

Carl Paradis 设计

战斗指挥官

拿破仑的意大利战役



规则手册 - 第 I 卷



目录

1. 系列介绍	04	10. 战力值(CP)	11
- 游戏概览	04	11. 兵力战损效果	12
- 回合流程	04	12. 地形效果表	12
- 战斗结算	04	13. 军团士气	12
- 规则手册编排	04	13.1 - 士气低落的效果	12
2. 游戏部件	05	13.2 - 主动权玩家	13
3. 如何获胜	05	14. 回合栏	13
4. 游戏尺度	05	15. 卡牌管理	13
5. 游戏地图	05	16. 游戏流程	14
6. 回合流程	05	16.1 - 回合准备阶段	14
7. 事件卡组与军团管理面板	05	16.2 - 指令方块抽取阶段	14
7.1 - 事件卡	06	16.3 - 回合结束阶段	14
7.2 - 军团统帅卡	06	17. 胜棋控制胜利	14
7.3 - 军团管理面板	06	18. 抽取方块	15
8. 指令方块&攻击令牌	07	19. 移动指令	15
9. 单位木块&标记	08	19.1 - 常规移动	16
- 单位木块	08	- 移动限制	16
- 标记	08	19.2 - 反应指令	16
- 符号	08	19.3 - 道路行军队形	16
- 国家颜色	08	19.4 - 交战机动	17
9.1 - 单位技能等级	08	20. 重整指令	17
9.2 - 单位战斗状态、凝聚力、队形	08	21. 技能判定	18
- 战斗状态最佳至最劣	09	21.1 - 重整技能判定	18
- 凝聚力打击	09	21.2 - 通用技能判定	18
- 特殊队形	09	21.3 - 指挥范围外激活判定	18
9.3 - 单位堆叠限制	09	22. 卡牌事件	18
9.4 - 单位木块管理	10		
- 合围优势	11		

23. 战斗	19	28. 进阶规则	27
23.1 – 战斗流程.....	19	28.1 – 散骑兵.....	27
23.2 – 射击战.....	19	28.2 – 密集纵列队形.....	28
23.3 – 突击战.....	20	28.3 – 卫戍单位.....	28
– 间隔地带.....	20	28.4 – 下级HQ标记 (SHQ).....	28
23.4 – 战斗结算移列.....	20	28.5 – 要塞和棱堡防御.....	28
23.5 – 战斗结果.....	20	28.6 – 坚韧军团.....	29
– 射击战结果.....	20	28.7 – 分遣火炮队形.....	29
– 射击战移列修正.....	20	28.8 – 战争熔炉事件.....	29
– 突击战结果.....	21	28.9 – 军团统帅能力.....	30
– 突击战移列修正.....	21		
– 重创战斗结果.....	21	29. 可选规则	30
23.6 – 战斗选项表.....	22	29.1 – 后方指挥.....	30
		29.2 – 步步进逼.....	30
24. 撤退	22	29.3 – 可选标记.....	30
24.1 – 撤退触发条件.....	22	29.4 – 生力军.....	31
– 撤退移动.....	22	29.5 – 疲惫之师.....	31
– 重要撤退效果.....	22	29.6 – 将领辅助技能判定.....	31
24.2 – 骑兵撤离.....	23	29.7 – 摇摆部队.....	31
24.3 – 撤回.....	23	29.8 – 老兵部队.....	31
25. 战后挺进	23	30. 单人游戏指南	32
26. 单位歼灭	23	31. 规则澄清	32
– 单位投降.....	23	– 事件卡牌.....	32
		– 规则澄清.....	33
27. 特殊战斗规则	24	– 侧翼支援示例.....	34
27.1 – 事件卡触发的战斗.....	24	– 战斗及支援示例.....	34
27.2 – 骑兵“大冲锋”队形.....	24		
27.3 – 方阵队形.....	24	32. 术语释义	35
27.4 – “大炮兵连”.....	25		
27.5 – 炮兵“轰击”.....	25	33. 制作组名单	39
27.6 – “混合编队” & “火炮专家”.....	26		
27.7 – “意志碾压”突击.....	26	34. 中外文对照表	39
27.8 – 军纪严明.....	26		
– “逆坡”防御射击.....	26		
27.9 – 战斗中的将领卡.....	26		
27.10 – 战斗中的HQ.....	27		
27.11 – HQ & 将领战争命运表.....	27		
27.12 – “离场”结果.....	27		

1. 系列介绍

“战斗指挥官”是一个全新的战棋游戏系统，旨在重现18至19世纪时期的著名历史战役。本系统采用了创新的机制架构，着重于表现出两个关键的游戏元素：决策度和可玩性。第 I 卷为我们呈现了始于1796年的**意大利战役**，要知道在那一年，拿破仑年仅26岁！

绿色文本为2026年6月更新内容！

游戏概览

这是一套丰富精妙的游戏规则，涵盖了各种可能发生的情况；通过仔细研读和实践，你将能循序渐进地精通整套规则，然而基础框架并不复杂，十分简洁明了。

玩家控制的军团，是由一组代表步兵、骑兵和炮兵单位的木块所组成，此外还配有士气栏与拥有特殊能力的军团统帅卡。卡牌则代替了骰子，用于管理游戏事件、战斗结果和技能判定。

军团士气决定着哪一方拥有主动权，并可以带来诸多战场优势。低落的士气会降低部队的战斗力，还会加剧战斗损耗。更糟糕的是，士气崩溃的一方会立即输掉游戏！

手中的卡牌等同于游戏中的货币。玩家可以通过弃置卡牌来购买额外的方块与标记；也可以触发卡牌事件，执行特殊的行动，或为战斗提供增益。不同的剧本还会加入一些特定的将领卡。

说起卡牌，统帅卡对游戏至关重要：它代表着你能管理的各项资源的数量，如指令方块、攻击令牌等，并且统帅的特殊能力还决定着军团的作战效率。在游戏中，玩家可以通过消灭敌方单位或瓦解敌军士气来赢得胜利，也可通过夺取具有战略与战术意义的关键地点，或达成剧本设定的特殊目标来赢得胜利。

回合流程

每个回合开始时，首先将不同颜色的“指令”方块（）放入杯中，补充**攻击令牌**（），并抽取新的卡牌。

随后，双方玩家轮流从杯中抽取1枚方块（）并执行相应操作，每一枚方块都代表着不同的游戏行动。

当抽出代表某一方（法军或联军）颜色的指令方块时，该阵营玩家可以选择：移动单位木块、打出事件卡、将该方块存入预备框中备用，或进行其他调整操作。玩家也可以使用预备框中的指令方块来对敌方行动做出应对。

单位的移动很简单：激活的单位木块可以移动至相邻的地图方格（称为“区域”）。远离HQ（指挥部）的单位木块必须先进行激活判定，判定成功后才能进行移动。

当抽中**黄色方块**（）时，玩家可执行的行动包括增援、重整以及购买额外指令方块。

通过花费预备指令方块，玩家可以尝试重整麾下部队（单位木块），从而消除单位的动摇和混乱状态，也可以用于恢复军团士气。玩家只需抽取1张卡牌，将其与单位木块或军团统帅的技能等级进行比较，以决定重整是否成功。

当抽中**红色方块**（）时，每位玩家各自花费1枚**攻击令牌**（），轮流执行战斗流程，直至双方都选择Pass（过）。

当抽中**黑色方块**（）时，可能会需要抽取额外的卡牌、执行主动撤退、或者进行回合结束操作。

战斗结算

在每次战斗流程中，单位只能发起1次攻击，并为此花费1枚攻击令牌（）。附近的单位有时可以提供“支援”，从而增强攻击方或防御方的战力。请注意，骑兵、骑炮兵和HQ单位在战斗时可以进行机动。

战斗结算是通过比较双方的战力值来完成，即抽取1张卡牌，查看卡牌上战斗结算表的射击行或突击行，根据列值对应的符号来决定战斗结果。在抽卡之前，双方都可以选择打出事件卡来影响战斗结算。

在战斗中，单位可能会陷入动摇或混乱状态，从而降低战斗力（通过翻转单位木块来表示）。军团的士气时增时减（记录在地图边缘的士气栏处）。战斗结束后单位可能会撤退、挺进，或者兵力遭受战损减员。

与大部分战棋游戏相比，本游戏中单位直接被歼灭的情况要少得多，游戏主要是通过军团士气的下降来体现低烈度的部队战损。

“兵如治国，皆在机变。”

-拿破仑

建议：请参阅剧本手册第4章：全局游戏演示，了解基础游戏机制。

规则手册编排

本规则手册中包含了一些单词缩写与彩色底纹段落，以便将注释和要点与正文区分开来。如下为一些常用术语中英对照：

- ◎ 军团统帅：Army Commander
- ◎ 搏杀区域：Battle Zone
- ◎ 凝聚力打击：Cohesion Hit
- ◎ 战力值：Combat Point
- ◎ HQ：指挥部 (Headquarter)
- ◎ SHQ：下级指挥部 (Sub-Headquarter)
- ◎ 技能判定：Skill Check

详细注释：这些段落提供了关于游戏机制和关键概念的详细信息。

历史引文：这些段落提供了简短的引文，充实你在游玩时的历史沉浸感。

2. 游戏部件

你可以在剧本手册中找到所有游戏部件的完整清单。

3. 如何获胜

本游戏有3种获胜方式：

- ① 击垮对手的军团士气 – 参见13.1
- ② 控制胜旗区域 – 参见17.0
- ③ 剧本特殊胜利条件 – 参见剧本设定

4. 游戏尺度

绝大多数情况下，一个游戏回合大约相当于2个小时的现实时间。

小型战斗为旅级规模*：

- ◎ 地图区域格：800 – 1000米
- ◎ 步兵单位木块：1500 – 4000人
- ◎ 骑兵单位木块：800 – 2000人
- ◎ 炮兵单位木块：12 – 36门火炮及护卫

*第 I 卷中的所有剧本均为旅级规模。

大型战斗为师级规模：

- ◎ 地图区域格：1600 – 2000米
- ◎ 步兵单位木块：4000 – 10000人
- ◎ 骑兵单位木块：2000 – 3000人
- ◎ 炮兵单位木块：36 – 72门火炮及护卫

5. 游戏地图

游戏地图被划分成许多的方格区域，每个区域最多与其他6格区域相邻，区域之间并非严格按规律排布，而是依照地形分布情况而定。此外，地图边缘还印有回合栏和军团士气栏。

6. 回合流程

1 – 新回合准备阶段

- ◎ 检查回合事件，准备指令方块与攻击令牌，抽取新的卡牌。

2 – 指令方块抽取阶段

- ◎ 从公共杯中抽取指令方块，并根据抽出方块的颜色执行相应操作。

3 – 回合结束阶段

- ◎ 检查胜利条件。

“凡庸之将，处险地而遇强敌，必求安于退却；然大将勇敢无畏，能以气壮补其不足，毅然迎敌。此举可乱敌阵，若敌有所迟疑，良将则善乘其机，甚至可望克敌制胜。此等果敢之行，乃保军威之要，军中至高无上之道也！”

– 拿破仑

7. 事件卡组与军团管理面板

大部分剧本使用一副由70张卡牌组成的卡组（以及1张洗牌卡）。

- ◎ **20张法军卡牌：**仅限法军玩家使用的事件卡，左上角饰有三色绶带。
- ◎ **20张联军卡牌：**仅限联军玩家使用的事件卡，左上角饰有双色绶带。
- ◎ **30张公用卡牌：**双方玩家均可使用的卡牌。
- ◎ **1张洗牌卡：**抽中洗牌卡时，将抽卡堆和弃卡堆合并后洗牌，组成新的抽卡堆。

将领卡：每个剧本都使用一套特定的将领卡，其中包含5张法军将领卡，5张联军将领卡（不计入法军/联军卡组上限），每张将领卡都印有军官符号。每一卷系列游戏会包含20至40张将领卡。

游戏中没有骰子，事件卡系统负责处理所有的随机概率。

7.1 - 事件卡

事件卡可以作为游戏中的货币，用于购买预备指令方块、攻击令牌，或者触发事件文本所述效果。事件卡还代替了骰子与辅助表，用于决定战斗与技能判定的结果。



- A 事件卡号码
- B 事件卡名称
- C 技能判定结果
- D 使用时机
- E 插画
- F 事件文本
- G 次要事件文本(斜体字)
- H 战斗结算表
- I 列值
- J 射击行
- K 突击行

法军卡



联军卡



公用卡



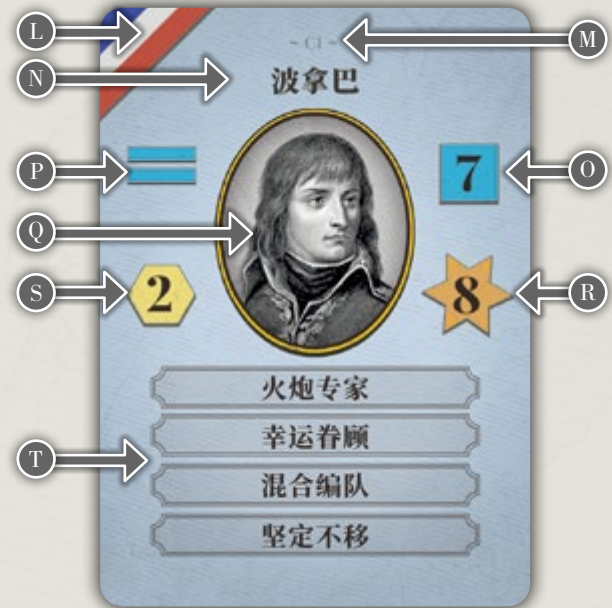
洗牌卡



“吾宁得一幸将，胜于三良将。”
-拿破仑

7.2 - 军团统帅卡

军团统帅卡上显示了军团的可用资源(指令方块、攻击令牌)，以及能够对游戏产生各种影响的特殊能力(既有正面也有负面)。统帅卡的背面为其“副官面”。统帅技能等级用于各种技能判定(参见21.0)，指挥范围则是用于检查单位在执行移动指令时是否需要激活判定(参见19.0)。攻击令牌与指令方块的数量代表了每个回合开始时，可以放入军团面板(对应攻击令牌)或公共杯中(对应指令方块)的部件数量。



- L 国旗色绶带
- M 卡牌号码
- N 名字
- O 可用指令方块
- P 技能等级
- Q 肖像
- R 可用攻击令牌
- S 指挥范围
- T 能力*

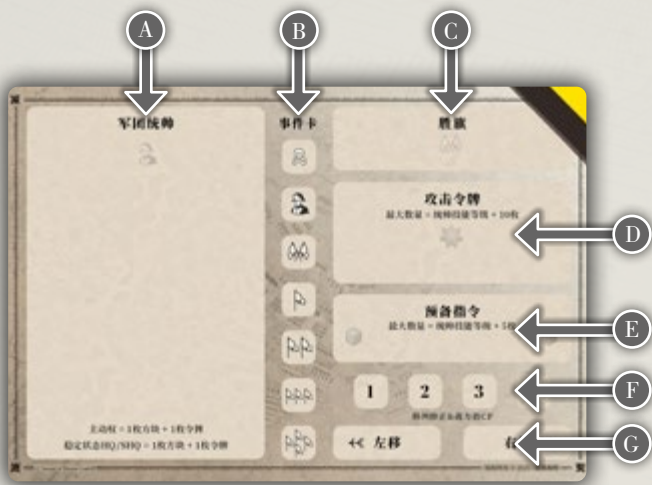
*参见28.9 - 军团统帅能力

军团统帅卡放置于军团面板上相应位置。

“当筹战之时，吾无有更怯者。故夸诸险与灾，以情所可致者。吾处极痛之扰中。然此未碍吾于从者前显甚静也。吾若孕女未嫁。既决，则唯忘诸不致胜者。”
-拿破仑

7.3 - 军团管理面板

每位玩家都有1张军团管理面板(下文简称“军团面板”),用于放置统帅卡、预备指令方块、攻击令牌、以及获得的胜棋标记。此外还包含判定辅助与列值计算辅助的功能。



- Ⓐ 军团统帅
- Ⓑ 判定辅助
- Ⓒ 胜旗
- Ⓓ 攻击令牌框
- Ⓔ 预备指令框
- Ⓕ 列值计算辅助
- Ⓖ 移列计算辅助

玩家可以使用各自军团面板上的列值和移列计算辅助框来帮助记忆。

8. 指令方块&攻击令牌

将**攻击令牌**放置于军团面板上,将**指令方块**放入公共杯中。由**主动权玩家**开始,双方每次轮流抽取1枚方块并进行相应操作。玩家可随时查看杯中剩余的方块情况。

