

23.5 - 战斗结果

射击战结果



硝烟：无效果。



火枪&弹丸：所有攻击/防御方的前锋单位=各1次凝聚力打击。

散兵特例：如果攻防双方的前锋单位仅一方印有弹丸符号 ，同时另一方为步兵，则印有弹丸符号单位的一方可以选择将战斗结果降级为硝烟 。



弹丸：前锋防御单位=1次凝聚力打击。



骷髅：防御方军团=士气-1 & 重创战斗判定；前锋防御单位=1次凝聚力打击。

突击战结果



黑十字：攻击方军团=士气-1 & 重创战斗判定。所有攻击单位=各1次凝聚力打击。



马首：无效果。

骑兵战特例（对侧翼支援无影响）：如果攻防双方的前锋单位中有任何1个为稳定状态骑兵，那么：

◎ 双方所有骑兵单位=（仅）1次技能判定；判定失败=各1次凝聚力打击。

◎ 防御方稳定状态步兵自动结成方阵队形。

◎ 其他单位类型=各1次凝聚力打击。



刺刀：所有单位=各1次凝聚力打击。



刺刀 & 突破：所有防御单位=各1次凝聚力打击。所有攻击单位=各1次技能判定；判定失败=1次凝聚力打击。

突破符号特例：

◎ 含有  的稳定状态前锋防御单位=结果 。

◎ 含有  的稳定状态前锋攻击单位=结果 。



突破：所有防御单位=各1次凝聚力打击。所有防御单位撤退=各1次技能判定；每次判定失败=军团士气-1。



白旗：防御方军团=士气-1 & 重创战斗判定。

◎ 所有防御单位必须撤退 & 各1次凝聚力打击。

◎ 若攻击单位挺进=攻击方军团士气+1。

战斗移列修正

射击战移列修正

◎ **袭击：**前锋炮兵袭击=向左  移列1次（1格射击距离时影响所有防御单位）。

◎ **炮兵坚韧：**前锋防御炮兵=向左  移列1次（大炮兵连=向左  移列2次）。

◎ **混乱状态炮兵：**混乱状态前锋攻击炮兵=向左  移列1次。

◎ **有限火力：**前锋攻击单位为方阵/密集纵列队形=向左  移列1次。

◎ **遭遇合围：**前锋防御单位被合围=向右  移列1次，参见9.4 > 合围优势。

◎ **高密度：**前锋炮兵向开阔地形中的方阵/密集纵列队形单位射击=向右  移列1次。

突击战移列修正

◎ **士气低落：**攻击方军团士气低落=向左  移列1次。

◎ **军纪严明能力：**稳定状态前锋防御步兵=向左  移列1次，参见27.8。

◎ **步兵vs骑兵：**前锋步兵攻击骑兵=向左  移列1次， 除外，参见地形效果表。

◎ **步兵vs方阵单位：**前锋步兵单位攻击开阔地形上的方阵单位=向右  移列1次。

◎ **低效突击：**前锋攻击单位为密集纵列队形=向左  移列1次。

◎ **遭遇合围：**前锋防御单位被合围=向右  移列1次。

◎ **被合围炮兵：**被合围前锋防御单位为孤立炮兵=向右  移列2次。

◎ **意志碾压突击：**更高技能等级=向左  或向右  移列1次，参见27.7。

重创战斗结果



军官：取消士气下降。



旗帜：前锋单位=技能等级-1，参见29.7。



交叠旗帜：军团士气低落=前锋单位兵力-1。



骷髅：弃置1枚军团面板攻上的攻击令牌  & 混乱状态前锋单位兵力-1。

10. 战力值(CP)

◎ **步兵射击**: 始终为1CP, 卫戍部队为0CP。

◎ **突击**: 单位的战力值等于其单位木块上的刺刀/火炮/战马符号的数量。

◎ **支援**: 始终为1CP, 参见23.1/23.6。

◎ **炮兵射击**: 战力值等于其木块上的火炮符号数量。**请注意**, 骑炮兵并不属于骑兵。

兵种	符号	射击	突击	支援
长条步兵		1	2	1
标准步兵		1	1	1
骑兵		-	1	1
炮兵		2	2	1
骑炮兵		1	2	1
卫戍步兵		0	0	-
HQ/SHQ标记		-	-	+1技能等级*

