



规则手册

游戏内容

游戏概览	01
特勤员阶段	05
轴心推进阶段	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
快速开始	28
战无惧	29
重金属	32
热&狗	33
猎手	34
Kickstarter	37
索引表	38

游戏设计：
Robert Butler.

游戏美术：
James Churchill, Robert Butler & Ben Winters.

开发测试：
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.

中文译校：
Zheng Han, Xie Yinjun.

中文排版：
Peng Yuhan.

在《SAS:游侠敢死队》中，玩家将扮演英国特遣空勤队*的特勤员。在诺曼底登陆日之后最为关键的几周里，深入敌后，开展各种敌后破坏行动。

你将带领一支四人小队，通过伏击车队，暗杀高级军官，摧毁弹药库等形式多样的特种行动，来对抗轴心国的战争机器！

暗影出鞘！从步枪、炸药、手榴弹，再到各种载具、陷阱、以及最值得信赖的战刀，你可以利用各种武器装备来干掉敌人的巡逻哨兵。

不留踪迹！快速而安静地完成你的任务，悄无声息地击杀你的目标，及时隐藏尸体以免被发现。一旦暴露或是发出太大声响、又或者完成任务的用时过长，都会触发敌人的警报。届时你以寡敌众的小队将坚持不了多久。所以当遭受攻击时，请确保自己已占据了以一敌百的优势位置。

*Special Air Service, 特遣空勤队，下文简称“SAS”

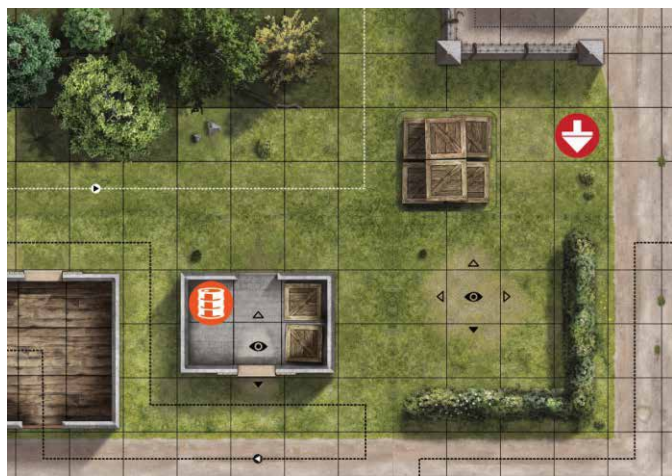
游戏概览

《SAS:游侠敢死队》是一款1-4人的单人SOLO/多人合作游戏，玩家控制4人小队中的一名或多名特勤员。而敌方轴心单位则由一套自动化规则来控制其移动和行为。

任务页中显示了每个任务的建议特勤员人数。请尽可能将他们平均分配给每名玩家。

地图板

游戏地图板是由若干双面印刷的图砖组成，可以拼接出上千种地图布局。每个任务使用的地图布局各不相同（详见任务页），包含目标地点，轴心单位位置，以及特勤员需达成的各项任务条件。



方格

每一片图砖表面都被划分成若干方格，以用于单位的移动和距离计算。单个方格只能容纳一名特勤员或一个轴心单位。单位可以临时穿过其他单位所在方格，但必须在空格结束移动。

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LOS*都有不同的影响。

常规格占据了地图板的绝大部分区域，该类型方格对于移动和LOS无任何影响。

水面格对LOS无影响，但会阻挡所有单位的移动，处于潜水模式或者使用浆划船的特勤员除外。

树林格由树木覆盖，并且被遮罩为深绿色。特勤员及轴心单位的LOS可以**看入/看出**，但是不能**穿过**树林格。尽管可以看入树林格，但只有当位于邻格时才能发现树林格中的尸体和蹲伏特勤员。无法使用冲跑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**，所以轴心单位在攻击树林格中的特勤员时，攻击掷骰值-1。

*Line of Sight, 视线，下文简称LOS。

岩石格由岩石覆盖,并且被遮罩为深绿色。特勤员及轴心单位的LOS均可以看入但不能穿过岩石格。岩石格会阻挡所有单位的移动,只有配备了抓钩的特勤员才能使用**攀爬行动**进入岩石格。



常规格 (X) 水面格 (蓝色X) 树林格 (绿色X) 岩石格 (深绿色X)

在本手册我们经常会用到术语“**邻格**”。除非有特别说明,“**邻格**”通常是指相邻的8个方格,包括**对角位置**的方格。

低掩体地形

低掩体地形会阻挡对尸体及蹲伏特勤员的LOS。当特勤员与轴心单位之间存在低掩体,并且特勤员位于低掩体的邻格时,轴心单位的攻击掷骰会被修正。



矮墙被归类为**硬掩体**,可以使得轴心单位的攻击掷骰值-2。矮墙不会影响特勤员及轴心单位的移动和冲跑,因为他们可以轻易跨越矮墙。轴心单位位于矮墙邻格或顺墙观察时,LOS可以穿过矮墙格。



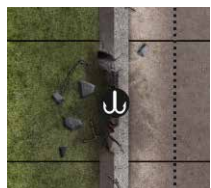
树篱被归类为**软掩体**,可以使得轴心单位的攻击掷骰值-1。树篱会阻挡所有单位的移动,**攀爬行动**除外。



板箱被归类为**硬掩体**,可以使得轴心单位的攻击掷骰值-2。板箱会阻挡所有单位的移动,**攀爬行动**除外。

高掩体地形

高掩体地形会阻挡所有单位的移动和LOS。



高墙会阻挡所有单位的移动和LOS。配备抓钩的特勤员使用**攀爬行动**可以翻越高墙,但是只能在注有抓钩图标的方格处才可以进行攀爬。



补给堆是独立的小尺寸图砖,按照任务页说明将其设置于地图板上对应位置。补给堆会阻挡所有单位的移动和LOS。



建筑

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

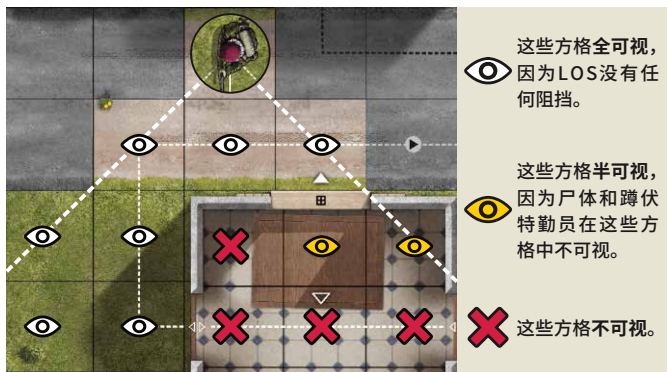


房门(门图标)会阻挡建筑/房间内外的LOS。特勤员可以使用**移动**或**冲跑行动**进出建筑/房间,但无法从对角方向进/出房门,并且无法穿过房门攻击。



窗户(田图标)会阻挡建筑内外的LOS,但窗户的6个邻格除外,我们将这些方格称之为**内窗格**(蓝色X)和**外窗格**(黄色X)。

位于内窗格的单位,可以透过窗户对室外拥有完整LOS。但室外单位透过窗户只能看见内窗格。反之同理,位于外窗格的单位透过窗户,对室内拥有完整LOS,而室内单位透过窗户只能看见外窗格。



窗户是低硬掩体,会阻挡对内/外窗格中的尸体及蹲伏特勤员的LOS,也可以使得轴心单位攻击掷骰值-2。

可以使用**攀爬行动**通过窗户。



请注意,当乔克相邻窗户时,室内将**全可视**。

LOS工具

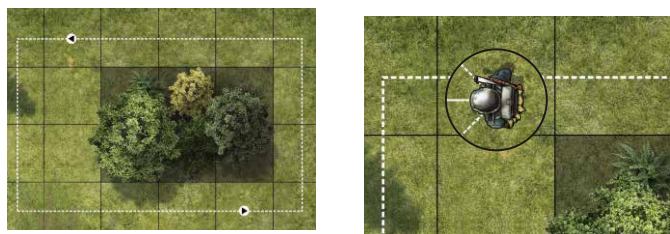
LOS工具主要被用于快速判断轴心单位视野范围,也可被用作直尺来检查攻击方与目标方之间直线LOS。请参阅单独的LOS参考指南以获取更详细的信息与示例。

岗哨点&巡逻路径

岗哨点被标记于地图板的各个位置上。共有两种类型岗哨点:黑色与白色。游戏开始时,在每个岗哨点上放置对应的**黑色或白色步兵棋子**,并朝向实心箭头方向。



巡逻路径与岗哨点一样被标记于地图板上,也有黑色和白色两种类型。每条巡逻路径默认有2个起点。游戏开始时,在巡逻路径的其中一个起点上放置对应的**黑色或白色步兵棋子**,并朝向箭头方向。玩家可以自由选择其中一个起点。



警卫

警卫属于**SMG*步兵**,放置于任务页中所示的地图板位置(➔),并朝向指定方向。

*Sub Machine Gun,冲锋枪,下文简称“SMG”

生成图砖

生成图砖是小尺寸图砖,按照任务页说明将其设置于地图板边缘位置。生成图砖共有3种类型:白色、黑色、混色。生成点的颜色与事件卡上信息相对应,用以表示轴心单位的进场位置。

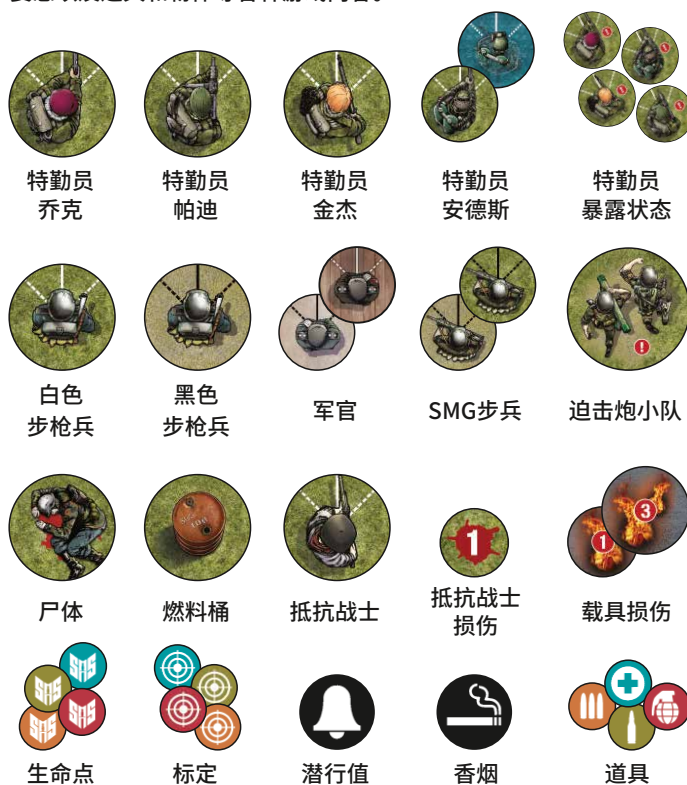


进场\撤场图砖

进场/撤场图砖是小尺寸图砖,按照任务页说明将其设置于地图板上对应位置。通常是特勤员开始和结束任务的地点。在有些任务允许时,图砖上的载具位置可用于放置威利斯吉普棋子。

棋子\标记

游戏中会用到各式各样的棋子和标记来代表特勤员、轴心单位、状态姿态以及道具和物体等各种游戏内容。





威利斯吉普



浆划船



轴心载具

事件卡&巡逻标记

事件卡(EVENT)被分成两大部分区域。左半部分是潜行区域,右半部分是战斗区域。两者之间的圆形位置用于放置巡逻标记。每回合从事件卡组中抽取1张事件卡,并按照卡面对应区域的信息进行操作。抽取下一张新事件卡后,将巡逻标记翻面并放置于新事件卡的圆形位置。巡逻标记起初总是黑面朝上。

事件卡(EVENT)



巡逻标记
(白面朝上)

骰子

玩家在游戏中需要用到六面骰*来进行各种各样的判定。

*下文简称“D6”

特勤员面板

每一名特勤员都有各自的专属面板。上面印有特勤员的各种详细信息,包括他们的装备、所持物体、生命点、以及弹药等内容。



乔克



- ① 物体区
- ② 装备区
- ③ 攻击骰值
- ④ 近距离
- ⑤ 远距离
- ⑥ 响声值
- ⑦ 弹药盒
- ⑧ 道具栏
- ⑨ 生命点
- ⑩ 恢复点

多枚相同道具标记堆叠时,需放置于道具栏中同一个对应图标上。弹药盒上的数字表示特勤员在游戏开始时所携带的弹药数量。请注意,特勤员只能使用各自面板上的道具和装备。



任务页

任务页上详细描述了每个任务的地图板布局、胜利条件、推荐部署的特勤员数量或专长、适用事件卡组、潜行值、以及特殊事件窗口位置等额外信息。

- ① 任务名称
- ② 任务类型
- ③ 任务地图
- ④ 重点信息
- ⑤ 任务目标
- ⑥ 推荐设置
- ⑦ 任务概览
- ⑧ 胜利条件
- ⑨ 难度设置
- ⑩ 潜行值

参考图表

快速参考指南中包含有游戏流程、特勤员行动类型、攻击掷骰修正、轴心单位数据等信息。

轴心单位	生命点	移动	射程	攻击骰值	装甲
步枪兵	1	4	4 / 8	4	否
SMG步兵	1	4	4 / 8	4	否
军官	1	4	4 / 8	4	否
追击小队	2	4	-	4	否
摩托车	3	10	4 / 8	4	否
半履带车	5	8	4 / 8	4	否
卡车	5	8	-	-	否
卡车	6	8	-	-	否

在轴心单位数据汇总表中,生命点(①)表示需要多少次成功的攻击掷骰才可消灭该单位。移动(②)表示轴心单位可以移动的方格数。射程(③)表示远/近距离攻击所对应的方格数。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,即掷骰值大于等于攻击骰值则攻击成功。轴心单位每一次成功的攻击会致使特勤员损失1生命点。装甲(⑤)表示该单位是否只能被爆炸类武器损伤。

特勤员攻击掷骰修正		轴心攻击掷骰修正	
近距离	+1	近距离	+1
瞄准攻击	+2	软掩体	-1
标定攻击	+2	LOS范围外	-2
盲射	-2	硬掩体	-2
		建筑内 (HMG/迫击炮)	-3

攻击掷骰修正,表示特勤员或轴心单位在发动攻击时,根据不同情况获得的加成或减成值。请注意,特勤员对轴心单位的攻击**永远不会**受到掩体修正影响。

开始游戏

当你根据任务页将地图板设置完成,并根据所选择的难度放置好潜行值标记时,你就可以开始游戏了。

游戏过程被划分为2个截然不同的环节:**潜行环节&战斗环节**。

在**潜行环节**中,轴心单位很大程度上还未察觉到特勤员的行踪。他们会按照事件卡左半潜行区域上的信息,以及地图板上的巡逻路径和岗哨点进行活动。

每个任务都有一条**潜行刻度**,在游戏过程中缓慢上升,直至警报响起,从而触发并进入游戏的**战斗环节**。潜行刻度的上升速度主要取决于特勤员行动时的隐匿程度。

每个游戏回合被划分为以下几个阶段。**潜行环节**有6个阶段,**战斗环节**有5个阶段。

1. 特勤员阶段

每名特勤员都可以执行各种各样的行动,行动的顺序由玩家自由决定,但是特勤员载具必须率先行动。

2. 轴心推进阶段

警戒轴心单位会尝试移动至最佳射击位置,并向最近的暴露特勤员发动攻击。警戒轴心载具必须率先行动。

3. 事件阶段

从事件卡组抽取1张事件卡并按卡面信息操作。此外,当处于潜行环节时,将巡逻标记翻面。

4. 轴心巡逻阶段(限潜行环节)

与巡逻标记颜色对应的轴心单位,根据各自的移动点(详见参考图表),在巡逻路径上移动对应数量的方格。当巡逻标记处于黑线面时,巡逻载具必须先于巡逻步兵移动。

5. 轴心进攻阶段

每个位于攻击位置的轴心单位都会进行攻击掷骰。爆炸类武器如迫击炮等,先于其他单位进行攻击。

6. 结束阶段

这个阶段主要用于清理地图板上过期无效的棋子/标记,例如被隐藏的尸体、标定记号或者爆炸板等。此外,在潜行环节如果有轴心单位

翻转至警戒面或者特勤员已暴露,又或者威利斯吉普进场,则潜行刻度上升1点。

特勤员阶段

(潜行环节&战斗环节)

在特勤员阶段,玩家可以激活所有可使用的特勤员来执行移动或攻击等行动。特勤员的激活顺序由玩家自由决定,每回合都可以不同。在一名特勤员执行完所有行动后,才可以激活下一名特勤员。因此,在一些棘手的情况下,玩家需要谨慎规划激活顺序。当玩家觉得没有必要激活时,可以不对特勤员作任何操作。

尽管特勤员可以自由地朝任意方向移动,但是静止时必须始终朝向所处方格的垂直或水平格边,**不可朝向对角**。

行动

激活后,每位特勤员都拥有**4AP***。这些AP可以被用于下表中所示的各种行动(我们稍后会详细说明)。每种行动名称后均注明了**AP数值**,这表示完成该项行动所需消耗的行动点。

特勤员必须在执行完当前行动后,才可执行下一项行动。当不打算让特勤员继续行动或其AP已用尽时,便轮到下一名特勤员开始行动。当所有特勤员都已完成行动时,特勤员阶段结束。未使用的AP不能留存到下一回合使用。

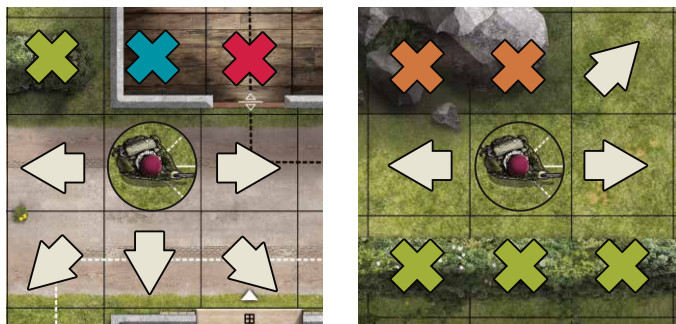
*Action Point,行动点,下文简称“AP”

行动	
移动 (1方格)	1
冲跑 (3方格)	2
攀爬 (1方格)	2
攻击	1
移动 & 攻击 (1方格)	1
瞄准	1
标定	2
盲射	1
蹲伏	1
起身	0
起身&攻击	1
拾取	0
放置	1
移动 & 放置 (1方格)	1
恢复	3
现身	0

移动行动

每移动1格消耗1行动点(1AP),可以向任意方向移动(垂直方向、水平方向、对角方向)。

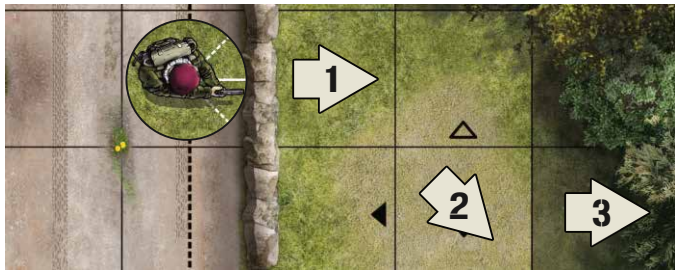
移动行动会被以下地形阻挡:岩石格、水面格、树篱、板箱以及高墙。此外,不可从对角方向移动穿过房门。



有效移动(↔) 被树篱阻挡(⊗) 被房门阻挡(⊗) 被墙壁阻挡(⊗) 被岩石格阻挡(⊗)

冲刺行动

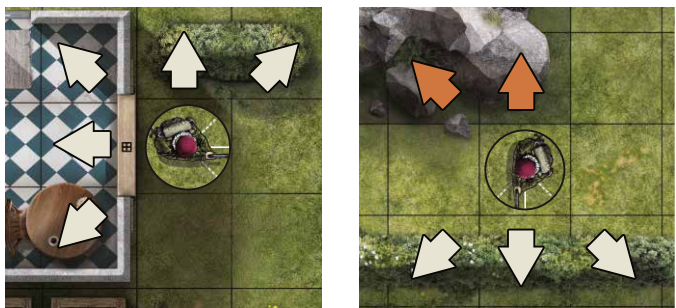
特勤员可以花费2AP执行1次**冲刺行动**。冲刺行动可以使特勤员只需花费2AP就能移动3格(这3格无需是直线)。阻挡**冲刺行动**的地形与阻挡移动行动的完全一致。此外,无法从一个树林格**冲刺**至另一个树林格。(请注意,你仍然可以使用**冲刺行动**跑进或跑出树林格)



乔克花费2AP使用**冲刺行动**移动3格。他跨越矮墙(矮墙对移动没有影响)并**冲刺**进树林格。

攀爬行动

特勤员可以花费2AP执行1次**攀爬行动**。**攀爬行动**允许特勤员(从任意方向)进入树林格或板箱格。**攀爬行动**还可用于翻越窗户。

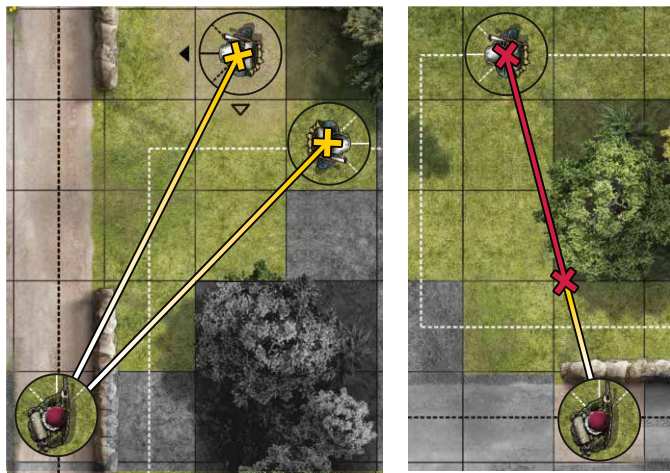


允许攀爬(↗), 仅在配备抓钩时允许攀爬(↗)。

攻击行动

特勤员可以花费1AP,使用面板上装备区中的任意武器,执行1次攻击行动。攻击时只需宣告使用哪件武器,然后掷骰1颗六面骰(下文简称“1D6”)。

你可以向特勤员LOS范围内的任意轴心单位发动攻击,不过要求目标处于攻击武器的射程内。判断LOS是否畅通,需要从特勤员所在方格的中心点连接至目标单位所在方格的中心点。如果LOS的连线经过了树林格、岩石格、高墙、建筑或者其他轴心单位,则LOS视为被阻挡,无法发动攻击。特勤员面板的武器图案下方注明了该武器的射程范围。请注意,每种武器都拥有**远距离**(▶▶)和**近距离**(▶)射程符号。



