



ΒΕΛΗΝΕΚΕΣ ΒΟΛΩΝ ΣΕ BW			ΒΑΘΟΣ ΒΑΛΛΟΝΤΩΝ			
	Πεζικό και Battlewagons	Έφιπποι και Άρματα	TuG σε loose ή close σχημ.	SuG ή TuG σε skirmish		
Javelin ή Firearms	2	2	2 γραμμές παχ αποτέλεσμα, 1 γραμμή μεωμένο αποτέλεσμα	3* γραμμές παχ αποτέλεσμα, 2* γραμμές μεωμένο αποτέλεσμα		
Sling/Darts	3	-				
Bow	4	3				
Crossbow	4	3				
Powerbow	5	3				
Light Artillery	8					
Heavy Artillery	12					
Εξαιρέσεις: BWg ή EL βάλλουν με πάχ αποτέλεσμα σε 1 γραμμή						
* 2 και 1 όπως τα TuG σε Magna και Pacto						

### Εύρος Βολής (Arc of Fire)

Οι βάλλοντες ρίχνουν μόνο μπροστά - δηλ. μπροστά από τη εκτενόμενη γραμμή της μπροστινής πλευράς της βάσης τους.

Με στόχο ≤1BW οι στοίχοι πρέπει να ρίξουν σε στόχους απευθείας μπροστά αν To Artillery που βάλλει σε >4BW μπορεί να επιλέξει στόχους σε πλάτος έως 2BW από ευθεία μπροστά.

Όλοι οι υπόλοιποι σε >1BW επιλέγουν οποιοδήποτε στόχο μέσα σε πλάτος 1BW από ευθεία μπροστά.

Οι βάσεις που συμμετέχουν σε μάχη στο στοίχο τους δεν μπορούν να βληθούν· οι στοίχοι που δίνουν supporting μπορούν.

### Αποτελέσματα καθήλωσης από βολή (Slowing Effect of Fire)

Αθροιστε *Skulls + Sword&Arrow + 5* και συγκρίνετε με το πλάτος του στόχου σε Αν ένα UG δεχθεί σύνολο πληγμάτων ≥ 1/2 των στοίχων του, χάνει 1BW σε κίνηση.

Αν το σύνολο πληγμάτων ≥ στοίχους της μπροστινής γραμμής χάνει 2BW· αν ≥ διπλάσιο των στοίχων χάνει 3BW.

Οι στρατηγοί σε ακτίνα 2BW ανακτούν 1BW με KITPINH ή 2BW με KOKKINH με "prompt through fire" (εμψύχωση εν μέσω πυρών).

Κάθε 5 από Artillery και Firearm προκαλεί ένα επιτλέον BW καθήλωσης.

### Βολές πάνω από φίλιες μονάδες (πλάγια βολή)

Όλες οι βάσεις μπορούν να ρίξουν πάνω από οποιαδήποτε βάση της (διας μονάδας χωρίς επιτίτιση).

Οξυθελείς (Bolt shooters) και καταπέλτες μπορούν να ρίξουν πάνω από φίλιες μονάδες σε στόχους >2BW από αυτές.

### Guns and Cannons (ελαφρά και βαριά πυροβόλα)

Guns και cannons διεκδικούν ένα KAB τεστ ανά μοντέλο που βάλλει σε εχθρό που τους επιτίθεται.

ΧΡΩΜΑ ΖΑΡΙΟΥ ΓΙΑ ΤΙΣ ΒΟΛΕΣ		
	Αναβαθμίστε χρώμα	Υποβαθμίστε χρώμα
SKILL vs. Ποιότητας	skilled vs. poor ή average· experienced vs. poor	unskilled vs. average, superior ή exceptional
ΒΑΘΟΣ ΒΑΛΛΟΝΤΟΣ		ο στοίχος που βάλλει είναι 1 γραμμή κάτω από το πλήρες βάθος
RUN AWAY		εκτελεί κίνηση run away
ΣΤΟΧΟΣ	artillery vs. BWg, αρμάτων ή ελεφάντων	artillery βάλλει σε skirmishers· βάλλει σε μπροστινή βάση ενός supporting file
ΘΩΡΑΚΙΣΗ	οποιοσδήποτε εκτός από artillery, βάλλει σε unprotected TuG ή unprotected SuG σε ≤ 1BW	όλοι εκτός από artillery ή firearm σε ArmHrs Όλοι εκτός από artillery ή FA ή PBw/XBw σε <= 1BW που βάλλουν σε FArm πεζικό ή FArm
ΕΚΗΒΟΛΟ	PBw vs. υπτικό, καμήλες ή άρματα	darts σε >2BW
ΚΑΛΥΨΗ		στόχος σε κάλυψη (cover) εκτός αν βάλλεται από artillery
To S γίνεται Wound	skilled βάλλοντες vs. superior στόχων πεζοί XBw που στέκονται να δεχθούν επίθεση, βάλλουν σε αυτούς που τους επιτίθενται	Κάτω από το MAYPO = ρίξιμο MAYPOY ζαριού μόνο με slowing effect

