

行动作战系列 v4.3 图表

中文汉化：狂人

Multi-Man Publishing, Inc.
© 2018 All Rights Reserved.

游戏流程概述 (2.2)

一、准备阶段	
1. 天气判定环节	
2. 先手玩家判定环节	
二、先手玩家，玩家回合	
A. 飞机整備阶段	
B. 增援阶段	
C. 移动阶段	
	突围环节
	移动环节
	轰炸环节 (仅飞机/舰船)
D. 补给阶段	
E. 反应阶段	
	移动环节
	轰炸环节
F. 战斗阶段	
	轰炸环节 (仅火炮)
	战斗环节
G. 进击阶段	
	移动环节
	轰炸环节
	战斗环节
H. 清理阶段	
三、后手玩家，玩家回合	
重复先手玩家的步骤，角色调换	
四、回合结束	

空战表 (14.3e)

投2枚骰子并查阅主表，再投第3枚骰子，查看从空战返航的飞机是否承受损失。

掷骰结果	结果
6或以下	攻击方从空战返航
7	双方从空战返航
8或以上	防御方从空战返航

掷骰修正：

加入攻击方的空战值。
减去防御方的空战值。
[可选21.4] 如果超出一半距离则-1。
注意这些DRM不适用于损失掷骰。

损失掷骰	结果
1-4	无损失
5-6	军力损失

防空 (14.4e) 投2枚骰子

防空掷骰修正

+1	任务包含3个及以上的飞机单位
目标格包含...	
+1	1个及以上指挥部
+ #	空军基地等级 (简易机场=0)
+ #	地图上印刷的防空值或舰船防空值的总值
目标在敌军巡逻区内并且...	
+1	任务有至少1个战斗机
+2	任务没有战斗机
+1	任务为运输破坏 (与上述条目累计计算)

空运成功检定表 (14.10d)

目标格状态：‘友军’指当前阶段开始时有友军单位的格，其他格为‘敌军’

地形类别：

‘空旷’为开阔或村庄，或有空军基地的格；其他为‘复杂’。

目标格状态	地形类别	投2枚骰子	
		失败	成功
友军	空旷	4或以下	5或以上
	复杂	5或以下	6或以上
敌军	空旷	5或以下	6或以上
	复杂	6或以下	7或以上

掷骰修正：

-1 盟军在欧洲战场44年8月或更早的空投。
-1 苏联任何时期的空投。
+1 滑翔机降落。
[可选21.12e] 非常复杂-1或极端复杂-2

空军基地夺取表 (9.14f)

当空军基地被夺取时，为每个飞机单位分别投2枚骰子，查看是否产生损失。

所有剩余飞机必须转移到另一个空军基地 (2倍距离内) 并转换为非激活状态。

掷骰结果	结果
6或以下	军力损失
7或以上	无损失

掷骰修正：

+2 如果飞机单位为激活状态。
+2 如果空军基地因战后推进而被夺取。

任务损失表 (14.4f) 投1枚骰子

掷骰	1	2	3	4	5	6
2个飞机	#1	#1	#1	#2	#2	#2
3个飞机	#1	#1	#2	#2	#3	#3
4个飞机	#1	#2	#3	#4	W	S

‘#’表示飞机在任务堆叠中的位置。
‘W’表示最弱的飞机，‘S’表示最强的飞机，按轰炸值排序 (多个相同时由控制者玩家选择)。

总是投防空掷骰：

轰炸，低空扫射，运输破坏。

只在巡逻区内投防空掷骰：

空运或空投，基地转移。

不投防空掷骰：

战机扫荡，空中拦截。

流程：为防空掷骰计算修正值。如果修正后的结果为11或以上，任务中飞机损失1点军力。否则防空无效。

使用任务损失表来判定堆叠中哪一个飞机单位承受损失。

战斗流程摘要(9.2)

- 1.攻击方宣布防御格与攻击格。
- 2.双方玩家消耗所需的SP。防御方可选择不消耗战斗补给，但防御的战斗值减半。
- 3.攻击方宣布他的行动值单位，然后防御者宣布他的行动值单位。
- 4.防御方宣布他选择的地形(9.3b)，双方玩家判定初始战力比。
- 5.确定行动值，攻击方先，防御方后(9.6)。
- 6.投2枚骰子检定是否发生奇袭。按9.8横移战力比对应的纵列。
- 7.投2枚骰子，计算9.6中的掷骰修正得出最终结果(9.10)。
- 8.结算战果。攻击方先，防御方后。
- 9.执行撤退与推进(9.12)。