蓝色: 法军玩家执行1次指令,然后联军玩家可以执行1次反应指令。

白色: 联军玩家执行1次指令,然后法军玩家可以执行1次反应指令。

金色: 指定玩家选择:下一枚方块颜色、或抽取一张卡牌、或触发特定剧本效果。

黄色: 执行增援、购买以及重整指令。

红色: 执行战斗指令。

黑色: 抽取1张卡牌。当抽中最后1枚黑色方块时,回合结束。结束前可以执行“投降”或“撤回”。

攻击令牌: 执行战斗指令时,攻击方将1枚攻击令牌放置于前锋攻击单位的区域中,以示其进入交战状态。每格区域中最多放置1枚攻击令牌。

另可放入可选标记,参见29.3。



9. 单位木块&标记

单位木块



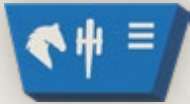
长条木块：2阶兵力步兵。
兵力战损 = 更换至标准木块。



标准木块：1阶兵力步兵。



方形木块：1阶兵力骑兵。

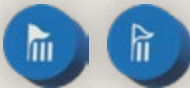


梯形木块：1阶兵力步炮兵或骑炮兵。



圆形木块：1阶兵力卫戍兵。

标记



指挥部圆形标记：1阶兵力军团统帅指挥部/军团下级指挥部，及其随行护卫队（HQ/SHQ）。

符号



弹丸符号：具备散兵能力。
可影响“火枪&弹丸”战斗结果。
参见规则23.5。



突破符号：代表高级单位。
+1阶兵力，可影响“刺刀&突破”战斗结果。
参见规则23.5。

国家颜色



法兰西



奥地利



俄罗斯



普鲁士



英国



西班牙



法军特殊单位



联军特殊单位

9.1 - 单位技能等级

步兵、骑兵、步炮兵、骑炮兵及HQ单位均拥有技能等级条，最佳为四条杠，最劣则无杠。技能等级始终生效，不受单位木块朝向或翻转状态的影响（如动摇或混乱状态）。



精锐



老练



受训



新征



民兵

HQ/SHQ也有技能等级条。



HQ - 军团统帅



SHQ - 下级指挥官

9.2 - 单位战斗状态、凝聚力、队形

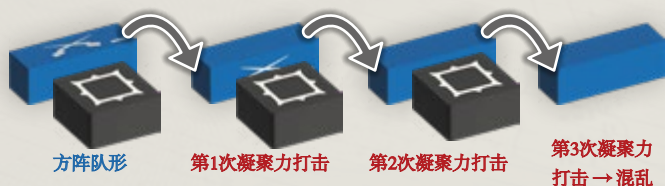
单位拥有多种**战斗状态**与**队形**。

请注意，玩家不可触碰或查看对手的单位木块，除非特定规则的需要（如战斗规则）。

“若兵之术唯避险耳，则荣耀必为庸者之获。吾已尽算，余者付于天命。”
-拿破仑

步兵单位：

- ◎ **稳定**：单位符号朝顶。
- ◎ **动摇**：单位符号朝后。
- ◎ **混乱**：单位符号朝底。
- ◎ **方阵队形**：在单位木块后方放置1枚方阵标记。参见27.3。
- ◎ **密集纵列队形**：在单位木块后方放置1枚密集纵列标记。参见28.2。

**骑兵单位：**

- ◎ **骑兵大冲锋**：在单位木块前方放置1枚大冲锋标记。参见27.2。
- ◎ **稳定**：单位符号朝顶。
- ◎ **混乱**：单位符号朝底。

**炮兵单位：与骑兵单位类似（稳定 → 混乱）。**

- ◎ **稳定**：单位符号朝顶。
- ◎ **混乱**：单位符号朝底。
- ◎ **大炮兵连**：2枚炮兵单位木块并行排列。参见27.4。
- ◎ **分遣火炮**：在单位木块前方放置1枚分遣火炮标记。参见28.7。

卫戍步兵单位/HQ标记：

- ◎ **稳定**：单位符号朝顶。
- ◎ **混乱**：单位符号朝底。

战斗状态最佳至最劣

- ◎ **稳定**：所有邻格全部为搏杀区域。

特例：稳定状态炮兵拥有较少搏杀区域。参见9.4。

- ◎ **动摇**：所有邻格既非搏杀区域，亦非合围区域。无法发起突击或提供支援。
- ◎ **混乱**：所有邻格全部为合围区域。无法发起射击、突击或提供支援，无法进入敌方搏杀区域。

特例：混乱状态炮兵可以进行射击。

凝聚力打击

在遭受地形或战斗凝聚力打击后，单位的战斗状态会降级，可通过重整指令恢复。

- ◎ **战斗凝聚力打击：混乱状态**单位在遭受战斗凝聚力打击后，必须立即撤退1格区域。参见24.0。
- ◎ **地形凝聚力打击：混乱状态**单位在遭受地形凝聚力打击后，无需撤退！

特殊队形

方阵队形：无法发起突击，不会被敌军合围，始终处于**稳定状态**。战斗结果为“撤退”时，改为“遭受1次凝聚力打击”。参见23.1 > ⑥。

骑兵大冲锋：可以发起2次突击，并可以额外承受1次凝聚力打击。将其视为**稳定状态**单位。参见27.2。

大炮兵连/分遣火炮：大炮兵连由2个炮兵单位组成；分遣火炮由1枚方块表示，两种队形皆能为战斗带来优势。参见27.4及28.7。

密集纵列队形：由2个步兵单位组成，始终保持**稳定状态**，战斗结果为撤退时改为遭受1次凝聚力打击。参见28.2。

道路行军队形：允许单位在道路上更快移动，代价是道路行军时始终视为**混乱状态**（应用于战斗结算中）。参见19.3。

队形变换：非**混乱**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。

9.3 - 单位堆叠限制

游戏过程中，单位的堆叠限制始终生效：每格区域最多堆叠2个友军单位，外加1枚HQ标记。

- ◎ 不得将单位移动至满堆叠或敌占区域。

特例：参见24.1-撤退触发条件。

- ◎ 不得将2个炮兵单位堆叠在同一区域。

特例：参见27.4-大炮兵连。

- ◎ 如果区域中堆叠超限，则必须撤离1个单位。参见24.1。

9.4 - 单位木块管理

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。

- ◎ **区域中有2枚单位木块：**两者必须朝向一致，且彼此平行。靠前的木块称为**前锋单位** **A**（攻击单位/侧翼支援单位），靠后的木块称为**二线单位** **B**（二线支援单位）。

侧翼支援是指当己方前锋攻击单位攻击敌方防御单位时，用另一个己方单位向该防御单位发起侧翼包抄。**二线支援**是指前锋单位的同区域友军随时准备提供分遣支援。

- ◎ **朝向限制：**前锋炮兵单位木块及其**二线支援单位木块**必须与区域方格的边缘平行。
- ◎ **搏杀区域：**稳定状态单位的**所有邻格**都属于搏杀区域，搏杀区域无法延伸至禁行地形。

特例：炮兵单位拥有较少搏杀区域。

搏杀区域是指单位通过火力覆盖（炮兵）和战术反应机动（步兵与骑兵）能够影响到的区域。

- ◎ **合围区域：**混乱状态单位 **C** 所有邻格区域；炮兵单位 **D** 除搏杀区域以外的所有邻格区域。

合围区域是指在受到敌方攻击时防御较为薄弱的区域。

- ◎ **无特定区域：**二线单位、方阵队形单位、**卫戍单位**及动摇状态单位的邻格既非搏杀区域，亦非合围区域。

无特定区域是指，单位因自身各种战术弱点而无法拥有搏杀区域，但也不会将自身邻格暴露为对敌方有利的合围区域。



因此，除了前锋炮兵单位以外，玩家可以自由摆放单位木块而无需与方格边缘平行。但请整齐有序地朝向敌军，而不应是杂乱无章——战斗礼仪很重要！



↑↓ 请注意，炮兵单位根据朝向不同，其合围与搏杀区域位置也会随之变动。



合围优势

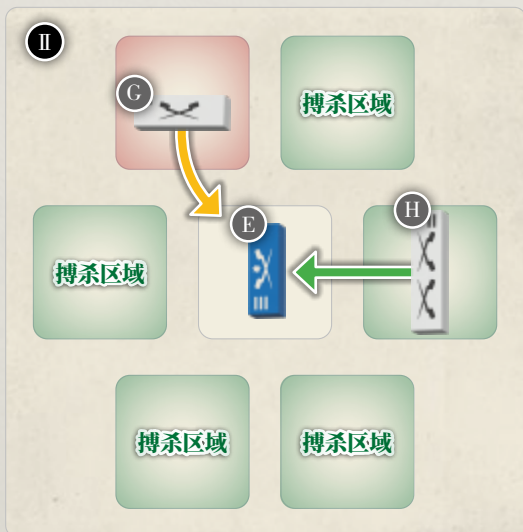
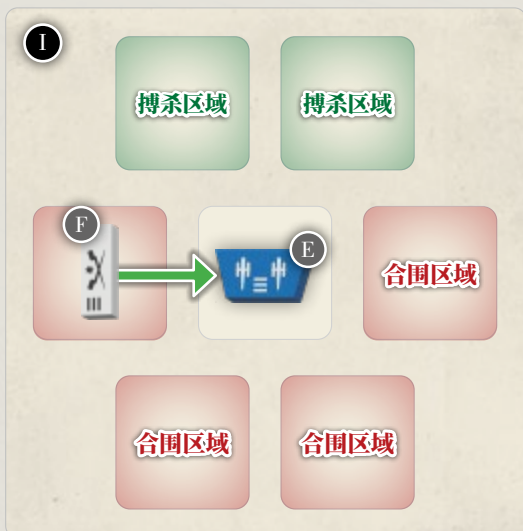
如果**前锋防御单位**被敌军“合围”**E**，则敌方攻击单位可以获得有利的**移列修正**（参见23.5 > 射击与突击移列修正）。但前提是至少满足如下2个条件之一：

- ❶ 攻击单位或侧翼支援单位正位于前锋防御单位的“合围区域”**F**。
- ❷ 前锋攻击单位得到一个不相邻单位提供的侧翼支援**G**，参见23.1 > 5。这种情况下，即使防御单位没有“合围区域”（如**无特定区域**或仅拥有**搏杀区域**的单位），也会遭到“合围”。

特例：方阵队形单位无法被“合围”。

合围优势是指对混乱状态单位或通过包抄机动所形成的战术优势。

情形 ❶：当攻击单位正位于前锋防御单位的**合围区域**时，该攻击单位可获得合围优势。除炮兵以外的稳定状态单位，其所有邻格均为搏杀区域。因此，让炮兵单位落单是非常危险的。（参见23.5）



情形 ❷：法军步兵防御单位目前正在遭受“合围”**E**，这是因为前锋攻击单位**H**得到了距离（至少）1格以外的友军“侧翼支援”**G**。参见23.1 > 5。

如果两个进攻单位彼此相邻，则“合围”无效。此处，侧翼支援单位为本次攻击提供了+1CP以及**向右** ➡ **移列1次的修正**。

重要提示：攻击方的总CP来自于攻击发起区域中的单位，以及位于防御区域邻格中的侧翼支援单位（参见23.1 > 5）。无论是否有侧翼支援单位，只要有攻击单位正位于防御方的合围区域，则必定能够获得“合围优势”的移列修正。

防御方的总CP来自于防御区域中的防御单位，以及该区域的地形修正。请注意，防御方无法获得侧翼支援提供的CP或“合围优势”移列修正。

10. 战力值(CP)

- ◎ **步兵射击** = 1 CP，**卫戍步兵** = 0 CP。
- ◎ **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1 CP。参见23.1 / 23.6。
- ◎ **炮兵射击：**炮兵射击时的**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**可为同区域内其他单位+1技能等级。

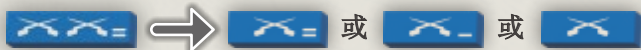
步兵射击为1CP，炮兵射击CP同火炮符号数量，突击CP同符号数量，支援为1CP。参见31.0 > 战斗CP与支援示例。

11. 兵力战损效果

兵力战损效果主要是因战斗、撤退和部分事件卡而产生。

大多数单位仅有1阶兵力：在遭受1阶兵力战损后，该单位即被歼灭，其所属军团的士气会下降1点。

长条步兵木块：拥有2阶兵力。在遭受第1阶兵力战损后，需要将其替换为相同技能等级的（较短）标准步兵木块。如果没有可用的同等级标准步兵木块替换，则使用更低等级的步兵木块。在遭受第2阶兵力战损后，该单位即被歼灭，其所属军团的士气会下降1点。



“突破”符号单位木块：拥有额外1阶兵力。在遭受第1阶兵力战损后，需要将其替换为相同或较低技能等级的常规单位木块（无“突破”符号）。



“弹丸”符号单位木块：无额外兵力。在遭受兵力战损后如果得到重组，使用带有“弹丸”符号的单位木块替换（也可使用无“弹丸”符号单位木块）。



可用木块限制：受到游戏中单位木块的数量限制，如果当前无可替换木块，则战损单位直接被歼灭。

12. 地形效果表

玩家可在**玩家辅助表**上找到地形效果表。



当单位进入复杂地形时，必须对所有移动情况（包括撤退、撤离、挺进等）进行技能判定，判定失败将造成1次凝聚力打击（另行说明除外）。

13. 军团士气

地图板上的士气栏范围从1（低落）到10（高昂）。士气栏中的两个士气角标表示双方的“**最高重整士气**”。军团士气会受到诸如卡牌事件、增援、重整、交战或歼灭等影响而提升或下降。

军团士气反映了士兵的疲劳程度、凝聚力、斗志、战损情况，以及他们统帅的战斗意志。

正面的击鼓符号表示军团士气良好，反面的息鼓符号表示军团士气低落。参见13.1 > 士气低落的效果。



士气良好：士气标记为正面击鼓符号时表示士气良好。



士气低落：当士气降低至零以下时，标记重新回到士气栏数字10的位置，同时将士气标记翻转至背面息鼓符号，以此表示士气低落。

◎ **士气得分：**士气最高的玩家为主动方。无论士气标记所在格的数字大小，士气良好始终优于士气低落。

◎ **最高重整士气：**无法通过重整来超出该士气点。参见20.0。

◎ **士气标记重叠：**当2枚同为正面或反面的士气标记位于士气栏的同一格时，将最近提升/下降至此的标记放置在最顶面，以此表示该阵营拥有更高士气。

示例：法军的士气为4点，处于良好士气状态；联军的士气虽为8点，但却处于低落士气状态。因此法军的士气更高，法军玩家为“**主动权玩家**”。

13.1 - 士气低落的效果

士气低落的军团会遭受到一系列的负面影响，甚至可能直接输掉游戏！

◎ **士气崩溃：**如果低落士气标记下降至士气栏的0点，则该玩家立刻输掉游戏。

◎  **交叠旗帜：**技能判定自动失败。参见21.1与21.2。

◎ **突击时：**突击结果向左  移列1次。

◎  **骷髅：**进行重创战斗判定时，如果前锋单位为混乱状态，则其战损1阶兵力。参见23.5 > 重创战斗表结果。



◎ **疲惫之师**：疲惫之师的重整判定结果即便是“军官”也视为重整失败，除非其与稳定状态HQ相邻或同格。参见29.5。

“军者，二体也，相恐以试。”
-拿破仑

13.2 - 主动权玩家



军团士气最高的玩家获得本回合主动权，可以先手抽取方块并获得一些其他优势。可以使用主动权标记或拿破仑棋子（**众筹限定**）作为提示物。

- ◎ **事件卡**：后手打出战斗事件卡。
- ◎ **通用操作**：始终优先执行。
- ◎ **回合开始时**：在白昼回合，主动权玩家可额外获得1枚指令方块 / 并放入公共杯中。此外还可额外获得1枚攻击令牌 并放置于己方军团面板上。
- ◎ **胜利条件**：在一些剧本中，当双方在其他胜利条件上难分胜负时，主动权玩家获胜。

“若兴兵，当奋而严。
唯如此，乃可使之促，而因之少戾。”
-拿破仑

14. 回合栏

- ◎ **回合时刻**：每个回合格内都显示有当前回合的大致时刻。
- ◎ **国旗色绶带**：表明当前回合可能触发的事件或抵达增援的国家。
- ◎ **回合格**：大多数回合格为白褐色（白昼），但也有深褐色（夜晚）、褐色（黎明）、蓝色（黄昏）。后三种时段颜色会用到剧本特殊规则。



“兵法之妙，在弱者以计取时。”
-拿破仑

15. 卡牌管理

- ◎ **最大手牌数量**：6张。
- ◎ **如何抽卡**：双方轮流抽取卡牌，每次1张；抽到可用的“即出”卡时（如公用卡或己方卡），需立即打出并生效。此类卡牌的插画下方标有红色标识 。
- 不得打出属于敌方阵营的“即出”卡。将此类卡牌暂时保留在手中。
- ◎ **卡牌数量超限**：当手牌数量超过上限，立即选择并弃置多余的手牌。
- ◎ **抽卡时刻**：每个回合开始时，或抽中黑色方块 时，玩家可以抽取卡牌。
- ◎ **战斗结算 & 技能判定**：当卡牌用于这些情形时，请忽略卡牌上的文本描述，仅使用卡牌上的战斗结算表或技能判定符号。
- ◎ **重新洗牌**：当抽中31#卡“战争与和平”时，立即将抽卡堆与弃卡堆合并洗牌，形成新的抽卡堆（包含31#卡）。
- ◎ **禁止翻看!**：抽卡堆与弃卡堆均不得翻找查看。（抽卡堆的卡面朝底，弃卡堆的卡面朝顶）。

“军之效，系乎众寡、训习、阅历与士气；
士气之值，逾于诸因之合。”
-拿破仑



16. 游戏流程

16.1 - 回合准备阶段

1. 检查回合事件，准备预备指令方块：

- ① 玩家可以保留上一回合留存在军团面板预备框中的指令方块  / ，但数量最多不超过当前统帅的技能等级，然后弃置多余方块。

2. 准备攻击令牌：

- ① 玩家可以保留上一回合留存在军团面板令牌框中的攻击令牌 ，但数量最多不超过当前统帅的技能等级，然后弃置多余令牌。

- ② 将可用数量的新攻击令牌  放置于己方军团面板的令牌框中（数量为军团统帅的可用攻击令牌数*）。

3. 准备公共杯，清空后放入如下方块：

- ① 双方从各自预备框中取出的任意数量指令方块。
- ② 可用数量的指令方块  / （详见军团统帅的可用指令方块数*）。
- ③ 1枚金色方块（仅在剧本需要时加入）。
- ④ 2枚黄色“重整”方块  。
- ⑤ 3枚红色“战斗”方块   。
- ⑥ 3枚黑色“回合结束”方块   。

