

CRUSADES II. BATTLES FROM THE 12TH TO THE 15TH CENTURIES.

1.0. Introducción.

Crusades II incluye cuatro batallas: Hattin, Hab, Nicópolis y Tannenburg. Los cuatro escenarios usan un sistema común que refleja las tácticas contemporáneas de combate.

2.0. Componentes del juego.

Cada copia de *Crusades II* incluye los siguientes elementos:

1 mapa de 22"x34" impreso por ambas caras.

400 fichas.

1 libro de reglas.

1 dado de diez caras.

Nota: Cuando se usa el dado de diez caras, un resultado de 0 se trata como 10.

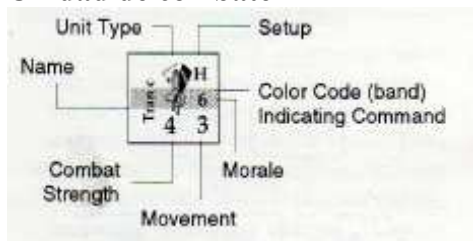
2.1. Mapa de juego.

El mapa de juego es una representación de los campos de batalla históricos; se ha sobreimpreso una red hexagonal para regular el juego.

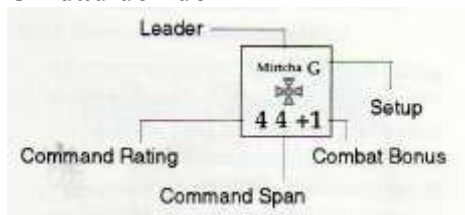
2.2. Fichas.

Las fichas del juego representan a unidades de combate, líderes y elementos informativos.

Unidad de combate

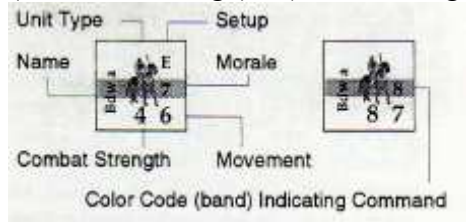


Unidad de líder



Caballería pesada cruzada

FRENTE REVERSO
(Lado de no carga) (Lado de carga)



Tipos de unidad



Líderes generales



Líderes



Caballería pesada



Caballería ligera



Hombres en armas



Cañón



Ballestero



Milicia



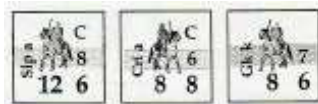
Infantería



Arqueros



Arqueros montados

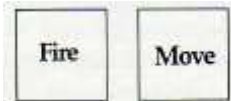


Caballería

Los líderes y las unidades que controlan siguen un código de color para facilitar el juego. En las secciones de colocación de las fichas se indicará qué unidades de combate controla cada líder.

Nótese que toda la caballería cruzada y de los caballeros teutónicos, aparte de arqueros montados, con también caballería pesada; sus oponentes no tienen caballería pesada. La milicia sólo aparece en Hattin. Los únicos hombres en armas son Wallenrod e-g, Lichtenstein e y f y Baldwin h-1. Las unidades escaramuzadoras se identifican siempre con una banda horizontal blanca a través de la ficha.

Fichas de acción.

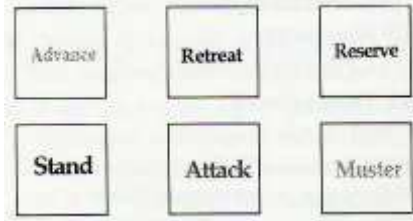


Fichas informativas.



Fuera de mando

Fichas de mando



2.3. Tablas de juego.

El libro de reglas contiene un número de tablas que se necesitan para jugar. Se recomienda que se fotocopien antes del juego.

3.0. Secuencia del juego.

Crusades II usa la siguiente secuencia de juego durante cada turno. El número de turnos varía según la batalla y el escenario elegidos. El jugador a cuyo turno se esté refiriendo se llama jugador en fase, su oponente es el jugador no en fase.

Turno de juego:

I. Fase de órdenes.

A. Colocación inicial del mando.

Al principio de un escenario, los jugadores colocan una ficha de mando a su elección bajo cada líder.

B. Cambio de mando.

Los jugadores pueden intentar cambiar los mandos en curso de los líderes que vaya a usar.

II. Fase de movimiento del primer jugador.

Cada escenario indica qué jugador mueve primero.

A. El primer jugador chequea para ver si alguna unidad se encuentra fuera de mando. Aquellas que lo estén reciben un marcador de Fuera de Mando (OC).

B. El primer jugador entonces mueve todas las unidades elegibles que desee mover.

III. Fase de combate del primer jugador.

A. Fase de combate de fuego.

1. Fuego defensivo – Todas las unidades no en fase que tengan unidades enemigas dentro de su alcance pueden disparar.

2. Fuego ofensivo – Todas las unidades en fase que tengan unidades enemigas dentro de su alcance pueden disparar.

B. Cuerpo a cuerpo.

Durante la fase de cuerpo a cuerpo el atacante puede realizar este tipo de ataque contra unidades enemigas adyacentes.

1. El atacante chequea la moral de las unidades atacantes.

2. El defensor chequea la moral de las unidades que son atacadas por unidades enemigas que hayan pasado su propio chequeo de moral.

3. El combate cuerpo a cuerpo se resuelve entre las unidades atacantes y las defensoras que hayan pasado los chequeos de los pasos 1 y 2. Ambos jugadores lanzan un dado en la Tabla de Cuerpo a Cuerpo y resuelven los resultados simultáneamente.

4. Las unidades de caballería pesada cruzada atacantes que hayan atacado con éxito pueden ahora mover hasta 4 puntos de movimiento y entablar un segundo combate cuerpo a cuerpo.

IV. Fase de reorganización del primer jugador.

1. El primer jugador intenta reorganizar las unidades rotas elegibles.
2. Empezando en el turno 5, el segundo jugador chequea para ver si lanza un dado para la victoria.

V. Fase de movimiento del segundo jugador.

El segundo jugador chequea ahora sus unidades para ver si están en mando y entonces mueve.

VI. Fase de combate del segundo jugador.

El segundo jugador realiza fuego ofensivo y combate cuerpo a cuerpo mientras el primer jugador realiza fuego defensivo.

VII. Fase de reorganización.

1. El segundo jugador intenta reorganizar las unidades rotas elegibles.
2. Empezando en el turno 5, el primer jugador chequea para ver si lanza un dado para la victoria.

4.0. Líderes.

Hay dos tipos de líderes en *Crusades II* – líderes y líderes globales. Los líderes globales dirigen la fuerza completa de su bando, mientras que los líderes sólo dirigen aquellas unidades asignadas a ellos. Cada escenario designará los líderes globales y las unidades de combate asignadas a los líderes.

4.1. Valores de los líderes.

Los líderes tienen tres valores: mando, alcance del mando y bono de combate; los líderes globales sólo tienen dos valores: alcance de mando y bono de combate.

4.11. Mando.

Este valor se usa para determinar si se puede cambiar una ficha de mando o no (ver 5.0).

4.12. Alcance de mando.

Es el número de hexágonos a la que puede encontrarse una unidad del líder para estar aún en mando (ver 5.31).

4.13. Bono de combate.

Es un modificador a la tirada del dado usado durante el combate cuerpo a cuerpo. Sólo puede usarlo un líder por bando en cada combate; si hay más de uno presente, el propietario elige cual usar.

4.2. Pérdidas de líderes.

Un líder apilado con una unidad o unidades de combate que son eliminadas durante un combate cuerpo a cuerpo muere si ninguna unidad amiga permanece en el hexágono. El líder se voltea a su lado de reemplazo. Entonces se mueve a la unidad de combate más cercana bajo su mando. Los líderes que no tienen lado de reemplazo (tales como los líderes globales) se retiran del juego.

Un líder sólo en un hexágono en el que entre una unidad de combate enemiga es volteado a su lado de reemplazo y entonces movido a la unidad de combate amiga más cercana bajo su mando.

Los líderes de reemplazo solos en un hexágono en el que entran unidades de combate enemigas se mueven inmediatamente a la unidad de combate amiga más cercana bajo su mando.

Los líderes apilados con unidades de combate que son obligadas a retirarse, deben retirarse con dichas unidades.

Si un líder es eliminado y no quedan unidades bajo su mando en el mapa, se retira del juego. Nótese que los tres puntos de victoria logrados por el otro bando cuando un líder recibe una baja se logran sólo una vez por ficha de líder (ver 11.0).

4.3. Líderes globales.

Los líderes globales tienen capacidades especiales (en algunos escenarios se usan para controlar unidades de combate específicas como hacen los líderes, pero en todos los escenarios los líderes globales también tienen capacidades especiales). Sus capacidades especiales son las siguientes:

1. Los líderes globales apilados con un líder amigo durante la fase de mando automáticamente permiten que se cambie la ficha de mando de este líder.
2. Los líderes que están dentro del alcance de mando de su líder global durante la fase de mando, obtiene un modificador del dado de -1 en cualquier intento de cambiar su ficha de mando.
3. Los líderes globales pueden cambiar sus propias fichas de mando sin tirar el dado.
4. Las unidades de combate asignadas a otros líderes amigos pueden trazar la línea de mando al líder global, en vez de al suyo.

5.0. Mando.

Durante la fase de mando inicial de cada juego, cada líder que comanda unidades de combate (con el mismo código de color) tiene una ficha de mando colocada bajo la ficha del líder. Los líderes globales sin unidades de combate asignadas a ellos no reciben fichas de mando. Estas no se tienen que mostrar a los jugadores contrarios. Durante la fase de combate consiguiente, estas fichas de combate pueden cambiarse (ver 5.2).

5.1. Fichas de mando.

Hay seis fichas de mando diferentes; cada una tiene un efecto diferente en las unidades de combate.