奇袭掷骰(9.8)

投2枚骰子，加上此次战斗的行动值差值。如果玩家成功奇袭，则投1枚骰子作为纵列横移的列数。

突袭攻击:	
9或以上	攻击方成功奇袭
6或以下	防御方成功奇袭
常规攻击:	
10或以上	攻击方成功奇袭
5或以下	防御方成功奇袭

掷骰修正:

-1 防御方在环形工事(任意等级)中。

反坦克效果(9.4e)

在装甲或机械化单位进攻时，如果防御方格内拥有与攻击方相同或更高的反坦克效果等级，将x2的地形效果降低到x1.5。

- a) 重型反坦克效果来自环形工事，所有黄色符号单位，红色坦克符号单位(如苏联坦克旅)，反坦克单位或防空单位。
- b) 轻型反坦克效果来自非坦克符号的红色符号单位。
- c) 无反坦克效果来自其他所有类型的单位。

行动值修正(9.6)

-1，如果单位处于DG模式。

战略模式单位会将其印刷的行动值降低为0。

战斗补给(9.5)

攻击方:

每点攻击军力各消耗1T。
(《非洲军》中2军力的旅只消耗1T)

防御方:

每场战斗消耗2T。
(如果总RE小于等于1，只消耗1T)

只有在单位无法获得地图上的补给时，才能使用部队储备(12.10)。防御方可选择不消耗战斗补给，但战斗值减半。

单位换算:

$$1RE=1SP=4T$$

夺取表(9.14b及9.14c)投1枚骰子

当敌军攻击单位进入该格时，根据格中的类别分别检定。

掷骰结果	补给站(地图内)1	卡车(及运载的)SP)2,4	马车(及运载的)SP)3,4
1	0	0	0
2	25	0	0
3	25	25	25
4	50	50	50
5	50	50	75
6	75	75	100

结果解释:

数字为被夺取的百分比。剩余部分按以下说明结算:

1. 剩余部分被消灭。
2. 剩余部分移动最多10格。
3. 剩余部分移动最多5格。
4. 如果夺取发生在移动阶段，被夺取的车辆可立刻移动。

延补队崩溃见9.14d。

损耗表(12.8b)投2枚骰子

使用断补堆叠中最高的行动值。

行动值						结果
5	4	3	2	1	0	
2-8	2-7	2-5	2-3	2	-	无损失
9-10	8-9	6-7	4-5	3-4	2-3	军力-1
11	10	8-9	6-7	5-6	4-5	军力-2
12	11	10-11	8-9	7-8	6-7	军力-4
13+	12+	12+	10+	9+	8+	军力全减

掷骰修正: +3, 如果格中军力大于等于5

销毁补给站(12.11a)

投1枚骰子。在己方三个移动环节中均可尝试。

掷骰结果	销毁的百分比
1	25
2-3	50
4-5	75
6	100

战斗结果解释(9.10)

- A 攻击方
- D 防御方
- L# 损失数量，即损失#点军力。
- o# 选项数量，可选择撤退或军力损失。
- DG 防御者进入混乱模式。
- e# 行动值大于等于#的攻击者进入进攻模式。
注意e#战果只出现在战斗阶段的攻击中。

备注:

1. 如果攻击者在选项结果选择撤退，则无法获得进击结果。
2. 如果攻击者的选项结果选择撤退，或结算任何选项结果前，攻击者已被消灭，则防御者可无视对它的选项结果。在可无视选项结果时，防御者依然可以选择完整地结算它的选项结果。
3. 当战斗单位撤退时，如果撤退2格或以上，在进入第2格的瞬间会进入DG模式。
4. 如有3个或以上的攻击格参与攻击，或者有任意2个攻击格非彼此相邻，则不能产生进击结果。以上情况的攻击无视e结果，其他结果照常结算。

战斗表(9.9)投2枚骰子

掷骰修正：加上攻击方选择单位的行动值。减去防御方选择单位的行动值。减去防御方所在格的环形工事等级（如有）。

极端复杂	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	8:1	12:1	16:1	20:1	28:1	36:1	44:1	52:1	极端复杂
非常复杂	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	9:1	12:1	15:1	18:1	21:1	24:1	非常复杂
复杂	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	12:1	15:1	18:1	复杂
开阔	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	7:1	9:1	11:1	13:1	开阔
1或以下	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	AL1 DL1o1	1或以下
2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	2
3	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	3
4	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	4
5	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	5
6	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	6
7	AL1o1	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	7
8	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	8
9	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	9
10	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	10
11	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	11
12	AL1o1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	12
13	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o2	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	13
14	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	14
15或以上	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	15或以上