*特定剧本回合内可能会使用较少方块。

*见统帅卡面的相应数值。

白昼回合：**主动权玩家可额外获得1枚己方颜色的指令方块  /  并放入公共杯中。此外还可额外获得1枚攻击令牌  并放置于己方军团面板上。

稳定状态HQ：**如果己方稳定状态HQ与SHQ同时在场，则玩家可额外获得1枚己方颜色的指令方块  /  并放入公共杯中。此外还可额外获得1枚攻击令牌  并放置于己方军团面板上。

**你可以在军团面板的统帅卡框底部找到相关提示。

4. 弃置超限卡牌：玩家可以保留一定数量的己方卡或公用卡，但数量不得超过统帅的技能等级，弃置多余卡牌以及所有敌方（标识）卡牌。

5. 抽卡：双方轮流抽取卡牌，共抽取4张。然后选择并弃置超出6张上限的多余卡牌。

16.2 - 指令方块抽取阶段

从杯中盲抽1枚方块并执行相应操作（参见18.抽取方块）。双方轮流重复此过程，直至抽出最后一枚黑色方块。玩家可以随意查看杯中剩余方块情况。可将抽取的方块放置于回合栏与士气栏之间，尤其是这些方块：  。

请注意：当抽出最后1枚黑色方块  时，当前回合立即结束。

16.3 - 回合结束阶段

- ①  **回合标记：**将回合标记前进1格。如果已经位于最后一格，则游戏结束。
- ② **游戏胜利：**如果游戏过程中未出现军团士气崩溃，或未满足剧本胜利条件，则以占领的胜旗区域数量来判定胜负，详见下文↓。

17. 胜旗控制胜利

游戏结束时，控制己方胜旗区域  /  最多的玩家获胜！

- ◎ 如果双方占领的胜旗区域数量相等，士气良好  /  的一方获胜；否则双方平局。**可选规则：**如果平局，双方可以选择继续战斗2个夜晚回合以及之后的1整天（7回合，仅一次，如果仍然平局则不再重复），使用第 I 卷剧本手册中剧本3.3 - 阿科拉之战的“夜晚”规则。
- ◎ 最后进入胜旗区域的步兵或卫戍单位的一方玩家被视为控制了该区域。任何其他类型单位停留其中，都只能暂时中断敌方玩家对该区域的控制。

特例：如果胜旗区域中有要塞或城堡符号，那么要想夺得该区域控制权，则要求必须完全没有敌军位于其中。

- ◎ 联军统计白旗区域 ，法军统计蓝旗区域 ，有些区域为双色旗帜 。

- ◎  将蓝/白胜旗标记放置在军团面板上以便统计。两种颜色的胜旗标记各5枚。

这意味着双方可获得的胜旗标记数量上限为5枚。当获得数量超过上限时，仍然记作5枚。

18. 抽取方块



指令方块：抽出法军或联军时，玩家可以将其消耗并执行如下任一指令：

- ◎ **移动指令**：移动部分单位。参见19.0。
- ◎ **事件卡指令**：执行一张卡牌事件。参见22.0。
- ◎ **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。
- ◎ **备战指令**：将1枚攻击令牌放入军团面板的令牌框中，数量上限为统帅技能等级+10枚。

- ◎ **预备指令**：将抽出的己方颜色指令方块放入军团面板的预备框中，数量上限为统帅技能等级+5枚。

反应指令：当一方玩家的移动指令完成后，对手玩家可以花费1枚预备指令方块执行1次指令方块/允许的任意指令。参见19.2。



黄色方块：增援抵达、购买方块 & 令牌、重整单位。以上均为主动权玩家优先执行。

- ① **增援抵达**：每个新进场单位免费执行1次“**指挥范围内**”移动；新进场将领卡置于所有者手中；新进场统帅卡翻至正面（非“副官面”），参见剧本手册中的详细说明。
- ② **购买方块/令牌**：玩家可以通过弃置手牌，以用于购买闲置的己方指令方块，并放置于预备框中；也可以用于购买闲置的攻击令牌，并放置于令牌框中。
- ③ **区域重整**：玩家轮流重整单位或提升军团士气，直至双方连续Pass。参见20.0。



红色方块：进入战斗阶段，主动权玩家优先。

- ◎ **战斗**：玩家轮流发起攻击，直至双方连续Pass。参见23.0。



黑色方块：抽取卡牌（参见16.2），或结束回合（参见16.3），或执行撤回（参见24.3）。

- ◎ **抽取卡牌**：双方玩家各抽取1张卡牌。
- ◎ **结束回合**：当抽出最后1枚黑色方块时不再抽卡，回合结束。将所有抽出的方块放置于回合栏与士气栏之间。
- ◎ **撤回/投降**：在回合结束时，双方轮流选择1个与敌军相邻的己方单位撤回1格区域，也可以选择投降。参见24.3与26.0。



金色方块：仅限部分剧本使用，可为特定一方带来特殊效果和优势。

- ◎ **指定方块或抽取卡牌**：当抽出金色方块时，剧本中的特定玩家可以指定下一枚抽出方块的颜色，或者可以选择抽取1张事件卡。
- ◎ **特殊**：在部分剧本中可能会有其他特殊效果。

19. 移动指令

玩家可以使用HQ或SHQ，向1格或多格**相邻**区域中的己方单位下达移动指令。

- ① **指挥范围**：HQ的指挥范围标注于其对应的统帅卡上，SHQ的指挥范围始终为1格区域。检查指挥范围时，不计入HQ所在区域（例如，1格指挥范围=HQ的邻格）。指挥范围无法穿越敌方单位，或没有己方单位的敌方搏杀区域，但可以穿越禁行地形。

- ② **可激活区域数量**：无论是HQ还是SHQ，可激活区域数量等于其对应统帅卡上的技能等级。当统帅的技能等级为1或2时，最多可以激活2格区域；当统帅技能等级为3或4时，最多可以激活3格区域；当所有激活单位执行的都是“道路行军”时，无论统帅技能等级为多少，都可以最多激活4格相邻区域。

特例：如果稳定状态HQ与激活区域相邻时，则HQ所在区域可以免费激活（不计入可激活区域数量上限）。有些剧本中也会有特殊激活规则。

- ③ **区域激活**：

- ◎ **HQ指挥范围内**：如果区域组中（即一组相邻且连续的区域）至少有1格处于稳定状态HQ的指挥范围内，则该区域组中所有区域自动激活成功。
- ◎ **HQ指挥范围外**：如果区域组中（即一组相邻且连续的区域）没有任何区域处于稳定状态HQ的指挥范围内，则该区域组需进行1次激活技能判定，使用军团统帅的技能等级进行比较。参见21.0 技能判定 及 21.3 激活技能判定。
- ◎ **HQ指挥范围修正**：当HQ位于乡镇、村庄或上峰区域时，最大指挥范围（最多）增加1格。（例如，村庄+上峰=指挥范围+1）

重要说明：所有待激活区域必须至少与组中其他任一区域相邻！

↓示例：此示例中的统帅技能等级为3，指挥范围为2。单位A处于HQ B的指挥范围内，而其他2个单位C处于指挥范围外。然而，由于统帅的技能等级为3，因此可以额外激活与第一格A（范围内）相邻但处于指挥范围之外的2格C，即总共激活3格区域。



“防范之苦，常甚于欲避之险。
有时，委身于命运，反为上策。”
-拿破仑

19.1 - 常规移动

已激活单位可以移动至邻格区域，每次移动1个单位，或者驻守在原区域。

- ◎ **复杂地形**：当单位进入/通过（包括挺进/撤退）复杂地形时，可能会遭受凝聚力打击。包括直接或是技能判定失败后遭受凝聚力打击。参见玩家辅助表中的地形效果表。
- ◎ **地图边缘**：单位移出地图后需从游戏中移除，但不视为被歼灭。
- ◎ **HQ标记**：可移动区域数等于HQ标记的技能等级，并且无需进行复杂地形技能判定，即不会遭受地形凝聚力打击。

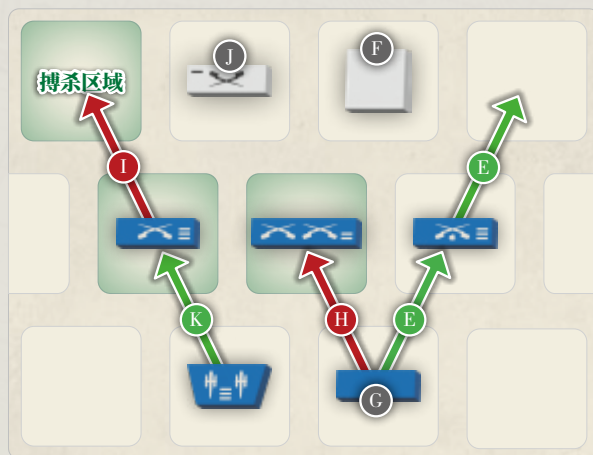
重要提示：在黄色方块 增援行动中，所有新进场的稳定状态单位，可以免费执行一次“指挥范围内”移动（允许道路行军）。无需进行指挥范围外激活判定。参见21.3。

移动限制

- ◎ **同一敌方单位**：不得从同一敌方单位的搏杀区域直接移动至其另一格搏杀区域*。
- ◎ **混乱状态单位**：不得进入敌军搏杀区域*。
- ◎ **方阵队形单位**：移动后遭受1次凝聚力打击。

***特例**：除非受到禁行地形阻隔。

↓示例：法军单位可以移动E至没有搏杀区域的联军单位F邻格，因为该联军单位处于混乱状态。混乱状态的法军单位G无法移动至敌方搏杀区域H。法军单位无法从同一敌方单位I的搏杀区域直接移动至其另一格搏杀区域J。稳定状态法军单位可以进入敌方搏杀区域K而不受惩罚。



19.2 - 反应指令

当一名玩家完成了单位的移动指令后，对手玩家可以从其预备框中花费1枚预备方块，用于执行1次指令方块允许的任意指令。

- ◎ **搏杀区域限制**：无法激活敌军搏杀区域中的己方单位来执行反应指令。

“吾唯以行军而破敌。”
-拿破仑

19.3 - 道路行军队形

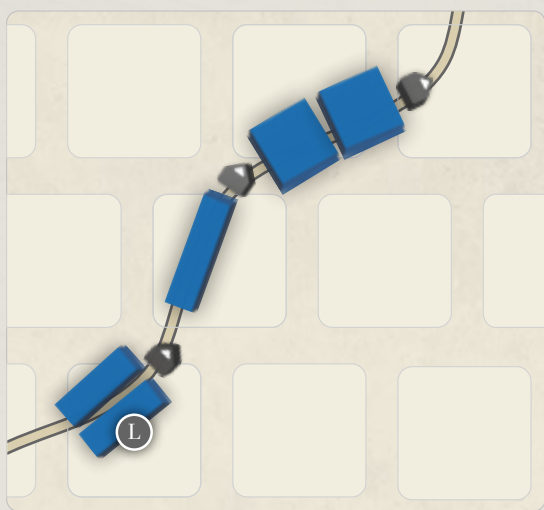
稳定状态单位（不包括方阵或密集纵列），如果从移动的开始至结束，始终沿着大道/小路区域移动，则可以结成“道路行军”队形，并允许移动2格区域。HQ还可以额外多移动1格区域。

复杂地形：道路行军时可免受地形凝聚力打击。

木块摆放：将单位木块顺着道路走向摆放。

- 当单位结成道路行军队形时，将其翻转至混乱状态：应用于所有战斗结算。炮兵单位在此队形下无法射击，将其翻转至短边朝底，这样看起来也更美观。
- 在单位的行进方向一端放置1枚道路行军标记
- 当单位变换队形恢复到稳定状态时，必须立即移除道路行军标记。在遭到攻击时，也需要移除标记，但此时单位会继续保持混乱状态。

大道堆叠限制：每格区域最多可以堆叠1个长条单位木块，或者2个标准单位木块。如下为道路上的堆叠示例：↓



↑如果空间不足以前后摆放两个单位（标准步兵/炮兵），可以将木块左右并行摆放①。在这种情况下，当战斗发生时，最左侧的单位将始终视为前锋单位。

小路堆叠限制：每格小路区域最多放置1个任意类型单位。

移动至非道路行军单位的区域：道路行军单位结束移动时如果与其他队形单位堆叠在同一格区域，则移除道路行军标记，并成为二线单位。

重要提示：只有在移动/攻击前或重整后，才能改变单位队形（参见9.4单位木块管理）。因此，道路行军队形的单位在结束移动后仍然会保持该队形，除非在结束移动时与非道路行军队形单位堆叠。

19.4 - 交机动

在红色方块或卡牌触发的战斗中（参见27.1），稳定状态骑兵/骑炮兵/HQ可以在交战前进行移动。

- 费用：**在冲锋攻击单位所在区域放置1枚攻击令牌，该令牌始终跟随冲锋单位移动。
- 移动&攻击：**单位可以移动后发起攻击，攻击令牌随冲锋单位一同移动（类似“突击挺进”）。
- 仅移动：**单位可以在移动后选择不发起攻击。
- 不可分兵移动：**多个单位不可移动至不同区域。
- 战斗状态：**请注意，混乱状态单位无法发起突击！（参见23.6图表）
- 无需激活技能判定：**在HQ指挥范围外进行的交机动，无需进行激活技能判定。

重要提示：交机动不会受到敌军搏杀区域的影响，攻击令牌始终跟随冲锋单位直至发起攻击。

20. 重整指令

当抽出黄色方块时，玩家可以轮流重整单格区域或提升各自的军团士气。

费用：花费1枚预备方块来重整单格区域或提升军团士气。

- 区域重整：**进行1次重整技能判定（参见21.1），判定结果适用于区域中所有单位（包括HQ），即使是稳定状态的单位也可以得到重整（以允许其改变队形）。

重整上限：在重整阶段，每格区域只能各尝试1次重整，可将黄色方块临时放置于重整区域以作提示。

特例：当重整判定结果为军官符号时，可将花费的预备方块收回至军团面板上。

撤离重整：位于敌方单位邻格的骑兵/骑炮兵/HQ可以先撤离1格区域，再对撤离至的区域执行重整指令。（参见24.2）

调整：执行重整指令时，可以调整重整区域中的单位朝向、单位队形以及堆叠顺序，重整技能判定结果为骷髅除外。

- 军团重整（提升军团士气）：**进行1次重整技能判定（参见21.1）。只有当HQ处于状态稳定时才可进行军团重整。每抽中1次黄色方块允许进行1次军团重整。使用军团统帅技能等级进行重整技能判定。

特例：当重整判定结果为军官符号时，允许将当前花费的预备方块收回至军团面板上，并且不计入军团重整次数上限。

重要提示：军团重整无法使士气从“低落”提升至“良好”，也无法超过最高重整士气（参见13.0），但其他的士气提升方法可以（参见29.6）。

21. 技能判定

抽取1张卡牌，将卡牌上的技能判定结果与区域中每一个单位的技能等级进行比较。下文为完整说明，精简图表见**玩家辅助表**。

- ◎ **HQ影响**：如果区域中有稳定状态HQ或SHQ，则其他单位的技能等级+1。HQ无法为自身增加技能等级！

重要提示：HQ可以免于地形技能判定和地形凝聚力打击。

21.1 - 重整技能判定

- ◎ 单位重整成功后，战斗状态提升1级，
- ◎ 重整结束时可以变换单位队形。
- ◎ 军团重整成功后，军团士气提升1点。

混乱状态单位得到重整后，提升至动摇状态。



军官：重整成功。单位战斗状态提升1级，军团士气提升1点，所花费的方块收回军团面板上；可再执行一次单位/军团重整。



旗帜：如果单位/军团统帅的技能等级大于或等于旗帜数量，则重整成功，否则重整失败。



交叠旗帜：如果军团士气良好，则单位/军团重整成功，否则重整失败。



骷髅：重整失败，且如果重整区域相邻敌方单位，则每1格重整区域（不是每1个单位！）使得军团士气下降1点；如果执行的是军团重整，则军团士气下降1点。

21.2 - 通用技能判定

该表用于那些未设专用表（如回撤判定等）的技能判定，也是最为常用的判定。任何特殊判定结果，见**玩家辅助表**和**规则手册**中相关判定说明。



军官：判定成功。



旗帜：如果单位技能等级大于或等于旗帜数量，则判定成功，否则判定失败。



交叠旗帜：如果军团士气良好，则判定成功，否则判定失败。



骷髅：判定失败，且需遭受惩罚。

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：如果**军团统帅的技能等级**大于或等于旗帜数量，则判定成功，否则判定失败。



