

Acri 1291

La fine dei regni crociati

Regole alternative per Assedio!
A cura di Alessandro Guidi



Cenni storici

Alla fine del 1200 i regno crociati di Outremer, come era chiamata allora la Terrasanta, erano caduti ad uno ad uno sotto gli attacchi dei Saraceni. Nell'ultimo periodo in particolare avevano preso il potere i Mamelucchi, un elite di ex schiavi addestrati fin da piccoli all'arte della guerra e al fanatismo religioso. Il giovane sultano Al Ashraf Khalil era deciso ad eliminare gli ultimi centri in mano ai Cristiani: Tripoli, Antiochia e soprattutto Acri. Le prime due città capitolarono rapidamente di fronte allo sterminato esercito musulmano; Acri, difesa dai principali Ordini Cavallereschi e unico porto utilizzabile per collegare Europa e Medio Oriente, era decisa a resistere fino alla fine.

Il 5 aprile del 1291 il Sultano ed il suo esercito iniziarono l'assedio di Acri.

Lettture consigliate:

Crowley Roger- Accursed tower – Yale University Press – 2019

Nicolle David – Acre 1291 -Osprey Publishing - 2005

Regole

Si usano figure in plastica in scala 1/72 (20mm): in allegato sono forniti gli ordini di battaglia per i due eserciti. Tutte le miniature devono essere montate su basi individuali e contrassegnate da un segnalino che indichi l'unità di appartenenza, il tipo di guerriero ed il valore del modificatore di mischia.

Le miniature saranno riunite in unità di una decina di figure ciascuno: nessuna figura si può allontanare più di 15 cm dal comandante di unità altrimenti sarà considerata inutilizzabile ai fini del gioco

I leader vanno contrassegnati apponendo al loro fianco un alfiere con bandiera. Per ogni esercito devono essere designati un Comandante in Capo, vari Messaggeri portaordini, ed un comandante per ogni reparto

Il tavolo

Si usa un tavolo di 200 cm x 200 cm. Gli eserciti si dispongono come da mappa.

Fossato: le mura sono protette da un fossato. Gli attaccanti lo possono attraversare a piedi o a cavallo senza penalità, le macchine d'assedio no. Per colmare il fossato e far passare le macchine servono due uomini con fascine che lavorino per un turno.

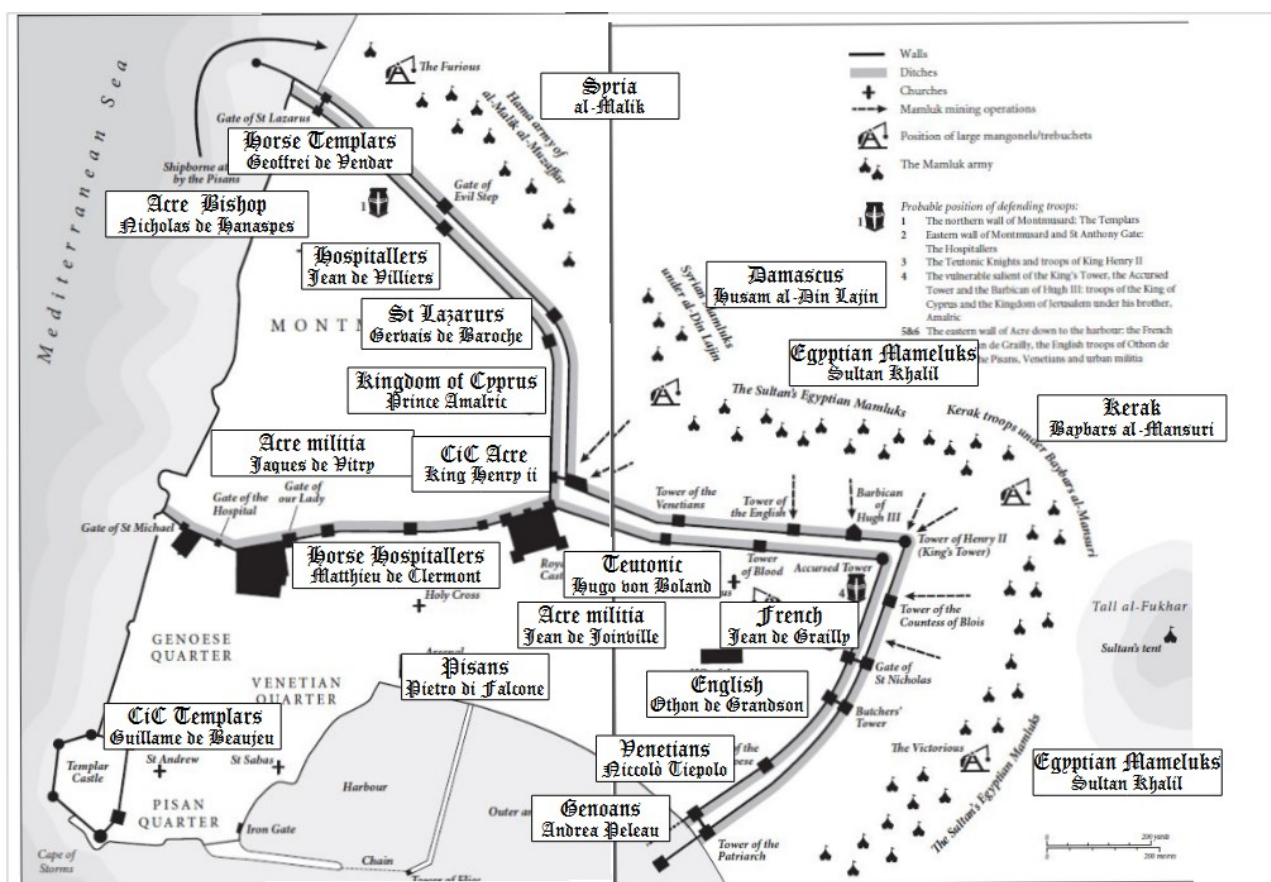
Macchine d'assedio: ogni macchina d'assedio ha nominalmente quattro figure che la azionano.

