

1.0 专属配件

模组包含下列配件：

1.1 地图

包含一张地区作战地图。

1.2 攻势方作战意图卡

包含 8 张攻势方作战意图卡，进行自由对抗想定时，随机抽取一张。

1.3 提示版

包含 2 张地形提示卡，印有地区专属的地形类别和对应的效果。

2.0 地形

2.1 沿海地形

地图不包含海洋格，但包含下列几种沿海地形：

2.11 海岸格

所有沿海陆地都称为海岸格。

2.12 防波堤

部分海岸格边界存在灰色双虚线，此边界视为存在防波堤和各种反登陆桩等障碍。

在推演中，防波堤没有任何影响，仅与两栖登陆相关规则产生关联。

2.13 港口区

部分海岸格边界存在蓝色双虚线，此边界视为港口码头格适合大型运输船靠岸卸载的边界。

在推演中，港口区没有任何影响，仅与港口船运相关规则产生关联。

2.14 登陆区域

地图划分了有 1-6 个登陆方向，每个方向包含一组对应的航渡保障区、上陆准备区和突击上陆区。

这些区域的划分和作用，仅与两栖登陆、港口船运相关规则产生关联。

2.2 海拔地形

地图中所有陆地地形由平地、崎岖、山地这三种基本海拔地形构成，分别代表三种自然地形不同的海拔高度。

2.21 平地

平地是最基础的地形，所有陆地地形格都默认包含平地。

◆所有平地地形格，都默认包含小路。

虽然地图印制上没有画出，但是是默认存在多条小路的。

2.22 崎岖

崎岖地形取代所在格的平地，高度视为高于平地。

取代的意思是，如果一个六角格同时存在平地和崎岖，那么忽略平地。

2.23 山地

山地地形取代所在格的平地/崎岖地形，高度视为高于崎岖/平地。

2.3 水文地形

2.31 小河

小河位于格子边界，机动是跨越小河，需要花费额外行动值。

2.32 大河

大河位于格子边界，非两栖类型单位无法跨过大河边界。

2.33 湖泊

湖泊位于两个格子的边界，并将两格彻底截断，这种情况下视为大河，非两栖类型单位无法跨越此边界。

另一种情况下，湖泊未完全阻断两个格子的边界，此类型湖泊对推演仅有一种效果，执行空降行动时，无法在任何湖泊地形所在，或相邻的六角格执行空降。

此类地形也包含人工建造的水库，在多数军队中，空降条令对空降场的约束是比较苛刻的，空降场的面积比实际投放的伞兵占据面积要大的多，所以需要远离一切过深水源。

2.4 建筑区域

建筑区域包含两种大类别，村镇类别和城郊类别。

2.41 村镇类别

村镇类别包含村庄和县镇两种规模的地形，通常位于自然海拔地形格，因此它们依附于所在格其他基础地形。

在机动移入村镇类别地形时，村镇本身对机动没有影响，只消耗所在格的基础地形消耗值。

◆战斗和侦察裁决时，村镇类别地形与所在格其他地形的效果叠加。

如，村落位于崎岖格，进入该村落花费崎岖地形消耗。而战斗冲击时，不仅计入村落带来的骰点-1，也计入崎岖格的劣1，两个效果叠加。

2.42 城郊类别

城郊类别包含郊区、城市郊区和都市郊区，共 3 种规模的地 形。

郊区地形是一种特殊的基础地形，城市和都市都是基于郊区建立的，相当于郊区的升级，所以称为城市郊区和都市郊区。

城郊类别取代所在格的其他自然海拔地形。

这点与村庄类别的附加地形不同，如果格内同时存在郊区、平地甚至山地，忽略平地和山地，只看郊区。

◆在机动移入城市郊区和都市郊区时，只能沿着道路和公路机动。

◆所有城郊类别地形格，都默认包含小路、道路和公路，但不包含主干公路和高速公路。

战斗和侦察裁决时，城市郊区和都市郊区比基础的郊区有更强的修正和干扰。

2.5 交通网络

交通网络包含两种大类别，道路类别和公路类别。

2.51 道路类别

道路类别包含小路和道路两种地形。

小路在地图上没有绘制，默认所有的平地、城郊类别的地形都包含小路。

部分自然海拔地形绘制有道路，所有城郊类别的地形都默认包含道路。

地形效果表有清晰的提示。

2.52 公路类别

公路类别包含公路、主干公路、高速公路 3 种地形。

公路在地图上绘制比较少，因为所有城郊类别地形都默认包含公路。

2.6 机场

模组包含 2 个机场，桃园机场和松山机场。