### Kill a Base test (KaB test)

Λόγοι για τεστ ενός UG, χρονική στιγμή και μέθοδος.		Χρονική στιγμή
1 Θάνατος στρατηγού - τεστ των UG σε ακτίνα εντός 2BW, 6BW αν είναι Legendary		Άμεσα
2 Διάλυση (Break)/Καταστροφή TUG - Δοκιμή όλων των UG σε ακτίνα 3BW		2.8, 3.2, 5.3, 6.3
3 Εχθρικό UG που υπέστη διεμβολισμό [burst through] (2 τεστ αν διατεράστηκε με >3 στοίχους)		Άμεσα
4 Εχθρικό TuG που σταμάτησε στο άκρο του τραπεζιού μετά από run away ή skirmish ανταπόκριση.		Άμεσα
5 Εχθρικό SuG που απωθήθηκε περισσότερο από την κανονική του κίνηση		Άμεσα
6 Εχθρικό break off με KaB όπως αναφέρεται στον πίνακα ενεργειών (δύο τεστ αν οι στοίχοι που απεμπλέκονται >3)		Άμεσα
7 Αντίταλος στρατηγός που οικειοθελώς εγκαταλείπει μια μάχη - "Snivelling Little Coward"		Άμεσα
8 Λεηλατημένο εχθρικό στρατόπεδο		6.3
Για Elephants ή Battlewagons είναι ΛΕΥΚΟ ανεξαρτήτου της ποιότητας		
Τα υπόλοιπα ζάρια σύμφωνα με την ποιότητα: Poor = KOKKINO, Average = KITPINO, Superior = ΠΡΑΣΙΝΟ, Exceptional = ΑΣΠΡΟ		
Αναβαθμίστε το ζάρι αν κάνετε τεστ για την απώλεια οποιουδήποτε διοικητή ή για break/καταστροφή ελεφάντων		
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ: Skull = απομακρύνετε μια βάση, Sword & Arrow = προσθέτετε Wound, S = 1BW καθήλωση		

Λόγοι για τεστ ενός στρατηγού, χρονική στιγμή και μέθοδος.		Χρονική στιγμή
1 Προκλήθηκε απώλεια βάσης σε στοίχο όπου μαχόταν αντίταλος στρατηγός στην πρώτη γραμμή		Άμεσα
2 Διαλύθηκε ένα TuG σε μάχη στο οποίο βρισκόταν αντίταλος στρατηγός		Άμεσα
ZAPI Ζάρι σύμφωνα με την τρέχουσα δυνατότητα του στρατηγού σε κάρτες: 2 = KOKKINO, 3 = KITPINO, 4 = ΠΡΑΣΙΝΟ, 5 = ΑΣΠΡΟ		
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ: Skull = νεκρός στρατηγός, Sword & Arrow = τραυματίας στρατηγός, S = σαστιαμένος στρατηγός		



