

Crociata del nord
Pietrasanta (MC), 29 gennaio A.D. 2006

Eserciti	Lista	Composizione	Alleati	Agg	Terrain obbligatori	Terrain opzionali
Mongoli	IV35	1x3Kn o CV (Gen), 2x3CV, 8x2Lh, 1x2Lh o 1xArt	Mongoli	4	collina dolce	terreno rotto, palude (ghiaccio/no), fiume (ghiaccio/no)
Teutonici	IV30	1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 1x3CV, 2x2Lh, 2x4Cb, 1x4Sp, (1x3Ax + 1x2Ps) o 2x7Hd	Danesi	3	collina dolce	bosco, collina difficile, palude (ghiaccio/no)
Danesi/Svedesi	III40d	1x3Kn (Com), 8x4Bd o 3Ax, 2x2Ps o 3Bw, 1x4Sp o 7Hd.	Teutonici	2	costa	2 boschi, collina dolce
Russi	III78	1x3Cv (Com), 4x3Cv, 2x2LH, 2x4Sp, 2x2Ps, 1x7Hd o 3Ax o 3/6Kn	Mongoli	2	bosco	collina dolce, palude (ghiaccio), fiume (ghiaccio)
Ungheresi	III67b	1x3Kn (Com), 1x3Kn, 1x3Cv, 3x2LH, 3x4Sp, 2x3Ax o 3Bw, 1x2Ps	Teutonici	1	collina dolce	collina dolce, costa (danubio), palude
Polacchi	III62b	1x3Kn (Com), 2x3Kn, 1x2LH, 3x4Sp, 1x4Bd, 3x3Bw, 1x2Ps	Teutonici	1	bosco	palude (ghiaccio/no), 2 colline dolci
Estoni	IV27	1x4Wb (Com), 9x3Wb, 2x2Ps.	Russi	[0]	costa	2 boschi, collina dolce, palude (ghiaccio)
Lituani/Lettoni	IV18	1x3Cv o 2LH (Com), 1x3Cv o 2LH, 6x2LH, 2x3Ax, 2x2Ps	Russi	[0]	costa	2 boschi, collina dolce, palude (ghiaccio)
Prussiani	IV28	1x3Cv (Com), 1x3Cv, 4x3Wb, 4x3Wb o 3Ax, 2x2Ps	Russi	[1]	terreno rotto	2 boschi, collina dolce, collina difficile

Composizione esercito

Si gioca con un esercito di 18 basette, 12 dell'armata principale + 6 dell'armata alleata.

Ogni armata ha un suo generale con i consueti raggio di comando e bonus/malus.

L'armata alleata è composta da 6 basette scelte tra quelle della lista alleata, con il generale indicato e rispettando quantità e opzioni disponibili.

Se si gioca contro un'armata principale della stessa propria lista o se l'alleato è identico per i due eserciti, per le 6 basette alleate si usano quelle della stessa propria lista.

Le basette dell'armata principale e dell'alleato si possono supportare a vicenda.

Per evitare errori di attribuzione di una basetta ad una o l'altra armata si dovrà provvedere ad identificarle in modo che sia agevole riconoscerle.

Movimento

Ogni generale usa un dado di diverso colore per i pip. L'alleato avrà il valore dei pip dimezzato per eccesso:

1/2=1pip; 3/4=2pip; 5/6=3pip.

Alleato in sbandamento

L'alleato va in sbandamento quando le sue perdite ammontano ad 1/3 dell'armata (2 basette sulle 6 disponibili) o viene distrutto il suo generale. Le basette rimanenti non possono avanzare verso il lato di entrata dell'avversario e non contattano volontariamente il nemico. Si può combattere in corpo a corpo solo se si è già in contatto, se si entra in contatto a causa di impeto come risultato di altro combattimento

o se si viene attaccati. Si fornisce supporto e si tira. Combattimenti o tiri avvengono con i valori standard. I pip vengono ridotti nel seguente modo: 1/2/3=1pip; 4/5/6=2pip.

Difensore/Attaccante

Si usano le aggressività indicate per decidere il ruolo di difensore/attaccante.

Il terreno di gioco è un rettangolo di 90x60 cm. Il difensore dispone i terreni poi l'attaccante sceglie il lato lungo da quale entrare.

Il difensore dispone l'armata principale, poi l'attaccante le sue due armate, infine il difensore la sua armata alleata. Non ci sono scambi di pezzi nello schieramento. Non si usa il campo.

Terreno

Si posizionano 1 terreno obbligatorio e 2 di quelli opzionali nelle proporzioni indicate.