绘制灰色跑道的地形视为机场跑道，部分格还标注了塔台等机场重要建筑。这些地形在常规移动战斗时无任何影响，仅仅用用机场空运相关规则。

2.7 重要公共场所

地图上用红色五角星标注了一些传媒公司、重要建筑机构等位置，这些标注对于战斗推演来说没有任何影响。

在设计剧本想定时，这些位置价值很高。

2.8 地下工事（可选）

模组中包含圆指所和衡指所两种地下工事。

位于这两种地下工事格的徒步单位，默认视为进入地下工事。

◆ 进入地下工事的单位情报值立刻变为 2，只要维持进入地下工事，则其情报值永远为 2，不会增加和减少。

◆ 只有进入地下工事的徒步单位可以享受地下工事的防御修正，单纯与地下工事同格但不是徒步单位的话，无法享受地下工事的防御修正。

◆ 进入地下工事的单位与地面其他单位处于不同空间，地面放置的作业标记不影响地下工事的单位。

◆ 地下工事无法被摧毁。

地下工事中的单位只能通过冲击的方式有效杀伤。

3.0 自由对抗想定

推演双方进行过作战群的编组后，可以用下列方法使用本模组推演。

3.1 选择对抗想定

本模组包含 7 个对抗想定，在推演开始前，双方指挥员选择

其中之一作为本次对抗双方部署的位置。

可以选择的想定见 3.6 想定列表。

3.11 想定要素

每个想定由下列关键要素组成：

◆ 想定基准时间：不同的想定涉及区域纵深不同，每个想定都有一个想定基准时间，简称为 X。抽取随机作战意图卡之后，会注明一个 $X \pm$ 的想定时间要求。

如，随机作战意图卡注明 $X+1$ ，双方选择的想定基准时间是 6 回合，那么本次推演实际回合为 $6+1=7$ 回合。

◆ 集结区域：攻势方/守势方作战群所有单位在地图中初始部署的位置和范围。

◆ 后方保障区域：攻势方/守势方将己方兵站单位放置在对应位置，兵站就是己方后方保障区域，瓦解的单位需要自行机动到前线/后方保障区域，才能退出战斗。

◆ 目标区域：每个想定有 1-3 号目标区域，根据随机作战意图卡的内容，胜利条件可能会涉及其中某个或多个目标区域，或不涉及，守势方指挥员需要猜测攻势方的意图。

3.2 对抗准备

开始自由对抗想定，双方指挥员至少拥有一个锋从磨砺出核心套件。

3.21 作战群编组

推演双方已经制定好各自的作战群编组，并且记录了作战群内所有算子的总价值分。

3.22 确认攻势方

推演双方对比各自作战群的总价值分，分数较高的一方成为本次推演的攻势方。

双方各自宣告己方作战群的总价值分，然后攻势方指挥员可以浏览守势方的作战群编组内容，但守势方指挥员不可浏览攻势方作战群编组内容。

3.23 攻势方增援（可选规则）

攻势方指挥员可以在现有作战群基础上，额外增加更多作战单位，他们作为增援单位，并增加总价值分。

增援单位只能增加，不能减少。

通过此种方式，攻势方可以通过增加价值分的方式凑出比之前对比时更高的敌我价值分比例，同时守势方指挥员会对攻势方实力存在误判。

所有额外增加的部分作为增援部队，与初始指定的作战群做出区分。

◆ 攻势方增援进场：所有攻势方增援部队会在第 $X/3$ 回合进入地图，X 是想定规定的基准时间回合数，余数向下取整。

3.24 守势方增援和工程作业部署（可选规则）

初始设置时，可以在守势方集结区域范围的 2 倍范围内，放置若干密度值的工程作业标记，放置的总密度值不超过守势方作战群内单位拥有对应工程作业能力的 3 倍。

如，守势方集结区域在机场 4 格范围内，且拥有一个能力值 E2 的工兵排，则他可以在机场 8 格范围内，放置 6 点密度的标记。

锋从磨砺出：作战地区模组 01：双北

放置标记限：工事、伪装、破坏、障碍、雷区。

守势方指挥员每设置 1 点密度值的标记，则必须选择将兵力值等同密度值的作战群单位，编入守势方增援部队，总价值分不变。

◆ 守势方增援进场：所有守势方增援部队会在固定第 3 回合进入地图。

3.25 初设部署单位

按守势方先，攻势方后的次序，双方依次部署己方所有作战群，放置在己方集结区域内的任意位置。

如果双方同意，也可以使用兵棋盒子作为遮挡物，双方指挥员暗自部署各自的单位。

