

Outremer

Regole per le crociate

Acri 1291
La fine dei regni crociati

Regole alternative per Assedio!
A cura di Alessandro Guidi



Cenni storici

Alla fine del 1200 i regni 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 in Egitto i Mamelucchi, un'élite di ex schiavi addestrati fin da piccoli all'arte della guerra e al fanatismo religioso. Il giovane sultano mamelucco 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 1291 il Sultano ed il suo esercito iniziarono l'assedio di Acri.

Regole

Si usano figure 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 30 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 (CiC), 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.

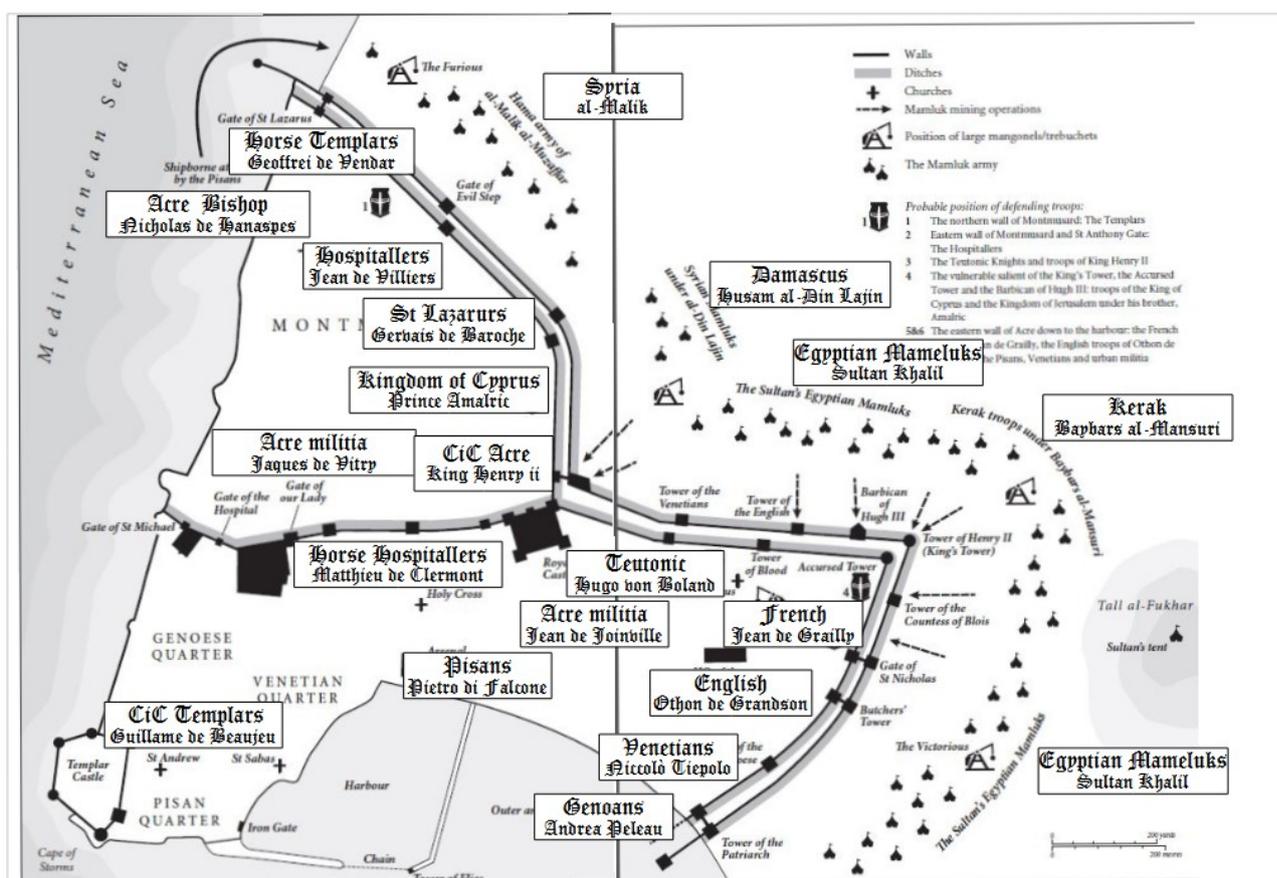
Fossato: le mura sono protette da un fossato. Gli attaccanti lo possono attraversare a piedi o a cavallo senza penalità, le macchine d'assedio no. Per colmare il fossato e far passare le macchine servono due uomini con fascine che lavorino per un turno.

