimento, l'attaccante può scegliere in quale esagono avanzare come sopra. Se si ritira un solo difensore, risolvete l'attacco contro l'altro.

La Cavalleria Leggera, che non è in Disordine, può Ritirarsi Prima dell'Assalto o Carica se attaccata da Cavalieri, Cavalleria Pesante, o Cavalleria Media muovendo di un esagono lontano dall'unità attaccante e tirando poi un dado, modificandone il risultato con il DRM Difensivo dell'unità che si ritira:

- Se il risultato così modificato è 5 o meno, la Ritirata non ha effetti negativi.
- Se il risultato modificato è 6 o più, l'unità si ritira ma va in Disordine.

Comunque, se tale attacco è una Controcarica (vedere 13.6), i risultati del tiro di dado variano in:

- Se il risultato così modificato è 3 o meno, la Ritirata non ha effetti negativi
- Se il risultato modificato è 4-7, l'unità si ritira ma va in Disordine
- Se il risultato modificato è 8 o più, non vi è Ritirata, spostate l'unità indietro nel suo esagono originario e risolvete la Carica.

**La Ritirata Prima del Combattimento si applica a qualsiasi attacco, incluso un Attacco Continuato.**

### 12.3 Risoluzione dell'Assalto

#### Ordine di risoluzione dell'Assalto

L'Assalto viene risolto dopo che tutto il Movimento è terminato, nell'ordine seguente:

1. Il giocatore Attivo designa quali sue unità attaccano quali unità difendenti, incluse le Cariche.
2. Una alla volta, il giocatore Attivo muove ciascuna unità che Carica adiacente al suo bersaglio. Qualsiasi lancio di Reazione causato da questo movimento viene risolto. Se necessario, l'unità che Carica effettua un tiro di Ritrosia alla Carica. Qualsiasi Ritirata Prima del Combattimento da parte del difensore viene risolta ora. Il difensore tenta qualsiasi Controcarica che è in grado di fare.
3. Il giocatore Attivo risolve tutti i suoi attacchi di Assalto e Carica, in qualsiasi ordine desidera. La Tabella della Carica viene usata fintanto che almeno la metà delle unità in un singolo attacco hanno successo nella Controcarica (non in Disordine per il lancio di reazione, non Riluttante, non Controcaricata); altrimenti si usa la Tabella dell'Assalto. Si effettuano le avanzate e si pongono i segnalini di Attacco Continuato.

**NOTA:** Gli attacchi di un singolo attaccante contro più difensori sono risolti allo stesso momento, e sono considerati avvenire simultaneamente, con i risultati (che possono essere cumulativi) che si applicano dopo che entrambi gli attacchi sono stati risolti.

4. Tutti gli Attacchi Continuati sono ora risolti. Ripartite dalla fase 1, eccetto che tutte le unità che hanno un segnalino di Attacco Continuato devono attaccare; la Carica e Controcarica non è consentita.

Tutto quanto sopra è cumulativo; i DRM positivi favoriscono l'Attaccante, i DRM negativi favoriscono il difensore.

#### Modificatori al tiro di dado per la Risoluzione dell'Assalto

Per risolvere l'Assalto, tirate un dado, poi applicate qualsiasi DRM che rispetta le seguenti situazioni:

1. Vantaggio di Forza
2. Vantaggio di Posizione
3. Il DRM di Difesa dall'Assalto del difensore
4. Presenza del Comandante
5. Tipo di unità (Matrice dei Sistemi d'Arma)
6. Stato dell'Attaccante (Disordine)
7. Stato del Difensore (Ritirato)
8. Attacco Continuato

**1. Vantaggio di Forza.** Il giocatore che ha il maggior numero di unità riceve il differenziale tra il numero di unità come DRM.

**ESEMPIO:** Una unità di Cavalleria Pesante attacca due unità di fanteria. Vi è un  $-1$  alla Forza (DRM di svantaggio alla risoluzione dell'Assalto per ciascuna unità di fanteria).

Il Vantaggio di Forza, o Svantaggio, che la difesa può avere viene applicato (come DRM) a ciascun tiro di dado separato.

**NOTA:** Se una unità sta attaccando due unità, l'attaccante tira due volte, ciascuna con DRM -1 ... e subisce i possibili risultati avversi due volte.

**ESEMPIO:** *Un Cavaliere Assalta due LC. Nella risoluzione di ciascun difensore separatamente, il Cavaliere ottiene un Attacco Continuato contro la prima, ma va in Disordine nel secondo combattimento. Il Cavaliere deve allora Continuare ad Attaccare, ma è in Disordine.*

**2. Vantaggio di Posizione.** Vi sono due tipi di vantaggio di posizione:

- A. Angolo di attacco:** Questo riflette il vantaggio di attaccare da un angolo che non sia (solo) frontale (vale uno solo di questi casi):
- Se qualsiasi unità attaccante in Assalto/Carica lo fa attraverso uno dei Fianchi del difensore, vi è un DRM +2.
  - Se unità attaccante in Assalto/Carica lo fa attraverso uno il Retro del difensore, vi è un DRM +3.
  - Se gli attaccanti stanno attaccando attraverso qualsiasi combinazione di fronte + fianco, fronte + retro, fianco + retro, fronte + fianco + retro, vi è un DRM +4.
- B. Terreno.** Consultate la Tabella del Terreno per le singole battaglie e troverete gli effetti dei vari tipi di terreno sul combattimento. La riga del terreno del difensore si usa incrociandola con la colonna del tipo di unità attaccante (cioè Montata o A Piedi) per trovare il modificatore per ciascun attacco. Se è attaccata più di una unità, conta il terreno per ciascuna singola unità difendente. Se vi è più di un attaccante con aspetti diversi di terreno (cioè uno attacca attraverso fiume, l'altro no), allora si usa il DRM per il terreno che più favorisce il difensore.

**3. DRM per la Difesa dall'Assalto:** Si aggiunge il DRM individuale per la Difesa dall'Assalto dell'unità difendente – non dell'attaccante.

**ESEMPIO:** *Un Cavaliere Templare viene attaccato da due Cavallerie Medie Ayyubid dal fronte. Il Valore di Difesa dall'Assalto del Cavaliere è -3, che viene sommato al vantaggio di forza dell'Ayyubid. Questo dà un modificatore cumulativo di  $1 + (-3) = -2$ .*

**4. Presenza di Comandante.** I Cavalieri e la Cavalleria Pesante che sono raggruppati con il loro Comandante di Comando o con il Comandante in Capo hanno un DRM +1 quando attaccano. Un comandante Crociato con Carisma somma anche il suo valore di Carisma come DRM all'attacco. Questo si applica una sola volta, non importa quanti comandanti siano raggruppati con un'unità.

**5. Confronto Armi/Corazzatura.** L'attaccante usa la Matrice dei Sistemi d'Arma per confrontare il Tipo della sua unità attaccante con quello del difensore. La matrice fornisce il DRM appropriato. Se un attaccante ha due unità, ciascuna di tipo diverso, può usare il DRM che gli dà più beneficio.

**ESEMPIO:** *Un picchiere Fatimide (0) ed un Arciere Sudanese con Mazze (+1) attacca un Picchiere Crociato. Si usa il DRM +1.*

**6. Disordine dell'Attaccante.** Se qualsiasi Attaccante è in Disordine, vi è un DRM -2 (lo stato di Disordine del difensore viene compreso nella tabella stessa).

**7. Difensore in Ritirata.** Se il Difensore è in Ritirata (14.4) sommate +2 al DR dell'Attaccante, ed usate la parte in Disordine della Tabella del Combattimento.

**8. Attacco Continuato.** Le unità che svolgono Attacchi Continuati (14.6) hanno un DRM -1 cumulativo per ciascun tale attacco che svolgono durante quella Attivazione.

Per risolvere l'Assalto, tirate il dado per *ciascuna* unità difendente, applicate il DRM e consultate la Tabella del Combattimento appropriata. Se almeno la metà delle unità attaccanti sta Caricando, usate la Tabella della Carica, altrimenti usate la Tabella dell'Assalto. Consultate la colonna appropriata per lo stato delle unità difendenti (Normale o Disordine) per trovare il risultato.



### 12.5 Avanzata dopo il Combattimento

Se un difensore lascia vuoto un esagono quale risultato dell'Assalto o della Carica da un'unità montata che non è in stato di Disordine dopo l'attacco, o da qualsiasi unità che ottiene un risultato di Attacco Continuato (in Disordine o no), l'attaccante *deve* avanzare una delle sue unità attaccanti in quell'esagono. Se ha attaccato più di un'unità, un'unità che ha Caricato deve avanzare prima di una che ha Assaltato e le unità montate devono avanzare prima della fanteria. Entro queste categorie, le unità non in Disordine avanzano prima di quelle in Disordine; altrimenti l'unità con il DRM per la Difesa dall'Assalto inferiore deve avanzare, in caso di parità decide il possessore delle unità. Se un'unità ha attaccato più di un'unità e sono vuoti entrambi gli esagoni, l'attaccante sceglie dove avanzare. L'avanzata si effettua entro la risoluzione del combattimento, dopo che un'unità ha terminato tutti i suoi attacchi. L'unità avanzante può cambiare orientamento, se lo desidera (a meno che non si abbia un risultato di Attacco Continuato, nel qual caso non è consentito alcun cambio di orientamento), dopo tale avanzata. Se si è ottenuto un risultato di Attacco Continuato, l'unità avanzante viene indicata con un segnalino di Attacco Continuato (14.6). Ponete il segnalino anche se nessuna unità nemica correntemente occupa gli esagoni frontali dell'unità.

**NOTA:** Ricordate che le unità in Disordine e la fanteria avanzano solo con risultato di Attacco Continuato.

## 13.0 LA CARICA

La Carica è un metodo di Assalto nel quale le unità attaccanti usano il loro peso ed impeto per ottenere un risultato più favorevole. Pertanto può essere effettuata solo da (alcune) unità montate.

**NOTA:** L'esperienza da precedenti giochi che usano questo sistema ha mostrato che questo è l'unico capitolo del regolamento che crea una certa confusione, principalmente a causa delle molte possibilità che causa. Abbiamo cercato di citare tutti i casi, ma se non ci siamo riusciti, cercate di seguire il senso logico delle regole.

*Ricordate che la Carica è solo un'altra forma di Assalto che usa una Tabella del Combattimento diversa.*

### 13.1 Quali unità possono Caricare

Solo i Cavalieri e la Cavalleria Pesante possono Caricare. La Carica *non è Movimento*, fa parte del Combattimento.

- La cavalleria che *inizia la propria Attivazione adiacente* ad una unità nemica non può Caricare durante quella Attivazione.
- *La cavalleria in Disordine non può Caricare*, ma può ancora Assaltare senza Carica.

### 13.2 Procedura di Carica

Per Caricare, un'unità di Cavalleria deve iniziare la Fase di Assalto con LOS e ad una distanza di 1 o 2 esagoni fra di essa ed il bersaglio designato. Il percorso al bersaglio deve passare attraverso gli esagoni frontali dell'unità e questa può cambiare orientamento di un solo vertice per raggiungere il bersaglio, che deve terminare negli esagoni frontali dell'unità che Carica. Una Carica è una speciale forma di Assalto che attacca una sola unità, una eccezione a 12.1. Se un'unità che Carica va in Disordine durante la Carica, l'attacco viene risolto come Assalto contro il bersaglio originario della Carica, l'unità in Disordine non deve attaccare tutte le unità nei suoi esagoni frontali.

Tutte le Cariche sono designate prima di risolvere una qualsiasi singola Carica, assieme a tutti gli Assalti nel punto 1 della Fase di Assalto. Le Cariche sono risolte, nella Fase di Assalto, muovendo l'unità che Carica adiacente al bersaglio, nel punto 2 della Fase di Assalto (ricordate, questo non è Movimento per il gioco, quindi non usa Punti Movimento).

### 13.3 Restrizioni alla Carica

La cavalleria non può Caricare attraverso fiumi o lati di esagono di pendio ripido, né una unità che sia in esagono di Bosco, Palude, Città o Sconnesso. La cavalleria non può Caricare in o attraverso terreno in cui non può muovere. Una Carica non può attraversare un esagono in ZOC nemica, ma può terminare in un esagono in ZOC. Può Assaltare in/attraverso questi esagoni/lati di esagono senza Carica (vedere 12.0).



L'unità che Carica deve avere un percorso privo di unità combattenti amiche o nemiche che arriva al bersaglio nel momento in cui viene dichiarata la Carica. Il percorso non può essere condiviso con altre unità che Caricano. Questo percorso deve includere l'esagono, adiacente al bersaglio, dove l'unità che Carica terminerà la sua Carica.

### 13.4 Benefici e Risultati di una Carica

I Cavalieri e la Cavalleria Pesante che Caricano risolvono il loro attacco usando la *Tabella della Carica* (non la *Tabella dell'Assalto*).

Qualsiasi unità che Carica che ha mosso (ha usato il Movimento) in quell'Attivazione, prima della parte del Combattimento della sua Attivazione, sottrae -1 al suo DR per la Risoluzione della Carica.

Un'unità che ha Caricato ed ottenuto un risultato di "Attacco Continuato" non sta più Caricando quando risolve l'Attacco Continuato, ma usa il normale Assalto.

### 13.5 Ritrosia a Caricare

I cavalli, anche quelli addestrati e di dimensione notevole, non gradiscono caricare una linea di fanteria ben difesa. Per riflettere questo fatto, quando un'unità di Cavalleria Pesante (ma non i Cavalieri!!) Carica Picchieri o Uomini in Armi attraverso il loro esagono frontale, chi Carica tira un dado modificando quel DR del DRM di Difesa dall'Assalto dell'unità che Carica:

- Se il tiro di dado è 6 o meno, l'unità attaccante Carica con successo.
- Se il tiro di dado è 7 o più, la Carica è rallentata dalla ritrosia dei cavalli ad avvicinarsi, e l'unità deve attaccare usando la *Tabella dell'Assalto*, non quella della Carica.

**ESEMPIO:** Una Cavalleria Pesante Saracena con un DRM di Difesa di -1 tira un "7" quando controlla per la Ritrosia. Il DRM -1 porta il risultato a 6, quindi completa la Carica. Se avesse invece tirato "8", avrebbe dovuto usare la *Tabella dell'Assalto*.

Un'unità che passa un DR per la Controcarica non tira per la Ritrosia.

**NOTA:** Come potete notare, i Cavalieri non subiscono la Ritrosia. Questi ed i loro cavalli da guerra superbamente addestrati non mostrarono mai alcuna ritrosia nel farlo, indipendentemente dalla situazione.

### 13.6 Controcarica

La Cavalleria Pesante ed i Cavalieri possono tentare di Controcaricare quando subiscono la Carica, Assalto, o il lancio. La Cavalleria Pesante ed i Cavalieri in Disordine o la Cavalleria Pesante ed i Cavalieri che hanno iniziato l'attivazione in ZOC di un'altra unità nemica non possono tentare la Controcarica. La Cavalleria Pesante ed i Cavalieri possono Controcaricare quando subiscono la Carica, Assalto o il lancio attraverso i loro lati di esagono di fronte o fianco.