交叠旗帜：判定成功（即使军团士气低落 / ）。



骷髅：判定失败，无法进行移动，也无法改变朝向、堆叠顺序及队形。

- ◎ **判定成功**：正常移动。

- ◎ **判定失败**：无法移动，单位仍然可以改变朝向、堆叠顺序及队形。进行道路行军的单位仍然可以移动1格区域。**例外**，参见**骷髅** 判定结果。

22. 卡牌事件

- ◎



蓝/白方块卡牌：当抽出己方颜色的方块时，可以花费掉这枚方块来打出1张事件卡，这张事件卡左上角必须含有相同颜色的方块符号。



- ◎



红色方块卡牌：这些卡牌只有在抽出红色方块时才可以打出。

- ◎



无方块卡牌：许多卡牌不含有任何颜色的方块符号，这些卡牌可以自由打出，没有限制！

◎ 有些卡牌具备“**中断**”作用，可以中断上一张卡牌的事件效果。

◎ 有些卡牌上写有 ，即要求在抽出的同时立即打出该卡牌，除非该卡牌上含有敌方颜色方块。

- ◎



事件文本：每张卡上都有两组事件文本：主要事件（常规字体）以及下方的次要事件（斜体字体）。

◎ 只有在执行完主要事件后，才可继续执行次要事件。参见31.0。

- ◎



规则冲突：如果卡牌上的事件文本与游戏规则存在冲突，则按照事件文本执行。如果双方打出的2张卡牌上的事件文本与游戏规则存在冲突，则按照最后打出的卡牌执行。

- ◎



敌方事件卡牌：玩家无法执行含有敌方颜色方块的卡牌事件。将这些卡牌保留在手中，直至抽中黄色方块 时弃置这些敌方卡牌，以用于购买预备方块 / 和攻击令牌 。

示例：法军玩家可以执行左侧两张法军卡牌①上的事件，但无法执行右侧两张联军卡牌②上的事件。即使这2张为“即出”卡，但由于是联军卡牌，因此法军玩家只能将其保留在手中。



- ④ **二线支援单位：**如果攻击区域或目标区域中含有稳定状态二线单位，则其可以为各自前锋单位的攻击或防御提供 **+1CP** 修正。参见23.6图表。
- ⑤ **选择侧翼支援：**每个与目标区域相邻的己方稳定状态前锋单位，均可为攻击提供 **+1CP** 修正（注意与合围修正区分）。参见9.4 > 侧翼支援 与 23.6图表。

重要提示：如下为侧翼支援无效的情形。

- ⊙ 如果己方单位正位于敌方稳定且未交战单位（没有攻击令牌的搏杀区域，且该敌方单位不是本次攻击目标，则该己方单位无法提供侧翼支援。
- ⊙ 单位自身已交战（所在区域中有攻击令牌的搏杀区域）。
- ⊙ 单位与目标之间有禁行地形阻隔。

23. 战斗

抽中红色方块时，战斗随即打响！

- ① **攻击步骤：**主动权玩家先行，双方交替发起1次射击或突击，亦或Pass（稍后仍可发起攻击）。
- ② **结束步骤：**双方连续Pass后战斗结束。
- ③ **移除步骤：**移除地图上所有的攻击令牌的搏杀区域。

23.1 - 战斗流程

- ① **选择发起区域：**攻击方指定1个“前锋攻击单位”，并在该单位所在区域中放置1枚攻击令牌的搏杀区域。

- ⊙ 此时，该区域中的所有单位被视为“已交战”。
- ⊙ 放置攻击令牌的搏杀区域后，攻击单位可以选择不发起攻击，而只是改变朝向和堆叠顺序。此外，攻击单位还可以执行交战机动的参见19.4。

已交战：每格区域中最多放置1枚攻击令牌的搏杀区域。如果区域中原先已有攻击令牌的搏杀区域，则无法发起新的攻击。

重要提示：前锋炮兵单位发起攻击时，目标必须位于其搏杀区域；如果炮兵单位处于混乱状态，或者射击视线穿过禁行地形，目标也需位于其理论上的搏杀区域，否则目标必须位于炮兵单位的邻格区域。

- ② **选择目标区域：**目标区域中的前锋单位称为“前锋防御单位”。

请注意，每个战斗阶段，防御单位可以遭受多次攻击，没有次数限制。

- ③ **选择攻击方式：**攻击方式主要有2种，射击或突击。有时也会有一些特殊攻击方式。参见27.0。

动摇状态及混乱状态的敌方单位无法阻止侧翼支援，因为这些单位不具备搏杀区域。

- ⑥ **结成方阵：**未混乱步兵在遭受前锋骑兵的攻击时，可以进行1次技能判定来尝试结成方阵队形（1格区域只需进行1次技能判定）。

- ⊙ 如果技能判定成功，则方阵队形结成，并在单位上放置1枚方阵标记。
- ⊙ 如果技能判定失败，则方阵形结成失败，并且单位遭受1次凝聚力打击。

请注意，方阵队形的二线单位无法为前锋单位提供支援。参见23.6图表。

- ⑦ **打出卡牌：**双方均可以打出1张事件卡。

- ⊙ 非主动权玩家优先出牌。
- ⊙ 打出的卡牌必须含有红色方块符号。
- ⊙ 当事件文本冲突时，后手玩家（主动权玩家）打出的卡牌生效。
- ⊙ “中断”卡不计入卡牌打出的次数限制。

禁止出牌：如果攻击不是由红色方块触发（如事件卡触发），则无法使用红色方块卡牌。参见27.1。

23.2 - 射击战

- ① **计算列值：**攻击单位CP+攻击方支援CP-防御区域地形累加CP（不计入防御单位CP），结果即为战斗结算表中的应用列值。参见10.0、23.6图表、地形效果表。

- ④ **应用结果：**抽取1张卡牌，查看卡面战斗结算表中对列交第二行的符号，此符号即为战斗结果（如有移列修正，还需相应调整结果）。结果的生效顺序必须与所列文本顺序完全一致。参见23.4、23.5。

23.3 - 突击战

- ① **计算列值**：攻击单位CP+攻击方支援CP-防御单位CP-防御方支援CP-防御区域地形累加CP，结果即为战斗结算表中的应用列值。参见10.0、23.6图表、地形效果表。

重要提示：突击战中必须计入前锋防御单位CP。

- ② **应用结果**：抽取1张卡牌，查看卡面**战斗结算表**中对应列交第三行的符号，此符号即为战斗结果（如有移列修正，还需相应调整结果）。**结果的生效顺序必须与所列文本顺序完全一致**。参见23.4、23.5。

射击战还宽泛地包含了所有形式的散兵战斗。突击战则包含了火枪的抵近射击以及火炮的霰弹火力，而不只是冷兵器的白刃战与骑兵冲锋。

间隔地形

间隔地形：意为两格区域之间的地形，攻防双方均可使用间隔地形的CP修正。

特例：对于“上坡”与“上峰”地形而言，只有位于较高地势的单位才能获得该地形CP修正。参见**玩家辅助表上的地形效果表**。

23.4 - 战斗结算移列

重要提示：移列是指移动到下一个结果类型，而不是向左或向右的下一个相邻列！参见下文示例。

- ◎ **中性移列**：如果移列的方向未指定，则在抽取卡牌后可自由决定移列方向。如果双方都有移列修正，则主动权玩家后手决定移列方向。

- ◎ **最大移列**：移列无法超出卡牌表格范围。所有移列修正都只应用1次，因此可能会出现相互抵消的情况。

示例：从首行的列值-1 **A** 开始向右→移列1次，即从弹丸☉向右移2列至骷髅☠ **B**。从首行的列值2、3或4 **C** 向右→移列1次，即从骷髅☠开始向右移列，但由于超出了表格范围，所以本次移列修正无额外效果。



列值小于-2时，按照-2结算；列值大于+4的，按照+4结算。

重要提示：侧翼支援单位不受战斗结果的影响，只有在攻击/防御区域中的单位才会受到战斗结果的影响。

23.5 - 战斗结果

精简版的战斗结果可见于玩家辅助表。完整版的战斗结果见下文。请注意，“战斗结算表”是指每张卡牌上的表格。

射击战结果



硝烟：无效果。



火枪 & 弹丸：前锋攻击单位与前锋防御单位各遭受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☁，该结果同时应用于攻防双方。



弹丸：前锋防御单位遭受1次凝聚力打击。



骷髅：防御方军团士气下降1点，并且进行重创战斗判定**。然后前锋防御单位遭受1次凝聚力打击。

详细说明见下页“重创战斗判定”段落。标准图表见玩家辅助表**。

射击战移列修正

- ◎ **炮兵轰击**：如果前锋炮兵选择进行轰击，则向左←移列1次（结果影响所有防御单位）。
- ◎ **炮兵坚韧**：如果前锋防御单位为炮兵，则向左←移列1次（大炮兵连需向左移列2次）。
- ◎ **混乱状态炮兵**：如果前锋攻击炮兵为混乱状态，则向左←移列1次。
- ◎ **有限火力**：如果前锋攻击单位为方阵队形或密集纵列队形，则向左←移列1次。
- ◎ **遭遇合围**：如果前锋防御单位被合围，则向右→移列1次。参见9.4 > 合围优势。
- ◎ **高密度度**：如果前锋炮兵向开阔地形上的方阵队形或密集纵列队形的单位射击，则向右→移列1次。

突击战结果



黑十字：攻击方军团士气下降1点，并且进行重创战斗判定^{**}。然后发起攻击的区域中所有单位各遭受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）：如果攻防双方前锋单位中有任意1个为稳定状态骑兵，那么：

- ◎ 所有骑兵单位（共）进行1次技能判定，判定失败则遭受1次凝聚力打击。
- ◎ 如果攻击方有骑兵单位，而防御方稳定状态步兵不是方阵队形，则该步兵必须自动结成方阵（无需参照规则23.1尝试结成）。
- ◎ 与骑兵单位交战的其他敌方单位各遭受1次凝聚力打击，除非其为方阵队形或者也是骑兵单位。



刺刀：攻击单位、防御单位、以及他们的二线单位各遭受1次凝聚力打击。



刺刀&突破：防御单位及其二线单位各遭受1次凝聚力打击，然后攻击单位及其二线单位共同进行1次技能判定，如果判定失败则遭受1次凝聚力打击。

突破符号特例：

- ◎ 如果稳定状态前锋防御单位含有**突破符号** ，而前锋攻击单位没有，那么：
-结果改为刺刀 .
- ◎ 如果稳定状态前锋攻击单位含有**突破符号** ，而前锋防御单位没有，那么：
-结果改为突破 .
- ◎ 如果双方前锋单位都含有**突破符号** ，则特例无效。



突破：防御单位及其二线单位各遭受1次凝聚力打击。如果所有防御单位撤退，则他们各进行1次技能判定，任何1次判定失败都会使军团士气下降1点。



撤退旗帜：防御方军团士气下降1点，并且进行重创战斗判定^{**}。

- ◎ 所有防御区域中的单位必须撤退，然后各遭受1次凝聚力打击。
- ◎ 如果攻击单位挺进至防御区域，则攻击方军团士气提升1点。

^{**}见下文“重创战斗结果”。

突击战移列修正

- ◎ **士气低落：**如果攻击方的军团士气低落，则向左  移列1次。
- ◎ **军纪严明能力：**如果稳定状态前锋防御单位为步兵，则向左  移列1次。参见27.8。
- ◎ **步兵vs骑兵：**如果前锋步兵单位的攻击目标是骑兵，则向左  移列1次^{*}。
- ◎ **步兵vs方阵单位：**如果前锋步兵单位的攻击目标是开阔地形上的方阵队形单位，则向右  移列1次。
- ◎ **低效突击：**如果前锋攻击单位为密集纵列队形，则向左  移列1次。
- ◎ **遭遇合围：**如果前锋防御单位被合围，则向右  移列1次。
- ◎ **炮兵遭遇合围：**如果被合围的前锋防御单位为孤立的炮兵，则向右   移列2次。
- ◎ **意志碾压突击：**如果宣告使用，则更高技能等级一方获得向左  或向右  移列1次修正。参见27.7。

^{*}但前提是防御单位不在灰色  或红色  地形区域中（参见玩家辅助表中的地形效果表）。

重创战斗结果



军官：取消军团士气下降1点的战斗结果。



旗帜：前锋单位的技能等级可能会下降1级。参见29.7 – 摇摆部队。



交叠旗帜：如果军团士气低落，则前锋单位**战损**1阶兵力。



骷髅：弃置1枚军团面板上的攻击令牌 ，并且如果前锋单位为混乱状态，则其**战损**1阶兵力。

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：动摇状态单位无法突击或支援。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	可	侧翼 A	可	可
稳定状态骑兵	否	否	可	可
稳定状态炮兵	可	可	火炮专家 B	可
稳定状态卫戍	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
动摇状态	可	否	否	否
方阵队形	可	否	否	否

A 仅限侧翼支援,不适用二线支援。

B 仅当统帅拥有“火炮专家”能力时。

C 稳定状态HQ可为同一区域其他单位+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。

24. 撤退

“撤退”（Retreat）是一种由战斗结果触发的移动，通常是由对手玩家进行操作。玩家主动执行的撤退则称为“撤离”（Withdrawal），是由单位所有者进行操作。

24.1 - 撤退触发条件

撤退的触发条件是可累加的。如果出现多个触发条件，则每1个触发条件会使单位撤退（移动）1格区域。

◎ **混乱+战斗凝聚力打击**：如果混乱状态单位在战斗中遭受1次凝聚力打击，则撤退1格区域。然而，地形凝聚力打击始终不会造成单位撤退。

◎  **撤退旗帜**：此战斗结果会使所有受影响的单位都撤退1格区域。

◎ **堆叠超限**：如果区域中堆叠超限，则多余单位必须撤离（由所有者操作）1格区域。

◎ **最后一枚黑色方块**：当抽中最后一枚黑色方块时，接邻敌军的单位可以选择撤离1格区域。参见24.3。

撤退移动

◎ **撤退流程**：由对手玩家逐个操控撤退单位各移动1格区域。

◎ 区域中的攻击令牌  跟随前锋单位移动。

◎ 单位所有者可以调整单位朝向和堆叠顺序。

◎ “撤离”是由单位的所有者进行操控的另一种形式的“撤退”。

◎ HQ的撤退由其所有者操作，并可选择是否跟随友军单位一同移动。

◎ **撤退路径**：如有可能，应避免将单位撤退至①空置的敌军搏杀区域、②敌军邻格区域、③堆叠超限区域。如果上述情形不可避免，请严格按照③-②-①的顺序选择撤退路径（即首先要避免情形①）。

◎ **撤退受阻**：不得将单位撤退至敌占区域、禁行地形区域或场外区域。若无任何有效撤退路径，单位停留原地并战损1阶兵力。

◎ **方阵和密集纵列**：处于这些队形的单位永远不会撤退，取而代之的是遭受1次凝聚力打击。

◎ **撤退超堆叠**：如果单位撤退至某区域后造成堆叠数量超限，则该区域原有的每个单位各遭受1次凝聚力打击（技能等级3或4的单位除外）。

① 如果区域中原有单位已经处于混乱状态，则这些原有单位**撤离**1格区域。

② 如果区域中仍然堆叠超限，则致使超限的撤退单位额外**撤离**1格区域。

重要撤退效果

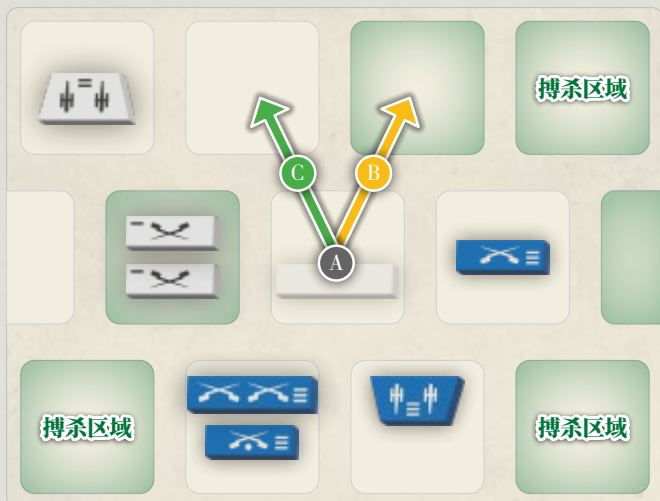
◎ **敌军搏杀区域**：单位撤退至敌军搏杀区域时，遭受1次凝聚力打击。

◎ **混乱+敌军搏杀区域**：当混乱状态单孤立地（即所在区域没有其他友军）位于敌军搏杀区域时，一旦触发撤退，则其遭受1次凝聚力打击，战损1阶兵力（表示部队放弃战斗并被俘虏）。

◎ **永不退缩!**：玩家可以为每格受影响区域（不是每个单位）进行1次技能判定（俄军可获得+1技能等级的修正），如果技能判定通过，则可以花费1点军团士气，来为区域中所有技能等级3或4的步兵（俄军步兵不受此限制），抵消1次凝聚力打击造成的撤退。

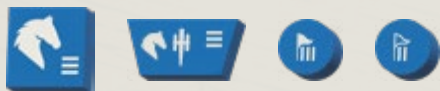
“为良卒者，当有狮之心、兔之足、蚁之欲。”
-拿破仑

↓**示例**：如果白色混乱状态步兵 **A** 撤退至 **B**，那么它会战损1阶兵力，因为此区域为敌军的搏杀区域；于是该单位转而向 **C** 撤退。



24.2 - 骑兵撤离

在前锋步兵或炮兵发起突击前，目标区域中的任意骑兵、骑炮兵或HQ都可以进行1次撤离移动。



挺进：如果目标区域因撤离已无任何单位，且无战斗发生，进攻方仍需挺进至目标区域，此次攻击所使用的攻击令牌  仍视为已消耗。

24.3 撤回*

当抽中最后一枚黑色方块  时，从主动权玩家开始，双方可以轮流选择1个与敌军相邻的己方单位撤回（移动）1格区域，直至双方连续Pass。此非强制规定，双方均可自由决定是否撤回。

