



翻译整理 by YY，内容源自 mk3 主规则。

版本号：ver2018.09.04

重要的事情说三遍：

战棋游戏的规则是必须上手玩才能记住！！！！

战棋游戏的规则是必须上手玩才能记住！！！！

战棋游戏的规则是必须上手玩才能记住！！！！

强烈推荐主动联系当地大佬帮忙用小分局熟悉规则。

btw，请记住，pp 这个游戏，不输够 50 局是不算入门的。

申明：

1. 这个快速精简规则不能替代主规则，毕竟很多细节没有加进来，只是方便大家查阅流程。
2. 因为只是 yy 一个人整理，可能有很多错漏的地方，请指正。
3. 玩起来以后，碰到规则不确定的地方仍然建议查阅主规则确认。

| 玩家回合 | |
|--------------------------|---|
| 维持阶段 | 1. 移除机甲所有动能，移除机甲师（包括次级）身上超过 FOCUS 的动能 2. 检查并结算持续效果 3. 结算其他维持阶段的效果 |
| 控制阶段 | 1. 机甲师充能(获得 FOCUS 数量的动能) / 战巫吸怒 ** 战兽必须在控制范围才能吸怒 2. 机甲 power up (获得 1 点动能) / 战兽狂暴测试 (如果怒>1) ** 机甲必须在控制范围&C 未损坏才能 power up; 狂暴测试: 当前怒+2D6>极限 3. 机甲师分配动能给机甲 (机甲最多持有 3 点动能) / 战巫 Spirit Bond(每个死去的战兽可吸 1 怒) *3.1 shake(消除倒地/致盲/持续效果等) 4. 决定是否维持法术 5. 结算其他控制阶段效果 |
| 激活阶段 | 基本规则 |
| | 先移动再战斗，法术可以任何时候（移动前/移动后/战斗后） 依次激活全部模型/单位 单位：一起激活，依次全部移动完，再依次结算战斗 非单位：独立激活 |
| | 移动阶段(以下 n 选 1) |
| | 放弃移动 / **放弃移动可以获得瞄准效果（射击命中+2），（注: 仅转向也是有移动） |
| | 全速移动（移动 spd 距离） |
| | 奔跑（移动 spd*2 距离，但是马上结束激活） |
| | 冲锋（移动 spd+3 距离，近战攻击敌人） |
| | 冲撞（强力攻击一种，参考强力攻击） |
| | |
| | 战斗阶段（以下 n 选 1) |
| | 放弃战斗 |
| | 近战：所有初始近战武器攻击 1 次 |
| | 射击：每个射击武器 ROF 次数射击 |
| | 一次特殊攻击（放弃所有初始攻击） |
| | 一次特殊行动（放弃所有初始攻击） |
| | 强力攻击（包括头槌/投掷/冲撞等，强力攻击需放弃所有初始攻击） |
| | ** 选择近战后，可以花动能/怒获得额外攻击，1 点买 1 刀 |
| | ** 选择射击后，有 reload 能力可以可以花动能/怒获得额外攻击，1 点买 1 枪 |
| | |
| | 释放法术&绝技 (Feat) |
| 激活期任何时候（移动前/移动后/攻击前/攻击后） | |

玩家回合规则补充

狂暴规则:

1. 立即激活
2. shake 所有效果获得移动+行动
(注: 例如去掉倒地效果, 去掉持续火持续毒等)
3. 冲锋在 LOS 里最近的目标(注: 不分敌我), 不需要激怒和驱使
4. 最高 POW 的武器攻击 1 次, 命中自动增幅, 如果冲锋(移动超 3 寸)则伤害增幅; 无突袭和额外攻击
5. 停止激活, 移走所有怒

冲锋规则:

1. 需要移动和行动 2 个阶段(注: 如果缺失一个阶段则无法发起)
2. 指定 LOS 里的敌方模型作为目标
(注: 只能冲锋激活时能看到的目标, 同单位里不同模型冲锋目标可以是不同单位/模型)
3. 朝目标的方向直线移动, 最大距离是 SPD+3
(注: 方向需要冲锋结束时目标能在攻击方近战范围, 不能随意选方向冲锋)
4. 除非目标进入近战范围否则不能停止移动
5. 碰到其他模型/小型障碍物/大型障碍物则停止移动,
** 除非有寻路(过小型障碍)或者飞行(过障碍物或其他模型) 或者灵体(过障碍物或其他模型)
6. 触发被动移动会导致停止移动(例如移动中被其他模型借机触发推挤/冲撞/投掷/放置等)
7. 结束移动后, 转动朝向, 径直面对目标
8. 结束移动后, 目标在近战范围则冲锋成功; 否则失败, 激活结束
9. 行动结算必须使用初始近战攻击或者武器带有的特殊攻击
(注: 不能使用人物的特殊攻击或者特殊行动)
10. 如果冲锋距离大于 3, 第 1 下近战武器的初始攻击对冲锋目标是冲锋攻击;
如果小于 3, 则不是冲锋攻击但是第 1 下近战必须攻击冲锋目标
(注: 多次攻击, 只有第 1 下近战攻击是冲锋攻击; 冲锋攻击的近战武器可选)
11. 如果冲锋成功、攻击时冲锋目标已移除, 可选其他模型作为攻击目标(注: 这种攻击非冲锋攻击)
12. 冲锋攻击自动增幅伤害

任意时候规则:

某些注明任意时候可使用的能力(包括法术和绝技), 在移动前/移动后/攻击前/攻击后都可以使用
结算间不能插入其他操作(例如不能在投完命中后、投伤害前释法/放灵能等, 必须马上投伤害)
注意奔跑和冲锋失败是直接结束激活, 没有特殊说明也不能在这种情况下使用

| 攻击 |
|---|
| 命中判断 ：需要结果 \geq 目标 DEF 近战命中：MAT+2D6，可增幅 射击命中：RAT+2D6，可增幅 魔法命中：Magic/Focus/Fury+2D6，可增幅 |
| 伤害结算 ：结果 - 目标 ARM = 伤害数 近战伤害：PS+2D6，可增幅 射击伤害：POW+2D6，可增幅 魔法伤害：POW+2D6，可增幅 溅射伤害：1/2POW+2D6，可增幅(每个模型) |
| 增幅 ：花 1 动能/怒增加 1 个骰子 ** 不能多重增幅(不能花 2 点动能增加 2 个骰子) ** AOE 和 SP 一次攻击里每个伤害都是独立增幅 |
| AOE 1. 选 LOS 内某模型作为目标 2.1 在射程内, 投命中 2.2 超出射程, 自动 miss, 直接投偏移, 跳到 3.2 3.1 命中: AOE 直接命中, 盖到的模型受到溅射伤害 3.2 未命中: 投掷偏移, 盖板 D6 方向和 D6 距离 ** 最大偏移距离是 1/2 攻击者到目标的距离 偏移后盖板盖到的模型受到溅射伤害 4. 所有攻击同时结算/每个攻击独立结算 |
| SP 1. 选 LOS 内某模型作为目标 2. 放置盖板: 攻击者底盘中心对目标底盘中心 3. 对盖板下所有模型进行 1 次攻击 ** 不攻击盖板下地形挡住 LOS 的模型 无视遮蔽/掩体/潜行/阻碍模型/近战效果(DEF+4) 4. 所有攻击同时结算/每个攻击独立结算 |

