



導言

歡迎你們來令人興奮的ASL世界。ASL是一款詳細的兵棋系統，可以仿真任何第二次世界大戰中任何戰區之連級地面作戰行動。棋子代表第二次世界大戰每一個主要和次要的參戰國的班級作戰部隊，半個班級作戰部隊，長官，炮兵，大炮和車輛。地圖版組合成戰場，供棋子移動。入門套件為新玩家提供一個簡化的模式，只使用入門級的戰況，棋子，地圖版和規則，使其熟悉ASL系統的基礎。

視乎國籍和兵種而定，每只[班]棋子代表約9-15人。每只[長官]棋子代表當時歷史的戰鬥長官，也有助於代表整體獨立的部隊作戰能力。每只[班]棋子和每只[長官]棋子都印上其士氣水平；士氣水平越高，部隊在作戰時越是強悍，在遇到挫折時越快回復正常。所有班級別小型武器的火力已經包括在每只[班]棋子和[半班]棋子之火力值上，其他支援武器以個別支援武器棋子代表。部隊和支援武器可組成火力羣一起攻擊敵方部隊，先把其火力值加結成一總數，再擲出兩顆六面骰子（總

骰數尚須調整各種因素之影向），在步兵火力表上據此交叉索引，以確定這次射擊的效果。該效果可能是無效、敵軍須測試士氣水平，看看是否潰散，以至徹底消滅一個或一個以上的敵方部隊。部隊還使用其火力值計算肉搏戰，通常肉搏可能是大獲全勝、或是己方全滅，至死方休。

每個ASL戰況仿真一個歷史性戰役，提供了當年攻擊和防守雙方的戰鬥序列、包括具體參戰部隊和使用武器。雙方盡力以其部隊和武器，實現各項既定的勝利條件。地圖版以許多不同的組合，組成一塊地圖版，以代表不同的歐洲戰場。

ASL入門套件#1，是一個完整的遊戲，籍此向玩家簡介ASL步兵規則。本遊戲的棋子包括班，半個班，長官，支援武器，並使用簡化的規則和地形。棋子和地圖版都完全相容其他ASL產品。本遊戲已包含的棋子，在一般情況下，應足夠玩奕本遊戲內六個戰況。但ASL是一種充滿廣泛可能性的遊戲，故在特別情況下，缺乏某一特定棋子時，雙方可就地取材，把某些棋子當作缺少了的棋子使用。其他ASL產品，也可從 Multi-Man Publishing,

LLC(www.multimanpublishing.com)和其他遊戲商店選購。

目錄

1.0 遊戲元件

1.1 地圖版

1.1.1.2 地形類型

1.2 棋子

1.2.1 單人棋子 (SMC)

1.2.2 多人棋子 (MMC)

1.2.3 棋子的潰散面

1.2.4 支援武器 (SW)

1.3 戰況卡

1.4 骰子

2.0 定義

3.0 遊戲流程

3.1 回復階段 (RPh)

3.2 準備射擊階段 (PFPh) 及射擊

3.2.1 射擊的效果

3.2.2 準備射擊階段 (PFPh)

3.3 移動階段 (MPh)

3.3.1 防禦臨機射擊

3.4 防禦射擊 (DFPh)

3.5 前進射擊階段 (AFPh)

3.6 潰退階段 (RtPh)

3.7 突擊階段 (APh)

3.8 肉搏戰階段 (CCPh)

3.9 回合記錄表

4.0 支援武器 (SW)

4.1 機關槍 (MG)

4.2 火焰噴射器 (FT)

4.3 炸藥包 (DC)

5.0 作戰經驗 (ELR) 和部隊的特性

5.1 ELR

5.2 國籍特徵

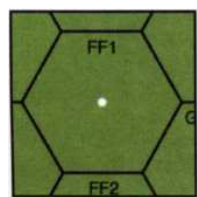
5.3 戰場升級

5.4 經驗不足的MMC

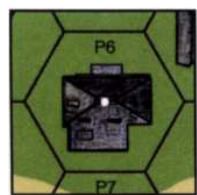
1.0 遊戲元件

1.1 地圖版：這套ASL遊戲包含了塊地圖版（地圖版 y 與 z）。這些地圖版代表著戰場，並可以把他們直排或橫排以組成不同的戰場。在地圖上畫上了六角形格子，用以衡量距離，每個六角形格子上都有地形。不同種類的地形對移動和戰鬥有不同的效果。每個六角形格子上也印上在地圖上的座標位置（例如，六角形格子k2的）。任何六角形格子皆有一個獨特的識別碼，就是地圖版座標前面加上地圖版編號（例如，yK2）。每個六角形格子含有白點，以定出其中心位置，這是在測定視線（LOS）時使用。雖然沒有座標和白色中心點，但地圖邊的半個六角形格子等同一個六角形格子。

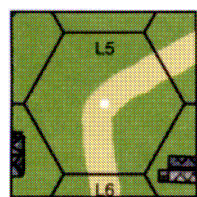
1.1.2地形類型：下列敘述了在本遊戲中出現的不同類型的地形。為求美觀起見，地形符號可能由某一六角形格子輕微延伸到繪有另一種地形類型的相鄰六角形格子上。但大部份六角形格子都會以一種地形類型為主，並都受該種地形類型的規則所規限。通常主要地形類型會包括其六角形格子的中心點，但偶爾會有非空地的六角形格子中心點是空地。有些地形比其他地形較難在上面移動；移動的代價是以移動力作計算單位（MF）。地形也可以妨礙視線（LOS hindrance）或阻擋視線（LOS obstacle），並可以提供一些掩蔽，修正火力攻擊，即地形影響（TEM）。



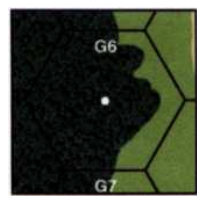
空地：空地是任何缺乏其他地形的六角形格子，一般都均勻淡綠色，例如六角形格子 yFF1。空地不會妨礙視線（LOS）或阻擋視線（LOS）和其唯一的地形影響（TEM），是 -1 FFM0（在空地上移動被防禦臨機射擊）對移動部隊的DRM。步兵移動進入空地須使用1移動力。



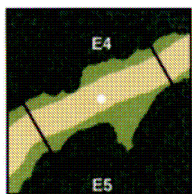
建築物：建築物是人類建成各種大小的住房。也就是任何六角形格子包含一個灰色或褐色的長方形住房，如 yP6。建築物是阻擋視線（LOS）。步兵移動進入建築物須使用2移動力。石（灰）建築物的地形影響（TEM）是+3和木制（棕色）建築物的地形影響（TEM）是+2。



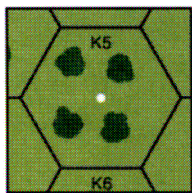
道路：道路代表著鋪平或污垢表面的道路。褐色條紋道路，如 yL5，是一條髒道。而灰色條紋道路，如 zQ4，是一條鋪平路。道路在所有情況下是空地。此外，如步兵在移動階段（MPh）只在道路上移動，可增加其移動力1分（道路便利）。



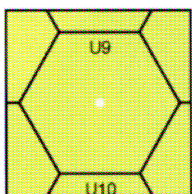
森林：森林是一個植有稠密樹木的地方，如 yG6。森林是阻擋視線（LOS）。步兵移動進入森林須使用2移動力。森林的地形影響（TEM）是+1。



森林道路：如果視線（LOS）並不穿過綠色森林的圖像和部隊進入該六角形格子時使用道路移動速率，在防守方射擊在森林道上（如六角形格子 yE4）移動的該部隊時，上述移動的部隊是不可享有+1森林地形影響（TEM）（該部隊當作在空地上移動，故受到 FFM0 的影響及須遵守敵方射界內不可在空地快速潰退interdiction的規則）。否則便可享正常森林地形影響（TEM）；部隊總是可以選擇不使用該道路而改用森林的移動代價（2移動力），並藉此享有森林地形影響（TEM）的好處。道路部分並不妨礙視線（LOS）。



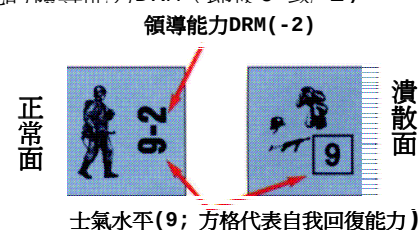
果園：果園是一個植有果樹林的地方，如 yK5。果園是妨礙視線（LOS），因此在射擊者與目標之間每經過一格果園，便增加了一個+1的DRM。步兵移動進入果園須使用1移動力。果園沒有地形影響（TEM），但因為它不是空地，故FFM0和敵方射界內不可在空地快速潰退interdiction的規則並不適用。



麥田：儘管旺季時，麥田是一個人工種植各種穀物的農地如 yU9。麥田是妨礙視線（LOS），因此在射擊者與目標之間每經過一格麥田，便增加了一個+1的DRM。由6月至9月為麥田的成熟季節。除這幾個月外，麥田格子均被視為空地。步兵移動進入麥田須使用1.5移動力。麥田在10月至5月時沒有地形影響（TEM），但因為它不是空地，故FFM0和敵方射界內不可在空地快速潰退interdiction的規則並不適用。

1.2 棋子：在這遊戲中有三種類型的棋子：資訊棋子，部隊和長官等人員棋子，及支援武器（SW）棋子。資訊棋子是雙方都使用的，一般是協助記錄之用。其中包括諸如準備射擊（Prep Fire）、防禦臨機射擊（First Fire）、被火力壓制（Pin）、絕望的士氣（DM）的棋子。在討論遊戲流程時將就它們的功用作出更充分的描述。人員棋子分為長官棋子和部隊棋子兩個主要類型。

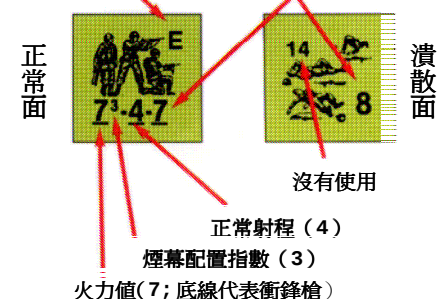
1.2.1長官棋子（SMC）：長官棋子（SMC）是精英部隊，印有一個單兵的側影，並代表一名長官。長官棋子上有兩個數位，其中包括長官的士氣（底部），和他的領導能力DRM（頂部）。後者為負數或零，或偶爾為+1。一個既不是潰散也不是被火力壓制的長官可利用他的領導能力DRM影響其他在相同地方的人員。領導能力DRM，是不會累積。一名長官在每個階段只可試圖進行一個行動，並只有在設法回復一個以上的部隊時、指揮連環射擊（ROF）時和/或防守方射擊時、協助部隊測試士氣水平（MC）時方可在同一階段不止一次地使用他的領導能力DRM（即使0 或+1）。



領導能力DRM(-2)
士氣水平(9; 方格代表自我回復能力)

部隊種類(E, 1, 2, G, C)

士氣(7/8; 底線代表不受作戰經驗(ELR)規則影響)



1.2.2 部隊棋子（MMC）：部隊棋子（MMC）上印有數個士兵的側影作識別。本遊戲有兩種類型的部隊棋子（MMC）：班和半班（HS）。班棋子印有三名士兵的側影，半班（HS）印有兩名士兵的側影。每個部隊棋子在右上角印有E（精銳），1（第一線部隊），2（第二線部隊），G（新兵），C（強拉入伍），兩個半班（HS）的規模等同一個班。

每個部隊棋子（MMC）載有3位元數位，所謂的作戰力，代表其在作戰能力。左方數位是火力值（FP），代表著部隊棋子（MMC）攻擊時調整前的火力值（FP）。中間數位是（正常射程）它可以達到全面火力的距離格數。第三個數位是它的士氣，就是一個部隊在潰散前能夠承受的損傷之相對評級。有的班棋子的火力值（FP）有一個以上標形式顯示的數位元（煙幕配置指數），以表示他們可以嘗試投擲煙霧手榴彈。

1.2.3 在每個長官棋子 (SMC) 和部隊棋子 (MMC) 背面是其潰散面。在右下角的較大數位是其潰散時的士氣水平。如其潰散時的士氣水平，是包裹在一個方格內，代表具備自我回復能力。

1.2.4 支援武器 (SW)：這些棋子代表必須由部隊棋子 (MMC) 或長官棋子 (SMC) 攜帶方可使用的武器 (見第4節)。包括機關槍 (MG)，噴火器 (FT)，炸藥包 (DC)。這些支援武器 (SW) 由堆放在其下方的部隊攜帶。支援武器 (SW) 必須被攜帶才可被發射或被移動。在支援武器 (SW) 棋子上有一個搬運值 (或PP)。支援武器 (SW) 都印有射程和火力值 (FP)，使用方法與部隊棋子 (MMC) 大同小異。有些支援武器 (SW) 可連環射擊 (ROF)，棋子上有一個方格內包裹一個數位作表示。如果施行火力攻擊時擲出的有色骰子數是小於或等於該ROF，該支援武器 (SW)，可以在同一階段中再次射擊，直到擲出的有色骰子數超越ROF為止。

