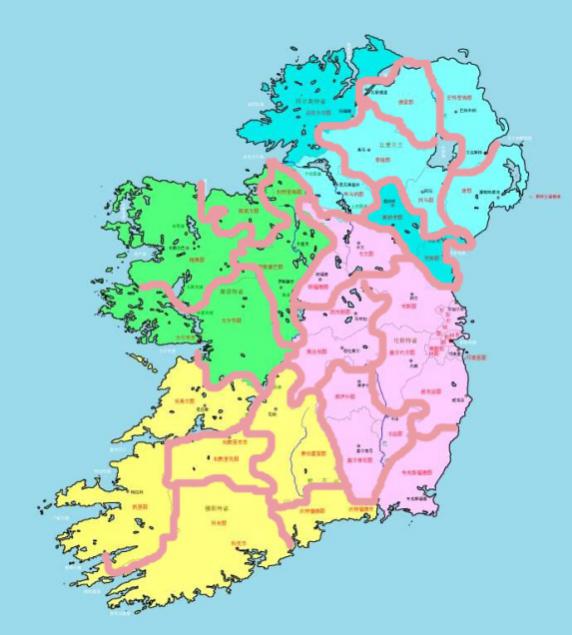
# 逐鹿阿兰斯特

1. **概论**

皇帝，贵安。欢迎参加这场华丽而肮脏的冒险，我是吟游诗人格雷诺耶，我将引导您了解这个世界的运作方式，并且将您的丰功伟绩记录下来以便后世传唱。

想必您已经非常了解阿兰斯特了（如果不甚了解请查看前执行者艾米萨拉所撰《阿兰斯特设定集》）。这个世界由法师主导，四个超级大国彼此牵制，由此构建了一种稳定而微妙的均衡。但这愚蠢的现状即将被打破，一位名不见经传的法师发表了一篇掀起滔天巨浪的论文，文中阐述了一种前所未见的地热利用技术，第一个将这种技术应用起来的国家将会毫无疑问的成为世界的霸主。

所以，皇帝，如果您不想被地心的热浪烧成一节焦炭，您就只有两个选择：在其他国家研究完毕前夷平他们的国都，或者在他们之前应用这门技术。



1. **军事**

毫无疑问，占领敌国是一种防患于未然的有效手段，流亡政府显然是没有充足的国力来完成这伟大的发明的。而占领敌国固然拥有无穷无尽的好处，但需要强大的军事实力，同时也会造成非常巨大的损失，务必在战斗前三思而后行

**2.1士兵**

通过招募可以增加士兵。每个回合你都会自动得到一些士兵，士兵由士兵标志物表示，一枚士兵标志物代表一队士兵。

这个增长数值为：

***回合增长数=2+当前占领的行省数\*1***

本国生成士兵将会出生在首都，占领行省士兵生成在本行省。

而您也可以主动招募士兵，任意1点资源可以招募一队士兵，但他们只能被防止在首都。

**2.2调遣兵力**

如果没有皇帝的命令，士兵会在他们被分配的行省度过余生，但是皇帝会根据自己的需要调遣兵力，任意数量的士兵可以用一回合移动到相邻行省，并马上投入守城战，但并不能马上开始攻坚。

调遣兵力时需要将兵力标志物移到目标位置。

**2.3战斗**

因为阿兰斯特的强大魔法，歼敌于野反而是一种不划算的行为，所以阿兰斯特发生的多是攻城和守城战，但坚固的城池使得防守方在战斗中更有优势。

战斗发生时，进攻方的部队将会被视为一个单位，防守方将会获得+2的城防加值，（防守方部队数-1）的加值和（进攻方部队数-1）的减值。双方针对每一个防守方单位进行鉴定，投掷D10。若进攻方胜利，则进行鉴定的防守方单位移出棋盘；若防守方胜利，则将一枚进攻方棋子移出棋盘。单次鉴定结束后，重新计算加成。双方均可以在鉴定开始前选择撤军。