*稳定状态HQ可为同区域其他单位+1技能等级。

步兵射击为1CP, 炮兵射击CP同火炮符号数量, 突击CP同符号数量, 支援为1CP, 参见31.0 > 战斗CP与支援示例。

23.6 - 战斗选项表

所有可用攻击/支援见下表: “支援”列对攻防双方均有效。表中“否”优先级高于“可”。示例: 动摇状态单位无法攻击或支援, 参见31.0示例。

单位类型	射击战	射击支援	突击战	突击支援
稳定状态步兵单位	可	侧翼 ^A	可	可
稳定状态骑兵单位	否	否	可	可
稳定状态炮兵单位	可	可	火炮专家 ^B	可
稳定状态卫戍单位	可	否	否	否
稳定状态HQ/SHQ	否	+1技能等级 ^C	否	+1技能等级 ^C
混乱状态	炮兵/步兵 ^D	否	否	否
方阵队形	可	否	否	否
动摇状态	可	否	否	否

^A 仅限侧翼支援, 不适用于二线支援。

^B 仅当统帅拥有“火炮专家”能力时。

^C 稳定状态HQ可为同区域其他单位+1技能等级。

^D 仅限炮兵与“军纪严明”步兵可在混乱状态时射击。

19.3 + 27.2/3/4 + 28.2/7 - 队形

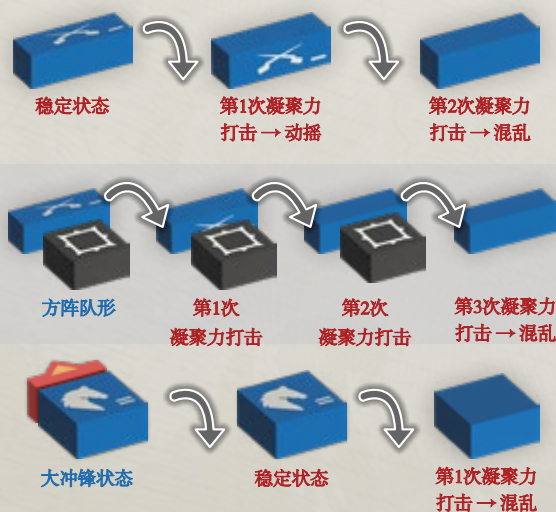
◎ **队形变换**: 单位激活后可以在移动/攻击开始前, 或重整结束后, 进行队形的变换。

◎ **方阵队形**: 在遭受敌方骑兵突击时, 未混乱步兵单位可以尝试结成方阵。参见22.1 - 战斗流程。

◎ **朝向与堆叠顺序**: 攻击前/移动后(包括突击后的挺进或撤退), 亦或是重整结束后, 当前单位可以改变朝向和堆叠顺序。



9.2 - 单位战斗状态



16.1 - 回合准备阶段

- ① **检查事件&预备方块**: 将数量不超过统帅技能等级的预备方块留存, 弃置超出部分。
- ② **准备攻击令牌**: 将数量不超过统帅技能等级的  留存, 弃置超出部分。将新获得的  放置到军团面板上。
- ③ **准备公共杯, 清空后放入如下方块**:
 - ◎ 双方从各自预备框中取出的任意数量指令方块  / 。
 - ◎ 可用指令方块  /  (即统帅的可用指令方块数)。
 - ◎  金色方块, 仅在剧本需要时加入。
 - ◎  黄色“重整”方块。
 - ◎  红色“战斗”方块。
 - ◎  黑色“回合结束”方块。
- ④ **弃置超限卡牌**: 将数量不超过统帅技能等级的卡牌留存, 弃置超出部分, 包括所有敌方卡牌。
- ⑤ **抽取卡牌**: 每位玩家各自抽取4张卡牌。
 - ◎ **白昼回合(主动权玩家)**: 公共杯中额外+1  / , 军团面板上额外+1 。
 - ◎ **HQ+SHQ(同时在场且稳定)**: 公共杯中额外+1  / , 军团面板上额外+1 。

30. 单人游戏指南

- ◎ **回合准备**: 双方各抽取2张卡牌, 而不是4张。
- ◎ **黑色方块**: 双方各抽取2张卡牌, 而不是1张。
- ◎ **战斗出卡**: 攻击方先手出卡。
- ◎ **公共卡堆**: 当回合开始时, 或在黑色方块阶段抽取第一张卡牌时, 双方可选择任意一张公共卡堆中的明示卡牌。玩家主动权变更时, 重建公共卡堆。
- ◎ **胜旗争夺**: 如果己方单位的邻格是敌方控制的胜旗区域, 那么你必须向其中至少一个区域发起攻击。
- ◎ **偏好阵营**: 选择偏好阵营后, 敌方阵营在每回合开始时额外多抽取1张卡牌。

