# 表0 小火炉

消耗：50/25/25火苗能量

冷却时间：7秒

功能：出场一秒后立即回复X点火苗；存在时每帧提供持续的Y能量回复效果。

X = min(1, 当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*44。

Y = min(1, 当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*44\*产能系数/60

受到定身类效果时会暂停返还火苗的计时并且中断每帧提供持续的能量回复效果。

一转功能：消耗降低至25火苗能量。

二转功能：种下一秒的回复效果与产能系数提高100%。

表1-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表1-2 产能系数随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 产能乘数 | 1/25 | 1/24 | 1/23 | 1/22 | 1/21 | 1/20 | 1/19 | 1/18 | 1/17 | 1/16 | 1/15 | 1/14 | 1/13 | 1/12 | 1/11 | 1/10 | 1/9 |

# 表1 酒杯灯

消耗：25/0/0火苗能量

冷却时间：7秒

基础功能：出场一秒后立即回复X点火苗能量；存在时每帧提供持续的Y火苗能量回复效果。T时间后会成长，产值提升。

其中：

X = min(1，当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*产值。

Y = min(1，当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*产值\*产能系数/60

产值 = 34（未成长）/ 44（成长）

受到无法行动效果时会暂停返还火苗的计时并且中断每帧提供持续的能量回复效果。

一转功能：消耗降低至0火苗能量。

二转功能：种下一秒的回复效果与产能系数提高100%

表2-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表2-2 产能系数随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 产能乘数 | 1/25 | 1/24 | 1/23 | 1/22 | 1/21 | 1/20 | 1/19 | 1/18 | 1/17 | 1/16 | 1/15 | 1/14 | 1/13 | 1/12 | 1/11 | 1/10 | 1/9 |

# 表2 大火炉

消耗：(150+50\*当前场上已存在该卡片数)火苗能量

冷却时间：50秒

功能：在种下去一秒后立即回复2\*X点火苗；存在时每帧提供持续的2\*Y能量回复效果。

X = min(1，当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*44。

Y = min(1，当前攻击速度)\*(当前攻击力/10)\*44\*产能系数/60

受到无法行动效果时会暂停返还火苗的计时并且中断每帧提供持续的能量回复效果。

一转功能：在种下去回复的火苗量提高至3\*X点；存在时每帧提供持续的能量回复效果提高至3\*Y点。

二转功能：能量消耗改为恒定150点火苗能量。

表3-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表3-2 产能系数随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 产能乘数 | 1/25 | 1/24 | 1/23 | 1/22 | 1/21 | 1/20 | 1/19 | 1/18 | 1/17 | 1/16 | 1/15 | 1/14 | 1/13 | 1/12 | 1/11 | 1/10 | 1/9 |

# 表3 咖啡粉

消耗：500火苗能量

冷却时间：0.5秒

功能：立即移除3\*3格所有卡片的定身效果，这些卡片在持续时间内也免疫定身效果，并提供10%的攻击力与攻击速度加成；生效后还会返还X点火苗能量。

\*X为(9-成功生效的格子数)\*50；成功生效的格子的意思是该格上确实有被作用的卡片。

\*持续时间为${time}秒。

表3-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表3-2 持续时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 持续时间 | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 | 11 | 14 | 17 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 |

# 

# 表4 樱桃反弹布丁

消耗：100/75火苗能量

冷却时间：7秒

功能：可以反弹部分来自友方的直线弹体攻击或者投掷攻击，并改变其弹道。

一般情况下同一颗子弹只能被反弹一次；受到控制效果时，基础功能暂时失效。

一转功能：消耗降低至75火苗能量，最大生命值+25%基础生命值。

表4-1 转职图示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 |
| 图示 |  |  |

表4-2 生命值随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 130 | 150 | 170 | 210 | 250 | 290 | 330 | 370 | 410 | 450 |

# 表5 冰淇淋

消耗：100/25火苗能量

冷却时间：见表5-2

功能：在一个格子上使用，在生效动画期间第一次遇到（可被攻击的）卡片时会重置该格子上所有卡片的冷却时间（自身除外）；允许将冰淇淋拖拽到卡槽中正在冷却的卡片上，则视为使用冰淇淋并立即重置该卡片的冷却时间。