技能判定：从敌军搏杀区域撤回后，单位必须进行1次技能判定，使用21.2的技能判定表，并应用如下结果：



骷髅 = 1次凝聚力打击 + 军团士气下降1点。

其他判定失败 = 1次凝聚力打击。

特例：如果单位是未混乱散步兵或散骑兵，则自动判定成功。

*原文：Give Ground

25. 突击挺进

进攻方单位在突击战后可以挺进至目标区域。

挺进流程：突击结束后，如果目标区域已空，则前锋攻击单位、二线单位以及HQ均可选择挺进至该目标区域。

- ◎ **敌军搏杀区域**：挺进时可无视敌军搏杀区域的限制规则。
- ◎ **二线支援单位**：只有在前锋单位挺进后，二线单位才可以跟随挺进。
- ◎ **不可挺进的单位**：步炮兵及侧翼支援单位不可突击挺进。
- ◎ **朝向/堆叠顺序**：突击挺进完成后，可以自由调整单位的朝向和堆叠顺序。
- ◎ **攻击令牌**：攻击令牌  跟随前锋攻击单位一同挺进。

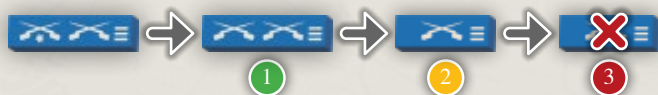
俘获炮兵：如果前锋炮兵单位刚刚撤退（不是撤离！）至某一区域，而攻击单位随后又突击挺进至该区域，则进行炮兵俘获判定。

- ◎ **俘获判定**：炮兵单位必须进行1次技能判定。如果是步炮兵，则判定时技能等级-1。如果判定失败，则炮兵单位战损1阶兵力。

26. 单位歼灭

歼灭：当单位被歼灭时，其所属军团的士气下降1点。但如果单位投降则不会造成军团士气下降。

示例：该单位在遭受第3阶战损后被歼灭。



单位投降

投降：当抽中最后一枚黑色方块  时，从主动权玩家开始，双方可以最多选择1个，相邻敌军但不相邻稳定状态友军的己方非稳定状态单位，向敌军投降并从游戏中移除。

投降所致的单位歼灭不会造成军团士气下降。

27. 特殊战斗规则

27.1 - 事件卡触发的战斗

事件卡触发的战斗有别于红色方块  触发的战斗。卡牌文本详细描述了此种战斗的具体效果。如下图80#卡“弗里蒙特”：



◎ **参战单位**：与常规战斗相同，或者根据事件卡文本说明。

◎ **战斗机制**：使用常规的射击战/突击战规则。

◎ **卡牌限制**：玩家不得使用红色方块  卡牌来影响此类战斗的结果，因为这不属于红色方块  触发的战斗。

◎ **闲置攻击令牌** ：如大多数卡牌文本所述，此类战斗使用的是闲置的攻击令牌 ，并非取自军团面板。战斗结束后立即弃置。

27.2 - 骑兵“大冲锋”队形



骑兵“大冲锋”突击队形只能通过事件卡触发。

◎ **单位限制**：只有位于同一格区域的稳定状态骑兵可以加入大冲锋，也就是总共2个骑兵单位：前锋骑兵 + 二线骑兵*。

**有些剧本可能会禁用二线支援。*

◎ **冲锋方式**：冲锋逐次完成，无需提前指明所有冲锋突击目标。在发起突击的单位木块前方放置1枚大冲锋标记。

◎ **无侧翼支援**：大冲锋时无法获得侧翼支援。

◎ **凝聚力修正**：大冲锋标记使得每个发起冲锋的骑兵单位可额外遭受1次凝聚力打击。参见9.2。

◎ **战斗移列**：如果卡牌上注明了大冲锋移列修正，则该移列修正适用于大冲锋过程中的每一次突击。

◎ **额外突击**：未混乱骑兵单位可以发起第二次突击，依旧使用先前的攻击令牌。但如果第一次突击未能成功挺进目标区域，则第二次突击必须继续朝向该目标区域。如果选择放弃第二次突击，则前锋突击单位必须成功通过1次通用技能判定。

◎ **交机动**：只能在大冲锋过程中的第一次突击前进行交机动（移动）。

◎ **强制挺进**：如果可以挺进至目标区域，则前锋骑兵单位必须挺进。

◎ **冲锋后混乱**：大冲锋结束后，所有参与冲锋的骑兵单位木块都需翻转至混乱状态。

重要提示：如果大冲锋结束前单位已处于混乱状态，则需撤离1格区域并移出地图。在随后的2个回合后，作为稳定状态增援部队返回到HQ所在区域或其相邻区域，并且不得接邻敌军。

27.3 - 方阵队形



方阵队形是一种由步兵组成的全方位防御队形，主要用于抵御骑兵突击及防守重要据点。

◎ **单位限制**：未混乱步兵单位。

◎ **结成方式**：在执行移动指令或重整指令时可以结成方阵队形。或者，在战斗阶段对敌军的突击做出反应时，通过1次成功的技能判定来结成方阵队形，具体如下：

◎ **战时方阵**：未混乱步兵单位在遭受骑兵突击时，可以进行1次技能判定来尝试结成方阵队形。参见23.1 > ⑥。

—**判定成功**：成功结成方阵队形，在单位木块后方放置1枚方阵标记。

—**判定失败**：无法结成方阵队形，判定单位遭受1次凝聚力打击。

◎ **凝聚力加成**：方阵队形可以额外抵消1次凝聚力打击，并且使单位始终处于稳定状态。当变换队形或遭受了第3次凝聚力打击时，将方阵标记移除；单位保持标记移除时的战斗状态不变，无需翻面。参见9.2。

- ◎ **永不退缩!**：方阵队形单位永远不会撤退，但取而代之会遭受1次凝聚力打击。
- ◎ **战斗惩罚**：射击战时会受到负面移列修正，且无法发起突击。
- ◎ **无法支援**：方阵队形单位无法为其他单位提供支援。

请注意，方阵队形的二线单位无法为先锋单位提供支援，参见23.6图表。方阵队形还泛指其他各种防御性队形。

阅读至此，相信你对游戏的主要规则已有了初步了解。在继续阅读之前，我们建议你先阅读 **剧本手册 > 4.0-全局游戏演示** 来加深一下记忆，之后再回来继续阅读规则手册的剩余内容。

27.4 - “大炮兵连”队形

只有当统帅拥有“火炮专家”能力时，炮兵单位才能结成“大炮兵连”队形。



- ◎ **结成方式**：将2个稳定状态炮兵单位移动至同一区域中，然后并排放置或上下堆叠，将它们视为1个整体单位，但在遭受兵力战损时分开计算。
- ◎ **堆叠**：大炮兵连只算作一个单位。
- ◎ **战力值**：2个炮兵单位CP的相加之和。
- ◎ **无法突击**：大炮兵连无法发起突击。
- ◎ **队形解散**：移动和撤退会使得大炮兵连队形解散，并且在当前激活中无法再次结成大炮兵连队形。
- ◎ **翻转**：受到凝聚力打击或重整时，将2个单位木块合并翻转。
- ◎ **兵力战损**：选择队形内任一炮兵单位来承受战损。
- ◎ **战斗状态**：使用最高技能等级单位的战斗状态。
- ◎ **炮兵坚韧**：在被射击时获得向左←←移列2次修正。
- ◎ **数量限制**：每支军团最多拥有1个大炮兵连队形单位。

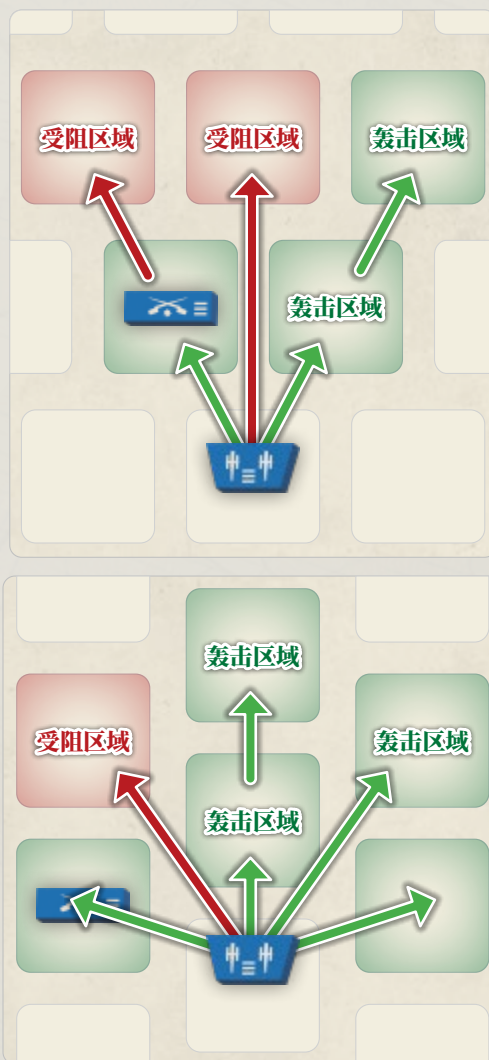
“兵愈劣，则愈需火炮。”
-拿破仑

27.5 - 炮兵“轰击”

除了常规射击外，稳定状态炮兵还可以执行1格或2格远距的轰击。

- ◎ **射击修正**：战斗结果向左←移列1次。
- ◎ **炮火免伤**：炮兵在执行轰击时不会遭受凝聚力打击，除非目标单位也是炮兵。
- ◎ **区域打击**：进行1格距离的轰击时，目标区域中所有单位都会遭受凝聚力打击，而不只是先锋单位。
- ◎ **独立行动**：进行轰击时无法获得友军支援。
- ◎ **2格视线**：如果炮兵与目标之间的区域中出现了具备**射击防御CP**的地形或任何单位木块，则会导致视线受阻而无法射击。

↓轰击区域示例：



“天佑拥最佳火炮者。”
-拿破仑

27.6 - “混合编队”&“火炮专家”

拥有下列能力的军团统帅，其麾下单位可以发起特殊突击。

- ◎ **混合编队**：每次抽中红色方块 ，允许稳定状态长条步兵或得到支援的标准步兵发起1次混合编队突击。

特例：对于大型会战（根据剧本说明），即使在未得到其他步兵的支援时，标准步兵单位依然可以发起混合编队突击。

- ◎ **火炮专家**：每次抽中红色方块 ，允许稳定状态骑炮兵发起1次炮兵突击。

特例：密集纵列单位无法发起混合编队突击。大炮兵连单位无法发起炮兵突击。

特殊突击流程：以上两种突击均遵循常规突击流程操作。

- ① **仅限红色方块**  **战斗**：无法适用于事件卡或剧本规则触发的战斗。
- ② **低等级限制**：技能等级为0或1的单位无法发起特殊突击。
- ③ **CP值**：计算CP时视为常规突击战。
- ④ **卡牌使用**：使用事件卡时视为常规突击战。
- ⑤ **重新抽卡**：抽卡进行突击结算后，攻击方可以选择重新抽卡并改用射击行来结算，而且不会受到任何惩罚。结算使用的列值与移列修正不变。
- ⑥ **战后挺进**：如果使用了卡牌上的突击行结算，则可以进行战后挺进。

这些特殊突击形式体现出了部队以多种战术方式协同作战的能力，比如横队射击、纵队突击以及其他各类战法组合。法军不仅发展出了极具侵略性的炮兵战法，其著名的“混合编队”也被众多国家纷纷效仿。

“有时，一场单挑可决诸事；
有时，至微之情形亦能定此战之结果。
每战皆有一刻，至微之策亦具决定性，
可致优势，如一滴水可致满溢。”

- 拿破仑

27.7 - “意志碾压”突击

在任意一次突击战中，如果玩家的稳定状态前锋单位拥有比对手的前锋单位更高的技能等级（包含HQ修正），便可以宣告使用“意志碾压”突击。

特例：拥有“动摇不定”能力的统帅无法使用“意志碾压”。

- ◎ **士气费用**：发动“意志碾压”突击时，下降己方1点军团士气。
- ◎ **攻击加成**：战斗结果向右  移列1次。
- ◎ **防御加成**：战斗结果向左  移列1次。

“士气之于战力，如三比一。”

- 拿破仑

27.8 - 军纪严明

该统帅能力适用于稳定状态步兵防御敌军突击，或者允许混乱状态步兵发起射击战。

- ◎ **防御突击**：每次抽出红色方块  可使用1次。战斗结果向左  移列1次。
- ◎ **混乱状态射击**：像稳定状态单位一样正常射击。
- ◎ **低等级限制**：技能等级为0或1的单位无法使用此能力。

“逆坡”防御射击

位于上坡地形的“军纪严明”步兵遭到射击时，将其视为正位于**上峰地形**。仅在剧本规则允许时有效。

27.9 - 战斗中的将领卡

战斗结束后，参与将领可能需要进行命运判定。

- ◎ **将领的战争命运判定**：如果战斗过程中执行了将领卡上的事件，则需要在战斗结束后抽取1张卡牌，并根据战争命运表（见**玩家辅助表**）进行判定。被中断的将领卡无需进行命运判定。
- ◎ **多位将领**：如果使用了多张将领卡，则需对这些将领分别抽卡判定。

“勿常与一敌战，否则汝将授之以兵法全艺。”

- 拿破仑

27.10 - 战斗中的HQ

如果战斗中HQ所在区域遭受了凝聚力打击，则HQ必须进行战争命运判定。

HQ战争命运判定：根据战争命运表进行判定。如果有多个HQ则需分别抽卡判定。

- ◎ **孤立HQ：**区域中孤立无援的HQ无法被攻击。在敌方单位攻击或进入孤立HQ所在区域前，将HQ撤离1格区域，并对其进行战争命运判定。
- ◎ **HQ技能等级修正：**稳定状态HQ可以为其所在区域中的其他单位+1技能，并应用于单位的各种技能判定。
- ◎ **歼灭HQ：**如果HQ被歼灭，则其会在下一回合作为增援返场。返场后，将HQ标记翻转至**混乱状态**，并放置于任意己方单位所在区域。

与其他单位一样，HQ被歼灭会造成己方军团士气下降1点。

“吾信劣单将胜于良双将。”

-拿破仑

27.11 - HQ & 将领战争命运表

SHQ：判定规则与HQ相同，但不会对军团统帅产生影响。



军官：将领卡未被消耗，直接收回手中。除此之外无其他效果。



旗帜：如果HQ技能等级小于旗帜数量，则HQ遭受1次凝聚力打击。对将领卡和统帅卡无影响。



交叠旗帜：如果军团士气低落，则HQ遭受1次凝聚力打击，并把将领卡放置于统帅卡底下（意为“离场”）。对统帅卡无影响。



骷髅：HQ遭受1次凝聚力打击，将领卡放置于统帅卡底下，所属军团士气下降1点。如果在突击时得到此结果，则将军团统帅卡翻转至“副官”面。

“战罢，战场之景，
足以令君王心生对和平之热爱、对战争之恐惧。”

-拿破仑

27.12 - “离场”结果

当战斗结果为“离场”时，将统帅或将领移出游戏。

特例：突击战中仅统帅卡受“离场”结果影响，而射击战则不同（参见下文可选规则）。

- ◎ **军团统帅：**翻转统帅卡至“副官”面。
- ◎ **副官：**如果统帅卡当前已经是“副官”面，则其可用攻击令牌数-1。用1枚闲置的标记放置在卡面数值处作为提醒。
- 超限：**如果预备框中指令方块和攻击令牌的数量超出了“副官”面的可用数量，则弃置超出部分。
- ◎ **将领卡：**将领卡没有“副官”面，需将其放置于统帅卡底下。
- ◎ **返场：**有些战争熔炉事件或卡牌允许玩家收回离场的将领卡，或将统帅卡翻转回正面。返场时将卡牌上所有用作提醒的标记物移除。

可选规则：

在射击战的战争命运判定中，抽中**骷髅**  结果时需要再抽取1张卡牌，如果结果仍然为**骷髅** ，则翻转统帅卡至副官面。

28. 进阶规则

28.1 - 散骑兵



散骑兵是指木块上印有“弹丸”符号的骑兵单位。

- ◎ **移动加成：**1次常规移动指令可以移动2格区域。

散骑兵在进行交战机动、撤离或道路行军时，无法获得该移动加成。

- ◎ **散兵加成：**与散步兵使用相同的射击战结果。参见23.5。
- ◎ **突击惩罚：**不能将散骑兵视为稳定状态骑兵来应用“骑兵战”的战斗结果。
- ◎ **散骑兵组建：**游戏开始时，玩家可以将1个常规骑兵单位免费替换成散骑兵单位。

28.2 - 密集纵列队形



将2枚步兵单位木块（包括长条步兵）前后紧靠，并且在单位后方放置1枚密集纵列标记。仅在剧本规则允许时有效。

- ◎ **单位翻转**：在遭受打击或进行重整时，两个单位合并翻转。
- ◎ **额外打击**：当单位木块面朝底时，如果再遭受1次凝聚力打击，则移除单位后方的密集纵列标记。
- ◎ **始终稳定**：始终视为1个稳定状态单位，使用前锋单位的技能等级和属性，计算堆叠时视为2个单位。
- ◎ **永不退缩**：密集纵列单位永远不会撤退，但取而代之会遭受1次凝聚力打击。
- ◎ **邻格区域**：拥有与炮兵单位相同的搏杀/合围区域分布，以及单位朝向限制。
- ◎ **战力值**：突击战时将2个单位的CP相加，射击战时使用前锋单位CP。发起攻击时受到向左{←}移列1次修正；被炮兵射击时受到向右{→}移列1次修正。
- ◎ **参考骑兵**：拥有与骑兵单位相同的地形、战斗和移动限制。详见地形效果表中 符号地形。

