

Corps Command: Totensonntag

INTRODUCTION

1941 年 11 月 19 日，利比亞沙漠，日正當中。德國第 3 與第 33 偵察營的將官們目睹了驚人的一幕。成千上萬的英國鐵騎正要向非洲裝甲軍團暴露的側翼進攻——為解圍 Tobruk 的攻勢開始了！軸心國必須拋棄他們前日為進攻所累積的一切。如今，他們要為生存而戰。

在第 8 軍團的總部，光陰似箭。他們完成了不可能的任務，驚醒了沉眠在半千坦克後方的沙漠之狐。一舉殲滅非洲軍團的機會唾手可及。

THE GAME

這是 *Peter Bogdasarian* 所設計的 *Totensonntag, a Corps Command-system game* 的第二版，描述了一場大英國協第 8 軍團與德國非洲裝甲軍團在十字軍作戰中的一場戰役，*the First Battle of Sidi Rezegh*。此遊戲由 1941 年 11 月 24 日開始，一回合對應一天的時間。格子約為 3 哩寬，單位為營級(裝甲、偵查或步兵)或團級(砲兵)。玩家操控英國軍團或是德國非洲裝甲軍團。從開始的戰鬥直到最後地獄般的衝突，重現 Totensonntag 的亡者星期日。

Glossary

1d6: Roll one six-sided die

2d6: Roll two six-sided dice

CW: Commonwealth

DAK: Desert Afrika Korps

AN: Activation Number

MPs: Movement Points

ZOC: Zone of Control

SF: Strength Factor

SP: Strength Point

PF: Protection Factor

IF: Initiative Factor

FP: Firepower

1.0 Components

1.1 ANATOMY OF A COMBAT UNIT

單位的背景顏色顯示了他所屬的勢力，德國單位為黑色，義大利灰色，英國紅色，南非橘色，紐西蘭藍色。



棋子上的數字從左到右為SF、PF及IF。單位的SF反映出了他的凝聚力及火力，以SP計算。單位的PF反映出使其受損的難度。單位的IF反映出了單位本身的執行力及執行命令的確實程度。



單位損失每次受到打擊就要損失1 SP。將棋子翻面表示被打擊到第一次，之後再受到打擊，就放個打擊標記在其下方。當其SP歸零時，就被摧毀。



砲兵單位會有第四個數值(射程)，這個數值顯示在北約符號的正中央的點內。

雙方的裝甲車團(DAK Pumas 及 CW Humbers)被看作偵查單位。



2.0 IMPULSE SYSTEM

Totensonntag不使用硬性的順序來玩。每個回合都是由數個couplets組成，在此期間雙方玩家都會得到一個impulse。一個impulse允許當前玩家的每個單位執行一個行動。一旦四個couplets結束了，回合結束夜晚(8.0)來臨。

結算夜晚impulse後開始新的回合。如果沒有剩下的回合了，檢查勝利條件(9.0)判定誰贏了。

2.1 ACTIVATION ROLL



每次當新的couplets開始時，雙方玩家個擲1d6作為啟動數字(AN)；將其標示在地圖的AN軌上。



有較高AN的玩家得到這次couplet的第一個impulse。平手時由DAK先行動。

數字大的AN(經過調整後)有可能影響玩家的下一次AN：

- 在擲骰後，如果玩家前次擲骰為5，玩家可以決定要+1或-1他的AN。如果雙方玩家都要使用這項調整，由DAK玩家先祕密地選擇。
- 如果前次的AN為6，玩家可以選擇他下次的AN。他在對方擲骰前祕密的選擇他的AN。
- AN越低，玩家就可以啟動越多單位(3.1)。一言以蔽之，要在先行動及啟動更多單位之間做選擇。