\*如果在生效动画期间未实际作用到任何卡片，则会在动画结束时返还自身CD。

一转功能：消耗降低至25火苗能量。

二转功能：生效后减少自身冷却时间max（自身冷却时间-所有目标卡片剩余冷却时间之和，0）秒。

表5-1 转职图示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 |
| 图示 |  |  |

表5-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 60 | 59 | 58 | 57 | 55 | 53 | 51 | 48 | 45 | 42 | 39 | 36 | 33 | 30 | 27 | 24 | 21 |

# 表6 双向水管

消耗：125火苗能量

冷却时间：7秒

攻击间隔：0.95秒

基础功能：向前方发射一颗子弹，后方发射两颗子弹，造成固定伤害（攻击力见表6-2）

一转功能：前方增加一颗子弹

二转功能：前后方再各增加一颗子弹

表6-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表6-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 | 28 | 33 | 40 | 55 | 70 | 85 | 100 | 120 | 150 | 200 |

# 表7 三线酒架

消耗：325火苗能量

冷却时间：7秒

攻击间隔：0.95秒

基础功能：向前方和相邻两行各发射一颗子弹，造成固定伤害（攻击力见表7-2）

一转功能：前方增加一颗子弹

二转功能：两边再各增加一颗子弹

子弹需要经过横向位移一格多的距离才会散开至三行。

表7-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表7-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 | 28 | 33 | 40 | 55 | 70 | 85 | 100 | 120 | 150 | 200 |

# 表8 火盆

消耗：175火苗能量

冷却时间：7秒

基础功能：可以使穿过的部分子弹变成火弹，使子弹的伤害再乘以一个伤害倍率X。

其中：X = 1 + min(1, 当前攻击速度) \* min(1, 当前攻击力/10) \* (基础倍率-1)

受到控制效果时基础功能暂时失效。

一转功能：最大生命值增加400％的基础生命值。

二转功能：在被放下的3秒内处于无敌状态。

三转功能：。

表8-1 转职图示

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |

表8-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0.5 |

# 表9 木盘子

消耗：(0+10/5\*当前场上已存在该卡片数) 火苗能量

冷却时间：7/3.5 s

基础功能：作为水上载具类型卡片使用，只允许放在<水地形>上且免疫<水蚀>效果，对于大部分单位来说，木盘子可以使它们免受<水蚀>效果的影响，并约等于处于临时陆地上，但是部分单位也会攻击木盘子。

一转功能：每多存在一张卡所需要多消耗的能量由10降低至5，冷却时间由7秒降低至3.5秒。

表11-1 转职图示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 |
| 图示 |  |  |

表11-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 体力 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 130 | 150 | 170 | 200 | 230 | 260 | 290 | 320 | 350 | 380 |

# 表10 棉花糖

消耗：(0+50\*当前场上已存在该卡片数) 火苗能量

冷却时间：3s

基础功能：作为空载型卡片使用，可以防止其上单位受到来自高空地块的摔落伤害。

作为岩浆载具类型卡片使用，只允许放在<岩浆>上且免疫来自<岩浆>的伤害；使得岩浆对其上单位的<高温灼烧>效果转变为<恒温灼烧>。

表11-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表11-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 体力 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 130 | 150 | 170 | 200 | 230 | 260 | 290 | 320 | 350 | 380 |

# 表11 冰桶炸弹

消耗：150火苗能量

冷却时间：见表11-2

基础功能：起初处于休眠状态，在同一格有普通类型卡片存在或者受到任何伤害后会被唤醒，然后经过短暂的准备后会自爆。

-亡语：为全屏敌方单位施加100点<冰冻损伤>值以及10秒的50%减速效果。

每多存在一张该种卡片，下一次放置该种卡片的能量消耗会增加75。

一转功能：冻结效果提高至5秒，冻结结束后减速效果提高至15秒。

二转功能：施加冻结效果后，对所有被冻结的单位施加爆破易伤效果，持续时间等同于冻结效果外加冰冻减速效果时间之和。

表11-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表11-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表12 瓜皮护罩

消耗：125火苗能量

冷却时间：15s

基础功能：可以罩住卡片，保护它们免受敌人的单体攻击以及远程直线弹体攻击。

一转功能：受到攻击时对以自身为中心3\*3范围内的敌人造成一次群体反弹伤害，伤害值等于（这次攻击的伤害\*10%当前攻击力）；该卡片以任何方式被移除前也会对自身为中心3\*3范围内的敌人造成一次群体反弹伤害，伤害值等于（自身当前生命值\*10%当前攻击力）。

