Operational Combat Series:

Burma (v2.1)

©2014. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

游戏设计：David A.Friedrichs

系列设计：Dean N .Essig

汉语翻译：无趣无聊

校对修改：睿渊

介绍

在 1944 年的春季，两股势均力敌的力量在缅北的森林和山脉中相持。从春季到夏季，三出相互独立的大戏同时拉开帷幕。西部，日军为了占领英帕尔，而发动了一次全面的攻势。中部，钦迪特（Chindits）深入日军后方。东部，中/美军则向着密支那顽固防守的日军发起攻势。而这些战斗，都是在极端恶劣的地形和极端困难的环境中发生的，而且参战的部队各异，有全世界最好的军队，也有全世界最糟糕的军队。

1.0 通用专属规则

在本版本规则中，进行了一些勘误，并对应 4 版系列规则，对本专属进行了一些升级。比较明显的变化都以“✓”进行了标注。

1.1 天气

在每个回合的天气检定环节，进行天气检定掷骰，并对照天气表，以确定天气，地面条件，和飞行条件。在地图 A 北界的天气记录槽上，标示出相应的天气状况。

1.2 骡子和大象

骡子和大象是运输单位。在被夺取时，它们适用夺取表上的货车列。它们进行装载或者卸载要消耗 1MP。在设定中，只出现了骡子，玩家可以自行换成大象。大象和骡子除了算子图形不同外，还有差异如下：

- 骡子（而非大象）可以被飞机，滑翔机或者卡车运输（不可被伞降）；骡子的每个运力点数视为 1RE，装载货物的骡子无法被运输。
- 骡子和大象在通过夺取表后，被重新放置时的方法，同货车一样。大象无法被夺取，而是直接被消灭。

注意，骡子和大象都不可以用作延补队。

1.3 铁路

本游戏中，所有铁路都是标准轨距，以及是单线铁路，所以无需对夺取的铁路进行轨距转换。

盟军可以使用地图 A 西北角的铁路进行体路运输，而日军则可以使用其它的铁路网进行铁路运输。

见 1.7b，本游戏中，火车破坏任务于铁路运输无影响。

设计注释：双方都发现，难以影响敌方铁路系统。日军是由于他们没有足够的资源，而盟军则是受复杂地形的影响，以及日方拥有优秀的工兵部队。只要地面部队能够行进到铁路线附近的话，那么封锁就是易如反掌的事情了。丛林为巡逻队提供了很好的掩护。

1.4 特殊地形的种类

1.4a 横渡（Crossing）。“横渡”代表通过摆渡或者涉水，可以较容易的穿过河流的地带。

1.4b 道路。本作中没有主要道路。而次级道路又分两类，全天候道路（All Weather）和晴天道路（Fair Weather）。

设计注释。关于缅甸有些改进后的道路，到底算不算主路，是有争议的。考虑到游戏尺度和距离的问题，我是把所有的道路都设定为次级道路的。因为缅甸的道路都是曲折异常的山路。所以为了反映其与实际直线距离的差异，我坚持使用 1/2MP 而非 1/3MP，这样道路的距离无形间就增加了 50%。

1.4c 小路（Tracks）。缅北的小路勉强也可以视为道路。它们是一些整改过的小径。

设计师注释：缅甸的无人丛林区其实是有些被过度神化了。实际上，在本战场上，只有极少数的

地区是人际罕至的高山密林。而在游戏制作中，如何确定这些地图上找不到的小径则是一件难事。所以，我们只在游戏地图上画了比较知名的小路。而行动的困难，主要是在于许多秘径是不为人知的。

1.4d 山路（Mountain Roads）。格子中包括山地和道路的，在战斗和射击中，将之视为非常复杂地形（Very Close Terrain）（小路不算）。而单纯的山地地形则为极端复杂地形（Extremely Close terrain）。

`设计师注释：乍看起来，这是个奇怪的设定。但其实是因为，在建造道路时，会大量清除道路周边的林木。而战斗呢，又大多数发生在道路上或者道路周边，所以，我们才会有上述的地形差异设定。

1.4e 港口（Ports）。在伊洛瓦底江（Irrawaddy）和钦敦江（Chindwin）沿岸，存在一些有锚型标志的村庄。这些村庄，可以成为日军补给线的可停靠格子。除此以外，他们和常规村庄无异。它们并没有系列规则中所描述港口的其他作用，具体见 2.5b。

1.4f 英里牌。连接八莫(Bhamo)，曼德勒（Mandalay），英帕尔（Imphal）和迪马布尔（Dimapur）之间的主要道路上有英里牌。英里牌上的数字，表示该位置到英帕尔或者曼德勒还有多少距离（以格子数量计）。英里牌除了表示距离外，没有其他的作用。

1.4g 伊洛瓦底江上的铁路桥。该桥位于 B38.01，它在 1942 年时被毁，之后就没有再重建。为了连接两段的铁路格子，是需要摆渡的，为推演方便起见，我们视该格子边线为未被隔断的铁路。

1.5 燃料补给

需要燃料的单位，只有每个单位每阶段消耗 1T 后，才可以移动（系列规则 12.5c，c 项）。本作中，不适用 A 项和 B 项。

设计师注释。在缅甸，给所有单位特别是机动化单位进行补给，是极端困难的。所以我们选择只用 C 项来模拟该状况。

1.6 觅食（Forage）

当补给线（地图上的具象补给）无法获得时，某些单位可以使用觅食效果表（Forage Effects Table）以减少断补状况和损耗（Attrition）。以每个格子为单位，进行损耗掷骰。如果同一格内，某些单位适用觅食规则，某些不适用的话，则对该格内适用的堆叠和不适用的堆叠分别进行损耗掷骰和断补状态确定，并对适用的堆叠使用觅食规则。

只有满足下列条件（所有条件都必需满足，以每个单位为基础来判定），才适用觅食规则。

1) 所在格子必须包含或者邻近道路或者小路。
2) 单位**不可**处于 DG 模式**或**者战略模式。
3) 单位必须使用步行 MA。
4) 单位为日军或者钦迪特（见 3.6）。如果双方玩家同意使用可选规则的话，则加拉哈特单位也适用觅食规则。

符合觅食规则条件的单位可以通过觅食来避免承受军力损失或者避免被放置断补标志，如下表所示。注意，当有地图上可以拖取的具象补给存在时，依然可以使用觅食规则。（2014-9-16 勘误澄清：只有日军可在有物资可用时主动使用觅食。）

