

Manuale di istruzioni
della Versione **6.1**

Presentazione

“Bellum Crucis” è una estesa modifica del software di gioco Medieval II – Total War che si pone come obiettivo il miglioramento globale dello stesso videogioco in tutti i suoi aspetti, dalla mappa di campagna ai modelli delle unità, dall’intelligenza artificiale alla diplomazia, dalle dinamiche di gioco all’accuratezza storica.

Il mod, sotto la direzione di Brancaleone da Norcia, Caesar Magnus, Fabius Maximus Germanicus e The Housekeeper, è stato sviluppato a partire dalla fine del 2006 come progetto comunitario all’interno del forum “Medieval Total War Italia”, appartenente al circuito “FreeForumZone”. Ha ottenuto ottime recensioni sulle riviste specializzate “The Games Machine” e “Giochi per il mio Computer” ed ha riscontrato un grande e durevole successo di pubblico, potendo vantare molte migliaia di download in Italia e all’estero.

Link al forum Medieval Total War Italia:

<http://freeforumzone.leonardo.it/forum.aspx?c=90682&f=90682>

Link diretto alla sezione dedicata a Bellum Crucis:

<http://freeforumzone.leonardo.it/cartella.aspx?idc=458888>

Indice

1. *Procedura d'installazione*

- 1.1 *Requisiti*
- 1.2 *Procedimento*

2. *Tipi di Campagne*

- 2.1 *Menù principale*
- 2.2 *Campagna completa (Full)*
- 2.3 *Campagna feudale completa (Feudal Full)*
- 2.4 *Campagna ridotta (Light)*
- 2.5 *Campagna feudale ridotta (Feudal Light)*
- 2.6 *Campagna a turni (Hotseat)*
- 2.7 *Fazioni*
- 2.8 *Regole della Campagna*

3. *Mappa di Campagna*

- 3.1 *struttura della mappa*
- 3.2 *contesto storico*

4. *Diplomazia e AI*

- 4.1 *diplomazia*
- 4.2 *IA strategica*
- 4.3 *IA tattica*

5. *Script*

- 5.1 *Introduzione agli Script*
- 5.2 *Welcome Script*
- 5.3 *Garrison Script*
- 5.4 *Money Script*
- 5.5 *Balance & Warcost Script*
- 5.6 *Bank Script*
- 5.7 *Rise of Heroes*
- 5.8 *Newking Script*

- *5.9 Mongol Invasion*
- *5.10 Interactive Script*
- *5.11 Papal Decime & Audience*
- *5.12 Council Script*
- *5.13 Commercial Fleets*
- *5.14 New Agents*
- *5.15 Religious Conversions*
- *5.16 Coronation Script*
- *5.17 Heretical Script*
- *5.18 Disasters Script*
- *5.19 Dowry Script*
- *5.20 Techno Script*
- *5.21 Mercenary Script*
- *5.22 Instigators & Plague Spreaders*
- *5.23 White Flag Script*
- *5.24 Cities' Real Names Script*

6. Coding

- *6.1 Campaign Database*
- *6.2 Edifici*
- *6.3 Nuove attività economiche*
- *6.4 Gilde*
- *6.5 AOR*
- *6.6 Descrittore strategico*
- *6.7 Mercenari*
- *6.8 Religioni*
- *6.9 Statistiche delle unità*
- *6.10 Agenti*
- *6.11 Monetazione*
- *6.12 Altre modifiche al Coding*

7. Grafica

- *7.1 Video*
- *7.2 Appearance*
- *7.3 Unità e cavalcature*

8. Tratti

- *8.1 Generalità*
- *8.2 Tratti di partenza*
- *8.3 Tratti fisici*

- 8.4 *Tratti religiosi*
- 8.5 *Tratti educativi*
- 8.6 *Tratti navali*
- 8.7 *Tratti dinastici*
- 8.8 *Tratti di lealtà*
- 8.9 *Tratti militari*
- 8.10 *Tratti biografici*

9. *Ancillari*

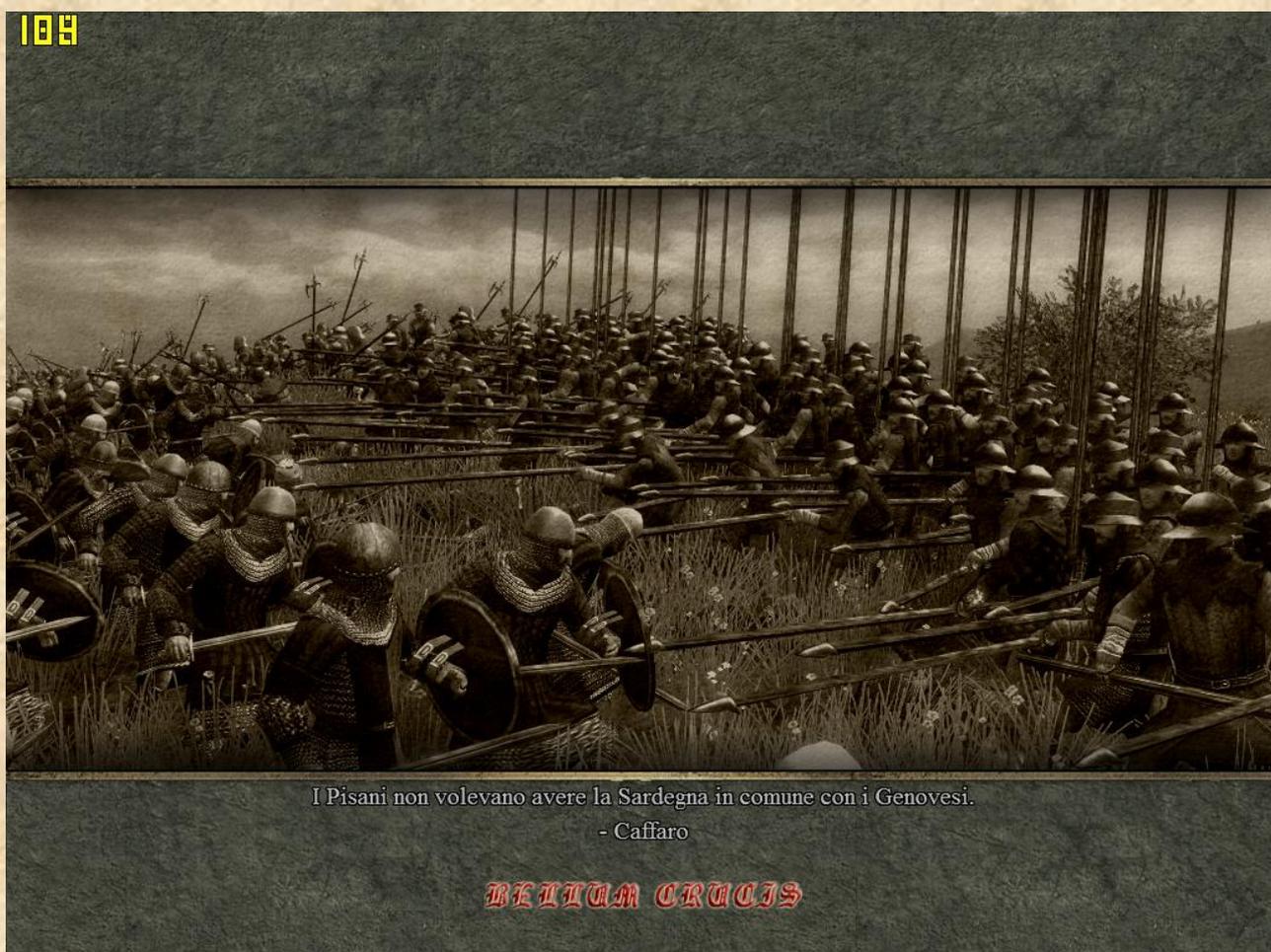
- 9.1 *Generalità*
- 9.2 *Titoli regionali*
- 9.3 *Titoli di corte*
- 9.4 *Titoli interregionali*
- 9.5 *Titoli reali e imperiali*
- 9.6 *Titoli nobiliari*
- 9.7 *Membri del Concilio*
- 9.8 *Titoli speciali*
- 9.9 *Titoli economici*
- 9.10 *Titoli religiosi*
- 9.11 *Reliquie*
- 9.12 *Patrimoni nobiliari*
- 9.13 *Tecnologie*
- 9.14 *Altri ancillari*

10. *Audio*

- 10.1 *Correzioni*
- 10.2 *Novità*

1. Procedura di installazione

1.1 Requisiti



Per poter installare e giocare con “Bellum Crucis” è necessario disporre di una versione originale di “Medieval II - Total War” e della sua espansione “Kingdoms”, eventualmente (ma non necessariamente) aggiornata alla patch 1.5

L’installazione di qualunque altra versione precedente del mod non è necessaria.

1.2 Procedimento

Si raccomanda di installare “Bellum Crucis” su una versione del gioco originale e priva di altre mod. Comunque “Bellum Crucis” non sovrascrive né files originali del gioco, né files di altre mod presenti. Quindi sarà sempre possibile giocare senza problemi di sorta a “Medieval II Total War” o ad una delle campagne dell’espansione “Kingdoms”.

Per iniziare l’installazione, semplicemente avviate uno dopo l’altro ciascuno dei tre (o due?? dipende da Sean) autoinstallanti di cui si compone il mod. Se non avete installato “Medieval II - Total War” nella cartella prevista dal percorso default di installazione, (C:\Programmi\SEGA\Medieval II Total War), allora all’avviamento dell’autoinstallante dovrete modificare il percorso della vostra installazione.

Infine, per giocare basterà avviare il file batch: Medieval II Total War\mods\BellumCrucis\Bellum_Crucis.bat, oppure utilizzare l’apposito collegamento sul desktop. Per rimuovere il mod è sufficiente avviare il file: Medieval II Total War\mods\BC6_Uninstall.

2. Tipi di Campagne

2.1 Menù Principale



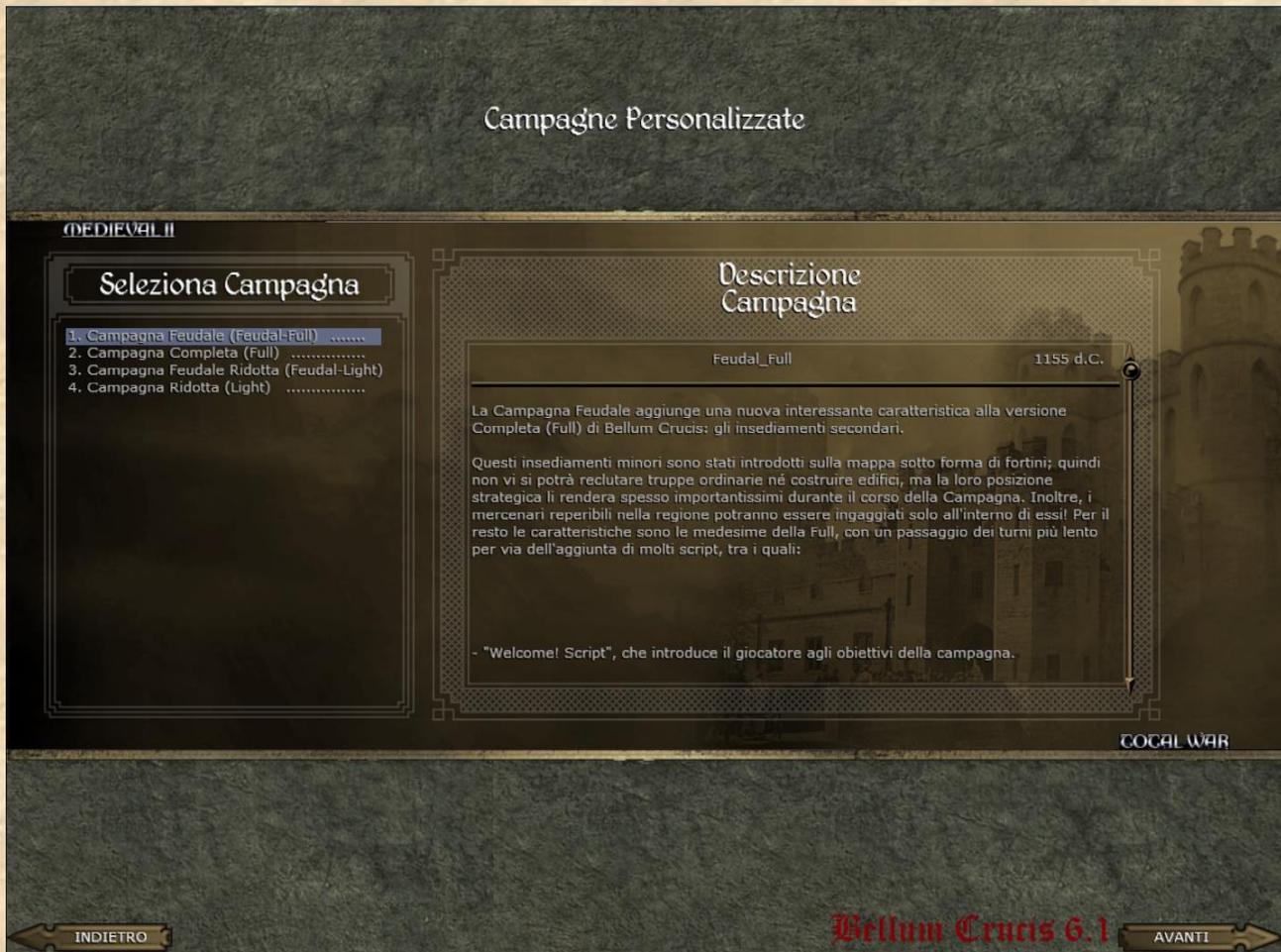
Una volta avviato il mod mediante il file batch "Bellum_Crucis.bat", dalla voce "Giocatore Singolo" sarà possibile avviare una battaglia storica o personalizzata, oppure entrare nella sezione "Bellum Crucis" e da qui scegliere se giocare ad una delle quattro campagne disponibili: "Full", "Feudal Full", "Light" o ancora "Feudal Light". Dalla voce "Multigiocatore" si potrà invece avviare una battaglia online oppure una "Campagna a Turni (Hotseat)".

2.2 Campagna Completa (Full)



La “Campagna Completa (Full)” consente di giocare a “Bellum Crucis” nel pieno delle sue caratteristiche, che comprendono una grande quantità di nuovi script. Questi script, che introducono molte novità al gioco, aumentano il carico di calcolo per il processore e per questo il passaggio dei turni (specialmente a campagna avanzata) risulta decisamente più lento rispetto alla “Campagna Ridotta (Light)”. Nel caso in cui l’utente disponga di un processore poco potente e riscontri un passaggio del turno troppo lento, potrà dedicarsi con maggiore soddisfazione alla “Campagna Ridotta (Light)”.

2.3 Campagna Feudale Completa (Feudal Full)



La “Campagna Feudale (Feudal-Full)” aggiunge una nuova interessante caratteristica: gli insediamenti secondari. Questi insediamenti minori sono stati introdotti sulla mappa sotto forma di fortini: non vi si potrà reclutare truppe ordinarie né costruire edifici, ma la loro posizione strategica li renderà preziosi durante il corso della Campagna, per controllare transiti obbligati, passi montani, difendere guadi importanti dei fiumi, o semplicemente per adottare un approccio più difensivista durante la campagna.

Inoltre, i mercenari reperibili nella regione potranno essere ingaggiati solo all'interno di essi, il che appunto ne renderà essenziale il controllo ai fini del reclutamento degli stessi.

*Per il resto le caratteristiche sono le medesime della Full, avendone tutti gli altri scripts, al quale ne è stato aggiunto un ulteriore: il **"Feudal Script"**.*

Grazie ad esso sarà possibile, cliccando sul tasto per domandare consigli sugli edifici da costruire all'interno del menù di gestione dell'insediamento in cui si trovano, aprire una schermata sulla quale apparirà il nome degli insediamenti secondari presenti e relativa posizione rispetto a quello principale sulla mappa, il nome del porto se la regione si affaccia sul mare e il nome dell'eventuale monastero se presente.

2.4 Campagna Ridotta (Light)



La “Campagna Ridotta (Light)” consente di giocare a “Bellum Crucis” godendo di un passaggio del turno più veloce, in quanto alcune caratteristiche del mod sono state eliminate. Tali caratteristiche sono rappresentate proprio da quegli script aggiuntivi che contraddistinguono la “Campagna Completa (Full)”.

Ecco un elenco completo di tutti gli script che sono stati rimossi nella “Campagna Ridotta (Light)”:

- *“Welcome Script”*, che introduce il giocatore agli obiettivi della campagna.
- *“Garrison Script”* per la maggiore città e per il maggior castello posseduti inizialmente da ciascuna fazione. Questo script consente alla AI di reclutare automaticamente, in caso di assedio se l'insediamento è posseduto dalla fazione che lo deteneva originariamente, 8 unità mercenarie, la cui natura dipende dal tipo di regione (ad esempio, in Scozia si recluteranno i Galloglaich, in Galles gli Longbowmen gallesi e così via...).
- *“Rise of Heroes”*, script che regola la comparsa di molti “eroi”, ossia personaggi storici di spicco come Saladino, Riccardo Cuor di Leone, Filippo Augusto e William Wallace.
- *“New-king Script”*, che introduce messaggi per informare della morte dei sovrani stranieri, ed implementa la possibilità di conquistare i troni stranieri mediante politiche di alleanza matrimoniale.
- *“Interactive Script”*: in determinate circostanze, appariranno schermate a scelta interattiva che vi informeranno della possibilità di organizzare costosi eventi (come banchetti, tornei, fiere ecc.) al fine di migliorare le qualità di un vostro personaggio a scelta.
- *“Papal Decime”*: ciascuna fazione cattolico-romana è tenuta al pagamento di una quota fissa (100 bisanti) per turno, in omaggio al Sommo Pontefice, a partire dal 1199.

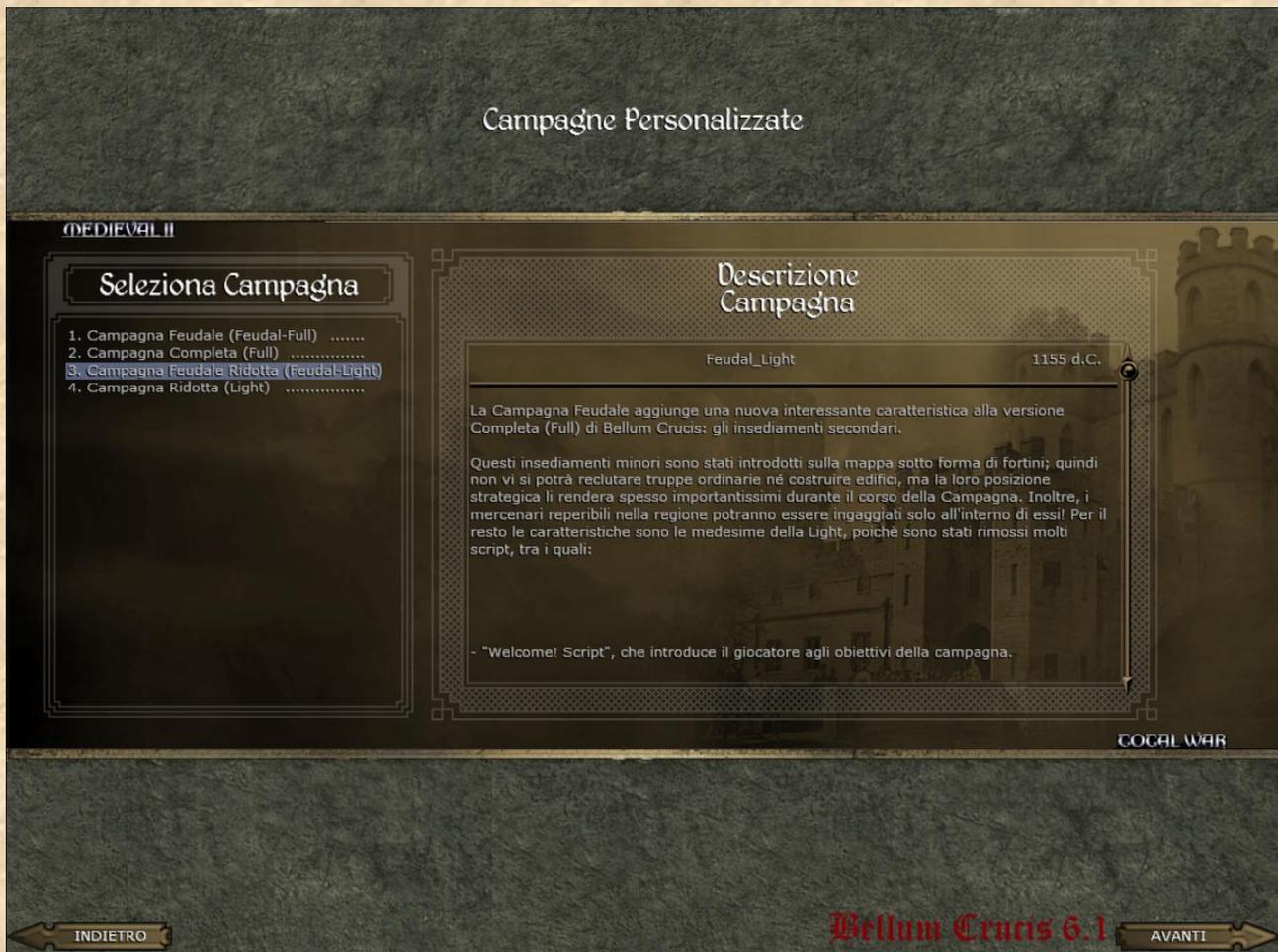
- **"Papal Audience"**: per richiedere una Crociata servirà ottenere l'udienza del Papa, che vorrà 500 bisanti di tributo, e vi restituirà 2000 bisanti solo se accetterà la proposta.
- **"Prestige Script"**, che regola il nuovo sistema di gioco basato sul "Prestigio", importante indice di valutazione della propria campagna e di controllo della situazione interna, fondamentale per prevenire esili o guerre civili.
- **"Barons & Emirs Emerge"**, script che regola il nuovo sistema di comparsa della Lega dei Baroni, una "fazione ombra" associata ad ogni fazione cristiana, e dell'Unione degli Emiri, una "fazione ombra" associata ad ogni fazione islamica.
- **"New Agents"**, script che rende reclutabili gli inquisitori (solo per il Papato) e le principesse (solo per le fazioni cristiane), oltre ad implementare l'apparizione di speciali agenti come l'Antipapa, il Patriarca Ecumenico, il Califfo Abbaside.
- **"Conversion Script"**, che permette ad una fazione, in determinate circostanze, di mutare la propria religione.
- **"Tech Script"**, che attiva il sistema delle tecnologie. Ogni tecnologia è un ancillare che può essere acquisito tramite un ladro (spia di secondo livello) o un erudito; se la tecnologia acquisita viene riportata presso la capitale, si sbloccheranno determinati edifici e/o unità.
- **"Instigators & Plague Spreaders"**, uno script che implementa la possibilità per assassini e spie di favorire, rispettivamente, l'insorgere di pestilenze e tumulti negli insediamenti nemici.