所有增援单位放置在地图外待用，可以使用盒子之类的配件做遮挡，以迷惑对方。

所有战役支援单位，放置在地图边缘的任意参照点，并放置任意数值的距离标记。

◆ 所有战役支援空军单位必须放置在 150km 距离位置。

因为守势方先放置，守势方放置过的参照点，攻势方无法再相同参照点放置战役支援单位。但守势方放置战役支援单位的参照点，不能超过整个地图的半数。

◆ 单位在部署时，可以自行决定单位初始已经处于任意战术状态。

3.26 增援部署单位

按守势方先，攻势方后的次序，双方依次部署己方所有增援的常规作战部队放置在己方兵站单位 3 格范围内。

战役支援单位部署规则与 3.25 初设部署单位一样。

3.3 随机作战意图

攻势方指挥员随机抽取 1 张攻势方作战意图卡，并独自阅读其中细节和胜利条件。

守势方指挥员不能查看作战意图卡，只有攻势方指挥员了解本次对抗想定的总推演回合数、胜利目标、突然失败条件等细节，因此在推演过程中，如果达到推演结束的条件，或守方突然失败的条件，攻势方指挥员必须立刻宣告。

3.4 胜利条件

想定结束时，双方指挥员都可以查看作战意图卡，并检查胜利条件。

原则上，攻势方达成作战命令，则攻势方获胜。攻势方未达成作战命令，则守势方获胜。

3.41 伤亡损失要求

部分作战意图卡有附加限制条件，会限制双方伤亡的兵力值，如果被瓦解的单位达到一定比例，则可能导致阵营失败。

如果攻势方伤亡超过作战意图卡上的限制条件，无论是否达成作战命令，都视为守势方获胜。

单位退出战斗时，放置的退出战斗区域不同，伤亡比例也不同，低保障状态退出战斗，可能会增加伤亡比例。

如，攻势方本次推演被瓦解的单位为 7 点兵力，棋子 2 点兵力位于

缴械区，5 点兵力位于（常规）退出战斗区，则缴械区兵力值 $\times 3$ ，则本次想定攻势方总瓦解兵力值为 $5+2\times 3=11$ 点。

◆ 携带装备算子不计入瓦解兵力，包括近程无人机。

◆ 计算比例时如果遇到小数，始终向下取整。

◆ 想定结束时，若攻势方达成作战命令，地图上所有未退出战斗的瓦解单位，放置在（常规）退出战斗区。

◆ 想定结束时，若攻势方未达成作战命令，则地图上所有未退出战斗的瓦解单位，放置在溃散区。

3.42 后勤补给要求

推演结束时，需要检查双方后勤补给条件：

◆ 主要补给条件：

1. 兵站单位被消灭。

2. 推演结束后，统计己方所有地图上的单位和退出战斗区（不包括溃散区和缴械区）的机械化（轮式、履带、全地形）地面作战单位总兵力值， \leq 作战群幸存单位中运输 TR 和保障综合 S 模块的能力值之和的 5 倍。

TR 和 S 表示的作战群中的运输车辆，搭载了下一阶段作战所必须的油料、弹药、水和食物。

◆ 次要补给条件：

1. 兵站单位损失 1 点兵力。

2. 推演结束后，统计己方所有地图上的单位和退出战斗区（不包括溃散区和缴械区）的地面作战单位总兵力值， \leq 作战群幸存单位中物资供给 SU 和保障综合 S 模块的能力值之和的 15 倍。

SU 和 S 表示的作战群中管理分配后勤物资的专业人员和车辆。

如果一方达成胜利条件，但任意主要补给条件不满足，则视为另一方获胜。如果任意次要补给条件不满足，则视为平局。

章节的后勤补给要求代表在下一阶段无论休整或应对新的战斗，作战群具备后勤保障的基本要求，这足以影响推演胜负。

◆ 所有兵站、飞行单位、战役支援单位无需考虑后勤补给。

3.43 侦察意图

攻方作战意图是侦察时，推演结束只统计情报值，忽略所有谬误值。

推演结束统计满足侦察条件的敌方兵力值时，计算单位的初始兵力值，不计算受损后的。

所有歼灭区、缴械区的敌方单位，也计入满足侦察条件的兵力值。

3.5 特殊规则

3.51 兵站

兵站单位是双方后方保障区域的具体位置，兵站单位也是地面作战单位的一种，拥有 2 点兵力。

兵站单位行动值、火力值和防护值都为 0，意味着它不能执行任何行动。但兵站单位可以被侦察和攻击，如果兵站承受 2 点兵力值损失，兵站单位不会进入瓦解状态，而直接放置在缴械区。