设计师注释。本规则意在弱化补给对单位的重要性，并模拟出单

Forage Effects Table

当前状态				
损耗表结果 →	未被放置断补标志		已被放置断补标志	
	无兵力损失	有兵力损失	无兵力损失	有兵力损失
只适用日军&钦迪特 （可选：加拉哈特）	不放置断补标志	放置断补标志 但是不承受 兵力损失 或者 承受兵力损失 但不放置断补标志	日军： 移除断补标志 钦迪特或加拉哈特： 保留断补标志	承受兵力损失， 保留断补标志

位能够自己给自己觅食并补给。日军是非常善于在缺乏补给的条件下，通过在当地自己自足以获得生存的。当然，大多说情况下，从当地买／偷食物的所得也是非常有限的。我们通过必须位于道路或者小路附近，来代替实际的居民区。

通常情况下，加拉哈特（Galahad）是**不适用**觅食规则的。他们是靠骡子运输和空投，来获得补给的。但作为一项可选规则，玩家也可以让加拉哈特和钦迪特一样，可以适用觅食规则。

√1.7 空中攻击限制

在崎岖地形，有些空中任务是被限制的。诸如

1.7a 空中射击。必须要有观察员的情况下，才可以结算空中射击（用常规射击表）。

1.7b 对设施射击。对设施进行的射击可以正常结算（用对设施射击表），但是有一项重要例外：火车破坏标志于铁路运输无影响。

1.8 建造

HQ 和工兵单位具有完整的工程能力（见系列规则 13.8）。**例外**：日本师级 HQ 或者是美国 823 工兵营，只有有限的工程能力（见 2.4a 和 3.9b）。

1.8a 简易机场。**只有**盟军军级 HQ，日本军团 HQ，以及美国 823 工兵营可以建设简易机场（见系列规则 15.2）。常规地形要消耗 1T，丛林为崎岖或者山地地形格子则要消耗 2T，（这点和系列规则不同）。

1.8b 道路。工兵的额外道路建造功能，见 3.9a。

1.8c 日本师级 HQ。见 2.4a。

1.8d 美国 823 工兵营。见 3.9b。

1.9 弹药补充

营级单位，如果处于部队储备低下或者耗尽的状态下，可以用 1T/等级，而非常规的 2T/等级来补充弹药（是系列规则 12.10e 的特例）。其他单位补充弹药时，消耗正常。

设计师注释。考虑到本作品中，营级单位数量众多。如果适用原来规则的话，那么对于日军的影响实在是太大了。

1.10 不可重建单位

见系列规则 13.5c。加拉哈特单位是有白色圆点标志的，具体见 3.3b。

1.11 补给源

日军：B25.01（水上补给线，见 2.5b），B37.01&B39.01(铁路补给线），B39.02（水上补给线）。

英联邦：A1.24，以及雷多公路，见 3.8。

1.12 算子颜色及归属

归日军玩家控制：

- 所有日军（浅棕色）
- 所有印度国民军（INA）（灰色）
- 所有日军飞机（浅绿色）

归盟军玩家控制的：

- 英军（棕色）
- 印度军（棕黑色）
- 中国远征军（草绿（两种阴影，其中一种用于表示云南军队）。
- 尼泊尔军（浅蓝色）
- 北非军队（浅灰色）
- 缅甸军（绿色）
- 美军（绿褐色）
- 英国皇家空军（RAF）（深黄）
- 美国陆军航空队（橄榄色）

1.13 其他单位特性

- GAR 为驻防单位。LOC 为通讯部队。它们都属于步兵，单位名称为对该单位更精确地描述。
- 和 DAK 不同，本作中，旅级单位只有 **1** 点军力，而非 2 点。

1.14 运输当量

本游戏不适用系列规则 4.7b——没有单位的运输当量会减半。**例外**：钦迪特纵队，见 3.6a。

2.0 日军专属规则

2.1 增援

日军增援从两个位置进入地图。从进入曼德勒的单位，可以从该

城市或者是地图南界的任意道路，小路或者铁路格子进入。而那些从八莫的单位则可以从该城市或者市地图 B 东界的任意道路或者铁路格子进入。增援进入的 SP 可以出现在曼德勒的任一格子内。

2.2 空军限制

2.2a 低空扫射：日军不可低空扫射。

2.2b 观察员：任一日军战斗单位或者 HQ 单位都可以成为日军飞机的观察员。印度国民军（INA）不可充当观察员。

2.3 后备单位补充

日军的并不适用常规的后备补充流程。而是将所有的阵亡堆分为两堆。一个是“营单位堆”，另一个是“其他堆”。将所有被消灭的日军步兵营（有 NATO 的步兵符号的）和卫戍营（Garrison Battalions）（Gar），放入“营单位堆”，而将**所有其他的战斗和飞机单位**放入“其他堆”（骡子，货车，和卡车无法用这种方式来补充）。每回合，日军玩家可以掷骰，将骰值代入可变补充表（Variable Replacement Table），根据骰值，来确定获得一定数量的“营”和/或“其他”的单位。如果是一个“Bn”结果，则从“营单位堆”里随机拿取一个单位放回地图上。如果是一个“Other”结果，则从“其他堆”里随机拿取一个单位放回地图上，**或者**是将地图上原有的一个受损的飞机单位翻回至未受损面。如果阵亡堆中已经没有符合上述条件的单位了，就没有单位可以再次进场。

如果有飞机单位从“其他堆”中返回地图的，可以放置在任一己方空军基地内，但必须用受损面上场。

所有后备补充的战斗单位上场位置在（优先次序如下）：

1) 该单位所属师级 HQ
2) 军级 HQ
3) 曼德勒或者八莫

如果从上述第 3 条的位置进场，则 18 师和 56 师从八莫进入，其他单位从曼德勒进入（任意格）。

设计师注释：日军基本就没有后备补充。尽管有新的部队番号产生，但是，实际是并没有真正的意义上的增援部队。尽管如此，直至战役结束，在驻缅日军遭受重大损失的过程中，他们始终能够保证着部队的凝聚力和战斗力。正是基于上述原因，我们设定了日军的后备补充规则。为了更好地模拟当然日军的情况，我们采用了随机抽取，这样就使日军玩家的可控性降低了。

2.4 HQ 的局限性

2.4a 师级 HQ。日军的师级 HQ 有如下限制。不可建造机场，不可为卡车 MA 及履带 MA 单位充当架桥（可以为步行 MA 单位充当架桥）。在计算任何种类的补给范围时，都以步行 MA（而非卡车 MA）来计算。师级 HQ 战斗模式时，防守战斗值为 2 而非 5。除上述以外，就没有其他特殊限制了。