\*反弹伤害类型为真实伤害。

表12-1 转职图示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 |
| 图示 |  |  |

表12-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 600 | 648 | 696 | 744 | 816 | 888 | 960 | 1056 | 1152 | 1248 | 1368 | 1488 | 1608 | 1728 | 1848 | 1968 | 2088 |

# 表13 章鱼烧

消耗：275火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1.9s

基础功能：一次攻击可以连续扔出两发射弹，射弹会优先锁定场上当前生命值最低的单位，且只能与锁定的目标发生中弹判定；若在命中目标之前目标不可被选取或者阵亡、失效，则会重新寻找新的目标并锁定之。  
一转功能：子弹击中时，若目标当前生命值低于75%则额外造成50%的伤害。（经计算如果一个敌人是被纯章鱼打死的， 这期间对其DPS增加量为不转的33%，也就是管线一转提高的数值）  
二转功能：在一转的基础上，额外伤害提高到150%。

额外伤害被视为一次独立的攻击

表13-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表13-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 0 | 攻击力 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 36 | 42 | 49.5 | 60 | 82.5 | 105 | 127.5 | 150 | 180 | 225 | 300 |

# 表14 面粉袋

消耗：50火苗能量

冷却时间：见表14-2

基础功能：使用后立即起跳并碾压当前格子，对命中目标造成目标最大生命值\*（1-目标灰烬抗性）的真实伤害；立即触发目标身上的所有标记伤害；生效后降低X冷却时间。

\*X为min(75%，15%\*命中的敌方单位数)。

一转功能：攻击还会对目标施加90%的总移动速度降低效果，持续4秒。

二转功能：攻击还会对目标施加爆破易伤效果，持续9秒。

表14-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表14-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表15 酒瓶炸弹

消耗：125火苗能量

冷却时间：见表15-2

基础功能：经过短暂的准备后会自爆。

-亡语：产生一行爆炸效果，造成灰烬效果。

一转功能：对目标附上爆破易伤效果，持续9秒。

-爆破易伤：目标受到非真实伤害提高10%，可叠加，此后每层爆破易伤会额外提高5%。

二转功能：亡语触发后1秒会再额外造成一次余震，造成等量的伤害并再次施加爆破易伤效果。

表15-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表15-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表16 可乐炸弹

消耗：150火苗能量

冷却时间：见表16-2

基础功能：经过短暂的准备后会自爆。

-亡语：产生3\*4爆炸效果，造成灰烬效果。

一转功能：对目标附上爆破易伤效果，持续9秒。

二转功能：亡语触发后1秒会再额外造成一次余震，造成等量的伤害并再次施加爆破易伤效果。

表16-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表16-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表17 开水壶炸弹

消耗：350火苗能量

冷却时间：见表17-2

基础功能：起初处于休眠状态，在同一格有普通类型卡片存在或者受到任何伤害后会被唤醒，然后经过短暂的准备后会自爆。

-亡语：产生5\*5爆炸效果，造成灰烬效果。

每多存在一张该种卡片，下一次放置该种卡片的能量消耗会增加100。

一转功能：对目标附上爆破易伤效果，持续9秒。

二转功能：亡语触发后1秒会再额外造成一次余震，造成等量的伤害并再次施加爆破易伤效果。

表17-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表17-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表18 威士忌炸弹

消耗：200火苗能量

冷却时间：见表18-2

基础功能：经过短暂的准备后会爆炸。

-亡语：产生一列的爆炸效果，造成灰烬效果。

一转功能：对目标附上爆破易伤效果，持续9秒。

二转功能：亡语触发后1秒会再额外造成一次余震，造成等量的伤害并再次施加爆破易伤效果。

表18-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表18-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表19 菠萝爆炸面包

消耗：225火苗能量

冷却时间：见表19-2

基础生命值：1000

基础功能：

怨恨：受到有目标来源的攻击时，会获得（折后伤害值）层怨恨效果，无上限。

-亡语：对3\*4范围内所有敌方单位造成（怨恨层数/5）%灰烬效果。

一转功能：火苗能量消耗由225降低至175。

二转功能：生命值提高50%。

表19-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表19-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 冷却时间 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 菠萝爆炸面包 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表20 旋转咖啡喷壶

消耗：250火苗能量外加每7秒15火苗能量

生命值：250

冷却时间：60s

攻击间隔：2s

基础功能：对以自身为中心3\*3范围的所有敌人造成100%当前攻击力的伤害。

在攻击范围内只要存在敌人就可以直接攻击，攻击不可被闪避，可以跳过目标的可否被选取为攻击目标的判定。

\*消耗为250火苗能量外加每7秒15火苗能量

一转功能：自身获得<隐匿>效果。

二转功能：攻击间隔降低至1.33s。

表20-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表20-1 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 | 80 | 96 | 102 | 132 | 160 | 220 | 280 | 340 | 400 | 480 | 600 | 800 |