Estoni, Lituani, Lettoni e Prussiani posizionano un ulteriore terreno opzionale e contro le altre liste assumono sempre il ruolo di difensore.

La costa può essere solo inserita sul lato corto. Il fiume, lungo al massimo 60cm, unisce perpendi-colarmente i due lati lunghi o può passare tra due lati contigui.

Il difensore dopo aver posizionato l'esercito alleato tira un dado per vedere lo stato dei terreni che potrebbero essere ghiacciati: con un risultato pari sono ghiacciati. Un terreno ghiacciato è considerato good going con +1 per chi difende la sponda esterna, ossia se ha entrambi gli angoli frontali che la toccano.

Eserciti Mongoli

Dividono le due armate in qualsiasi composizione, basta che quella più piccola risulti di almeno 6 basette e che sia guidata da 1x3Kn o 1x3Cv. Prima del tiro scelgono a quale dei due generali andrà il dado che risulterà con più pip. Contano le perdite come consueto, ossia ogni basetta persa conta come un elemento perso, e l'armata alleata non va in sbandamento.

In ruolo di attacco, dopo aver scelto il lato di entrata possono sostituire un pezzo del terreno posizionato con uno di

forma e/o dimensioni differenti scelto tra quelli disponibili al suo avversario, o eliminano fiume e costa.

Condizioni di vittoria e punteggi

Le condizioni di vittoria sono quelle consuete: perde la partita chi alla fine di uno dei turni ha perso 4 o più elementi dell'avversario, o il generale dell'armata principale e più elementi dell'avversario.

L'alleato in sbandamento conta come un elemento perso. Le successive quattro basette perse dall'alleato contano come un ulteriore elemento perso.

Convertire i pagani, riportare alla giusta fede gli eretici: Deus lo vult

Cronologia

1223: Primo attacco mongolo in Russia: vittoria sul fiume Kalka contro Russi e Kipchaq.

1224: I crociati (danesi e teutonici) invadono l'Estonia.

1227: I crociati invadono la Livonia.

1229: Inizia l'invasione teutonica della Prussia con la scusa di convertirla al cristianesimo.

1236: I lituani sconfiggono i crociati a Saule.

1237: Seconda invasione mongola e conquista della città russa Vladimir.

1237: I lituani sconfiggono russi e crociati.

1238: I mongoli arrivano alle porte di Novgorod, capitale dello stato russo di Nevskij.

1238: Teutonici e danesi si spartiscono le terre dell'ex ordine dei portaspada.

1239: Nevskij respinge un'invasione sconfiggendo gli svedesi sul fiume Neva.

1240: I crociati invadono le terre di Novgorod e conquistano Koporye.

1240: I mongoli sconfiggono i polacchi e i teutonici a Liegnitz il 9 Aprile, gli ungheresi del re Bela a Mohi il 12 Aprile, puntando su Vienna si fermano a causa della morte del Gran Khan.

1240: I teutonici conquistano Pskov.

1241: Il re d'Ungheria chiama i teutonici come scudo a difesa delle incursioni mongole. I teutonici, seguiti da molti coloni sassoni, fondano le città fortezze Siebenburgen nei montagnosi Carpazi per bloccare le incursioni: Klausenburg, Bistriz, Kronstadt, Mediasch, Muhlbach, Hermannstadt, Schassburg.

1241: I teutonici ottengono un'importante vittoria sui Mongoli comandati da Batu vicino a Klausenburg, odierna Cluj.

1241: Nevskij riconquista Pskov, è sconfitto a Mooste, ma ha una definitiva vittoria un mese dopo al lago Peipus.

