

月石

Moonstone

基础规则

简介

月石™ (Moonstone™) 是一款角色驱动的小规模奇幻风格游戏，供 2~4 名玩家在神秘的陶博 (Tauber) 世界进行冒险。

除了人类 (human) 以外，陶博还居住着调皮的妖精 (faeries)，狡诈的哥布林 (goblins)，坏脾气的侏儒 (gnomes)，可憎的巨魔 (trolls) 和坚韧的巨人 (giants)，以及其它怪奇的存在，它们在展示物种多样性的同时将此地当作了自己的家。

对陶博住民而言，最珍贵的资源是月石

(Moonstones)，之所以如此命名，是因为这东西会在夜晚从地里不可预测地冒出来，并会被初升的太阳融化。有进取心的领导者可以通过在黎明前挖出石头并将其交给格罗梅尔塔 (Tower of Grommel) 的巫师 (Wizard) 或他们的代理人来赚取国王的佣金。

月石的玩家们需要尽快召集一队冒险者出发收集这些石头。当然，随着消息的迅速传播，你不会是唯一关注赏金的人，令人遗憾，血腥的冲突几乎是不可避免的……

游玩所需

如果想进行月石游戏，你需要以下这些：

- 2~4 名玩家
- 一张 3' x 3' 带有奇幻地形的平面
- 每名玩家 3~6 个月石微缩模型与对应的角色卡
- 一把卷尺或精确测距工具
- 一组共 21 张秘术牌堆
- 一组共 18 张近战牌堆
- 一堆小蓝牌用作能量指示物
- 7 个四面骰子用作月石
- 每名玩家 1 个六面骰子

游戏用语

角色 Character—一位独特的陶博住民，由一个模型和对应的角色卡表示。

目标 Target—很多技能会要求你选择一个目标。目标是符合技能要求（如射程或关键词）的任意单个模型（友方，敌方甚至发起者自身）。

发起者 Originator—正在对目标使用技能的角色。

射程/范围 Range—所有距离都以英寸进行测量。玩家可以在任何时刻为任何原因进行测距。

位于...内 Within—发起者的底盘（或其它指定点）到目标底盘最近部分之间的距离等于或小于指定范围。

完全位于...内 Entirely Within—发起者的底盘（或其它指定点）到目标底盘最远部分之间的距离等于或小于指定范围。

视线 Line of Sight/LoS—激活中的玩家针对目标使用技能时，沿着游戏区域表面从一个模型的底盘到另一个模型、月石或地形块画出一条不被阻挡的线。

脉冲 Pulse—一片区域效果 (AoE)，能够影响位于指定范围内包括发起者的所有模型，无视视线。

友方 Friendly—你放入游戏的角色。

敌方 Enemy—其它玩家放入游戏的角色。

伤害 Damage/Dmg—一种常见效果，会令玩家对受影响的模型单位卡上的生命槽进行填充。伤害通常具有一种类型：冲击，穿刺，切割或魔法。会根据类型受到其它技能或效果的修正。

创伤 Wounds/Wds—与伤害类似，但不具备类型并且不能被修正。被填充了的生命槽也会视作创伤。

击杀 Slain—一名角色的角色卡上的生命槽全部都被创伤填充完时，必须立刻被从游戏中移除，并且在移除之前首先将其携带的所有月石都丢下。

获得/恢复 Gains/Restores—某些技能允许角色“恢复”资源，如能量或创伤，而有些技能则称之为“获得”。当描述为“获得”时，上述资源可以超过其常规上限，而“恢复”则不允许其超过角色卡上打印的初始数值。

角色

月石中的每名角色都应当使用来自哥布林王游戏 (Goblin King Games) 的 32mm 比例微缩模型来表示。每名角色都有自己的角色卡，包含以下信息：

1.名称 Name: 该角色的名字。如果该角色从最初发布后经历过更新，那么其名称后方会标注一个版本号。

2.关键词 Keywords: 描述了该角色的种族(race)和一些其它特性 (attributes)。关键词没有直接影响，但某些规则或角色技能会需要引用。

3.近战属性 Melee Stat:

该角色在进行一轮近战攻击时抽取的近战牌的数量。

4.近战范围 Melee

Range: 该角色宣布将敌方选为近战攻击行动的目标时，后者必须位于该最大范围以内。

5.被动技能 Passive

Abilities: 这些是“常驻”的效果，会对游戏中发生的事件造成正面或负面的影响。

6.秘术技能 Arcane

Abilities: 这些是需要弃置名称括号内数量的

能量以作为行动发动的特殊技能。它们通常带有 1 个或更多有颜色的图标，表示打出对应的秘术牌时能够引发效果。激活的玩家抽取若干秘术牌，数量等同于该角色的秘术属性数值，并选择其中一张以决定该行动成功或失败，同时另一名玩家对其进行“抵抗” (resists)。

7.秘术属性 Arcane Stat: 该角色在使用一个秘术技能时抽取的秘术牌的数量。

8.闪避属性 Evade Stat: 这代表敌方角色对该模型进行远程攻击时需要减少的秘术牌抽取数量。

9.阵营标志 Faction Symbol: 这表示哪个阵营可以使用该角色。例如：邦联诸国 (Commonwealth)

(太阳标志)，邪崇主宰 (Dominion) (月亮标志) 或乐刹神使 (Leshavult) (鹿颅标志)。

10.主动技能 Active

Abilities: 这些是需要弃置名称括号内数量的能量以作为行动发动的简单技能。

11.底盘尺寸 Base

Size: 该角色必须放置在此直径的底盘上。

12.能量 Energy:

能量是角色的主要资源。它会在该角色每次执行行动时被弃置，并会在每个回合开始时的补给步骤 (Replenish Step) 中得到补充。而角色在遭受创伤之后生成的能量也会减少。一个角色能够生成的能量总数等同于其能量槽上所剩的蓝色圆点的数量。

13.生命槽 Health Boxes: 每个角色都有一定数量的生命槽，代表其在被击杀之前能够承受的伤害总数。每当该角色遭受 1 点或更多创伤，其控制者便要开始填充对应数量的生命槽。当所有生命槽都被填充完时，该角色被击杀。如果该角色携带有 1 个或更多月石，则对其造成最后一点创伤的玩家将这些月石 (即骰子) 放在与该被击杀角色底盘接触的位置，深度数值为“1”，然后该模型被从桌面上移除，在此之后它不再参与游戏。



开始一场游戏

以下规则会讲解如何开始一场友善的月石游戏。游戏前的流程与锦标赛 (tournament) 和战役 (campaign) 游戏会略有区别，后两者会在组织赛文档 (Organised Play Document) 和战役规则 (Campaign rules) 中分别进行讲解。

1. 设置桌面

月石在 3' x 3' 游戏桌面上进行游玩。玩家们应当以所有人都同意且美观的方式布置若干地形。

避免将地形放在靠近桌面中心的位置。



2. 选择团队

所有玩家从各自的收藏中选择数量相同的角色以开始游戏。与你的玩伴 (们) 商议使用多少个角色进行游戏。这便是你们的团队规模 (troupe size)。所选的团队规模越大，你们的游戏进行的时间就越长。