5.11. Ficha de mando de ataque (Attack).

Todas las unidades de combate en mando que usan la ficha de mando de ataque deben mover al menos la mitad de su capacidad de movimiento (redondeada al alza) y deben acabarlo más cerca de las unidades enemigas de lo que han empezado; si empiezan la fase de movimiento adyacentes a una unidad enemiga, simplemente permanecen adyacentes. Las unidades de combate con una ficha de mando de ataque reciben un modificador del dado de +1 si ataca en un combate cuerpo a cuerpo. Las unidades de combate en zonas de control enemigas (ZOC) deben combatir en combate de fuego y/o cuerpo a cuerpo. Las unidades de caballería pesada cruzadas tienen capacidades especiales (ver sección 5.6).

5.12. Ficha de mando de avance (Advance).

Todas las unidades en mando que usan la ficha de mando de avance pueden mover toda su capacidad completa de movimiento durante la fase de movimiento. Deben acabar el turno un hexágono más cerca de (o permanecer adyacente a) la unidad de combate enemiga más cercana. Las unidades de combate no reciben ningún modificador del dado para el combate cuerpo a cuerpo por tener una ficha de mando de avance.

5.13. Ficha de mando de mantenerse (Stand).

Todas las unidades de combate en mando que usan la ficha de mando de mantenerse pueden mover un hexágono (sólo) durante la fase de movimiento. Las unidades de combate reciben un modificador del dado de +1 durante el combate cuerpo a cuerpo, si se defiende.

5.14. Ficha de mando de retirada (Retreat).

Todas las unidades en mando que usan la ficha de mando de retirada, pueden mover su capacidad de movimiento completa durante la fase de movimiento. Deben acabar su fase de movimiento al menos un hexágono más lejos de las unidades de combate enemigas de lo que empezaron. No reciben modificadores del dado en el combate cuerpo a cuerpo.

5.15. Ficha de mando de reserva (Reserve).

Todas las unidades de combate en mando que usan la ficha de mando de reserva pueden mover toda su capacidad de movimiento durante la fase de movimiento. No pueden entrar en un hexágono que esté a menos de cinco hexágonos de una unidad enemiga; para determinar este radio de cinco hexágonos, se cuenta el hexágono ocupado por el enemigo, pero no el de la unidad amiga. Las unidades de combate de reserva que empiecen un turno más cerca de cinco hexágonos de una unidad enemiga, deben, si mueven, hacerlo de tal modo que al final de la fase de movimiento se encuentren a cinco o más hexágonos de la unidad de combate enemiga más cercana. Las unidades de combate de reserva no reciben modificadores del dado en el combate cuerpo a cuerpo.

5.16. Ficha de mando de reunirse (Muster).

Durante la fase de mando de cualquier turno en el que al menos dos unidades de combate de la fuerza de un líder hayan sido destruidas o rotas, la ficha de mando del líder puede cambiarse a ficha de reunirse sin la necesidad de una tirada de dado mando. Las unidades de combate con una orden de reunirse pueden mover toda su capacidad de movimiento durante la fase de movimiento. Nunca pueden mover a un hexágono que esté dentro de un radio de cinco hexágonos de una unidad de combate enemiga. Las unidades que se reúnen que empiezan un turno más cerca de cinco hexágonos de una unidad enemiga, debe mover si es posible de modo que acaben a más de cinco hexágonos al final del turno (si esto no es posible, deben cumplir este requerimiento todo lo que puedan). Los líderes con una orden de reunirse tienen su alcance de mando aumentado un hexágono. Las unidades de combate en reunión no reciben modificadores del dado para el combate cuerpo a cuerpo.

Nota: En algunos casos, una situación del juego creará una posición en la que el jugador no será capaz de cumplir las restricciones de movimiento de una ficha de mando. En dicho caso, el jugador debe mostrar la ficha de mando y demostrar al jugador contrario que no puede cumplir ciertos requerimientos de la ficha. El juego se reinicia entonces sin cambiar la ficha de cambio.

5.2. Cambio de las fichas de mando.

Durante la fase de mando de cada turno, se puede cambiar una ficha de mando. Para hacer esto, se lanza un dado y se compara con el valor de mando del líder. Si el resultado es igual o menor que el valor de mando del líder, la ficha de mando puede cambiarse. Si la tirada es mayor que el valor de mando del líder, la ficha de mando permanece inalterada (ver 5.16 para el cambio automático de la ficha de reunión).

5.21. Efectos de los líderes globales en el cambio de las fichas de mando.

Si un líder se encuentra dentro del alcance de mando de un líder global, recibe un modificador del dado de -1.

Un líder apilado con un líder global durante la fase de combate puede cambiar automáticamente su ficha de mando.

Un líder global puede cambiar su propia ficha de mando sin lanzar un dado (esto sólo se aplica cuando el líder global tiene unidades de combate asignadas directamente a él al principio de un escenario).

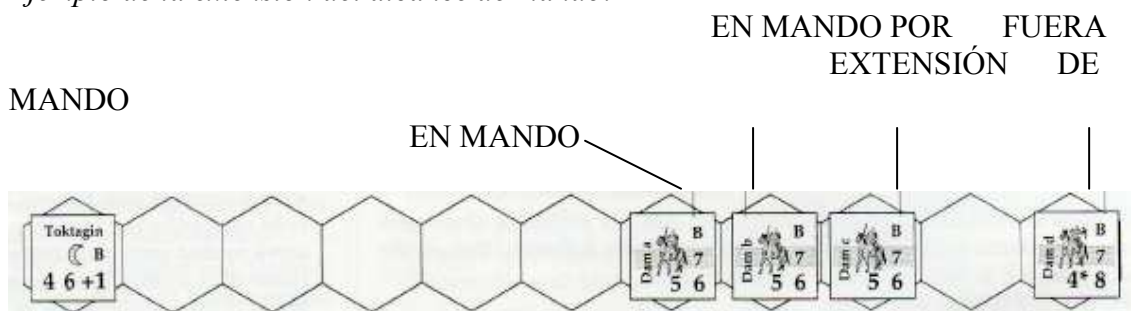
5.3. Unidades de combate y mando.

Al principio de cada fase de movimiento todas las unidades de combate, excepto los escaramuzadores, deben chequear para ver si se encuentran dentro del alcance de mando de su líder. Las unidades de combate que no se encuentren en mando se consideran fuera de mando y reciben un marcador OC.

5.31. Alcance de mando.

Cada líder tiene un valor de alcance de mando. El valor indica el número de hexágonos de un líder a los que puede encontrarse una unidad de combate para estar aún en mando. Cuando se traza el alcance de mando, se cuenta el hexágono en el que está la unidad de combate pero no el hexágono del líder y se traza desde el líder hasta la unidad de combate. Las ZOC enemigas bloquean el alcance del mando, a no ser que estén ocupadas por una unidad de combate amiga. Los hexágonos ocupados por unidades de combate enemigas bloquean el alcance de mando.

Ejemplo de la extensión del alcance de mando:



5.32. Extensión del alcance de mando.

Una unidad de combate fuera del alcance de mando de su líder puede encontrarse en mando si está adyacente a una unidad amiga en mando del mismo líder o si puede trazar una línea de mando a través de una serie de dichas unidades de combate amigas adyacentes a una unidad de combate que esté en mando.

5.33. Efectos de estar fuera de mando.

Las unidades de combate que se encuentran fuera de mando sufren las siguientes restricciones:

- No pueden mover adyacentes a una unidad de combate enemiga.
- Si están en una zona de control enemiga, no pueden mover.
- No reciben modificadores del dado de su ficha de mando durante la fase de combate cuerpo a cuerpo.
- Si mueven, deben mover dentro del alcance de mando de su líder o lo más cerca posible.
- Las unidades de caballería pesada cruzada que cargan se voltean a su lado de no-carga, a no ser que estén en una ZOC enemiga. En este caso, permanecen en su lado de carga.

5.34. Líderes globales y alcance de mando.

Las unidades de combate pueden trazar su línea de mando desde un líder global incluso si no están asignados a él (las unidades asignadas a un líder global le tratan como un líder regular cuando trazan la línea de mando). Cuando se traza la línea a un líder global

sin una ficha de mando, las unidades de combate pueden seguir la ficha de mando de su propio líder o pueden mover sólo un hexágono y en la fase de mando de su siguiente turno el propio jugador puede colocar una ficha de mando bajo el líder global para ser usado por todas las unidades que trazan una línea de mando al líder global. Si el líder global tiene una ficha de mando, cualquier unidad que trace una línea de mando a él debe regirse por esta ficha.

Ejemplo: *Una unidad de combate bajo el mando de Hugo tiene que trazar una línea de mando a Godfrey, el líder global. Godfrey tiene una ficha de mando de avance, mientras que Hugo tiene una ficha de mando de ataque. La unidad de combate usará la ficha de mando de avance de Godfrey.*

5.4. Escaramuzadores y mando.

Las unidades de escaramuza (arqueros a pie o con lanza o milicia) se mueven independientemente e ignoran las fichas de mando. Las unidades de escaramuza tienen las siguientes restricciones y capacidades:

- No pueden entrar en ZOC de unidades de combate enemigas.
- Pueden mover adyacentes a una unidad de escaramuza enemiga, mientras no entren en la ZOC de otra unidad enemiga.
- Siempre pueden retirarse hasta tres hexágonos de la ZOC de una unidad de infantería enemiga antes de empezar la fase de combate (esto es, antes de empezar el combate de fuego – y por ello antes de que ellas puedan disparar).
- Pueden retirarse hasta tres hexágonos de la ZOC de una unidad de caballería enemiga antes de que empiece la fase de combate, aunque sólo si el jugador propietario lanza un 8, 9 ó 10 para la unidad escaramuzadora.
- Las unidades de escaramuza pueden retirarse a través de ZOC enemigas.

5.5. Unidades de combate rotas y fichas de mando.

Las unidades de combate rotas no siguen el mando. En vez de ello, pueden mover la mitad de su capacidad de movimiento desde la unidad de combate enemiga más cercana durante la fase de movimiento.