28.3 - 卫戍单位



卫戍单位是用于守卫重要地点的小型固定防御单位。

- ◎ **技能等级**：零。
- ◎ **战力值**：零。
- ◎ **堆叠限制**：每格区域最多1个卫戍单位，计入区域堆叠数量。
- ◎ **移动**：卫戍单位只能移动或撤退至卫戍区域。如果无法撤退则视为被歼灭。

卫戍区域图例可参见地形效果表。

组建：在抽出黄色方块 时，如果卫戍区域或其邻格存在步兵单位，则可通过1次成功的HQ重整判定来组建1个卫戍单位。每支军团最多可以同时存在2个卫戍单位（或按照剧本规定）。玩家在执行重整指令时也可以自由解散卫戍单位。

费用：成功组建卫戍单位后，军团士气下降1点。

28.4 - 下级HQ标记(SHQ)



有些剧本存在下级HQ（中空旗帜），适用规则与常规HQ相同。

- ◎ **SHQ指挥范围**：1格区域。

重要提示：HQ的指挥范围即为军团统帅的指挥范围，而SHQ的指挥范围则始终为1格（即邻格）。但在可激活区域数量上，SHQ与HQ相同，都是使用统帅技能等级。

- ◎ **加成**：如果己方稳定状态HQ与SHQ同时在场，则可在回合准备阶段向公共杯中额外加入1枚己方颜色的指令方块 / （参见16.1）。此外，还可在己方军团面板上额外放置1枚攻击令牌 。
- ◎ **战争命运**：SHQ的战争命运判定结果始终不会影响到军团统帅。

28.5 - 要塞和棱堡防御



要塞：属于常规区域中的内部区域，只能从要塞所在常规区域向其内部的要塞发起射击或突击，反之亦然。

- ◎ 要塞中只能放置1个卫戍单位，无法放置或移入其他单位。
- ◎ 要塞所在常规区域的邻格中的单位，可以为要塞战斗提供侧翼支援。
- ◎ 要塞中卫戍单位的搏杀区域仅为要塞所在的常规区域。



棱堡：棱堡的防御修正可以与所在常规区域的地形防御修正累加。其覆盖的搏杀区域与棱堡炮兵单位相同。



棱堡炮兵单位：无法改变朝向、无法移动、无法撤退。

- ◎ 始终为前锋单位。
- ◎ 如果敌军战后挺进，则棱堡炮兵因无法撤退而被歼灭。但是敌军撤退时，棱堡炮兵无法战后挺进。
- ◎ 根据剧本规则要求，棱堡炮兵后方有时需要放置一些方块。玩家可以自由选择移除1枚该方块，为棱堡炮兵抵消1次凝聚力打击。

请注意，与常规炮兵单位相比，棱堡炮兵可以投射更多搏杀区域 **A** 和轰击区域 **B**。



“自守转攻，乃战争中至为微妙之行动之一。”

-拿破仑

28.6 - 坚韧军团

坚韧军团的士气即便在低落状态时降至零也不会输掉游戏。仅在剧本规则允许时有效。

- ◎ **激战不休**：当士气崩溃（降至零）时，拥有坚韧军团特性的玩家不会输掉游戏，可以继续战斗下去。
- ◎ 如果该玩家最终以常规胜利条件获胜，则游戏视为平局。
- ◎ 该玩家仍然可以通过剧本的特殊胜利条件来赢得游戏。
- ◎ **士气冻结**：当坚韧军团的士气降至0时，在游戏剩余时间内将不再提升，战斗结果中的士气升降视为无效。
- ◎ 将士气标记 / 翻转为息鼓面 / 放置到军团面板上作为提醒。
- ◎ **士气冻结惩罚**：玩家无法使用任何需要花费军团士气的事件卡，也无法在突击战中宣告使用“意志碾压”。

28.7 - 分遣火炮队形



将1枚分遣火炮标记放置在任意步兵单位前方中央，每个单位最多配置1枚。仅在剧本规则允许时有效。

- ◎ **结成队形**：游戏开始时，玩家可以永久将1个炮兵单位替换成一些分遣火炮标记，标记数量等于炮兵单位的花炮符号数量。然后将这些方块分遣至场上步兵单位，或者跟随增援部队进场。不可分遣至密集纵列单位。
- ◎ **战斗修正**：可以在发起射击或防御突击时，为前锋单位提供+1CP修正。在提供支援时无效。

请注意，在发起突击时不会得到CP修正。

- ◎ **歼灭**：如果依附的步兵单位撤退（而非撤离），则分遣火炮被歼灭，移除分遣火炮标记，并使所在军团的士气下降1点。
- ◎ **参考炮兵**：拥有与炮兵单位相同的地形限制、战斗限制和移动限制，但不受到炮兵的朝向限制。请注意，得到分遣火炮的单位仍然可以结成方阵队形。
- ◎ **可选规则**：在游戏开始时，如果剧本规则未允许创建分遣火炮，玩家可以选择花费1点军团士气，用1个炮兵单位兑换出分遣火炮方块。

“士卒常胜战，将军独获誉。”

-拿破仑

28.8 - 战争熔炉事件

战争熔炉事件的详细说明参见玩家辅助表，每个剧本都有专属的战争熔炉事件表。

事件卡：部分事件卡可能会触发战争熔炉判定。

战争熔炉判定：抽取1张卡牌，将技能判定结果应用于剧本的战争熔炉事件表。

持续生效：有些事件会在整个回合中持续生效，在军团面板的事件栏上放置1枚闲置攻击令牌 作为提醒。同一时间只能存在1个战争熔炉事件，新事件的生效会中断上一个事件。

28.9 - 军团统帅能力

每名军团统帅都拥有4项特殊能力且始终生效。



A 正面能力：浅色框，玩家自由决定是否使用，但是每个阶段或回合最多只能使用1次。

B 负面能力：深色框，可随时触发。

- ◎ 如果一名玩家忘记应用负面能力而造成无法更正的结果，则对手玩家可以选择让该玩家的军团士气下降1点。

能力详述：在**玩家辅助表**中可以找到关于各种军团统帅能力的详细说明。

这些统帅能力至关重要，务必熟记于心！

“战场乃常处乱境之地。
胜者，乃能控其乱者，无论己之乱与敌之乱。”
-拿破仑

29. 可选规则

本章节内均为**推荐规则**，可以在双方同意的情况下选择使用。

29.1 - 后方指挥

军团统帅可以来到战场后方，以此获得全面的战局视野。

- ◎ **如何操作：**执行黄色方块 的重整指令时，在军团统帅卡上放置1枚闲置的卫戍单位标记 / 以示其已转为“后方指挥”。

◎ **惩罚：**

- ◎ 统帅的可用指令方块数量-1。

- ◎ HQ无法为同区域单位提供+1技能等级修正，但SHQ仍可以。

- ◎ **安保加成：**在战争命运或战争熔炉事件判定中，当统帅受到负面效果影响时，玩家可以重抽1次。

- ◎ **HQ加成：**HQ的指挥范围+1，SHQ指挥范围不变。

这条规则允许统帅放弃部分战术主动性，以此获得更好的全局掌控。但对于**SHQ**来说本规则无效。

29.2 - 步步进逼

当（仅限）抽中第三枚黑色方块 时，每位玩家各有1次机会尝试将黑色方块撤回并放回杯中。前提是玩家的**HQ**需要处于稳定状态，且军团士气良好。

玩家对军团统帅进行1次技能判定（[参见21.2](#)）。当抽中**军官** 与**骷髅** 结果时有特殊效果，详见如下：

- ◎ **判定成功：**黑色方块撤回杯中。该玩家的军团士气下降2点。

- ◎ **判定失败：**黑色方块撤回失败。该玩家的军团士气下降1点。

- ◎ **军官：**黑色方块撤回杯中，无军团士气下降。

- ◎ **骷髅：**黑色方块撤回失败，双方军团士气各下降1点。

29.3 - 可选标记

玩家可以使用下列标记来替代翻转单位木块：



动摇状态：使用该标记代替翻转单位木块。

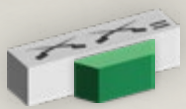


混乱状态：使用该标记代替翻转单位木块。



可以使用 攻击令牌代替常规 攻击令牌，或用来表示特殊攻击（如“混合编队”、“炮兵突击”或“意志碾压”）。也可以用于你的自定义“房规”。

29.4 - 生力军



有些剧本的可选规则可能会要求将一些单位标记为“生力军”。他们通常是作为增援或预备部队的形式出现。玩家在地图中己方单位上放置的生力军标记数量与其军团统帅的技能等级相同。

- ◎ **布置**：根据剧本说明放置1枚生力军标记于单位旁，可以根据个人偏好放在单位木块的后方或前方。
- ◎ **效果**：在战斗结算中生力军标记可以抵消最初的1次凝聚力打击，随后移除该标记。此外，当前锋单位为“生力军”时，其所在区域内的所有单位在技能或者战斗判定中，均被视为处于“军团士气良好”的状态中（注意区别于动摇/混乱等战斗状态）。

注意：每个单位仅限放置1枚生力军标记。

- ◎ **额外标记**：剧本规则可能会允许在单位上放置1枚以上的生力军标记。
- ◎ **预备部队**：游戏开始前，玩家可以在地图中的己方单位上放置生力军标记，数量与其军团统帅的技能等级相同。
- ◎ **回合限制**：第4回合前，如果拥有生力军标记的单位遭受了凝聚力打击，则该单位的生力军标记会被移除，且无法抵消此次凝聚力打击。

设定回合限制的目的是为了模拟战场上的其他部队，相较于生力部队而言，因持续作战而产生明显疲惫所需的时间。在本游戏中，“生力军”更多的是一个相对概念。在回合栏的第4回合处放置生力军标记以作提醒。

29.5 - 疲惫之师

根据部分剧本规定，军团在**士气低落** / 时会被标记为“疲惫”。



效果：对疲惫之师的所有单位进行重整判定时，“军官”结果视为重整失败。HQ与军团统帅不受此影响。

特例：当单位正位于己方稳定状态HQ的同格或邻格区域时，不受该惩罚影响。

这表现出了疲于作战、表现低迷的部队在局势艰难时更容易陷入崩溃。

29.6 - 将领辅助技能判定

玩家可以在抽卡前，选择打出手中的己方将领卡作为技能判定结果。

- ◎ **效果**：自动得到“军官” 结果。
- ◎ **费用**：己方军团士气下降1点。

将领辅助技能判定也可以用于军团士气重整，甚至可以从士气低落重整至士气良好，此时无需花费上述费用，但该将领卡将成为“离场”状态，参见27.12。

本规则须与29.7一同启用。

29.7 - 摇摆部队

如果重创战斗判定结果为“旗帜”，则可能会使得前锋单位的技能等级降低。

- ◎ **效果**：如果前锋单位的技能等级小于旗帜数量，则单位技能等级下降1级。请注意，同区域的HQ依然可以为单位提供+1技能等级修正。
- ◎ **木块替换**：降级后，用同类型但技能等级更低的单位木块替换。
- ◎ **无法替换**：如果没有相同规模且更低技能等级的单位木块，玩家可选择替换为无突破、无弹丸符号或**1阶兵力**的单位木块。

注意：玩家自由选择，炮兵单位不受影响。

- ◎ **民兵**：技能等级为0的民兵单位直接从游戏中移除。

29.8 - 老兵部队

在有些剧本中，会要求将一些单位标记为“老兵部队”，这会赋予单位一些特殊能力。

- ◎ **士气高昂**：老兵部队不会受到军团士气低落的影响，进行相关判定时始终按“军团士气良好”进行结算。
- ◎ **混合编队**：老兵部队作为前锋突击单位发起的“混合编队”突击，不计入每次战斗仅限1次的使用限制。
- ◎ **军纪严明**：当老兵部队为步兵单位时，拥有“军纪严明”能力。参见27.8。
- ◎ **生力军**：在抽出黄色方块 时，如果稳定状态老兵部队重整成功，则其获得（最多）1枚生力军标记。参见29.4。

老兵部队是军中精英，他们通常都是长期服役且能征善战的勇士，比如拿破仑的老近卫军。

30. 单人游戏指南

本游戏采用了抽签激活机制，并且部件数量较少，没有复杂的计算，因此非常适合单人游玩。如下是一些微小的规则调整，以使单人游戏体验更佳。

◎ **开始回合抽卡**：双方各抽取2张卡牌，而不是常规的4张。

◎ **黑色方块**：在抽出黑色方块  时，双方各抽取2张卡牌，而不是常规的1张。

◎ **战斗出卡**：攻击方始终可以先手打出红色方块  卡，不受主动权影响。

如此调整是为了在抽卡总数不变的情况下，将卡牌分散在不同阶段抽取，从而降低预先计算的可能性。攻击方始终先手打出红色方块卡牌，这在一定程度增加了战争迷雾的影响。

◎ **公共卡堆**：在游戏开始时抽取4张卡牌，明面排开于回合栏旁边。这4张卡牌即为公共卡堆。然后将抽卡堆和弃卡堆合并重新洗牌。

特例：抽出  卡时需弃置重抽。

◎ 对于每回合开始时，或是黑色方块  的抽卡操作中抽取的第一张卡牌而言，双方都可以改为选择任意一张公共卡堆中的明面卡牌。然后重新抽取1张以补充公共卡堆。玩家必须在抽卡前决定是否进行这个操作。

◎ 如果主动权发生变化，则立即将公共卡堆全部弃置，然后如同游戏开始时那样重新抽卡建立新的公共卡堆。

注意，公共卡堆的规则同样可以用于多人对局，以减少抽卡的运气成分。

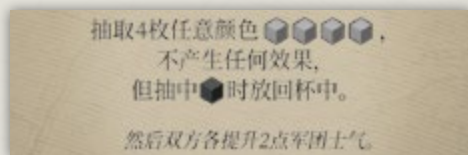
◎ **胜旗区域**：在战斗阶段，如果有稳定状态单位相邻了敌方胜旗区域，则该单位必须向（至少1个）敌方胜旗区域发起攻击。

◎ **偏好阵营**：如果你选择的是你擅长且偏好的阵营，则给予敌方阵营一定的加成补偿，即在每回合开始时敌方阵营可以额外多抽取1张卡牌。

31. 规则澄清

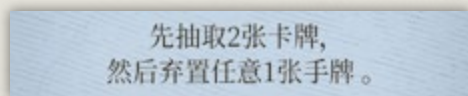
事件卡牌

◎ **次要事件**：次要事件用斜体字表示。只有卡牌上的主要事件执行完成后，才能执行次要事件。



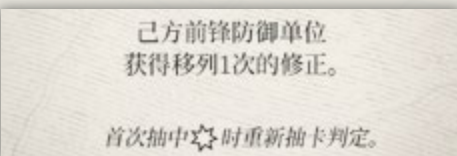
↑17#卡示例：如果无法弃置4枚方块，则无法获得士气提升。

◎ **弃置**：如果规则要求弃置1张卡牌，则你可以自由选择1张，除非另有说明。



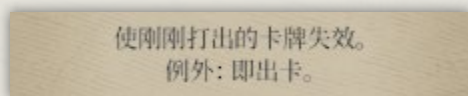
↑40#卡示例：玩家可以选择弃置手中任意1张卡牌，即使是刚刚抽出的卡牌。

◎ **重新抽卡**：重抽条件参考的是所有移列修正应用后的最终结果，而非未修正之前的结果。重新抽卡后依然使用原先的移列修正进行结算。



↑79#卡示例：先应用先锋防御单位的移列修正，再判定最终战斗结果是否为“突破”。

◎ **中断类卡牌**：中断类卡牌上没有任何颜色的方块，使用时可以不受阵营限制。如果打出的红色方块  卡牌被对方中断，则无法再在当前战斗中打出其他卡牌进行替代。



↑14#卡示例：当一方玩家打出事件卡时（不包括战斗结算和技能判定时的抽卡！），另一方玩家可以无视出牌顺序，选择打出这张事件卡来中断它。

◎ **主要事件**：卡牌上的主要事件与次要事件并非总是相关，但必须优先执行主要事件。



⚔89#卡示例：即使杯中**没有白色方块**，也可以执行卡牌上的中断事件（主要事件）。

弃置1枚🔴，
然后获得2枚🔵🔵并放入杯中。

↑41#卡示例：如果因条件不足而无法弃置攻击令牌，则卡牌上的主要事件无法生效，当然次要事件也就同样无法生效。

◎ “开怀畅饮”：来吧，畅饮佳酿，高声欢呼吧！

开怀畅饮：军团士气提升1点。

↑66#卡示例：联军的酒水补给尚未到位，所以他们只能高呼：“为了吾皇康健！”。

◎ **完整执行**：事件必须完整执行，不能只选择其中的一部分生效。要么全有，要么全无。

双方玩家各自弃置2枚🔴🔴。

弃置1枚杯中的红色方块🔴，
如果没有则回合结束。

↑08#卡示例：如果双方玩家均无法弃置2枚攻击令牌，则主要事件及次要事件均无法执行（即“全有或全无”）。

规则澄清

◎ **9.2 队形变换**：是否可以从密集纵列队形变换为方阵队形？

可以，但是需要将密集纵列中合并的单位分拆为2个独立的方阵队形单位。

◎ **12.0 上峰区域**：是否所有深色区域都是上峰区域？

不是，区域中含有2级高差的区域才属于**上峰区域**（参见**地形效果表**），注意不要与禁行地形“峭壁”混淆。

◎ **13.0 士气栏**：当双方士气标记都已经提升到最大值时，如果此时一方获得了士气提升，会发生什么？

将士气提升一方的标记叠放到另一方标记顶上，如果已经在顶面则无影响。

◎ **19.2 反应指令**：当对手使用事件卡来执行特殊移动指令时，我可以作出反应指令吗？示例：卡牌#01“急行军！”

