WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

简版规则 1.0

《杀戮小队》是一款设定在黑暗第 41 千年中的微缩模型战术游戏。两支敌对的精英特工小队将进行对抗并争夺胜利。以下是出自《杀戮小队》核心规则书的简化版规则。它们用于进行入门、快速或简单的游戏。一局游戏通常会使用一个特定的任务规则（可在任意《杀戮小队》出版物中找到），但是如果您正在学习游戏的基础机制，那么您可以不使用任务规则进行游戏。

有一些规则将以橙色进行标记，这些将会在简版规则的别处更详细地进行解释。要想查看某个规则的详细解释，请参照对应的章节。

部署

为两支杀戮小队收集微缩模型（特工）、他们的规则（军队名册）、4 个路障、一个杀戮区（30 x 22 英寸的游戏桌板和地形模型）、战斗测距器或者测量工具（▲ = 1英寸、◯ = 2英寸、■ = 3英寸、⬟ = 6英寸）、10个六面骰（D6）以及指示物。

设置杀戮区，随后决定或随机抽取一名玩家作为防守方（对手则为进攻方）。除非任务有详细规定，否则防守方可以选择一个降落区。如果您没有使用任何任务规则，那么防守方选择杀戮区的一个边缘作为自己的领地；对侧的边缘为进攻方的领地。每一名玩家的降落区是自己杀戮区边缘 ■ 内的区域。

从防守方开始，玩家将轮流在自己降落区 ⬟ 内的位置设置一个路障。随后，防守方部署自己的特工，随后再是进攻方。当玩家进行部署时，特工必须被部署在完全位于玩家降落区内的位置，并且拥有交战命令或隐匿命令（将对应的指示物放在特工旁）。您可以在战斗中更改特工拥有的命令，具体请见下方。

就绪 / 激活

交战命令

拥有交战命令的特工可以执行**射击**、**冲锋**和**警戒射击**行动。

隐匿命令

拥有隐匿命令的特工可以隐藏在视野外，但是不能执行**射击**、**冲锋**或**警戒射击**行动。

开始战斗

一场战斗将持续四个转折点，每一个转折点包含了一个先手阶段、战略阶段以及交战阶段。

1 先手阶段

玩家将所有己方特工就绪（命令指示物的橙色部分朝上）。每一名玩家掷一枚 D6：掷骰结果最高的玩家决定谁拥有先手权；如果持平，那么在前一个转折点中没有先手权的玩家拥有先手权（如果是第一转折点，那么重新掷骰）。

2 战略阶段

每一名玩家在战斗开始时拥有 2CP。在每一个战略阶段开始时，玩家各获得 1CP。从拥有先手权的玩家开始，每一位玩家轮流花费 CP 来使用自己军队名册中列有的战略性策略或者跳过，直到每一名玩家连续进行跳过为止。玩家也可以将 CP 消耗在战术性策略和“指挥重掷”战术性策略（见下方）。除了“指挥重掷”以外，每一名玩家在转折点中最多使用每种策略一次。

指挥重掷 1CP

在掷出一枚攻击骰或防御骰之后使用此战术性策略。您可以重掷该骰子。

3 交战阶段

拥有先手权的玩家先激活一名就绪的己方特工。首先决定特工的命令。在第一转折点中，特工必须拥有其部署时决定的命令。在接下来的每一个转折点中，玩家可以在激活特工时更改特工的命令。随后，特工生成相当于自身 APL 属性数量的行动点数（AP），并且可以通过消耗它们来执行行动。除非有其他明确规定，否则特工无法在同一次激活中多次执行同样的行动。在特工的 AP 被消耗完毕后，特工将不再就绪（命令指示物的灰色部分朝上）。随后没有先手权的玩家也按照同样方式进行激活。双方玩家将重复这个过程，直到杀戮区中的所有特工都被激活。这将使转折点结束。