2.4b 搬运队（Porter）。日军移动模式下的步兵营，可以堆叠在师级 HQ（任意模式）的下面，以充当搬运队。该营必须在移动阶段**开始**时，就已经堆叠在 HQ 的下面。每有一个这样的营存在，HQ 的补给投递（而非拖取）范围就增加 **1MP**。在受到射击时，忽略该单位的战斗值和行动值，但是在计算军力损失时，以及被射击时计算密度修正，这些单位都是要算入的。

2.4c 军级 HQ。15 军 HQ 和 33 军 HQ 的运作方法，与系列规则所述无二。

2.5 补给规则修改

2.5a 灵活指挥。日军（包括 INA）在获得抽象补给线或者是其他补给功能时，可以不局限于其所属的师。在从地图上，拖取具象补给以替代抽象补给时（系列规则 12.6c），日军（包括 INA）每 10 个**算子**消耗 1T，而非常规的消耗量。本规则不可舍入，即 1 个算子要消耗 1T，11 个算子要消耗 2T，依此类推（例外见系列规则的 12.6e）

2.5b 河道补给。日军可以利用钦敦江（Chindwin）（从地图南界直至塔曼堤（Tamanthi））和伊洛瓦底江（Irrawaddy）（地图南界直至八莫）通往补给源，以形成补给线，如同以铁路形成补给线一样。但是其它河流没有上述的作用。有港口标志的村庄，可以视其为

“可停靠”格子。如果有敌方攻击单位靠近河流的话，则河流下游的补给线会被阻断。

2.5c 直接拖取。使用步行 MA 的日军单位，在计算直接拖取的 MP 消耗时，使用步行 MP 消耗而非卡车 MP 消耗。（注意，盟军玩家的钦迪特部队和加拉哈特部队在直接拖取中，使用卡车 MP。）

2.5d 活畜。在战役剧情 1，2，或者是小剧情 2 中，日军可以将上限为 2.5SP（10T）的初始 SP 换成水牛。水牛是可以“自行移动”的 SP，但是其只能用于生存补给（而非战斗）。

如果有敌方单位进入水牛所在的格子，则它们自动被消灭（它们无法被夺取也无法移走）。

2.6 日军战斗能力

2.6a 大规模战斗。日军发起**攻击**的算子个数大于等于 6 时，其行动值减 1。

2.6b 万岁进攻。如果日方玩家从某一格发起攻击，进攻该格的单位不可超过三个营的兵力（而且进攻单位都属于同一个团），且这些进攻单位位于同一格，则日军玩家可以发动万岁进攻。玩家可以选择是否发动万岁进攻，万岁进攻可以在常规战斗中发动，也可以在突袭中发动。

发动万岁进攻时，日军玩家必须把所有参与进攻的单位显示给盟军玩家看，以证明可以发动万岁进攻。

发动万岁进攻中，正常进行奇袭检定，但是在确定其他数据修正时（包括奇袭平移和战斗骰值修正），以日军的行动值，而非骰值，来确定平移的列数，这包括向前移（攻方奇袭），也包括向后移（守方奇袭）。

在万岁进攻中，被消灭的日军单位并不放入正常的阵亡堆，而是永久性的移出游戏，不可再用。

2.6c 顽强防守。在日军移动阶段结束时（而非反应或者是进击阶段），那些没有移动过的，而且是处于战斗模式的日军步兵营单位，可以不消耗任何 SP，而在其所处格子内，放置一个等级 1 的环形工事。只要一格内，有任一单位，符合上述条件即可放置。如果日军要放弃一个等级 1 的环形工事时，直接移除之。卫戍单位不可使用本规则。

设计师注释：日军单位拥有很高的行动值，虽然有些单位的装备，素养和训练并不算好。在二战中，日军非常善于使用奇袭和渗透，来击败数倍于己的强大敌人。在防守时，很少有比日军更顽强的。但是，如果迫于形势，需要多支日军团结起来时，则各个单位很难彼此协作。

2.6d 物资消耗。日军可以在不消耗什么物资的情况下，迅速的构筑起简单的环形工事。相应的，日军也**无法**构筑 2 级或者更高级的环形工事。而盟军在符合系列规则的条件下，可以自由的构筑起任意等级的环形工事。

2.7 印度国民军

2.7a 部署和使用。印度国民军（INA）的活动区域只能在钦敦江以西（或者邻钦敦江）。如果因为撤退，而被迫离开该区域，则相应单位自动被消灭。

设计师注释：印度国民军（INA），是英帕尔战役中，最莫名的一支部队。如他们的名字，这是印度的一支反英民族主义部队。该支部队主要由被日军俘虏的印度战俘组成。整个部队的素质不佳，而且声名狼藉。但是博斯（该军队的将领）和日本人巧妙的为该军队设置了民族解放的伟大政治抱负，因而，这支部队也就被驱使上了入侵缅甸的前线。

2.8 击中要害

如果盟军攻击单位移动出现在距曼德勒 20 格或以内的区域，则将所有后继的曼德勒增援单位放入一个杯子中。后继，在每个增援阶段，掷 2 骰，然后随机从杯中拿取等于骰值数量的单位。此外，正常的补给和后备补充掷骰时，骰值修正为+2（修正后超过 12 的，视为 12）。

相应的，如果盟军攻击单位移动出现在距八莫 10 格或以内的区域，如上述规则一样进行操作，只是把曼德勒的增援单位变为八莫的。但是没有上述骰值+2 的修正。

如果上述两种情况同时成立，则准备两个杯子，并且在每个回合内，进行两次掷骰（各对应一个

杯子)。

3.0 盟军特殊规则

3.1 增援

3.1a 一般情况。英联邦的增援从地图外的西尔恰尔（Silchar）存放格进入。US/中国的增援从地图外的雷多（Ledo）存放格进入。所有盟军的增援和 SP 都必须经由地图外存放格进入。他们可以从那里正常地移入地图（例外：后备单位不可以，见 3.4c)。

3.1b 中国军阀。当 SP 从雷多存放格通过雷多公路进入地图时，要消灭一半的 SP（取整精确到 T)。换句话说，如果雷多公路的铁路运力上限是 3SP 的话，只有 1+2T 的 SP 可以到达。

设计师注释： 在盟军沿着雷多公路向南推进时，中国的各派系军阀，给他们制造了不少的麻烦。盟军的补给和装备会因为各种原因而减少，而这些减少的补给，就进入了当地军阀的口袋，或者是用于武装他们自己的军队了。

3.1c 空运若开地区的部队。印度第 5 步兵师和第 7 步兵师是从若开地区（250 英里以外）空运过来的。当这些单位出现在增援中时，你必须把他们空运到地图上或者是西尔恰尔存放格内。空运这些单位需要相应的空中运输点数或者是驼峰航线的运输点数（3.10)。上述任一格至若开的飞行距离始终为 50 格(飞行距离对于运输能力有很大的影响)。

