

## 武将优化建议-界吕蒙

### 一、武将体力：4

### 二、技能名 2 字（142 字）

（1）克己：若你未于出牌阶段内使用或打出过【杀】，你可以跳过弃牌阶段，然后下回合的出牌阶段内可以多使用一张【杀】且第一张杀不能被响应。

（2）勤学：觉醒技，准备阶段，若你的手牌数比你的体力值多 3 或更多（若游戏人数不小于 7 则改为 2），你减 1 点体力上限，然后选择获得“攻心”/“谋断”。

（3）博图：回合结束后，若你于出牌阶段内使用过四种花色的牌，你可以获得一个额外回合。

### 三、技能设计需写明思路（257 字）

OL 的界吕蒙目前是“三服”里最强的设定，如还要优化的话，以上是优化建议，思路如下：

1、“克己”思路是受到了“活动场三阶加成”的启发。发现只要多使用一张牌便能极高的拉动“博图”的发动率如此可以让这 2 个技能有一定联动，同时符合“克己”不动则已，一动则必杀

也没有浪费自己因为“克己”而没有使用出来的杀

2、“勤学”则是通过“勤学”后能根据场上形势作出有利选择，是应该要“谋断”让“博图”锦上添花再加强一个档次呢，还是应该继续通过“攻心”蚕食观望

3、“攻心”和“克己”有联动（控制红桃闪尤其是近身下家的，再进行“克己”杀打击），“谋断”和“博图”有联动然后也能一定程度解决距离问题更好的用“克己”杀，最终让 4 个技能之间都有一定的联动配合。

## 武将优化建议-魏义

### 一、武将体力：4

### 二、技能名 2 字（共 74 字，包括括号内容）

#### 1、伏骑（不变）

2、骄恣：锁定技，当你造成或受到伤害时，若伤害来源和受到伤害的角色之间手牌数相差一倍（相差至少为 2），此伤害+1。

### 三、技能设计需写明思路（352 字）

1、个人觉得魏义是一个非常完美的设定了，如果还要优化。建议是往“在保留原有特色的基础上，受群赵云的克制来进行优化吧”

1、有考虑过建议修改“伏骑”触发条件，变更为“最近的角色”，但自己否决了，在“伏骑”不变的情况下，在“骄恣”上做文章似乎更好。原版的魏义似乎是吊打赵云的，甚至包括相对来说，不是太克制的神赵云（魏义一样可以和其打打的）

2、“骄恣”在以前基本也是需要“吃包养”才能表现效果，而单打独斗时相对来说，很不容易体现出来，主要是把修改部分弄在“骄恣”上面，将“骄恣”的负面技也换成了另外一种方式表现，但检测手牌数，一方面可以体现最好不要装备+1 马的步兵，通过是否装备+1 马进行打出“界桥反击已少胜多”的效果，但这方面的博弈似乎也只会针对公孙瓒，无

法针对赵云。

3、装备+1后大概率无法“伏骑”，而被顺利发动“冲阵”，而不装备则更有可能被通过“冲阵”触发“骄恣”，和一位反复发动“乱击”的袁绍之间的互动也有一定的保留。

### 武将优化建议-诸葛果

一、武将体力：3

二、技能名2字（共112字）

1、祈禳：当你装备牌置入你的装备区后，你可以从牌堆里获得一张锦囊牌。若你是本回合第一次发动，可以声明一个锦囊牌名优先获得。

2、羽化：锁定技，弃牌阶段，你的锦囊牌和装备牌不计入手牌数。当你成为【杀】或【决斗】的目标后，你弃置一张牌然后观看牌堆顶2张牌，并获得其中一张。

三、技能设计需写明思路（185字）

1、作为一名非售卖，获取要求相对来说还算比较高的（或说是曾经的）“壕将”来讲，果的强度似乎“拉垮”，即使被作为核打的表现也差强人意。技能一是在原技能基础上做了不同于十周年的一个小提升，主要是个人看能不能通过第一次“祈禳”更好的发动“祈禳”。

2、技能二则是提高了一定防御，加入了“诸葛特色”，有“空城、观星、父荫”的影子，也提高了对装备牌的利用程度，减少后续顶装备的目的只是为了发动“祈禳”。可以说2个技能之间也有一定的联动了。