Mantelletti: ogni mantelletto può proteggere due figure.

I saraceni hanno a disposizione due torri d'assedio, due trabucchi e varie balliste. I crociati hanno a disposizione una catapulta e un calderone di acqua bollente che deve essere situato sopra un cancello di ingresso I pietroni da lanciare devono

essere assegnati ad una sezione di muro o ad una torre. I pietroni possono essere lanciati solo su nemici sotto le mura che attaccano il pezzo di castello dove sono sistemati.

Acri 1291: disposizione dei Crociati e dei Saraceni



1) Sequenza di gioco:

1.1) Le carte: servendosi di un normale mazzo di carte da ramino, si prende un numero di carte uguale al numero di unità in campo (carte nere per i saraceni, carte rosse per i crociati). Si associa ogni reparto ad una carta. Si mischia e si estraggono le carte una alla volta: il colore ed il numero indicano quale unità si attiva. Il jolly assegna una azione supplementare all'ultima unità estratta.

L'unità estratta, se la linea di comando è mantenuta, può muovere e tirare o viceversa. Le macchine d'assedio sono identificate da una sola carta valida per tutte. Finite le carte, finito il turno. Si mischia e si ricomincia.

1.2) Durata del gioco: la battaglia si svolge in tre “fasi”, dove ogni fase rappresenta più giorni di assedio. Ogni fase dura otto turni completi alla fine dei quali scende la “notte”. Durante la notte il giocatore crociato può ridisporre le sue unità come reputa meglio, il giocatore saraceno riceve rinforzi che riportano le unità alle condizioni di inizio turno e può disporre tali unità come reputa meglio all’interno del terreno conquistato.

1.3) Condizioni di vittoria:

- Per vincere il giocatore saraceno deve arrivare con almeno otto figure sul molo del porto di Acri
- Per vincere il giocatore crociato deve impedire che i saraceni arrivino al molo del porto per tutte e tre le fasi

2) Comando

2.1) Raggio di comando Tutte le unità per agire devono essere nel raggio di voce del comandante, in caso contrario non muovono, non attaccano e hanno un malus in mischia,

2.2) Esistono due tipi di comandanti, comandante di esercito e comandante di unità e i Messaggeri portaordini che fanno da punto d’unione tra i due:

- **il comandante di esercito** ha un raggio di comando di 70 cm.
- **il messaggero portaordini** a un raggio di comando di 50 cm e per dare ordini deve essere a sua volta nel raggio di comando del comandante di esercito.
- **il comandante di unità** ha un raggio di comando di 30 cm e per dare ordini deve essere nel raggio di comando di un portaordini o del comandante di esercito.

