



规则手册

内容目录

游戏概览	01
特勤员 阶段	05
轴心前进阶段	12
事件 阶段	14
轴心巡逻 阶段	16
轴心进攻 阶段	17
结束 阶段	18
轴心载具	19
轴心单位	22
物品&装备	23
特勤员载具	25
勇者胜	27
快速上手	28
勇士是谁	29
重金属	32
热&狗	33
猎手模式	34
Kickstarter	37
索引表	38

设计师:
Robert Butler.

美工:
James Churchill, Robert Butler & Ben Winters.

测试:
Paul Wilcock & James Taylor.

特别鸣谢:
Mark Rapson, James Hitchmough, Nate Rogers,
Daniel Bazinga, Mark Monk, Dave Taylor, Daniel Niemi, Jamie
Cross, Terence Pearce, Steve Kingsley,
Darren Swancott, Ben Latimore, Scott Miller, Jim Lederer, Martin
Jackson, Erik Poenitz & Kirill Krymskiy.

中文翻译:
Xie Yinjun
@Wargame Mate

在SAS:罗格团中,玩家将扮演英国特遣空勤队的一名特勤员。在诺曼底登陆日后最为关键的几周内,进行一系列敌后破坏活动。

在轴心战争机器面前,你的4人小队将要执行诸如伏击车队、暗杀高级军官、破坏补给站等各式各样特种任务。

从暗处出击!使用步枪、炸药、手榴弹,再到各种载具、陷阱、以及你最信赖的战刀,你可以使用各种工具来击败敌军的巡逻队与哨兵。

不留痕迹!快速安静地达成你的目标。击杀后悄无声息的隐匿以躲避侦察。如果被发现、发出太大声响或达成目标的时间过长,都会触发敌人的警报,你那以寡敌众的小队将坚持不了多久,所以当攻击来临时,确保你已占据了以一敌百的有利位置。

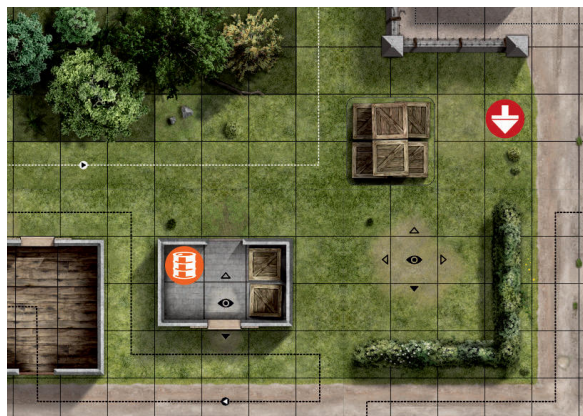
游戏概览

SAS:罗格团是一款1~4位玩家游玩的单人/合作游戏,玩家将控制4名特勤员角色中的一名或多名,与此同时轴心敌人拥有一套自动化规则来控制其移动和行为。

任务页中列出了特勤员的推荐可用数量。请尽可能均匀地分配给所有玩家。

地图板

SAS的地图板是由若干片双面印刷的图砖组成,可以拼接出成千上万种地图布局。每个任务会使用不同的地图布局(详见任务页),包含任务地点,轴心敌人位置,以及特勤员完成任务所需要满足的各项条件。



方格

每一片图砖上被划分出若干方格,用以记录移动和距离。一个方格只能容纳一名特勤员或者轴心单位。单位可以临时穿越其他单位方格,只要其能在空格结束移动。

SAS地图板有四种类型方格:常规、水面、树林、岩石,每种类型对于移动和视线(简称LOS)都有不同的影响。

常规格组成了地图板的绝大部分区域,这类方格对于移动和视线无任何影响。

水面格对视线无影响,但会阻挡所有单位的移动,除了当特勤员处于潜水模式或者使用浆划船。

树林格内含有树木,并且被遮罩为暗绿色。特勤员及轴心单位的视线可以**看入/看出**树林格,但是不能**穿过**。尽管可以看入树林格,但是只有在邻格时才能发现树林格中的尸体及蹲伏特勤员。无法使用**冲刺行动**从一个树林格移动至另一个树林格。

此外,树林格被归类为**软掩体**,所以轴心单位攻击树林格中的特勤员时掷骰结果-1。

岩石格内填充有岩石，并且被遮罩为暗绿色。特勤员及轴心单位的视线可以**看入**岩石格，但是视线不能**穿过**它。岩石格会阻挡所有单位的移动，只有配备了**锚钩**的特勤员才能使用**攀爬行动**进入岩石格。

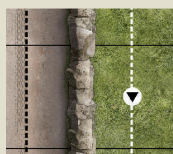


常规格(✕) 水面格(✕) 树林格(✕)
岩石格(✕)

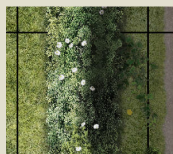
在本手册不同章节我们用到了术语**邻格**。除非有特别说明，通常是指相邻的8个方格，**包括对角线**的方格。

低掩体地形

低掩体地形能够阻挡对尸体及蹲伏特勤员的视线。当特勤员与正在攻击的轴心单位之间隔着低掩体且特勤员位于低掩体邻格时，轴心单位的攻击掷骰会得到修正。



矮墙被归类为**软掩体**，所以轴心单位的攻击掷骰结果-2。矮墙对于特勤员及轴心单位的移动来说都没有影响，因为在移动或冲刺时可以轻易跨越矮墙。轴心单位位于矮墙邻格或顺墙观察时，视线可以掠过矮墙。



树篱被归类为**软掩体**，所以轴心单位的攻击掷骰结果-1。树篱阻挡所有单位的移动，除了**攀爬行动**。



木箱被归类为**硬掩体**，所以轴心单位的攻击掷骰结果-2。木箱会阻挡所有单位的移动，除了**攀爬行动**。

高掩体地形

高掩体地形阻挡所有单位的移动和LOS。



高墙阻挡所有单位的移动和LOS。只有配备了**锚钩**的特勤员在使用**攀爬行动**时才可能翻越通过。



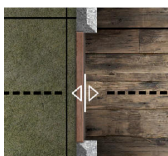
补给堆是独立的小型图砖，按照任务说明将其放置于地图板相应位置上。补给堆阻挡所有单位的移动和LOS。



- 这些方格**完全可视**，因为没有任何阻挡。
- 这些方格**部分可视**，因为方格中的尸体和蹲伏特勤员此时为不可见。
- 这些方格**不可视**。

建筑

建筑是由墙壁、房门、房间以及窗户组成。**墙壁**会阻挡所有单位的LOS和移动。

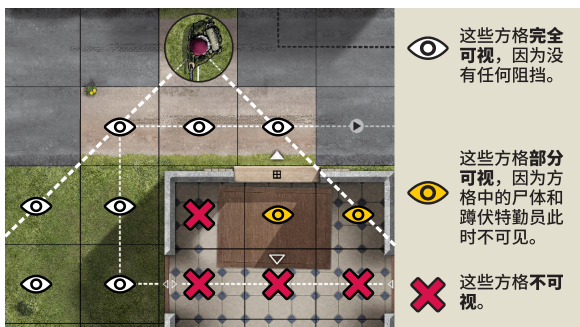


房门()可以阻挡进出建筑/房间的LOS，但是可以用**移动**或**冲刺行动**进出建筑/房间，只要特勤员不是从对角进出房门。无法穿越房门进行攻击。



窗户()可以阻挡进出建筑的LOS(与窗相邻的6个方格的LOS除外)。我们将其分别称之为**室内窗格**()和**室外窗格**()。

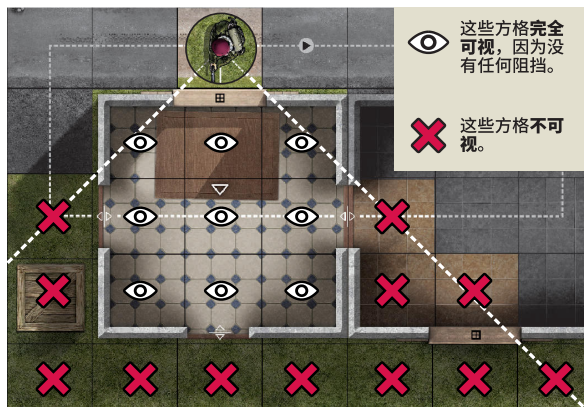
位于**室内窗格**的单位透过窗户向外拥有完全LOS，而室外单位透过窗户只能看到室内窗格。位于**室外窗格**的单位透过窗户向内拥有完全LOS，而室内单位透过窗户只能看到室外窗格。



- 这些方格**完全可视**，因为没有任何阻挡。
- 这些方格**部分可视**，因为方格中的尸体和蹲伏特勤员此时不可见。
- 这些方格**不可视**。

窗户是**低硬掩体**，所以能够阻挡对窗格中尸体及蹲伏特勤员的LOS，同时轴心单位攻击掷骰结果-2。

可以使用**攀爬行动**通过窗户。



注意，当Jock相邻窗户时，室内窗格将**完全可视**。

视线工具

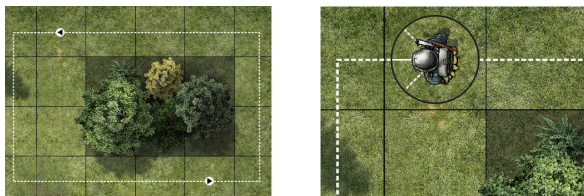
视线工具被用于快速创建出轴心单位的视线区域，也被用作直尺来用于检查攻击方与目标方之间的视线。请参阅单独的视线参考指南表，以获取更详细的信息与示例。

岗哨点 & 巡逻路线

岗哨点被标记在了地图板不同位置的图砖上。共有两种岗哨点：黑色与白色。每个岗哨点上放置对应的**黑色或白色步枪兵代币**，并朝向填充箭头。



巡逻路线，与岗哨点一样，以黑色或者白色标记在地图板上。每条巡逻路线默认有2个起始点。游戏开始时，在巡逻路线其中一个起始点上放置对应的**黑色或白色步枪兵代币**，并朝向箭头方向。玩家可以自行选择使用两端之一的起始点。

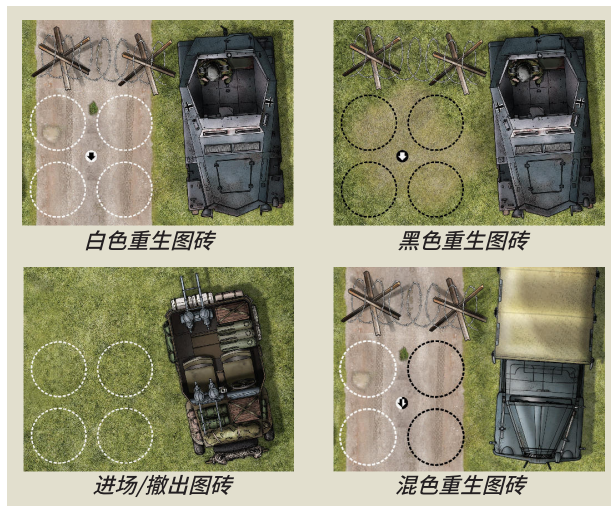


警卫

警卫是**SMG步兵**(轻机枪步兵)放置于任务页上显示的地图板位置(⊕)，并朝向指定方向。

重生图砖

重生图砖是小型图砖，放置于任务页指示的地图边缘位置。共有3种类型重生图砖：白色、黑色、混色。事件卡上的重生点颜色表明了轴心单位进场时的放置位置。



进场/撤出图砖

进场/撤出图砖是一种小型图砖，放置于任务页上显示的相应位置。通常是特勤员开始和结束任务的地点。图砖的其中一面留有空地，这是为了当任务页说明可以使用吉普时，用于放置威利斯基普代币。

代币

我们使用各种各样的代币来代表诸如特勤员、轴心单位、当前状态、姿态，以及装备和物品等游戏内容。





威利斯吉普



划桨船



轴心载具

事件卡 & 巡逻代币

每张事件卡被分成2块区域。左边是潜行区域，右边是战斗区域。左右区域之间的圆形部分是用来放置巡逻代币的位置。每一回合中，从卡组中抽出事件卡并执行卡上内容。巡逻代币翻面并放置于卡面指定空位。巡逻代币起初始终是黑线面朝上。



骰子

我们使用6枚六面骰来决定游玩过程中的方方面面内容。下文将六面骰简称为D6。

特勤员面板

每一名特勤员都有专属的记录板。上面印有各种特勤员的细节信息，包括他们的装备、所持物品、生命点、以及适用的弹药情况等。



根据代币上的符号，多个相同符号的道具堆叠在同一个道具栏内。弹药盒上的数字为特勤员在开始游戏时携带的弹药数量。注意，特勤员只可使用自己的道具和装备。



任务页

每个任务都有专门的任务页，详细说明了地图板布局、胜利条件、参战特勤员建议数量及建议专长、建议事件卡组、潜行等级、以及特殊窗口事件卡放置等的信息。

- ① 任务名称
- ② 任务类型
- ③ 任务地图
- ④ 地图重点位置
- ⑤ 目标位置
- ⑥ 建议设置
- ⑦ 任务概览
- ⑧ 胜利点
- ⑨ 难度设置
- ⑩ 潜行记录条

参考图表

快速参考指南表中，有一份可用于游戏流程、特勤员行动、攻击掷骰修正、轴心单位数值汇总的参考图表。

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL	ARMOUR
Rifle Infantry	1	4	4/8	4	No
SMG Infantry	1	4	4/8	4	No
Officer	1	4	4/8	4	No
Mortar Team	2	4	-	4	No
Motorbike	3	10	4/8	4	No
Half Track	5	8	4/8	4	Yes
Kubelwagon	5	8	-	-	No
Truck	6	8	-	-	No

在轴心单位数值汇总表中，生命点①表示需要多少次成功的攻击掷骰才可击毙该单位。移动②表示轴心单位可以移动距离的方格数。射程③表示单位的远/近距离的方格数。攻击骰值④表示当轴心单位攻击特勤员时需要掷出的最小骰值，即掷骰结果大于等于攻击骰值时判定为成功的攻击。轴心单位每一次成功的攻击将扣减特勤员1生命点。装甲⑤表示该单位是否只可被爆破武器所破坏。

OPERATOR ATTACK MODIFIERS	
Short Range	+1
Aimed Attack	+2
Marked Attack	+2
Blind Fire	-2

攻击掷骰修正表示特勤员或轴心单位在攻击掷骰时，根据不同情况得到的或加或减的修正值。注意，特勤员对轴心单位的攻击始终不会受到掩体修正。

AXIS ATTACK MODIFIERS	
Short Range	+1
Soft Cover	-1
Moving out of LOS	-2
Hard Cover	-2
In Building (HMG/Mortar)	-3