**NOTA:** Se un Cavaliere o Cavalleria Pesante inizia un'Attivazione nella ZOC di un'unità, ponete un segnalino di Controcarica Usata su di esso per ricordarlo.

La Cavalleria Pesante ed i Cavalieri che difendono possono cambiare orientamento di un vertice di esagono per svolgere la Controcarica (a meno che siano attaccati dal retro), ma non possono cambiare orientamento durante la Controcarica. Il percorso della Controcarica deve passare attraverso i loro esagoni frontali e le unità che sono Controcaricate devono terminare negli esagoni frontali di queste unità. Solo le unità del giocatore non attivo possono Controcaricare. E' consentita una sola Controcarica per attivazione. Una volta che un'unità lo ha fatto, ponete un segnalino di Controcarica Usata su di essa per ricordarlo.

**NOTA:** Si può cambiare orientamento per iniziare una Controcarica ma, come detto, una volta che la Controcarica inizia non si può cambiare orientamento.

**NOTA:** Che l'attacco originario sia di cavalleria o fanteria, o di lancio, la Controcarica può essere effettuata solamente dalla Cavalleria Pesante o dai Cavalieri.

Se un'unità viene attaccata da unità nemiche che usano sia l'Assalto che la Carica, il possessore può scegliere quali Attaccanti Controcaricare.

### 13.7 Controcarica contro Carica di Cavalleria

La Controcarica contro una Carica di Cavalleria nemica riflette la capacità dei Cavalieri e della Cavalleria Pesante di annullare l'impeto di qualsiasi tale attacco nemico lanciando una propria Carica.

Per Controcaricare, il difensore tira un dado prima che la Carica nemica contro la Cavalleria Pesante o i Cavalieri sia risolta:

- Sommate il DRM di Difesa dell'unità che Controcarica
- Se l'unità che Controcarica deve cambiare orientamento per effettuare la Controcarica aggiungete +1 al DR

Se il risultato finale è *inferiore a 3*, l'unità ha Controcaricato con successo e la Carica di quell'Attaccante viene annullata: il segnalino di Carica viene rimpiazzato da un segnalino di Assalto. L'Attaccante originario è ancora l'Attaccante, ma se almeno la metà degli Attaccanti non hanno più un segnalino di Carica, allora l'Attaccante deve usare la normale Tabella dell'Assalto, non quella della Carica quando risolve l'attacco.

Se il risultato è 4 o più la Controcarica fallisce e l'unità viene attaccata usando la Tabella determinata in precedenza.

### 13.8 Controcarica contro l'Assalto

La Controcarica contro un Assalto nemico (da parte di fanteria o cavalleria) riproduce la capacità dei Cavalieri e della Cavalleria pesante di annullare la forza di un tale attacco lanciando una Carica. Per Controcaricare, il difensore tira un dado prima che l'Assalto sia risolto:

- Sommate il DRM di Difesa dell'unità che Controcarica
- Se l'unità che Controcarica deve cambiare orientamento per effettuare la Controcarica aggiungete +1 al DR

Se il risultato finale è *inferiore o pari a 4*, l'unità ha Controcaricato con successo: l'Attaccante originario è ancora l'Attaccante, ma ora deve sottrarre -2 dal suo tiro di dado per la risoluzione dell'attacco.

Questo vale anche se l'attacco include unità che Caricano e verrà risolto sulla Tabella della Carica. Nei casi dove un Attaccante sta attaccando due unità difendenti, una Controcarica che ha successo da parte di un solo Difensore applica il modificatore della Controcarica solo alla risoluzione dell'attacco contro l'unità che Controcarica.

Se il risultato è 5 o più la Controcarica fallisce e l'attacco procede normalmente.

### 13.9 Controcarica contro il Lancio

Il Lancio nemico può indurre i Cavalieri o la Cavalleria Pesante attaccati a Caricare le unità che lanciano.

- Per i Cavalieri, questo è automatico – *devono* Controcaricare quando subiscono il lancio se non sono in Disordine o già in un esagono in ZOC nemica.
- Per la Cavalleria Pesante, è volontario.

**Per la Cavalleria Pesante:** il procedimento ed il DR è uguale per la Controcarica contro l'Assalto, eccetto che tale DR viene effettuato *prima* che il Lancio sia risolto e se ha successo avviene la Controcarica, con la Cavalleria Pesante che muove adiacente all'unità che sta lanciando e che svolge poi un attacco di Carica (se invece la Controcarica fallisce l'unità rimane dove si trova). Vi deve essere un percorso di Carica libero altrimenti l'unità non può Controcaricare.

**Per i Cavalieri:** un'unità di Cavalieri *deve* Controcaricare un'unità nemica che gli sta lanciando contro, a meno che non vi sia un percorso di Carica aperto, nel qual caso non vi possibilità di Controcarica. Se il Cavaliere Controcarica, la procedura è uguale a quella della Cavalleria Pesante. Se il giocatore non desidera che il Cavaliere Controcarichi ed il suo Comandante di comando si trova entro il Raggio di Comando, deve tirare un dado, dal quale sottrae il Valore di Attivazione di tale Comandante:

- Se il risultato finale è *3 o meno*, la Controcarica non viene effettuata.
- Se il risultato finale è *4 o più*, la Controcarica avviene.

**NOTA:** Ricordate che trattenerne i Cavalieri è volontario. Ricordate anche che la Cavalleria Leggera Arcieri ha capacità di Ritirata Prima del Combattimento, che è la parte principale della sua tattica contro i Cavalieri.

Se l'unità che Controcarica con successo va in Disordine per il lancio che ha causato la Controcarica, la Controcarica viene effettuata lo stesso, ma viene risolta come il normale Assalto. Qualsiasi Ritirata Prima del Combattimento della Cavalleria Leggera tira ancora sulla Tabella della Ritirata Prima del Combattimento della Cavalleria Leggera.

Qualsiasi Controcarica viene risolta immediatamente. La Controcarica fa terminare il movimento dell'unità da lancio, anche se potrebbe altrimenti muovere dopo il lancio (arcieri montati).

**CHIARIMENTO:** Un percorso di Carica Libero significa che non vi possono essere unità o terreno intransitabile alla Cavalleria Pesante o Cavalieri tra l'unità che Controcarica e l'unità da lancio. Questo non deve essere confuso con i requisiti per la Carica.

## 14.0 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

*Consultate le Tabelle del Lancio, Assalto e Carica mentre leggete questo capitolo.*

### 14.1 Le Tabelle di Combattimento

Le armi da lancio usano le Tabelle di Lancio. I Cavalieri e la Cavalleria Pesante che Caricano usano la Tabella della Carica. Tutti gli altri attacchi di Assalto usano la Tabella dell'Assalto.

I risultati del combattimento di Assalto e Carica dipendono se l'unità *difendente* è Normale o in Disordine. I risultati del Lancio dipendono se il bersaglio è montato o fanteria e Normale o in Disordine. Vi sono colonne diverse di risultati per ciascun stato.

**NOTA:** Ricordate, l'Assalto/Carica viene risolto separatamente per ciascuna unità difendente.

### 14.2 Disordine

Quando un'unità va in *Disordine*, girate la pedina dal lato in Disordine. Se non vi è lato in Disordine, l'unità va invece in Ritirata. Gli effetti del Disordine sono:

- -1 alla capacità di movimento (come indicato sulla pedina); questa penalità non si applica sino alla Attivazione successiva dell'unità se il risultato di Disordine si è avuto nel corso del Movimento
- -1 al tiro di dado per il Lancio (come indicato sulla pedina)
- Un DRM per la Difesa ridotto quando si subisce l'Assalto/Carica (come indicato sulla pedina)
- -2 al tiro di dado per l'attacco di Assalto
- Impossibilità di Ritirarsi Prima del Combattimento

Disordini aggiuntivi non hanno effetto su un'unità già in Disordine.

### 14.3 Arretrare

Un'unità che deve *Arretrare* deve muovere di un esagono allontanandosi dall'unità(e) che ha causato tale risultato. Deve terminare la sua ritirata ad un esagono da ciascuna unità che ha partecipato all'attacco che ha causato di arretrare. Non si può raggruppare, e non può muovere in un esagono occupato dal nemico. Qualsiasi comandante raggruppato con l'unità deve arretrare con essa. Può muovere in ZOC nemica e può cambiare orientamento. Se la sua ritirata viene bloccata da un'unità amica di fanteria arcieri/balestrieri, si può ritirare *attraverso* detta unità di un altro esagono. Se lo fa, l'unità da lancio va in Disordine e, se lo è già, viene Ritirata.

Qualsiasi comandante raggruppato con l'unità da lancio che Arretra deve effettuare un Controllo per la Sconfitta (5.5) come se l'unità avesse subito il risultato di Ritirata dall'Assalto.

Se non può arretrare, rispettando le condizioni sopra esposte, viene eliminata. Qualsiasi comandante raggruppato con l'unità deve effettuare un Controllo per la Sconfitta (5.5) come se l'unità avesse subito il risultato di eliminazione dall'Assalto

**Nota:** se l'unità ed il comandante sono completamente circondati, il comandante viene anch'egli eliminato secondo 5.5.



### 14.4 Ritirata

Prendete l'unità e ponetela il più vicino possibile al suo Stendardo, includendo l'esagono dello Stendardo, e ponete un segnalino di Ritirata [*Retired*] su di essa, a meno che quell'unità non sia in grado di tracciare un percorso allo Stendardo non bloccato da unità nemiche e terreno intransitabile (ma non ZOC), nel qual caso viene eliminata.

Le unità ritirate hanno Capacità di Movimento di 1 per Attivazione, e possono (non sono obbligate) muovere solamente verso il loro Stendardo.

Se un'unità in Ritirata viene attaccata o subisce il lancio, trattatela come se fosse in Disordine, ma aggiungete +2 al tiro di dado per la risoluzione dell'Assalto. Qualsiasi risultato di Ritirata o Disordine causa l'eliminazione dell'unità.

Se lo Stendardo di un esercito è stato catturato, un risultato di Ritirata diviene invece Eliminazione.

**NOTA:** Le unità Ritirate sono Attivate assieme alle altre unità del loro Comando.

## 14.5 Eliminazione

L'unità viene rimossa dalla mappa. Le unità eliminate contano per il Livello di Fuga di un'armata (3.0).

**NOTA:** eliminazione non significa che tutti gli uomini nell'unità sono state uccise. Rappresenta la perdita di uomini e/o una catastrofica perdita di morale al punto che l'unità non è più efficiente.



## 14.6 Attacco Continuato

Quando tutti i combattimenti sono stati risolti, si effettua un'altra Fase di Assalto per tutte le unità che hanno un segnalino di Attacco Continuato. Durante questa Fase di Assalto queste unità devono Assaltare, non sono consentite Cariche e Controcariche, ma altrimenti la risoluzione è identica a

12.0. Dopo che sono stati risolti tutti gli Attacchi Continuati della Fase di Assalto iniziale, quelli indicati con Attacco Continuato -1, rimuovete i segnalini di Attacco Continuato da qualsiasi unità che non ha ottenuto un altro risultato di Attacco Continuato. Se qualsiasi unità che ha un segnalino di Attacco Continuato ottiene un altro risultato di Attacco Continuato, incrementate il segnalino di Attacco Continuato (cioè giratene uno di Attacco Continuato -1 dalla parte Attacco Continuato -2 o aggiungete un altro segnalino di Attacco Continuato -1 sull'unità) ed effettuate un'altra Fase di Assalto per tutte quelle unità che hanno ancora segnalino di Attacco Continuato. Proseguite in questo modo sino a che nessuna unità ha più un segnalino di Attacco Continuato.

Quando si risolve un Attacco Continuato, sottraete -1 dal tiro di dado per la risoluzione per ciascun Attacco *precedente* effettuato da quell'unità in quella Fase di Assalto, questo verrà indicato dalla somma dei segnalini di Attacco Continuato posseduti dall'unità.

**NOTA:** Il DRM riflette la perdita di coesione ed impeto cui sono soggetti questi attacchi.

**NOTA:** Non vi è limite al numero di volte che un'unità può ottenere un risultato di Attacco Continuato. Se terminate i segnalini di Attacco Continuato, ponete qualche altro segnalino in modo da indicare i modificatori aggiuntivi.

## 15.0 RECUPERO DELLE UNITA'

### 15.1 Recupero

Le unità in *Disordine* possono recuperare da tale stato trascorrendo la loro intera Attivazione senza effettuare alcuna azione. Girate la loro pedina dalla parte normale se non sono adiacenti al nemico dopo che è stato concluso tutto il combattimento e non hanno mosso, cambiato orientamento, lanciato, attaccato o subito l'attacco in quella Attivazione.

**Nota:** L'unità può aver iniziato l'Attivazione adiacente al nemico, ma può ancora recuperare se non vi sono unità nemiche adiacenti dopo il combattimento.

Le unità *Ritirate* che sono con o entro un esagono dal loro Stendardo possono essere recuperate se quello Stendardo viene Attivato; vedere 6.0. Quando è Attivato, rimuovete il segnalino di Ritirata e lasciate l'unità in stato di Disordine.

Le unità non possono recuperare se sono adiacenti al nemico. Possono recuperare se sono entro il raggio di lancio di unità nemiche o Fuori Comando.



### 15.2 Stendardi

Gli Stendardi delle armate erano il punto di recupero per le unità. Qualsiasi unità che viene Ritirata e si trova entro un esagono dal suo Stendardo quando lo Stendardo viene attivato cambia il suo stato da Ritirata in Disordine. Gli Stendardi possono essere attivati solo in un'attivazione gratuita; non possono essere attivati col tiro di dado. Uno Stendardo viene attivato al posto di un Comando. Quando uno Stendardo viene attivato, il giocatore lo può muovere (solo questo, non unità accanto ad esso) *oppure* Recuperare unità in Ritirata.

Uno stendardo può essere mosso in qualsiasi esagono della mappa. Comunque, quando lo si fa, qualsiasi unità in Ritirata che si trova entro un esagono da esso prima che muova deve controllare per determinare quale effetto ha su di essa. Tirate un dado; variate il risultato del DRM per la Difesa dall'Assalto in stato di Disordine di quell'unità. Se il DR finale è 5 o più, l'unità in Ritirata viene eliminata.

Gli Stendardi possono essere catturati dal nemico, se un'unità combattente nemica entra in un esagono che contiene solo uno Stendardo. In questo caso tutti i risultati di Ritirata divengono Eliminazione (incluse le unità in Ritirata sulla mappa in quel momento) e questo vale per il Comando che perde lo Stendardo (o per l'intera armata se vi è un solo Stendardo). Gli Stendardi non possono Ritirarsi Prima del Combattimento.

## 16.0 CAVALIERI ED ALTRI TIPI SPECIALI DI UNITA'



### 16.1 Cavalieri

I Cavalieri hanno regole speciali che riproducono il loro spirito aggressivo (talvolta troppo) ed indipendente:

- I Cavalieri non sono mai Fuori Comando, indipendentemente da dove il loro Comandante di Comando si trova, eccetto per la Carica di Reazione al lancio nemico.
- Non si ha Ritrosia alla Carica per i Cavalieri.
- La Carica di Reazione al Lancio nemico è automatica, a meno che non sia impedita dal loro Comandante di Comando (13.9).
- I Cavalieri non si Ritirano mai (14.4). Quando un Cavaliere subisce un risultato di Ritirata questo invece Arretra (14.3).