对于乔克来说,用手枪就能向这些轴心单位(⚡)发动攻击。由于LOS被阻挡,因此无法攻击该白色巡逻兵(⚡)。

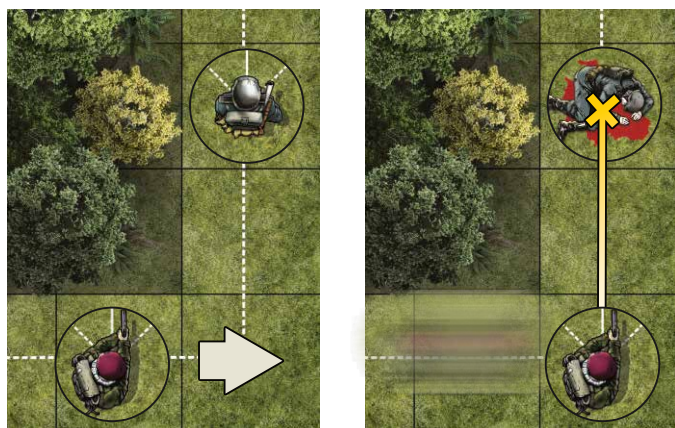
要发动一次远程攻击,你只需先指定一个目标,检查攻击距离(攻击单位与目标单位之间方格数,不包括攻击单位所在的方格),然后后掷1D6。将掷骰值与特勤员面板上的武器数值进行比较。如果掷骰值大于等于面板上的点数,则攻击成功。移除轴心单位棋子并替换为尸体棋子。

如果目标位于所选武器的**近距离**范围内(▶),则**攻击掷骰值**可以获得+1修正。

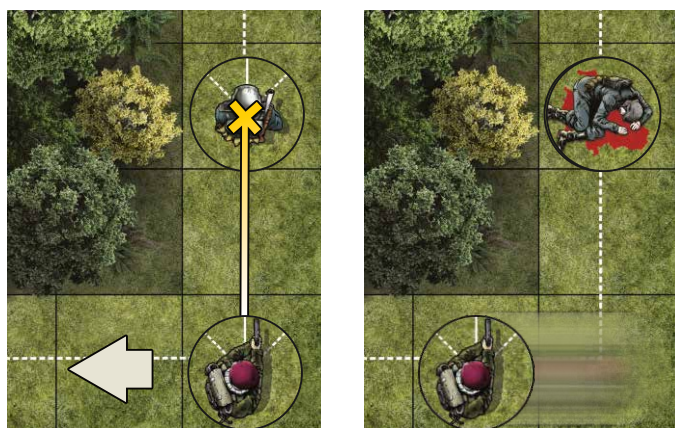


如果乔克使用手枪攻击,则掷骰1D6的结果需要大于等于5才能命中目标。如果目标距离乔克只有4格或更近,也就是位于近距离范围内,则攻击掷骰值可以获得+1修正,即掷骰值只需大于等于4。

你还可以将攻击与移动(1格)进行组合(消耗1AP),可以在移动之前或之后**发动攻击**。如果你执行的是先攻击后移动的组合行动,那么你可以在攻击掷骰前移动特勤员,因为无论掷骰结果如何,你都必须完成移动。



乔克花费1AP执行**移动&攻击行动**，他跨出一步并击杀了这名巡逻兵。



乔克花费1AP执行**移动&攻击行动**，他击杀了这名巡逻兵并快速撤回树林格后。

除了远程攻击以外，配有匕首的特勤员还可以执行刺杀行动。刺杀只能从轴心步兵(步枪兵、SMG步兵、军官)的**身后格**发动。你只需先移动至目标身后格执行攻击行动，然后移除轴心单位棋子并替换为尸体棋子。**暴露的特勤员无法执行刺杀行动。**



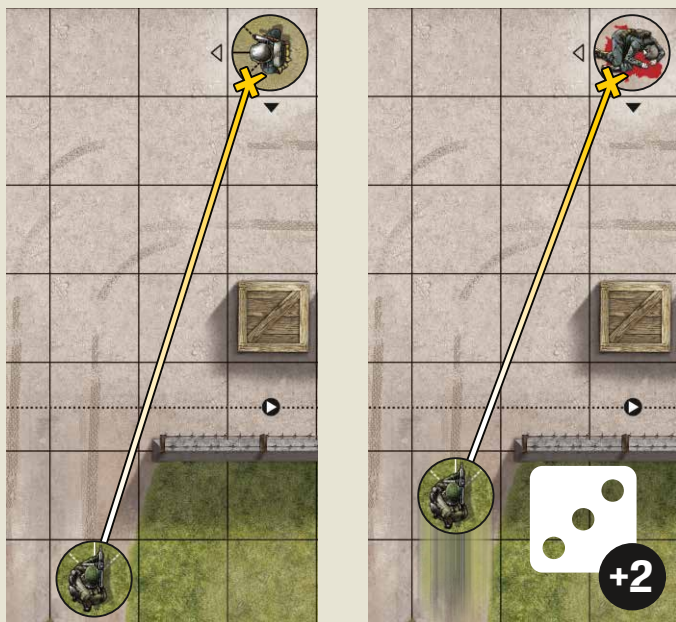
乔克花费1AP执行**移动&攻击行动**，他从对角方向移动到了巡逻兵的身后格，并使用战刀发动攻击。使用战刀的刺杀行动只要求掷骰值大于等于1，即等同于无需掷骰。移除轴心单位棋子并替换为尸体棋子。

请注意，刺杀行动可以隔窗执行，但不可以隔门执行。



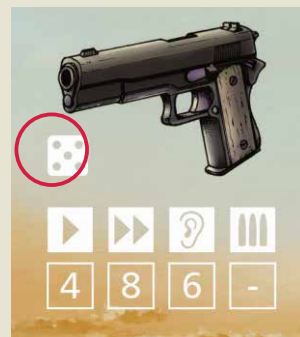
瞄准行动

瞄准行动需要消耗1AP。你只需指定1个位于特勤员射程和LOS范围内的轴心单位并宣告瞄准。这当前激活中，该特勤员向其所瞄准的轴心单位发动的任何攻击，掷骰值都将获得+2修正。特勤员可以在瞄准目标的同时，执行**移动&攻击行动**，前提是目标始终位于射程和LOS范围内。请注意，此**+2的修正**可以与任何距离修正累加。因此，近距离的瞄准攻击可以使掷骰值获得+3修正。



黑色哨兵正位于帕迪的LOS范围内。他先是花费1AP对这名哨兵进行瞄准。

然后，他又花费1AP执行了**移动&攻击行动**，前进1格并开枪射击。他掷1D6的结果为3，原本应为未命中，但由于他先前**进行过瞄准**，因此掷骰值+2，最终成功击杀目标。



标定行动

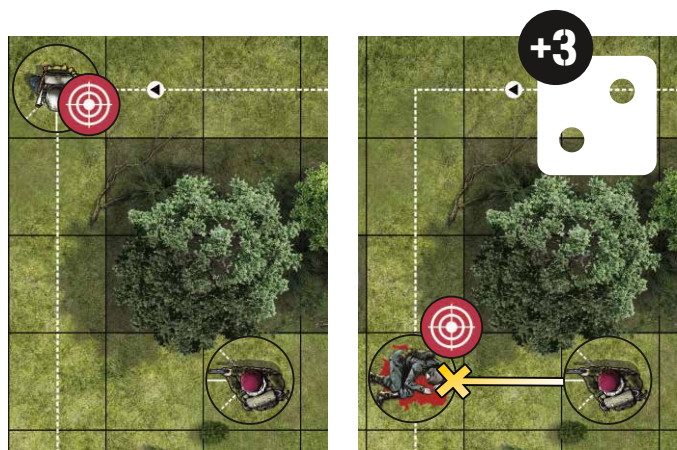
标定行动需要消耗2AP，并且必须作为特勤员激活内执行的最后一个行动。你只需指定1个轴心单位，并将特勤员的专属标定记号放置其上(🔴🔵🟢🟡)。在随后的轴心推进阶段、事件阶段或者轴心巡逻阶段中，特勤员可以选择攻击各自标定过的目标。在事件阶段中，对标定目标的攻击，需在抽取事件卡之后、操作卡面信息之前进行。发动攻击时，目标必须位于特勤员的射程及LOS范围内。

与瞄准攻击一样，攻击标定目标同样可以获得掷骰值+2的修正。

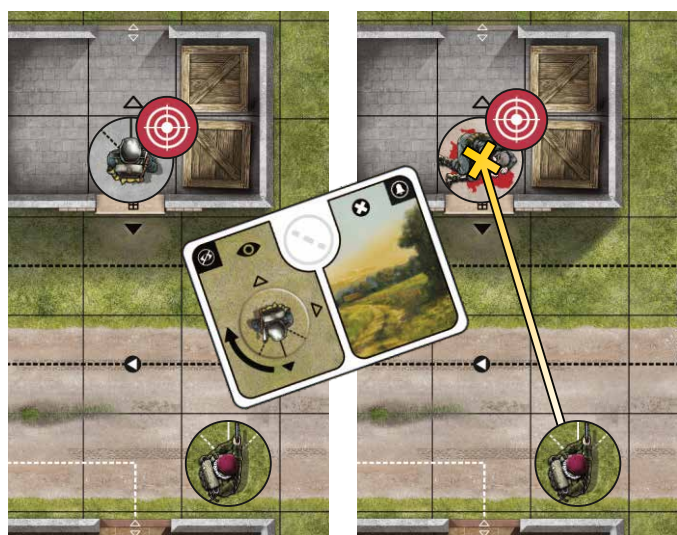
请注意，对目标单位进行标定时，并不要求目标单位必须位于特勤员的射程和LOS范围内。你甚至可以标定正位于生成图砖上的未进场单位。还可以在轴心单位移动过程中对其发动攻击(标定单位或其他未标定单位)。

标定行动同样可以用于刺杀(例如等待目标单位的LOS被经过的巡逻兵阻挡时)。

标定攻击必须在当前的特勤员激活内逐一全部结算完成，它们并非同步发生。



乔克将他的标定记号(⊙)放置于白色巡逻兵上。在轴心巡逻阶段,巡逻兵沿着巡逻路径移动4格。在移动至第3格时,该巡逻兵进入了乔克的LOS范围内。乔克立即使用手枪发动了一次短距离攻击。他的掷骰值为2,由于目标单位已被标定,因此掷骰值获得+2修正。同时由于是近距离攻击,因此掷骰值额外获得+1修正,最终成功击杀了这名巡逻兵。



乔克将他的标定记号(⊙)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。乔克立即在其转身前发动了攻击。

请注意,尽管特勤员可以不用考虑朝向(随意转身而不消耗AP)来标定目标,但与轴心单位一样,特勤员只拥有前方90°LOS范围。

蹲伏&起身行动

蹲伏行动需要消耗1AP。执行蹲伏行动时只需将特勤员棋子翻转至蹲伏面。

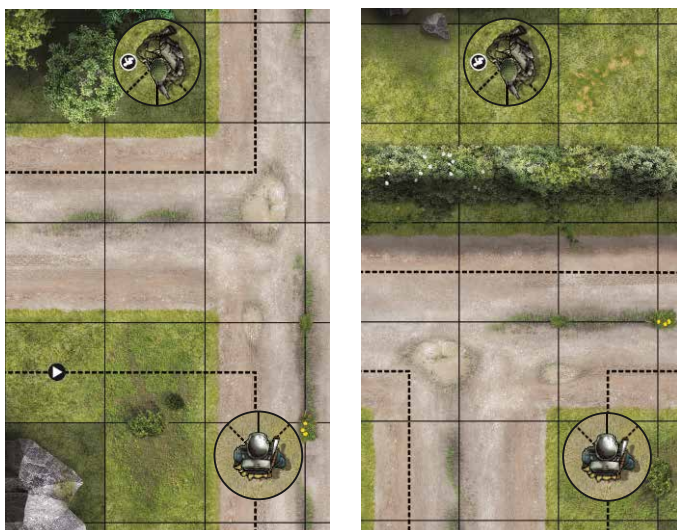


站立状态



蹲伏状态

低掩体(矮墙/树篱/板箱/窗户)及燃料桶会阻挡轴心单位看向蹲伏特勤员的LOS,反之亦然。此外,尽管轴心单位的LOS可以看入树林格,但只有位于树林格的邻格时才能发现其中的蹲伏特勤员。



帕迪为不可见,因为他正蹲伏于树林格中,并且巡逻兵未与其相邻。

帕迪为不可见,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、现身、起身及起身&攻击**。请注意,蹲伏特勤员无法跨越矮墙,无法拾取或携带尸体和燃料桶这样的大型物体。

起身行动是一项免费行动,你只需将特勤员从蹲伏面翻转至站立面。特勤员需要执行蹲伏状态中无法执行的行动时,就必须先执行**起身行动**。

你还可将**起身与攻击进行组合**(消耗1AP),只需将特勤员棋子先翻转至站立面,然后再发动攻击。

拾取&放置行动

拾取行动是一项免费行动,你只需将特勤员先**移动/冲刺**至含有道具或物体的方格中,然后再宣告拾取该道具或物体。道具放置于特勤员面板内对应的道具栏空位中,物体放置于特勤员面板左侧的物体区中。

请注意,如果道具与物体存在于同一格中,则可以被同时拾取(例如捕熊器+尸体)。但是特勤员始终只能携带1件物体。



乔克移动1格至含有尸体的方格中并宣告拾取该尸体,然后将尸体棋子放置于特勤员面板的物体区中。

当特勤员携带尸体或燃料桶等物体时,可以执行以下行动:**移动、放置、移动&放置。**

放置道具或物体需要消耗1AP。你只需将道具或物体标记放置于任意邻格中。还可以与移动(1格)行动进行组合,即在移动之前或之后放置。将道具或物体(尸体除外)放置于轴心单位LOS范围内不会引起对方警戒。

道具和物体可以被放置于矮墙、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**可以被放置于矮墙或窗户另一侧。



乔克

乔克正携带着一具轴心士兵的尸体。他花费1AP执行了移动&放置行动。乔克移动1格来到外窗格,然后将尸体棋子从特勤员面板的物体区取下,然后朝对角方向放置于窗户的内窗格中。

被听见

在特勤员阶段,如果特勤员**被看见或被听见**,则轴心单位就会对特勤员的行动作出反应。此外,当他们看见另一个轴心单位被击杀时,也会作出反应。

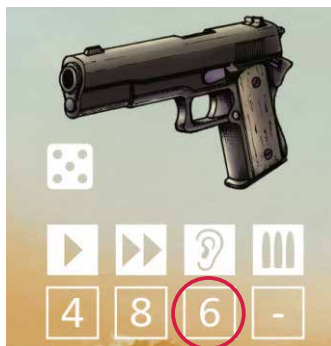
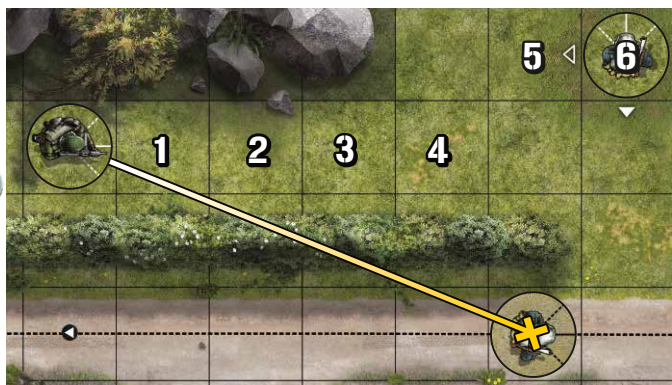
在任何时候只要使用**有声武器**(响声值大于0),潜行刻度就会上升1点。



武器的响声值表示响声的范围,显示于特勤员面板的耳朵图标下方。响声值不会受到掩体阻挡等影响。

有声武器的响声值范围内的任何轴心单位,都会转身朝向枪声方向,并且翻转轴心单位棋子至警戒面。

已经处于警戒状态的轴心单位同样会转身朝向新的响声方向。当特勤员冲跑到轴心单位邻格时,该单位将翻转至警戒面并转身朝向特勤员。



帕迪用手枪向黑色巡逻兵射击。6格以外的白色哨兵听见了枪声。这名白色哨兵逆时针转身并翻转棋子至警戒面。由于手枪属于**有声武器**,潜行刻度上升1点。

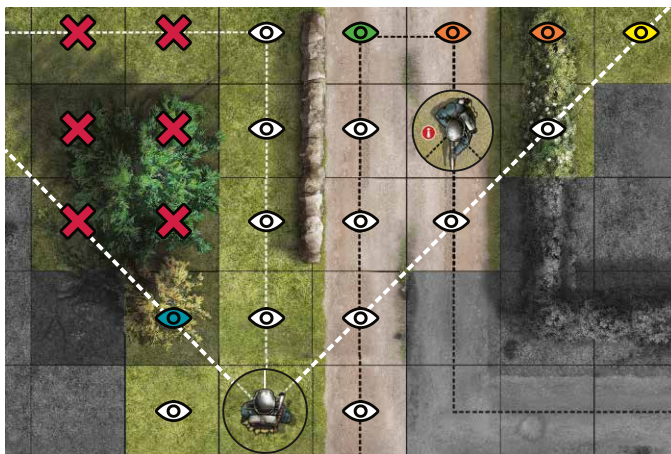
轴心单位听见枪声并作出反应,向顺时针或逆时针方向转身,这取决于哪个方向为最短距离。如果距离相等,玩家可以自由选择转身方向。

如果使用了带有(♣)符号的武器装备(例如手榴弹),则警报将会立即响起。所有轴心单位反转至警戒面,并保持各自的当前朝向。

被看见

轴心单位拥有正前方90°视角8格距离的**LOS范围**。此外,还能看见其左侧和右侧的邻格,我们称之为**余光视野**。

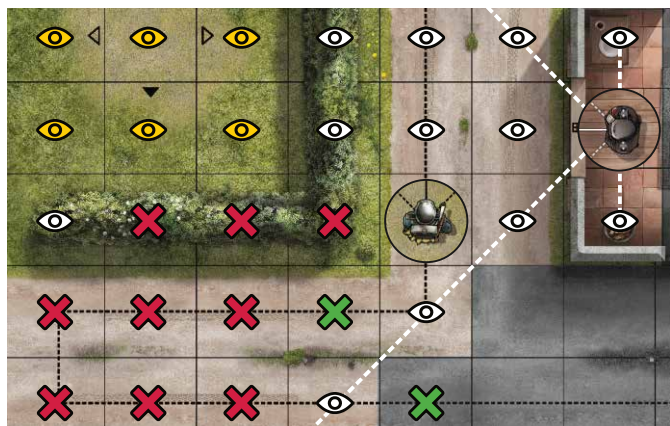
尽管轴心单位可以自由地朝任意方向移动,但是静止时必须始终朝向所处方格的垂直或水平线,不可**朝向对角方向**。



(👁️)对白色巡逻兵全可视。(👁️)对白色巡逻兵全可视,因为LOS是顺着矮墙观察。(👁️)全可视,但是仅当白色巡逻兵位于邻格时才可视。(👁️)半可视,因为树篱会阻挡看向尸体或者蹲伏特勤员的LOS。(❌)不可视,因为被树林格阻挡。(👁️)全可视,因为黑色巡逻兵已警戒。

轴心单位的LOS和余光LOS范围内的所有方格都可归为3种情况：全可视、半可视、不可视。

请注意，未警戒轴心单位会阻止LOS，已警戒轴心单位不会阻止LOS。

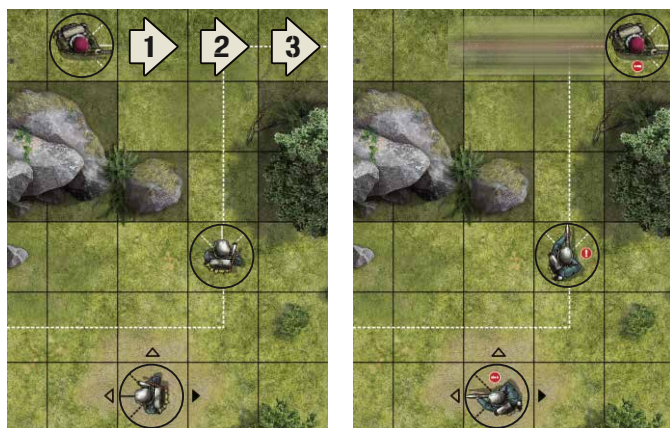


()对于军官全可视。()对于军官半可视，因为树篱会阻挡看向尸体或蹲伏特勤员的LOS。()不可视，因为被黑色巡逻兵阻挡。()此2格不可视，其中1格被黑色巡逻兵阻挡，另1格位于视界范围外。特勤员从其中1格移动至另1格时不会被看见，即使穿过了视界线。

当轴心单位初次发现特勤员时(通过对有声武器、冲跑行动、事件卡、未命中的攻击等做出反应)，或当特勤员在行动过程中初次暴露在轴心单位LOS下时，将特勤员替换为暴露状态棋子()，并将轴心单位翻转至警戒面。轴心单位还会向其周围4格范围内的其他轴心单位进行呼喊。

听见呼喊的其他轴心单位也会翻转至警戒面，但是会保持各自的当前朝向(他们不会继续呼喊)。

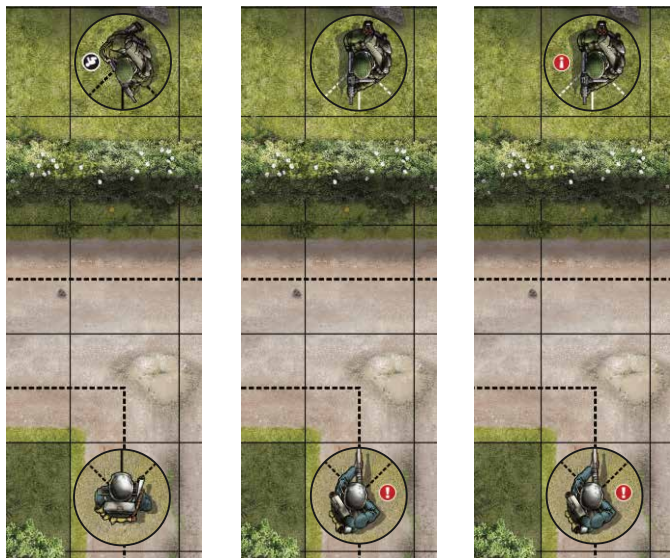
请注意，如果特勤员成功击杀了轴心单位，则该轴心单位不会翻转至警戒面，也无法进行呼喊。



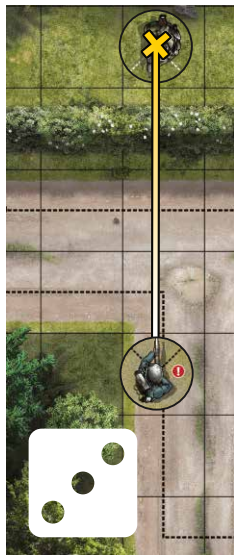
乔克花费2AP执行了**冲跑行动**，从白色巡逻兵的LOS内一晃而过。白色巡逻兵翻转至警戒面并发出呼喊，使得黑色哨兵也翻转至警戒面(保持当前朝向)。

反应攻击

特勤员执行行动时，如果是在当前激活中第一次暴露于一名**警戒轴心单位LOS**内的，则该轴心单位会向特勤员发动攻击，我们将其称之为“**反应攻击**”。轴心单位进行攻击掷骰，记得加上距离和掩体的掷骰修正。如果在掷骰判定后特勤员仍然存活，则可以继续执行未完行动。