# Πίνακες Ενεργειών

		SUG (Μονάδες) Αποδεσμός	TuG (Τακτικές Μονάδες)			Σημειώσεις
			DRILLED (Εμπλεκόμενο)	FORMED (Εγγενερητικό)	TRIBAL (Ιδιαίτερο)	
ΦΛΗΜΟΦΟΡΟΥ	C1	Μετακίνηση SuG για να επιτρέψει στους υπόλοιπους να κάνουν έφοδο	NA	NA	NA	Οποιαδήποτε ΑΣΠΡΗ κάρτα για SuG μόνο αν έτοι επιτρέπει να γίνει Έφοδος.
	C2	Υπόδειξη Έφοδων				Περιστροφή έως 90° στην αρχή της εφόδου. Στοιχεία που δεν έχει εμπλακεί από TuG που είναι σε εμπλοκή, μπορεί να κάνει έφοδο 1BW.
	C3	Αποτροπή Υποχρεωτικών Έφοδων	NA			DC/CLs ≤ 3BW + όσα δεν είναι απολύτως με εκπλόνει ≤ 1BW. Δεν υποχρεούνται σε έφοδο αν οι παραγόντες ≥ 3 εις βάρος τους στην έφοδο.
	C4	Αντεπίθεση (Countercharge) ή Αναχαίτιση (Intercept)				Στην αντεπίθεση μπορεί να γίνει περιστροφή στην αναχαίτιση όχι. Η κανονική κίνηση -1BW. Δεν μπορεί να καταλήξει εγγύτερα από 1BW στους επιπλέοντες.
ΦΛΗΜΟΦΟΡΟΥ ΚΙΝΗΣΗ	CM1	Μετακίνηση Στρατηγών	άλλοι οι στρατηγοί		Max 1 κίνηση ανά φάση = οποιαδήποτε κατά τη φάση κίνησης ή 2.1 στη φάση εφόδου.	
	CM2	Οι Στρατηγοί εντός 2BW εμψυχώνουν εν μέσω πυρών (Prompting through fire)	Με <b>KITRINH</b> ανακτάται 1BW. Με <b>KOKKINH</b> ανακτάται 2BW			
ΦΛΗΜΟΦΟΡΗΣ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΦΕΡΟΥΣΑ ΜΕΤΑΠΟΙΗΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ	M1	Εναλλαγή των Ευέλικτων Σχηματισμών - Flexible (α) ή ανασχηματισμός γραμμών (β)				α) Μετατροπή στον τύπο σχηματισμού β) Αναδιάτηξη βάσεων στο ίδιο μέτωπο. Κανένα από τα 2 δύον η μονάδα μάχης.
	M2	Προέλαση (advance) κατευθείαν μπροστά (συντομότερη προαιρετικά)				Χωρίς απόδοση. Τα SuG Μητρούριν να αυμπτ./αναπτ. 2BW κατά την κίνηση. Επιτρέπονται έως 2BW μετά από run away/skirmish.
	M3	Προέλαση με περιστροφή				Μία περιστροφή ≤ 90° ανά κίνηση, περιστροφή οποιαδήποτε κατά την κίνηση. Τα SuG μητρούριν να αυμπτ./αναπτ. έως και 2BW στη κίνηση.
	M4	Προέλαση με διπλή περιστροφή				Σε κάθε περιστροφή ≤ 90°, πρέπει να μεσολαβεί 1BW απευθείας μπροστά μεταξύ των περιστροφών και πάνω 22 BW από εχθρικά TuG.
	M5	Πλήρης προέλαση μπροστά με πλάγια μεταστάση.			NA	Μέγιστη απόσταση και μετά πλάγια μεταστάση 1BW προς οποιαδήποτε πλευρά στα <u>πλάγια</u> της κίνησης πρέπει να απέρι 24 BW από εχθρικά TuG.
	M6	Προέλαση και σύμπτυξη				≥2BW απευθείας μπροστά, σύμπτυξη 1 ή 2BW από πάνω, δεν επιτρέπονται περιστροφές, ≥2BW από εχθρικά TuG.
	M7	Ανάπτυξη εν στάσει				Ανάπτυξη μετάπουρον κατά 1BW σε ένα διασταύρωμα ενώ είναι σε στάση. Μπορεί ταυτόχρονα να ανασχηματίσει τις γραμμές. 24 BW από εχθρικά TuG.
	M8	Σύμπτυξη επιτόπου				Σύμπτυξη κατά 1 ή 2BW ενώ είναι σε ακνογία. Μπορεί ταυτόχρονα να ανασχηματίσει τις γραμμές. 24 BW από εχθρικά TuG.
	M9	Επιτόπου στροφή 90° ή 180°				Ανάπτυξη προς οποιαδήποτε πλευρά και ανασχηματισμός γραμμών για να επιτεύχθει επιπλέος σχηματισμός. Επιτρέπεται 180° μετά από run away/skirmish.
	M10	Στροφή 180° και κίνηση (εκτός των σαρισσαφόρων)			NA	Στροφή στην αρχή ή στο τέλος -1BW + μπορεί να περιλαμβάνει 1 περιστροφή. Έως 2BW μετά από run away/skirmish.
	M11	Στροφή 90° και κίνηση (εκτός των σαρισσαφόρων)			NA	Όπως το M9 αλλά κινετά -1BW για κάθε στροφή πριν τη στροφή μπορεί να περιλαμβάνει 1 περιστροφή.
	M12	Οπισθοχώρηση (Fall Back) ≤3BW με Cv, Cm, Ch ή πεζούς ακροβολιστές				Απευθείας προς τα πάνω. Το μέγιστο πριν από την επιβράδυνση είναι η μείωση της ταχύτητας στο έδαφος και 3BW.