18. 抽取方块

 / 指令方块 /

- ① **移动指令**: 移动部分单位。
- ② **事件卡指令**: 执行一张卡牌事件。
- ③ **Pass**: 弃置抽出的方块且无任何影响。如果抽出的下一枚方块仍是相同颜色, 则将其放回杯中, 且无任何影响。
- ④ **备战指令**: 将1枚  放入令牌框中, 上限15枚。
- ⑤ **预备指令**: 将抽出的  /  放入预备框中。
- ⑥ **反应指令**: 敌方移动指令完成后, 花费1枚预备方块  /  执行上述任意指令。

 黄色方块

- ① **增援**: 新进场单位免费移动; 新进场将领卡置于手中; 新进场统帅卡翻至正面
- ② **购买**: 弃置手牌=购买  /  或 。
- ③ **重整**: 重整单格区域中的单位或提升军团士气。

 红色方块

- ① **战斗**: 轮流发起攻击, 直至双方连续Pass。

 金色方块

- ① **指定方块或抽取卡牌**: 指定下一枚抽出方块的颜色, 或者抽取1张事件卡。
- ② **特殊作用**: 参见剧本特殊规则说明。

 黑色方块

- ① **回合结束**: 最后1枚  =回合结束。不再抽取新方块, 执行撤回或投降。[参见24.3和26。](#)
- ② **抽取卡牌**: 若非最后1枚  =每位玩家各抽取1张卡牌。

可选规则“步步进逼”

- HQ稳定状态+军团士气良好=军团统帅进行1次技能判定。
- ◎ **判定成功**: 黑色方块放回杯中; 军团士气下降2点。
 - ◎ **判定失败**: 黑色方块不放回杯中; 军团士气下降1点。
 -  **军官**: 黑色方块放回杯中, 无军团士气下降。
 -  **骷髅**: 黑色方块不放回杯中, 双方军团士气各下降1点。

地形效果表

 0 开阔 +0	 0 沼泽 +1 凝聚力打击	 1 树林 +1 凝聚力打击	 0 农作物 +1 炮兵凝聚力打击	 地点 圣马尔科教堂
 3 要塞 +3 卡西纳比安卡	 1 城堡 +1 技能判定	 2 乡镇 +2 技能判定	 1 村庄 +1 卡斯泰焦	 0 农舍 +1 韦尔扎特

间隔地形效果表

 上坡 +1	 +1 上峰 +1 技能判定	 +2 峭壁 禁行	 大道	 小路 道路行军=1个单位
 +2 水域 禁行	 +1 江河 禁行	 川涧 +2 凝聚力打击	 溪泾 +1 炮兵凝聚力打击	 桥梁 跨越江河 +2 跨越川涧/溪泾 +1

+# 区域的射击战防御CP。

+## 区域的突击战防御CP。

修正上限：地形防御修正累计上限为+3CP。

+## 间隔地形的射击战防御CP。

+## 间隔地形的突击战防御CP。

HQ指挥范围+1。

允许卫戍单位进驻。

骑兵单位无法获得防御CP。

骑兵无法突击/支援/获得防御CP。

炮兵无法获得防御CP。

炮兵单位无法进入或穿越。

禁行 所有单位无法进入或穿越该地形。

道路行军=1个单位 最多堆叠1个道路行军队形的单位。

跨越江河 江河阻隔时的突击战防御CP。

跨越川涧/溪泾 川涧/溪泾阻隔时的突击战防御CP。

技能判定 单位进入或穿越后进行1次常规技能判定。如果判定失败，则遭受1次凝聚力打击。

凝聚力打击 单位进入或穿越后遭受1次凝聚力打击。

炮兵凝聚力打击 炮兵单位进入或穿越后遭受1次凝聚力打击。

地形凝聚力打击：

适用于各种类型的“移动”，包括撤退、撤离、挺进等，除非另有说明。

23. 战斗规则

23.1 - 战斗流程

- ① 攻击方选择1格攻击发起区域，放置1枚¹，可调整堆叠顺序。
- ② 攻击方选择1格目标区域，不可调整堆叠顺序。
- ③ 攻击方选择攻击类型：射击战或突击战，以及特殊攻击修正。
- ④ 双方选择二线支援单位：为各自前锋单位+1CP。
- ⑤ 攻击方选择侧翼支援单位：每个侧翼支援单位+1CP。
- ⑥ 防御方结成方阵：遭受骑兵攻击的步兵单位可以尝试结成方阵。
- ⑦ 双方打出卡牌：允许双方各打出1张事件卡。