帕迪执行免费的**起身行动**，随即被黑色巡逻兵发现。这名巡逻兵翻转至警戒面。与此同时，将帕迪替换为暴露状态()棋子。紧接着，在帕迪执行瞄准行动时巡逻兵发动了反应攻击。



生命点	移动	近距/远距	攻击骰值
1	4	4 / 3	
1	4	4 / 8	

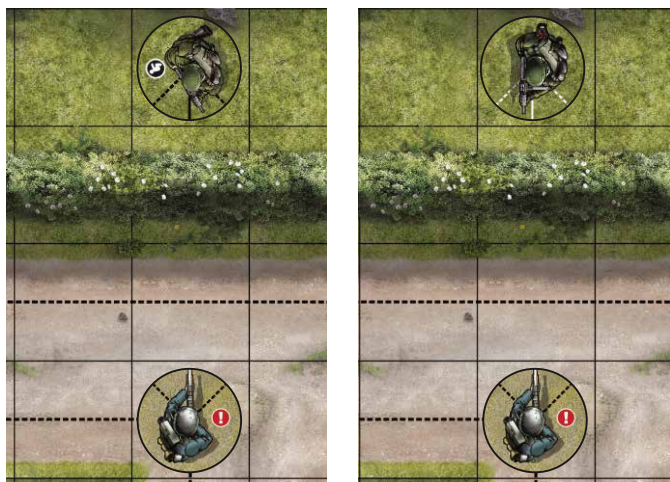
轴心攻击掷骰修正	
近距离	+1
软掩体	-1



步枪兵进行了一次攻击掷骰，获得树篱软掩体-1修正，近距离攻击帕迪+1修正。步枪兵的攻击掷骰值需大于等于3，最后正好掷出3，因而对帕迪造成了1点损伤。帕迪生命栏上的标记移动至4。在当前激活中，帕迪可以使用剩下的3AP继续执行其他行动。

请注意，在特勤员阶段，警戒轴心单位对每名特勤员只能**各发动1次反应攻击**。例如，如果多名特勤员在同一个轴心单位LOS范围内执行行动，则该轴心单位可以对每名特勤员分别发动1次反应攻击。特勤员不能阻挡轴心单位的LOS。

如果特勤员在轴心单位作出反应攻击前便将其击杀，则该轴心单位无法进行反应攻击。

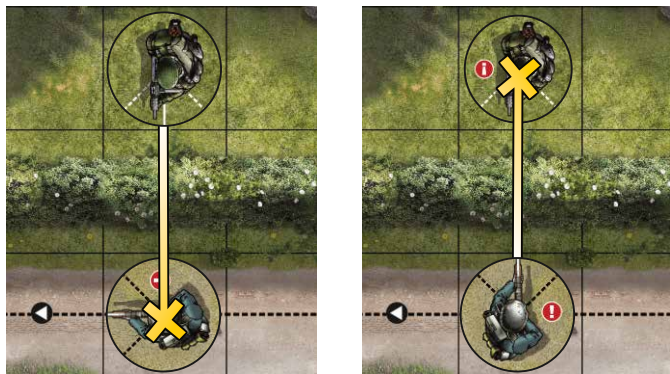


帕迪花费1AP执行了**起身&攻击行动**，并将他的棋子从蹲伏面翻转至站立面。



帕迪发动攻击，由于目标位于近距离范围，因而攻击掷骰获得+1修正。他掷出了4，成功地在巡逻兵作出反应攻击前将其击杀。

即使位于攻击武器的响声值范围以外，轴心单位在受到攻击时也总是会翻转至警戒面，并且转身朝向攻击来袭的方向。当向警戒轴心单位攻击但未将其击杀时，该警戒轴心单位会立即朝向攻击方向。如果此时特勤员为可视状态，轴心单位还会**立即进行反应攻击**。



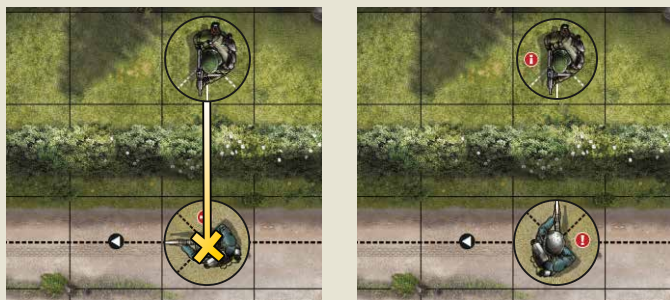
帕迪对巡逻兵发动了一次近距离攻击，掷骰值需要大于等于4，结果掷出3，未命中。这名巡逻兵立即转身，将帕迪替换为暴露状态(❗)棋子，然后巡逻兵发动反应攻击。

反应攻击在特勤员行动之后进行(可以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，则反应射击只能获得**脱离LOS的-2修正**。

特勤员在执行完一项使得轴心单位进入警戒的行动后，如果不再执行其他行动，则该轴心单位不会发动反应攻击。(例如，特勤员可以提前结束他的激活，以避免遭到反应攻击)。

盲射行动

盲射行动允许特勤员在低掩体处发动攻击的同时，还能保持蹲伏状态。盲射中的特勤员尽管从游戏机制上来说是不可视的，但仍需将他们替换为暴露状态(❗)棋子。



帕迪花费1AP，用他的手枪执行了**盲射行动**。他对巡逻兵的攻击获得近距离+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，但由于帕迪为不可视，因此并没有发动反应攻击。仍然需要将帕迪替换为暴露状态(❗)棋子，因为轴心单位知道他在那里。

恢复行动

恢复行动需要消耗3AP，可以用来恢复特勤员的受损生命点。每1次**恢复行动**可以为特勤员恢复1生命点。注意，最多只能恢复至4生命点，因此只有1-3生命点的特勤员才能执行此行动。



帕迪花费3AP执行1次**恢复行动**，从而恢复了1生命点。

现身行动

现身行动是一项免费行动，可以使特勤员主动将自身位置暴露给敌人。在潜行环节中，要想从掩体中现身，只需将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子，并将距离最近的轴心单位(或距离相同的多个轴心单位)翻转至警戒面。

在战斗环节中要想执行现身行动，只需将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。

潜行刻度

在特勤员阶段中，当警报响起时，立即将地图板上所有轴心单位(包括生成图砖上的单位)翻转至警戒面，并保持其当前朝向。此时游戏**切换至战斗环节**，即特勤员阶段之后将会是**轴心推进阶段(战斗环节)**。

如果警报是由特勤员的现身行动或有声武器(手榴弹除外)触发的, 则将该名特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。

在战斗环节中, 必须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, 则该特勤员仍保持暴露状态。此时, 其他任何特勤员若使用有声武器(手榴弹除外)或移动至轴心单位LOS范围内的, 也都将成为暴露状态。

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(直至阵亡, 或离开地图板)。

任何时候, 只要所有暴露特勤员都已阵亡或离场, 则玩家必须立即指定另一名可用特勤员将其替换为暴露状态(❗)棋子。

注意, 手榴弹并不会暴露特勤员的位置。当手榴弹触发了警报, 但此时地图板上又没有暴露特勤员时, 玩家必须指定一名特勤员并将其替换为暴露状态(❗)棋子。

轴心推进阶段

(潜行环节)

在轴心推进阶段, 所有警戒状态轴心单位(巡逻兵、哨兵、警卫)都将向暴露特勤员靠近。警戒轴心军官不会移动, 但会转身朝向距离最近的暴露特勤员的方向。

当地图板上没有暴露特勤员时, 警戒轴心单位会停留在各自的巡逻路径或岗哨点上, 直至轴心巡逻阶段再进行移动。当他们变为警戒状态, 并且未朝向其原有的巡逻路径或岗哨点箭头时, 他们会保持当前朝向(巡逻兵此时不可移动), 直至事件卡显示他们需进行转身。警卫/军官将保持他们的当前朝向, 直至他们看见/听见其他动静, 或者战斗环节开始。

推进状态轴心单位

警戒轴心单位在推进时的优先顺序如下:

1. 向最近暴露特勤员移动至最佳攻击位置。
2. 向其他暴露特勤员移动至最佳攻击位置。
3. 以最短的路径向最近的暴露特勤员移动, 同时将任何含有暴露特勤员的半可视格保持在LOS范围内(朝向最近的一个)。

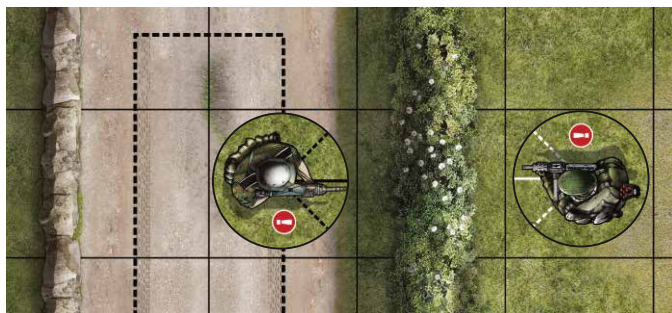
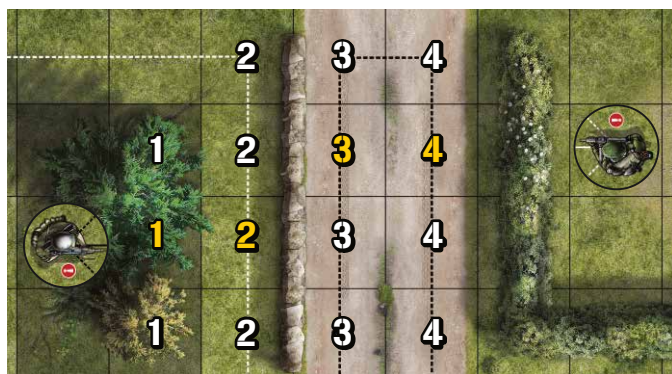
按照与暴露特勤员的距离排序, 推进状态轴心单位以最短的路径向最近的暴露特勤员移动, 直至到达最佳攻击位置(近距离攻击、无防御修正)。当多条路径距离相等时, 玩家可以自由选择。如果其中有路径能

使得含有其他暴露特勤员的半可视格进入轴心单位的LOS范围(即使这名特勤员不是其移动方向上最近的目标), 则必须使用这条路径。

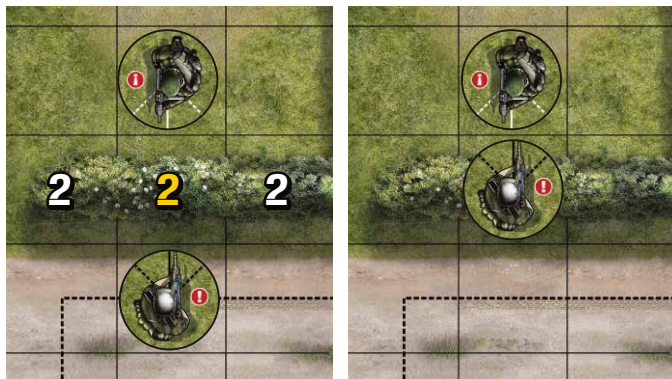
轴心单位推进过程中, 只要到达能够攻击其他特勤员(不是最近)的位置时, 就可以不用向最近的暴露特勤员移动。

在地形允许且不受其他单位影响的情况下, 推进状态轴心单位会始终使用其全部移动点, 向最佳攻击位置移动。他们会穿过树林与建筑, 跨过矮墙、攀爬树篱及窗户(攀爬行动, 消耗2移动点)。在计算最近路径时, 请将攀爬行动所需的额外移动点计算在内。

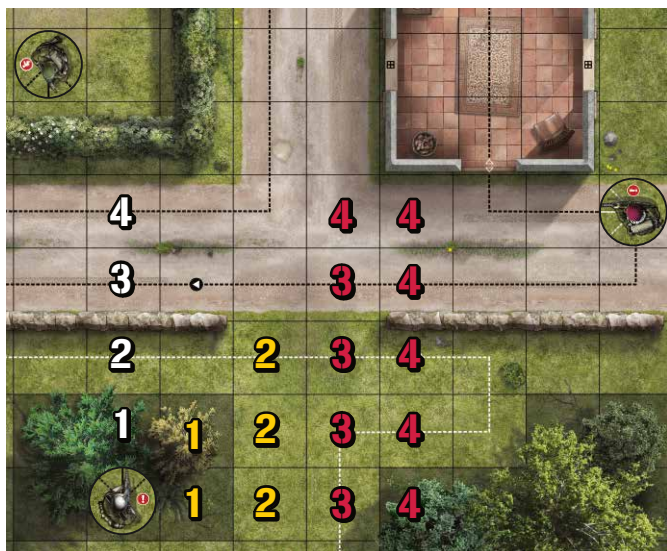
推进状态轴心单位可以穿过其他轴心单位占据格(包括载具以及被特勤员阻挡的房门), 前提是他们能够在空格中结束移动。



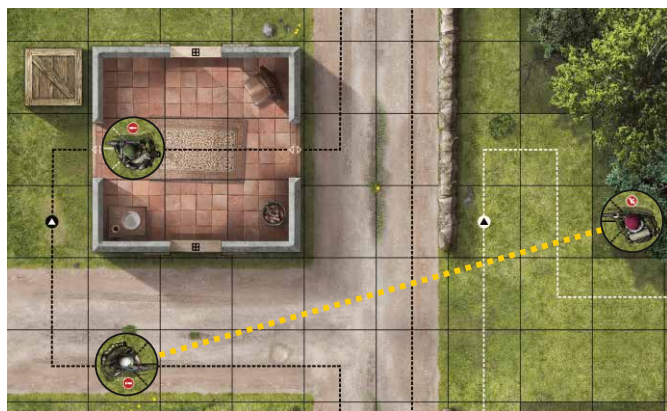
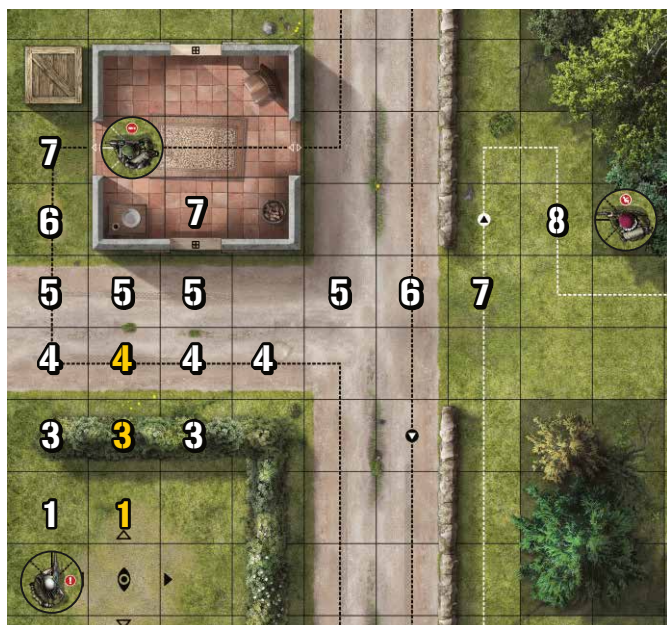
SMG步兵到达能够攻击帕迪的位置, 因为帕迪未躲在树篱后面。所有路径(1、2、3、4)全部等距, 都能移动至距离帕迪2格的位置, 因此玩家可以自由选择其中一条路径移动SMG步兵(最后选择了黄字路径)。



在接下来的回合中, SMG步兵到达一处最佳攻击位置(近距离攻击, 无树篱掩体修正), 于是SMG步兵花费2移动点进行攀爬并通过了树篱。



这一次,由于帕迪蹲伏在了树篱后面,因此SMG步兵无法到达任意一处能够攻击帕迪的位置,然而SMG步兵能够攻击乔克,于是玩家必须移动SMG步兵至任意数字(3或4)的方格,这些格都被认为是最佳攻击位置。



这一次,SMG步兵无法到达能够攻击任意暴露特勤员的位置。他向最近特勤员帕迪移动,但同时也能迫使另一名暴露特勤员乔克停留在半可视格中(蹲伏于树林格)。他朝帕迪移动了4格并转身朝向乔克。

推进状态的警戒载具始终先于步兵移动(参阅第19页了解更多关于推进状态轴心载具内容)。

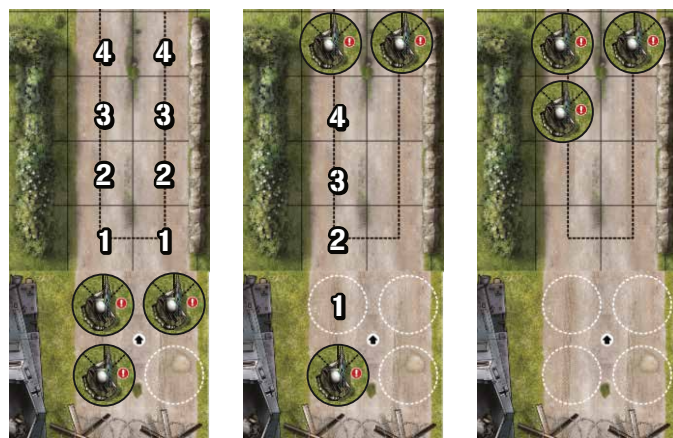
潜行刻度

在轴心推进阶段中,当警报响起时,立即将地图板上所有轴心单位(包括生成图砖上的单位)翻转至警戒面,然后切换至**战斗环节的轴心推进阶段**。已经在潜行环节移动过的单位不可再次移动。

轴心推进阶段 (战斗环节)

在战斗环节中,所有SMG步兵(警卫和生成图砖上的单位)以及巡逻路径上的步枪兵,都遵循以下**推进状态轴心单位**的移动规则:

请注意,生成图砖上的单位会从他们各自的标记位置**进入**地图板(包括对角方向)。位于生成图砖上后排格的单位要先移动通过前排格后才能进入地图板。



轴心单位从白色生成图砖进入地图板。

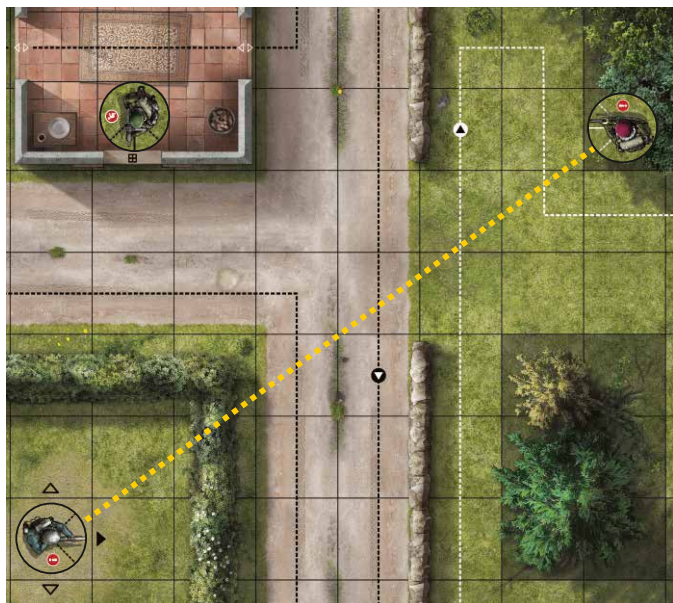
所有岗哨点上的哨兵原地停留,并转身朝向距离最近的暴露特勤员。在任何时候,当地图板上没有任何轴心单位向特勤员推进时,哨兵会离开他们的岗哨点并按照推进规则行动。

军官始终不会离开他们的起始点(除非任务页中另有说明),但是会转身朝向距离最近的暴露特勤员。

在战斗环节的轴心推进阶段,哨兵及军官按照以下优先顺序:

1. 转身朝向针对距离最近的暴露特勤员的最佳攻击位置。
2. 转身朝向针对其他暴露特勤员的最佳攻击位置。
3. 转身朝向距离最近的暴露特勤员。

推进状态载具始终先于步兵移动(参阅第19页了解更多关于推进状态轴心载具内容)。



帕迪是距离最近的暴露特勤员,但是他正蹲伏于内窗格,因此不在黑色哨兵的LOS范围内。乔克距离哨兵更远一些,但他正站立于树林格,因此他处在黑色哨兵的LOS范围内。于是哨兵转身朝向乔克。



在轴心推进阶段,军官转身朝向了距离最近的暴露特勤员帕迪。

事件阶段 (潜行环节)

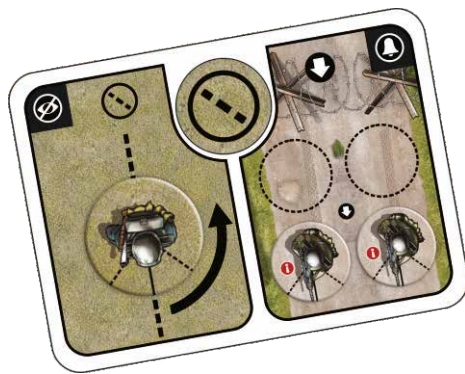
在事件阶段开始时,从卡组顶面抽取1张事件卡,然后卡面朝上的放置于卡组旁。

然后,将巡逻标记放置于卡面中部区域。对于游戏开始时的第一张事件卡,巡逻标记始终以黑线面朝上放置。

在之后的每一回合,继续从卡组顶面抽取下一张事件卡,翻转巡逻标记,并将其放置于新的事件卡上。如此往复,每回合巡逻标记就在黑线面和白线面之间交替翻转。如果事件卡组抽完,则洗牌后重新开始。



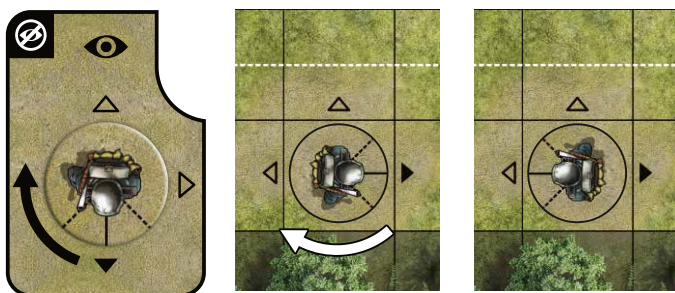
事件卡的左半部分为潜行区(👁️),右半部分为战斗区(👤),巡逻标记黑线面朝上(👁️)。



在潜行环节中,玩家应当使用事件卡左半部分的潜行区,卡面信息包含5种事件类型之一:

1.黑色或白色哨兵转身(👁️)

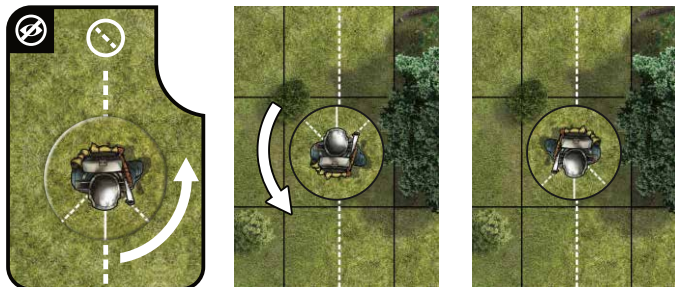
岗哨点上所有对应颜色哨兵,都按照事件卡上所示方向(顺时针或逆时针)转身朝向岗哨点下一个箭头。如果事件卡上显示双箭头,则哨兵需要转身2次(2个箭头)。注意,一些岗哨点的箭头数量会比常规岗哨点少,因此哨兵转身的角度会根据箭头的数量而有所不同。