Saraceni: il Sultano esercitava uno strettissimo controllo sui suoi comandanti per cui ad Acri 1291 avremo il sultano come comandante di esercito, tre portaordini a cavallo e due a piedi e un comandante di unità ogni 10 -12 uomini.

Crociati: a differenza dei Mori ad Acri non c’era una autorità riconosciuta da tutti per cui i cavalieri Templari, Ospitalieri, Teutonici, di San Lazzaro prendono ordini dal Gran Maestro dell’Ordine, ed in subordine dal comandante di Unità, Francesi ed Inglesi dal loro comandante di Unità (designato dai rispettivi sovrani), Genovesi Veneziani e Pisani dal comandante da loro eletto, i cavalieri di Cipro dal fratello del re Almarico, la milizia di Acri da comandanti di unità locali. Non sono previsti portaordini.

3) Movimento

3.1) Unità: I fanti muovono tutti di 15 cm per turno, i cavalieri di 25 cm; ogni figura può muoversi da sola, non ci sono formazioni, ma ogni figura deve essere entro 15 cm dal comandante della stessa unità .

3.2) Piano di gioco Ai fini del gioco, lo scenario è da considerarsi su tre piani:

- 1) piano basso – altezza del terreno
- 2) piano medio – altezza delle mura

3) piano alto – altezza delle torri

Tutti gli edifici devono essere considerati in queste tre classi. Occorre un turno per passare da un piano all'altro. I cavalieri ovviamente non possono salire sulle mura e sulle torri né possono smontare ed essere trasformati in fanti.

Le macchine d'assedio si muovono in modo autonomo, secondo tabella.

3.3) Torri da assedio: La torre d'assedio può ospitare due unità al suo interno. I cavalieri non possono entrare. Le figure dentro le torri sono immuni al tiro nemico. Le figure possono essere posizionate all'interno del modello della torre, se possibile, o dietro la torre. Se la torre d'assedio ha una parte superiore protetta, qualsiasi figura in cima ottiene la stessa protezione come se fosse dietro un mantelletto.

La torre d'assedio deve essere appoggiata alle mura o alle torri per poter essere in grado di abbassare la rampa. I difensori cercheranno di impedirlo: con 5-6 su un D6 la rampa per quel turno non si abbassa. Una volta che la rampa della torre d'assedio è stata abbassata, il giocatore saraceno può attaccare in mischia con tutta una ed una sola unità; altre unità nella torre devono attendere che la mischia si sia risolta. Se non ci sono difensori allora può attraversare una intera unità per turno.

3.4) Scalare le mura: le unità che iniziano il movimento alla base di un muro possono spendere un turno per montare una scala e arrampicarsi sulle mura: ogni unità può disporre una sola scala sulla quale trovano spazio due figure. Il difensore ha diritto ad un tiro in difesa: con 5 o 6 la scala si rovescia e le due figure vengono perse, altrimenti tutta l'unità sale sulle mura e si va in mischia. Non si può salire direttamente da terra su una torre.

3.5) Riconquistare una torre: se il giocatore crociato vuole riconquistare una torre partendo dall'interno, si considera come se ci fosse una scala e si applica la regola precedente.

3.6) Incendiare le macchine Il difensore può usare frecce incendiarie per attaccare le macchine da assedio, usando la solita procedura di tiro. Archi e balestre se colpiscono fanno un punto di danno.

Il difensore può cercare di incendiare le macchine da guerra: se una sua figura entra in contatto con la macchina, con 5 o 6 la incendia. La macchina subirà un D6 di danni per quel turno e per i successivi.

I difensori possono spegnere l'incendio con 4 – 5 – 6.