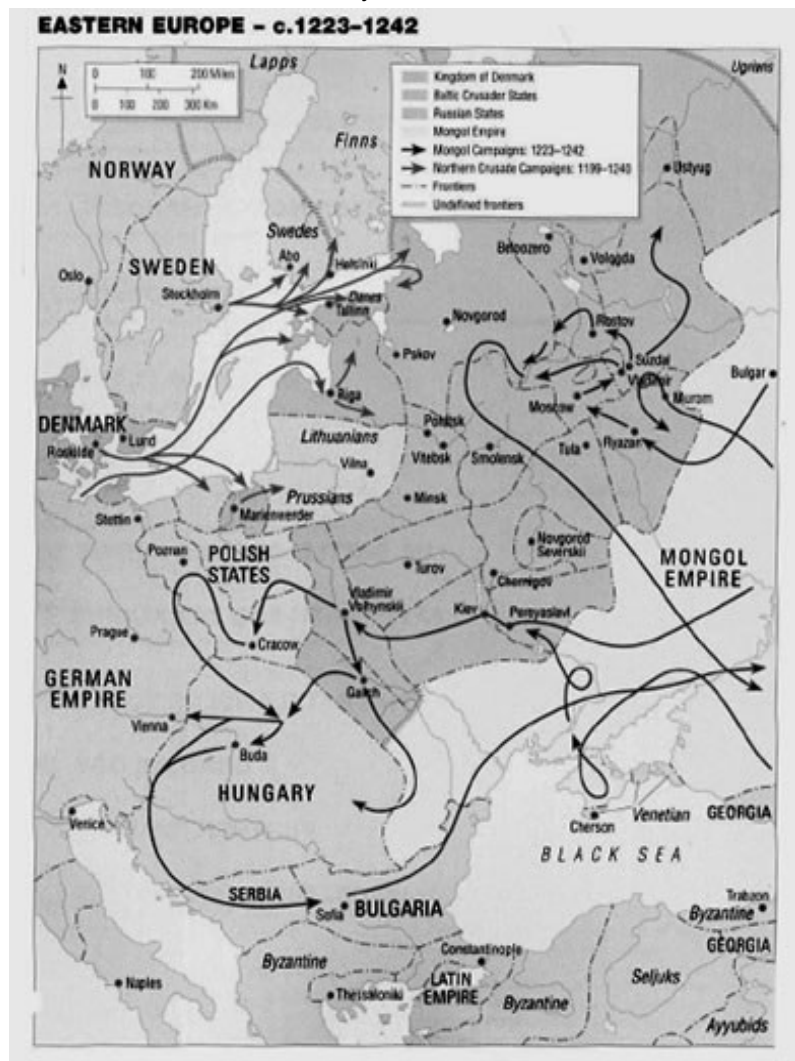
1242: Rivolta prussiana contro i teutonici fino al 1249.

1242: Ribellione estone contro i danesi.

1246: Nevskij diventa ufficialmente vassallo di Batu.

1252: Nevskij è nominato Gran Principe della Russia dagli stessi mongoli.

1263: Morte di Alessandro Nevskij.



Ortodossia

i doveri del buon crociato

Per venire incontro alle richieste di chiarimenti, spieghiamo diffusamente quale sia il comportamento ortodosso da tenere al torneo in alcune situazioni. Chi si ostinerà a nutrire il dubbio e continuare nell'errore verrà bollato di eresia e quindi arso vivo in piazza con sommo godimento dei veri credenti. Per scegliere la composizione di una armata alleata si deve prendere da quell'armylist il generale, che sarà quindi il generale dell'armata alleata, e poi scegliere le altre 5 basette tra quelle regolarmente disponibili. Tanto per dire, se c'è l'opzione tra 1x2Lh e 1Art, non si possono schierare entrambi, oppure se sono disponibili 3x3Cv non se ne possono schierare 4! Mi sembra lapalissiano...

Nel caso che per l'alleato si debba scegliere nella stessa propria lista, la composizione dell'armata alleata va scelta con lo stesso criterio appena descritto. Non si mischiano le due armylist, l'armata principale è una cosa, quella alleata un'altra! E naturalmente, come avviene in tutti i tornei del nostro circuito, ad ogni partita si può cambiare la composizione delle armylist rispettando le varianti permesse.

I mongoli sono l'unica armylist che segue regole differenti. Naturalmente ciò avviene solo per l'esercito mongolo, i mongoli come armata alleata in altre liste (eserciti) si comportano come tutti gli altri alleati.

Per comporre un esercito mongolo si hanno a disposizione 2 armylist di mongoli, si scelgono i 2 generali Cv o Kn (uno può anche essere Cv e l'altro Kn), poi si prendono i pezzi rimanenti di una prima armylist e si distribuiscono nelle 2 armate (sono 11 basette). Rimangono così da scegliere 5 basette (2gen+11=13basette; 18-13=5basette) dalla seconda armylist, e si distribuiscono nelle 2 armate.

Quindi l'esercito si divide in 2 armate, la più piccola di questa deve avere almeno 6 basette, e questo vuol dire che si possono anche comporre 2 armate di 9 basette ciascuna. Le 2 armylist si mischiano, in una delle 2 armate si possono avere entrambe le artiglierie. Si può scegliere come armata principale anche la più piccola, comunque si schiera per prima ed ha il generale principale.