- *"White Flag Script"*, che permette (in determinate condizioni) di chiedere la resa degli assediati.
- *"Cities' Real Names Script"*, che permette il cambio di nome per alcuni insediamenti situati in zone contese da fazioni di diverse culture, in caso di conquista da parte di una cultura diversa da quella iniziale.

Sono stati invece mantenuti tra gli altri:

- *"Mongol Invasion"*, che introduce l'invasione mongola, migliorata e resa ancora più massiccia e devastante.
- *"Coronation Script"*, che attiva dei video per le cerimonie di importanti incoronazioni (per i re d'Inghilterra, Francia, Spagna, Italia, e per il Sacro Romano Imperatore).
- *"Heretic Script"*, che implementa l'apparizione sulla mappa di molte figure storiche tra gli eretici e le streghe.
- *"Disasters Script"*, che aggiunge in determinati periodi storici alcune catastrofi realmente avvenute (eruzioni vulcaniche, terremoti)

2.5 Campagna Feudale Ridotta (Feudal Light)



Per la “Campagna Feudale Ridotta (Feudal Light)” vale quanto detto in precedenza per quanto riguarda la “Campagna Ridotta (Light)”, con l’aggiunta come si evince dal nome stesso degli insediamenti secondari e relative caratteristiche connesse (contenute nel Feudal Script) di cui si è già parlato in precedenza nel paragrafo relativo alla “Campagna Feudale Completa (Feudal Full)”. E’ quindi l’opzione consigliata per chi voglia coniugare la maggiore rapidità della versione light con il sistema feudale della Feudal Full.

2.6 Campagna a Turni (Hotseat)



La “Campagna a Turni (Hotseat)” consente di giocare a “Bellum Crucis” controllando più di una fazione. Questa caratteristica è ideale per competizioni in rete locale o in tornei che prevedano il passaggio del file di salvataggio da un giocatore al successivo.

Non vi sono limiti al numero di fazioni controllabili: rispetto alle altre campagne è inoltre possibile controllare quelle che normalmente sono le due fazioni-ombra, vale a dire la Lega Baronium (Lega dei Baroni) che rappresenta nell’hotseat la

Contea di Tolosa, di religione eretica catara, e la Setta dei Nizariti, corrente minoritaria all'interno dello sciismo, situata per necessità nella regione ribelle di Tabriz. Inoltre sono stati aggiunti anche gli insediamenti secondari della Campagna Feudale, per dare ancora maggiore profondità al gioco multiplayer.

In quanto agli scripts presenti, la "Campagna a Turni (Hotseat)" di "Bellum Crucis" è paragonabile più o meno alla "Campagna Ridotta (Light)", rispetto alla quale sono stati ridotti ulteriormente gli scripts, lasciando solamente il "Mongol Invasion", il Mercenary Script e il Disaster Script.

2.7 Fazioni



In tutte le tipologie di campagne sono presenti ben 26 fazioni giocabili, comprendenti le 17 fazioni già presenti in “Medieval II - Total War”, a cui sono state aggiunte 8 nuove fazioni e il Papato (non giocabile nella versione originale).

Inoltre sono presenti alcune fazioni speciali non giocabili: i Regni Indipendenti (ribelli), il Khanato Mongolo / Mongol Uls (fazione orda), la Lega dei Baroni e la Setta dei Nizariti (fazioni ombra, giocabili solamente nella campagna hotseat).

Ecco l'elenco completo delle fazioni giocabili nelle tre campagne della modalità "single player":

-  *Regno d'Inghilterra / Kingdom of England*
-  *Regno di Francia / Royaume de France*
-  *Sacro Romano Impero / Heiliges Römisches Reich*
-  *Regno di Castiglia-Leon / Reino de Castilla y Leon*
-  *Repubblica di Venezia / Serenissima Repubblica Veneta*
-  *Comune di Milano / Commune de Milàn*
-  *Regno di Sicilia / Regnum Siciliae*
-  *Regno di Danimarca / Kongeriget Danmark*
-  *Regno di Scozia / Rìoghachd na h-Alba*
-  *Regno di Portogallo / Reino de Portugal*
-  *Regno di Polonia / Królestwo Polskie*
-  *Regno di Ungheria / Magyar Királyság*
-  *Principato di Novgorod / Veliki Novgorod*
-  *Sultanato Selgiuchide / Selçuklular*
-  *Sultanato Almohade / al-Muwahhidun*
-  *Califfato Fatimide / al-Fatimiyyun*
-  *Impero Bizantino / Basileia ton Rhomaion*

-  *Papato / Patrimonium Sancti Petri*
-  *Khanato Cumano / Desht-i Qipciaq*
-  *Regno di Gerusalemme / Royaume de Jerusalem*
-  *Sultanato Zenghide / Atàbeg Jazirah*
-  *Regno di Aragona / Corona d'Aragò*
-  *Principato di Vladimir-Suzdal / Vladimirsko-Suzdalskaya Rus*
-  *Repubblica di Pisa / Repubblica Pisana*
-  *Regno di Georgia / Sakartvelos Samepho*
-  *Regno di Norvegia / Kongeriket Norge*

Ogni fazione è correlata di una presentazione storica al 1155 d.C. molto accurata, del nome e del ritratto del Capofazione che la guidava in quell'anno e di peculiari condizioni di vittoria e dei caratteristici punti di forza e debolezza.

2.8 Regole della Campagna



Quando si inizia una nuova partita è possibile selezionare, tramite il pulsante “Regole della Campagna”, il tipo di campagna che desidera giocare: le due opzioni possibili sono la “campagna libera”, dove la vittoria si consegue controllando almeno 70 regioni incluse le due regioni più importanti tra quelle di partenza, e la “campagna storica” dove invece il giocatore dovrà conquistare almeno 35 regioni, eliminando una fazione storicamente rivale di quella prescelta e conquistando una città di particolare rilevanza appartenente ad un’ulteriore fazione rivale.

3. Mappa di Campagna

3.1 Struttura della mappa



La mappa di “Bellum Crucis” è completamente rinnovata e si differenzia nettamente dall’originale, a cominciare dalle maggiori dimensioni e dall’innovativa concezione di realizzazione: sfruttando tutte le tecniche a disposizione è stato possibile costruire una mappa molto più leggera in termini di calcolo del processore.

La mappa spazia dal deserto del Sahara alla penisola scandinava, dalle isole britanniche al Mar Caspio. È stato massimizzato il numero di regioni inserite, ben 199 (oltre ai mari), distribuite in maniera razionale sull'intera estensione della mappa, al fine di ottimizzare i calcoli di pathfinding della IA, mantenendo comunque un grande rigore storico nella scelta degli insediamenti.

La mappa è leggermente focalizzata sulla zona dove giace la penisola italiana, in modo da esaltarne le proporzioni rispetto al resto dell'Europa. In questo modo è stato possibile dare maggior risalto alle tante fazioni italiane (Lombardi, Veneziani, Pisani, Pontifici e Siciliani) che popolano queste terre.

Una particolare attenzione è stata rivolta alle distribuzioni climatiche, che ha un'influenza diretta su molti aspetti della campagna come la comparsa della neve nelle stagioni invernali e la diminuzione della Mobilità dei personaggi.

Sono stati reinserti e resi funzionanti i "landbridges" (ponti invisibili per attraversamento mari) delle versioni precedenti, vale a dire Canale del Nord (tra Scozia e Irlanda), Stretto di Oresund (tra Danimarca e Svezia), stretto di Gibilterra, stretto di Messina, bocche di Bonifacio, Bosforo e Dardanelli, potenziando al contempo l'uso delle flotte da parte dell'AI che sarà più propensa ad effettuare sbarchi navali evitando il fastidioso accumulo di armate inutilizzate.

3.2 Contesto storico



Il rigore storico è uno dei fattori che più di ogni altro ha influenzato la costituzione del mod. La mappa di “Bellum Crucis” è stata ottimizzata per una ricostruzione dettagliata e bilanciata della situazione politica all’anno 1155 d.C. Dislocate sulla mappa trovano spazio tutte le maggiori potenze politiche, economiche e militari dell’epoca; oltre alle fazioni già presenti in “Medieval II - Total War” (ora tutte giocabili, compreso il Papato), sono state aggiunte ben otto nuove fazioni giocabili: Cumani, Crociati, Siriani, Aragonesi, Rus, Pisani, Georgiani e Norvegesi.

La storicità è il fattore determinante non solo per la scelta degli insediamenti e delle fazioni inserite sulla mappa, ma anche della distribuzione delle varie fedi religiose; ad esempio, si è tenuto conto delle città che ospitavano grandi comunità ebraiche, della diffusione della corrente islamica sciita in certe regioni mediorientali, della presenza di eresie in Provenza e Nord Italia, del paganesimo in Lituania e così via.

Anche la dislocazione delle risorse sulla mappa, più lucrose, diversificate e abbondanti (con molte di esse di nuovissima creazione rispetto al gioco originale) è stata realizzata sulla base di mappe e documenti storici. Si potranno così trovare svariati tipi di metalli (non solo oro, argento, ferro e stagno ma anche rame, piombo...) accoppiati a causa del numero limitato degli slots, oltre a miele e cera d'api, vetro e ceramiche...

La scelta dei vulcani inseriti sulla mappa (Etna, Vesuvio, Elburus) è stata effettuata sulla base dei documenti storici che riferiscono di distruzioni causate dalle eruzioni (in verità eventi rari nel periodo storico considerato). Analogamente, si è cercato di ottimizzare la comparsa degli altri eventi catastrofici (terremoti, inondazioni, ecc.), facendo in modo che si verificassero con maggiore probabilità in regioni caratterizzate da determinati tipi di terreno (ad esempio, le inondazioni colpiscono facilmente le regioni paludose).

4. Diplomazia e AI

4.1 Diplomazia



Uno degli aspetti più caratteristici di “Bellum Crucis” è l’attenzione rivolta al miglioramento della diplomazia e dell’intelligenza artificiale (sia sulla mappa strategica che su quella tattica). I criteri, le statistiche e i dati su cui si basano le scelte della IA sono stati completamente riscritti, ottenendo un comportamento molto più vicino a quello che avrebbe un giocatore umano.

La diplomazia ha finalmente un ruolo centrale nella campagna. Poiché le relazioni diplomatiche e le loro variazioni sono assai più realistiche rispetto all'originale "Medieval II - Total War", la scelta degli alleati e dei nemici avrà una forte ripercussione per tutto l'arco della campagna.

Le alleanze si basano ora sul livello di relazioni con la fazione alleata: finché le stesse saranno fidate o superiori il vostro alleato onorerà il patto, ma non appena scadranno a precarie nel caso possa conseguirne vantaggi il tradimento sarà dietro l'angolo... inoltre all'inizio della campagna le relazioni diplomatiche tra le varie fazioni non sono tutte identiche, ma variano a seconda delle reali condizioni storiche in cui si trovavano le fazioni nel XII secolo. Ad esempio, se impersonerete gli Aragonesi, vi sarà più semplice allearvi ai Castigliani in funzione anti-moresca che non viceversa.

La corruzione è un aspetto su cui si è operato molto, giungendo a un sistema molto equilibrato: ora acquisire per via diplomatica le città di altre fazioni è decisamente più difficile e costoso, ma non impossibile.

Anche il vassallaggio, noto punto debole della diplomazia nell'originale "Medieval II - Total War", è stato ottimizzato. Se è molto più debole militarmente, un regno preferirà accordarsi ed accetterà di perdere la propria autonomia piuttosto che rischiare di essere annientato. Il protettore non attaccherà un suo protetto, anzi cercherà di farselo alleato.

4.2 IA strategica

La IA di una fazione dipende strettamente dai rapporti diplomatici che avete maturato con essa. All'inizio della campagna le fazioni controllate dalla IA cercano le alleanze per attaccare i ribelli: sono infatti garantiti circa 30 turni di pace tra le varie fazioni (eccetto i ribelli).

Se instaurerete un' "alleanza fidata" con una fazione (ossia un'alleanza con rapporti diplomatici di grado 8\10 o superiore), potrete contare ciecamente su di lei: non vi tradirà (salvo casi eccezionali) e, se militarmente è più forte della fazione con cui siete in guerra, vi fornirà aiuto militare. Per facilitare un'alleanza fidata potrebbe essere utile concedere informazioni geografiche, accesso militare o doni in denaro.

Una "alleanza semplice" (ossia un'alleanza stipulata con rapporti diplomatici inferiori al grado 8\10) è propedeutica all'alleanza fidata. L'alleanza semplice vi fornirà buone garanzie in termini di lealtà, soprattutto nei primi 20 anni, ma col tempo non potrete escludere tradimenti da parte degli alleati.

Una normale "tregua" assicurerà invece solo 10 anni (20 turni) di pace forzata, dopodiché la IA si riterrà svincolata dal patto e potrebbe attaccarvi senza remore.

Le decisioni di attacco da parte della IA si basano principalmente su schemi semplici, dettati dai rapporti di forza militari: le fazioni più forti attaccheranno tendenzialmente quelle più deboli. L'attacco della IA avviene in modo massiccio e coordinato: tale offensiva, per il giocatore umano, se non previsto con buon anticipo è micidiale. Se vi troverete alle strette, potreste essere costretti a offrire delle regioni al nemico pur di ottenere la tregua...

*La IA utilizzata dalle fazioni (siano esse cristiane, musulmane o pagane) è costruita sul medesimo modello (con la sola eccezione del Papato, volutamente reso meno aggressivo per non interferire troppo sulla campagna). La decisione di rendere la IA delle varie fazioni più "omogenea" è stata presa per evitare la tipica creazione, in *Medieval II - Total War*, di situazioni estreme in cui cristiani e musulmani si contrappongono in blocchi rendendo secondario il ruolo della diplomazia. In questo modo, invece, se impersonerete i Crociati o i Mori, non sarete costretti a fronteggiare l'invasione sicura dei vostri nemici infedeli, ma potreste anche sopravvivere con l'arte della diplomazia...*

4.3 IA tattica

In battaglia il comportamento della IA è stato migliorato e reso più efficace. Sono state aggiunte nuove formazioni e sono state effettuate varie modifiche alle traiettorie delle armi da tiro.

5. Script

5.1 Introduzione agli script

“Bellum Crucis” è un mod che sfrutta appieno le vastissime opportunità offerte dallo scripting di “Medieval II - Total War”. Il quantitativo di script è più che decuplicato rispetto al gioco nella versione originale, tuttavia si sono imposti limiti per non gravare troppo sul carico di calcoli imposti al processore e quindi sulla durata del cambio di turno. In ogni caso, come già illustrato in precedenza, esiste la “Campagna Ridotta (Light)” in cui la massa di comandi scriptati è stata ridotta.

Gli script di “Bellum Crucis” rivoluzionano il gameplay al quale un giocatore della serie Total War potrebbe essere abituato. Nella “Campagna Completa (Full)” bisogna considerare un gran numero di variabili (non solo economiche) e portare avanti la campagna può risultare molto impegnativo. Per questo motivo è consigliabile iniziare a giocare con la “Campagna Ridotta (Light)”, specialmente per coloro che non hanno molta esperienza con le versioni precedenti di “Bellum Crucis” e che vorrebbero giocare in libertà, senza troppe complicazioni (pur giovandosi di tutte le migliorie grafiche della mod!).

5.2 Welcome Script



All'inizio della "Campagna Completa (Full)" apparirà un messaggio di presentazione che chiederà al giocatore se vorrà ascoltare o no le indicazioni di esordio da parte della consigliera strategica, Lady Gwendalyn. Se la proposta sarà accettata, ella apparirà e vi presenterà rapidamente la situazione politica del vostro regno e delle regioni limitrofe; vi suggerirà i potenziali obiettivi e le zone più predisposte ad un'espansione territoriale. La presentazione durerà solo pochi minuti, durante i quali non sarà possibile salvare la campagna.

Questo script consente alla IA di reclutare automaticamente, in caso di assedio, 8 unità mercenarie, la cui natura dipende dal tipo di regione (ad esempio, in Scozia si recluteranno i “Galloglaich”, in Galles gli “Archi Lunghi Gallesi” e così via...). In tal modo si colma la tendenza della IA a lasciare sguarniti (o comunque poco presidiati) i propri insediamenti.

Lo script è applicato solo per la maggiore città e per il maggior castello posseduti inizialmente da ciascuna fazione, per garantire ad ogni fazione soltanto un “Centro di Potere” e per evitare che lo script appesantisse troppo il passaggio del turno.

Un effetto secondario implementato dal Garrison Script è legato alla possibilità che, all'interno dell'insediamento assediato, si diffonda una pestilenza o un tumulto del popolo. La probabilità che questi eventi accadano è complessivamente del 10% per ogni turno, perciò sia gli assediati che gli assediati (i quali potrebbero diventare i nuovi governatori) saranno incentivati a concludere l'assedio in tempi brevi: più durerà un assedio, maggiore sarà la probabilità di avere a che fare con una epidemia o un tumulto.

5.4 Money Script

Questo script regola il patrimonio del sovrano (un bonus che rappresenta una costante entrata nel riepilogo finanziario) sulla base della fazione e del livello di difficoltà scelti.

5.5 Balance & Warcost Script



Il "Balance Script" implementa un tentativo di simulare i costi di mantenimento degli insediamenti, dalla manutenzione degli edifici alla gestione delle infrastrutture. Il "Warcost Script" aggiunge un'ulteriore spesa per assedi e salmerie in terra straniera.

Questi costi compariranno in un nuovo pannello informativo, attivabile premendo il solito pulsante del riepilogo finanziario. Non c'è modo per evitare questi costi, che vengono applicati solo alla fazione locale (governata dal giocatore umano).

Finché una fazione possiede meno di sedici insediamenti la manutenzione del “Balance Script” è pressoché nulla. In seguito, i costi lieviteranno gradualmente, variando in maniera lineare col numero di insediamenti posseduti. Questa dipendenza lineare si farà sempre più forte con l'aumentare delle dimensioni del proprio regno, fino a raggiungere i 44.500 bisanti di “malus” quando si possiedono 54 regioni e oltre.

Il “Warcost Script” comprende un costo di mantenimento delle armate in terra straniera (600 bisanti per turno, per ciascun capitano o generale), comprensivo di un ulteriore aggravio in caso di assedio (2000 bisanti per turno). Questi costi mirano a scoraggiare le incursioni non necessarie in terra straniera e spingono il giocatore a pianificare con più attenzione e realismo le invasioni.

5.6 Bank Script

Una nuova gilda, il Banco, è in grado di fornire una particolare ricompensa per le sue missioni: un ingente prestito di ben 20.000 bisanti, che verranno automaticamente restituiti nei 5 anni successivi (10 turni) pagando dieci rate con un interesse del 10% (ossia rate da 2200 bisanti). Come sarà spiegato in seguito, per ospitare un Banco in un insediamento è necessario introdurre un nuovo tipo di agente, il Banchiere, che rappresenta uno stadio superiore del comune mercante.

5.7 Rise of Heroes



Questo script regola la comparsa, in determinati momenti storici e in presenza di determinate condizioni, di alcuni dei più importanti sovrani della storia tra il XII e il XIV secolo. Questi "eroi" apporteranno un cospicuo contributo monetario (20.000 bisanti), saranno accompagnati da un potente esercito e potranno usufruire di abilità speciali in battaglia.

*Ecco l'elenco completo degli **Eroi**, correlati di data di apparizione e abilità speciali:*



Manuele I Comneno: *Basileus dei Romei*, è uno dei tre eroi cristiani ad essere già presente all'inizio della campagna. L'abilità "Politici ortodossi" gli permette, in battaglia, di diminuire la mobilità e la potenza delle truppe nemiche per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale abilità quando desidera, ma solo una volta per battaglia.



Federico Barbarossa: *Sacro Romano Imperatore*, è il secondo eroe cristiano già presente alla start-date. L'abilità "Fiore della Cavalleria" gli permette, in battaglia, di aumentare l'energia e la potenza degli attacchi delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Yuri Dolgoruki Yurievich: è il Gran Principe di Vladimir-Suzdal, nonché l'ultimo dei tre eroi cristiani di cui si è già detto. L'abilità "Politici ortodossi" gli permette, in battaglia, di diminuire la mobilità e la potenza delle truppe nemiche per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale abilità quando desidera, ma solo una volta per battaglia.



Norandino: *Atabeg dei Siriani*, è l'unico eroe islamico ad essere già presente all'inizio della campagna. L'abilità "Luce della Fede" gli permette, in battaglia, di aumentare velocità e morale delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Saladino: capostipite Ayyubide in Egitto, può apparire nella seconda metà del XII secolo se l'Egitto non è riuscito ad espandersi abbastanza (meno di 12 insediamenti) ma mantiene il dominio sul Cairo ed è sunnita. L'abilità "Virtù della Fede" gli permette di radunare tutte le truppe in rotta all'istante e di ripristinarne il morale. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Filippo Augusto: erede reale dei Capetingi, può apparire nella seconda metà del XII secolo se la Francia non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 12 insediamenti) ma mantiene il dominio su Rheims. L'abilità "Fiore della Cavalleria" gli permette, in battaglia, di aumentare l'energia e la potenza degli attacchi delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Riccardo Cuor di Leone: erede della casata reale dei Plantageneti, può apparire nella seconda metà del XII secolo se l'Inghilterra non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 12 insediamenti) ma mantiene il dominio su Rouen. L'abilità "Cuor di Leone" gli permette, in battaglia, di radunare tutte le truppe in rotta in un colpo solo e ripristinarne il morale. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Federico II di Svevia: erede della casata normanna di Sicilia e di quella imperiale di Svevia, può apparire nella prima metà del XIII secolo se la Sicilia non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 18 insediamenti) ma mantiene il dominio su Palermo. L'abilità "Fiore della Cavalleria" gli permette, in battaglia, di aumentare l'energia e la potenza degli attacchi delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa abilità più volte, a distanza di tempo.



Giacomo I d'Aragona: erede della casata reale d'Aragona, può apparire nella prima metà del XIII secolo se l'Aragona non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 18 insediamenti) e non è riuscita ad assoggettare le Baleari, ma mantiene il dominio su Barcellona. L'abilità "Fiore della Cavalleria" gli permette, in battaglia, di aumentare l'energia e la potenza degli attacchi delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.