2.1 ACTIVATION ROLL

在遊戲第一回合的第一個couplet，CW玩家可以在DAK玩家擲骰前選擇他的AN。之後的couplets照正常的規則執行。

3.0 ACTION & ACTIVATION

當玩家得到impulse時，他的一些或全部的單位就被啟動，然後可以進行一個動作。單位總是被分別啟動的。

3.1 ACTIVATION

要啟動一個單位，它的IF必須要等於或大於玩家的AN。

3.2 ACTION

當單位被啟動時，它可以移動或突擊；不能同時做兩件事。也可以選擇pass不做任何事情。

- 裝甲及偵查單位可以移動，然後在同一個impulse中做突破攻擊(7.5)。
- 砲兵單位可以移動或發射彈幕。
- 單位不做事情必須要pass。

3.3 GERMAN COMBINED-ARMS TACTICS



德國的裝甲步兵及工兵單位，如果在impulse開始時與Panzer III在同一個堆疊中，將其IF+1。

它們的IF右上角標示C，提醒其能使用混和裝甲加成。當增援(6.1)進場時，每個Panzer III可以為一個適用的單位提供此加成。

3.3 COMMONWEALTH STUART TANKS



第四裝甲旅所使用的斯圖亞特坦克(暱稱“Honeys”)，時常需要停下來加油。它們的IF在移動/突破時為3，在發動突擊時為5。所以說，在CW玩家的AN為4時，斯圖亞特坦克營可以攻擊相鄰的單位，但是不能移動/突破。

4.0 STACKING



在每次impulse的最後都會檢查堆疊，每個堆疊最多能有3個單位。如果超過此上限(超堆疊)，必須摧毀超過上限的單位(由所屬玩家選擇)。因為在impulse中的行動是可以造成超堆疊的。

玩家可以在友方或是夜晚impulse中隨意重新安排他的堆疊(就算AN為6)。

堆疊的順序在突襲及突破戰鬥時(砲擊時不論)中非常重要，這些行動是以堆疊最上方的單位為目標(7.0)。在上圖的狀況下，紐西蘭的馬蒂爾達戰車營會被DAK的突襲及突破攻擊；不管馬蒂爾達或是底下的摩托化步兵營都有可能被當作砲擊的目標。

5.0 ZONES OF CONTROL

所有戰鬥單位都會在所有與其相鄰的格子投射出ZOC。這反映出該單位封鎖鄰近敵方移動的能力。

- 單位一旦進入eZOC就必須停下。例外：此單位可以耗費MPs以發動突破攻擊。
- 單位可以從eZOC中移動到另一個eZOC中，但是必須停下而且不能發動突破攻擊。
- 地形不會影響ZOC的形成。
- 砲兵單位不能進入eZOC。

6.0 MOVEMENT

啟動的單位得到與玩家AN相同的MPs。摩托化、砲兵、裝甲與偵查單位得到額外的1MP。單位每移動1格就要耗費1MP。可以持續移動直到MPs耗盡為止。MPs不能儲存到下一個impulse使用。

- 只有步兵單位能進入Escarpment格。摩托化步兵可以支付額外1MP進入。
- 任何單位都能進入崎嶇格。摩托化及裝甲化單位必須支付額外1MP。
- 最少移動規則：不管可用MPs還有多少，單位總是可以移動至少1格。
- 單位永遠不能進入被敵方佔領的格子或是禁止地形。最少移動規則不適用於此。

6.0 ENTRY OF REINFORCEMENTS

在遊戲中，玩家有可能會得到增援(10.3 & 10.4)。

增援必須被啟動以進入地圖。支付所有正常需要的MP移動到進入格後，使用剩下的MPs移動，但是不能進入eZOC中。

如果所有進入格都被敵方單位佔領或是在eZOC中，增援單位能藉著在同一側地圖邊緣，離進入格最近且沒被敵方單位佔領或是在eZOC中的格子進場。

- 玩家可以隨意延後增援單位進場。

6.2 EXITING THE MAP

CW玩家，作為解圍Tobruk的一部分，可以令單位離開地圖。要移出的單位必須移動到Q2格然後再消耗2MPs才能離開。一旦離開了，就在也不能進入遊戲中。

7.0 COMBAT

啟動的單位可以攻擊敵方單位。總共有三種攻擊方式：突襲，由未移動的單位發動；砲擊，由砲兵單位發動；突破，由移動中的裝甲及偵查單位發動。

- 在突襲中，啟動單位(加上任何支援的偵查單位(7.6))，必須在與目標相鄰的格子中。
- 在砲擊中，砲兵單位如果有觀測員的支援，可以對距離外的目標攻擊。
- 在一次突破中，只有移動中的裝甲與偵查單位能夠成為攻擊者。
- 單位總是個別攻擊，一個格子在一次戰鬥階段中可以被攻擊任意次數。