在撰写本文时，月石有三个阵营：



邦联诸国

邪祟主宰

乐刹神使

邦联诸国 (Commonwealth) 通常包含人类 (humans)，巨人 (giants) 和侏儒 (gnomes)；邪祟主宰 (Dominion) 通常包含哥布林 (goblins)，妖精 (faeries) 和巨魔 (trolls)；乐刹神使 (Leshavult) 通常包含牧神 (fauns)，魂灵 (spirits) 和狂信徒 (cultists)。

玩家们首先必须选择一个阵营，然后只能从该阵营中选择角色 (由其角色卡右上角的标志决定)。某

些角色是跨阵营可选的，它们会由以下标志决定：



邦联&主宰

乐刹&邦联

乐刹&主宰

跨阵营角色只能被选择了其中一个阵营的团队所选择。

每个角色只能被你的团队选择一次。除了上述这些要求外，玩家在选择角色时没有其它限制。

对于一场 1.5~2 小时的游戏，推荐选择以下团队规模：

2 人游戏：每位玩家 6 名角色

3 人游戏：每位玩家 4 名角色

4 人游戏：每位玩家 3 名角色

3. 月石生长

在所有角色选择完毕后，玩家们需要决定桌面上月石的位置。

如此，一名玩家拿取 7 个 4 面骰子，将它们握在一拳内，掌心朝下，悬在游戏桌面中心约 12~16" 高的位置，然后张开手掌让这些骰子落下。将它们留在落下后的位置。任何掉到 3' x 3' 游戏区域外的骰子都需要再按照上述规则重新撒落。



每个骰子代表 1 个月石的位置。各个骰子顶端的数字表示从地面挖取它的难度，称为深度值 (Depth Value)。上述图例即为深度值 "1"。

在游戏中，角色可以使用收获行动 (Harvest action) 获取月石。模型移动时可以自由地从月石上通过，但在移动结束时，其底盘不能叠放在月石骰子上。

对于角色个数少于通常规则的游戏，还有一种可选项，玩家们可以协商是否使用 5 个月石代替通常规则的 7 个。

重来 Mulligan

如果有任何玩家对月石的撒落结果不满意，他可以要求重新撒落，称为一次重来。每名玩家最多能够如此要求一次。

4. 部署团队

接下来，每位玩家各投掷 1 个 6 面骰子。点数相同者重投。

2 人游戏：

掷骰点数最高的玩家选择自己想要 *早到* (Early Bird) 还是获得 *先手* (Initiative)。

早到 玩家选择桌面的一条边，并将自己团队中的 1 个模型放置在完全位于该边缘 10" 内。然后，拥有先手的玩家将其第一个模型放置在完全位于上述边缘对面那条边的 10" 内。玩家们继续轮流放置，每次 1 个模型，模型都要放置在完全位于自己那条桌面边缘的 10" 内，直到所有模型都放置在桌面上为止。

3~4 人游戏：

掷骰点数最高的玩家选择桌面的一条边，并将自己团队中的 1 个模型放置在完全位于该边缘 10" 内。

然后，掷骰点数仅次于最高点的玩家选择桌面的一条未被选过的边，并将自己团队中的 1 个模型放置在完全位于该边缘 10" 内。接着，掷骰点数第三高的玩家也如此做，选择桌面上剩下两条边中的一条，并将自己团队中的 1 个模型放置在完全位于该边缘 10" 内。最后，如果有第四名玩家，则他必须选择剩下的那一条违背选择的边，并将自己团队中的 1 个模型放置在完全位于该边缘 10" 内。

接下来玩家们按照上述顺序继续轮流放置，每次 1 个模型，模型都要放置在完全位于自己那条桌面边缘的 10" 内，直到所有模型都放置在桌面上为止。

所有玩家都视作没有先手。

注意，在骰子点数相同的情况下，只有点数相同的玩家们进行重投，这个重投结果只会改变点数相同的玩家之间的顺序，不会改变初始掷骰中他们与其他玩家之间的顺序。

赢得游戏

在第 4 回合 (黎明) 结束时, 拥有最多月石的玩家成为胜利者。如果 2 位或更多玩家拥有相同数量的月石, 开启一个新的 **骤死 (Sudden Death)** 回合, 在其中的任何行动结束时, 如果任意玩家拥有的月石数量比其他每一位玩家的都多, 则该玩家立刻获得游戏的胜利。

游戏回合

1. 补给步骤 Replenish Step

在每回合开始时 (包括第一回合), 所有玩家在自己每个角色的角色卡上放置若干蓝色 **能量指示物**, 数量等同于对应角色卡生命槽上剩余的蓝色圆点的个数。



例子:

在补给步骤中, 当生命全满时, 鸟嘴博比能够分配总共 4 点能量, 因为他的生命槽中有 4 个蓝色圆点。如果他不幸在之前的游戏中遭受了 2 点创伤, 那么包括其中的 1 个蓝点将被填充, 这意味着本回合此时他的操控者只能分派给他 3 点能量。

2. 激活步骤 Activation Step

在激活步骤中, 第一位玩家选择他的一个角色进行 **激活 (activate)**。当被激活时, 一个角色可以执行任意数量的 **行动 (actions)**, 直到其不能再执行更多行动或该玩家想要结束其激活为止。此时, 该玩家左手边的玩家选择他的一个角色进行激活, 依此类推。当一位玩家已经激活过了他的所有角色后, 可以选择跳过激活, 而其他玩家则在轮到自己时继续激活未激活过的模型。

当所有玩家都已经激活过了各自的所有角色后, 进入休整步骤 (Discard Step)。

3. 休整步骤 Discard Step

在所有玩家都完成了自己的激活后, 所有角色卡上剩余未被花费的能量指示物将被移除, 然后从补给步骤开始新的一个回合。

谁先激活

为了决定每个回合哪位玩家最先激活, 所有玩家需要各投掷 1 个 6 面骰子进行拼骰。掷出最高点数的玩家最先进行激活。如果有一位玩家拥有 **先手**, 则该玩家在第 1 回合自动视作赢得了上述拼骰, 并且在第 2 和第 3 回合的拼骰中还会受到增益。重投任何平局。

回合 1: 如果一位玩家拥有 **先手**, 则不拼骰。该玩家自动视作赢得拼骰。其它情况则进行拼骰。

回合 2: 拼骰。拥有 **先手** 的玩家掷骰结果 +2。

回合 3: 拼骰。拥有 **先手** 的玩家掷骰结果 +1。

回合 4+: 拼骰。

激活一个模型

一个角色在其激活中可以以任意顺序执行任意下列行动：

跃步 Step。花费：(1) 能量。

此模型弃置 1 能量，然后可以向任意方向移动最多 1"