### 16.2 Arcieri Sudanesi

Le armate Fatimide ed Ayyubid contenevano un gran numero di Sudanesi, che erano arcieri con qualcosa in più: portavano una mazza con catene, che potevano usare con grande efficacia. Inoltre si inginocchiavano quando tiravano con l'arco. Gli Arcieri Sudanesi con Mazze possono lanciare come i normali Arcieri. A differenza di questi, possono anche usare (e difendere contro, come gli altri Arcieri) l'Assalto in attacco, usando la colonna/riga AF della Matrice delle Armi. Comunque:

- Se Lanciano quando sono Attivati, non possono Assaltare in attacco, e viceversa.
- Se usano il Lancio di Reazione, devono difendere contro gli attacchi di Assalto contro di essi in quella Attivazione come Arcieri, non come Arcieri con Mazze.



### 16.3 Picchieri Beduini con giavellotti

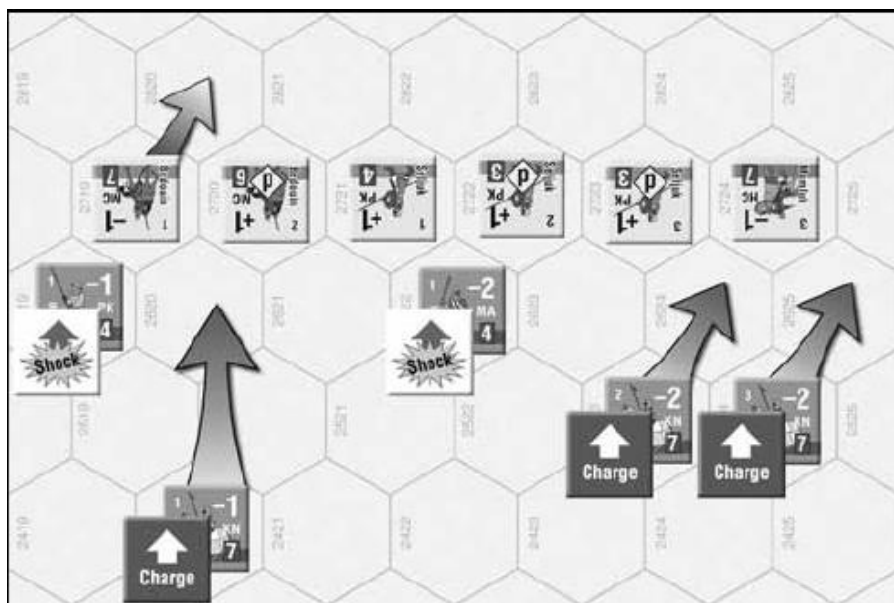
I Picchieri Beduini con Giavellotti possono muovere, lanciare i loro giavellotti ed attaccare/difendere come picchieri il tutto nella stessa Attivazione.

## ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Questo esempio inizia dopo la fase di movimento di una attivazione Crociata. I KN2 e KN3 Normanni hanno mosso durante l'attivazione per arrivare nei loro rispettivi esagoni.

### Fase di Assalto – punto 1: Dichiarazione degli Attacchi

Il PK1 Normanno Assalterà la MC 1 Beduina. Il KN1 Normanno Caricherà la MC2 Beduina. Il MA1 Normanno Attaccherà i PK1 e PK2 Seljuk. Il KN3 Normanno Caricherà la HC3 Mamelucca. Nota: il KN1 Normanno avrebbe potuto caricare la MC1 Beduina ed attaccare assieme al PK1 Normanno, invece che caricare la MC2 Beduina. I Cavalieri non avrebbero dovuto attaccare la MC2 Beduina, in quanto una Carica attacca un solo difensore secondo 13.2. Questo impedirebbe alla MC1 Beduina di Ritirarsi Prima del Combattimento (12.2) nella fase 2. Questo attacco sarebbe stato risolto nella tabella della Carica, in quanto almeno la metà degli attaccanti avrebbero un segnalino di Carica.



### Fase di Assalto – punto 2: Prima della Risoluzione

La pedina del KN1 Normanno viene posta adiacente alla MC2 Beduina nell'esagono 2620. La pedina del KN2 Normanno viene posta adiacente al PK3 Selgiuchida in 2624. La pedina del KN3 Normanno viene posta alla HC3 Mamelucca in 2625. Il giocatore Fatimida decide che la MC1 Beduina si Ritira Prima del Combattimento, la pedina viene posta in 2820. Il giocatore Crociato decide di non far avanzare il PK1 Normanno in 2719. La HC3 Beduina dichiara una Controcarica (13.7) contro il KN3 Normanno. Consultando la tabella della Controcarica contro la Carica di Cavalleria, il DRM per la Difesa dall'Assalto della HC (-1) viene sommato al tiro di dado per determinare l'efficacia della Controcarica. Il giocatore Fatimida tira un, -1 DRM = 1. La Controcarica ha successo e il segnalino di Carica del KN3 Normanno viene mutato in un segnalino di Assalto.

### Fase di Assalto – Punto 3: Risoluzione dell'Assalto

Il giocatore Crociato decide di risolvere i suoi attacchi in ordine da sinistra a destra. Dal momento che tutti i combattimenti sono simultanei, l'ordine di risoluzione ha importanza solo per le decisioni di avanzata e ritirata.

#### Attacco del KN 1 Normanno contro la MC 2 Beduina

Consultando la Matrice del Sistema d'Armi, un KN che attacca una MC ha DRM +2. Il DRM per la Difesa dall'Assalto del Difensore è +1 (sulla pedina). Non si applica alcun altro DRM. Il DRM totale è  $+2 + 1 = +3$ . Il combattimento verrà risolto sulla Tabella della Carica usando la colonna dello stato di Disordine del Difensore. Il Crociato tira un  $3 + 3 \text{ DRM} = 6$ , Difensore Eliminato, Attacco Continuato. La MC 2 Beduina viene rimossa dalla mappa, i Punti Fuga del Fatimide aumentano di 2 (vedere 3.0), il KN 1 Normanno avanza in 2720 e riceve un segnalino di Attacco Continuato -1.

#### Attacco del MA 1 Normanno contro il PK1 Selgiuchida

Questo attacco e quello contro il PK 2 Selgiuchida devono entrambi essere risolti prima di applicare i risultati all'attaccante. Consultando la Matrice del Sistema d'Armi, un MA che attacca un PK ha un DRM +1. Il DRM di Difesa dall'Assalto del Difensore è +1 (sulla pedina). Il MA attaccante ha svantaggio di forza 1:2, pertanto si applica un DRM -1. Il DRM totale è  $+1 +1 -1 = +1$ . Il combattimento verrà risolto sulla Tabella dell'Assalto usando la colonna di stato Normale del Difensore. Il Crociato tira uno  $0 + 1 = 1$ , il risultato è Attaccante in Disordine, Ritirata di 1 esagono.

**Attacco del MA 1 Normanno contro il PK2 Selgiuchida**

Consultando la Matrice del Sistema d'Armi, un MA che attacca un PK ha un DRM +1. Il DRM di Difesa dall'Assalto del Difensore è +1 (sulla pedina). Il MA attaccante ha svantaggio di forza 1:2, pertanto si applica un DRM -1. Il DRM totale è  $+1 +1 -1 = +1$ . Il combattimento verrà risolto sulla Tabella dell'Assalto usando la colonna di stato Disordine del Difensore. Il Crociato tira uno  $6 + 1 = 7$ , il risultato è Ritirata del Difensore. Il PK 2 Selgiuchida viene posto vicino al suo Stendardo (3.0).

Si applicano ora i risultati del combattimento al MA 1 Normanno. Dall'attacco contro il PK 1 ha subito Attaccante in Disordine, Ritirata di 1 esagono, il crociato sceglie in 2521. Non vi sono altri risultati dall'attacco contro il PK 2, in quanto l'Avanzata Dopo il Combattimento vale solamente per la cavalleria senza risultato di Attacco Continuato. Anche se il MA Normanno fosse stato cavalleria invece di fanteria, il risultato di Disordine gli avrebbe impedito di Avanzare. Se il Crociato avesse tirato un 7 nell'attacco contro il PK 2, il totale di 8 avrebbe causato l'eliminazione del difensore, Attacco Continuato. In questo caso, il MA andrebbe prima in Disordine, poi dovrebbe avanzare in 2722 e riceverebbe un segnalino di Attacco Continuato -1.

**Attacco del KN 2 Normanno contro il PK 3 Selgiuchida**

Consultando la Matrice del Sistema d'Armi, un KN che attacca un PK ha DRM +2. Il DRM per la Difesa dall'Assalto del Difensore è +1 (sulla pedina). Il KN ha mosso nella Attivazione precedente per il DRM -1 alla Carica. Non si applicano altri DRM. Il DRM totale è  $+2 +1 -1 = +3$ . Il combattimento verrà risolto sulla Tabella della Carica usando la colonna dello stato di Disordine del Difensore. Il Crociato tira un  $3 + 2$  DRM = 5, Difensore Eliminato, Attacco Continuato. Il PK 3 Selgiuchida viene rimossa dalla mappa, i Punti Fuga del Fatimide aumentano di 1 (vedere 3.0), il KN 2 Normanno avanza in 2723 e riceve un segnalino di Attacco Continuato -1.

**Attacco del KN 3 Normanno contro la HC 3 Mamelucca**

Consultando la Matrice del Sistema d'Armi, un KN che attacca una HC ha DRM +1. Il DRM per la Difesa dall'Assalto del Difensore è -1 (sulla pedina). Il KN ha mosso nella Attivazione precedente per il DRM -1 alla Carica. Non si applica alcun altro DRM. Il DRM totale è  $+1 -1 -1 = -1$ . Il combattimento verrà risolto sulla Tabella della Carica usando la colonna dello stato di Normale del Difensore. Il Crociato tira un  $3 -1$  DRM = 2, Disordine per entrambi. Sia la HC Mamelucca che il KN 3 Normanno sono girati dal lato in Disordine.

**Fase di Assalto – punto 4: risoluzione degli Attacchi Continuati**

Tutte le unità che hanno un segnalino di Attacco Continuato devono ora iniziare daccapo dalla Fase 1 dell'Assalto, dichiarando gli attacchi contro tutte le unità nemiche che sono nei loro esagoni Frontali (14.6). In questo esempio, il KN 1 Normanno ha un nemico nei suoi esagoni Frontali. Dichiaro un Assalto contro la MC 1 Beduina. Dal momento che il KN 2 Normanno non attaccherà, il suo segnalino di Attacco Continuato viene rimosso.



**LE TABELLE**

<b>TABELLA DEI MODIFICATORI AL LANCIO PER IL RAGGIO</b>		
<i>TIPO DI UNITA'</i>	<i>RAGGIO IN ESAGONI</i>	
	<u>1</u>	<u>2</u>
Arcieri	+1	-1
Balestrieri	+2	-2
Giavellotti	+1	NA

Il numero rappresenta il DRM sulla Tabella del lancio

<b>DRM PER IL LANCIO</b>	
<b>DRM</b>	<b>MOTIVAZIONE</b>
?	Raggio, consultate la Tabella dei Modificatori al Lancio per il Raggio
?	Terreno del Difensore, consultate la Tabella dei Terreni
+1	Lancio angolato contro la Cavalleria Media e Leggera
+2	Lancio contro il Seguito del Campo
-1	Lancio da parte di unità in Disordine
-1	Lancio da parte di Arcieri Montati
-1	Lancio contro Cavalieri (KN) o Cavalleria Pesante

<b>TABELLA DEL LANCIO</b>							
<b>BERSAGLIO A PIEDI</b>				<b>BERSAGLIO MONTATO</b>			
<u>Normale</u>		<u>In Disordine</u>		<u>Normale</u>		<u>In Disordine</u>	
0-4	NE	0-1	NE	0-4	NE	0-2	NE
5+	DIS	2-3	Arretramento	5+	Disordine	3-7	Ritirata
		4-6	Ritirata			8+	Eliminata
		7+	Eliminata				

NE = Nessun effetto

DIS = Disordine

Con tiro di dado di 9 + ed un comandante nell'esagono, controllate per la morte del comandante.

Il comandante muore con un seguente tiro di dado di 8+.



<b>MATRICE DEI SISTEMI D'ARMA ( per l'Assalto o Carica)</b>						
<b>DIFENSORE</b>	<b>ATTACCANTE [a]</b>					
	KN	HC	MC	MA	PK	AF
KN	0	-1	-3	-1	-2	-1
HC	+1	0	-2	0	-2	0
MC	+2	+1	0	+1	0	+1
LC	+3	+2	+1	+2	+1	+2
MA	-1	-1	0	0	-1	0
PK	+2	+1	0	+1	0	+1
AF	+1	0	-1	+1	-1	0
A & CF	+4	+3	+2	+3	+2	+2
CB, Vagoni, Carroccio	+3	+2	+1	+2	+1	+1

[a] = i tipi di unità non indicati nella tabella non possono Assaltare attaccando o Caricare

<b>TABELLA DELL'ASSALTO (No Carica)</b>		
<b>STATO DEL DIFENSORE</b>		
<i>Tiro di dado</i>	<u>Normale</u>	<u>In Disordine</u>
	<i>Risultato</i>	<i>Risultato</i>
0 o meno	Attaccante in Disordine Arretrare 1 esagono	Attaccante in Disordine Arretrare 1 esagono
1	Attaccante in Disordine Arretrare 1 esagono	Attaccante in Disordine
2-3	Attaccante in Disordine	Nessun risultato
4	Nessun risultato	Nessun risultato
5	Nessun risultato	Difensore Ritirato
6-7	Difensore in Disordine	Difensore Ritirato
8+	Difensore in Disordine Arretrare 1 esagono	Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto

<b>TABELLA DELLA CARICA (per KN &amp; HC)</b>		
<b>STATO DEL DIFENSORE</b>		
<i>Tiro di dado</i>	<u>Normale</u>	<u>In Disordine</u>
	<i>Risultato</i>	<i>Risultato</i>
0 o meno	Attaccante in Disordine	Attaccante in Disordine
1	Attaccante in Disordine	Attaccante in Disordine Difensore Ritirato
2-3	Entrambi in Disordine	Attaccante in Disordine Difensore Ritirato
4	Difensore in Disordine	Difensore Ritirato
5-7	Difensore in Disordine e Arre- trato di un esagono	Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto
8+	Difensore in Disordine Arretrare 1 esagono Continuazione dell'Assalto	Difensore Eliminato e Continuazione dell'Assalto

<b>POSSIBILI MODIFICATORI AL TIRO DI DADO PER L'ASSALTO E LA CARICA</b>
---

**DRM Motivazione**

- +/- ? DRM per la Difesa dall'Assalto del difensore
- +/-? Vantaggio di Forza
- 2 Attaccante in Disordine
- 2 Assalto in attacco da Controcarica (13.8)
- 1 Tutte le unità attaccanti sono ad un livello del terreno inferiore rispetto al difensore
- 1 La cavalleria che Carica ha mosso nelle precedenti Fase di Movimento
- +? KN raggruppati con comandante che ha Carisma
- +1 HC/KN raggruppati con comandante quando attacca
- +2 Difensore in Ritirata (usate la parte in Disordine della tabella)
- +2 Tutte le unità attaccano il fianco del difensore
- +3 Tutte le unità attaccano il retro del difensore
- +4 Le unità attaccano da una qualsiasi *combinazione* di fronte + fianco, fronte + retro, o fianco + retro

<b>RITROSIA A CARICARE</b>	
----------------------------	--

Tiro di dado	Risultato
0-6	L'unità attaccante Carica con successo
7+	La Carica viene ridotta dalla ritrosia dei cavalli a caricare, e l'unità deve Assaltare senza i benefici della Carica
Aggiungere il DRM della Difesa dall'Assalto dell'unità attaccante	

<b>CONTROCARICA contro CARICA DI CAVALLERIA</b>	
---	--

Tiro di dado	Risultato
0-3	Successo, annulla il DRM per la Carica che viene ora risolta come Assalto
4+	Fallito, difende normalmente
Aggiungere il DRM della Difesa dall'Assalto dell'unità attaccante. Se l'unità che Controcarica deve cambiare orientamento per effettuare la controcarica, aggiungere +1 al tiro di dado.	