有些支援武器 (SW) (例如，機關槍 (MG)) 可能故障。在這種情況下，把棋子翻到其損壞面。在棋子左上角顯示修復值。在棋子右下角的 "6"，表示如果嘗試修理時擲出一個6，該支援武器 (SW) 因發生永久性故障而出局。

1.3 戰況卡：開始每場遊戲時須選定戰況卡。該卡包含玩遊戲所需的資料：地圖版、部隊和他們在遊戲開始時的位置或進入遊戲的位置，遊戲回合數目限制，勝利條件，歷史背景，以及任何該戰況適用的特殊規則 (SSR)。

1.4 骰子：一夥六面白色骰子和一夥六面顏色骰子。有時需要同時擲出這兩夥骰子 (DR)；有時只需要擲出一夥骰子 (dr)。有顏色骰子是用於確定連環射擊 (ROF)。

2.0 定義：

AFPh：(前進射擊階段) (3.5)。

Aph：(突擊階段) (3.7)。

Area Fire(地域射擊)：每種地域射擊情況生效會使射擊者的火力值減半 (3.2)。

ATTACKER(攻擊方)：目前正在行棋的一方。

B#：支援武器故障值 (武器是可修復的) (4.0)。

Casualty Reduction(損耗)：一個戰鬥的效果，使半班 (HS) 被消滅，或

使長官負傷。一班是戰力減少為一個半班 (HS) (3.2.1)。

CC：(肉搏戰) (3.8)。

CCPh：(肉搏戰階段) (3.8)。

Center Hex Dot(六角形格子中心點)：六角形格子中間的白點，從這點判定是否有視線 (LOS) (1.1)。

Control(控制)：如沒有敵方棋子處於同一六角形格子或建築物內，一隻良好秩序的部隊棋子 (MMC) 便可佔領(控制)其所在的六角形格子或建築物。勝利條件常以奪得某些格子的控制權為目的。

DC：(炸藥包) (4.3)。

DEFENDER(防守方)：不是目前正在行棋的一方。

DFPh：(防禦射擊) (3.4)。

Defensive First Fire(防禦臨機射擊)：在移動階段 (MPh) 向移動的部隊射擊 (3.3.1)。

DM：(絕望的士氣) (企圖回復+4DRM) (3.1, 3.2.1 & 3.6)。

dr：一夥骰子數，只需要擲出一夥骰子 (1.4)。

DR：兩夥骰子數，需要擲出兩夥骰子 (1.4)。

drm/DRM：一夥骰子數 (或兩夥骰子數) 調整值；以原本擲出的一夥骰子數 (或兩夥骰子數) 作數學上的調整，正的調整值便加，負的調整值便減。

Double Time(急速步移動)：一個部隊移動階段 (MPh) 變成疲勞狀態 (CX) 便可以增加移動力 (MF) 2分 (3.3)。

FFMO：(在空地上移動被防禦臨機射擊)；向在空地上移動的步兵防禦臨機射擊可享 -1DRM；如果有視線 (LOS) 障礙便不適用，(3.3.1)。

FFNAM：(非警戒移動被防禦臨機射擊)；向不使用警戒移動方式移動的步兵防禦臨機射擊可享 -1DRM (3.3.1)。

FG：(火力羣)；兩個或兩個以上的部隊和/或支援武器 (SW) 聯合進行共同射擊同一敵人 (3.2)。

FP：(火力值)；部隊 (或火力羣) 射擊時的攻擊值 (1.2.2)。

FPF：(緊急防禦射擊) (3.3.1)。

FT：(噴火器) (4.2)。

Good Order(良好秩序)：一隻人員棋子既不是潰散的，也沒有混戰棋子。

Hex Grain(六角形格子剛成一直線)：連接兩個六角形格子中心點之間的一條直線 (即視線 (LOS))，經過的所有六角形格子上的中心點也連成在該直

線上 (1.1)。

Hexside：(六角形格子格邊)，形成一個六角形格子之六條邊的其中一條。每個邊也構成了兩個頂點 (1.1)。

Hindrance(障礙)：一些地形類型 (果園，麥田)，是不足以完全阻礙瞄準線 (視線 (LOS))。這是視線 (LOS) 的障礙，但它並沒有完全阻礙視線。射擊時每通過一格障礙格子，便須每格 +1DRM (3.2)。

HS：半班。

Inexperienced(經驗不足)：強拉入伍的部隊和沒有長官在一起的新兵會受到經驗不足的處罰：移動力降為 3，B#或X#降低1，退縮的射擊時火力表左移兩欄，+1埋伏DRM。

IFT：步兵射擊表。

步兵：所有SMC和MMC。

全域地形：某地形的描述 (果園) 和棋子的內容 (煙霧) 確定整個六角形格子包括格邊受其影響。視線 (LOS) 進入這樣一個六角形格子 (即使只是沿著格邊)，是受內在的地形影響。

IPC：(步兵搬運能力) (4.0)。

確認的敵方部隊：現在問題已方部隊目前視線 (LOS) 內的任何敵方部隊。

LLMC：(長官被殺時士氣測試)；具有較高的士氣之長官與部隊一起時被殺，使該部隊須作額外的士氣測試 (3.2.1)。

LLTC：(長官潰散時任務測試)；具有較高的士氣之長官與部隊一起時潰散，使該部隊須作額外的任務測試 (3.2.1)。

視線 (LOS)：瞄準線 (3.2)。

Melee(混戰)：在進行肉搏戰攻擊後，雙方仍有部隊存在於同一地點的情況 (3.8)。

MF：(移動力)；量度步兵移動能力的的單位。

MG：機關槍；一種支援武器，通常分為輕機關槍 (LMG)，中機關槍 (MMG)，或重機關槍 (HMG) (4.1)。

MPh：移動階段 (3.3)

NMC：(通常士氣測試)，需要擲出兩夥骰子，骰數小於或等於該部隊的士氣水平。可使用領導能力DRM。(3.2.1)。

PBF：(近接射擊)，向相鄰位置的目標射擊。總火力是正常火力的雙倍 (3.2)。

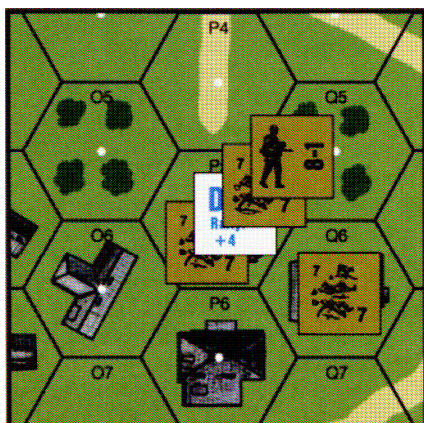
PFPh：準備射擊階段 (3.2.2)。

Player Turn 玩家回合：一個連續階段稱為玩家回合，等於半個回合。其中只有攻擊方可以在其玩家回合 (半個回合) 時移動其軍隊。

俄羅斯回復階段例子：

潰散的5-2-7在Q6嘗試自我回復。嘗試自我回復時，它因進行自我回復，故須+1，但因在建築物內，故-1。原本擲得(DR)是7，而上述調整(+1及-1)對消，5-2-7回復成功，由潰散面翻為正常面，移除DM棋子。

接著，長官試圖回復兩個都潰散了的班。潰散的5-2-7必須+4到DR，因為它目前是DM。長官的-1 DRM及在建築物內的-1DRM都適用。潰散的4-4-7並非DM，故不需承受+4DRM。5-2-7的總DRM是+2，4-4-7的總DRM是-2。5-2-7DR為6，加入+2drum的DR最後是8。由於這是大於5-2-7的潰散時的士氣水平7，該班未能成功從潰散狀態回復正常。4-4-7DR為9；加上-2最後DR是7。由於這是小於或等於4-4-7的潰散士氣水平7，該4-4-7成功從潰散狀態回復正常，並由潰散面翻為正常面。



在回復階段 (RPh) 中，雙方試圖把其部隊從潰散狀態回復正常，修復故障

PP：(搬運值)，代表著武器被搬運的困難度，以攜帶部隊的IPC進行評定(4.0)。

PTC：(火力壓制任務測試)(3.2.1)。

ROF：(連環射擊)；因MG棋子上有一個方格內包裹一個數位，在同一回合也許能成功不止一次地射擊(4.0)。

RPh：回復階段(3.1)。

RtPh：潰退階段(3.6)。

Self Rally：(自己回復)：一個部隊沒有良好秩序的長官在一起，也可從潰散狀態自己進行回復的特別能力，而其潰散時的士氣水平，是包裹在一個方格內，以作識別(3.1)。

Smoke Exponent：(煙幕配置指數)：棋子的火力值(FP)有一個以上標形式顯示的數位元(煙幕配置指數)，以表示他們可嘗試投擲煙霧手榴彈(3.3)。

Squad Equivalent：(班等值)兩個HS的大小相等一個班(1.2.2)。

SSR：戰況特殊規則(1.3)。

Stacking Limit(疊棋限制)：在每一格內，每一方最多可有相等於三個班的部隊，另加上最多四位長官(3.3)。

Subsequent First Fire(隨後的防禦臨機射擊)：再次防禦臨機射擊，但當作地域射擊(3.31)。

SW：支援武器(4.0)。

TEM(地形影響)：由地形產生的DRM(3.2)。

X #：支援武器的故障值(武器不可修理)(4.0)。

3.0 遊戲流程

在每一玩家回合有8個不同的階段：

3.1 回復階段 (RPh)

插圖顯示計算最終結果前之狀態

的支援武器，把支援武器從一個部隊轉到在同一地點內的另一部隊。除長官試圖把自己和部隊從潰散狀態回復正常外，各部隊在RPh只可實施一項行動。這些行動必須順序進行：

a) 攻擊方擲骰決定臨時 (SSR) 增援部隊，並把這玩家回合登場的部隊在圖版外佈局。

b) 秩序良好的部隊可試圖收回在相同的六角形格子內無人控制的SW，須擲出dr小於6方成功(+1drum，如果CX)(攻擊方先試)。

c) 修復故障的支援武器 (SW)：秩序良好的部隊攜帶一個它自己的國籍(即相同顏

色)的故障支援武器(SW)，可嘗試自行修復SW，須擲出dr小於或等於棋子後面的修復值方成功(攻擊方先試)。如擲出6，SW永久故障。

d) 轉換SW：良好秩序部隊可以與在同一地點的其他良好秩序部隊轉換SW(攻擊方先辦)。

e) 潰散部隊自我回復：雙方可以嘗試自我回復(攻擊方先辦)符合條件的部隊(潰散時的士氣水平，是包裹在一個方格內，例如，長官)。另外攻擊方可試圖嘗試自我回復一隻MMC。長官嘗試自我回復時不可使用他的領導能力DRM，此外，任何部隊嘗試自我回復，須承受+1DRM。

f) 部隊回復：雙方(攻擊方先試)可嘗試回復與良好秩序長官一起的潰散部隊。

須擲出DR小於或等於潰散時的士氣水平，方能成功回復部隊。如果部隊受絕望的士氣(DM)影響，須承受+4DRM，如果該部隊是在樹林或建築物，可享-1DRM。另外，並可享嘗試回復部隊之長官領導能力DRM。

如果唯一與潰散的部隊一起的長官他自己也是潰散了，而該長官成功從潰散狀態回復正常，他便可試圖把上述潰散的部隊從潰散狀態回復正常。如試圖從潰散狀態回復正常不成功，也不會因此承受其他損害，除非該部隊擲出調整前DR為12，在這種情況下，便須蒙受損耗(Casualty Reduction)。在每一玩家回合任何部隊

視線例子

4-6-7可以看到在F3的4-4-7，因為由I2中心點拉一條線至F3中心點，沒有接觸任何森林的圖像(視線沿著道路)，並可以看到在J5的4-4-7，但因經過果園，故須承受+1障礙DRM，它不能看見在J4的4-4-7，由於有一建築物在J3中。