Tabella Movimento

Unità	Movimento
Fanteria	15 cm
Cavalleria	25 cm
Macchine d'assedio	15 cm
Torre d'assedio	8 cm
Salire sulle mura	Un turno

Salire dalle mura su una torre	Un turno
Salire su una torre da terra	Due turni

4) Tiro

4.1) Arcieri Il giocatore tira 1D6 per ogni arciere dell'unità attivata e la tabella mostra il numero necessario per un successo. Per ogni colpo andato a segno si rimuove una miniatura: il giocatore che subisce il tiro ed ha delle perdite sceglie quale figure vengono rimosse. Le unità impegnate in mischia non possono tirare e non possono essere prese di mira. Gli arcieri non possono essere distaccati dall'Unità.

Non è permesso il tiro disgiunto (su Unità diverse); per tirare gli arcieri devono avere una linea di vista diretta sul bersaglio: non è ammesso il tiro speculativo né il tiro arcuato.

Se l'unità va in mischia gli arcieri hanno diritto a un tiro prima di eseguire il movimento ma poi entrano in mischia con tutta l'unità.

Portata delle armi

Tipi di arma	Portata
Archi e balestre	40 cm
Trabucchi e catapulte	60 cm
Macchine da guerra	40 cm

Tiro per colpire

Bersaglio	Tiro utile per colpire
Bersaglio protetto da mura o mantelletti	6
Bersaglio non protetto	5 - 6
Catapulte su mura, torri e truppe	4 - 6
Ariete (solo su portoni)	4 - 6
Trabucchi (solo su torri e mura)	4 - 6

Danni

Tipo di arma	Danni
Arco o balestra	Un soldato ucciso
Balliste	Due soldati uccisi
Catapulte	Un D6 di danni alle mura o due morti
Ariete	Un D6 di danni al portone
Trabucchi	Un D6 di danni a mura o torri

5) Macchine da assedio

5.1) Ogni volta che una catapulta o trabucco tira, si deve fare 4 – 6 su un D6 per vedere se colpisce. Se il tiro va a segno infligge 1D6 di danni alle mura o alle torri. Quando i danni accumulati superano la resistenza del bersaglio si ha il crollo del muro o della torre.

- Catapulte o trabucchi: non possono tirare sui portoni, solo gli arieti possono farlo.
- Trabucchi: non possono tirare sulle truppe e non possono essere spostati
- Balliste: devono avere una linea di vista diretta sul bersaglio: non è ammesso il tiro speculativo né il tiro arcuato.
- L'ariete colpisce con 4 – 5 – 6 su un D6 e infligge 1D6 di danni per turno al ponte levatoio o alle porte: quando i danni accumulati superano la resistenza del bersaglio il ponte levatoio e il portone sono sfondati.

6) Pietroni

6.1) Lancio di pietre. Il lancio dei pietroni viene effettuato durante la fase di tiro del difensore. I difensori hanno sedici carichi di pietroni (rappresentati da sassi) che possono essere lanciati sugli attaccanti che hanno attraversato il fossato. I carichi devono essere assegnati a una sezione di mura o a una torre (si posizionano i sassi dietro il muro o la torre scelti) e possono essere lasciati cadere solo sui nemici che attaccano il tratto di castello dove sono state assegnati.

Si tira 1D6 per ogni carico che viene fatto cadere e si consulta la tabella Balliste e Pietroni per i risultati. Non sono previste ricariche per le rocce cadute.

Pietroni.

Risultato del dado	Effetto
1	Nessun effetto
2 - 5	Una figura eliminata
6	Due figure eliminate

7) Acqua bollente

7.1) Contro l'ariete Un calderone di acqua bollente è pronto per l'uso contro l'ariete e può essere scaricato una sola volta per partita. Può essere usato sull'ariete durante la fase di tiro del difensore: si deve fare un 5 o 6 su 1D6 per distruggere l'ariete.

7.2) Contro gli attaccanti: in alternativa può essere scaricato attraverso le feritoie degli ingressi quando gli attaccanti li attraversano. In questo caso l'acqua viene lanciata durante la fase di movimento degli attaccanti. Si tira 1D6 per ogni figura che ha attraversato l'ingresso durante quel turno e la figura viene eliminata con un risultato di 3 – 6 su un D6.

8) Mischia

8.1) Mischia: Le unità nemiche in contatto tra loro combatteranno in mischia. Ogni combattimento viene gestito come una battaglia uno contro uno e risolto separatamente. Ogni miniatura riporterà sul suo segnalino il modificatore del suo valore di mischia.

