

## 【0】.总流程

### 1.重整阶段 ( Rally Ph ) 【 B 】

双方增援登场；武器交换、维修；部队重整。

### 2.火力准备阶段 ( Prep Fire Ph ) 【 A 】

攻击方火力掩护组为其他部队移动前的进行火力掩护射击。

### 3.移动阶段 ( Movement Ph ) 【 B 】

攻击方进行移动。  
防御方进行借机射击。

### 4.防御射击阶段 ( Defensive Fire Ph ) 【 D 】

防御方进行防御射击。

### 5.前进射击阶段 ( Advancing Fire Ph ) 【 A 】

攻击方移动中的部队进行射击。

### 6.溃退阶段 ( Rout Ph ) 【 B 】

双方溃散单位溃退；  
双方对溃退单位进行拦截。

### 7.突击移动阶段 ( Advance Ph ) 【 A 】

攻击方进行突击移动。

### 8.肉搏阶段 ( Close Combat Ph ) 【 B 】

双方部队进行白刃战。

## 【0】.NMC详细

DR < 士气：

•正常 → 无效果    •溃散 → 无效果 ( 有可能DM )

DR = 士气：

•正常 → 被压制，放上 **Pin标识**    •溃散 → 无效果 ( 有可能DM )

DR > 士气：

•正常 → 溃散 + **DM标识**    •溃散 → 损耗/负伤

DR原值 = 12：

•正常 → 损耗 + 溃散 + **DM标识**    •溃散 → 被消灭

★DR > 士气 + ELR → 部队降级

【添加 **DM标识** 判定：】

【攻击结果为KIA时，为被KIA的部队携带的每个SW投dr，参照原IFT：  
KIA → SW被毁；K → SW发生故障。】

## 【0】.长官溃散、被消灭详细

•有多个长官时，最好的长官溃散或被消灭才发生。

•肉搏战不会发生。

A. 被消灭 ( LLMC )：

结算本次攻击结果后，其他士气较低的单位进行额外的NMC。

B. 溃散：

结算本次攻击结果后，其他士气较低的正常单位进行额外的PTC。

【该长官的负修正变为正的修正】

## 【0】.长官损耗判定

判：•dr ≤ 4 → 负伤    •dr > 4 → 死亡

修：已负伤 +1 ( 最多加1 )

效：•MF → 3    •IPC → 0    •士气、领导力 -1    •不能CX

## 【0】.CX影响

•IPC -1    •射击、指挥射击 +1    •白刃战攻击/防守 +1/-1

•回收SW、伏击、放烟雾 +1

## 【0】.经验不足影响

•MF = 3    •SW故障 -1    •伏击判定是 +1

•退缩时ITF表左移2列。

## 【0】.2D6分布

点数：2	累计
概率：1/36 2.78%	
点数：3	2.78%
概率：2/36 5.56%	
点数：4	8.33%
概率：3/36 8.33%	
点数：5	16.67%
概率：4/36 11.11%	
点数：6	27.78%
概率：5/36 13.89%	
点数：7	41.67%
概率：6/36 16.67%	
点数：8	58.33%
概率：5/36 13.89%	
点数：9	72.22%
概率：4/36 11.11%	
点数：10	83.33%
概率：3/36 8.33%	
点数：11	91.67%
概率：2/36 5.56%	
点数：12	97.22%
概率：1/36 2.78%	