# 表22 老鼠夹子

消耗：75火苗能量

生命值：100

冷却时间：见表22-2

基础功能：初始为预热阶段，在4秒后完成预热。预热阶段不攻击，预热完毕后只要有地面敌方单位接触就会立即引爆，对当前格的地面敌方单位造成灰烬处决效果（对BOSS则为灰烬效果），然后对3\*3的地面敌方单位造成灰烬效果。在任何情况下被击破（生命归0）或者移除则只会对当前格的地面敌方单位造成灰烬效果。

一转功能：生命值提高至200，消耗降低至50火苗能量。

二转功能：自身获得不可被选取为攻击目标与不可阻挡的效果。

表22-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表22-2 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 40 | 38 | 36 | 34 | 32 | 30 | 28 | 26 | 24 | 22 | 20 | 18 | 16 | 14 | 12 | 10 | 8 |

# 表23 麻辣烫炸弹

消耗：25火苗能量

生命值：200

冷却时间：见表22-2

基础功能：不成为空中敌人的攻击目标；初始为预热阶段，在5秒后完成预热。预热阶段不攻击，预热完毕后只要有空中敌方单位接触就会立即引爆，对当前格的空中敌方单位造成灰烬处决效果（对BOSS则为灰烬效果），然后对3\*3的空中敌方单位造成强制击坠效果（对于不能被击坠的空中敌方单位则造成灰烬效果）。

表23-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表23-1 冷却时间随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 冷却时间 | 40 | 38 | 36 | 34 | 32 | 30 | 28 | 26 | 24 | 22 | 20 | 18 | 16 | 14 | 12 | 10 | 8 |

# 表24 三向小笼包

消耗：125火苗能量

生命值：50

冷却时间：7秒

基础功能：可以将从自身左侧进入的部分直线射弹分裂成向右、向上、向下三个方向的小型射弹，每发射弹能造成原射弹33%的伤害。

一转功能：消耗降低至75火苗能量。

表24-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表24-1 生命值随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 130 | 150 | 170 | 210 | 250 | 290 | 330 | 370 | 410 | 450 |

# 表25 咖啡杯

消耗：100火苗能量

生命值：100

冷却时间：3秒

攻击间隔：1秒

基础功能：以任何形式被移除时返还种植其的费用；3格射程；攻击伤害为真实伤害。

一转功能：攻击会对目标附加持续1秒的5%独立易伤。

二转功能：射弹改为穿透型射弹。

表25-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表25-1 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 | 28 | 33 | 40 | 55 | 70 | 85 | 100 | 120 | 150 | 200 |

# 表26 冰煮蛋器投手

消耗：250火苗能量+每7秒15火苗能量

生命值：250

冷却时间：60s

攻击间隔：3s

基础功能：在本行中，选取自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人作为目标，然后对其投掷冰煮蛋，对目标造成450%当前攻击力伤害，然后对冰煮蛋落点范围3\*3所有敌人造成90%当前攻击力伤害外加45点<冰冻损伤>。

\*DPS=180%单伤+30%群伤

\*樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身攻击目标之一，樱桃反弹布丁类型卡片可以将投弹目标重定向为投弹左侧最偏左的敌方单位，若没有满足要求的单位则会把目标重定向为投弹右侧最偏左的敌方单位，若还没满足要求则放弃重定向（原地破碎）。

\*消耗为250火苗能量外加每7秒15火苗能量

一转功能：对首要目标造成的伤害提高到600%当前攻击力，范围伤害提高至120%当前攻击力。

二转功能：攻击间隔缩短至2s。

表26-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表37-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 170 | 200 | 240 | 300 | 400 |

# 表30 糖葫芦炮弹

消耗：175火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：2s

基础功能：只以空中单位为目标，发射的炮弹会优先选取最大生命值最高且最靠近地图左侧的空中单位。

一转功能：子弹在命中时会对周围3\*3的空军造成10%攻击力范围伤害。

二转功能：攻击变为双发式但每发伤害只有当前攻击力的75%。

附加说明：发射的炮弹一旦锁定目标就不会更改，除非目标在被命中前失效（失效包括死亡，变成不可选取或者不符合成为目标的要求），才会更改锁定目标。

表3-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 0 | 0 |
| 图示 |  |  |  |

表3-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击力 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 糖葫芦炮弹 | 120 | 132 | 144 | 156 | 180 | 204 | 228 | 276 | 324 | 372 | 432 | 492 | 552 | 612 | 672 | 732 | 792 |

