

# 遭遇戰變化參考卡

遊玩遭遇戰模式使用所有要塞模式的規則，除了以下各項：

## 1. 簡化的機制

沒有跳過的命運獎勵 (王朝階段)

不能打出手中的行動 (王朝階段)

公家恩寵忽略衝突類型 (衝突階段)

完敗沒有名譽損失 (衝突階段)

不在未被贏取的元素輪上放命運 (命運階段)

被摧毀行省上的卡牌不棄掉 (命運階段)

## 2. 一次衝突

每位玩家每輪只能宣告一次衝突。

## 3. 修改了元素輪的效果

，，和  元素輪有了新的效果。

## 4. 動態決鬥

在一次決鬥中，每位玩家的決鬥總值等於各自的名譽出價值，誰的角色有更高的能力值則再加一。

## 5. 數值三規則

詳情見背面。

# 數值三規則

遊戲中的多數基礎值降到三 (或是三的倍數):

1. **三個行省**  
每個行省有三點防禦值且沒有文本能力。
2. **三張手牌**  
在設置過程中,抓並重調到三張手牌。
3. **名譽轉盤只使用1-3**  
玩家的名譽出價不能高於3。
4. **六點命運**  
每個王朝階段, 每位玩家收集六點命運。
5. **六點名譽**  
每位玩家初始六點名譽。  
如果一位玩家名譽降到0, 他輸掉遊戲。  
如果一位玩家名譽升到12, 他贏得遊戲。
6. **洗切牌組費用降低**  
如果一位玩家洗切一個空牌組, 他失去3點名譽。

# 遭遇戰模式階段時序

1. 王朝階段  
展示行省中的卡牌  
收集六點命運  
玩家從行省打出角色
2. 抓牌階段  
名譽出價 (1-3)  
抓牌
3. 衝突階段  
宣告衝突 (每位玩家一次)  
爭奪公家恩寵
4. 命運階段  
棄掉沒有命運的角色  
從角色上移除一個命運  
重置卡牌  
棄掉行省上的卡牌  
放回元素輪  
傳遞先手指示物

# 遭遇戰模式元素輪效果



風 - 從對手處拿取1名譽。



土 - 從你的衝突牌組抓1張牌或者你的對手隨機棄掉1張手牌。



火 - 選擇一名在場上的角色，使其獲得或失去名譽。



水 - 選擇任一玩家故鄉區域中一名其上有1個或沒有命運的角色，重置或橫置它。



空 - 選擇一名角色並從該角色上移除1命運。



軍事



政治

# 遭遇戰模式王朝行動

在王朝階段中，當輪到你的回合來執行一個行動時，你可以執行下列選項中的一項：

1. **從你的行省打出一名角色。**  
支付角色的命運費用並把該角色放入場中到你的故鄉區域，以重置狀態。你可以從你的命運池中拿出命運放在該角色上。
2. **觸發一張卡牌上的行動能力**  
觸發任意一張場上你控制下的卡牌上的行動能力。
3. **棄掉一名獨有角色的副本。**  
棄掉一名在你的行省上的獨有角色(●)，從指示物堆中拿取1命運放到場上你控制的該角色的副本上。
4. **跳過。**  
本角色你不能執行更多其他行動。

# 遭遇戰模式衝突結算

在所有玩家連續跳過後，執行下列步驟結算一次衝突：

## 1. 比較能力值

確定哪位玩家贏得衝突  
平局攻擊者贏。

## 2. 摧毀行省

如果攻擊玩家超出的能力值大於或等於行省的耐久，則摧毀行省。

## 3. 結算元素輪效果

如果攻擊玩家獲勝，結算爭奪中的元素輪的效果。

## 4. 贏取元素輪

衝突的勝利者贏取元素輪。

## 5. 衝突結束

角色回到故鄉並橫置。