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°至身后的箭头方向。

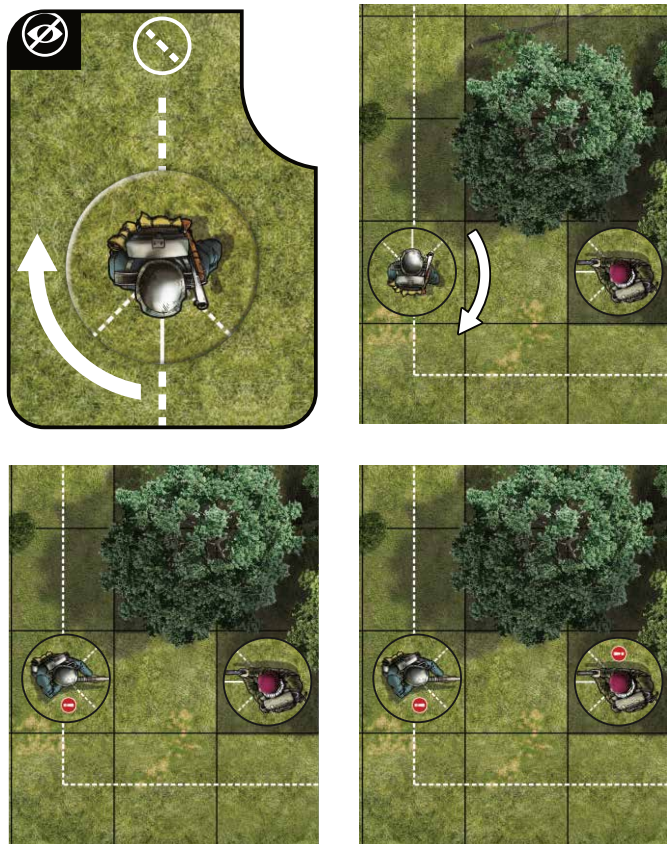
2.黑色或白色巡逻兵转身(👁️)

巡逻路径上所有对应颜色的巡逻兵,都按照事件卡上所示方向(顺时针或逆时针)转身朝向巡逻路径的另一端方向。



事件卡显示白色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,他们就会停止转身,并翻转至警戒面。此外,哨兵或巡逻兵还会呼喊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戒面,且保持他们的当前朝向。当特勤员被轴心单位发现时,将特勤员替换为暴露状态(👤)棋子。

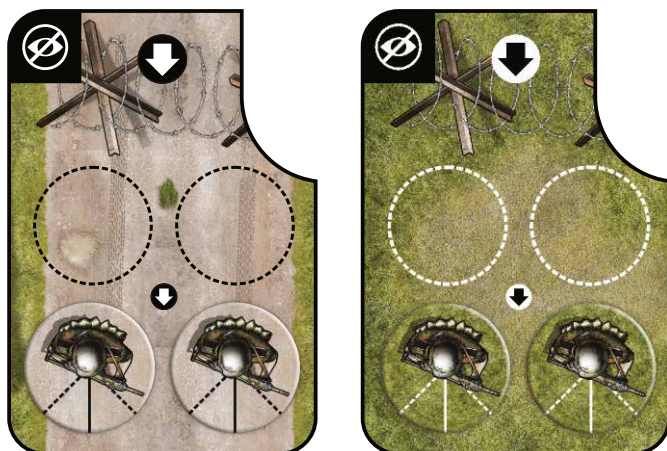


事件卡显示白色巡逻兵应当顺时针转身。其在转身过程中发现了站立在树林中的乔克(若乔克此时正蹲伏于树林中,则不会被发现)。白色巡逻兵停止转身并翻转至警戒面。与此同时,将乔克替换为暴露状态(❗)棋子。

3. 单位生成(👤)

生成事件表示你需要将卡面所示数量的SMG步兵放置于对应的生成图砖上。始终优先放置于更靠近地图板的位置。当生成图砖上已经满员时,则这次事件阶段不作任何操作。

请注意,生成图砖上的单位在警报响起前不会执行任何行动,因此对于他们来说请忽略LOS和响应的规则。

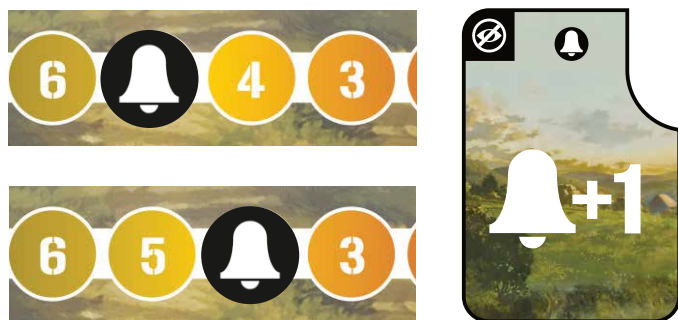


黑色生成图砖

白色生成图砖

4. 提高警戒(🔔)

提高警戒事件表示需要将潜行刻度上升1点。如果刻度达到0,则警报响起。



事件卡显示需要将潜行刻度上升1点,即从5上升至4。

5. 香烟(🚬)

当抽中香烟事件卡时,将香烟标记放置于特勤员面板的小型道具栏空位中。

可将香烟标记保留在特勤员的道具栏中,并且可以在特勤员阶段的任意时刻使用。

使用时只需要指定1个未警戒轴心单位(例如巡逻兵、哨兵、警卫、军官),并将香烟标记放置其上。之后该单位就会停下脚步并点燃烟休息。附有香烟标记的单位在当前回合内没有LOS,不会移动或转身。在结束阶段中移除香烟标记。请注意,附有香烟标记的轴心单位仍然会因呼喊、有声武器或警报响起而移除其香烟标记,并翻转至警戒面。

如果在抽中香烟事件卡时香烟标记正在使用中(已被放置于轴心单位或特勤员面板上),则不作任何操作。

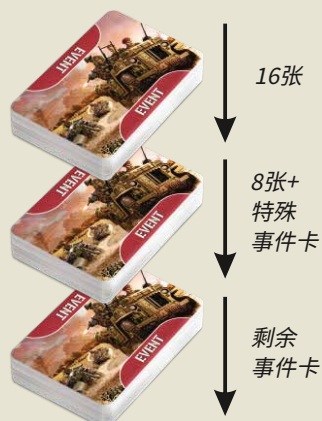
如果在结束阶段移除轴心单位上的香烟标记时,该轴心单位发现了特勤员,则将其翻转至警戒面,并在下一个特勤员阶段将被发现的特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。

特殊事件卡

有些任务页中有详细的事件窗口说明。表示在开始游戏前,特殊事件卡在卡组中的位置。



示例:任务页的事件窗口显示为16/8,那么玩家应当在洗牌后将事件卡组分成3叠。第一叠为16张,第二叠为8张,第三叠为其他剩余事件卡。将特殊事件卡与第二堆叠8张混合并洗牌。然后将混有特殊事件卡的第二叠放置于第三叠之上、第一叠16张之下。



潜行刻度

在事件阶段中警报响起时,立即将地图板上所有轴心单位(包括生成图砖上的单位)翻转至警戒面,并保持其当前朝向。此时游戏立即切换至**战斗环节**,下一个阶段将会是**轴心进攻阶段**(战斗环节)。

当事件卡触发了警报,但此时地图板上又没有暴露特勤员时,玩家必须指定一名特勤员并将其替换为暴露状态(❗)棋子。与其他阶段一样,有声武器(手榴弹除外)触发警报后,也会使得特勤员变为暴露状态。

事件阶段

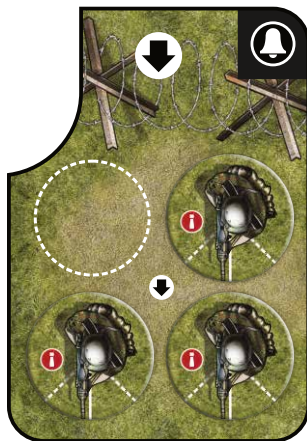
(战斗环节)

在战斗环节中,玩家应当使用事件卡右半部分的战斗区,卡面显示以下2种事件类型之一:

1. 单位生成(📍)

生成事件表示你需要将卡面所示数量的警戒SMG步兵放置于对应的生成点上。

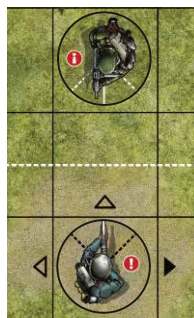
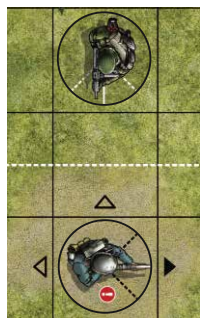
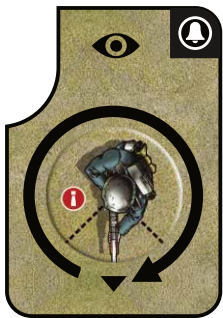
始终优先放置于更靠近地图板的位置。



2. 黑色或白色哨兵扫视(👁️)

岗哨点上所有对应颜色的巡逻兵,如果其**LOS范围内没有特勤员**,则都按照事件卡上所示方向(顺时针或逆时针)进行360度转身,环顾四周后结束于起始朝向。

当哨兵在转身过程中发现了特勤员,就会停止转身,同时将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。



事件卡显示黑色哨兵应当执行顺时针360度扫视。哨兵在转身过程中停了下来,因为他发现了LOS范围内的帕迪。因此将帕迪替换为暴露状态(❗)棋子。

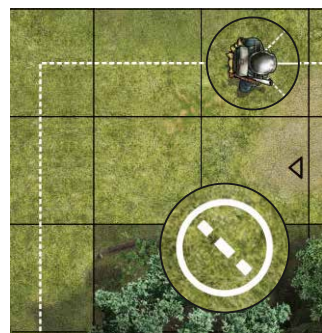
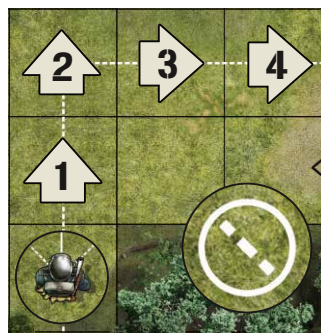
请注意,由于哨兵最终会转回到他们的起始朝向,因此玩家只需在哨兵能够发现特勤员时才将其旋转。

轴心巡逻阶段

(限战斗环节)

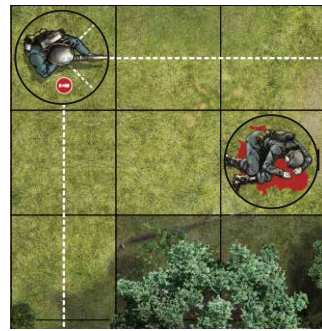
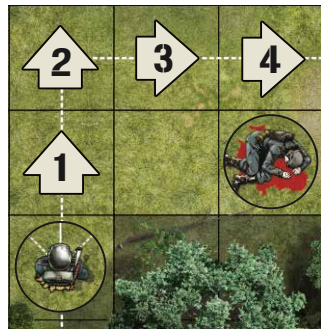
在轴心巡逻阶段,所有与巡逻标记颜色相同的轴心巡逻单位移动4格(沿着巡逻路径)。最接近特勤员的巡逻兵先行移动,并且在移动结束时朝向巡逻路径的下一格。巡逻兵在移动时可以穿过其他单位(包括载具),只要能够在空格结束他们的激活。

巡逻载具在黑色巡逻标记的回合进行移动,且始终先于步兵移动(参阅第20页了解更多关于巡逻载具的内容)。



巡逻标记显示此时应为白色巡逻兵移动。于是白色巡逻兵沿着他的巡逻路径移动了4格。

当巡逻兵在移动过程中发现了尸体或特勤员时,他们就会停止移动,并翻转至警戒面。此外,巡逻兵还会呼喊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戒面且保持他们的当前朝向。当特勤员被轴心单位发现时,将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。



巡逻标记显示此时应为白色巡逻兵移动。白色巡逻兵沿着他的巡逻路径移动了2格时,发现了一具轴心尸体。他停下脚步,翻转至警戒面,并且呼喊周围4格范围内的其他轴心单位。

当房门被特勤员阻挡,巡逻兵无法通过房门时,巡逻兵会停下脚步并翻转至警戒面。将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。此外,巡逻兵还会呼喊4格以内的所有其他轴心单位。

潜行刻度

当警报在轴心巡逻阶段响起时,立即将地图板上所有轴心单位(包括生成图砖上的单位)翻转至警戒面,并保持其当前朝向。此时游戏立即切换至战斗环节,下一个阶段将会是**轴心进攻阶段(战斗环节)**。

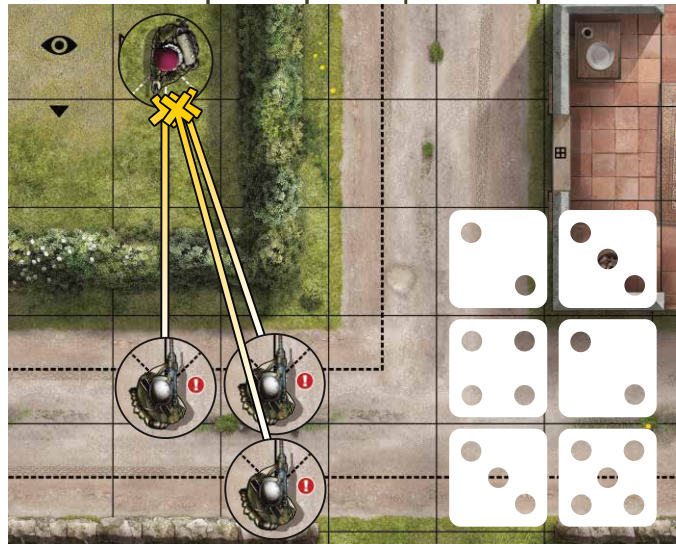
如果此时地图板上没有暴露特勤员,则玩家必须指定一名特勤员并将其替换为暴露状态(❗)棋子。与其他阶段一样,有声武器(手榴弹除外)触发警报后,也会使得特勤员变为暴露状态。

轴心进攻阶段

在轴心进攻阶段,所有处于攻击位置的轴心单位都会对特勤员发动攻击。使用参考页中轴心单位数据,来确定轴心单位需要掷出的骰子数量和攻击成功所需的最小骰值。轴心单位的攻击掷骰每成功1次,特勤员生命点-1。请记住,根据不同情况对掷骰值进行加减修正:

如果轴心单位发动了近距离攻击,则掷骰值+1。

轴心单位	生命点	移动	近距/远距	攻击骰值
 步枪兵	1	4	4 / 8	
 SMG步兵	1	4	4 / 8	
 军官	1	4	4 / 8	

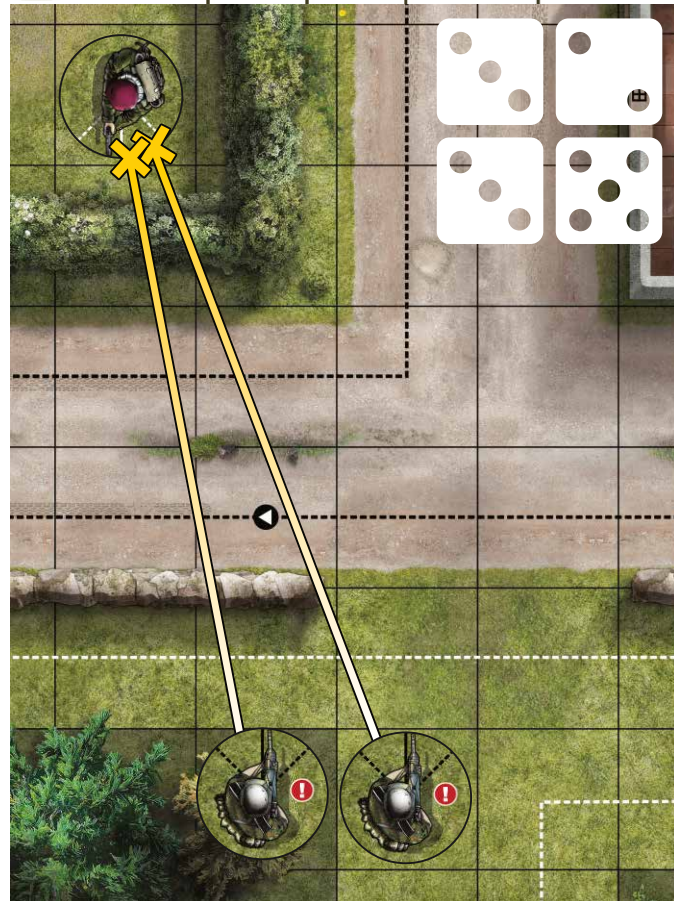


3名SMG步兵此时都位于近距离范围。由于乔克并没有蹲伏在树篱后面(也就没有掩体修正),因此轴心单位看向乔克的LOS畅通。SMG武器允许轴心步兵掷出2颗攻击骰,且攻击成功的最小骰值为4。他们掷出了2、3、4、2、3、5。由于SMG步兵是近距离攻击,因此所有掷骰值可以分别+1,即3、4、5、3、4、6。最终乔克损失了4点生命!

请注意,警戒轴心单位不会阻挡LOS。

当攻击树林格中或紧邻软掩体后的特勤员时,轴心单位的攻击掷骰值-1。

轴心单位	生命点	移动	近距/远距	攻击骰值
 步枪兵	1	4	4 / 8	
 SMG步兵	1	4	4 / 8	
 军官	1	4	4 / 8	
 迫击小队	2	4	-	
 摩托车	3	10	4 / 8	



2名SMG步兵在相距5格的远距离位置,乔克此时紧邻树篱格。每名SMG步兵分别掷出2颗攻击骰。他们掷出了5、3、3、2。由于树篱可以为乔克提供软掩体修正,因此轴心单位的所有掷骰值分别-1,即4、2、2、1。乔克最终损失了1点生命。

当攻击紧邻硬掩体的特勤员时,轴心单位的攻击掷骰值-2。

轴心单位	生命点	移动	近距/远距	攻击骰值
 步枪兵	1	4	4 / 8	
 SMG步兵	1	4	4 / 8	
 军官	1	4	4 / 8	
 迫击小队	2	4	-	
 摩托车	3	10	4 / 8	
 半履带车	5	8	4 / 8	

结束阶段

(潜行环节)

在结束阶段,按以下步骤操作:

- 当地图板上存在警戒轴心单位、暴露特勤员或者威利斯吉普时,潜行刻度上升1点。
- 当地图板上存在暴露特勤员时,但不存在警戒轴心单位时,潜行刻度上升1点。然后移除特勤员的暴露状态(❶)棋子并替换为常规特勤员棋子。
- 移除建筑内以及树林格中的尸体棋子。
- 移除炸弹及燃料桶的爆炸板。
- 移除特勤员的标定记号,并放回对应特勤员的面板。
- 移除地图板或特勤员面板上的香烟标记。

请注意,结束阶段时的潜行刻度最多上升1点。

潜行刻度 ⚠

如果在结束阶段因存在警戒轴心单位而响起警报,则将地图板上相距警戒轴心单位最近的特勤员替换为暴露状态(❶)棋子。当有多名特勤员距离相等时,将这些特勤员全部替换为暴露状态(❶)棋子。

如果在结束阶段因存在威利斯吉普而响起警报,则将威利斯吉普座位上所有特勤员全部替换为他们各自的暴露状态(❶)棋子。

最后,将地图板上所有剩余轴心单位全部翻转至警戒面(包括生成图砖上的单位),并保持他们各自的当前朝向。

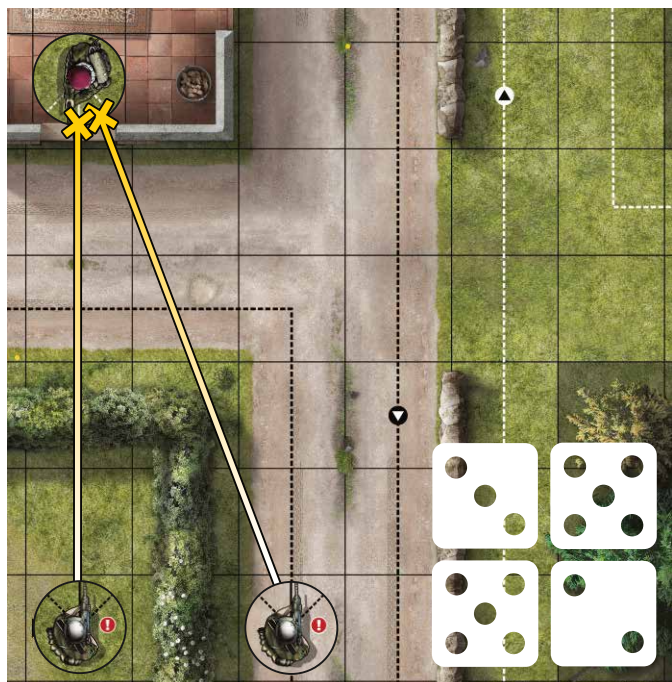
结束阶段

(战斗环节)

在结束阶段,按以下步骤操作:

- 移除所有尸体棋子。
- 移除炸弹及燃料桶的爆炸板。
- 移除特勤员的标定记号,并放回对应的特勤员面板。

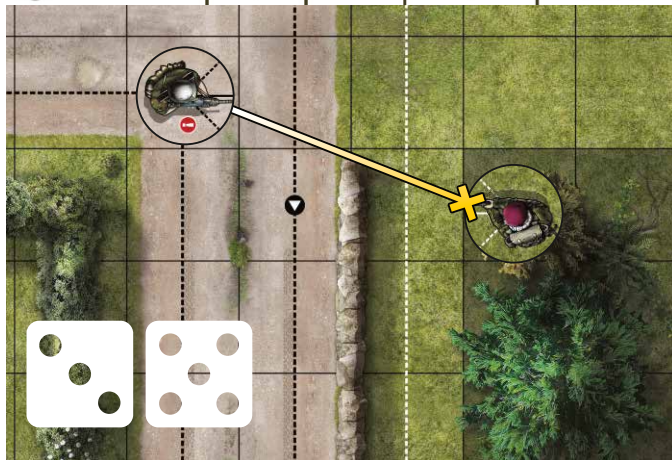
请注意,永远不可在战斗环节将特勤员的暴露状态(❶)棋子替换为常规状态棋子。



2名SMG步兵在相距5格的远距离位置,乔克此时位于内窗格。每名SMG步兵分别掷出2颗攻击骰。他们掷出了3、5、5、2。由于窗户可以为乔克提供硬掩体修正,因此轴心单位的所有掷骰值分别-2,即1、3、3、0。乔克最终毫发无损。

请注意,在轴心进攻阶段,每个轴心单位只能向1名特勤员发动攻击,且优先攻击处于最佳被攻击位置的特勤员(掩体修正最少,距离最近)。如果有2名特勤员的修正相同,则玩家可以自由选择其中一名来承受攻击。

