

MONSTER



Εισαγωγή

Το Moonstone (Φεγγαρόπετρα) είναι ένα παιχνίδι μάχης φαντασίας με έμφαση στους χαρακτήρες, σχεδιασμένο για 2-4 παίκτες και έχει ως σκηνικό τον μυστηριώδη κόσμο του Τόμπερ . Παράλληλα με τους ανθρώπους, το Τόμπερ κατοικείται από κακιασμένες νεράιδες, σκανδαλιάρικα γκόμπλινς, σκληρόκαρδους γνώμους, αηδιαστικά τρόλς και φιλόκαρδους γίγαντες καθώς ακόμη και από πολλά άλλα εκπληκτικά πλάσματα που ονομάζουν το μέρος αυτό σπίτι τους.

Ο πιο πολύτιμος πόρος για τους κατοίκους του Τόμπερ είναι οι Φεγγαρόπετρες, που ονομάζονται έτσι λόγω του τρόπου που αναδύονται απρόβλεπτα από το έδαφος κατά τη διάρκεια της νύχτας, μόνο και μόνο για να διαλυθούν από τον αναδυόμενο ήλιο την αυγή. Ένας διορατικός ηγέτης μπορεί να κερδίσει μία περιουσία αν τις αποσπάσει πριν την αυγή και τις εμπορευτεί στους Μάγους ή στους πράκτορές τους, στον Πύργο του Γκρόμελ

Οι παίκτες για να ξεκινήσουν πρέπει να συγκροτήσουν γρήγορα μια ομάδα περιπέτειας ώστε να συλλέξουν τις Φεγγαρόπετρες. Φυσικά, καθώς η φήμη για αυτές εξαπλώνεται γρήγορα, ενδέχεται να μην είστε οι μόνοι που στρέφετε το βλέμμα σας προς αυτό το θησαυρό, και δυστυχώς, η αιματηρή σύγκρουση είναι σχεδόν αναπόφευκτη.

Ή θα Χρειαστείται να Παίζετε

Για να παίξετε το παιχνίδι εκτός από αυτούς τους κανόνες θα χρειαστείτε:

- 2 – 4 παίκτες.
- Μία επιφάνεια παιχνιδιού 3x3 με σκηνικά τοπίων (σπίτια, δέντρα, γέφυρες κλπ).
- 3 – 6 **Μοντέλα Χαρακτήρων** για κάθε παίχτη, με τις συνοδευτικές **Κάρτες Χαρακτήρων**.
- Μία μεζούρα ή κάποιο μέσο μέτρησης ακριβείας.
- Μία **Τράπουλα Μαγείας** (21 κάρτες)
- Μία **Τράπουλα Μάχης** (18 κάρτες)
- Μικρούς μπλε δίσκους για χρήση ως **Δείκτες Ενέργειας**.
- 7 Τετράπλευρα Ζάρια για να χρησιμοποιηθούν ως **Φεγγαρόπετρες**.
- 1 Εξάπλευρο Ζάρι για κάθε παίχτη.

Ορισμοί Παιχνιδιού

Χαρακτήρας – Ένας μοναδικός κάτοικος του Τόμπερ που εκπροσωπείται τόσο από ένα μοντέλο όσο και από μία κάρτα χαρακτήρα.

Στόχος - Πολλές ικανότητες απαιτούν από εσάς να επιλέξετε ένα στόχο. Ο στόχος είναι οποιοδήποτε μοντέλο (φιλικό, εχθρικό ή ακόμη και ο χειριστής) που πληροί τις απαιτήσεις που αναφέρονται στην ικανότητα, όπως η εμβέλεια ή οι λέξεις-κλειδιά.

Χειριστής - Ένας χαρακτήρας που χρησιμοποιεί μια ικανότητα σε έναν στόχο.

Εμβέλεια - Όλες οι αποστάσεις μετρώνται σε ίντσες ("). Οι παίκτες μπορούν να πραγματοποιούν μετρήσεις οποτεδήποτε και για οποιοδήποτε λόγο.

Εντός - Η απόσταση μεταξύ της βάσης του χειριστή (ή άλλου δοσμένου σημείου) και του πλησιέστερου μέρους της βάσης του στόχου πρέπει να είναι ίση ή μικρότερη από την απαιτούμενη απόσταση.

Πλήρως Εντός - Η απόσταση μεταξύ της βάσης του χειριστή (ή άλλου δοσμένου σημείου) και του μακρινότερου μέρους της βάσης του στόχου πρέπει να είναι ίση ή μικρότερη από την απαιτούμενη απόσταση.

Οπτική Επαφή / ΟΕ - Η δυνατότητα να σχεδιάσετε μια ανεμπόδιση γραμμή κατά μήκος του Πεδίου Μάχης από τη βάση ενός μοντέλου σε ένα άλλο μοντέλο, Φεγγαρόπετρα ή κομμάτι Σκηνικού Τοπίου που ο ενεργός παίκτης επιθυμεί να στοχεύσει με μια ικανότητα.

Παλμός - Μια περιοχή επίδρασης που επηρεάζει όλα τα μοντέλα εντός συγκεκριμένης εμβέλειας, συμπεριλαμβανομένου του χειριστή, ανεξαρτήτως Οπτικής Επαφής.

Φιλικός - Χαρακτήρας της ομάδας περιπέτειας που έφερε στο παιχνίδι.

Εχθρικός - Χαρακτήρας της ομάδας περιπέτειας που έφερε ο αντίπαλος παίκτης στο παιχνίδι.

Ζημιά - Ένα αποτέλεσμα που προκαλεί σε έναν παίκτη να συμπληρώσει τις κουκίδες υγείας στη κάρτα χαρακτήρα του επηρεασμένου μοντέλου. Η ζημιά έχει πάντα έναν τύπο: *Κρουση*, *Διάτρηση*, *Κοπή* ή *Μαγική* και μπορεί να τροποποιηθεί από άλλες ικανότητες ή επιδράσεις.

Πληγές - Παρόμοια με τη ζημιά, αλλά δεν έχει τύπο και δεν μπορεί να τροποποιηθεί. Οι συμπληρωμένες κουκίδες υγείας αναφέρονται επίσης ως Πληγές.

Εκτός Μάχης - Ένας χαρακτήρας που έχει συμπληρώσει όλες τις κουκίδες υγείας της κάρτας χαρακτήρα του ως αποτέλεσμα *Πληγών* πρέπει να αφαιρεθεί από το παιχνίδι αφού πρώτα ρίξει τις Φεγγαρόπετρες που κουβαλούσε στο πεδίο μάχης.

Κερδίζω / Αναπληρώνω - Κάποιες ικανότητες επιτρέπουν στους χαρακτήρες να "Αναπληρώσουν" πόρους, όπως Ενέργεια ή Πληγές, ενώ άλλες καθορίζουν ότι ο πόρος "Κερδίζεται". Όταν χρησιμοποιείται το "Κέρδίζει", ο χαρακτήρας μπορεί να υπερβεί το συνήθες του μέγιστο όριο πόρων που αναγράφονται στην κάρτα χαρακτήρα του, ενώ το "Αναπληρώνει" δεν επιτρέπει στον χαρακτήρα να υπερβεί τις αρχικές τιμές που αναγράφονται στην κάρτα χαρακτήρα του.

Χαρακτήρες

Κάθε χαρακτήρας στο Moonstone αντιπροσωπεύεται από κατάλληλη μινιατούρα κλίμακας 32mm από την Goblin King Games. Κάθε χαρακτήρας έχει επίσης τη δική του Κάρτα Χαρακτήρα που περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

Όνομα: Το όνομα του χαρακτήρα. Εάν ο χαρακτήρας έχει ενημερωθεί από την πρώτη δημοσίευση, τότε δίνεται και ένας αριθμός έκδοσης μετά το όνομα.

Λέξεις-κλειδιά: Περιγράφουν τη φυλή του χαρακτήρα και, μερικές φορές, άλλα χαρακτηριστικά. Οι λέξεις-κλειδιά δεν έχουν άμεση επίδραση, αλλά ενδέχεται να αναφέρονται σε κανόνες ή ικανότητες του χαρακτήρα.

Χαρακτηριστικό Μάχη: Ο αριθμός των Καρτών Μάχης που ο χαρακτήρας τραβάει όταν συμμετέχει σε έναν γύρο Μάχης.

Εμβέλεια Μάχης: Η Μέγιστη Εμβέλεια που πρέπει να βρίσκεται ένας εχθρός ώστε αυτός ο χαρακτήρας να τον στοχοποιήσει με μία ενέργεια Επίθεσης Μάχης.

Παθητικές Ικανότητες: Αυτές οι ικανότητες είναι πάντα ενεργές και παρέχουν μπόνους ή κυρώσεις σε γεγονότα που συμβαίνουν στο παιχνίδι.

Ικανότητες Μαγείας: Αυτές είναι ειδικές Ικανότητες που μπορούν να εκτελεστούν ως ενέργειες ξοδεύοντας το ποσό ενέργειας στη παρένθεση. Πάντα ξεκινούν με ένα ή περισσότερα χρωματισμένα εικονίδια που αντιπροσωπεύουν τις Κάρτες Μαγείας όταν ενεργοποιούν την ικανότητα. Ο ενεργός παίκτης

Χαρακτηριστικό Μαγεία: Ο Αριθμός των Καρτών Μαγείας που αυτός ο χαρακτήρας τραβάει όταν εκτελεί μία Ικανότητα Μαγείας

Χαρακτηριστικό Αποφυγή: Αντιπροσωπεύει το πόσο δύσκολο είναι για τους εχθρικούς χαρακτήρες να χτυπήσουν αυτό το μοντέλο με μία Επίθεση Μαγείας τροποποιώντας τον αριθμό των Καρτών Μαγείας που τραβούν

Σύμβολο Φατριάς: Υποδεικνύει ποιά φατρία μπορεί να επιλέξει αυτόν τον χαρακτήρα.

Ενεργητικές Ικανότητες: Αυτές είναι απλές Ικανότητες που μπορούν να εκτελεστούν ως ενέργειες ξοδεύοντας το ποσό της ενέργειας στη παρένθεση.