<b>CONTROCARICA contro ASSALTO/FUOCO</b>	
--	--

Tiro di dado	Risultato
0-3	Successo, applicare il DRM -2 all'Assalto o Caricate un'unità da lancio
4+	Fallito, difende normalmente
Aggiungere il DRM della Difesa dall'Assalto dell'unità attaccante. Se l'unità che Controcarica deve cambiare orientamento per effettuare la controcarica, aggiungere +1 al tiro di dado.	

<b>CONTROCARICA dei KN contro IL FUOCO</b>	
--	--

Tiro di dado	Risultato
0-3	Nessuna Controcarica
4+	Il KN Controcarica
Sottraete il Valore di Attivazione del comandante se l'unità è entro il Raggio di Comando	

**RITIRATA DELLA LC PRIMA DELL'ASSALTO/CARICA**

<u>Tiro di dado</u>	<u>Risultato</u>
0-5	La Ritirata non ha effetti negativi
6+	L'unità si Ritira ma va in Disordine
Aggiungere il DRM della Difesa dall'Assalto dell'unità in Ritirata.	

**RITIRATA DELLA LC PRIMA DELLA CONTROCARICA**

<u>Tiro di dado</u>	<u>Risultato</u>
0-3	La Ritirata non ha effetti negativi
4-7	L'unità si Ritira ma va in Disordine
8+	Nessuna Ritirata, si risolve la Controcarica
Aggiungere il DRM della Difesa dall'Assalto dell'unità in Ritirata.	

**PERDITE DEI COMANDANTI NELL'ASSALTO/CARICA**

*Controllate quando un'unità con cui è raggruppato il comandante subisce un risultato negativo nell'Assalto o Carica*

<u>Tiro di dado</u>	<u>Risultato</u>
0-2	Il comandante sopravvive
3+	Il comandante muore (vedere 5.5)
Sottraete il Valore di Attivazione del comandante	

<b>TABELLA DEL TERRENO: ASCALON</b>				
<b>Tipo di Terreno</b>	<b>Costo in MP</b>		<b>DRM per l'Assalto</b>	
	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>
Aperto, strada, campi, plateau	1	1	0	0
Sabbia/Dune	3	2	-2 [a]	-1 [a]
Sconnesso	3	2	-3	-1
Mare	NA	NA	NA	NA
Città	NA	NA [b]	NA	NA
Salire pendio ripido	NA	+2	NA	-1
Scendere pendio ripido	NA	+2	NA	0
Lasciare la ZOC di unità montata	0	+2		
Lasciare la ZOC di unità con armi da lancio	+1	+1		

[a] = Vale per le unità che attaccano da quell'esagono  
 [b] = Nemmeno per le unità egiziane.

<b>TABELLA DEL TERRENO: ARSUF</b>						
<b>Tipo di Terreno</b>	<b>Costo in MP</b>			<b>DRM per l'Assalto</b>		<b>DRM per il lancio</b>
	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>	<b>Vagoni</b>	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>	<b>Tutte</b>
Aperto, strada	1	1	1	0	0	0
Sabbia	1	1	2	0	0	0
Giardino	1	1	2	-1	0	-1
Città (Arsuf)	2	2	3	-3	-1	-2
Palude	NA	3	NA	0	0	0
Boschi	2	2	NA	-3	-1	-2
Oceano, Fiume	NA	NA	NA	NA	NA	NA
Ruscello, Guado	0	+1	+1			
Salire pendio	+1	+1	+1			
Scendere pendio	0	+1	+1			
Lasciare la ZOC di unità montata	0	+2	+2			
Lasciare la ZOC di unità con armi da lancio	+1	+1	+1			
Arcieri Montati che lancia-no nella ZOC	+1	NA	NA			
LC che lascia la ZOC dove è entrata nello stesso turno	+1	NA	NA			

**TABELLA DEL TERRENO: DORYLAEUM**

Tipo di Terreno	Costo in MP		DRM per l'Assalto	
	Montato	Appiedato	Montato	Appiedato
Aperto	1	1	0	0
Palude	3	2	0	0
Sconnesso	3	2	-3	-1
Drumlin	3	2	-2	-1
Salire pendio	+1	+1	0	0
Scendere pendio	0	+1	0	0
Lasciare la ZOC di unità montata	0	+2		
Lasciare la ZOC di unità da lancio	+1	+1		
Arcieri montati che lanciano in ZOC	+1	NA		
Arcieri montati che escono da ZOC dove sono entrati nello stesso turno	+1	NA		

**TABELLA DEL TERRENO: ANTIOCHIA**

Tipo di Terreno	Costo in MP		DRM per l'Assalto	
	Montato	Appiedato	Montato	Appiedato
Aperto, strada	1	1	0	0
Sconnesso	3	2	-3	-1
Città	1	1	0	0
Mura	NA	NA	NA	NA
Fiume	NA	NA	NA	NA
Ruscello	0	+1	0	0
Cancello sul Fiume	0	0	-2	-2
Forte	NA	NA	-2	-1
Ponte di Barche	+2	+1	-2	-2
Salire pendio	+1	+1	0	0
Scendere pendio	0	+1	0	0
Lasciare la ZOC di unità montata	0	+2		
Lasciare la ZOC di unità con armi da lancio	+1	+1		
Arcieri montati che lanciano in ZOC	+1	NA		
Cavalleria leggera che esce da ZOC dove è entrata nello stesso turno	+1	NA		

<b>TABELLA DEL TERRENO: HARRAN e MONTGISARD</b>				
<b>Tipo di Terreno</b>	<b>Costo in MP</b>		<b>DRM per l'Assalto</b>	
	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>	<b>Montato</b>	<b>Appiedato</b>
Aperto	1	1	0	0
Ruscello [a]	0	+1	0	0
Salire pendio [a]	+1	+1	0	0
Scendere pendio [a]	0	+1	0	0
Lasciare la ZOC di unità montata	0	+2		
Lasciare la ZOC di unità con armi da lancio	+1	+1		
Arcieri montati che lancia-no in ZOC	+1	NA		
Cavalleria leggera che esce da ZOC dove è entrata nello stesso turno	+1	NA		

[a] = Vale solo per Harran

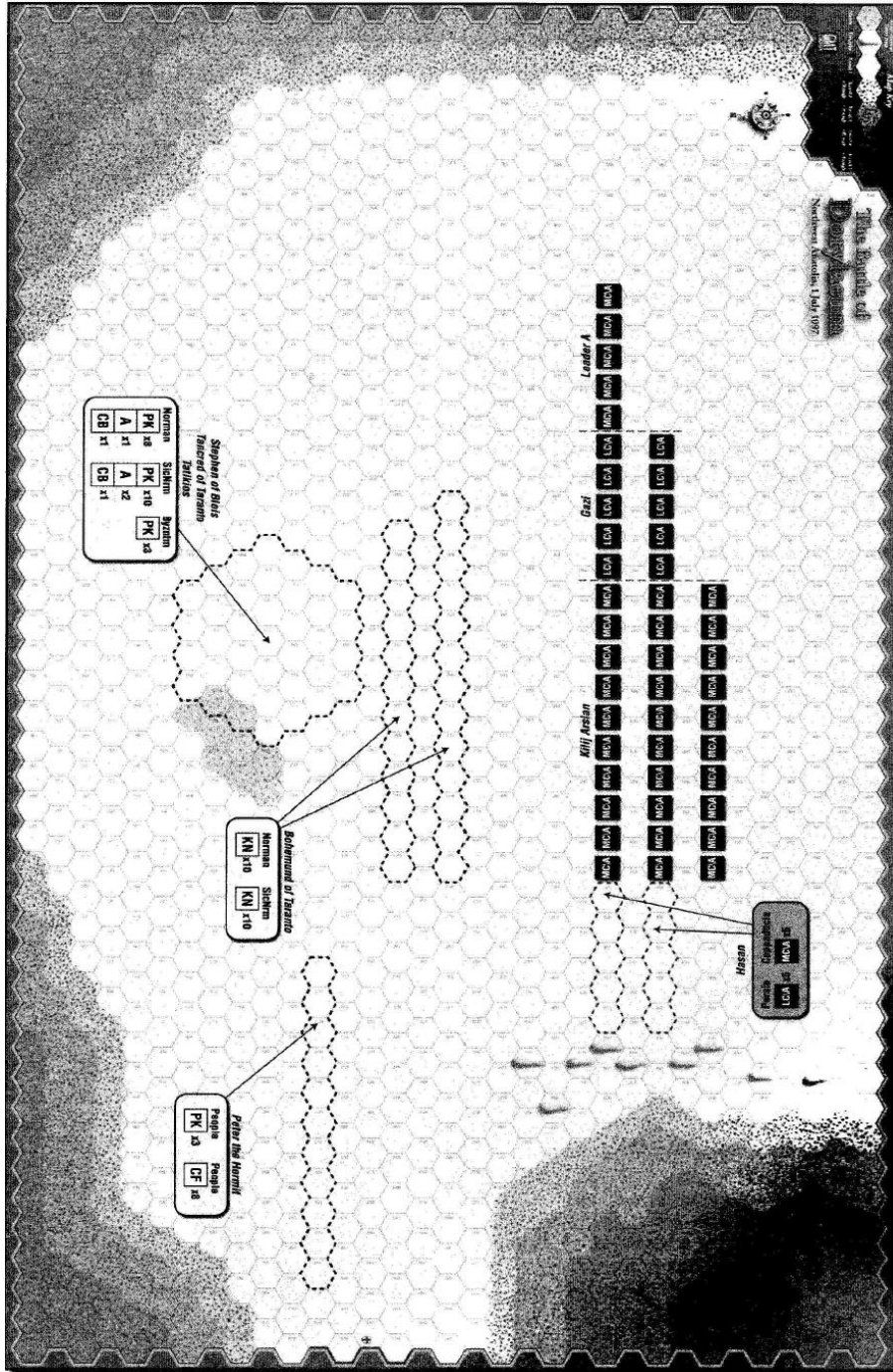
# LE BATTAGLIE

## DORYLAEUM

Anatolia nordoccidentale, 1 luglio 1097

Tempo di gioco

Circa 3 ore.



## SCHIERAMENTO INIZIALE

### Avanguardia dell'Armata Crociata [a]

*Comandanti:* Stephen, Tancredi, Tatikios, Robert di Normandia, Bohemund, Peter, Raymond, Adhemar, Godfrey, Robert della Fiandre, Hugh.

*Stendardo:* Il Crociato ha uno Stendardo, che viene posto in qualsiasi esagono di Campo.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso i Selegiuchidi.

### Schieramento

#### Esagoni

Entro 3 da 1920

(nel campo)

2417-2428, 2616-2628 [b]

2131-2141

#### Unità

8 Picchieri Normanni (#1, 3 -1, #2, 4-6 0, #7-8 +1), 1 Arciere Normanno (#1 +1), 1 Balestriere Normanno (#1, +1), *Stephen di Blois*, e

10 Picchieri Normanni Siciliani (#1, 2, 5, 7 -1, #3, 4, 6, 8 0, #9, 10 +1), 2 Arcieri Normanni Siciliani (1-2, +1), 1 Balestriere Normanno Siciliano (#1 +1), *Tancredi di Taranto*, e

3 Picchieri Bizantini (#1-2 0, #3 +1), *Tatikios*.

10 Cavalieri Normanni (#1, 4-10 -1, #2-3 -2), *Robert di Normandia*; 10 Cavalieri Normanni Siciliani (#1-6 -2, #7-10 -1), *Bohemund di Taranto*.

3 Picchieri del Popolo (#1-2 0, #3 +1), 8 Seguito del Campo (#1-8, +5), *Peter the Hermit* [c]

[a] *L'Avanguardia era circa a 2 miglia avanti rispetto alla forza principale, il Seguito del Campo avanzava nel mezzo.*

[b] *I Cavalieri possono essere posti in qualsiasi di questi esagoni, come il giocatore desidera.*

[c] *Gran parte delle unità armate della Crociata del Popolo era stata distrutta a Nicea, ma vi erano ancora molte unità – non tutte scadenti – più un gran numero di “seguito del campo”.*

### Rinforzi [a]

Le seguenti unità entrano tutte dagli esagoni 2143-2444 (bordo occidentale della mappa)

- *Raymond di Tolosa* ed i 6 Cavalieri Aquitani (#1-3 -2, #4 -1, #5-6 0).
- *Adhemar di Le Puy* ed i 9 Cavalieri Provenzali (#1, 4 -1, #2-3 -2, #5, 6 0).
- *Godfrey (Goffredo) di Buglione* ed i 6 Cavalieri Burgundi (#1, 4 -1, #2-3 -2, #5, 6 0).
- *Robert delle Fiandre* ed i 4 Cavalieri Fiamminghi (#1-3 -2, #4 -1).
- *Hugh di Vermandois* ed i 7 Cavalieri della Lorena (#1-2 -2, #3-6 -1, #7 0).

Il giocatore Crociato tira un dado (1d10) ogni volta che ottiene una Attivazione Gratuita. Somma al risultato il numero di volte che ha tirato in precedenza per far entrare i rinforzi. Quando il risultato finale modificato è **11**, può iniziare a far entrare i rinforzi. Questo tiro di dado è in aggiunta all'Attivazione Gratuita e rappresenta il tempo di percorrenza dalla colonna principale Crociata alla battaglia.

**Esempio:** *Per la 4° Attivazione Gratuita che il Crociato ottiene, questi tira uno “0” che sommato a +3 per la precedenti Attivazioni Gratuite, gli dà un “3”, insufficiente per far entrare i rinforzi.*

I giocatori dovrebbero usare la pedina di Raymond di Tolosa o di un altro comandante di rinforzo ponendolo sulla Tabella della Fuga per registrare il numero di Attivazioni Gratuite che il Crociato ha ricevuto.