# 表34 色拉投手

消耗：150火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1s

基础功能：在本行中，选取自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人作为目标，然后对其投掷小番茄，造成100%当前攻击力伤害，之后番茄会进行一次弹跳，选取弹跳点右侧所有可攻击敌人中最偏右的敌人作为目标，造成100%当前攻击力伤害。（攻击力见表34-2）

特别说明：樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身攻击目标之一，樱桃反弹布丁类型卡片可以将投弹目标重定向为投弹左侧最偏左的敌方单位，若没有满足要求的单位则会把目标重定向为投弹右侧最偏左的敌方单位，若还没满足要求则放弃重定向（原地破碎）。樱桃反弹布丁的重定向效果不消耗弹跳次数。

\*DPS=200%单伤

一转功能：两次弹射伤害倍率提高至133%。

二转功能：番茄弹跳次数再增加一次，最后一次弹跳会选取弹跳点左侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人；最后一次弹跳也会造成133%的当前攻击力伤害。

表34-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表34-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 170 | 200 | 240 | 300 | 400 |

# 表35 巧克力投手

消耗：100火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：2s

基础功能：在本行中，选取A敌人作为目标，然后对其投掷巧克力粒，造成100%当前攻击力伤害；或者（3倍次攻击时）对三行每行都选B敌人作为目标投掷巧克力块，造成100%当前攻击力伤害并将目标晕眩4秒；若目标已处于定身效果则将定身效果延长1秒，但最多不超过9秒；

\*A为自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人。

\*B为自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的非定身状态敌人，若无合适目标则遵循A的索敌。

\*樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身攻击目标之一，樱桃反弹布丁类型卡片可以将投弹目标重定向为投弹左侧最偏左的敌方单位，若没有满足要求的单位则会把目标重定向为投弹右侧最偏左的敌方单位，若还没满足要求则放弃重定向（原地破碎）。

DPS=41.5%单伤

一转功能：巧克力块的晕眩时间提高至6秒。

二转功能：攻击模式变为2倍数次攻击时投掷巧克力块。

表35-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表35-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 170 | 200 | 240 | 300 | 400 |

# 表36 臭豆腐投手

消耗：250火苗能量+每7秒15火苗能量

冷却时间：60s

攻击间隔：2s

基础功能：在本行中，选取自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人作为目标，然后对其投掷红豆腐，造成100%当前攻击力伤害；或者（3倍数次攻击时）投掷臭豆腐，对首要目标造成100%当前攻击力伤害，然后使3\*3范围内的所有地面敌人<臭豆腐中毒>。

特别说明：樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身攻击目标之一，樱桃反弹布丁类型卡片可以将投弹目标重定向为投弹左侧最偏左的敌方单位，若没有满足要求的单位则会把目标重定向为投弹右侧最偏左的敌方单位，若还没满足要求则放弃重定向（原地破碎）。

DPS=116.5%单伤+66.7%群伤

<臭豆腐中毒>：目标每半秒受到50%当前攻击力的无来源伤害，总移动速度、攻击力、攻击速度降低50%，持续4秒（总伤400%当前攻击力）。

<臭豆腐中毒>效果可以叠加。

\*消耗为250火苗能量外加每7秒15火苗能量

一转功能：<臭豆腐中毒>的持续时间提高至6秒，在放下后首次攻击直接投掷臭豆腐。

二转功能：攻击模式变为2倍数次攻击时投掷臭豆腐。

表36-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 0 | 0 |
| 图示 |  |  |  |

表36-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 0 | 攻击力 | 14 | 17 | 21 | 25 | 29 | 33 | 40 | 48 | 58 | 72 | 105 | 140 | 190 | 240 | 320 | 420 | 600 |

# 表37 煮蛋器投手

消耗：250火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：3s

基础功能：在本行中，选取自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人作为目标，然后对其投掷煮蛋，对目标造成450%当前攻击力伤害，然后对煮蛋落点范围3\*3所有敌人造成90%当前攻击力伤害。