Ενέργεια: Η ενέργεια είναι ο κύριος πόρος ενός χαρακτήρα. Ξοδεύεται κάθε φορά που ο χαρακτήρας εκτελεί ενέργειες και αναπληρώνεται στην αρχή κάθε γύρου κατά το Βήμα Αναέωσης. Ωστόσο, όσο οι Χαρακτήρες υποφέρουν πληγές αρχίζουν να παράγουν λιγότερη ενέργεια. Ένας χαρακτήρας παράγει τόση ενέργεια ίση με τον αριθμό των μπλέ κουκίδων που παραμένουν στη κάρτα χαρακτήρα του.

Γραμμή Υγείας: Κάθε χαρακτήρας έχει έναν συγκεκριμένο αριθμό κουκίδων υγείας που αντιπροσωπεύουν το ποσό ζημιάς που μπορούν να υποστούν πριν να τεθούν *Εκτός Μάχης*. Κάθε φορά που ο χαρακτήρας υποφέρει μία ή περισσότερες πληγές, ο παίκτης που τον ελέγχει πρέπει να συμπληρώνει τον αντίστοιχο αριθμό κουκίδων υγείας, ξεκινώντας από τα δεξιά. Όταν όλες οι κουκίδες υγείας συμπληρωθούν, ο χαρακτήρας Σκοτώνεται. Εάν ο χαρακτήρας κρατούσε μία ή περισσότερες Φεγγαρόπετρες, ο παίκτης που προκάλεσε τις πληγές πρέπει να τοποθετήσει αυτές τις Φεγγαρόπετρες (δηλαδή ζάρια) σε επαφή με τη βάση του θανατωμένου μοντέλου, με αξία βάθους "1". Στη συνέχεια, το μοντέλο αφαιρείται από το πεδίο μάχης. Δεν θα συμμετάσχει πλέον στο παιχνίδι.

Ξεκινώντας ένα Παιχνίδι

Αυτοί οι κανόνες εξηγούν πώς να ξεκινήσετε ένα φιλικό παιχνίδι Moonstone. Η προ-παιχνιδιακή ακολουθία είναι ελαφρώς διαφορετική για τα τουρνουά και τους κανόνες της εκστρατείας, όπως περιγράφεται στο Έγγραφο Οργανωμένου Παιχνιδιού και τους κανόνες της Εκστρατείας αντίστοιχα.

1. Στήνοντας το Πεδίο Μάχης

Το Moonstone παίζεται σε μια επιφάνεια 3' x 3'. Οι παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν κάποια σκηνικά τοπίου με έναν αμοιβαία συμφωνημένο και αισθητικά ευχάριστο τρόπο. Αποφύγετε την τοποθέτηση σκηνικών τοπίου ακριβώς στο κέντρο του ταμπλό.



2. Επιλογή Ομάδων Περιπέτειας

Όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι με ίσο αριθμό χαρακτήρων που έχουν επιλεγεί από τη συλλογή τους. Συμφωνήστε με τον ή τους αντιπάλους σας με πόσους χαρακτήρες θέλετε να παίξετε. Αυτό είναι γνωστό ως το μέγεθος της ομάδας περιπέτειας σας. Όσο μεγαλύτερο είναι το μέγεθος της ομάδας περιπέτειας που επιλέγετε, τόσο περισσότερο χρόνο μπορεί να διαρκέσει το παιχνίδι.

Φατρίες

Υπάρχουν τρεις φατρίες στο Moonstone:

Η Κοινοπολιτεία (Commonwealth) συνήθως περιλαμβάνει ανθρώπους, γίγαντες και νάνους. Η Επικράτεια (Dominion) συνήθως περιλαμβάνει γκόμπλινς, νεράιδες και τρολ. Η Λεσαβούλτ (Leshavult) συνήθως περιλαμβάνει φάυνους, πνεύματα και αιρετικούς.



Οι παίκτες πρέπει πρώτα να επιλέξουν μια φατρία και στη συνέχεια μπορούν να επιλέξουν μόνο χαρακτήρες που ανήκουν σε αυτή τη φατρία (όπως είναι επισημασμένο από το σύμβολο φατρίας στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας χαρακτήρα τους). Ορισμένοι χαρακτήρες ανήκουν σε περισσότερες από μία φατρία, όπως υποδεικνύεται από τα παρακάτω σύμβολα.



Οι χαρακτήρες που ανήκουν σε περισσότερες από μία φατρία μπορούν να επιλεγούν από ομάδες που έχουν επιλέξει οποιαδήποτε από τις δύο κοινές φατρίες. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να επιλεγεί μόνο μία φορά για τη ομάδα περιπέτειας σας. Εκτός από αυτό, δεν υπάρχουν περιορισμοί σχετικά με τους ποιούς χαρακτήρες μπορεί ένας παίκτης να επιλέξει.

Για ένα παιχνίδι διάρκειας 1,5-2 ωρών, συνιστώνται οι εξής μεγέθη ομάδων περιπέτειας:

Παιχνίδι με 2 παίκτες: 6 χαρακτήρες κάθε ένας

Παιχνίδι με 3 παίκτες: 4 χαρακτήρες κάθε ένας

Παιχνίδι με 4 παίκτες: 3 χαρακτήρες κάθε ένας

3. Ανάδυση Φεγγαρόπετρων

Αφού επιλεγούν οι χαρακτήρες, οι παίκτες πρέπει να καθορίσουν τη θέση των Φεγγαρόπετρων στο Πεδίο Μάχης.

Για να το κάνουν αυτό, ένας παίκτης θα πρέπει να πάρει επτά τετράπλευρα ζάρια, να τα κρατήσει σφιχτά στη γροθιά του με την παλάμη προς τα κάτω, περίπου 12" - 16" πάνω από το κέντρο του ταμπλό, και στη συνέχεια να ανοίξει το χέρι του έτσι ώστε να αφήσει τα ζάρια να πέσουν. Αφήστε τα εκεί που έπεσαν. Αν κάποια ζάρια πέσουν έξω από το πεδίο μάχης 3' x 3', θα πρέπει να ξαναρίχθούν από το κέντρο του ταμπλό.



Κάθε ζάρι αντιπροσωπεύει τη θέση μιας Φεγγαρόπετρας. Ο αριθμός που εμφανίζεται σε κάθε ζάρι αντιστοιχεί στη δυσκολία συγκομιδής της από το έδαφος και ονομάζεται *Αξία Βάθους*. Στο παράδειγμα παραπάνω, η τιμή βάθους είναι '1'.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι χαρακτήρες μπορούν να αποκτήσουν την κατοχή τους μια Φεγγαρόπετρα, εκτελώντας την ενέργεια “Συγκομιδή”. Τα μοντέλα μπορούν να κινούνται ελεύθερα πάνω από τις Φεγγαρόπετρες, αλλά δεν μπορούν να ολοκληρώσουν την κίνησή τους με τη βάση τους να επικαλύπτει το ζάρι.

Προαιρετικά, για παιχνίδια με λιγότερους χαρακτήρες από το συνηθισμένο, οι παίκτες μπορούν να συμφωνήσουν να χρησιμοποιήσουν πέντε Φεγγαρόπετρες αντί για τις συνήθεις επτά.

Δεύτερη Ευκαιρία

Αν κάποιος παίκτης δεν είναι ικανοποιημένος με τη διάταξη των Φεγγαρόπετρων, μπορεί να ζητήσει επαναρίξιμο, που ονομάζεται *Δεύτερη Ευκαιρία*. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να ζητήσει *Δεύτερη Ευκαιρία* περισσότερες από μία φορές.

4. Ανάπτυξη Ομάδων Περιπέτειας

Στη συνέχεια, ο κάθε παίκτης ρίχνει ένα εξάπλευρο ζάρι. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ρίχνετε ξανά.

Παχνίδι με 2 Παίκτες

Ο παίκτης με την υψηλότερη τιμή στο ζάρι επιλέγει αν θέλει να είναι ο *Πρώτος Παίκτης* ή να έχει την *Πρωτοβουλία*.

Ο *Πρώτος Παίκτης* επιλέγει ένα άκρο του πεδίου μάχης και τοποθετεί ένα μοντέλο από την ομάδα περιπέτειας του, πλήρως εντός 10” από το άκρο του πεδίου μάχης. Στη συνέχεια, ο παίκτης με την *Πρωτοβουλία* τοποθετεί το πρώτο του μοντέλο πλήρως εντός 10” από το αντίθετο άκρο του πεδίου μάχης. Οι παίκτες συνεχίζουν να τοποθετούν με τη σειρά τα μοντέλα τους, πάντα εντός 10” από το δικό τους άκρο του πεδίου μάχης, μέχρι να τοποθετηθούν όλα τα μοντέλα στο πεδίο μάχης.

Παχνίδι με 3 - 4 Παίκτες

Ο παίκτης την υψηλότερη τιμή στο ζάρι επιλέγει ένα άκρο του πεδίου μάχης και τοποθετεί ένα μοντέλο από την ομάδα περιπέτειας του, πλήρως εντός 10” από το άκρο του πεδίου μάχης.

Στη συνέχεια, ο παίκτης με τη δεύτερη υψηλότερη τιμή στο ζάρι επιλέγει ένα άκρο που δεν έχει επιλεγεί ακόμη και τοποθετεί το πρώτο του μοντέλο πλήρως εντός 10” από το άκρο αυτό. Στη συνέχεια, ο παίκτης με τη τρίτη υψηλότερη τιμή στο ζάρι κάνει το ίδιο, επιλέγοντας ένα από τα υπόλοιπα δύο άκρα που δεν έχουν επιλεγεί για να τοποθετήσει το πρώτο του μοντέλο. Τέλος, αν υπάρχει τέταρτος παίκτης, το άκρο του πρέπει να είναι το υπολειπόμενο άκρο που δεν έχει επιλεγεί.

Οι παίκτες πρέπει να συνεχίσουν με αυτήν τη σειρά, τοποθετώντας ένα μοντέλο κάθε φορά, μέχρι να τοποθετηθούν όλα τα μοντέλα στο πεδίο μάχης.