**2.4正义之师**

一场战争归根结底还是人民的战争，人心向背可以很大程度上决定一场战争的成败，当攻城战开始前，进攻方可以发表一篇不超过30s的檄文，由非参战的两个国家进行投票，若全票通过，则进攻方获得“正义之师”+2加成；若平票，则无事发生；若全票反对，则防守方获得+1加成。

“正义之师”效果会在战斗结束后自动消失

1. **科技**

在这场群雄逐鹿中，地热科技的无数好处会给你带来超乎想象的巨大裨益，所以，即使您想要依靠武力统一世界也请务必不要忘记科技的力量。

地热的前沿科技需要相关的顶尖法师来推动，并应用于资源、军事、与能源上，在突破瓶颈后，这些科技革新将会提供给你永久而强大的增益效果。

**3.1顶尖法师**

顶尖法师是现在各国都在争夺的宝贵资源，相关专业的法师每两回合可以使你在科技树上前进一步，但很遗憾的是顶尖法师们都心高气傲，所以即使你拥有多位相关专业的法师也不能加速您的科技进步速度。您有两种方法得到他们：走访各地和从其他国家手中策反法师。

支付8任意资源，您的钦差会带给您一次抽取法师/窃密者的机会，抽取哪一种由您自己选择，在支付聘用价格之后就可以把他收入麾下，但如果支付不起或不想支付这个价格，这张法师将会被重新洗入牌库，任何一个愿意出价的皇帝都可以招募他。请务必在抽取之后避免他国皇帝窥探的视线，这种信息不对称格外重要。您在开局时可以免费抽取一名法师/窃密者。

一名法师的卡面上拥有以下内容：偏好性格，策反价格，招募价格和特殊效果

**3.2窃密者**

如果敌国在科技上领先了也不要害怕，窃密者可以刺杀和策反别人的法师。

一名窃密者的卡面上拥有以下内容：性格，侦查技巧，招募价格和特殊效果。

窃密者可以消耗自己的窃密者阶段做这些事情：

1. 移动到其他国家的国都
2. 从其他国家返回
3. 从对手的法师手牌中抽取一张，或指定项目主持法师查看内容。

4、策反目标法师，目标法师可以是手牌中限制的任意法师，或已经被查看的指定法师，支付策反价格后，投掷一颗D10骰子，窃密者的性格和目标法师的偏好性格每有一条相符，将在骰点上获得+1的加值，相应的，每有一条厌恶就有-1的加值。再结合其他加成，一般情况下，若这个数字大于等于13，则策反成功。

5、处决一名已经被策反的法师，返回时对抗侦查技巧，若驻守方成功，则策反方窃密者身份暴露于驻守方

6、带回一名已经被策反的法师，带回法师需要我方窃密者与敌方驻守窃密者对抗侦查技巧，双方各投掷一颗D10骰子，加上侦查技巧和其他加值。若策反方较高，则可以顺利带回法师；若反制方比策反方大0-2，则法师在带回路程中牺牲，策反方窃密者逃离；若反制方比策反方大3-5；则法师被留在原国家，策反方窃密者逃离且身份暴露于驻守方；反制方比策反方大5以上，则法师被留在原国家，策反方窃密者殉职。

7、对任意一名法师进行刺杀，双方投掷一颗D10骰子，刺杀了解的目标将获得+2的加值，加上侦查技巧和其他加值，若暗杀方较高，则可以顺利杀死法师并逃离；若反制方比暗杀方大0-2，则暗杀失败，暗杀方窃密者逃离；若反制方比暗杀方大3-4，则暗杀方窃密者逃离，但身份暴露于反制方；若反制方比暗杀方大4以上，则暗杀失败，暗杀方窃密者殉职。