# 【1】.重整阶段RPh ( Rally Phase )

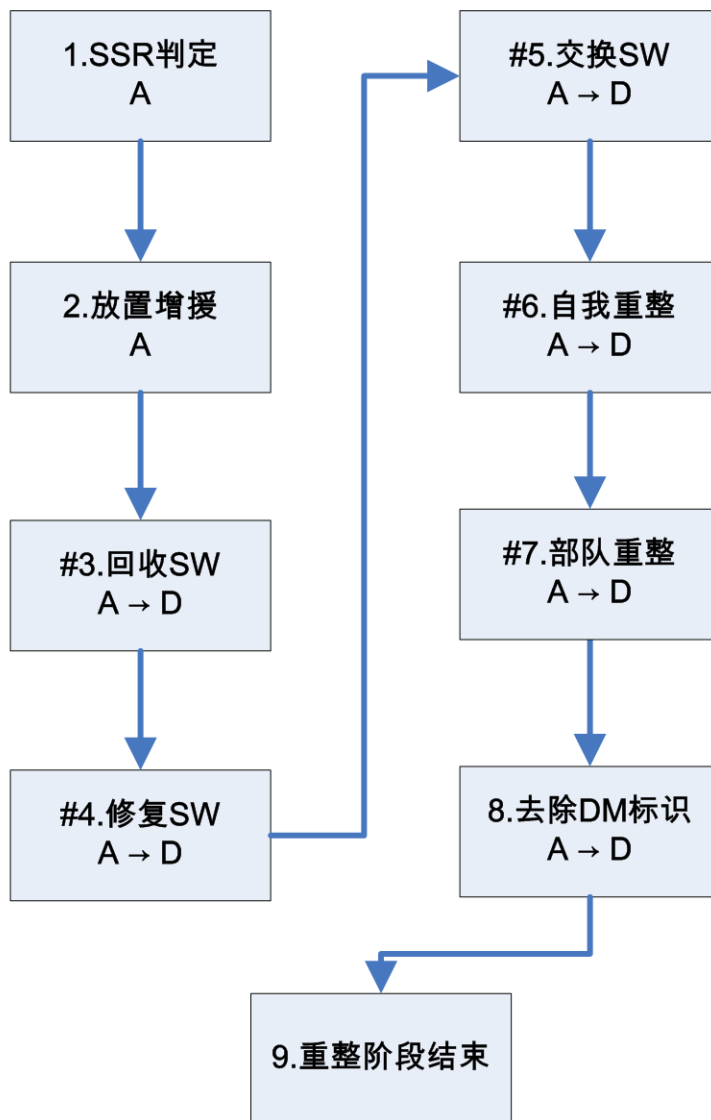
By Freedomxsx  
战争艺术论坛 www.toaw.org

双方按1-9顺序执行动作。  
【一个单位在 #3--#7 时只能选择某一个动作执行，长官自我重整并且重整其他MMC除外。】

放在地图外

条：正常状态  
修：CX +1  
判：dr<6 → 成功回收SW，携带。

条：正常状态 • 国籍相同 • 已携带  
修：无  
判：dr<=修复值 → 成功，翻转正常面；  
dr=6 → 永久损坏，移除SW。



条：正常状态 • 同一格  
修：无  
判：自动成功，交换SW  
【同一阶段，刚回收，不可交换】

条：自我重整能力；  
例外：攻方1MMC可无条件自我重整。  
修：总是 +1 • DM +4  
• 树林或建筑 -1 • 长官修正不可用  
判：DR原值=12 → 损耗；  
• DR<=士气 → 成功，翻转正常面。  
• DR原值=2 → 成功，翻转正常面；  
并且判定新官诞生[长官诞生表]；  
【仅攻方1MMC自我重整时】

条：长官正常状态 • 被重整部队与长官在一起  
修：长官DRM • DM +4  
• 树林或建筑 -1  
判：DR原值=12 → 损耗；  
• DR<=士气 → 成功，翻转正常面。  
【逐个部队判断】