準備射擊階段例子（假設德國是ELR 3）：

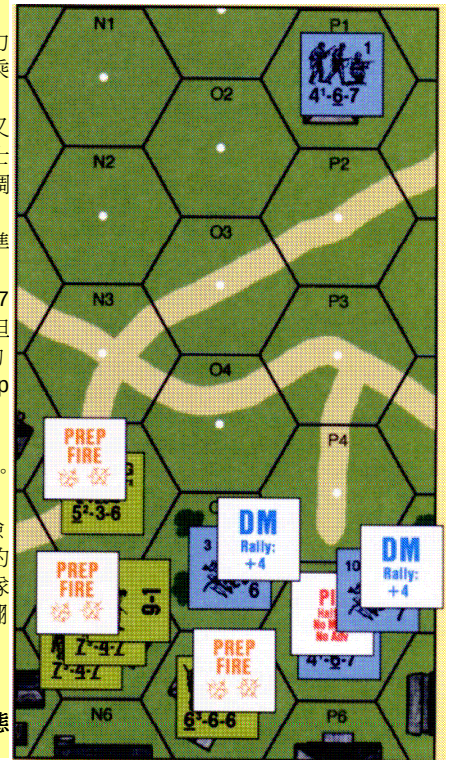
在美方準備射擊階段PFPh，1只7-4-7在六角形格子n5與在六角形格子06的6-6-6組成多地點的火力羣，向在六角形格子P5的德國部隊射擊。總火力是19（在06的6-6-6因進行近接射擊（PBF），故火力6乘雙倍，加上在n5的7-4-7的火力7），而此射擊以IFT上16FP列計算結果。DRM包括石建築的地形影響（TEM）+3為和果園的障礙+1，總的drm為+4。原本擲得的DR是6；加上4，最後DR是10。在IFT上交叉參照DR10對FP16列的結果是NMC正常的土氣檢查。因此，在六角形格子P5的各部隊須進行NMC正常的土氣檢查。其中一隻4-6-7原本擲得的DR是9，而另一隻4-6-7原本擲得的DR是7；兩者DR都沒有進一步調整。擲得的DR是9的4-6-7翻轉為潰散方，並把DM資訊棋子放在其上面。因為它進行土氣檢查時擲得的DR等於其土氣，故擲得的DR是7的4-6-7把PIN（被火力壓制）資訊棋子放在其上。最後把Prep Fire（準備射擊）資訊棋子放在上述的美國部隊上。

隨後在n5餘下的美國7-4-7和9-1以2FP（7FP遠端火力除二是3.5FP，故使用2FP列）向在p1的4-6-7攻擊，須作+2的drm調整（+3石建築物，-1領導能力DRM）。原本擲得的DR是一個2（雙重的一點！），但因這次射擊是由長官指揮，故不受退縮的影響），經調整後的DR為4。在IFT上交叉參照DR4對FP2列的結果是+1的土氣檢查（1MC）。該4-6-7原本擲得的DR是5，調整後變成6，所以4-6-7不受影響。把Prep Fire（準備射擊）資訊棋子放在上述的美國部隊上。

美方然後選擇在六角形格子n4的5-3-6向六角形格子05 射擊，總火力是10，該射擊以8FP列計算。

該DRM是+0，雖則每經過一格果園，便增加了一個+1的妨礙視線drm，但果園沒有地形影響（TEM）。原本擲得的DR是4（雙重的2點，因為該部隊是沒有經驗的，故退縮的影響以IFT表上向左移2列計算結果），經調整後的DR也為4。在IFT上交叉參照DR4對FP4列（8FP列向左移兩列）的結果是+1的土氣檢查（1MC）。該4-6-7使原本擲得的DR是12（雙重的6點！），而經調整後的DR為13。該4-6-7因擲得的DR是12出現損耗（Casualty Reduction），須以一個2-4-7取代。但因最後DR大於部隊土氣加該部隊的ELR，故須進行部隊降格（Unit substitution），該2-4-7須以一個2-3-7半班取代。該2-3-7翻轉為潰散方，並把DM資訊棋子放在其上面。把Prep Fire（準備射擊）資訊棋子

插圖顯示計算最終結果後之狀態



只可試圖從潰散狀態回復正常一次；但一名良好秩序的長官可試圖把所有和他一起的部隊從潰散狀態回復正常。

g） 去除資訊棋子：除非DM的部隊毗鄰一個已知的敵軍部隊，否則便可在玩家回合完結的RPh時除去其DM棋子。一個潰散的部隊可以選擇保留其DM棋子，除非在樹林或建築物。

3.2 準備射擊階段（PFPh）及射擊

射擊是一個部隊攻擊敵方部隊的主要手段。除非是支援武器（SW）成功進行連環射擊（ROF），任何部隊在一玩家回合內只可全力射擊一次。否則，玩者可在任何適合的射擊階段選擇使用所有、部份或不選擇任何己方部隊進行射擊。射擊通常會影響在目標六角形格子內的所有步兵部隊，除了在MPH當進行防禦臨機射擊時只會影響正在一起移動的部隊。

一個部隊只可射擊其視線（LOS）內的一個敵人部隊。這可以由射擊六角形格子中心點伸展一直線至目標六角形格子中心點，但並不能適用於圖外部隊。如果該直線沒有經過阻擋視線（LOS obstacle）的地形（建築物或森林），這兩格便互相在視線內。在進行射擊部隊的六角形格子或射擊目標的六角形格子內的地形並不阻擋視線。射擊時射線經過中間其他格子的部隊不會受該射擊影響。如非進行射擊，雙方皆不可檢查視線。如檢查視線時顯示

視線（LOS）受到阻擋視線（LOS obstacle）的地形阻擋，該射擊攻擊無須計算結果，但宣佈進行射擊的部隊仍然被當作已進行射擊，包括武器可能故障。如煙霧或障礙視線地形（LOS hindrance）的DRM合其大於或等於6，視線便被徹底阻擋。

一個部隊向相鄰的六角形格子射擊，稱為近接射擊（PBF），其總火力是正常火力的雙倍。一個部隊可超出其正常射程作出攻擊，但不可超逾其正常射程的兩倍，但是其總火力是正常火力的一半。保留減半火力產生的分數，而不可省略。該分數並可進一步調整，或加到同時射擊同一目標之其他部隊火力。FP調整是累積性；進行射擊者FP既可以增加一倍，並可減少了一半數次。一個部隊不能把其火力值分開向不同目標射擊，但可以選擇使用自己的FP射擊一個目標，及使用其擁有的支援武器（SW）射擊另一目標。每當一個MMC未經長官指導的射擊，擲出的兩夥骰子數相同，進行射擊的部隊因射擊時退縮，以IFT表上向左移一列計算結果。而該部隊並需蓋上Prep Fire或Final Fire資訊棋子（如適用）。如果是一個沒有經驗的MMC參與此一攻擊，攻擊以IFT表上向左移兩列計算結果，而不是只左移一列。退縮（Cowering）不影響CC（肉搏戰），DC（炸藥包）或剩餘（Residual）FP攻擊。

兩個或兩個以上的部隊也可聯合進行共同射擊同一敵人，並稱為FG：（火力羣）。火力羣可以由一個以上的六角形格子的部隊組成，但每一個組成火力羣的部隊須與另一組成火力羣的部隊一起或是在其毗鄰一格以內。長官並不能單獨成為火力羣的聯繫。全體組成火力羣的成員組成必須能夠追查視線（LOS）到目標。如一個兩格或以上的火力羣發現部分組成火力羣的部隊沒有一個視線（LOS）到目標，該部隊不能組成該火力羣。該火力羣其餘能夠追查視線（LOS）到目標的部隊仍可射擊該目標，但射擊者仍可選擇以一個規模較小的火力羣或作出單獨的射擊。如果在同一六角形格子的部隊是攻擊同一敵方部隊，他們必須組成火力羣，不可進行單獨的射擊。

每一玩家回合，長官可運用他的領導的DRM為任何一個攻擊部隊或火力羣修正IFT表上的DR一次，但組成火力羣的部隊須在同一個六角形格子。長官的DRM可以適用於一個兩格或以上的火力羣，但須每一個六角形格子皆存在長官指揮；在此戰況下長官的DRM的效果是他們中最低的DRM。長官指揮射擊當作他進行攻擊。

3.2.1 效果：射擊攻擊須在步兵火力表（IFT）上交叉參照擲得的DR對攻擊部隊的總火力值而計算其戰果。攻擊方使用步兵火力表（IFT）上不超逾該攻擊經調整後的

FP各列中的最右列（故某一合共9FP的射擊是以8FP列計算戰果）；過剩FP對攻擊無效。DR加入任何適用的領導能力DRM、地形影響（TEM）、射擊者的六角形格子（但不包括）與目標六角形格子通過障礙格子DRM。戰果如下：

#KIA：至少有#個被射擊的部隊被消滅（隨機決定）；所有剩下被射擊的部隊：

- (1)如非經已潰散，自動變成潰散和DM（絕望的士氣），或
- (2)如果已經潰散，則遭受損耗（參閱下文）。

K/#：一個部隊蒙受損耗，而其他所有被射擊的部隊（包括任何剛受損耗變成的HS）則須進行士氣檢查（MC），進行士氣檢查時並須在DR（骰數）作 +#之調整。如涉及多於一個被射擊的部隊時，以隨機決定哪個部隊蒙受損耗。損耗，會把HS消滅，把一個班減員變成HS，使長官變成負傷。該負傷的長官必須立即進行負傷嚴重測試dr；骰數1-4表明輕傷（放上負傷Wounded棋子），而5-6陣亡。

一名負傷的長官移動力會減為3MP，步兵搬運能力（IPC）減為零，也不能急速步移動（Double Time）。如果再次受傷，他必須再進行負傷嚴重測試+1drm（不論負傷一次以上，也僅是+1drm）。他的士氣水平和領導能力力皆會下降一分，例如，一個受傷的8-0長官，其士氣水平是7，領導能力為DRM+1。

NMC：每個被射擊的部隊必須嘗試通過正常的士氣檢查（NMC），擲出兩粒骰子（DR），如骰數小於或等於該部隊的士氣水平，便成功通過正常的士氣檢查。在同一六角形格子內最好的長官必須首先進行檢查。未能通過測試的部隊，須把棋子翻轉使潰散面向上及把DM棋子放在身上。如一個部隊擲出調整前DR為12，除了變成潰散外，尚須蒙受損耗（casualty reduction）。一個已經潰散的部隊如未能通過士氣檢查便會遭受損耗；一個已經潰散的部隊擲出調整前DR為12會被消

滅。一個秩序良好的部隊如未能通過士氣檢查，而最後DR大於部隊士氣加該部隊的ELR，便須進行部隊降格（unit substitution）成較低質素的部隊（見5.1）。把DM棋子放在潰散部隊身上。

潰散的部隊進行士氣檢查（MC）和試圖從潰散狀態回復正常時會使用其潰散面印上的士氣，直至該部隊回復正常。（潰散的部隊可潰退及從潰散狀態回復正常。一個既不是潰散也不是被火力壓制在被射擊位置的長官，如果他安然無恙通過士氣檢查，便可利用他的領導能力drm影響其他（自己以外）在相同地方的人員（包括較低士氣的長官）。

此外，如果長官被殺，與他一起士氣水平較低的部隊（除非進行肉搏戰中），在計算該攻擊戰果後，必須嘗試通過正常的士氣檢查（NMC），並把任何負數的領導DRM當作正數的領導DRM添加到DR，而不是減去它。

如果長官潰散，與他一起士氣水平較低的所有秩序良好部隊，在計算該攻擊戰果後，必須嘗試通過被火力壓制檢查

（PTC），並把任何負數的領導drm當作正數的領導DRM添加到DR，而不是減去它。

如果一個部隊以最高能通過士氣檢查的點數（經所有調整後）通過該士氣檢查，該部隊便當作被火力壓制（PIN），須把PIN棋子放在身上。在本玩家回合這個部隊不可再進行移動及只能以他的正常火力值的一半射擊。

#MC：進行士氣檢查MC，並須在DR（骰數）作 +#之調整。

PTC：火力壓制檢查：每個被射擊的部隊必須嘗試通過被火力壓制檢查（PTC），擲出兩粒骰子（DR），如骰數小於或等於該部隊的士氣水平，便成功通過被火力壓制檢查。在同一六角形格子內最好的長官必須首先進行檢查，如該長官通過檢查，便可使用其領導DRM。未能通過測試的部隊，須把PIN棋子放在身上。在本玩家回合這個部隊不可再進行移動、其火力值只得一

半、不可連環射擊（ROF）。

被射擊的潰散部隊，有可能須把絕望的士氣（DM）棋子放在身上。

-：沒有影響，除了被射擊的潰散部隊，有可能須把DM棋子放在身上以外。

一個沒有蓋上棋子的潰散部隊如與一個已知的敵方部隊毗鄰或者被足夠可能造成正常的士氣檢查（NMC）（經計算如果出現退縮（Cowering）的影響後）的火力值攻擊，須把絕望的士氣（DM）棋子放在身上。