23.2 - 射击战

- ① 列值：攻击方前锋单位CP+攻击方二线/侧翼支援CP-防御方地形CP。
- ② 结果：抽卡并查看卡面战斗结果表对应列，应用移列修正，查看最终列交第二行的结果符号。

23.3 - 突击战

- ① 列值：攻击方前锋单位CP+攻击方二线/侧翼支援CP-防御方前锋单位CP-防御方地形CP-防御方二线支援CP。
- ② 结果：抽卡并查看卡面战斗结果表对应列，应用移列修正，查看最终列交第三行的结果符号。

27. 特殊战斗规则

27.5 - 炮兵“轰击”

稳定状态炮兵可以执行1格或2格远距离轰击。

- ◎ 射击修正：战斗结果向左 $\leftarrow$ 移列1次。
- ◎ 区域打击：进行1格距离（邻格）轰击时，区域中所有单位均受影响。
- ◎ 炮火免伤：不会遭受凝聚力打击，除非目标单位也是炮兵。
- ◎ 独立行动：无法获得友军支援。

27.6 - 混合编队&火炮专家

每个战斗阶段可以各使用1次。

- ◎ 战斗阶段：仅限红色方块²战斗。
- ◎ 低等级限制：技能等级为0或1的单位无法使用此能力。
- ◎ CP值：计算CP时视为常规突击战。
- ◎ 卡牌使用：使用事件卡时视为常规突击战。
- ◎ 重新抽卡：突击结算后，攻击方可以重新抽卡并改用射击行结算。
- ◎ 战后挺进：使用突击行结算=允许战后挺进。

27.7 - “意志碾压”突击

己方单位技能等级 > 敌方单位技能等级

- ◎ 费用：己方军团士气下降1点。
- ◎ 攻击加成：战斗结果向右 $\rightarrow$ 移列1次。
- ◎ 防御加成：战斗结果向左 $\leftarrow$ 移列1次。

27.8 - 军纪严明 & 逆坡防御

每个战斗阶段可以使用1次，以用于突击战防御。

- ◎ 低等级限制：技能等级为0或1的单位无法使用此能力。
- ◎ 防御加成：战斗结果向左 $\leftarrow$ 移列1次。
- ◎ 混乱状态射击：如同稳定状态单位一样正常射击。
- ◎ 逆坡防御射击：“军纪严明”步兵在上坡地形遭受射击时，视为位于上峰地形。

统帅正面能力

- ◎ 火炮专家：允许发起1次炮兵突击，每个战斗阶段限1次；还可允许创建1个大炮兵连单位。
- ◎ 战场主动：如果你的军团士气良好，则可以获得主动权。
- ◎ 防御专家：在战斗阶段结束时，如果你发起过除“突击战”以外的其他类型攻击，则抽取1张卡牌。抽中敌方阵营卡牌时将其交由对手玩家。
- ◎ 军纪严明：防御突击时向左 $\leftarrow$ 移列1次，每枚³阶段限1次；混乱状态单位可以正常射击。
- ◎ 幸运眷顾：战争熔炉判定时允许重抽1次。
- ◎ 混合编队：突击后改用射击行结算，每枚⁴阶段限1次。
- ◎ 坚定不移：军团重整判定时技能等级+1。

统帅负面能力

- ◎ 清空手牌：回合结束时弃置所有手牌。
- ◎ 鲁莽好斗：在战斗阶段结束时，如果你发起过除“突击战”以外的其他类型攻击，则弃置1张卡牌。
- ◎ 单一兵种：侧翼支援单位的类型必须与前锋攻击单位类型一致（步兵/骑兵/炮兵）。
- ◎ 反应迟钝：无法执行反应指令。
- ◎ 一盘散沙：射击战结算时无法获得散兵修正。
- ◎ 厄运缠身：战争熔炉判定时对手玩家可以重抽1次。
- ◎ 动摇不定：军团重整判定时技能等级-1；无法在突击中使用“意志碾压”修正。