如何开玩

在参照任务页配置好游戏地图板，并根据自己选择的难度放置好潜行标记后，你就可以正式开始游戏了。

SAS的游戏过程被划分为了截然不同的两个环节：潜行环节 & 战斗环节。

在潜行环节，一般来说轴心部队还未察觉到特勤员的到来。他们会按照事件卡左半区域潜行面板上的行为以及地图板上的巡逻路线和岗哨点来进行活动。

每个任务都有一行潜行记录条，在任务进行过程中缓慢上升，直至拉响警报触发游戏的战斗环节。

SAS的游戏回合被划分成了以下几个阶段。潜行环节有6个阶段，战斗环节有5个阶段。

1. 特勤员阶段

特勤员可以执行各种行动，操作顺序由玩家决定，但是特勤员载具必需先行移动。

2. 轴心移动阶段

警戒轴心单位会尝试移动到最佳射击位置并向最近的暴露特勤员攻击。警戒轴心载具先行移动。

3. 事件阶段

从事件卡组里抽出一张事件卡并执行卡牌上内容。此外，在潜行环节中，将巡逻代币翻面。

4. 轴心巡逻阶段 (限潜行环节)

与巡逻代币相对应的轴心单位，根据自身的移动点(参考图表中注明)，在巡逻路线上移动相等数量的方格。

5. 轴心攻击阶段

每个处于攻击位置的轴心单位进行攻击掷骰。爆破性武器如迫击炮将先于其他单位掷骰。

6. 结束阶段

这个阶段主要用于清理地图板上过期无效代币，如隐藏尸体、目标标记或者爆炸标记等。此外在潜行环节，如果有轴心单位变为警戒，或者有特勤员已暴露，又或者威利斯吉普存在于地图板上，潜行记录条上的潜行标记都将前进1格。

特勤员阶段

(潜行&战斗环节)

在特勤员阶段，玩家将可以控制所有特勤员执行移动及攻击等行动。特勤员的操作顺序由玩家决定，每回合都可以不同顺序。只有当每位特勤员必需执行完所有行动时，下一位特勤员才可开始执行行动。因此在一些棘手情况下，需要谨慎计划操作顺序。当玩家不打算执行任何行动时，可以不用对特勤员作任何操作。

尽管可以自由地朝任何方向移动，但是特勤员必需始终朝向垂直或水平方向的格边，**始终不可朝向对角线**。

行动

回合开始时，每位特勤员拥有4行动点(AP)。这些AP可以被用于下表中所示各种行动(我们稍后会详细介绍)。每项行动后标注**AP消耗**，意为完成该项行动所需花费的行动点。

每项行动必需逐次逐个的完整执行后，才可以执行下一项行动。特勤员不打算继续行动或行动点已用尽时，就轮到下一位特勤员开始行动。当所有特勤员都已完成行动后，特勤员阶段结束。未使用的AP不累积到下一回合使用。

行 动	
移动 (1 方格)	1
冲刺 (3 方格)	2
攀爬 (1 方格)	2
攻击	1
移动 & 攻击 (1 方格)	1
瞄准	1
标记目标	2
盲射	1
蹲伏	1
突现	0
突现 & 攻击	1
拾起	0
放置	1
移动 & 放置 (1 方格)	1
恢复	3
突破掩体	0

移动 行动

每移动1方格花费1行动点(1AP),可以向任何方向移动(垂直方向、水平方向、对角方向)。

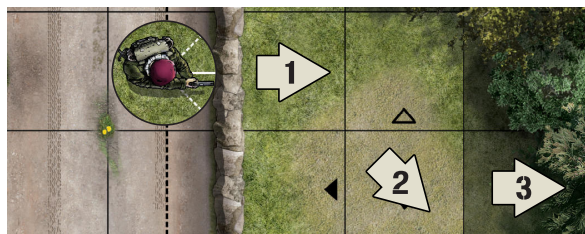
移动行动会被以下地形阻挡:岩石方格、水面方格、树篱、木箱以及高墙。此外,不可从对角线方向使用**移动行动**通过房门。



可行移动(↔),被树篱阻挡(✕),被房门阻挡(✕),被墙壁阻挡(✕),被岩石方格阻挡(✕)。

冲刺 行动

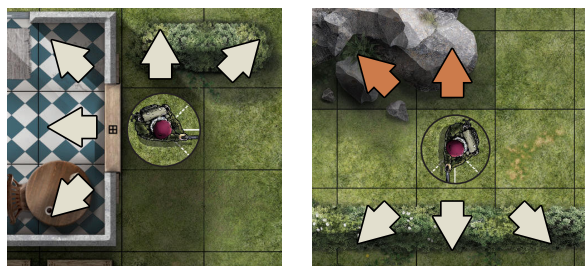
特勤员可以花费2AP执行**冲刺行动**。冲刺行动使特勤员仅需花费2AP就能移动3格(这3个方格不必是直线)。阻挡冲刺行动的地形与上文的移动行动完全一致。除此之外,无法使用冲刺行动从一个树林方格移动至另一个树林方格。(注意,你仍然可以使用冲刺行动跑进或跑出树林方格)。



Jock花费2AP使用**冲刺行动**移动3格。他跃过矮墙(矮墙对移动没有影响)并冲刺至一片树林格。

攻击 行动

特勤员可以花费2AP执行一次**攀爬行动**。攀爬行动允许特勤员进入1格(任何方向)含有树林或岩石的方格。攀爬行动还可用于翻越窗户。

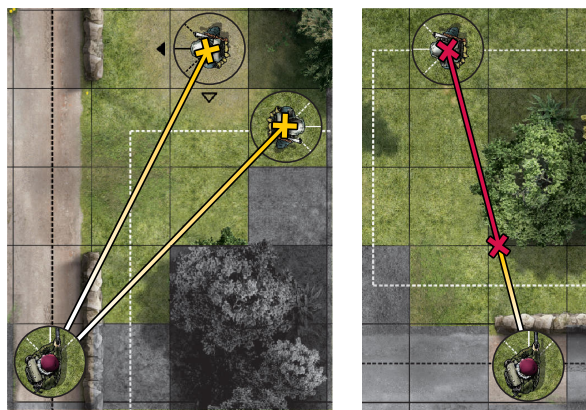


可行攀爬(↗),持有锚钩特勤员可行攀爬(↗)。

攻击 行动

特勤员可以花费1AP使用装备栏中显示的任何武器来执行一次攻击行动。玩家只需要宣告将会使用哪一件武器,然后掷骰1D6。

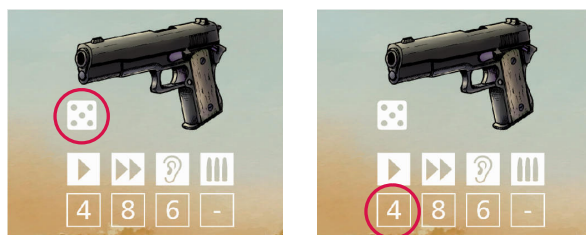
你可以攻击任何轴心单位,只要该轴心单位在你视野(LOS)中并且在你所选择武器的射程内。由你的特勤员所在方格中心点至轴心目标所在方格中心点的连线来判定LOS是否畅通。如果视线连线穿越了树林格、岩石格、高墙、建筑或者其他轴心单位,则LOS视为被阻挡,无法发起攻击。武器的射程显示于特勤员面板中武器图案的下方。注意,每种武器都具有远距离(⬇)和近距离(⬆)符号。



对于Jock来说,用手枪即可轻松击杀这些轴心目标(✕)由于LOS被阻挡,无法攻击此白色巡逻兵(✕)。

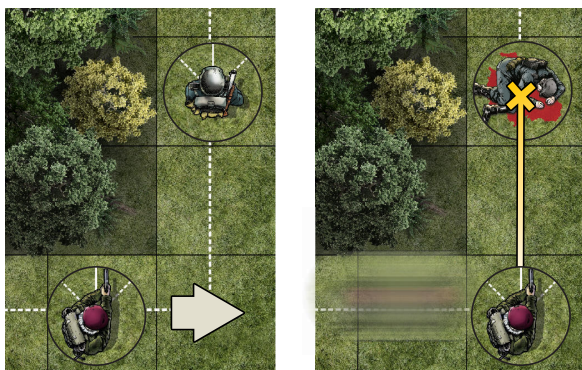
要发起一次远程攻击,你只需要事先指明目标并检查距离(数出进攻单位与目标单位之间方格数,不包括进攻单位所在方格)然后掷骰1D6。掷骰结果与特勤员面板中的武器栏数值进行比较。如果掷骰结果大于或等于面板中的骰子图标点数,则判定此次攻击成功。移除轴心单位代币并将其替换为尸体代币。

如果目标处于所用武器的**近距离**范围内(⬆),则**掷骰值另+1作为最终结果**。

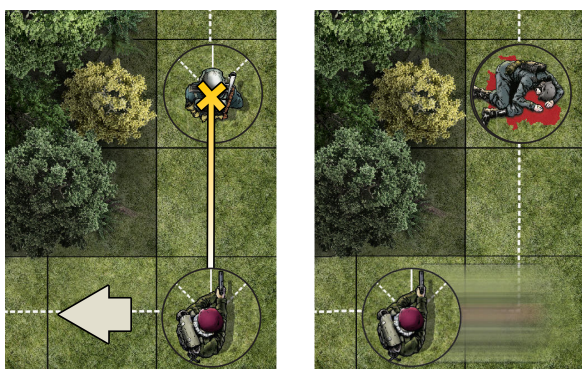


如果Jock使用手枪攻击,他需要掷骰1D6并且在掷骰结果大于等于5时命中目标。当目标距离4格以内处于手枪的近距离范围内时,掷骰结果+1,也就是掷骰值只需要大于等于4。

你还能将攻击与单格移动(花费1AP)进行组合。**攻击行动**可以在单格移动前或单格移动后执行。如果你执行的是先进攻后移动的组合,那么你的特勤员应该在攻击掷骰前先完成移动,因为无论掷骰结果如何,都要完成移动。



Jock 花费1 AP执行**移动&攻击行动**，突现并击杀了这名巡逻兵。



Jock花费1 AP执行**攻击&移动行动**，他击杀了这名巡逻兵并快速躲藏到树林格后。

除了远程攻击以外，配有战刀的特勤员还可以执行刺杀行动。只能从轴心步兵单位(步枪兵、SMG、军官)的**身后格**发起刺杀行动。你只需要移动到身后格，执行攻击行动，然后移除轴心单位代币并将其替换为尸体代币。

暴露状态的特勤员无法执行刺杀行动。



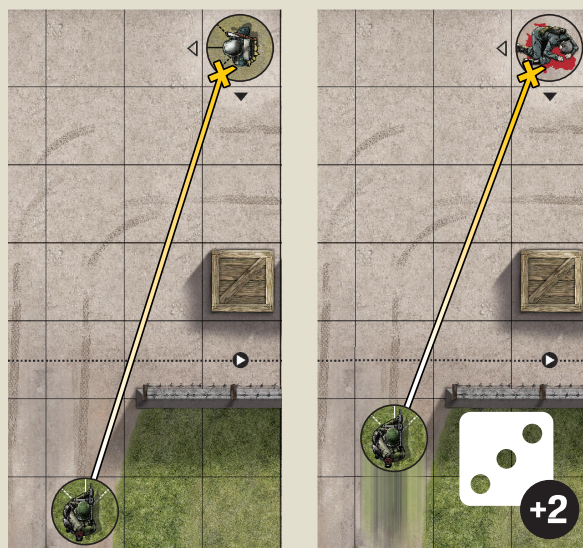
Jock花费1AP执行**移动&攻击行动**，他向对角线方向移动，到达巡逻兵的身后格，并使用战刀发起攻击。使用战刀执行刺杀行动只需掷骰值大于等于1即可成功，等同于无需掷骰。移除轴心单位代币并将其替换为尸体代币。

注意，刺杀行动可以隔窗执行，但不可以隔门执行。



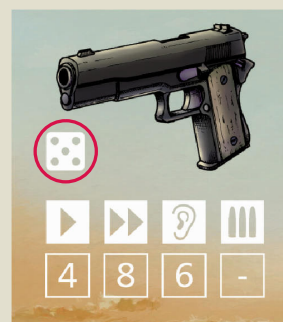
瞄准 行动

瞄准行动消耗1 AP。您只需要事先指明在武器射程以及LOS内的轴心单位。任何由该特勤员向该轴心单位发起的攻击掷骰值都将+2。特勤员可以在瞄准目标的同时，执行**移动&攻击行动**，只要目标始终处于射程/LOS范围内。注意，此+2的加成可以与任何距离加成叠加。因此，近距离瞄准攻击可以使得掷骰获得+3加成。



黑色哨兵正处在Paddy的视线(LOS)范围内。他花费1 AP对这名哨兵进行瞄准。

然后，他花费1 AP执行了**移动&攻击行动**，前进1格并开枪射击。他掷骰出了3，原本应判定为未命中，但由于他先前执行过瞄准，因此掷骰结果可以+2，最终成功命中并击毙目标。



标记目标 行动

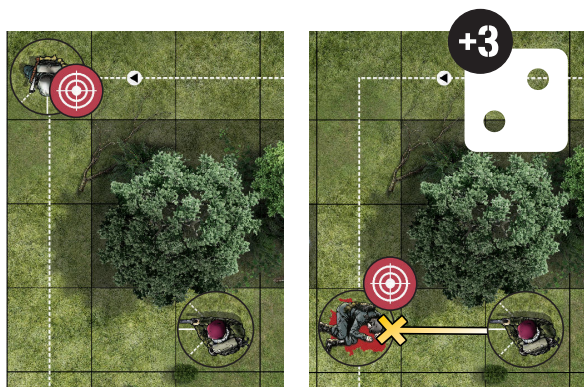
标记目标行动消耗2 AP。指定一个轴心单位，并将特勤员的目标标记代币放置其上。特勤员可以在轴心移动阶段、事件阶段或者轴心巡逻阶段，选择攻击被标记的目标。在事件阶段，攻击被标记目标需在事件卡牌抽出后执行牌面内容前进行。攻击时，目标必需处于射程及LOS范围内。

与瞄准攻击一样，攻击被标记目标同样能够获得掷骰结果+2的加成。

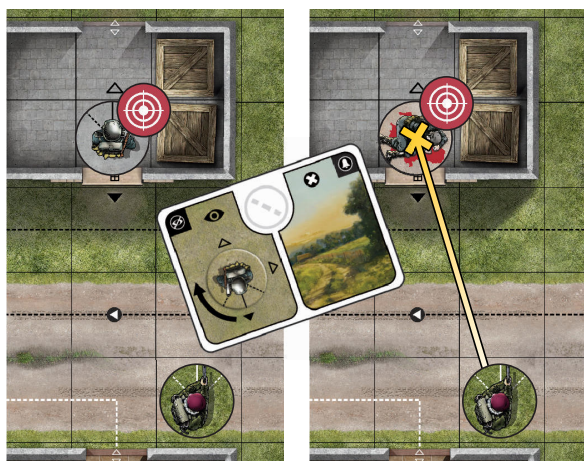


需要注意，标记目标的那一刻并不要求目标必需处于特勤员的LOS和射程内。你甚至可以标记正位于重生图砖上的未进场单位。在轴心单位(目标单位或其他轴心单位)移动的过程中，也同样可以进行攻击。