Aleksandr Nevskij: nuovo principe eletto di Novgorod, può apparire nella prima metà del XIII secolo se Novgorod non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 18 insediamenti) e non è riuscita ad assoggettare la Svezia, ma mantiene il dominio sulla capitale Novgorod. L'abilità "Politici ortodossi" gli permette, in battaglia, di diminuire la mobilità e la potenza delle truppe nemiche per un periodo di tempo limitato. Può usare questa speciale quando desidera, ma solo una volta per battaglia.



Osman: capostipite della dinastia turca ottomana, può apparire nella seconda metà del XIII secolo se i Turchi non sono riusciti ad espandersi abbastanza (meno di 18 insediamenti) e non sono riusciti ad assoggettare Costantinopoli, ma controllano Nicea. L'abilità "Luce della Fede" gli permette, in battaglia, di aumentare velocità e morale delle truppe per un periodo di tempo limitato. Può usare questa abilità più volte, ma a distanza di tempo.



William Wallace: eroe dell'indipendenza scozzese sulle Highlands, può apparire nella seconda metà del XIII secolo se la Scozia non è riuscita ad espandersi abbastanza (meno di 12 insediamenti) ma mantiene il dominio su Edimburgo. L'abilità "Cuor di Leone" gli permette, in battaglia, di radunare tutte le truppe in rotta in un colpo solo e ripristinarne il morale. Può usare questa speciale abilità più volte, ma a distanza di tempo.

5.8 New-King Script



Questo script rappresenta una delle migliori implementazioni tra gli script di "Bellum Crucis". Il "New-king Script" introduce anzitutto dei messaggi a inizio turno per informare della morte dei sovrani stranieri; inoltre implementa la possibilità di conquistare i troni stranieri mediante politiche di alleanza matrimoniale!

Per poter ambire ad ereditare un regno straniero si dovrà organizzare un matrimonio tra una principessa proveniente da quel regno e uno dei propri generali. Quando il sovrano del

regno straniero morirà, se nessuno tra i suoi generali è di “sangue reale” (ossia appartenente alla sua casata nobiliare) allora tutti i suoi averi (insediamenti, armate, agenti) entreranno a far parte dei vostri domini. Inoltre, si otterrà un notevole aumento del Prestigio (un importante indice di cui si parlerà in seguito).

Ereditare un regno per via dinastica è più difficile di quanto possa sembrare, perché non è affatto semplice che una fazione sia a corto di familiari di sangue reale. Per questo è consigliabile puntare a regni di dimensioni medie o piccole, in quanto (avendo un numero minore di familiari) è più probabile che si predispongano le condizioni favorevoli. Ciononostante, sebbene poco probabile, è possibile ereditare anche grandi imperi. Per aumentare la probabilità di ottenere un grande regno per via dinastica, è consigliabile fare un massiccio uso di assassini e togliere di mezzo il maggior numero di generali appartenenti alla fazione obiettivo!

Usualmente l'eredità non comporta solo vantaggi, ma anche qualche grattacapo legato al malcontento che può generarsi nei nuovi insediamenti ottenuti. E' bene prevenire ogni possibile ribellione diminuendo le imposte ed eventualmente spostando la sede della capitale del proprio regno.

5.9 Mongol Invasion



Lo script delle invasioni mongole è stato completamente riscritto, rendendo l'arrivo delle terribili orde asiatiche un vero incubo per le fazioni mediorientali!

La potenza delle orde è stata molto aumentata rispetto alla versione originale del gioco, sia nel numero che nella qualità delle truppe. L'arrivo dei Mongoli non sarà più un evento transitorio, ma una vera e propria rivoluzione politica nell'assetto del Medio Oriente.

Inoltre è stata migliorata la IA della fazione mongola. Le orde non vagheranno più senza mete precise, né compieranno inutili e lunghi tragitti per arrivare a conquistare obiettivi inutili, troppo lontani dal loro luogo d'origine e difficili da mantenere; piuttosto (specialmente nelle ultime due invasioni) tenteranno di costituire un impero coeso e compatto, difficile da scalfire.

Le invasioni mongole si verificano, come storicamente avvenne, in tre ondate distinte intorno alla metà del XIII secolo:

- **Invasione del Volga** (una prima apparizione a nord del Mar Caspio, che condusse ai primi scontri con i Cumani);*
- **Invasione della Georgia** (la seconda ondata, vera e propria invasione, nelle regioni della Georgia e dell'Armenia);*
- **Invasione dell'Iraq** (l'ultima grande orda, giunta dalla Persia per sottomettere Baghdad e la Mesopotamia);*

5.10 Interactive Script



Al fine di aumentare l'interattività del giocatore, sono stati implementati alcuni eventi che possono essere accettati o rifiutati dall'utente mediante un apposito pannello, effettuando una scelta interattiva. Questi eventi riguardano vari aspetti della vita sociale, economica e religiosa del Medioevo e permettono, a fronte di un pagamento in bisanti, di migliorare le caratteristiche di un generale o di un agente. La comparsa degli eventi è regolata da un sistema statistico (una certa probabilità per turno) e dalla presenza di certi edifici (come ad esempio i campi del torneo).

Ecco l'elenco completo degli eventi interattivi:



- *Grandi Tornei* (possono essere organizzati se si dispone di una *Lizza delle Giostre*; mediante un sistema probabilistico che decide l'esito degli scontri, visualizzabili in spettacolari video creati avvalendosi del "Cinematic Editor", il torneo potrà concludersi con la vittoria o la sconfitta del proprio campione, il quale potrebbe persino ferirsi gravemente! In caso di vittoria si ottiene un premio in denaro, un aumento del Prestigio e il campione beneficia di un aumento di Cavalleria e Comando);

- **Corsi di Spionaggio** (possono essere organizzati se si dispone di una Galera; permette di aumentare il Sotterfugio di una spia/assassino);
- **Concili Ecumenici** (possono essere ospitati se si dispone di una Abbazia; permette di aumentare la Devozione di un sacerdote);
- **Grandi Colloqui** (possono essere ospitati se si dispone di una Camera del Consiglio; permette di aumentare l'Influenza di un emissario);
- **Grandi Banchetti** (possono essere organizzati se si dispone di una Taverna; permette di aumentare la Fedeltà di un generale);
- **Ballo in Maschera** (possono essere organizzati se si dispone di una Corte; permette di aumentare il Fascino di una principessa);
- **Fiera Reale** (possono essere organizzati se si dispone di un Campo della Fiera; permette di aumentare la Finanza di un mercante a scelta);
- **Grande Mercato Portuale** (possono essere organizzati se si dispone di uno Scalo Mercantile; permette di aumentare il Comando Navale di un ammiraglio a scelta).

5.11 Papal Decime & Audience



Il Papa riscuote automaticamente da ogni fazione cattolico-romana (non scomunicata) la cifra di 100 bisanti per turno, quale tangibile riconoscimento dell'autorità della Chiesa e finanziamento per la lotta agli infedeli, a partire dall'istituzione del tributo nel 1199. Ma se il Papa proviene dalla propria fazione, si otterrà l'intero patrimonio! L'udienza papale, necessaria per richiedere una Crociata al Sommo Pontefice, costerà 500 bisanti di tributo, e saranno elargiti 2000 bisanti di ricompensa solo se egli accetterà la proposta.

5.12 Council Script



In “Bellum Crucis” è stato introdotto un innovativo sistema di valutazione del modo di governare proprio del giocatore, visualizzabile in apposite schermate a inizio turno, nella forma quantificata di un indice: il Prestigio.

Questo parametro si rivelerà di fondamentale importanza per il controllo dell'andamento della campagna, perché esso influenzerà direttamente la possibilità che si verifichino eventi speciali come l'Esilio, la Guerra Civile e la comparsa della fazione “ombra” dei Baroni / Emiri.

- Condizioni normali

All'inizio si parte con un livello di Prestigio variabile tra 70 e 90%. Nel corso della campagna, il vostro comportamento "illuminato" e onorevole oppure sleale e tirannico faranno crescere o diminuire il Prestigio. Tra tutti i fattori, quelli più importanti da controllare saranno la felicità negli insediamenti (è fondamentale cercare di tenere al massimo livello quanti più insediamenti possibile, giacché i malus sono più alti dei bonus, e quindi sono necessari più insediamenti felici per "annullare" un solo insediamento scontento o peggio in rivolta) e le casse del regno. Finché il Prestigio rimane e livelli elevati non avrete nulla da temere: la vostra campagna filerà liscia come sempre e potreste persino ricevere doni.

- Richieste popolari

Qualche problema giunge quando il Prestigio cala oltre la soglia del 50%. A questo punto sorgeranno le iniziative del popolo, volte al vostro indebolimento interno. Esso vi chiederà di costruire delle particolari strutture nella vostra capitale originale (se è ancora in vostro possesso) per la rappresentanza politica popolare: se accetterete, otterrete un aumento di Prestigio; in caso contrario, causerete un ulteriore peggioramento del Prestigio e rischierete delle "rivolte nelle campagne" (che vi costeranno parecchi bisanti). Le richieste del popolo potrebbero riproporsi quando il Prestigio scenderà sotto la soglia del 35% e del 20 %: infatti vi sono 3 livelli per la rappresentanza popolare, il cui ultimo stadio (il Parlamento) rappresenta l'approdo a una sorta di governo costituzionale.

- Esilio

Quando il Prestigio si aggira tra il 35% e il 20% rischierete di incappare in un Esilio da parte dei rappresentanti del popolo. L'Esilio durerà mediamente 5 anni e non comporterà la perdita degli insediamenti, ma non potrete più usare gli esiliati come governatori: se saranno introdotti in un insediamento, verranno automaticamente imprigionati, perdendo tutte le loro qualità e i punti movimento. L'esilio si applica solo ai personaggi di "sangue reale", ciò significa che avrete a disposizione molti generali non esiliati (tutti quelli che non hanno il tratto che contraddistingue la casata reale, ad es. "di sangue reale Inglese"). Quando il capofazione riceverà la grazia, tutti i generali esiliati o imprigionati verranno riabilitati automaticamente.

- Guerra Civile

La soglia del 20% è molto delicata. Sotto questa soglia il vostro capofazione potrebbe acquisire tratti molto negativi ("Offende la nobiltà", "Ispira Guerra Civile"), e al malcontento popolare si aggiungerà quello (ben più pericoloso) della nobiltà, che potrebbe intraprendere un tentativo di emancipazione dalla centralità del vostro governo. Solo i generali che non appartengono alla dinastia del capofazione originale (ossia quelli che non presentano il tratto: "di sangue reale...") possono ribellarsi. Circa un terzo di essi finirà per voltarvi le spalle, perdendo tutta la Fedeltà residua.

Se poi uno di questi traditori si troverà in un insediamento, non vorrà più uscirne e lo farà ribellare in breve tempo. In

ogni caso, i nobili rivoltosi (che avranno il tratto: "Ribelle!") non si uniranno in una congiura vera e propria, ma ciascuno mirerà alla formazione di un proprio dominio, dando origine ad uno stato caotico di Guerra Civile. L'unico modo per uscire dallo stato di Guerra Civile è tentare di riscattare l'incompetenza del sovrano: potreste tentare di condurlo a nette vittorie in prestigiose battaglie, oppure potreste cercare di aumentare la sua Autorità tenendolo per qualche tempo presso la capitale, o ancora potreste tentare di aumentarne la Cavalleria. Oppure, più semplicemente, potreste intraprendere la soluzione più drastica e "sostituirlo" con l'erede...

- Comparsa dei Baroni / Nizariti

La soglia dello 0% del Prestigio è quella fatidica. Sotto questo livello i nobili del regno, stanchi della vostra incompetenza, si organizzeranno in una vera e propria "fazione-ombra", che vi strapperà buona parte delle vostre regioni. Si verrà così a formare una nuova formazione politica entro i vostri confini, ben diversa dai comuni ribelli e assai più intraprendente e astuta, un cancro destinato ad accrescersi senza un adeguato freno... Anche se sconfitta, tuttavia, questa Lega di Baroni / Setta dei Nizariti (in base alla cultura della vostra fazione) potrebbe ricomparire in analoghe situazioni. Inoltre la Setta dei Nizariti potrebbe apparire anche qualora non si eseguano le missioni di assassinio ordinate dalla Setta stessa.

- Concilio dei Nobili



Esiste un solo modo per scongiurare il pericolo di Esilio, Guerra Civile o comparsa dei Baroni\Emiri: prendere il controllo del "Concilio dei Nobili".

Questa speciale assemblea è composta da 20 membri, 6 dei quali perennemente fedeli a voi, 7 perennemente ostili e 7 neutrali: voi dovrete cercare di agguantare questi 7 preziosissimi seggi neutrali. Per farlo, dovrete sviluppare le qualità dei 7 tipi di agenti a vostra disposizione (spie, diplomatici, assassini, principesse, ammiragli, mercanti, sacerdoti).

Quando otterrete almeno 5 dei seggi inizialmente neutrali, controllerete 11 seggi complessivi dunque avrete il controllo assoluto del Concilio e non avrete da temere nessuna delle possibili ripercussioni negative, nemmeno con un Prestigio sottozero!

Tuttavia bisogna considerare che, così come possono essere conquistati, i seggi neutrali del Concilio si possono anche perdere. Questo capita quando gli agenti in questione subiscono un netto peggioramento delle loro abilità, oppure quando vengono utilizzati con troppa insistenza dal giocatore. In queste circostanze, apparirà un messaggio ed un video che spiegheranno i motivi per cui l'agente è stato privato del suo seggio nel Concilio; un sacerdote potrebbe essere declassato a causa di presunti scandali sessuali, un mercante per aver aiutato la penetrazione di spie nemiche e così via.

5.13 Commercial Fleets



In Bellum Crucis abbiamo introdotto una maggior differenziazione dei tipi di flotte (militari, commerciali, corsare) di cui si dirà meglio in seguito nella sezione “tratti”.

Conseguentemente anche il sistema dei porti e dei commerci marini è stata riorganizzata. Nei castelli l'unica linea di sviluppo sarà la costruzione dei porti militari, mentre nelle città il giocatore potrà cumulare come in passato sia il porto militare sia quello mercantile.

Mentre il porto militare consente sia all'umano sia all'AI di reclutare le navi militari, quello mercantile da un progressivo

aumento dei commerci e (solo per l'umano, giacché l'AI non sa usarle) la possibilità di reclutare la **cocca \ galera mercantile**: queste navi sono più economiche, ma hanno valori molto bassi di Attacco e Difesa in mare e i loro ammiragli sono abilitati al commercio marittimo. Inoltre anche il replenish è molto basso, leggermente più alto solo per le Repubbliche Marinare che fondavano sui commerci la loro economia. Quando avrete a disposizione una **flotta mercantile**, dovrete inviarla lontano dalla vostra capitale e così facendo potreste reperire merci da commerciare (la probabilità aumenta con la distanza dalla capitale e con il passare del tempo trascorso in mare) che daranno profitti variabili: per conoscere il tipo di merce trasportata e i profitti ricavabili, basterà controllare i tratti dell'ammiraglio. A questo punto dovrete ricondurre la flotta presso la capitale e otterrete il compenso pattuito; la stiva tornerà vuota e potrete intraprendere un nuovo viaggio.

Attenzione: affinché la flotta ottenga il tratto mercantile si deve reclutare come unità navale solo la nave mercantile nel turno, se si reclutano ad es. una galera mercantile e una da guerra contemporaneamente l'ammiraglio sarà un militare!

A volte una flotta militare potrebbe specializzarsi nel depredare le flotte mercantili nemiche, divenendo una **flotta corsara**. I corsari non possono reperire risorse autonomamente, ma possono appropriarsi del carico trasportato da un'altra flotta, qualora la sconfiggano in battaglia! Per incassare i proventi del bottino, dovrete ricondurli presso la capitale, allo stesso modo delle flotte mercantili. Naturalmente il corsaro non può seguire la normale carriera militare.

5.14 New Agents



Questo script permette di reclutare come normali agenti le principesse (per l'occasione definite "damigelle", perché non necessariamente entreranno a far parte dell'albero genealogico), le fattucchiere e gli inquisitori (solo per lo Stato Pontificio). Inoltre consente di introdurre in campagna un nuovo tipo di agente, l'Erudito, estremamente utile come vedremo nei capitoli successivi.

Infine è prevista la possibilità che, in determinate condizioni, appaiano speciali autorità religiose con facoltà analoghe a quelle degli inquisitori cattolici.

L'Antipapa è la guida suprema per tutte le fazioni convertite al cattolicesimo scismatico. Ha l'aspetto di un Papa, ma detiene le facoltà di un inquisitore e può essere utilizzato per processare non solo eretici e streghe, ma anche personaggi alleati. Può esistere un solo antipapa per volta.

Il Patriarca Ecumenico di Costantinopoli è "primus inter pares", suprema autorità religiosa tra tutti i patriarchi della Chiesa Ortodossa. Appare nei pressi di Costantinopoli, solo quando la città è controllata da una fazione ortodossa (perciò all'inizio della campagna vi sarà un Patriarca Ecumenico bizantino) e può esistere solo uno per volta. Anch'egli può inquisire qualunque personaggio alleato.

Il Califfo Abbaside è la guida suprema dell'Islam sunnita. Dimora a Baghdad, e apparirà solo quando una fazione sunnita controlla la città irakena; se tuttavia Baghdad venisse conquistata da una fazione non sunnita, il Califfo potrà apparire nei pressi del Cairo (solo se questa città è posseduta da una fazione sunnita). Come i precedenti, anche il Califfo Abbaside ha le funzioni di un inquisitore e può processare qualunque personaggio alleato.

5.15 Religious conversions



In determinati momenti e in corrispondenza di precise condizioni di campagna, alcune fazioni (anche se sono controllate dalla IA) potranno decidere attivamente se convertirsi ad una nuova religione.

- All'eventuale comparsa di Saladino, gli Egiziani potranno convertirsi all'islam sunnita (benefici: migliori rapporti diplomatici con le altre fazioni islamiche, possibilità di partecipare alle Jihad; danni: malcontento popolare).

- *Intorno alla prima metà del XIII secolo, i Cumani potranno convertirsi al Cattolicesimo (benefici: molti edifici sbloccati, possibilità di partecipare alle Crociate; danni: malcontento popolare);*
- *Intorno alla seconda metà del XIII secolo i Mongoli potrebbero convertirsi all'Islam (scelta random della IA).*
- *Quando una fazione cattolica è scomunicata, potrebbe giungere la richiesta dei nobili di abbandonare la Chiesa Romana e di dar luogo ad uno scisma (benefici: niente più decime papali, comparsa dell'Antipapa se ancora non esiste; danni: malcontento popolare, peggiori relazioni con le fazioni cattoliche romane, possibilità di subire una Crociata)*
- *In determinate condizioni è possibile la riconversione di una fazione scismatica alla Chiesa romana. Affinché sia possibile questo ritorno all'ovile è necessario che quella fazione abbia ottenuto l'alleanza con lo Stato Pontificio. Quando una fazione scismatica ritorna ad essere fedele al Papa, se vi era un Antipapa in circolazione egli verrà ucciso dai sicari pontifici.*

5.16 Coronation Script



Questo script introduce speciali **video** per celebrare l'**incoronazione** di alcuni tra i più potenti sovrani dell'Europa occidentale, come l'Imperatore, i Re di Inghilterra e Francia, il Re di Spagna e il Re d'Italia.

I capofazioni di Inghilterra, Francia e Sacro Romano Impero sono gli unici che, saliti al trono, non possono fregiarsi da soli della corona reale (che garantisce molti bonus e conferisce al sovrano un tipico modello su mappa strategica). Essi dovranno recarsi presso una particolare cattedrale, dove potranno essere legittimamente riconosciuti detentori del potere temporale.

Se la fazione imperiale non è scomunicata, l'Imperatore dovrà recarsi nella regione di Roma per farsi incoronare dal Papa; se invece l'Impero ha già scelto di aderire ad uno scisma, la benedizione papale sarà inutile e l'Imperatore potrà auto-incoronarsi.

Il sovrano inglese, indipendentemente dalla decisione politico-religiosa dell'Inghilterra (cattolico-romana o scismatica), dovrà in ogni caso recarsi presso l'abbazia di Westminster (ossia entrare nella regione di Londra) per poter essere incoronato re dall'Arcivescovo di Canterbury.

Il sovrano francese, indipendentemente dalla decisione politico-religiosa della Francia (cattolico-romana o scismatica), dovrà in ogni caso recarsi presso la cattedrale di Rheims (ossia entrare nella regione di Rheims) per poter essere incoronato re dall'Arcivescovo di Rheims.

Per poter essere incoronati Re di Spagna, i capofazioni di Castiglia-Leon e di Aragona devono annettere tutte le regioni appartenenti alla penisola iberica (compresa Maiorca), con l'eccezione di Lisbona e Oporto.

Il Doge di Venezia può invece ambire a diventare Re d'Italia: egli dovrà annettere tutte le regioni dell'Italia settentrionale, sino alla Toscana compresa.

Infine i Re di Danimarca e Norvegia, se riescono ad unificare i territori scandinavi, possono dare vita all'Unione di Kalmar.

5.17 Heretical Script



Questo script regola la comparsa, in determinati periodi storici, dei più famosi esponenti dei movimenti ereticali tra i secoli XII e XV. Tra eretici e streghe spiccheranno nomi ben noti come Arnaldo da Brescia, Valdesius, Dolcino da Novara, Margherita Boninsegna e molti altri.

La comparsa automatica di eretici e streghe è stata razionalizzata, rendendola meno casuale e maggiormente legata alla percentuale di eresia di una regione.

5.18 Disasters Script



Durante la campagna si verificheranno alcuni tra i più terrificanti disastri che colpirono l'Europa tra i secoli XII e XV. Fra questi, le terribili eruzioni dell'Etna e i devastanti terremoti in Asia Minore. La comparsa automatica di disastri è stata bilanciata.

5.19 Dowry Script

*Questo script assegna un bonus di 500 bisanti quando viene celebrato un **matrimonio** all'interno della vostra fazione.*

5.20 Techno Script



Durante la campagna si verificheranno alcuni eventi, come la scoperta della polvere da sparo, che permetteranno di sbloccare certi edifici ed eventualmente alcune unità. Tuttavia in alcuni casi sarà possibile “precedere” la naturale evoluzione degli eventi e appropriarsi in anticipo di importanti tecnologie.

Si può entrare in possesso di una tecnologia in due modi: incoraggiando la ricerca scientifica oppure con lo spionaggio civile. Se vorrete promuovere la ricerca scientifica, dovrete costruire edifici culturali e reclutare degli speciali agenti, gli Eruditi: se lasciati in un insediamento provvisto di edifici

culturali, gli Eruditi inizieranno a studiare e potrebbero sfornare tecnologie in serie!