小跑 Jog。花费：(0) 能量。每回合一次。

此模型可以移动最多 4" 并可以在此期间任意多次转向。不过，如果在上述移动中的任何时刻，此模型的任意一点被敌方模型接战，就不能再继续增加这两者之间的距离。这种情况下，允许向着接战的敌方模型接近或者环绕其进行移动。

穿越 Traverse。花费：(2) 能量。

模型只有在与 1" 厚或更薄的障碍物 (obstacle) (比如树篱或关闭的门) 底盘接触的时候才能执行此行动。此模型弃置 2 能量，并移动到上述障碍物另一侧与之底盘接触，距离自身起始位置不超过 1" 的地点。更多细节见第 10 页 **地形 (Terrain)** 部分。

收获 Harvest。花费：(1) 能量。

此模型弃置 1 能量，然后将任一与其底盘接触的月石的 **深度值**-1。如果上述月石的 **深度值** 被减为 "0" 或更低，则此模型获得并携带该月石，将该月石放置在其角色卡上。此模型在与敌方接战时不能执行本行动。

近战攻击 Melee Attack。花费：(1) 能量。

此模型弃置 1 能量，然后针对位于其近战范围和视线内的 1 个模型执行一次 **近战攻击** (详见第 15 页)。

主动技能 Active Ability。花费：(X) 能量。

此模型弃置本技能名称括号内数量的能量，然后执行本技能规则描述的效果。

秘术技能 Arcane Ability。花费：(X) 能量。

此模型弃置本技能名称括号内数量的能量，然后按第 9 页的描述结算本 **秘术技能**。

穿过空隙移动 Moving Through Gaps

通常来说，在移动中的任何时候，一个模型的底盘都不能与其它模型的底盘、**障碍物或障壁 (Barrier)** 地形发生重叠。但是，允许有一种例外，以避免出现不合实际的情况，即模型无法通过其本体可以挤过的空间。在角色的激活过程，当其进行任何类型的移动时，其模型都可以“挤”过两个地形、地形和友方、或两个友方模型之间的空隙，即使上述空隙小于该模型的底盘尺寸。模型在移动结束时必须有足够的空间放置底盘，且不能与其它模型的底盘以及地形发生重叠。模型不能如此挤过敌方模型之间、或敌方模型与地形之间的空隙。不能使用技能令其他模型穿过空隙移动。

视线

除非另有说明，在执行行动时，玩家需要在激活的角色和所选的任意目标之间有 **视线 (LoS)**。

在发起者的底盘和目标的底盘之间，如果有任意部分可以画出不穿过其它模型或**障壁地形 (Barrier Terrain)** 的直线段，则称为该角色有视线。

接战

一个模型的近战范围和视线内有任何敌方模型时，视作与后者 **接战 (engaging)**。

一个模型位于任何敌方模型的近战范围和视线内时，视作被后者 **接战 (engaged)**。

秘术牌堆

所有玩家共用一个秘术牌堆 (Arcane Deck)，其中包含 21 张秘术牌 (Arcane Cards)：



使用主动技能

使用主动技能简单来说也是一种宣布行动，弃置技能名称括号内数量个能量指示物，然后执行其描述的行动。

如果该技能要求指定目标，则技能名称中会包含以英寸为单位的射程范围。所选目标必须至少有部分位于范围内且有视线。除非另有说明，发起者和目标即使被敌方接战也能使用主动技能。

例子：

预见 (1) 10" - 每回合一次。
目标人类获得+2秘术属性，直到回合结束。

角色宽克的操控者宣布使用其主动技能“预见”作为接下来的行动。他弃置了 1 个能量指示物并选择了 10" 内有视线的 1 个带有“人类”关键词的目标模型（这可以包含宽克自身）。目标角色在该回合的剩余时间内获得+2 秘术属性。

除非另有说明，只要符合技能要求，角色可以将自己选为目标。

某些主动技能要求玩家“翻一张秘术牌”以决定效果。要如此做时，将秘术牌堆的顶牌翻开，使用所翻牌的数值替换技能描述中的所有“X”标志。如果不幸翻到一张厄运 (Catastrophe) 牌，则无视该技能的通常效果，并应用“厄运：”字样之后描述作为效果。在此次行动结算完毕后，将翻出的牌放回秘术牌堆并洗牌。

例子：

疾速冲撞 (3) 6"
此模型以最近的敌方模型为目标径直移动6"。如果与目标达成底盘接触，翻一张秘术牌。上述目标遭受X+1冲击伤害然后径直移动远离X"，X为上述翻牌的数值。
厄运：目标模型不遭受伤害并可以移动最多3"。

比利有该主动技能“疾速冲撞”。他的操控者宣布该技能为其接下来的行动，弃置 3 能量并选择位于其 6" 内有视线的 1 个敌方模型为目标。然后该玩家将比利的模型径直朝向目标移动直到达成底盘接触。然后他从牌堆顶翻了一张秘术牌。



翻牌是蓝色-2。这个技能只与数字相关，而非颜色。比利造成了 $X+1=3$ 冲击伤害，然后目标被径直移动远离 $X=2$ 。

使用秘术技能

要使用一个秘术技能时，该角色的操控者（controller），称作激活玩家（active player），先宣布该行动，然后弃置技能名称括号内数量个能量指示物，并选择位于射程范围和视线内的 1 个适用目标。

然后该激活玩家从秘术牌堆顶部抽取若干张牌，数量等同于该角色的秘术属性。如果该技能的目标是一个敌方模型，则上述抽牌数量会受到目标角色闪避属性的修正。这可能会增加或减少抽牌数量，不过最低不能减少到 1 张以下。

例子：

弗林特洛克针对鸟嘴博比使用他的“滑膛枪射击”技能。弗林特洛克的秘术属性为 3 而鸟嘴博比的闪避属性为-1，所以弗林特洛克玩家抽取 2 张牌。

如果秘术技能的目标是一个敌方角色，那么该敌方角色的所有者被称作抵抗玩家（resisting player），他现在为自己抽取 6 张秘术牌。如果秘术技能的目标不是一个敌方角色，则激活玩家左手边的玩家为抵抗玩家并抽取 6 张牌。

不像主动技能，秘术技能在其效果说明之前通常包含带有颜色的图标，比如“X:”或“3, 3 或 3:”。为了获得技能的效果，该玩家必须宣布冒号之前列出的各种卡牌之一。“X”意味着该卡牌只要颜色符合要求，可以是任意数字。

除非另有说明，只要有需要，角色或目标在与敌方接战或被敌方接战时仍可以使用自己的秘术技能。不过，遮挡的模型可能会由于掩体而减少手牌数量，详见第 12 页的**掩体 (Cover)** 部分所述。

例子：

滑膛枪射击 (1) 12” - 每场游戏一次，除非被装填。○

X: 目标遭受 X+2 冲击伤害。

厄运：此模型遭受 2 创伤，且在本场游戏的剩余时间内不能使用装填技能。

“滑膛枪射击”要求任意绿色牌以造成“目标遭受 X+2 冲击伤害”的效果。所以如果该激活玩家有一张绿色-2 的秘术牌，目标就会遭受 2+2=4 冲击伤害。但一张蓝色-2 的秘术牌无法满足要求，不会产生任何效果。