	M13	Οπισθοχώρηση (Fall Back) ≤2BW με υπόλοιπους μονάδες	NA			Απευθείας προς τα πάνω. Το μέγιστο πριν από την επιβράδυνση είναι η μείωση της ταχύτητας στο έδαφος και 2BW.
	M14	Διπλή κίνηση: 2 δικοδικής ΠΡΑΣΙΝΕΣ (ή ΑΖΠΡΕΣ) κινήσεις				Πρέπει να απέρι 24BW από εχθρικά TuG. Τα TuG δεν μητρούριν στη δεύτερη κίνηση να απρόκειν πάνω τα SuG.
	M15	Ανεξάρτητη κίνηση του Πυροβολικού	Red	NA	NA	Δεν μητρούριν να κινηθούν σε block· μπορούν να κινηθούν απευθείας μπροστά, να περιστραφούν, να στρίψουν 90° ή 180°.
ΦΛΗΜΟΦΟΡΗΣ ΗΜΙΠΟΙΗΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ	MF1	Μετακίνηση μη εμπλεκόμενων βάσεων σε ξεχωριστό διαφορετικό στοίχο				Δημιουργία supporting file, συμπλήρωμα κενών, δημιουργία γραμμών, μάζη με εχθρικές supporting file. Επιτρέπονται οι πολλαπλές ενέργειες.
	MF2	Στροφή βάσεων 90° ή 180° για να αντιμετωπίσουν εχθρό σε επαφή				Στροφή οποιαδήποτε ή όλων των βάσεων σε εχθρό με πετακική επαφή στο πλευρά τους ή στα κάτω τους ώστε να τον αντιμετωπίσουν.
ΦΛΗΜΑΧΙΑΣ	F1	Έλεγχος Καταδίωξης (Pursuit)			NA	Δεν αφορά σε devastating chargers/charging lancers. Για Cv,Cm,Ch,EI μετανέστεις σε 2BW για τους υπόλοιπους μειώνεται σε 1BW.
	F2	Απεμπλοκή (Break off) Cv, Cm ή Ch από βραδύτερα πεζικά				Κατευθείαν πάνω 2BW για κινητή την απόσταση με -1BW. Μέγιστο όριο είναι η ταχύτητα κίνησης στο έδαφος.
	F3	Απεμπλοκή από άλλο βραδύτερο εχθρό	Καθ	Καθ	Καθ	Κατευθείαν πάνω 2BW για κινητή την απόσταση με -1BW. Μέγιστο όριο είναι η ταχύτητα κίνησης στο έδαφος.
	F4	Απεμπλοκή από εχθρούς ίσης ταχύτητας	Καθ	Καθ	Καθ	Η ταχύτητα καθορίζεται όπως ήταν πριν από το break off = σταν βρίσκεται σε μάχη και σε οποιαδήποτε έδαφος.
ΦΛΗΜΕΝΟ ΠΥΡΟΥ	E3	Οι Στρατηγοί εντός 4BW βιοηθούν σε ανάκαμψη από πλήγματα	ΚΟΚΚΙΝΗ αν το UG σε μάχη, διαφορετικό. <b>KITRINH</b> : ο στρατηγός μπορεί να αναβαθμίσει τις κάρτες.			
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΚΑΡΤΩΝ ΤΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΩΝ				ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ (BLOCK MOVES) - απαιτείται επιλογήν ΠΡΑΣΙΝΗ/ΚΙΤΡΙΝΗ/ΚΟΚΚΙΝΗ κάρτα		
Αναβάθμιση κάρτας από Στρατηγό = κατά ένα χρώμα 1 φάση ανά φάση, δηλ. ΜΑΥΡΗ->ΛΕΥΚΗ->ΠΡΑΣΙΝΗ->ΚΙΤΡΙΝΗ->ΚΟΚΚΙΝΗ				Το μέγεβος του Block είναι έως 2-3-4-5 UG για MG-CG-TG-LG αντιστοίχως.		
Η αναβάθμιση μπορεί να εφαρμοστεί σε όποια κίνηση συμμετέχει ο στρατηγός ή σε ακίνητο UG όπου είναι ενταγμένος				Κάρτα για πιο σύνθετη κίνηση UG + μια έγχρωμη (Πόραδ/Kitr/Kάκκ.) για να κινηθούν εφαπτόμενα UG.		
ΚΑΝΟΝΑΙ ΠΡΟΤΕΡΟΙΟΤΗΤΑΣ: Οι στρατηγοί μητρούριν να κινηθούν εκουσίως μόνο με φορά και να αναβαθμίσουν με φορά ανά φάση				Ο στρατηγός δεν χρειάζεται να είναι με το Block· μπορεί να αναβαθμίσει το χρώμα της κάρτας αν κινείται με το Block.		
ΕΚΤΟΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ (OUT OF COMMAND) - απαιτείται επιλογήν ΠΡΑΣΙΝΗ/ΚΙΤΡΙΝΗ/ΚΟΚΚΙΝΗ κάρτα				Ο στρατηγός μπορεί να ενεργοποιήσει δύος αμαδίκες κινήσεις μπορεί να υποστηρίξει.		
Ο Στρατηγός σκοτώθηκε και δεν έχει ακόμα αντικατασταθεί / εκτός εμβέλειας διαίσχησης ή σε μάχη (εκτός του UG στο οποίο είναι ενταγμένος).				Κάθε κινούμενο TuG (είτε μόνο είτε σε block), μπορεί να αυμπρασάρει μαζί του δωρεάν ένα εφεπτόμενο SuG.		