

PRE BATTLE SYSTEM

Αποφασίζοντας για τον Εισβολέα και τον Αμυνόμενο

Ο καθένας ρίχνει ζάρι: KOKKINO/KITPINO/ΠΡΑΣΙΝΟ/ΛΕΥΚΟ για legendary/talented/competent/midocre διαιρητή στρατού.

Ο νικητής επιλέγει αν θα είναι εισβολέας ή αμυνόμενος ο νικητής με skull μπορεί να επιλέξει strategic intercept. Σε ισοπαλία ξαναρίχουν.

Τραβήξτε τον αριθμό καρτών για το PBS όπως φάνεται από το army builder σας.

Ο καθένας παίζει την πρώτη PBS κάρτα. Αν νικήσει ο εισβολέας, επιλέγει είδος περιοχής από τις επιλογές της λίστας του αμυνόμενου αλλιώς επιλέγει ο αμυνόμενος.

Σε περίπτωση strategic intercept, ο επιτιθέμενος τοποθετεί ένα πιόνι για το στρατό, αλλιώς ο αμυνόμενος.

Το πιόνι πρέπει πάντα να παραμένει σε ένα τετράγωνο του χάρτη με το είδος της περιοχής που έχει επιλεγεί.

Ρύθμιση της περιοχής της μάχης Η εξέλιξη των πέντε ημερών

Ταυτόχρονα ο καθένας παίζει μια κάρτα, μετακινήστε το πιόνι του στρατού σύμφωνα με τη διαφορά - πάντα να παραμένετε μέσα στο επιλεγμένο είδος περιοχής.

Επαναλάβατε 4 ακόμα φορές για να βρείτε την τελική τοποθεσία μάχης μετά από 5 μέρες.

Αν δεν έχετε αρκετές κάρτες, πρέπει να πάτε πάσο κάποιες μέρες (εσείς επιλέγετε ποιες), αυτό μετράει σαν MAYRH κάρτα.

Μπορείτε να κρατήσετε τυχόν υπόλοιπες κάρτες που δεν έχουν παγκεί για το scouting - MHN ανακατέψετε χρησιμοποιημένες κάρτες/δίσκους.

Ρυθμίζοντας το έδαφος (Terrain)

Ασφαλή πλευρά [Secure Flanks], (ο κάθετος άξονας στο χάρτη του PBS) - τα στοιχεία δεν μπορούν να μετακινηθούν από τον αντίπαλο

Κάθε πλευρικό deep water καλύπτει όλο το πλάτος του τραπεζιού και τοποθετείται από τον αμυνόμενο σ 6BW* στο τραπέζι (επομένως απολύτως ασφαλές πλευρό).

Αλλιώς τοποθετήστε εδάφη (με διαστάσεις όπως τα Yποχρεωτικά) από αυτά που αναφέρονται στην πλευρά του PBS χάρτη (πρέπει να επιτρέπονται στο είδος της περιοχής).

Πυκνότητα Εδάφους [Terrain Density] (οριζόντιος άξονας of the PBS Map) - τα στοιχεία μπορούν αν μετακινηθούν από τον αντίπαλο

Τα περαιτέρω στοιχεία εδαφών πρέπει να είναι από τα είδη που επιτρέπονται στο Είδος Περιοχής που επιλέχθηκε προηγουμένων.

Είδος Εδάφους	Υποχρεωτικά στοιχεία στο σύνολο (κοινά)	Προαιρετικά στοιχεία για τον καθένα (ανά πάικτη)
Πολύ Πυκνό	2 Rough/Open Area και 2 Difficult	μέχρι 3 οποιαδήποτε
Πυκνό	1 Rough/Open Area και 2 Difficult	μέχρι 2 οποιαδήποτε
Κανονικό	2 Rough/Open Area ή Difficult	μέχρι 2 οποιαδήποτε
Ανοικτό	1 Rough/Open Area ή Difficult	μέχρι 1 (όχι Impassable)
Χωρίς στοιχεία	τίποτα	μέχρι 1 (όχι impassable)

Ο αμυνόμενος επιλέγει ένα υποχρεωτικό στοιχείο, μετά ο επιτιθέμενος μέχρι να επιλεχθούν όλα.