5.6. Unidades de caballería pesada cruzada y mando de ataque.

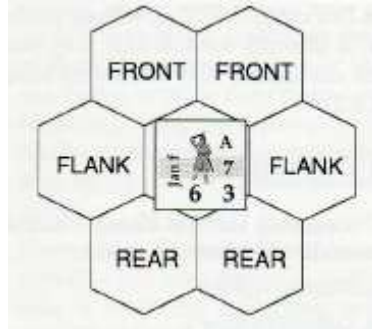
A diferencia de otras unidades, la caballería pesada cruzada no tiene un lado de fuerza reducida. En vez de ello, tienen un bando de carga y otro de no-carga. Cuando son objeto de una orden de ataque, pueden voltearse a su lado de carga si realizan un chequeo exitoso de moral durante la fase de mando inicial (esto es, se lanza un dado y el resultado debe ser igual o menor que el valor de moral de no-carga). Las unidades de caballería pesada cruzada que carga que falla en su chequeo de moral en un combate cuerpo a cuerpo (cuando se asigna este combate o como resultado del combate) se voltean a su lado de no-carga. Sólo pueden intentar voltearla a su lado de carga otra vez (realizando un chequeo de moral) al principio de una fase de mando en la que no estén en una ZOC enemiga. Si su líder cambia su orden de mando a otra que no sea atacar, la unidad de caballería pesada cruzada se voltea a su lado de no-carga durante la fase de mando (Excepción: No se voltea si está en una ZOC enemiga; se hace en el siguiente turno en el que no se encuentre en una ZOC enemiga y la orden de mando no sea la de atacar).

6.0. Frente y zonas de control.

Todas las unidades de combate, excepto las unidades de escaramuzas y las unidades de combate rotas tienen un frente y una ZOC.

6.1. Frente.

Todas las unidades de combate deben mirar a una dirección específica en todo momento. Todas las unidades de combate deben mirar hacia un vértice del hexágono en el que están, no hacia un lado de hexágono, como se ve en el diagrama inferior. Todas las unidades en el mismo hexágono deben mirar hacia al misma dirección.



6.11. El frente determina cual de los lados de hexágono de la unidad son el frente, cual el flanco y cual la retaguardia. Siempre hay dos de cada (Excepción: Escaramuzadores; ver 6.14).

6.12. Una unidad de combate puede cambiar de frente – en cualquier dirección – sólo durante la fase de movimiento y al final de la fase de combate si toman parte en un combate puerto a puerto. Si una unidad de combate desea cambiar de frente sin mover del hexágono en el que se encuentre, puede hacerlo. Excepción: Las unidades de caballería pesada cruzadas que estén cargando no pueden cambiar de frente, excepto al final de la fase de combate. Las unidades de caballería pesada cruzadas que no cargan pueden cambiar de frente.

6.13. El frente afecta a la ZOC (6.2) y al combate (9.0) de las unidades de combate.

6.14. Las unidades escaramuzadoras no tienen frente; todos sus lados de hexágono se consideran su frente.

6.15. Las unidades de combate sólo pueden mover a través de sus lados de hexágonos frontales. El primer cambio de frente durante la fase de movimiento es gratis. Cada cambio posterior cuesta un punto de movimiento. Una unidad puede cambiar de frente sin coste y entonces mover, pero si cambia de frente después esto cuesta un punto de movimiento hacerlo. Un cambio de frente de cualquier número de lados de hexágono en un solo hexágono cuenta como un solo cambio. Como las unidades escaramuzadoras no tienen frente, nunca pagan dichos costes.

6.16. Al final del combate cuerpo a cuerpo, los cambios de frente no cuestan nada.

6.2. Zonas de control (ZOC).

Las unidades de combate ejercen zonas de control; las unidades de líderes y de escaramuzadores no.

6.21. ZOC y frente.

Las unidades de combate ejercen una ZOC a través de sus lados de hexágono frontales y de flanco; no ejercen ZOC a través de sus lados de hexágono de retaguardia. Nótese que las unidades rotas no tienen ZOC.

6.22. Restricciones a la extensión de las ZOC.

Las ZOC no se extienden a través de lados de hexágono o a hexágonos a través o a los que estas unidades no puedan normalmente mover.

6.23. ZOC y unidades fuera de mando.

Las unidades de combate fuera de mando no pueden dejar una ZOC enemiga.

6.24. Efectos de la ZOC.

Una unidad debe parar cuando entre en una ZOC enemiga. No puede mover más en la fase de movimiento, independientemente de cuantos puntos de movimiento le queden.

Una unidad de combate amiga anula el efecto de una ZOC enemiga para propósitos del trazado del alcance de mando, aunque no lo hace para propósitos del movimiento o la retirada.

Si más de una unidad de combate ejerce una ZOC sobre el mismo hexágono, no hay efectos adicionales.

Una unidad nunca puede dejar una ZOC enemiga y mover directamente a otra ZOC enemiga.

6.25. Dejar una ZOC.

Una unidad de combate que empieza una fase de movimiento en una ZOC enemiga puede mover fuera de la ZOC si tiene una ficha de mando de retirada, mantenerse, reunirse o reserva y está en mando. Las unidades rotas también pueden dejar una ZOC enemiga.

7.0. Apilamiento.

El apilamiento se refiere a tener más de una unidad de combate en un hexágono en un momento dado. A no ser que estén apiladas juntas al principio del escenario, sólo puede haber una unidad de combate por hexágono. Una unidad de combate no puede mover a través de otra unidad de combate, a no ser que la unidad de combate que mueve sea una unidad de escaramuza. No hay restricciones al apilamiento de líderes o líderes globales. Los límites del apilamiento se aplican en todo momento durante el turno.

7.1. Unidades apiladas.

Dos unidades de combate del mismo tipo (esto es, infantería, caballería, etc.) pueden empezar el juego apiladas juntas. Las unidades de combate pueden desapilarse. El desapilamiento es voluntario pero no está permitido que se vuelvan a sobrepilar; cuando las unidades de combate se desafilan, no pueden sobrepilarse durante el resto del juego.

7.11. Restricciones al apilamiento.

Las unidades de combate apiladas se trataban como una unidad de combate para el combate cuerpo a cuerpo y el movimiento, mientras sigan apiladas juntas.

Las unidades de combate apiladas disparan separadamente durante el fuego de combate.

Un apilamiento mueve con la capacidad de movimiento de su unidad de combate más lenta.

Las unidades de combate no pueden cambiar su posición en un apilamiento. La unidad inferior del apilamiento queda expuesta cuando la superior es destruida.

Los líderes no cuentan para propósitos del apilamiento.

7.12. Apilamiento y chequeo de moral.

Cuando se requiere hacer esto, cada unidad de un apilamiento chequea su moral separadamente, empezando con la unidad superior.

8.0. Movimiento.

Durante una fase de movimiento amiga, un jugador puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades, a su discreción.

8.1. Capacidad de movimiento.

Todas las unidades de combate tienen impresa su capacidad de movimiento en la ficha. La capacidad de movimiento representa el número total de puntos de movimiento (MP) que la unidad puede usar en cualquier fase de movimiento (dentro de las restricciones de las fichas de mando). Estos MP no pueden guardarse o transferirse de ningún modo. Una unidad no tiene que usar toda su capacidad de movimiento, pero nunca puede superarla. Las unidades de combate siempre deben a través de sus hexágonos frontales (como las unidades de escaramuza no tienen frente, pueden mover en cualquier dirección). Los líderes no tienen impresa su capacidad de movimiento – es de 8.

8.2. Terreno y movimiento.

Cada campo de batalla tiene terreno diferente y cada terreno tiene unos costes diferentes para entrar. Cada tipo de unidad tiene diferentes costes por entrar en los varios tipos de terreno. Los caminos tienden a acelerar el movimiento o a hacerlo más fácil; para recibir la ventaja de un camino, una unidad debe entrar en este tipo de hexágono desde un hexágono igual, conectado y contiguo (esto es, debe mover a lo largo de un camino). Los diferentes tipos de terreno y sus efectos se indican en la Tabla de Efectos del Terreno.

8.3. Unidades enemigas y movimiento.

Una unidad de combate amiga nunca puede entrar en un hexágono ocupado por una unidad de combate enemiga. Una unidad de combate amiga puede entrar en un hexágono que contenga sólo un líder amigo (ver 4.2).

9.0. Combate.

Durante cada fase de combate, el combate se resuelve en el siguiente orden:

- A. Fuego defensivo.
- B. Fuego ofensivo.
- C. Cuerpo a cuerpo.

9.1. Combate de fuego.

Las unidades de combate con un asterisco (*) después de su fuerza de combate tienen la capacidad de realizar fuego de combate. Las unidades de combate sólo pueden disparar a través de sus lados de hexágono frontales (las unidades de escaramuza pueden disparar en cualquier dirección). Para realizar fuego de combate, las unidades elegibles chequean su línea de visión (ver 9.2) y la Tabla de Alcance. El propio jugador lanza entonces un dado y ajusta el resultado con los modificadores que aparecen en la Tabla de Fuego y la Tabla del Terreno. Cada unidad dispara separadamente, incluso las unidades apiladas juntas. Las unidades de combate pueden recibir fuego más de una vez durante una sola fase de combate de fuego, pero las unidades de combate sólo pueden disparar una vez durante cada fase. Se debe resolver todo el combate de fuego sobre un mismo objetivo debe resolverse antes de resolver el combate de fuego en otro hexágono. Ninguna unidad puede disparar a un alcance mayor que el alcance máximo de ese tipo de unidad. Las unidades de escaramuzadores que se retiran de una ZOC enemiga antes

del combate lo hacen antes del fuego de combate (ver 5.4). Los resultados en la Tabla de Fuego son los siguientes:

Resultado	Efecto
Fallo (-)	Sin efecto
Chequeo de moral (M)	Todas las unidades de combate en el hexágono objetivo deben realizar un chequeo de moral
Pérdida de paso (1)	La unidad de combate de encima del hexágono objetivo sufre la pérdida de un paso y todas las unidades de combate sufren un chequeo de moral

9.11. Tabla de Alcance.

La Tabla de Alcance indica los alcances de los diferentes tipos de unidades de combate que disparan. Cuando disparan, los jugadores cruzan el tipo de unidad que dispara con la distancia de hexágonos al objetivo. El resultado se aplica entonces al combate. Cuando se calcula esta distancia, se cuenta el hexágono objetivo pero el de la unidad que dispara.