抽取手牌之后，该激活玩家可以选择自己手中的一张秘术牌并将其正面朝下放在自己面前的桌面上。玩家可以不打牌，仅仅是结束自己的行动并将秘术牌洗回牌堆作为替代。如果玩家打出了牌，则接下来需要宣布这张牌是什么数字和颜色；或是厄运。玩家不需要说出实话。

然后抵抗玩家必须喊出“同意”（OK）或“诈唬”（Bluff）。

如果喊出“同意”，则激活玩家无需展示上述牌。将其所宣布的卡牌数字和技能规则的需求相对比。如果符合需求，则冒号之后的效果生效。如果效果描述中有“X”，则等同于该秘术牌被宣布的数字（1, 2 或 3）。

如果喊出“诈唬”，则激活玩家必须展示上述正面朝下的牌。如果该激活玩家说谎，则抵抗玩家可以选择自己手中的一张牌替换上述那张牌-理想情况下下一张厄运牌将会触发技能规则中列出的厄运效果！

例子：

回到前例，弗林特洛克正在针对鸟嘴博比使用“滑膛枪射击”技能。弗林特洛克抽取了 2 张秘术牌而鸟嘴博比玩家作为抵抗方抽取了 6 张。

弗林特洛克从手牌中选择了一张，面朝下放在桌面上然后宣布“绿色 3”。如果鸟嘴博比玩家喊“同意”则会遭受 X+2（其中 X=3）为 5 冲击伤害。

秘术技能 (续)

不过, 鸟嘴博比玩家的抵抗手牌中持有一张绿色-3, 想到秘术牌堆中总共只有一张此牌, 他知道对方当然是在说谎, 所以他喊道“诈唬”。弗林特洛克展示了打出的牌, 实际上是一张粉色-3。这已经足够让该技能不产生任何效果, 但是鸟嘴博比玩家现在还可以使用自己手牌中的一张对其进行替换, 如果他这么做的話。对弗林特洛克来说十分不幸, 鸟嘴博比的操控者手中还有一张厄运牌, 他将其打出。“滑膛枪射击”技能于是使用“厄运: ”后列出的效果进行替换。弗林特洛克的枪弹在膛中爆炸, 对自己造成了2创伤并且在本场游戏中无法再使用装填技能。这完全不是弗林特洛克玩家所希望的结果.....

如果喊出诈唬之后, 激活玩家证明没有说谎, 则该技能的效果正常生效。并且在效果结算之后, 激活的玩家, 如果他想的话, 不花费任何能量地再次发动该技能, 此次发动会使用其手中剩余的秘术牌, 可以选择一个新的目标, 但是新目标必须同样为原目标的操控者所有。抵抗玩家保留手牌, 且必须再次按照通常规则喊“同意”或“诈唬”。以此类推, 直到抵抗玩家喊出“同意”、一次诈唬被证伪、或激活玩家决定停止行动为止, 然后双方弃置所有手牌。

例子:

让我们换一下, 前例的弗林特洛克将胀气道格 (闪避 0) 选为目标并已经提前使用过“瞄准”技能; 他额外抽取一张牌, 总共有 4 张秘术牌。查看手牌之后, 其操控者再次从手牌中选择了一张, 面朝下放在桌面上然后宣布“绿色 3”, 胀气道格的操控者再次喊道“诈唬”。但是这一次弗林特洛克玩家翻开牌时确实是一张绿色-3! 道格遭受 5 冲击伤害, 并且现在弗林特洛克可以选择使用手中剩余的 3 张秘术牌再次发动该技能, 可以再次将道格选为目标 (表示弹丸击中了颈动脉造成额外伤害) 或选择射程内有视线的一个新目标 (表示神奇的跳弹)。他将另一张手牌面朝下放在桌面上然后宣布“绿色 1”, 这次的目标是刚好在附近的可怜的鸟嘴博比。哥布林玩家必须再次决定喊出“同意”或是“诈唬”.....

在一个秘术行动被结算完毕后, 将所有被抽取的秘

术牌洗回秘术牌堆。

地形

月石使用少量简单地形, 它们能够在游戏中对模型的行动造成影响。地形 (Terrain) 让玩家在创造与搭建模型的同时引入战略考虑提供了绝佳的机会。

开阔地面 Open Ground

桌面上任何可供模型底盘放置的普通平面视作开阔地面。包括草地 (grass), 鹅卵石 (cobble stones) 以及室内空间 (indoor spaces) 和拱道 (archways)。

移动: 无效果。

视线: 无效果。

障碍物 Obstacles

障碍物是角色能够穿越但稍有阻碍的立体地形块。例如箱子 (boxes) 和桶 (barrels), 矮墙 (low walls), 栅栏 (fences) 和树篱 (hedgerows)。

移动: 模型在小跑和跃步行动过程中不能移动到障碍物之上或穿过障碍物。不过, 它们可以在于障碍物底盘接触时通过执行穿越行动跨过障碍物。一个穿越行动花费 2 能量, 将该模型放置到上述障碍物另一侧与之底盘接触, 距离自身起始位置不超过 1" 的地点。如果一个效果将会导致你的模型移动穿过一个障碍物, 则该模型将会在首次与后者接触时立刻停止。

视线: 障碍物不会阻挡视线, 但会对秘术技能造成掩体。

障壁 Barriers

障壁是大型立体地形块, 除非角色带有特殊设备, 否则不能看穿它们也不能穿过它们。例如树干 (tree trunks), 高墙 (high walls) 和建筑 (buildings)。

移动: 模型在小跑、跃步或穿越行动过程中不能移动到障壁之上或穿过障壁。如果一个效果将会导致你的模型移动穿过一个障壁, 则该模型将会在首次与后者接触时立刻停止。

视线: 障壁完全地阻挡视线。如果发起者的底盘到预定目标的底盘之间的所有连线都穿过了一个障壁, 则该目标不能被选择。如果只有部分视线被障壁阻挡, 那么它同样会提供掩体。

如果玩家们愿意，建筑可以视作**障壁**（墙壁）、**障碍物**（任何关闭的门窗）和**开阔地面**（所有内部空间和开着的门）的组合。如此，模型可以自由地执行穿越行动通过门窗进出建筑物，并正常在建筑内执行其它行动。

移动: 模型在小跑行动过程中不能移动到水景之上或穿过水景。不过, 它们在执行踱步行动时可以正常走过水景。

楼梯 Stairs

茂林密径 Wooden Patch

茂林密径是表现露头树木 (outcrop of trees) 或灌木林地 (scrub-land) 的地形。整块密径视作地形而不像大树或独木那样将单个树干视作**障壁**。