Se invece preferite approfittarvi della fatica altrui, dovrete reclutare un Ladro (spia di livello superiore) e impiegarlo in missioni di spionaggio: per ogni missione compiuta, vi sarà una certa probabilità di derubare alla fazione nemica una tecnologia in loro possesso.

Una volta che un vostro agente avrà acquisito una tecnologia, non dovrete far altro che ricondurre quel personaggio presso la vostra capitale e da quel momento la tecnologia si diffonderà istantaneamente in tutto il regno, permettendo la costruzione di nuovi edifici o unità. In questo modo si può anticipare anche di parecchi anni l'arrivo della tecnologia; se invece un giocatore non riuscirà a reperire la tecnologia, dovrà attendere passivamente l'arrivo dell'evento universale.

L'elenco completo delle tecnologie reperibili è il seguente:

- **Energia del vento:** reperibile da subito, con maggiore probabilità nelle Fiandre; sblocca i mulini a vento; l'evento universale appare nella seconda metà del XII secolo.
- **Industria cartaria:** reperibile da subito, con maggiore probabilità in Iberia; sblocca le cartiere; l'evento universale appare nella seconda metà del XII secolo.
- **Fuoco Greco:** reperibile da subito, con maggiore probabilità nell'area greca; sblocca i Lanciafiamme greci (solo nelle regioni

bizantine), i Naffatun (solo per fazioni islamiche) e i Dromon Incendiari (solo nelle regioni bizantine); l'evento universale appare nella prima metà del XIII secolo.

- **Monetazione battuta:** reperibile da subito, con maggiore probabilità nell'area bizantina; sblocca la zecca; l'evento universale appare nella prima metà del XIII secolo.

- **Giogo Imbottito:** reperibile fin da subito, con maggiore probabilità nell'Est Europa; sblocca l'irrigazione (ultimo livello agricolo); l'evento universale appare nella seconda metà del XIII secolo.

- **Polvere Pirica:** reperibile a partire dalla comparsa dei Mongoli (prima metà del XIII secolo), con maggiore probabilità in Oriente; sblocca i fabbricanti d'artiglieria, le torri con cannoni, le unità navali armate di cannoni; l'evento universale appare nella prima metà del XIV secolo.

- **Altoforno:** reperibile a partire dalla prima metà del XIV secolo, con maggiore probabilità in Francia e Scandinavia; sblocca l'ultimo livello delle miniere; l'evento universale appare nella seconda metà del XIV secolo.

- **Navigazione Oceanica:** reperibile a partire dalla prima metà XIV secolo, con maggiore probabilità in Iberia; sblocca le unità navali oceaniche; l'evento universale appare nella prima metà del XV secolo.

5.21 Mercenary Script



Questo script aumenta la dose di realismo sotto il profilo militare, introducendo la possibilità (abbastanza alta da essere una probabilità) di **diserzione delle truppe mercenarie** (naturalmente per "mercenarie" si intendono le mercenarie in senso stretto, escluse quindi l'AOR e le unità crociate/jihadiste) qualora le casse del regno vadano in rosso, essendo queste per loro natura esclusivamente interessate alla loro paga... il sovrano che deciderà quindi di avvalersene dovrà prestare particolare attenzione alla gestione dell'economia, per evitare spiacevoli inconvenienti, magari nei momenti peggiori!

5.22 Instigators & Plague Spreaders



Nelle campagne Full e Feudal Full, costruendo la Casa delle Consorterie nell'insediamento sar  possibile che le spie e gli assassini ivi reclutati ottengano due nuovi particolari tratti:

- se una **spia** assume il tratto "**sobillatore**", aumenteranno le chance che nell'insediamento in cui la spia si   infiltrata scoppino dei tumulti;
- se un **assassino** assume il tratto "**untore**", aumenteranno le chance che nell'insediamento in cui l'assassino ha compiuto una missione scoppino delle pestilenze.

5.23 White Flag Script



Questo script consente, in determinate circostanze, di chiedere agli assediati di **arrendersi** e **abbandonare l'insediamento** assediato. E' necessario aver costruito in loco un numero minimo di macchine d'assedio (scale, arieti o torri). Per proporre la resa, basterà aprire la pergamena d'attacco e poi cliccare sul pulsante con la bandiera bianca. Se accetteranno, gli assediati usciranno incolumi dall'insediamento e si allontaneranno, mentre all'interno delle mura appariranno due armate mercenarie ai vostri ordini. Dal turno successivo, potrete far entrare nell'insediamento anche l'esercito che stavate usando per l'assedio.

5.24 Cities' Real Names Script



Questo script introduce una nuova interessante caratteristica: il cambio automatico di nome per alcuni insediamenti che si trovano in zone da sempre contese tra fazioni di culture differenti. Solo per citare qualche esempio non esaustivo, in caso di conquista di Gerusalemme da parte di una fazione musulmana il nome muterà in “al Quds”, che è il nome arabo di Gerusalemme appunto. Ugualmente il nome di Antiochia varierà se posseduta dai cattolici, dai bizantini o dai musulmani. O ancora il nome di Belisa diventerà Valencia se conquistata dai cristiani, e Kayseri ritornerà ad essere Kaisareia se in mani bizantine.

6. Coding

6.1 Campaign Database

“Bellum Crucis” apporta modifiche sostanziali alle dinamiche di crescita demografica. Il valore del “base food”, parametro che controlla la produzione agricola (quindi la demografia, lo squallore e l'ordine pubblico), è stato ridotto dato che *“Medieval II - Total War”* non prevedeva la decurtazione della popolazione con l'arruolamento e le città si sviluppavano troppo in fretta).

E' stato dimezzato l'importo dei saccheggi mentre è stato aumentato il fattore di decimazione della popolazione, in modo da evitare benefici troppo importanti nell'ambito del bilancio economico, cosa che spronerebbe a campagne volte all'indiscriminata conquista e distruzione. Analogamente, è stato ridotto drasticamente il danno prodotto dalle devastazioni in terra nemica.

In ambito genealogico, è stata aumentata l'età massima per una principessa prima del ritiro in convento, per tenere conto del fatto che in età medievale erano frequenti i casi di secondi matrimoni in età avanzata.

Ora è possibile disporre di fortini permanenti, come nella campagna britannica di “Kingdoms”, i quali tuttavia saranno anche edificabili dal nulla come nella campagna crociata, a fronte di un costo elevato (5000 bisanti).

Per quanto concerne gli agenti, è stato raddoppiato il fattore che controlla i proventi derivanti dal commercio dei mercanti, sono stati ottimizzati i parametri che regolano le missioni di spie e assassini; sul fronte religioso è stato aumentato il livello di Devozione necessario affinché un vescovo sia nominato cardinale, mentre è stato diminuito quello necessario ad un imam sunnita per proclamare una jihad. Inoltre è ora possibile anche per le fazioni musulmane avere delle principesse (‘mirh in arabo) e reclutare delle odalische nelle campagne full e feudal full (come le damigelle per le fazioni cristiane), con punti di movimento però azzerati (non potranno insomma “cercarsi marito” come una normale principessa, ma solo ricevere offerte o effettuarne all’interno della città in cui si trovano).

Sono state inoltre aggiunte missioni speciali che possono essere assegnate in determinate circostanze (ad esempio, all’apparire degli ordini religiosi cavallereschi), che chiedano a un sovrano cristiano di aiutare un gran maestro a sterminare il maggior numero di infedeli, oppure ad un sovrano islamico o pagano di uccidere il gran maestro. Per il Regno di Gerusalemme ci sono ulteriori missioni di omicidio da parte dell’Alta Corte.

E' stata aggiunta la possibilità per cumani e mongoli (fin quando non si convertono) di sacrificare uomini al dio Tengri, dopo una battaglia o dopo la conquista di un insediamento (la funzione è la medesima del classico sterminio) oppure congedando delle unità. Il sacrificio umano garantisce un piccolo aumento di religiosità tengrista nelle regioni possedute.

Infine, è stata moltiplicata di quattro volte la mobilità delle truppe impegnate in una Crociata / Jihad, ed aumentata notevolmente anche per i due anni (4 turni) successivi alla fine della Crociata/Jihad se è terminata vittoriosamente, per consentire al generale di tornare in patria (sempre se non abbia lasciato la guerra santa prima della sua conclusione).

6.2 Edifici



Al fine di ottenere un maggiore realismo storico e di stabilizzare il sistema di reclutamento AOR, di cui si tratterà più avanti, è stata rimossa la possibilità di conversione tra città e castelli. Tutte le statistiche degli edifici (tempo di costruzione, costo, benefici) sono state revisionate al fine di un miglior bilanciamento della campagna.

Tra le principali novità:

- è stato eliminato il "free upkeep" (guarnigioni esenti dal mantenimento, un meccanismo che penalizza la IA), ora ogni

guarnigione vi costerà sulla base del costo di mantenimento delle unità utilizzate;

- è stato inserito un **bonus di morale ed esperienza** (crescente col livello dell'insediamento) **per le truppe reclutate dalla IA**, allo scopo di permettere all'IA di avere eserciti di qualità per battaglie sempre più realistiche;
- l'**Accademia militare**, costruibile solo nei castelli dal livello Fortezza in poi, consente di addestrare nuovi generali
- **Tracciati del Palio** disponibili anche per Bizantini e Pisani;
- i **Fabbri** forniscono, oltre al bonus di armatura, un bonus per le armi da mischia semplici (pugnali, mazze);
- gli **Ammiragliati** sono disponibili per tutte le principali potenze marittime medievali;
- aggiunto un terzo livello per le strade, le "**Vie Maestre**", edificabili solo per le metropoli, dal 1300 in poi. Inoltre le strade lastricate potranno essere costruite solo dal livello "Grande Città / Cittadella" in poi e il loro costo è stato aumentato, data la loro importanza economica e militare.
- aggiunto un quinto livello agricolo, il "**Latifondo**", un upgrade possibile solo per le cittadelle.
- aggiunto un terzo livello per le miniere, l'"**Altoforno**" edificabile solo possedendo l'omonima tecnologia.

- **Terme** disponibili anche per le fazioni mediorientali (sottoforma di bagni turchi), **Acquedotti** disponibili per gli Zenghidi (sottoforma di qanat);
- **Bimaristan** disponibili per le fazioni greche e mediterranee (sottoforma di Ospedali);
- le **Scuole** possono essere sviluppate senza dover attendere la scoperta della polvere pirica;
- gli **edifici culturali** (scuole e accademie) permettono di reclutare l'**Erudito**, un nuovo tipo di agente in grado di migliorare notevolmente le qualità (Comando di artiglieria, Attacco in assedio, Punti Ferita, Punti costruzione, Guarigione feriti) di un generale presso cui si è avvicinato; è molto utile anche per fare ricerca entro insediamenti con edifici culturali, in modo da ottenere nuove Tecnologie, necessarie per sbloccare in anticipo edifici e unità (come si è visto in precedenza);
- le **Lizze della Giostra** e le **Piazze dei Tori** permettono di organizzare tornei / corride per aumentare la felicità degli insediamenti
- le **Cattedrali** e gli altri **edifici di culto evoluti**, per il vasto numero di persone che attirano, genereranno profitto economico;
- le **Cattedrali**, le **Basiliche** e le **Jama** consentono di reclutare direttamente dei religiosi allo stato di Vescovo / Metropolita / Mullah;

- aggiunto un terzo livello per le Cappelle / Moschee dei castelli, il **Reliquiario**;
- **Botteghe d'Arte** disponibili anche per Francia e Impero (per tenere conto dell'influenza della tradizione fiamminga);
- le **Zecche** (che sostituiscono i Banchi, ora divenuti vere e proprie gilde) sono disponibili per tutte le fazioni che possiedano l'omonima tecnologia; il secondo livello (Zecche Auree) solo per Bizantini, Egiziani e fazioni italiche;
- le **Cartiere** (che sostituiscono le Stamperie) sono disponibili per tutte le fazioni che possiedano l'omonima tecnologia; un terzo livello è disponibile solo nelle regioni che abbiano la risorsa "supporti per la scrittura";
- **Gilda degli Arcai e dei Balestrai** ora disponibile per tutte le fazioni (era la precedente gilda dei guardaboschi);
- le **Sedi dei vari Ordini** combattenti sono stati promossi da gilde a normali edifici, reclutabili però solo in determinate aree e condizioni, secondo uno speciale AOR di cui si tratterà in seguito.
- i primi due livelli dei **Mercati** sono stati resi edificabili anche nei castelli, per non penalizzare economicamente in modo eccessivo le fazioni che ne abbiano molti.

Sono inoltre stati implementati molti nuovi edifici, alcuni tipicamente caratteristici dell'età medievale e inspiegabilmente esclusi in *Medieval II Total War*. Ecco l'elenco completo:

- **Edifici del Popolo:** questi centri per la rappresentanza politica del popolo dovranno essere costruiti solo quando il Prestigio giunge a livelli bassi. Oltre a migliorare il Prestigio, questi edifici permettono di aumentare l'ordine pubblico e la crescita demografica.
- **Templi pagani:** sono i centri religiosi delle popolazioni pagane tengriste (Cumani, Mongoli) o pagane norrene (Norvegesi e Danesi in caso di riconversione). Ne esistono tre versioni, dedicate a tre grandi dèi (Tengri, Eje, Perkwunos per i tengristi, Odino, Thor e Freyr per i pagani norreni). Oltre a migliorare il livello di fede, questi edifici conferiscono ciascuno dei benefici peculiari e consentono di reclutare sacerdoti.
- **Quartieri ebraici:** sono i luoghi in cui si concentrano le popolazioni ebraiche in un insediamento; possono essere ospitati solo in quelle regioni in cui il livello di fede ebraica è sufficiente. Consentono di dare grande impulso ai commerci e alla crescita demografica, ma diminuiscono l'ordine pubblico e la fede dominante (favorendo la diffusione della fede ebraica).
- **Quartieri pisani, genovesi, veneziani, amalfitani, norreni, fiamminghi, catalani, saraceni, turchi:** questi nuovi quartieri hanno sostituito i precedenti empori commerciali, di stampo eccessivamente rinascimentale: ora si potrà liberamente scegliere di ospitare, negli insediamenti dove storicamente

furono presenti, comunità delle più importanti potenze mercantili dell'epoca medievale. Sono possibili 4 livelli di sviluppo. Naturalmente ciò comporterà vantaggi economici derivanti dall'aumento dei commerci e delle flotte mercantili disponibili, rendendo inoltre reclutabili speciali unità mercenarie ai livelli più sviluppati, ma causerà scontento legato alla diminuzione dell'ordine pubblico, all'aumento demografico e allo scontento religioso (se le comunità sono di religione diversa dalla propria).

- **Palazzo del commercio:** questo edificio, che richiede il livello di grande città e può essere costruito solo nella capitale originale, è molto importante perché stabilisce la condotta commerciale intrapresa dal vostro regno. La versione base è il Palazzo Doganale (aumenta gli introiti fiscali a scapito di quelli commerciali), il livello successivo è il Palazzo del Libero Scambio (aumenta gli introiti commerciali a scapito di quelli fiscali).

- **Tribunali dell'Inquisizione:** questi edifici rappresentano il luogo in cui si giudicano gli accusati di eresia (aumenta la fede e l'ordine pubblico) e in cui si addestrano gli Inquisitori. Possono essere costruiti solo da poche fazioni (Papato, Francia, fazioni iberiche) nella capitale originale, al livello di grande città.

- **Corte:** è il luogo di residenza del sovrano, della sua famiglia e dei suoi più stretti consiglieri. Può essere edificata solo nella capitale originale al livello di grande città; consente di reclutare le Damigelle, in tutto simili alle principesse ma non

appartenenti all'albero genealogico della fazione, ed alcune unità con compiti di guardia reale.

- **Mulini:** edifici indispensabili per evolvere il livello agricolo, in quanto rappresentano il luogo in cui può essere prodotta farina in continuità e in grandi quantità. Il Mulino ad Acqua richiede un livello agricolo di base e migliora il commercio e la crescita demografica. Il secondo livello (Mulino a Vento) richiede l'acquisizione della Tecnologia: "Energia del Vento".

- **Mattatoi:** questi edifici sono il luogo in cui si lavora la carne, destinata quasi interamente alle classi più ricche e ai soldati. Richiedono il livello di cittadina, aumentano commercio e crescita demografica.

- **Prigioni:** sono il luogo in cui si rinchiede la feccia della società. La prigione cittadina richiede un determinato livello di città, attribuendo un bonus di ordine pubblico. Permettono inoltre di reclutare gli assassini (non più disponibili nelle semplici taverne).

- **Segrete:** sono il luogo in cui si rinchiede la feccia della società. Le segrete richiedono il livello di castello e attribuiscono un bonus di riaddestramento e salute pubblica. Permettono inoltre di reclutare uno stadio superiore di assassini, i Boia, in grado di aumentare considerevolmente il Terrore di un governatore nonché l'ordine pubblico dell'insediamento.

- **Meraviglie:** fin dall'inizio della campagna sono presenti alcune speciali costruzioni, che rappresentano famosi edifici

storici. Tra questi, vi sono il Palazzo dei Normanni a Palermo, la Basilica di S. Sofia a Costantinopoli, la Torre di Londra, il Santo Sepolcro a Gerusalemme. Tali edifici sono indistruttibili e garantiscono grandi benefici. Si è fatto in modo di assegnarne almeno 1 per fazione affinché ognuna possa trarne beneficio, tranne per i cumani per i quali non è stato possibile.

- **Foresterie:** consentono di reclutare uno stadio superiore di spia nei castelli, i Ladri, in grado di sottrarre tecnologie e reliquie alle altre fazioni (per il ruolo delle reliquie vedi sopra).

- **Riserve Pubbliche:** si tratta di granai sotterranei e granai con cisterne, costruibili sia nelle città sia nei castelli. Sono veri e propri magazzini dove raccogliere derrate alimentari e acqua da utilizzare durante le carestie ma soprattutto in caso d'assedio: pertanto risulteranno utilissimi, in quanto oltre a dare bonus in felicità e salute pubblica la loro presenza eviterà lo scoppio di epidemie e/o rivolte nell'insediamento quando è assediato dal nemico.

6.3 Nuove attività economiche



*E' stata implementata una nuova classe di edifici legata a diverse **Attività Economiche**, con un costo relativamente alto (che rappresenta quindi un vero e proprio "investimento") e bonus fiscali ed economici leggeri ma costanti, per permettere al giocatore una campagna più gestionale e meno espansionistica, e quindi una maggiore variabilità strategica nell'impostazione della propria campagna, aggiungendo maggior peso alle scelte a lungo termine.*

Ecco la lista completa dei nuovi edifici:

- **Coltivazioni Speciali:** sono possibili solo nelle rispettive aree di produzione, secondo precisi criteri climatici, storici e geografici (ad es. potrete costruire campi di canapa in Romagna, o palmeti in Egitto). Alcune essendo più redditizie e specializzate sono state messe come evoluzione di altre. Si possono costruire **Vigneti** (il secondo livello solo nelle regioni con la risorsa "vino"), **Oliveti**, **Palmeti e Coltivazioni di agrumi**, **Campi di cotone** (solo nelle regioni con la risorsa cotone), **Campi di Canapa**, **Campi di canna da zucchero** (solo nelle regioni con la risorsa "canna da zucchero"), **Campi di segale** e **Campi di segale con birreria** (solo nelle regioni del nord ed est Europa con la risorsa "grano").

- **Apicoltura:** il primo livello è costruibile solo nei castelli e nelle regioni con la risorsa "miele e cera d'api", il secondo solo nelle regioni che hanno la suddetta risorsa. Inoltre se i cumani conquistano la regione di Gniezno e vi costruiscono l'apicoltura potranno reclutare una speciale unità pagana, i lanciatori *Stripeikiai*.

- **Allevamenti di bestiame:** sono l'equivalente dei mattatoi cittadini per i castelli (due livelli)

- **Allevamenti di ovini:** sono costruibili a livello base solo nei castelli o nelle regioni con la risorsa "lana". In quest'ultime si possono sviluppare anche al secondo livello.

- **Capanni di caccia:** si possono realizzare solo nei castelli e nelle regioni con la risorsa “pellicce e fiere selvatiche”, e al secondo solo in quest’ultime
- **Baracche per la pesca:** il primo livello è possibile in tutti i castelli e negli insediamenti con la risorsa “pesce e sale”, il secondo solo in questi ultimi
- **Estrazione del sale:** il livello “salina” è costruibile solo nelle regioni con la risorsa “pesce e sale”; possono evolvere in **Miniere di Sale** solo nelle regioni ove ne sono esistite storicamente, come Salisburgo, Barcellona, Cracovia...
- **Fabbricante della pece:** il primo livello (forno di pece vegetale) è possibile dal livello città/castello in poi; il secondo (forno di pece di bitume) solo nelle regioni con la risorsa petrolio e catrame. Permette l’olio bollente nelle mura già a livello di città/castello, mentre normalmente si sblocca solo con i livelli grande città/fortezza.
- **Lavorazione del legno:** i primi due livelli, segheria e segheria con carbonaie, sono possibili solo nelle regioni con la risorsa “legna e carbone”; l’upgrade delle **Miniere di Carbone** è possibile solo nelle regioni dove storicamente esistevano (Colonia, Fiandre, York). Permettono dei bonus aggiuntivi che riducono il costo degli edifici di legno

- **Lavorazione della pietra:** le Baracche degli scalpellini e il loro upgrade Bottega del marmista si possono costruire solo nelle regioni con la risorsa “marmo”, permettono dei bonus aggiuntivi che riducono il costo degli edifici in pietra
- **Lavorazione della ceramica e del vetro:** la bottega del vasaio si può costruire in ogni città, mentre quella del Mastro Ceramista e Vetraio solo negli insediamenti con la risorsa “vetro e ceramiche”
- **Telai e Filande:** il Telaio può essere costruito solo nelle regioni con la risorsa “stoffe” o “seta”, mentre la Filanda (2 livello) solo nelle regioni con la risorsa “seta”
- **Mastro Orafo:** può essere costruito solo nella Capitale originale, ed oltre ai bonus economici permette alle principesse, alle damigelle, ai nobili e al sovrano di acquisire splendidi gioielli!

6.4 Gilde



Il sistema di apparizione delle gilde è stato reso più dinamico e imprevedibile; non compariranno sempre le stesse corporazioni, ma sulla base di molte variabili (quantità e tipo di edifici e unità reclutate, posizione geografica dell'insediamento ecc.) potranno proporsi ad ogni campagna gilde sempre diverse. Alcune sono già assegnate alla start-date sempre secondo criteri storici. Inoltre, sono state aggiunte molte nuove gilde.

Gilde mantenute dalla Versione Originale:



Gilda delle Spie: disponibile per tutte le fazioni. Aumenta l'ordine pubblico e consente un migliore addestramento di ladri e spie.