标记目标行动同样可以用于刺杀攻击(例如，等待目标的LOS被经过的巡逻队阻挡时)。



Jock将他的目标标记代币(⊙)放置于白色巡逻兵上。在轴心巡逻阶段，巡逻兵将沿着巡逻路线移动4格。在移动至第3格时，该巡逻兵进入了Jock的LOS范围内。Jock立即使用手枪进行了一次短距离攻击。他掷骰出2，但由于目标已被标记，掷骰结果+2。此外，由于是近距离攻击，掷骰结果可获得额外+1，因此命中并击毙了这名巡逻兵。



Jock将他的目标标记代币(⊙)放置于黑色哨兵上。在事件阶段，事件卡上显示黑色哨兵应当顺时针转身。Jock立即在其转身前进行了攻击。

注意，尽管特勤员可以任意改变朝向(特勤员转身无需消耗AP)，以为了攻击被标记目标，但特勤员与轴心单位一样，仅拥有前方90°视界范围。

蹲伏&突现 行动

蹲伏行动消耗1 AP。翻转特勤员代币至带有蹲伏图标一面以表示执行了蹲伏行动。



站立状态

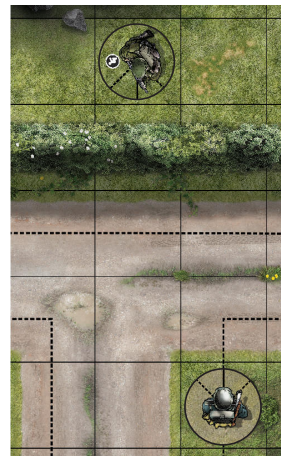


蹲伏状态

蹲伏状态特勤员的LOS往返双向均被低矮掩体(矮墙、树篱、木箱&窗户)及燃料桶所阻挡。此外，即便轴心单位视线可以进入树林边缘格，但只有位于邻格才可观察到树林格中蹲伏状态特勤员。



Paddy为不可见，因为他正蹲伏于树林格内，并且巡逻兵未与其相邻。



Paddy为不可见，因为他正蹲伏于树篱后。

蹲伏时，特勤员可以执行以下行动：**移动、盲射、拾取、放置、移动&放置、恢复、突现以及突现&攻击**。但需要注意的是，特勤员蹲伏时无法翻越矮墙，无法拾取或携带诸如尸体和燃料桶这样的物品。

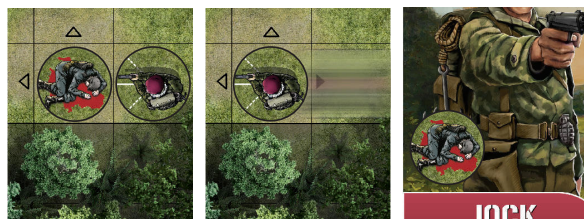
突现行动是一项免费行动，只需将特勤员代币翻转回站立面即可。特勤员想要执行那些在蹲伏状态时无法执行的行动时，就必须先**突现起身**。

你还可以组合执行**突现行动与攻击行动**(消耗1 AP)，只需将特勤员代币翻转回站立面，然后发起攻击。

拾取&放置 行动

拾取行动是一项免费行动，只需移动或**冲刺**到含有道具或物品的方格上，并宣告将要拾取该道具或物品。将道具放置于特勤员面板中相应可用的空格处。将物品放置于特勤员面板左侧的物品位。

需要注意的是，如果道具与物品存在于同一格内，就可以被同时拾取(例如捕熊器&尸体)。但是特勤员始终只能携带一件物品。

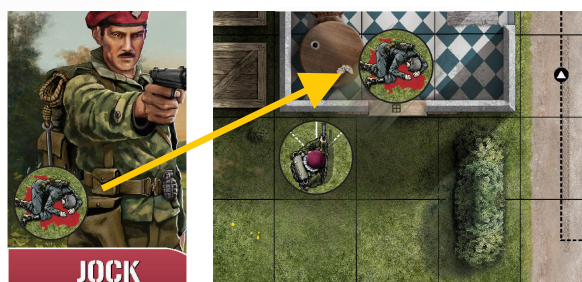
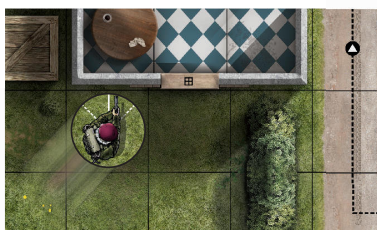


Jock移动1格至含有尸体的方格上，宣告拾取该尸体，并将这枚尸体代币放置于特勤员面板上的物品位。

特勤员携带诸如尸体或者燃料桶等物品时，可以执行以下行动：**移动、放置、移动&放置**。

放置一件道具或物品消耗1 AP，并且还可以移动1格，只需将道具或物品代币放置于地图板的任意邻格上(可以在移动1格之前或之后放置)。将道具或物品(除了尸体)放置于轴心单位LOS范围内不会引发警报。

道具和物品可以放置于矮墙、窗户或者房门的另一侧。当特勤员处于蹲伏状态时，只有**道具**可以被放置于矮墙和窗户另一侧。



Jock正携带着一具轴心士兵尸体。他花费1 AP执行了**移动&放置行动**。Jock移动1格来到室外窗格，尸体代币从他的物品位取下，然后在窗户对角线位置将尸体代币放置于窗户的室内窗格。

被听见

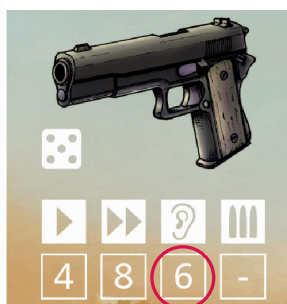
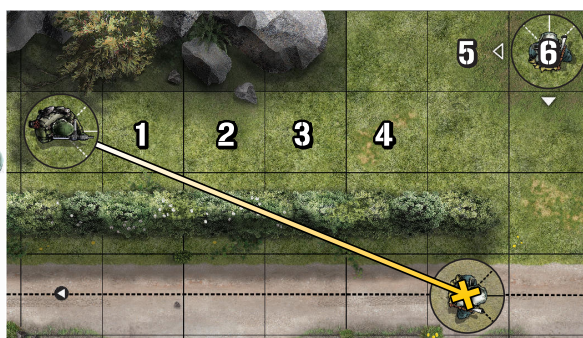
当特勤员被看见或被听见，轴心单位都会对特勤员的行动作出反应。此外，当他们看到轴心单位尸体时也会作出相应反应。

无论何时，使用噪声武器时(响声值大于0)，潜行记录条就会上升1格。



武器的响声范围标注于特勤员面板中耳朵图标下。响声范围不会受到掩体阻挡等影响。

任何轴心单位在听到响声范围内的噪声武器枪声时，都会转身朝向该枪声，并且翻转轴心单位代币至警觉状态面。此外，当特勤员冲刺至轴心单位邻格时，该单位将会转变为警觉状态并转身朝向特勤员。已经处于警觉状态的轴心单位同样会转身朝向响声方向。



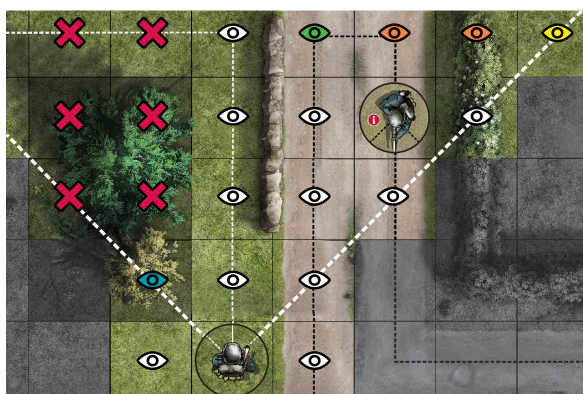
Paddy用手枪射击了黑色巡逻兵。6格以外的白色哨兵听到了枪声。这名白色哨兵逆时针转身并翻转代币至警觉面。由于手枪属于噪声武器，潜行记录条前进1格。

听到枪声并作出反应的轴心单位或顺时针转身、或逆时针转身，这取决于哪个方向为最短距离。如果距离相等，玩家可以自由选择转身方向。

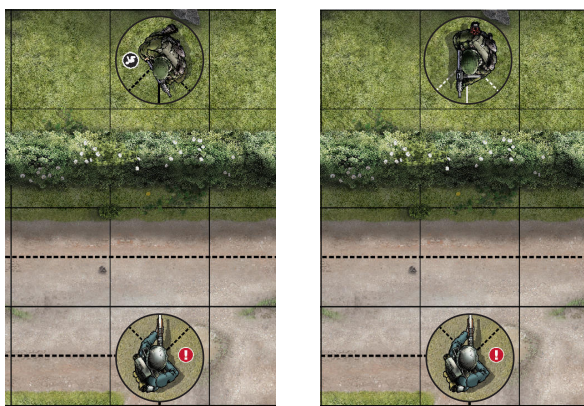
被看见

轴心单位可以看见正前方90°视角8格范围内的所有事物。此外，还能看见其左侧和右侧的邻格位置。我们称其为**余光视野**。

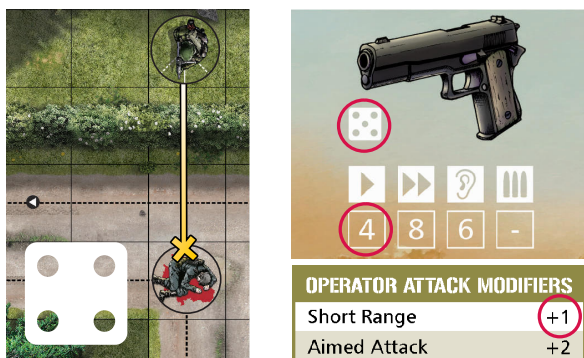
尽管可以向任何方向移动，但轴心单位始终只能朝向垂直或水平方向，他们**始终不会朝向对角线方向**。



(👁️) 对白色巡逻兵完全可视。(👁️) 对白色巡逻兵完全可视，因为视线沿着矮墙观察。(👁️) 完全可视，但是仅当白色巡逻兵处于邻格时才可视。(👁️) 部分可视，因为树篱会阻挡至尸体或者蹲伏特勤员的LOS。(❌) 不可视，因为被树林阻挡。(👁️) 完全可视，因为黑色巡逻兵已警觉。

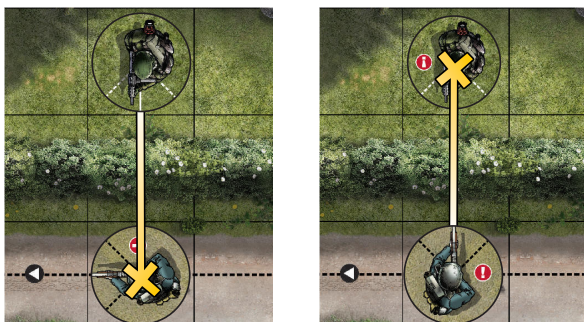


Paddy花费1 AP执行了**突现&攻击行动**，并将他的代币从蹲伏状态翻转至站立状态。



Paddy进行攻击掷骰，因目标位于近距离范围掷骰结果+1。他掷出4，在巡逻兵有机会作出反应攻击前成功将其击杀。

当向轴心单位攻击时，轴心单位始终会翻转至警觉状态面，并且朝向攻击方向，即便位于攻击方的响声值范围以外。当向警觉轴心单位攻击时，并且这次攻击没有将其击杀，则该轴心单位将会立即朝向攻击方向。如果特勤员为可视状态，轴心单位还会**立即进行还击**。



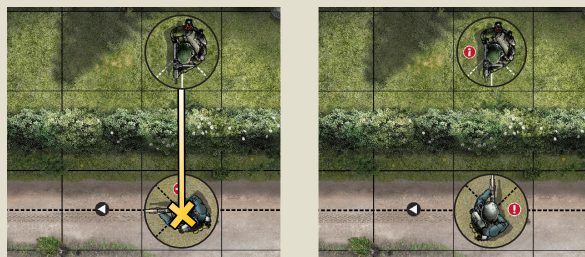
Paddy对巡逻兵发起了一次近距离**攻击**，需要掷骰出4及以上。他掷出3未命中。这名巡逻兵立即转身。Paddy的代币替换为暴露状态(❗)代币，巡逻兵发起攻击。

反应攻击是在特勤员行动之后进行(为了获得距离和掩体修正)。如果特勤员行动结束于距离或LOS范围外，在反应射击掷骰时仅使用**离开LOS的-2修正**。

在轴心单位警觉之后，如果特勤员不再执行其他行动，则轴心单位不会进行反应攻击。(例如，特勤员可以提前结束他的回合，以避免遭到反应攻击)。

盲射 行动

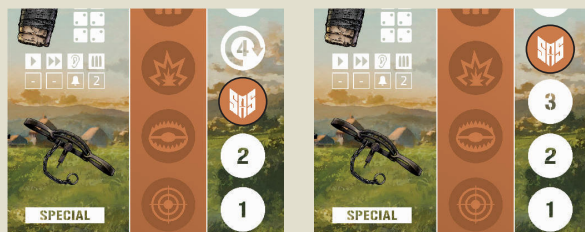
盲射行动可以允许特勤员在低掩体处发起攻击的同时保持蹲伏状态。盲射中的特勤员尽管从游戏机制上来说是不可视，但仍然要将他们的代币替换为暴露状态代币(❗)。



Paddy花费1 AP用他的手枪执行了**盲射行动**。他对巡逻兵的攻击可获得近距离+1以及盲射-2的修正，即需要掷出6。他掷出了4未命中。这名巡逻兵转过身，但由于Paddy为不可视，因此并没有发起攻击。Paddy的代币仍然需要替换为暴露状态代币(❗)，因为轴心单位知道他在那里。

恢复 行动

恢复行动消耗3 AP，可以用来恢复重伤特勤员的生命点。每1次**恢复行动**，可以恢复特勤员1生命点。注意，最多只能恢复至4生命点，因此只有剩余1~3生命点的特勤员才能执行此行动。