Τα υποχρεωτικά στοιχεία πρέπει να καλύπτουν τουλάχιστον 6BW x 6BW* μίνιμουμ και να χωρούν μέσα σε 10BW x 10BW*.

Τοποθετήστε τα υποχρεωτικά στοιχεία εναλλακτικά αρχίζοντας με τον αμυνόμενο.

META, αφού τα υποχρεωτικά στοιχεία έχουν τοποθετηθεί, επαναλάβατε τη διαδικασία για τα προαιρετικά στοιχεία.

Τα προαιρετικά στοιχεία πρέπει να καλύπτουν τουλάχιστον 4BW x 4BW* και να χωρούν σε 8BW x 8BW*.

Τοποθέτηση Άλλων Εδαφών (π.χ. όχι Ασφαλή Πλευρικά Στοιχεία)

Το τραπέζι έχει δύο πλευρικούς τομείς των 10BW* - το υπόλοιπο είναι το κέντρο.

Τα ζάρια τοποθέτησης είναι D6 και τα αποτελέσματα λαμβάνονται πάντα από τη δική σας οπτική γνώνια.

1/2 = αριστερός πλευρικός τομέας, 3/4 κεντρικός τομέας, 5/6 δεξιός πλευρικός τομέας. Οι περιττοί αριθμοί πρέπει να αγγίζουν μια άκρη τραπεζιού.

Κατά την αρχική τοποθέτηση, όλα τα στοιχεία πρέπει να είναι τουλάχιστον 2BW από οποιοδήποτε έδαφος εκτός ποταμού/ακτής (μπορούν να εφάπτονται σε αυτά).

Μετά ρίχνετε d6 για τον αντίπαλο πάικτη που μπορεί να κάνει: α) μετακίνηση στοιχείου έως 6 BW με 4+, β) περιστροφή στοιχείου με 5+, γ) μετακίνηση στοιχείου με 6.

Αναγνώριση

ΑΦΟΥ έχει τοποθετηθεί όλο το έδαφος, ελέγχετε για αναγνώριση.

Μοιράστε κάρτες ώστε να έχετε το συνολικό αριθμό για αναγνώριση από το army builder σας (συμπεριλαμβάνοντας όσες έχετε φυλάξει).

Οι κάρτες αξίζουν ένα % ενός στρατού: KOKKINO 40% του στρατού, KITPINH 20%, ΠΡΑΣΙΝΗ 10%, οι υπόλοιπες 0.

Συγκρίνετε τις καλύτερες 5 κάρτες ή λιγότερες, αν η μια πλευρά έχει περισσότερο % στρατού τότε, η λιγότερη χάνει την αναγνώριση κατά το % της διαφοράς.

Ζώνες Ανάπτυξης

Η Ζώνη Ανάπτυξης είναι έως 2BW από την κεντρική γραμμή του τραπεζιού (δηλ. μπορεί να είναι στα 6BW).

Εκτός αν είναι σε ασφαλές πλευρό ή σε ενέδρα, μόνο SuGs μπορούν να αναπτυχθούν εντός των 5BW στα άκρα των πλευρών του τραπεζιού.

Τα Στρατόπεδα πρέπει να τοποθετηθούν εντός 6BW από το κέντρο του πλω άκρου ή ανάμεσα σε αυτό το κέντρο και ένα ασφαλές πλευρό.

Η Διαδικασία της Ανάπτυξης

Ένας στρατός που έχεις κατά την αναγνώριση ξεκινάει να τοποθετεί πρώτα το στρατόπεδο του, κατόπιν UGs μέχρι το % με το οποίο έχεις.

Αν ο πάικτης έχει 1) UG με barricades/obstacles 2) artillery ή 3) expendable, αυτά πρέπει να τοποθετηθούν πριν από τα υπόλοιπα UG.

KATOPIN. Οι πάικτες τοποθετούν ambushes και flank marches - και μπορούν να τοποθετήσουν υπερφαλαγγίσαντες στρατηγούς σαν μπλόφα.

