**火焰**

**火焰剑（Fire Sword）：一费**

**\src\main\assets\packs\32X32\1 Weapon icons\Icons icon\_06**

**攻击使目标灼烧。**

**（完成，但是剑的攻击动作还有待商榷，灼烧效果作为武器属性，被灼烧的敌人将积累灼烧伤害，两秒后一次性触发灼烧伤害，然后重新积累。）**

**火焰书：一费**

**\src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\2 Books Icons\_13\_56**

**短时间内提高角色魔法伤害**

**（预期在生效时发光还没有解决。）**

**火焰炮台（火焰守护者，Fire Guardian）：二费**

**src/main/assets/packs/32X32/5 Weapon icons #5/Icons/Icon\_5\_79.png**

**敌人靠近时喷火**

**（未修改）**

**火焰斧（炼狱之斧 Inferno Axe）：三费**

**\src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_66**

**使移动路径着火**

**（没有实现点燃路径的效果，只做了斧头的基本攻击动作）**

**火焰大剑（苏尔特的愤怒，Surtr's Fury）：四费**

**/src/main/assets/packs/32X32/32 Free Weapon Icons/Icons/Iicon\_32\_17.png**

**攻击后召唤陨石**

**（未修改）**

**火焰弓（花火射手Sparkshooter）：四费**

**src\main\assets\packs\32X32\1 Weapon icons\Icons icon\_36**

**src\main\assets\packs\32X32\5 Weapon icons #5\Icons Icon\_5\_97**

**子弹是烟花，子弹消失时爆炸，并使爆炸区域着火**

**（未完成，弓的动画没有，子弹效果没做）**

**火焰炮（末日使者，Doom Bringer）：五费**

 **src/main/assets/packs/32X32/5 Weapon icons #5/Icons/Icon\_5\_75.png**

**射出爆炸性子弹，三星后持续攻击，天上下子弹雨。**

**（未修改,子弹打得不准，推测是因为子弹和敌人不在一个场景下，子弹基类里用的不是global\_position）**

**冰霜**

**冰霜盾（冰霜之盾，Frost Shield）：一费**

**src/main/assets/packs/32X32/26 Shield icons/Icons/Icons\_26\_89.png**

**攻击敌人减速。**

**（未修改）**

**冰霜法杖（冰霜之触，Frostbite Touch）：一费**

**src/main/assets/packs/32X32/13 Magic wands and books/Icons/1 Wands/Icons\_13\_27.png**

**攻击使敌人减速。**

**（未修改）**

**冰霜匕首（雪原之刃，Snowfield Blade）：二费**

**src/main/assets/packs/32X32/2 Weapon icons #2/Icons/icon\_2\_28.png**

**攻击冻结的敌人后，2秒内增加暴击伤害。**

**（完成，删去了之前hitbox里的攻击命中触发函数，改成了连同hitbox里的信号，在攻击命中时得到hurtbox的owner，判断是否处于冻结状态）**

**冰霜回旋镖（霜刃回旋，Frost Boomerang）：二费**

**\src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_68**

**每次攻击命中一个敌人后，可增加冻结几率。**

**（完成）**

**冰霜矛（冰霜之矛，Frostspike Spear）：三费**

**s** **res://src/main/assets/packs/32X32/2 Weapon icons #2/Icons/icon\_2\_38.png**

**冻结敌人后增加一根冰刺在武器身边，下次攻击时射出，冰刺最多三根**

**（完成，但是没有冰刺的图）**

**冰霜大回旋镖（冰轮寒光，Icewheel Glare）：四费**

**src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_78**

**每次攻击在攻击到被冻结敌人时都会增加此次攻击伤害。**

**（完成）**

**霜之哀伤（冰冥挽歌，Frost Requiem）：五费**

**src\main\assets\packs\32X32\32\_2 Free Weapon icons bonus\Icons icon\_32\_2\_18**

**自带高额冻结几率，额外的冻结几率转换成伤害。**

**邪恶效果：冻结敌人时会判断一次大范围的冻结效果。**

**邪恶增强效果：复活被此武器击杀的敌人。**

**闪电**

**电击枪（Stun Gun）：一费**

**src\main\assets\packs\32X32\5 Weapon icons #5\Icons Icon\_5\_28**

**有几率秒杀敌人**

**（完成）**

**闪电矛：二费**

**\src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_15**

**闪电弓：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\1\_2 Weapon icons bonus\Icons weapon\_2\_16**

**同时装备闪电弓与矛时，弓将以矛作为子弹。**

**（未完成装备效果）**

**闪电法杖（雷霆之杖，Stormcaller Staff）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_36**

**发射闪电球，爆炸后爆炸范围短时间后产生一次打雷。**

**（完成）**

**闪电书卷轴（雷霆之书，Thunder Tome）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\13\_2 Magic wands and books bonus\Icons icon\_13\_2\_15**

**触发后持续时间内随机电击范围内敌人**

**（完成）**

**闪电之斧（风暴战斧，Storm Axe）：四费**

**res://src/main/assets/packs/32X32/2 Weapon icons #2/Icons/icon\_2\_48.png**

**着陆后在落地召唤打雷**

**（完成）**

**闪电炮台(风暴哨兵,Storm Sentry)：五费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_25**

**产生一圈闪电结界向外扩散。**

**充电：每回合开始时，基于拥有的闪电羁绊数永久提升伤害。**

**(未完成）**

**大地**

**大地矛（石裂之矛，Stonebreaker Spear）：一费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_33**

**保持不动时增加伤害。**

**（完成）**

**大地回旋镖（地环回旋镖，Earthring Boomerang）：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_64**

**击中墙壁提前返回会使伤害增加**

**（完成）**

**大地之书（石墙之书，Stonewall Boox）：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\13\_2 Magic wands and books bonus\Icons icon\_13\_2\_06**