Una volta che il Crociato ha fatto entrare i rinforzi, può far entrare un comando usando una Attivazione Gratuita. I comandi fuori mappa non possono entrare con una Attivazione Continuata o Sottratta.

[a] Non vi è alcuna indicazione che alcuna parte della fanteria della colonna principale entrò in battaglia, quindi l'abbiamo lasciata fuori dalla battaglia.



## L'ARMATA SELEGIUCHIDA [a, b]

**Comandanti:** Kilij Arslan, Comandante A, Hasan, Gazi.

**Stendardi:** Kilij Arslan, Comandante A, Hasan, Gazi. Gli Stendardi selegiuchidi possono essere posti ovunque a scelta del giocatore.

**Orientamento:** Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati.

### Schieramento

#### **Esagoni**

3219-3228, 3419-3428,  
3619-3628  
3229-3233, 3429-3433

3214-3218, 3414-3418  
3209-3213, o in qualsiasi  
esagono di livello 3 sul bordo  
orientale della mappa

#### **Unità**

30 Arcieri Cavalleria Media Selegiuchidi (#1-5 +0, #6-20 +1, #21-30 +2), *Kilij Arslan*  
10 Cavalleria Media Cappadocia (#1-5 -1), 5 Cavalleria Leggera Persiana Arcieri (#1-5 +1), *Hasan*  
10 Cavalleria Leggera Arcieri Danishmend (#1-10 +2), *Gazi*  
5 Arcieri Cavalleria Media Selegiuchidi (#1-5 -1), *Comandante A*

[a] L'intera armata Selegiuchida, circa 9000 uomini, era tutta montata e principalmente arcieri. Usava una variante dell'arco composito "standard" della steppa, ma questo non era un arco potente, e il potere di penetrazione dei loro dardi leggeri era efficace contro le corazzature solo a distanza ravvicinata. Era principalmente il puro volume di dardi e la loro capacità di lanciare e ritirarsi che era così efficace. Questi arcieri montati, comunque, talvolta facevano seguire al lancio il combattimento ravvicinato, usando le loro spade per eliminare le truppe disperse. Pertanto la cavalleria selegiuchida – nel gioco – è trattata come Cavalleria Media con la capacità di As saltare ma non di Caricare.

[b] L'armata include truppe da Rum e di alleati in Cappadocia, Danishmend nonché contingenti dal Caucaso Albanese e persino dalla Persia.

### **CHI INIZIA PER PRIMO**

I Selegiuchidi hanno la prima Attivazione per iniziare il gioco.

### **COMANDO IN CAPO**

Non vi è Comandante in Capo Crociato.

Kilij Arslan I è il Comandante in Capo dei Selegiuchidi, e comanda anche gran parte della cavalleria Selegiuchida.

### **TERRENO**

La battaglia ebbe luogo in una ampia valle pianeggiante circondata da colline, gran parte di queste scoscese. La posizione della palude è una congettura, in quanto si dice che "costeggiasse" parte dell'approccio al campo. Quanto difficile da attraversare fosse è sconosciuto.

### **Drumlin**

Le piccole colline nella parte sudoccidentale della mappa sono dette "drumlin", formazioni relativamente piccole ed angolari formate dalla scomparsa dei ghiacciai. Questi sono esagoni di livello 3.

## **IL CAMPO CROCIATO**

Bohemund, conscio della prossimità dei selegiuchidi, nell'arrivare nella valle creò immediatamente il campo con tutta la sua fanteria, raggruppandola vicina per proteggerla. Non vi sono esagoni di "campo", in quanto sembra non fosse costruito alcun vero campo.

## **RECUPERO DEI CROCIATI**

Il Seguito del Campo che subisce risultati di Allontanamento o Ritirata viene invece eliminato.

## **RESTRIZIONI AL SELEGIUCHIDA**

Nessuna unità selegiuchida può muovere entro 6 esagoni dal bordo occidentale della mappa, a meno che non stia attaccando unità crociate.

## **COMANDO SELEGIUCHIDA**

I giocatori notino che i selegiuchidi non necessitano di alcun comandante per fare gran parte di ciò che fanno: muovere e lanciare con i loro arcieri montati (cosa che possono appunto fare anche fuori dal raggio di comando), fintanto che lanciano e si allontanano dal bersaglio. Notate però che devono essere entro il Raggio di Comando per muovere adiacente o Assaltare i Crociati (secondo 5.3).

## **BILANCIAMENTO DELLA BATTAGLIA**

I Selegiuchidi devono causare molti danni all'Avanguardia Crociata altrimenti perderanno la battaglia. I Cavalieri sono troppo difficili da sconfiggere, specialmente quando sono in numero pari rispetto alla cavalleria selegiuchida. Questo significa che il turco deve essere molto aggressivo.

Schieramento iniziale opzionale per il selegiuchida (lo favorisce)

Il selegiuchida può piazzare la sua cavalleria in qualsiasi esagono di livello 1 nella fila di esagoni 31 ed a sud di questa. Può anche piazzare sino a 5 unità – le 5 LC sotto il comando del Comandante A – in qualsiasi esagono di livello 3 lungo il bordo orientale della mappa, se lo desidera. Questo piazzamento aiuta il turco.

## **LIVELLI DI FUGA**

**Bilanciamento:** il Crociato è favorito.

Il Seguito del Campo crociato vale 1 Punto Fuga per unità.

Il Livello di Fuga del Crociato è 70.

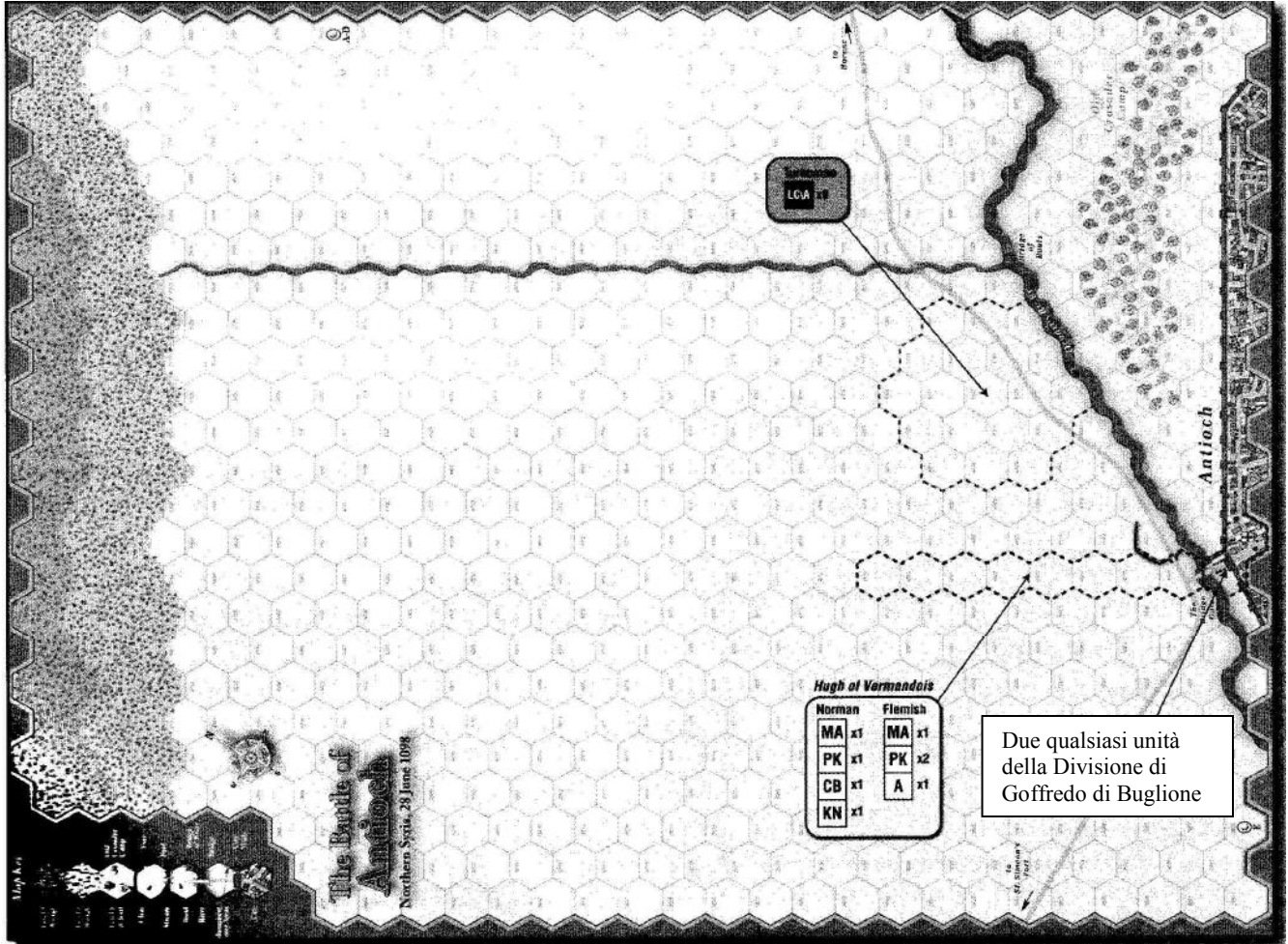
Il Livello di Fuga del Turco è 45.

# ANTIOCHIA

Siria Settentrionale, 28 giugno 1098

## Tempo di gioco

Circa 2 ore.



### SCHIERAMENTO INIZIALE

#### Armata Crociata [a, b]

*Comandanti:* Hugh, Godfrey, Adhemar, Bohemond.

*Stendardo:* Città di Antiochia.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso i Turchi.

#### Schieramento

##### Esagoni

4519-4526

##### Unità

1 Uomo in Armi fiammingo (#1 -2), 1 Uomo in Armi Normanno (#1 -2), 2 Picchieri fiamminghi (#1 -1, #2 0), 1 Picchiere Normanno (#1 -1), 1 Arciere fiammingo (#1 +1), 1 Balestriere Normanno (#1 +1), 1 Cavaliere Normanno (#2 -2);  
*Hugh di Vermandois [c]*Bophem

4527, 4628

Due qualsiasi unità della divisione di Goffredo di Buglione (vedere sotto); il resto entra come rinforzi

## Rinforzi

Le seguenti unità sono in Antiochia, in linea, pronte a muovere sul campo di battaglia. Tutte entrano da 4628, nell'ordine di Divisione indicato. L'ordine delle unità è lasciato al giocatore. Le unità entrano quando sono attivate, e le divisioni possono essere attivate anche quando sono fuori mappa.

- *Godfrey of Buillon (Goffredo di Buglione)*, 1 Uomo in Armi della Lorena, (#1 -2), 1 Uomo in Armi Burgundo (#1 -2), 2 Picchieri della Lorena (#1 -1, #2 0), 1 Picchiere Burgundo (#1 -1), 1 Arciere della Lorena (#1 +1), 1 Cavaliere Burgundo (#2 -2).
- *Adhela; Vescovo di Le Puy*, 1 Uomo in Armi Provenza (#1 -2), 1 Picchiere Provenza (#1 -1), 1 Picchiere Aquitano (#1 -1), 1 Arciere Provenzale (#1 +1), 1 Arciere Aquitania (#1 +1), 1 Cavaliere Provenza (#1 -2).
- *Bohemond di Taranto*, 3 Uomini in Armi Normanni Siciliani (#1-2 -2, #3 -1), 4 Picchieri Normanni Siciliani (#1-2 -1, #3-4 0), 1 Arciere Normanno Siciliano (#1 +1), 1 Cavaliere Normanno Siciliano (#1 -2) [d]

[a] Mentre Raymond di St Giles, Conte di Tolosa, era nominalmente in comando dei Crociati, era troppo ammalato per combattere ed era impegnato a comandare la retroguardia della Cittadella, fuori mappa. Bohemond prese il comando ma non fu riconosciuto come comandante in capo ai fini del gioco. Le divisioni Crociate combatterono da sole, sebbene avessero tutte un singolo piano. Questo era estendere l'armata fuori dalle mura ai piedi delle montagne per fronteggiare i turchi.

[b] Gran parte dei cavalieri crociati avevano perso i loro cavalli; il numero di cavalieri montati nella battaglia era sotto i 1.000. Molti cavalieri combatterono a piedi, e sono la fanteria "uomini in armi".

[c] Hugh è il fratello del re di Francia; questa divisione include anche i due Robert (Conte delle Fiandre e di Normandia).

[d] I Normanni includevano anche quelli dalla Apulia (Italia), sotto il comando di Tancredi, e contingenti della Guascogna.

## L'ARMATA TURCA

### Sotto il comando di Kerbogha, Atabeg di Mosul [a]

**Comandanti:** Kerbogha, Balduk, Qaradja, Duqaq, Soqman, Solimano.

**Stendardi:** Nessuno (vd. Regola speciale sullo Stendardo turco)

**Orientamento:** Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati.

### Schieramento

#### Esagoni

Entro 2 esagoni da 5022

#### Unità

6 Cavalleria Leggera Arcieri Turcomanni (#1-2 +1, #3-6 +2) [b]

### Rinforzi [c]

I rinforzi turchi sono suddivisi in cinque Gruppi di Rinforzo, come sotto esposto. Consultate bene le regole su come attivarli.

- **Gruppo A, Comando di Balduk:** 7 Picchieri Siriani (#1 0, #2-5 +1, #6-7 +2) e 3 Arcieri Armeni (#1-3 0); *Balduk, Emiro di Samosata*.
- **Gruppo B, Comando di Qaradja:** 2 Picchieri Siriani (#1 0, #2 +1), 3 Cavalleria Leggera Arcieri Siriani (#1 -1, #2-3 0), 6 Cavalleria Media Siriana (#1 -1, #2-6 0), *Qaradja di Harran*.
- **Gruppo C, Comando di Duqaq:** 10 Cavalleria Pesante Agulani (#1-2, 10 -2, #3-9 -1), *Duqaq, Emiro di Damasco*.
- **Gruppo D, Comando di Soqman:** 5 Picchieri Siriani (#1 0, #2-5 +1), 4 Cavalleria Leggera Arcieri Siriani (#1-4 0), 3 Cavalleria Media Siriana (#1-2 0, #3 +1), *Soqman Aturkid di Diyar-Bakr*.

- **Gruppo E, Comando di Solimano:** 3 Cavalleria Leggera Arcieri Siriani (#1 0, #2-3 +1), 5 Cavalleria Media Siriana (#1 -1, #2-5 0), *Solimano* [d]

La presenza di Kerbogha – non entra mai sulla mappa – è rappresentata dalla capacità del turco di far entrare i rinforzi. Quando tocca ad una Attivazione turca, sia essa Gratuita, di Continuità o Sottrazione, il turco può tentare di attivare uno (qualsiasi) dei suoi Gruppi di Rinforzi. Per farlo usa il Valore di Attivazione di Kerbogha (il suo unico valore) e dichiara quale Gruppo sta tentando di Attivare. Tira poi un dado:

- Se il tentativo fa parte di una Attivazione Gratuita, il turco sottrae 1 dal risultato del dado.
- Se il Gruppo è il Comando di Solimano, sommate +1 al risultato del dado.