3.2.2 準備射擊階段（PFPh）

攻擊方在準備射擊階段（PFPh）進行射擊。每次解決在準備射擊階段（PFPh）發生的每一次射擊後，在進行射擊的部隊身上放上PrepFire棋子。

3.3 移動階段（MPh）

在移動階段（MPh），攻擊方可移動其所有，部分的部隊或不移動任何部隊，只要該部隊沒有在準備射擊階段射擊、而又不是潰散中，也不是肉搏中。部隊可以向任何方向或方向組合移動，直至達到移動力極限為止。部隊可以越過或進入其他友好部隊的格子，但不得在移動階段進入敵方部隊的格子內。部隊不可離開地圖。如任何部隊被迫這樣做，當作被消滅。

長官棋子（SMC）的移動力為6移動力（MF），而MMC的移動力為4移動力（MF）（或如果經驗不足3移動力（MF））。如果部隊在整個移動階段（MPh）沿著一條道路移動，可得額外1分移動力（MF）。任何MMC在其移動階段（MPh）開始時和結束時都與長官在同一個六角形格子，只要它與該長官一起移動，可得額外的移動力2移動力（MF）。移動力不能在部隊之間轉讓，也不可累積至下一回合。部隊根據移動進入的地形使用其移動力（MF），從其餘下之移動力減去該數額，直至達到零，或選擇不再移動。每當一個玩家移動其部隊時，他大聲說出該部隊進入每一個六角形格子或在格子內從事任何其他活動所須使用的移動力（MF）。如果一個部隊將會在移動階段（MPh）終了時停在該格，他必須說明此事，方可移動另一部隊，舉手不回。

每方同時可在一個六角形格子內最多存有3個MMC等值的部隊棋子和4個長官棋子。

除非MMC是使用與長官一起移動的額外

MMC移動力(MF)表

	單獨	與長官一起	單獨急速步	與長官一起急速步
移動MMC	移動力	移動力	移動力	移動力
精銳MMC，第一線	4	6	6	8
MMC，第二線				
沒有經驗MMC	3	5	5	7
長官	6	6	8	8

移動力，部隊通常是逐個移動。在移動階段（MPH），在一個六角形格子內的部隊可以選擇一起移動，並在移動中途分開移動，但所有原來在一起移動的所有成員必須先完成其移動階段，方可再移動另一個不是該疊的部隊。

如果一個部隊在移動階段只移動一格，而此舉並不須使用該部隊的所有移動力（MF），玩家便可宣稱該部隊會進行警戒移動。警戒移動可以避免FFNAM（非警戒移動被防禦臨機射擊）-1DRM，故可減少部隊在被防禦臨機射擊時的脆弱性。

任何可移動的步兵，如並沒有潰散，被火力壓制（PIN），受傷，疲倦（CX），便可急速步移動（Double Time），惟玩家在該部隊的移動階段開始時須宣佈選擇急速步移動，和放上疲倦（CX）的棋子。急速步移動會增加該部隊的移動力（MF）2點。疲倦（CX）的部隊任何dr或DR必須+1（最多+1），他們作出或指揮包括步兵火力表（IFT）和肉搏戰（CC）攻擊，回收武器，伏擊和發煙手榴彈檢查。疲倦（CX）部隊的步兵搬運能力（IPC）減少1點，任何部隊以肉搏戰（CC）攻擊疲倦（CX）部隊，其肉搏戰（CC）DR減少1點。在其移動階段（MPH）起始時，玩者去除其部隊上的疲倦（CX）棋子，該部隊不再受疲倦的影響，除了在此移動階段（MPH）內不可急速步移動（Double Time）外。

一個印有煙幕配置指數（1.2.2）的部隊，可在其移動階段宣佈嘗試放置煙幕彈，使用1移動力（MF）可在自己的六角形格子放置煙霧（Smoke）棋子、或使用兩個移動力（MF）把煙霧（Smoke）棋子 放置在相鄰的六角形格子，但須擲出一夥骰子（dr）之骰數少於或等於其煙幕配置指數。疲倦（CX）的部隊必須+1drm。任何部隊只可在移動階段（MPH）嘗試放置煙幕彈一次。如果嘗試放置煙幕彈時擲出一夥骰子（dr）之骰數是一個6，該部隊必須立即停止移動及在此移動階段停在當前位置。濃煙代表著一種內在視線（LOS）障礙；任何射擊如射出，射進或經過放有煙霧的六角形格子，便須承受每格+2DRM。任何移動到（但不是出）有煙霧的六角形格子須使用多移動力（MF）一分。在移動階段（MPH）結束時，除去所有煙霧（Smoke）棋子。

在移動階段（MPH）進行回收支援武器（SW）須使用移動力（MF）一分，並須擲出一夥骰子（dr）之骰數少於6（如果疲倦（CX）+1drm）。進行回收支援武器（SW）

的部隊必須與該支援武器（SW）在同一個六角形格子內。

3.31 防禦臨機射擊

防守方射擊可發生在敵方移動階段及防禦臨機射擊階段DFPh。在敵方移動階段發生的部分稱為防禦臨機射擊（Defensive First Fire），及只可對付正在移動的部隊。儘管在攻擊瞬間同一格內有其他部隊存在，防禦臨機射擊（Defensive First Fire）只會影響正在移動的部隊。如一個部隊或一堆部隊在防守方秩序良好部隊的視線（LOS）內使用移動力（MF），防守方可以選擇要它暫時停止移動，以便其部隊向該地點進行射擊。防守方必須把一個First Fire 棋子放在所有剛進行射擊的部隊和未能再繼續連環射擊的支援武器（SW）上。正在移動的一個部隊或一堆部隊在離開其正被射擊的地點之前，必須首先解決防禦臨機射擊之戰果。防守方不可要求正在移動的一個部隊或一堆部隊回到原來的地點以便進行攻擊，但攻擊方必須給予防守方充分的機會去宣佈他的射擊，才往前走，而且必須先宣佈結束該部隊的移動，方可移動另一個部隊。當另一個部隊開始移動，或宣告移動階段結束後，原先移動完的部隊，不會再受防禦臨機射擊（Defensive First Fire）的攻擊。任何須使用移動力（MF）的行動，會使該部隊可能成為防禦臨機射擊（Defensive First Fire）的目標，儘管該部隊在此移動階段內可能未有進入該地點。例如，嘗試放置煙幕彈、進行回收支援武器（SW）、放置炸藥包（DC）。

防禦臨機射擊（Defensive First Fire），採用和其他射擊相同的方式計算戰果。防禦臨機射擊（Defensive First Fire），對非使用警戒移動方式進行移動的步兵，還可享防禦臨機射擊非警戒移動（FFNAM）-1DRM的調整，及如果目標是在開闊地上移動，並可享「在空地上移動被防禦臨機射擊」（FFMO）-1DRM的調整。注意如果發射者與目標之間的視線（LOS）須穿過視線障礙（LOS Hindrance），就算目標是在開闊地上移動，在空地上移動被防禦臨機射擊（FFMO DRM）的調整是不適用。

已經放上First Fire 棋子的防守方步兵部隊，在該移動階段可再度使用自己的火力值（FP）和/或機關槍（MG）進行防禦臨機射擊（Defensive First Fire），只要是次射擊目標是在其正常射程內而沒有其他敵方部隊比射擊目標更接近射擊

防守方射擊提要：

1 .防禦臨機射擊：

在對手的移動階段（MPH）時發生；只影響移動的部隊；會留下殘留火力值（Residual FP）；放上First Fire棋子。

1a. 隨後的防禦臨機射擊（Subsequent First Fire）：

在對手的移動階段（MPH）時發生；只影響在正常射程內移動的部隊；會留下殘留火力值（Residual FP）；由已放上First Fire棋子但沒有更接近目標的部隊使用；翻到Final Fire 棋子哪面。

1b. 緊急防禦射擊（FPF）

在對手的移動階段（MPH）時發生；只影響在相鄰的六角形格子上移動的部隊；會留下殘留火力值（Residual FP）；由已放上Final Fire棋子的部隊使用，射擊者並承受正常的士氣檢查（NMC）。

2. 最終射擊（Final Fire）：

在防禦射擊階段（DFPh）時發生；防禦臨機射擊非警戒移動（FFNAM）或「在空地上移動被防禦臨機射擊」（FFMO）不適用；影響在目標定位的所有部隊，只有沒有放上First Fire或Final Fire棋子的部隊可使用，但放上First Fire棋子的部隊只可向相鄰的六角形格子射擊，放上Final Fire棋子或翻到Final Fire 棋子哪面。

者。部隊如據此使用隨後的防禦臨機射擊，其火力值（FP）便會減半。在計算該射擊的戰果後，把該部隊及其支援武器（SW）（不論它們是否全部發射）上之First Fire 棋子翻到Final Fire哪面。

緊急防禦射擊（FPF），是已放上Final Fire棋子之防守方部隊欲向在相鄰的六角形格子上移動之部隊進行射擊的選擇。緊急防禦射擊（FPF）當作隨後的防禦臨機射擊（Subsequent First Fire），除火力值（FP）減半外（FP也因進行近接射擊（PBF）的效果變成雙倍， $1/2 \times 2 = \text{正常火力值}$ ），並承受以下的額外懲罰；就是在計算該射擊戰果後，立即為正進行緊急防禦射擊（FPF）的部隊（包括指導該射擊之長官）以原來擲出調整前之IFT DR（只可以如適用的長官領導DRM作調整）進行正常的士氣檢查（NMC）。只要它不因而變成潰散，部隊進行緊急防禦射擊（FPF）的次數，除因移動部隊和在相鄰的六角形格子使用移動力（MF）的數目之限制外，可以是無止境的。一個部隊進行緊急防禦射擊（FPF）必須使用其所有火力值（FP）和可用的支援武器（SW），及可與其他不使用緊急防禦射擊（FPF）的部隊組成火力羣（FG），但只有那些使用緊急防禦射擊（FPF）的部隊方受到它的負面影響。

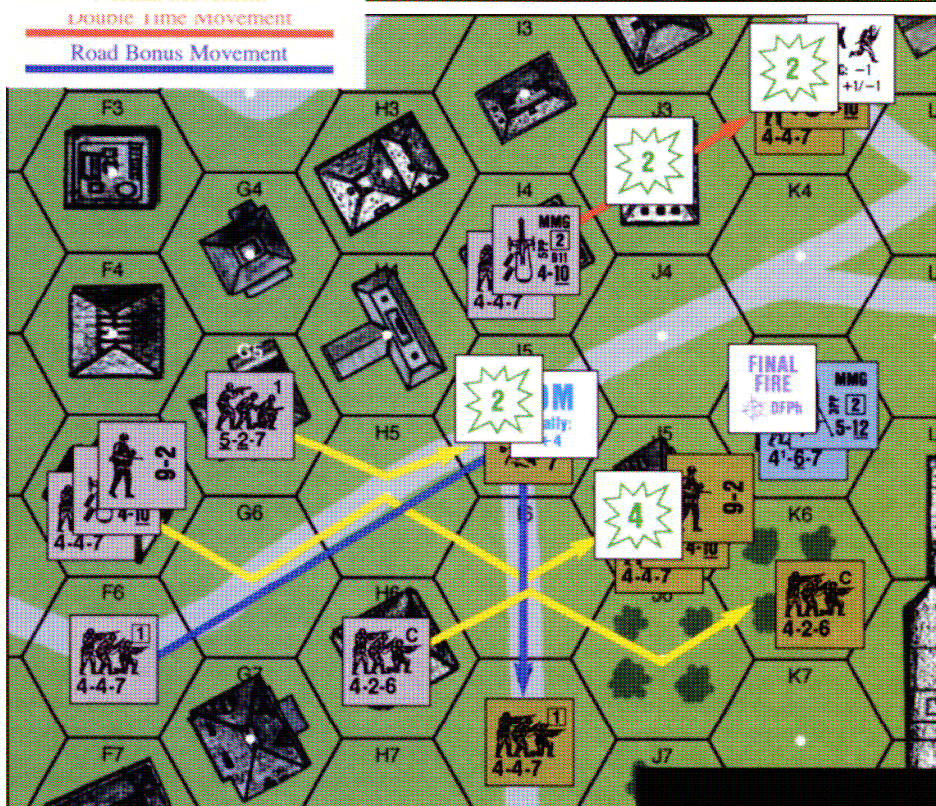
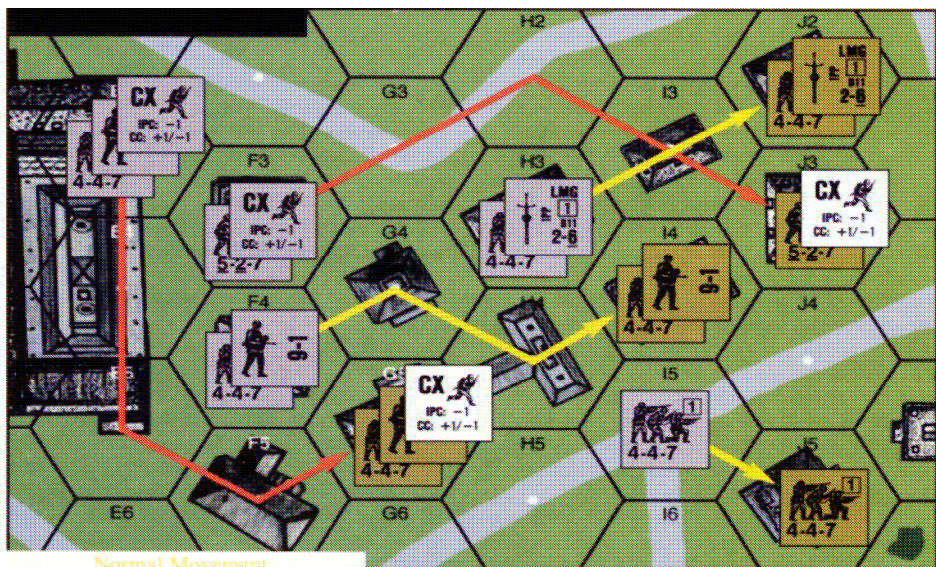
移動階段 (MPh) 例子 (圖1)：