交战范围

如果某个特工对至少一名特工可见且位于其 ▲ 内，那么这两个特工便处于彼此的交战范围内。

行动

常规移动 1AP

移动一名特工至一个可以放置的位置，移动距离不能超过特工的 M 属性。特工不能移动穿过其他特工的底座或者移动进入敌方特工的交战范围内。

一名特工不能在敌方特工的交战范围内或在执行过**冲锋**或**后撤**行动的同一次激活中执行此行动。

射击 1AP

使用该特工进行一次射击攻击，具体规则参见下一页。

一名特工不能在敌方特工的交战范围内或者拥有隐匿命令时执行此行动。

冲锋 1AP

像**常规移动**一样移动特工，但是特工可以移动额外 ◯。特工可以移动至敌方特工的交战范围内，但是必须在那里结束移动。

一名特工不能在敌方特工的交战范围内、拥有隐匿命令、或者执行过**常规移动**、**猛冲**或**后撤**行动的同一次激活中执行此行动。

肉搏 1AP

用特工进行肉搏，具体规则参见下一页。特工只有在位于敌方特工的交战范围内时才能执行此行动。

后撤 2AP

像**常规移动**一样移动特工，但是特工只有在位于敌方特工的交战范围内时才能执行此行动，并且可以移动进入敌方特工的交战范围内，但是不能在那里结束移动。

一名特工不能在执行过**常规移动**或**猛冲**行动的同一次激活中执行此行动。

猛冲 1AP

像**常规移动**一样移动特工，但是特工可以移动最多 ■。

一名特工不能在敌方特工的交战范围内，或者在执行过**冲锋**行动的同一次激活中执行此行动。

跳过 1AP

没有效果。如果特工拥有没有消耗的行动点数，并且玩家不想用特工执行任何行动时执行的行动。一名特工可以在同一次激活中多次执行此行动。

您是否激活了所有特工？

警戒射击 0AP

除非有其他明确规定，否则一名特工无法在激活时执行此行动。当轮到您激活特工时，如果您没有就绪的己方特工但是您的对手依旧有可以激活的特工，那么一名拥有交战命令且不位于敌方特工的交战范围内的己方特工可以执行此行动。使用该特工进行一次射击攻击，但是 BS 属性降低 1 点。每一名己方特工在每个转折点中只能执行该行动一次。

射击攻击

控制执行该行动特工的玩家是进攻方。控制攻击目标的玩家是防守方。

1. **进攻方选择一件特工装备的远程武器。**
2. **进攻方选择一个目标。**目标是位于激活特工视野内且不位于任何己方特工的交战范围内的敌方特工。
3. **进攻方掷攻击骰子** - 掷相当于选择武器的 A 属性数量的 D6。每一个大于等于武器 BS 属性的掷骰结果为成功命中。每一个不符合条件的结果将算作失败并舍弃。结果为 6 的掷骰将始终成功，并且算作暴击；其他成功都算作普通命中；结果为 1 的掷骰始终失败。
4. **防守方掷防御骰** - 掷相当于目标 Df 属性数量的 D6。每一个大于等于特工 Sv 属性的掷骰结果为成功。每一个不符合条件的结果将算作失败并舍弃。结果为 6 的掷骰将算作关键豁免；其他成功都算作普通豁免；结果为 1 的掷骰始终失败。如果特工拥有掩护，那么防守方可以在不掷骰的情况下将一枚防御骰作为成功的普通豁免进行保留。
5. **防守方结算成功的豁免。**每一个关键豁免可以舍弃一个进攻方的普通命中或暴击。每一个普通豁免可以舍弃一个进攻方的普通命中。此外，防守方可以使用两次成功豁免来舍弃进攻方的一次暴击。在任何情况下，在结算完成后，舍弃所有防御骰。
6. **进攻方结算成功的命中（若有）。**每一次普通命中将造成相当于武器 D 属性的前一个数值的伤害。每一次暴击将造成相当于武器 D 属性的后一个数值的伤害。

肉搏

控制执行该行动特工的玩家是进攻方。控制攻击目标的玩家是防守方。

1. **进攻方选择一个目标。**目标是激活特工交战范围内的一名敌方特工。
2. **双方玩家选择自己特工装备的一件近战武器。**
3. **双方玩家掷攻击骰子** - 掷相当于选择武器的 A 属性数量的 D6。每一个大于等于武器 BS 属性的掷骰结果为成功命中。每一个不符合条件的结果将算作失败并舍弃。结果为 6 的掷骰将始终成功，并且算作暴击；其他成功都算作普通命中；结果为 1 的掷骰始终失败。
4. **从进攻方开始，双方玩家轮流结算成功的命中，**直到一名进行肉搏的特工被**残废**、或者没有更多的命中需要结算为止，在这种情况下，对手将结算剩余的全部命中。要结算一次命中，选择您的一次成功命中，随后选择进行**出击**或**格挡**，随后将那枚攻击骰舍弃。
   - 一次**出击**将对目标造成伤害。一次普通命中将造成相当于武器 D 属性的前一个数值的伤害。一次暴击将造成相当于武器 D 属性的后一个数值的伤害。
   - 一次**格挡**将舍弃对手的命中。一次普通命中将舍弃一次普通命中。一次暴击可以舍弃一次普通命中或暴击。

伤害

特工拥有 W 属性 - 这代表着他们拥有的耐伤数量。造成的伤害将移除对应数量的耐伤。

剩余耐伤不足一半的特工将进入**伤损**状态：特工的 M 属性减少 ◯，并且装备武器的 BS/WS 属性减少 1 点。拥有 0 点或更少耐伤的特工将被**残废**并被移除。