Se il risultato così modificato è pari o inferiore al Valore di Kerbogha, il Gruppo designato viene Attivato e può entrare. Altrimenti, non vi è Attivazione dei Rinforzi. Se il tentativo avviene come Attivazione Gratuita, indipendentemente dall'esito, il turco può tentare la Continuità (per qualsiasi comando sulla mappa). Se il tentativo rientra in un tentativo di Continuità, è trattato come un tentativo fallito e il gioco passa al Crociato. Quando si tenta di far entrare un Gruppo di Rinforzi, conta come Attivazione di Kerbogha, non del comandante di rinforzo. Questo significa che non si possono fare due tiri di dado in fila, a meno che il Crociato non fallisca un tentativo di Sottrazione.

Sino a che almeno 4 Gruppi di Rinforzi non sono entrati sulla mappa, qualsiasi Attivazione Gratuita del turco deve essere usata per tentare di far entrare i rinforzi.

I Gruppi di Rinforzi da A a D entrano in gioco dal bordo orientale della mappa, tra 6004-6010.

Il Gruppo di Rinforzi E entra dagli esagoni 3727, 3828 e/o 3927.

[a] Questo era un'armata solo di nome, e quasi interamente quella dei turchi della Siria Settentrionale e dell'Anatolia (Rum). Kerbogha, non il migliore dei comandanti, aveva scarso controllo sui suoi singoli comandi, una accozzaglia di emirati vicini e lontani e di nemici politici spesso meno disposti ad aiutare il loro signore che a combattere i Crociati.

[b] Non hanno comandante. Non devono caricare nessuno, comunque. Storicamente furono inviati per prendere il fortino al cancello del ponte, ma abbandonarono il campo velocemente.

[c] Il campo turco si trova appena fuori dal bordo nordorientale della mappa, sotto le montagne. Gran parte dell'armata turca non lasciò nemmeno il campo. I nomi dei comandanti subordinati di Kerbogha sono un po' vaghi. Quelli che abbiamo usato erano persone comunque presenti alla battaglia. Chi comandava cosa dipende dalle fonti consultate. Alcune citano Ridwan di Aleppo, un avversario politico di Kerbogha che in precedenza aveva comandato una grossa forza ad Antiochia, che era presente, ma non ci è sembrato il caso. Altri comandanti sono stati lasciati fuori per l'incertezza di chi comandasse cosa.

[d] Solimano, sebbene non indicato in molte fonti come alleato di Kerbogha, è indicato come comandante dell'attacco di cavalleria nell'azione di retroguardia.

### CHI INIZIA PER PRIMO

I Crociati hanno la prima Attivazione per iniziare il gioco.

### COMANDO IN CAPO

I Crociati non hanno Comandante in Capo in questa battaglia.

Kerbogha è il Comandante in Capo dei turchi, ma non entra mai sulla mappa.

### TERRENO

L'area attorno alla città era boscosa prima che i Crociati arrivassero, ma usarono tutto il legno disponibile durante il lungo assedio.

### Fortificazione

La piccola fortificazione appena fuori dal Cancellone del Ponte era un fortino costruito dai Crociati per proteggere l'entrata del cancello. Può essere attraversata passando lungo la strada tra gli esagoni 4526 e 4626. Fu, si suppone, il bersaglio di tutta la LC turca che inizia sulla mappa.

**Antiochia**

Le mura di Antiochia erano estese e massicce, tra le più grandi dell'epoca. Non sono attraversabili da alcuna unità, eccetto attraverso il Cannello del Ponte. Nessuna unità turca può entrare ad Antiochia.

**Ponte di barche**

Il "ponte di barche" fu costruito dai Crociati all'inizio dell'assedio. Era in cattive condizioni nel momento della battaglia, in quanto i Crociati controllavano il Cannello del Ponte.

**Campo Crociato**

Il Campo Crociato, fuori dalle mura, era stato in gran parte abbandonato (ma non del tutto) non appena i crociati conquistarono la parte principale della città. E' sulla mappa solamente per finalità storiche.

**STENDARDO TURCO**

Le unità turche che subiscono un risultato di Ritirata sono invece Eliminate.

**STENDARDO CROCIATO**

Le unità Crociate in Ritirata sono poste in qualsiasi esagono entro le mura di Antiochia, se non esiste alcun esagono vuoto in Antiochia sono allora eliminate. Ogni esagono in Antiochia viene considerato come locazione per lo Stendardo del Crociato.

**CAVALLERIA LEGGERA TURCA**

Non hanno Comandante di Comando, vedere la nota (b). Tutte le unità sopravvissute possono essere Attivate come singolo Comando usando una Attivazione Gratuita. Non avendo il comandante, sono considerate sempre Fuori Comando.

**VITTORIA AUTOMATICA**

Il turco vince immediatamente se il Crociato non ha unità fuori dalle mura di Antiochia. Il Crociato vince immediatamente se non vi sono unità turche sulla mappa.

**LIVELLI DI FUGA**

**Bilanciamento:** abbastanza bilanciata, il Crociato è leggermente favorito.

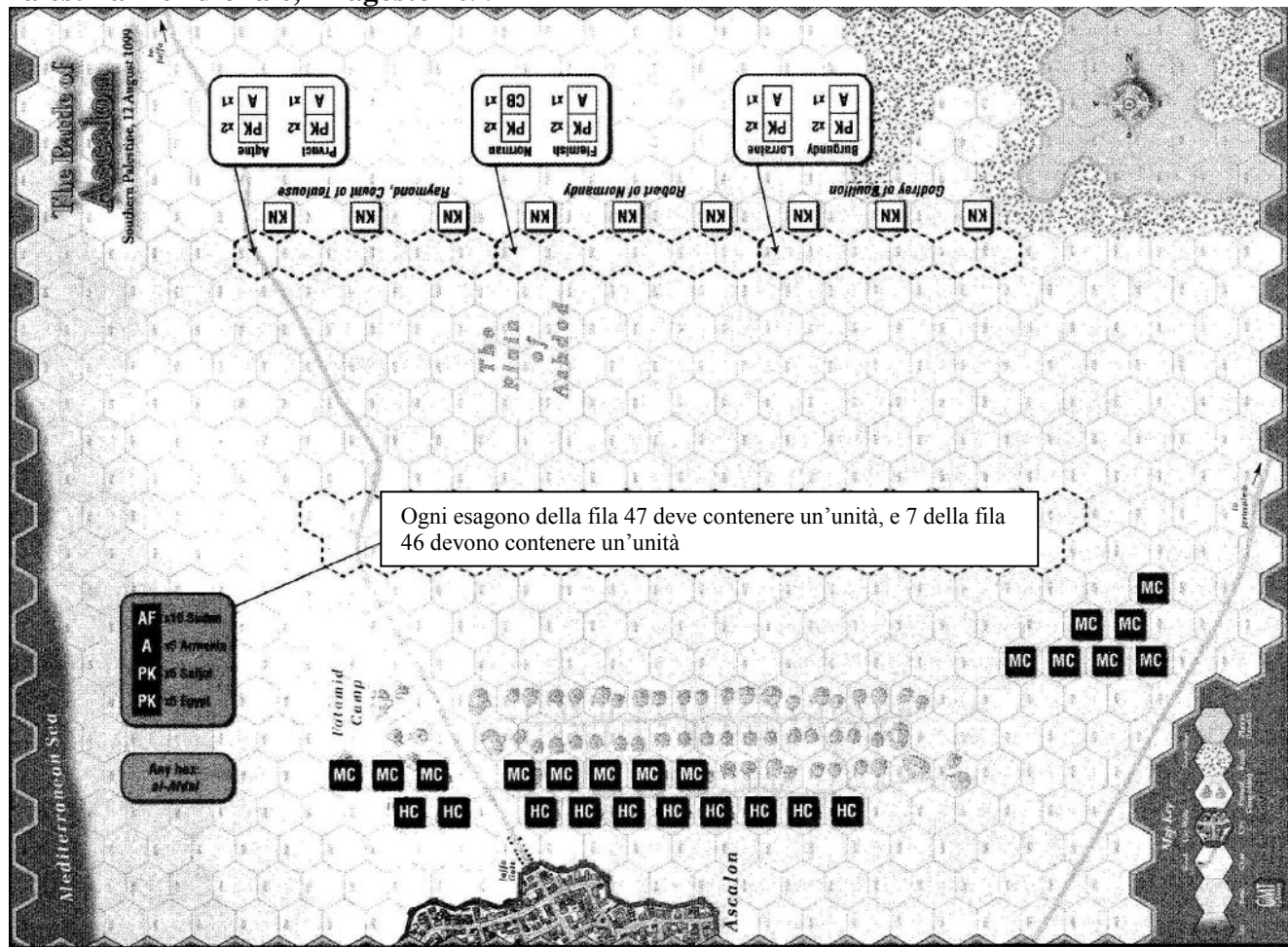
Il crociato subisce 2 Punti Fuga per ogni Uomo in Armi perso (non 1)

Il Livello di Fuga del Crociato è 20.

Il Livello di Fuga del Turco è 35.

# ASCALON

Palestina meridionale, 12 agosto 1099



## Tempo di gioco

Circa 2 ore.

## SCHIERAMENTO INIZIALE

### Armata Crociata [a]

*Comandanti:* Raymond, Robert, Godfrey.

*Stendardo:* Raymond, Robert e Godfrey. Sono posti a piacere dal crociato.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso i Fatimidi (sud).

### Schieramento

#### Esagoni

5405-5410

5505, 5507, 5509

#### Unità

2 Picchieri Provenzali (#1 -1, #2 0), 2 Picchieri Aquitani (#1 -1, #2 0) [b], 1 Arciere Provenzale (#1 +1), 1 Arciere Aquitano (#1 +1)

2 Cavalieri Provenzali (#1 -2, #2 -1), 1 Cavaliere Aquitano (#1 -2), *Raymond Conte di Tolosa*

5411-5416	2 Picchieri Fiamminghi (#1 -1, #2 0), 2 Picchieri Normanni (#1 -1, #2 0), 1 Arciere Fiammingo (#1 +1), 1 Balestriere Normanno (#1 +1)
5511, 5513, 5515	2 Cavalieri Normanni (#1 -1, #2 -2), 1 Cavaliere Fiammingo (#1 -2), <i>Robert di Normandia</i> [c]
5417 – 5422	2 Picchieri Lorena (#1 -12, #2 0), 2 Picchieri Burgundi (#1 -1, #2 0), 1 Arciere Lorena (#1 +1), 1 Arciere Burgundo (#1 +1)
5517, 5519, 5521	1 Cavaliere Lorena (#1 -2), 2 Cavalieri Burgundi (#1 -1, #2 -2), <i>Godfrey di Bouillon (Goffredo di Buglione)</i>

[a] Non vi è Comandante in Capo dei Crociati.

[b] Gran parte dei cavalieri avevano perso il loro cavallo e combattevano a piedi. Queste unità sono rappresentate dalla fanteria con valori migliori.

[c] Questo è il figlio di Guglielmo il Conquistatore. Secondo in comando rispetto a Robert, sebbene non nella sua testa, era Tancredi di Taranto, il cui precedente comandante Bohemond con gran parte dei Normanni siciliani era rimasto ad Antiochia a formare il suo stato. Con questa divisione vi era anche Robert, Conte delle Fiandre.

## L'ARMATA FATIMIDA EGIZIANA

### Sotto il comando del Visir al-Afdal Shahanshah

**Comandanti:** al-Afdal.

**Stendardi:** al-Afdal; viene posto in qualsiasi esagono di tenda del campo.

**Orientamento:** Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati (nord).

### Schieramento

#### Esagoni

4706-4723 più qualsiasi 7  
 esagoni tra 4607-4623  
 4525, 4424-5, 4322-25  
 40078-09, 4011-15  
 3908-09, 3911-18

#### Unità

10 Arcieri Sudanesi con Mazze (#1-2 -1, #3-10 0), 5 Arcieri Armeni (#1-5 +1),  
 5 Picchieri Selegichidi (#1 +1, #2-5 0), 5 Picchieri Egiziani (#1-2 +1, #3-5 +2)  
 7 Cavalleria Media Beduina (#1 -1, #2-3 0, #4-7 +1)  
 8 Cavalleria Media Berbera (#1-2, #4 -1, #3, 5-8 0) (nel campo, in Disordine)  
 10 Cavalleria Pesante Mamelucca (#1-2 -2, #3-7 -1, 8-10 0) [a] (nel Campo, non Allertata ed in Disordine)

In qualsiasi esagono

*Visir al-Afdal Shahanshah*

[a] Gran parte di questa è la guardia personale di al-Afdal. Truppe di guardia, sfortunatamente addormentate nel momento del cambio.

### Una nota sulla tattica Fatimide

A differenza delle altre armate Orientali, i Fatimidi non usavano arcieri montati. Erano pertanto facile preda delle tattiche di assalto dei Franchi, che erano molto più in difficoltà con le tattiche colpisci e fuggi della cavalleria turca. I Fatimidi potevano però essere avversari duri, quando ben comandanti ed organizzati.

### CHI INIZIA PER PRIMO

Ciascun giocatore tira un dado, chi ottiene di più ottiene la prima attivazione per iniziare la partita. Storicamente, sembra che la battaglia sia iniziata con un tiro in massa degli arcieri fatimidi (che portò alla rapida reazione del centro e della destra crociate), e da un tentativo dei Beduini di superare il fianco sinistro nemico, che venne contrastato dai cavalieri di Goffredo. Potete scegliere di dare questo vantaggio di iniziare per primo al fatimide.

### COMANDO IN CAPO

Il crociato non ha Comandante in Capo.

Al-Afdal è l'unico comandante ed è Comandante in Capo.



## TERRENO

### Sabbia/Dune

Gli esagoni di sabbia/dune lungo il Mediterraneo erano, a quanto sembra, difficili da attraversare.

### Plateau

Gli esagoni di plateau nell'angolo norddest della mappa sono su una ondulazione molto ripida, sebbene sopra siano di terreno aperto.

### Ascalon

Il Cancellone di Jaffa, uno dei molti di Ascalon, era chiuso; le unità egiziane in fuga non potevano nemmeno entrare nella loro cittadina.

## COMANDO ED ATTIVAZIONE FATIMIDA

Gli egiziani hanno cinque contingenti: Arcieri, Picchieri, Cavalleria Media Beduina, Cavalleria Media Berbera e Cavalleria Pesante Mamelucca, come indicato dalla loro diversa striscia di comando. Non hanno però un singolo comandante. Trattate ogni contingente come un Comando separato per la Continuazione e per la Sottrazione (cioè il giocatore non può scegliere di Continuare con lo stesso contingente, a meno che il suo avversario abbia fallito il tiro di dado per la Sottrazione).

Pertanto gli egiziani hanno un solo Comandante di comando, al-Afdal, e viene usato in tutte le attivazioni. Comunque, la limitazione di essere entro il Raggio di Comando non si applica all'armata Fatimide. Le sue unità non sono mai considerate Fuori Comando.

## L'ARMATA EGIZIANA NEL CAMPO

L'improvviso arrivo dei Crociati prese alla sprovvista gran parte degli egiziani. Riuscirono a formare le unità di fanteria, e la cavalleria beduina uscì rapidamente per cercare di aggirare i crociati, ma le unità montate berbere erano solo parzialmente pronte, e la cavalleria pesante mamelucca era totalmente impreparata.

