

LnL 战术级兵棋推演系统核心规则摘要 V4.1

翻译&编制: yucv2006(QQ:397228863)

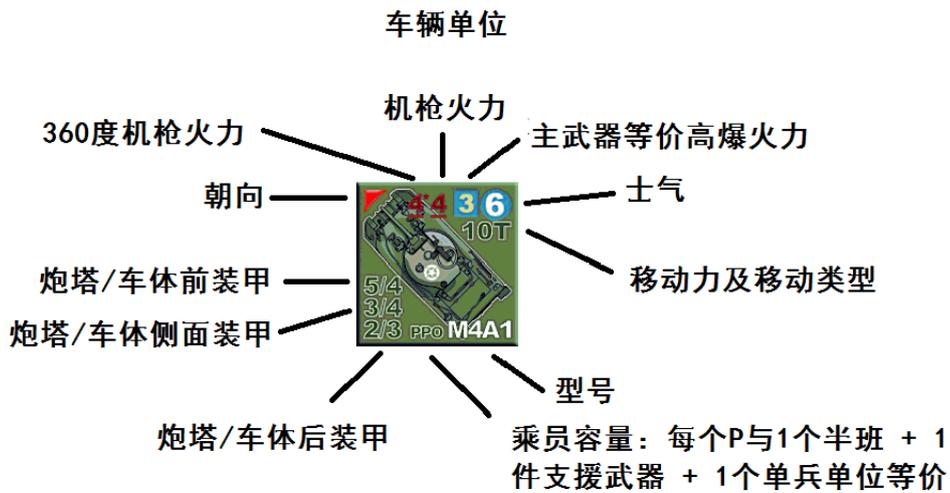
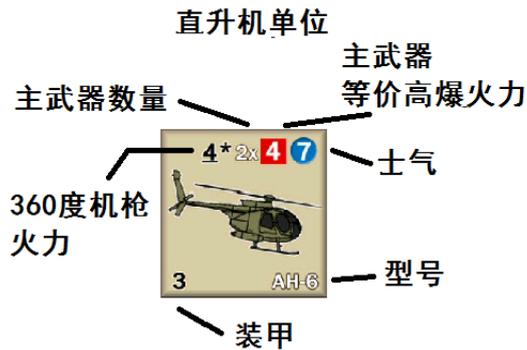
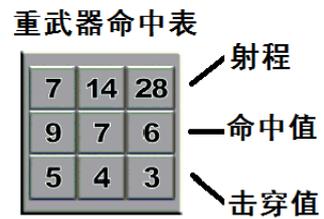
Contents

初始设置	3
算子图例	4
指挥官	5
英雄	6
其他单兵单位	7
支援轻武器	8
游戏流程	9
重整阶段	10
行动阶段	12
行政阶段	13
移动	15
匍匐移动	17
潜行移动	18
突击移动	19
近战	20
设置烟雾	28
射击	22
射击的流程	23
视线	25
索敌与暴露状态	27
借机射击	29
重武器射击	30
重武器攻击非车辆单位	31
重武器攻击车辆单位	32
车辆作战	35
车辆移动	36
步兵VS车辆	38
轻武器VS车辆	39

初始设置

1. 按剧本想定书设置初始部队，注意半格允许使用；
2. 每个六角格的中心点决定地形和标高；
3. 堆叠上限为：
 - 1). 3 个整班（或等价部队：1 个整班 = 1 个武器组或 2 个半班）；
 - 2). 2 个单兵单位；
 - 3). 2 个车辆或残骸；
4. 注意地形效果以及多层楼房对堆叠的影响；

算子图例



指挥官

1. 齐整状态的指挥官可以
 - 1). 激活周边六格或自身所在格的部队；
 - 2). 若激活周边的指挥官，该指挥官可以连锁激活；

2. 齐整状态的指挥官还可以：
 - 1) 使用其指挥点协助自身所在格的部队进行重整；
 - 2) 允许一起堆叠的部队进行急行军；
 - 3) 使用其指挥点协助部队进行近战和射击；
 - 4) 使用其指挥点协助部队进行伤害检定；

3. 受伤的指挥官，其指挥点-1；

4. 如果指挥官的指挥点已经用于协助射击，则他不可以呼叫炮火；

英雄

1. 英雄拥有特殊技能，生成英雄时为其随机抽取一个技能；

2. 英雄还具有以下能力：
 - 1). 突击移动；
 - 2). 对车辆发起近战；
 - 3). 在集体射击中提供全部火力；
 - 4). 结算近战攻击时向有利方向移动一格；
 - 5). 在没有指挥官的情况下帮助动摇部队重整；