视野

一些规则，例如射击攻击，将需要您决定一名特工（活跃特工）对另一名特工的视野（既定目标）。

如果既定目标拥有交战命令，那么特工满足以下条件时位于活跃特工的视野内：

- 可见
- 未被遮挡

如果既定目标拥有隐匿命令，那么特工满足以下条件时位于活跃特工的视野内：

- 可见
- 未被遮挡
- 没有掩护

可见

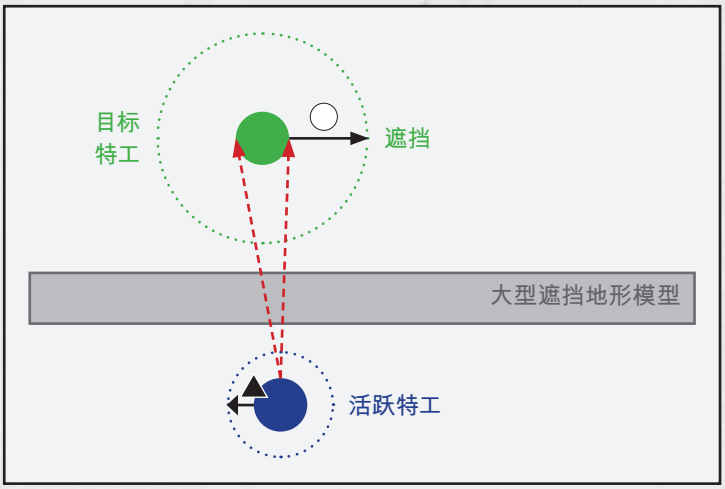
如果活跃特工能够看见既定目标，那么目标对活跃特工可见。

从活跃特工的背后进行观望，并查看您是否可以从特工的头部画一条不会被阻挡的直线到既定目标的任何部分（底座除外）。

遮挡

如果既定目标位于大型遮挡地形模型（比其要高的地形模型）的 ◯ 外，那么特工视为被遮挡。

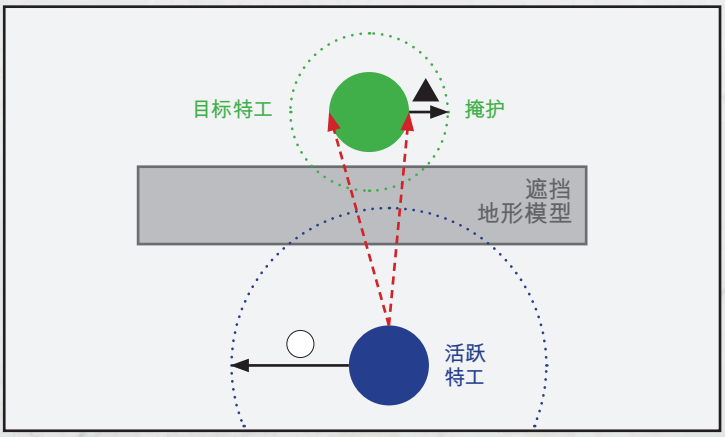
但是，活跃特工在判断此规则时忽略其 ▲ 内的大型地形模型 - 想象他们在必要时能从窗户进行观察或者查看拐角。



掩护

如果既定目标位于遮挡地形模型的 ▲，那么目标拥有掩护。

但是，如果目标在活跃特工的 ◯ 内，那么目标无法获得掩护 - 距离太近，无处可藏。



常见暴击规则、特殊规则与技能

APx：护甲穿透。己方特工使用此武器进行射击攻击时，针对该次射击攻击，降低目标 x 点防御，x 为武器 AP 属性之后的数字，比如“AP1”。

弹幕：己方特工使用此武器进行射击攻击时，针对该次射击攻击，防御掷骰将采用不同的方式进行判定，而不是自动保留掩护结果。如果特工底座的任意部分因位于其正上方的地形模型被隐藏，防守方可如同受到掩护一般保留防御骰子。

平衡：己方特工进行肉搏或使用此武器进行射击攻击时，在该次肉搏或射击攻击的掷攻击骰子步骤中，您可以重掷一枚攻击骰子。

爆炸 X：己方特工执行**射击**行动并选择此武器（如遇选择资料的情况，便是选择此武器的资料）对目标进行射击攻击之后，可使用此武器对位于原目标 x 以内的所有其他特工进行一次射击攻击（使用相同的资料），x 为武器爆炸属性之后代表距离的数字，比如“爆炸 ◯”。当判定其他特工是否是有效目标或是否受到掩护时，将原目标视为活跃特工。特工执行**警戒射击**行动时不可使用此武器进行射击攻击。

残忍：己方特工使用此武器进行肉搏时，在该次战斗的结算成功命中步骤中，您的对手只能用暴击骰子进行格挡。

无休：己方特工进行肉搏或使用此武器进行射击攻击时，在该次肉搏或射击攻击的掷攻击骰子步骤中，您可以重掷结果为 1 的任意或全部攻击骰子。

连发：己方特工执行**射击**行动并选择该武器时，在选择有效目标后，您可以从该目标 ◯ 以内选择任意数量的其他有效目标。为所选目标分配攻击骰。然后利用分配至每个目标的攻击骰，用该武器对每个目标发动一次射击攻击（使用相同的资料）。