9.12. Fuego defensivo.

Durante el segmento de fuego defensivo de la fase de fuego, todas las unidades de combate no en fase con capacidad de fuego y con las unidades enemigas dentro de su alcance y su línea de visión pueden disparar.

9.13. Fuego ofensivo.

Durante el segmento de fuego ofensivo de la fase de fuego, todas las unidades de combate en fase con capacidad de fuego y con las unidades enemigas dentro de su alcance y su línea de visión pueden disparar.

9.2. Línea de visión.

Las unidades de combate que disparan a dos hexágonos o más sólo pueden disparar a objetivos a los que pueden trazar una línea de visión (LOS); esto es, deben ser capaces de verle. La LOS se traza desde el centro del hexágono que dispara hasta el centro del hexágono objetivo. Si la LOS está bloqueada, no se puede disparar.

9.21. Unidades de combate que disparan a unidades enemigas en la misma elevación.

Los siguientes elementos bloquean la LOS cuando la unidad que dispara y la unidad objetivo están en la misma elevación:

1. Un hexágono de árboles o población en la misma elevación.
2. Unidades de combate en la misma elevación.
3. Un hexágono en una elevación superior.

9.22. Unidades de combate que disparan a unidades enemigas en diferentes elevaciones.

Los siguientes tipos de elementos bloquean la LOS cuando la unidad que dispara y la unidad objetivo están en diferentes elevaciones (mayor o menor):

1. Un hexágono intermedio está más alto que el objetivo y el disparador.
2. Árboles o poblaciones intermedias.
3. Unidades de combate adyacentes a la unidad objetivo.

9.3. Combate cuerpo a cuerpo.

Durante el combate cuerpo a cuerpo, el jugador en fase puede atacar a unidades de combate enemigas por uno de los hexágonos frontales de su unidad de combate (ver 6.1). Las unidades fuera de mando, rotas y de escaramuzadores no pueden iniciar ataques cuerpo a cuerpo. Más de una unidad pueden atacar a una sola unidad de

combate enemiga; las unidades que defienden deben estar en un solo hexágono pero los atacantes pueden estar en más de uno.

9.31. Requerimientos del cuerpo a cuerpo.

Una unidad no tiene que combatir cuerpo a cuerpo, pero si lo hace debe cumplir ciertos requerimientos:

1. Si una unidad de combate ha disparado durante la fase de fuego ofensivo debe combatir cuerpo a cuerpo con la unidad sobre la que ha disparado.
2. Todas las unidades de combate del hexágono defensor deben ser atacadas como una sola.
3. Para iniciar un ataque cuerpo a cuerpo, las unidades deben tener una orden de avanzar, permanecer o atacar.

9.32. Procedimiento de cuerpo a cuerpo.

Se usa el siguiente procedimiento para resolver el combate cuerpo a cuerpo:

1. El atacante anuncia qué unidades de combate son las atacantes y qué unidades de combate enemigas serán atacadas.
2. Las unidades de combate atacantes chequean su moral. Si una unidad falla en su chequeo de moral no se rompe, pero no puede atacar. Las unidades de caballería pesada cruzada que carga que fallan la moral son volteadas a su lado de no-carga. Las unidades que pasan el chequeo de moral deben atacar.
3. Las unidades de caballería que han recibido una orden de retirarse o mantenerse y que van a ser atacadas por infantería pueden retirarse de 1 a 3 hexágonos (a elección del propio jugador). Las unidades de escaramuza que son atacadas por unidades de caballería pueden retirarse con una tirada de dado de 8, 9 ó 10. El atacante debe entonces avanzar al menos una unidad al hexágono vacío.
4. Las unidades que defienden contra atacantes que han pasado su chequeo de moral chequean ahora su moral. Si fallan en el chequeo de moral, se rompen y se retiran 3 hexágonos por su retaguardia. Las unidades defensoras que pasan el chequeo aceptan el combate.
5. Ambos jugadores totalizan ahora la fuerza de combate de sus unidades involucradas y cada jugador lanza un dado. Los resultados se modifican por el bono de combate de los líderes presentes (esto es, apilados con) con el atacante o el defensor, así como por el terreno, la ficha de mando y la presencia de unidades rotas (si las hay). El defensor aplica sus resultados primero y luego el atacante. Nótese que los resultados del dado del defensor se aplican al atacante y viceversa (como en el combate de fuego).
6. Ahora se hacen los chequeos de moral exigidos. Si todas las unidades de combate defensoras dejan vacío el hexágono, al menos una unidad atacante debe avanzar (si hay dos apiladas juntas, pueden hacerlo ambas).
7. Las unidades de caballería pesada que cargan que estén atacando y avancen como se indica en el paso 6 pueden mover hasta 4 puntos de movimiento. Al final de su movimiento pueden atacar a cualquier unidad enemiga en sus zonas de control frontales, usando el procedimiento del cuerpo a cuerpo. Al final de este nuevo combate, no recibe más puntos de movimiento.

Ejemplo: *Una unidad de caballería pesada que ha sido volteada a su lado de carga ataca a una unidad de caballería turca. Primero los cruzados y luego los turcos chequean su moral. Ambos pasan el chequeo. Entonces ambos lanzan un dado en la Tabla de Cuerpo a Cuerpo. La unidad de la caballería turca obtiene un resultado de sin efecto sobre la unidad cruzada, mientras la unidad cruzada obtiene un resultado de*

“chequeo de moral” sobre los turcos. La unidad de caballería turca se retira 3 hexágonos y la caballería cruzada avanza al hexágono. Como ha avanzado exitosamente al hexágono, la unidad cruzada ahora puede mover 4 puntos de movimiento más (sin contar el hexágono al que han avanzado). Hace esto. Al final de este movimiento una unidad de infantería turca se encuentra en la ZOC frontal de la unidad cruzada. Ambas unidades chequean y pasan su moral. Ambos entonces lanzan un dado y chequean en la Tabla de Cuerpo a Cuerpo. Los cruzados obtienen un resultado de “pérdida de un paso” sobre la unidad turca, mientras que el turco obtiene un “chequeo de moral” sobre el cruzado. La unidad turca es volteada a su lado reducido, falla su chequeo de moral y se retira dos hexágonos (ver 9.5). La unidad cruzada pasa su chequeo de moral y avanza al hexágono vacío. El combate ha acabado.

9.4. Tabla de Cuerpo a Cuerpo.

La Tabla de Cuerpo a Cuerpo tiene un número de columnas que corresponde a la fuerza de combate de las unidades atacantes y defensoras. Cuando se resuelve un combate cuerpo a cuerpo, cada jugador busca la columna que corresponde a la fuerza de su(s) unidad(es) y entonces lanzar un dado. El resultado se modifica según sea apropiado (ver la Tabla de Cuerpo a Cuerpo) y el resultado modificado se cruza con la fuerza de la unidad(es) involucrada(s), para obtener un resultado de cuerpo a cuerpo. Las tiradas de dado modificadas a menos de cero se resuelven usando la línea cero, las modificadas a más de 12 se resuelven usando la línea 12+.

9.41. Resultados del combate cuerpo a cuerpo.

Los resultados de la Tabla Cuerpo a Cuerpo son los siguientes:

Resultados	Efecto
-	Sin efecto
M	Todas las unidades de combate del jugador presentes deben chequear su moral
1, 2	Número de pasos perdidos que las unidades de combate deben recibir, empezando con las unidades superiores. Si las unidades atacantes están en más de un hexágono y el defensor obtiene este resultado, el jugador propietario decide que unidad superior recibirá las pérdidas. Todas las unidades de combate entonces chequean su moral

9.42. Pérdida de pasos.

Todas las unidades de combate con un lado reverso tienen la posibilidad de perder dos pasos. Las unidades que no tienen lado reverso (aquellas con sólo 1 punto de fuerza de combate) son eliminadas cuando pierden un solo paso. La caballería pesada cruzada tiene una regla separada (ver 9.43).

1. Para la pérdida del primer paso, se voltea la unidad a su “lado reducido”. La unidad tendrá ahora una fuerza de combate, una capacidad de movimiento y un valor de moral más bajos. Si no tiene lado inverso, la unidad queda eliminada.
2. Para la pérdida del segundo paso, la unidad de combate ya volteada se retira permanentemente del juego.

9.43. Pérdida de pasos de la caballería pesada cruzada.

A diferencia de otras unidades de combate, cuando una unidad de caballería pesada cruzada sufre pérdidas se usa el siguiente procedimiento

1. Para la pérdida del primer paso, se coloca un marcador de un paso perdido bajo la unidad de caballería pesada cruzada. La unidad tiene su fuerza de combate, su capacidad de movimiento y su valor de moral reducido un punto cada uno.
2. Para la pérdida del segundo paso, se voltea el marcador de un paso perdido a su lado de dos pasos perdidos. La unidad tiene su fuerza de combate, capacidad de movimiento y valor de moral reducido dos puntos cada uno (esto es adicional al anterior).
3. Para la pérdida del tercer paso, la unidad queda retirada permanentemente del juego.

9.5. Avance tras la retirada.

Una unidad de combate que es forzada a retirarse como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, se retira de 1 a 3 hexágonos con las siguientes restricciones:

1. No puede mover a través de un lado de hexágono o a un hexágono al que no sería capaz de mover durante el movimiento.
2. No puede entrar en un hexágono ocupado por el enemigo.
3. No puede entrar en una ZOC enemiga, incluso si está ocupada por una unidad amiga.
4. No puede retirarse fuera del mapa.
5. No puede entrar en un hexágono amigo ocupado, a no ser que esté ocupado sólo por un líder.