\*DPS=180%单伤+30%群伤

\*樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身攻击目标之一，樱桃反弹布丁类型卡片可以将投弹目标重定向为投弹左侧最偏左的敌方单位，若没有满足要求的单位则会把目标重定向为投弹右侧最偏左的敌方单位，若还没满足要求则放弃重定向（原地破碎）。

一转功能：对首要目标造成的伤害提高到600%当前攻击力，范围伤害提高至120%当前攻击力。

二转功能：攻击间隔缩短至2s。

表37-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 0 | 0 |
| 图示 |  |  |  |

表37-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 170 | 200 | 240 | 300 | 400 |

# 表38 土司面包

消耗：50火苗能量

冷却时间：7s

基础功能：阻挡老鼠的进攻，在未受到伤害5秒后每秒回复（当前攻击力）点生命值，直到下次受到伤害时中断。

表38-1 转职图示

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 0 |
| 图示 |  |

表38-2 生命值随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 300 | 360 | 420 | 480 | 540 | 600 | 750 | 900 | 1050 | 1200 | 1650 | 2100 | 2550 | 3000 | 4000 | 5000 | 6000 |

# 表39 巧克力面包

消耗：125火苗能量+每7秒15火苗能量

冷却时间：60s

基础功能：为身后四格卡片施加<庇护>效果，自身受到伤害值最高不能超过60%最大生命值。

<庇护>：目标受到伤害前将此次伤害降低至0，自身代替目标承受所降低的伤害值。

\*四格为自身左方一格、左方二格、左上方、左下方。

\*<庇护>不能施加给本类型卡片，<庇护>不可叠加。

\*消耗为125火苗能量+每7秒15火苗能量

一转功能：每秒回复自身2%最大生命值。

表39-1 转职图示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 |
| 图示 |  |  |

表39-2 生命值随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 600 | 720 | 840 | 960 | 1080 | 1200 | 1500 | 1800 | 2100 | 2400 | 3300 | 4200 | 5300 | 6000 | 8000 | 10000 | 12000 |

# 表40 雷电长棍面包

消耗：175

冷却时间：15s

攻击间隔：10秒

基础功能：所有雷电长棍面包共用一个普通攻击计时器，且普通攻击为产生一次<电击>，每产生一次<电击>雷电长棍面包会损失基础最大生命值20%的生命值上限；

\*该普通攻击计时器不受益于任何雷电长棍面包的攻击速度与技能速度，且场上至少有一个雷电长棍面包才能激活计时器运作。

\*场上至少需要两个未被定身的雷电长棍面包才能触发<电击>。

<电击>：场上所有未被定身的雷电长棍面包会以自身为中心1\*1范围内产生电场，且两两之间产生一条通路，对电场与通路上的所有敌人造成E效果（下述）；

E效果：设折前伤害A为：目标最大生命值\*（1-目标灰烬抗性）\*（1-目标群伤抗性），这个折前伤害会先攻击目标身上的护盾（不受抗性与加减伤影响），攻击护盾后溢出的伤害值作为灰烬伤害再攻击本体。

\*即使目标同时处于多条通路或电场范围内也只会受到一次效果。

一转功能：每产生一次<电击>损失的生命值上限下调至基础最大生命值的15%。

二转功能：<电击>附加2秒晕眩效果。

表40-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表40-2 生命值与攻击间隔随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 生命值 | 200 | 240 | 280 | 320 | 360 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 1100 | 1400 | 1700 | 2000 | 2667 | 3333 | 4000 |

# 表41 热狗大炮

消耗：175火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：2s

基础功能：在本行中，先选取集合X，然后在集合X中选取自身右侧所有可攻击敌人中最偏左的敌人作为目标，然后对其投掷热狗炮弹；命中时，若目标是空中单位，则对目标造成200%当前攻击力的伤害和60<冰冻损伤>值；若目标是地面单位，则只造成100%当前攻击力的伤害和30<冰冻损伤>值。

其中，集合X的算法为：若取得的集合A有单位，则集合X为集合A，否则集合X为集合B。

集合A为当行的所有敌方空中单位的集合；集合B为当行的所有敌方地面单位的集合；

一转功能：对空中的首要单位造成的伤害提高至266%当前攻击力。

二转功能：连续投掷出两发炮弹，两发炮弹均可从集合A和集合B中搜索敌人，但第一发优先锁定集合A的敌人，第二发优先锁定集合B的敌人。

表41-1 转职图示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |
| 图示 |  |  |  |

表41-2 攻击力随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 160 | 200 | 240 | 300 | 400 |