轴心单位	生命点	移动	射程	攻击骰值
步枪兵	1	4	4 / 8	
SMG步兵	1	4	4 / 8	
军官	1	4	4 / 8	



1名SMG步兵在相距3格的近距离位置,乔克此时站立于树林格。SMG步兵掷出2颗攻击骰。他掷出了5、3。由于乔克可以获得软掩体修正,因此轴心单位的所有掷骰值分别-1,但又因近距离修正+1,因此结果仍然为5、3。乔克最终损失了1点生命。

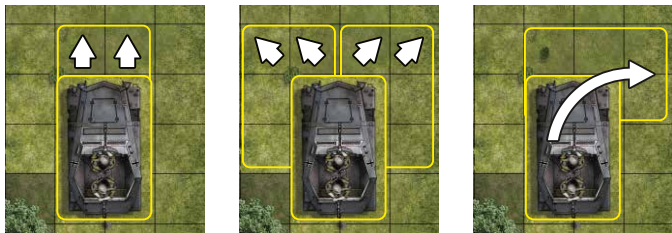
请注意,当特勤员使用矮墙、树林或窗户作为掩体时,如果轴心单位移动至其相邻格,则对于轴心单位攻击掷骰的掩体修正(-1或-2)失效。

轴心载具

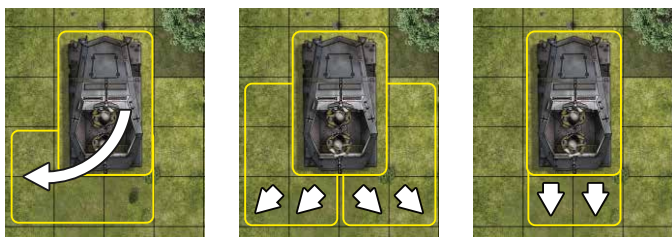
载具移动

在轴心巡逻阶段(黑色)或轴心推进阶段开始时,载具始终先于步兵(包括特勤员)移动。

载具可以花费1移动点前行1格(正前方/斜前方)或前行转向。还可以花费2移动点倒车1格(正后方/斜后方)或倒车转向。



半履带车可以花费8移动点中的1点,向正前方/斜前方前行,或进行前行转向。

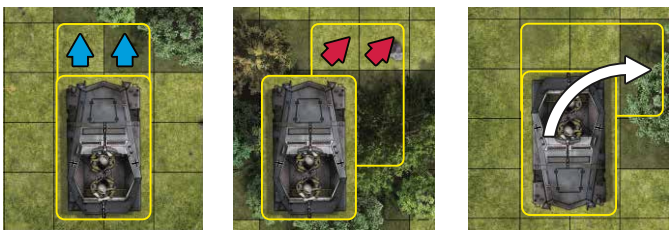


半履带车可以花费8移动点中的2点,向正后方/斜后方倒车,或进行倒车转向。

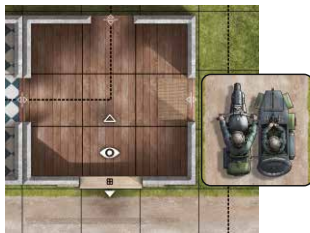
载具向斜前方(或斜后方)移动1格的同时旋转90°,以此完成一次转向。

载具的移动会被矮墙、高墙、建筑、岩石格、水面格以及板箱所阻挡。轴心载具可以穿过其他轴心单位(步兵和载具)以及特勤员的载具,前提是它们能够在空格中结束移动。否则,只能在穿过前就停在其他单位前。步兵单位在穿过载具时按相同方式操作。

载具可以花费2移动点进入(前行或倒车)树林格或树篱格。离开树林格时按常规情况计算移动点(前行花费1移动点,倒车花费2移动点)。请注意,倒车进入树林格或树篱格仍然仅花费2移动点。



()半履带车的前行格中含有1格树林格,需花费2移动点。()半履带车的2格斜前方格都是常规格,只需花费1移动点。()倒车进入树林格需花费2移动点。

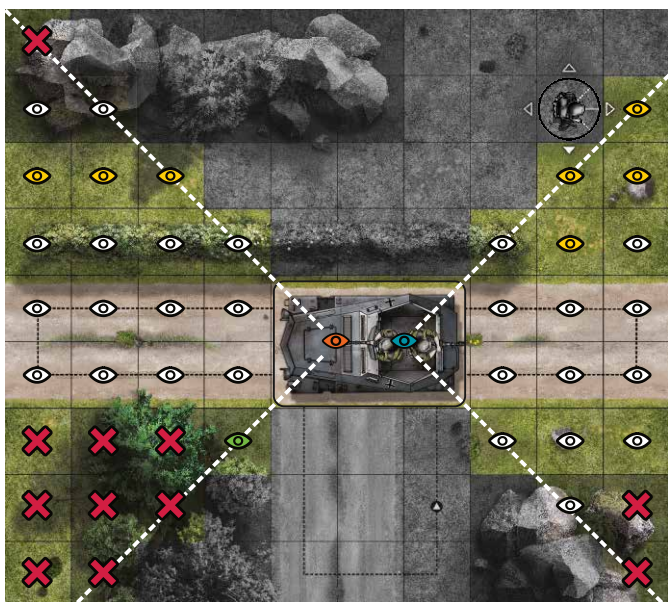


请注意,为了绕过建筑等障碍物,允许轴心载具或特勤员载具局部处在地图板以外。

载具LOS

轴心载具单位拥有正前方90°视角8格距离的LOS范围。有些载具同时拥有车头LOS与车尾LOS。载具没有左侧和右侧邻格的余光LOS,位于外窗格时没有看向室内的LOS。

载具是以其车头或车尾4格的中心点为其LOS起始点。请注意,计算LOS范围距离时从载具棋子的车头第一格算起。被载具棋子所覆盖的树林或树篱等地形永远不会阻挡LOS。然而载具本身(即使是警戒状态)会阻挡轴心与特勤员双方所有单位的LOS。



()车头LOS ()车尾LOS ()不可视 ()全可视
()全可视(相邻树林格) ()半可视

载具推进

与步兵推进的方式一样,警戒轴心载具也会向暴露特勤员移动,直至到达最佳攻击位置。在轴心推进阶段开始时,载具始终先于步兵单位,按照与暴露特勤员的距离从近到远排序进行移动。

在计算最短路径时,记得考虑倒车或穿过树林/树篱格所需消耗的额外移动点。

载具攻击

在轴心进攻阶段,载具的攻击方式与步兵一样。只要一有机会,载具就会对其车头或车尾LOS范围内的目标发动攻击。

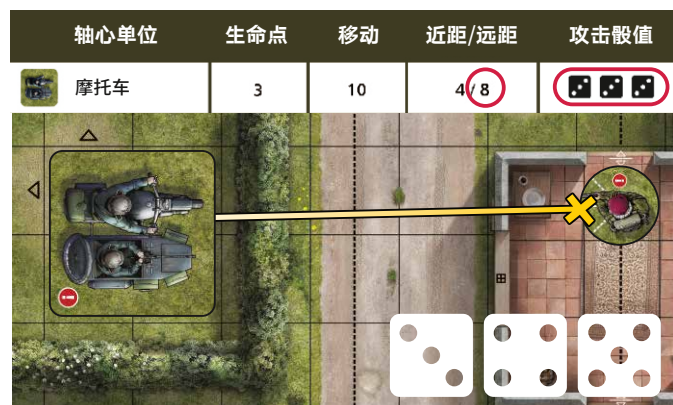
载具可以发动反应攻击,但是只针对当前正位于其LOS范围内的特勤员(例如,摩托车无法立即调转头,来对付正在车尾攻击自己的特勤员)。

轴心半履带车及摩托车上的**HMG***可以攻击建筑内的暴露特勤员,即使他们的LOS受到阻挡,但只要在其射程内即可。载具在攻击建筑内的特勤员时攻击掷骰值-3。当载具位于近距离范围内时,可以获得近距离+1修正,此时攻击掷骰修正最终为-2。

请注意,该类型攻击只能在**轴心进攻阶段**发动,并且永远只能穿过一面墙体。

当载具攻击LOS范围的内窗格中特勤员时,计算方式与轴心步兵发动的攻击相同。

*Heavy Machine Gun, 重机枪, 下文简称“HMG”



摩托车正位于远距离位置(与已暴露的乔克相距5格),但是乔克并不在内窗格中,因此乔克不在摩托车LOS范围内。然而,摩托车依然可以进行-3修正的攻击掷骰。它掷出了3、4、5,每个掷骰值分别-3(修正结果为0、1、2),最终未对乔克造成任何损伤。



摩托车正位于近距离位置(与已暴露的乔克相距4格),并且乔克在内窗格中,因此乔克在摩托车LOS范围内。摩托车发动攻击掷骰,并受到-2(硬掩体)和+1(近距离)的掷骰修正,它掷出了4、3、4(修正结果为3、2、3)。乔克损失2点生命值。

攻击载具

特勤员攻击载具的方式与攻击步兵一样,每次特勤员的攻击掷骰成功,载具就会损失耐久点。使用载具损伤标记表示载具已损失的耐久点数。当损伤标记的点数等于载具耐久点时,载具即被摧毁,并立即从游戏中移除。

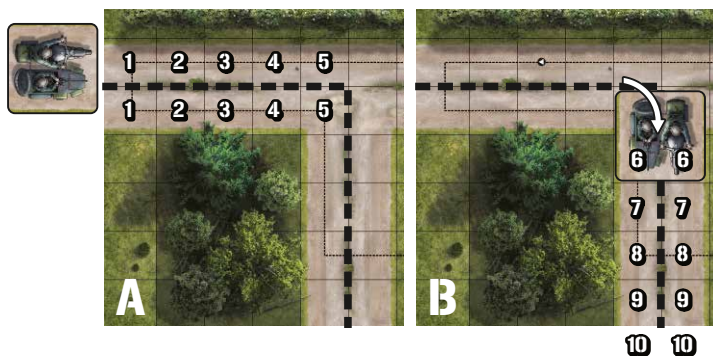


请注意,像轴心半履带车这样的**装甲载具**只能被爆炸类武器损伤,例如手榴弹、刘易斯炸弹、地雷或燃料桶,其他类型武器对装甲载具无效。

巡逻载具

巡逻载具(黑线边框)会沿着任务页中黑色加粗虚线的预设路径行驶。在潜行环节中,载具会在**黑线巡逻**回合开始时使用全部移动点进行巡逻移动。

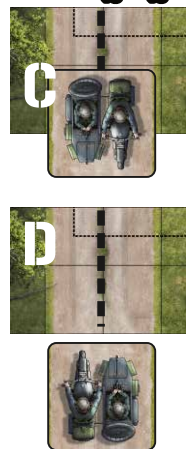
巡逻载具(黑线边框)会从任务页所示位置进入地图板(与新生成步兵进入地图板的方式相同),沿着巡逻路径移动,然后驶离地图板。正在驶离地图板的载具允许有**局部车身**仍然处在地图板内。在载具完全离开地图板时,调转头并重新朝向地图板(返回地图板的方向)。在下次移动时沿着相同路径的反方向进行巡逻。与新生成步兵一样,地图板外的载具在返回地图板前无法**听见**或**看见**任何事物。



在每个轴心黑线巡逻阶段开始时,巡逻摩托车进入地图板,沿着任务页中所示巡逻路径移动10格。

摩托车前行5格(A),右转后继续前行剩余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,调转头后结束当前回合(D)。

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调转朝向,在**听见**特勤员时也不会调转朝向(但会翻转至警戒面)。

当巡逻载具在移动中发现了尸体或特勤员时,他们就会停止移动,并且翻转至**警戒面**。当特勤员被轴心载具发现时,将特勤员替换为暴露状态(❗)棋子。

车队载具

车队载具(白色边框)会沿着任务页中白色加粗虚线的预设路径行驶。当抽中特殊事件卡时,将车队放置于任务页所示地图板边缘位置。车队会在轴心推进阶段沿着预设路径移动,直至驶离地图板。

车队将按照任务页所示队形排列。车队中每辆载具永远不能在另一辆载具的2格距离内结束移动。车队中所有载具都要按照车队中最慢载具的速度进行移动(例如在含有卡车车队中,摩托车只能移动8格,而不是原本的10格)。车队中的载具会像其他载具一样翻转至警戒面。如果是武装载具,则还会向其LOS范围内的特勤员发动攻击。然而,警戒载具会始终保持在预设路径上,不会朝暴露特勤员移动(侦察车除外)。

车队中的领头载具(蓝色边框)有时会是侦察载具。在潜行环节中,侦察载具会按照常规的车队载具规则行动。但当警报响起时,它将不再按照原规则始终保持在预设路径上,而是会朝向暴露特勤员移动。



任务页中显示车队是由2辆摩托车和2辆卡车所组成。领头摩托车在蓝色边框内,这表示它属于侦察载具。在抽中特殊事件卡的回合中,将所有车队载具依次排列在地图板边缘(A)。

在下一个轴心推进阶段开始时,车队载具依次进入地图板。车队中最慢的载具是卡车,因此摩托车只能移动8格(原本为10格),第一辆卡车间隔2格跟随其进场(B)。



在下一个轴心推进阶段,车队陆续进入地图板,并沿着预设路径移动8格(C)。

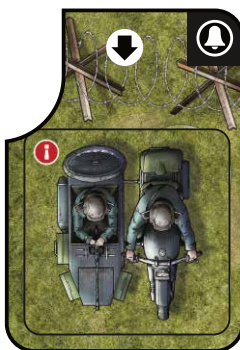


在第三个轴心推进阶段,为了与前车保持2格()间距,第二辆卡车只移动了7格(D)。

请注意,卡车在转向前至少要留有2移动点。如果在转向前只剩1移动点,则必须停下并等待至下一个回合才可继续移动。

在行驶过程中,车队中各载具很少能够始终在路径上保持2格间隔。有些载具在转向时需要减速才能保持间隔,而有些载具会因穿过其他单位而移动延缓。无论最后各单位间隔多少格,车队载具仍然只能按照车队整体速度进行移动(例如,车队尾部的摩托车因道路中的步兵而移动延缓,但无法使用更多的额外移动点来赶上其他载具)。

请注意,位于车队路径上的特勤员将会被碾压阵亡。



生成载具

将生成的载具放置于对应的生成图砖上,然后在轴心推进阶段进入地图板。

请注意,载具可以像步兵一样,从对角方向进入地图板。

警卫载具

如同警卫步兵一样,将警卫载具放置于任务页所示的地图板位置(黄色边框)。他们会停留在该位置并保持当前朝向,即使在听见特勤员并翻转至警戒面后,仍然不会改变朝向,直至看见了暴露特勤员。

突击载具

将突击载具放置于任务页所示地图板的边缘位置(红色边框)。他们会在警报响起时翻转至警戒面,并在轴心推进阶段进入地图板。

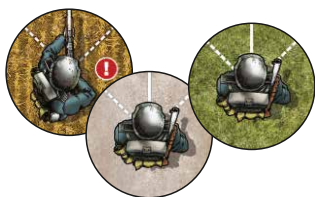


任务页地图显示摩托车()是突击载具,半履带车()是警卫载具。

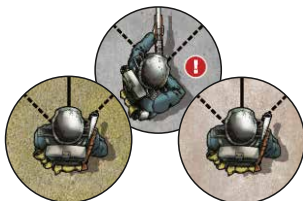
轴心单位

步枪兵

步枪兵被分为2组：白色步枪兵与黑色步枪兵。在游戏开始时，每一个岗哨点都必须放置对应颜色的步枪兵，并且朝向默认箭头方向。每条巡逻路径的其中一个端点上也必须放置对应颜色步枪兵，并朝向所示方向。在战斗环节中永远不会生成步枪兵。



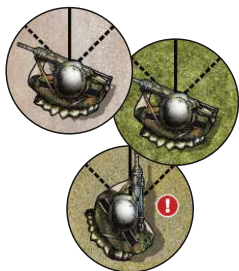
白色步枪兵



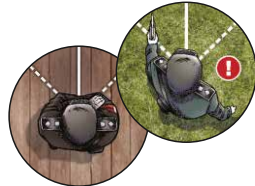
黑色步枪兵

SMG步兵

在战斗环节中，SMG步兵（冲锋枪步兵）是地图板上生成的最常见的轴心单位。此外，SMG步兵还可作为**警卫单位**，并在游戏开始时放置于任务页所示地图板位置(⚡)，朝向所示方向。



军官



在游戏开始时，将军官放置于任务页所示地图板位置(⚡)，朝向所示方向。他们始终不会离开此位置，除非任务页中有特别说明。

迫击炮小队

迫击炮小队生成于战斗环节中。迫击炮小队棋子的其中一面为**移动模式**，另一面为**攻击模式**。

在轴心推进阶段，迫击炮小队会使用全部移动点向最近的室外岗哨点移动。在迫击炮小队将要到达岗哨点的回合中，如果岗哨点上已有步枪兵，则先将其移出，为迫击炮小队留出架设空间。然后移动迫击炮小队至岗哨点，并翻转至攻击面。迫击炮小队会在轴心进攻阶段对最近的有效目标发动攻击。



移动模式



攻击模式

请注意，尽管迫击炮小队的棋子尺寸比其他步兵单位大，但就单位移动和距离计算而言，迫击炮小队仍被视为仅占1格。

在轴心进攻阶段开始时，迫击炮小队先于其他单位发动攻击。



迫击炮小队可以攻击地图板上任意位置的暴露特勤员，且不要求目标必须在LOS范围内。但他们无法攻击距离任意轴心单位(包括迫击炮小队自身)7格以内的特勤员。因此，如果距离最近的暴露特勤员不是有效目标，则迫击炮小队会向下一个最近的特勤员移动，直至获得有效攻击目标。

一旦确定好有效攻击目标，则将爆炸板放置于攻击目标上。数字7对准特勤员位置，数字6顺向对齐迫击小队的朝向(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，则炮弹正中目标，爆炸板保持在原先指定的位置。若掷出其他点数，则按照爆炸板对应数值的方向将其进行偏移，然后再次掷骰1D6，掷得点数即为爆炸板偏移格数。

当有任意特勤员位于爆炸板的覆盖下时，进行3次攻击掷骰，每次掷骰值大于等于3时特勤员损失1生命点。当有多名特勤员位于爆炸板覆盖下时，玩家可以自行决定如何分配生命点的损失。攻击结算完成后，**将爆炸板移除**。

迫击炮的攻击永远不会受到掩体修正的影响(除了在攻击建筑内特勤员时的-3修正)。

请注意，在反应攻击时，迫击炮小队被视为2个SMG步兵(迫击炮小队只能在轴心进攻阶段发动攻击)。特勤员向迫击炮小队发动1次成功的攻击，就能使迫击炮失效，迫击炮小队的棋子将被移除，并替换为1枚SMG步兵棋子。

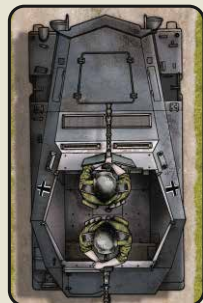
摩托车

- 仅有车头LOS。
- HMG可以向车头方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员。



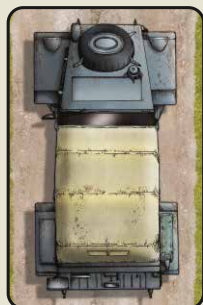
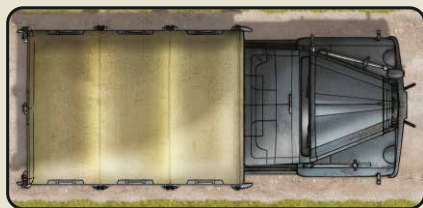
半履带车

- 装甲目标只能被爆炸类武器损伤，例如手榴弹、刘易斯炸弹，地雷或者燃料桶。
- 拥有车头LOS和车尾LOS。
- HMG可以向车头或车尾方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员。



桶车&卡车

- 桶车(KÜBELWAGENS)与卡车仅有车头LOS。
- 非武装载具永远无法发动攻击。



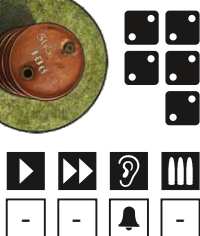
物体&装备

尸体与燃料桶被归类为物体。特勤员每次只能拾取、携带和放置1件物体于特勤员面板的物体区。特勤员在携带物体时可以执行以下行动：**移动、放置、移动&放置**。

当有轴心单位被击杀时，将其替换为**尸体棋子**。在潜行环节中，当LOS范围内出现尸体时，轴心单位会立即翻转至警戒面，并会发出呼喊(使周围4格范围内其他轴心单位变为警戒状态)。在结束阶段，移除树林格和建筑内的尸体棋子。水面格中的尸体棋子会被立即移除。

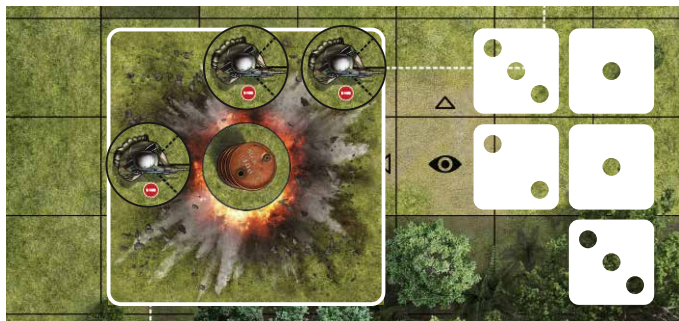


尸体不会以任何方式阻挡LOS或移动。轴心单位和特勤员都可以与尸体棋子同格。



燃料桶在受到1次成功的**有声武器**(枪械和炸弹)攻击或标定攻击后会发生爆炸。将爆炸板中心放在燃料桶位置，然后进行5次攻击掷骰。每次掷骰值只要大于等于2，就将这次损伤分配到爆炸板覆盖下的任意轴心单位、物体或其他燃料桶。

燃料桶产生的爆炸板会保留在地图板上，并且还会阻挡LOS和步兵的移动(载具仍能穿过爆炸板)，直至本回合的结束阶段。请注意，如果友方单位(特勤员或抵抗战士)位于燃料桶、刘易斯炸弹、地雷以及手榴弹所产生的爆炸板覆盖下，则会立即阵亡。



燃料桶被射击引爆，掷骰值为3、3、2、1、1，有3次掷骰成功。将损伤分配到每个轴心单位，敌人全部阵亡！

燃料桶可以阻挡对于尸体和蹲伏特勤员的LOS。特勤员和轴心单位都可以穿过燃料桶所在格，前提是他们能够在空格中结束移动。

战刀

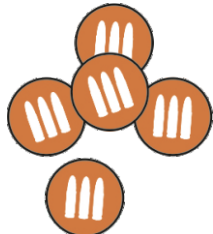
战刀只能用于刺杀行动，不使用弹药。由于战刀的攻击掷骰只要求大于等于1，因此也就等同于无需掷骰。