Las unidades de combate que deben retirarse pero no pueden, en vez de ello pierden un paso adicional. No se coloca un marcador de rotas en dichas unidades. Si el defensor deja vacío el hexágono como resultado de un chequeo de moral pre-cuerpo a cuerpo (ver 9.32), un combate cuerpo a cuerpo o un pre-combate de escaramuza o una unidad de caballería retirada, el atacante debe avanzar al menos una unidad de combate al hexágono vacío (si el atacante tiene dos unidades de combate apiladas juntas, puede avanzar ambas).

10.0. Moral.

Durante el Combate de Fuego y el de Cuerpo a Cuerpo la moral de la unidad puede necesitar ser chequeada. Las unidades sólo pueden hacer un chequeo de moral por tipo de fase de combate, incluso si se requiere que lo haga más de una vez. Por ejemplo, si una unidad, en el desarrollo de una sola fase de combate de fuego, debe hacer tres chequeos, de hecho sólo tendría que hacer uno. Para chequear la moral de una unidad, el propio jugador lanza un dado, resta uno del resultado si está apilada con un líder y compara el resultado al valor de moral de la unidad. Si la tirada del dado es igual o menor que el valor de moral, la unidad de combate ha pasado el chequeo de moral. Si la tirada es superior, la unidad de combate queda rota. Se coloca un marcador de rota sobre la unidad y se retira de 1 a 3 hexágonos (el jugador propietario toma la decisión).

10.1. Efectos de la rotura.

Una unidad de combate que ha roto sufre las siguientes restricciones:

1. Las unidades rotas no pueden entrar en ZOC enemigas.
2. Las unidades rotas no pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo.
3. Las unidades rotas tienen su capacidad de movimiento dividida por la mitad, redondeando las fracciones a la baja.
4. Las unidades rotas sufren un modificador del dado de -1 cuando defienden en un combate cuerpo a cuerpo.

5. Las unidades rotas no pueden tomar parte en el combate de fuego.
6. Las unidades rotas forzadas a realizar un chequeo de moral, añaden +1 a la tirada del dado.
7. Las unidades rotas no tienen ZOC.
8. Cuando unidades de caballería pesada cruzada están cargando y fallan su moral se voltean a su lado de no-carga.

10.2. Recuperación.

Durante la fase de recuperación de cada turno de juego, las unidades rotas dentro del alcance de mando de su líder o su líder global y que no se encuentren en una ZOC enemiga, chequean su moral. Si el resultado del dado es igual o menor que su valor de moral, se retira el marcador de rota. Si el resultado es mayor que el valor de moral, continúan rotas y se retiran tres hexágonos. Los líderes apilados con unidades rotas producen un modificador del dado de -1 cuando la unidad chequea su moral.

11.0. Condiciones de victoria.

Cada escenario indica el número de puntos de fuerza de combate que un bando puede perder antes de que su oponente chequee para la victoria. Para contar pérdidas, el jugador totaliza los puntos de fuerza de las unidades eliminadas usando el factor de combate frontal (el mayor) de la unidad. Para las unidades de la caballería pesada cruzada, se usa la fuerza de combate del lado de carga. A esto se añaden 3 puntos por cada líder eliminado y 5 puntos por cada líder global eliminado. Entonces se examinan las unidades de combate en el mapa pero con su lado reducido. Se resta la fuerza de combate reducida de la fuerza de combate completa original y se añade la diferencia al total de pérdidas. Finalmente, se añade a este total la fuerza de combate completa de las unidades rotas.

Empezando en el turno 5 o cuando las pérdidas alcancen el nivel indicado, si es antes, el oponente chequea para la victoria durante su fase de reorganización y cada turno posterior, lanzando un dado y comparando el resultado a la tabla de victoria del escenario. Esto continúa hasta que se llegue al final del juego o el dado produzca una victoria.

ESCENARIOS.

12.0. Hattin.

Saladino se puso seriamente enfermo a principios de 1187. Esta enfermedad puso en peligro su vida y se dio cuenta de que no tenía muchos años para tomar Jerusalén. Con el sentido dado por la urgencia, reunió a su ejército junto a Tal'Ashtarrah. Después de una revisión de sus tropas, se lanzó a la campaña el 26 de Junio y esa misma noche acampó en los Altos del Golan. El 30 de Junio Saladino cruzó el río Jordán.

El rey Guillermo de Acre se reunió con sus líderes, incluyendo al conde Ramón de Galilea, de quien Guillermo había sido enemigo durante años. El consejo se dividió entre dos líneas de actuación. La primera era mantenerse donde se encontraban y forzar a Saladino a encontrarse con ellos en una batalla en el lugar donde ellos eligieran. La segunda línea era golpear a Saladino lo más pronto posible y derrotarle antes de que pudiera hacer más daño. Cuando Saladino puso sitio a Tiberiades, Guy eligió la segunda línea de actuación y marchó hacia esa ciudad. Su marcha se produjo a través del seco interior del país durante el ardiente verano. Esto hizo muy difícil la marcha, lo que sobre todo lo sufrió la caballería. El rey Guillermo llevó con él la Santa Cruz (la cruz en la que supuestamente habían crucificado a Cristo). La tarde del 3 de Julio, mientras marchaba junto con Canal Roberto, el ejército de Guillermo se topó con la fuerza de Saladino. Con la división de Gokbori bloqueando el camino por la retaguardia y la división de Taqi al-Din bloqueando el camino por el frente, Guillermo no podía esperar mucho. Rodeado en un estrecho valle, los cruzados pasaron la noche descansando en espera del ataque.

Al día siguiente llegó la batalla. A su izquierda, los voluntarios Muttawiyah realizaron ataques de acoso, mientras sus hogueras llenaban el aire. La fuerza de Gokbori presionaba la retaguardia, mientras Saladino amenazaba el flanco derecho. La fuerza de Taqi al-Din se mantuvo firme frente a los cruzados. Tras una lucha cerrada, el rey Guillermo ordenó a Raimundo y a la caballería que avanzara para cortar la fuerza de Taqi al-Din. El rey esperaba mover el resto del ejército a través de la brecha que había surgido en las filas del enemigo. Saladino estaba preparado para esto. Cuando la caballería cruzada cargó, les permitieron pasar a través de las líneas musulmanas, que se cerraron tras ellos. Raimundo, en vez de lanzarse a la lucha, continuó fuera de esta dejando al rey Guillermo a su suerte. Este fue el momento crítico de la batalla, pero la imposibilidad de Guillermo de escapar de la trampa, selló su suerte. La lucha continuó hasta que Guillermo finalmente se rindió. Saladino había obtenido una de sus mayores victorias – una victoria que le permitiría conquistar Jerusalén.

12.1. Escenario de la batalla.

Esta partida empieza a las 19:00 del turno del 3 de Julio y acaba al final de las 11:30 del turno del 4 de Julio (15 turnos de juego).

Colocación.

Las únicas unidades que se colocan en el mapa son las unidades de milicia musulmanas, Mat a-j. Se colocan a tres hexágonos de 1110.

Refuerzos.

Los refuerzos entran con el líder teniendo una ficha de mando de avance o reserva. La primera unidad que entre en uno de los hexágonos designados del mapa gasta los costes de movimiento normales por entrar en dicho hexágono. La siguiente unidad en entrar en el hexágono paga el coste del hexágono más un punto de movimiento extra. La tercera unidad paga el coste normal del hexágono más dos puntos de movimiento extra y así

sucesivamente. Las unidades apiladas juntas cuentan como una para este propósito. Durante los primeros tres turnos de juego, los jugadores que usen la secuencia avanzada de juego usan una ficha de acción por líder del mapa o por líder que entre en el mapa como refuerzo durante el turno en curso. Después del tercer turno, se usa el procedimiento estándar de colocar todas las fichas en un recipiente opaco.

Ejemplo: *Raimundo y su fuerza entran en el mapa. Sus primeras dos unidades, Ray a y b están apiladas juntas. Entran en el hexágono 2828 y gastan 1/2 punto de movimiento. Ray c entra después en el hexágono 2828 y paga 1 1/2 de movimiento (1/2 por el hexágono de camino y 1 por ser la segunda unidad en entrar por dicho hexágono) Si Ray d y e estuvieran apilados juntos y entraran por el hexágono 2828, pagarían 2 1/2 puntos de movimiento.*

Cruzados.

En el turno de juego uno (19:00): Raymond y todas las unidades Ray a-m entran entre los hexágonos 2228 y 3127.

En el turno de juego dos (19:30): El rey Guillermo, la Santa Cruz, Guy a-c, Guy e-k, Acre y Lidde entran entre los hexágonos 2228 y 3127.

En el turno de juego tres (20:00): Balian d'Ibelin y el resto de los cruzados entran entre los hexágonos 2228 y 3127.

Musulmanes.

En el turno de juego uno (19:00): Taqi al-Din y las unidades Ta a-j entran entre los hexágonos 1400 y 2200.

En el turno de juego dos (19:30): Saladino y las unidades Sal a-j entran entre los hexágonos 3409 y 3413.

En el turno de noche uno: Gokbori y Gk a-k entran entre los hexágonos 2228 y 3127, 3409 y 3413 ó 1009 y 1014.

El jugador musulmán (sólo) puede retener los refuerzos tantos turnos como desee.

Orden de movimiento.

El cruzado es el primer jugador, el musulmán el segundo.

Mandos.

En el escenario de la batalla, los jugadores eligen sus propias fichas de mando al principio del escenario. Para usar los mandos históricos, los jugadores usarán los siguientes:

Fichas de mando cruzadas:

Raimundo Avance

Rey Guillermo Avance

Balian d'Ibelin Avance

Fichas de mando musulmanas:

Saladino Avance

Gokbori Avance

Taqi al-Din Avance

Niveles berserk.

Cruzados: 6-10

Musulmanes: 8-10

Condiciones de victoria.

Para ganar, se chequean las siguientes tablas:

Tabla de victoria cruzada.

Pérdidas musulmanas	Tirada de dado necesaria para la victoria
70-75	10
76-86	9-10
87-96	8-10
97-116	7-10
117-122	6-10
123-126	5-10
127-135	4-10
136 +	3-10

Tabla de victoria musulmana.