Ο στρατός που νίκησε στην αναγνώριση αναπτύσσει τότε το στρατόπεδό του και το ίδιο % του στρατού του όπως ανάπτυξε ο αντίπαλος.

Αν δεν νίκησε κανείς στην αναγνώριση, ο αμυνόμενος ξεκινάει να τοποθετεί το στρατόπεδό του και ½ από τα UG του όπως παραπάνω και ακολουθεί ο εισβολέας με το %.

Έπειτα σε κάθε περίπτωση, τοποθετήστε ανά 1/3 μέχρι να αναπτυχθούν στο τραπέζι όλα τα UG.

Ο αμυνόμενος τοποθετεί τους στρατηγούς, δηλώνοντας ποια UG (συμπεριλαμβανομένων των καρτών ambush) υπάγονται στη διοίκησή τους, μετά ο εισβολέας.

Ένας στρατηγός flank march παραμένει δίπλα στο στρατόπεδο με μια κάρτα flank march R/L κάτω από αυτόν μέχρι την άφιξή του.

Στο MAGNA * τα μεγέθη και οι αποστάσεις μειώνονται κατά ½ με στρογγυλοποίηση προς τα πάνω.

Το PACTO δεν χρειάζεται αλλαγές σε BW, καθώς το BW το ίδιο είναι το μισό σε μέγεθος σε σύγκριση με το MAXIMUS

TERRAIN TABLE

Territory Types	Terrain	Description and Depiction	Visibility Restrictions	Cover	Special Rules
any	Open Area	Flat ground clear of any terrain			Can be placed to block enemy terrain placement. Leave on table for show or remove.
	Hills	Mild slopes offering uphill advantage	All visible within 2BW over a ridge		Uphill Combat Claim if entirely on slope and nearer centre/ridge than opponent
	Rocky Ground	Flat ground with patches of rock			Elephants treat as Good Going
	Brush	Substantial low shrubbery that obstruct movement and inhibit visibility	Infantry SuGs visible at 3 BW		Camels and Elephants treat as Good Going
	Ploughed Fields	Open ground that has been ploughed or planted			Elephants treat as Good Going
	Tall Crops	Fields near harvest time with high crops	Infantry visible at 3 BW		Elephants treat as Good Going
	Village	Rural huts and buildings with surrounding pens for livestock	Troops visible at 2 BW	Any bases shot at when fully within; or any target shot at from or through terrain	
S C	Boundaried Fields	Fields that have hedges or walls around them and are potentially defensible	Infantry visible at 3 BW	After 800CE, any bases defending the edge	Obstacles pre 800CE, or Barricades from 800CE. A maximum of 1 per pre-laid town or village.
	Orchards	Organised and regular plantations of fruit or olive trees with regular spacings	Infantry visible at 3 BW	Any bases shot at when fully within; or any target shot at from or through terrain	Elephants treat as Rough
	Vineyards	Rows of vines growing to tall shrub height in tight rows	Infantry visible at 3 BW	Any infantry if fully within	Elephants treat as Rough
	Town	Stone developments with roads, temples and squares	Troops visible at 1 BW	Any bases shot at when fully within; or any target shot at from or through terrain	Boundary can be defended from inside as Barricades in Charge Combat only
S C M F J	Woods	Natural woods with modest density of trees and undergrowth	Troops visible at 2 BW	Any bases shot at when fully within; or any target shot at from or through terrain	SuGs can only shoot 2 ranks deep, others 1 rank deep
J F P D	Gully	Significant depression in the ground with easy slopes and a flat and even bottom	All visible at 2BW from outside; those inside can see and shoot out.		Troops fighting in outer 1BW and nearer edge of gully are uphill
C M F J P D	Marsh	Boggy ground and pools of standing water, including a shallow oasis			
S C D M P	Mountains	Steep and uneven slopes that are difficult to move across	All visible within 2BW over a ridge		Uphill Combat Claim if entirely on slope and nearer centre/ridge than opponent
S F J M	Forest	Densely packed woods with heavy undergrowth.	Troops visible at 1 BW	Any bases shot at when fully within; or any target shot at or from or through terrain	Troops may only shoot or fight 1 rank deep - so SuGs cannot shoot
J	Swamp	Very soft ground with deep sections of water			UGs suffer a KaB if any bases in them move.
D	Sandy Ground	Large patches of soft and shifting sand			Camels treat as Good Going
	Wadi	Significant depression in the ground with rocky and brushy bottom	All visible at 2BW from outside; those inside can see and shoot out.		Troops fighting in outer 1BW and nearer edge of gully are uphill
	Sand Dunes	Desert slopes with soft shifting sand, difficult to sustain footing on slopes	All visible within 2BW over a ridge		Camels treat as Good Going , no benefit for being uphill
As terrain allowed	Terrained Hills	Slopes of a single type of R or D terrain allowed by the Territory Type	As terrain type on slopes or within 2BW over a ridge	As per terrain type on slope	Uphill Combat Claim if entirely on slope and nearer centre/ridge than opponent
M F J	Impassable Hills	Cliffs and steep edges unscalable in battles	Blocks Line of Sight		Nothing may go even partially within; may not go in centre (lost on a 3/4)
C M F J D and secure flanks	Deep Water	Uncrossable piece of water - coastlines, lakes, major rivers - that are too deep to wade through	No visibility issues		Nothing may go even partially within; may not go in centre (lost on a 3/4 roll); may be used as a flank
Scenarios only	River	Deep or fast flowing waters	treat as Rough with an additional -1BW speed while even partly in		Defended banks counts as Barricades in Charge Combat only
	Streams	Easy waterflows that are relatively simple to cross	treat as Difficult with an additional -1BW speed while even partly in		
Colour Coding		Special	G = Good Going	R = Rough	D = Difficult
Territory Types		S=Standard/ C=Coastal/ D=Desert/ F=Forest/ J=Jungle/ M=Mountains/ P=Plains			