在俄羅斯移動階段 (MPh) 時，在I5的4-4-7使用兩分移動力 (MF) 進入I5；因為它只移動一格及無須使用4-4-7的所有的移動力 (MF)，故可使用警戒移動 (Assault Movement)。在H3的4-4-7使用兩分移動力 (MF) 進入I3和另外兩分移動力 (MF) 進入J2上；因為LMG的搬運值 (PP) (1) 不超過該步兵班的搬運能力 (IPC) (3)，故攜帶該LMG不影響其移動。在F3的5-2-7宣佈急速步移動 (Double Time) 和使用1分移動力 (MF) 進入G3，一分移動力 (MF) 進入H2，兩分移動力 (MF) 進入I3，再用兩分移動力 (MF) 進入J3，合共使用六分移動力 (MF)，完結時放上疲倦 (CX) 棋子。在F4的9-1和4-4-7一起移動，並用兩分移動力 (MF) 進入G4，然後進入H4，然後進入I4，使用與長官一起移動的額外移動力合共使用六分移動力 (MF)。在E3的8-1和4-4-7宣佈急速步移動 (Double Time) 和使用兩分移動力 (MF) 進入E4，然後E5，然後F5的，然後G5，合共使用八分移動力 (MF)，完結時放上疲倦 (CX) 棋子。

移動階段 (MPh) 和防禦性的射擊期例子 (圖2)：

在I4的4-4-7與MMG使用二分移動力 (MF) 進入J3，因為LMG的搬運值 (PP) 為5，降低了該步兵班移動力 (MF) 2分，故其不可使用警戒移動 (Assault Movement) 到達J3。該4-4-7可以宣佈急速步移動以增加移動力 (MF) 兩分，但是會因此減少它的步兵搬運能力 (IPC) 一分，合共只增加一分額外的移動力 (MF)，使它可進入J3，然後進入K3。假設俄軍決定這樣移動，在K5的德國4-6-7與MMG中，只有4-6-7向在J3移動中的部隊射擊，使用4個FP哪列及+2的drm(+3石建築物，-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM))，並不退縮 (Cower) (即不擲出雙同的骰數)，在J3六角形格子中留下殘留火力值 (Residual FP) 2分，只是該4-6-7 (不連同MMG放上防禦臨機射擊 (First Fire) 棋子。當俄軍4-4-7繼續移動到K3時，德軍在K5的MMG向它射擊，使用4個FP哪列及-2的DRM (-1在空地上移動被防禦臨機射擊 (FFMO)，-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM))。假設MMG既不故障，並不退縮 (Cower)，也不保留連環射擊 (ROF) (即擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 既不是12，也不是擲出雙同的骰數，而顏色骰數為3或以上)，MMG放上防禦臨機射擊 (First Fire) 棋子 (使用蓋在4-6-7上面的相同 First Fire 棋子，使它蓋上整疊德軍棋子)，並在六角形格子K3留下殘留火力值 (Residual FP) 2分。現在俄軍選擇移動下一個部隊，在六角形格子G5的5-2-7，並打算用4分移動力 (MF) 到達K4。須注意由於整個移動不是全部沿著道路進行，故道路便利 (+1MF) 不適用。該5-2-7進入了H5，然後進入I5。因為該俄軍是德軍4-6-7 (已放上防禦臨機射擊 (First Fire) 棋子的) 的正常射程內，而又沒有任何其他已知敵方部隊較該俄軍接近，故此時德軍可宣佈該4-6-7發動隨後的防禦臨機射擊 (Subsequent First Fire)。由於不論其MMG射擊與否，也將須放上最終射擊 (Final Fire) 棋子，故該德軍步兵班並會使用MMG (但其故障值 (武器是可修復的) (B#) 將減2)。4-6-7及MMG合共9FP，但須減半，故他們的攻擊以4FP列-2DRM計算 (-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM)，-1在空地上移動被防禦臨機射擊 (FFMO))。這次攻擊將留下殘留火力值 (Residual FP) 2分，除非發生退縮 (Cower) 或MMG故障 (在這種情況下，將留下殘留火力值 (Residual FP) 1分) 或同時發生退縮 (Cower) 及MMG故障 (在這種情況下，將留下殘留火力值 (Residual FP) 0分)。假設5-2-7潰散和殘留火力值 (Residual FP) 2分仍然留在六角形格子，把蓋在整疊德軍上面的First Fire 棋子翻成最終射擊 (Final Fire) 棋子。

俄軍接著移動在六角形格子F6的4-4-7，它移動到G6，H5，I5。在那裏受到2分殘留火力值 (Residual FP) 攻擊與-2的DRM (-1在空地上移動被防禦臨機射擊 (FFMO)，-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM))，假設這次攻擊沒有效果。德軍希望在K5的部隊再射擊，但因其已放上最終射擊 (Final Fire) 棋子，他們只能向毗鄰部隊射擊。該4-4-7繼續使用第4分移動力 (MF) 移動到I6，並使用道路便利 (+1MF) 移動到I7。



在六角形格子F5的俄軍9-2和4-4-7與MMG一起移動到G6，H5，I6和I5，合共使用5移動力 (MF)。長官的步兵搬運能力 (IPC) 1分添加到4-4-7的步兵搬運能力 (IPC) 3分，合共步兵搬運能力 (IPC) 4分，從中減去MMG的5搬運值 (PP)。差數從與長官一起移動的額外移動力減去 (-1+6=5MF)。在進入I5時，德軍宣佈發動緊急防禦射擊 (FPF)。該火力羣 (FG) 的火力值 (FP) (MMG須與4-6-7一同攻擊) 減半 (因隨後的防禦臨機射擊 (Subsequent First Fire))，並由於近接射擊 (PBF) 增加一倍，故使用8FP列，以+2的drm(+3石建築物，-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM)) 攻擊。擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 為7，等於其士氣水平，故該4-6-7通過其緊急防禦射擊 (FPF) 正常的士氣檢查 (NMC) 時，被火力壓制 (Pin)，而俄軍則須通過被火力壓制檢查 (PTC) (8FP列、經調整後的骰數為9)，攻擊留下殘留火力值 (Residual FP) 4分。

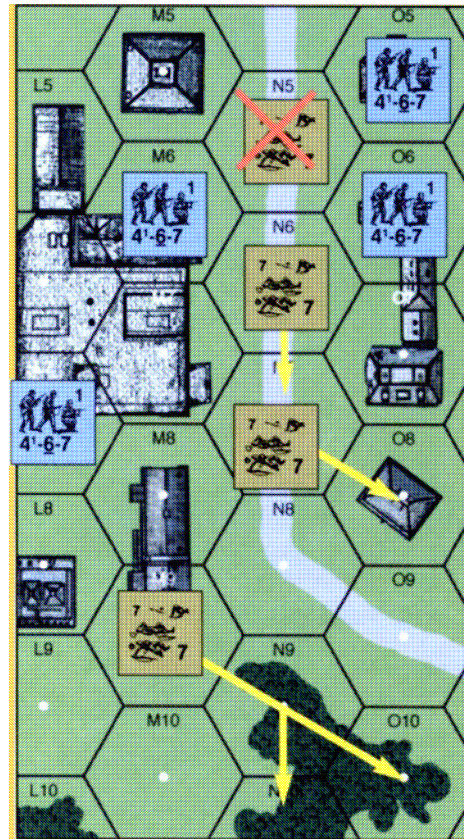
最後，在H6的俄軍4-2-6移動到I6，J6，K6。此時德軍再次宣佈發動緊急防禦射擊 (FPF)，該火力羣 (FG) 的火力值 (FP) 減半 (由於後來的防禦臨機射擊 (Subsequent First Fire))，再減少一半 (由於被牽制 (PIN))，並由於近接射擊 (PBF) 增加一倍，故使用4FP列，以-1的drm (-1非警戒移動被防禦臨機射擊 (FFNAM)) 計算。不過，德軍運氣用盡，擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 為10 (不是擲出雙同的骰數)，即4-6-7相差3分才可通過其緊急防禦射擊 (FPF) 正常的士氣檢查 (NMC)，(如果德軍是elr2或更低，便須以一個4-4-7二線部隊取代之)，並翻到其潰散面，放上一個絕望的士氣 (DM) 棋子。此外，MMG發生故障，並翻到其失靈的哪面。但仍須計算射擊的結果，而4FP列和經調整後的骰數為9的戰果是效果是射擊無效。放上殘留火力值 (Residual FP) 1分棋子 (MMG發生故障，因此沒有留下殘留火力 (Residual FP))。

圖2顯示 在4-2-6移動到K6，計算所有除了FPF外的其他攻擊後

一個部隊受到防禦臨機射擊攻擊後儘管生存安然無恙，但該移動階段內在同一地點，在其尚未進一步再使用其移動力(MF)前，仍可受到不同的攻擊者射擊，或如果它使用了至少2移動力(MF)在這六角形格子，仍可受同一攻擊者再射擊。同一部隊或支援武器(SW)向一個移動部隊在同一地點進行防禦臨機射擊(Defensive First Fire)、隨後的防禦臨機射擊(Subsequent First Fire)或緊急防禦射擊(FPF)的總次數永不可超逾該移動中部隊在該地點使用的移動力(MF)。

一個部隊被防禦臨機射擊(Defensive First Fire)後變成潰散(Broken)或被火力壓制(Pin)，在其目前的位置仍可被其他的防禦臨機射擊(Defensive First Fire)攻擊，但將會以其潰散(Broken)或被火力壓制(Pin)狀態受到攻擊。一個受防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)或「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)影響的移動部隊如變成潰散(Broken)在該地點再受攻擊仍受這些DRM影響，直到其移動階段(MPh)結束為止。一個被火力壓制(Pin)部隊，是不會受任何進一步防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)或「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)的影響，但如果隨後的防禦臨機射擊(Subsequent First Fire)或其他防禦臨機射擊(Defensive First Fire)使該被火力壓制(Pin)部隊變成潰散(Broken)，它就會失去此被火力壓制(Pin)的狀態，而在該移動階段(MPh)如它再受到防禦臨機射擊(Defensive First Fire)，它會再次受到防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)或「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)的影響(如果以前適用)。(惟須注意其移動階段(MPh)會在另一個部隊移動時立即結束)。一個使用警戒移動(Assault Movement)的部隊變成潰散後，直到其移動階段(MPh)結束為止，已不可再當作使用警戒移動(Assault Movement)，會受到防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)-1DRM的影響。

當一個部隊受到防禦臨機射擊(Defensive First Fire)、隨後的防禦臨機射擊(Subsequent First Fire)或緊急防禦射擊(FPF)攻擊時，在目標地點放上一個殘留火力值(Residual FP)棋子，等於解決該攻擊時查閱對步兵火力表(IFT)時使用的火力值(FP)列之一半(最多不超過12；捨棄小數)，惟支援武



器(SW)如射擊時發生故障不會留下殘留火力值(Residual FP)。此後在該移動階段(MPh)，任何部隊進入同一地點(或在同一地點使用移動力(MF))會受到與該殘留火力值(Residual FP)棋子相同火力值(FP)的攻擊，經重新擲出兩顆骰子(DR)、計算目標位置的地形影響(TEM)、以及任何適用之防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)或「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)的DRM影響後，查閱對步兵火力表(IFT)決定戰果。一個部隊使用移動力(MF)離開一個地點時，是不會受在其離開地點的殘留火力值(Residual FP)攻擊。