3. 地图上某一方最多只能存在 2 名英雄；

其他单兵单位

1. 医护兵

- 1) 不能携带或使用支援武器，不能攻击敌军单位；
- 2) 可在重整阶段移除单兵单位的受伤标记或协助其他单位重整；
- 3) 属于非近战单位；

2. 狙击手

- 1) 游戏开始不配置狙击手，随后可以在任何时刻放置到不存在的敌军单位的格子；
- 2) 狙击手不可移动，并且可立对视线内已暴露的敌人进行射击；
- 3) 狙击手射击使用 2D6 进行判定，但只能攻击单个敌人；
- 4) 在遭受除炮火、敌方狙击手以外的攻击时，地形防御效果 2 倍；
- 5) 属于非近战单位；

3. 侦察兵

- 1) 可以使用潜行移动；
- 2) 索敌时有-2DRM；
- 3) 潜行移动时不承担火力-2 惩罚；
- 4) 可以呼叫炮火

支援轻武器

1. 注意支援武器必须被部队携带：

- 1). 整班可携带 2 件支援武器；
- 2). 半班或车组人员可携带 1 件支援武器；
- 3). 单兵单位可携带 1 件支援武器，但损失 2 点移动力；

2. 支援火力

- 1). 整班：使用自身固有火力+ 1 件支援武器火力；或 2 件支援武器火力并忽略自身固有火力；
- 2). 半班：使用 1 件支援武器火力并忽略自身固有火力；
- 3). 单兵算子：使用 1/2 支援武器火力（向上取整）；
- 4). 英雄：使用 1 件支援武器火力并忽略自身固有火力；

3. 支援轻武器管理

- 1). 重整阶段：齐整状态的整班或指挥官可丢弃或摧毁支援武器；
- 2). 行动阶段：齐整状态的整班或指挥官可丢弃支援武器，其他可使用支援武器的单位（无论敌我）可以花费 2MP 拾起；
- 3). 敌军支援武器：使用时未使敌人进入伤害检定则弃置；
- 4). 射击过程中双方 DR 点数相同时，标有 J 的支援武器卡壳；

游戏流程

重整阶段——行动阶段——行政阶段

重整阶段

1. 双方玩家掷 1D6，点数较大的玩家获得主动权，平局时则主动权不变；
2. 拥有主动权的玩家率先进行动摇部队的重整，随后另一方玩家重整；
 - 1) 玩家掷 2D6 进行士气检定；
 - a) 减去指挥官的指挥点；
 - b) 如果处于有利地形，获得-2 DRM；
 - c) 结果 \leq 士气，则士气检定成功并返回齐整面；
 - 2) 部队所在格拥有英雄单位时可以重整；
 - 3) 所有的车辆和具有自我重整能力的单位可以重整；
 - 4) 坦克指挥官只能重整自己乘坐的坦克；
 - 5) 医护兵可以帮助其他单位重整并且不计入该单位重整次数限制；
 - 6) 刚刚重整恢复的医护兵可以立即发动治疗；
 - 7) 已动摇的狙击手只能重整，不可射击；
3. 当两个同类半班所在格拥有齐整状态的指挥官且所有单位均不处于近战状态时，两个半班可以合并成一个整班；
4. 任何处于齐整状态的整班、半班、成员、单兵单位都能在同一格内进行支援武器的携带、交换、放下、摧毁；

5. 当同一格内不存在敌军单位时，任何处于齐整状态的整班、半班可以改变支援武器的状态；
6. 另一方玩家开始重整阶段；

行动阶段

1. 从主动权玩家开始，双方交替进行行动；当全部单位都移动、射击、有行动完成标记之后，行动阶段结束；或是连续 3 次出现玩家 Pass，行动阶段结束；
2. 在一次行动中，玩家可以激活某一格内的所有或部分单位，执行移动、布置烟雾、射击或突击等行动；
 - 1) 处于齐整状态的指挥官被激活后，可以激活相邻的格子；如果相邻格子又存在齐整状态的指挥官，则形成连锁激活；
 - 2) 在多层建筑中，一次行动只能激活某一层的所有单位；
3. 激活某个格子时，不需要所有单位都被激活，但是所有激活的单位必须执行相同行动；
 - 1) 所有激活进行移动的单位必须同时移动；
 - 2) 所有激活进行射击的单位必须射击同一个目标；
 - a) 注意反面拥有命中表的重武器单独结算射击；
 - b) 支援武器不可被单独激活射击，必须随携带武器的班组一起激活；
4. 执行了索敌、布置烟雾或其他特定行动的单位必须放置行动结束标记，当前回合不可再次激活；