Gilda degli Assassini: disponibile per tutte le fazioni eccetto quelle islamiche. Aumenta l'ordine pubblico dell'insediamento e consente un migliore addestramento di assassini e boia.



Gilda degli Hashashins: disponibile solo per le fazioni islamiche. Ha le stesse funzioni e bonus della precedente, ed in più consente il reclutamento di speciali unità della setta degli assassini. Il mancato compimento delle sue missioni può però causare lo scoppio di una ribellione e la comparsa della Setta dei Nizariti come fazione.



Gilda dei Carpentieri: disponibile per tutte le fazioni. Diminuisce progressivamente i tempi di costruzione degli edifici, sia su scala locale che per tutta la fazione.



Gilda dei Teologi: disponibile per tutte le fazioni. Aumenta la percentuale di conversione e migliora l'istruzione dei sacerdoti reclutati, influenzando anche sui governatori.



Gilda dei Mercanti: disponibile per tutte le fazioni. Migliora gli introiti commerciali e l'addestramento dei mercanti.



Gilda degli Alchimisti: disponibile per tutte le fazioni. Migliora l'efficacia delle armi che usano la polvere pirica.



Gilda degli Esploratori: disponibile per tutte le fazioni. Abbassa il costo di reclutamento delle unità navali e aiuta generali ed ammiragli con le informazioni geografiche raccolte.



Gilda degli Spadai: disponibile per tutte le fazioni. Migliora la qualità delle armi da taglio. Può essere sviluppata fino all'ultimo livello solo se è presente sul territorio la risorsa "armi".



Gilda degli Arcai e dei Balestrai: disponibile per tutte le fazioni. Migliora la qualità delle armi da lancio e l'addestramento delle unità che ne fanno uso.



Gilda degli Allevatori: disponibile per tutte le fazioni. Migliora l'addestramento delle unità montate.

Gilde di nuova introduzione:



Banco: disponibile per tutte le fazioni, richiede la presenza del Banchiere (mercante di secondo livello) nell'insediamento. Consente di ricevere missioni speciali, che daranno come ricompensa un ingente prestito di 20.000 bisanti, da restituirsi in 10 rate stagionali da 2.200 bisanti.



Gilda dei Medici e degli Speciali: è favorita dalla presenza di edifici di sanità, governativi e culturali. Consente di migliorare salute pubblica e crescita demografica.



Consolato marittimo/Hansa/Lega dei Pirati: disponibile per le fazioni di cultura mediterranea europea, baltiche e per mori ed egiziani; è favorito dalla costruzione di porti. Consente di aumentare i commerci marittimi e di diminuire i costi delle flotte. Inoltre la sua presenza consentirà ai capitani di flotte commerciali di poter essere membri di compagnie marittime protette da tale istituzione con i relativi bonus. Si possono insediare solo negli insediamenti con porto e possono giungere al terzo livello solo se è presente sul territorio la risorsa “imbarcazioni”.



Gilda dei Giudici e dei Notai: non disponibile per le fazioni mediorientali, è favorita dalla presenza di edifici di governativi e culturali e dal reclutamento di emissari. Consente di migliorare l'ordine pubblico.



Gilda dei Traduttori: è favorita dalla presenza di edifici governativi e culturali e dal reclutamento di emissari. Consente di migliorare il benessere.



Gilda dei Sarti e dei Tintori: è favorita dalla presenza di edifici commerciali e dal reclutamento di mercanti. Consente di migliorare il commercio e la crescita demografica.

Inoltre sono rappresentate nel gioco anche altre gilde, cosiddette minori, legate alle nuove strutture economiche di cui si è detto sopra. Se ne parlerà meglio nel relativo capitolo della sezione “ancillari”.

Ordini Monastici

Sono stati introdotti (con il medesimo sistema delle gilde) gli ordini monastici per le fazioni cattoliche e greco-ortodosse. Ciascun ordine apporta un aumento di fede e un bonus peculiare, ed è presieduto da un Abate Generale o carica equivalente, salvo quelli non verticistici che possono avere solo una guida spirituale. Ecco la lista completa:



***Ordine dei Benedettini:** è favorito dalla presenza di chiese, di edifici commerciali e dall'ordinamento di sacerdoti. Consente di migliorare la fede e il commercio.*



***Ordine dei Domenicani:** è favorito dalla presenza di chiese, di edifici militari e dall'ordinamento di sacerdoti. Consente di migliorare la fede e di ridurre i costi di riaddestramento.*



***Ordine dei Cistercensi:** è favorito dalla presenza di chiese, di edifici militari e dall'ordinamento di sacerdoti. Consente di migliorare la fede e l'agricoltura.*



***Ordine dei Carmelitani:** è favorito dalla presenza di chiese e dall'ordinamento di sacerdoti, solo nei castelli. Consente di migliorare fortemente la fede.*



***Ordine dei Basiliani:** è favorito dalla presenza di chiese e dall'ordinamento di sacerdoti, solo nei castelli ortodossi. Consente di migliorare fortemente la fede.*



Ordine dei Padri del Deserto: è favorito dalla presenza di chiese e dall'ordinamento di sacerdoti, solo nei castelli. Consente di migliorare fortemente la fede.



Ordine dei Cluniacensi: è favorito dalla presenza di chiese, di edifici governativi e dall'ordinamento di sacerdoti. Consente di migliorare la fede e l'ordine pubblico per la legalità..



Ordine dei Francescani: è favorito dalla presenza di chiese, di edifici per la felicità e dall'ordinamento di sacerdoti. Consente di migliorare fortemente la fede.

Infine, come già preannunciato, le sedi degli Ordini Cavallereschi (Templari, Ospitalieri, Teutonici, Santiago, Montesa, San Lazzaro, Calatrava, Alcantara, Portaspada, del Tau) sono stati rimosse dal sistema delle gilde ed innalzate allo status di normali edifici, costruibili solo in certe regioni e in determinati periodi storici. Nel capitolo successivo, dedicato all'AOR, verrà approfondito l'argomento.

6.5 AOR



L'AOR ("Area of Recruitment") rappresenta uno degli aspetti più innovativi del sistema di reclutamento di "Bellum Crucis". Le unità caratterialmente più legate al territorio potranno essere reclutate solo nelle regioni di origine; sulla base di questo criterio, ad esempio, non sarà più possibile reclutare gli Highlanders in Medio Oriente o gli arcieri del deserto in Scandinavia!

L'effetto principale dell'AOR, oltre ad un maggiore realismo, consiste nella necessità di importare continuamente dalla madrepatria le proprie unità d'élite, poiché in terra straniera si potranno reclutare solo unità di base; inoltre, questo sistema

permette ad ogni fazione di accedere ad alcune unità (per l'appunto quelle legate all'AOR) altrimenti inutilizzabili.

Il sistema AOR è ulteriormente perfezionato dalle condizioni imposte ai **periodi di reclutamento**; alcune unità (come picchieri, alabardieri, guerrieri con armature in piastre ecc.) non saranno disponibili da subito, ma si sbloccheranno in corrispondenza di un determinato anno o evento storico. Altre, al contrario, diverranno obsolete e irreperibili da un certo anno in poi.

Un sistema complesso è stato studiato per le unità degli **Ordini Cavallereschi**: Templari, Ospitalieri, Lazzaristi, Teutonici, Portaspada, Santiago, Montesa, Calatrava, Alcantara, Aviz, Guardiani del Santo Sepolcro, ad esclusione dei Cavalieri del Tau che non avendo mai partecipato alle Crociate non possono reclutare unità. Le sedi di questi ordini sono state svincolate dal sistema delle gilde, innalzandole allo status di edifici: il giocatore potrà decidere autonomamente se costruire o meno una sede dell'ordine. La disponibilità di una sede, tuttavia, dipende dal tipo di fazione, dal luogo e dal periodo: è stata presa in considerazione la reale distribuzione geografica medievale delle maggiori sedi, nonché la data di fondazione dell'ordine. Inoltre si potranno reclutare le speciali unità (normalmente sergenti, cavalieri appiedati e a cavallo) solo in tempo di crociata (con alcune eccezioni).

Ecco l'elenco completo degli ordini:



Ordine Templare: disponibile per Inghilterra, Scozia, Francia, Danimarca, Castiglia, Aragona, Portogallo, Milano, Pisa, Venezia, Papato, Sicilia, Polonia, Ungheria, Crociati, in ogni caso fino al 1312 (anno in cui l'ordine potrebbe invece essere soppresso, le sedi distrutte e le unità disperse: la scelta tra il mantenerlo anche successivamente oppure incassare il denaro delle confische è lasciata al giocatore). Attribuisce un bonus di legalità e di conversione religiosa. Le unità templari in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia sono sempre reperibili in Terrasanta e in Iberia.



Ordine Ospitaliero: disponibile per Inghilterra, Francia, Danimarca, Milano, Pisa, Venezia, Papato, Sicilia, Polonia, Ungheria, Crociati. Attribuisce un bonus di salute pubblica e di conversione religiosa. Le unità ospitaliere in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia sono sempre reperibili in Terrasanta e in Iberia.



Ordine di San Lazzaro: disponibile per Crociati, Siciliani, Scozzesi, Imperiali, Francesi. Attribuisce bonus di conversione religiosa e nel riaddestramento. Le unità lazzariste in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia sono sempre reperibili in Terrasanta.



Ordine del Santo Sepolcro: disponibile solo per i Crociati a Gerusalemme. Attribuisce un bonus di conversione religiosa e

di introiti fiscali. E' possibile reclutarli in ogni momento a Gerusalemme.



Ordine Teutonico: disponibile per il Sacro Romano Impero e per i Crociati a partire dal 1190. Attribuisce un bonus di legalità e di conversione religiosa. Le unità teutoniche in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia è possibile usufruirne in ogni momento nei territori confinanti con le regioni pagane baltiche.



Ordine dei Cavalieri Portaspada: disponibile per il Sacro Romano Impero nelle regioni baltiche (Riga e Tallinn). Attribuisce bonus alla conversione religiosa ed esperienza alla cavalleria pesante. L'ordine nasce come indipendente per poi divenire una branca autonoma di quello teutonico. Le unità dei portaspada sono reclutabili sempre nelle relative regioni.



Ordine di Santiago: disponibile per i Regni di Castiglia-Leon e Portogallo a partire dal 1170. Attribuisce un bonus di conversione religiosa e di introiti fiscali. Le unità di Santiago in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia è possibile reclutarle in ogni momento in Iberia.



Ordine di Calatrava: disponibile solo per il Regno di Castiglia-Leon a Toledo. Attribuisce bonus alla conversione religiosa e alla fedeltà della popolazione. Trovandosi l'Iberia

in stato di “crociata permanente” è possibile reclutarne le unità in ogni momento.



Ordine di Alcántara: disponibile solo per il Regno di Castiglia-Leon a Salamanca. Attribuisce bonus di conversione religiosa e nel riaddestramento. Trovandosi l'Iberia in stato di “crociata permanente” è possibile reclutarne le unità in ogni momento.



Ordine di Aviz: disponibile solo per il Regno di Portogallo a Lisbona. Attribuisce bonus alla conversione religiosa e alla fedeltà della popolazione. Trovandosi l'Iberia in stato di “crociata permanente” è possibile reclutarne le unità in ogni momento.



Ordine di Montesa: disponibile per il Regno di Aragona, dal 1270. Attribuisce un bonus di conversione religiosa ed esperienza per i cavalieri pesanti. Le unità di Montesa in generale si possono reclutare solo durante le Crociate; tuttavia è possibile usufruirne in ogni momento in Iberia.



Ordine dei Cavalieri del Tau: disponibile in diverse regioni italiche, del SRI meridionale, di Francia, Inghilterra e a Pamplona. Attribuisce un bonus di conversione, di riaddestramento e alla salute pubblica, ma non permette il reclutamento di unità non avendo partecipato alle Crociate.

6.6 Descrittore strategico



Ogni tipologia di campagna (Full, Feudal Full, Light, Hotseat) è accomunata dalle medesime condizioni iniziali specificate nel file di descrittore strategico. Tutte le fazioni (compreso il Papato) sono settate come giocabili, tranne i Mongoli (fazione orda), i Baroni e gli Emiri (fazioni ombra, queste ultime giocabili solo nella Campagna Hotseat come si è detto in precedenza). La campagna spazia su tre secoli, dal 1155 d.C. al 1453 d.C., anno in cui i Turchi Ottomani conquistano Costantinopoli e abbattano l'Impero Bizantino: una data da molti storici considerata la fine del Medioevo e l'inizio dell'età moderna.

Il Timescale di campagna è settato a 0.5, ossia 2 turni per ogni anno. I turni di “Bellum Crucis” sono quindi da intendersi come stagioni, e infatti in ogni anno vi sarà una stagione estiva ed una invernale (con le ben note conseguenze grafiche sulla mappa e di gameplay nella campagna, come la comparsa delle nevi e la diminuzione della mobilità dei personaggi).

E’ stata ottimizzata l’apparizione casuale delle armate di briganti un po’ dovunque sulla mappa strategica, e soprattutto la comparsa delle flotte pirata in determinate zone del mare (quelle storicamente più sottoposte a questi fenomeni, come il Mar Baltico, il Mare del Nord, il Mediterraneo Occidentale e il Mare di Cilicia, ed in minor misura nelle altre) per evitare anche un eccessivo sovraffollamento delle stesse, che avrebbe potuto nuocere allo sviluppo di flotte da parte dell’AI, inficiando anche di conseguenza gli sbarchi navali.

Una notevole miglioria riguarda le risorse dislocate sulla mappa, con grande precisione e accuratezza storica. Il valore delle risorse è stato mediamente aumentato, rendendo l’attività dei mercanti molto più redditizia. Inoltre sono state “accoppiate” diverse risorse (ad esempio: legna e carbone) in modo da liberare slot utili per la creazione di nuove importanti risorse (come la carta, il miele e la cera, le armi, il petrolio ed il catrame, le barche e molte altre ancora).

Una particolare risorsa, i “monasteri”, non apportano alcun beneficio economico ma come vedremo in seguito possono

rivelarsi estremamente utili per aumentare la Devozione di un personaggio che vi sosta per qualche stagione, oppure per aumentare il suo stato di salute o ripristinare le sue salmerie. Inoltre consentono l'ottenimento di particolari ancillari per i sacerdoti che vi si rechino in pellegrinaggio per diversi turni.

Il tesoro iniziale per ciascuna fazione è stato impostato sulla base della ricchezza intrinseca del regno e della sua potenza territoriale sulla mappa di campagna. Così, ad esempio, i Veneziani avranno a disposizione un patrimonio maggiore dei regni di dimensioni analoghe (come la Danimarca o la Georgia), ma comunque inferiore a regni politicamente superiori (come l'Impero).

Il tesoro del capofazione, che rappresenta una entrata costante ad ogni turno nel pannello del riepilogo finanziario, è stato invece regolato in modo da bilanciare al meglio la campagna, tenendo conto del livello di difficoltà impostato. Da notare che per quelle fazioni inizialmente molto potenti il tesoro del capofazione è molto ridotto; per alcune (come l'Impero Bizantino o l'Impero Almohade) è addirittura negativo, rappresentando così un costo fisso.

Gli alberi genealogici sono stati ricostruiti con estremo dettaglio, riflettendo la reale configurazione delle casate reali dell'epoca (nei limiti del gameplay ovviamente). Ogni fazione dispone di un gran numero di generali (almeno uno per ogni insediamento) e di tre famiglie nobiliari distinte, tra loro

imparentate nell'albero genealogico. Un caso particolare è rappresentato dal Papato, che non possiede né albero genealogico né famiglie nobiliari, ma può disporre di alcune armate dislocate nei pressi di Roma, unico possedimento pontificio. Allo stesso modo sono stati posti alla testa degli insediamenti dei Regni Indipendenti (fazione ribelle) i sovrani e signori che li governavano alla start-date, selezionati dopo un'attenta ed accurata ricerca storiografica, ove vi fossero fonti sufficientemente documentate ed attendibili.

Le "faction attitude" sono state modificate, sostituendo i codici poco performanti con altri più adatti alla nuova IA elaborata per "Bellum Crucis". Ogni fazione (o perlomeno ogni area geografica a cui appartiene una fazione) è caratterizzata da una particolare "faction attitude" che mira ad esaltare i punti di forza di quella fazione; ad esempio, le fazioni italiche governate dalla IA prediligeranno truppe di fanteria; le fazioni delle steppe punteranno invece sulla cavalleria leggera. I nuovi settagli, inoltre, rendono più attiva la capacità di gestione degli insediamenti della AI: giocando ai livelli più alti di difficoltà, troverete molto spesso città conquistate più sviluppate delle vostre!

La sezione riguardante i rapporti diplomatici iniziali tra le varie fazioni è stata modificata in modo da ricreare una situazione politica simile a quella del 1155. Ad esempio, se governerete l'Aragona vi troverete subito in rapporti migliori con la Castiglia-Leon piuttosto che con gli Almohadi (è tempo

di Riconquista!). Tutte le fazioni, inoltre, sono già in guerra con i ribelli (ossia i “regni indipendenti”): questo è uno sprone (anche per la IA) ad indirizzare l’espansione territoriale iniziale ai loro danni.

6.7 Mercenari



E' stato introdotto un nuovo sistema di reclutamento dei mercenari, sulla base di una suddivisione geografica in molte "pool" (gruppi di regioni) e di una suddivisione temporale in 3 "ere" (ogni era dura circa un secolo). Si tratta di un criterio molto complesso e accurato, che prevede un aumento progressivo del numero di unità mercenarie disponibili ma anche del loro costo, per riflettere quanto avvenne tra i secoli XII e XV. Nella campagna Feudale sono reclutabili solo negli insediamenti secondari.

6.8 Religioni



Ogni fazione di “Bellum Crucis” inizia la campagna con una religione ufficiale, ma non è detto che la conserverà indefinitamente, come si è visto per il Conversion Script. In ogni caso, ecco l'elenco completo delle religioni presenti:

✦ **Cattolicesimo Romano:** Inghilterra, Scozia, Francia, Danimarca, Norvegia, Impero, Polonia, Ungheria, Venezia, Milano, Pisa, Papato, Sicilia, Crociati, Aragona, Castiglia-Leon, Portogallo. Solo i cattolici romani, fedeli al Papa, possono richiedere e partecipare alle Crociate, ma devono sottostare alle Decime Papali (dal 1199).

✠ **Cattolicesimo Scismatico:** nessuno. Al 1155 non esiste la fede cattolica scismatica né l'Antipapa, ma potranno apparire quando una fazione scomunicata deciderà di abbandonare il Papa, oppure quando compariranno i Baroni. Al contrario dei cattolici fedeli al Papa non devono ovviamente sottostare alle decime papali, ma non possono partecipare alle crociate anzi possono addirittura subirne.

✠ **Cristianesimo Ortodosso:** Bizantini, Georgia, Novgorod, Rus'. I patriarchi sono le guide dell'ortodossia cristiana, il Patriarca Ecumenico di Costantinopoli è "primus inter pares".

✠ **Cristianesimo Monofisita:** nessuno. Alcune regioni in oriente (Siria, Egitto e territori Armeni soprattutto) presentano cospicue comunità di cristiani monofisiti, che potranno essere mantenute costruendo interi quartieri della città.

☪ **Islam Sunnita:** Selgiuchidi, Zenghidi, Almohadi. Queste fazioni riconoscono nel Califfo Abbaside di Baghdad il vicario di Maometto, e sono le sole che possono indire le Jihad.

☪ **Islam Sciita:** Fatimidi, Nizariti. Gli sciiti non riconoscono il Califfo Abbaside di Baghdad quale loro leader spirituale. Non possono indire Jihad.

✠ **Tengrismo:** Cumani, Mongoli. Entrambi i popoli avranno la possibilità durante la campagna full di convertirsi (al cattolicesimo i primi, all'islam i secondi).

❖ **Paganesimo:** nessuno. Sebbene radicato in molte regioni (specialmente in Lituania), il paganesimo è destinato a tramontare nel corso della campagna.

❖ **Ebraismo:** nessuno. Alcune regioni presentano una cospicua minoranza ebrea e possono preservarla solo costruendo interi quartieri nelle città per questa comunità.

❖ **Eresie:** Regni Indipendenti, Lega dei Baroni.

6.9 Statistiche delle unità



“Bellum Crucis” apporta ampie modifiche alle statistiche delle unità, per avere battaglie meno frenetiche e più combattute.

- effettuati cambiamenti al modo di combattere delle unità difettose nella versione base, come picchieri e alabardieri: per esempio, i picchieri non utilizzeranno più la spada come arma secondaria, ma combatteranno solo con le picche; inoltre è stato loro aggiunto il bonus “spaventano i cavalli”;

- aumentato il costo e il mantenimento di tutta la cavalleria;

- aumentato il morale di tutte le unità di una media del 90%;
- aggiunta l'abilità "paletti di protezione" alle unità di arcieri d'élite e a tutte le artiglierie e macchine d'assedio;
- aggiunta l'abilità "salmodiare" per le unità della jihad e per gli Hashishin;
- aggiunta l'abilità "urlo di guerra" per alcune unità nordiche armate di ascia;
- rimosso l'attributo "free upkeep unit" a tutte le unità che lo presentavano, per non introdurre un funzionamento di gioco molto svantaggioso per la IA;
- introdotti i costi di mantenimento per le unità mongole (assenti nella versione originale);
- ridistribuite tutte le unità nelle tre "ere" (che possono essere selezionate nel menù delle campagne personalizzate), in modo da avere accesso solo a determinate unità, mentre attivando l'opzione "tutte le ere" saranno disponibili tutte le unità (comprese quelle dell'AOR).
- eliminata per le baliste l'abilità "può attaccare le mura", non sarà più possibile conquistare gli insediamenti direttamente con le stesse

6.10 Agenti



Come preannunciato, in “Bellum Crucis” sono stati aggiunti molti nuovi agenti e anche per gli agenti tradizionali sono stati aggiunti più livelli. Al fine di rendere più chiari i metodi di reclutamento e le loro abilità, è necessario fare un elenco preciso di tutti gli agenti con cui potrete avere a che fare.

Di seguito troverete un elenco completo ed esaustivo di tutti gli agenti esistenti con le loro rispettive caratteristiche e peculiarità:

- Generali

Sovrano ed erede

Sono il capofazione e l'erede di fazione.

- *comparsa: successione al trono.*
- *funzione: militare.*

Nobile o Familiare

E' un generale presente nell'albero genealogico.

- *comparsa: successione, matrimonio, adozione.*
- *funzione: militare.*

Gran Maestro

E' un generale cattolico che ha ottenuto il comando di un Ordine militante (Templare, Ospitaliero, Teutonico, Santiago, Montesa, Calatrava, Alcantara, Aviz, Portaspada, Tau).