Per l'esercito dei mongoli non si applica il discorso dello sbandamento dell'alleato, sono un caso a parte. Il mongolo perde secondo i consueti principi del DBA, le 4 basette perse possono essere anche 1 dell'armata principale e 3 di quella alleata.

I pip del mongolo si ottengono con il lancio di 2 dadi, attribuendo prima del tiro a quale armata andrà il valore più alto che uscirà.

Quando muore un generale dell'armata principale (nel caso dell'esercito mongolo, può succedere anche per quello dell'armata alleata) i pip si dimezzano in difetto per quell'armata, come avviene normalmente nel DBA. Quindi se muore il generale dell'armata principale (o anche quello dell'armata alleata dell'esercito mongolo, che è naturalmente un generale mongolo alleato), e magari il valore del dado è 3, si divide tale valore per 2, ottenendo 1,5 e calcolando in difetto si avrà 1 come valore di pip. Vi sarà capitato prima o poi di perdere un generale e rosicare per il basso numero di pip, quindi non dovrete avere difficoltà ad applicare una regola del DBA che avete applicato varie volte.

Ai fini del punteggio finale della partita, se si perde il generale dell'armata principale, questo vale 2 punti, punteggio tale e quale a quello in vigore per tutti i tornei del nostro campionato. Il generale dell'armata alleata non fornisce punteggi particolari.

L'alleato che va in sbandamento non può entrare volontariamente in contatto con l'avversario (se ci finisce addosso per forza lo può contattare; è la stessa cosa che avviene normalmente nel DBA per l'artiglieria ed i warwagon) e non può avanzare verso il lato di entrata del nemico. Questo vuol dire che si può muovere di lato o arretrare, ma non che in un turno arretra e nel successivo avanza dove era prima!

Con lo sbandamento i pip dell'armata alleata (ma ciò non avviene nell'esercito mongolo!) vengono ridotti nel modo indicato: 1/2/3=1pip, 4/5/6=2pip.

Si va in sbandamento se muore il generale o 2 basette. Queste ai fini della partita valgono come 1

basetta persa dell'esercito. Ulteriori 4 basette dell'armata alleata valgono come 1 basetta persa dall'esercito. Mettiamo che si è persa una basetta alleata e poi il generale alleato: si va in sbandamento e tutto vale come una basetta persa per quell'esercito. Mettiamo che si perde il generale e si va in sbandamento: rimangono 5 basette, solo l'uccisione di ulteriori 4 basette alleate contano come 1 basetta persa dall'esercito, rimarrebbe 1 basetta la cui uccisione non è influente, ma a quel punto starete da tempo recitando preghiere per incontrare con anima candida il Signore.

L'alleato in sbandamento e le sue regole apparentemente bislacche è stato implementato per dare un'importanza maggiore all'armata principale, in quanto le perdite di un alleato davano ben poco pensiero a chi comandava un esercito. Il nemico da sconfiggere è l'armata principale, più motivata ed agguerrita. Con lo sbandamento l'alleato finisce di prendere iniziative offensive e si comporta sulla difensiva, cercando più che altro di coprire il fianco al resto delle truppe. Accanirsi sull'alleato e scordarsi chi ha in mano le redini dell'esercito può essere autolesionista.

I mongoli, con le loro truppe montate leggere, sono molto più mobili degli altri eserciti, ma di contro sono più fragili, specie in terreno difficile, ed incassano meno le loro perdite.

Il fiume può essere lungo al massimo 60cm, quindi o unisce i due lati lunghi o connette un lato lungo con uno corto. Come avviene normalmente, non può essere posizionato entro 600 passi dal bordo del tavolo.

Se la costa si può posizionare solo sul lato corto, essendo questo di 60cm, evidentemente sarà lunga 60cm e larga come quanto attiene alle regole del DBA.

Sul foglio quando viene indicato "giaccio/no" vuol dire che solo con il tiro del dado al termine dello schieramento dei pezzi si saprà se quell'elemento di terreno è ghiacciato.

Il mongolo può sostituire e/o cambiare forma ad un pezzo di terreno messo dall'avversario se gioca come attaccante. Se gli vuole cambiare forma, può prendere un'altra pezza (magari più piccola) e metterla lì. Se vuole sostituire il tipo di terreno deve guardare che tipologie di terreni ha il nemico: se questi, mettiamo un teutonico, ha messo come obbligatoria una collina dolce, e come opzionali un bosco e una palude, sostituendo uno di questi 3 terreni avremo come unica opzione possibile la collina difficile. Il terreno modificato deve comunque essere posizionato per quanto possibile nell'area occupata dal terreno precedente.

Buon torneo.