行政阶段

1. 玩家移除所有的移动、射击、突击、潜行、匍匐、行动结束、发现标记；
2. 已分出胜负的近战，移除标记；
3. 将烟雾 1 标记翻面到烟雾 2，移除烟雾 2 标记；
4. 移动回合标记，进入下个回合的重整阶段；

移动

1. 单位的移动需要花费移动力（MP），注意：
 - 1) 携带支援武器的单兵单位移动力-2；
 - 2) 随侦察兵一起移动的单位，在进入丛林、森林、灌木、麦田、杂草地时只消耗 1 移动力；
 - 3) 携带三脚架机枪的单位，只有在机枪处于收起的状态才能进行移动；
 - 4) 炮口径大于 20mm 的武器组，不可以进入或设置在楼房，也不得穿越墙壁、树篱；
2. 所有激活进行移动的单位必须同时移动；
 - 1) 随齐整状态的指挥官一起移动的单位获得移动力+2 的急行军效果，但最大不得超过指挥官的移动力上限；
 - 2) 当花费移动力移动时，敌军可以发动借机射击；
 - 3) 移动过程中遭到攻击并陷入动摇状态的单位必须立即停止移动，其余单位继续执行移动；
3. 从平地进入多层楼房时需花费 2 移动力；
4. 移动力 ≥ 1 的单位始终可以移动 1 格或是在多层楼房中改变楼层，但是该单位处于动摇状态或是移动后与敌军相邻时不可执行；
5. 只要不违反堆叠规则，单位可以在移动中穿过己方单位；
6. 单位在移动中进入包含敌军的格子，必须立即停止移动并进行近

战；

7. 已经陷入近战状态的单位可以尝试撤退；
 - 1) 单位执行士气检定，失败则继续进行近战，成功则可以退出正在进行近战的格子；
 - 2) 如果所有单位已撤退，则移除近战标记，此时该单位的移动可以被借机射击；
8. 带有箭头的武器组在进入新的格子时可以自由改变朝向
9. 单位移动进入新的格子时要按下列顺序执行：激活相关事件；执行借机射击；然后齐整状态的单位才能继续行动；
10. 完成移动的单位，必须放置移动标记；

匍匐移动

1. 单位可以在一次行动中花费所有移动力移动 1 格或是在多层楼房中改变楼层；
 - 1) 除非是移动进入开放地形或是移动后与敌军相邻，否则使用这种移动方式不会被敌人自动发现；
 - 2) 武器组不可以执行匍匐移动；
 - 3) 如果单位需要花费全部移动力才能进入某个格子，则本次移动不可发动匍匐移动；
2. 使用过匍匐移动的单位，放置相应标记进行提醒；

潜行移动

1. 只有移动力有黄色边框的单位才能执行潜行移动；
 - 1) 潜行移动不会被敌军自动发现；
 - 2) 当敌军成功执行了索敌行动，或是潜行单位执行了射击，或是潜行单位进入敌军视线内的开放地形时，则被敌军发现；
2. 单位可以使用潜行移动加入近战；
3. 潜行移动不可发动急行军效果；
4. 英雄/指挥官不可以随意执行潜行移动；
5. 潜行移动的单位，其移动力减半(向上取整)，其射击时总火力-2；
6. 执行过潜行移动的单位，放置潜行移动标记；

突击移动

1. 只有移动力有红色边框的单位才能执行突击移动，车辆单位始终可以进行突击移动；
 - 1) 当行动开始前，指挥官与具有突击能力的单位一起激活，则指挥官可以加入突击；
 - 2) 如果单位需要花费全部移动力才能进入某个格子，则本次移动不可发动突击移动；
 - 3) 不可以使用突击移动进入敌军占据的格子；
2. 突击移动的单位，其移动力减半（向上取整），并且可以：
 - 1) 突击移动可以发动急行军效果；
 - 2) 总火力和 OFT-2；
 - 3) 本次行动可以进行射击或稍后进行借机射击；
3. 执行过突击移动的单位，放置突击移动标记；如果还执行了射击，则同时放置射击标记；