- *comparsa: acquisizione dell'ancillare: Gran Maestro. Solo se la fazione è cattolica.*
- *funzione: militare.*

Generale semplice

E' un generale non sempre presente nell'albero genealogico.

- *comparsa: addestramento tramite l'Accademia militare nei castelli, promozione.*
- *funzione: militare.*

- Capitani e ammiragli

Capitano di terra

E' al comando di un'armata priva di generale.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Accampamento), mercenarismo.
- funzione: militare.

Ufficiale di marina

E' un ufficiale al comando di una flotta semplice.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Porto).
- carriera: potrà scalare i gradi della gerarchia degli ufficiali di flotta (da Tenente fino ad Ammiraglio in capo)
- funzione: militare.

Capitano di Flotta Mercantile

E' un capitano al comando di una flotta mercantile.

- comparsa: reclutamento in città (edificio minimo: Scalo mercantile).
- funzione: militare (ridotta), commerciale (può reperire risorse commerciabili lontano dalla capitale, che forniscono un introito se portate presso la capitale).
- modello: con poppa verde.

Capitano di Flotta Corsara

E' un capitano al comando di una flotta corsara.

- comparsa: statistica.
- funzione: militare.
- modello: con poppa rossa.

- Diplomatici

Ambasciatore

E' un diplomatico di livello superiore.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Palazzo del Governatore).

- funzione: diplomazia, plagio (diminuisce Fedeltà e aumenta Corruptibilità dei generali a cui si avvicinano).

Emissario

E' il classico diplomatico.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Municipio o Biblioteca).

- funzione: diplomazia.

- *Commercianti*

Banchiere

E' un mercante di livello superiore.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Zecca).*
- funzione: commercio, rifornimento (ripristina le Salmerie del generale a cui si avvicina), fondazione (permette di ospitare un banco presso l'insediamento in cui si è stabilito).*

Mercante

E' il classico mercante.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Banco del Grano).*
- funzione: commercio, rifornimento (ripristina le Salmerie del generale a cui si avvicina).*

- Informatori

Ladro

- *comparsa: reclutamento castelli (edificio minimo: Refettorio).*
- *funzione: spionaggio, controspionaggio, furto (può sottrarre tecnologie o reliquie ai suoi obiettivi).*

Sobillatore

- *comparsa: reclutamento città (edificio minimo: Casa delle Consorterie), solo nelle campagne full e feudal full.*
- *funzione: spionaggio, controspionaggio, aumento della possibilità di tumulti nell'insediamento nel quale si è infiltrato.*

Spia

- *comparsa: reclutamento città (edificio minimo: Bordello).*
- *funzione: spionaggio, controspionaggio.*

- Sicari

Boia

- *comparsa: reclutamento castelli (edificio minimo: Segrete).*
- *funzione: assassinio, sabotaggio, terrore (aumenta il Terrore, la Sicurezza e la Legge del generale a cui si avvicina).*

Untore

- *comparsa: reclutamento città (edificio minimo: Casa delle Consorterie), solo nelle campagne full e feudal full.*
- *funzione: assassinio, sabotaggio, aumento della possibilità di epidemie nell'insediamento nel quale ha compiuto una missione.*

Assassino

- *comparsa: reclutamento città (edificio minimo: Prigione).*
- *funzione: assassinio, sabotaggio.*

- Dame

La possibilità di avere principesse ('mirh) e damigelle (odalische) è stata estesa anche alle fazioni musulmane, sebbene in tal caso abbiano i punti di movimento azzerati (per rispecchiare la diversa condizione della donna islamica) e sia quindi per loro praticamente impossibile spostarsi sulla mappa.

Principessa / 'Mirh

E' una dama presente nell'albero genealogico.

- comparsa: genealogia.*
- funzione: matrimonio, diplomazia.*

Damigella / Odalisca

E' una dama non presente nell'albero genealogico.

- comparsa: reclutamento nella capitale originale (edificio minimo: Corte).*
- funzione: matrimonio, diplomazia.*

- Sacerdoti

Cardinale / Patriarca / Mufti

E' la massima carica a cui può ambire un sacerdote.

- comparsa: nomina meritocratica (elevata Devozione).*
- funzione: predicazione, condanna (contro eretici e streghe).*

Vescovo / Metropolita / Mullah

E' un sacerdote di grado superiore.

- comparsa: nomina meritocratica (elevata Devozione), reclutamento (edificio minimo: Duomo / Basilica / Jama).*
- funzione: predicazione, condanna (contro eretici e streghe).*

Sacerdote / Imam

E' la minima carica per una figura religiosa.

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Chiesetta / Cappella / Piccola Moschea).*
- funzione: predicazione, condanna (contro eretici e streghe).*

Monaco

E' un sacerdote cristiano dotato di maggior Purezza (efficienza contro l'eresia).

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Monastero).*
- funzione: predicazione, condanna (contro eretici e streghe).*

- Autorità religiose inquisitorie

Antipapa

E' la guida suprema del cattolicesimo scismatico.

- comparsa: statistica.*
- funzione: predicazione, inquisizione.*

Patriarca Ecumenico

E' "primus inter pares" tra i patriarchi ortodossi.

- comparsa: possesso ortodosso di Costantinopoli.*
- funzione: predicazione, inquisizione.*

Califfo Abbaside

E' la guida suprema dell'Islam sunnita.

- comparsa: possesso sunnita di Baghdad (o Il Cairo).*
- funzione: predicazione, inquisizione.*

Inquisitore cattolico

E' un inviato papale per indagare sull'eresia.

- comparsa: statistica (diffusione dell'eresia, missioni papali fallite), reclutamento nella capitale originale (solo Papato, edificio minimo: Tribunale inquisitorio).*
- funzione: inquisizione.*

- Eretici

Erudito

E' un uomo di grande sapere, ma pur sempre un eretico.

- comparsa: reclutamento nella capitale originale (edificio minimo: Scuola cattedrale / Scuola patriarcale / Madrasa, Biblioteca).

- funzione: educazione (aumenta le qualità del generale a cui si avvicinano), ricerca (può scoprire nuove tecnologie), eresia.

Fattucchiera / Strega

E' una vecchia dedita a oscuri riti alchemici...

- comparsa: reclutamento (edificio minimo: Laboratorio alchemico).

- funzione: maledizione (peggiora la salute del generale che avvicina), eresia.

6.11 Monetazione



*Nel mondo di Bellum Crucis 6, la moneta corrente è il **Bisante**. Questo è il nome con cui è conosciuto in Occidente l'hypérpyron (o iperpero), la moneta d'oro dell'impero romeo. Fin dal 310 d.C., con Costantino I il Grande, l'antica moneta d'oro dell'impero romano, l'aureus, era stata sostituita dal solidus, l'imperatore così completava la riforma monetaria avviata pochi anni prima da Diocleziano. Con il peso di 1/72 di libbra romana (circa gr. 4,5) ed un valore di 24 carati, la nuova moneta d'oro dell'Impero divenne il perno del sistema economico romano, e rimase tale per i sette secoli seguenti.*

Con il passaggio della burocrazia dalla lingua latina alla greca, anche il solidus assunse un nome greco e fu chiamato nòmisma (ossia "moneta", al plurale nomismata); il nòmisma d'oro divenne (con i suoi sottomultipli, il miliaresion

d'argento, ed il follis in bronzo), la moneta per gli scambi internazionali di tutto il Mediterraneo. Nel corso del tempo, però, seguendo gli alti e bassi della politica imperiale, la moneta aurea subì svalutazioni che portarono il suo valore, nel periodo tra il 1081 ed il 1092, a 2 carati (il tracollo coinvolse anche le monete argentee e di bronzo); questo spinse Alessio I Comneno, salito al trono nel 1081, ad attuare una nuova riforma monetaria che portò alla creazione di un nuovo sistema monetale. Così, dal 1092, la moneta aurea diventa l'**Hypérpyron** (ossia "fiammeggiante" per i suoi riflessi ramati, al plurale hypérpyra), che riprende il peso di gr. 4,5 del solidus ed un valore di 20,5/21 carati, di poco inferiore a quello originario; sono coniate anche una moneta mista oro-argento detta trachy aspron (affiancata nel 1136 dal trachy stamenon in bronzo argentato) ed una moneta in bronzo chiamata tetarteron. Il nuovo sistema monetale è stabilissimo e l'hypérpyron diventa il degno erede del solidus.

Il XII secolo assiste alla ripresa del potere d'acquisto della moneta aurea romea, che ritorna ad essere il dollaro del Medioevo. Tutti gli Stati del Mediterraneo acquistano e vendono con l'hypérpyron (che gli Occidentali chiamano bisantius o bisante, termine con cui finiscono per designare qualsiasi moneta d'oro compreso il dinar musulmano) e che diventa il simbolo della ricchezza dell'Impero. Solo gli Stati islamici, dalla Spagna al Medio Oriente, con il dinar d'oro (che s'affiancava al dihram argenteo) ed i Normanni di Sicilia (che coniano alcuni tari d'oro copiati dalla dinastia araba che

aveva regnato sull'isola prima di loro, ma influenzati dalla monetazione romea) tengono testa alla moneta aurea dell'Impero, gli altri Stati del Mediterraneo, che da sempre coniano solo monete in argento ed in bronzo, usarono il bisante (sebbene ad Acri si conii, tra il 1180 ed il 1260 il bisante saracenato, mentre i primi Lusignano di Cipro coniano i bisanti d'oro, copiando le monete in elettro di Manuele I Comneno chiamati manuelati).

Il tracollo dell'Impero dopo il 1204 spinse gli Stati occidentali a sostituire l'hypérpyron, così nel 1231 Federico II di Svevia, copiando l'emissioni di Manuele I, coniò a Palermo l'augustale, prima moneta d'oro d'Occidente; nel 1252 è la volta di Genova con il genovino e di Firenze con il fiorino, seguiti nel 1284 da Venezia con il ducato, chiamato in seguito zecchino. Come detto, l'hypérpyron rimase stabile (nonostante alcune limitate fluttuazioni sotto Andronico I Comneno e gli Angeli) fino al 1204 quando la IV Crociata saccheggiò Costantinopoli, poi, con il tracollo dell'Impero, iniziò la sua svalutazione e decadenza che si concluse con Giovanni VI Cantacuzeno che lo coniò per l'ultima volta. Dal 1353 l'hypérpyron in oro non fu più coniato, anzi da quel momento l'Impero non coniò più monete auree ma solo in argento. Il nome comunque sopravvisse per indicare una moneta di conto suddivisa in 24 carati, detta dalle fonti italiane dell'epoca iperpero d'argento o perpero greve a causa della sua pesantezza, con la caduta di Costantinopoli nel 1453 la storia dell'hypérpyron si concluse.

6.12 Altre modifiche al Coding



Tra le altre modifiche principali al coding:

- *bilanciati i parametri (comparsa, condizioni, possibili ricompense o punizioni) delle missioni assegnate: ora si potranno ottenere ricompense degne (fino a 5.000 bisanti!), ma anche punizioni più severe;*
- *aumentati i punti movimento dei personaggi, in considerazione delle maggiori dimensioni della mappa;*

- *regolati i costi di mantenimento dei generali, dei capitani e degli agenti;*
- *introdotte nuove descrizioni per tutte le fazioni nel pannello di scelta delle fazioni;*
- *inseriti i nomi delle fazioni in lingua originale, mentre le unità e gli edifici mantengono i nomi in italiano (in ogni caso sono presenti, nella cartella mods/BellumCrucis/Data/Text, i files necessari per ottenere anche le unità e gli edifici in lingua originale);*
- *modificate le condizioni di vittoria (70 regioni per la campagna lunga, 35 per la breve, più il possesso del Centro di Potere, rappresentato dalla maggiore città e dal maggior castello posseduti inizialmente);*
- *ottimizzati i parametri che regolano la robustezza delle mura a fronte degli attacchi di artiglieria e macchine d'assedio;*
- *sulla mappa tattica, aumentata la durata di visualizzazione delle frecce piantate a terra;*
- *aggiunte 400 nuove frasi storiche famose per il caricamento delle schermate.*

7. Grafica

7.1 Video



“Bellum Crucis” implementa uno spettacolare nuovo filmato video di presentazione iniziale, realizzato con il “Cinematic Editor”. Sfruttando le tecniche del medesimo programma, sono stati realizzati molti altri filmati necessari per il funzionamento di molti script, come quello interattivo dei tornei: per ogni possibile esito della sfida, vi saranno video specifici! Altri video sono legati allo sbarco in determinati territori (ad es. la Terra Santa).

7.2 Appearance



Il menù di gioco è completamente diverso dall'originale "Medieval II - Total War", ora è più immersivo e curato graficamente. E' stata approntata una nuova veste grafica per tutti i simboli di fazione (nel menù e in campagna), le schermate di caricamento e le interfacce di campagna (personalizzate per ciascuna cultura).

Sulla mappa strategica potrete apprezzare nuove e dettagliatissime textures per la mappa, con l'inserimento di un innovativo effetto grafico per i mari (che rifletteranno il cielo e le nuvole in movimento!).

Anche i nuovi modelli strategici sono provvisti di textures di ottima qualità. Una gran quantità di stemmi, araldiche, banner e immagini storiche arricchiscono le schede dei personaggi e degli eventi. Anche le UI Cards sono completamente nuove e di elevata qualità.

Tutti gli insediamenti, i forti e le torri di guardia possiedono nuovi modelli, molto più dettagliati e realistici in confronto alle rispettive versioni originali. I modelli sono diversi per ciascuna cultura (nordica, mediterranea, europea orientale, mediorientale), con alcune varianti specifiche in alcuni casi (come i forti nomadi dei cumani). Persino i modelli utilizzati per la rappresentazione degli assedi sulla mappa strategica sono stati arricchiti con gli elementi tipici del campo d'assedio: torri, tende, salmerie al seguito. E durante gli assedi delle fazioni che usavano l'architettura brick gothic (come Polonia, Rus', Novgorod) avrete il piacere di trovare i corrispondenti castelli di mattoni inseriti dalla campagna Teutonic! E nelle notti estive, serene e con un po' di bruma, potrebbe capitarvi di vedere in Nord Europa (e molto più raramente nel Mediterraneo) anche la splendida Aurora Boreale sempre della campagna Teutonic.

Infine, sulla mappa di battaglia si potranno ammirare i banners completamente nuovi, un deciso effetto-sangue sulle vesti dei soldati feriti in combattimento (molto più copioso e realistico), ambientazioni molto più oscure per le battaglie notturne e nuovi splendidi effetti dell'acqua.

7.3 Unità e cavalcature



Naturalmente il punto forte delle modifiche grafiche riguarda le unità sulla mappa tattica. E' stata realizzata una revisione completa delle liste unità delle fazioni, con inserimento e cambiamento di centinaia di nuove unità, realizzate con nuovissimi modelli e textures di alta qualità, con un particolare occhio di riguardo nei confronti dell'impatto prestazionale (i modelli sono leggeri e presentano i lods), in modo da avere battaglie fluide anche per i computer meno recenti.

La scelta delle unità è stata fatta in modo da differenziare maggiormente tra loro le varie fazioni. Sono stati realizzati centinaia di nuovi scudi, armi, tuniche, armature, mantelli, elmi, tutti di alta qualità e tutti realizzati a partire da fonti storiche rigorose.

E' stato fatto anche un cambiamento totale per quanto riguarda generali e capitani, sia nella mappa di battaglia che in quella strategica, e sono stati aggiunti gli "ufficiali" per alcune unità Bizantine. Inoltre sono stati introdotti portastendardi storici per tutte le unità presenti in gioco, con la massima cura per quelli degli ordini e per i reparti specifici.



Infine è stato effettuato un importante lavoro di ricerca e modellazione per quanto riguarda le cavalcature, esaltando le peculiarità di ognuna delle razze esistenti (come il pony mongolo o il purosangue arabo ad esempio) ed introducendo anche il frisone, tipico delle regioni nord-europee, oltre ad un miglioramento del dettaglio dell'equipaggiamento dei cavalieri, secondo le differenti culture e fazioni.

8.2 Tratti di partenza

Tra questi vi sono alcuni tratti che vengono immediatamente acquisiti da alcuni personaggi, come i bonus di Devozione, Lealtà, Comando, Visuale attribuiti ai personaggi della IA, e molti altri. Sono utili ai fini del gameplay.

8.3 Tratti fisici

- Salute

Tutti i generali iniziano la campagna con un tratto che ne certifica una buona salute: “relativamente sani”. Tuttavia, una serie di circostanze sfavorevoli (assedii fatti o subiti, troppo tempo passato all'estero o in mare, ferite riportate in combattimento, ecc.) potrebbero favorire l'insorgere di malattie che causeranno una netta diminuzione delle qualità fisiche del vostro generale (Comando, Movimento, Punti-Ferita). Anche l'influenza delle Fattucchiere ha effetti spiacevoli sui generali, contagiandoli con malattie anche gravi come la lebbra...

Per preservare (o recuperare) la salute di un generale è bene tenerlo a lungo negli insediamenti, possibilmente quelli in cui siano presenti strutture sanitarie. Un'altra possibilità è condurre il generale malato presso un monastero (speciale risorsa sulla mappa) e tenerlo ivi ospite per almeno tre stagioni.

- Nascita

E' presente un accurato sistema per il controllo genetico dell'eredità e insorgenza di tratti legati alla corporatura fisica, alla bellezza, alla forza e alla resistenza dei personaggi; i figli di generali vigorosi saranno probabilmente forti e sani, mentre la prole di generali deboli sarà più incline alla malattia.

- Età

Ogni personaggio ha un tratto correlato alla sua età. Invecchiando, diminuiscono la Mobilità, la Fertilità, i Punti-Ferita e il Fascino dei vari personaggi.

- Movimento

In inverno, la mobilità dei personaggi è più bassa della stagione estiva. Questo effetto è generalizzato ma può essere attenuato da tratti o ancillari che aumentano la mobilità.

Per 4 stagioni dopo una Crociata più il turno in cui essa si è conclusa (ovvero 2 anni e mezzo) quei generali che hanno partecipato all'impresa (purché non l'abbiano abbandonata prima della sua conclusione) otterranno un temporaneo bonus di mobilità per poter rientrare in patria in tempi brevi.

- Matrimonio

Oltre ai tratti della versione base, ne sono stati aggiunti altri in corrispondenza del verificarsi di particolari situazioni... ad esempio quando un generale accetta di sposare una fattucchiera.

8.4 Tratti religiosi

- Pellegrinaggi / Haji

Un pellegrinaggio a Gerusalemme (per le fazioni cristiane) o a Medina (per le fazioni islamiche) può avere ottimi effetti sulla Devozione dei personaggi... ma potrebbe anche deluderli (troppo commercio e turismo intorno alla città santa!).

- Tratti monastici

Un sacerdote cristiano reclutato in un insediamento che ospita la sede di un ordine monastico, diverrà un monaco giovandosi di una maggior Devozione e Purezza (resistenza all'eresia).

- Scuole coraniche

Gli imam possono diventare seguaci di importanti scuole coraniche, come la tradizione di Bilal Al-Habeshi o una delle quattro scuole di Fiqh.

- Tratti Pagani e Tengristi

E' stato aggiunto un nuovo sistema di tratti specificatamente concepito per la religione tengrista e pagana in generale.

- Tratti Eretici

Un eretico che si trovi in particolari aree geografiche molto probabilmente aderirà ai movimenti ereticali ivi diffusi (cataro, valdese, patarino, bogomilo...).

8.5 Trattati educativi

Quando un familiare compie 16 anni potrete decidere se e come educarlo. L'educazione durerà almeno 2 anni (4 turni). Potrete scegliere tra le seguenti opzioni:

- Educazione di corte

Ricevuta nella capitale, consentirà al giovane di familiarizzare con uomini, denaro e intrighi della politica. Aumenterà la sua Autorità, la capacità di imporre la Legge e di riscuotere gli Introiti Fiscali.

- Educazione religiosa

Ricevuta in una città che non sia la capitale, con almeno una chiesa / moschea, indirizzerà il giovane ad una carriera ecclesiastica, aumentandone la Devozione, la capacità di imporre la Legge e di aumentare il Morale delle truppe.

- Educazione militare

Ricevuta in un castello che non sia la capitale, con almeno un alloggio della guarnigione, porterà il giovane ad una carriera militare, aumentandone il Comando, il Movimento e la Cavalleria).

8.6 Tratti navali

Il set di tratti a disposizione degli ammiragli è stato ampliato notevolmente. Molte variabili influenzeranno le qualità dei capitani in mare; non solo gli esiti delle battaglie, ma anche quanto tempo passano a terra (ormeggiati al porto), la distanza dalla capitale e così via. Vi saranno riferimenti a matrimoni, attività di contrabbando, leghe commerciali marittime, tratti specifici per i pirati e molto altro. Inoltre gli ammiragli reclutati da fazioni avvezze da secoli alla navigazione (Repubbliche Marinare, Danesi, Norvegesi...) avranno bonus supplementari di base.

- Carriera militare

E' possibile seguire costantemente la carriera militare degli ammiragli; partendo dal grado di tenente di vascello, essi potranno scalare i gradi fino a diventare Grande Ammiraglio!

- Carriera commerciale

Come si è visto nel capitolo degli script, quando in un insediamento si costruirà un Deposito si potrà disporre delle flotte commerciali. I capitani addestrati acquisiranno subito la facoltà di commerciare in mare, e potranno ritornare alla carriera militare solo vincendo una battaglia.

- Carriera corsara

Il capitano di una flotta militare può anche divenire corsaro; in tal caso rinuncerà per sempre alla carriera militare.

8.7 *Tratti dinastici*

Tutti i discendenti del fondatore di una dinastia reale possiedono un tratto (“di sangue reale...”) che certifica la loro discendenza reale, ereditato sia da parte di padre che di madre. I nobili che appartengono alla dinastia reale sono più fedeli e meno propensi alla ribellione, per cui è bene curare (per quanto possibile) l’albero genealogico e introdurre nella dinastia reale quanti più generali possibile: in tal modo limiterete il numero di generali esterni alla dinastia reale, più facilmente corruttibili dai nemici e più inclini a ribellarsi. Un nobile o un generale comune che non è di stirpe reale potrà diventarlo solo sposando una principessa che lo sia; e se corromperete un generale straniero di sangue reale, egli apporterà alla vostra famiglia una nuova linea dinastica!

8.8 Tratti di lealtà

- Distanza dalla capitale

La Lealtà dei personaggi risente della distanza dalla capitale: quanto più le saranno lontani, tanto meno Leali al capofazione essi si dimostreranno. I personaggi impegnati nelle Crociate sono immuni da questo.

- Rancore!

Se priverete un nobile di tutti i suoi titoli, causerete facilmente il suo malcontento!