7.1 CALCULATING FIREPOWER

在一次突襲或突破中，啟動的單位可以對任何相鄰的敵方堆疊中，最上方的單位攻擊。在砲擊中(7.4)，砲兵單位可以對敵方堆疊中的任何一個單位攻擊。

每次攻擊，每個開火單位都要計算FP。通常單位的FP就等於它目前的SP(受損會減少SP(1.1))。

- 德國戰車單位所有攻擊都 +1
- 德國驅逐戰車對裝甲及偵查單位攻擊時 +2
- 對偵查單位突破攻擊時 -1
- 步兵單位對裝甲單位開火時 -1
- 如果目標佔領了Escarment或戰壕格 -1

7.2 RESOLVING FIRE

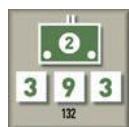
FP值計算完後，攻擊方擲2d6並加上FP。如果最後攻擊值比目標的PF大，目標承受一次傷害(1.1)。第一次傷害將目標翻面，之後受到傷害使用傷害標記。單位因為傷害失去所有SP時被消滅。

7.3 ADVANCING AFTER COMBAT

當突襲或突破後，所有防禦單位都被消滅時，所有在此impulse突襲或突破該格的單位都可以推進其中。ZOCs不能防止推進。

- 單位不能進入其在移動階段時不能進入的格子中。
- 突襲單位不能從超堆疊中推進出來。

7.4 ARTILLERY SUPPORT



砲兵單位可以對距離+1格進行間接砲擊。

為了進行砲擊，目標格必須(a)在距離內。(b)有其他友方單位作為觀測員。(c)成功鎖定。

單位可以觀察到所有相鄰的敵方單位。在Escarment格的單位可以觀察到所有2格內的敵方單位。在Point格內的單位可以觀察到所有3格內的敵方單位。

確認砲兵單位是否在防禦格的距離內，計算砲兵單位與防禦格的之間的格子數。如果這個數字等於或小於砲兵單位的距離(標示在北約符號內)，此砲兵可以支援攻擊。

鎖定，為每個在目標格內的敵方單位擲1d6。擲1-3，砲兵無法鎖定單位且在此impulse內無法對其開火。擲4-6，砲兵單位可以開火。如果砲兵單位沒有成功鎖定到任何單位，那麼在此impulse內它就無法開火。如果砲兵單位鎖定到多個單位，必須擇一對其進行砲擊。

- 如果觀測員在此impulse中移動過，鎖定擲(-1)
- 如果觀測員在Point格內，鎖定擲(+1)

注意到砲兵可以參與對相鄰單位的突襲戰鬥，使用全部的FP，或是間接使用砲擊

- 砲兵單位使用其FP(-1)來砲擊
- 砲兵單位對裝甲單位砲擊時再(-1)，所以對裝甲單位砲擊總共要FP(-2)

7.5 OVERRUNS

裝甲與偵查單位可以在移動中攻擊敵方單位。為進行突破，單位必須移動到與防禦者相鄰的格子內，然後付出與進入防禦者所在的格等量的MP。以一般規則結算戰鬥(7.2)。

- 移動中的單位只能對能夠合法進入的格子內的敵方單位進行突破。

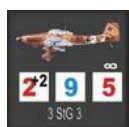
如果突破能夠消滅所有防禦的單位，參與攻擊的所有單位都可以推進到防禦格內。ZOCs不能防止推進。推進的單位在此impulse中不能再移動。

7.6 OPTIONAL RECON UNITS SUPPORTING ASSAULTS

除了自行發動突襲之外，一個被起動的偵查單位(所有的裝甲車單位)，可以選擇支援其他單位的突襲行動。此偵查單位放棄此impulse的攻擊機會，使每次支援的攻擊FP(+1)。偵查單位必須位於與防禦單位相鄰的格子中。