重型：特工不可在使用此远程武器执行过**射击**行动的同一次激活中执行**冲锋**、**后撤**或**常规移动**行动。

高热：此特工使用此武器发动射击攻击时，在该次射击攻击的掷攻击骰子步骤中，您每弃置一枚结果为 1 的攻击骰子，该特工便会受到三处致命伤。

间接：己方特工使用此武器进行射击攻击时，在该次攻击的选择有效目标步骤中，敌方特工将不会受到掩护。

无敌豁免 x+：当特工受到射击攻击时，防守方可使用特工的无敌豁免属性，而非常规的豁免属性。无敌豁免的使用方式与常规豁免属性相同，只不过不会受到任何形式的修正效果影响，也不会受到任何 APx 特殊规则的影响（这就意味着防守方需要使用其常规防御属性）。无敌豁免属性中的 x 表示防御骰子成功所需掷出的点数结果，比如 4+。

致命 x：己方特工使用此武器进行肉搏或射击攻击时，在该次肉搏或射击攻击的掷攻击骰子步骤中，结果大于等于 x 的攻击骰子即为暴击，x 为武器致命属性之后的数字，比如“致命 5+”。

限制：此武器每场战斗只能被选择使用一次。如果此武器具有特殊规则允许其在行动中进行多次射击攻击（比如“爆炸”），以常规方式进行每一次攻击。

MWx：致命伤。己方特工使用此武器进行射击攻击时，在该次射击攻击的掷攻击骰子步骤中，每保留一枚暴击骰子，便可对目标造成 x 处致命伤，x 为武器 MW 属性之后的数字，比如“MW3”。

无处可藏：己方特工使用此武器进行射击攻击时，针对该次射击攻击，防御骰子不可自动保留为掩护结果（而是必须进行掷骰）。

灵能行动：此术语指某种行动。此术语本身不会带来任何额外规则，但其他规则可能会与带有此术语的行动发生交互。

Px：穿透。己方特工使用此武器进行射击攻击时，在该次射击攻击的掷攻击骰子步骤中，如果您保留了任何暴击骰子，该武器在该次射击攻击中获得 APx 特殊规则，x 为武器 P 属性之后的数字，比如“P1”。

收割 x：己方特工用该武器肉搏时，在战斗的结算成功命中步骤中，如果您达成暴击，便对每个对己方特工可见并且位于其 ▲ 以内的其他敌方特工或目标特工造成 x 处致命伤。x 为武器收割属性之后的数字（比如“收割 1”）。

毫不留情：己方特工进行肉搏或使用此武器进行射击攻击时，在该次肉搏或射击攻击的掷攻击骰子步骤中，您可以重掷任意或全部攻击骰子。

撕裂：己方特工进行肉搏或使用此武器进行射击攻击时，在该次肉搏或射击攻击的掷攻击骰子步骤中，如果您保留了任何暴击骰子，您可以将一枚普通命中视为暴击。

攻击范围 x：己方特工使用此武器进行射击攻击时，只有位于 x 以内的特工才是有效目标，x 为武器攻击范围属性之后的距离，比如“攻击范围 ⬟”。其他所有选择有效目标的规则依然适用。

悄无声息：如果特工选择此远程武器（或武器资料）进行射击攻击，即使具有隐蔽命令，也可执行**射击**行动。

溅射 x：己方特工使用此武器进行射击攻击时，在该次射击攻击的掷攻击骰子步骤中，每保留一枚暴击骰子，便可对目标及其 ◯ 以内的所有可见特工造成 x 处致命伤，x 为武器溅射属性之后的数字，比如“溅射 1”。

晕眩：己方特工使用此武器进行射击攻击时，在该次射击攻击的掷攻击骰子步骤中，如果您保留了任何暴击骰子，使目标的 APL 降低 1 点。己方特工使用此武器进行肉搏时，在该次战斗的结算成功命中步骤中：

- 您首次使用暴击骰子出击时，选择您对手的一枚普通命中骰子并将其弃置。
- 您第二次使用暴击骰子出击时，使目标的 APL 降低1 点。

洪流 x：己方特工执行射击行动或警戒射击行动并选择此武器对目标进行射击攻击之后，可使用此武器对位于原目标和其他有效目标 x 以内的所有其他有效目标进行一次射击攻击，x 为武器洪流属性的距离，比如“洪流 ◯”。

笨重：特工只有在花费额外 AP 执行**射击**行动时，才能使用此武器进行射击攻击。执行**警戒射击**行动时不可使用此武器进行射击攻击。