

## （一）机制调整

### 回合上限调整：

现在回合上限从200变为100。

### 生物上限机制调整：

在全局第51回合（先手回合）和第76回合（后手回合），双方生物单元数量会得到补充。

初始/51回合/76回合

剑士： 6/7/8

弓箭手： 3/4/5

黑蝙蝠： 3/4/5

牧师： 3/4/4

火山之龙： 3/4/5

冰霜之龙： 3/4/5

### 驻扎点机制调整为：

每个回合开始，当一名 **地面生物** 位于一个 **驻扎点** 上方时，该 **驻扎点** 被 该生物所属的一方占领。

**驻扎点** 被 **另一方占领** 前，**驻扎点** 的占领状态不会因为（用于占领的生物离开等）任何因素而改变。  
被己方占领的 **驻扎点** 周围的 **出兵点** 视为 **己方出兵点（额外出兵点）**。

即现在，你不再需要一个生物驻守在驻扎点以维持占领状态了。但是与此同时，驻扎点被对手窃取所带来的后果将更加严重。

不要忘了边角位的驻扎点，现在，利用空闲的生物占据边角位可能带来更大的优势

## （二）生物调整

费用/攻击/生命/最小范围-最大范围/行动力/冷却

### 牧师

- 所有牧师新增 **对空**
- L1、L2牧师攻击范围：0 -> 0-1
- L3牧师攻击范围：0 -> 0-2
- L3牧师生命值：5 -> 6
- L1、L2牧师冷却时间：4 -> 3
- L3牧师效果范围：4 -> 3
- L3牧师回血量：2 -> 1

#### 修改后完整属性：

- 生物单元数量：3/4/4

### L1

- 2/0/3/0-1/5/3
- 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) **其他友方生物** +1 攻击力
- 

### L2

- 4/0/4/0-1/5/3
- 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) **其他友方生物** +1 攻击力

### L3

- 7/0/6/0-2/5/5
- 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) **其他友方生物** +1 攻击力

虽然牧师攻击力仍然为0，但当多个牧师彼此靠近时，他们将有一定的近战和对空反制能力，必要时可以进行少量输出

3星牧师的攻击范围得到加强，使得其在后期仍有一定输出能力

## 弓箭手

---

- L1弓箭手生命上限：1 -> 2
- L2弓箭手生命上限：2 -> 3
- L3弓箭手生命上限：3 -> 4

#### 修改后完整属性：

- 生物单元数量：3/4/5

### L1

- 2/1/2/3-4/3/4
- **对空**

### L2

- 4/2/3/3-4/3/4
- **对空**

### L3

- 6/3/4/3-4/3/4
- **对空**

## （三）新增神器

---

### 塞浦洛斯的风神之佑

---

描述文本：

风神！风神！聆听我的祈祷！聆听我的祈祷！像狂风一样迅捷！像狂风一样迅捷！

- 法力/冷却：8/12
- **释放**：任意地点（包括 深渊）
- **重置 (目标地点 范围1) 友方生物** 行动次数。
  - 即目标范围内的友方生物，无论本回合是否行动过，无论是否为本回合新召唤的生物，都可以立即行动一次。对行动过的生物使用即可达到双倍行动的效果。
  - 特别注意：对未行动过的生物使用并不能使其行动两次！