移动: 模型在小跑行动过程中不能移动到茂林密径之上或穿过茂林密径。不过, 它们在执行踱步行动时可以正常走过茂林密径。

视线: 茂林密径提供掩体。画视线时可以连入茂林密径,也可以从其中往外画出视线,但是穿过茂林密径与目标相连的任何视线都不能被完整地画出。

梯子 Ladders

梯子应当被视作**障碍物**，不过取消**障碍物**规则中最大距离 1”的限制。因此一个在梯子顶部或底部与之底盘接触的模型能够通过执行穿越行动以放置到其另一端。单次穿越行动不应允许模型上下移动超过一层建筑的高度。如果一个非常长的梯子搭建在地形块上，则需要多次穿越行动才能到达末端，此时若模型没有足够的能量完成全程，玩家需要使用标记记录其位置。

位于阳台 (balconies)、屋顶 (rooftops) 和上层窗户 (upper story windows) 后方的模型可以更轻易地向地面上的模型画出视线。为了表现这一点，如果发起者高于目标，那么它在该动作中将会获得+1 秘术属性，同时，发起者的底盘比预定目标的底盘每高出 2 英寸，就可以将自身的技能射程增加+1"，最多因此增加+6"。

当一个带有妖精 (*Faerie*) 关键词的角色执行小跑行动时，它可以不受水景或茂林密径的影响，并且可以在小跑时跨过障碍物和其它模型移动，只要它在移动结束时底盘没有与后者叠放即可。另外，妖精不会由于坠落而遭受创伤，相关规则见第 12 页。



掩体修正

在使用秘术技能时，激活模型和目标模型之间的阻挡物会让命中变得更加困难。这被称为**掩体 (Cover)**。

轻掩体 Light Cover: 在决定视线时，发起者底盘和目标底盘之间画出的所有线条中，如果有任意条穿过了任何其它模型的底盘、以及任何**障碍物、障壁或茂林密径**地形块，则必须将此次秘术牌的抽牌数-1，最低减到1张牌。

重掩体 Heavy Cover: 然而，如果从发起者底盘中心点 (centre) 到目标底盘中心点的连线穿过了任何其它模型的底盘、以及任何**障碍物、障壁或茂林密径**地形块，则必须改为将此次秘术牌的抽牌数-2，最低减到1张牌。

在确定掩体时，激活玩家可以选择无视位于该技能发起者1"内的任何友方模型、任何**障碍物、障壁或茂林密径**（以假设角色从障碍之上或从周围探头）。



在上图示例中，弗林特洛克（左）正在执行“滑膛枪射击”行动。晕船斯图（右上）因中心点与弗林特洛克底盘中心点连线穿过了一棵树（障壁）而享受到重掩体增益。乌嘴博比（右下）与弗林特洛克的中心点连线畅通无阻，但两者底盘连线中至少有一条穿过了树木地形，所以它享受轻掩体增益。

坠落，跳跟和推动

若要从一个地形块上跳下，位于高处平台边缘1"内的模型可以花费1能量执行一个跃步行动。将该模型竖直向下放置到与上述平台底盘接触的位置（或尽可能接近原位置的竖直下方，如果直接投影被地形、月石或其它模型阻挡的话）。然后，除非该角色是**妖精**，或下落到**水景**地形块中，否则便会根据坠落高度遭受对应的创伤。

由于坠落遭受的创伤 Wds Suffered From Falling

0~2" : 无

2~4" : 总生命槽的 1/4，向上取整

4~6" : 总生命槽的 1/2，向上取整

6+" : 该角色被**击杀 (Slain)**。

月石中有很多技能允许一个角色让另一个角色移动。在多数情况下这些移动都不能用于强制令一名敌方从高处跳下。但是，技能中使用“径直远离”对此类移动进行描述时，如哥奇伽特 (Gotchgut) 的**哦嘎-吓嘎! (Ooga-Booga!)**，或年轻杰克的**盾牌猛击**（译注：v.2 杰克没有此技能），诸如此类的技能可以导致目标如同跳下一般坠落并遭受创伤。

从游戏中移除

某些技能说明会描述一个角色被从**游戏中移除 (Removed from Play)**。这和角色没有剩余的生命点数而被**击杀 (Slain)**不同。角色被从**游戏中移除**不视作被**击杀**，并且不会掉落它们持有的月石。它们正携带着的所有月石都视作安全的，并且在游戏结束时计入该玩家团队持有的月石总数。被从**游戏中移除**的角色仅在有特殊技能允许时才能返回。被从**游戏中移除**的角色在补给步骤中不会获得能量，并且在激活步骤中不能激活。

桌面边缘 The Board Edge

如果一个角色在移动中将其底盘与桌面边缘重叠，无论该移动是其自主的还是由于敌方的技能导致的，该角色都会被从**游戏中移除**。

在激活之外使用能量

有些受限制的方式可以让角色在自身的激活之外使用能量，比如近战攻击规则中的去干吧 (Go For It)，不过在激活之外的能量还有更重要的用途：

反应步骤 Reaction Steps

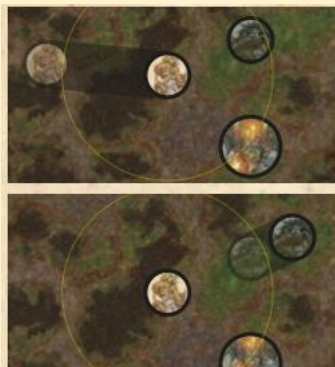
每当一个角色执行的一个行动完全结算完毕之后，从该激活玩家左手边的玩家开始，可以宣布自己的一个模型执行一个反应步骤。这可以用于移动到掩体后或走出接战范围，如下文例子。

执行反应步骤的模型必须弃置 1 能量，然后可以移动最多 1"。每名对手在激活玩家的每次行动后只能选择一个模型如此操作一次。

例子：

冯·范希哈特男爵以一个小跑行动开始了他的激活（左-中），这让他到达了与鸟嘴博比（右上）和喷火者（右下）接战的位置，这两个哥布林都由莎拉操控。在范希哈特的模型移动结束后，该行动执行完毕，莎拉可以选择自己的一个模型执行 1" 的反应步骤，如果她想的话。

考虑到范希哈特接下来的行动可能会针对脆弱的鸟嘴博比使用近战攻击，她决定花费后者的 1 个能量指示物进行反应步骤以远离范希哈特的近战范围。



范希哈特现在可以执行他的下一个行动。他可以针对喷火者进行近战攻击，但还是决定花费 1 能量使用 1" 跃步以追击鸟嘴博比。又一个行动完毕了，莎拉现在又可以进行一次反应步骤，持续这个追逐流程直到鸟嘴博比逃离伤害但花光了能量，在本回合内无法执行自己的“治愈”行动——这对邦联玩家是一种补偿还是一切都在计划之中？