若开的单位必须经由空运（不可空投）才能够实现增援登场。空运时，使用 XYZ 空运任务项（系列规则的 21.12a)。使用地图上的机场的，必须满足装载/卸载的限制，如果使用地图外的西尔恰尔存放格，就没有该限制了。空运不可使用地图外的雷多存放格。

如果这些部队无法马上被空运，则把它们留在地图外（而非在地图外的存放格内）直至可以被空运为止。

3.2 飞机限制

3.2a 低空扫射。盟军飞机可以低空扫射。

3.2b 着弹观察员。任意盟军战斗单位或者 HQ 都可以作为飞机的着弹观察员。

3.3 后备单位补充

3.3a HQ 限制。盟军的 HQ 不可重建单位。见 3.4c。

3.3b 史迪威和掠夺者部队。掠夺者部队的单位(即加拉哈特部队，其番号为“第 5307 混成旅”）每个都对应 2 个算子。正常的掠夺者部队算子的行动值上有一个白色圆圈，而受损后的算子的行动值上有一个黄色圆圈。

当“白色圆圈”的掠夺者单位被消灭后（因为任何原因)，在下一个回合时，将其放置在回合记录条上。从该回合的增援阶段开始（后继持续掷骰，直至完成替换)，为每个回合记录条上的掠夺者单位掷骰，如果骰值为 1-3，则将该单位移动到记录条的下一回合的位置，如果骰值为 4-6，则将“白色圆圈”单位移出游戏，并将其对应的“黄色圆圈”单位，放入雷多存放格。

所有剧情中，掠夺者单位都是以“白色圆圈”的状态登场的，除非在初始布置中，有“(repl)”标注。

设计师注释：在本战役中，酸醋乔史迪威对于其手下掠夺者（包括后来的钦迪威）部队的态度，着实糟糕。他对于这些勇士，完全没有丝毫的关心和怜悯，只是对他们永无止境的提出要求。所有威胁和困难的任务都丢给他们去完成。

在进攻密支那的战役中，有这么一个事例，很好的反映了史迪威和掠夺者部队之间的关系，即使这个事例可能只是一个演绎。掠夺者部队中的许多人身患痢疾，为了节约时间，他们在裤子上挖了一个洞，这样，就不用频繁的脱裤穿裤了，因为这件事情，史迪威在面对他们时，充满厌恶，

而掠夺者部队中的一名士兵，则忍无可忍，举起来复枪，要射击史迪威，所幸被其它人拦住，才没有闹大。

3.4 地图外存放格

盟军有两个地图外的存放格。雷多存放格位于地图 A 的北面，西尔恰尔存放格位于地图 A 的西面。这两个区域：

- 是增援进入的区域。
- 始终处于补给线上。
- 包含 2 个等级 2 的机场。
- 有一个只用于重建单位的抽象 HQ（见 3.4C）。

地图 A 西北角的铁路连接着地图外的西尔恰尔和雷多存放格。雷多公路连接地图和雷多存放格。

对应地图上的某些格子，也有一些存放格。他们的作用是为了减少地图上的堆叠，这和地图外的存放格的作用是不同的。

3.4a 地图外移动。移动阶段开始就位于存放格的单位，可以使用铁路运力，移动到地图上的火车停靠格子，或者是移动到另一个地图外存放格。开始时位于雷多公路存放格的单位，也可以沿着雷多公路移动进入地图，就像使用铁路一样。(注意，这样也会使用雷多公路的运力)。此外，单位可以通过空运进入地图（执行标准空运流程即可)。单位也可以一直呆在地图外的区域不进入地图。

地图内单位也可以反过来，移动进入场外的存放格。

例外：卡车和骡子不可经由雷多公路离开地图。

3.4b 地图外的空军基地。每个地图外的存放格包含两个等级 2 的空军基地。这些基地到地图 A 各自相应的边界约 13 格距离。日军无法攻击这些基地。每个地图外存放格（两个空军基地一共）可以同时容纳最多 9 个滑翔机单位。两个存放格彼此进行地图外空运时，按照 27 格计算距离。地图外的空军基地免费整备。

3.4c 后备中心。后备装备（Eq）和后备人员（Pax）点数不可进入地图，或者从一个存放格运到另一个存放格。他们必须始终留在原地图外存放格。每个地图外存放格都有一个抽象 HQ 用于重建单位。英联邦单位只能在希尔恰尔存放格重建。中/美单位只能在雷多存放格重建。滑翔机和其他飞机可以在任一个存放格重建。

3.4d 地图外单位的预备模式。地图外的单位可以处于预备模式。只需要 1 个预备模式标志，就可以让所有地图外存放格的单位处于预备模式。(注意，在 OCS 系列的每一作中，地图外存放格都适用本规则)。

设计师注释。上述区域，只是代表了该战役中，盟军在印度东北部大片后方地区的一小部分。在从西尔恰尔到雷多的区域内，分布着多个空军基地和大型的补给中心。正是因为这些设施的存在，支援中国的驼峰航线才能够正常运作。

3.5 空运

3.5a 空运经验。在结算空投是，

适用系列的 14.10d，但是有额外附加。

a) 钦迪特空地，是能够用于进行空运（适用空运成功表）的平地格，但是只有在某阶段开始时，就已经为盟军单位所占领的格子，才能够被视为此类空地。

b) 在检定常规空投和滑翔机空投的损失时，适用系列的表格。为每个单位或者 SP 中的 T/骡子单独掷骰。

c) 如果战斗单位成功降落在“敌方”格子时（如空运成功率表所示），其自动变为“DG”。

3.5b 滑翔机（Gliders）。较系列规则 14.10e 的设定，有一些附加。

a) C-47 拖曳滑翔机的，其飞行范围降为 100。

b) 建造每个滑翔机单位，要消耗 1 个 Eq（通常情况下，是 1 个 Eq 买 2 个滑翔机单位）。

c) 滑翔机的基地必须是西尔恰尔和/或雷多存放格（他们不可使用基地转移任务，移动到地图上的机场内）。

使用示例：一个 C-47 单位在两个机场间运输，其间距离为 50 格（在其飞行距离的 1/2 以内），则其可以运输 2T 至目标机场。如果同样的 C-47 单位拖曳两个滑翔机点数（一次带一个），则可以运输 4T。或者，有一次拖曳一个滑翔机点数，一次没有，则可以运输 3T。

