

修改方案

● QIN 002 李斯 1

● QIN 006 吕不韦..... 2

● CHU 001 项羽 3

●QIN 002 李斯

设计人：菖蒲

武将姓名：李斯

武将称号：谏机背时

武将体力：3

逐谏：其他角色弃牌阶段结束时，你可以展示其一张手牌，若此阶段弃牌堆包含/不包含此颜色，其将此牌当【桃】/【杀】对你使用。

量衡：当你体力变化后，你可以选择你不为 0 的一项并摸 X 张牌：1.手牌数；2.体力值；3.场上牌数（X 为此项与你相同的其他角色数）。

问题：【量衡】在八人场特定场景会超量过牌。

●方案一

限制为当前回合角色：防止每回合给同一名角色大量补牌。限制为每回合限一次：将【逐谏】

技能联动作为每回合未变化的补充，而非多次增益。

量衡：每回合限一次，当你体力变化后，你可以选择你不为 0 的一项并令当前回合角色摸 X 张牌：1.手牌数；2.体力值；3.场上牌数（X 为此项与你相同的其他角色数）。

●方案二

简单地修改摸牌数不超过体力上限。

量衡：当你体力变化后，你可以选择你不为 0 的一项并摸 X 张牌：1.手牌数；2.体力值；3.场上牌数（X 为此项与你相同的其他角色数且至多为你的体力上限）。

●QIN 006 吕不韦

设计人：菖蒲

武将姓名：吕不韦

武将称号：悬金作语

武将体力：3

奇货：出牌阶段限一次，你可以展示任意张类型不同的手牌并选择一名其他角色，其可以对自己使用其中任意张牌，然后你将其余牌置于牌堆顶。

悬金：结束阶段，你可以亮出牌堆顶至多五张牌，若包含牌名字数为 X 的牌，你获得这些牌（X 为亮出牌数）。

问题：【悬金】由于四字牌比起二三字牌占比高，如果固定选 4 或控 4 字牌，摸牌期望约为 3，两个技能轮均收益约为 3-4。

●方案零

不修改，可以接受轮均收益 3-4。

●方案一

更改机制，摸牌期望降低为 2，增加较难达成的回血奖励，更依赖控顶。

悬金：结束阶段，你可以亮出牌堆顶 X 张牌并获得其中牌名字数各不相同的牌，若其中包含牌名字数为 X 的牌，你令一名角色回复一点体力（X 为本回合使用过牌的类型数）。

●方案二

简单地将亮出牌数限制为 3，更依赖控顶。

悬金：结束阶段，你可以亮出牌堆顶至多三张牌，若包含牌名字数为 X 的牌，你获得这些牌（X 为亮出牌数）。

●CHU 001 项羽

设计人：菖蒲

武将姓名：项羽

武将称号：破釜沉舟

武将体力：4

破釜：出牌阶段限一次，你可以将任意张基本牌当【决斗】使用，此牌对手牌数或体力值不大于你的目标造成伤害时，你令此伤害+1 或摸 2X 张牌（X 为这些牌中【杀】的数量）。

楚霸：主公技，其他楚势力角色打出的【杀】进入弃牌堆后，其可以交给你。

问题：【楚霸】发动依赖南蛮入侵，方差较大且缺乏游戏性和主动性。

●方案一

贴合打出时机情况下，增加时机和牌序要求，聚拢收益上下限。

楚霸：其他楚势力角色每回合首次使用或打出的牌进入弃牌堆后，若此牌为【杀】，你可以获得之。

●方案二

放弃打出时机改为使用。

楚霸：其他楚势力角色每回合首次使用【杀】进入弃牌堆后，若未造成伤害，你可以获得之。