条：不与已知的、正常状态的对方单位相邻  
修：无  
判：自动成功，去掉DM标识  
【在建筑物及树林必须去掉，其他地形可选择保留，那样就可以继续撤退。】

## 【2】.火力准备阶段PFPh ( Prep Fire Phase )

By Freedomssx  
战争艺术论坛 www.toaw.org

仅A方行动。

【A方选择单位向D方射击，射击后不能移动。】

1.1.A方对D方  
进行射击

1.2.A方选择  
毁灭SW

2.A方选择何时结  
束此阶段

•计算战果后，放上 **Prep Frie标识**；  
•保持ROF的SW在阶段结束时也要放上 **Prep Frie标识**。

1.#KIA：•至少#个单位被消灭【随机，可能不只#个；SW可能被毁】  
•剩下的：•非溃散 → 溃散 + **DM标识**；  
•溃散 → 损耗。

2.K/#：1.至少一个单位损耗【随机，可能多个损耗】  
2.所有单位作 NMC 检查 ( DR + # )。

3.#MC：所有单位作 NMC 检查 ( DR + # )。

4.NMC：所有单位作 士气 检查；失败 → 溃散 + **DM标识**。

5.PTC：所有单位作 火力压制 检查；失败 → 被压制，加盖 **Pin标识** ( 不能移动，可开火 )。

【NMC 及 PTC 检查都是从最好的长官开始，通过后，可用其领导力帮助其他单位】

【溃散单位被攻击有可能加 **DM标识**】

•有颜色骰子  $\leq$  ROF值 → ROF成功；

【•缴获 -1 •被压制无ROF效果】

•DR原值两点数相同 ( 无长官指导 ) → 退缩，  
IFT表左移 1列 ( 如经验不足，左移 2列 )。

•DR原值  $\geq$  武器故障值 → SW故障，翻转故障面【多件时，分别投】  
故障值修正：•经验不足 -1；  
•缴获 -2；  
•进行第二次以上借机射击 -2；

通用射击流程。

•一个回合仅能全力射击一次，  
ROF除外。  
•最大射程为正常射程两倍；  
•非射击不能检查LOS。

1.射击者确定  
射击方式

•单独射击。 •组成火力组 ( FG ) 射击。  
【火力组取最差修正 ( 如妨碍、CX )】  
【FG全部格子都有长官，才能使用最差长官  
DRM修正】  
【射击Melee单位，也会攻击到自己的单位】

1.检查LOS及  
妨碍修正

2.1.划线  
2.2.计算视线妨碍  
•果园 ( 全格 ) +1 •麦田 ( 季节 ) +1  
•烟雾 ( 全格，进、出、经过 ) +2  
•妨碍累计  $\geq 6$  → 阻挡视线  
•建筑、森林 阻挡视线  
【视线被阻挡虽然无效，但也算进行了射击】

3.计算射击修正

3.1.被射击方所处地形修正  
•树林 +1 •木建筑 +2  
•石建筑 +3  
3.2.#借机攻击时才可用  
•FFMO -1 ( 无妨碍开阔地移动 )  
•FFNAM -1 ( 非警戒移动 )  
【被射击方PIN状态不受上面两项影响】  
3.3.其他  
•射击方长官修正 •射击/指挥CX +1  
•被射击方携带喷火器 -1/个；

6.查表，结算

5.投DR

4.计算FP

4.1.以下每项  $\times \frac{1}{2}$   
•被火力压制 •远程射击  
•前进射击 • $\geq 2$ 次借机射击  
•地域射击 ( Area Fire )  
4.2.其他  
•近距离射击  $\times 2$   
•【前进射击阶段】  
冲锋枪 ( 正常射程内 ) FP进位取整并 +1；  
•【无长官指导】如发生退缩：  
射击表左移 1列 ( 经验不足，左移 2列 )；  
【火力组单独计算，最后计总。】