Κανένας παίκτης δε θεωρείται να έχει την *Πρωτοβουλία*.

Σημειώστε ότι στην περίπτωση ισοπαλίας στα ζάρια, μόνο οι παίκτες που έχουν ισοπαλία ξαναρίχνουν τα ζάρια για να καθοριστεί ποιος από αυτούς θα τοποθετήσει πρώτος. Αυτό δεν επηρεάζει τη σειρά των άλλων παικτών.

Νικητής του Παιχνιδιού

Ο παίκτης που έχει στην κατοχή του τις περισσότερες Φεγγαρόπετρες στο τέλος του 4ου γύρου (αυγή) είναι ο νικητής. Εάν δύο ή περισσότεροι παίκτες έχουν ίσο αριθμό Φεγγαρόπετρων, ξεκινήστε ένα νέο γύρο *Ξαφνικού Θανάτου*. Κατά τη διάρκεια του γύρου *Ξαφνικού Θανάτου*, αν κάποιος παίκτης έχει στην κατοχή του περισσότερες Φεγγαρόπετρες από όλους τους άλλους αντιπάλους στο τέλος οποιασδήποτε ενέργειας, κερδίζει αμέσως το παιχνίδι.

Παίζοντας τον Γύρο

1. Φάση Ανανέωσης

Στην αρχή κάθε γύρου, συμπεριλαμβανομένου και του πρώτου, όλοι οι παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν ένα μπλε **δείκτη ενέργειας** σε κάθε κάρτα χαρακτήρα τους για κάθε μπλε κουκίδα που παραμένει ορατή στην γραμμή υγείας της συγκεκριμένης κάρτας.



Παράδειγμα:

Κατά τη Φάση Ανανέωσης, με πλήρη υγεία στον Beaky Bobby θα τοποθετούσαμε 4 μπλε δείκτες ενέργειας καθώς η γραμμή υγείας του έχει 4 μπλε κουκίδες. Δυστυχώς όμως, έχει υποφέρει 2 πληγές νωρίτερα στο παιχνίδι, και η μία μπλε κουκίδα του έχει καλυφθεί. Αυτό σημαίνει ότι θα τοποθετήσουμε μόνο 3 μπλε δείκτες ενέργειας αυτό το γύρο.

2. Φάση Ενεργοποίησης

Κατά τη Φάση Ενεργοποίησης, ο πρώτος παίκτης επιλέγει έναν από τους χαρακτήρες του να τον **ενεργοποιήσει**. Ενώ είναι *ενεργοποιημένος*, ένας χαρακτήρας μπορεί να πραγματοποιήσει τόσες **ενέργειες** όσες επιθυμεί, μέχρι να μην μπορεί να πραγματοποιήσει άλλες ενέργειες ή ο παίκτης επιθυμεί να τερματίσει την ενεργοποίηση. Σε αυτό το σημείο, ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά επιλέγει έναν από τους χαρακτήρες του να ενεργοποιήσει, και ούτω καθεξής. Όταν ένας παίκτης έχει ενεργοποιήσει όλους τους χαρακτήρες του, παραλείπεται, αλλά άλλοι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν να ενεργοποιούν μοντέλα όταν είναι η σειρά τους.

Αφού όλοι οι παίκτες έχουν ενεργοποιήσει όλους τους χαρακτήρες τους, προχωρούν στη Φάση Εκκαθάρισης.

2. Φάση Εκκαθάρισης

Όταν όλοι οι χαρακτήρες έχουν ολοκληρώσει τις ενεργοποιήσεις τους, οποιαδήποτε αχρησιμοποίητοι δείκτες ενέργειας υπάρχουν στις κάρτες των χαρακτήρων αφαιρούνται και ξεκινά ένας νέος γύρος με τη Φάση Ανανέωσης.

Ποιος Ενεργοποιεί Πρώτος

Για να καθορίσουμε ποιος παίκτης ενεργοποιεί πρώτος κάθε γύρο, όλοι οι παίκτες πρέπει να ρίξουν ένα εξάπλευρο ζάρι. Ο παίκτης με την υψηλότερη τιμή στο ζάρι επιλέγει ποιος παίκτης θα ενεργοποιήσει πρώτος. Εάν υπάρχει παίκτης με *Πρωτοβουλία*, θεωρείται αυτόματα ότι κέρδισε τη ρίψη ζαριού στον 1ο Γύρο και λαμβάνει μπόνους στο ρίξιμο του ζαριού στους 2ο και 3ο Γύρο. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ξαναρίξτε τα ζάρια.

Γύρος 1: Εάν ένας παίκτης έχει την *Πρωτοβουλία*, δεν γίνεται ρίξιμο ζαριών. Αυτός ο παίκτης θεωρείται αυτόματα ο νικητής. Διαφορετικά, γίνεται ρίξιμο ζαριών.

Γύρος 2: Ρίξιμο ζαριών. Ο παίκτης με *Πρωτοβουλία* προσθέτει +2 στο ρίξιμο του.

Γύρος 3: Ρίξιμο ζαριών. Ο παίκτης με *Πρωτοβουλία* προσθέτει +1 στο ρίξιμο του.

Γύρος 4+: Ρίξιμο ζαριών.

Ενεργοποιώντας ένα Μοντέλο

Κατά τη διάρκεια της ενεργοποίησής του, ένας χαρακτήρας μπορεί να πραγματοποιήσει οποιαδήποτε από τις ακόλουθες ενέργειες με οποιαδήποτε σειρά:

Βήμα: Κόστος: (1) δείκτη ενέργειας.

Αυτό το μοντέλο απορρίπτει 1 δείκτη ενέργειας και μπορεί να κινηθεί μέχρι 1" σε οποιαδήποτε κατεύθυνση.

Τρέξιμο: Κόστος: (0) δείκτη ενέργειας. *Μία φορά ανά γύρο.*

Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί μέχρι 4" με όσες αλλαγές κατεύθυνσης κατά τη κίνηση του επιθυμεί. Ωστόσο, αν κάποια στιγμή κατά τη διάρκεια αυτής της κίνησης έρθει σε *Συμπλοκή* με ένα εχθρικό μοντέλο, δεν μπορείτε να αυξήσετε την απόσταση μεταξύ του εχθρικού μοντέλου που είστε σε *Συμπλοκή* και του δικού σας μοντέλου. Επιτρέπεται η κίνηση πιο κοντά ή περιμετρικά με τα εχθρικά μοντέλα που είστε σε *Συμπλοκή*.

Διάσχιση: Κόστος: (2) δείκτες ενέργειας.

Αυτή η ενέργεια μπορεί να εκτελεστεί μόνο εάν η βάση του μοντέλου βρίσκεται σε επαφή με ένα εμπόδιο που είναι 1" πάχος ή λιγότερο, όπως ένα τείχος ή μία κλειστή πόρτα. Αυτό το μοντέλο απορρίπτει 2 δείκτες ενέργειας και μετακινείται έτσι ώστε η βάση του μοντέλου να είναι σε επαφή με την αντίθετη πλευρά του *Εμποδίου*, έως μέγιστο της 1" από την αρχική θέση του μοντέλου.

Συγκομιδή: Κόστος: (1) δείκτη ενέργειας.

Αυτό το μοντέλο απορρίπτει 1 δείκτη ενέργειας και μπορεί στη συνέχεια να μειώσει την Αξία Βάθους σε οποιαδήποτε Φεγγαρόπετρα βρίσκεται σε επαφή με τη βάση του κατά -1. Εάν η Αξία Βάθους της Φεγγαρόπετρας μειωθεί σε '0' ή λιγότερο, τότε αυτό το μοντέλο αποκτά τη Φεγγαρόπετρα. Τοποθετήστε την στην κάρτα αυτού του χαρακτήρα. Δεν μπορείτε να εκτελέσετε αυτήν τη ενέργεια εάν αυτό το μοντέλο είναι σε *Συμπλοκή* με έναν εχθρό.

Επίθεση Μάχης: Κόστος: (1) δείκτη ενέργειας.

Αυτό το μοντέλο απορρίπτει 1 δείκτη ενέργειας, στη συνέχεια, εκτελεί μια Επίθεση Μάχης κατά ενός μοντέλου εντός της Εμβέλειας Μάχης και της Οπτικής Επαφής του.

Ενεργή Ικανότητα: Κόστος: (X) δείκτες ενέργειας.

Αυτό το μοντέλο απορρίπτει την ποσότητα δεικτών ενέργειας που αναφέρεται στις παρενθέσεις μετά το όνομα της ικανότητας και στη συνέχεια εκτελεί την επίδραση που περιγράφεται στο κείμενο της ικανότητας.

Επίθεση Μαγείας: Κόστος: (X) δείκτες ενέργειας.

Αυτό το μοντέλο απορρίπτει την ποσότητα δεικτών ενέργειας που αναφέρεται στις παρενθέσεις μετά το όνομα της ικανότητας και στη συνέχεια εκτελεί την Επίθεσή Μαγείας.

Κίνηση μέσα από Κενά (Χαραμάδες)

Συνήθως, κατά τη διάρκεια των κινήσεων, η βάση ενός μοντέλου δεν πρέπει να επικαλύπτει τη βάση ενός άλλου μοντέλου, σκηνικού τοπίου *Εμπόδια* ή *Φράγματα*. Ωστόσο, γίνεται μια εξαίρεση για να αποφευχθούν ανεπιθύμητες καταστάσεις όπου ένα μοντέλο ενδεχομένως να μην μπορεί να κινηθεί μέσα από χώρους που ένα πραγματικό άτομο θα μπορούσε σαφώς να περάσει. Κατά τη διάρκεια της ενεργοποίησης ενός χαρακτήρα και κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κίνησης του, το μοντέλο μπορεί να "στριμωχθεί" μέσα από τις κενές θέσεις μεταξύ δύο αντικειμένων σκηνικών τοπίου, ή μεταξύ ενός σκηνικού τοπίου και ενός φιλικού μοντέλου, ή μεταξύ δύο φιλικών μοντέλων, ακόμη και αν ο χώρος είναι μικρότερος από το μέγεθος της βάσης του. Πρέπει όμως να είναι σε θέση να ολοκληρώσει την κίνησή του με επαρκή χώρο ώστε η βάση του να τοποθετηθεί επίπεδη στο πεδίο μάχης χωρίς να επικαλύπτει τη βάση ενός άλλου μοντέλου ή σκηνικού τοπίου. Δεν επιτρέπεται η διέλευση μέσω κενών που δημιουργούνται μεταξύ εχθρικών μοντέλων ή μεταξύ εχθρικών μοντέλων και σκηνικών τοπίων. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ικανότητες για να κινήσετε άλλα μοντέλα μέσω κενών.