Pérdidas cruzadas	Tirada de dado necesaria para la victoria
70-75	10
76-95	9-10
96-105	8-10
106-112	7-10
113-136	6-10
137-147	5-10
148-156	4-10
157 +	3-10

Si al final del último turno de juego, ningún jugador ha logrado la victoria en las tablas superiores, la partida acaba como una victoria marginal musulmana, ya que los cruzados serían forzados a retirarse y el sitio continuaría.

12.2. Reglas especiales.

Hay tres reglas especiales para Hattin: turnos de noche, la Santa Cruz y las cargas de la caballería cruzada.

12.21. Turnos de noche.

Durante los turnos de noche, todos los líderes tienen mando de reserva o reunirse. Las unidades en ZOC enemigas deben retirarse durante el movimiento o recibir la pérdida de un paso. No hay fuego de combate durante los turnos de noche y las unidades no pueden entrar en ZOC enemigas. Sólo se coloca en el recipiente una ficha por líder y sólo se pueden usar las opciones de mover o pasar. En el primer turno después del último turno de noche, cada jugador puede cambiar los mandos de cada uno de sus líderes. Se asume que durante la noche tanto Saladino como el rey Guillermo han conectado con sus subordinados y explicado el desarrollo de la acción para el siguiente día.

12.22. La Santa Cruz.

La Santa Cruz se consideraba la verdadera cruz en la que había sido crucificado Cristo. La ficha de la Santa Cruz la lleva cualquier unidad que esté apilada con ella. La unidad o unidades que estén con esta ficha tienen sus fuerzas dobladas si tienen una orden de mantenerse y su ratio de moral se incrementa en un punto en todo momento. Si durante el combate cuerpo a cuerpo, todas las unidades que estaban con la Santa Cruz son

eliminadas, las unidades musulmanas han capturado la cruz y se retira del juego. Esto cuenta como 30 puntos de pérdida para los cruzados.

12.23. Cargas de la caballería cruzada.

Sólo para Hattin, cada vez que una unidad de caballería cruzada reciba una orden de ataque y se voltee exitosamente a su lado de carga, la unidad debe ser chequeada para ver si se hace berserk.

13.0. Hab.

El verano de 1119 no empezó bien para los cruzados. Roger, príncipe de Antioquia, había muerto junto con muchos de sus caballeros en la batalla de Cerep contra il-Ghazi, emir de Mardin. Como consecuencia de esto, Antioquia estaba a punto de ser invadida. Balduino, rey de Jerusalén, respondió avanzando hacia Antioquia para salvar este estado cristiano.

Il-Ghazi no desaprovechó el tiempo. No sólo avanzó profundamente hacia Antioquia, sino que también recibió refuerzos de su antiguo enemigo, Toktagin de Damasco. Il-Ghazi fue capaz de forjar una alianza con Toktagin, esperando conquistar Antioquia antes que su rival.

Balduino avanzó hacia el castillo de Zerdana, sin saber que el castillo ya había caído en manos de il-Ghazi. Ambas fuerzas se encontraron en Hab. Los turcos se desplegaron en un amplio círculo, extendiéndose más allá de sus flancos. Toktagin se colocó en el ala izquierda cruzada e il-Ghazi en su derecha. Balduino colocó una pequeña fuerza en cada ala para enfrentar la amenaza turca de rodearle completamente y posicionó a la mayoría de su caballería pesada detrás de su infantería en el centro. Mientras Toktagin intentaba colocarse tras el ala izquierda cruzada, il-Ghazi atacó el centro y la derecha.

En la izquierda, las fuerzas de Toktagin fueron dispersadas por la carga de la caballería de Roberto Falcoy. Falcoy, sin embargo, falló al girar hacia el centro tras su victoria en el flanco, haciendo que los cruzados permanecieran a la defensiva. Mientras tanto, las fuerzas de il-Ghazi estaban presionando a los cruzados en el centro y en la derecha, lo que impidió que los cruzados tuvieran el tiempo suficiente para organizar un contra ataque. Balduino se vio forzado repetidamente a usar el grito de reunión en torno a la Santa Cruz para contra atacar y detener los avances turcos. Pronto el campo de batalla se hizo caótico, con la batalla rota en una serie de peleas confusas y aisladas. Al atardecer, il-Ghazi pudo ver que no había podido destruir el ejército cruzado, habiendo sufrido grandes pérdidas, por lo que suspendió el ataque. Balduino, aunque estuvo muy presionado durante toda la batalla, logró su objetivo. El ejército de il-Ghazi se retiró y Antioquia fue salvada.

13.1. Escenario de la batalla.

El juego empieza al principio del turno 08:00 y acaba al final del turno de juego 19:00 (23 turnos de juego).

Colocación.

Cruzados.

Las unidades con una denominación de colocación E se colocan en los tres hexágonos de colocación “E” del mapa, una unidad en cada uno de los hexágonos.

Las unidades con una denominación de colocación F se colocan en los tres hexágonos de colocación “F”.

Todas las demás unidades se colocan a un hexágono de sus hexágonos de colocación designados.

Turcos.

Todas las unidades turcas se colocan en el mapa en un radio de tres hexágonos de sus hexágonos designados de colocación.

Orden de movimiento.

El turco es el primer jugador, el cruzado el segundo.

Mandos.

En el escenario de la batalla, los jugadores eligen sus propias fichas de mando al principio del escenario. Para usar los mandos históricos, usar la siguiente tabla.

Fichas de mando cruzadas:

Balduino	Mantenerse
Antiochene	Mantenerse
Fulcoy	Mantenerse
Pons de Trípoli	Mantenerse

Fichas de mando turcas:

Il-Ghazi	Atacar
Toktagin	Avanzar

Niveles bersekr.

Cruzados: 8-10

Turcos: 7-10

Condiciones de victoria.

Para ganar, se chequean las siguientes tablas:

Tabla de victoria turca.

Pérdidas cruzadas	Tirada del dado necesaria para la victoria
85-110	10
111-124	9-10
125-135	8-10
136-145	7-10
146-155	6-10
156-162	5-10
163-170	4-10
171+	3-10

Tabla de victoria cruzada:

Pérdidas turcas	Tirada de dado necesaria para la victoria
75-80	10
81-88	9-10
89-95	8-10
96-103	7-10
104-109	6-10
110-120	5-10
121-125	4-10
126+	3-10

Si al final del último turno de juego, ningún jugador ha conseguido una victoria en las tablas anteriores, el juego se considera que acaba en un empate.

14.0. Nicópolis.

En 1396 gran parte de los Balcanes se encontraban bajo control turco. Desde su posición como rey de Hungría, Segismundo, hijo del Sacro Emperador Romano Carlos IV, consideró que había llegado el momento de expulsar a los turcos de Europa. Segismundo estaba en una posición única, con importantes conexiones a lo largo de Europa Occidental y Central. Con el apoyo del papa Bonifacio IX, Segismundo empezó a juntar su ejército.

El ejército cruzado cruzó el Danubio hacia territorio turco. Antes que avanzar hacia la capital turca de Adrianópolis, Segismundo, preocupado por los suministros, marchó a lo largo del Danubio con una flota de transporte acarreado los suministros.

Los turcos necesitaron poco tiempo para reaccionar. El sultán Beyazid se encontraba frente a Constantinopla cuando recibió noticias de la localización de los cruzados. Inmediatamente inició una marcha forzada para encontrarse con los invasores.

Mientras tanto, Segismundo había tomado Vidin y Rahowa fácilmente, aunque Nicópolis suponía un trabajo más duro. Había resistido frente a Segismundo durante dieciséis días cuando Beyazid y su ejército llegó. Esta sería la batalla que los cruzados deseaban. En una pequeña llanura fuera de Nicópolis, el ejército turco se desplegó antes de que los cruzados pudieran reaccionar.

Bayezid desplegó a los lakinjis (unidades irregulares) en la primera línea. Sus jenízaros (infantería) formaron la segunda línea, mientras más abajo de la llanura en la retaguardia Bayezid y sus sipahis (caballería) esperaban el momento del ataque.

Los cruzados estaban desordenados. Los francos demandaban una carga inmediata, antes que esperar el despliegue de todo el ejército. Ignorando las órdenes de Segismundo, los francos asaltaron a los turcos, sin darse cuenta de que Bayezid y su caballería se encontraban fuera de su vista. La carga llevó a los francos a través de las dos primeras líneas, aunque con algunas pérdidas. Cuando rompieron la segunda línea, Bayezid y su caballería golpearon, deshaciendo la carga. El ataque franco falló completamente.

En este momento, Segismundo avanzó con el resto de su ejército. Desafortunadamente, como el avance empezó con sus alas se habían desmoronado, Segismundo y sus húngaros se enfrentaron de lleno con lo peor del asalto turco. Segismundo perdió la batalla y, ante el peligro de ser capturado, acabó embarcando en una galera hacia Constantinopla. Pocos elementos de su ejército tuvieron esa suerte. Bayezid obtuvo una enorme victoria. Sin embargo, nunca obtuvo los premios de Constantinopla y Europa Central: ocho años más tarde sería capturado por un general incluso más grande que él, Tamerlán, en la batalla de Angora.

14.1. Escenario de la batalla.

Este juego empieza al principio del turno 09:30 y acaba al final del turno de juego 15:00 (12 turnos de juego).

Colocación.

Cruzados.

Todas las unidades con una denominación de colocación F se colocan en un radio de tres hexágonos del hexágono de colocación F.

Todas las demás unidades se colocan en un radio de un hexágono de su hexágono de colocación.

Turcos.

Todas las unidades con una denominación de colocación A o B se colocan en un radio de cuatro hexágonos de su hexágono de colocación.

Las unidades con una denominación de colocación C se colocan en un radio de dos hexágonos de su hexágono de colocación.

Las unidades con una denominación de colocación D se colocan en un radio de tres hexágonos de su hexágono de colocación.

Orden de movimiento.

Los turcos son el primer jugador y los cruzados el segundo.

Mandos.