- Braccio destro

E' un uomo che ha aiutato il capofazione a guadagnare il trono, nel caso in cui egli non fosse il figlio del precedente sovrano. L'uomo di fiducia può avere effetti benefici sul capofazione, oppure influenzarlo in maniera negativa...

- Conquistatore / Salvatore di Costantinopoli, Gerusalemme, Roma e Baghdad

Se espugnerai una delle quattro città più famose ed importanti dell'epoca (Costantinopoli capitale dell'Impero Romeo, Gerusalemme Città Santa delle tre religioni monoteiste, Roma Capitale del Cristianesimo cattolico e Baghdad sede del Califato Abbaside) guadagnerai il titolo di Conquistatore, mentre se la riconquisterai strappandola al nemico (ad es.

Costantinopoli giocando con i Bizantini, Gerusalemme con i Crociati o Roma col Papato) quello di Salvatore della città. Ciò avrà molti benefici, ma potrebbe diminuire la Lealtà del generale che ha compiuto la prodezza: egli potrebbe ritenersi l'unico vero re della città!

- Ribellione!

Se un generale che non appartiene alla dinastia reale passa troppo tempo lontano dalla capitale oppure se la sua Lealtà scende a valori molto bassi, egli potrebbe acquisire il tratto "Ribelle!", perdendo molte delle sue qualità (Lealtà, Legge, Popolarità, ecc.) e aumentando lo Squallore dell'insediamento in cui sostano. Ciò avviene ancora più facilmente se il capofazione ha bassa autorità, oppure se avete privato il generale dei suoi titoli nobiliari, o ancora se un Ambasciatore nemico gli si avvicina...

La ribellione normalmente preannuncia l'insurrezione vera e propria (con passaggio del generale alla fazione ribelle e rivolta dell'insediamento), ma in genere avrete il tempo per intervenire. Conducendo il generale entro la capitale c'è una possibilità di riportarlo al servizio del sovrano, ma potreste anche rischiare di peggiorare la situazione.

8.9 *Tratti militari*

- Carriera militare

Un generale può assumere il tratto “Sterminatore di...” (es.: “Sterminatore di francesi”) qualora si dimostri particolarmente brillante in azioni militari contro una determinata fazione. Ciò include vincere nettamente le battaglie, uccidere i generali, saccheggiare gli insediamenti. Questo tratto aumenta il Comando del generale contro quella fazione. Quando una fazione è sull’orlo dell’estinzione, il tratto può evolvere in “Temuto dai...”. Questi titoli contraddistinguono anche la prole del glorioso generale. Un generale che ha subito una dura sconfitta ed è sopravvissuto può maturare una grande sete di vendetta nei confronti dei vincitori! Questo tratto aumenta il Comando del generale contro quella fazione.

- Comportamento sul campo

Il numero di soldati uccisi da un generale, o il numero di morti nella propria guardia personale, avranno effetti diretti sul comportamento in combattimento del generale medesimo. Egli potrebbe divenire una vera furia distruttiva, o più inutile di una bombarda scarica! O ancora, potrebbe lentamente impazzire per il rimorso degli uomini perduti o delle vite spezzate...

- Salmerie

Come si è visto nel capitolo degli script, tenere un'armata fuori dei propri confini comporta un costo suppletivo per il suo mantenimento. Oltre all'aggravio economico, i generali subiscono anche un peggioramento delle loro qualità (Movimento, Morale) tanto più a lungo rimangono all'estero: infatti le loro Salmerie (quantificate nell'elenco dei tratti del generale) tendono via via ad esaurirsi.

L'esaurimento delle Salmerie è un processo spontaneo quando si lascia un generale fuori da un insediamento, ed è più marcato quando il generale si trova all'estero ed è impegnato in un assedio. Per ripristinare le Salmerie (e quindi il suo Movimento e Morale), avrete molte alternative: potrete riportare il generale dentro a un insediamento; collocarlo entro una flotta; devastare un territorio nemico; oppure avvicinarlo a un mercante (anche straniero). In certi casi un generale può acquisire dimestichezza con l'arte del foraggiere e per questo saprà mantenere le proprie Salmerie a un livello sufficientemente elevato.

Si noti che tenere troppo tempo un generale dentro un insediamento potrebbe avere l'effetto opposto: l'abbondanza di viveri per le truppe è un bene per il Morale, ma non necessariamente per la loro Mobilità!

8.10 Tratti biografici

In Bellum Crucis è stato effettuato un accuratissimo lavoro di ricerca, volto a ricostruire nel modo più fedele possibile la situazione politico-militare alla start date (1155 d.C.), come si è già accennato in precedenza. Per tale motivo si è cercato di inserire sempre, ove vi siano notizie certe, personaggi realmente esistenti in quell'epoca correlati da tratti biografici che ne ricostruiscono le esperienze di vita antecedenti al 1155 d.C., per un'immersione completa nell'atmosfera medievale.

9. Ancillari

9.1 Generalità



I nuovi ancillari per i vari personaggi rappresentano una realistica implementazione di “Bellum Crucis”. Giocando una campagna, un ancillare acquisito da un personaggio sarà visibile nella schermata dello stesso personaggio, nella sezione di sinistra.

9.2 Titoli Regionali

Tra tutti gli ancillari, i titoli regionali rappresentano la più realistica implementazione, con una ricchezza e precisione storica senza precedenti. Sono stati inseriti centinaia di titoli, con riferimento storico alla situazione politica presente alla data di inizio della campagna.

I titoli appaiono negli idiomi delle fazioni a cui appartengono i vari territori, tranne per le regioni inizialmente ribelli (per i quali è stata mantenuta la nomenclatura in lingua italiana). Per i titoli islamici si è anche provveduto ad una ulteriore differenziazione tra arabo-islamici e turco-islamici per una maggiore veridicità storica. Anche i titoli di corte, di cui si parlerà in seguito, sono stati scritti nelle lingue originali e per molti di essi sono state inserite annotazioni storiche.

Quando un generale si ferma in un insediamento per un turno, acquisisce automaticamente il titolo di quella regione (solo se tale titolo è vacante, ovvero non è già stato preso da un altro generale). Questi titoli sono tutti trasferibili da un generale all'altro. Se un generale possiede già un altro titolo regionale o è il capofazione, NON potrà acquisire il titolo regionale. Quando il generale che detiene un titolo regionale muore, il titolo torna ad essere vacante e disponibile per un altro generale.

9.3 Titoli di Corte

Ogni fazione dispone della sua corte, composta da cinque cortigiani (più il capofazione); i nomi dei cortigiani variano a seconda della fazione, ma in generale sono presenti queste sei figure:



Capofazione

(diviene capofazione l'erede di fazione, una volta morto il precedente capofazione);



Cancelliere

(diviene primo consigliere un generale che si ferma per almeno 2 turni in una città in cui sia costruito il Municipio);



Conestabile

(diviene consigliere di guerra il generale che si ferma per almeno 2 turni in un castello in cui siano presenti gli Alloggiamenti della Guarnigione);



Tesoriere

(diviene tesoriere il generale che si ferma per almeno 2 turni in una città in cui sia costruito il Campo della Fiera);



Siniscalco

(diviene consigliere per la sicurezza il generale che si ferma per almeno 2 turni in una città in cui sia costruita la Taverna);



Ciambellano

(diviene consigliere del regno il generale che si ferma per almeno 2 turni in una città in cui siano presenti le Coltivazioni Comuni).

Questi titoli sono tutti trasferibili da un generale all'altro. Se un generale possiede già un altro titolo di corte o è il capofazione, NON potrà acquisire il titolo di corte. Se un generale possiede già un titolo regionale, può comunque acquisire un titolo di corte, e viceversa. Quando il generale che detiene un titolo di corte muore, il titolo torna ad essere vacante e disponibile per un altro generale.

9.4 Titoli Interregionali

I titoli interregionali rappresentano speciali titoli nobiliari, ciascuno disponibile solo per certe fazioni, che vengono acquisiti da un generale quando una fazione conquista un determinato numero e tipo di regioni, e quando il generale stesso si ferma per un turno in una determinata città. Un titolo interregionale attribuisce al generale un punteggio (bonus) superiore a un semplice titolo regionale.

Questi titoli sono trasferibili da un generale all'altro, ma se un generale possiede già un altro titolo interregionale, NON può acquisire il titolo interregionale. Se invece un generale possiede già un titolo regionale e/o un titolo di corte, può comunque acquisire un titolo interregionale, e viceversa. Quando il generale che detiene un titolo interregionale muore, il titolo torna ad essere vacante e disponibile per un altro generale.

Ecco l'elenco completo dei titoli interregionali, corredato dalla descrizione delle città da possedere e da occupare per l'ottenimento degli stessi:



Conte di Sicilia

Disponibile per: Aragonesi, Milanesi, Veneziani, Siciliani, Pisani, Imperiali, Bizantini, Castigliani.

Insediamenti da possedere: Palermo, Siracusa.

Insediamiento da occupare per un turno dal generale: Palermo.



Signore del Deserto

*Disponibile per: Mori, Castigliani, Portoghesi, Egiziani.
Insedimenti da possedere: Marrakesh, Sigilmassa.
Insedimento da occupare per 1 turno dal generale: Sigilmassa*



Re di Serbia

*Disponibile per: Veneziani, Milanesi, Tedeschi,
Bizantini, Ungheresi.
Insedimenti da possedere: Soli, Ras.
Insedimento da occupare per un turno dal generale: Ras.*



Re di Boemia

*Disponibile per: Francesi, Polacchi, Tedeschi,
Danesi, Ungheresi.
Insedimenti da possedere: Praga, Olomuc.
Insedimenti da occupare per un turno dal generale: Praga.*



Re Supremo d'Irlanda

*Disponibile per: Inglesi, Francesi, Scozzesi, Danesi.
Insedimenti da possedere: Dublino, Cork.
Insedimenti da occupare per un turno dal generale: Dublino.*



Principe del Galles

*Disponibile per: tutte le fazioni cattoliche.
Insedimenti da possedere: Bangor.
Insedimenti da occupare per un turno dal generale: Bangor.*



Re di Borgogna

Disponibile per: Aragonesi, Castigliani, Francesi, Inglesi, Tedeschi, Siciliani.

Insediamenti da possedere: Lione, Aix, Digione.

Insediamenti da occupare per un turno dal generale: Lione



Granduca di Lituania

Disponibile per: Ungheresi, Polacchi, Danesi, Tedeschi.

Insediamenti da possedere: Riga, Galic, Vilnius.

Insediamenti da occupare per un turno dal generale: Vilnius.



Marchese di Toscana

Disponibile per: Tedeschi, Veneziani, Milanesi, Siciliani, Pisani

Insediamenti da possedere: Firenze, Pisa

Insediamenti da occupare per un turno dal generale: Firenze.

9.5 Titoli Reali ed Imperiali

Questi titoli reali possono essere ottenuti solo dal Capofazione quando viene conquistata la capitale di un regno cristiano e sconfitta la fazione che deteneva originariamente il titolo.



Sacro Romano Imperatore

Disponibile per: fazioni cattoliche.

Fazione da eliminare: Sacro Romano Impero.

Titoli da possedere necessariamente: Re di Germania

Regione ove il capofazione dovrà risiedere almeno 1 turno:

Districtum Urbis



Imperatore Latino d'Oriente

Disponibile per: fazioni cattoliche.

Fazione da eliminare: Impero Bizantino.

Città da occupare per almeno un turno dal capofazione:

Costantinopoli



Imperator Omnium Romanorum

Disponibile per: Bizantini, Sacro Romano Impero

Insedimenti da possedere: Roma, Costantinopoli, Atene, Smirne, Palermo, Cagliari, Bari, Napoli, Milano, Venezia, Durazzo, Zara, Parigi, Bordeaux, Marsiglia, Lione, Rennes, Iruna, Barcellona, Granada, Siviglia, Toledo, Lisbona, Santiago, Valencia, Tunisi, Mahdia, Barqa, Cesarea, Iconio, Ancyra, Aleppo, Gerusalemme, Antiochia, Damasco, Alessandria, Il Cairo.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Roma.



Gran Principe di Russia

Disponibile per: Russi, Novgodoriani, Cumani.

Insedimenti da possedere: Kiev, Novgorod, Smolensk, Ladoga, Cernigov, Turov, Perejaslav, Mosca, Rostov, Ryazan, Polotsk, Torzov, Vladimir.

Insedimento da occupare per un turno dal Capofazione: Mosca.



Califfo dell'Islam

Disponibile per: fazioni islamiche.

Insedimenti da possedere: Baghdad, Medina, Cairo.

Città da occupare per almeno un turno dal Capofazione: Baghdad.

Titoli Reali



Re d'Italia

Disponibile per: Milanesi, Tedeschi, Francesi, Veneziani, Siciliani, Pisani.

Insedimenti da possedere: Milano, Asti, Genova, Firenze, Pisa, Bologna, Verona.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Milano.



Re di Germania

Disponibile per: fazioni cattoliche.

Fazione da eliminare: Sacro Romano Impero.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Wurzburg.



Re di Spagna

Disponibile per: Castigliani, Portoghesi, Aragonesi.

Insedimenti da possedere: Toledo, Cordoba, Granada, Saragozza, Leon, Burgos, Siviglia, Santiago, Barcellona, Valencia, Iruna, Salamanca, Maiorca, Badajoz, Tortosa.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Toledo.



Signore di ¼ e mezzo dell'Impero Romano d'Oriente

Disponibile per: Veneziani.

Insedimenti da possedere: Venezia, Creta, Adrianopoli, Naupatto, Monemvasia.

Città da occupare per almeno un turno dal Capofazione: Venezia.



Re di Georgia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Georgia.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Tbilisi.



Re di Castiglia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Castiglia-Leon.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Leon.



Re di Aragona

Disponibile per: fazioni cattoliche.

Fazione da eliminare: Regno d'Aragona.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Barcellona.



Re di Danimarca

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Danimarca.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Roskilde.



Re di Inghilterra

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno d'Inghilterra.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Londra.



Re di Francia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Francia.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Parigi.



Re di Ungheria

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Ungheria.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Pest.



Re di Gerusalemme

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Gerusalemme.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Gerusalemme.



Re di Polonia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Polonia.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Cracovia.



Re di Portogallo

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Portogallo.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Lisbona.



Re di Scozia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Scozia.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Edimburgo.



Re di Sicilia

Disponibile per: fazioni cristiane.

Fazione da eliminare: Regno di Sicilia.

Città da occupare per un turno dal capofazione: Palermo.

9.6 Titoli Nobiliari



A differenza di tutte le tipologie di titoli esaminati finora (regionali, interregionali, cortigiani, reali e imperiali), i titoli nobiliari della casata NON possono essere mai conquistati nel corso della vita di un personaggio: sono titoli che si ereditano solo da parte di padre, alla nascita (o meglio, quando il novello generale compie 16 anni ed appare sulla mappa), e NON sono titoli trasferibili. Questo “status” di nobile assicura maggiore Comando, Autorità, Cavalleria e Popolarità.

Ogni fazione (escluso il Papato) inizia la campagna con tre dinastie nobiliari al suo interno, ciascuna rappresentata da uno o più esponenti. Queste tre famiglie appaiono nell'albero genealogico e sono imparentate tra loro, ma sono anche in competizione per ottenere il titolo di erede di fazione e quindi di futuro capofazione. Quando l'esponente di una casata sale al trono, tutti i generali che appartengono a quella famiglia otterranno un aumento di Fedeltà, che invece diminuirà per tutti gli altri nobili (rendendoli più propensi alla ribellione).

Il titolo nobiliare, oltre ad apparire nella scheda del personaggio sulla solita sezione dedicata agli ancillari, modifica l'aspetto del generale sulla mappa strategica: egli, se non è il capofazione né l'erede (i quali mantengono dei modelli generici per quella fazione), acquisirà un nuovo modello caratterizzato dai colori e dall'araldica della sua casata.

9.7 Membri del Concilio

Quando un vostro agente entra a far parte del Concilio dei Nobili, acquisirà l'ancillare relativo che darà un bonus di +1 alle qualità dell'agente:



Prima Dama di Corte

Una principessa entra nel Concilio se ha Fascino > 3



Supremo Sacerdote

Un sacerdote entra nel Concilio se ha Devozione > 5



Balivo di Corte

Un diplomatico entra nel Concilio se ha Influenza > 5



Signore dei Mercanti

Un mercante entra nel Concilio se ha Finanza > 4



Signore delle Spie

Una spia entra nel Concilio se ha Sotterfugio > 4



Signore dei Sicari

Un assassino entra nel Concilio se ha Sotterfugio > 4



Grande Ammiraglio

Un ammiraglio entra nel Concilio se ha Comando > 4

9.8 Titoli Speciali



Maestro dei Ladri e delle Spie

Una spia potrebbe ottenere tale carica qualora almeno uno degli insediamenti della fazione ospiti una Gilda dei Ladri e delle Spie



Maestro degli Assassini

Un assassino potrebbe ottenere tale carica qualora almeno uno degli insediamenti della fazione ospiti la Gilda degli Assassini, purché non sia di una fazione islamica.



Maestro Hashshashin

Un assassino potrebbe ottenere tale carica qualora uno degli insediamenti della fazione ospiti la Gilda degli Hashshashin, ma solamente se appartiene ad una fazione islamica.



Uomini di fiducia

Sono uomini che hanno aiutato il sovrano a salire sul trono (nel caso egli non fosse il figlio legittimo del precedente capofazione) e possono influenzarlo in maniera positiva o negativa.



Difensore della fede

Si tratta di un titolo onorifico assegnato dal Papa al sovrano di una fazione. E' unico al mondo e conferisce un notevole bonus di Devozione e Autorità.

9.9 Titoli Economici

Rappresentanti delle Gilde “Ufficiali”



Come abbiamo già detto in BC abbiamo una grande varietà di gilde, tra le quali diverse di nuova creazione. Qualora una sia già insediata o si insedi in seguito in un proprio insediamento alcuni agenti di buon livello potrebbero diventare rappresentanti della stessa presso il sovrano (non più di una per agente) ottenendo da questa assistenza e bonus (e un leggero malus in movimento a causa del tempo dedicato alla nuova carica) specifici, ma ciò solamente se sia già stato edificato almeno in un insediamento (non importa quale) un Campo della Fiera/Bazar, che rappresenta il livello minimo di mercato indispensabile per dare origine all'esigenza di costituire tali gruppi di interesse.

Ecco le tipologie di agenti che possono ricevere la nomina:

- le Gilde degli Allevatori, Banchieri, Mercanti, Alchimisti, Arcai e Balestrai, Sarti e Tintori, Carpenteri e Spadai potrebbero nominare loro rappresentante di fiducia un Mercante, essendo professioni maggiormente legate al commercio;*
- le Gilde di Notai e Giudici, Medici e Speciali, Esploratori e Traduttori potrebbero nominare loro rappresentante di fiducia un Diplomatico, essendo professioni liberali;*
- la Gilda dei Teologi potrebbe nominare suo rappresentante un Sacerdote, essendo costituita da uomini di fede.*

Rappresentanti delle Gilde “Minori”



L'economia del mondo medievale era essenzialmente rigida, l'inquadrimento delle professioni che si era già avviato prima del 1155 avrebbe ben presto portato alla nascita di vere e proprie Corporazioni. Per questo motivo lo sviluppo di determinate strutture economiche (sovente legate alla presenza di particolari risorse sul territorio) potrebbe portare alla nascita di ulteriori gilde che, pur senza poter vantare specifici edifici di rappresentanza (vuoi per le inferiori possibilità economiche, vuoi per l'esiguo numero dei loro membri nel regno) ed utilizzando a tale scopo quelli dove esercitano la loro arte, cercano comunque di proteggere i propri interessi nel regno appoggiandosi a famosi mercanti, proprio come le sorelle “maggiori”. Anch'esse danno bonus a fronte di un leggero malus in movimento, non sono cumulabili tra loro e per il loro ottenimento è necessitano la presenza in un insediamento di un Campo della Fiera/Bazar. Ecco la loro lista:

- **Gilda dei Beccai, Calzolai e Pellicciai**
(macelli/allevamenti di bestiame e capanni di caccia)
- **Gilda dei Pesciaioli, Salinai e Marinai**
(tonnare e saline)
- **Gilda degli Apicoltori e dei Cerai**
(apicoltura)
- **Gilda dei Mugnai e dei Birrai**
(mulini e birrerie)

- *Gilda dei Vinattieri e dei Bottai*
(vigne)
- *Gilda dei Tessitori di Lana e dei Setaioli*
(telai/filande e greggi)
- *Gilda dei Taglialegna, dei Peciai e dei Carbonai*
(segherie con carbonaie e fabbricanti di pece)
- *Gilda dei Cavatori e dei Minatori*
(mastri cavatori/miniere)
- *Gilda degli Osti e degli Albergatori*
(case delle consorterie/rifugi del viaggiatore)
- *Gilda dei Cartai e dei Pergamenai*
(cartiere e greggi)
- *Gilda dei Ceramisti e dei Vetrai*
(mastri ceramisti e vetrai)
- *Gilda degli Orafi e dei Gioiellieri*
(mastri orafi)

Membri di una Compagnia Commerciale



*La presenza in un insediamento della fazione di un **Consolato Marittimo/Hansa/Lega dei Pirati** (gilda possibile solo per le fazioni con tradizioni marinare storicamente consolidate, come quelle di cultura mediterranea europea, quelle baltiche, e tra i musulmani mori ed egiziani) consente alle flotte commerciali reclutate di poter entrare in speciali compagnie di commercio, che proteggendo ed assistendo i propri membri favoriscono la rapidità degli scambi e dei commerci. Decisamente un bel vantaggio sulla concorrenza!*

9.10 Titoli Religiosi

Gran Maestri degli Ordini



*Ciascun ordine religioso cavalleresco presente in Bellum Crucis è retto da un proprio **Gran Maestro**. Ciò significa che, in tutto il mondo, esisterà solo un cavaliere di ogni ordine che potrà fregiarsi di tale nomina: la guida suprema dell'ordine. Un Gran Maestro viene eletto entro una fazione che abbia costruito almeno una sede per il rispettivo ordine, e solo se il generale ha almeno 4 in cavalleria, se la fazione è cattolica e se non è già capofazione o erede (potrà comunque diventarlo in seguito) e non è già Gran Maestro di un ordine.*

- *i Gran Maestri Templare, di San Lazzaro e del S. Sepolcro verranno scelti con maggiore probabilità tra le fila crociate;*
- *il Gran Maestro Ospitaliere verrà nominato con maggiore probabilità tra le fila francesi;*
- *i Gran Maestri Teutonici e Portaspada tra le fila imperiali;*
- *i Gran Maestri di Santiago, Calatrava e Alcantara tra le fila castigliane;*
- *il Gran Maestro di Montesa tra le file aragonesi;*
- *il Gran Maestro di Aviz tra quelle portoghesi;*
- *il Gran Maestro dei Cavalieri del Tau tra le fila pisane.*

Abati Generali degli Ordini Monastici



Ognuno degli 8 ordini monastici presenti è retto da un Abate Generale o titolo equivalente che assume le vesti di guida suprema, e nel caso di ordini non verticistici come quello Basiliano e dei Padri del Deserto da un Abate con funzione di guida spirituale dello stesso. Esattamente come per gli Ordini militari solo un monaco per ogni ordine può ottenere questa carica, e sempre come questi può essere eletto solo se la fazione ha costruito una sede per il suo ordine, se il monaco ha almeno 4 in devozione e se la fazione è cattolica (o ortodossa nel caso dei Basiliani). Naturalmente essendo già divisi in ordini distinti di appartenenza è impossibile cumulare le cariche di due ordini differenti.