3.5c 货物限制。见系列规则 14.10a，盟军战斗单位不可被空投（包括钦迪特也不可以），所以在空投任务中，所有货物（包括 SP），都必须使用滑翔机。

见系列规则 14.9c，在常规的空运任务中，对于货物没有什么限制，所以，所有的盟军步行单位，无须滑翔机，就可以被空运。

3.5d 空运火炮。盟军的火炮单位（除了可选规则 5.5 的炮）是可以空运的（尽管它们不使用步行 MA）。在运输时，其规模为 1RE。例外见 14.9C。

设计师注释。为了便于在复杂的地形条件下移动，盟军所所所用的火炮大多是山炮和小型火炮。所以，这类火炮可以被空运。

3.6 钦迪特（Chindits）

所谓“钦迪特”是指印度第 3 师。美国 823 工兵营，在某些角度而言，也属于钦迪特（见 3.9b）。

3.6a 纵队。正常情况下规模为 1RE，但是在被运输时，规模视为 1/2RE（2T）。亦见 1.14。

3.6b 行动。在盟军的雷多公路能够连接到密支那前，钦迪特不可移动到 B**.30 以南的区域。钦迪特没有空降能力。他们使用滑翔机，可以降落在己方机场/简易机场，有己方单位的格子，和/或钦迪特空地（Chindit Clearing）。

✓钦迪特必须待在钦敦江以东（包括 Singkaling Hkamti（A33.26）及 Lahe（A30.30）间连线及以东的所有格子，以及地图北界到河道以东的区域，这样钦迪特就能够很好的保护雷多公路了）。从 4 月 8 日起，上述限制就不存在了，但是在最初两次盟军进入该区域使用驼峰航线时，每次会让日军获得 3VP，每再多使用一次会让日军获得 6VP。在纵队移出该区域，时，日军立即获得该奖励。

地图上的钦迪特单位被移除后，要放回地图外的任意存放格。

设计师注释。钦迪特（第 3 印度师）是为了扰乱 15 军的后方并支援中/美军队。他们以纵队进行编制，一个纵队的兵力约为 1 个连。他们的在移动时，各个纵队都是独立的，而当需要攻击或者防守时，又会合并在一起。他们基本都是轻装上阵。此外，他们都受过野外生存的特训，所以基本无需补给，就可以长期的在丛林中生存。

假设钦迪特可以不受其移动范围的限制，又会怎样的（尽管与史实相违）。有兴趣的玩家可以尝试无视 3.6b 的规则，看看到底会发生些什么。

3.6c 时间限制。战役剧情 1 中，从第一个钦迪特单位进入开始，就要将 “钦迪特崩溃”（Chindit Decimated）标志，放置在回合记录条上四个月后的那一点（三月登场，标志放在七月）。在其他剧情中，将该标志放置在七月。

到达该月后，在每个回合的增援阶段，都要进行崩溃检定掷骰，直至钦迪特崩溃。如果骰值为 1，则钦迪特崩溃，如果骰值为其他值，则无影响。

发生崩溃后，钦迪特无法觅食，

如果发生断补的情况，则直接被消灭。如果在战斗中，使用钦迪特单位的行动值来指挥，则无论战斗结果如何，该钦迪特单位**自动**被消灭。钦迪特单位被消灭，不计入战果的结算。

设计师注释。钦迪特指挥官过高估计了钦迪特在面临严酷的战争，缺粮，少水和缺少药品的艰难情况下，可以坚持的时间了。所以在部队本应该撤退的时候，他严令 77 旅继续作战，因此加速了这支部队的崩溃。

3.6d 钦迪特空地（Chindit Clearings）。所谓钦迪特空地，是指用来进行空投或者是滑翔机着陆的小型平地。

在短剧情 1 和战役剧情 1 中，玩家可以秘密的设定 2 个钦迪特空地的位置。（而在历史上，则计划有 3 个类似的空地，所以可选规则，允许盟军放置 3 个空地标志。）而对应的钦迪特空地标志在在日军完成部署后，再放置到地图上。

钦迪特标志

a) 要被放置在 A46.01 格周边的 6 格范围内。

b) 不可被放置铁路或者公路格子旁边（小路旁边可以）。

c) 不可被放置在山地格子上。

d) 只能在初始部署时放置（在游戏开始后就不行了）。

e) 在满足上述条件的前提下，只需要将该标志放置即可，钦迪特空地无须建造。

钦迪特空地的作用仅仅是提升常规空投和滑翔机空投的成功率，（见 3.5）。钦迪特空地建立后，就不可以移动也不会被消灭。

当空地被改建成标准的简易机场或者空军基地（在空投时，也视为平地）后，要将原空地标志移除。在后继的剧情中，的确有一个钦迪特空地被改建成了一个简易机场。

设计师注释。钦迪特接到的第一个任务，就是选定在未来的渗透作战中，可以用来建设机场的地点。原来他们选中了三个地点——皮卡迪利（A46.03），乔林基（B44.30）和百老汇（A46.07）。就在空降前的几个小时，空中侦察（温盖特因为害怕被发现，而不同意马上进行空降）发现百老汇地点布满了被伐倒的树木。所以该空降点被临时取消，而只在其他两点进行空降。

3.7 盟军指挥能力

3.7a 多国部队合作。盟军又分为两系：1）中美，以及 2）英联邦（所有的非中美单位）。所以盟军在协同行动方面，还是有一些困难的。所谓“协同行动”指堆叠在一起（不包括地图外的区域），一起攻击，使用其他国家的预备标志，以及使用同一 HQ 进行补给。

钦迪特（第 3 印度师）是一个特例，他们属于英联邦系，但是他们可以和美军协同行动（但是**无法**和中国军队协同行动）。

飞机，卡车，货车，和骡子没有上述协同行动的限制。

3.7b 英联邦的独立旅。在追溯补给线和拖取补给时，把所有的英联邦单位都视为独立单位。所以他们的多单位编队和师级 HQ 可以忽略系列规则 12.6f 和 13.1d 的设定。

设计师注释。英国的独立旅系统，使各个单位可以根据实际情况，灵活的被分配到各个师级编队的下面。在本次战役中，某个旅或者营曾经隶属于多个师，是很常见的情况。本规则就是为了模拟，基于该编队体系下，对于补给需求的减少。

3.8 雷多公路（Ledo Road）

雷多公路（连接 A35.35 的全天候公路）其使用方法，和铁路相同。其运力为 3（在常规盟军铁路运力上增加）。雷多公路的所有格子都是可“停靠”格子。

雷多公路是可以延伸的（见 3.9a），其初始的“道路端头”在相应剧情中会有设定。在和 A59.03 的全天候公路完成连接前，雷多公路可以一直被延伸修造，这也是胜利条件的一个重要部分。