偵查單位最多可以支援與其SP相等數量的攻擊。偵查單位只能支援與其同國籍的單位(顏色相同的棋子)。

7.7 OPTIONAL AIRCRAFT RULES



在每次的日間couplet的開始，飛行單位放置在地圖外。當玩家的AN等於或小於飛行單位的IF時，此單位在此impulse可以被啟動。在夜晚couplet不能使用飛行單位。

如果只有一個玩家的飛行單位能被啟動，該玩家可以在他的impulse中的任意時刻，將其放到地圖上。飛行單位沒有所謂的移動限制(見其IF上的無限符號)或是堆疊限制(4.0)。飛行單位不能被地面單位攻擊。

要攻擊地面單位，飛行單位必須在與目標相鄰的格子中。如果目標格中有堆疊，攻擊者可以選擇要攻擊哪一個單位。攻擊裝甲單位時，要使用飛行單位SF右上方黑色的+/-調整值。攻方玩家擲骰一次攻擊後，飛行單位離開地圖，以備往後impulse中使用。



如果雙方玩家都可以同一個couplet中啟動飛行單位，他們必須秘密地寫下每個飛行單位的目標，然後在雙方都尚未進入impulse前揭露。如果有雙方的飛行單位到同一個區域(距離對方6格的距離)，他們必須先與彼此戰鬥，而不攻擊地面單位。

此戰鬥發生在雙方impulse之前。空中戰鬥時，會使用藍色的PF及SF上方藍色的+/-調整值。將以上數值用在雙方攻擊之後，沒有被破壞的單位離開地圖，以備往後impulse中使用。

如果雙方玩家的飛行單位沒有到同一個區域。飛行單位在雙方的impulse之前攻擊地面單位。由待會優先執行impulse的玩家先攻。之後飛行單位離開地圖，以備往後impulse中使用。飛行單位受損之後將其翻面。飛行單位無法使用回復擲骰(8.1)。第二次受損將消滅飛行單位。可以跳過飛行單位的行動。

8.0 NIGHT



夜晚允許單位回復其SP。由CW玩家先開始，玩家可以嘗試回復擲骰以拿回失去的SP。

8.1 RECOVERY ROLLS

任何至少損失1SP的單位可以嘗試回復擲骰。為每個損失擲骰1d6；即是說若此單位有兩次損失就要擲骰1d6兩次。

- 德國戰車、驅逐戰車及偵查單位可以在擲骰4-6時回復。
- CW與德國步兵及砲兵單位可以在擲骰4-6時回復。
- CW裝甲與偵查單位可以在擲骰5-6時回復。
- 所有義大利單位只有在擲骰6時回復。

如果單位在eZOC中，擲骰結果(-1)。注意到義大利單位不能在eZOC中回復SPs。被消滅的單位不能藉由回復擲骰重回遊戲中。

9.0 VICTORY

CW玩家在遊戲結束時(Turn 6)至少擁有1分則獲得勝利。

- 1分。控制Sidi Rezegh (M7格)。
- 1分。控制Gambut (N16格)。
- 1分。控制El Adem (N3格)。
- 1分。每個被破壞的軸心師(9.1)。
- 2分。解圍Tobruk。
- -2分。英國第七裝甲師被破壞。
- -1分。南非第一師被破壞。
- -1分。紐西蘭第二師被破壞。

玩家如果藉由戰鬥單位占領此格或是最後占領此格，則控至此格。

9.1 SHATTERED STATUS

- DAK的師如果失去至少4個單位，就被破壞。每個德國戰車營被消滅在計算破壞時算2個單位。兩個Arty Command 104單位不屬於任何師，也不會計算在任何破壞狀態中。
- 英國第七裝甲師失去至少10個單位，就被破壞。
- 南非第一師失去至少5個單位，就被破壞。
- 紐西蘭第二師失去至少4個步兵或砲兵單位，就被破壞。裝甲單位不算在其中。

9.2 RELIEVING TOBRUK

當遊戲結束時，CW玩家至少從Q2格移除9SPs的步兵、裝甲及偵查單位，CW玩家成功解圍Tobruk。移除的砲兵單位不算在其中。

翻譯：KenWang42