Guide Spirituali di una Comunità di Fedeli



Com'è naturale il compito primario di qualsiasi sacerdote in ogni religione è di essere la guida spirituale di una comunità, piccola o grande che sia: per questo motivo tutti i sacerdoti (esclusi i monaci sia cattolici che ortodossi che per loro natura hanno una diversa vocazione) ottengono immediatamente la guida di una comunità di fedeli del regno, ciascuno secondo la propria religione.

Arcivescovi e Patriarchi

Contrariamente al paganesimo ed in modo ancora più netto all'Islam, caratteristica della religione Cristiana è una struttura verticistica di organizzazione del clero, la cui rigidità si accentua maggiormente nella Chiesa Cattolica assumendo una forma piramidale con al suo apice il Papa.

Sebbene nelle sue primigenie fasi tutti i Vescovi avessero pari dignità, storicamente alcuni acquisirono subito una particolare importanza (Vescovi di Roma, Alessandria, Antiochia, Gerusalemme e Costantinopoli, e informalmente anche Cartagine prima che venisse distrutta dagli arabi) grazie alle loro sedi, tanto da meritare il titolo di **Patriarchi** e dignità maggiori rispetto ai loro colleghi. Inoltre nella Chiesa Cattolica nel corso dei secoli è invalsa la prassi, da parte del Papato, di nominare alcuni **Arcivescovi** come "guida" delle varie Chiese nazionali, spesso i titolari dei vescovati di più antica creazione. Mentre per gli ortodossi col tempo si sono aggiunti anche altri Patriarchi, come quello di Georgia, e nuove figure emergenti come il Metropolita di Kiev stanno acquisendo sempre più prestigio.

A seguito del grande scisma tra Occidente ed Oriente del 1054 d.C., le due Chiese sono ora in competizione e, a seconda della distribuzione delle religioni negli insediamenti interessati, potremmo avere ad esempio anche personaggi aventi gli stessi

titoli patriarcali, uno di rito latino e l'altro di rito orientale, sostenuti armi in pugno dalle opposte fazioni...

Le condizioni di ottenimento generali di tali titoli sono: la presenza di una Chiesa Procattedrale / Chiesa Ortodossa con Battistero o superiore eretta in una delle città (qualsiasi) della fazione, la presenza per qualche turno di un sacerdote che abbia già acquisito il livello di Vescovo/Metropolita nella regione dove si trova la sede dell'Arcidiocesi/Metropoli, una percentuale minima di fedeli della propria religione del 33% ed una soglia minima di devozione, e non deve essere già a capo di un ordine monastico. Sebbene non siano cumulabili individualmente la stessa fazione può averne più di uno. Ma attenzione: non sempre maggiore potere apporta anche maggiori virtù... il rischio che il vostro prelato abusi dei nuovi poteri connessi alla sua carica è dietro l'angolo, con effetti negativi non indifferenti sulla sua devozione

I titoli sono tutti storicamente accurati, con le sole piccole eccezioni degli Scozzesi (che non possedevano un arcivescovato alla start-date, ma il vescovo di Glasgow aveva comunque una certa preminenza, quindi è stato "promosso" Arcivescovo per non sminuirlo rispetto agli altri) e dei Cumani (nel caso di conversione, per non penalizzarli è stato creato il titolo di Arcivescovo di Olesce come più "verosimile"), con il "ritorno" inoltre del Patriarcato di Cartagine a rappresentare l'Africa occidentale nel caso in cui Tunisi venga conquistata e convertita da una potenza cattolica.

Ecco nel dettaglio la lista (con le regioni di ottenimento):



Chiesa Cattolica:

- *Patriarca Latino di Gerusalemme (Terra Santa – Gerusalemme)*
- *Patriarca Latino di Antiochia (Siria – Antiochia)*
- *Patriarca Latino di Costantinopoli (Territori Romani – Bisanzio)*
- *Patriarca Latino di Alessandria (Egitto – Alessandria)*
- *Patriarca Latino di Cartagine (Africa – Tunisi)*
- *Patriarca di Aquileia (Friuli ed Istria – Pola)*
- *Patriarca di Grado (Veneto – Venezia)*
- *Arcivescovo di Braga (Portogallo – Porto)*
- *Arcivescovo di Toledo (Castiglia – Toledo)*
- *Arcivescovo di Santiago (Galizia e León – Santiago)*
- *Arcivescovo di Tarragona (Aragona – Tortosa)*
- *Arcivescovo di Rheims (Gallia Belgica – Rheims)*
- *Arcivescovo di Rouen (Normandia – Rouen)*
- *Arcivescovo di Lione (Gallie – Lione)*
- *Arcivescovo di Bordeu (Aquitania – Bordeaux)*
- *Arcivescovo di Canterbury (Inghilterra – Londra)*
- *Arcivescovo di Glasgow (Scozia – Edimburgo)*
- *Arcivescovo di Armagh (Irlanda – Dublino)*
- *Arcivescovo di Lund (Danimarca – Lund)*
- *Arcivescovo di Nidaros (Norvegia – Bergen)*
- *Arcivescovo di Mainz (Arcicancelliere di Germania – Koln)*
- *Arcivescovo di Koln (Arcicancelliere d'Italia – Koln)*
- *Arcivescovo di Trier (Arcicancelliere di Borgogna – Koln)*
- *Arcivescovo di Magdeburgo (Slavi dell'Est – Magdeburgo)*
- *Arcivescovo di Salzbürg (Baviera – Salisburgo)*
- *Arcivescovo di Milano (Lombardia – Milano)*
- *Arcivescovo di Genova (Liguria – Genova)*
- *Arcivescovo di Pisa (Toscana e Isole – Pisa)*
- *Arcivescovo di Salerno (Italia meridionale – Napoli)*

- *Arcivescovo di Palermo (Sicilia – Palermo)*
- *Arcivescovato di Esztergom (Ungheria – Pest)*
- *Arcivescovato di Gniezno (Polonia – Gniezno)*
- *Arcivescovato di Olesce (Olesce – Cumania)*



Chiesa Ortodossa:

- *Patriarca Ecumenico di Costantinopoli (Impero Romeo – Bisanzio)*
- *Patriarca di Gerusalemme (Palestina – Gerusalemme)*
- *Patriarca di Antiochia (Siria – Antiochia)*
- *Patriarca di Alessandria (Egitto – Alessandria)*
- *Patriarca di Cartagine (Africa – Tunisi)*
- *Patriarca di Roma (Occidente – Roma, non deve appartenere al Papa)*
- *Patriarca di tutta la Georgia (Georgia – Tbilisi)*
- *Metropolita di Kiev e di tutti i Rus' – (Terre dei Rus' – Kiev)*
- *Arcivescovo di Novgorod (Terre di Novgorod – Novgorod)*

9.11 Reliquie



Il sistema delle reliquie è stato perfezionato e reso ancora più coinvolgente con l'introduzione di nuovi oggetti sacri come il manto della Vergine o le spade del Profeta. Ogni reliquia possiede una propria immagine personalizzata e dei bonus peculiari (in alcuni rari casi anche dei piccoli malus in devozione, ad esempio per le reliquie di origine ebraica).

Le reliquie possono essere reperite solo in determinati insediamenti, sia conquistandoli normalmente o nel corso di una crociata/jihad alla quale partecipi il generale conquistatore (che deve avere almeno 3 in devozione), sia

governandoli (in quest'ultimo caso la devozione del governatore deve essere maggiore di 7) oppure sconfiggendo in battaglia il generale nemico che le possieda, o ancora rubandole alle fazioni "originariamente" proprietarie, facendo missioni di spionaggio coi Ladri (spie di livello superiore) nella regione dove normalmente possono essere ottenute. Inoltre quando il capo fazione riesce a compiere con successo una missione maggiore affidatagli dal Papa, ci sarà la possibilità che il Pontefice lo gratifichi con una delle reliquie che sono custodite a Roma!

Non essendo possibile fare in modo che vengano ereditate dai figli del generale che le deteneva, per conservarle sarà opportuno affidarle ad un generale più giovane qualora il detentore diventi molto anziano. Se invece un generale che possiede una reliquia muore in battaglia, la reliquia finirà al generale che lo ha sconfitto.

Le reliquie, oltre ad apportare bonus di vario genere (Devozione, Autorità, Comando, ecc.), possono essere sfruttate come risorsa economica. Collocando il personaggio in possesso di una reliquia dentro un castello con Reliquiario oppure dentro una città con Cattedrale / Grande Jama, si otterrà automaticamente un provento fisso (500 bisanti a turno) derivante dai pellegrinaggi.

Ecco la lista completa delle reliquie, corredata dalle città in cui possono essere reperite:

- Cristiane



- [Tripoli/Parigi/Roma/Pisa/Firenze/Costantinopoli]
Scheggia della Vera Croce (6 schegge diverse)



- [Antiochia/Vienna] *Lancia di Longino*



- [Aleppo] *Santo Graal*



- [Milano] *Corona Ferrea*



- [Costantinopoli] *Sacro Morso*



- [Gerusalemme] *Sacro Calice*



- [Gerusalemme] *Velo di Veronica*



- [Costantinopoli] *Mandyllion (Icona ultraterrena)*



- [Bordeaux/Brema] *Santo Prepuzio*



- [Costantinopoli/Gerusalemme] *Corona di Spine*



- [Costantinopoli] *Santa Sindone*



- [Roma] (terzo) *Chiodo della Vera Croce*



- [Costantinopoli] *Vergine Odigitria*



- [Costantinopoli] *Sandali di Cristo*



- [Genova] *Sacro Catino*



- [Roma] *Lino della lavanda dei piedi di Gesù agli Apostoli*



- [Milano] *Spoglie dei re Magi*



- [Roma] *Sacra Culla*



- [Roma] *Titulus Crucis*



- [Gerusalemme] *Vera Croce*



- [Costantinopoli] *Manto della Vergine*

- Cristiane minori



- [Dublino] *Book of Kells*



- [Kiev] *Theotokos* (solo ortodossi)



- [Valencia] *Tizona* (solo cattolici)



- [Valencia] *Colada* (solo cattolici)



- [Londra] *Curtana* (solo cattolici)



- [Parigi] *Joyeuse* (solo cattolici)

- Ebraiche (comuni a cristiani e musulmani):



- [Il Cairo] *Arca dell'Alleanza*



- [Gerusalemme] *Anello di re Salomone*



- [Costantinopoli] *Trono di re Salomone*



- [Costantinopoli] *Verga di Mosé*

- Musulmane



- [Acrid] Pelo della barba di Maometto



- [Damasco] Impronta di Maometto



- [Antiochia] Sacro Mantello



- [Mosul] Sacro Corano



- [Edessa] Chiave di Kaaba



- [Adana] Chiavistello di Kaaba



- [Aleppo] Dente di Maometto



- [Nicea] Gonfalone di Maometto



- [Kerak] Terra della tomba di Maometto



- [Iconio] Frammento della Pietra Nera



- [Baghdad] al-Ma'thur (Spada di Maometto)



- [Iconio] al-Battar (Spada di Maometto)



- [Medina] al-Rasub (Spada di Maometto)



- [Damasco] al-Mikhdam (Spada di Maometto)



- [Il Cairo] Hadith

9.12 Patrimoni nobiliari



E' stato introdotto un nuovo meccanismo per rappresentare i patrimoni nobiliari, ovvero i patrimoni personali accumulabili dai governatori di un insediamento... che non sempre si mostrano così disinteressati come dovrebbero nel gestire il denaro del loro sovrano.

Quando il tesoro supera i 20000 bisanti, un generale che rimanga almeno 4 turni in una città in cui ci sia il palazzo del governatore potrebbe acquisire (c'è una certa percentuale di possibilità) l'ancillare "patrimonio sconosciuto".

Piazzando una spia con almeno 3 di sotterfugio vicino al generale in questione, e selezionando il generale stesso (deve essere fuori da un insediamento), l'ancillare viene sostituito dall'ancillare "patrimonio ingente\invidiabile\straordinario" (3 versioni a cui corrispondono tesori crescenti), in quanto la spia avrà reperito le informazioni a proposito del patrimonio privato accumulato dal governatore.

Nel caso in cui le finanze del regno vadano in rosso, rimandando presso la capitale il generale con l'ancillare "patrimonio ingente\invidiabile\straordinario" si otterrà la corrispondente quota in bisanti (1000\2000\3000 bisanti)... ma il generale otterrà anche un peggioramento della fedeltà, dato che non gradirà affatto l'intervento del sovrano per porre termine ai suoi "commerci privati"!

9.13 Tecnologie



Come si è visto nel capitolo degli script, le Tecnologie sono speciali ancillari che rappresentano la conoscenza scientifica necessaria per sbloccare in anticipo determinati edifici (ed eventualmente alcune unità), senza dover attendere passivamente il naturale corso degli eventi. Ad esempio, potrete scoprire la polvere pirica parecchi anni prima dell'evento universale (che la renderà disponibile per tutte le fazioni), e questo vi darà un grande vantaggio sui vostri nemici!

9.14 Altri ancillari



Sono stati aggiunti più di 300 nuovi personaggi ancillari: moltissime figure storiche di spicco che spaziano dal XII al XV secolo, per tutte le fazioni in campo.

Una particolare attenzione è stata rivolta agli Ammiragli, decisamente trascurati nella versione originale di "Medieval II - Total War". Ora gli ammiragli potranno acquisire molti oggetti utili per la navigazione e collaboratori preziosi (come bussole, portolani, cuccinieri...)

Principesse, generali e sovrani potranno ottenere splendidi **gioielli** che daranno bonus a fascino, commercio e devozione soggiornando nella Capitale non appena vi venga costruita la **Bottega del Mastro Orafo**. Inoltre due speciali ancillari, l'unzione della **Sainte Ampoule** e il **Domesday Book**, sono presenti rispettivamente per il Re di Francia e di Inghilterra.

Inoltre sarà possibile incontrare durante la campagna come ancillari dei **rinnegati**, come ad esempio un cristiano o un saraceno convertito, i quali daranno bonus contro le fazioni di origine.

Infine sono stati aggiunti ulteriori ancillari per i **Mercanti**, per le **Principesse**, per gli **Imam musulmani**, oltre ad ancillari specifici per le **Fattucchiere**, per gli **Eruditi** e per gli **Stregoni Pagani** e **Tengristi**, che permettono di far risaltare ancora di più le caratteristiche di tali agenti e delle loro religioni di appartenenza. Un'altra serie di ancillari è stata implementata per i **Sacerdoti (cattolici e ortodossi)** che si ritireranno per più di 2 turni presso uno dei **monasteri** presenti sulla mappa

Dato il grande aumento di ancillari causato dalla mole di titoli introdotti (aumento che a volte potrebbe impedire di ottenere i titoli stessi a causa del numero massimo già raggiunto) adesso è possibile spostare molti più ancillari minori, già presenti nella versione base, da un personaggio all'altro, salvo alcuni che sono strettamente personali (come amanti, o personaggi unici).

10. Audio

10.1 Correzioni

Com'è ben noto, le versioni localizzate di "Medieval II - Total War" sono state molto deficitarie nel settore audio e neppure le varie patch e "Kingdoms" hanno corretto alcuni problemi residui. Tutte le incoerenze e gli errori superstiti in fatto di audio sono stati finalmente risolti; ora tutti i personaggi e tutte le unità, se chiamate in causa sulla mappa strategica o in quella tattica, risponderanno con il giusto accento.

10.2 Novità

Sono state aggiunte molte nuove colonne sonore sia per la mappa strategica che per quella tattica, che rendono il gameplay molto più vario e stimolante; tutte le musiche sono personalizzate sulla base della cultura e della fazione scelta.

Sono state introdotte le voci per gli Eruditi, il Patriarca Ecumenico e il Califfo Abbaside. Infine, sono stati aggiunti nuovi effetti sonori per le città mediorientali (non ci sarà più il rintocco della campana, ma bensì effetti adeguati al contesto come il canto di un muezzin).

Riconoscimenti

_Direction

*Brancaleone da norcia | Caesar Magnus
Fabius Maximus Germanicus | The Housekeeper*

_Forum Creator

Mather

_Mapping

*Brancaleone da norcia | Fabius Maximus Germanicus
Renjard | The Housekeeper*

_A.I. & Diplomacy

Brancaleone da norcia

_Battle Modelling

Boboav | Caesar Magnus

Dragases | Fedeita89

Mather | Renjard

SanGiovanniEvangelista | Saraceno

_Strat Modelling

Caesar Magnus | Renjard

Tiberias

_Texturing

Caesar Magnus | Dragases

Fedeita89 | Mather

Renjard | SanGiovanniEvangelista

Saraceno | The Housekeeper

_Graphics

Caesar Magnus | Fedeita89

Fabius Maximus Germanicus | Il Cavaliere Verde

Legionarius marcus | Giovi90

Mather | Morfans
Renjard | The Housekeeper

_Video

Mather

_Scripting

Brancaleone da norcia | Caesar Magnus
The Housekeeper |

_Coding

Brancaleone da norcia | Caesar Magnus
Dankfonicus | Fabius Maximus Germanicus
Fortebraccio | Morfans
Roman Praetorian | Sciarra de Columpna
Servus82 | The Housekeeper

_Stats-editing

Brancaleone da Norcia | Caesar Magnus
Greek warrior 2 | The Housekeeper

_Text-editing

*Antioco il Grande | Boemondo I d'Antiochia
Fabius Maximus Germanicus | Fortebraccio
Fulcherio | Glorfindel 1975
Roman Praetorian | Servus82*

_Testing

*Antioco il Grande | Boboav
Brancaleone da norcia | Caesar Magnus
Dankfonicus | Davide283
Draskar | Fabius Maximus Germanicus
Greek warrior 2 | Jan89
Jordi de Tossa | Lars84
Marcoma | Margravio Lotario
Megas Alexandros | Phlazza
Renjard | Roman Praetorian
Servus82 | Tancredi d'Altavilla
The Housekeeper | Total Wer*

_Research & Supporting

*Alexmagnusrex | Aliquis
Allemaal | Ans72
Antioco il Grande | Arelain*

Aristogitone | *Assad al Faris*
Augustus88 | *Bartolino93*
Belisario 74 | *Bender00*
Berserker85 | *Boboav*
Brancaleone da norcia | *Briareos*
Caesar Magnus | *Caesar633*
Carlo Magno | *Chimic8*
Clausewitz | *crispino 91*
Cristiano87 | *Crusader Knight*
Daniele Poggialini | *Dankfonicus*
Davide283 | *Davie*
Demostene89 | *Devil 14.87*
DO | *Dragases*
Draskar | *Edoardo di Woodstock*
Erik il Conquistatore | *Fabio85*
Evilhyo | *Fabius Maximus Germanicus*
Fan di Medieval | *Federico II Hohenstaufen*
Filippo Maria Visconti | *Flavius Belisarius*
Fra.92 | *Fortebraccio*
Franz II Hohenstaufen | *Frederick the Great*
Fulcherio | *Gallo*
Giovi90 | *Giovannidallebandenere*
Giulio Cesare | *GlaucopideSophia1*
Gongo80 | *Gonzalo Fernández de Córdoba*
Great Legionar | *GreekWarrior2*
Grove95 | *Harold Godwinson*
Hir am Helcaraxe | *Il Basileus 93*
Il Cavaliere Verde | *Il Magnifico 65*

Il Sommo Inquisitore | Iladhrim84
Imperatore I | Imperatore MarcoAurelio
Insane Monster | Jan89
Jean de Avallon | Jordi de Tossa
L. Basil | Lan
Lars84 | Lele the Norsemen
Lucio Settimio Severo | Luifik
KinGaro | Keirosophos
Knight of Jerusalem | Mandrake83
Marcantonio Bragadin | Marcigaglio
Marco Aurelio | Marcoma
Margravio Lotario | Masa82
Mather | MatteoRimini
Max da Nugor | MaxDragonheart
Mc7070 | McEron
Megas Alexandros | Memphe
Merio89 | Miles Christi
Moms | Morfans
Mulkarn | Nero Cavaliere
Phlazza | Picchiere Fiammingo
Pilbur | Portapenne
Prussian | Ramon Berenguer IV
Re Baldovino | Re Sirio
Redinside | Rejenyr
Renjard | Rex regis
Rhaymo | Robbob93
Robert Bruce | Roberto II di Normandia
Roman Praetorian | Romano V Paleologo

Romolo Augustolo | Roze
Saint Gilles | SanGiovanniEvangelista
Saraceno | Scan620
Sciarra de Columpna | Sean Cappone
Servus82 | Shia
SirGodwin | Sir Karati
Sloan | Spipi 83
The Coxer | The Coxer
TheDarkSlayer | The Housekeeper
TakKun86 | Tancredi d'Altavilla
Teia (re de' Goti) | Telcontar
ThesK89 | Thor86
Total wer | UnequivocalMr.Crow
Vestinus | Von Bismarck-Schönhausen
Warkief | Weltschmerz
XauroxPlayer | Xostantinou
Zames | Zenap82

External Contributors

Agart | Argent Usher
Burrek | Bwian
Darth Vader | Davide.cool
Dearmad | Hephaistos
Hereje | Pnutmaster
Rawghi | Riczu
Tokus | Vlad
Wolfslayer |

_Special Thanks

_Magazine "The Games Machine" (publication)

_Magazine "Giochi per il Mio Computer" (publication)

_Firefly Studios's "Stronghold" (game intro)

_Forum "Hermandad de la Guardia" (spanish translation)

_Un caloroso ringraziamento a tutta la comunità di Medieval Total War Italia, che sostiene e collabora attivamente a questo progetto.

Chiunque voglia contribuire al mod con consigli e/o modifiche è ben accetto.

Link al forum Medieval Total War Italia:

<http://freeforumzone.leonardo.it/forum.aspx?c=90682&f=90682>

Link diretto alla sezione dedicata a Bellum Crucis:

<http://freeforumzone.leonardo.it/cartella.aspx?idc=458888>