Οπτική Επαφή

Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, οι παίκτες χρειάζονται Οπτική Επαφή (Ο/Ε) μεταξύ ενός ενεργού χαρακτήρα και οποιουδήποτε στόχου που επιθυμούν να επιλέξουν κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας.

Ένας χαρακτήρας έχει Οπτική Επαφή αν μια ευθεία γραμμή μπορεί να σχεδιαστεί μεταξύ οποιουδήποτε μέρους της βάσης του χειριστή και της βάσης του στόχου, χωρίς να διασχίζει κάποιο άλλο μοντέλο ή σκηνικό τοπίο *Φράγμα*.

Συμπλοκές

Ένα μοντέλο θεωρείται ότι είναι **σε συμπλοκή με** οποιαδήποτε εχθρικά μοντέλα όταν βρίσκονται εντός της Εμβέλειας Μάχης και της Οπτικής Επαφής του.

Ένα μοντέλο θεωρείται ότι είναι **σε συμπλοκή από** οποιαδήποτε εχθρικά μοντέλα αν βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Μάχης και της Οπτικής Επαφής τους.

Η Τράπουλα Μαγείας

Η Τράπουλα Μαγείας είναι κοινή για όλους τους παίκτες και περιλαμβάνει 21 Κάρτες Μαγείας:



Εκτελώντας Ενεργητικές Ικανότητες

Η εκτέλεση Ενεργητικών Ικανοτήτων απλώς αφορά την ανακοίνωση της ενέργειας, την απόρριψη του ποσού δεικτών ενέργειας που αναφέρεται στη παρένθεση αμέσως μετά το όνομα της ικανότητας, και στη συνέχεια την εκτέλεση της ικανότητας όπως περιγράφεται στο κείμενο.

Αν η ικανότητα απαιτεί έναν στόχο, τότε ο τίτλος της ικανότητας θα περιλαμβάνει την εμβέλεια σε ίντσες (""). Ο στόχος πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον εν μέρει εντός αυτής της εμβέλειας και μέσα στην Οπτική Επαφή του χειριστή για να επιλεγεί. Οι Ενεργητικές Ικανότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμη κι αν ο χειριστής ή ο στόχος είναι σε συμπλοκή από έναν εχθρό, εκτός εάν αναφέρεται διαφορετικά στο κείμενο της ικανότητας.

Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, ένας χαρακτήρας μπορεί πάντα να επιλέξει τον εαυτό του ως στόχο, ικανοποιώντας παράλληλα όλες τις απαιτήσεις της ικανότητας.

Κάποιες Ενεργητικές Ικανότητες απαιτούν να "τραβήξετε μια Κάρτα Μαγείας" για να καθοριστεί μια επίδραση. Για να το εκτελέσετε αυτό, τραβήξτε και γυρίστε τη πρώτη κάρτα της κορυφής της Τράπουλας Μαγείας. Αντικαταστήστε οποιαδήποτε σύμβολα ' **X** ' στην περιγραφή της ικανότητας με την τιμή της κάρτας που τραβήχτηκε.

Εάν ατυχήσετε και τραβήξετε μια κάρτα "Συμφορά", αγνοήστε την επίδραση της ικανότητας και εφαρμόστε την επίδραση που αναφέρεται μετά το "Συμφορά" στην περιγραφή της ικανότητας. Αφού ολοκληρωθεί η ενέργεια, ανακατέψτε την τραβηγμένη κάρτα πίσω στην Τράπουλα Μαγείας.

Εκτελώντας Ικανότητες Μαγείας

Για να εκτελέσει μία Ικανότητα Μαγείας, ο χειριστής του χαρακτήρα, ονομαζόμενος και ως ενεργός παίκτης, πρώτα ανακοινώνει την ενέργεια, στη συνέχεια απορρίπτει τον αριθμό των δεικτών ενέργειας που αναφέρεται στη παρένθεση και επιλέγει ένα κατάλληλο στόχο εντός της εμβέλειας και Οπτικής Επαφής του.

Ο ενεργός παίκτης στη συνέχεια τραβάει έναν αριθμό καρτών από την κορυφή της Τράπουλας Μαγείας ίσο με το Χαρακτηριστικό Μαγείας του χαρακτήρα του. Αν ο στόχος της ικανότητας είναι ένα εχθρικό μοντέλο, τότε ο αριθμός των καρτών που τραβιούνται τροποποιείται από το Χαρακτηριστικό Αποφυγή του στόχου. Αυτό μπορεί είτε να αυξήσει είτε να μειώσει τον αριθμό των καρτών που τραβιούνται, ωστόσο, ο αριθμός δεν μπορεί να μειωθεί σε λιγότερες από 1 κάρτα.

Εάν ο στόχος της Ικανότητα Μαγείας είναι ένας εχθρικός χαρακτήρας, τότε ο χειριστής αυτού του χαρακτήρα θεωρείται ως ο αντίπαλος παίκτης και τραβάει τώρα 6 Κάρτες Μαγείας δικές του. Αν ο στόχος της Ικανότητας Μαγείας δεν είναι ένας εχθρικός χαρακτήρας, τότε ο παίκτης που βρίσκεται αριστερά του ενεργού παίκτη είναι ο αντίπαλος παίκτης και τραβάει 6 κάρτες.

Σε αντίθεση με τις Ενεργητικές Ικανότητες, οι Ικανότητες Μαγείας περιλαμβάνουν πάντα χρωματισμένα εικονίδια όπως το "X:" ή "3", "3" ή "3": πριν από την περιγραφή της επίδρασης τους. Προκειμένου να λάβει ο παίκτης την επίδραση, πρέπει να ανακοινώσει μια κάρτα του χρώματος που αναφέρεται στα χρωματισμένα εικονίδια. Ένα "X" σημαίνει ότι μπορεί να ανακοινώσει μια κάρτα με οποιοδήποτε νούμερο, αρκεί να είναι του σωστού χρώματος.

Εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, ένας χαρακτήρας μπορεί πάντα να χρησιμοποιεί τις Ικανότητες Μαγείας του ακόμα και αν είναι σε συμπλοκή με έναν εχθρό. Ωστόσο, ενδιαμέσα μοντέλα μπορεί να παρέχουν κάλυψη στο εχθρικό μοντέλο, μειώνοντας τον αριθμό των καρτών που τραβιούνται από τον χειριστή, όπως περιγράφεται στην ενότητα για την **Κάλυψη**.

Αφού τραβήξει μια σειρά καρτών, ο ενεργός παίκτης μπορεί να επιλέξει μια από τις Κάρτες Μαγείας στο χέρι του και να την τοποθετήσει μπροστά του με την πλευρά της προς τα κάτω. Οι παίκτες δεν υποχρεούνται να παίξουν κάρτα και μπορούν απλά να τερματίσουν την ενέργειά τους και να ανακατέψουν τις Κάρτες Μαγείας που τράβηξαν πίσω στην Τράπουλα Μαγείας. Εάν παίξουν κάρτα, τότε ανακοινώνουν ποια κάρτα είναι: αριθμός και χρώμα, ή Συμφορά. Δεν υποχρεούνται να λένε την αλήθεια.

Ο αντίπαλος παίκτης πρέπει στη συνέχεια να πει είτε "Εντάξει" είτε "Ψέμα".

Αν ο αντίπαλος πει "Εντάξει", ο ενεργός παίκτης δεν χρειάζεται να αποκαλύψει την κάρτα του. Συγκρίνετε τη δηλωθείσα τιμή της κάρτας του με τις απαιτήσεις που αναφέρονται στην ικανότητα. Εάν οι απαιτήσεις ικανοποιούνται, τότε εφαρμόζεται η επίδραση της ικανότητας όπως περιγράφεται στο κείμενο. Εκεί που υπάρχει το "X" στο κείμενο της επίδρασης της ικανότητας, αυτό είναι ίσο με τον αριθμό που δηλώθηκε ότι είναι η Κάρτα Μαγείας (είτε 1, 2 ή 3).

Εκτελώντας Ικανότητες Μαγείας (συνέχεια)

Αν ο αντίπαλος πεί "Ψέμα", τότε ο ενεργός παίκτης πρέπει να αποκαλύψει την κάρτα του με την πλευρά προς τα πάνω. Εάν ο ενεργός παίκτης έλεγε ψέμα, ο αντίπαλος παίκτης μπορεί να επιλέξει μια κάρτα από το χέρι του για να αντικαταστήσει την Κάρτα Μαγείας του ενεργού παίκτη - ιδανικά με μια κάρτα *Συμφοράς* που θα ενεργοποιήσει την επίδραση της συμφοράς που περιγράφεται στην ικανότητα που προσπάθησε να εκτελέσει ο ενεργός παίκτης!

Αν ο αντίπαλος πεί "Ψέμα", και αποδειχθεί ότι ο ενεργός παίκτης έλεγε την αλήθεια, τότε η επίδραση της ικανότητας εκτελείται κανονικά. Ωστόσο, μετά την εκτέλεση της ικανότητας, ο ενεργός παίκτης μπορεί, αν επιθυμεί, να ξαναπαίξει την ικανότητα χωρίς καμία επιπλέον απόρριψη δεικτών ενέργειας, επιλέγοντας μια από τις υπόλοιπες Κάρτες Μαγείας που έχει στο χέρι του. Μπορεί να επιλεγεί ένας νέος στόχος, αλλά ο νέος στόχος πρέπει να ελέγχεται από τον ίδιο παίκτη που έλεγχε τον αρχικό στόχο. Ο αντίπαλος παίκτης διατηρεί τις κάρτες στο χέρι του και πρέπει να πει "Εντάξει" ή "Ψέμα" ξανά κανονικά. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να πει ο αντίπαλος παίκτης "Εντάξει", να αποκαλυφθεί σωστά ένα "Ψέμα" ή να αποφασίσει ο ενεργός παίκτης να τερματίσει την ενέργειά του και να απορρίψει τις κάρτες Μαγείας που έχει στο χέρι του.