殘留火力值(Residual FP)絕不能形成火力羣(FG)，它必須單獨攻擊。殘留火力值(Residual FP)永是移動部隊於移動階段(MPh)在它目前所在位置所受到的最先攻擊，並於防守方宣報攻擊前首先解決。在一個位置不可放置超過一隻殘留火力值(Residual FP)棋子，但隨後由更大的步兵火力表(IFT)上的列造成一個較大的殘留火力值(Residual FP)棋子可取代較小的殘留火力值(Residual FP)棋子。因此，從不同的攻擊對同一位置造成的殘留火力值(Residual FP)棋子是

潰退階段例子：

在潰退階段(RtPh)時，每一個潰散的部隊都是有蓋上絕望的士氣(DM)棋子，因而可潰退。在zM9的部隊可選擇停留不動或潰退到N9的森林(然後可到O10或N10)；它不能潰退到L8或M8因為這樣做會使它較接近一個已知的敵方部隊。它可以忽視N9的森林(因該格與O6的距離不比O6到M9的距離較遠)，改為潰退到N10或L10。

在N7的部隊必須潰退，它不能停留在空地，因其位於N6的空地是在O6、M6或I7的敵人之正常射程內，而該敵是可阻截其潰退的。故在潰退階段(RtPh)開始時，它會自動蓋上絕望的士氣(DM)棋子。它可以潰退到O8或可以不理會O8(因該格與O6的距離不比O6到N7的距離較遠，)並潰退向N9(或M9)，可低爬行到N8或走向N9(或M9)因而承受阻截interdiction。

在N6的部隊必須潰退到N7。它可以安全地低爬行到該格，或選擇在N7承受阻截interdiction再潰退到O8。如果在M6的4-6-7改為在M5，在N6的部隊可以潰退到M7，但不能留在哪里，便因而在前往O8時須承受阻截interdiction，並將不得不停在哪里。

在N5的部隊則因未能潰退而被消滅(即使4-6-7是在M5而不是在M6，它也會被消滅)

不會相加成總和。

一個部隊通常在每個地點只會遭受殘留火力值(Residual FP)攻擊一次；同時使用移動力(MF)(例如進入建築物使用2移動力)不會造成多次殘留火力值(Residual FP)攻擊。如果一個部隊在某地點使用額外的移動力(MF)致使該部隊會承受更大的負數DRM或更小的正數DRM，該部隊在該地點便會再度遭受殘留火力值(Residual FP)的攻擊。

在移動階段(MPh)完結時，除去所有殘留火力值(Residual FP)棋子。



3.4防禦射擊階段(DFPh)

在防禦射擊階段(DFPh)發生的防守方射擊是所謂的最終射擊(Final Fire)，在最終射擊(Final Fire)時任何沒有放上First Fire或Final Fire棋子的防守方部隊，可進行射擊(包括在移動階段(MPh)成功保持連環射擊(ROF)的機關槍(MG))。任何一個放上First Fire棋子的防守方部隊，也可再次進行射擊，但只可向在相鄰六角形格子的部隊射擊，並須把其First Fire棋子翻到Final Fire哪面。一個放上First Fire棋子的其火力值(FP)先減半(並也因進行近接射擊(PBF)的效果變成

雙倍， $1/2 \times 2 = \text{正常火力值}$)。已放上 Final Fire 棋子的部隊不能在最終射擊(Final Fire)時進行射擊。在最終射擊(Final Fire)攻擊會影響到所有在目標地點的敵方部隊，不只是那些移動的敵方部隊，但防禦臨機射擊非警戒移動(FFNAM)或「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)並不適用。

在防禦臨機射擊(Defensive First Fire)已使用長官指導，在隨後的防禦臨機射擊(Subsequent First Fire)、緊急防禦射擊(FPF)、或最終射擊(Final Fire)時皆可再次使用，但只有一個射擊部隊或火力羣(FG)受惠，而且該部隊或火力羣(FG)不能包括該長官在臨機射擊(First Fire)時未受該長官指導的其他射擊者。如果在該玩家回合組成新火力羣(FG)，該長官不能作長官指導(即使在緊急防禦射擊(FPF))。

在防禦射擊階段(DPh)完結時，除去所有First Fire及Final Fire棋子。

3.5 前進射擊階段 (AFPh)

在準備射擊階段(PPh)沒有射擊的攻擊方部隊，以半數火力值(FP)進行射擊。一個火力值(FP)劃有底線的班級部隊可使用衝鋒槍進行射擊。衝鋒槍射擊能力，讓任何班級部隊在其前進射擊階段(AFPh)使用其火力值(FP)時，在其經調整後之火力值(FP)額外加1分，餘下之任何分數並進位元成為整數。衝鋒槍射擊能力並不適用於遠端射擊。在本移動階段(MPh)內曾移動的中型機關槍(MMG)及重機關槍(HMG)於前進射擊階段(AFPh)不可射擊。

在前進射擊階段(AFPh)完結時，除去所有Prep Fire棋子。

3.6 潰退階段 (RtPh)

在結束潰退階段(RtPh)時，不在混戰中的潰散部隊不可與已知的敵方部隊(除非該敵方部也是潰散部隊)在同一位置或在其相鄰的六角形格子。如果在潰退階段(RtPh)它在已知狀態正常(Good Order)的敵方部隊之正常射程及視線(LOS)內，而該敵能阻截(Interdict)它在該格之潰退，便也不可在同一空地上停留不作潰退(見下文)。這個部隊並須放上絕望的士氣(DM)棋子。放上絕望的士氣(DM)棋子的潰散部隊如不是在混戰中在該潰退階段



肉搏戰階段例子：

所有突擊(以黃色箭頭表示)已經完成。由攻擊方(德軍)選擇解決肉搏戰的次序。

當在G6的德軍4-6-7突擊到F5與在哪里的俄軍4-2-6進行肉搏戰(CC)時，因為這是一個建築物的格子，故可能發生伏擊。4-2-6的伏擊drm是+1(強拉入伍的部隊)，而德軍drm是零。因俄軍的骰數(dr)是3，而德軍的骰數(dr)是2，故沒有發生伏擊。德軍的攻擊以1:1的比例，俄軍的攻擊也是1:1的比例。雙方的DRM都是零。德軍擲兩粒骰數(DR)為5，故對俄軍造成損耗，但並不會改變俄軍的攻擊比例。俄軍擲兩粒骰數(DR)為9，故攻擊無效。俄軍4-2-6被2-2-6取代，該格放上混戰(Melee)棋子。

在H5的德軍8-1，9-1和4-6-7突擊到G5與在哪里的俄軍4-4-7進行肉搏戰(CC)。可能發生伏擊，而德軍的drm是-1(其中一名長官的領導drm)和俄軍的drm為零。德軍的骰數(dr)為6；俄軍的骰數(dr)為3，所以沒有發生伏擊。4-6-7有4FP、每個長官有1FP，故比例為6:4或3:2。俄軍必須以1:2攻擊；由於該兩名長官正與班級部隊一同攻擊，他們不能被俄軍分開攻擊。德軍的drm是-1(其中一名長官的領導DRM)、俄軍drm是零。德軍擲兩粒骰數(DR)為6調整為5，故消滅了俄軍的4-4-7。俄軍擲兩粒骰數(DR)為3，故所有德軍也都是同時被消滅。該六角形格子變成無人地帶，故不須放上任何資訊棋子。

三個德軍4-4-7突擊在H4建築物格子的兩個俄軍4-5-8。雙方埋伏DRM皆是零，德軍的骰數(dr)為3；俄軍的骰數(dr)為5，所以沒有發生伏擊。德軍必須首先公報他的攻擊。他的每個班級部隊只可攻擊一次，而每個俄軍班只可被攻擊一次。德軍的方案是：三個德軍班一起以12比8(3:2)向兩個俄軍班攻擊；或兩個德軍班以2比1對付1個俄軍班和1個德軍班以1比1對付1個俄軍班；或全部3個德軍班以3比1對付1個俄軍班，而不攻擊第2個俄軍班。德軍公佈兩個攻擊，1個2:1和一個1:1。俄軍現在必須宣佈攻擊。其方案是：2個俄軍班以8:12(1:2)對付3個德軍班；或1個4-5-8(以1:2)攻擊兩個4-4-7和餘下的4-5-8(以1:1)攻擊第三個4-4-7；或是兩個4-5-8(以1:1)攻擊兩個4-4-7，而不攻擊第三個4-4-7，或是每個4-5-8分別(以兩個1:1的攻擊)對付一個4-4-7而不攻擊第三個4-4-7；或是每個4-5-8一同(以2:1)攻擊一個4-4-7而不攻擊其餘2個4-4-7。俄軍公佈兩個攻擊：1個4-5-8(以1:2)攻擊兩個4-4-7和餘下的4-5-8(以1:1)攻擊第三個4-4-7。所有的攻擊的DRM是零。德軍2:1的攻擊擲兩粒骰數(DR)為6，因此消滅了該部隊，而其1:1的攻擊擲兩粒骰數(DR)為9，故攻擊無效。俄方為1:2的攻擊擲兩粒骰數(DR)為4(損耗)，為1:1的攻擊擲兩粒骰數(DR)為7，故攻擊無效。隨機確定哪個4-4-7遭受損耗。在攻擊發生後，該格有兩個德軍4-4-7班，1個德軍2-3-7半班，和1個俄軍4-5-8班，該格放上混戰(Melee)棋子。

在J3的德軍4-6-7與俄軍4-4-7和5-2-7在上回合發生混戰，而在K4受傷的德軍9-2長官突擊到該格以增援混戰。混戰中是不會發生伏擊的。德軍宣佈1:1攻擊5-2-7。而不攻擊4-4-7。俄軍以3:2攻擊對該2個班和長官。德軍攻擊有一個-1DRM(由於負傷，長官較正常領導DRM少1)。俄軍攻擊DRM是零。德軍肉搏戰(CC)擲兩粒骰數DR是7，俄軍肉搏戰(CC)擲兩粒骰數DR也是7。故雙方皆攻擊無效，混戰仍然繼續。

德軍4-6-7突擊在I4建築物格子的俄軍4-4-7，故可能發生伏擊。雙方埋伏DRM皆是零，德軍的骰數(dr)為4而俄軍的骰數(dr)為1，結果是俄軍伏擊德軍。在這格的肉搏戰現在有先後次序。俄軍將先宣佈和解決他的攻擊後，德軍方可為其生還者宣佈和解決攻擊。俄軍宣佈1:1的攻擊，DRM是-1(伏擊)。擲兩粒骰數DR是6，結果是4-6-7損耗變成2-4-7。德軍現在宣佈一個1:2的攻擊，其DRM是+1(被伏擊)。擲兩粒骰數DR是5，攻擊無效。該格放上混戰(Melee)棋子。在下個玩家回合將繼續發生混戰，但伏擊的肉搏戰(CC)DRM將不再適用。

疲倦(CX)的德軍5-4-8突擊在E6的俄軍4-4-7。不可能會發生伏擊。德軍以+1DRM和1:1攻擊，而俄軍以-1DRM和1:2攻擊，以上雙方的+1及-1DRM都因5-4-8疲倦(CX)造成。德軍擲兩粒骰數(DR)為9和俄軍擲兩粒骰數(DR)為2，因而產生委任長官的可能性。俄軍根據委任長官(產生新長官)表，+1的drm(俄軍)，擲出的骰數(dr)是1，調整為2，創造了一個8-0的俄軍長官。肉搏戰(CC)的比例然後重新計算。德軍進攻仍然是1:1(5:5)，攻擊無效。俄軍攻擊改變為1:1，雖然不論以1:2或1:1的比例攻擊，肉搏戰(CC)擲兩粒骰數DR為2都會殺死了5-4-8。

(RtPh)內必須潰退(攻方先行,每次逐個部隊進行),如其不能潰退,當作被消滅。所有潰散的部隊在潰退階段(RtPh)之移動力為6移動力(MF);這個移動力數額不能增加。一個潰散部隊在已知狀態正常(Good Order)的敵方部隊之正常射程及視線(LOS)內,只可使用低爬行(Low Crawl)潰退到一格空地上,而不受在空地快速潰退interdiction(見下文)的影響,但他仍不可在潰退階段(RtPh)完結時在其已知的敵方部隊(除非該敵方也是潰散部隊)相鄰的六角形格子上,否則當作因不能潰退而被消滅。低爬行是一種需要使用潰散部隊的所有移動力進行的潰退方式,使用低爬行方式移動的潰散部隊只可移動1個六角形格子。使用低爬行的潰散部隊不會受在阻截interdiction的影響,至於其他所有潰退規則依舊不變。