不行，因为这属于一次事件，而不是一次常规的移动指令。

◎ **23.3 突击**：如果二线单位没有提供支援CP，是否仍会受到突击结算结果的影响？

依然会受到影响。

◎ **23.4 混乱状态防御单位**：混乱状态对于防御单位来说到底有什么惩罚呢，似乎没见到相关规则？

他们会遭受“合围”影响，即向右→移列1次。

◎ **23.5 “马首”结果**：当有稳定状态骑兵参与战斗时，如何处理“马首”战斗结果？

双方骑兵均可进行1次技能判定。如果敌方前锋单位为骑兵时，则进行如下操作：

- ① 防御时，己方稳定状态步兵结成方阵队形。
- ② 如果步兵已经处于方阵队形，则无影响。
- ③ 如果未处于方阵队形，则每个炮兵或步兵各遭受1次凝聚力打击。

所以，攻击区域中的非方阵队形步兵始终会遭受1次凝聚力打击。

◎ **28.4 要塞中的HQ**：是否可以在要塞中放置HQ？

可以。请记住，这些是“标记”，并不是“单位木块”。

◎ **28.8 战争熔炉事件**：“外伤”结果如何操作？

只需要将统帅卡翻面（不是上下倒转）。

- ① 如果当前为军团统帅面，则翻转为副官面，表示军团统帅因受伤或其他原因而失去行动能力。
- ② 如果当前为副官面，则翻转回军团统帅面，表示军团统帅康复归来。

◎ **23.0 战斗**：哪些单位会受到战斗结果影响？

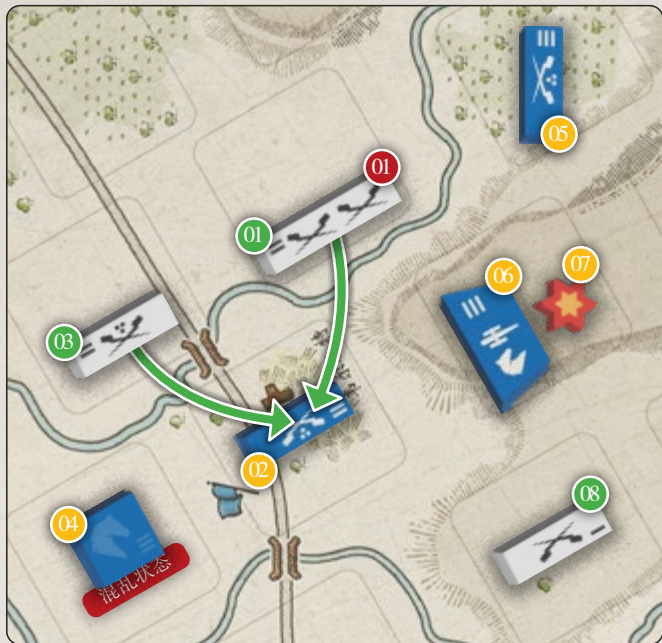
前锋攻击单位+支援单位，以及对方的前锋防御单位+支援单位。注意，并非所有单位都可以发起攻击或提供支援。

参见**23.6战斗选项表**。比如即便在防御时，动摇和混乱状态单位也无法提供侧翼或二线支援。但在任何情况下，前锋防御单位始终会受到战斗结果影响。

游戏示例见下页→。

侧翼支援示例

◎ 示例一：联军长条步兵 01 正在突击位于韦尔扎特的法军步兵 02。



◎ 侧翼支援可行，因为 03 为稳定状态。与此同时，敌方骑兵 04 虽未交战，但处于混乱状态，因此没有搏杀区域，也就无法阻止支援。稳定状态步兵 08 同样可以提供侧翼支援，因为敌方炮兵 06 所在区域中有攻击令牌 07，表示单位已交战。

◎ 示例二：让我们换个角度来看，联军步兵 03 正在突击位于韦尔扎特的法军步兵 02。

◎ 侧翼支援不可行，因为即使 01 为稳定状态，但它接邻的敌方单位 05 处于稳定状态且未交战，因此其搏杀区域 01 能够阻止这次支援。

◎ 如果 05 未在场，01 便能够提供侧翼支援，因为敌方炮兵 06 已交战 07。

正如你所看到的，如果你想集中火力，那么对附近的敌军造成凝聚力打击（使其陷入混乱状态）是很重要的。如果你面对的是敌军一条未交战过的完整阵线，那么翼侧支援将很难实现，除非你尝试将侧翼支援单位移动到阵线一端，确保其不与未交战的稳定状态敌军接邻（除了受到攻击的防御单位），如此一来还可能给你带来“合围”优势！

请参阅剧本手册第4章：全局游戏演示，了解基础游戏回合进程和战斗示例。

战斗及支援示例

◎ 射击与支援CP：

1 CP = 1 CP	1 CP (B) + 0 CP (A) = 1 CP	2 CP (C) + 0 CP (A) = 2 CP	1 CP + 0 CP (D) = 1 CP
1 CP (E) + 0 CP (A) = 1 CP	1 CP + 0 CP (A) = 1 CP	无法射击 (F)	0 CP + 0 CP (A) = 0 CP

A 二线步兵单位无法提供射击支援。

B 射击时只计算火炮符号。

C 只有火炮单位可以在混乱状态时射击。

D 混乱状态炮兵无法提供射击支援。

E 动摇状态步兵仍可发起射击战。

F 混乱状态的前锋步兵无法发起射击战，二线单位也就无法提供支援。

特例：规则 27.8 - 军纪严明。

1 CP + 0 CP (G) = 1 CP	无法射击 (H)	1 CP + 0 CP (I) = 1 CP	1 CP + 1 CP = 2 CP (J)
1 CP (K) + 1 CP = 2 CP	1 CP + 0 CP (L) = 1 CP	无法射击 (M)	2 CP (N) + 0 CP (O) = 2 CP

G 卫戍单位无法提供射击支援。

H 骑兵单位无法发起射击战。

I 骑兵单位无法提供射击支援。

J HQ/SHQ标记永远无法提供任何射击支援。

K 方阵队形单位始终视为稳定状态。

L 方阵队形步兵无法提供射击支援。

M 2个炮兵单位无法位于同一区域。

特例：规则 27.4 - “大炮兵连”队形 (= 3CP)。

N 分遣火炮提供+1CP修正。参见28.7。

O 二线步兵单位与分遣火炮无法提供射击支援。参见28.7。

◎ 突击与支援CP:



1 CP + 1 CP = 2 CP

无法突击 A

2 CP + 0 CP B = 2 CP

无法突击 A

A 动摇/混乱状态单位无法发起突击战。

B 动摇/混乱状态单位无法提供突击支援。

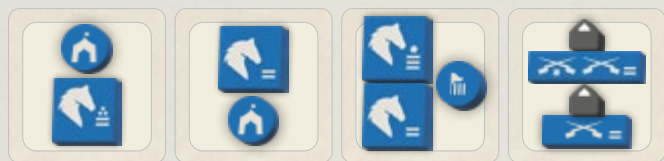


1 CP + 0 CP C = 1 CP

无法突击 D

1 CP + 1 CP E = 2 CP

无法突击 F / 2 CP + 1 CP = 3 CP



无法突击 G

1 CP + 0 CP H = 1 CP

1 CP + 1 CP I = 2 CP

2 CP J + 1 CP K = 3 CP

C 方阵队形步兵无法提供突击支援。

D 方阵队形步兵无法发起突击战。

E 炮兵单位可以提供突击支援。

F 炮兵单位无法发起突击战。

特例: 参见玩家辅助表-火炮专家。对最终的战斗结果应用“火炮专家”修正。

G 卫戍单位无法发起突击战。

特例: 参见玩家辅助表-火炮专家。

H 卫戍单位无法提供突击支援。

I HQ/SHQ标记永远无法提供任何突击支援。

J 发起突击时分遣火炮无法提供+1CP加成。

K 分遣火炮无法提供突击支援，而二线步兵单位可以。分遣火炮不会影响二线步兵单位提供支援。

◎ 突击战防御与支援CP:



2 CP + 0 CP A = 2 CP

2 CP + 1 CP = 3 CP

1 CP + 0 CP A = 1 CP

3 CP B + 0 CP A = 3 CP

A 防御突击时，动摇/混乱状态单位无法提供支援。

B 防御突击时，分遣火炮提供+1CP加成。

32. 术语释义

◎ “大炮兵连”队形 [27.4]
由2个稳定状态炮兵结成的特殊队形。只有当统帅拥有“火炮专家”能力时才能结成“大炮兵连”队形。

◎ “即出”卡 [15]
被抽出时即刻生效的事件卡，哪怕是属于对手阵营的卡牌。

◎ HQ标记 [9]
地图上代表军团统帅的圆柱形标记。

◎ Pass指令 [18]
弃置抽出的方块，不进行任何操作。

◎ 备战指令 [18]
将抽出的己方颜色指令方块放入军团面板的预备框中备用。

◎ 备战指令 [18]
将1枚攻击令牌放入军团面板的令牌框中。

◎ 兵力战损 [11]
单位兵力的损失，可导致被歼灭。

◎ 搏杀区域 [9.4 / 24.1]
稳定状态单位的周围相邻区域，可以影响敌军的移动和侧翼支援。炮兵根据其当前朝向拥有特定的搏杀区域。

◎ 步步进逼 [29.2]
可选规则，允许玩家取消抽出的第三枚黑色方块，代价是消耗1点军团士气。

◎ 侧翼支援 [23.1]
与前锋防御单位相邻且未交战的单位可以提供的战斗支援。

◎ 常规移动 [19.1]
单位向邻格区域移动的常规移动方式。

◎ 撤回 [24.3]
“撤离”的一种特殊形式，允许玩家在回合结束时将相邻敌军的单位移动回来。

◎ 撤离 [24]
玩家主动执行的撤退称为“撤离”，是由单位所有者进行操作。

◎ 撤退 [24]
由战斗结果或凝聚力打击而产生的脱离战斗的强制移动。

◎ 下级HQ标记 (SHQ) [28.4]
代表下级统帅的标记，指挥范围仅为1格区域。

◎ 大道堆叠限制 [19.3]
执行道路行军时，每格大道区域最多堆叠1个长条单位木块或2个标准单位木块。

- ◎ 单位朝向 [9.4]
炮兵单位的搏杀/合围区域分布受到其朝向影响。
- ◎ 单位堆叠限制 [9.3]
单格区域中一方最多放置2个单位+1个HQ。
- ◎ 单位技能等级 [9.1]
决定着单位的作战效率与技能判定成功概率，最佳为四条杠，最劣为无杠。
- ◎ 单位歼灭 [26]
当单位战损所有兵力时，将其从游戏中移除，并且其所属军团的士气下降1点（除非该单位选择投降）。
- ◎ 单位木块/标记 [9]
代表场上单位的各种木制方块（例如步兵、骑兵、炮兵、卫戍）。
- ◎ 道路行军移动 [19.3]
允许稳定状态单位沿着大道或小路一次性移动2格区域。
- ◎ 地形效果表 [12 / 玩家辅助表]
描述不同地形对移动和战斗所产生的不同影响。
- ◎ 动摇状态 [9.2]
动摇状态单位不具备任何搏杀区域，并且无法发起突击或提供战斗支援。
- ◎ 堆叠超限 [9.3 / 24.1]
当单格区域中含有超过2个单位时，要求将超出部分撤离。
- ◎ 堆叠顺序 [9.4]
单位在区域中的摆放位置。
- ◎ 队形 [9.2]
为单位提供战斗优势和限制的特定排列（例如方阵、大炮兵连、密集纵列等队形）。
- ◎ 二线单位 [9.4 / 23.5 / 27.2]
区域中位于前锋单位后方的单位，可以为战斗提供支援。
- ◎ 反应指令 [19.2]
针对对手玩家的移动指令所做出的反应。
- ◎ 方阵队形 [9.2]
步兵单位的防御队形，可以防止被敌军合围，也可以承受额外的凝聚力打击。
- ◎ 分遣火炮 [28.7]
步兵在得到分遣炮兵附加时可获得战斗力提升，但会受到一定移动限制。
- ◎ 副官/离场 [7.2 / 27.12]
当统帅因各种原因离场后，副官代为军团统帅，副官位于统帅卡的背面。
- ◎ 攻击令牌 [8]
在战斗阶段用于宣告攻击，每格区域最多放置1枚攻击令牌。
- ◎ 合围区域 [9.4]
混乱状态单位的所有邻格区域；炮兵单位除搏杀区域以外的所有邻格区域。
- ◎ 合围优势 [9.4]
攻击单位位于防御单位的合围区域时，可获得向右移列修正。
- ◎ 后方指挥 [29.1]
可选规则，军团统帅可以来到战场后方获得全面的战局视野。在获得一定安全加成的同时也会受到一些负面影响。
- ◎ 回合栏 [14]
地图板上记录回合、时间以及各种剧本事件的位置。
- ◎ 混合编队突击 [27.6]
在特定条件下，由稳定状态长条木块步兵或标准步兵发起的特殊类型突击，允许对战斗结果重新抽卡判定。
- ◎ 混乱状态 [9.2]
所有邻格全部为合围区域。无法发起射击、突击或提供支援，无法进入敌方搏杀区域。
- ◎ 火炮专家 [27.5]
该统帅能力允许创建“大炮兵连”队形或发起炮兵突击。
- ◎ 技能判定 [21]
在各种操作中抽卡判定成功与否（例如重整、通用技能判定、指挥范围外激活）。
- ◎ 坚韧军团 [28.6]
仅限特定剧本，可以使得一方在军团士气低落并且降至0点时免于游戏失败。
- ◎ 间隔地形 [23.3]
两格区域之间的地形，攻防双方均可使用间隔地形的CP修正，参见地形效果表。
- ◎ 将领辅助技能判定 [29.6]
允许玩家在技能判定时使用将领卡来获得1次自动判定成功。
- ◎ 将领卡 [27.9 / 27.11]
代表特定历史将领的事件卡，可以带来特殊的事件和功能。
- ◎ 将领战争命运判定 [27.11]
在战斗过程中如果使用了将领卡，则需要进行此特殊判定，可能会产生负面后果。
- ◎ 交机动 [19.4]
允许稳定状态骑兵、骑炮兵或HQ在战斗前机动（移动），但代价是消耗1枚攻击令牌。

- ◎ 地形效果表 [5]
无法进入或穿过的地形。
- ◎ 军纪严明 [27.8]
军团统帅能力，可为稳定状态步兵在防御突击时提供移列修正，或者允许混乱状态步兵发起射击战。
- ◎ 军团管理面板 [7.3]
每位玩家都有1张军团管理面板，用于放置统帅卡、预备指令方块、攻击令牌，以及获得的胜棋标记。此外还具有辅助判定与列值计算的功能。
- ◎ 军团士气 [13]
军团士气反映了士兵的疲劳程度、凝聚力、斗志、战损情况，以及他们统帅的战斗意志。它能够影响玩家的主动权以及单位的作战效率。
- ◎ 军团统帅能力 [28.9]
军团统帅拥有的特殊能力，始终生效，可在统帅卡上查看。能力有正面的（由持有玩家决定何时启用），也有负面的（始终处于激活状态）。
- ◎ 老兵部队 [29.8]
仅限部分剧本存在的精锐单位，这些单位具有一些特殊能力，例如超高的士气、额外的战斗优势等。
- ◎ 棱堡 [28.5]
可提供地形防御效果，在特殊规则下还可以在设置炮兵单位。
- ◎ 密集纵列队形 [28.2]
由2个稳定状态步兵单位结成的队形，被视为单个单位，可以带来战斗优势。
- ◎ 凝聚力打击 [9.2]
在遭受地形、战斗凝聚力打击或卡牌事件的影响后，单位战斗状态下降。
- ◎ 炮兵轰击 [27.5]
由稳定状态炮兵发起的远程射击，战斗结果影响防御区域内所有单位。
- ◎ 炮兵突击 [27.6]
由稳定状态骑炮兵发起的特殊突击战。只有当统帅拥有“火炮专家”能力时才能发起炮兵突击。
- ◎ 疲惫之师 [29.5]
疲惫之师的单位在进行重整判定时，“军官”结果视为重整失败，除非与己方稳定状态HQ同格或相邻。
- ◎ 骑兵撤离 [24.2]
在敌方步兵或炮兵发起突击前，目标区域中的任意骑兵、骑炮兵或HQ都可以进行1次撤离移动。
- ◎ 骑兵大冲锋 [27.2]
由稳定状态骑兵发起的特殊突击，由事件卡触发，并且可以使用闲置的攻击令牌。
- ◎ 先锋单位 [9.4]
区域中直接参与战斗的前沿单位，可以获得其他单位的支援。
- ◎ 散骑兵 [28.1]
单位木块上印有“弹丸”符号的骑兵，可以获得移动加成和散击能力。
- ◎ 生力军 [29.4]
仅限部分剧本，生力军单位可额外承受1次凝聚力打击，以表现单位新投入战场时的热忱状态。
- ◎ 胜旗控制胜利 [17]
游戏结束时，控制己方胜旗区域最多的玩家获胜！
- ◎ 胜旗区域 [17]
地图板上提供胜利点数的位置。
- ◎ 士气低落 [13.1]
当军团士气下降至0点时转为士气低落状态，此状态会带来一些负面效果。
- ◎ 士气良好 [13]
军团士气高于0时的状态。
- ◎ 事件卡 [7.1]
用于游戏事件、战斗结算、技能判定及其他作用。
- ◎ 事件卡指令 [18]
抽中指令方块后可用于执行1个卡牌事件。
- ◎ 投降 [26]
在回合结束时移除与敌军相邻的非稳定状态单位，如此可以避免单位歼灭所带来的军团士气下降。
- ◎ 突击挺进 [25]
进攻方单位在突击战结束后可以挺进至目标区域。
- ◎ 突击战 [23.3]
各种类型的近距离战斗，包含火枪的抵近射击、火炮的霰弹火力、刺刀的白刃战以及骑兵的冲锋。
- ◎ 卫戍单位 [28.3]
兵力为1阶的小型单位，用于防御地图上的特定地点（卫戍区域）。
- ◎ 稳定状态 [9.2]
单位的最佳战斗状态，具备完整的交战区域。
- ◎ 小路堆叠限制 [19.3]
执行道路行军时，每格小路区域最多堆叠1个任意类型单位。

