

步兵射擊表 (IFT)

DR/FP	1/20	2/30	4/37	6/50	8/60	12/70	16/80	20/100	24/120	30/150	36/200+	FP/DR
<=0	1 KIA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	3KIA	4KIA	4KIA	5KIA	6KIA	7KIA	< 0
1	K/1	IKIA	IKIA	2KJA	2KIA	2KIA	3KIA	3KIA	4KIA	5KIA	6KIA	1
2	IMC	K/1	K/2	IKIA	IKIA	IKIA	2KIA	2KIA	3KIA	4KIA	5KIA	2
3	IMC	IMC	2MC	K/2	K/2	K/3	1 KIA	IKIA	2KIA	3KIA	4KIA	3
4	NMC	IMC	IMC	2MC	2MC	3MC	K/3	K/4	IKIA	2KIA	3KIA	4
5	PTC	NMC	IMC	IMC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	1 KIA	2KTA	5
6	—	PTC	NMC	IMC	IMC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	1KIA	6
7	—	—	PTC	NMC	1MC	IMC	2MC	2MC	3MC	4MC	K/4	7
8	—	—	—	PTC	NMC	1MC	IMC	2MC	2MC	3MC	4MC	8
9	—	—	—	—	PTC	NMC	IMC	IMC	2MC	2MC	3MC	9
10	—	—	—	—	—	PTC	NMC	IMC	1MC	2MC	2MC	10
11	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	1MC	IMC	2MC	11
12	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	IMC	IMC	12
13	—	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	IMC	13
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	PTC	NMC	14
>=15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	PTC	>=15

#KIA: 至少有#个被射击的部队被消灭(随机决定);所有剩下被射击的部队: 如非经溃散, 自动变成溃散和DM(绝望的士气), 或; 如果已经溃散, 则遭受损耗(参阅下文)。把DM棋子放在溃散部队身上。

K/#: 一个部队蒙受损耗, 而其它所有被射击的部队(包括任何刚受损耗变成的HS)则须进行士气检查(MC), 进行士气检查时并须在DR(骰数)作+#之调整。如涉及多于一个被射击的部队时, 以随机决定哪个部队蒙受损耗。损耗, 会把HS消灭, 把一个班减员变成HS, 使长官变成负伤。把DM棋子放在溃散部队身上。

NMC: 每个被射击的部队必须尝试通过正常的士气检查(NMC), 掷出两粒骰子(DR), 如骰数小于或等于该部队的士气水平, 便成功通过正常的士气检查。在同一六角形格子内最好的长官必须首先进行检查。未能通过测试的部队, 须把棋子翻转使溃散面向上及把DM棋子放在身上。如一个部队掷出调整前DR为12, 除了变成溃散外, 尚须蒙受损耗(casualty reduction)。一个已经溃散的部队如未能通过士气检查便会遭受损耗; 一个已经溃散的部队掷出调整前DR为12会被消灭。一个秩序良好的部队如未能通过士气检查, 如最后DR大于部队士气加该部队的ELR, 便须进行部队降格(unit substitution)成较低质素的部队(见5.1)。把DM棋子放在溃散部队身上。

#MC: 进行士气检查MC, 并须在DR(骰数)作+#之调整。

PTC: 每个被射击的部队必须尝试通过被火力压制检查(PTC), 掷出两粒骰子(DR), 如骰数小于或等于该部队的士气水平, 便成功通过被火力压制检查。在同一六角形格子内最好的长官必须首先进行检查。未能通过测试的部队, 须把被火力压制(PIN)棋子放在身上。被射击的溃散部队, 有可能须把DM棋子放在身上。

- : 没有影响, 除了被射击的溃散部队, 有可能须把DM棋子放在身上以外。

步兵射擊表 (IFT) DRM

FFMO (在空地上移动被防御临机射擊)-1
 FFNAM (非警戒移动被防御临机射擊).....-1
 每格Hindrance(障碍)(FFMO 不适用).....+1
 经长官指导的射擊.....+/- 领导能力DRM
 部队提着喷火器, 每个.....-1
 被射击的部队地形影响(TEM)
 - 空地/道路/森林道路(在道路上)(FFMO 适用).+0
 - 麦田/果园(每格Hindrance(障碍)+1).....+0
 - 森林.....+1
 - 木制(棕色)建筑物.....+2
 - 石(灰)建筑物.....+3

步兵射擊表火力调整

Area Fire(地域射擊);每项..... x1/2

- 射击者被火力压制(PINNED FIRER)
- 前进射击阶段(AFPh)
- 远程射击
- 射击者放有防御临机射擊信息棋子(First Fire/Final Fire)

冲锋枪射击(AFPh)[远程射击除外]小数自动进位成整数及 +1
 退缩(Cowering)(经验不足: 向左移2列)向左移1列
 近接射擊(PBF)向相邻位置的目标射擊..... × 2

游戏流程

- 3.1 回复阶段(RPh)
- 3.2 准备射击阶段(PFPh)
- 3.3 移动阶段(MPh)
 - 3.3.1 防御临机射擊
- 3.4 防御射擊(DFPh)
- 3.5 前进射击阶段(AFPh)
- 3.6 溃退阶段(RtPh)
- 3.7 突擊阶段(APh)
- 3.8 肉搏战阶段(CCPH)

负伤

长官蒙受损耗, 掷出dr决定伤亡

骰数 结果

- 1-4 轻伤: 放上负伤棋子
 5-7 阵亡; 在一起的部队可能
 LLMC(长官被杀时士气测试)

+1的drm 如果已经受伤

近身肉搏表 (CCT)

比例:	<1-8	1-8	1-6	1-4	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	6-1	8-1	10-1	>10-1
消灭骰数:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

CC的FP或DR调整:

伏击者/被伏击者(不适用于混战中)...-1/+1 被火力压制(PINNED)... × ½ CX被攻击/攻击...

+1/-1攻击溃散的部队.....-2 长官领导能力(不适用于只有长官的情况)...+/- x

伏击(当突擊进入森林/建筑物近身肉搏)

<=敌方骰数DR至少相差3点

骰数调整

原因

- +1 经验不足(Inexperienced)
 +1 被火力压制(PINNED)
 +1 CX
 +x 长官领导能力(不适用于只有长官的情况)