21. 技能判定

21.2 - 通用技能判定

-  **军官:** 判定成功。
-  **旗帜:** 若单位技能等级 $\geq$ 旗帜数量, 判定成功。
-  **交叠旗帜:** 若军团士气良好, 判定成功。
-  **骷髅:** 判定失败, 检查额外惩罚。

21.1 - 重整技能判定

军团重整无法使士气从“低落”提升至“良好”。

-  **军官:** 单位重整成功, 军团士气提升1点(疲惫之师除外), 方块收回; 可再重整1次。
-  **旗帜:** 若单位/军团统帅的技能等级 $\geq$ 旗帜数量, 重整成功。
-  **交叠旗帜:** 若军团士气良好, 单位/军团重整成功。
-  **骷髅:** 重整失败。若重整区域相邻敌方单位, 军团士气-1/格; 对军团重整时军团士气-1。

21.3 - 指挥范围外激活判定

使用军团统帅的技能等级进行比较。

-  **军官:** 判定成功, 指令方块放回公共杯中。
-  **旗帜:** 若统帅技能等级 $\geq$ 旗帜数量, 判定成功。
-  **交叠旗帜:** 判定成功(即使军团士气低落时)。
-  **骷髅:** 判定失败。无法移动, 无法改变朝向/堆叠顺序/队形。
- ◎ **判定成功:** 正常移动。
- ◎ **判定失败:** 无法移动, 但可以改变朝向/堆叠顺序/队形。
- ◎ **道路行军判定失败:** 单位仍可移动1格, 除非结果是骷髅 。

27.11 - HQ & 将领战争命运表

-  **军官:** 将领卡未消耗, 将其收回手中。
-  **旗帜:** 若HQ技能等级 < 旗帜数量, 遭受1次凝聚力打击。
-  **交叠旗帜:** 若军团士气低落, 遭受1次凝聚力打击+将领卡“离场”。
-  **骷髅:** HQ遭受1次凝聚力打击; 军团士气-1; 将领卡“离场”; 突击战判定时统帅卡翻为“副官”面。
- ◎ **可选规则:** 射击战时抽中骷髅  = 再抽1张, 若仍为骷髅  = 统帅卡翻为“副官”。

28.8 - 战争熔炉事件

- ◎ **疲劳作战:** 己方军团士气-2。
- ◎ **热忱迎战:** 为己方任意2个步兵单位添加“生力军”标记。
- ◎ **外伤:** 若技能判定失败, 则将统帅卡翻转至“副官面”; 或从“副官面”直接翻回“统帅面”。
- ◎ **指挥混乱:** 选择己方任意1个HQ遭受1次凝聚力打击。
- ◎ **尚武精神:** 己方军团士气+2。
- ◎ **特殊事件:** 根据剧本特殊说明执行。
- ◎ **激烈交火:** 己方步兵本回合无法突击。
- ◎ **弹药不足:** 本回合己方单位的攻击受到向左  移列1次修正, 骑兵及法军炮兵除外。

13.1 - 士气低落的效果

- ◎ **士气奔溃:** 若军团士气降至0, 游戏失败。
-  **交叠旗帜:** 技能判定失败。
- ◎ **突击战:** 向左  移列1次。
-  **疲惫之师:** 即便是“军官”也视为重整失败, 除非其与稳定状态HQ相邻或同格。

24.1 - 撤退结果

- ◎ 进入敌搏杀区域=1次凝聚力打击。
- ◎ 混乱后进入敌搏杀区域=1次凝聚力打击 & 兵力-1。
- ◎ **永不退缩!** 俄军任意技能等级步兵/其他国家技能等级3或4的步兵不用撤退, 但军团士气-1。

25. 俘获炮兵

如果攻击单位战后挺进至了炮兵刚刚撤退到的区域, 则对炮兵进行俘获判定。判定时炮兵的技能等级-1, 除非是骑炮兵。

- ◎ **判定失败:** 兵力-1。

24.3 - 撤回

从敌搏杀区域撤回后进行1次技能判定。

- ◎ **判定失败:** 1次凝聚力打击。

 **骷髅:** 1次凝聚力打击 & 兵力-1。

特例: 如果单位是未混乱散步兵或散骑兵, 则自动判定成功。