MORTTEM

Et Gloriari

Can move between top and bottom line.
 S=Standard, P/D=Plains or Desert, M = Mountains, F/J = Forest or Jungle, C = Coastal.

Featureless

Open

Dense

Very Dense

C
↑

C
↑

P/D

P/D

P/D

F/J

F/J

None

C
↑

C
↑

S

S

S

F/J

None

C
↑

C
↑

S

S

S

F/J

None

C
↑

C
↑

S

S

S

F/J

None

C
↑

C
↑

M

M

M

F/J

None

C
↑

C
↑

C

C

C

F/J

None

C
↑

C
↑

P/D

P/D

P/D

P/D

None

C
↑

C
↑

C

C

None

	1 BETTER = 1 side-to-side
3 BETTER = or 2 side-to-side	4 BETTER = or 2 diagonal
2 BETTER = or 1 diagonal	3 BETTER = or 2 side-to-side
1 BETTER = 1 side-to-side	2 BETTER = or 1 diagonal

SECURE FLANKS

MORTTEM

Et Gloriari

S=Standard, P/D=Plains or Desert, M = Mountains, F/J = Forest or Jungle, C = Coastal. Can move between top and bottom line.

Κανόνες με καιρό

Ο εισβολέας επιλέγει εποχή πριν από το έδαφος

Σκορ καιρού	Χειμώνας	Άνοιξη/Φθινόπωρο	Καλοκαίρι
Pίξτε 2D6	-2	-	+2

Πίξτε 2d6 στο ξεκίνημα για το αρχικό είδος καιρού - με διπλές ο καιρός είναι μεταβλητός.

Στην αρχή κάθε γύρου, ρίξτε RED + GREEN ζάρι από δύο αν είναι μεταβλητός.

Κόκκινα *skulls* = ανεβαίνει το είδος καιρού, Green *κενά* = κατεβαίνει το είδος καιρού.