En el escenario de la batalla, los jugadores eligen sus propias fichas de mando al principio del escenario. Para usar los mandos históricos, los jugadores deberían usar los siguientes:

Fichas de mando de los cruzados:

Segismundo Reserva

Jean Sans Peur Ataque

Burgrave Reserva

Mirtcha Reserva

Fichas de mando turcas:

Bayezid Mantenerse

Príncipe de Serbia Reserva

Nota: *Para ganar un mayor sabor histórico, el jugador cruzado está obligado a jugar con el mando histórico de Jean Sans Peur al menos una vez, antes de intentar algo más lógico. Nótese que en el ejército turco en este escenario (sólo), los arqueros montados se consideran escaramuzadores.*

Niveles beserk.

Cruzados: 7-10

Turcos: 8-10

Condiciones de victoria.

Para ganar, se chequean las siguientes tablas:

Tabla de victoria cruzada.

Pérdidas turcas	Tirada del dado necesaria para la victoria
58-68	10
69-80	9-10
81-95	8-10
96-110	7-10
111-125	6-10
126-140	5-10
141-155	4-10
156+	3-10

Tabla de victoria turca.

Pérdidas cruzadas	Tirada del dado necesaria para la victoria
55-68	10
69-80	9-10
81-95	8-10
96-110	7-10
111-125	6-10
126-140	5-10
141-155	4-10
156+	3-10

Si no hay ganador según las tablas superiores al final del último turno de juego, el turco es declarado ganador si hay unidades de combate turcas no huidas ocupando hexágonos de camino que podrían bloquear un sendero claro para que los cruzados alcanzaran el lado norte del mapa o Arsouf. Estas unidades deben también encontrarse en mando. De otro modo, se considera que se produce una victoria cruzada.

15.0. Tannenburg.

En 1410, los caballeros teutónicos no eran ya la fuerza cruzada que habían llegado a ser. Habían tenido una larga historia de campañas feroces para convertir a los prusianos y a los lituanos al cristianismo, pero hacia 1400 habían creado un estado secular que amenazaba la existencia de Polonia.

En 1386 los estados de Polonia y Lituania se unieron a través del matrimonio entre la reina Jadwiga de Polonia y el gran duque Vladislav de Lituania. Esto permitió que ambos estados actuaran conjuntamente frente a la amenaza de los caballeros teutónicos.

Una revuelta a finales del otoño de 1409 por parte de los lituanos del territorio teutónico de Samatogia abrió la ventana a la oportunidad de estos pueblos. Tomando ventaja de esta situación, el rey Vladislav de Polonia y el gran duque Witold de Lituania crearon una fuerza conjunta. Su propósito era capturar la capital teutónica de Marienburg o forzar una batalla decisiva con los caballeros teutónicos.

En el verano de 1410 habían reunido un ejército de 50.000 hombres y el 9 de Julio marcharon sobre Prusia. Marcharon hacia el río Drweca donde el Hochmeister, Ulrico von Jungingen estaba juntando a los caballeros teutónicos. Para cuando el que ejército eslavo alcanzaba el río Drweca, el Hochmeister ya había mejorado la posición defensiva en el punto donde Witold y Vladislav tenían previsto atacar. En vez de ello, decidieron sacar a los caballeros teutónicos de su posición moviendo hacia Marienburg y sitiando Dabrown. La fortaleza de Dabrown cayó fácilmente, siendo masacrados sus defensores.

Ulrico von Jungingen mandó 3.000 hombres para reforzar Marienburg y con otros 37.000 buscó el encuentro con los invasores eslavos. El 15 de Julio de 1410 ambas fuerzas se encontraron en las afueras de Tannenburg. Tras desplegar las tropas, el ejército eslavo fue impulsada a lanzar un ataque (el Hochmeister mandó dos de sus espadas a Vladislav y Witold, preguntándoles que si no estaban armados ¿cómo pensaban luchar?).

El ejército eslavo empezó un avance general, excepto la caballería lituana que lanzó un ataque general por el lado derecho. Inicialmente, sobrepasaron el flanco teutónico, hasta que se produjo una carga por parte de Wallenrod y su caballería pesada que rechazó a

los lituanos. Wallenrod entonces intentó lanzarse sobre el flanco derecho eslavo. El Hochmeister decidió asignar su caballería pesada al centro.

Esta carga estuvo a punto de romper al ejército contrario, pero justo en ese momento apareció Witold en la retaguardia teutónica con parte de la caballería lituana y tártara que había reunido tras el asalto de Wallenrod. Su ataque sorpresa tuvo un éxito total, matando al mismo Hochmeister. Con su muerte se rompió la moral de las fuerzas teutónicas. El ejército eslavo acabó triunfando. Habían vencido a un ejército que había dominado la región durante décadas. Incluso aunque la campaña eslava acabara con la imposibilidad de tomar Marienburg, se había producido el primer golpe al dominio teutónico.

15.1. Escenario de batalla.

El juego empieza en el turno de juego 09:30 y acaba al final del turno de juego 18:00 o después de 18 turnos de juego.

Colocación.

Caballeros teutónicos.

Todas las unidades con una designación de colocación D se colocan en un radio de 1 hexágono del hexágono de colocación correspondiente en el mapa.

Las unidades con una designación de colocación E o F se colocan en un radio de 3 hexágonos de su hexágono de colocación correspondiente en el mapa.

Ejército eslavo.

Todas las unidades se colocan en un radio de 3 hexágonos de su hexágono de colocación.

Orden de movimiento.

El jugador del ejército eslavo es el primer jugador, mientras que el jugador de los caballeros teutónicos es el segundo jugador.

Mandos.

En el escenario de la batalla, los jugadores eligen sus propias fichas de mando al principio del escenario. Para usar los mandos históricos, los jugadores deberían usar los siguientes mandos:

Fichas de mando de los caballeros teutónicos:

Ulrico von Jungingen	Mantenerse
Wallenrod	Mantenerse
Lichtenstein	Mantenerse

Fichas de mando del ejército eslavo:

Rey Vladislav	Avanzar
Zyndram	Atacar
Witold	Avanzar

Niveles berserk.

Caballeros teutónicos: 8-10

Eslavos: 7-10

Condiciones de victoria.

Para que ganen los caballeros teutónicos, se chequean las siguientes tablas:

Tabla de victoria de los caballeros teutónicos:

Pérdidas eslavas	Tirada del dado necesaria para la victoria
88-104	10
105-122	9-10
123-138	8-10
139-154	7-10
155-170	6-10
171-180	5-10
181-195	4-10
196+	3-10

Tabla de victoria eslava

Pérdidas de los caballeros teutónicos	Tirada del dado necesaria para la victoria
76-90	10
91-106	9-10
107-112	8-10
113-118	7-10
119-134	6-10
135-150	5-10
151-168	4-10
169+	3-10

Si al final del último turno de juego ningún jugador ha logrado una victoria según las tablas anteriores, el juego se considera que acaba en victoria.

16.0. Reglas avanzadas.

Estas reglas se aportan para dirigir algunas de las limitaciones del sistema básico de *The Crusades*. Estas reglas pueden usarse con cualquiera de los juegos del sistema. Ello añade algo de tiempo de juego y algo de complejidad. Los jugadores pueden elegir qué reglas usar con el sistema básico. Estas reglas se han pensado para añadirlas a un futuro juego de la serie, mientras el juego básico permanece estándar.

16.1. Secuencia de juego avanzada.

Cuando se usan las fichas de acción (ver 16.11) se usa la siguiente secuencia de juego. Esto alargará el juego, pero también creará más tensión y añadirá más reto al juego.

I. Fase de mando.

Ambos jugadores pueden intentar cambiar las fichas de mando. Todas las fichas de mando proporcionadas en la plantilla de fichas se colocan en un recipiente opaco; la excepción es el escenario de Hattin (ver sus reglas de refuerzo para los detalles).

II. Fase de acción.

Los jugadores alternan la obtención de fichas de acción del recipiente, empezando por el jugador cruzado. Conforme se saca una ficha, el propio jugador elige un líder y sus unidades para mover o combatir o pasar. Después de que acabe la acción, se saca la siguiente ficha, el propio jugador realiza una acción o pasa. Cuando se han sacado todas

las fichas de acción o se ha elegido la opción de “pasar” dos veces seguidas, la fase de acción termina.

III. Fase de reorganización.

Ambos jugadores pueden intentar reorganizar todas sus unidades rotas o huidas.

IV. Fase final.

Ambos jugadores chequean para una victoria automática. Si sólo un jugador realiza una tirada exitosa, gana. Si ambos jugadores o ninguno logra una tirada exitosa el juego continúa y empieza el siguiente turno. El marcador de turnos se ajusta en el marcador de turnos de juego.

16.11. Fichas de acción.

Las fichas de acción tienen un código de color para indicar a qué bando se aplican (rosa para los cruzados/caballeros teutónicos, verde para sus oponentes). Las fichas de acción tienen dos lados, movido y disparado. Cuando una ficha de acción se saca del recipiente opaco, el propio jugador que la saca tiene tres opciones – pasar, mover o combatir. Durante el desarrollo de un turno, el mando de cada líder puede mover una vez y entrar en combate (fuego y cuerpo a cuerpo) una vez.

Opción de pasar.

Cuando eligen la opción de pasar, la ficha de acción se coloca a un lado y se saca una ficha nueva. Si el siguiente jugador elige la opción de pasar, entonces acaba el turno (incluso si es el mismo jugador el que pasa dos veces seguidas).

Opción de movimiento.

El propio jugador puede mover todas las unidades del mando de un líder, más cualquier unidad de escaramuza y/o artillería. Al final del movimiento, se coloca sobre el líder la ficha de acción por su lado o en la caja de Movido/Disparado del líder apropiado en la tabla fuera del mapa. Los jugadores deben anotar qué unidades escaramuzadoras o de artillería han movido; estas unidades no pueden mover otra vez durante el turno en curso. Las unidades fuera de mando pueden mover cuando su líder esté activado, pero debe seguir las reglas básica de las unidades fuera de mando.

Mando de combatir.

