**火+火+无/电 灼烧（每秒2点伤害）/若第三发为冰属性，则无灼烧效果，保持3秒以上冰子弹消失，获得“灼烧”状态**

**子弹火属性伤害翻倍，概率附加“点燃”效果**

**火+火+火 炸膛（受到15点火属性伤害，枪膛只剩一发火）获得“灼烧”状态，概率获得“点燃”状态（每秒4点伤害）**

**火+冰+X 中和（保持3秒以上，1、2号位冰火子弹消失，人物获得“潮湿”状态/增加火属性抗性，受到双倍电属性伤害，获得“触电”状态，概率获得“麻痹”状态）**

**冰+冰 冰霜（人物移动速度、换弹速度减慢）/若第三发为火属性，则无冰霜效果，保持3秒以上火子弹消失，获得“冰霜”状态**

**子弹冰属性伤害翻倍，概率附加“霜冻”效果**

**冰+冰+冰 霜冻（受到5点冰霜伤害，并无法行动，增加对冰与电属性攻击的抗性，6s后或受到火属性攻击后解除）**

**电+电 触电（每秒3点伤害、移动速度增加、换弹速度增加） 子弹电属性伤害翻倍，概率附加“麻痹”效果**

**电+电+电 雷击（释放电流造成范围攻击-10点伤害，属性子弹全部消失，自身受等同伤害并获得“触电效果”，概率获得“麻痹”效果/3s无法行动）**

**环境要素**

1. **油桶 攻击后漏油，接触地面上的油超过1s获得“”状态（受到火属性伤害翻倍，且获得“点燃”效果，增加电属性抗性），油桶若直接受火属性伤害会爆炸，造成范围火属性伤害并附加“点燃”效果，地面上的油受火属性伤害会被点燃6s。**
2. **水 接触超过1s任何形式的水获得“潮湿”状态，脱离2s后消失。**

**状态**

1. **灼烧，每秒受到2点伤害**
2. **点燃，每秒受到4点伤害**
3. **潮湿，增加火属性抗性，受到双倍电属性伤害，获得“触电”状态，概率获得“麻痹”状态**
4. **冰霜，人物移动速度、换弹速度减慢**
5. **霜冻，受到5点冰霜伤害，并无法行动，增加对冰与电属性攻击的抗性，6s后或受到火属性攻击后解除**
6. **触电，每秒受到3点伤害、移动速度增加、换弹速度增加**
7. **麻痹，3s无法行动**
8. **油，受到火属性伤害翻倍，且获得“点燃”效果，增加电属性抗性**