### [3] .移动阶段MPh ( Movement Phase )

By Freedomxxs  
战争艺术论坛 www.toaw.org

**条**：非PIN；非受伤；  
非刚去掉CX标识。  
**效**：+2MF，-1 IPC；多数DR -1  
【在单位停止行动后放上 **CX标识**】

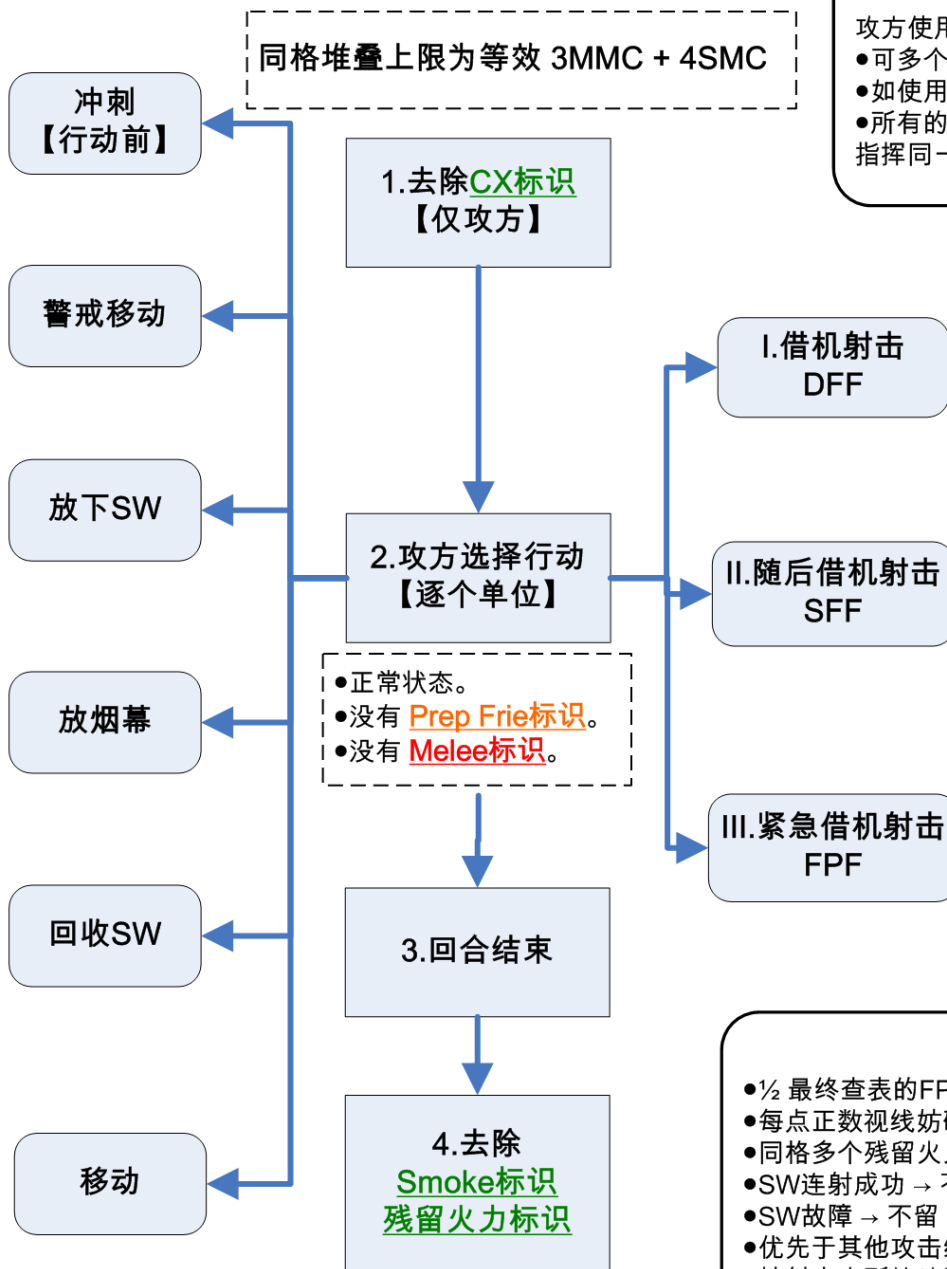
**条**：只能移动1格，且到最后至少留下1MF不使用。  
**效**：不受FFNAM影响。  
【其他动作前后皆可】【溃散后无效】  
【不能与“冲刺”一起用】

**条**：随时  
•MF使用前放下，算未搬运过；  
•MF使用后放下，算搬运过；  
•一件SW，某移动阶段只能搬运一次。

**消**：1MF（本格）；2MF（邻格）  
**条**：有烟幕能力。  
**修**：CX +1  
**判**：dr<=能力 → 成功，放置 **Smoke标识**。  
dr=6 → 此单位移动阶段马上结束。

**消**：1MF  
**条**：与SW同格。  
**修**：CX +1  
**判**：dr<6 → 成功，携带SW。

**消**：若干MF。  
•部队MF值，查看 **[部队移动+搬运表]**。  
•地形消耗MF，查看 **[地形表]**。  
【道路便利+1MF；进入烟幕多花1MF】  
【移动过的MMG、HMG放上 **Prep Frie标识**】  
【移动到对方溃散单位邻近，对方马上加盖 **DM标识**（此单位对方是可知的）】



#### 借机射击

攻方使用MF并执行一个动作完毕时，防方可选择进行借机射击。

- 可多个不同单位攻击同一目标；
- 如使用2MF以上，同一单位可以攻击多次（1MF1次）。
- 所有的防御方射击（含后续的防御射击阶段），同一个长官只能指挥同一群单位。