Μετά την εκτέλεση μιας Ικανότητας Μαγείας, ανακατέψτε όλες τις Κάρτες Μαγείας που είχαν τραβηχτεί πίσω στην Τράπουλα Μαγείας.

Κάλυψη

Κατά τη χρήση των Ικανοτήτων Μαγείας, εμπόδια που βρίσκονται μεταξύ του ενεργού μοντέλου και του στόχου μπορεί να καθιστούν τον στόχο δυσκολότερο να χτυπηθεί. Αυτό αναφέρεται ως **Κάλυψη**.

Ελαφριά Κάλυψη: Κατά τον καθορισμό της Οπτικής Επαφής, αν κάποιες από τις πιθανές γραμμές που θα μπορούσαν να σχεδιαστούν μεταξύ της βάσης του μοντέλου του χειριστή και της βάσης του μοντέλου του στόχου διασχίζουν τη βάση οποιουδήποτε άλλου μοντέλου ή οποιουδήποτε *Εμπόδιο*, *Φράγμα* ή σκηνικό τοπίου *Δασώδη Επιφάνεια*, πρέπει ο χειριστής να μειώσει τον αριθμό Καρτών Μαγείας που τραβάει κατά -1 Κάρτα, ωστόσο, ο αριθμός καρτών που τραβάει δεν μπορεί να μειωθεί σε λιγότερες από 1 κάρτα.

Βαριά Κάλυψη: Ωστόσο, εάν η γραμμή από το *κέντρο* της βάσης του μοντέλου του χειριστή προς το κέντρο της βάσης του μοντέλου του στόχου διασχίζει τη βάση οποιουδήποτε άλλου μοντέλου ή οποιουδήποτε *Εμπόδιο*, *Φράγμα* ή σκηνικό τοπίου *Δασώδη Επιφάνεια* πρέπει ο χειριστής να μειώσει τον αριθμό Καρτών Μαγείας που τραβάει κατά -2 Κάρτες, ωστόσο, ο αριθμός καρτών που τραβάει δεν μπορεί να μειωθεί σε λιγότερες από 1 κάρτα.

Ο ενεργός παίκτης μπορεί να επιλέξει να αγνοήσει οποιαδήποτε φιλικά μοντέλα, *Εμπόδια*, *Φράγματα* ή σκηνικά τοπίου *Δασώδη Επιφάνεια* που βρίσκονται εντός 1" από τη βάση του μοντέλου του χειριστή της ικανότητας για τον καθορισμό της κάλυψης (υποθέτεται ότι ο χαρακτήρας κλίνει πάνω ή γύρω από το εμπόδιο).

Η Τράπουλα Μάχης

Η Τράπουλα Μάχης είναι κοινή για όλους τους παίκτες και περιλαμβάνει 18 Κάρτες Μάχης, 3 από κάθε μια από τις εξής:

Falling Swing	
Damage Type: Choose Impact or Slicing.	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	☉/☉
Falling Swing (1 or 5)	0 / 0
Thrust (5)	0 / 2
Sweeping Cut (3)	3 / 2
Rising Attack (1, 5 or P)	3 / 1
Low Guard	2 / ☉

Κατακόρυφο Χτύπημα (Επιθετική Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας πραγματοποιεί μια ισχυρή επίθεση οδηγώντας το όπλο του κατακόρυφα.

Το “Κατακόρυφο Χτύπημα” προκαλεί σοβαρή ζημιά σε πολλές περιπτώσεις εχθρικών κινήσεων και είναι ιδιαίτερα τιμωρητικό έναντι της “Ανοδικής Επίθεσης” και “Χαμηλής Άμυνας”. Ωστόσο, χρησιμοποιώντας αυτήν την Επίθεση, μπορείτε να περιμένετε κάποια ζημιά σε αντάλλαγμα από έναν αντίπαλο που χρησιμοποιεί “Υψηλή Άμυνα” και είναι πιθανό να καταστρέψει την ημέρα σας...

Thrust	
Damage Type: Piercing	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	0 / ☉
Falling Swing (1 or 5)	2 / 0
Thrust (1 or 2)	3 / 3
Sweeping Cut (5)	☉/ ☉
Rising Attack (1, 5 or P)	2 / 1
Low Guard	1 / ☉

Ευθύ Χτύπημα (Επιθετική Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας εκτελεί μια προωθημένη κίνηση προς τα εμπρός για να χτυπήσει τον αντίπαλο με την άκρη του όπλου του.

Το “Ευθύ Χτύπημα” έχει μία σχετικά καλή προοπτική πρόκλησης ζημιών και μπορεί να είναι μια ισχυρή κίνηση ενάντια στο “Κατακόρυφο Χτύπημα”. Ωστόσο, είναι μια κίνηση με κάποιον βαθμό κινδύνου, ενάντια σε ένα άλλο “Ευθύ Χτύπημα” και ενάντια σε ένα “Πλάγιο Χτύπημα” είναι ένας άλλος κίνδυνος που πρέπει να προσέξετε...

Rising Attack	
Damage Type: Choose Impact, Slicing or Piercing	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	2 / ☉
Falling Swing (1 or 5)	1 / 3
Thrust (1)	1 / 2
Sweeping Cut (5)	2 / 2
Rising Attack (1, 5 or P)	1 / 1
Low Guard	☉/ ☉

Ανοδικό Χτύπημα (Επιθετική Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας επιτίθεται με κίνηση του όπλου του από κάτω, το οποίο αποτελεί μια δύσκολη επίθεση για τον εχθρό να την αποφύγει.

Αυτή είναι μια πολυδιάστατη επίθεση, ικανή να προκαλέσει όλους τους τύπους ζημιών (Κρούσης, Κοπής ή Διάτρησης) και προκαλεί μέτρια ζημιά ενάντια σε σχεδόν όλες τις κινήσεις των εχθρών. Ωστόσο, προσέξτε τη “Χαμηλή Άμυνα”!


Η Ίράπουλα Μαχής (συνέχεια)

High Guard	
	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	☉/☉
Falling Swing (1 or 5)	☉/☉
Thrust (1)	☉/0
Sweeping Cut (1)	☉/☉
Rising Attack (1, 3 or 7)	☉/2
Low Guard	☉/☉

Υψηλή Άμυνα (Αμυντική Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας κρατάει το όπλο του ψηλά για να αποκρούσει *Επίθεσεις* προς το κεφάλι και τους ώμους.

Αυτή η κίνηση δεν προκαλεί ζημιά, αλλά συνήθως ο χαρακτήρας θα υποστεί ελάχιστη ή καθόλου ζημιά από τις περισσότερες κάρτες. Μπορεί να είναι καταστροφική εάν εφαρμοστεί στη σωστή στιγμή ενάντια σε μία “Κατακόρυφη Επίθεση”, επιτρέποντας σε μία *Επιπλέον Επίθεση* από τον ίδιο σας χαρακτήρα!

Sweeping Cut	
	
Damage Type: Slicing	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	☉/☉
Falling Swing (1 or 5)	2 / 3
Thrust (1)	☉/☉
Sweeping Cut (1)	0 / 0
Rising Attack (1, 3 or 7)	2 / 2
Low Guard	☉/☉

Πλάγιο Χτύπημα (Ουδέτερη Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας σφίγγει το όπλο του οριζόντια για να αποκρούσει *Εισερχόμενα χτυπήματα* ή να κόψει τα χέρια του εχθρού.

Το “Πλάγιο Χτύπημα” προκαλεί έναν σχετικά μικρό ποσό ζημιάς στις περισσότερες περιπτώσεις, αλλά είναι μια απόλυτα αποτελεσματική αντίδραση ενάντια στο “Ευθύ Χτύπημα”, επιτρέποντας μία *Επιπλέον Επίθεση* από τον ίδιο σας χαρακτήρα!

Low Guard	
	
Opponent Plays	Deal / Suffer
High Guard	☉/☉
Falling Swing (1 or 5)	☉/2
Thrust (1)	☉/1
Sweeping Cut (1)	☉/☉
Rising Attack (1, 3 or 7)	☉/☉
Low Guard	☉/☉

Χαμηλή Άμυνα (Αμυντική Κίνηση)

Ο χαρακτήρας σας κρατά το όπλο του χαμηλά για να αποκρούσει *επιθέσεις* κατά των ποδιών και της κοιλιάς.

Αυτή η κίνηση δεν προκαλεί ζημιά, αλλά συνήθως ο χαρακτήρας δεν υφίσταται καθόλου ή υφίσταται ελάχιστη ζημιά από τις περισσότερες κάρτες. Μπορεί να είναι καταστροφική εάν εφαρμοστεί στη σωστή στιγμή ενάντια σε μία “Ανοδική Επίθεση”, επιτρέποντας μία *Επιπλέον Επίθεση* από τον ίδιο σας χαρακτήρα!

Εκτελώντας μία Επίθεση Μάχης

Για να διεξαχθεί ένας γύρος μάχης, το ενεργό μοντέλο, ή αλλιώς ο **Επιτιθέμενος**, εκτελεί μία ενέργεια Επίθεσης Μάχης απορρίπτοντας 1 δείκτη ενέργειας. Κατόπιν επιλέγει για στόχο ένα εχθρικό μοντέλο εντός της Εμβέλειας Μάχης και του Οπτικού του Πεδίου για να είναι ο **Αμυνόμενος**. Ο επιτιθέμενος τραβά πρώτα έναν αριθμό Καρτών Μάχης ίσο με το Χαρακτηριστικό Μάχη του χαρακτήρα του +2. Στη συνέχεια, ο αμυνόμενος τραβά έναν αριθμό Καρτών Μάχης ίσο με το Χαρακτηριστικό Μάχη του χαρακτήρα του. Σημειώστε ότι ένας παίκτης πρέπει πάντα να τραβήξει τουλάχιστον 1 Κάρτα Μάχης, ακόμη και αν το Χαρακτηριστικό Μάχη του χαρακτήρα του έχει μειωθεί στο 0 ή λιγότερο λόγω επιπτώσεων του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια, κάθε παίκτης επιλέγει μια από τις Κάρτες Μάχης που τράβηξε και, όταν και οι δύο παίκτες είναι έτοιμοι, τοποθετούν την επιλεγμένη τους κάρτα ανοικτή μπροστά τους.