El propio jugador puede combatir (fuego o cuerpo a cuerpo) con todas las unidades de mando de un líder, más cualquier unidad escaramuzadora y/o artillera. El combate de fuego se realiza primero, seguido por el de cuerpo a cuerpo. Al final del combate, se coloca la ficha de acción por el lado de “disparado” sobre el líder o en la caja del líder apropiada en la tabla fuera del mapa. Los jugadores deben anotar qué unidades de escaramuzadores y artillería han combatido; estas unidades no pueden combatir otra vez durante el turno en curso.

16.12. Cajas de líderes fuera del mapa.

Cada líder tiene una caja fuera del mapa en la que se puede registrar su mando en curso y qué ficha de acción puede jugar. Estas cajas pueden usarse para evitar el desorden en el mapa con marcadores por todos lados y facilitar así el juego.

16.13. Ficha de “fin del turno” (opcional).

Para añadir frustración y divertimento, los jugadores pueden elegir usar esta regla opcional cuando usen la secuencia del juego avanzada. Después de haber sacado cinco fichas de acción, se coloca la ficha de “fin del turno” en el recipiente con las fichas restantes (las que aún no se han sacado en el turno en curso). Siempre que se saque la ficha de “fin del turno”, la fase de acción del turno en curso acaba.

16.2. Modificadores de las relaciones del combate cuerpo a cuerpo.

Antes de resolver el combate cuerpo a cuerpo, el atacante debe comparar sus puntos de fuerza de ataque con el total de puntos de fuerza del defensor. Se crea una relación y se

redondea a favor del defensor. Por ejemplo, si un atacante con cinco puntos de fuerza está atacando a un defensor con dos puntos de fuerza, la relación sería 2 a 1. El atacante recibe un modificador del dado de +1 si la relación es 2 a 1, +2 si la relación es 3 a 1 ó +3 si la relación es 4 a 1 ó mayor. El defensor recibe un modificador del dado de +1 si la relación es de 1 a 2 ó inferior. Entonces se resuelve el combate cuerpo a cuerpo de modo normal, pero aplicando estos modificadores a los modificadores normales.

16.3. Mandos de división.

Los líderes que controlan tanto unidades de infantería como de caballería pueden a su discreción dividir su mando cuando reciben una ficha de mando de “atacar”. La caballería (sólo) puede actuar de acuerdo con la orden de “atacar”, mientras que la infantería actúa como si hubiera recibido la orden de “mantenerse”. Cuando una fuerza se divide de este modo, el líder debe moverse con la caballería. Al principio de cualquier turno en el que el líder tenga al alcance de su mando a la infantería o a la caballería que no haya movido, el jugador puede anunciar que el resto de su fuerza ahora tiene una orden de “atacar”.

16.4. Unidades berserk.

Siempre que se pierdan dos pasos en un combate, cada jugador chequea a cada una de sus unidades para ver si alguna de ellas se hace berserk. Cada escenario indica la tirada del dado necesaria para convertirse en berserk. Si una unidad se hace berserk, se coloca un marcador de berserk sobre ella y se produce un segundo combate contra una unidad enemiga adyacente (no tiene por qué ser la unidad con la que se ha combatido inicialmente, a no ser que ambas se conviertan en berserk, en cuyo caso el atacante inicial aún se considera atacante).

16.41. Efectos de convertirse en berserk.

Las unidades berserk tienen las siguientes cualidades:

- Las unidades berserk ganan un movimiento de dos columnas a la derecha en el combate cuerpo a cuerpo cuando atacan.
- Las unidades berserk defensoras ganan un movimiento de dos columnas a la izquierda en el combate cuerpo a cuerpo.
- Las unidades berserk del jugador en fase funcionan como caballería pesada para tener la posibilidad de un segundo movimiento y ataque (ver 9.32#7). A diferencia de la caballería pesada, pueden atacar una segunda vez incluso si el hexágono del defensor no ha quedado vacío al final del combate cuerpo a cuerpo inicial.
- Las unidades berserk que fallan en su chequeo de moral o que deben retirarse como resultados de un combate, quedan exhaustas y se reemplaza su marcador de “berserk” por el de “exhaustas”.
- Las unidades berserk ganan un modificador del dado de -1 cuando chequean su moral.
- Las unidades berserk no se ven afectadas por las fichas de mando.

Nótese que incluso una sola unidad berserk que ataca o defiende confiere la ventaja de los movimientos de columna; no es necesario que tanto todos los defensores como todos los atacantes sean berserk.

16.42. Exhaustos.

Cuando una unidad berserk queda exhausta, deben aplicarse los siguientes efectos:

- Durante el movimiento, puede mover un hexágono pero no puede entrar en una ZOC enemiga.
- Si al principio del movimiento una unidad exhausta se encuentra en una ZOC enemiga, debe retirarse un hexágono, a no ser que haciendo esto entre en otra ZOC enemiga. Si debe mover a otra ZOC enemiga, no se retira.

- No puede atacar.
- Si defiende, una unidad exhausta tiene un movimiento una columna a la derecha durante el combate cuerpo a cuerpo.
- Tiene un modificador de la tirada de +1 para los chequeos de moral.
- Mientras esté exhausta, la unidad ignora todos los mandos.

16.43. Retirada del marcador de exhausta.

Durante la fase de reorganización, el jugador propietario puede chequear la retirada de los marcadores de exhaustas de sus unidades que los tengan que no se encuentren en una ZOC enemiga. Para hacer esto, lanza un dado y añade la moral de la unidad al resultado. Si el total es 14+, entonces la unidad ya no está exhausta. Con otro resultado, permanece exhausta.

16.5. Condiciones de victoria opcionales.

Los jugadores siguen los procedimientos de victoria habituales, excepto en que cuando un jugador hace una tirada exitosa para la victoria, su oponente puede hacer tres cosas:

1. Concederla; o
2. chequear inmediatamente la moral de cada unidad del mapa – las unidades que fallan, huyen (las unidades que ya han huido, se retiran inmediatamente tres hexágonos o pierden un paso; entonces se vuelve a chequear su moral y si fallan, pierden otro paso): o
3. Cambia el mando de un líder a “retirar” y coloca marcadores de huida en todas las unidades del líder (las unidades ya huidas se retiran inmediatamente tres hexágonos o reciben la pérdida de un paso).

Esto ocurre cada vez que un jugador obtiene una tirada exitosa de victoria, hasta que uno de los jugadores concede una victoria al contrario, o hasta que huyen todas las unidades de un jugador.

16.6. Tabla de modificadores de tipos de unidad (opcional).

Para usar esta tabla antes de resolver el combate cuerpo a cuerpo, se cruza el tipo de unidad atacante con el tipo de unidad defensora. El resultado es el modificador del dado para la unidad atacante.

17.0. Créditos.

Diseño: Robert Markham.

Probadores: Alex Kachevsky, Mark Reaman, Brian Mulvihill y Rob Markham.

Edición de las reglas: Keith Poulter.

Detector de errores: Don Gilertson.

Gráficos del mapa: Joe Youst.

Fichas: Beth Queman.

Disposición de las reglas y la caja: Joyce Gusner.

Diseño de la cubierta de la caja: Ilustración de Angus McBride, reproducida con permiso del libro Osprey's Elite Series, los Normandos de David Nicolle © 1987 Osprey Publishing Co. Londres, Reino Unido.

NOTAS DEL DISEÑADOR.

Primero, dar las gracias a Steven Kosakowsky por sus sugerencias sobre las condiciones alternativas de victoria. Me envió una revisión que incluía las condiciones alternativas de victoria y me gustó mucho. Desafortunadamente, borré su envío sólo para descubrir que era el único sitio donde tenía su dirección. Por ello Steven, si estás ahí gracias por las sugerencias y perdona por no haberte escrito.

El mayor cambio respecto con *Crusades* es la adición de las reglas avanzadas. Por supuesto, el principal cambio de las reglas avanzadas es el sistema de fichas interactivo. Durante las pruebas del juego descubrimos que aportaba mayor tensión a las partidas. La introducción de la ficha “Fin del turno” hace que los turnos sean más impredecibles. Por ello aconsejo emplear esta regla. La única desventaja de las reglas avanzadas es, por supuesto, que incrementan el tiempo de juego. Usando el sistema básico, los cuatro escenarios duran entre dos y tres horas. Usando el sistema avanzado, puedes añadir a estas una hora o más. Yo sugiero usar las reglas básicas cuando se usa el juego en un torneo, donde el tiempo es importante. Los jugadores principiantes también deberían empezar con las reglas básicas hasta tener claros los principales conceptos del juego. Cuando tengas tiempo de emparte de verdad de las reglas, intenta la versión avanzada con todas las reglas.

Cada una de las batallas de esta versión se ha seleccionado a causa de su situación. He intentado presentar diferentes tipos de batallas. Esto puede ser aunque muchas de las batallas son del tipo “alinearse y a por ellos”. Tannenburg y Hab se adaptan a esta idea, aunque la batalla de Hab tiene una colocación interesante, en la que los flancos de los cruzados están en peligro desde el turno uno. Nicópolis es muy similar a Crécy (ver *The Black Prince* de 3W), mientras que Hattin es un combate masivo. He aumentado el campo de acción de los cruzados presentando una batalla en Europa central (Nicópolis) y otra en Europa oriental (Tannenburg). Esto ha abierto las posibilidades de publicar una tercera edición de la serie. Hasta ese momento, me encuentro acumulando información sobre las diferentes batallas de esta época.

Rob Markham

ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes del juego	1
3.0. Secuencia del juego	3
4.0. Líderes	4
5.0. Mando.....	5
6.0. Frente y zonas de control.....	9
7.0. Apilamiento	10
8.0. Movimiento	11
9.0. Combate.....	11
10.0. Moral	15
11.0. Condiciones de victoria	16
ESCENARIOS	
12.0. Hattin	17
13.0. Hab	20
14.0. Nicópolis.....	22
15.0. Tannenburg.....	24
16.0. Reglas avanzadas.....	26
17.0. Créditos.....	29
NOTAS DEL DISEÑADOR.....	30