**条**：•仅一次 •没有 **First Fire标识**，**Final Fire标识**  
**效**：正常FP；  
结算后 → 加盖 **残留火力标识**；  
→ 加盖 **First Fire标识**（ROF时可选）。  
【如退缩，马上加盖 **Final Fire标识**】

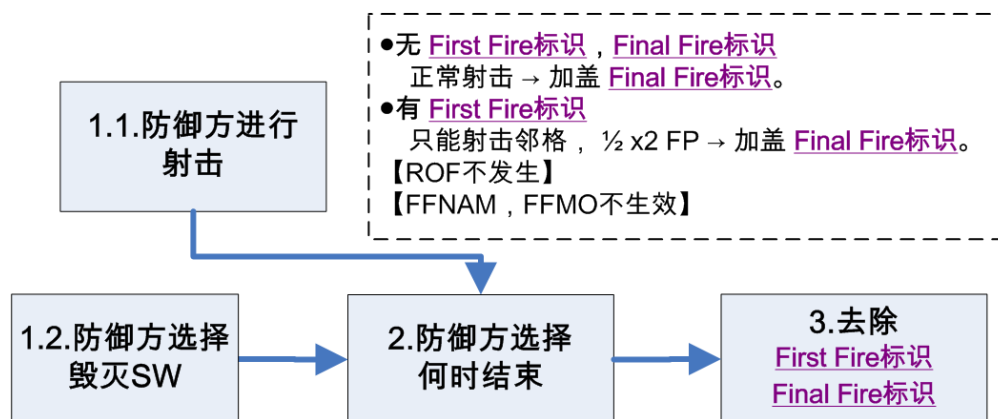
**条**：•仅一次 •有 **First Fire标识** •射程内  
•无其他敌人比目标更接近自己。  
**修**：•½ FP •SW强制使用  
•SW故障 -2 •ROF不发生  
**效**：结算后 → 加盖 **残留火力标识**；  
→ 加盖 **Final Fire标识**。

**条**：•无限次，1MF/次 •有 **Final Fire标识** •邻格  
**修**：•½ x2 FP •SW强制使用  
•SW故障 -2 •ROF不发生  
**效**：结算后 → 加盖 **残留火力标识**；  
→ 射击者用射击DR原值进行NMC检查。  
【FG中只有FPF射击者才需进行NMC】

#### 残留火力

- ½ 最终查表的FP，向下取整（Max = 12，Min = 无）；
- 每点正数视线妨碍或地形DRM → 左移一列，射击方CX → 左移一列；
- 同格多个残留火力，取最大那个；
- SW连射成功 → 不留；
- SW故障 → 不留（仅SW不留）；
- 优先于其他攻击结算；
- 被射击方所处地形DRM有效；
- 同格再次使用MF（无论多少点），再受一次攻击。

## 【4】.防御射击阶段AFPh ( Defensive Fire Phase )



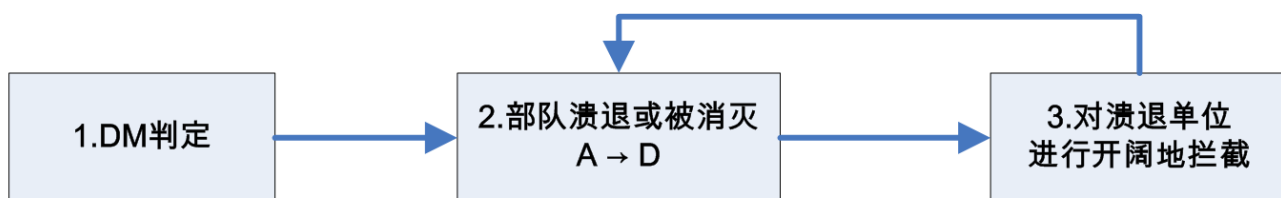
## 【5】.前进射击阶段AFPh ( Advancing Fire Phase )