注意，雷多公路（Ledo Road）能够当作铁路以及提供补给线的前提条件是，它可以连接到地图外的 A13.35 格，并进而连接到 A1.24。换而言之，如果有日军单位占据或者贴近连接 A1.24 的铁路格子，不仅是该铁路线无法提供补给线，雷多公路的补给线功能也同样被掐断了

设计师注释。雷多公路是个繁忙的区域。公路建造工程需要大量的物资。在建造过程中，有些物资被零时抽调，用于战斗，也是很正常的。

3.9 工兵

所有工兵和 HQ 单位的功能详见系列规则 13.8。

3.9a 道路建造。道路建造是指将现存道路或小路升级为全天候道路的工程能力（系列规则 13.8d）。进行道路建造时

- 建造格，必须邻近已有的全天候公路。该建设格必须原来就有道路或者小路地形。
- 该建设格必须至少有一个工兵团（要算子上有 road 标记的）。
- 建造时，要参阅 P39 的雷多公路建造表。每尝试一次要消耗 2T。

在修建完的道路/小路格子上（即该公路的“道路端头”），放置道路改善标志。

道路工兵在建造时，整个阶段不可移动。注意，在同一移动阶段中，存在建造多格雷多公路的可能性，只要每一个建造格都能够连接到完天候公路格（也许是在当阶段之前刚刚完成延伸建造的），并且尝试建造也成功。

例：所有 US 工兵单位（2 个团和 3 个营）在洪水（Flood）天气条件下，位于一个非常复杂地形的格子。正常的掷骰应该是 5-6，因为有+5 的单位数量修正和-2 的天气修正，所以只要骰值在 2 或以上就成功了。

√3.9b 823 工兵营。823 工兵营有以下特殊能力：

- 他们可以建造简易机场，等级 1 的空军基地，也能够给建造雷多公路提供帮助（修正），但是他们没有其他的工程能力。
- 如果该单位因为断补损耗或是空投失败，而被消灭的，则将该单位立即放回地图外的雷多存放格。此外，该类被消灭的结果，不计入 VP。
- 它们视同钦迪特单位（3.6），但是有一个重要的例外：他们不能使用觅食规则。
- 他们可以和所有的盟军单位协同行动（3.7a）。

设计师注释。该单位的首要任务就是帮助钦迪特建造机场。该单位的一部分人员会通过空投，达到某地区，建设完成后，再撤离该地区。所以我们制定上述规则来抽象模拟该情况。

3.10“驼峰”航线

盟军可以借用支援中国的驼峰航线的空运能力，来执行缅甸战役中的任务。只有在日军单位位于营帕尔和/或迪马普尔（Dimapur）14 格以内，而且位于钦敦江以西的区域时，才可以执行上述操作。航线主要用来运输额外的 SP（以及玩家的常规部队储备），或者是用来从若开运输部队。

在增援阶段，盟军宣布使用“驼峰航线”。然后掷一骰。骰值即为可以移入地图的 RE 数量。

✓航线只是抽象模拟，并不会用到实际的飞机单位：

a) 在移动和/或进击阶段（而非反应阶段）执行该行动。

b) 航线可以用来运输“额外”的 SP，或者从场外的若开，雷多，或西尔恰尔运输地面单位。

c) 航线不可通过敌方的巡逻区域。

d) 飞行范围忽略不计（系列规则 14.9e）。

e) 货物通常在机场卸载，卸载时要考虑该机场的卸载限制（系列规则 14.9f）。SP 可以被空投到地图上的任意一格（为每 1T 单独进行空运成功检定）。

3.10a 限制和消耗。在小剧本中，会设定能够使用驼峰航线的次数。在战役剧情中，盟军每使用一次驼峰航线，日军获得 2VP。每回合最多使用一次驼峰航线。

设计师注释。当日军发动英帕尔进攻后，盟国主要的空运力量都被抽调以支援英帕尔，首先就是用于钦迪特部队，战争中的许多补给和增援，也都是通过空运完成的。而其中的许多运输机，都是从驼峰航线中抽调的。

此外，也许你会发现，在本作中，没有出现 C-46 运输机，这些飞机也是驼峰航线的一部分。这些飞机在运输支援中国物资的任务中，功绩卓著。他们的运力要相当于 C-47 的三倍。但是，它们的空投能力却是糟糕得很。

盟军玩家注释

山地防守。在任一剧情中，当盟军部队在山地中与日军交战时，盟军必须仔细衡量山地可能带来的麻烦。要仔细计算卡车在小路上移动所需要的 MP 消耗，同时，HQ 也无法将补给投递到山地中较远的区域内。要多使用骡子来运输补给。要知道，深入山区，是很容易断补的。

4.0 小变体

下列规则仅适用战役剧情（略）。

4.1 随机增援

要使用本可选，则忽略基于史实的增援表。而是在增援接段掷 2 骰，并对照下表，以确定有多少单位会到达。

增援时，盟军不可让不同的师混合进入。只要某个师开始增援进入，则必须等该师的所有单位都进入后，下一个师才可以进入。没有归属到师的单位不受上述规则限制。中方单位从雷多进入，而所有其他单位从西尔恰尔进入。第 5 师和第 7 师依然需要从若开空运。

而日本方面，则要将所有增援单位放任一个杯中，如果本回合有增援到达，则从杯中抽取相应数量的单位。如果是属于第 56 师的单位，则他们从八莫（Bhamo）进入（或者是地图 B 的东界），其他单位则从曼德勒（Mandalay）（或者是地图的南界）进入，见 2.1。

使用本可选规则的情况下，规则 2.8 依然是生效的，两者不会冲突。

日军增援表

单位	3 月	4 月	5-6 月
0	⩽8	⩽6	⩽9
1	9	7-8	10
2	10	9-10	11
3	⩾11	⩾11	⩾12

修正：

+1 如曼德勒-密支那铁路被切断

+3 如盟军地面单位进入曼德勒 20 格范围以内。

+1 如盟军地面单位进入密支那 10 格范围以内。

+2 如果盟军地面单位进入八莫 10 格范围内。

盟军增援表

单位	3 月	4,5 月	6,7 月
0	≤7	≤8	≤9
1	8	9	10
2	9	10	11
3	≥10	≥11	≥12

修正:

+1 如日本单位进入英帕尔 8 格范围内。

+1 如日本单位进入地图西北位置铁路线 8 格范围内（不是从科西玛（Kohima）或者其旁边进入）。

设计注释: 强烈推荐本可选规则。在缅甸战役中，增援的强度，更多的是取决于战况的危急程度，而非后备军队的可用深度。战况决定了增援到达的迅速程度。在日军方面，这一情况尤其明确。