斯登冲锋枪

斯登冲锋枪的最大射程为8格(4格以内为近距离)。它可以连发3次，向多个相邻目标进行**扫射**，只需按照常规方式发动攻击或进行标定。在选定初始目标后进行3次攻击掷骰，每次攻击掷骰只要能够成功，就可以将损伤分配到初始目标或其邻格的其他轴心单位，前提是这些单位都要位于特勤员的LOS范围内。特勤员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准。

斯登冲锋枪配发5枚弹药标记，将这些弹药标记堆叠放置于帕迪的特勤员面板道具栏中。每次使用斯登冲锋枪都会消耗1枚弹药标记。



手枪

手枪是所有特勤员都会佩戴的常规武器。手枪的最大射程为8格(4格以内为近距离)。

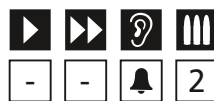
手枪永远不会弹药耗尽，因此无需弹药标记。

陷阱



特勤员可以在执行**放置**或**移动&放置**行动时使用陷阱。只需将陷阱标记(☹)从特勤员面板取下并放置于邻格中。当有轴心单位步入了含有陷阱的方格时便会立即阵亡。移除轴心单位棋子并替换为尸体棋子，然后将陷阱标记翻转至**已使用面**(☹)。陷阱可以被拾取并以同样的方式再次放置。请注意，陷阱不会对载具单位产生影响。

刘易斯炸弹



刘易斯炸弹(LEWES BOMB)是一次性的定时炸弹。特勤员可以在执行**放置**或**移动&放置**行动时使用刘易斯炸弹。只需将1枚刘易斯炸弹标记(💣)从特勤员面板取下并放置于邻格中。然后，将对应的炸弹事件卡放入事件卡组的第1张至第20张范围内的任意位置。

在回合事件阶段，如果在抽取常规事件卡后，卡组面显示为之前放入的炸弹事件卡，则同时执行该炸弹事件卡，即引爆炸弹。



将爆炸板中心对准炸弹标记位置，然后进行6次攻击掷骰。每次只要掷骰值大于等于2，就将这次损伤分配到爆炸板覆盖下的任意轴心单位(或物体)。攻击掷骰结算完成后，移除炸弹标记和炸弹事件卡。爆炸板会保留在地图板上，它会阻挡LOS和阻挡步兵移动(载具仍能穿过爆炸板)，直至本回合结束阶段。如果将2张刘易斯炸弹事件卡放置于卡组同一位置，则这2枚炸弹将同时引爆。炸弹一旦被放置后将无法再被拾取收回。



手榴弹

手榴弹是一次性武器，攻击射程为6格。发动攻击时只需从特勤员面板取下手榴弹标记(🧨)，并将其放置于射程与LOS范围内的任意位置。将爆炸板中心对准手榴弹标记位置，然后进行4次攻击掷骰。每次只

要掷骰值大于等于2，就将这次损伤分配到爆炸板覆盖下的任意轴心单位(或物体)。攻击掷骰结算完毕后，**移除爆炸板**和手榴弹标记。

手榴弹也可用于**标定行动**，只需将手榴弹标记放置于**目标方格**（而非单位）上，并在任意允许进行标定攻击的阶段发动攻击。请注意，使用手榴弹进行标定/瞄准行动时，**无法获得+2掷骰修正**。



手榴弹还可以被**盲掷**在射程内、LOS外的方格中。为此，特勤员需要进行一次**小偏移掷骰**来确定手榴弹偏移目标多少格。将爆炸板中心数字7对准目标方格，数字6顺着特勤员的朝向。掷出2D6，若结果为7，则手榴弹正中目标，爆炸板保持在原目标位置。若掷出其他点数，则按照爆炸板对应数值的方向将其进行偏移，然后再次掷骰1D6，掷得点数即为爆炸板偏移格数。掷骰值1-2偏移1格，3-4偏移2格，5-6偏移3格。手榴弹最终落点确定好后进行攻击结算。



地雷

地雷是一次性的压力引爆炸弹，可以在执行**放置**或**移动&放置**行动时使用，只需从特勤员面板取下地雷标记(💣)，并将其放置于邻格。当有轴心单位进入含有地雷的方格时，地雷即被引爆。将爆炸板中心对准地雷标记位置，然后进行

4次攻击掷骰。每次只要掷骰值大于等于2，就将这次损伤分配到爆炸板覆盖下的任意轴心单位(或物体)。攻击掷骰结算完毕后，**移除爆炸板**和地雷标记。



抓钩

拥有抓钩的特勤员可以执行**攀爬行动**进入岩石格或翻越高墙(但仅限用于攀爬点)。



幸运兔脚

兔脚是一种幸运象征，属于一次性道具，允许玩家将任意一次1D6掷骰值变为6。拥有兔脚的特勤员可以将兔脚用于自己，也可以用于其他特勤员。使用后兔脚标记(🐾)移除。



狙击步枪

狙击步枪最大射程为16格(8格以内为近距离)，配发5枚弹药标记，将这些弹药标记堆叠放置于特勤员面板道具栏中。每使用1次狙击步枪就会消耗1枚弹药标记。



伪装网

拥有伪装网的特勤员站立在树林格时是不可视的，只有当轴心单位进入邻格或特勤员**主动攻击**时才会变为可视。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

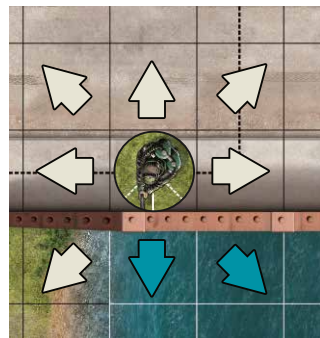
医疗包是一次性道具，允许特勤员恢复自身或邻格其他特勤员的全部生命点。这是一项免费行动，使用后将医疗包标记(⚕️)移除。



潜水装备&鱼叉枪

拥有潜水装备的特勤员在水面格移动时不会被发现。在特勤员通过**移动**、**移动&放置**或**冲跑**行动进入水面格时，移除特勤员棋子，并替换为各自对应的潜水模式(🐬)棋子。此时，特勤员就可以在水面格进行移动，也可以从水面格移动或冲跑至常规格(将潜水模式棋子替换为常规特勤员棋子)。

请注意，桥梁两侧如矮墙这样的低掩体会阻挡特勤员从水面格移动至常规格。但是潜水模式的特勤员可以从桥下穿过，只需在移动至桥面格时保持潜水模式棋子。



当处于潜水模式时的可行移动(🐬)，当处于或切换回常规特勤员棋子时的可行移动(👤)，潜水特勤员无法翻越桥梁两侧矮墙而被阻挡(🔴)，切换至潜水模式后特勤员可以直接翻越矮墙进入水面格(🐬)。

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

当使用潜水模式棋子时,特勤员可以执行以下行动:**移动、攻击、移动&攻击、瞄准、标定、冲跑**(仅限从水面格冲跑至常规格)。

鱼叉枪是潜水特勤员在水面格中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。

使用鱼叉枪的特勤员在每次激活时,只能执行1次**攻击行动**或**标定行动**。当鱼叉枪的攻击未命中目标时,被攻击的轴心单位会转身朝向攻击方向并翻转至警戒面。然而由于特勤员在水面格时为不可视,因此并不会暴露自己。

使用鱼叉枪进行攻击被视作刺杀行动。因此,当特勤员使用鱼叉枪成功击杀目标的一刻正处于其他轴心单位的LOS范围内时,将特勤员替换为暴露状态棋子。当特勤员不在水面格时,也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

游戏中共有3种载具可供特勤员使用:**威利斯吉普、卡车、浆划船**。

载具面板

每辆特勤员载具都有一份专属载具面板,上面详细说明了可用行动、响声值、车座位置、耐久点以及适用的武器/射击位。



- | | |
|-------------|---------|
| ① 载具名称 | ⑥ 前枪手位 |
| ② 行动列表 | ⑦ 后枪手位 |
| ③ 特勤员攻击掷骰修正 | ⑧ 乘员位 |
| ④ 轴心攻击掷骰修正 | ⑨ 引擎响声值 |
| ⑤ 驾驶员位 | ⑩ 耐久点 |

特勤员可以登上任何有空闲座位的载具,只需将其移动或冲跑至含有载具的方格中,并将特勤员棋子从地图板移至载具面板的空闲座位上。

特勤员载具拥有2种可用行动。在**特勤员阶段开始时**先于其他单位移动。

执行**移动行动**需要**驾驶位**上有1名特勤员乘坐。移动行动消耗1AP,与轴心载具移动方式相同:花费1移动点前行4格(正前方或斜前方)或前行转向,花费2移动点倒车1格(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)需要**驾驶位**上有1名特勤员。本行动消耗1AP,向正前方前行5格(不能向斜前方或前行转向)。请注意,猛踩油门!行动仅限移动至常规格。

攻击/标定行动消耗1AP,需要在前枪手位或后枪手位、亦或前后枪手位上同时有特勤员。使用其中一个或所有枪手位发动攻击时只需进行1次攻击掷骰,标定时使用枪手位特勤员自己的**标定记号**,用以在后续阶段中进行标定攻击。请注意,所有特勤员只能执行一种行动(要么标定,要么攻击,不可混搭)。另外,载具发动的标定攻击**无法获得+2修正**。特勤员载具的LOS判定方式与轴心载具完全相同。

移动&攻击/标定行动消耗1AP,需要驾驶位和枪手位各有1名特勤员乘坐。与步行特勤员的移动&攻击行动一样,载具可以在移动前或移动后发动攻击。

请注意,载具攻击的多颗攻击掷骰(例如威利斯吉普的4D6)可以像斯登冲锋枪一样向多个相邻目标进行**扫射**。此外,与轴心摩托车和半履带车上的重武器一样,威利斯吉普的两台维克斯K型机枪也可以攻击建筑内的轴心单位(-2掷骰修正)。

当特勤员载具行驶至含有轴心步兵单位的方格时,可以立即将其碾压击杀。移除轴心单位棋子,并替换为尸体棋子。

部署行动消耗1AP,可将特勤员棋子从载具面板取下并放置于载具的任意邻格。或者也可以用于调整特勤员在载具中的位置。部署至载具邻格的特勤员可立即在当前回合使用其全部4AP。

维修行动消耗2AP,需要有1名特勤员乘坐载具内任意座位。本行动可以为载具修复1耐久点,但最高只能修复到含有符号(🔄)的耐久点。

被听见&被看见

在结束阶段,如果地图板上存在威利斯吉普,则潜行刻度上升1点。

当警报响起时所有乘坐威利斯吉普上的特勤员(以及在战斗环节中进入吉普的特勤员)将会立即暴露。

载具响声值范围内的轴心单位会变为警戒状态。将轴心单位翻转至警戒面并转身朝向响声传来的方向,与朝向有声武器的方式相同。

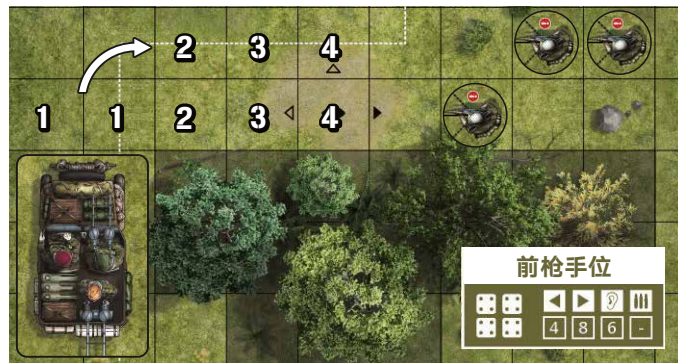
被攻击

在轴心进攻阶段,轴心单位会对载具发动反应攻击,其中也包括特勤员载具,但前提是有特勤员正乘坐其上(攻击始终是针对载具,而非非载具上的特勤员)。轴心单位只需要拥有载具任意局部的LOS即可向其发动攻击。

每次轴心单位攻击掷骰成功后,载具耐久点就会下降。当损失全部耐

久点时,载具即被摧毁,载具上所有特勤员全部阵亡。

请注意,轴心单位对载具的攻击永远不会获得修正。(例如,轴心单位攻击矮墙后的威利斯吉普时,掷骰值不会获得-2修正。)



威利斯吉普的驾驶位和前枪手位上都有特勤员。然后花费1AP执行**移动&攻击行动**。先是前行1格并右转,紧接着移动3格后发动攻击。车载机枪的攻击需掷出4颗攻击骰,当结果大于等于4时即为命中目标。



中间的SMG步兵正位于近距离攻击范围内,并且与其他两个轴心单位相邻,因此威利斯吉普上的机枪可以对他们进行扫射(有可能命中所有3个目标单位)。它掷出了3、4、2、1,近距离修正+1,最终结果为4、5、3、2。



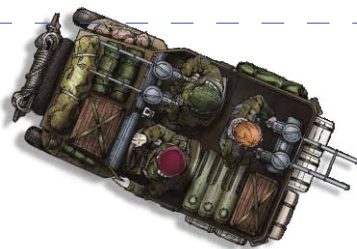
威利斯吉普发动攻击,只击毙了2个轴心目标。由于其正位于未被击毙的警戒SMG步兵的LOS范围内,因此该SMG步兵发动了1次反应攻击。SMG步兵掷出2D6,结果为4、3(要求大于等于4)。由于威利斯吉普正位于近距离,所以掷骰值获得+1修正后为5、4,最终使威利斯吉普损失2耐久点。



威利斯吉普的第二个(也是最后一个)行动为“猛踩油门!”,直线前行5格,最终在这最后的SMG步兵身上碾压而过。

威利斯吉普

威利斯吉普是主要的特勤员载具。任务页**推荐设置**中的**特勤员部分**会详细说明是否允许使用威利斯吉普车(可选)。

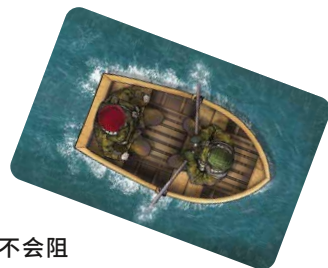


当玩家选择使用威利斯吉普时,就必须在游戏开始前,将1名特勤员放置于载具面板的驾驶位上,直至威利斯吉普进场。也可将额外的特勤员放置于其他座位上(例如前枪手位),与驾驶位的特勤员一样,他们将保持在载具面板上,直至载具进场。

浆划船

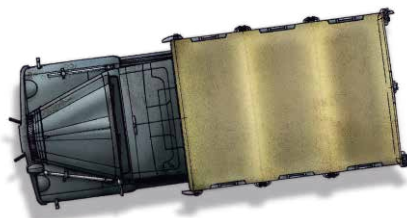
浆划船放置于任务页中地图板的指定位置(绿色线框)。

浆划船不会发出噪音,没有响声值。由于位于较低的水面位置,浆划船不会阻挡LOS。看向或来自将划船的LOS会被低掩体地形阻挡。浆划船枪手位置的特勤员可以向任意方向攻击。



卡车

卡车放置于任务页中地图板的指定位置(绿色线框)。



抵抗战士

抵抗战士属于**支援单位**。在游戏开始时,这些单位放置于任务页中地图板的指定位置(↑)。

支援单位可被视作额外的特勤员,他们可以执行有限类型的行动(详见支援单位卡牌),并且只有3生命点(与轴心载具一样使用损伤标记(1))。

支援单位无法拾起道具或物体,无法执行**标定行动**。

支援单位在特勤员阶段进行移动或攻击,可以使用载具(但在威利斯吉普内仍然无法执行**标定行动**)。

轴心单位应对支援单位的方式与应对特勤员相同。支援单位也有特勤员那样的暴露状态(1)棋子,使用方式也是相同的。

请注意,在战斗阶段仍然需要至少有一名暴露特勤员存在于地图板(暴露支援单位不计算在内)。因此,如果支援单位执行的行动触发了警报,除了该支援单位变为暴露状态外,还必须指定1名特勤员也变为暴露状态。

抵抗战士行动	
移动(1方格)	1
冲刺(3方格) ⑨ 1	2
攀爬(1方格)	2
攻击	1
移动&攻击(1方格)	1
瞄准	1
盲射	1
蹲伏	1
起身	0
起身&攻击	1



勇者胜

源起

英国陆军的特遣空勤队诞生于第二次世界大战期间的北非战场。1941年，由中尉大卫斯特林(David Stirling)和中尉约翰-斯蒂尔-“乔克”-刘易斯(John Steel "Jock" Lewes)共同创立。

SAS最初被命名为空勤旅L特遣队，主要是为了配合英国的虚假情报行动，目的是为了迷惑德国人，使他们相信面对的是一支5000人的庞大军团，而不是斯特林指挥的仅有60多人的特种部队。



大卫·斯特林 1942年

SAS的第一次任务“蹲守行动”起初进展并不顺利，甚至可以说是一场不折不扣的灾难。由于德军出乎意料的顽强抵抗与恶劣天气的影响，最终导致三分之一的特勤队员(22人)阵亡或被俘。

尽管SAS在早期历经过重大挫败，但他们后来依然取得了传奇般的战绩。在沙漠远征军(LRDG)的支援下，SAS多次成功突袭了北非的轴心国机场，在短短一年多的时间里就摧毁了超过400架各式战机！

这支队伍有着悠久而辉煌的历史，“勇者胜”是他们的座右铭，曾在许多看似不可逾越的艰难险境下屡创佳绩。他们的事迹已成为许多民间传说的原型。事实上，你童年时最喜欢的战争电影很可能就有根据这些传奇特勤员的行动事迹而改编的。



SAS巡逻队 北非 1943年

发展

1942年9月，队伍正式更名为第1特遣空勤队，下辖4个英国中队、1个自由法国分队、1个希腊分队和皮划艇分队。1943年1月，斯特林上校在突尼斯被俘，接替他担任指挥官的是“暴脾气”爱尔兰人罗伯特-布莱尔-“帕迪”-梅恩(Robert Blair "Paddy" Mayne)。帕迪后来成为英国战功最卓越的士兵之一，并获得了三枚英国皇家荣誉勋章。

随着空勤队规模的扩大，其作战区域也在随之不断延伸。SAS的战斗足迹遍布于地中海各地，克里特岛、西西里岛、意大利，最后来到欧洲西北部支援盟军的“霸王行动”，为解放德国占领之下的法国而战。



第1特遣空勤队的威利斯吉普，德国盖尔恩基兴附近

登陆日期间

盟军进攻法国时的主要顾虑之一是如何迟滞德军的增援部队，以帮助盟军部队在诺曼底获得足够时间建立起滩头阵地。为此，有人提议将SAS小队投放到敌后纵深地带阻截德国装甲师的增援。

SAS还曾支援过“杰德堡行动”(Operation Jedburgh)，这是战略服务办公室OSS(Office of Strategic Services)和特别行动执行局SOE(Special Operations Executive)联合开展的一项行动，旨在协助法国抵抗力量破坏德军的铁路和公路补给网络。

第1和第2特遣空勤队使用全副武装的威利斯吉普，在诺曼底后方袭击车队和铁路。法国第4特遣空勤队在D日当天空降布列塔尼，支援法国抵抗战士。

关于游戏

虽然《SAS游侠敢死队》的任务中人物和事件都是虚构的，但游戏中执行的各种任务，在很大程度上都是基于SAS在欧洲各沦陷国的真实行动。游戏中的特勤员名字正是为了纪念这些世界上最勇敢的人。

我们希望借助这款游戏让他们的事迹长存人心。鼓励玩家去深入了解这些人物的真实历史，了解他们为之自豪的军团。



帕迪·梅恩 1942年 埃及

自定义&自创任务

游戏的沙盒特性,结合独立图砖,使得自创和修改任务变得轻而易举。

自定义官方任务

自定义任务可以很简单,例如使用不同的事件卡组,增加额外的警卫(载具或步兵),移动或增加额外的物体,更换车队/巡逻队中的载具,甚至添加额外的巡逻车队,这些都能极大地改变任务体验!



在此示例中,任务4“迅雷一击”,我们通过额外增加1处物体与2名警卫的方式提升了游戏难度。摩托车队也改变成了半履带车。

尺寸调整

地图板的尺寸可根据游玩时长和桌面大小进行扩大或缩小。潜行刻度和特勤员数量应根据新的地图板尺寸进行相应调整,例如,如果缩小地图板,则潜行刻度也应随之下调。当图砖从9块缩小至6块时,潜行刻度和特勤员数量减1;当图砖从9块缩小至4块时,潜行刻度和特勤员数量减2。此外,少于8块图砖的地图板应移除威利斯吉普。



以任务8“血战要塞”为例,地图版图砖从9块缩小至6块。特勤员数量减少到3人,并移除威利斯吉普与一项任务目标,潜行刻度中的“普通”下调至7。事实上我们使用的是任务4“迅雷一击”的推荐设置来游玩任务8。

同样的,如果地图板扩大,潜行刻度和特勤员数量也会相应增加。

缩小地图板时,尽量将最重要的图砖保留到调整后的地图板中。有时可能需要移动图中物体以适应较小的布局。扩大地图板时,尽量增加特勤员必须涉足的图砖,从而增加游戏的总时长。

自创任务

说到创建自己的任务,你可能一时间头脑空白。其实最简单的方法就是以官方任务为创建模板,特勤员数量和潜行刻度大致按如下设置:

4砖地图板 - 2名特勤员,潜行刻度“普通”设为6。

6砖地图板 - 3名特勤员,潜行刻度“普通”设为7。

8砖及以上地图板 - 4名特勤员,另加1辆威利斯吉普或4个支援单位,潜行刻度“普通”设为8。

快速开始

1. 选择任务 - 从任务手册中选择一个任务。建议按编排顺序完成任务并使用推荐设置,尤其是对于初学者。

2. 选择特勤员 - 查看任务概况,组建最适合本任务的团队。请注意,每张特勤员面板都是双面的,反面有一套微小差异的装备可供选择。请注意,前期任务主要用作游戏教程,因此任务页规定了必须登场的特勤员。

3. 设置地图板 - 按照任务页中的地图板设置游戏图砖。

4. 放置单位 - 根据地图板上的图例,将单位与小尺寸图砖放置于指定位置。SMG步兵为轴心警卫(🔴)。请注意,需要等到事件卡触发了车队事件,才可以将车队载具(白色边框)放置于地图板边缘。

5. 哨兵和巡逻兵 - 在所有岗哨点和巡逻路径上放置对应颜色的步枪兵。请注意,初设时哨兵总是朝向实心箭头。对于巡逻路径而言,玩家可以选择将步枪兵放置于路径两端有效起始点之一,并朝向箭头方向。

6. 潜行刻度 - 根据所选难度的要求,将潜行值标记放置于潜行刻度对应数值格中。我们建议使用“普通”难度。

7. 事件窗口 - 如果任务中没有事件窗口,请从所用事件卡组中取出特殊事件卡,然后洗牌并将新卡组面朝下放置。如果任务中有事件窗口,则按照规则手册第15页的说明操作。

你已完成所有设置,可以开始游戏了!