Per riprodurre questa situazione:

- Tutta la cavalleria Berbera inizia il gioco in Disordine.
- Tutta la cavalleria pesante Mamelucca inizia la battaglia non Allertata, il che significa che non può essere Attivata sino a che non è Allertata. Per farlo, il fatimide deve usare una Attivazione Gratuita. Una volta Allerta, è ancora in Disordine ma può ora essere attivata. Se qualsiasi unità di Cavalleria Pesante Mamelucca viene attaccata prima che sia Allerta, allora tutta la restante cavalleria pesante è Allerta.

**Alternativa per bilanciare la battaglia:** se desiderate vedere cosa avrebbe potuto accadere se gli egiziani fossero stati pronti – e per favorirli nel bilanciamento – tutte le unità, anche quelle nel Campo, iniziano Normali. Sono Allertate ed in buon ordine.

## LIVELLI DI FUGA

**Bilanciamento:** il Crociato è favorito.

Il Livello di Fuga del Crociato è 20.

Il Livello di Fuga del Turco è 25.



## SCHIERAMENTO INIZIALE

### Armata di Antiochia

*Comandanti:* Bohemond, Tancredi.

*Stendardo:* Bohemond. Viene posto a piacere dal crociato.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso i turchi.

### Schieramento

#### **Esagoni**

1528-1537, 1429-1438,  
1328-1337

#### **Unità**

10 Cavalieri Normanni Siciliani (#1-6 -2, #7-10 -1), 2 Uomini in Armi Siciliani Normanni (#1-2 -2), 5 Picchieri Normanni Siciliani (#1-2, 5 -1, #3-4 0), 1 Arciere Normanno Siciliano (#1 +1), 1 Balestriere Normanno Siciliano (#1 +1),  
*Bohemond di Taranto, Tancredi di Taranto.*

Schierati come desidera il giocatore, vi sono più esagoni che unità.

### Armata di Edessa

*Comandanti:* Baldwin II, Joscelin.

*Stendardo:* Baldwin II. Viene posto a piacere dal crociato.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso i turchi.

### Schieramento

#### **Esagoni**

2014-2021, 1915-1921,

#### **Unità**

8 Cavalieri Edessa (#1-2 -2 #3-4 -1, #5-8 0), ), 2 Uomini in Armi Edessa (#1-2 -2), 10 Picchieri Edessa (#1-6 -1, #7-10 0), 1 Arciere Burgundo (#1 +1), 2 Balestrieri Edessa (#1-2 +1), *Baldwin II di Edessa, Joscelin di Turbessel*

Schierati come desidera il giocatore, vi sono più esagoni che unità.

## L'ARMATA TURCA

*Comandanti:* Soqman, Qaradja, Jikirmisch.

*Stendardi:* Soqman, Qaradja, Jikirmisch; sono posti in qualsiasi esagono scelto dal turco.

*Orientamento:* Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati.

### Schieramento

#### **Esagoni**

3010-3023, 3111-3121

#### **Unità**

25 Cavalleria Leggera Arcieri Turcomanni (1, 6-7, 10-11, 14-17, 20-21, 24-25 +1, #2-5, 8-9, 12-13, 18-19, 22-23 +2), *Soqman Aturkid di Diyar-Bakr ed Aleppo.*

3024-3030, 3125-3127

10 Cavalleria Media Siriana (#1 -1, #2-10 0), *Qaradja di Harran*

3031-3040, 3132-3136

10 Cavalleria Leggera Arcieri Danishmend (#1-10 +2), 5 Cavalleria Media Cappadocia (#1-5 -1), *Jikirmisch Ataberg di Mosul.*

**Nota:** usate la pedina di comandante *Soqman di Aleppo.*

## CHI INIZIA PER PRIMO

Il turco ha la prima attivazione della partita.

### COMANDO CROCIATO

Le due armate Franche sono separate. Ciascuna ha il proprio Comandante in Capo e Stendardo.

Baldwin comanda i Cavalieri di Edessa, Joscelin comanda i Cavalieri di Antiochia, mentre Tancredi comanda la fanteria di Antiochia.

### COMANDO IN CAPO

Bohemond è il Comandante in Capo dell'armata di Antiochia. Baldwin II è il Comandante in Capo dell'armata di Edessa.

Soqman è il Comandante in Capo dell'armata turca.

### BILANCIAMENTO DEL GIOCO

Piazzamento opzionale per il turco:

- 25 Cavalleria Leggera Arcieri Turcomanni (1, 6-7, 10-11, 14-17, 20-21, 24-25 +1, #2-5, 8-9, 12-13, 18-19, 22-23 +2), *Soqman Aturkid di Diyar-Bakr ed Aleppo*.
- 10 Cavalleria Media Siriana (#1 -1, #2-10 0), *Qaradja di Harran*
- 10 Cavalleria Leggera Arcieri Danishmend (#1-10 +2), 5 Cavalleria Media Cappadocia (#1-5 -1), *Jikirmisch Ataberg di Mosul*.

Queste unità possono essere piazzate dovunque a sud del fiume Balikh ma ad almeno tre esagoni di distanza da quel fiume.

### LIVELLI DI FUGA

**Bilanciamento:** il turco è favorito.

Questa battaglia è raccomandata per i giocatori esperti.

Il Livello di Fuga del Crociato è 30.

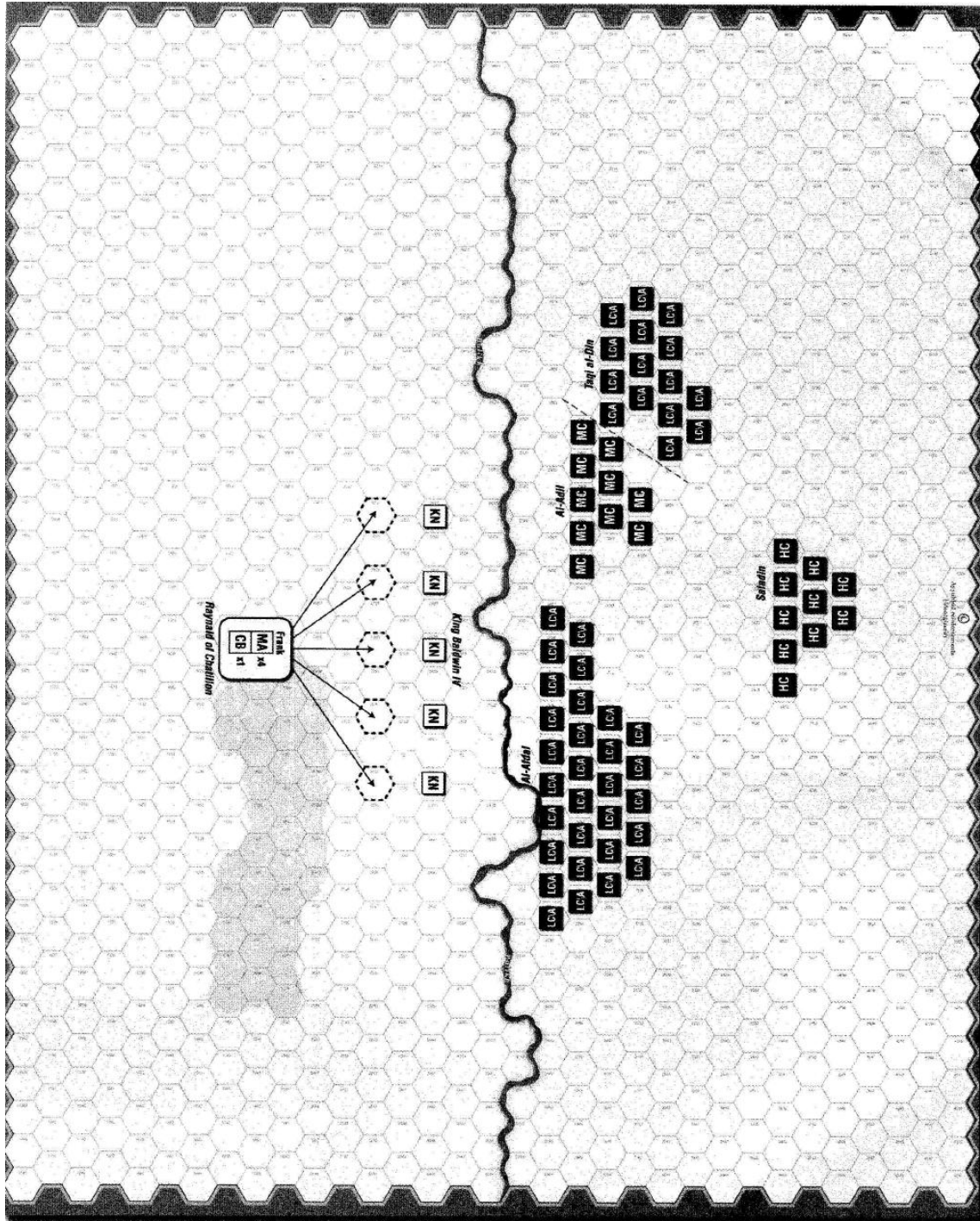
Il Livello di Fuga del Turco è 40.

# MONTGISARD

Regno Franco di Gerusalemme, 25 novembre 1177

## La mappa

Questa battaglia usa la mappa di Harran, ma si ignora il fiume e la collina. Tutto il terreno è pianeggiante e sabbia.



**Tempo di gioco**

Circa 1-2 ore.

**SCHIERAMENTO INIZIALE****Armata Franca**

*Comandanti:* Re Baldwin IV, Raynald.

*Stendardo:* Raynald. Viene posto a piacere dal crociato.

*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso gli Ayyubbidi

**Schieramento****Cavalieri Crociati/Franchi****Esagoni**

2424, 2426, 2428, 2430, 2432  
2224, 2226, 2228, 2230, 2232

**Unità**

1 Cavaliere Templare (#1 -3), 4 Cavalieri Franchi (#1-4 -2), *Re Baldwin IV*  
4 Uomini in Arme Franchi (#1, 4 -1, #2-3 -2), 1 Balestriere Franco (#1 +1), *Raynald di Chatillon, Signore di Oultrejordain* [a]

[a] Raynald è considerato uno dei grandi “cattivi” dei regni Franchi del Medio Oriente ed il provocatore della caduta di Gerusalemme.

**L'ARMATA AYYUBBIDA**

**Comandanti:** Saladino, Al-Adil, Al-Afdal, Taqi al-Din, Muzaffar.

**Stendardi:** Saladino, Al-Adil, Al-Afdal, Taqi al-Din, Muzaffar; sono posti in qualsiasi esagono scelto dal Ayyubbida.

**Orientamento:** Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati.

**Schieramento****Esagoni**

2827-2836, 2927-2936,  
3030-3035, 3130-3124  
2921-2925, 3022-3024  
3123-3124  
3018-3021, 3117-3120,  
3218-3222, 3320-3321  
3625-3629, 3725-3727,  
3826-3827

**Unità**

30 Cavalleria Leggera Arcieri Selgiuchidi (#1-4, 21-24 -1, #5-20, 25-30 0), *Al-Afdal* [a]  
5 Cavalleria Media Berbera (#1-5 0), 5 Cavalleria Media Siriana (#1-4 -1, #5 0), *Al-Adil* [b]  
5 Cavalleria Leggera Arcieri Curdi (#1-4 -1, #5 0), 10 Cavalleria Leggera Arcieri Mosul (#1-4 -1, #5-10 0), *Taqi al-Din* [c]  
3 Cavalleria Pesante Guardia del Corpo Mamelucca (#1-3 -2), 7 Cavalleria Pesante Mamelucca (#1-5 -1, #6-7 0), *Saladino* [d]

[a] Il figlio primogenito di Saladino.

[b] Il fratello di Saladino.

[c] Il nipote di Saladino.

[d] L'armata di Saladino fa parte del sultanato di Ayyubid (egiziano), che fu fondato da Saladino. Contiene contingenti da molti degli Emirati musulmani del Medio Oriente, una congrega di “nemici” che diede ai saraceni molta della potenza di cui mancavano al tempo della Prima Crociata. Saladino era Curdo.

**Rinforzi**

**La fanteria:** 5 Arcieri Sudanesi con Mazze (#1-2 -1, #3-5 0), 3 Picchieri con Giavellotti Beduini (#1-3 +1), 7 Picchieri Egiziani (#1, 5 0, #2-4, 6-7 +1), *Muzaffar al-Din*.

Entrano sulla mappa da qualsiasi esagono nella fila 42xx. Ponete lo Stendardo di Muzaffar in qualsiasi esagono quando il suo comando entra sulla mappa.

**Importante:** ogni unità dell'armata Ayyubbida inizia – o entra – in gioco in Disordine. L'armata sta correndo per schierarsi davanti ai Franchi che stanno arrivando ed era inizialmente stanca. Più avanti nella sua vita Saladino ammise che combattere dove e quando lo fece fu una delle sue decisioni tattiche peggiori.

### **CHI INIZIA PER PRIMO**

Il Crociato ha la prima attivazione per iniziare la battaglia.

### **COMANDO DEL CROCIATO**

Mentre questa piccola armata doveva essere sotto il comando di Raynald, sembra che fosse Baldwin a trascinarla, combattendo corpo a corpo e guidando le sue forze con abilità e personalità.

Nel gioco abbiamo assegnato i Cavalieri a Baldwin e la fanteria a Raynald.

### **CONTROCARICA DEL CROCIATO**

Quando tirate per la Controcarica, il Franco sottrae -2 dal suo tiro di dado. I Cavalieri Templari non tirano per la Controcarica, riesce loro automaticamente.

### **COMANDANTE IN CAPO**

Baldwin IV è il Comandante in Capo del Crociato.

Saladino è il Comandante in Capo Ayyubbida.

### **BILANCIAMENTO DELLA BATTAGLIA**

Questa battaglia è per giocatori esperti.

Il bilanciamento della partita dipende molto dalla gestione delle forze da parte dei giocatori.

Per bilanciare la battaglia a favore del Ayyubbida, incrementate il suo Livello di Fuga a 65 o 70.

### **LIVELLI DI FUGA**

**Bilanciamento:** il Crociato è favorito, ma deve fare buon uso del periodo in cui l'armata avversaria è in disordine.

Il Livello di Fuga del Crociato/Franco è 15. Non somma un tiro di dado al Livello di Fuga quando effettua un Controllo per la Sconfitta.

Il Livello di Fuga del Ayyubbida è 60.





**Tempo di gioco**

Circa 2 ore.