Προσαρμοσμένο σκορ	Είδος Περιοχής όπου παίζετε							
	Standard	Plains	Coastal	Mountains	Forest	Jungle	Desert	
0	Χιόνι	Χιόνι	Χιόνι	Χιόνι	Χιόνι	Δυνατή βροχή	Αμμοθύελλα	
1	Δυνατή βροχή	Δυνατή βροχή	Σιγανή βροχή		Δυνατή βροχή			
2	Σιγανή βροχή	Σιγανή βροχή	Δυνατοί άνεμοι	Σιγανή βροχή	Δυνατή βροχή	Σιγανή βροχή	Δυνατοί άνεμοι	
3		Δυνατοί άνεμοι			Σιγανή βροχή			
4	Δυνατοί άνεμοι	Καλοκαιρία	Δυνατοί άνεμοι	Δυνατοί άνεμοι	Δυνατοί άνεμοι	Καλοκαιρία	Καλοκαιρία	
5	Καλοκαιρία							
6	Καλοκαιρία	Καλοκαιρία	Καλοκαιρία	Καλοκαιρία	Ζέστη	Ζέστη		
7							Καλοκαιρία	
8	Ζέστη	Ζέστη	Ζέστη	Ζέστη	Καύσωνας	Καύσωνας		
9							Ζέστη	
10	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας		
11							Καύσωνας	
12	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας		
13							Καύσωνας	
14	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας	Καύσωνας		

Επίδραση Καιρού

Χιόνι	ανωφέρεια bonus +3, όλες οι βολές υποβιβάζουν χρώμα, αρατότητα 4BW, οι εμβέλειες διουκήσεων στο μισό
Αμμοθύελλα	όλες οι βολές υποβιβάζουν χρώμα, αρατότητα 2BW, οι εμβέλειες διουκήσεων στο μισό
Δυνατή βροχή	ανωφέρεια bonus +3, όλες οι βολές υποβιβάζουν χρώμα (τα όπλα πυρίτιδας δεν βάλλουν), η κίνηση μειώνεται 1BW
Σιγανή βροχή	ανωφέρεια bonus +2, όλες οι βολές υποβιβάζουν χρώμα
Δυνατοί άνεμοι	όλες οι βολές πέρα από 2BW <u>υποβιβάζουν χρώμα</u> .
Ζέστη	όλες οι μονάδες με FArm (πεζικό ή υππικό) πολεμούν ως combat shy
Καύσωνας	όλες οι μονάδες εκτός από τις unprotected πολεμούν ως combat shy
Νυχτερινός Αγώνας	οι εμβέλειες διουκήσεων στο μισό

ΑΖΦΑΗ ΛΑΕΥΠΑ		Πολύ πυκνό	Πυκνό	Κανονικό	Ανοικτό	Χωρίς χαρακτηριστικά
Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά	Χωρίς χαρακτηριστικά
1 καλύτερο = 1 αριζ./καθέτικας	2 καλύτερα = 1 διαιρωνίας	3 καλύτερα = 12 αριζ./καθέτικας	4 καλύτερα = 1 διαιρωνίας	1 καλύτερο = 1 αριζ./καθέτικας	2 καλύτερα = 1 διαιρωνίας	3 καλύτερα = 12 αριζ./καθέτικας
2 καλύτερα = ή 1 διαιρωνίας	3 καλύτερα = ή 1 διαιρωνίας	4 καλύτερα = ή 2 διαιρωνίας	2 καλύτερα = ή 1 διαιρωνίας	3 καλύτερα = ή 1 διαιρωνίας	4 καλύτερα = ή 2 διαιρωνίας	2 καλύτερα = ή 1 διαιρωνίας
1	2	3	4	1	2	3
Deep Water	Deep Water	Mountains ή Forest	Mountains ή Forest	Rocky G ή Woods	Woods	Kavéna
F/J	F/J	M	F/J	M	S	F/J
Deep Water	Deep Water	Mountains ή Forest	Mountains ή Forest	Rocky G ή Woods	Woods	Kavéna
F/J	F/J	M	F/J	M	S	F/J
πολύ πυκνό	πυκνό	κανονικό	ανοικτό	κανονικό	πυκνό	χωρίς χαρακτηριστικά

S=Standard, P/D=Plains ή Desert, M=Mountains, F/J=Forest ή Jungle, C=Coastal.
Μπορεί να γίνει μετακίνηση μεταξύ κορυφών και τελευταίας γραμμής.

S=Standard, P/D=Plains ή Desert, M=Mountains, F/J=Forest ή Jungle, C=Coastal.
Μπορεί να γίνει μετακίνηση μεταξύ κορυφών και τελευταίας γραμμής.