战无惧



平民伪装

换上或卸下平民伪装需要消耗4AP(将南希换成对应特勤员棋子,并翻转特勤员面板)。使用伪装时,南希只能执行**移动行动**(不能蹲伏、攀爬、冲跑、翻越矮墙或进入树林格)、**攻击行动**(但只能使用绞索)、**现身行动**和**交谈行动**。此外,不允许使用载具。



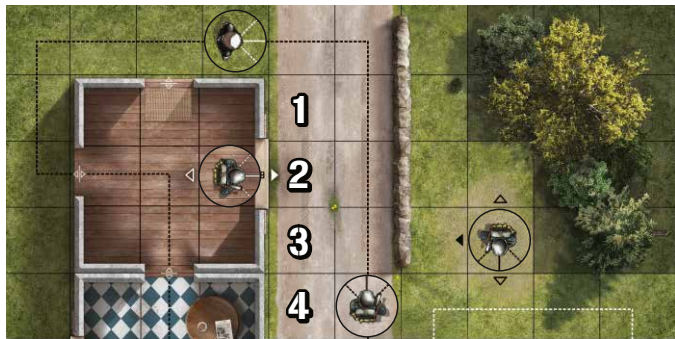
伪装状态的特勤员



正常状态的特勤员

在伪装期间,南希可以在轴心单位LOS范围内自由移动,也可以移动穿过含有轴心单位的方格,只要能够在空格结束她的移动。同样的,轴心单位也可以移动穿过她所在格(就如同她是另一个轴心单位)。

移动穿过轴心单位并不会使得南希**暴露**,但长时间的户外行动还是会增加嫌疑。在**结束阶段**移除各种标记/棋子之前,如果此时伪装状态的南希正位于一个或多个轴心单位LOS范围内,则潜行刻度上升1点(先于结束阶段中其他任何的刻度上升条件)。



在特勤员阶段,伪装状态的南希穿过白色哨兵和黑色巡逻兵的LOS范围。她在黑色巡逻兵余光LOS中完成移动。



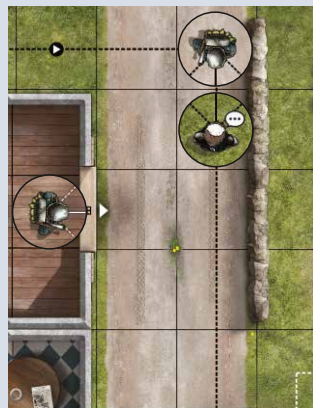
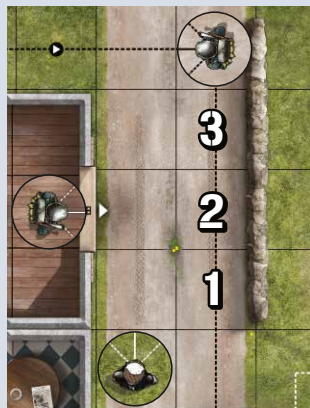
在轴心巡逻阶段中黑色巡逻兵会进行移动,这意味着在回合的结束阶段,南希不在任何轴心单位的LOS范围内。

交谈

交谈行动需要消耗1AP与1枚交谈标记(☺)。在伪装期间,南希可以与任何未警戒轴心步兵进行交谈。只需将南希移动到与轴心步兵上下左右(非对角)相邻的方格中,翻转特勤员棋子至交谈面,然后弃置1枚交谈标记(共3枚)。



轴心单位会转过身来朝向南希,只要玩家愿意,可以不限回合数地继续保持交谈状态(无需再消耗交谈标记),直至警报响起。在结束阶段,无论南希是否位于轴心单位LOS范围内,她与轴心单位的交谈都不会使得潜行刻度上升。



南希移动3格至黑色巡逻兵邻格。她花费1AP执行**交谈行动**。巡逻兵转身朝向南希。在结束阶段,尽管南希正位于白色哨兵LOS范围内,但潜行刻度并未上升。

交谈时,轴心单位LOS暂时失效。但当他们听见其他特勤员时,仍然会翻转至警戒面(与香烟标记的作用类似)。翻转至警戒面后,轴心单位会转身朝向声音的方向(例如枪声)或朝向默认方向(例如听到其他轴心单位的呼喊)。

当南希移动离开结束交谈时,轴心单位会保持朝向(如果是未朝向巡逻路径的巡逻兵,则其不会移动),直至事件卡显示轴心单位需要转身。

伪装状态的南希可以选择执行**现身行动**。将南希替换为暴露状态(❗)棋子,并将最接近南希的轴心单位翻转至警戒面。当伪装状态的南希暴露后,她便会恢复原有的完整行动能力(冲跑,蹲伏,进入树林格、使用载具等),轴心单位会将其视同其他特勤员一样作出反应。请注意,为了使用面板上的装备(枪,炸弹,战刀),南希仍然需要花费4AP换回常规服装。

如果警报响起,南希的伪装就会失效。如果警报响起时她正位于轴心单位LOS范围内,即使她当时正在进行交谈,也会立即变为暴露状态。

绞索

当处于平民伪装时,南希唯一可用的武器就是绞索。与战刀一样,绞索只能用于刺杀攻击,但与战刀区别在于,绞索刺杀需要进行一次成功的攻击掷骰。



第一次攻击掷骰需掷出6方可成功。如果掷骰失败,但有可用AP发动第二次攻击,则第二次攻击掷骰需大约等于5方可成功。如果掷骰再次失败,但有可用AP发动第三次攻击,则第三次攻击掷骰需大于等于4方可成功,依此类推。如果南希执行绞杀时已无剩余AP,则她的激活结束,但绞杀目标仍会处于勒颈状态而无法在轴心阶段作出任何反应。南希在下一回合可以继续进攻攻击掷骰,结果达到6方可成功绞杀。

与使用战刀和鱼叉枪进行刺杀一样,如果刺杀时目标单位在其他轴心单位的LOS范围内,则这些单位将进入警戒状态,南希变为暴露状态。通常情况下,暴露特勤员是无法进行刺杀攻击的,但即使在刺杀过程中被发现,南希依然可以继续完成对勒颈状态目标的绞杀。

如果南希选择中止绞杀,则轴心单位会转身朝向南希并翻转至警戒面,然后发出呼喊。南希会替换为暴露状态棋子,并立即受到攻击。

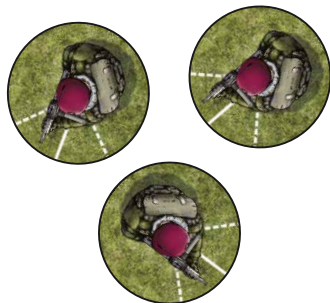


老鼠炸弹

老鼠炸弹的功能与刘易斯炸弹完全相同。通过**放置**、**移动**与**放置**行动来使用炸弹标记(),并将老鼠炸弹事件卡放入事件卡组,待到预定回合的事件阶段引爆炸弹。

SAS支援单位

在游戏开始时,将SAS支援单位放置于任务页地图板的指定位置()。这些支援单位所遵循的规则与**抵抗战士**相同。

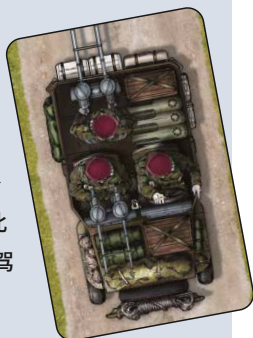


支援型威利斯吉普

当任务允许使用支援型威利斯吉普时,将其放置于任务页地图板的指定边缘位置。

支援型威利斯吉普的功能与常规威利斯完全相同,但可用行动较为有限(无标定行动)。此外,只有乘员允许通过执行部署行动下车,而驾驶员和枪手始终不可下车。

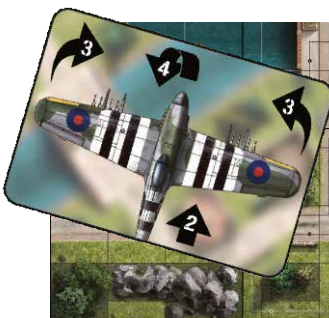
如同常规威利斯吉普一样,在结束阶段,如果地图板上存在支援型威利斯吉普,则潜行刻度上升1点。支援型威利斯吉普始终被视作暴露状态,因此警戒轴心单位会如同对付其他暴露特勤员或支援单位一样,向其移动推进或发动攻击。



台风战机

任务页中会说明是否可以使用霍克号台风战机(Hawker Typhoon),玩家可以随时呼叫使用。台风战机一旦进入地图板,警报就会立即响起(翻转所有轴心单位至警戒面,并指定1名特勤员替换为暴露状态棋子)。

使用台风战机只需在特勤员阶段将“台风战机”卡放入事件卡组中,其在卡组中的位置取决于台风战机的地图板进场边缘:如果希望台风战机从特勤员进/撤场图砖所在的边缘进场,则将其放置于该边缘外,并将“台风战机”卡放置于卡组顶面向下第2张处。如果希望台风战机从进/撤场图砖所在边缘的两侧相邻边缘进场,则将其放置于该边缘外,并将“台风战机”卡放置于卡组顶面向下第3张处。如果希望台风战机从进/撤场图砖所在边缘的对面边缘进场,则将其放置于该边缘外,并将“台风战机”卡放置于卡组顶面向下第4张处。



台风战机被放置于地图板的右侧边缘,即“从进/撤场图砖所在边缘的两侧边缘进场”,因此“台风战机”卡被放置于卡组顶面向下第3张处。

待到“台风战机”卡到达事件卡组顶面第一张的回合时,在地图板上选择1排图砖作为空袭路径,将台风战机放置于地图板边缘外并对齐路径图砖中央。在特勤员阶段开始时,台风战机就会沿着该路径执行空袭任务。



台风战机拥有2AP,并且只能执行2种行动:**移动**、**移动&攻击**。每回合台风战机**必须**使用完此2AP(不可停止移动)。第一次移动,将台风战机从地图板边缘移至第1块图砖的中心格。之后的每次移动,台风战机都将移动至下一块图砖的中心格,直至离场,即空袭任务完成。

空袭攻击

台风战机可在移动前或移动后发动攻击,并且只能攻击将要进入的**下一块图砖**上的目标单位。每次空袭任务台风战机配备有2枚火箭弹,在载具面板上用标记()表示。发动攻击时,可以使用台风战机的HMG(扫射方式与威利斯吉普的机枪相同),也可以使用1枚火箭弹。台风战机的火箭弹是一种**爆炸类弹药**,与手榴弹盲掷的操作方式相同(在目标上放置爆炸板,然后进行**小偏移掷骰**)。



台风战机执行的第一个行动是**移动&攻击**，即攻击前方图砖上的坦克后继续移动。台风战机发射了1枚火箭弹，然后移动至该图砖中心格。



台风战机执行的第二个(也是最后一个)行动仍然是**移动&攻击**，但这一次是先移动至图砖中心格再发动攻击。台风战机的HMG向地图板上的目标SMG步兵进行了一轮扫射。

离场后，台风战机的火箭弹标记会得到补充，为下一次飞行做好准备。如果台风战机没有被击落顺利完成了空袭任务，那么它就可以执行下一架次空袭任务。如果希望台风战机从刚刚离场的边缘重新进场，则将“台风战机”卡放置于卡组顶面向下第2张处。如果希望是两侧相邻边缘进场，则为卡组顶面向下第3张处。如果希望是对面边缘进场，则为第4张处。

被攻击

在台风战机进入的图砖上，任何**不在建筑内**的轴心单位都拥有台风战机的LOS。轴心单位会在台风战机首次进入其所在图砖时发动反应攻击。

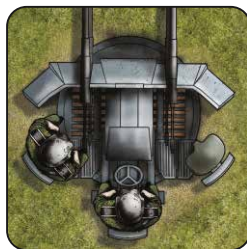
请注意，所有从地面向台风战机发动的攻击都会**获得-3掷骰修正**。也就是说，SMG步兵不可能攻击成功。

在轴心进攻阶段，位于台风战机相同图砖上的任何轴心单位都会向其发动攻击，但前提是他们在该回合无法到达针对特勤员或支援单位的有效攻击位置。轴心单位永远不会优先攻击台风战机，也不会推进至可有效攻击台风战机的位置。

爆炸类武器(例如榴弹或迫击炮等)永远无法攻击空中目标。

防空炮

防空炮被放置于任务页所示地图板位置。它们不能移动，无任何地面LOS，只拥有**整个地图板上空**的LOS。但当它们**听见特勤员**时，仍然会翻转至警戒状态。



当台风战机在回合内首次进入新的图砖时，地图板上的所有防空炮都会进行反应攻击掷骰(地面火力-3修正，因此掷骰值需大于等于5方可成功)。待到轴心进攻阶段，如果台风战机仍存在于地图板上，则所有防空炮会再次向其发动攻击。

防空炮属于**装甲单位**，因此只有爆炸类武器(例如炸弹或火箭弹等)才能对其造成损伤。

III号坦克

III号坦克(Panzer III)属于装甲载具。可以移动6格，可以不受任何惩罚地进入森林格。矮墙与板箱无法阻挡坦克移动。

III号坦克拥有车头LOS和一挺HMG，此外，炮塔上还装备了一门榴弹炮。无论是否拥有目标LOS，这门榴弹炮都可以攻击地图板上任意位置的暴露特勤员。



在轴心进攻阶段，如果条件允许，III号坦克可以使用它的两件武器攻击相同或不同的目标，但反应攻击只能使用HMG。榴弹炮的攻击方式与迫击炮小队完全相同(例如大偏移掷骰、无法攻击在其他轴心单位7格范围以内的特勤员等规则)。

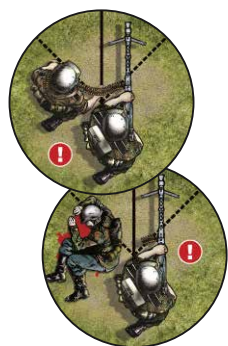
重机枪小队

HMG*小队是在战斗环节中生成并进入地图板，操控方式遵循轴心步兵推进规则。但是，一旦HMG小队到达了有效攻击位置，他们就会立即停止移动，而不会去寻求最佳攻击位置。计算移动距离和攻击射程时将HMG小队视作仅占据1格。

如同载具的HMG一样，HMG小队也可以穿墙射击建筑内的暴露特勤员(-3修正)。

HMG小队拥有2生命点。当剩余1生命点时，将HMG小队棋子翻转至伤亡面。

*Heavy Machine Gun, 重机枪, 下文简称“HMG”



轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
HMG小队	2	4	-	-	4 / 8	3骰子
防空炮	3	-	是	只能攻击空中目标	-	4骰子
三号坦克	7	6	是	车头LOS - HMG 榴弹炮(大偏移掷骰)	4 / 8 -	3骰子 4骰子

重金属

机械故障

当抽出机械故障事件卡时，玩家可以获取1枚故障标记(⚙️)，并放置于任意特勤员面板的道具栏中。

故障标记(⚙️)可以在特勤员阶段的任何时刻使用，只需在使用前将其暂存于特勤员面板的装备区中。

指定地图板上的任意1辆轴心载具，将故障标记放置其上。该载具在本回合中将无法进行移动(但如果存在有效目标则仍会射击)。在结束阶段将故障标记移除。

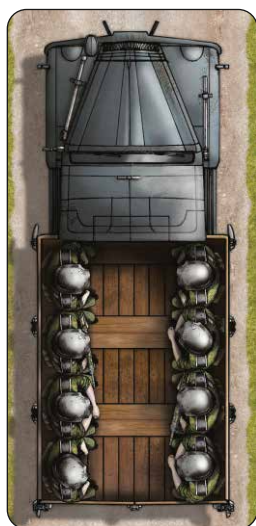


运兵卡车

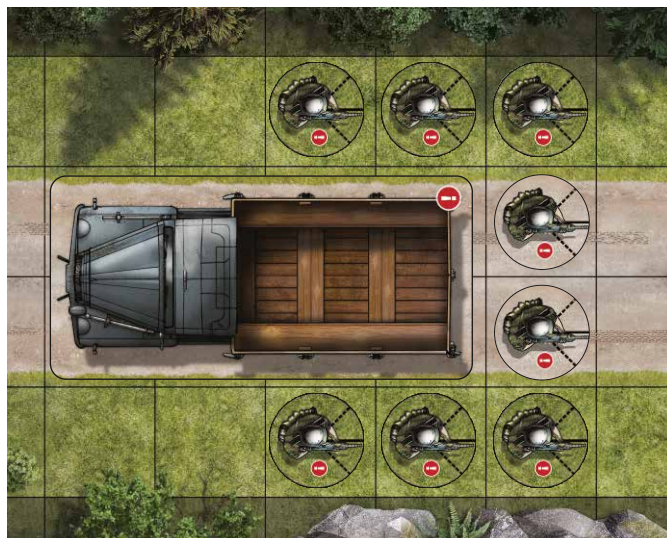
运兵卡车同样遵循常规卡车移动规则(转向需花费2移动点)。

运兵卡车进入警戒状态时，只需翻转卡车棋子至空车警戒面，同时将8个警戒状态SMG步兵放置于最靠近暴露特勤员(如果有的话)一侧的可用卡车邻格中。SMG步兵会在轴心推进阶段向暴露特勤员推进。

如果当警报响起时运兵卡车还未进入地图板(例如在巡逻队/车队/突击载具中)，则其会下一个轴心推进阶段开始时进场，并在卡车邻格放置SMG步兵，这些单位此时可以推进。



空车警戒面



警报响起，将运兵卡车翻转至空车警戒面，并将8个SMG步兵放置于最近的可用邻格。在之后的游戏中，这辆卡车会始终保持静止状态。

如果在部署SMG步兵前运兵卡车即被摧毁，则车上所有SMG步兵全部阵亡。

装甲车

- 装甲目标只能被爆炸类武器损伤，例如手榴弹、刘易斯炸弹，地雷或者燃料桶。
- 仅有车头LOS。
- 加农炮可以朝车头方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员(建筑内-3修正)。



重型装甲车

- 装甲目标只能被爆炸类武器损伤，例如手榴弹、刘易斯炸弹，地雷或者燃料桶。
- 仅有车头LOS。
- 榴弹炮在朝车头方向射击暴露特勤员时，可以不受射程或LOS的限制。然而，由于榴弹炮只能朝车头方向射击，因此目标仍必须处在车头90°LOS范围内。榴弹炮的攻击方式与迫击炮小队完全相同(例如大偏移掷骰、无法攻击在其他轴心单位7格范围以内的特勤员等规则)。



轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
 装甲车	5	8	是	-	4 / 8	●●●●
 重型装甲车	6	8	是	榴弹炮(大偏移掷骰)	-	●●●●●●
 运兵卡车	6	8	-	-	-	-

热 狗

喷火器

配备喷火器的轴心单位，只能在轴心进攻阶段发动攻击，且无法进行反应攻击。

软掩体（树篱格与树林格）无法对喷火器的攻击提供防御修正。

当轴心单位使用喷火器攻击建筑物中的特勤员时，除了进行攻击掷骰外，还需要在特勤员所在房间内放置1枚火焰标记（）。在之后的游戏中始终保留该火焰标记。如果在随后的轴心进攻阶段，特勤员所在房间有火焰标记，则房间内每存在1枚火焰标记就需要进行1次攻击掷骰，掷骰值大于等于2时特勤员损失1生命点。

喷火兵即便没有房间内暴露特勤员的LOS，但只要其处于射程中，喷火兵就会**对房间发动攻击**。只需在房间内放置1枚火焰标记，然后按上述方法为火焰标记进行1次攻击掷骰。

喷火兵不会攻击含有其他轴心单位的房间。轴心单位也不会进入含有火焰标记的房间。

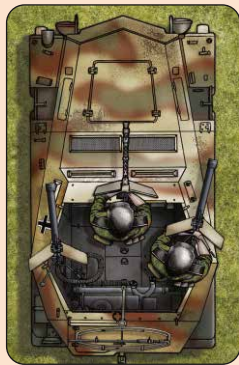


喷火兵

喷火兵只在战斗环节中生成并进入地图板。他们配备的是喷火器，因此无法进行反应攻击。

喷火式半履带车

- 装甲目标只能被爆炸类武器损伤，例如手榴弹、刘易斯炸弹、地雷或者燃料桶。
- 仅有车头LOS。
- HMG可以向车头方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员。
- 喷火器可以向车头方向射击。



德国牧羊犬



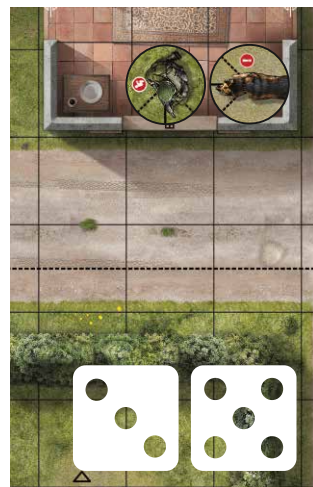
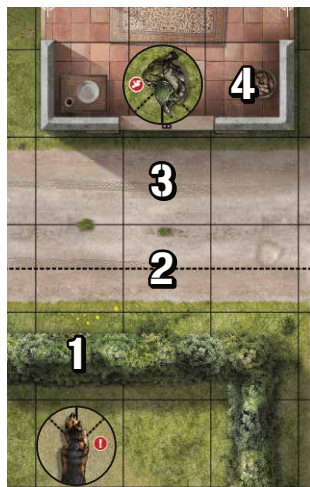
德国牧羊犬（下文简称“德牧”）只在战斗环节中生成并进入地图板。此外，德牧还可用作**警卫犬**，并在游戏开始时放置于任务页所示地图板位置（），朝向所示方向。

就像轴心步兵一样，德牧在**看见或听见**特勤员时会翻转至警戒面。此外，德牧能够**嗅到**其周围2格范围内任意特勤员的移动（德牧转身朝向特勤员的方向并翻转至警戒面，就像是特勤员使用了只有德牧能听见的有声武器一样）。如果德牧**看见了**特勤员，它就会进行吠叫，使得4格范围内的其他轴心单位也同样翻转至警戒面，并将特勤员替换为暴露状态（）棋子。

在轴心推进阶段，德牧会使用全部移动点，以最短的路径，向距离最近的暴露特勤员移动，直至到达有效攻击位置。

德牧的攻击范围是1格，因此它们只能从特勤员邻格发动攻击。它们不能越墙或越窗攻击。

德牧翻越窗户或树篱时不会消耗额外移动点。



德牧移动4格，翻越树篱后从对角方向跃过窗户扑至帕迪身边，准备向蹲伏中的帕迪发动攻击。在轴心进攻阶段，德牧掷出2枚攻击骰，结果是3和5。帕迪损失了2生命点。

轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
 喷火兵	1	4	-	喷火器	0 / 5	
 德国牧羊犬	1	8	-	-	0 / 1	
 喷火式半履带车	5	8	是	车头LOS - HMG	4 / 8	
				车头LOS - 喷火器	0 / 5	

Jäger 猎手

猎手模式

猎手模式允许一名玩家扮演轴心方，并利用特殊的猎手卡组，来扰乱SAS特勤员们制定的战前计划。在潜行环节中，猎手玩家可以影响巡逻兵和哨兵的行为，可以部署“追猎者”单位，还可以利用一系列特殊事件来加快对特勤员的搜捕。在战斗环节的轴心推进阶段，猎手玩家可以完全操控特殊猎手单位的行为。