Οι παίκτες ανακοινώνουν τη δική τους κάρτα και σε αυτήν, βρίσκουν το όνομα της Κάρτας Μάχης που έπαιξε ο αντίπαλος τους. Διαβάζουν το ποσό ζημιάς που προκάλεσαν με την κίνησή τους στη στήλη *Προκάλεσε της Κάρτας Μάχης τους*.

Και οι επιτιθέμενοι και οι αμυνόμενοι είναι ικανοί να προκαλέσουν ζημιά κατά τη διάρκεια ενός γύρου μάχης. Ωστόσο, εάν είστε αμυνόμενος και ο επιτιθέμενος βρίσκεται εκτός της Εμβέλειας Μάχης σας, προκαλείτε αυτόματα **0** ζημιά αντί για την τιμή στην κάρτα σας.

Κρίσιμα Χτυπήματα

Καμιά φορά, ένας έμπειρος μαχητής μπορεί να εκτελέσει την επίθεσή του με τον καλύτερο δυνατό τρόπο για μέγιστη ζημιά. Αφού οι παίκτες έχουν αποκαλύψει την Κάρτα Μάχης της επιλογής τους για το γύρο μάχης, αν έχουν οποιεσδήποτε διπλότυπες (2 ή 3 ίδιες κάρτες) Κάρτες στο χέρι τους με αυτήν που επέλεξαν, μπορούν να τις τοποθετήσουν στο τραπέζι δίπλα στην επιλογή τους. Αυτό αναφέρεται ως εκτέλεση ενός **Κρίσιμου Χτυπήματος**.

Κατά τον έλεγχο της ζημιάς που προκαλέσατε, μπορείτε να υπολογίσετε το ποσό ζημιάς από όλες τις κάρτες που έχετε τοποθετήσει μαζί, πολλαπλασιάζοντας τη ζημιά κατά 2x ή 3x αντίστοιχα με πόσες διπλοτυπες κάρτες τοποθετήσατε. Αυτός ο πολλαπλασιασμός λαμβάνει χώρα πριν προστεθούν ή αφαιρεθούν οποιοδήποτε άλλοι τροποποιητές.

Τροποποιητές Ζημιάς και Ύψος Ζημιάς

Πολλοί χαρακτήρες έχουν παθητικές ικανότητες που αυξάνουν ή μειώνουν τη ζημιά που μπορούν να προκαλέσουν ή να υποστούν, και πολλές από αυτές τις ικανότητες αναφέρονται σε έναν τύπο ζημιάς.

Ίροποποιητές Ζημιάς και Ίυποι Ζημιάς (συνέχεια)

Στην κορυφή κάθε Κάρτας Μάχης υπάρχει μια λίστα με τους διαθέσιμους τύπους ζημιάς που μπορεί να προκαλέσει η κάρτα (είτε *Κοπή*, *Κρούση* ή *Διάτρηση*). Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν έναν από τους τύπους ζημιάς που αναφέρονται στην Κάρτα Μάχης τους. Ανάλογα με τον τύπο που επιλέγουν, μπορεί να ενεργοποιηθούν κάποιες ικανότητες του χαρακτήρα τους ή του αντιπάλου χαρακτήρα. Όλοι οι τροποποιητές από παθητικές ικανότητες εφαρμόζονται ταυτόχρονα.

Αφού προστεθούν / αφαιρεθούν όλοι οι τροποποιητές, κάθε παίκτης πρέπει να συμπληρώσει έναν αριθμό κουκίδων υγείας (Πληγές) στην κάρτα του χαρακτήρα του ισοδύναμο με την καθαρή ζημιά που ο αντίπαλός του κατάφερε να του προκαλέσει.

1ο Σύμβολο " Ø "

Το σύμβολο " Ø " σημαίνει ότι δεν μπορεί να προκληθεί καμία ζημιά, ανεξαρτήτως τυχόν τροποποιητών, ενώ το " 0 " μπορεί να επηρεαστεί από τροποποιητές όπως οι παθητικές ικανότητες και, συνεπώς, έχει τη δυνατότητα να προκαλέσει ζημιά υπό συγκεκριμένες συνθήκες.

Βήμα Λήξης

Μετά την ολοκλήρωση τυχόν *Επιπλέον Επιθέσεων* και τη συμπλήρωση τυχόν Πληγών που έχουν υποστεί, ο γύρος της μάχης εισέρχεται στο Βήμα Λήξης. Κάποιες *Χαρακτηριστικές Κινήσεις* των χαρακτήρων περιλαμβάνουν στο κάτω μέρος της κάρτας *Τελικές Συνέπειες* οι οποίες συμβαίνουν τώρα. Αφού ολοκληρωθούν όλες οι *Τελικές Συνέπειες*, οι παίκτες ανακατεύουν τις Κάρτες Μάχης τους πίσω στη Τράπουλα Μάχης και η ενέργεια της Επίθεσης Μάχης ολοκληρώνεται.

Περισπασμοί

Κατά τη διάρκεια ενός γύρου μάχης, για κάθε εχθρικό μοντέλο που είναι σε συμπλοκή με το μοντέλο σας, εκτός από τον επιτιθέμενο / αμυνόμενο, τραβάτε -1 Κάρτες Μάχης, με ελάχιστο 1.

Ίόλησε σε 1ο !

Μετά το τράβηγμα των Καρτών Μάχης, αλλά πριν από τη επιλογή κάρτας, κάθε παίκτης μπορεί να απορρίψει 1 δείκτη ενέργειας από τον ενεργό χαρακτήρα ή και τον αμυνόμενο αντίστοιχα, για να τραβήξει +2 Κάρτες Μάχης, αν υπάρχουν επαρκείς κάρτες που παραμένουν στην τράπουλα. Κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε γύρου μάχης, μπορεί κάθε παίκτης να ξοδέψει μόνο 1 δείκτη ενέργειας με αυτόν τον τρόπο.

Κανόνες Επίθεσης Μάχης (συνέχεια)

Επιπλέον Επιθέσεις

Ορισμένα αποτελέσματα ζημιάς στις Κάρτες Μάχης βρίσκονται μέσα σε έναν κίτρινο φόντο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να κάνετε μια *Επιπλέον Επίθεση*. Ολοκληρώστε τον γύρο μάχης κανονικά, και, εφόσον ο χαρακτήρας σας δεν έχει Τεθεί *Εκτός Μάχης*, πριν μεταβείτε στο Βήμα Λήξης, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη κάρτα από το χέρι σας και να την τοποθετήσετε ανοικτή στο τραπέζι. Προκαλεί ζημιά βάσει της κάρτας που έπαιξε αρχικά ο αντίπαλός σας, τροποποιημένη με τον συνήθη τρόπο. Είναι μια εντελώς δωρεάν επίθεση, δεν κοστίζει ενέργεια και δεν υποφέρετε ζημιά. Κρίσιμα Χτυπήματα μπορούν να εκτελεστούν κανονικά.

Σε περίπτωση που μπορούν και οι δύο παίκτες να κάνουν *Επιπλέον Επιθέσεις*, οι νέες κάρτες επιλέγονται ταυτόχρονα και συγκρίνονται έναντι της κάρτας *Επιπλέον Επίθεσης* του αντιπάλου, αντί της κάρτας που έπαιξαν αρχικά. Σε αυτήν την περίπτωση, και οι δύο παίκτες μπορούν να προκαλέσουν και, επομένως, να υποστούν ζημιά.

Οι *Επιπλέον Επιθέσεις* μπορούν να αναβαθμιστούν σε Χαρακτηριστικές Κινήσεις κανονικά, εάν παιχτεί ο σωστός τύπος κάρτας.

Χαρακτηριστικές Κινήσεις

Στο πίσω μέρος κάθε Κάρτας Χαρακτήρα υπάρχει μια Χαρακτηριστική Κίνηση που μοιάζει με Κάρτα Μάχης. Κάθε Χαρακτηριστική Κίνηση είναι μια βελτιωμένη έκδοση μίας από τις έξι κανονικές Κάρτες Μάχης. Η κανονική Κάρτα Μάχης που κάθε Χαρακτηριστική Κίνηση μπορεί να αντικαταστήσει είναι εκτυπωμένη ακριβώς κάτω από το όνομα της Χαρακτηριστικής Κίνησης στην κάρτα.

Για να χρησιμοποιήσετε τις Χαρακτηριστικές Κινήσεις, διεξάγετε τον γύρο μάχης όπως συνήθως. Όταν όλες οι κάρτες έχουν αποκαλυφθεί, αλλά πριν υπολογιστεί η ζημιά, εάν κάποιος από τους δύο παίκτες έχει μια Χαρακτηριστική Κίνηση που ταιριάζει με την Κάρτα Μάχης του, μπορεί να ανακοινώσει ότι αναβαθμίζει τις Κάρτα(ες) Μάχης του στην Χαρακτηριστική Κίνηση του. Χρησιμοποιήστε τον πίνακα ζημιάς της Χαρακτηριστικής Κίνησης όταν καθορίζετε το ποσό ζημιάς που προκαλείτε στον αντίπαλό σας. Το ποσό ζημιάς που προκαλεί ο αντίπαλος σε εσάς δεν επηρεάζεται από την επιλογή σας να αναβαθμίσετε.

Διαβάστε τη ζημιά του όπως συνήθως, ανάλογα με το όνομα της κανονικής κίνησης που αντικαταστάθηκε.