| 战斗修正 | |
|-----------------------------|-----------------|
| 近战修正 | |
| 借机 | 命中+2/增幅伤害 |
| 背击 | 命中+2 |
| 障碍物阻挡 | DEF+2 |
| 击倒 | 自动命中 |
| 静止 | 自动命中 |
| 射击修正 | |
| 瞄准 | 命中+2 |
| 借机 | 命中+2/增幅伤害(需要枪斗) |
| 背击 | 命中+2 |
| 烟雾/森林 | 遮蔽(DEF+2) |
| 掩体 | 掩体(DEF+4) |
| 高地 | DEF+2 |
| 击倒 | 基础 DEF=5 |
| 静止 | 基础 DEF=5 |
| 近战中 | DEF+4 |
| 魔法修正 | |
| 背击 | 命中+2 |
| 烟雾/森林 | 遮蔽(DEF+2) |
| 掩体 | 掩体(DEF+4) |
| 高地 | DEF+2 |
| 击倒 | 基础 DEF=5 |
| 静止 | 基础 DEF=5 |
| 近战中 | DEF+4 |
| 补充 | |
| ** 射击/法术目标在自己近战范围可无视“近战中”加成 | |
| ** 掩体和遮蔽效果同时生效只能选一 | |
| ** 祝福武器无视法术增加的 DEF 和 ARM | |

| 近战中&误伤规则 |
|---|
| 近战中=卷入近战或者被卷入近战 近战中不能射击; 离开近战范围会吃借机攻击 射击近战中的目标, miss 后可能随机误伤其他模型 魔法攻击近战中的目标, miss 可能随机误伤其他模型 误伤仍然需要投命中 ** 魔法误伤无视法术目标限制规则 (注: 例如法术必须选择 xx 作为目标, 误伤时非 xx 也可以作为目标, 但是有可能法术无效) |

| "死亡"流程 | |
|----------------------------------|-------------------|
| disabled | tough |
| boxed | snacking/... |
| destroyed | 活体->魂点; 活体/不死->尸体 |
| 移除桌面(removed from table), 直接中止流程 | |

系统损坏(机甲)

| | | |
|--------|-------|---|
| 传导节点 | A | 失去传导 |
| Cortex | C | 无法获得动能 |
| 移动 | M | DEF=5, 不能奔跑/冲锋/冲撞/践踏;; 冲锋冲撞时, 立即停止移动/结束激活 |
| 能量场 | G | 不能移除能力场伤害 |
| 手/头等 | H/L/R | 少一颗命中&伤害骰子; 不能做强力&组合攻击; 失去盾牌(+ARM)等效果 |

体系损坏(战兽)

| | | |
|----|--------|--------|
| 身体 | Body | 伤害少一骰子 |
| 意志 | Mind | 命中少一骰子 |
| 灵魂 | Spirit | 不能被驱使 |

强力攻击

头槌

1. 0.5 寸距离，不能对更大底盘头槌
2. 投命中，可增幅
3. 命中后，目标：被击倒&受到强力攻击伤害

投掷(丢) - !!! 需要空拳武器

1. 空拳武器距离，不能对更大底盘投掷
2. 投命中，可增幅
3. 如果命中：拼力量，STR+1D6(如果攻击方有 2 个空拳武器，则 STR+2D6)，不可增幅
4. 投掷方结果大于等于被投掷方结果则成功，选择投掷方式：
选一个方向投掷：
 - i. 落点是被投掷模型径直离开攻击模型(1/2STR)距离
 - ii. 结算移动和攻击伤害选一个目标投掷
 - i. 选攻击模型 LOS 里的模型作为目标(注：可选友方)
 - ii. 判断距离是否可以够到目标(1/2STR):
超出距离: 落点是被投掷目标+1/2STR
够距离: 对目标投命中(MAT+2D6 >= 目标 DEF)(注: 不是被投掷模型 DEF)
命中则被投掷模型落点到目标上；未命中则投偏移决定落地：D6 方向，D3 距离
 - iii. 结算移动和攻击伤害
5. 结算移动和攻击伤害
 - i. 被投掷模型移动不受困难地形影响（不减速）
 - ii. 更小底盘模型不阻止移动；相等/更大底盘阻止移动；小型/大型障碍物阻止移动
 - iii. 移动后，被投掷模型倒地，受到强力攻击伤害** 如果被投掷模型被停止移动则伤害增加一颗骰子（大型障碍/小型障碍/相等或者更大底盘模型）
** 被投掷模型即使不倒地，也需要放弃当前回合里的移动或者战斗
 - iv. 落点碰到的模型: 相等或更小底盘倒地并受到间接伤害；更大底盘不倒地也不受间接伤害** 移动过程中，更小底盘模型被认为没有被碰到也不受间接伤害