奇袭掷骰概括 完整部分见图表第二页	突袭攻击： 9或以上，攻击方奇袭 6或以下，防御方奇袭	常规攻击： 10或以上，攻击方奇袭 5或以下，防御方奇袭
-----------------------------	---------------------------------------	--

轰炸表(10.0a)投2枚骰子, 按轰炸值选择纵列后结算纵列横移

掷骰	1或以下	2	3-4	5-7	8-11	12-16	17-24	25-40	41-68	69-116	117+
消耗	1T	1T	2T	2T	2T	3T	3T	4T	6T	8T	10T
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	DG	DG
3	-	-	-	-	-	-	-	-	DG	DG	DG
4	-	-	-	-	-	-	-	DG	DG	DG	DG
5	-	-	-	-	-	-	DG	DG	DG	DG	[1/2]
6	-	-	-	-	-	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]
7	-	-	-	-	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2
8	-	-	-	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2
9	-	-	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2	1/2
10	-	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2	1/2	1	1
11	DG	DG	DG	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	2
12	DG	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1	1	2	3

为目标格掷骰一次。由单位的拥有者选择哪个单位承受军力损失(例外:以舰船为目标时不能自选)。

结果解释:

- 无效果
 - # 损失#点军力并进入DG模式。
 - DG 目标DG。该格中所有战斗单位都进入DG模式。
- [1/2] 如轰炸在等级3或4的环形工事中的目标、或是飞机或舰船轰炸、或轰炸缺少观察员,则视为DG。其他情况视为1/2。
- 1/2 投1枚骰子,结果4-6则损失1点军力并DG。其他结果则只DG。

单位密度横移

格中的RE数量(不要取整)

左移1列	1RE及以下
无	大于1RE,最多3RE
右移1列	大于3RE,最多4RE
右移2列	大于4RE,最多5RE
右移3列	大于5RE,最多6RE
右移4列	大于6RE

单位密度只计算战斗单位,不计算运输点数,SP等。
多点军力的单位或多单位编队以外的单位,计算单位密度时,堆叠的累计上限为3RE。

额外横移

如符合条件便需要结算(每条最多结算一次)

左移1列	存在任意等级的 环形工事 (同时需参考[1/2]结果)
左移1列	复杂或非常复杂 地形格
左移2列	极端复杂 地形格
左移3列	缺少与目标相邻的 合法观察员 (战略轰炸机轰炸时此条永久生效)
右移3列	目标格中任何单位为 战略模式
右移1列	所有飞机在其空军基地的10格及以内
左移1列	[可选21.4]飞机飞行超出距离的一半

舰船对地面轰炸的效果减损(18.3b):

1/2(包括[1/2])改为DG 1改为1/2 2改为1

对设施轰炸表(10.0c)投1枚骰子,按轰炸值选择纵列

掷骰	1或以下	2	3-4	5-10	11-20	21-40	41-80	81+
消耗	1T	1T	1T	1T	2T	4T	6T	8T
1	-	-	-	-	-	-	(5)	1(5)
2	-	-	-	-	-	(5)	1(4)	1(4)
3	-	-	-	-	(5)	1(5)	1(4)	1(4)
4	-	-	-	* (6)	1 * (5)	1 * (4)	1 * (4)	2 * (4)
5	-	(6)	* (6)	1 * (5)	1 * (4)	2 * (4)	2 * (4)	2 * (3)
6	(6)	* (5)	1 * (5)	1 * (4)	1 * (4)	2 * (4)	2 * (3)	2 * (3)

结果解释:

- 无效果
- * 运输破坏轰炸成功。
- 1 空军基地降低1个等级(最低等级为1),或港口承受1点伤害(最多4点伤害)。
- 2 空军基地降低2个等级(最低等级为1),或港口承受2点伤害(最多4点伤害)。
- (#) 在以空军基地为目标时,用括号内的数字分别为该空军基地中每个飞机进行检定是否造成损伤。投1枚骰子,大于等于此数字则该飞机单位承受损失。

港口伤害(19.0b)

1点伤害	2点伤害	3点伤害	4点伤害
80%	60%	40%	20%

除了地图上印有伤害记录轨的港口,承受伤害的港口的容量降低到表中百分比的水平。

取整到最近的T值,如1SP的80%为3T。