如果己方兵站单位被消灭（进入缴械区），会导致下列情况的发生：

锋从磨砺出：作战地区模组 01：双北

- ◆所有己方已经放置在退出战斗区中的单位，全部放置到缴械区，溃散区中的单位不受影响。
- ◆后续所有己方瓦解单位无法退出战斗，只可能被放置在缴械区或溃散区。
- ◆推演结束时，兵站的损失会影响后勤补给要求。见 3.42。
- ◆兵战不占价值分，其兵力等级不占作战意图中的兵力比例。

3.52 防空要求

如果一方存在直升机单位，另一方的防空力量缺失，会导致其中一方过于容易的达成部分战斗目标。

当双方指挥员展示作战群价值总分之前，需要先进行商议，宣告各自是否会使用直升机单位。如果一方宣告使用直升机单位，另一方可以早做准备，在作战群编组中加入防空力量。

3.53 都市交通堵塞

当地面单位通过行动“常规机动”进入城市/都市所在格时，每次进入前都需要进行拥堵裁决。掷 1 枚骰子，本次进入城市/都市格需要消耗 X 倍的地形行动值，X 等于骰点。

最低倍数为 1 倍。

- ◆进入格存在高速公路，骰点 -4。
- ◆进入格存在主干公路，骰点 -2。
- ◆轮式/牵引类地面单位，骰点 -2。
- ◆徒步/全地形/直升机类单位，无需裁决，不受影响。

3.6 想定列表

3.61 想定一

- ◆想定基准时间：6 回合
- ◆攻势方集结区域：桃园方向（3501-4610 边界格）
- ◆攻势方后方保障区域：桃园方向（4301 格内）
- ◆守势方集结区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：五股区（1816 格内）
- ◆1 号目标区域：八里区（2623 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：龟山区（2107 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）

3.62 想定二

- ◆想定基准时间：8 回合
- ◆攻势方集结区域：桃园机场（桃园机场所有格和其相邻格）
- ◆攻势方后方保障区域：桃园机场塔台（4308 格内）
- ◆守势方集结区域：芦州区（1518 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：三重区（1117 格内）
- ◆1 号目标区域：八里区（2623 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：土城区（1304 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：芦州区（1518 格的 2 格范围内）

3.63 想定三

- ◆想定基准时间：7 回合
- ◆攻势方集结区域：桃园方向（3501-4610 边界格）

- ◆攻势方后方保障区域：桃园方向（4301 格内）
- ◆守势方集结区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：五股区（1816 格内）
- ◆1 号目标区域：树林区（1505 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：八里区（2623 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）

3.64 想定四

- ◆想定基准时间：8 回合
- ◆攻势方集结区域：树林区（1505 格的 2 格范围内）
- ◆攻势方后方保障区域：三峡区（1901 格内）
- ◆守势方集结区域：士林区（0921 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：衡指所（0721 格内）
- ◆1 号目标区域：五股区（1816 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：士林区（0921 格的 2 格范围内）

3.65 想定五

- ◆想定基准时间：10 回合
- ◆攻势方集结区域：八里区（2623 格的 2 格范围内）
- ◆攻势方后方保障区域：台北港（3222 格内）
- ◆守势方集结区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：信义区（0114 格内）
- ◆1 号目标区域：新北市区（1208 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：士林区（0921 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）

3.66 想定六

- ◆想定基准时间：10 回合
- ◆攻势方集结区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）
- ◆攻势方后方保障区域：信义区（0114 格内）
- ◆守势方集结区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：桃园机场塔台（4308 格内）
- ◆1 号目标区域：莺歌区（3103 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：八里区（2623 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：林口区（2514 格的 2 格范围内）

3.67 想定七

- ◆想定基准时间：12 回合
- ◆攻势方集结区域：桃园机场（桃园机场所有格和其相邻格）
- ◆攻势方后方保障区域：桃园方向（4301 格内）
- ◆守势方集结区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）
- ◆守势方后方保障区域：信义区（0114 格内）
- ◆1 号目标区域：土城区（1304 格的 2 格范围内）
- ◆2 号目标区域：北投区（1622 格的 2 格范围内）
- ◆3 号目标区域：台北市区（0615 格的 2 格范围内）

4.0 战役对抗设计规则

通常情况下，锋从磨砺出系列没有传统意义上的战役剧本，锋系列核心套件仅限于旅级对抗，而战役对抗的规模远大于此。但我们欢迎使用者自行设计战役对抗想定并在网络分享，为此您需要自行制定战役双方作战序列编成和部署。