**召唤墙壁**

**（未完成）**

**大地之剑（石盾剑，Stoneshield Sword)：三费**

s**rc\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_04**

**击杀敌人获得护盾**

**大地法杖（石碎权杖，Stoneshard Scepter）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_26**

**召唤巨石砸向目标，巨石砸向目标后分裂成小石子攻击附近敌人。**

**(完成部分）**

**大地之弓（地震强弩，Terraquake Arbalest）：四费**

**icon_29src\main\assets\packs\32X32\1 Weapon icons\Icons**

**icon\_29**

**命中目标时引发地震，多根箭命中一个区域会使地震区域扩大。**

**(完成部分）**

**大地矛盾（大地守护者，Earthwarden）：五费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_40**

**\src\main\assets\packs\32X32\26 Shield icons\Icons Icons\_26\_82**

**矛盾一体。**

**(未完成）**

**毒素**

**毒弓（毒牙之弓，Venomfang Bow）：一费**

**src\main\assets\packs\32X32\1\_2 Weapon icons bonus\Icons weapon\_2\_13**

**攻击附带一层毒素。**

**（完成）**

**毒法杖（毒液法杖，Venom Staff）：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_23**

**子弹范围伤害，附带一层毒素**

**（完成）**

**毒枪（瘴气枪，Miasma Gun）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\5 Weapon icons #5\Icons Icon\_5\_09**

**在攻击范围内随机发射毒素炸弹，留下毒云。**

**（完成）**

**自然毒矛（毒藤矛，Venomvine Spear）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_39**

**这把武器造成的毒素伤害将治愈玩家。**

**（完成）**

**毒素匕首（剧毒之怒，Toxic Rage）:四费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_29**

**暴击后引爆目标毒素。**

**（完成）**

**毒素回旋镖（痛苦回响，Echo of Agony）：五费**

**src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_80**

**攻击带有异常状态的敌人伤害增加。**

**击杀敌人记录叠加中毒层数至攻击结束。**

**（完成）**

**自然**

**自然剑（翠绿之刃，Verdant Blade）：一费**

**res://src/main/assets/packs/32X32/1 Weapon icons/Icons/icon\_09.png**

**每完成一次成长，获得一张自然剑。**

**（完成部分）**

**自然弓（自然之弓，Nature Bow）：一费**

**src\main\assets\packs\32X32\1\_2 Weapon icons bonus\Icons weapon\_2\_19**

**拥有高额的穿透率**

**（完成）**

**自然斧（翠绿之斧，Verdant Axe）：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\1 Weapon icons\Icons icon\_89**

**击杀敌人后变大，最多变大五层，每次攻击前重置。**

**（完成）**

**自然毒矛：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_39**

**这把武器造成的毒素伤害将治愈玩家。**

**（完成）**

**自然回旋镖：**

 **src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_79**

**基于血量造成额外伤害，血量高时攻击时消耗血量增加伤害，血量低时攻击敌人吸血。