### 武将优化建议-晋张春华（思路见后杜预）

一、武将体力：3

二、技能名2字，单个技能字数100字以内，所有技能总字数150字以内（原版技能就超150有 $50+94+32=176$ 字了，个人改后总字数是179）

1、慧识（不变）

2、清冷（97字）：一名角色的回合结束时，若其体力值与手牌数之和不小于X（X为牌堆里的牌数的个位数），你可将一张牌当【杀】对其使用（无距离限制），然后若造成伤害时，你以防止此伤害，改为依次弃置其区域两张牌。若你以此法没有造成伤害，你与其摸一张牌。

3、宣穆（不变）

### 武将优化建议-杜预

一、武将体力：4

二、技能名2字，单个技能字数100字以内，所有技能总字数150字以内（共145字）

1、三陈：（不变）

2、昭讨：（不变）

3、☆破竹：出牌阶段限3次，你可将一张手牌当单一目标普通伤害类锦囊牌或任意杀使用（每种牌名限一次，杀记入次数）

三、技能设计需写明思路，设计思路字数500字以内（杜预和张春华放一起，共217字）

张春华和杜预的原版技能,个人感觉可以直接放入军争也不是太唐突。冰杀和出其不意,看成“专属牌”吧,就像庞统和卧龙诸葛亮、司马徽那样同样可以在应变使用火攻这张牌。

如果需要优化后再登陆军争,建议如下:

1、张春华加入了与队友之间的“互动”,降低了之前有的时候需要强行对队友使用“清冷”的诟病,同时也更加和技能一“慧识”有更好的联动;加大了和夫君司马懿的“互动”,可以作为贤内助帮司马懿找花色牌,或者压制司马懿使用的闪电牌;

2、杜预则如要取消“应变”束缚的话,尽量保留其原本特色,并加入“三陈”因素,如何使用要三思。

### 武将优化建议-杨艳

一、武将体力:3

二、技能名2字,单个技能字数100字以内,所有技能总字数150字以内(共143字,包括括号内容)

1、选备:游戏开始时,你声明2种基本或普通锦囊牌名并从牌堆获得(没有则依次摸1张)。每回合限一次,当你使用你声明的相同名称牌后,你可将此牌交给一名其他角色。

2、娴熟:当你需要使用【闪】时,你可横置,视为使用一张【闪】;当你需要使用【杀】时,你可重置,视为使用一张【杀】。每轮游戏开始时(若人数大于2?)你可以变更自己横置/重置状态(或更改你“选备”声明的1种牌名?)。

三、技能设计需写明思路,设计思路字数500字以内(214字)

1、杨艳保留了“选备”特色,让自己选2张“强华牌”,并能将自己“选备”后的“成果”交出去;“娴熟”则降低自己技能有时候比较尴尬无法平滑发动的情况,会更加灵活。

2、当然也考虑是否单挑无解的情况,但优化后,又和鲁芝“卫境”有点像,个人无法衡量这两者是否一样。所以加入括号看是否有必要加这个限制,降低起1V1能力

3、第二个括号疑虑,则是看是否需要根据情况变更“选备”,尤其是对应身份局,比如忠臣身份可以直接声明2个AOE锦囊,之后再修改,当然,反贼也可以这样获取关键牌,但是否会被队友当作敌人盲死也是一个有意思的问题。

### 武将优化建议-杨芷

一、武将体力:3

二、技能名2字,单个技能字数100字以内,所有技能总字数150字以内(75+130=205字)

1、婉嫔(75字):游戏开始时,你声明4种普通锦囊牌名。出牌阶段限一次,你使用声明牌时,可以令此牌的效果结算两次。或可以将一张伤害/非伤害类锦囊牌当做你声明的其中一种伤害/非伤害类使用。

2、埋祸(不变)

三、技能设计需写明思路,设计思路字数500字以内(62字)

1、杨芷也同样保留原有“强化”特色,保留4个特色锦囊特色,强化要素类似王蓉“丰姿”效果,另外也将一张锦囊通过满足一定限制的条件,转换变为“强化锦囊”

2、同时加入跟姐姐杨艳的互动,比如姐妹之间先看前者如何声明,后者进行配合等互

动