**SCHIERAMENTO INIZIALE****Armata Crociata***Comandanti:* Richard, Garnier, James, Guy, Robert, Hugh.*Stendardo:* Carroccio (consultate le regole speciali).*Orientamento:* Tutte le unità sono orientate verso gli Ayyubbidi (est)**Schieramento****Cavalieri****Esagoni**

1801

1802-1808

1809

1810

1811

1812

1813

con qualsiasi unità sopra

**Unità**1 Cavaliere Ospitaliere (#1 -2), *Fra Garnier del Nablus*1 Cavaliere Provenzale (#1 -2), 1 Cavaliere Acquitano (#1 -2), 2 Cavalieri Normanni (#1 -1, #2 -2), 1 Cavaliere Fiammingo (#1 -2), 1 Cavaliere Lorena (#1 -2), 1 Cavaliere Burgundo (#1 -1), *James di Avesnes*Stendardo di Richard (**Carroccio**), *Hugh di Burgundia*

1 Cavaliere Anglo-Normanno (#1 -2)

1 Cavaliere Poitevin (#1 -2), *Guy di Lusignan* [a]

1 Cavaliere Bretone-Angioino (#1 -2)

1 Cavaliere Templare [#1 -3], *Robert di Sable**Richard I (Riccardo I)* [b]**Fanteria****Esagoni**

1901

1902

1903

1904

1905

1906

1907

1908

1909

1910

1911

1912

1913

**Unità**

1 Balestriere Ospitaliere (#1 +1)

1 Picchiere Normanno (#1 -1)

1 Picchiere Provenzale (#2 0)

1 Balestriere Acquitano (#1 +1)

1 Picchiere Fiammingo (#1 -1)

1 Picchiere Lorena (#2 0)

1 Balestriere Anglo-Normanno (#1 0)

1 Picchiere Burgundo (#2 0)

1 Picchiere Anglo-Normanno (#1 0)

1 Balestriere Franco (#1 +1)

1 Picchiere Poitevin (#1 0)

1 Picchiere Bretone-Angioino (#1 0)

1 Uomo in Armi Templare (#1 -1)

**Salmerie****Esagoni**

1603

1604-5

1606

1607-8

1609

**Unità**

1 Picchiere Franco (#1 -1) [c]

2 Vagoni (#1-2 +2)

1 Picchiere Franco (#2 -1)

2 Vagoni (#3-4 +2)

1 Picchiere Franco (#3 -1)

1610-11 2 Vagoni (#5-6 +2)  
 1612 1 Picchiere Franco (#4 -1)  
 1713 1 Cavalleria Leggera Arciere Templare Turcopol (#1 +1) [d]

[a] Guy di Lusignan era il precedente re di Gerusalemme, una disputa politica che ancora tormentava quello che rimaneva dei regni dei Crociati. Veniva contrastato dai seguaci di Conrad di Monferrato (ucciso dagli Assassini), alcuni dei quali si trovavano con l'armata di Richard.

[b] Riccardo I, Cuor di Leone, per parafrasare uno storico, era una persona cattiva, un cattivo marito, un cattivo re, ma probabilmente il più grande soldato dell'epoca, e molto temuto – a ragione – dai Saraceni.

[c] Non si sa quanti Franchi – il termine usato per i cristiani europei nel Medio Oriente – vi fossero, o di dove venissero... Tripoli, Acre, Antiochia, ecc.

[d] "Turcopol", cavalleria leggera arcieri turchi che combatterono per i Franchi, principalmente come esploratori e come schermo, poiché i Franchi non schierarono mai una forza numerosa di arcieri montati come facevano i Saraceni. I Saraceni li consideravano traditori.

## L'ARMATA AYYUBBIDA

**Comandanti:** Saladino, Al-Adil, Al-Afdal, Taqi al-Din, Muzaffar.

**Stendardi:** Saladino, Al-Adil, Al-Afdal, Taqi al-Din, Muzaffar; sono posti in qualsiasi esagono scelto dal Ayyubida.

**Orientamento:** Tutte le unità sono rivolte verso i Crociati (occidente)

### Schieramento

<b>Esagoni</b>	<b>Unità</b>
2907-2921, 3008-3022	15 Cavalleria Leggera Arcieri Segiuchidi (#1-4 -1, #5-15 0), 5 Cavalleria Leggera Arcieri Curdi (#1-4 -1, #5 0), 10 Cavalleria Leggera Arcieri Mosul (#1-4 -1, #5-10 0), <i>Al-Afdal</i> [a]
2922-2929, 3023-3029	5 Arcieri Sudanesi con Mazze (#1-2 -1, #3-5 0), 3 Picchieri con Giavellotti Beduini (#1-3 +1), 7 Picchieri Egiziani (#1, 5 0, #2-4, 6-7 +1), <i>Muzzaffar al-Din</i>
3322-3326, 3423-3427	5 Cavalleria Media Berbera (#1-5 0), 5 Cavalleria Media Siriana (#1-4 -1, #5 0), <i>Al-Adil</i> [b]
3314-3318, 3414-3418	3 Cavalleria Pesante Guardia del Corpo Mamelucca (#1-3 -2), 7 Cavalleria Pesante Mamelucca (#1-5 -1, #6-7 0), <i>Taqi al-Din</i> [c]
3826-3827	
3320	<i>Saladino</i> [d]

[a] Il figlio primogenito di Saladino.

[b] Il fratello di Saladino.

[c] Il nipote di Saladino.

[d] L'armata di Saladino fa parte del sultanato di Ayyubid (egiziano), che fu fondato da Saladino. Contiene contingenti da molti degli Emirati musulmani del Medio Oriente, una congrega di "nemici" che diede ai saraceni molta della potenza di cui mancavano al tempo della Prima Crociata. Saladino era Curdo.

## CHI INIZIA PER PRIMO

Il Crociato ha la prima attivazione per iniziare la battaglia.

## IL TERRENO

### **Arsuf**

Arsuf come città era totalmente distrutta. Non era l'obiettivo dei Crociati, solo una fermata adatta lungo la strada per Jaffa, il punto di partenza programmato da Riccardo per la presa di Gerusalemme.

## SALADINO

Saladino non comanda truppe in questa battaglia. Egli può muovere in qualsiasi attivazione Ayyubbida.

Una volta per partita Saladino può riuscire automaticamente in un tentativo di Sottrazione ed usarlo per Attivare lo Stendardo di un suo comandante per recuperare unità in Ritirata. Questa è l'unica occasione in cui una Attivazione non Gratuita può essere usata per Attivare uno Stendardo. Usate la pedina di Saladino con +1 invece che un Valore di Attivazione per ricordare che non comanda truppe, ma è Comandante in Capo.

## MOVIMENTO DELL'ARMATA CROCIATA: "MARCIA LENTA"

Tutte le unità nell'armata Crociata possono muovere allo stesso momento, alle condizioni seguenti:

- E' un'Attivazione Gratuita
- Una volta per sequenza di Attivazione crociata, Riccardo può tirare per la Continuazione e muovere l'intera armata. Una sequenza di Attivazione crociata è composta dalle Attivazioni a partire con l'Attivazione crociata dopo che l'Ayyubbida ha Passato, un suo tentativo fallito di Continuazione, o un tentativo di Sottrazione del crociato che ha avuto successo e termina quando il Crociato Passa, fallisce un tentativo di Continuazione, o vi è stato un tentativo di Sottrazione Ayyubbida che ha avuto successo.

Ciascuna unità può muovere massimo di 3 esagoni, può spendere tutta la sua capacità di movimento per farlo (cioè uscire da ZOC, cambiare elevazione, ecc). Le unità in Ritirata possono muovere di un esagono verso i Vagoni. Le unità non possono lanciare, attaccare o Recuperare in questa attivazione.

## PASSAGGIO DEI CAVALIERI

I Cavalieri Crociati possono muovere/Caricare attraverso un'unità di Balestrieri crociata come se non fosse presente, senza costo aggiuntivo in punti movimento. I Cavalieri non però possono terminare raggruppati con questi.

## COMANDO DEL CROCIATO

Il Comando del Crociato differisce dalle regole standard e dai colori delle pedine.

- Riccardo, James di Avenese ed Hugh di Burgundia possono Comandare qualsiasi Cavaliere crociato o fanteria (inclusi i Vagoni ed il Carroccio), ma non i Cavalieri e la fanteria nella stessa Attivazione. Questo non vale per i Templari e gli Ospitalieri.
- Guy può comandare qualsiasi unità Franca (inclusi i Vagoni ma non il Carroccio).
- I Templari e gli Ospitalieri sono soggetti solamente ai loro singoli comandanti, e nessun altro, nemmeno Riccardo.

Quando tirate per controllare la Controcarica di Cavalieri non Templari/Ospitalieri, si usa sempre il Valore di Attivazione di Riccardo, se si trova entro il raggio dell'unità influenzata. Se Riccardo non si trova entro tale raggio, ma lo sono James o Hugh, usate il loro Valore di Attivazione. I Templari/Ospitalieri usano il valore del loro comandante, se si trova entro il Raggio di Comando.

## COMANDANTE IN CAPO

Riccardo I è il Comandante in Capo del Crociato. Questo non vale a Robert di Sable o Fra Garnier de Nablus (i comandanti dei Templari ed Ospitalieri).

Saladino è il Comandante in Capo Ayyubbida.

## IL CARROCCIO

### STENDARDO E RECUPERO DEL CROCIATO

Lo Stendardo del Crociato è quello del Re Riccardo I, montato su un *Carroccio* e posto al centro della linea dei Cavalieri. Il Carroccio, rappresentato nel gioco da una pedina, non si usa per le unità in Ritirata. Invece, quando

un'unità crociata si Ritira, viene posta adiacente (o il più vicino possibile) ad uno dei Vagoni (eccetto il Carroccio stesso). Quando il crociato attiva il suo Stendardo, tutte le unità in Ritirata adiacenti a qualsiasi Vagone (eccetto il Carroccio) sono Recuperate.

Inoltre, quando un'unità di fanteria crociata che può tracciare un percorso di esagoni occupato da unità combattenti crociate al Carroccio – senza esagoni vuoti – subisce un risultato di Ritirata, un'unità di fanteria che è adiacente ad un Vagone (eccetto il Carroccio) può muovere immediatamente nell'esagono lasciato vuoto da tale unità in Ritirata, e questa non può essere un'unità in Ritirata. Se non vi è alcuna unità che può sostituire quella in Ritirata, il rimpiazzo non avviene. Un'unità di fanteria crociata che può tracciare il percorso sopra descritto può scegliere di ignorare il risultato di Ritirata.

Il Carroccio ha un DRM per la Difesa dall'Assalto, per rappresentare la sua guardia, ed una capacità di movimento. Non si può raggruppare con altre unità e può essere attaccato in combattimento.

Se il Carroccio esce dalla mappa, ha lo stesso effetto della sua Eliminazione (cioè le unità correntemente in Ritirata sono eliminate e tutti i seguenti risultati di Ritirata divengono eliminazioni).

### INEFFICACIA DEGLI SCHERMAGLIATORI AYYUBBIDI

Durante questa battaglia gli schermagliatori ayyubbidi non riuscirono a bloccare l'avanzata crociata lungo la strada costiera. Per riprodurre questa circostanza, la Cavalleria Leggera Arcieri Ayyubbida subisce le seguenti penalità:

- Non ha ZOC. Ha ancora il lancio di Reazione in quanto la ZOC non è necessaria per questa funzione.
- Subisce un DRM -2 aggiuntivo quando lancia.
- Non si può Ritirare Prima del Combattimento in qualsiasi attacco che include Cavalieri che Caricano. I Cavalieri devono essere ancora in Carica dopo qualsiasi lancio di Reazione.

### BILANCIAMENTO DELLA BATTAGLIA

Diminuite la penalità per gli schermagliari ayyubbidi a -1, oppure a zero.

Date la ZOC agli schermagliari ayyubbidi.

Consentite agli schermagliatori ayyubbidi di ritirarsi prima del combattimento anche se caricati da Cavalieri.

Schieramento opzionale ayyubbida: si può schierare dovunque sulla mappa ad est della fila di esagoni 29xx.

L'armata ayyubbida è composta da:

- 15 Cavalleria Leggera Arcieri Segiuchidi (#1-4 -1, #5-15 0), 5 Cavalleria Leggera Arcieri Curdi (#1-4 -1, #5 0), 10 Cavalleria Leggera Arcieri Mosul (#1-4 -1, #5-10 0), *Al-Afdal* [a]
- 5 Arcieri Sudanesi con Mazze (#1-2 -1, #3-5 0), 3 Picchieri con Giavellotti Beduini (#1-3 +1), 7 Picchieri Egiziani (#1, 5 0, #2-4, 6-7 +1), *Muzzafar al-Din*
- 5 Cavalleria Media Berbera (#1-5 0), 5 Cavalleria Media Siriana (#1-4 -1, #5 0), *Al-Adil* [b]
- 3 Cavalleria Pesante Guardia del Corpo Mamelucca (#1-3 -2), 7 Cavalleria Pesante Mamelucca (#1-5 -1, #6-7 0), *Taqi al-Din* [c]
- *Saladino* [d]

### VITTORIA

**Bilanciamento:** il Crociato è favorito.

Gli obiettivi di questa battaglia sono diversi di quelli delle altre. Mentre l'obiettivo di Saladino è la distruzione dell'armata nemica attirandola in battaglia, i Crociati tentano di evitare la battaglia raggiungendo Arsuf e proseguendo la loro marcia verso Gerusalemme.

Pertanto, i Crociati vincono portando unità ad Arsuf e/o facendole uscire dalla mappa lungo quella strada. Gli Ayyubbidi vincono diminuendo il numero di unità che lo fanno.

### Punti Vittoria del Crociato

- 1 VP per ogni unità combattente che esce dalla mappa attraverso gli esagoni 1143, 1244, 1343 e 1444.

- 2 VP per ogni Vagone, incluso il Carroccio, che esce dalla mappa attraverso gli esagoni 1143, 1244, 1343 e 1444.
- 1 VP per ogni unità combattente ayyubbida eliminata.
- VP pari al Valore di Attivazione di qualsiasi comandante ayyubbida eliminato.
- 10 VP se Saladino viene ucciso.

### **Punti Vittoria ayyubbidi**

- 1 VP per ogni unità combattente crociata eliminata.
- 3 VP per ogni Vagone eliminato.
- 5 VP per l'eliminazione del Carroccio.
- VP pari al Valore di Attivazione di qualsiasi comandante crociato eliminato.

Il crociato vince nel momento in cui ottiene **30 VP**.

L'Ayyubbida vince nel momento in cui ottiene **25 VP**.

### **Errata delle pedine**

Vi sono due unità Picchieri Lorena #2. Uno è Picchiere Burgundia #1.

Vi sono cinque unità in più che non si usano in alcuna battaglia: Cavalieri Burgundi #7 & 8, Picchieri Fiamminghi #3 e #4, Arciere Fiammingo #2.

### **Domande**

#### **12.5 Avanzata Dopo il Combattimento**

Se un'unità sta attaccando due unità nemiche ed il risultato di uno degli attacchi è "attaccante in disordine, ritirata di un esagono" e il risultato dell'altro è "difensore eliminato, proseguire l'attacco", l'attaccante ignora il risultato di ritirata ed avanza nell'esagono vuoto, anche se in disordine, per proseguire l'attacco?

*Sì, la singola unità avanza nell'esagono del nemico eliminato e riceve un segnalino di Attacco Continuato, anche se è anche in Disordine. Un risultato di Attacco Continuato obbliga sempre l'unità che lo ottiene ad avanzare ed attaccare, indipendentemente dagli altri risultati del combattimento che l'unità subisce.*