战斗核心规则

##### 地图

##### 补给中继点

##### 大道

##### 水路

##### 小路

##### 路口

##### 河谷

道路被小河流切割的地方

##### 渡口

为水路狭窄之处，与陆路交汇，水军陆军均可驻扎，可用来切断敌方水路后勤

##### 滩涂

水路尽头与陆路衔接至于，为水军的登陆场，滩涂地块为水路的最后一个补给中继点

##### 死路

大道尽头之处，被逼入死路的敌军后勤断绝，士气低落，可被用来实施引诱作战，退入死路的敌军诱饵价值极高，敌方比较容易上当

##### 城镇

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

##### 开阔地

平原，山地，山林（容易被夜袭），河谷

##### 补给

##### 军队

##### 移动

部队移动力受道路类型，补给中继点距离以及部队规模，步骑比例，天气等影响

##### 扎营

##### 天时

##### 地利

##### 人和

##### 战斗

敌军路线预测

对策指定

策略修订

前后夹击

切断后勤

请君入瓮