Ogni giocatore lancia **2D6** simultaneamente e aggiunge gli eventuali bonus/malus applicabili come da tabella del corpo a corpo (sono cumulabili). Il giocatore con il tiro modificato più basso viene eliminato. In caso di pareggio si ritira.

8.2) Ritirata: se due unità si affrontano in mischia, si combinano gli scontri in una serie uno contro uno: quando si sono risolti, ognuna delle due parti può decidere di abbandonare la mischia. In questo caso si potrà allontanare del movimento di una intera mossa ma subirà la perdita di una figura

8.3) Furore sacro: Il vescovo di Acri e i due Dervisci del Sultano infondono coraggio e fanatismo ai soldati in mischia: si aggiunge +1 a tutti gli uomini in mischia che sono entro 15 cm dal loro religioso

8.3) Modificatori: 2D6!!!!

Unità	Modificatore
Figura su un piano più alto	Più 2 +
Cavaliere a piedi	Più 2
Cavaliere di croce a piedi	Più 3
Cavaliere a cavallo	Più 3
Cavaliere di croce a cavallo	Più 4
Arciere	Meno 2
Balestriere	Meno 3
Soldato	Più 1
Civile	Meno 3
Fuori dal raggio del comandante	Meno 3 +

+ da aggiungere al modificatore di mischia

9) Abbattere le mura e sfondare il ponte levatoio

9.1) Crollo: Tutte le fortificazioni hanno dei punti resistenza, esauriti i quali crollano. Quando una sezione delle mura o una torre crolla tutte le figure che vi si trovavano sono eliminate. Si rimuove la sezione delle mura crollata o la torre e si sostituisce con un piccolo mucchio di sassi per rappresentare le macerie. Gli attaccanti possono muoversi attraverso la breccia nei turni successivi.

9.2) Portone: quando il portone con ponte levatoio viene sfondato, i cancelli si aprono e gli attaccanti possono attraversarli il turno successivo.

9.3) Porte interne: due uomini con una trave possono sfondare una porta. Fanno 1 D6 di danni per turno.

Punti resistenza delle fortificazioni

Fortificazione	Punti resistenza
Sezione di mura	16 punti danno
Torre	25 punti danno
Portoni esterni	18 punti danno
Portoni interni	12 punti danno
Barricate	8 punti danno
Macchine da assedio	10 punti danno

Indice dei comandanti

Comandanti crociati

Ordine	Comandante
Acre Commander (Templar)	Guillame de Beaujeu
Templars	Geoffrei de Vendac
Hospitallars	Jean de Villiers
Teutonic	Hugo von Boland
St. Lazarus	Gervais de Baroche
French Knights	Jean de Grailly
English Knights	Othon de Grandson
Venetians	Niccolò Tiepolo
Pisans	Pietro di Falcone
Genoans	Andrea Peleau
Kingdom of Cyprus	Prince Almaric
Horse Templars	Pierre de Sebrep
Horse Hospitallars	Matthieu de Clermont
Acre Commander	King Henry ii
Acre men at arms	Jaques de Vitry
Acre men at arms	Jean de Joinville
Acre Bishop	Nicholas de Hanapes

Comandanti Saraceni

Sultani	Al-Ashraf Khalil
1° Egyptian mameluke	Al-Im Shadi
2° Egyptian mameluke	Abu Al-Fida
3° Egyptian mameluke	Sartap al-din Zayn
4° Egyptian mameluke	Ibn al-Haloun
5° Egyptian mameluke	Al-din Fakh
6° Egyptian mameluke	Ibn Al-Gabi
7° Egyptian mameluke	Madr Al-din Beklasch
8° Egyptian mameluke	Ibn Al-Herab
1° from Damascus	Al-din Lajin
2° from Damascus	Ibn Jubr
1° from Hama	Al-Muqattar Tapa Al-din
2° from Tripoli	Aghar Al-Bilhan
1° from Kerak	Mahmud Al-Bekasdar
2° from Kerak	Kuchir Al-din Baybars
3° from Kerak	Alfik Al-Farisi
4° from Kerak	Jawan Kmandan
Egyptian Heavy Cavalry	Sayf Al-din Bartanur
Egyptian Light Cavalry	Al-din Kumpi
Kerak Heavy Cavalry	Sayf Al-din Adughja
Kerak Light Cavalry	Sambur Al-Messah

Mischia: La mischia si svolge solo per un turno. I sopravvissuti continuano ad affrontarsi al turno dopo. Un'unità in mischia, quando è il suo turno di azione può interrompere l'azione e allontanarsi con un movimento completo ma subirà la perdita di una figura.