**

**（完成）**

**自然之书（治愈法典，Healing Codex）：四费**

 **src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\2 Books Icons\_13\_77**

**召唤回血阵。**

**（未完成，不确定回血效果是否做成负攻击力对玩家造成负伤害）**

**神圣**

**神圣炮台（治愈十字架，Healing Cross）：一费**

 **src\main\assets\packs\32X32\26 Shield icons\Icons Icons\_26\_09**

**为范围内友军回血。**

**神圣加成：角色生命值回复速率**

**神圣弓(圣光之弓，Holylight Bow）：二费**

**src\main\assets\packs\32X32\1 Weapon icons\Icons icon\_40**

**被攻击到的敌人防御力下降。**

**(完成部分）**

**神圣加成：索敌范围**

**神圣剑（逆境之剑，Adversity Sword）：三费**

 **src\main\assets\packs\32X32\4 Weapon icons #4\Icons Icon\_4\_10**

**在血量低时爆发出强大的力量。**

**神圣加成：攻击冷却**

**（完成）**

**神圣盾牌（神圣堡垒，Holy Bulwark）：三费**

 **res://src/main/assets/packs/32X32/1 Weapon icons/Icons/icon\_67.png**

**被破坏时以玩家为中心发出一次冲击波**

**神圣加成：防御力**

**（完成部分）**

**神圣矛（荣耀之辉，Glory's Radiance）：四费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_80**

**击杀敌人后随机提升玩家一属性至此次战斗结束**

**神圣加成：攻击范围**

**(数值没调)**

**神圣卷轴（宿命，Inevitable Fate）：五费**

**res://src/main/assets/packs/32X32/13 Magic wands and books/Icons/2 Books/Icons\_13\_81.png**

**秒杀范围内所有小怪**

**神圣加成：生命力**

**(完成)**

**邪恶**

**邪恶小法杖（死灵法杖，Necro Staff）：一费**

**src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_17**

**伤害越高，攻速越快。**

**邪恶加成：击杀敌人伤害提高**

**邪恶强化加成：攻击范围提高。  
（完成）**

**邪恶矛（死亡之矛,Death Spear）：一费**

 **src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_34**

**具有斩杀能力**

**邪恶加成：击杀视为所有邪恶武器击杀**

**邪恶强化加成：属性提高**

**（完成）**

**邪恶匕首（邪影匕首，Shadow Dagger）：二费**

**\src\main\assets\packs\32X32\4\_2 Weapon icons bonus\Icons weapon\_2\_75**

**暴击后增加飞行速度**

**邪恶加成：不再回归玩家且冷却变0。**

**邪恶强化加成：暴击秒杀所有接触的小怪。**

**（完成）**

**邪恶斧头（恶魔战斧，Demon Axe）：三费**

**src\main\assets\packs\32X32\2 Weapon icons #2\Icons icon\_2\_84**

**击杀后短时间无敌。**

**邪恶加成：击杀时减少所有邪恶武器冷却（不包括自身）。**

**邪恶强化加成：无敌时间提高，减少冷却提高。**

**（完成）**

**邪恶大法杖（邪能狂潮，Demonic Surge）：四费**

**src\main\assets\packs\32X32\13 Magic wands and books\Icons\1 Wands Icons\_13\_32**

**一次发出多段攻击，攻击范围内的敌人，多段攻击命中同一个敌人将造成额外伤害。**

**邪恶加成：子弹数提高**

**邪恶强化加成：大幅提高伤害。**

**（完成部分）**

**霜之哀伤：五费**

**src\main\assets\packs\32X32\32\_2 Free Weapon icons bonus\Icons icon\_32\_2\_18**

**自带高额冻结几率，额外的冻结几率转换成伤害。**

**邪恶效果：冻结敌人时会判断一次大范围的冻结效果。**

**邪恶强化效果：复活被此武器击杀的敌人。**