Paddy花费3 AP执行**恢复行动**以获得1生命点。

突现 行动

突现是一项免费行动，可以使特勤员主动将自己的位置暴露给敌人。在潜行环节，当特勤员打算突现时，仅需将其代币替换为暴露状态代币(❗)，并将距离最近的轴心单位(或距离相同的多个轴心单位)翻转至警觉状态面。

在战斗环节，当特勤员突现时，仅需将其代币替换为暴露状态代币(❗)。

潜行记录条

在特勤员阶段警报响起时，立即将地图板上所有轴心单位(包括重生图砖上的单位)翻转至警觉状态面，保持其当前朝向。此时游戏**进入战斗环节**。因此一旦特勤员阶段结束，则接下来的**轴心前进阶段(战斗环节)**开始。

当特勤员的突现或武器的声响(手榴弹除外)引发了警报, 将该名特勤员替换为暴露状态代币(❶)。

在战斗环节中, 必需始终至少有一名特勤员处于暴露状态。如果警报响起时特勤员已经暴露, 该名特勤员仍保持暴露状态。此外在战斗环节中, 其他任何特勤员使用噪声武器(手榴弹除外)或移动至轴心单位LOS范围内也都将暴露。

在战斗环节中, 暴露特勤员将在游戏过程中始终保持暴露状态(或直至阵亡, 或移动至地图板以外)。

任何时刻下, 当所有已暴露的特勤员都阵亡或离开地图板时, 玩家必需立即选择另一名可用特勤员并将其替换为暴露状态代币(❶)。

注意, 手榴弹并不会将特勤员的位置暴露出来。当手榴弹引发了警报, 而此时地图板上又没有暴露的特勤员时, 玩家必需选择一名特勤员并将其替换为暴露状态代币(❶)。

轴心前进阶段 (潜行环节)

在轴心前进阶段, 所有警觉状态轴心单位(巡逻兵、哨兵、守卫)都将向暴露特勤员前进。警觉轴心军官不前进, 但会转身朝向最近暴露特勤员的方向。

当地图板上没有暴露特勤员时, 警觉轴心单位将会保持在他们的巡逻路线或岗哨点, 并在轴心巡逻阶段进行移动。当他们警觉后导致不再正确朝向其原有的巡逻路线或岗哨点箭头时, 他们将会保持当前朝向(巡逻兵停止移动), 直至事件卡指明他们应当转身。守卫/军官将保持他们的当前朝向, 直至他们看到/听到其他动静或者战斗环节开始。

前进状态轴心单位

当正在前进时, 轴心单位按照以下优先顺序:

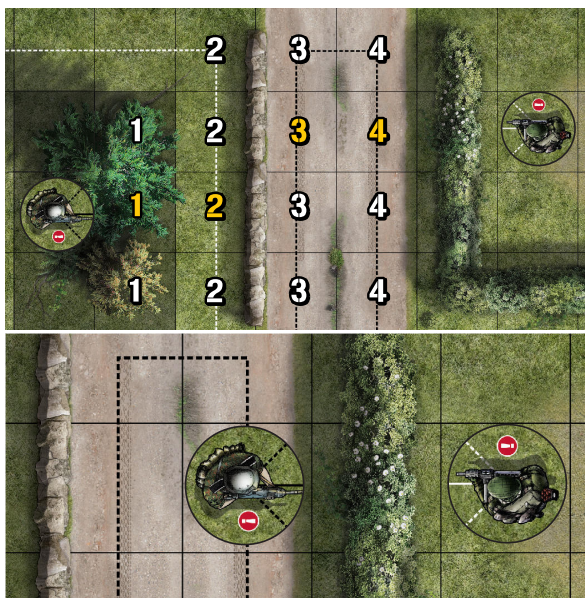
1. 移动至针对最近暴露特勤员的最佳攻击位置。
2. 移动至针对其他暴露特勤员的最佳攻击位置。
3. 以最短的可行路径向最近暴露特勤员移动, 保持针对含有暴露特勤员的任意部分可视格的LOS(朝向其中最近一格)。

按照与暴露特勤员的远近优先级, 前进状态的轴心单位将会以最近的可行路径朝暴露特勤员移动, 直至到达最佳攻击位置(近距离、或者针对掩体后的特勤员不会获得负面掷骰修正)。当多条路径等效时, 玩家可以自由选择其中一条路径。而当其中一条路径可以使得轴心单位发现部分可视格内的特勤员时(即便这名特勤员不是最近的一名), 则必需使用这条路径。

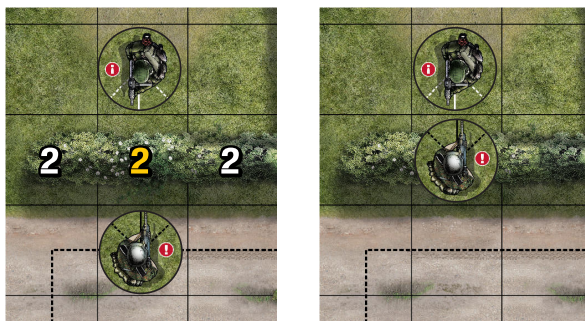
前进状态的轴心单位只有在能够立刻占据一处攻击位置来对付其他的暴露特勤员时(而不是最近的一名), 才可以不用朝最近暴露特勤员移动。

前进状态的轴心单位始终会使用其全部可用移动点(在地形消耗及其他单位允许的前提下)朝向最佳攻击位置移动。他们将会穿越树林&建筑, 跨越矮墙&翻越树篱及窗户(与特勤员的攀爬行动一样, 花费2移动点)。在计算最近路线时, 请记得算上所有攀爬行动所需消耗的额外移动点。

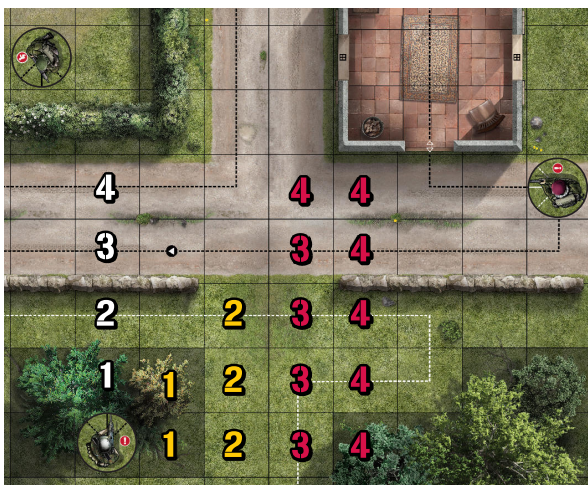
前进状态的轴心单位可以穿越其他轴心单位占据格(包括载具以及被特勤员阻隔的房门), 只要他们能够在空格上完成本回合的移动。



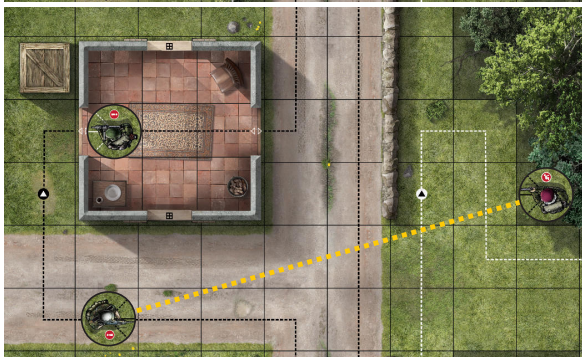
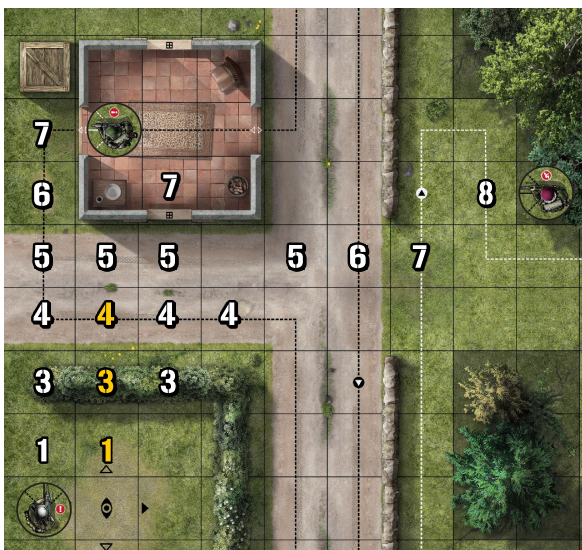
此时SMG步兵单位能够占据一处位置来攻击在掩体后未蹲伏的Paddy。所有的路径(1、2、3、4)全部等效, 都能接近至离Paddy两格距离的位置, 因此玩家可以自由选择其中一条路径移动SMG步兵单位(最后选择了黄色数字路径)。



在接下来的回合中, 这个SMG步兵单位能够到达一处最佳攻击位置(近距离并使得树篱给予Paddy的掩体修正无效), 于是花费2移动点攀爬通过了树篱。



这一次，SMG步兵单位无法到达一处针对最近特勤员(Paddy)的进攻位置，然而他可以攻击Jock，于是玩家需要移动SMG步兵单位至任意(3&4)格，这些格都被认为是最佳攻击位置。



这一次，地图板上没有一处位置可以使SMG步兵单位能够攻击任意一名暴露特勤员。他朝向最近的特勤员(Paddy)移动，但同时也能迫使另一名暴露特勤员(Jock)待在部分可视格内(蹲伏于树林格)。他朝Paddy移动了4格并转身朝向Jock。

前进状态的警觉载具单位始终在步兵之前移动(参阅第19页了解更多关于前进状态轴心载具单位)。

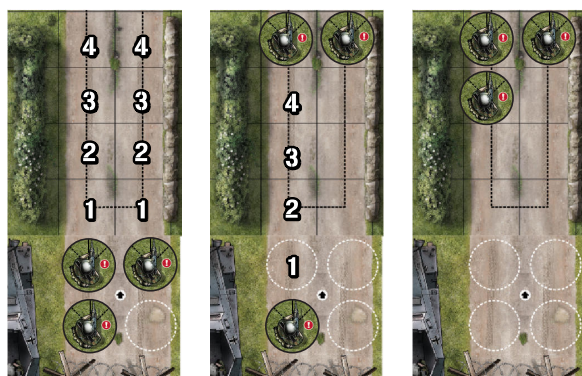
潜行记录条

在轴心前进阶段警报响起时，翻转所有地图板上的轴心单位(包括重生图砖上的单位)至警觉状态面，随后立即进入**轴心前进阶段(战斗环节)**。已经在潜行环节移动过的单位将不可再次移动。

轴心前进阶段 (战斗环节)

在战斗环节中，所有SMG步兵(守卫及重生图砖上的单位)以及巡逻路线上的步枪兵单位，都将遵循以下**前进状态轴心单位**的行为规则：

注意，重生图砖上的单位将从他们各自的序号位置**步入**地图板(包括对角线方向)。位于重生图砖上靠后位置的单位要先通过原前方单位起始格后，再进入地图板并继续移动。



轴心单位从白色重生图砖步入地图板

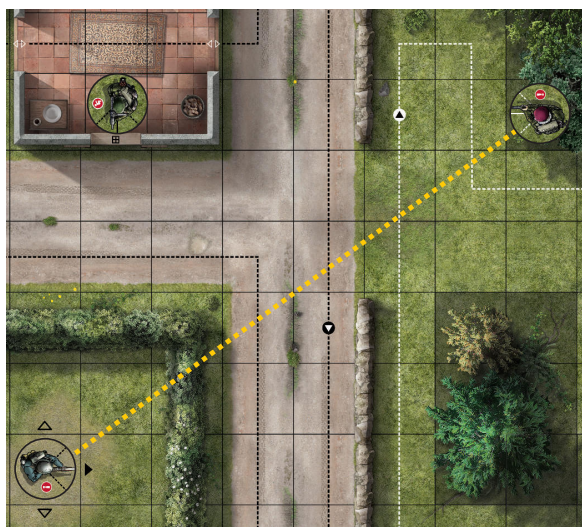
所有岗哨点上的步枪兵保持在岗哨点上，并转身朝向最近暴露特勤员。任何情况下，当地图板上没有任何轴心单位可以前进时，哨兵会离开他们的岗哨点并按照规则进行前进。

军官始终不会离开他们的起始点(除非任务页中指明)，但是会转身朝向最近的暴露特勤员。

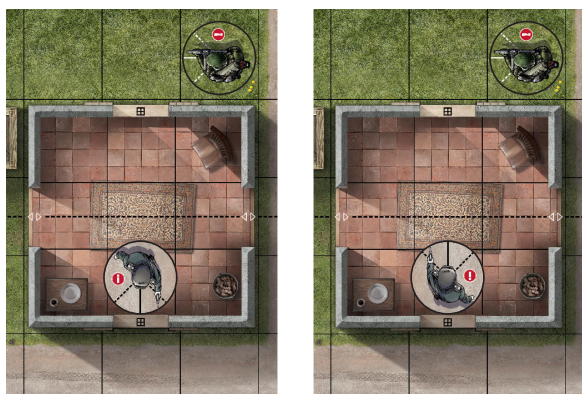
在轴心前进阶段的战斗环节中，**哨兵及军官**按照以下优先顺序：

1. 转身朝向针对最近暴露特勤员的攻击位置。
2. 转身朝向针对其他暴露特勤员的攻击位置。
3. 转身朝向最近暴露特勤员。

前进状态的警觉载具单位始终在步兵之前移动(参阅第19页了解更多关于前进状态轴心载具单位的内容)。



Paddy是最近暴露特勤员，但是他正蹲伏于室内窗格，因此黑色哨兵对他无LOS。Jock位于更远位置，但其正站立于树林格，因此黑色哨兵对他有LOS。于是哨兵转身朝向Jock。



在轴心前进阶段，军官转身朝向了最近的暴露特勤员(Paddy)。

事件 阶段

(潜行环节)

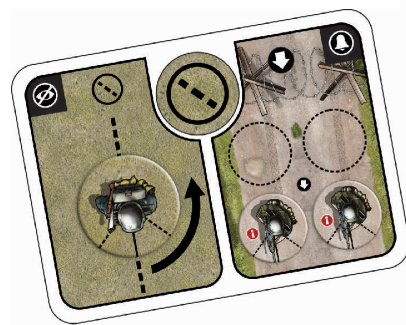
在事件阶段开始时，从卡组中抽取最顶部的事件卡，然后卡面朝上的放置在卡组旁。

接下来，将巡逻代币放置在这张卡面相应空位处。对于游戏中的第一张事件卡而言，始终将巡逻代币的黑线面朝上放置。

在接下来的每一回合中，依次抽取卡组顶部的下一张事件卡，翻转巡逻代币并将其放置在新的事件卡面上。因此巡逻代币也就会随着游戏回合进行黑线面与白线面的往复交替。事件卡组被抽完时进行洗牌并重新开始抽取。