## 【6】.溃退阶段RtPh ( Rout Phase )

### 基本原则

- 不能靠近/经过已知的敌军单位, 即使是溃散的 ( 算子视点 ) 。
- 寻找最近的安全掩护。
- 无路可撤或被迫停止在正常敌军旁, 被消灭。



**开阔地拦截**：对LOS内、正常射程内的对方溃退单位进行攻击。

- 对方溃退单位移动到开阔地 ( 麦田, 果园不算 ) 。
- 且处于本方 已知的、正常的、非Cx、非Pin 单位LOS和正常射程内, 则该单位可以拦截溃退单位  
→ 溃退单位进行 NMC 检查。  
不通过 --- 损耗/负伤, 可以继续溃退;  
PIN --- 停止溃退, 如邻近已知的正常敌军, 被消灭;  
通过 --- 可以继续溃退。  
【移动到一个格子只会受到一次拦截, 无论有多少个单位可以拦截溃退的敌军】  
【可以使用SW的射程进行拦截】  
【LOS无妨碍时, **FFMO -1** 有效】

**条**：溃散单位。  
**判**：A.邻近一个已知的、正常的敌军。  
B.处于开阔地；且处于 已知的、正常的、非Cx、非Pin 敌军LOS和正常射程内。  
【任意一条成立都加盖 **DM**标识】

A.可以选择溃退  
有 **DM**标识 的溃散单位。  
【非Pin正常长官跟随溃退除外；  
Pin长官也可选择变成溃散状态一起溃退】

B.必须溃退

- 邻近一个已知的、正常的敌军。
- 处于开阔地；已知的、正常的、非Cx、非Pin 敌军LOS和正常射程内。  
【中任意一条成立都必须溃退】

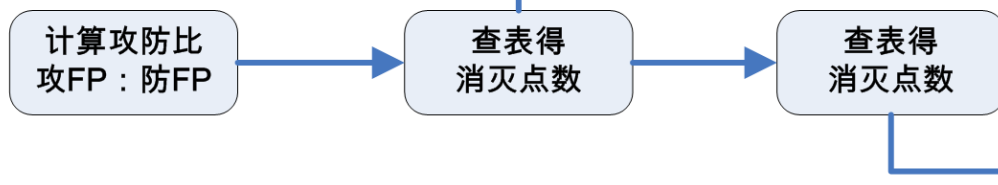
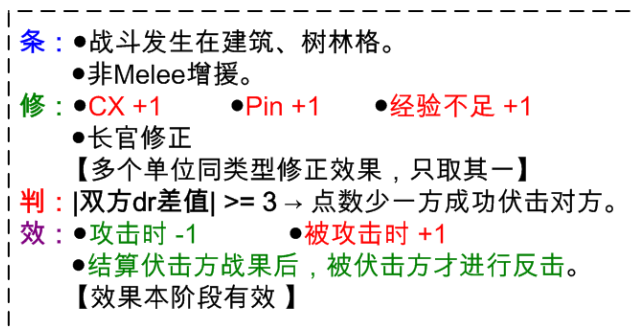
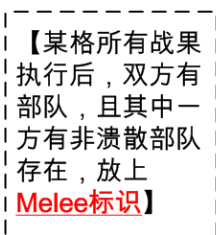
**溃退 ( 溃退前可选 葡萄前进 )**：

A.溃退到合法目的地  
MF内的树林, 建筑；去掉会靠近敌人的。

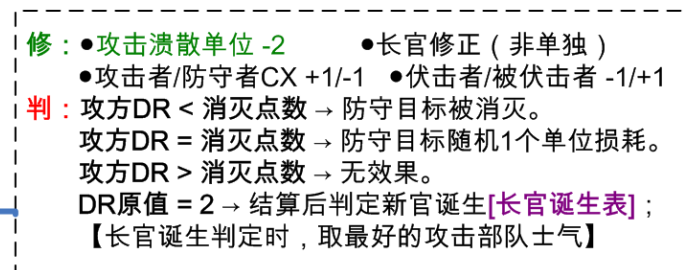
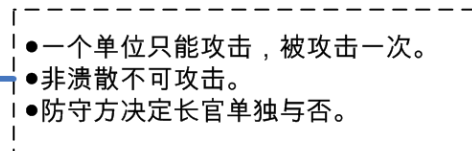
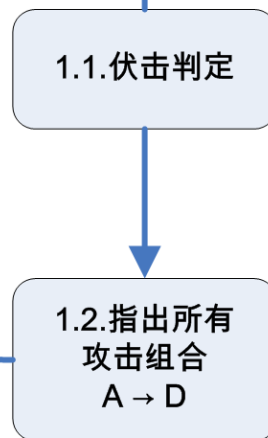
B.如没有, 可以选择任意格子 ( 遵循基本规则 )  
【溃退单位有6MF；负伤长官3MF】  
【移动前可以选择 **葡萄前进**：只能移动一格, 不受拦截影响】



