

Crociata del Nord - Pietrasanta 29 gennaio a.d.2006

			alleato	agr	obbligatorio	opzionali
Mongoli	IV35	1x3Kn o 3Cv (gen), 2xCv, 8x2Lh, 1x2Lh o 1Art	Mongoli	4	collina dolce	terreno rotto, palude (ghiaccio/no), fiume (ghiaccio/no)
Teutonici	IV30	1x3Kn (gen), 3x3Kn, 1xCv, 2x2Lh, 2x4Cb, 1x4Sp, (1x3Ax + 1x2Ps) o 2x7Hd	Danesi	3	collina dolce	bosco, collina difficile, palude (ghiaccio/no)
Danesi/Svedesi	III40d	1x3Kn (gen), 8x4Bd o 3Ax, 2x2Ps o 3Bw, 1x4Sp o 7Hd	Teutonici	2	costa	2 boschi, collina dolce
Russi	III78	1x3Cv (gen), 4x3Cv, 2x2Lh, 2x4Sp, 2x2Ps, 1x3/6Kn o 3Ax o 7Hd	Mongoli	2	bosco	collina dolce, palude (ghiaccio), fiume (ghiaccio)
Ungheresi	III67b	1x3Kn (gen), 1x3Kn, 1x3Cv, 3x2Lh, 3x4Sp, 2x3Ax o 3Bw, 1x2Ps	Teutonici	1	collina dolce	collina dolce, costa (danubio), palude
Polacchi	III62b	1x3Kn (gen), 2x3Kn, 1x2Lh, 3x4Sp, 1x4Bd, 3x3Bw, 1x2Ps	Teutonici	1	bosco	palude (ghiaccio/no), 2 colline dolci
Estoni	IV27	1x4Wb (gen), 9x3Wb, 2x2Ps	Russi	[0]	costa	2 boschi, collina dolce, palude (ghiaccio)
Lituani/Lettoni	IV18	1x3Cv o 2Lh (gen), 1x3Cv o 2Lh, 6x2Lh, 2x3Ax, 2x2Ps	Russi	[0]	costa	2 boschi, collina dolce, palude (ghiaccio)
Prussiani	IV28	1x3Cv (gen), 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 perpendicolarmente 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*