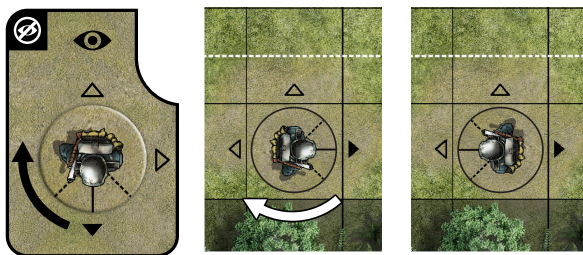
事件卡的左侧显示为潜行区域(👁️)，右侧显示为战斗区域(👤) 巡逻代币此时黑线面朝上(👁️)。



在潜行环节中，玩家应当使用事件卡面左侧的"潜行"区域，卡面将会显示5种不同的事件类型：

1.黑色或白色哨兵转身(👁️)

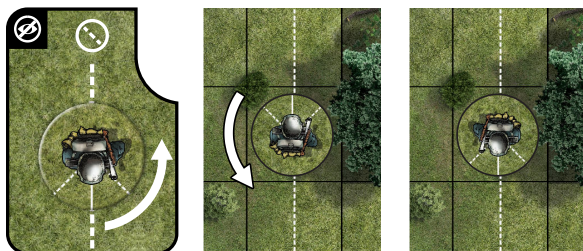
所有对应颜色岗哨点上的哨兵将按照事件卡上显示的方向(顺时针或逆时针) 转身朝向岗哨点的下一个箭头。当事件卡上是双箭头，那么哨兵就要转身2次。注意，部分岗哨点的箭头数量会比其他岗哨点要少一些，因此哨兵转身的总角度取决于箭头的数量。



事件卡显示黑色哨兵应当顺时针转身。在其岗哨点上没有箭头朝向树林，因此这名哨兵旋转180°至下一个箭头。

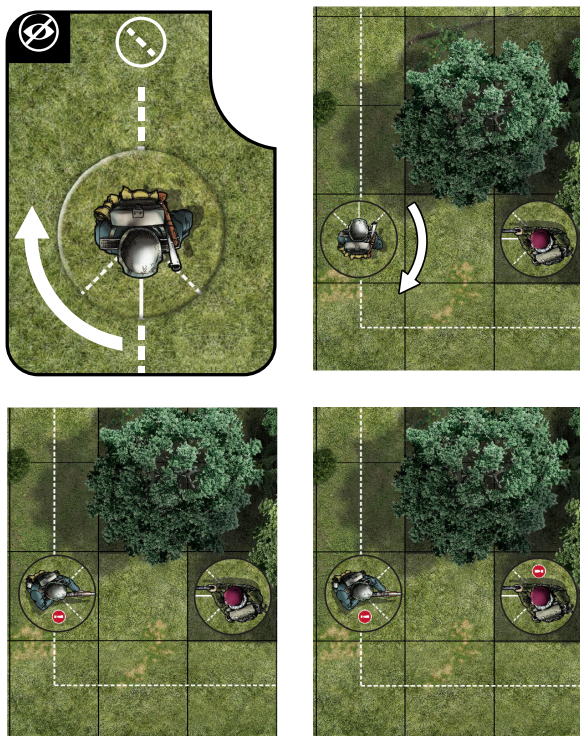
2.黑色或白色哨兵巡逻(👤)

所有对应颜色巡逻线上的巡逻兵将按照事件卡上显示的方向(顺时针或逆时针)转身朝向他们的巡逻线。



事件卡显示该名巡逻兵应当逆时针转身。

当哨兵或巡逻兵在转身过程中或转身结束时，发现了尸体或特勤员时，他们将会停止转身，并且翻转至警觉面。此外，哨兵或巡逻兵还会呼喊警报4格以内的所有其他轴心单位。被呼喊到的轴心单位也会翻转至警觉面且保持他们的当前朝向。当特勤员被轴心单位发现，将特勤员代币替换至暴露状态代币(👤)。

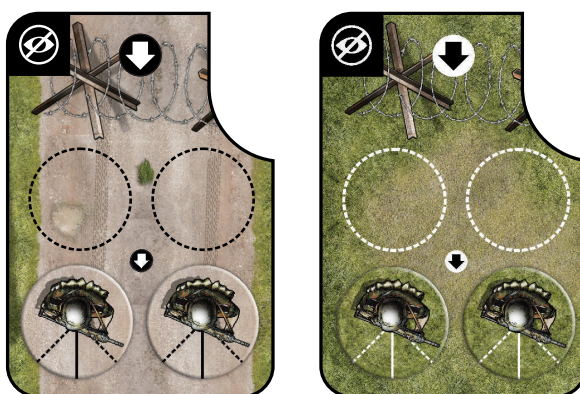


事件卡白色巡逻兵应当顺时针转身。其在转身过程中发现了站立在树林中的Jock(注意,若Jock此时正蹲伏于树林中则不会被发现)。该名巡逻兵停止了转身,并且翻转至警觉状态面。与此同时,Jock的代币替换为暴露状态代币(❗)。

3.单位重生(👤)

重生事件表明你应当放置卡面显示数量的SMG步兵单位至相应的重生图砖上。始终优先放置在最靠近于地图板上的标记位置。当图砖上已经放满单位时,则在本事件阶段不作任何操作。

注意,放置在重生图砖上的单位在警报响起前将不执行任何行动,因此对于他们来说忽略LOS和各种声响。



黑色重生图砖

白色重生图砖

4.警报推进(🔔)

警报推进事件表明你应当将潜行标记前进一格。当标记达到了潜行记录条上的0时,警报就会立即响起。



事件卡上表明应当将潜行记录条上的潜行标记从5至4前进一格。

5.吸烟休息(🚬)

当吸烟休息事件卡抽中时,将香烟代币放置到特勤员面板上任意小型道具栏内。

香烟代币保留在特勤员装备栏中,当玩家打算使用时,可以在特勤员阶段的任意时刻使用。



只要指明一个未警觉轴心单位并将香烟代币放置其上。该单位就会停下脚步并点燃休息。附有香烟代币的单位在当前回合内没有LOS,不会移动或转身。

在结束阶段移除香烟代币。注意,附有香烟代币的轴心单位仍然会因呼喊警报、噪声武器或警报响起而翻转至警觉面。在这些情形下立刻移除香烟代币并翻转该单位至警觉面。

当抽中了吸烟休息事件卡而香烟代币已经使用时(放置于地图板或特勤员面板上),则在当前回合事件阶段不作任何操作。

特殊事件卡

在任务页面上会有某些任务的事件窗口详细信息。这些事件窗口描述了在开始游戏前,特殊事件卡应当放置在卡组中的相应位置。



例如:任务的事件窗口显示为16/8,那么玩家应当在洗牌后将事件卡组分3叠。第一叠为16张,第二叠为8张,最后第三叠含有其他剩余事件卡。

特殊事件卡应当洗牌进第二堆叠8张中。随后将含有特殊事件卡的第二叠放置在第三叠之上、第一叠16张之下。



潜行记录条

在事件阶段警报响起时，翻转所有地图板上的轴心单位(包括重生图砖上的单位)至警觉状态面。此时游戏**立即进入战斗环节**，而后下一个阶段将是**轴心进攻阶段(战斗环节)**。

当警报是由事件卡所引发的(潜行标记的推进或炸弹的引爆)，并且此时地图板上没有暴露特勤员，那么玩家就需要指定一名特勤员并将其替换为暴露状态代币(❶)。在其他阶段，噪声武器(手榴弹除外)引发警报后，也会使得特勤员变为暴露状态。

事件阶段

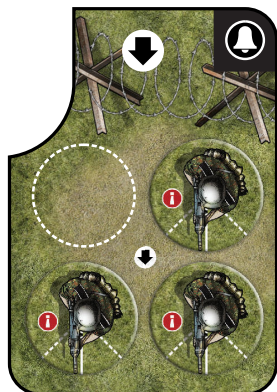
(战斗环节)

在游戏的战斗环节中，玩家应当使用事件卡右侧的"战斗"区域。卡面将会显示2种不同的事件类型：

1.单位重生(🔁)

重生事件表明你应当放置卡面显示数量的SMG步兵单位至相应的重生图砖上。

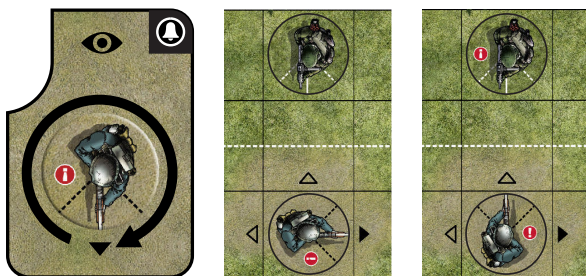
始终优先放置在最靠近地图板的标记位置。



2.黑色或白色哨兵扫视(👁️)

当LOS范围内**没有**特勤员时，对应颜色岗哨点上的哨兵将按照事件卡上方向(顺时针或逆时针)转身扫视360°后回到原先朝向。

如果哨兵在转身过程中发现了特勤员，则他们将停止转身。同时，将特勤员代币替换为暴露状态代币(❶)。



事件卡上显示，黑色哨兵应当执行顺时针360°扫视。哨兵转身过程中停下，因为发现了其LOS的Paddy。于是，立即将Paddy的代币替换为暴露状态代币(❶)。

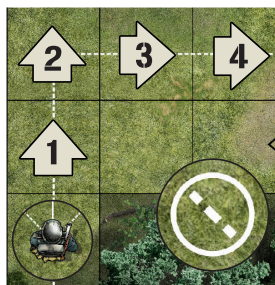
注意，由于哨兵始终会转回到他们的当前朝向，因此玩家仅需在哨兵能够发现特勤员出现在LOS内时，才将其算子进行旋转。

轴心巡逻阶段

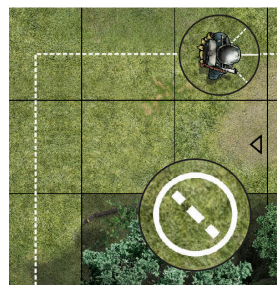
(仅潜行阶段)

在轴心巡逻阶段，所有与巡逻线颜色相同的轴心巡逻兵前进4格(沿着巡逻线)。最接近特勤员的巡逻兵始终先行移动，并且在移动结束时朝向巡逻线的下一格。巡逻兵在移动时可以穿越其他单位(包括载具)，只要他们能在空格结束他们的回合。

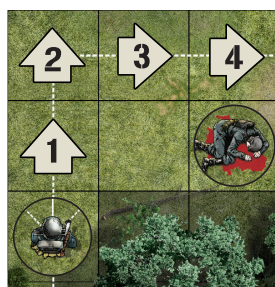
巡逻载具是在黑色巡逻线回合移动，且始终在步兵之前移动(参阅第20页了解更多关于巡逻载具的内容)。



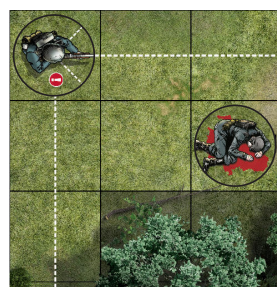
巡逻代币显示此时为白色巡逻线单位移动。因此白色巡逻兵沿着他的巡逻线移动了4格。



当巡逻兵在移动过程中发现了尸体或特勤员时，他们将停止移动，并且翻转至警觉面。此外，巡逻兵还会呼喊警报4格以内的所有其他轴心单位。被呼喊到的轴心单位也会翻转至警觉面且保持他们的当前朝向。当特勤员被轴心单位发现，将特勤员代币替换至暴露状态代币(❶)。



巡逻代币显示此时为白色巡逻线单位移动。白色巡逻兵沿着他的巡逻线移动了2格时，发现了一具轴心尸体。他停止继续移动，翻转至警觉面，并且呼喊警报周围4格范围内的其他轴心单位。



当房门另一侧被特勤员阻挡，使得巡逻兵无法通过房门时，巡逻兵会停止移动，并翻转至警觉面。特勤员代币同时替换为暴露状态代币(❶)。此外，巡逻兵同样会呼喊警报4格以内的所有其他轴心单位。

潜行记录条

在轴心巡逻阶段响起警报时，立即翻转所有地图板上的轴心单位(包括重生图砖上的单位)至警觉状态面，保持他们的当前朝向。此时游戏**立即进入战斗环节**，而后下一个阶段将是**轴心进攻阶段(战斗环节)**。

当此时地图板上没有暴露特勤员，那么玩家就需要指定一名特勤员并将其替换为暴露状态代币(❗)。在其他阶段中，噪声武器(手榴弹除外)引发警报后，也将会使得特勤员变为暴露状态。

轴心进攻阶段

在轴心进攻阶段，所有在攻击位置的轴心单位将会对特勤员发起攻击。使用参考页中轴心单位数值，来决定轴心单位所需掷出的骰子数量，决定轴心攻击判定为成功的最小骰值。轴心单位的每一次成功攻击掷骰都将使特勤员生命点-1。请记住根据不同情况对掷骰结果进行加成或减成：

当轴心单位正处于近距离位置攻击，则掷骰结果+1。

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	

3名SMG步兵此时正处于近距离范围。由于Jock并没有蹲伏在树篱后面(也就没有掩体修正)，因此轴心单位对Jock拥有清晰的视野。轴心单位持有的SMG武器要求每名步兵需要掷骰2枚，并且判定掷骰成功的最小值为4。他们掷出了2, 3, 4, 2, 3&5。由于SMG单位正处于近距离范围，他们的掷骰结果可以分别+1，即3, 4, 5, 3, 4&6。最终Jock损失了4生命点！

注意，警觉轴心单位不会阻挡视线。

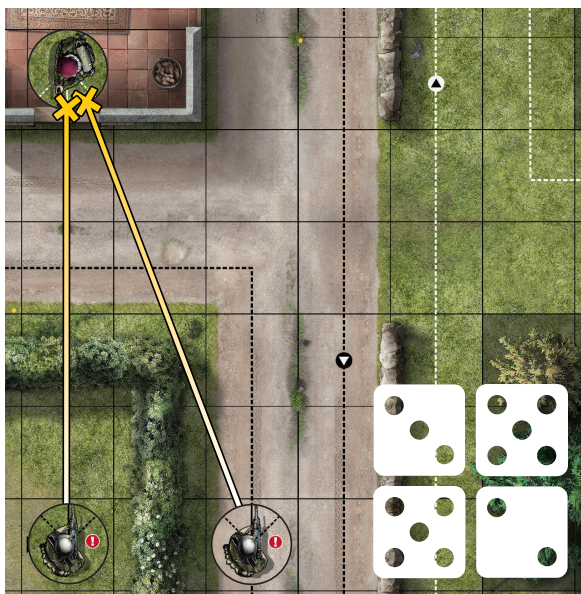
当攻击位于树林格或在软掩体后的特勤员时，轴心单位的攻击掷骰将会-1。

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	
Mortar Team	2	4	-	
Motorbike	3	10	4 / 8	