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 tratto 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 è 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 (in mancanza di un comandante o lontane più di 30 cm dallo stesso) hanno un malus in mischia se attaccate e il giocatore non le può muovere nè fare attaccare.

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 (CiC)** ha un raggio di comando di 70 cm.
- **il messaggero portaordini** a un raggio di comando di 50 cm e per dare ordini deve esser 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.

2.3) Esercito saraceno: il sultano (CiC) dirigeva direttamente tutto lo svolgimento della battaglia e aveva un rigido controllo su tutti i comandanti di unità. Per questo motivo al giocatore saraceno sono assegnati tre messaggeri a cavallo e due a piedi.

Esercito cristiano: non esisteva in Acri un comando coordinato ma ogni ordine militare religioso rispondeva solo a se stesso. Per questo motivo ogni unità cristiana prende ordini solo dal suo comandante o da un maestro dell'ordine: non è quindi previsto un Comandante in Capo (CiC) e non sono previsti messaggeri.

2.4) REGOLA DEL FUORIGIOCO: se un giocatore usa una unità o miniature che non sono in comando il giocatore avversario può invocare il fuorigioco, ovvero un controllo con il metro della posizione dell'unità. Se effettivamente l'unità o le miniature non sono in comando (sono in "fuorigioco") si presume che i soldati resisi conto della mancanza del comandante si sbandino.

1) Se l'unità ha mosso, viene eliminata e tolta dal tavolo

2) Se l'unità ha usato arcieri o balestrieri, tutti i tiri fatti fino al fuorigioco restano validi, poi l'unità viene rimossa

3) Se l'unità è entrata in mischia, tutti i tiri fatti fino al fuorigioco restano validi, poi l'unità viene rimossa

4) Se solo alcune miniature dell'unità sono in fuorigioco la regola si applica solo a quest'ultime

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 da almeno un'altra figura della stessa unità ed entro 30 cm dal comandante di 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 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. 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.

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, le balliste due.

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 (I trabucchi non muovono)
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 di turno indica l'unità bersaglio, tira 1D6 per ogni arciere dell'unità attivata e la tabella mostra il numero necessario per un successo. Per ogni colpo andato a segno l'altro giocatore rimuove una miniatura a sua scelta.

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.

Portata delle armi

Tipi di arma	Portata
Archi e balestre (un dado per figura)	40 cm
Trabucchi e catapulte	60 cm
Balliste	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
Catapulta	4 - 6
Ariete (solo su portoni)	4 - 6
Trabucchi (solo su mura o torri)	5 - 6

Danni

Tipo di arma	Danni
Arco o balestra	Un soldato ucciso
Balliste	Due soldati uccisi
Catapulta	Un D6 di danni alle mura o due morti

Ariete	Un D6 di danni al portone
Trabucchi	Un D6 di danni alle mura

Tabella Balliste e Pietroni

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

5) Macchine da assedio

5.1) Ogni volta che una catapulte o un trabucco tira, si deve fare 4 – 6 su un D6 per le catapulte e 5 - 6 per il trabucco 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.
- I trabucchi non possono tirare sulle truppe.
- Le 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

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.

Acqua bollente

Risultato del dado	Effetto
5 – 6 contro ariete	Ariete distrutto
3 – 6 contro figure	Una figura eliminata

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. Si continua finché tutte le miniature di uno dei due giocatori sono eliminate o fino a quando uno dei due invoca la ritirata (8.2).

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: lo scontro tra musulmani e cristiani era uno scontro religioso e tutte e due le parti erano convinte di combattere dalla parte di Dio. Sono perciò presenti sul campo il Vescovo di Acri per la parte cristiana e due Dervisci per la parte musulmana che incitano le truppe: ogni miniatura entro 30 cm da queste figure riceve un + 1 in mischia.

8.3) Modificatori: 2D6!!!!

Unità	Modificatore (Cumulativo)
Figura su un piano più alto	Più 2
Comandante	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
Furore sacro	Più 1 se entro 30 cm da vescovo o derviscio
Fuori dal raggio del comandante	Meno 3

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 un 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
Ponte levatoio (solo da arieti)	15 punti danno
Portoni interni	12 punti danno
Barricate	8 punti danno
Macchine da assedio	10 punti danno