持有或丢下月石

如果游戏中的某事件允许一个角色获得一个月石（例如收获行动），则将该“月石”骰子放置在上述角色的角色卡上以表示它正持有该月石。

一个角色能够携带的月石数量并没有限制，但角色一旦持有月石就不会轻易放手！一个角色不能主动丢下月石（它们太珍贵了！）。不过，某些角色的特殊技能可以允许它们强迫其它角色丢下或转交月石。如果技能导致月石被丢下，则该激活玩家将月石（骰子）放在与原携带者底盘接触的任意位置且深度值为“1”。

另外，当一个角色被击杀时，它立刻丢下所有携带的月石。当前的激活玩家（通常会是导致该角色被击杀的玩家）将所有上述月石（骰子）放在与原携带者被从桌面上移除之前的底盘相接触的任意位置且深度值为“1”。

缓慢携行

月石是笨重难带的东西，经常被塞进裤子里以便于让手臂空闲出来作战。为了表示这一点，任何带有 1 个或更多月石的角色都会遭受以下被动技能：

缓慢 Slow：此模型的小跑行动被限制为 2"。

如果角色原本就有“缓慢”技能，则不会再次受到影响。

近战牌堆

所有玩家共用一个近战牌堆 (Melee Deck)，其中包含 18 张近战牌 (Melee Cards)，以下每种各 3 张：

攻击动作 Aggressive Move

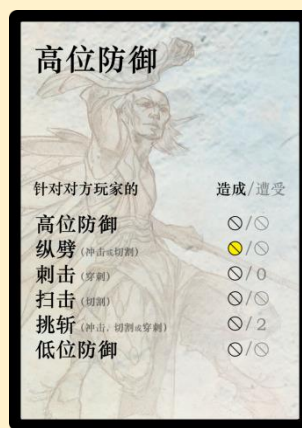
你的角色使用武器从上到下发动一记强力的攻击。



纵劈能够对敌方的一些动作造成严重伤害，能够狠狠惩治挑斩和低位防御。不过，使用这个动作可能会导致你遭受某些反击伤害，比如一位使用高位防御的对手可能会让你郁闷一整天……

防守动作 Defensive Move

你的角色抬高武器防守来自头肩的攻击线。



这个动作不会造成伤害，但通常也不会受到大多数牌的伤害。如果在恰当的时刻用于对抗纵劈，可以通过自己的后续攻击打出毁灭性的效果！

攻击动作 Aggressive Move

你的角色使用武器尖端向对手发动突刺。



刺击有造成大伤害的潜力，可以作为对抗纵劈的强力手段。然而，这也是略带风险的动作，互相刺击会形成相杀的混乱局面，而扫击也是需要注意的潜在危险……

中位动作 Neutral Move

你的角色用武器水平地横扫，以偏转来袭的进攻或痛击敌人的持械手。



扫击在多数情况下造成的伤害较低，但对于刺击是一种很有效的反制，可以进行后续攻击。

攻击动作 Aggressive Move

你的角色自下而上发动斩击或挑刺，让敌方难以回避。



这是一种多功能的攻击，能够提供所有类型的伤害（冲击，切割或穿刺），并对几乎所有敌方动作造成一定的伤害。但要小心低位防御！

防守动作 Defensive Move

你的角色低持武器守住针对腿和腹部的攻击线。



这个动作不会造成伤害，但通常也不会受到大多数牌的伤害。如果在恰当的时刻用于对抗挑斩，可以通过自己的后续攻击打出毁灭性的效果！

进行近战攻击

进行一轮近战时，激活的模型，或称为**进攻方 (Attacker)**，花费 1 能量以选择一次近战攻击行动，然后宣布其近战范围内有视线的一个目标敌方模型为**防守方 (Defender)**。该进攻方首先抽取若干张近战牌，数量为其角色的近战属性+2。然后防守方抽取自身近战属性数量的近战牌。注意，每名玩家必须至少抽取 1 张近战牌，即使其角色的近战属性被游戏中的效果降低到了 0 或者更低。

然后上述玩家各选择自己手中的一张近战牌，当双方准备好时，同时将选择的牌正面朝上放在自己面前的桌面上。

然后玩家们宣告自己打出的牌，在其上找到对方打出的近战牌的名字，读出自己近战牌上针对后者能够造成的伤害。

在一轮近战中进攻方和防守方都有可能造成伤害。不过，如果你是防守方而进攻方在你的近战范围外时，你便不使用自己牌面上的数值，而是自动对其造成 0 伤害。

暴击 Critical Hits

训练有素的斗士时常可以打出恰到好处的攻击以造成最大伤害。在一轮近战中，当玩家们展示了自己所选择的牌之后，如果手中还有任何与之重复的牌（同名近战牌的第 2、3 张），则可以将这些牌放在桌面上，位于刚才选择打出的牌旁边。这称作打出**暴击**。

在检查玩家造成的伤害时，可以将上述牌的所有点数加在一起，即将伤害乘以 2 或 3。该乘算发生在任何进一步的加减修正之前。

伤害修正与伤害类型 Damage Modifiers and Damage Types

许多角色拥有提升造成的伤害或减少所受伤害的被动技能，这种技能通常会指定某种伤害类型。例如：

武装剑：如果此角色造成了切割近战伤害，则将该伤害+1。

在近战牌的顶部会列出该牌能够造成的可选伤害类型（*切割 Slicing, 冲击 Impact 或 穿刺 Piercing*）。玩家必须从其中选择一种。根据所选伤害类型，玩家自己或对方的角色技能会产生对应的效果。被动技能提供的所有修正将同时生效。

例如比利拥有被动技能“武装剑”。如果他打出一张纵劈，扫击或挑斩近战牌，便可以选择牌面上的“切割”伤害类型，使他的伤害获得+1 的提升。然而如果比利打出了一张刺击牌，该牌的伤害类型只能是“穿刺”，所以他无法从中获得伤害提升的增益。

当所有修正都被结算完，各位玩家应当在自己角色的角色卡上对生命槽进行填充，数量等同于对方所造成的总伤害净值。

“0” 标志 The “0” Symbol

0 标志代表不会造成任何伤害，无视任何修正。而“0”可以被被动技能等效果修正，因此有可能会造成伤害。

结束步骤 The End Step

各位玩家都完成了**后续攻击 (Follow-Up Attack)**并且标记完本轮近战中的所有创伤之后，进入结束步骤。某些**招牌动作 (Signature Moves)**（见第 17 页）牌面底部的效果会在此时触发。当所有效果发动完毕后，玩家们将各自的近战牌洗回近战牌堆，本次近战行动完毕。

