

（一）法力机制调整

原机制：

游戏开始时，先手玩家拥有 1 法力上限，后手玩家拥有 2 法力上限。

回合开始时：

- 当前玩家 法力上限 增大 1
- 当前玩家 法力值 设置为 法力上限

实际上，每个玩家的第一个回合也会增长法力上限，所以实际上双方玩家第一个回合法力上限为 2/3

召唤生物、使用神器都会消耗法力值。

法力上限 最高为 12

新机制：

游戏开始时，先手玩家拥有 1 法力上限，后手玩家拥有 2 法力上限。

回合开始时：

- 先手玩家的奇数回合，即总第 $4k+1$ 回合，法力上限 增大 1；后手玩家的偶数回合，即总第 $4k$ 回合，法力上限 增大 1
- 当前玩家 法力值 设置为 法力上限

实际上，先手玩家的第一个回合也会增长法力上限，所以实际上双方玩家前几个回合的法力上限如下表：

回合数	1	2	3	4	5	6	7	8
先后手	先	后	先	后	先	后	先	后
法力上限	2	2	2	3	3	3	3	4

先手在自己的第21回合，总的第41回合到达12法力上限；后手在自己的第20回合，即总的第40回合到达12法力上限。

召唤生物、使用神器都会消耗法力值。

法力上限 最高为 12

（二）生物调整

费用/攻击/生命/最小范围-最大范围/行动力/冷却

攻击范围0表示不可攻击/反击，0-0表示可攻击与自身相同格子的生物（正上方/正下方）

剑士

- 生物单元数量: 4 -> 6
- L1、L2剑士冷却时间: 3 -> 2

修改后完整属性:

- 生物单元数量: 6

L1

- 2/2/2/1-1/3/2

L2

- 4/4/4/1-1/3/2

L3

- 6/6/6/1-1/3/3

黑蝙蝠

- L1、L2黑蝙蝠冷却时间: 2 -> 3
- L1、L2黑蝙蝠最大行动力: 5 -> 4
- L2黑蝙蝠攻击力: 3 -> 2
- L3 黑蝙蝠法力消耗: 5 -> 6
- L3 黑蝙蝠攻击力: 5 -> 4
- L3 黑蝙蝠冷却时间: 2 -> 4

修改后完整属性:

- 生物单元数量: 6

L1

- 2/1/1/0-1/4/3
- 飞行

L2

- 3/2/1/0-1/4/3
- 飞行

L3

- 6/4/2/0-1/5/4
- 飞行

牧师

几乎重做

修改后完整属性:

- 生物单元数量: 3

L1

- 2/0/3/0/5/4
- 触发： **己方回合结束** 时, (范围2) **友方生物** 回复 1 生命
- 光环： (范围2) 友方生物 +1 攻击力

L2

- 4/0/4/0/5/4
- 触发： **己方回合结束** 时, (范围3) **友方生物** 回复 1 生命
- 光环： (范围3) **友方生物** +1 攻击力

L3

- 7/0/5/0/5/5
- 触发： **己方回合结束** 时, (范围4) **友方生物** 回复 2 生命
- 光环： (范围4) **友方生物** +1 攻击力

(三) 神器调整

圣光之耀

- 加攻击力BUFF持续时间：持续到回合结束 -> 持续到 **下下个回合开始**
- 冷却时间：4 -> 6

地狱之火

- 衍生物新增词条 **对空** （因为长得高）
- 衍生物攻击范围变为 0-1

(四) 新增生物

冰霜之龙

- 生物单元数量： 3

L1

- 5/3/4/0-2/2/4
- **对空**

L2

- 7/4/6/0-2/2/4
- **对空**

L3

- 9/5/8/0-2/2/5
- 对空