开始猎手模式游戏前，只需按常规方法选择一个任务并完成设置，将潜行刻度设置为“简单”，将猎手卡组洗牌后放置于猎手玩家面前（请注意，本扩展还包含6张不属于猎手卡组的褐色事件卡；玩家可以选择将这些事件卡添加到非本模式的褐色事件卡组中以增加游戏难度）。接下来，猎手玩家必须将4个带有编号的“追猎者”单位放置于生成图砖的任意空位上。一切准备就绪，开始游戏！

猎手模式中，在结束阶段后还有1个额外的“猎手阶段”。该阶段中猎手玩家可以选择执行下列3种行动之一：

1. 打出1张猎手卡。

2. 抽取1张猎手卡。

3. 弃置2张猎手卡后抽取1张猎手卡。

当猎手玩家选择打出1张猎手卡时，将其卡面朝下放置于事件卡组旁。在事件阶段，按常规方式揭示事件卡。然后猎手玩家必须决定是否将常规事件卡替换为刚刚放置于事件卡组旁的那张猎手卡。如果决定替换，则揭示猎手卡并按照此卡信息进行操作。如果决定不替换，则弃置这张猎手卡。

当猎手玩家选择抽取1张猎手卡时，只需从猎手卡组顶部抽取1张放入玩家手中。猎手玩家手中最多可以持有4张猎手卡。

当猎手玩家选择弃置猎手卡时，可以从手卡中选择2张放入弃卡堆，然后从猎手卡组顶部抽取1张新的猎手卡放入玩家手中。

猎手卡组（潜行环节）

猎手卡与常规事件卡一样都有两部分区域。在潜行环节中使用卡面左半潜行区。

1. 哨兵转身，巡逻兵转身，潜行刻度上升(👁️🕒👤)

一些猎手卡的功能与常规事件卡类似，两者在单人或多人游戏中的操作方式完全相同。

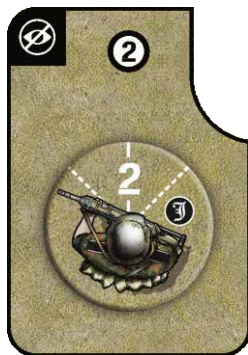
2. 追猎者路标(①②③④)

追猎者路标卡允许猎手玩家将1枚路标放置于除水面格和车队路径以外的地图板任意位置。

在轴心推进阶段，与路标编号对应的追猎者单位，会使用全部移动点向该路标移动。当追猎者单位到达路标时，猎手玩家可以决定其朝向。

如果打出另一张相同编号的追猎者路标卡，则可以将该编号的路标移动至其他位置。

当到达路标位置时，追猎者会在之后的游戏中被视作警卫单位（使用警卫相关规则），直至对应编号的路标被移动至其他位置。



3. 猫咪(🐱)

猫咪卡允许猎手玩家将1枚猫咪标记放置于除车队路径以外的地图板任意位置。如果有任意特勤员或轴心单位移动至猫咪的2格范围内，猫咪就会受到惊吓。

当猫咪受到惊吓时，其4格范围内的所有轴心单位都会转身朝向猫咪，然后移除猫咪标记（请注意，这些单位不会翻转至警戒面）。巡逻兵会在下次移动时转回默认朝向。



4. 树枝(🌿)

树枝卡允许猎手玩家选择1名特勤员，并在其位置放置1枚树枝标记。特勤员一旦移动就会发出噪声，使得4格范围内的轴心单位翻转至警戒面（与呼喊相似），然后移除树枝标记。

特勤员可以选择花费4AP来移除树枝标记。



5. 血迹(🩸)

血迹卡允许猎手玩家将1枚血迹标记（大号图标面朝上）放置于地图板的任意尸体棋子上。轴心单位会将血迹标记视作尸体棋子。

即使尸体被转移或移除，血迹标记仍然会保留在原处。在该回合的结束阶段，将血迹标记翻转至小号图标面。在下一回合的结束阶段，将血迹标记从游戏中移除。





6.门锁(🔒)

门锁卡允许猎手玩家将1枚门锁标记放置于地图板的任意房门格中。

房门会一直保持上锁状态以阻挡特勤员通过,直至有轴心单位通过,或者特勤员可以选择花费4AP进行撬锁(移除门锁标记)。

猎手卡组 (战斗环节)

在战斗环节中使用卡面右半战斗区。

1.生成单位(👤)

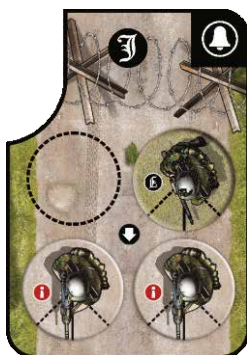
一些猎手卡的功能与常规事件卡完全相同,两者在单人或多人游戏中的操作方式完全相同。

2.生成狙击猎手(🎯)

猎手生成事件显示需要将2名警戒SMG步兵与1名狙击猎手放置于对应颜色的生成点上。

在轴心推进阶段,猎手单位可以使用其全部移动点,移动至地图板的任意位置(即该阶段无需遵循自动化移动的规则)。

在所有其他阶段,猎手单位会遵循常规轴心单位的自动化移动规则。



3.生成掷弹猎手(💣)

猎手生成事件显示需要将2名警戒SMG步兵与1名掷弹猎手放置于对应颜色的生成点上。

在轴心推进阶段,猎手单位可以使用其全部移动点,移动至地图板的任意位置(即该阶段无需遵循自动化移动的规则)。

在所有其他阶段,猎手单位会遵循常规轴心单位的自动化移动规则。

4.生成HMG桶车猎手(🚚)

猎手生成事件显示需要将1辆HMG桶车放置于对应颜色的生成点上。

在轴心推进阶段,猎手单位可以使用其全部移动点,移动至地图板的任意位置(即该阶段无需遵循自动化移动的规则)。

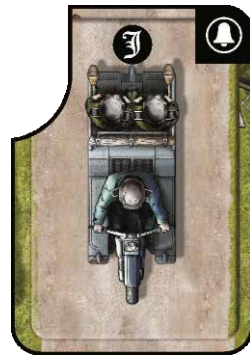
在所有其他阶段,猎手单位会遵循常规轴心单位的自动化移动规则。



5.生成链轮摩托猎手(🏍️)

猎手生成事件显示需要将1辆链轮摩托(Kettenkrad)猎手放置于对应颜色的生成点上。

在轴心推进阶段,猎手单位(链轮摩托或部署后的2名铁拳猎手)可以使用其全部移动点,移动至地图板的任意位置(即该阶段无需遵循自动化移动的规则)。



在所有其他阶段,猎手单位会遵循常规轴心单位的自动化移动规则。



6.步兵猎手升级(👤)

步兵猎手升级标记可以放置于除军官以外的任意常规步兵单位上。

在轴心推进阶段,猎手玩家可以操控被覆盖上猎手升级标记的步兵单位。

在所有其他阶段,升级为猎手的步兵单位会遵循常规轴心单位的自动化移动规则。

猎手模式胜利条件

如果特勤员未能达成“大获全胜”或“小胜一筹”,则猎手玩家赢得游戏。

轴心猎手单位

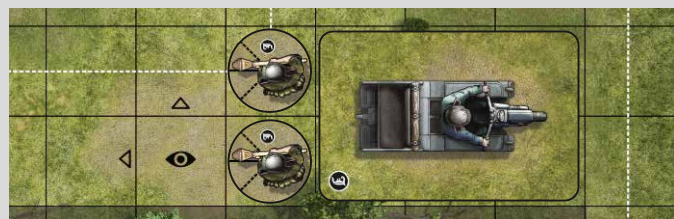
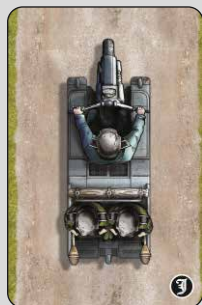
猎手扩展包含了新的轴心步兵和载具单位,可用于猎手模式和单人/合作模式。请注意,猎手符号(🏍️)取代了单位棋子上常规的警戒符号(🔴)。

链轮摩托

链轮摩托(Kettenkrad)在战斗环节中生成并进入地图板,操控方式遵循轴心载具推进规则。

当链轮摩托进入了暴露特勤员的8格范围内时,将其翻转至空车面,并在车尾邻格放置2名铁拳猎手。他们会在轴心推进阶段进行移动。

如果在部署铁拳猎手前链轮摩托即被摧毁,那么车上所有铁拳猎手全部阵亡。



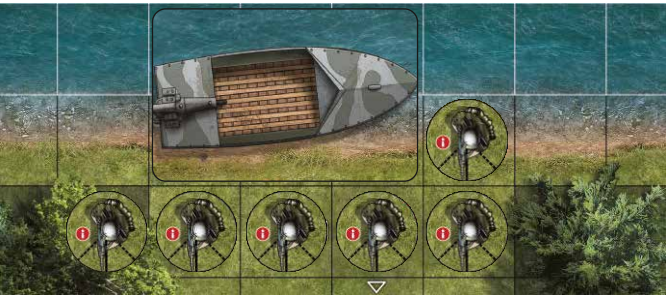
链轮摩托进入了暴露特勤员的8格范围内后,将棋子翻转至空车面,并将2名铁拳猎手放置于车尾邻格中。在之后的游戏中,这辆链轮摩托会始终保持静止状态。

冲锋艇

冲锋艇通常作为**巡逻载具**、**突击载具**或者**警卫载具**。它们拥有船头LOS，会像其他单位一样进入警戒状态。冲锋艇**仅在水面格移动**。当艇内载有SMG步兵时可进行反应攻击。

如果地图板上存在暴露特勤员，则进入警戒状态的冲锋艇会尽可能地接近距离最近的暴露特勤员，并将6名SMG步兵部署于河岸上。只需移除冲锋艇棋子，替换为对应的空艇棋子，然后将6名SMG步兵放置于有效邻格中。

这些SMG步兵会在轴心推进阶段进行移动。



冲锋艇尽可能地从水面格接近暴露特勤员，然后替换为空艇棋子，并将6名SMG步兵放置于有效邻格中。在之后的游戏中，这艘冲锋艇会始终保持静止状态。

如果在部署SMG步兵前冲锋艇即被摧毁，那么艇上所有SMG步兵全部阵亡。

HMG桶车

- 仅有车头LOS。
- HMG可以向车头方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员。



铁拳兵&掷弹兵

铁拳(Panzerfaust*)兵与掷弹兵实质上就是额外携带了爆炸类武器的SMG步兵。这两个特殊兵种的棋子一面是携带爆炸类武器的状态，另一面是常规SMG步兵的状态(表示爆炸类武器已被使用)。

*第二次世界大战时由德国研发与制造的一种无后座力反装甲武器。

铁拳兵与掷弹兵在战斗环节中生成并进入地图板，操控方式遵循轴心步兵推进规则。当暴露特勤员进入了他们的射程范围内时(手榴弹6格，铁拳8格)他们会停止移动，并在之后的轴心进攻阶段**开始时**发动攻击，且无需拥有目标LOS。



铁拳兵



掷弹兵

将爆炸板放置于目标上，然后如同特勤员盲掷手榴弹那样，进行1次小偏移掷骰。请注意，如果目标单位的4格范围内存在其他轴心单位，则铁拳兵/掷弹兵不会发动攻击。

铁拳兵/掷弹兵使用爆炸类武器攻击后，将他们的棋子翻转至**常规SMG步兵**面。在之后的游戏中，这些单位将被视作常规SMG步兵。请注意，在翻转至SMG步兵面以前，这些单位无法进行反应攻击。

狙击手

狙击手在战斗环节中生成并进入地图板，操控方式遵循轴心步兵推进规则。在轴心进攻阶段，狙击手会在到达有效攻击位置时停下，并向暴露特勤员发动攻击。

请注意，即使不是最佳攻击位置，狙击手也会在能够发动攻击时立即结束移动。此外，狙击手无法进行反应攻击。



狙击手

轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
 狙击手	1	4	-	-	8 / 16	1d6
 铁拳兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG	0 / 8	4d6
 掷弹兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG	0 / 6	3d6
 链轮摩托	4	6	-	-	-	-
 HMG桶车	5	8	-	-	4 / 8	3d6
 冲锋艇	4	6	-	-	4 / 8	2d6

KICKSTARTER 专属内容



铁拳兵&掷弹兵

铁拳兵与掷弹兵实质上就是额外携带了爆炸类武器的SMG步兵。这两个特殊兵种的棋子一面是携带爆炸类武器的状态，一面是常规SMG步兵的状态（表示爆炸类武器已被使用）。

铁拳兵与掷弹兵在战斗环节中生成并进入地图板，操控方式遵循轴心步兵推进规则。当暴露特勤员进入了他们的射程范围内时（手榴弹6格，铁拳8格）他们会停止移动，并在之后的轴心进攻阶段**开始时**发动攻击，且无需拥有目标LOS。

将爆炸板放置于目标上，然后如同特勤员盲掷手榴弹那样，进行1次小偏移掷骰。请注意，如果目标单位的4格范围内存在其他轴心单位，则铁拳兵/掷弹兵不会发动攻击。

铁拳兵/掷弹兵使用爆炸类武器攻击后，将他们的棋子翻转至常规SMG步兵面。在之后的游戏中，这些单位将被视作**常规SMG步兵**。请注意，在翻转至SMG步兵面以前，这些单位无法进行反应攻击。

狙击手

狙击手在战斗环节中生成并进入地图板，操控方式遵循轴心步兵推进规则。在轴心进攻阶段，狙击手会在到达有效攻击位置时停下，并向暴露特勤员发动攻击。

请注意，即使不是最佳攻击位置，狙击手也会在能够发动攻击时立即结束移动。此外，狙击手无法进行反应攻击。



铁拳兵



掷弹兵



狙击手

防空车

防空车通常作为**巡逻载具**或**警卫载具**，如同常规卡车那样拥有车头LOS，会像其他单位一样进入警戒状态。然而，防空车**只能攻击空中目标**。

防空车巡逻时遵循常规载具巡逻规则，在巡逻标记显示黑色巡逻路径时进行移动。当防空车翻转至警戒面时，它只能在轴心推进阶段**继续沿着巡逻路径移动**。

当防空车作为**警卫载具**时永远**无法移动**。

当有空中单位在回合内首次进入新的图砖时，防空车会对其进行反应攻击（地面火力-3修正，因此掷骰值需大于等于5方可成功）。待到轴心进攻阶段，如果空中单位仍存在于地图板上，则防空车会再次向其发动攻击。



施图梅尔半履带炮车

- 施图梅尔 (STUMMEL HALF-TRACK) 半履带炮车属于装甲目标，只能被爆炸类武器损伤，例如手榴弹、刘易斯炸弹，地雷或者燃料桶。
- 拥有车头LOS和车尾LOS。
- HMG可以向车尾方向穿墙射击建筑内的暴露特勤员。
- 榴弹炮在朝车头方向射击暴露特勤员时，可以不受射程或LOS的限制。然而，由于榴弹炮只能朝车头方向射击，因此目标仍必须处在车头90°LOS范围内。榴弹炮的攻击方式与迫击炮小队完全相同（例如大偏移掷骰、无法攻击在其他轴心单位7格范围内的特勤员等规则）。



木柄手榴弹&盒烟

木柄手榴弹的功能与常规手榴弹完全相同。盒烟的功能与常规香烟事件卡的功能完全相同，也是一次性使用道具。



轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
 狙击手	1	4	-	-	8 / 16	1
 铁拳兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG步兵面	0 / 8	4
 掷弹兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG步兵面	0 / 6	3
 防空车	6	8	-	只能攻击空中目标	0 / 8	4
 施图梅尔半履带炮车	5	8	是	前射榴弹炮	-	4
				车尾LOS - HMG	4 / 8	3

地图板元素

矮墙	Low Walls	2
爆炸板	Blast Templates	18、22、23
常规格	Regular Squares	1
撤场图砖	Exit Tile	3
窗户	Windows	2
低掩体	Low Cover	2
房门	Doors	2
岗哨点	Sentry Points	3、14、16
高墙	High Walls	2
高掩体	High Cover	2
格/方格	Squares	1、2
建筑	Buildings	2
进场图砖	Entry Tile	3
门锁	Door Lock	35
桥梁	Bridge	24
软掩体	Soft Cover	1、2
生成图砖	Spawn Tiles	3
树篱	Hedges	2
树林格	Forest Squares	1、2
水面格	Water Squares	1、2
巡逻路径	Patrol Lines	3、14、16
岩石格	Rock Squares	1、2
硬掩体	Hard Cover	2
抓钩图标	Grapple Symbol	2

单位

SAS支援单位	SAS Support Units	30
SMG步兵	SMG Infantry	15、22
步枪兵	Rifle Infantry	22
单位生成	Spawn Units	15、16
德国牧羊犬	Dogs	33
抵抗战士	Resistance Units	26
警戒轴心单位	Alert Axis Unit	10、17
警卫	Guards	3
狙击猎手	Jäger Sniper	35、36
狙击手	Sniper Infantry	36、37
军官	Officers	22
南希	Nancy	29
喷火兵	Flamethrower Infantry	33
迫击炮小队	Mortar Teams	22
哨兵	Sentry	14
特勤员面板	Operator Boards	4
巡逻兵	Patrolman	16
掷弹兵	Grenade Infantry	36
掷弹猎手	Jäger Grenade Infantry	35、36
重机枪小队	HMG Teams	31
轴心单位	Axis Units	22

物体\道具\装备

板箱	Crates	2
补给堆	Supply Dumps	2
地雷	Landmine	24
盒烟	Cigarette Equipment	37
机械故障	Mechanical Failure	32
桨划船	Rowing Boat	26
绞索	Garrotte	29
老鼠炸弹	Rat Bomb	30
刘易斯炸弹	Lewes Bomb	23
猫咪	Cat	34
木柄手榴弹	Stick Grenade	37
喷火器	Flamethrowers	33
潜水装备	Scuba Gear	24
燃料桶	Fuel Barrels	23
尸体	Corpses	23
手榴弹	Grenades	12、24
手枪	Pistol	23
树枝	Twig Snap	34
斯登冲锋枪	Sten Gun	23
铁拳火箭	Panzerfaust	36、37
伪装网	Camo Net	24
陷阱	Trap	23
香烟	Cigarette Break	15
幸运兔脚	Rabbit's Foot	24
血迹	Blood Stain	34
医疗包	Med Pack	24
鱼叉枪	Speargun	24
战刀	Knife	23
抓钩	Grappling Hook	24

载具

III号坦克	Panzer III Tank	31
HMG桶车猎手	Jäger HMG Kübelwagen	35、36
半履带车	Half-Tracks	22
车队路径	Convoy Route	21
车队载具	Convoy Vehicles	20
冲锋艇	Sturmboot	36
防空车	Anti Aircraft Trucks	37
防空炮	Anti Aircraft Guns	31
吉普	Jeep	25
桨划船	Rowing Boat	26
进攻阶段载具	Vehicles in Attack Phase	19
警卫载具	Guard Vehicles	21
卡车	Trucks	21、22、26
链轮摩托猎手	Jäger Kettenrad	35
摩托车	Motorbikes	22

喷火式半履带车	Flamethrower Half-Track	33
生成载具	Spawning Vehicles	21
施图梅尔半履带炮车	Stummel Half-Track	37
视线LOS-载具	LOS - Vehicles	19
台风战机	Hawker Typhoon	30、31
坦克	Tank	31
特勤员载具	Operator Vehicle	25
桶车	KÜBELWAGENS	22
突击载具	Assault Vehicles	21
威利斯吉普	Willys Jeep	25、26
巡逻载具	Patrol Vehicles	16、20
运兵卡车	Troop Transport Truck	32
载具攻击	Vehicles Attacking	19
载具面板	Vehicle Sheets	25
载具推进	Vehicles Advancing	19
载具移动	Moving Vehicles	19
支援型威利斯吉普	Support Willys	30
重型装甲车	Heavy Armoured Car	32
装甲车	Armoured Cars	32
装甲载具	Armoured Vehicle	20

潜行\战斗

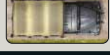
攻击骰值	Attack Roll	17
结束阶段	End Phase	18
结束阶段(潜行环节)	Event Phase - Stealth Section	16
结束阶段(战斗环节)	Event Phase - Battle Section	14
近距离	Short Range	6、17
猎手卡组	Jäger Deck	34、35
偏移	Scatter	22
潜行环节&战斗环节	Stealth & Battle Sections	5
潜行刻度	Stealth Meter	11、13、16、17、18
哨兵扫视	Sentry Sweep	16
哨兵推进	Sentry Advance	12、13
事件窗口	Event Window	15
事件卡	Event Cards	4
事件卡组	Event Deck	14
视线LOS	LOS - Line of Sight	2、3、6、16
特勤员攻击掷骰修正	Attack Modifiers - Operator	5
特殊事件卡	Special Event Card	15
提高警戒	Alarm Advance	15
巡逻路径	Patrol Lines	3、14、16
远距离	Long Range	6、17
轴心单位攻击掷骰修正	Attack Modifiers - Axis	5
轴心推进阶段(潜行环节)	Axis Advance - Stealth Section	12
轴心推进阶段(战斗环节)	Axis Advance - Battle Section	13
轴心巡逻阶段	Axis Patrol Phase	16



欢迎访问我们的网站
以获取更多内容
WWW.WARGAMEMATE.COM



FOR TUTORIAL VIDEOS,
DOWNLOADS AND MORE VISIT
WWW.WORDFORGE GAMES.COM

	轴心单位	生命点	移动	装甲	特性	近距/远距	攻击骰值
游侠敢死队	 步枪兵	1	4	-	-	4 / 8	
	 SMG步兵	1	4	-	-	4 / 8	
	 军官	1	4	-	-	4 / 8	
	 迫击小队	2	4	-	迫击炮(大偏移掷骰)	-	
	 摩托车	3	10	-	-	4 / 8	
	 半履带车	5	8	是	车头&车尾LOS	4 / 8	
	 桶车	5	8	-	-	-	-
	 卡车	6	8	-	-	-	-
战无惧	 HMG小队	2	4	-	-	4 / 8	
	 防空炮	3	-	是	只能攻击空中目标	-	
	 三号坦克	7	6	是	车头LOS - HMG	4 / 8	
					榴弹炮(大偏移掷骰)	-	
重金属	 装甲车	5	8	是	-	4 / 8	
	 重型装甲车	6	8	是	榴弹炮(大偏移掷骰)	-	
	 运兵卡车	6	8	-	-	-	-
热&狗	 喷火兵	1	4	-	喷火器	0 / 5	
	 德国牧羊犬	1	8	-	-	0 / 1	
	 喷火式半履带车	5	8	是	车头LOS - HMG	4 / 8	
					车头LOS - 喷火器	0 / 5	
猎手	 链轮摩托	4	6	-	-	-	-
	 HMG桶车	5	8	-	-	4 / 8	
	 冲锋艇	4	6	-	-	4 / 8	
KICKSTARTER	 狙击手	1	4	-	-	8 / 16	
	 铁拳兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG步兵面	0 / 8	
	 掷弹兵	1	4	-	单次使用后翻转至SMG步兵面	0 / 6	
	 防空车	6	8	-	只能攻击空中目标	-	
	 施图梅尔半履带炮车	5	8	是	前射榴弹炮	-	
					车尾LOS - HMG	4 / 8	