战斗核心规则

##### 地图

城市间距离短的60公里，长的300公里，一个格子10公里，军队行军最慢一日8里，正常15里，最快一日50里

一个地块

可通过地块

类型：平原，山地，渡口，据点，河流，冰封河块（陆军可通行，水军无法通行）

道路宽度：决定部队通过速率，越窄通过越慢，某个宽度值以下，无法提供后勤补给

气候：。。。

坡度：

朝向东南西北：俯（上游）仰（下游）

##### 回合

每10日为一个回合

##### 部队移动

部队可以多个编组成一个整体移动，也可以单独移动，部队移动速度每进入一个地块就重新计算，计算方法为：

部队整体移动力\*地块宽度\*地块类型\*气候\*坡度\*再加成整个地块上军队人数计算得出，当地块上有敌军时，无法移动

部队移动按日行动，每日行动开始前会基于所处地块消耗粮草，部队移动力每日开始重新，处于行军状态部队，如果当日无法通过地块或者有剩余的移动力，移动力会累计到次日，如果部队状态切换到非行军状态时，累计移动力清零

##### 补给

只要有据点或者渡口相连的区域就有补给，部队消耗最靠近的据点补给，如果邻近据点补给不足部队消耗自身补给，玩家需要手动从各城市转运粮食，粮食转运有专门运粮队，其移动速度计算方式和部队同（这里凸显重镇作为大粮仓辐射周边城市的重要性）

补给消耗周期：每日消耗一次

每个据点有补给覆盖范围，大部分情况下，两个据点间的道路补给两个据点都能覆盖，某些距离较长的据点，单个据点只能覆盖大半，剩下得需要部队自身给养覆盖（比如由汉中到天水之间的路程）

补给断绝：

陆路补给由占领或者围困据点来切断补给，转运队所经过的据点被围困或者占领，转运队无法继续转运，会返回始发地

水路补给由水军占领渡口所处水域或者两岸据点或者冰封河面来切断补给

转运队会计算沿途据点所需粮草以及最后据点所需两倍粮草，在到达最终据点后补给最后据点，然后逐次补给回程途中其他据点

##### 渡口

为水路狭窄之处，与陆路交汇，通常附近有重镇防护，陆军可由渡口过河，水军可由渡口上岸，当渡口所辖水域有一方水军时，另一方水军无法通过该渡口

渡口附近地块通过水路与己方渡口边重镇提供补给

##### 据点

类型：关隘|城市

地形险易度：高中低

城防设施

驻军

粮草数量（决定被围困时守备加成，关隘粮草数量有限制，被夹击极易被攻破）

关隘：星状拓扑，两个出入口，只有两面部署部队才能围困

城市：

战略意义（是否可经营为重镇，解锁高级城防设施和粮食仓储）：是否

首都：是否

人口

面积：围困需要的军队人数

是否沿岸城市：可以部署水军

城市周围是开阔地，开阔地与城市同为一个格子，移动到城市格子默认是在开阔地上，需用指令入城出城

##### 军队

以一个编组为一个军队单元

军队有随身携带军粮，默认为8日，可以通过升级派系后勤科技提升

状态：

驻扎，围困，交战，行军，溃败

溃败状态军队可以穿过拦路的敌军，但是会人员损失巨大，溃败状态下每走一格都会有逃兵，等到达己方据点时，会收拢部分溃卒，溃败状态下军队被攻击将领可能战死也可能被俘

部队作为一个集群战斗时，里面各部队保持各自的士气，溃败时会各自溃败，溃败的部队会脱离整体

等级：新兵，老兵

##### 水军

水军战斗力有招募所在地决定，东南水军强于其他地域，北方水军最弱

##### 骑兵

骑兵战力排行：陇右=代北》关中=山西=河北》其他》四川

##### 指令

行军状态设置：虚张声势，偃旗息鼓（隐秘行军，有部队规模限制）

行军速度设置：持重缓行，正常行军，急行军（士气下降，战斗力下降）

遇敌设置：防御，当优势时：攻击（击走继续原定路线），追击（直至移动力耗尽）

所有指令都需要先选择线路然后先择动作，动作包括：

目标为军队时：

击走，追击

目标为据点时：

入城

攻城

围困

##### 情报

在接触敌军之前，敌军（包括守军）状态为大，中，小和未知（地图上不显示），军队在战场上时间越长，信息从未知到已知的几率越高，到某个时间段军队状态为已知，勾兑好的策反将领信息以及所处军队的信息会完全暴露，敌军将领信息未知，接触后获知敌军人数，配置和将领信息，两军地图上相邻即为接触

##### 天时

气候：

以某一地块为中心，周围x个地块为一个气候计算块

季节：

秋冬季 骑兵战斗力增加25%，河水结冰

春夏季 水军移动力增加25%

##### 地利

##### 人和

##### 战斗

发生战斗时，不论是野战，水战还是城市攻防，进攻一方部队进入到被进攻一方地块，战斗结束后战败一方离开地块，步兵在防守时有加成，骑兵在进攻时有加成

战斗每日交战一回合，每次交战双方都有士气和人员伤亡，处于劣势一方会撤退（后退一格），如果战败方撤退部队中有初级部队并且作战主帅没有断后特性，在撤退时会被进攻方追击而造成大量损失

##### 野战

正面交战

奇袭：隐蔽行军并且没有被敌人发现并且设置了接敌攻击时，接战即为奇袭

##### 攻城

一般防护城市5日可攻克

攻占城市之前，提前安排运粮队补给即将占领据点粮草

##### 策反

敌军阵营中有己方出征将领关系网中人员，如果己方占有一定优势，并且本方谋士等级较高，可发动策反，可约定时间起兵，策反成功的话，会压制城中其他不同意造反得将领而导致其或被杀，会领少量兵突围出去

将领的关系网人员信息，可通过升级君主的间谍网来获取，等级为：本方将领关系网和敌方将领关系网，但是某些将领如果被刺探得过多，会买下被敌人策反或者反叛的种子

1. **将领**

是否为集团军主帅

风格：

稳重：可能会拒绝急行军，擅自降低行军速度，拒绝遇敌发起进攻，无法奇袭，增加防御时战力

激进：可能会拒绝持重缓行，擅自提高行军速度（影响士气和战斗力），拒绝遇敌进入防御，增加进攻时战力

无

骑兵能力：4级 骑兵带兵数量（1500， 2000， 2500， 3000）

步兵能力：4级 步兵带兵数量 （8000， 10000， 12000， 15000）

军事统帅特长：野战，攻城，守城，登陆，奇兵（走小道，偃旗息鼓和虚张声势/空城计成功度）

志向：野心|忠诚|明哲保身，志向为隐藏属性，需要通过刺探发掘，野心的将领在声望较高并且国家发生动荡时，会起兵篡权，明哲保身或者野心将领在恐惧度高的情况下会带兵投靠敌方阵营或者战场被策反

声望：通过打胜仗获得，声望越高，关系网越大

军队：将领领兵，被剥夺兵权时会增加恐惧度

恐惧度：声望越高，恐惧度越高，被君主测探次数越多，恐惧度也越多，恐惧度越高被策反或者起兵几率越高