近战

1. 单位在移动时进入敌军占据的格子，则立即触发近战；
 - 1) 注意：医疗兵、狙击手、未携带近战支援武器的步兵指挥官、动摇单位不可以发动近战或在近战中进行防御。武器组不能发起近战，只能在近战中防御；
 - 2) 允许近战的支援武器有：机枪、炸药包、喷火器；
 - 3) 如果敌军不存在可以近战的单位（如所有单位处于动摇状态），则敌军全灭并放置近战标记；
 - 4) 在多层建筑中，只有同一楼层才能触发近战；
 - 5) 如果进入的格子已经存在近战标记，则本次移动视作增援移动；
2. 已经陷入近战的单位可以继续战斗或是尝试撤退；
3. 近战通常立即决出结果并执行损失；
4. 一个格子在一个回合内只能发生一次近战；
5. 攻击方选择守方允许近战的目标单位，并且攻击方近战总火力 = 所有参战单位火力总和（0 战力部队算子此时按 1 计算） + 携带的可近战支援武器火力；
6. 防守方近战总火力 = 所有参战单位火力总和（0 战力部队算子此时按 1 计算） + 携带的可近战支援武器火力；
7. 战力比率 = 攻击方近战总火力/防守方近战总火力（向上取整），然后投 2D6 结算：

- 1) 攻击方可将指挥点加入修正骰点;
 - 2) 如果英雄存在, 则结果向有利方向移动 1 列;
8. 如果最终结果 \geq 相应战力比率下的杀伤数, 则守方全灭:
- 1) 计算最终结果时, 每存在 1 个 0 战力部队算子, -1DRM;
 - 2) 所有支援武器留在近战发生的格子;
 - 3) 在近战标记移除后, 其他不可参加近战的单兵单位独自离开;
9. 如果一轮近战结束之后双方依然存在可以近战的单位, 则交换攻守继续进行近战并在格子放置近战标记, 此时所有幸存单位将被近战标记锁定, 不可移动或射击;

射击

1. 对敌军单位进行射击需满足下列条件：
 - 1) 敌军单位在射程和视线之内，且必须是已暴露状态；
 - 2) 如果射击单位的射程带框，则该单位可以发动火力减半，射程加倍的远程射击；
 - 3) 不可以对同时包含敌我单位且存在近战标记的格子发动射击；
 - 4) 判定发现时，不同楼层单独判定；
2. 背面拥有命中表的武器组、支援武器，车辆都必须单独进行射击；

射击的流程

1. 攻击方识别出目标单位，计算出总火力结果并投 1D6:
 - 1) 指挥点需计入 DRM;
 - 2) 减去阻碍地形的 DRM;
 - 3) 减去移动 DRM;
2. 多个单位同时发动射击时总火力的计算:
 - 1) 主攻单位使用全部固有火力;
 - 2) 辅攻单位使用固有火力的一半;
 - 3) 英雄单位使用全部固有火力;
 - 4) 支援轻武器使用全部固有火力;
 - 5) 计算完上述总和之后向上取整;
3. 防守方计算 $1D6 + \text{地形 DRM}$ ，注意单格 DRM 最多为 4;
4. 如果攻击方最终结果 $>$ 防守方最终结果，则射击成功并对防守方所有单位执行战损检定：战损结果 = $1D6 + \text{攻防最终结果差值} - \text{指挥点 DRM}$;
5. 参考 DFT 表格得出结果，动摇则将单位翻面，伤亡则将整班替换为动摇状态的半班，半班、乘员和武器组则直接被消灭；受伤则移动中的单兵单位立即停止移动，翻面并放置受伤标记；
6. 步兵单位在伤害检定中可能生成英雄单位：
 - 1) 如果在伤害检定中出现骰点 1，则有机会生成英雄单位：

- 2) 投 1D6，单数则英雄登场；
 - 3) 随机选择一个英雄并抽一张技能卡，英雄以齐整状态登场；
 - 4) 如果英雄登场时超过堆叠上限，则放置在相邻的无敌人格子中；
7. 完成射击的单位放置射击标记；