潰散部隊必須朝向在6移動力(MF)內最接近(以移動力(MF)計算)的建築物或森林六角形格子移動。此時,在敵方部隊(即使它也是潰散的)視線(LOS)內的潰散部隊不可朝著該敵方部隊潰退,或以任何方式減少與其已知的敵方部隊之射程,即使在該潰退階段(RtPh)該潰散部隊已逃離某敵方部隊的視線(LOS),它也不可向該敵方部隊潰退。如潰散部隊與敵方部隊毗鄰,它不可經由與該敵方部隊毗鄰的另一六角形格子潰退,除非它是與該敵方部隊一起而離開該敵方部隊所在位置。否則,潰散部隊可走向敵方部隊。

當到達最接近的森林或建築物,除非它能進入另一個相連的建築物或森林六角形格子,而該格旁又沒有敵方部隊,否則潰散部隊必須停步並結束其潰退階段(RtPh)在該建築物或森林六角形格子。潰散的部隊可從它在潰退階段(RtPh)開始時的建築物六角形格子潰退。潰散部隊必須忽略任何由於堆放棋子限制致使其不能進入的建築物或森林六角形格子,並可選擇性忽略某建築物或森林六角形格子,如該格與已知敵方部隊的距離較其目前位置同距或相近。

如在該潰退階段(RtPh)期間未能到達建築物或森林,潰散的部隊在符合上述限制下可潰退到任何六角形格子。

一個潰散的部隊只可在蓋上絕望的士氣(DM)棋子時方可潰退。如在潰散的部隊潰退前,長官已與其一起,儘管他不是處於潰散狀況,其可選擇與該潰散的部隊一起潰退。如果長官這樣做,而該潰散的部隊進行在空地快速潰退士氣測試interdiction MC時失敗,他便會被消滅。在整個潰退階段(RtPh)他必須留在該

部隊,但不被視為潰散,並可在該部隊進行阻截士氣測試interdiction NMC時以其領導力DRM協助該部隊。

每當潰散部隊不使用低爬行進入一個開闊地六角形格子,而在一個既不處於潰散狀況也不被火力壓制又能以最少1個FP對其處於該格子時進行射擊的敵方部隊之正常射程和視線(LOS)內,便會發生阻截interdiction。凡在混戰中的部隊、疲倦(CX)的部隊、長官單獨使用機關槍(MG)皆不能進行阻截interdiction。如阻截interdiction發生時,潰散部隊必須嘗試通過正常的士氣檢查(NMC),並按有關的正常規則處理。潰散部隊如未能通過其阻截士氣測試interdiction NMC便遭受損耗(Casualty Reduction),雖然任何剩餘的半個班(HS)仍可繼續潰退。阻截interdiction並不影響該格內其他部隊,而即使部隊在該玩家回合已用盡了所有其他射擊選項,他們仍可進行阻截interdiction。被阻截interdiction的部隊如在正常的士氣檢查(NMC)中遭受被火力壓制(PIN)的結果,便不可進一步潰退,如果它因而仍然毗鄰一個已知的敵方部隊便會因不能潰退而被消滅。一個潰散部隊在每個六角形格子上只會被阻截interdiction一次,不管有多少敵方部隊可向其阻截interdiction。

空地一詞,依據阻截的規則,指在假設性的防禦性防禦臨機射擊情況下可被任何阻截者(interdictor)施加-1「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)的空地六角形格子。如在阻截者(interdictor)與潰散部隊間有一個障礙(hindrance),該「在空地上移動被防禦臨機射擊」(FFMO)便不適用。但須注意實際上防禦臨機射擊(First Fire)並不會在潰退階段(RtPh)發生。

3.7 突擊階段

攻擊方還可在其良好秩序部隊之間轉移支援武器(SW),並可移動其任何不被火力壓制(Unpinned)和良好秩序步兵部隊,進入相鄰的六角形格子(即使該六角形格子記憶體有敵方步兵部隊)。

一個部隊須使用所有移動力(MF)方可突擊(即突擊階段時進入)到六角形格子,必會變成疲倦(CX)。舉例來說,一個俄羅斯班帶著搬運值(PP)5的中機槍(mMG)只有兩個移動力(MF),故如其突擊(即突擊階段時進入)到如它在移動階段(MPh)時需使用兩個移動力(MF)可進入的六角形格子(森林或建築物),便會因此必須變

成為疲倦(CX)。除非它是由一位長官伴隨,而使他增加了兩個移動力(MF)和1個步兵搬運能力(IPC),變成五個移動力(MF)。一個疲倦(CX)的部隊不可突擊(即突擊階段時進入)到它須使用其所有移動力(MF)方能進入的六角形格子。例如一個疲倦(CX)的德國部隊帶著搬運值(PP)4的重機槍(HMG),在扣除因帶著2點個重搬運值(PP)後(其步兵搬運能力(IPC)因疲倦(CX)而減為2點),只能有兩點移動力(MF),故除非它是由一位長官伴隨,否則不可突擊到一個建築物六角形格子。

把肉搏戰(CC)棋子放在突擊到敵方部隊佔領的六角形格子的部隊上面。

3.8 肉搏戰階段(CCPh)

肉搏戰,是一種在肉搏戰階段(CCPh)時雙方部隊在同一個六角形格子發生的攻擊。地形影響(TEM)不適用於肉搏戰(CC)攻擊DR,而支援武器(SW)和近接射擊(PBF)也不適用。不像射擊,肉搏戰(CC)是一同發生,除非伏擊發生,否則雙方同時襲擊對方,即使其中一方或雙方是因此被消滅。

如在多個六角形格子發生肉搏戰,由攻擊方決定解決次序,在該回合每個六角形格子的肉搏戰必須徹底解決,方可解決另一六角形格子的肉搏戰。

在解決該六角形格子的肉搏戰前,雙方都必須指出他在該六角形格子的所有攻擊(由攻擊方先行指出)。防守方隨後也指出他的所有攻擊,之後,攻擊方解決他剛申述的攻擊。而防守方便解決了他的所有攻擊-即使有關部隊剛被消滅或遭受損耗。部隊可攻擊在同一六角形格子內任何部隊或任何部隊組合部隊,只要任何部隊在每一肉搏戰階段(CCPh)攻擊及被攻擊一次。無須向同格的所有部隊攻擊,也不須使用部隊作出攻擊。只有不潰散的部隊才可攻擊,但即使潰散的部隊也可防守,雖然他們在肉搏戰被攻擊時會蒙受-2DRM。

把攻擊部隊的FP,與遭受攻擊的那些敵方部隊的FP相比,以計算出攻擊FP和防守FP的比例,就是所謂的攻守比例。當確定攻守比例後,為每一個攻擊擲一DR。如果最終DR是少於近身肉搏表(CCT)上根據適用的攻守比例的比例的消滅數,被攻擊的部隊便被消滅。如最終DR等於近身肉搏表(CCT)列出的消滅數,其中一個被攻擊的部隊便遭受損耗(隨機確定)。如最終DR大於消滅數,攻擊無效。

任何長官棋子(SMC)在肉搏戰的攻擊力與防禦力為1分。1只長官棋子(SMC)可單獨攻守,但如果這樣做,也必須單獨

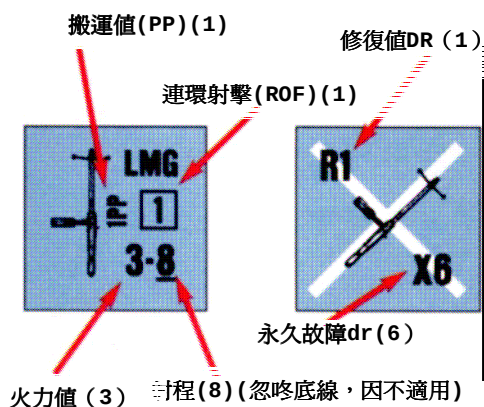
防守。任何數目的長官棋子（SMC）可與MMC棋子或其他長官棋子（SMC）聯合起來，把他們的FP加在一起，進行一次攻擊，但上述長官棋子（SMC）在肉搏戰防守時，也須與它們聯合一起，把其FP和他們的FP加成總和進行防守。（在肉搏戰階段（CCPh）開始時，玩家可自由重新排列疊在一起的棋子）。除了加入他的FP外，1名長官並可運用他的領導DRM修改肉搏戰DR，來指揮在肉搏戰中和他一起攻擊及防守的MMC（連同任何其他在肉搏戰與該MMC聯合起來進行攻擊的部隊）。長官不可使用他的領導的DRM修改其單獨進行的攻擊。

每當步兵突擊（即突擊階段時進入）到在森林或建築物六角形格子發生的肉搏戰（除非是增援混戰（Melee）的情況），可能發生伏擊（Ambush）。在這種戰況下，在宣佈肉搏戰攻擊的分配前，雙方各擲一粒骰子（dr）。如果任何一方經調整後的骰數較對方的經調整後的骰數少了三點或以上，他便成功地在現場設下埋伏伏擊對方的部隊。某方成功地在現場伏擊對方，在肉搏戰攻擊時可享-1的drm，和在肉搏戰被攻擊時可享+1的drm，直到肉搏戰在該肉搏戰階段（CCPh）完結時變成混戰（Melee）為止。即使只有部分部隊才有資格享有伏擊骰數調整（Ambush drm），該伏擊骰數（Ambush dr）也是有效的；drm的包括+1CX，+1被火力壓制（PINNED），+1為經驗不足，以及任何長官的領導drm（除非長官是單獨）。成功地在現場設下埋伏伏擊對方的一方先行解決其在該肉搏戰階段（CCPh）的攻擊；只有在被伏擊後幸存的敵方部隊才可還擊。

在肉搏戰階段（CCPh）結束時；所有肉搏戰攻擊解決後，如果雙方仍有步兵（其中有一方或雙方有一個或以上不是潰散的）留在同一地點內，它們被認為是被鎖在混戰中，只可進行肉搏戰，不得進行任何其他活動，例如，離開該地點，作火力射擊，阻截（Interdict）敵方潰散部隊等，在它們身上放上混戰（Melee）棋子。新的部隊可突擊（即突擊階段時進入）入發生混戰的六角形格子，但必須參加肉搏戰。非混戰中的部隊，可在射擊階段攻擊混戰部隊，但須同時攻擊己方與敵方部隊。如只有雙方的潰散部隊存在、或只剩下一方的部隊，便除去混戰（Melee）棋子。

在肉搏戰階段（CCPh）結束時，除去所有被火力壓制（PIN）棋子。

3.9 回合紀錄表：先前的防守方現在變成攻擊方，反轉用來紀錄回合數的棋子，如果他在此回合Game Turn曾是攻擊方，把回合數的棋子在回合紀錄表上前進到下一回合。當回合數的棋子到達終結（End）的格子，遊戲便結束。如果回合數的格子被斜線切開一半，並印有紅色，它表明在此最終回合，只有第一方可移動（即只有半個回合。回合數的格子印有國籍標誌，提醒該回合哪個國家有增援部隊。為紀錄回合數起見，使用一隻此戰況不適用國家的MMC棋子，正面代表先行棋哪方的半個回合，把它反轉成潰散面代表後行的一方。



4.0 支援武器

一個部隊，可以擁有任何數量的支援武器。支援武器不可自行移動，它必須由部隊使用搬運值(PP)見1.2.4)攜帶。只要它有足夠的移動力這樣做，一個不是潰散的部隊在移動時可隨時拿起和放下支援武器，惟每移動階段（MPH）支援武器不可被搬運一次以上。在其移動階段和突擊階段，一個不是潰散的部隊可無須使用移動力(MF)便放下支援武器。在其移動階段和突擊階段開始時，如一個部隊尚未使用其移動力(MF)便放下支援武器，該支援武器在這一階段開始時便當作未被攜帶（unpossessed）（故未被任何部隊搬運）。各部隊須把超過其步兵搬運能力（IPC）的支援武器放下，然後才能潰退。如果一個部隊放下支援武器或被消滅，其支援武器（SW）是留在同一地點，並必須收回方可被攜帶。在回復階段（RPh）開始時，良好的秩序的步兵可嘗試收回在其六角形格子未被攜帶（unpossessed）的支援武器，作為他們在回復階段（RPh）的唯一行動，只要它們擲出回收骰數（Recovery dr）不少於6(+1drm，如果

CX)。支援武器在剛收回的同一階段內不能再移交給其他部隊。移動的步兵也可嘗試收回支援武器，但須使用1移動力。

攜帶每件支援武器時，對MMC或長官的步兵搬運能力（IPC）進行評估。在己方移動階段（MPH）的任何時間，可隨時放下支援武器。沒有支援武器可在某移動階段（MPH）被攜帶一次以上。每個MMC的步兵搬運能力（IPC）為3PP，而每個長官（SMC）的步兵搬運能力（IPC）為1PP。一個步兵部隊，攜帶支援武器每超出其步兵搬運能力（IPC）1PP，便會減少了移動力1分，以及每個長官（SMC）不可攜帶超過2PP。為了提高一個秩序良好的MMC之步兵搬運能力（IPC），一個秩序良好的長官（SMC）可把其步兵搬運能力（IPC）1PP加在該部隊身上，但他們須在移動階段（MPH）開始時在一起，並須一起移動。