作为商业兵棋我们必须在产品内完全规避真实作战序列，不提供战役对抗的内容。

部分其他模组可能包含基础规则中没有的规则，如果推演双方需要，或希望自行设计战役对抗想定，可能会用到下列规则模块。

4.1 港口船运

如果对抗一方的单位初始设置在五号方向的航渡保障区，则这些单位在本次推演中会在台北港位置进行港口船运。

所有港口登陆的单位，只能通过蓝色的边界格进入地图。

4.2 两栖登陆

只有登陆舰和两栖类型地面单位可以执行两栖登陆

如果执行两栖登陆，登陆进场的单位需要预先放置在各个航渡保障区，放置好的的单位无法在其他编号的航渡区登陆。

4.21 泛水航速

每个海上区域印有一个距离值，该距离值代表所在海上区域距离下一个海上区域的距离，每点距离值代表 1 公里，也就是 1 个六角格的距离。

放置在海上区域的单位通过常规机动，可以使用额外的行动值标记记录单位在当前海上区域已经机动的距离，当累计距离等同印在海上区域的距离值时，则单位可以移动到下一个海上区域。

每个海上区域分为航渡保障区→上陆准备区→突击上陆区，三个阶段格。登陆单位在突击上陆区满足累计距离后，可以尝试进行登陆裁决，进入地图。

4.22 登陆裁决

每个位于突击上陆区，尝试登陆裁决的单位选择一个相邻的海岸格，并掷 1 枚骰子：

◆ 点数 1-3：成功登陆，将单位放置在海岸格，所在格的敌方单位必须执行一次强制的撤退行动。

◆ 点数 4-7：艰难登陆，将单位放置在海岸格，所在格的敌方单位必须执行一次强制的撤退行动。每个登陆的单位放置 X 点压制标记，点数 4 放置 1，点数 5 放置 2，以此类推。

◆ 点数 8-9：登陆伤亡，将单位放置在海岸格，所在格的敌方单位必须执行一次强制的撤退行动。每个登陆的单位承受 1 点兵力损伤和 4 级压制。

◆ 点数 10：失败登陆，将单位放置在海岸格，所在格的敌方单位必须执行一次强制的撤退行动。每个登陆的单位被瓦解和 4 级压制。

登陆裁决时需要考虑下列修正：

- ◆ 如果登陆格海岸边界存在防波堤，且则骰点+1。
- ◆ 如果登陆格海岸边界存在防波堤，且存在敌方单位，则骰点+3
- ◆ 如果登陆单位同堆叠存在模块工兵 E 或地爆 ex，则每点模块能力值，骰点-1。

4.23 舟波目标修正

针对海上区域的敌方单位执行侦察和火力打击裁决时，海上区域视为平地，且非制导火力获得劣势+1 的修正。

4.3 机场空运

本模组包含松山机场和桃园机场两个机场位置。

在执行空运之前，机场所在格和距离 1 格范围内都不能存在敌方单位。

4.31 桃园机场

每回合桃园机场可以空运 12 点兵力的徒步步兵，6 点兵力的全地形轻型突击车，4 点兵力的步战车，2 点兵力的坦克。

空运的单位放置在：4406、4209、4305、4109 格其中之一。

4.32 松山机场

每回合松山机场可以空运 6 点兵力的徒步步兵，3 点兵力的全地形轻型突击车，2 点兵力的步战车，1 点兵力的坦克。

空运的单位放置在：0419、0320 格其中之一。

4.4 空降

只有平地、郊区地形可以放置空降的单位，但放置的空降单位必须遵守下列规则：

- ◆ 崎岖、山地、城市、都市地形格都无法放置空降的单位。
- ◆ 大河、湖泊/水库所在格和相邻格无法放置空降单位。
- ◆ 敌方单位所在格无法放置空降的单位。

4.5 空中突击

地面单位通过装载/卸载被直升机单位搭载时，称为空中突击。装载和卸载格的必须遵守下列规则：

- ◆ 崎岖、山地、城市、都市地形格都无法放置装载和卸载。
- ◆ 敌方单位所在格无法放置空降的单位。

5.0 感谢名单

20.1 剧本设计

镧设计组

20.2 测试和建议（按测试群随机在线顺序排列）

QAZ、全部被窝征服辣、与我无关、东方慕榕、织田吉法师、柯里昂、Bicycle、Swanwick、星佑、铁片片片片、金曜日、十七号情人、来自贵州的咸鱼提督、Z、小六子、东德废物、何日悠/jw。