2个SMG步兵单位在相距5格的远距离位置，Jock此时正在树篱后面。每个SMG步兵单位需要分别掷出2枚骰子。他们掷出了5, 3, 3 & 2。由于树篱可以为Jock提供掩体修正，因此轴心单位的每个掷骰结果都将-1，即4, 2, 2 & 1。最终Jock损失了1生命点。

当攻击硬掩体后的特勤员时，轴心单位的攻击掷骰结果将-2。

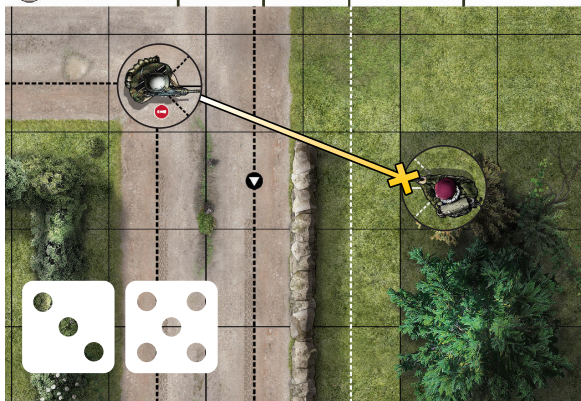
AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	
Mortar Team	2	4	-	
Motorbike	3	10	4 / 8	
Half Track	5	8	4 / 8	



2个SMG步兵单位在相距5格的远距离位置，Jock此时正在室内窗格位置。每个SMG步兵单位需要分别掷出2枚骰子。他们掷出了3，5，5 & 2。由于Jock获得了硬掩体修正，因此轴心单位的每个掷骰结果都将-2，即1，3，3 & 0。最终Jock未损失生命点。

注意在轴心进攻阶段，每个轴心单位只能攻击1名特勤员，且优先攻击处于最佳被攻击位置的特勤员（更少掩体修正，更近距离）。当两名特勤员的修正相等，玩家可以自由选择哪一名特勤员会遭到攻击。

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	



1个SMG步兵单位在相距3格的近距离位置，Jock此时正站立在树林格。SMG步兵单位需要掷出2枚骰子。他掷出了5 & 3。由于Jock获得了软掩体修正，因此轴心单位的每个掷骰结果都将-1，即5 & 3。最终Jock损失1生命点。

注意，当轴心单位紧邻至矮墙后面的特勤员时，掩体修正(-1或-2)对轴心单位的攻击掷骰无效。

结束阶段

(潜行环节)

在结束阶段中，执行以下步骤：

- 当地图板上存在**警觉轴心单位**、**暴露特勤员**或者**威利斯吉普**时，潜行标记前进一格。
- 当地图板上**不存在警觉轴心单位**，但存在暴露特勤员时，潜行标记前进一格。随后移除暴露特勤员代币(❶)并替换为常规特勤员代币。
- 移除建筑内以及树林格的尸体代币。
- 移除炸弹及燃料桶的爆炸标记。
- 移除特勤员的目标标记，并放回相应特勤员面板。
- 移除香烟代币。

注意在结束阶段中，潜行标记最多前进1格。

潜行记录条

在结束阶段警觉轴心单位引发**警报响起**时，从地图板上移除相距警觉轴心单位最近的特勤员代币，将其替换成暴露状态代币(❶)。当有多名特勤员距离相等时，这些特勤员都将会成为暴露状态。

在结束阶段威利斯吉普引发警报响起时，从威利斯吉普座位上移除所有特勤员代币，并替换为他们的暴露状态代币(❶)。

最后，翻转所有地图板上的轴心单位至警觉状态(包括重生图上的单位)，并保持他们的当前朝向。

结束阶段

(战斗环节)

在结束阶段中，执行以下步骤：

- 移除所有尸体代币。
- 移除炸弹及燃料桶的爆炸标记。
- 移除特勤员的目标标记，并放回相应特勤员面板。

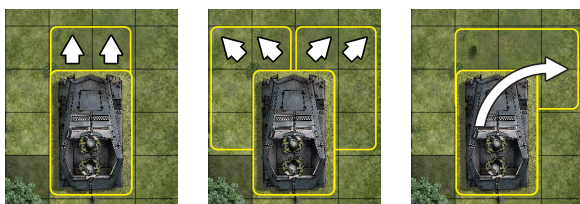
注意，暴露状态特勤员代币(❶)永远不会在战斗环节替换为常规状态代币。

轴心载具

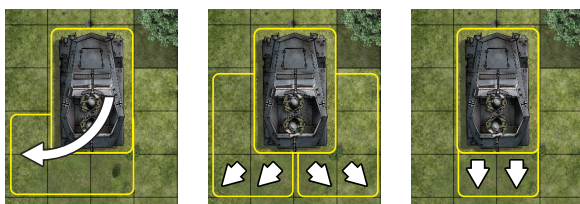
载具移动

载具单位始终在轴心巡逻阶段(黑色巡逻线)或轴心前进阶段开始时进行移动(先于步兵, 并且无视特勤员远近优先级)。

载具可以花费1移动点来前进1格(向正前方或斜前方)或前进转向。它们还可以花费2移动点来倒车1格(向正后方或斜后方)或倒车转向。



半履带车可以花费其8移动点中的1点, 来向正前方前进、向斜前方前进或前进转向。

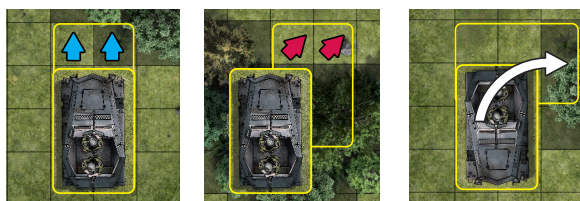


半履带车可以花费其8移动点中的2点, 来向正后方倒车、斜后方倒车或倒车转向。

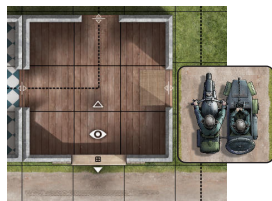
载具单位向斜前方(或斜后方)移动1格, 并同时旋转90°, 以此完成一次转向移动。

载具的移动将会受到矮墙、高墙、建筑、岩石格、水面格以及补给堆的阻挡。载具可以穿过其他轴心单位(步兵和载具)以及特勤员载具, 只要它们能够在空格中结束移动。如果无法在空格中结束移动, 他们将继续移动直至能够在空格中结束移动(移动点允许情况下)。拥有足够移动点的步兵单位在穿越载具格时也进行同样操作。

载具可以花费2移动点来移动进入(前进或倒车)树林格或树篱格。离开树林格时按常规情况计算移动点(前进消耗1移动点, 倒车消耗2移动点)。注意, 倒车进入树林格或树篱格仍然仅需消耗2移动点。



(♣) 半履带车的前进格中有一格是树林格, 因此需要花费2移动点。(♠) 半履带车的斜前方前进格中有两格都是普通格, 因此仅需花费1移动点。(↻) 倒车进入树林格需要花费2移动点。

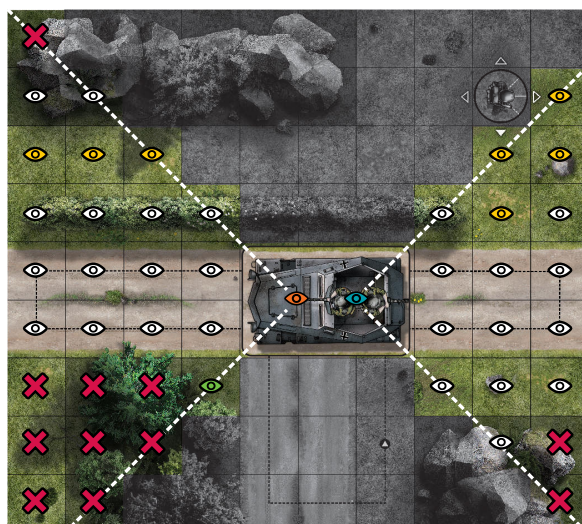


注意, 为了绕过建筑等障碍物, 载具可以部分离开地图板。

载具视线

轴心载具可以看见正前方90°视角8格范围内的任何事物。在某些情况下, 它们会同时拥有车头和车尾的LOS。载具没有余光视野。在室外窗格的载具没有建筑内的LOS。

载具的LOS是从其代币的车头4格中心点或者车尾4格中心点开始计算。注意车头的第1格仍然算作1格距离。车身代币下诸如树林或树篱等地形永远不会阻挡LOS。载具本身(即使是警觉状态)会阻挡所有单位的LOS, 包括轴心国单位和特勤员单位。



(♠) 车头LOS, (♣) 车尾LOS, (X) 不可视, (♠) 完全可视, (♣) 完全可视(相邻树林格), (♠) 部分可视。

载具前进

与步兵前进的方式一样, 警觉轴心载具单位同样会向着暴露特勤员移动, 直至到达最佳攻击位置。在轴心前进阶段开始时, 先于步兵单位前进, 载具始终按照所暴露特勤员的远近优先级进行移动。

当计算最短路径时, 记得考虑倒车或穿越树林格或树篱格时所需额外消耗的移动点。

载具攻击

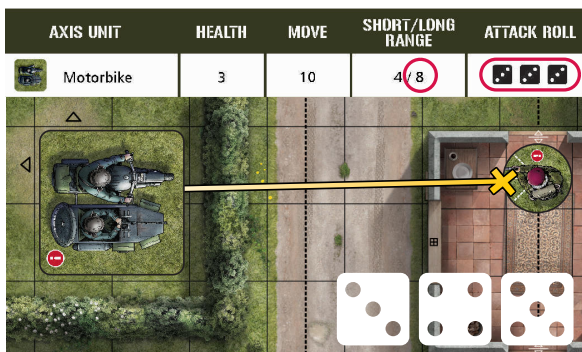
载具单位在轴心进攻阶段发起攻击, 如同步兵单位一样。当机会出现时, 载具单位会对车头与车尾LOS范围内的目标发起攻击。

载具单位可以发起反应攻击, 但是仅针对当前正位于其LOS范围的特勤员(例如, 摩托车无法立即调转头, 朝向正在其后方攻击它的特勤员)。

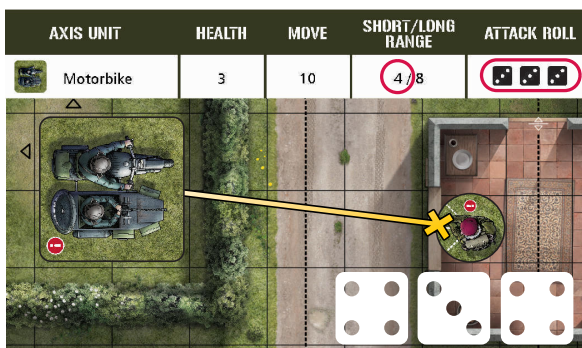
轴心半履带车及摩托车上的重机枪(HMG)可以攻击建筑内的暴露特勤员,即使他们没有畅通的LOS,也仅要求特勤员在其射程内即可。载具在攻击建筑内的特勤员时攻击掷骰结果-3。当载具处于近距离,则攻击掷骰修正为-3&+1。

注意,此种攻击仅可以发生在轴心攻击阶段,并且始终只能穿越单一建筑墙体。

载具单位在攻击LOS中室内窗格上的特勤员时,与轴心步兵单位的攻击是一样的计算方法。



摩托车处于远距离位置(与暴露的Jock距离5格),但是Jock并不在室内窗格上,因此摩托车对于Jock没有LOS。然而,摩托车依然可以进行一次-3修正的攻击掷骰。它投了3, 4 & 5, 每个掷骰结果分别-3(修正后结果为0, 1 & 2),结果未造成损伤。



摩托车处于近距离位置(与暴露的Jock距离5格)。此时Jock正站立于室内窗格,摩托车对其拥有LOS。随后摩托车发起攻击,攻击掷骰修正-2(硬掩体),然后+1(近距离)。掷骰结果为4, 3 & 4(修正后为3, 2 & 3)。Jock损失了2生命点。

攻击载具

特勤员攻击载具的方式与攻击步兵一样,每次成功的攻击都会降低载具生命点。使用载具损伤代币来表示已损失的生命点数。当损伤点数等于载具生命点时,载具摧毁并立即从游戏中移除。

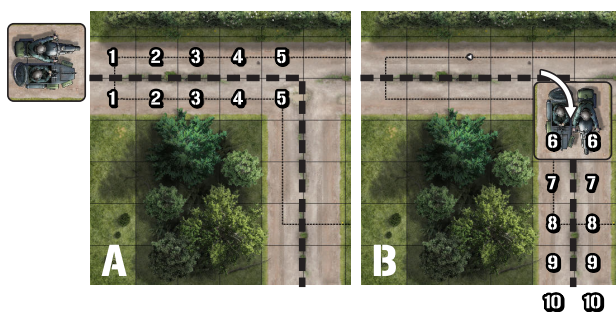


注意,如轴心半履带车这样的**装甲载具**只能被爆破类武器损伤,例如刘易斯炸弹,地雷或者燃料桶,其他武器对装甲载具无效。

巡逻载具

巡逻载具(黑色突出显示)将会沿着任务页中预先绘制的加粗黑色虚线展开巡逻。潜行环节时,载具将会在黑线巡逻回合开始时使用全部移动点展开巡逻。

巡逻载具将会从任务页中显示的位置进入地图板(与重生步兵进入地图板一样),沿着巡逻线移动,然后驶离地图板。正在驶离地图板的载具仍然可以保持**部分**车身在地图板上。在载具完全离开地图板的回合中,调转载具朝向地图板(返回地图板的方向),当他移动时沿着相同的路径反方向展开巡逻。与步兵一样,地图板外的载具无法**听见**或**看见**任何事物,直至他们返回地图板。



摩托车巡逻队在每个轴心黑线巡逻阶段开始时进入地图板,并沿着任务页上的巡逻线移动10格。

摩托车前进5格(A),右转后继续前进剩余4格(B)。回合结束时部分车身离开了地图板(C)。在下一个轴心黑线巡逻阶段开始时,摩托车移动1格后完全驶离地图板,调转车身结束本回合。

在接下来的轴心黑线巡逻阶段,这辆摩托车将会重新进入地图板。

巡逻载具不会在事件阶段转弯。载具也不会在**听见**特勤员时转弯(尽管仍然会翻转至**警觉**状态面)

当巡逻载具在移动过程中发现了尸体或特勤员时,他们将停止移动,并且翻转至**警觉**面。当轴心载具对特勤员拥有清晰的LOS,移除特勤员代币并替换成暴露状态代币(1)。