在準備射擊階段（PFPh）或防禦射擊階段（DFPh）時，攜帶支援武器的部隊可自願毀滅其支援武器，但這種行動當作使用一件支援武器。當最後步兵射擊表（IFT）DR的結果是其攜帶部隊被KIA，支援武器便可能被火力毀滅。為該部隊攜帶的每一件支援武器分別再擲出一粒骰子（dr），把骰數對照該表上同一列。如果最終dr的結果是KIA，該支援武器便被毀滅，如果結果是K，那件支援武器便損壞失靈。一件被俘獲的支援武器之連環射擊（ROF）降低1分，而其故障值（武器是可修復的）（B#）和故障值（武器不可修理）（X#）皆降低兩分。另外一個經驗不足的MMC使用支援武器時，使其其故障值（武器是可修復的）（B#）和故障值（武器不可修理）（X#）皆降低1分（以上兩項與其他處罰皆累積計算）。

一個班部隊可射擊任何一件支援武器，而不影響其自己的火力值（FP），或在該玩家回合現時的射擊階段和所有餘下的射擊階段放棄使用自己的火力值（FP），以便射擊任何兩件支援武器。一個半班（HS）只可射擊有一件支援武器，並會因此在該玩家回合餘下的射擊階段放棄使用自己的火力值（FP）（肉搏戰階段（CCPh）不當作射擊階段）。長官（SMC）可以用一件支援武器，但在該射擊階段期間他不可同時使用其領導DRM。



4.1 機關槍（MG）：每枝機關槍（MG）有兩個以「-」分開

的數位；左邊的數位是其火力值(FP)，右邊的數位是其以格數計算的正常射程。一名長官(SMC)可使用地域射擊方式(Area Fire)射擊一枝機關槍(MG)(即火力值減半)，而兩名長官(SMC)在一起可射擊任何一枝機關槍(MG)以使用該機槍的正常火力值(FP)，在。如果MMC在同一階段將使用它自己的火力值(FP)和機關槍(MG)射擊同一目標(向相同的六角形格子中同一部隊)，他們必須組成一個火力羣(FG)，他們不能分開攻擊，除非機關槍(MG)能維持連環射擊而保留ROF(或MMC在隨後的防禦臨機射擊時(Subsequent First Fire)不使用機關槍(MG))。

除非由長官指揮射擊，否則機關槍(MG)最大射程為16格。向不是潰散的步兵疊進行這種射程大於16格的攻擊時，當作使用地域射擊方式(Area Fire)，故火力值(FP)須減半(另外尚可能受遠端射擊火力值(FP)須減半的影響)。

如機關槍(MG)棋子沒有顯示故障值(武器是可修復的)(B#)，當作B#12。如使用機關槍(MG)攻擊時，擲出未經調整前的兩粒骰數(DR)，是大於或等於其故障值(武器是可修復的)(b#)，該機關槍(MG)在完成這次射擊後失靈，故須反轉該機關槍(MG)棋子作識別。某機關槍(MG)使用以後防禦臨機射擊(Subsequent First Fire)時，其故障值(武器是可修復的)(b#)降低兩分。



4.2 火焰噴射器 (FT)：火焰噴射器 (FT) 是支援武器 (SW) 的一種，其正常射程為 1 格及火力值 (FP) 為 24。被火力壓制 (Pin) 的部隊不能發射火焰噴射器 (FT)。火焰噴射器 (FT) 可進行遠端射擊 (兩格)，但其火力值 (FP) 減半。火焰噴射器 (FT)，不會因近接射擊 (PBF) 而上升。在前進射擊階段 (AFPh) 時，火焰噴射器 (FT) 的火力值 (FP) 是不會減半，但仍受退縮 (Cowering) 影響。火焰噴射器 (FT) 的攻擊也是用步兵射擊表 (IFT) 計算戰果，但不受長官的領導 DRM 或地形影響 (TEM) DRM 影響。可適用的 DRM 為障礙 (包括煙) 和疲倦 (CX) 的 +1 DRM。一個部隊不可使用 2 枝火焰噴射器 (FT)，但一個班部隊可使用自己的火力值 (FP) 進行另外的單獨攻擊。火焰噴射器 (FT) 不可與其他攻擊結合，也不可形成火力羣 (FG)。任何部隊持有火焰噴射器 (FT) 如受到任何使用步兵射擊表 (IFT) 計算戰果的攻擊時，(每擁有一枝火焰噴射器 (FT)) 便須承受到 -1 DRM。如果原介面張力 DR 決

議的任何攻擊。如火焰噴射器 (FT) 擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR)，是大於或等於 10 (其故障值 (武器不可修理) (x#))，該火焰噴射器 (FT) 在解決是次攻擊後便自行毀滅。非精英 MMC (Non-elite MMC) 使用火焰噴射器 (FT) 會把其故障值 (武器不可修理) (x#) 降低 2 分。



4.3 炸藥包 (DC)：

炸藥包 (DC) 是一種在前進射擊階段 (AFPh) 以 30 分火力值 (FP) 襲擊目標地點的支援武器，它也是使用步兵射擊表 (IFT) 計算戰果。而它不受因進行近接射擊 (PBF) 或在前進射擊階段 (AFPh) 時射擊對火力值 (FP) 的影響。但防守方的地形影響 (TEM)、放置炸藥包 (DC) 的部隊疲倦 (CX) 等 DRM 仍適用於解決炸藥包 (DC) 的襲擊。在前進射擊階段 (AFPh) 時，一個放置炸藥包的班部隊尚可使用自身的火力值 (FP)。非精英部隊 (Non-elite MMC) 使用炸藥包 (DC) 會把其故障值 (武器不可修理) (x#) 降低 2 分。

一個擁有炸藥包 (DC) 的步兵部隊在其移動階段須 (在放置炸藥包 (DC) 在目標六角形格子前該部隊所在的六角形格子內) 使用額外的移動力 (為該部隊在這移動階段 (MPH) 進入這一目標定位時所須的移動力)，才可試圖把它放置在鄰格的目標。放置炸藥包 (DC) 的部隊當作是在其所在的六角形格子內移動，而不當作在目標定位移動。如果部隊在完成嘗試放置炸藥包 (DC) 前，它已進行準備射擊 (Prep Fire) 或被火力壓制 (Pin) 或變成潰散 (Broken)，它便不可放置炸藥包 (DC)。如放置炸藥包 (DC) 部隊在承受由此產生的一切防禦臨機射擊 (Defensive First Fire)、其後的防禦臨機射擊 (Subsequent First Fire)、緊急防禦射擊 (FPF) 後仍生存 (即不是被全滅、不是被火力壓制 (Pin) 或不是變成潰散 (Broken)) 則炸藥包 (DC) 便成功放置在目標。如果放置部隊是疲倦 (CX)，則疲倦 (CX) +1 DRM 是適用於計算炸藥包 (DC) 攻擊的 DR。在移動階段 (MPH) 成功放置在目標的炸藥包 (DC)，將在前進射擊階段 (AFPh) 進行攻擊，如擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 少於 12 (其故障值 (武器不可修理) (x#))，非精英使用時故障值 (武器不可修理) (x#) 降為 10，炸藥包 (DC) 爆炸成功後毀滅。

5.0 ELR 和部隊的特性

5.1 作戰經驗級別 (ELR)：在每個戰況雙方兵團皆有特定數量的長官、支援武器和精英，第一線部隊、第二線部隊、新兵、強拉入伍的班或半班 (HS) 棋子。但是，在遊戲過程中長官和 MMC 都可能被質量較差的部隊取代。每個戰況的戰鬥序列為雙方兵團設定出一個作戰經驗級別 (ELR)。這個數位代表如一個不是潰散的部隊，未能通過士氣檢查，其測試結果 (經調整後) 超逾部隊士氣但失敗未足以致使該部隊進行部隊降格 (unit substitution) 成較低質素的部隊的最高數額。

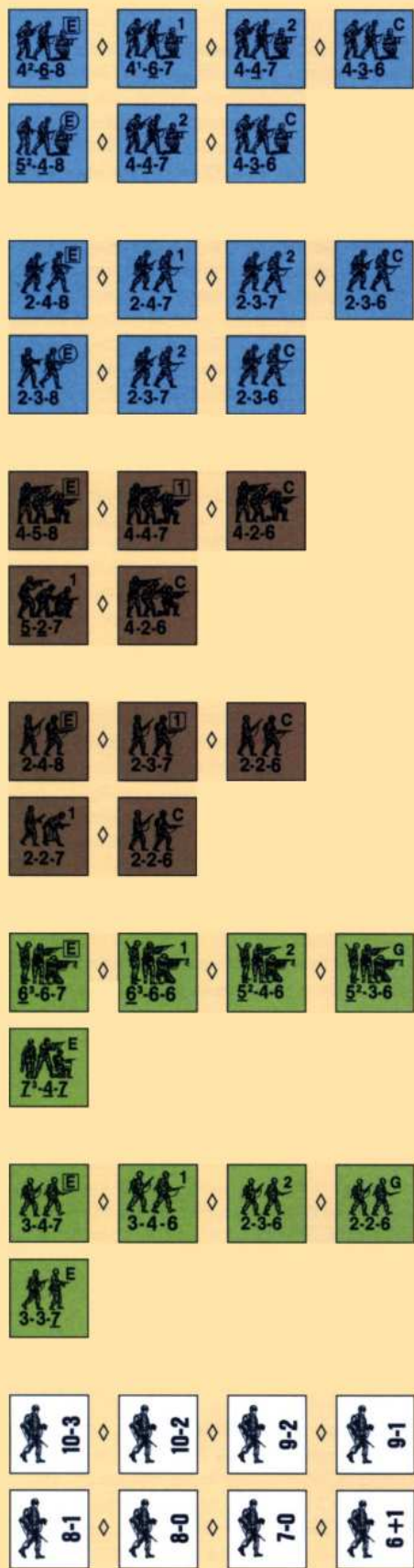
如部隊未能通過士氣檢查，如最後 DR 大於部隊士氣加該部隊的 ELR，理應進行部隊降格 (unit substitution) 成較低質素的部隊，但因它已是最低質素的部隊而無法再降格，它無須承受額外處罰。

如不是潰散部隊未能通過士氣檢查，但最後 DR 大於部隊士氣加該部隊的 ELR，它立即進行部隊降格 (unit substitution) 成同一大小 (即班/半個班) 之次一級質素的部隊，請參見規則最後一頁的為國籍圖表。士氣間有底線的部隊不受作戰經驗 (ELR) 規則影響。

5.2 國籍的特性。不同國籍的部隊有不同的能力。在這遊戲中這些特性反映在 MMC 棋子上。

5.3 戰場升級：每當 MMC 在潰散部隊自我回復或在肉搏戰攻擊時，擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 為 2，便可能產生新長官。長官的質素是根據委任長官 (產生新長官) 表，擲出 dr (使用擲出未經調整前的兩粒骰數 (DR) 為 2 之部隊在當時的士氣水平)。如有超逾一種 MMC 作出肉搏戰攻擊，使用其中最好的來影響 dr。

5.4 經驗不足的 MMC：如新兵 MMC 不是和良好秩序的長官一起和所有強拉入伍的 MMC 皆受經驗不足的影響。他們的移動力只有 3 分 (而不是 4 分)；他們退縮 (Cower) 時向左移兩列 (不是一列)；他們使用的支援武器 (SW) 之故障值 (武器是可修復的) (b#) 及故障值 (武器不可修理) (x#) 減 1；他們承為伏擊骰數調整 dr +1。



ASLSK入門套件#感謝

規則設計與開發：Ken Dunn and MMP (特別感謝Pete PhilliPPs)

地圖版設計：Ken Dunn and MMP

地圖版藝術：Kurt Miller

佈局&封面圖案：MMP

戰況設計：Chas Argent, Ken Dunn, John D. Johnson, Pete Shelling, 和Brian Youse

遊戲測試：Ken Dunn, Kevin Valerien, Darren EMGe, Gene Gibson, Vince Alonso, Keith Tyson, Jeff Evich, Bryan Kropf, Lou Manios, 及 J. R. Tracy (特別感謝 Chris McKerron, Jason Worrone, Jon Grantham, Alan Krause, Clark HighSmith, Richard Lloyd 及 Aaron Silverman)

義務中文翻

譯：Lorricount (lorryjin@yahoo.com)