Χαρακτηριστικές Κινήσεις (συνέχεια)

Εκτός από ένα μοναδικό πίνακα ζημιάς, πολλές Χαρακτηριστικές Κινήσεις περιλαμβάνουν επιπλέον επιδράσεις, όπως μείωση της ζημιάς που υποφέρει ένα μοντέλο ή η μετακίνηση ενός μοντέλου. Αυτά οι επιδράσεις είναι εκτυπωμένες κάτω από τον πίνακα ζημιάς. Ορισμένες επιδράσεις τροποποιούν τη ζημιά, ενώ άλλες αναφέρονται ως *Τελικές Συνέπειες*. Οι *Τελικές Συνέπειες* συμβαίνουν μετά τον υπολογισμό της ζημιάς. Οι *Τελικές Συνέπειες* συμβαίνουν ταυτόχρονα όπου είναι δυνατό. Εάν οι *Τελικές Συνέπειες* δεν μπορούν να συμβούν ταυτόχρονα, ο επιτιθέμενος επιλέγει τη σειρά με την οποία θα εφαρμοστούν. Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, οι *Τελικές Συνέπειες* συμβαίνουν ακόμα και αν ο ενεργός χαρακτήρας είχε τεθεί *Εκτός Μάχης*. Ωστόσο, εάν ο αμυνόμενος ήταν εκτός εμβέλειας, τότε μόνο οι *Τελικές Συνέπειες* που επηρεάζουν αυτόν (όπως μειώσεις ζημιάς και μετακινήσεις) μπορούν να συμβούν, ενώ οι *Τελικές Συνέπειες* που επηρεάζουν τον επιτιθέμενο αγνοούνται.

Εάν οι Κάρτες Μάχης που αναβαθμίζονται ήταν *Κρίσιμα Χτυπήματα*, τότε όλες οι παιγμένες κάρτες γίνονται αντίγραφο της Χαρακτηριστικής Κίνησης. Αυτό σημαίνει ότι η ζημιά από την Χαρακτηριστική Κίνηση, οι *Τελικές Συνέπειες* καθώς και οτιδήποτε άλλη επίδραση που είναι εκτυπωμένη στο κάτω μέρος της Χαρακτηριστικής Κίνησης πολλαπλασιάζεται !

Χρήση Ενέργειας με Άλλους Τρόπους

Οι χαρακτήρες επιτρέπεται να ξοδεύουν ενέργεια με διάφορους τρόπους, όπως αναφέρεται στους κανόνες κατά την εκτέλεση Επίθεσης Μάχης, όπως το "Τόλμησε το!", αλλά υπάρχει ακόμη μία πιο σημαντική χρήση:

Βήματα Αντίδρασης

Μετά από κάθε ενέργεια που εκτελεί ένας χαρακτήρας και έχει εκτελεστεί πλήρως, κάθε αντίπαλος, ξεκινώντας από τον παίκτη που βρίσκεται αριστερά του ενεργού παίκτη, μπορεί να ανακοινώσει ότι ένα από τα μοντέλα του κάνει ένα Βήμα Αντίδρασης. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κινηθεί πίσω από κάλυψη ή να βγει από τη συμπλοκή, για παράδειγμα.

Το μοντέλο που κάνει το Βήμα Αντίδρασης πρέπει να απορρίψει 1 δείκτη ενέργειας και στη συνέχεια μπορεί να κινηθεί έως 1". Μόνο για ένα μοντέλο ανά αντίπαλο επιτρέπεται αυτό και μόνο μία φορά ανά ενέργεια.

Κουβάλημα και Εγκατάλειψη Φεγγαρόπετρων

Εάν ένα γεγονός στο παιχνίδι επιτρέψει σε ένα χαρακτήρα να αποκτήσει στην κατοχή του μία Φεγγαρόπετρα (όπως η εκτέλεση μίας ενέργειας “Συγκομιδή”), το ζάρι “Φεγγαρόπετρα” τοποθετείται στην κάρτα του χαρακτήρα για να υποδείξει ότι κρατάει τον λίθο.

Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των Φεγγαρόπετρων που ένας χαρακτήρας μπορεί να κουβαλήσει, αλλά μόλις ένας χαρακτήρας έχει στη κατοχή του μία Φεγγαρόπετρα, δεν θα την αφήσει εύκολα! Ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να εγκαταλείψει εκούσια μία Φεγγαρόπετρα (είναι πάρα πολύτιμη!). Ωστόσο, ορισμένοι χαρακτήρες έχουν συγκεκριμένες ικανότητες που αναφέρονται στις κάρτες τους και τους επιτρέπουν να αναγκάσουν άλλο χαρακτήρα να εγκαταλείψει ή να μεταφέρει την κατοχή μίας Φεγγαρόπετρας. Εάν η ικανότητα δηλώνει ότι η Φεγγαρόπετρα πρέπει να εγκαταλειφθεί, ο ενεργός παίκτης απλά τοποθετεί τη Φεγγαρόπετρα (ζάρι) που κουβαλούσε ο στόχος οπουδήποτε σε επαφή με τη βάση του στόχου, με *Αξία Βάθους* “1”.

Επιπλέον, όταν ένας χαρακτήρας είναι *Εκτός Μάχης*, εγκαταλείπει αμέσως όλες τις Φεγγαρόπετρες που κουβαλούσε. Πριν το μοντέλο αφαιρεθεί από το πεδίο της μάχης, ο ενεργός παίκτης (συνήθως αυτός που προκάλεσε τον χαρακτήρα να βγει *Εκτός Μάχης*!) τοποθετεί όλες τις Φεγγαρόπετρες (ζάρια) που κουβαλούσε το θύμα οπουδήποτε σε επαφή με τη βάση του θύματος, με *Αξία Βάθους* “1”.

Αργό Κουβάλημα

Οι Φεγγαρόπετρες είναι παράξενα και βαριά αντικείμενα που συχνά τοποθετούνται στα παντελόνια ενός χαρακτήρα προκειμένου να αφήσουν τα χέρια του ελεύθερα για τη μάχη. Για να απεικονισθεί αυτό στο παιχνίδι, κάθε χαρακτήρας που κατέχει μία ή περισσότερες Φεγγαρόπετρες υποφέρει από την ακόλουθη παθητική ικανότητα:

Βραδύς: Οι ενέργειες Βήματος αυτού του μοντέλου περιορίζονται σε 2”.

Εάν ο χαρακτήρας έχει ήδη την ικανότητα “Βραδύς”, τότε δεν υπάρχει επιπλέον αθροιστική μείωση.

Αποχώρηση από το Παιχνίδι

Κάποιες ικανότητες αναφέρουν ότι ένας χαρακτήρας *Αποχώρησε από το Παιχνίδι*. Αυτό διαφέρει από το τέθηκε *Εκτός Μάχης*, το οποίο συμβαίνει όταν ένας χαρακτήρας δεν έχει πλέον υπολειπόμενες κουκίδες υγείας. Οι χαρακτήρες που Αποχωρούν από το παιχνίδι δεν θεωρούνται ως *Εκτός Μάχης* και δεν εγκαταλείπουν τις Φεγγαρόπετρες που κρατούν. Αντίθετα, οι Φεγγαρόπετρες που κουβαλούν θεωρούνται ασφαλείς και συμπεριλαμβάνονται στον συνολικό αριθμό των Φεγγαρόπετρων που κατέχει η ομάδα σας στο τέλος του παιχνιδιού. Οι χαρακτήρες που έχουν *Αποχωρήσει από το Παιχνίδι* μπορούν να επιστρέψουν μόνο αν μια συγκεκριμένη ικανότητα σας αναφέρει να το κάνετε. Οι χαρακτήρες που έχουν *Αποχωρήσει από το Παιχνίδι* δεν λαμβάνουν ενέργεια κατά το Φάση Αναπλήρωσης και δεν ενεργοποιούνται κατά το Φάση Ενεργοποίησης.

Όρια Πεδίου Μάχης

Εάν η βάση ενός χαρακτήρα επικαλύπτει το όριο του Πεδίου Μάχης κατά τη διάρκεια μιας κίνησης, είτε εθελοντικά είτε ως επίδραση μιας ικανότητας του εχθρού, τότε ο χαρακτήρας *Αποχωρεί από το Παιχνίδι*.

Πτώση, Άλμα & Σπρώξιμο

Ένα μοντέλο για να πηδήξει από ένα σκηνικό τοπίου, πρέπει να βρίσκεται εντός 1" από την άκρη μιας υψωμένης πλατφόρμας και να μπορεί να ξοδέψει 1 δείκτη ενέργειας για να κάνει μια ενέργεια "Βήμα". Τοποθετήστε το μοντέλο ακριβώς από κάτω με τη βάση του μοντέλου να είναι σε επαφή με τη βάση της πλατφόρμας (ή όσο το δυνατόν πιο κοντά αν η ακριβής θέση κάτω είναι ασαφής λόγω τοπίου, Φεγγαρόπετρων ή άλλων μινιατούρων). Στη συνέχεια, εκτός αν ο χαρακτήρας είναι ένα Νεράιδα, ή έχει πέσει σε σκηνικό τοπίου *Υδάτινη Επιφάνεια*, υποφέρει Πληγές σύμφωνα με το ύψος της πτώσης.

Ίσραυματισμοί από Πτώση

0 - 2": Κανένας

2 – 4": 1/4 των συνολικών κουκίδων υγείας, στρογγυλοποίηση προς τα πάνω

4 - 6": 1/2 των συνολικών κουκίδων υγείας, στρογγυλοποίηση προς τα πάνω

6+": Ο χαρακτήρας τιθεται *Εκτός Μάχης*

Ίσχυματισμοί από Πτώση (συνέχεια)

Πολλές ικανότητες στο Moonstone επιτρέπουν σε ένα χαρακτήρα να κινήσει έναν άλλο. Στην πλειονότητα των περιπτώσεων αυτές οι κινήσεις δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αναγκάσουν έναν εχθρό να κάνει ένα Βήμα από ένα υψηλό σημείο. Ωστόσο, εξαίρεση είναι οι ικανότητες που χρησιμοποιούν τον όρο "Κατευθείαν Μακριά" για να περιγράψουν τη φύση της κίνησης. Αυτές οι ικανότητες μπορούν να προκαλέσουν έναν στόχο να πέσει και να υποστεί Πληγές όπως αν είχε πηδήξει.