近战一轮示例一

1) 弗拉维乌斯修士宣布对 1" 外的乌嘴博比进行一次近战攻击行动。

进攻方 Attacker

弗拉维乌斯修士具有近战属性 4 所以他抽取 4 张近战牌，加上身为进攻方的额外 2 张，总共有 6 张近战牌。



防守方 Defender

乌嘴博比具有近战属性 2 所以其操控者抽取 2 张近战牌。

2) 双方玩家抽取手牌并思考本轮要使用什么动作。



弗拉维乌斯修士的手牌



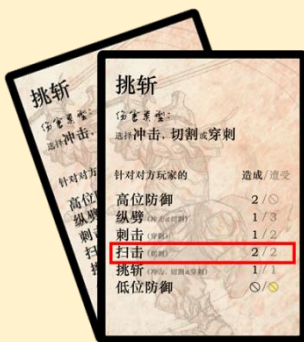
乌嘴博比的手牌

进攻方玩家想要造成大量伤害，他看到手中抽取了 2x 挑斩牌，准备打出暴击。

乌嘴博比只有两张牌可选，他选择了扫击牌。

3) 当双方玩家都准备好，他们同时展示自己在这轮中的选择并宣读牌面上针对对方造成的伤害。

挑斩攻击对扫击造成 2 伤害，而由于弗拉维乌斯打出了两张重复牌造成暴击，他将这两张牌造成的伤害加在一起，改为总共造成 4 伤害。



扫击对挑斩造成 2 伤害。

4) 然后玩家们宣布各自的伤害类型并应用所有修正。

挑斩牌提供了几种伤害类型选项：冲击，切割或穿刺。弗拉维乌斯修士选择了冲击，这让他的“大棒”技能可以提供 +1 伤害，使他此次近战伤害提升到 5。

扫击只提供切割伤害类型，所以必须选用。乌嘴博比没有提升切割的被动技能，且他的“孱弱”被动技能会将所有近战伤害 -1，这使得他的总伤害为 1。

5) 玩家们将遭受的伤害标在各自的生命槽上。

弗拉维乌斯遭受了 1



创伤。不过，由于他对敌方造成了创伤，所以他的“恶意”技能现在恢复 1 创伤，使他的生命回到全满！



乌嘴博比遭受 5 创伤！

近战规则续

干扰 Distractions

在一个近战轮中，与你的模型接战的每一个敌方模型（进攻方/防守方除外），使你抽取的近战牌-1，最低减到 1 张。

去干吧 Go For It

在抽取近战牌后，进行选择之前，如果牌堆还有剩余，激活角色或防守方各自可以弃置 1 能量令抽牌 +2 张。在同一轮近战中每位玩家只能如此操作一次。

后续攻击 Follow-Up Attacks

近战牌上的某些伤害结果会带有黄色圆形。这意味着你可以进行**后续攻击**。按通常规则结算该近战轮，然后如果你的角色没有被**击杀**，则在进入结束步骤之前，你可以选择自己手中的另一张牌（译注：或多张同名牌）并将其正面朝上放在桌上，它造成的伤害基于你对手最初打出的那张牌，它的伤害修正也是如此。这是一次完全免费的攻击，不花费能量并且你不会遭受伤害，可以按通常规则打出**暴击**。

高位防御	0 / 0
纵劈 (冲击或切割)	2 / 3
刺击 (穿刺)	0 / 0
扫击 (切割)	0 / 0
挑斩	2 / 2

在比较少见的情况下，双方玩家都能进行**后续攻击**，同时选择新的牌打出时，需要互相针对**后续攻击牌**进行结算，而非上述规则中的基于最初打出的牌。在这种情况下，双方玩家都可能造成（或遭受）伤害。

只要打出的牌类型符合条件，**后续攻击**就可以按通常规则被升级为**招牌动作** (Signature Moves)。

招牌动作 Signature Moves

每张角色卡的背面都是一张看起来类似近战牌的**招牌动作**。每个**招牌动作**都是六种普通近战牌之一的进阶版本。各个**招牌动作**能够替换的近战牌会在**招牌动作**名称的下方

标注。（如图例中的撩阴剑替换“挑斩”）

撩阴剑	
升级挑斩	
伤害类型： 穿刺	
针对对方玩家的：	造成
高位防御	2
纵劈	3
刺击	2
扫击	1
挑斩	0
低位防御	0
来自此攻击的伤害不能被被动技能减少。	
结束步骤效果：你可以将此模型放在与目标敌方模型底座接触的任意位置。	

若要使用招牌动作，正常进行近战轮，在出牌都展示完毕后，伤害计算之前，任意方玩家如果有与自己的近战牌匹配的招牌动作，便可以宣布升级其近战牌（可为复数）为**招牌动作**；在决定能够对对方造成伤害的数据时使用升级后的数据表。对方对你造成的伤害不基于你选择升级的招牌动作，而是针对你升级前的攻击牌的名字，按通常规则计算他的伤害。

有些招牌动作不仅有独特的伤害表，还包含诸如减少所受伤害或移动模型的额外效果。这些效果会在伤害表下方列出。一些效果会写出对伤害的修正，而另一些则会提供**结束步骤效果** (End Step Effects)。结束步骤效果在伤害结算完毕后生效。如果可能的话，结束步骤效果会同时结算。如果效果无法同时生效，则由进攻方选择顺序。除非另有说明，否则即使该角色被**击杀**，仍能发动**结束步骤效果**。不过，如果防守方在范围外，则只有影响自身（如伤害减免和移动等）的**结束步骤效果**能够生效，同时其针对进攻方的**结束步骤效果**将被无视。

如果被升级的近战牌是**暴击**，则打出的同类牌都会复制为该**招牌动作**。这意味着造成的伤害也会复制自**招牌动作**并相加，同时在**招牌动作**底部列出的其它效果也是如此！

更早之前...

冯·范希哈特男爵(左)执行了一个小跑行动,将蛭螭(右)圈入了他的2"近战范围(图例 I)。预感到这个老纨绔将会执行近战攻击,蛭螭玩家宣布了一个反应步骤(详见第 13 页)。他可以跃步离开男爵的近战范围规避攻击,但是命运垂青勇者,所以蛭螭不退反进,让贵族老爷也进入到自己的近战范围内,确保在男爵鲁莽进攻时自己能够还以颜色(图例 II)

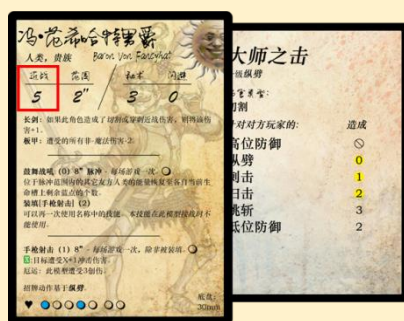


近战轮一示例二

1) 冯·范希哈特男爵宣布一次近战攻击行动。

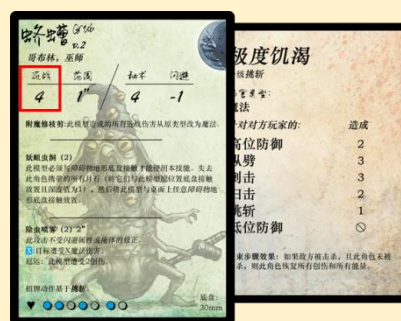
进攻方 Attacker

男爵具有近战属性 5 所以他抽取 5 张近战牌,加上身为进攻方的额外 2 张,总共有 7 张近战牌。



防守方 Defender

蛭螭具有近战属性 4 所以他抽取 4 张近战牌。



2) 双方玩家抽取手牌并思考本轮要使用什么动作。



冯·范希哈特男爵的手牌



蛭螭的手牌

3) 当双方玩家都准备好,他们同时将各自选择的牌放在桌面上展示。

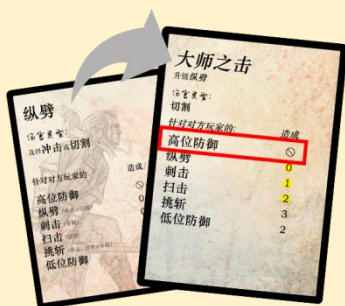
冯·范希哈特男爵很高兴看到有两张纵劈可以让他打出招牌动作。他首先选择其中一张打出,然后将另一张放在一旁达成暴击!