4.2 第 14 军出击

在本假象中，假设英军决定在雨季前，就发动攻势，而非坐等日军自己在英帕尔和科西玛门前被消耗殆尽。让所有英联邦（非中/美军）的增援提前一个月上场。而将原来 3 月份上场的增援部署在英帕尔或其周边 4 格范围内。另外在英帕尔增加 10SP 补给。补给表和增援表掷骰值有+1 的修正。本可选会消耗盟军 15VP（即日军获得 15VP）。

设计注释: 印度国内面临着大量的政治和社会问题。因此牵扯了盟军大量的军力。因此，在派遣部队上前线变成了一件非常勉强的工作。本可选探讨的，就是如果印度政局稳定，而部队可以顺利的赶赴前线的话，那么在若开的日军（在本战役开始之前）能够及早的击退，而大量的生力军能够参与到缅甸战役。

尽管这边的设计师们，没一个钟爱搞“如果。。就。。”的游戏，但是，在本战役中，有一个很重要的探讨，如果蒋介石把参与缅甸战役的部队抽调出来（第 38 师和第 22 师是当时国民党的精英部队），用他们来提早 18 个月，向毛发动攻势。那么红色中国还会出现吗？朝鲜战争会在 1951 年就以半岛统一的方式结束吗？还会有越南战争发生吗？谁知道呢。

4.3 克制的第 15 军

在这里，我们假设在 1943 年时，缅甸的日军使用防守性的策略。在初始部署上作如下改变。第 18 师的 12 工兵-18 和 22 侦查-18 营可以使用。将第 18 师的改为部署在 A**.25 上及以南和 A45.**上及以东的位置。中美军队部署在部署在 A**.27 上及以北和 A45.**上及以东的位置。在部署时，日军再增加 15SP。**忽略** 2.6d 的限制。本可选会消耗日军 6VP（即盟军获得 6VP）。

设计注释: 在日军的高级指挥部中，有不少人对于在 1944 年发起的那场进攻，是持否定态度的。1944 年 2 月，在若开战役开始前，曾经就关于是进一步进攻以扩大战果，还是通过防守来保住现有成果，发生过大量的争论。在若开战役后，日军也应该重新评估其进攻计划，但是，事实上却没有，日军的行动为激进派所掌控。本可变就是假设，日军使用了较为保守的作战计划。

4.4 云南军的攻势

这是中国军队在怒江沿线，向日军 56 师团发起的攻势。如果 Sa-Go 行动还没开始（见 4.5），则盟军可以在己方回合内，宣告中国云南远征军开始发动攻势。日军立即获得 10VP。则，日军 56 师团的所有单位都不可再作为增援登场（将他们留至最终的可选结果完成）。

在每个回合开始时掷 2 骰（从宣告攻势后的第 1 个回合开始）。如果日军也宣告 Sa-Go 行动（见 4.5）生效，则骰值有+2 的修正。

如果骰值小于 10，则攻势继续。

如果骰值等于 10，则攻势停止，恢复为正常情况。为日军第 56 师团中每个尚未进入地图的增援单位掷骰。如果骰值为 1-4 的，则他们被消灭（但是不放入阵亡堆，而是直接移除）。

如果骰值是 11，则中方获得了压倒性的胜利。日军第 56 师团的单位被全灭，他们都无法作为增援上场，另，盟军获得 5VP。

如果骰值大于等于 12，则日方获得胜利。所有因中方攻势而被延迟的日军第 56 师团增援单位，立即全部登场，而之后的增援，正常登场。

设计注释: 在盟军方面，中国军

队的表现得无精打采。多方观点认为，在投入中国军队作战这个方面，蒋介石拖了整个盟军的后腿（还让其下属做同样的事情）。在云南远征军方面，这一点特别明显。中国聚集了庞大的军队，而面对的仅仅是日军的一个师团，即使兵力如此悬殊，他们的攻势依然很消极。

4.5a Sa-Go 行动

这是向怒江发起的一个攻势行动。在使用此可选时，则日军第 56 师团，已经进入地图的单位不可超过 2 个。满足上述条件情况下，日军可以在己方回合的任意时点，宣布发动 Sa-Go 行动。该可选在整个一次游戏中，只能执行一次。

如果云南军的攻势已经开始，则该行动会对中方攻势的掷骰产生修正。此外，从宣告后的第一回合开始，掷 2 骰并适用下列结果。

如果骰值小于 10，则行动继续。在下一回合开始时，再次检定。

如果骰值等于 10，则攻势陷入僵局。日军第 56 师团后继的增援单位可以正常进入。而之前未进入的单位就不可以进入了。

如果骰值是 11，则日军获得了压倒性的胜利。所有因中方攻势而被延迟的日军第 56 师团增援单位，立即全部登场，而之后的增援，正常登场。日军获得 10VP 或者是盟军在后继 2 个回合内，将 4 个中国单位移至雷多存放格。他们要被移出游戏，但是不视为被消灭单位。

如果骰值大于等于 12，则中方军队方获得大胜。盟军获得 10VP。所有后继日军第 56 师团的增援单位被全灭。

设计注释：日军计划在 1944 年 5 月，在怒江沿线发动一次攻势。希望该行动能配合英帕尔攻势的完成，以对中方发出致命一击。但是这个计划最终胎死腹中，没有实现。

4.5b 坚持到底

开始时，给盟军额外多 5 点卡车运输点数，5SP，以及 1RE 的建设工兵团。将上述算子部署在英帕尔 5 格范围内。该可选会让日军获得 5VP。

设计注释：历史上，英国在日军发动攻势前，在英帕尔疏散了大量的非战斗人员和设备。所以，这些单位没有出现在游戏内。如使用本可选规则，则是假设第 4 军的攻击欲望更为强烈。如果盟军玩家希望能够一路打到曼德勒，则可以使用本可选规则。

4.6 坦克开进仰光

如果盟军攻击时，有攻方奇袭发生，而且有盟军的装甲或者机械单位参与的，则奇袭的偏移可以多增加 2 列。如果没有获得奇袭效果，而且攻方有军力损失的，则装甲/机械单位必须承受第 1 点军力损失。使用本可选不会影响双方的 VP。

设计注释：多方资料有提到，在本次战役中，引入的装甲单位所产生的明显战果（特别是那些旧式的 M3 李/格兰特式坦克）。

4.7 缅甸地方军队的支援

本可选，是假设日军在进攻英帕尔时，获得了充足的支援，虽然这只是个极小概率的事件。除常规初始部署外，额外获得下列单位，且它们可以被任意部署：3X 骡子，2X 货车，2X 卡车，3X sally，1X OscarII，1X Oscar，1X Tony。这些运输工具都是满载的。该可选会让盟军获得 15VP。如果使用该可选，则盟军可以选择增加 2X P-51 和 2X B-24 飞机单位，相应的，这样日军会获得 5VP。