视线

1. 从初始格到目标格之间连一道线；
当视线经过阻碍/隔断地形时，视线相应被阻碍/隔断；
2. 初始格与目标格自身的地形不影响视线；
3. 阻碍地形对发现单位和射击有影响：
 - 1) 如果视线经过 3 个阻碍地形，则视作隔断；
 - 2) 每一个阻碍地形只能影响视线 1 个等级；
 - 3) 注意标高对视线的影响
4. 任何单位均不会阻碍视线；

索敌与暴露状态

1. 单位所处地形为开放地形，则处于暴露状态；
2. 单位所处格存在发现标记，则处于暴露状态；
3. 单位所处格存在移动、突击、射击或近战标记，则处于暴露状态；
4. 单位所处地形与敌军其他齐整状态单位相邻，则处于暴露状态；
5. 单位所处地形被敌军移动时经过或突击，则处于暴露状态；
6. 处于暴露状态的格子将放置发现标记，对所有单位都生效，直到回合结束移除标记为止；
7. 单位可以对视线内的格子进行索敌判定，但一次行动中只能执行一次：
 - 1) 动摇单位不可执行索敌判定；
 - 2) 含有移动、射击、行动结束、匍匐移动、潜行移动或突击移动的单位不可执行索敌判定；
 - 3) 单位投 1D6 进行鉴定：每存在 1 个阻碍地形，+1DRM；指挥点可以提供 DRM；
 - 4) 处于阻碍地形的单位，必须最终结果在 1-3 才暴露；
 - 5) 处于隔断地形的单位，必须最终结果在 1-2 才暴露；
8. 执行过索敌行动的单位，放置行动结束标记；

设置烟雾

1. 齐整状态的整班、半班、乘员、武器组可以在本格或相邻格设置烟雾：
 - 1) 选择格子之后投 1D6;
 - 2) 如果 $DR \leq$ 烟雾能力，则在目标格放置 1 个烟雾标记;
2. 有烟雾标记的格子，烟雾效果和本身地形效果可以叠加，在烟雾格攻击时，-1DRM;
3. 执行设置烟雾行动的单位，需放置行动结束算子;

借机射击

1. 当敌军单位花费移动力进入视线良好的格子时，待机单位可以发动借机射击：
 - a) 不可对潜行单位借机射击；
 - b) 匍匐移动的单位，只有移动前已处于暴露状态才可被借机射击；
 - c) 不可以使用含有移动、射击、匍匐移动或潜行移动的单位发动借机射击；
 - d) 行动结束标记的单位亦可发动借机射击，计算时固有火力-1；
2. 满足借机射击条件时，可以多个单位同时对一个单位进行借机射击：
 - a) 背面含有命中表的武器组、车辆也可以发动借机射击；
 - b) 发动借机射击的单位，放置射击标记；
3. 其余步骤和方式与普通射击一样，；
4. 0火力单位射击时，视作-1火力；
5. 对移动单位射击时，+1DRM；

重武器射击

1. 此类武器在算子背面印有命中表，即使与其他单位堆叠，也依然单独进行射击结算；
2. 武器组和车载武器按射击锥覆盖范围进行射击；
3. 重武器射击时首先需要掷 2D6 并按照命中表判定是否命中：
 - 1) 视线内每有一个阻碍地形，+1 DRM；
 - 2) 其他 DRM 依然生效；
 - 3) 如果修正后结果 \leq 命中值则攻击成功，若骰点为 2 则必中，骰子为 12 则必定落空；

重武器攻击非车辆单位

1. 最终攻击火力 = $1D6 +$ 武器的高爆火力；
 - 1) 目标移动时或是存在移动或突击移动标记，则火力+1；
 - 2) 攻击时不适用指挥点修正；
 - 3) 如果重武器有红色 H 标记，则火力-1；
2. 防守方最终防御 = $1D6 +$ 地形 DRM；
3. 如果攻击方总和 $>$ 防守方总和，则守方进行伤害检定；