Ιδιότητες Σκηνικών Τοπίου / Ύποι Εδάφους

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μερικούς απλούς τύπους εδάφους που μπορεί να επηρεάσουν τις ενέργειες των μοντέλων κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Τα σκηνικά τοπία προσφέρουν στους παίκτες μια εξαιρετική ευκαιρία για δημιουργικά έργα μοντελισμού καθώς και για την εισαγωγή μερικών επιπλέον στρατηγικών σκέψεων.

Ανοικτό Έδαφος

Κάθε συνηθισμένη επιφάνεια στο πεδίο μάχης πάνω στην οποία μπορεί να σταθεί η βάση ενός μοντέλου θεωρείται *Ανοικτό Έδαφος*. Αυτό περιλαμβάνει γρασίδι, πλακόστρωτα καθώς και εσωτερικούς χώρους και πύλες.

Κίνηση: Χωρίς επίδραση.

Οπτική Επαφή: Χωρίς επίδραση.

Εμπόδια

Ένα *Εμπόδιο* είναι ένα μικρό τρισδιάστατο σκηνικό τοπίο που ένας χαρακτήρας μπορεί λογικά να διασχίσει, αν και με κάποια δυσκολία. Παραδείγματα περιλαμβάνουν κιβώτια και βαρέλια, χαμηλούς τοίχους, φράχτες και θάμνους.

Κίνηση: Ένα μοντέλο δεν μπορεί να κινηθεί πάνω ή μέσα από ένα *Εμπόδιο* κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας "Τρέξιμο" ή "Βήμα". Ωστόσο, μπορεί να κινηθεί πάνω από ένα *Εμπόδιο* που είναι σε επαφή με τη βάση του, εκτελώντας μια ενέργεια "Διάσχιση". Μια ενέργεια "Διάσχιση" κοστίζει 2 δείκτες ενέργειας. Τοποθετήστε το μοντέλο με τη βάση του σε επαφή με την αντίθετη πλευρά του *Εμποδίου*. Η ενέργεια δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί αν θα οδηγούσε στο να τοποθετηθεί το μοντέλο περισσότερο από 1" μακριά από την αρχική του θέση. Εάν μια επίδραση θα μετέφερε το μοντέλο σας μέσα από ένα *Εμπόδιο*, το μοντέλο σταματά αμέσως με την πρώτη επαφή της βάσης του στο *Εμπόδιο*.

Οπτική Επαφή: Τα Εμπόδια δεν αποκλείουν την Οπτική Επαφή αλλά παρέχουν *Κάλυψη* από Ικανότητες Μαγείας.

Ιδιότητες Σκηνικών Τοπίου / Ύψοι Εδάφους (συνέχεια)

Φράγματα

Τα *Φράγματα* είναι μεγαλύτερα τρισδιάστατα σκηνικά τοπίου που ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να δει μέσα από αυτά ή να περιμένει λογικά να τα διασχίσει χωρίς ειδικό εξοπλισμό. Παραδείγματα περιλαμβάνουν κορμούς δέντρων, τοίχους, κτίρια.

Κίνηση: Ένα μοντέλο δεν μπορεί να κινηθεί πάνω ή μέσα από ένα *Φράγμα* κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας “Τρέξιμο”, “Βήμα” ή “Διάσχιση”. Εάν μια επίδραση θα μετακινούσε το μοντέλο σας μέσα από ένα *Φράγμα*, το μοντέλο σταματά αμέσως με την πρώτη επαφή της βάσης του στο *Φράγμα*.

Οπτική Επαφή: Τα *Φράγματα* αποκλείουν πλήρως την Οπτική Επαφή. Εάν όλες οι γραμμές μεταξύ της βάσης του χειριστή και της επιλεγμένης βάσης του στόχου διασχίζουν ένα *Φράγμα*, τότε ο στόχος δεν μπορεί να επιλεγεί. Τα *Φράγματα* παρέχουν επίσης *Κάλυψη* εάν η Οπτική Επαφή είναι μόνο εν μέρει αποκλεισμένη.

Υδάτινες Επιφάνειες

Οι *Υδάτινες Επιφάνειες* είναι επίπεδα εδάφη που αναπαριστούν ποτάμια και λίμνες.

Κίνηση: Ένα μοντέλο δεν μπορεί να κινηθεί πάνω ή μέσα από μια *Υδάτινη Επιφάνεια* κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας “Τρέξιμο”. Ωστόσο, μπορεί να εκτελέσει ενέργειες “Βήμα” πάνω από την *Υδάτινη Επιφάνεια* ως συνήθως.

Οπτική Επαφή: Χωρίς επίδραση.

Δασώδες Έδαφος

Τα *Δασώδη Έδαφη* είναι εδάφη που αναπαριστούν ένα σύνολο δέντρων ή θάμνων. Όλη το έδαφος θεωρείται ενιαίο σκηνικό τοπίου αντί για μεμονωμένους κορμούς δέντρων που θα θεωρούνταν ως *Εμπόδια*.

Κίνηση: Ένα μοντέλο δεν μπορεί να κινηθεί πάνω ή μέσα από ένα *Δασώδες Έδαφος* κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας “Τρέξιμο”. Ωστόσο, μπορεί να εκτελέσει ενέργειες “Βήμα” μέσα από το *Δασώδες Έδαφος* ως συνήθως.

Οπτική Επαφή: Τα *Δασώδη Έδαφη* παρέχουν *Κάλυψη*. Είναι δυνατό να υπάρχει Οπτική Επαφή μέσα και έξω από ένα *Δασώδες Έδαφος*, αλλά καμία γραμμή Οπτικής Επαφής δεν μπορεί να σχεδιαστεί πλήρως μέσα από ένα *Δασώδες Έδαφος* προς έναν στόχο πέρα από αυτή.

Ιδιότητες Σκηνικών Ιοπίου / Ύψοι Εδάφους (συνέχεια)

Κτίρια

Εάν οι παίκτες το επιθυμούν, τα κτίρια μπορούν να θεωρηθούν ως σύνολο *Φραγμάτων* (τοιχοί), *Εμποδίων* (κλειστές πόρτες και παράθυρα) και *Ανοιχτού Εδάφους* (όλοι οι εσωτερικοί χώροι και ανοιχτές πόρτες). Με αυτόν τον τρόπο, τα μοντέλα είναι ελεύθερα να εισέλθουν στα κτίρια μέσω πορτών και παραθύρων εκτελώντας μια ενέργεια “Διάσχιση” και να συνεχίσουν να εκτελούν ενέργειες κανονικά εντός του εσωτερικού του κτιρίου.

Κλίμακες

Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι Κλίμακες μπορούν απλά να θεωρηθούν ως *Ανοιχτό Έδαφος* και έτσι τα μοντέλα έχουν τη δυνατότητα να κινούνται πάνω ή κάτω εκτελώντας ενέργειες “Τρέξιμο” ή “Βήμα” κανονικά. Περιστασιακά, ενδέχεται να είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε ένα δείκτη για να αναπαραστήσετε τη θέση ενός μοντέλου στις Κλίμακες αν η βάση δεν χωρά.

Σκάλες

Οι Σκάλες πρέπει να θεωρούνται ως *Εμπόδια*, αλλά με τον συνήθη περιορισμό των 1” να αναιρείται. Συνεπώς, ένα μοντέλο με τη βάση του σε επαφή με το επάνω ή το κάτω μέρος μιας Σκάλας μπορεί να τοποθετηθεί στο άλλο άκρο της εκτελώντας μια ενέργεια “Διάσχιση”. Μια μόνο ενέργεια “Διάσχιση” δεν πρέπει να επιτρέπει σε ένα μοντέλο να κινηθεί πάνω ή κάτω από περισσότερα από έναν όροφο ενός κτιρίου. Εάν υπάχει μια πολύ μεγάλη Σκάλα, μπορεί να χρειαστούν πολλαπλές ενέργειες “Διάσχιση” για να φτάσει στο άλλο άκρο της και οι παίκτες μπορεί να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν ένα δείκτη αν το μοντέλο δεν έχει αρκετή ενέργεια για να φτάσει στην κορυφή με μια μόνο ενεργοποίηση.

Υψηλές Θέσεις

Τα μοντέλα που βρίσκονται σε μπαλκόνια, στέγες και πίσω από παράθυρα στον όροφο ευκολότερα σχεδιάζουν Οπτική Σύνδεση προς μοντέλα στο έδαφος. Για να αναπαρασταθεί αυτό, αν ο αρχικός χαρακτήρας είναι ψηλότερος από τον στόχο, τότε κερδίζουν +1 στη Στατιστική Τέχνη για την ενέργεια, και για κάθε πλήρες 2 ιντσών που είναι ψηλότερη η βάση του αρχικού σε σχέση με την επιθυμητή βάση του στόχου, μπορούν να προσθέσουν +1 ιντσα στην εμβέλεια της ικανότητάς τους, με ένα μέγιστο των +6 ιντσών.

Ιδιότητες Σκηνικών Ισπίου / Ίυποι Εδάφους (συνέχεια)

Οι νεράιδες μπορούν να Πετάνε!

Όταν ένας χαρακτήρας με τη λέξη-κλειδί "Νεράιδα" εκτελεί μια ενέργεια "Τρέξιμο", δεν επηρεάζεται από Υδάτινες Επιφάνειες ή Δασώδη Εδάφη και μπορεί να κινείται πάνω από *Εμπόδια* και άλλα μοντέλα, με την προϋπόθεση ότι η βάση τους δεν επικαλύπτει τα *Εμπόδια* ή τις βάσεις των άλλων μοντέλων στο τέλος της κίνησης. Επιπλέον, οι νεράιδες δεν υποφέρουν Ζημιά από Πτώση όπως περιγράφεται στη σελίδα 21.