- ◎ 摇摆部队 [29.7]
可选规则，如果重创战斗判定结果为“旗帜”，则可能会使得前锋单位的技能等级降低。
- ◎ 要塞 [28.5]
常规区域中的内部区域，可提供防御优势。
- ◎ 移动指令 [19]
消耗1枚指令方块可执行1次移动指令。
- ◎ 已交战 [23.1]
单位所在区域拥有1枚攻击令牌时视为“已交战”，并且该区域无法发起新的攻击。
- ◎ 意志碾压 [27.7]
可选规则，允许玩家在突击战中宣告使用“意志碾压”移列修正，但代价是使用方的军团士气下降1点。
- ◎ 增援 [18]
当抽中黄色方块时，可使新单位新将领进场投入战斗。
- ◎ 战斗结算表 [7.1 / 23.2~5]
根据计算而得的列值决定射击战和突击战结果的图表，印于事件卡上。
- ◎ 战斗结算移列 [23.4]
改变战斗结算表结果的移列修正，受地形、单位战斗状态及特殊能力等因素影响。
- ◎ 战斗状态 [9.2]
单位的当前状态，影响单位的行动与战斗效果（例如：稳定、动摇、混乱）。
- ◎ 战力值 (CP) [10]
代表单位战斗力的数值，因单位状态或战斗类型而异（例如射击战、突击战、支援）。
- ◎ 战争熔炉事件 [28.8]
由事件卡或其他特定方式触发的随机事件，为游戏增添不可预测性。
- ◎ 长条木块单位 [9]
2阶兵力的步兵单位，可以降为标准木块单位。
- ◎ 支援 [23.1~6]
由同区域的己方二线单位或与攻击方/防御方相邻的单位所提供的战斗加成。
- ◎ 指挥范围 [19]
稳定状态HQ激活单位执行移动指令的最大距离。
- ◎ 指挥范围外激活判定 [21.3]
当单位在军团统帅的指挥范围外尝试激活时，需要先进行此判定。
- ◎ 指令方块 [18]
特定颜色的方块，用于执行各种单位指令。
- ◎ 重创战斗结果 [23.5]
在得到特定战斗结果时会遭受一些额外效果（例如兵力战损、士气下降等）。
- ◎ 重整技能判定 [21.1]
用于判定重整指令成功与否。
- ◎ 重整指令 [20]
当抽出黄色方块时可以尝试提高单位战斗状态或提升军团士气。
- ◎ 主动权玩家 [13.2]
军团士气最高的玩家，可在方块抽取与战斗中获得优势。
- ◎ 最高重整士气 [13]
军团重整时所能恢复到的最高士气点。

“骑兵之冲锋，于战之始、中、末皆有用焉。若可为，当常击步卒之侧翼，尤当步卒正面酣战时。”

-拿破仑

33. 制作组名单

游戏系统设计及开发:

Carl Paradis

测试、勘误、建议:

Jack Stalica, Stephane Boily, David Stewart-Patterson, Benjamin Gillmeister, Jean-François Tremblay, Andreas Muegge, Tom Peters, Yves Roing, Pierre Vagneur-Jones, Oscar Francia, Arno van de Velve, Leonardo Ciccarello, Jan Dries, Marc Rodrigue, Marie-Claude Therien, Mario Vallée, Brent Noseworthy, Marco Poutre, Michal Janoušek, Erik Lysen, Borat Sagiyeu, Renato Niemis, Jacek Slaby, Jorge Iglesias, Luca Marcolungo, Montreal's Stack Académie game club

特别感谢:

Enrico Acerbi, Edgar Gallego, Bart de Groot

中文翻译:

Xie Yinjun, Guo Genchi

文言顾问:

Jiang Lihong

中文美术:

Nie Chenxi

致敬

伟大的游戏总能给人启发:

Triumph & Glory (Richard H. Berg)

Across 5 Aprils (Eric Lee Smith)

Glory Begins (Enrico Acerbi)

Jours de Gloire (Frederic Bey)

Combat Commander (Chad Jensen)

游戏美术:

Marc von Martial & Carl Paradis

规则与辅助表平面设计:

Jules Kanou

编辑:

Uwe Walentin



Sound of Drums GmbH
Dorfstr. 44
8585 Mattwil - TG - Switzerland

© 2025 - All Rights Reserved.

© 2025 - 沃格梅特版权所有



有关我们游戏的更多信息, 请访问:

www.soundofdrumsgames.com

www.wargamemate.com

诚请为我们的游戏评分, 不胜感激:

boardgamegeek.com

34. 中外文对照表

人名

卡牌编号	中文人名	外文人名
A1	路易-亚历山大·贝尔蒂埃	Louis-Alexandre Berthier
A2	让·维克托·塔罗	Jean Victor Tharreau
A3	路易-亚历山大·贝尔蒂埃	Louis-Alexandre-Berthier
A4	彼得·格沃兹达诺维奇	Peter Quasdanovich
A5	奥赖利·冯·巴林洛赫	O'Reilly von Ballinlough
A6	安东·冯·察赫	Anton von Zach
A7	冯·劳尔	von Lauer
A8	让-安托万·韦迪耶	Jean-Antoine Verdier
A9	巴泰勒米·卡特林·儒贝尔	Barthélemy Catherine Joubert
A10	约瑟夫·菲利普·武卡索维奇	Josef Philipp Vukassovich
A11	让-加斯帕尔·迪沙	Jean-Gaspard Dichtat
A12	海因里希·冯·贝勒加德	Heinrich von Bellegarde
C1	拿破仑·波拿巴	Napoleon Bonaparte
C2	让·拉纳	Jean Lannes
C3	拿破仑·波拿巴	Napoleon Bonaparte
C4	约瑟夫·奥尔温齐	József Alvinczi
C5	奥特·冯·巴托尔凯兹	Ott von Bátorkéz
C6	冯·梅拉斯	von Melas
C7	冯·武姆泽	von Wurmser
C8	安德烈·马塞纳	André Masséna
C9	克洛德·亨利·沃布瓦	Claude-Henri Vaubois
C10	保罗·达维多维奇	Paul Davidovich
C11	米开朗基罗·科利·马尔基	Michelangelo Colli Marchi
C12	卡尔大公	Archduke Charles
47	让·拉纳	Jean Lannes
48	若阿基姆·缪拉	Joachim Murat
49	让·维克托·塔罗	Jean Victor Tharreau
50	弗朗索瓦·瓦特林	François Watrin
51	路易·德塞	Louis Desaix
52	安德烈·马塞纳	André Masséna
53	巴泰勒米·卡特林·儒贝尔	Barthélemy Catherine Joubert
54	夏尔·勒克莱尔	Charles Leclerc
55	路易·埃马纽埃尔·雷伊	Louis Emmanuel Rey
56	纪尧姆·布吕内	Guillaume Brune
57	夏尔·爱德华·基尔迈纳	Charles Edward Kilmaine



58	安托万·纪尧姆·朗蓬	Antoine Guillaume Rampon
59	弗朗索瓦·德皮努瓦	François Despinois
60	帕斯卡尔·安托万·菲奥雷拉	Pascal Antoine Fiorella
61	皮埃尔·奥热罗	Pierre Augereau
77	奥特·冯·巴托尔凯兹	Ott von Bátorkéz
78	吕西尼昂侯爵	Marquis de Lusignan
79	奥赖利·冯·巴林洛赫	O'Reilly von Ballinlough
80	菲利普·弗里蒙特	Philipp Frimont
81	卡尔·约瑟夫·哈迪克	Karl Joseph Hadik
82	安东·冯·埃尔斯尼茨	Anton von Elsnitz
83	安东·利普陶伊	Anton Liptay
84	约瑟夫·欧奇考伊	Joseph Ocskay
85	鲁伊斯亲王	Prince Reuss
86	保罗·达维多维奇	Paul Davidovich
87	安东·许比尔茨	Anton Schübirz
88	卡尔·菲利普·瑟博滕多夫	Karl Philipp Sebottendorf
89	弗朗茨·魏登菲尔德	Franz Weidenfeld
90	卡尔·冯·皮亚切克	Karl von Piacsek
91	安东·米特罗夫斯基	Anton Mittrowsky
92	霍亨索伦亲王	Prince Hohenzollern
93	约瑟夫·菲利普·武卡索维奇	Josef Philipp Vukassovich
94	克洛德-亨利·沃布瓦	Claude-Henri Vaubois
95	托马斯·亚历山大·仲马	Thomas-Alexandre Dumas
96	让-安托万·韦迪耶	Jean-Antoine Verdier
97	加斯帕尔·阿梅代·加尔达纳	Gaspard Amédée Gardanne

101	让-加斯帕尔·迪沙	Jean-Gaspard Dichat
102	弗朗切斯科·维塔利	Francesco Vitali
103	圣·达尔马斯	St.Dalmas
104	卡尔·冯·林德瑙	Karl von Lindenau
105	路德维希·冯·福格尔桑	Ludwig von Vogelsang

拼音首字母

中文人名

外文人名

A	让·路易·埃斯帕涅	Jean Louis Espagne
B	博勒瓦	Beaurevoir
D	德赛	Deshaye
	纪尧姆·菲利贝尔·迪埃姆	Guillaume Philibert Duhesme

D	约瑟夫·德斯皮诺伊	Joseph Despinoy
	约瑟夫·赖希·达让托	Joseph Reisch d'Argenteau
G	彼得·古默	Peter Gummer
H	霍亨索伦·黑兴根亲王	Hohenzollern Hechingen
K	康拉德·冯·凯姆	Konrad von Kaim
	塞缪尔·克布勒什	Samuel Köblös
M	费迪南德·冯·莫尔钦	Ferdinand von Morzin
	加布里埃尔·让·莫利托	Gabriel Jean Molitor
	卡尔·马克·冯·莱贝里希	Karl Mack von Leiberich
	梅尼耶	Meynier
	约瑟夫·马伊诺尼	Joseph Mainoni
	朱利安·约瑟夫·梅尔梅	Julien Joseph Mermet
N	菲利普·冯·诺曼	Philipp von Normann
P	路易·帕图诺	Louis Partouneaux
	乔瓦尼·迪·普罗维拉	Giovanni di Provera
S	塞吕里耶	Sérurier
	施滕格尔	Stengel
	约翰·冯·施波克	Johann von Sporek
	约瑟夫·舍伦贝格	Joseph von Schellenberg
W	路德维希·冯·沃格尔桑	Ludwig von Vogelsang
X	约瑟夫·冯·辛布申	Joseph von Simbschen

地名

拼音首字母

中文地名

外文人名

A	阿迪杰河	Adige River
	阿尔巴	Alba
	阿尔巴雷多	Albaredo
	阿尔波内河	Alpone River
	阿菲	Affi
	阿科拉	Arcole
	埃莱罗河	Ellero River
	埃森特拉	Esentra
B	巴斯蒂亚	Bastia
	贝尔维奥尔	Belvior
	波尔奇莱	Porcile
	博尔戈	Borgo
	博尔米达河	Bormida River
	博斯凯蒂	Boschetti
	博伊	Boi
	布拉索维茨	Blasowitz
	布雷西亚	Brescia
	布里阿利亚	Briaglia

D	多尔切	Dolce	P	佩韦拉尼奥	Peveragno
F	丰塔内	Fontane		皮埃蒙特	Piedmont
	丰塔内莱	Fontanelle		皮亚琴察	Plaisance
	弗鲁加罗洛	Frugarolo		皮亚扎	Piazza
	福尔内莱	Fornelle	Q	切雷德洛	Ceredello
G	甘贝龙	Gamberon		切里洛堡	Castel Ceriolo
	甘比奥内	Gambione		切瓦	Ceva
	格罗勒	Grole		丘萨要塞	Fort Chiusa
H	花园宅邸	Casa il Giardino	S	萨莱	Sale
J	加尔达	Garda		萨洛	Salo
K	卡德拉拉	Cadellara		圣比亚焦	San Biagio
	卡尔迪耶罗	Caldiero		圣博尼法乔	San Bonifacio
	卡尔奇纳托	Calcinato		圣格雷戈里奥	San Gregorio
	卡夫里亚纳	Cavriana		圣卡西亚诺	San Cassiano
	卡拉索内	Carassone		圣马蒂诺	San Martino
	卡普里诺	Caprino		圣马尔科	San Marco
	卡斯蒂廖内	Castiglione		圣米凯莱	San Michele
	卡斯泰焦	Casteggio		圣乔治	San Giorgio
	卡斯泰洛	Castello		圣斯特凡诺	San Stefano
	卡西格罗萨	Cassina Grossa		圣泽诺	San Zeno
	卡西纳比安卡	Cassina Bianca		圣朱利亚诺	San Giuliano
	卡西内斯	Cassines		施特拉	Stra
	科尔西利亚河	Corsiglia River		斯皮内塔	Spinetta
	科洛尼奥拉	Colognola		斯托蒂利奥纳	Stortigliona
	科帕河	Coppa River		索阿韦	Soave
	库内奥	Cuneo		索尔费里诺	Solferino
L	拉德茨基大桥	Radetzky Bridge		索托	Soto
	拉科罗纳	La Corona	T	塔纳罗河	Tanaro River
	拉莫利亚	La Moglia		特雷尼亚戈	Tregnago
	莱尼亚戈	Legnago		特伦特	Trento
	莱泽尼奥	Lezegno		托尔托纳	Tortona
	里沃利	Rivoli		托雷	Torre
	利西奥	Lisio	W	瓦莱焦	Tanaro River
	龙科	Ronco		韦尔扎特	Verzate
	洛纳托	Lonato		瓦莱焦	Vallegio
M	马伦戈	Marengo		瓦斯科	Vasco
	曼托瓦	Mantua		韦尔扎特	Verzate
	蒙巴西利奥	Mombasiglio		维科	Vico
	蒙多维	Mondovi		维科圣地	Santuario di Vico
	蒙特贝洛	Montebello		维拉弗兰卡	Villafranca
	蒙特基亚罗	Montechiaro		维拉诺瓦	Vilanova
	莫利内	Moline		维罗纳	Verona
	穆利诺	Mulino		维琴察	Vicenza
N	尼耶拉	Niella		乌尔姆	Ulm
	诺瓦利	Novagli	Y	亚历山德里亚	Alessandria
	诺维	Novi	Z	祖安内	Zuanne
P	帕杰利	Pagelli			
	帕罗迪	Parodi			
	帕维亚	Pavia			
	佩尔努米亚	Pernumia			
	佩斯基耶拉	Peschiera			

其他

类别	中文	外文
单	统帅 将领 副官 单位/木块	Commander Leader Aide-de-Camp Block
位	步兵 骑兵 炮兵 卫戍 指挥部 腾跃兵 散骑兵	Infantry Cavalry Artillery Garrison HQ/Headquarters Voltigeurs Skirmish Cavalry
类别	中文	外文
阵	方阵 骑兵大冲锋	Square Cavalry Grand Charge
型	大炮兵连 分遣火炮 密集纵列 道路行军	Artillery Grand Battery Detached Guns Massed Columns Roadway
类别	中文	外文
等级	精锐 老练 受训 新征 民兵	Elite Veteran Trained Conscript Militia
类别	中文	外文
战	射击战 突击战 技能判定 兵力战损 #阶	Fire Combat Assault Combat Skill Check Step Loss #Step
斗	交战 搏杀区域 合围区域 交战机动 挺进 撤退 撤离 撤回 混合队形 坚韧军团 意志碾压	Engage Battle Zone Flanked Zone Combat Move Advanced Retreat Withdraw Give Ground Ordre Mixte Resilient Army Clash of Wills

类别	中文	外文
符号	突破 火枪 刺刀 弹丸 硝烟	Burst Musket Beyonets Round Shot Gun Smoke
类别	中文	外文
地	开阔 沼泽 树林 农作物 地点 要塞 城堡 棱堡 乡镇 村庄 农舍 上坡 上峰 峭壁 大道 小路 水域 江河 川涧 溪泾 桥梁 浅滩	Clear Marsh Woods Crops Locale Fort Castle Redoubt Town Village Hamlet Up Slope Up Cliff Crag Road Lane Water River Stream Brook Bridge Ford
形		