By Freedomxsx  
战争艺术论坛 [www.toaw.org](http://www.toaw.org)



- 逐格结算。



# 【0】.支持武器 ( Support Weapons )

By Freedomxsx  
战争艺术论坛 www.toaw.org

## 通用

- 一个单位可携带任意的SW。
- MMC IPC = 3, 长官 IPC = 1, 如CX -1。
- 携带SW总PP超过IPC多少, 减去多少MF。
- 只有长官可以将IPC与MMC的IPC叠加使用。
- 同一移动阶段 ( 移动/突击 ), 不可搬运一次以上。

【MF使用前放下, 算未搬运过; MF使用后放下, 算搬运过】

- 在同一阶段里, 回收的SW不能马上交换。
- 溃退时, 需把超IPC的SW丢弃, 才可溃退。
- 准备射击阶段/防御射击阶段, 可自愿毁掉SW, 当作使用。
- SW有可能会在结算攻击时被摧毁。
- 经验不足单位使用SW, 故障值 -1。
- 缴获的异国SW, 故障值 -2; ROF -1。

- 全班单位使用一件SW, 不影响自身FP使用。
- 全班单位可在现阶段及以后的阶段, 放弃使用自身FP, 以便使用两件SW。
- 半班单位如使用一件SW, 那么在现阶段及以后的阶段自身FP就不能使用 ( CC阶段不算 )。
- 长官可使用一件SW, 但在现阶段, 他不能使用领导能力。

## 机枪 ( MG-Machine Gun )

### 【使用】

- 一名长官射击, 作为地域射击 ( Area Fire ), FP x 1/2。
- 两名长官一起射击, 正常FP。
- MMC使用自身FP与MG攻击同一目标, 必须组成火力组。
- 无长官指挥射程最大16格;
- 长官指挥大于16格的射击, 作为地域射击 ( Area Fire ), 可能因远程射击, 还需减半。
- 移动过的MMG、HMG本回合不能射击。

【种类】LMG, MMG, HMG。

【故障】• 可修复 • 默认故障值为 #B12

## 火焰喷射器 ( FT-Flamethrowers )

### 【使用】

- 非Pin的正常单位才能使用FT。
- 一个单位可以携带多个, 但是同时只能使用1支FT。
- FT不能组成火力组 ( MMC可以分别以FT、自身火力单独攻击同一敌军 )。
- 邻格射击FP不会翻倍; 但远程射击会减半。
- 前进射击阶段, FP不会减半。

### 【修正】

- 不受被射击方地形、本方长官领导力修正影响;
- 妨碍视线修正、CX修正、退缩有影响。

### 【故障】

- 不可修复SW。
- 非精英单位 ( E、长官为精英 ) 使用, 故障值 -2。

## 炸药包 ( DC-Demolition Charges )

### 【放置】

- 非Pin的正常单位才可以放置DC。
- 移动阶段放置于邻格, 使用目标地形消耗的MF, 但当作为所处地形移动。
- 该单位在承受了所有的借机射击后, 仍是非Pin的正常状态, DC才算是放置成功 → 放置DC到目标格子。

### 【爆炸】

- 在前进射击阶段, 投DR, 如DC没故障 ( DR原值 < 故值 ) → DC将在所在格子爆炸, 按射击攻击进行结算;
- 如故障 → DC失效, 损坏。

### 【修正】

- 被射击方地形 • 放置部队CX +1
- 邻格FP不会翻倍; 不能远程使用;
- 前进射击阶段, FP不会减半。

### 【故障】

- 不可修复SW。
- 非精英单位 ( E、长官为精英 ) 使用, 故障值 -2。