



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)