设计注释：尽管缅甸地方军队对支援日本第 15 军，进行了口头上保证，但是实际上，他们只提供了相当有限的支援。比较第 15 军的支援要求和地方军的实际支援，会发现，落差实在是太大了。当然，也应该注意到，缅甸地方军队的资源，本身就是相对贫乏的。

4.8 超级大炮

在日军单位到达迪马帕尔-英帕尔道路后的任意回合中，盟军可以使用 5.5 英寸大炮算子（0-+1-0/0-0-6）。该单位可以提供+1 的行动值修正（使用战斗模式，在进攻或防守时）。该单位战斗时的补给与其他单位无异。如果在战斗中，盟军有军力损失，则该单位被消灭（视该单位为使用行动值单位的一部分）。盟军每在战斗中使用一次该单位，日军获得 1/2VP。

设计注释：本规则又名为“佩里的 5.5 英寸炮”规则。在本战役

中，盟军想办法搞了 2 门这种“超级大炮”。事实证明，它们是为数不多能够威胁到日军掩体的武器。当然，使用这些家伙的成本也是很高昂的。

4.9 超级轰炸机

在 7 月的第 1 个回合中，盟军可以在本战役中投入更多的战略轰炸武器。盟军玩家可以从可用的 B-24 和 B-29 算子中，选取任意数量的单位加入游戏。它们的基地只能设定在地图西界 100 格远的地方。盟军每投入一个战略轰炸机单位，日军获得 1/2VP。

设计注释：本规则又名为“迪恩的 B-29”规则。大 Boss 希望有一个游戏中，能够加入 B-29s 轰炸机。尽管缅甸战区的指挥官貌似没有胆量提出如此非份的要求，而且即使提了，也基本没有可能会被批准。但是无论怎样，只要你愿意，现在就可以开始执行“弧光”任务了。

4.10 超级运输机

那些坚持在本战役中，盟军通过使用 C-46 运输机来扭转战局的盟军粉丝们，你们可以来使用本可选。在开始时，盟军增加一个受损的 C-46 算子。玩家之后可以通过使用 Eq 后备算子，将该 C-46 算子变为未受损的单位（使用系列规则中的可选规则）。

该单位不可使用空投。必须在 LV1（或以上）的空军基地使用。

使用本可选不会发生 VP 变化。

设计注释：早在本战役开始之前，盟军就有 20 架 C-46 重型运输机以支援战斗。获得和维护这些飞机消耗不菲。该飞机的运输能力很强（约是 C-47 的 3 倍），但是该飞机在设计时，为了保证其运输能力，而使其基本没有战斗空投的能力。

4.11 战略大转移

本可选探讨的是，面对盟军东部的攻势，如果日军采用更机动的反应，而非死守的话，那又会怎样。在游戏中的任意时点，只要云南军队攻势（4.4）和 Sa-Go 行动（4.5）还没有开始，则日军可以宣布从怒江区域撤退，将其第 56 师的所有的单位（包括变体算子）放置在八莫。除了战斗单位外，还获得 2X 骡子，1X 货车和 1X 卡车点数（所有的都是满载）。所有未来增援八莫的单位（不包括 56 师团）都提早 1 回合，从密支那进入。日军不可再有单位进入 B62.29 两格范围内。

从下一个回合开始，盟军掷 2 骰。如果彩色骰子为 1 或 2，则盟军可以让部分的云南远征军（YEF）从 B62.29 进入。进入的单位数量小于等于白色骰子的骰值。单位随机选择（包括 TEF 的 HQ 和 YEF 的炮）。如果在抽取后，盟军玩家又不想让被抽出的部分或者所有单位上场，则它们可以被放回到 YEF 的场下算子堆内，这些单位后继还是可以被抽出并上场的。

在 YEF 增援掷骰首次掷出 1 或 2 的该回合，B62.29 变为盟军的一个补给源。YEF 可以使用一个预备标志，并有 1 点卡车运输点数（满载）从该位置进入（这些也可以为其它 YEF 单位使用）。此外，在 YEF 开始到达后，每回合会有 2T 补给从 B62.29 格到达。

使用本可选规则，不会产生 VP 变化。

设计注释：本可选所探讨的，是一个很有趣的问题，如果日军采用机动防御而非死守，面对中美联军，他们的胜率是否会更大些呢。如果日军收缩他们漫长的战线（第 18 师和第 56 师），在收缩后，再从意想不到的位置发起攻击，那中国军队似乎很难从日本人的战略撤退中，捞到多少的好处。

5.0 剧情

大多数的剧情都有史实初始设置和自由初始设置两种设置方式。自由初始设置，也不是完全不受限的设置方式，而是在某些区域内，单位可以自由设置。

战役剧情，我们设定了 3 个，它们各自的起始时间是不同的。

- 战役剧情 1 开始于英帕尔战役和钦迪特登场之前。
- 战役剧情 2 开始于英帕尔战役刚开始以及钦迪特登场。
- 战役剧情 3 的时间为日本 15 军和位于英帕尔的 14 军激烈交战，钦迪特与日本军在铁路沿线混战，以及中/美联军进攻密支那。

此外，还有 5 个小剧本以反映战

场上的各个其他战况。小剧本都只会用到地图上的某个区域。

小剧本 1 主要是围绕钦迪特部队的剧本，其被设计为一个易于 solo 的剧情，推演重点在于如何有效的给予钦迪特空中支援。

小剧本 2 主要描述英帕尔战役初期的行动。该剧本很短，但是单位数量不少。教学剧本也是本剧本中的一部分。推荐所有的玩家都可以退下本剧本以了解日军的一些重要战术。

小剧本 3 包括了钦迪特和中国位于印度的第 1 军与日军的交战行动。整个时间跨度较长，但是单位数量并不算多。

小剧本4 描述了整个战役的一个转折点——佐藤幸德抗命不从，只留下一个加强团在柯希马（Kohima）战斗。许多日本人认为，正是因为佐藤的抗命，导致了整场战役的失败，而西方的观点则认为其情有可原，因为这样的行动会加速北方战区的崩溃，从而对南方战区造成更大的影响。

小剧本 5 是一个“假设”剧本。如果日军能对比辛布尔（Bishenpur）发动最后一击，如果盟军能够打通英帕尔-迪马普尔（Dimapur）公路。

设计师注：在小剧本中，对于盟军的空中力量和补给的位置限定，是很严格的。而在战役剧本中，则相对灵活许多。