

# 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.