冲撞

1. 需要移动和行动 2 个阶段(注: 如果缺失一个阶段则无法发起)
 2. 移动 SPD+3(类似冲锋) / 攻击范围 0.5 寸
 3. 投近战中命中，可增幅。如果底盘比目标小则命中-2。命中后，目标被冲撞，结算移动和伤害
- ** 冲撞模型移动小于 3 寸依然是冲撞攻击，但目标不会被冲撞，命中后只是受到强力攻击伤害
4. 结算移动和伤害
 - i. 径直远离 D6 寸。目标底盘更大则距离减半。困难地形移动减半** 法术/武器特效的冲撞不属于【强力攻击: 冲撞】，底盘大小和距离无关，也可以冲撞更大底盘
 - ii. 更小底盘模型不阻止移动；相等/更大底盘阻止移动；小型/大型障碍物阻止移动
 - iii. 移动后，被冲撞模型倒地，受强力攻击伤害** 如果被冲撞模型被停止移动则伤害增加一颗骰子（大型障碍/小型障碍/相等或者更大底盘模型）
** 被冲撞模型即使不倒地，也需要放弃当前回合里的移动或者战斗
 - iv. 移动通过/落点碰到的模型: 相等或者更小底盘模型倒地并受到间接伤害；更大底盘不倒地也不受间接伤害

践踏

1. 需要移动和行动 2 个阶段(注: 如果缺失一个阶段则无法发起)，重机甲/重战兽/巨像才可以发起
2. 移动 SPD+3/只能践踏通过小底盘模型，最终落点需要能完全放下底盘
3. 移动路线上底盘碰到的模块都会被攻击（注：不分敌我）。投命中，可增幅。命中则造成强力攻击伤害
4. 结算完践踏攻击后，没有被践踏攻击到的模型(未碰到的模型)，可以投借机攻击

强力攻击规则补充

基础通用规则：

不能使用强力攻击作为额外攻击（注：买刀不能使用强力攻击）
强力攻击后可以做额外攻击（买刀）

强力攻击伤害结算

(POW=STR)+2D6，可以增幅

** 注意投掷/冲撞被停止移动则伤害增加一颗骰子（大型障碍/小型障碍/相等或者更大底盘模型）

间接攻击伤害结算

(POW=STR)+2D6，不可增幅

状态和持续效果

| | |
|------|---|
| 击倒 | 没有近战范围, 不能移动/特殊行动/攻击/释法/绝技/传导 不触发"近战中"; 不阻碍视野 近战自动命中, 基础 DEF=5 激活时, 可以通过放弃移动或者行动"起立" 在击倒的回合不能起立(例如, 自己回合击倒自己模型) |
| 静止 | 没有近战范围, 不能移动/特殊行动/攻击/释法/绝技/传导 不触发"近战中" 近战自动命中, 基础 DEF=5 |
| 持续效果 | 维持阶段, D6=1/2 则消失, 否则维持持续效果并结算伤害 多种效果可以并存, 每种不同效果结算 1 次 持续火, POW=12+2D6 伤害, 持续毒, 1 点伤害 |

巨型底盘特殊规则

| | |
|----------|--|
| 巨像/巨兽 | massive: 不会静止/击倒/推挤/被投掷和冲撞时不会移动/不受重伤 永无先遣移动, 灵体, 潜行; 不会被对方控制 只能在移动阶段移动(注: 不能重整/不能在其他阶段额外移动); 不能被放置 |
| 120mm 底盘 | 森林和烟雾挡不住(注: 一般默认建筑也不挡, 看高度) |