车队载具

车队载具(白色突出显示)将会沿着任务页中预先绘制的加粗白色虚线移动。当抽中特殊事件卡时,将车队放置在任务页中显示的地图板边缘位置。车队将会在轴心前进阶段移动,直至其沿着路径驶离地图板。

车队将按照任务页中的说明进行移动。一辆车队载具永远不能在另一辆载具的2格范围内结束移动。车队中的每辆载具都要按照其中最慢载具的速度移动(例如,在含有卡车的车队中,摩托车仅能移动8格而不是10格)。车队载具会像其他载具一样翻转至警觉面。在轴心进攻阶段,装甲车队载具会攻击其LOS内的特勤员。然而,警觉车队载具将会始终保持在其路径上,永远不会朝暴露特勤员移动(侦察车除外)。

车队中的领队载具有时是侦察车(蓝色突出显示)。在潜行环节,侦察车依照常规车队载具规则行动。但当警报响起时,它将不再按照原规则行动,而是朝向暴露特勤员前进。

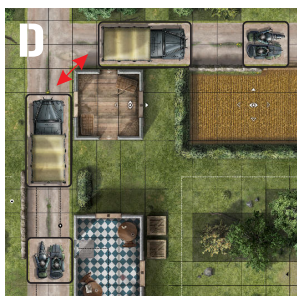
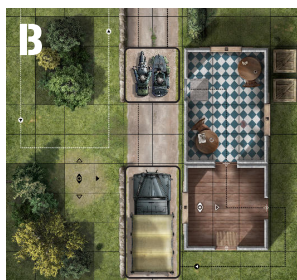


任务页显示一个车队由2辆摩托车和2辆卡车组成。领队的是蓝色突出显示的摩托车,这表明它是侦察车。当在抽中特殊事件卡的回合中,将车队载具依次排列在地图板边缘(A)。

在下一个轴心前进阶段开始时,车队进入地图板。车队中最慢的载具是卡车,因此摩托车将仅能移动8格(而不是10格),在其车后间隔2格跟随着第一辆卡车(B)。



在下一个轴心前进阶段,车队将继续进入地图板,并沿着路径移动8格(C)。

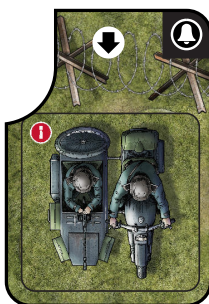


在第三个轴心前进阶段,第二辆卡车仅能够移动7格,这是为了保持与前方卡车的2格(↗)间距(D)。

注意,卡车在转弯前至少需要留有2移动点。如果在转弯前只剩1移动点,则需要停下并等待至下一个回合才可继续移动。

车队在路径上前进过程中很少能够始终保持2格间隔。有些载具在转弯时需要减速以维持间隔,而有些载具会因穿越其他单位而移动迟缓。无论最后各单位间隔多少格,其仍然仅能够按照常规速度移动(例如,车队尾部的摩托车因道路中的步兵而移动迟缓,但它并不能使用更多额外的移动点来赶上其他车辆)。

注意,站在车队路径上的特勤员将会被碾压并立即阵亡。



重生载具

重生载具放置于相应图砖上,并且在轴心前进阶段进入地图板。

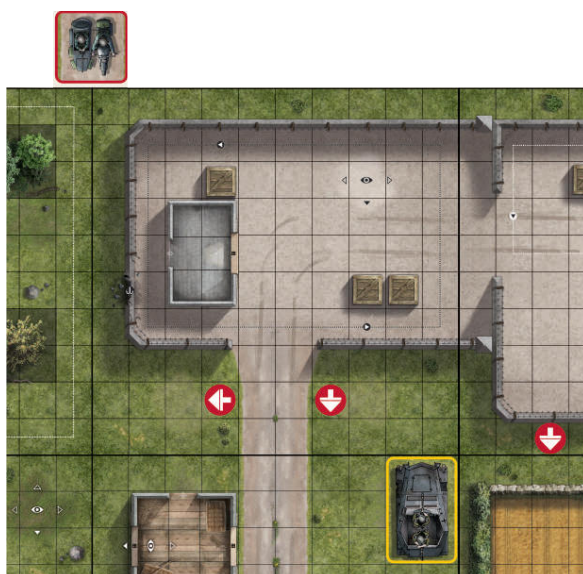
注意,像步兵一样,载具可以从对角线方向进入地图板。

防卫载具

像步兵一样,防卫载具放置于任务页中显示的地图板上相应位置(黄色突出显示)。他们将停留在这个位置并保持朝向(即便在听见特勤员并翻转至警觉面后仍然不改变朝向),直至因发现地图板上的暴露特勤员而翻转至警觉面。

突击载具

突击载具将放置于任务页中显示的地图板边缘位置(红色突出显示)。他们将在警报响起时才会行动,翻转至警觉面并在轴心前进阶段进入地图板。

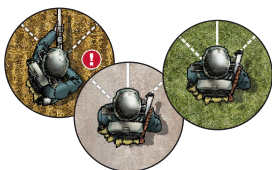


任务页中的地图显示摩托车(🏍️)是突击载具,半履带车(🚙)是防卫载具。

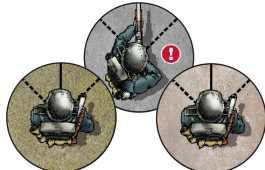
轴心单位

步枪兵

步枪兵被分为2组：白色步枪兵以及黑色步枪兵。在游戏开始时，每一个岗哨点都必需放置对应颜色的步枪兵，并且朝向默认箭头方向。每条巡逻线的端点上也必需放置对应颜色步枪兵，并朝向所示方向。步枪兵永远不会在战斗环节重生。



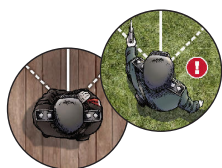
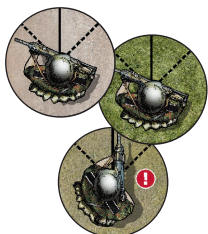
白色步枪兵



黑色步枪兵

SMG步兵

SMG步兵是在战斗环节中最常见重生于地图板上的轴心单位。此外，SMG步兵还经常作为**守卫**，在游戏开始时放置于任务页中显示的地图板位置(+)，并朝向所示方向。



军官

军官是在游戏开始时放置于任务页中显示的地图板位置(+). 并朝向所示方向。他们永远不会离开此位置，除非任务页中有特别说明。

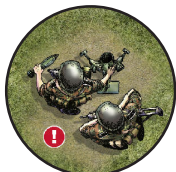
迫击小组

迫击小组在战斗环节中重生于地图板上。迫击小组一面为**移动模式**，另一面为**攻击模式**。



移动模式

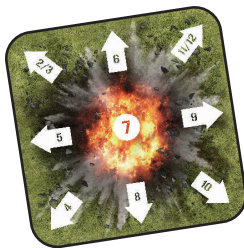
在轴心前进阶段，迫击小组将使用全部移动点向最近的室外岗哨点移动。在迫击小组将要到达岗哨点的那个回合，如果岗哨点中有步枪兵，则先将步枪兵移出，为迫击小组空出岗哨点以便让其架炮准备。



攻击模式

注意，尽管迫击小组的代币比其他步兵单位大，但就移动和距离计算而言，迫击小组仅被视为占据1格。

迫击小组在轴心进攻阶段开始时，先于其他单位发起攻击。



迫击小组不需要拥有暴露特勤员的LOS，而且能够攻击地图板上的任意位置，但无法攻击任何一个轴心单位7格以内的特勤员(包括他们自己)。因此，当距离他们最近的暴露特勤员不是有效目标，他们将向下一个最近有效目标移动。

一旦他们建立起了有效攻击，将偏移爆炸板放置在目标之上，数字7在特勤员正上方，数字6朝向迫击小组(当攻击的是特勤员载具，可以选择将数字7放置于载具的任意部位)。接着先进行**大偏移**掷骰。掷出2D6若结果为7，则偏移板停留在原先位置。掷出其他点数时，按照偏移板上所对应的所对应的方向将偏移板移动，再次掷骰1D6所得的点数即为移动格数。

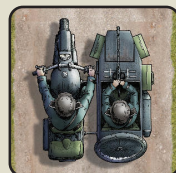
当有特勤员位于偏移爆炸板的覆盖下时，进行3次攻击掷骰，掷骰结果大于等于3则攻击成功，特勤员损失1生命点。当有多名特勤员位于偏移板之下时，玩家可以自行决定如何分配生命点损失。一旦攻击结算完毕，将**偏移爆炸板移出**游戏。

迫击炮攻击始终不会受到掩体修正的影响，除了在攻击建筑内特勤员时需要受到-3修正。

注意，在反应攻击时，迫击小组被视为2名SMG步兵(迫击炮仅在轴心进攻阶段攻击)。特勤员向迫击小组发起1次成功攻击会使迫击炮失效。将迫击小组代币移出游戏，并替换为SMG步兵代币。

摩托车

- 仅有车头LOS。
- 车头HMG可以穿墙射击建筑内的特勤员。



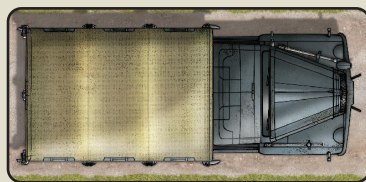
半履带车

- 装甲载具只能被爆破类武器损伤，例如刘易斯炸弹，地雷或者燃料桶。
- 具有车头LOS和车尾LOS。
- 车头HMG和车尾HMG都可以穿墙射击建筑内的特勤员。



82式吉普车(桶车)&卡车

- 仅有车头LOS。
- 非武装车辆，始终无法攻击。



物品 & 装备

尸体及燃料桶被归类为物品。一次只能抬起、携带和放置一件物品于特勤员面板的物品位。特勤员在携带一件物品时可以执行以下行动：**移动、放置、移动&放置**。

每当轴心单位被击杀时就会替换为尸体代币。在潜行环节，轴心单位LOS中出现尸体时会立即翻转至警觉面，并发出呼喊警报(使周围4格范围内轴心单位也成为警觉状态)。在结束阶段移除树林格和建筑内的尸体代币。放置于水面格的尸体将会立即从游戏中移除。

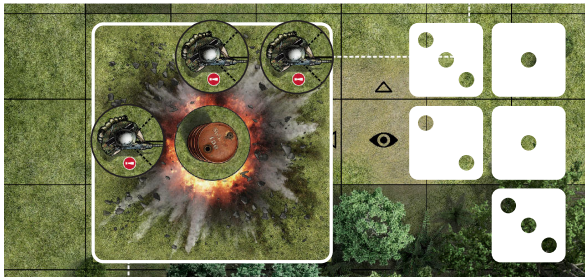


尸体不会以任何方式阻挡LOS或移动。轴心单位和特勤员双方都可以与尸体代币同格。

燃料桶在遭到1次成功的噪声武器(枪械和炸弹)攻击时将会爆炸。将爆炸板居中放置于燃料桶上并进行5次攻击掷骰。当任何1次掷骰结果大于等于2时，可将伤害分配至爆炸板中任意轴心单位(或物品)。



燃料桶产生的爆炸板将会保留在地图板上并能够阻挡LOS和步兵移动(载具仍然能够穿越爆炸板)，直至本回合结束阶段。注意，由燃料桶、刘易斯炸弹、地雷以及手榴弹产生的爆炸板，会使得覆盖下的友方单位(特勤员或抵抗组织)立即阵亡。

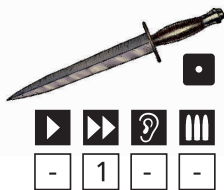


燃料桶被射击引爆，掷骰结果为3，3，2 & 1。其中3次掷骰成功，将伤害分配给每个轴心单位，所有单位阵亡！

燃料桶可以阻挡对尸体和蹲伏特勤员的LOS。特勤员和轴心单位双方都可以穿越燃料桶所在格，只要他们能够在空格中结束移动。

战刀

战刀仅能用于刺杀攻击，且不消耗弹药。由于战刀的攻击掷骰仅仅要求大于等于1，因此也就等同于无需掷骰。

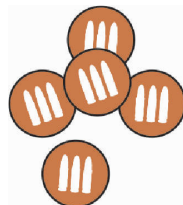


斯登冲锋枪

斯登冲锋枪的射程为8格(4格以内为近距离)。它可以连发射击3次，**扫射**相邻多格目标。仅需选定目标并按照常规方式攻击/瞄准，进行3次攻击掷骰。任何1次命中攻击都可以分配给原定目标或其邻格的其他轴心单位，只要他们都位于特勤员的LOS范围内。与这些单位的不同距离不会带来不同的掷骰修正，全部以初始目标的距离为基准。

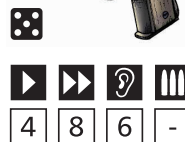


斯登冲锋枪将配发5枚弹药代币，这些弹药代币堆叠放置于Paddy特勤员面板的相应道具栏中。每次使用斯登冲锋枪都会移除1枚弹药代币。



手枪

手枪是所有特勤员都会佩戴的常见随身武器。它拥有8格射程(4格以内为近距离)。



手枪永远不会耗尽弹药，因此无需使用弹药道具代币。



陷阱

可以在**放置**或**移动&放置**行动中使用陷阱。将陷阱代币(Ⓢ)从特勤员面板中取下并放置在1个邻格内。当首次有轴心单位步入了含有陷阱的方格时，该单位将立即阵亡。移除轴心单位代币并替换为尸体代币，然后将陷阱代币翻转至已用面(Ⓢ)。

陷阱可以被抬起并再次以同样的方式来使用。注意，陷阱对于载具单位不会产生任何效果。



刘易斯炸弹

刘易斯炸弹是一次性定时炸弹，可以通过**放置**或**移动&放置**行动来使用。从特勤员面板上取出一枚代币(Ⓢ)并放置于邻格。接着，将与代币对应的炸弹事件卡放置于事件卡组面张向下最多20张的区间位置。



当在回合中抽取完一张事件卡后，剩余卡组的面张是之前放置的那张炸弹事件卡时，执行该炸弹事件卡，即引爆炸弹。

将爆炸板居中放置于炸弹代币上并进行6次攻击掷骰。当任何1次掷骰结果大于等于2时，可将伤害分配至爆炸板中任意轴心单位(或物品)。当攻击掷骰结算完毕后，从游戏中移除炸弹代币和炸弹事件卡。爆炸板会保留在地图板上并能够阻挡LOS和步兵移动，直至本回合结束阶段。当2枚刘易斯炸弹被放置于同一位置时(地图板位置或卡组位置)，它们将同时引爆。炸弹一旦被放置后，将无法再次被抬起。