**3.3逆向工程**

拥有相关经验的法师将会更容易的达成之前达成过的目标，如果您拥有某项目主持法师，那么这位法师可以以每回合一格的速度爬到自己曾经达到过的科技位置。

1. **资源**

作为一国之主，并不需要什么都过目，资金、钢铁自有大臣在整理。您所要过目的是极稀有资源的储备量，这些资源是招募科学家和窃密者的重要道具。

在没有其他条件影响的情况下，回合增长资源为：

***回合增长资源=3+采掘场数\*1+占领行省数\*1***

您可以选择获取通用资源或自己国家的国家专属资源，但如果您占领了其他国家的领地，您就可以选择获取占领国的专属资源。

您可以消费6点任意资源来建设一处采掘场，获得一个采掘场标记物，每个采掘场每回合将会为您提供1点资源。

所有玩家的资源数和采掘场数都会被公开

1. **事件**

这个世界不总是尽如人意，在皇帝们明争暗斗的时候总是会发生许许多多出乎意料的事情，这就是事件。事件都是非常紧急而重大的事情，需要皇帝亲自决定是否去做。如果完成了可能会对统一大业大有增益，相应的，如果没有完成则有可能导致灾难性的后果。

玩家轮流在回合开始的时候抽取一张事件牌，每个玩家在自己的阶段需要选择对这个事件的响应方式，这个事件的后果将会在下回合产生。如果目的达成，则玩家在“胜利”影响牌堆中抽取一张；若未达成，则玩家需要在“失败”影响牌堆中抽取一张，并承担相应后果，若当前回合无法承担后果，后果会持续影响直到达成条件为止

事件在阅览后会被倒扣在桌面上。

1. **总结**

现在，陛下让我们确定一下每回合我们都应该做什么：

1. 抽取上回合事件牌的影响
2. 抽取事件牌
3. 获取兵员和资源
4. 招募窃密者/法师（初始回合，支付10资源）
5. 攻坚/突围阶段
6. 调遣兵力阶段
7. 窃密者阶段（数量依据您拥有的窃密者而定）
8. 结算阶段（所有国家回合都结束后，结算是否有国家灭国，各国科技是否上升）
9. **附录**

**7.1国家特性**

1. 瑟夫林领：

龙陨之地：瑟夫林领的物产格外富饶，每回合资源生产+1.

古战场：瑟夫林领坐落在古战场上，经常会发现古代遗物，战斗开始前瑟夫

林领可以投掷一颗D10骰子，若出目小于等于4，则本次战斗获得+2的加成

流亡者庇护所：瑟夫林包庇了大量的政治犯，占领他国领地时，每获取1

点占领国资源需要2点资源。

自由散漫：瑟夫林人在没有充足振奋的情况下普遍自由散漫，若战斗加成小

于+3，需投掷D10骰子，若出目大于2，则本次战斗获得-1

的加成

1. 汉诺领：

高阶法师天堂：汉诺因为其出色的地热技术拥有大量的高阶法师储备，招

募法师时所需资源-1，优先减少通用资源，若无需通用资源，

由皇帝决定。

自动工业：每回合会额外得到1点汉诺专属资源

人口稀少：汉诺生育率较低，人口稀少，本国每回合士兵产出数-1.

傲慢原罪：汉诺人认为其他领的居民都是未开化的蛮族，占领他国领地时无

法获取他国资源

1. 都柏林领：

贵金属出产：回合开始时都柏林可以选择以1:1的比例将通用资源兑换为本

国和占领国的专属资源

能源枢纽：都柏林掌握了强大的能源技术并投入使用，都柏林可以使能源科

技产生的效果+1

御驾亲征：受到Athi鼓舞的士兵们将会一往无前，都柏林的军队一直受到

+2的加成

至高Athi：都柏林领必须尽可能保证自己一举一动都在民众的注视之下，

都柏林领必须将驻守窃密者处于公开状态，都柏林领玩家不得与任何玩家私下交易

1. 戈尔韦领：

英雄不朽：戈尔韦领出色的治疗技术可以让重伤的伤兵再次握紧武器，在

胜利后投掷D10，若出目为10，则将该兵力标志物重新放置在

首都

政教合一：政教合一的政体让戈尔韦领可以更快的收获民心，占领他国领

地时，若获取他国资源，可额外获得1点戈尔韦专属资源

地脉遒劲：戈尔韦领的火山在过度开发的情况下时刻都有喷发的危险，当任何一个国家的能源科技等级高出戈尔韦领2级或以上时，戈尔韦领本土的资源原始产出将停止，只有占领领地和采集场将继续工作。

伪君子：戈尔韦领必须维护教会的执行力，事件失败时需要多抽一张“失败”影响