Acri 1291 - Forze dei crociati

Ordine	Number	On horse	On foot	Archers
Templars	34	12	18	4
Hospitallers	26	8	15	3
Tentonic	18	5	11	2
St. Lazarus	10	4	6	
French Knights	13		9	4
English knights	13		9	4
Pisans	9		6	3
Genoans	9		6	3
Venetians	10		8	3
Kingdom of Cyprus	13		9	4
Acri men at arms	25		25	

Acri 1291 - Forze dei Saraceni

Troops on foots	Number	On foot	Archers
1° & 2° Egyptian Mameluks	24	17	7
3° & 4° Egyptian Mameluks	24	17	7
5° & 6° Egyptian Mameluks	24	117	7
7° & 8° Egyptian Mameluks	24	17	7
From Hama and Tripoli	24	19	5
From Damascus	24	19	5
1° & 2° from Kerak	24	19	5
3° & 4° from Kerak	24	19	5
Troops on horse	Number	On horse	Archers
Egyptian Heavy Cavalry	12	12	
Egyptian Light Cavalry	12	6	6
Kerak Heavy Cavalry	12	12	
Kerak Light Cavalry	12	12	

Acři 1291 – Attribuzione carte

Ordine	Comandante	Quadri
Acre Commanders	Guillame de Beaujeu	Re quadri
Templars	Geoffrei de Vendac	Asso quadri
Hospitallers	Jean de Villiers	Due quadri
Teutonic	Hugo von Boland	Tre quadri
St. Lazarus	Gervais de Baroche	Quattro quadri
French Knights	Jean de Grailly	Cinque quadri
English Knughts	Othon de Grandson	Sei quadri
Venetians	Niccolò Tiepolo	Sette quadri
Pisans	Pietro di Falcone	Otto quadri
Genoans	Andrea Peleau	Nove quadri
Kingdom of Cyprus	Prince Almaric	Dieci quadri
Horse Templars	Pierre de Sevrey	Donna quadri
Horse Hospitallers	Matthieu de Clermont	Donna cuori
Acre men at arms	Jaques de Vitry	Jack quadri
Acre men at arms	Jean de Joinville	Jack cuori
Acre Bishop	Nicholas de Hanapes	Re quadri
King of Acre	Henry 2°	Re quadri
Catapult		Re quadri

Sultan	Al-Ashraf Khalil	Re fiori
1° Egyptian mameluks	Ali Ibn Shafi	Asso fiori
2° Egyptian mameluks	Abu Al-Fida	Due fiori
3° Egyptian mameluks	Sarray al-din Zabyan	Tre fiori
4° Egyptian mameluks	Ibn Khaldoum	Quattro fiori
5° Egyptian mameluks	Al-din Fukhr	Cinque fiori
6° Egyptian mameluks	Ibn Al-Qadi	Sei fiori
7° Egyptian mameluks	Badr Al-din Bektash	Sette fiori
8° Egyptian mameluks	Isn Al-Akrad	Otto fiori
1° from Damascus	Al-din Lajin	Asso picche
2° from Damascus	Ibn Jubyr	Due picche
1° from Hama	Al-Muzaffar Taqai Al-din	Tre picche
2° fromt Tripoli	Aybac Al-Bilban	Quattro picche
1° from Kerak	Baybars Al-Dewadar	Cinque picche
2° from Kerak	Ruckn Al-din Baybars	Sei picche
3° from Kerak	Aylik Al-Farisi	Sette picche
4° from Kerak	Jawan Kmandaq	Otto picche
Egyptian Heavy Cavalry	Sayf Al-din Bartamur	Jack fiori
Egyptian Light Cavalry	Al-din Mumyi	Donna fiori
Kerak Heavy Cavalry	Sayf Al-din Aqbugha	Jack picche
Kerak Light Cavalry	Sunkur Al-Massah	Donna picche
Macchine		Re fiori
Sultano	Al Ashraf Khalil	Re picche