重武器攻击车辆单位

1. 被命中车辆进行击穿检定：
 - 1) 无装甲车辆或是击中车辆无装甲部位，则立即摧毁；
 - 2) 攻击方最终击穿值 = $1D6 +$ 击穿值，如果由带红色 H 标记的单位攻击有红色装甲系数的单位，则获得-4DRM；
 - 3) 防守方最终防御 = $1D6 +$ 车辆装甲厚度；
 - 注意不同部位的装甲厚度不同，击中边缘时按攻击方有利原则；
 - 如果攻击方骰点 >2 且为奇数，则此次攻击命中炮塔；
 - 如果攻击方骰点 1，守方骰点 6，则本次攻击完全失效；
 - 如果攻击方骰点 6，守方骰点 1，则守方立即被摧毁；
2. 如果攻击方总和 $>$ 防守方总和，则守方被摧毁，并放置残骸标记；同时投 $1D6$ ，奇数则乘员进入动摇状态；
3. 如果攻击方总和 = 防守方总和，则守方进行 $2D6$ 士气检定：
 - 1) 通过则车辆进入动摇状态；
 - 2) 失败则全部乘员弃车；
4. 如果攻击方总和 $<$ 防守方总和，则守方进行 $2D6$ 士气检定：
 - 1) 两者总和的差值为-DRM；
 - 2) 失败则车辆动摇；
 - 3) 通过则攻击无效；

4) 如果 $2D6=12$ ，则立即动摇

车辆作战

1. 车辆存在两种状态：舱盖关闭和舱盖开启；当车辆处于舱盖关闭状态时，不可执行索敌行动且不能使用顶部机枪；
2. 车辆的移动类型有：T 履带；O 越野；R 公路三种；
3. 车辆存在动摇状态，此时 MP 减半且不可射击和索敌。车辆拥有自我重整能力，且重整 DR - 2；
4. 方框数值为主炮的等价高爆火力，车辆使用的机枪有两种：FP2 射程 10；FP4 射程 14；机枪数值如果没有*标记，则只能往前方锥角射击；
5. 车辆的主炮和机枪必须在一次行动中同时射击同一个目标；

车辆移动

1. 常规移动

- 1). 车辆只能向前方移动，但是可以花费 1MP 转向；
- 2). 车辆可以倒车进入后方，但是需要 2 倍 MP；
- 3). 不可进入包含敌军车辆的格子；
- 4). 步兵和车辆可以同时移动，但必须同时激活并进入相同目的地；

2. 突击移动

- 1). 所有车辆均可以执行突击移动；
- 2). 以 MP 的 $1/2$ （向上取整）移动并执行射击，承担 FP-2 惩罚，且判定主炮命中时，承担命中+2 惩罚；
- 3). 突击移动不可用于碾压步兵；

3. 碾压

- 1). 碾压时无视任何借机射击；
- 2). 车辆需要有足够的 MP 进入碾压格及另外 4MP 用于碾压；
- 3). 碾压值：主炮 FP + 机枪 FP + 2 + 车长指挥点 + 1D6；
防守值：1D6；
- 4). 碾压结算：
碾压值 \leq 防守值无效
碾压值 $>$ 防守值守方执行伤害两者差值检定

- 5). 碾压之后如果还有步兵幸存，则此时步兵可发动近战反击；
4. 车辆被毁时执行 1D6 逃生检定，如果 $DR = 1$ ，则车辆成员逃生，否则乘员连同车辆被一起消灭；

步兵 VS 车辆

1. 步兵可以对车辆发动近战，首先将步兵移动到车辆相邻格内；
2. 近战之前步兵需通过士气检定，注意如果步兵处于有利地形，依然适用 DR - 2 奖励；如果目标格存在 2 个车辆，则需要 2 次单独的士气检定；
3. 所有通过士气检定的单位，此时可以发动对车辆近战，但是结算必须单个进行且指挥修正只能提供给 1 个单位；
4. 反坦克值：参战单位 FP + 指挥修正+ 反坦克武器 FP + 1D6；
坦克防御值：部位最低装甲值+ 1D6；
反坦克值 > 坦克防御值，车辆被摧毁；
5. 在近战中被消灭的车辆，所有车组乘员直接全灭；

轻武器 VS 车辆

1. 车辆可以根据装甲不同，分成：装甲车辆和非装甲车辆两种。非装甲车辆上没有装甲值，用*号代替；
2. 轻武器攻击装甲车辆时：
 - 1). 攻击值：按照 DFT 规则计算的总火力+ 1D6；
 - 2). 防守值：地形修正+ 部位最低装甲值+ 1D6；
 - 3). 如果攻击值 \leq 防守值，攻击无效；如果攻击值 $>$ 防守值，守方执行伤害检定；
 - 4). 如果车辆处于舱盖关闭状态，那么只有外部乘员需要执行伤害检定；
3. 轻武器攻击非装甲车辆时：
 - 1). 轻武器始终可以直接攻击非装甲车辆；
 - 2). 其余步骤同上；