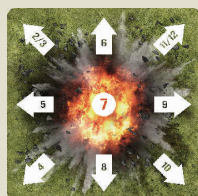


手榴弹

手榴弹是一次性武器，攻击射程为6格。发起攻击时仅需取下特勤员面板上的手榴弹代币(🧨)，并放置于准备投掷的位置(射程及LOS范围内)。

将爆炸板居中放置于手榴弹代币上并进行4次攻击掷骰。当任何1次掷骰结果大于等于2时，可将伤害分配至爆炸板中任意轴心单位(或物品)。当攻击掷骰结算完毕后，从游戏中**移除爆炸板**和手榴弹代币。

手榴弹可以在**瞄准目标行动**中使用。将手榴弹代币放置于想要攻击的方格(而非单位)上，然后在任意允许进行瞄准攻击的阶段发起攻击。注意，手榴弹的瞄准攻击**无+2**掷骰修正。



手榴弹还可以被投掷在射程内、LOS外的方格。为此，特勤员需要进行一次**小偏移**掷骰，用以决定手榴弹最终偏移开目标格多少距离。将手榴弹代币放置于目标格，然后掷骰2D6决定偏移方向。将偏移爆炸板上数字6的方向与特勤员朝向一直。

当掷骰结果为7时，手榴弹即落于目标格。当掷骰结果是其他任意数字时，手榴弹代币将按照对应方向移动。再次进行1D6掷骰，结果为1或2时代币向对应方向移动1格，结果为3或4时移动2格，结果为5或6时移动3格。手榴弹着地点确定好后即进行攻击结算。



地雷

地雷是一次性的压力引爆炸弹，可以通过**放置**或**移动&放置**行动来使用。从特勤员面板上取出一枚代币(💣)并放置于邻格。当有轴心单位首次进入地雷格时，地雷就会引爆。

将爆炸板居中放置于地雷代币上并进行4次攻击掷骰。当任何1次掷骰结果大于等于2时，可将伤害分配至爆炸板中任意轴心单位(或物品)。当攻击掷骰结算完毕后，**立即从游戏中移除爆炸板**和地雷代币。



攀爬钩

拥有攀爬钩的特勤员可以进行攀爬行动进入岩石格或翻越高墙(但是仅在攀爬点处)。

兔腿

兔腿是一次性道具，可以使得玩家将任意一次1D6掷骰结果变为6。拥有兔腿的特勤员可以将兔腿用于自己，也可以用于其他特勤员。兔腿一旦被使用，该道具代币(🐰)将被移除。



狙击步枪

狙击步枪拥有16格射程(8格以内为近距离)，配发5枚弹药代币，这些弹药代币堆叠放置于特勤员面板相应道具栏中。每次使用狙击步枪都会移除1枚弹药代币。



伪装网

当拥有伪装网的特勤员站立(不是蹲伏)于树林格时，只有当轴心单位邻格时，或特勤员进行**攻击行动**时，才会成为可视。注意，暴露(🔴)特勤员以及携带尸体或燃料桶的特勤员无法使用伪装网。



医疗包

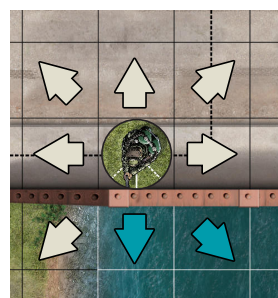
医疗包是一次性道具，可以允许特勤员恢复自身或邻格其他特勤员的全部生命点。这是一项免费行动，恢复生命点后即移除该代币(🩹)。



潜水装备 & 鱼叉枪

潜水装备允许特勤员在水面格隐匿和移动。在特勤员使用**移动**、**移动&放置**或**冲刺行动**至水面格时，移除特勤员代币并替换至他们的潜水模式代币(🐬)。现在，特勤员可以使用**移动行动**进入水面格，也可以使用**移动**或**冲刺行动**移出水面格至常规方格(将潜水模式代币替换至常规特勤员代币)。

注意，在桥梁方格两侧诸如矮墙这样的低掩体会阻挡从水面格至常规格的移动，但是拥有潜水装备的特勤员可以从桥下游泳穿过。仅需移动到常规格时保持潜水模式代币。



保持潜水模式时的可行移动(🐬)，当处于或切换回常规特勤员代币时的可行移动(👤)，潜水特勤员无法翻越水面格以外矮墙而被阻挡(🔴)，切换至潜水模式特勤员可以翻越矮墙进入水面格(🐬)。

当位于水面格时，对于特勤员的LOS视为被阻挡，除非该名特勤员正处于暴露状态(🔴)。

当使用潜水模式代币时，特勤员可以进行以下行动：**移动、攻击、移动&攻击、瞄准、标记目标、冲刺**(仅能从水面格冲刺至常规格)。

鱼叉枪是水面格上潜水特勤员唯一可以使用的攻击武器。低掩体会阻挡从水面格至常规格的LOS。

配有鱼叉枪的特勤员在一个游戏回合中只能进行一次**攻击或标记攻击**行动。鱼叉枪的攻击被归类为刺杀，因此当被击杀目标正位于另外轴心单位的LOS内时，特勤员将会成为暴露状态。当鱼叉枪的攻击未命中时，被攻击轴心单位会转身朝向攻击方向。但由于特勤员为不可视，因而并不会暴露。

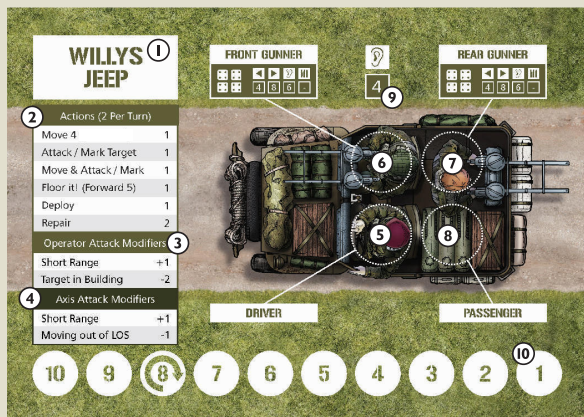
注意，当特勤员不在水面格时，同样可以使用鱼叉枪进行远距离无声刺杀。

特勤员 载具 以及支援单位

在本游戏中，共有3种不同载具可供特勤员使用：**威利斯吉普车、卡车、浆划船**。

载具面板

每一辆特勤员载具都有专属载具面板，上面详细描述了可用行动、响声值、座位位置、生命点以及适用的武器/射击位置。



- | | |
|-----------|----------|
| ① 载具名称 | ⑥ 车头枪手位 |
| ② 行动列表 | ⑦ 车尾枪手位 |
| ③ 特勤员攻击修正 | ⑧ 乘员位 |
| ④ 轴心攻击修正 | ⑨ 发动机响声值 |
| ⑤ 驾驶位 | ⑩ 生命点记录条 |

特勤员可以登上任意留有空位的载具，仅需要移动或冲刺至含有载具的方格上，并将特勤员代币移到可用座位。

特勤员载具仅有2种行动，并且是在**特勤员阶段开始时**，优先于其他单位进行移动。

移动行动要求有1名特勤员乘坐在**驾驶位**。移动行动将会消耗1 AP，如轴心载具一样移动：花费1移动点来前进4格(向正前方或斜前方)或前进转向。它们还可以花费2移动点来倒车1格(向正后方或斜后方)或倒车转向。

猛踩油门!行动(仅限威利斯吉普车)要求有1名特勤员乘坐在**驾驶位**。该行动花费1移动点来向正前方前进5格(不能向斜前方前进或前进转向)。注意，猛踩油门!行动仅能用来移动至空地方格。

攻击/标记目标行动消耗1 AP并要求有特勤员乘坐在枪手位，可以是车头、车尾、或头尾枪手位同时有特勤员。攻击时仅需要对每1件可用武器进行1次攻击掷骰，或使用特勤员的**专属标记物**对目标进行标记，用以在后续阶段中发起攻击。注意，所有特勤员此时需要作出相同的行动(要么标记，要么攻击，不可混搭)。另外，从载具发起的标记攻击**无法获得+2修正**。

移动&攻击/标记行动消耗1 AP并要求有特勤员同时乘坐在驾驶位和枪手位。与未驾车特勤员一样，可以在移动前或移动后发起攻击。

注意，载具攻击的多枚攻击掷骰(例如威利斯吉普车掷骰4D6)可以像斯登冲锋枪连发一样**扫射**至多个相邻目标。此外，和轴心摩托车和半履带车的重型武器一样，威利斯吉普车的两台维克斯K型机枪可以攻击建筑内的轴心单位(掷骰结果-2)。

当特勤员载具移动至含有轴心步兵单位的方格时，能够将其立即碾压击杀。移除轴心单位代币，并替换为尸体代币。

部署行动消耗1 AP，可以用于将特勤员代币从载具面板取下并放置在任意载具邻格。或者，也可以用于切换调整载具中特勤员的位置。部署于载具邻格的特勤员在当前回合便可进行移动。

维修行动消耗2 AP并要求有1名特勤员乘坐在载具内任意位置。该行动可以恢复载具1生命点，但最高只能达到生命点记录条中的维修符号(🔧)。

被听见&被看见

在结束阶段，如果地图板上存在威利斯吉普车，则潜行记录条将会前进1格。

当警报响起时所有乘坐在威利斯吉普车上的特勤员(以及在战斗环节中任何正在进入吉普车的特勤员)将会立即暴露。

载具会使其响声值范围内的轴心单位警觉。将轴心单位翻转至警觉面并转身朝向响声传来的方向，正如朝向噪声武器一样。

被攻击

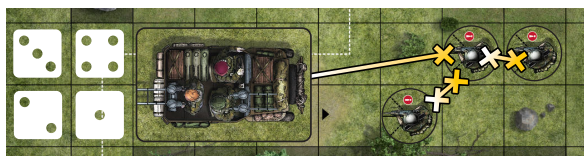
轴心单位会对载具发起反应攻击，同样的也会在轴心进攻阶段发起攻击，但仅当载具上乘坐特勤员时才会向其发起攻击(攻击始终是针对载具，而非针对乘坐的特勤员)。轴心单位仅需要拥有某一格载具的LOS即可发起攻击。

轴心方每次成功的攻击掷骰都将使得载具生命点降低。当损失全部生命点时载具即摧毁，载具上所有特勤员全部阵亡。

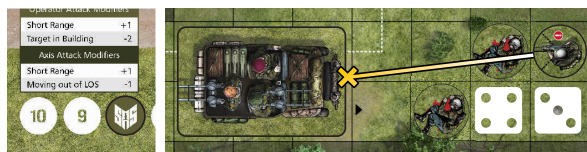
注意，当轴心单位进行攻击掷骰时，载具永远不会获得掩体修正。(例如，轴心单位攻击正在矮墙后的威利斯吉普车时，攻击掷骰结果不会-2。)



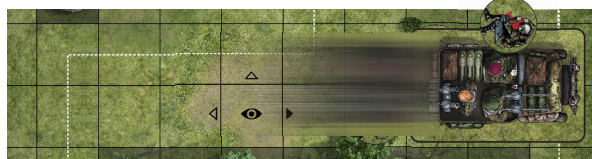
威利斯吉普车的驾驶位和车头枪手上都有特勤员。随后它花费1 AP执行了**移动&攻击行动**。它前进1格，转向，然后在移动了3格后发起了攻击。车载机枪的攻击会投掷4枚骰子，当结果大于等于4时命中目标。



中间的SMG步兵单位正处于近距离位置，并且与其他两个轴心单位相邻，于是威利斯吉普车上的机枪可以进行扫射(有可能命中所有3个目标单位)。他投出3、4、2 & 1，但近距离修正+1，于是最终结果为4、5、3 & 2。



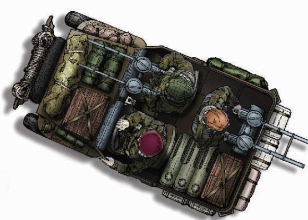
2个轴心目标被命中击毙，但由于威利斯吉普车在幸存的第3个轴心单位LOS内执行了1次行动，因此该单位发起了1次反击攻击。该SMG单位掷骰2枚，结果需要大于等于4，他掷出了4 & 3，但因威利斯吉普车在近距离，掷骰结果+1，最终结果为5 & 4，最终造成威利斯吉普车2生命点损失。



威利斯吉普车在第2次(也是最后的)行动中使用了**猛踩油门! 行动**，径直前进了5格，最终将这个最后的SMG单位碾压至亡。

威利斯吉普车

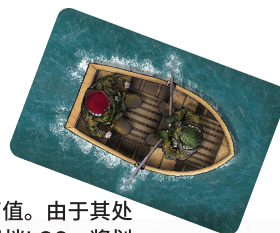
威利斯吉普车是特勤员的主要载具。任务页内的**推荐设置部分(特勤员)**会详细说明是否允许使用威利斯吉普车(可选)。



当玩家选择在游戏中使用威利斯吉普车时，就必需在游戏开始前，将1名特勤员放置并保持在载具面板的驾驶位，直至载具进场。也可以将额外的特勤员放置在其他座位上，但像驾驶位一样，他们将保持在载具面板上，直至载具进场。

浆划船

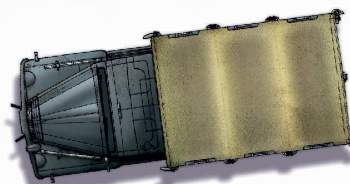
浆划船放置于任务页中指定的地图板位置上(绿色突出显示)。



浆划船不会发出噪音，没有响声值。由于其处于较低的水面位置，因而不会阻挡LOS。浆划船射手位置的特勤员可以向任何方向攻击。

卡车

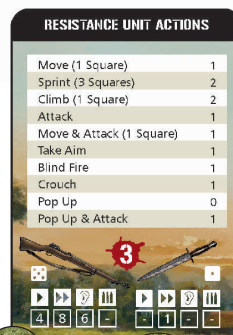
卡车放置于任务页中指定的地图板位置上(绿色突出显示)。



抵抗组织单位

抵抗组织单位是**支援单位**。在游戏开始时，他们放置于任务页中指定的地图板位置上(🟢)。

支援单位可视为额外的特勤员，他们可以执行有限的行动(显示在他们的支援卡上)，并且只有3生命点(与轴心载具一样使用损伤代币🔴)。



支援单位无法拾起道具或物品，无法进行**标记目标行动**。

支援单位在特勤员阶段移动和攻击，可以使用载具(但在威利斯吉普车内时仍然无法进行**标记目标行动**)。

轴心单位对待支援单位的方式与特勤员相同。支援单位也有特勤员那样的暴露状态代币(🔴)，使用方式也是相同的。

注意，在战斗阶段仍然需要有一名暴露特勤员在地图板(暴露支援单位不计算在内)。因此，如果支援单位的行动触发了警报，除了该支援单位暴露以外，还必需指定一名特勤员变为暴露状态。