聪明的蛭螭知道男爵的招牌动作基于纵劈,所以他选择了高位防御。

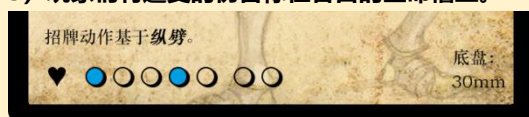
4) 玩家们决定各自是否要使用招牌动作。

冯·范希哈特男爵选择的近战牌可以升级为招牌动作，如果他愿意的话。不幸的是，针对高位防御时，即使强化为招牌动作造成的伤害也是0，所以此时并没有增益。



蜥蜴的高位防御对纵劈同样也只能造成0伤害，但是黄色圆形标志表示可以进行后续攻击!

5) 玩家们将遭受的伤害标在各自的生命槽上。



范希哈特遭受 0 创伤。



蜥蜴遭受 0 创伤。

6) 后续攻击。

冯·范希哈特男爵没有后续攻击。他最初打出的牌保持正面朝上，但无论对方玩家再选择什么动作他都没有机会造成伤害了。



蜥蜴玩家查看了未使用的手牌并选择了挑斩。出牌放在桌面上，他现在可以将其升级为他招牌动作了!

7) 玩家们再次决定是否使用招牌动作。

男爵在这一步无可操作，只能选择初始打出的牌，蜥蜴决定将挑斩升级为他的招牌动作“极度饥渴”，将针对纵劈时造成的伤害从 1 提升到 3。而且由于极度饥渴造成的伤害为魔法伤害，男爵的“板甲”无法生效!



8) 玩家们把后续攻击中遭受的伤害标在各自的生命槽上。



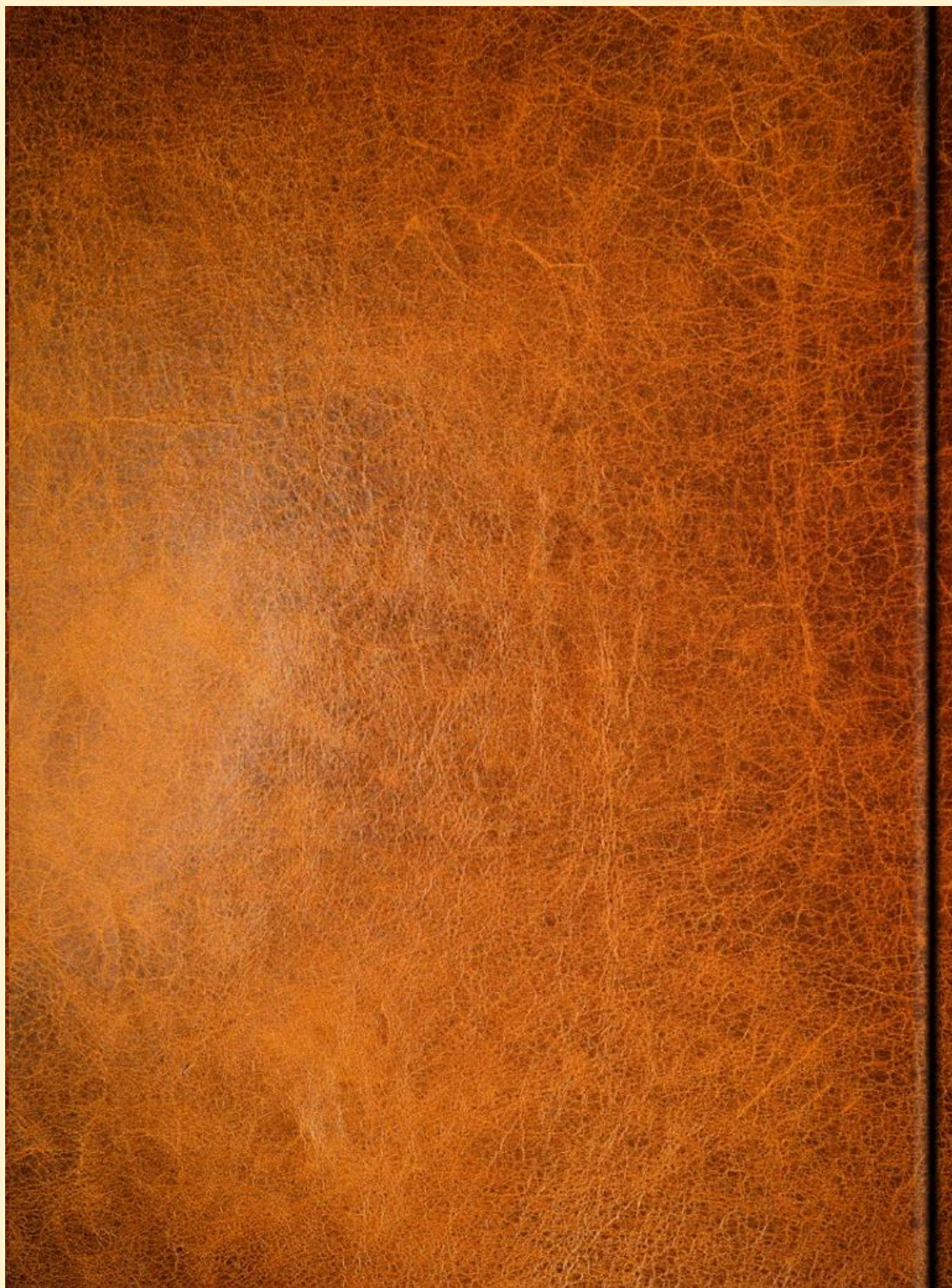
范希哈特遭受 3 创伤。



蜥蜴遭受 0 创伤。

9) 结束步骤。

蜥蜴的招牌动作同时还包含了一个结束步骤效果，允许他把倒下的敌人变成营养零食恢复自身所有的创伤和能量。万幸男爵只是受了伤但还活着，这个结束阶段效果此次并未生效。不过他看起来很美味，再来几轮这样的近战攻击，蜥蜴就能填饱他的肚子了!



官网: www.moonstonethegame.com

官方商品页: [Collections – MoonstoneGame \(moonstonethegame.com\)](http://Collections-MoonstoneGame(moonstonethegame.com))

淘宝店: 桌面战争兵棋

