# 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：75火苗能量

冷却时间：见表3-2

功能：生效后移除单格所有卡片的无法行动控制效果，持续期间也免疫无法行动的控制效果，并为卡片增加100%基础攻击力与50%基础攻击速度，持续10s。

表3-1 转职图示

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

表3-2 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：100/75火苗能量

冷却时间：见表5-2

功能：在一个格子上使用，短暂延迟后可以重置该格子上所有卡片的冷却时间（自身除外）；若该格子上没有其他卡片，则会停留在该格子上，并且在下一张卡片放到该格子时立即重置该卡片的冷却时间；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。

一转功能：消耗降低至75火苗能量。

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)（基础倍率见表7-2）

一转功能：最大生命值增加400％的基础生命值。

二转功能：伤害倍率X在计算完毕后再提高10％。

三转功能：基础倍率获得大量提升，被修正为表8-3，但失去二转功能。

受到控制效果时基础功能暂时失效。

表8-1 转职图示

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

表8-2 基础倍率随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 基础倍率 | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 1.5 | 1.6 | 1.7 | 1.8 | 1.9 | 2 | 2.2 | 2.4 | 2.6 | 2.8 | 3 | 3.2 | 3.4 |

表8-3 三转基础倍率随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 基础倍率 | 2.3 | 2.3 | 2.4 | 2.4 | 2.5 | 2.5 | 2.6 | 2.6 | 2.7 | 2.8 | 3 | 3.2 | 3.4 | 3.6 | 3.8 | 4 | 4.2 |

# 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：7s

基础功能：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：产生全屏冻结效果，持续4s。冻结结束后改为50%减速效果，持续6s。

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。

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\*100%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\*100%当前攻击力）。

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900\*(当前攻击力/10)点爆破灰烬伤害

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900\*(当前攻击力/10)点爆破灰烬伤害。

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900\*(当前攻击力/10)点爆破灰烬伤害。

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。

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5\*5爆炸效果，造成900\*(当前攻击力/10)点爆破灰烬伤害。

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：400/300/300火苗能量

冷却时间：见表19-2

基础生命值：1000

基础攻击力：900

基础功能：

怨恨：每当被攻击时，会叠加10层怨恨效果，无上限。

-亡语：触发3\*4自爆效果，爆炸伤害为基础攻击力\*(1+(怨恨层数)/100)的灰烬伤害。如果自身并不是以体力为0的状态进入死亡状态（如被铲子移除），则会清空怨恨层数再结算自爆效果。

一转功能：火苗能量消耗由400降低至300。

二转功能：亡语效果中非体力为0 状态清空怨恨层数效果转为降低一半怨恨层数效果。

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：225火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1.9s

基础功能：对以自身为中心3\*3范围的所有敌人施加自身当前攻击力100%的标记伤害。

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。

一转功能：自身获得不可被选取为攻击目标与不可阻挡的效果。

但是依旧会受到范围攻击效果与远程直线射弹攻击效果。

二转功能：最大生命值提高100%，施加的标记伤害提高至当前攻击力的150%。

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 48 | 56 | 66 | 80 | 110 | 140 | 170 | 200 | 240 | 300 | 400 |

# 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5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秒杀效果（对BOSS则为90\*当前攻击力点爆破灰烬伤害），然后对3\*3的地面敌方单位造成90\*（当前攻击力）的爆破灰烬效果。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90\*（当前攻击力）的爆破灰烬效果。

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秒杀效果（对BOSS则为90\*当前攻击力点爆破灰烬效果），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90\*（当前攻击力）爆破灰烬效果）。

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30 糖葫芦炮弹

消耗：175火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1.9s

基础功能：只以空中单位为目标，发射的炮弹会优先选取最靠近地图左侧的空中单位，并在命中后附加0.1s击晕效果。

一转功能：击晕效果改为0.25s。

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 | 50 | 55 | 60 | 65 | 75 | 85 | 95 | 115 | 135 | 155 | 180 | 205 | 230 | 255 | 300 | 375 | 500 |

# 表34 色拉投手

消耗：100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50%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=150%单伤

一转功能：番茄弹跳造成的伤害提高至150%当前攻击力伤害。

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100%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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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

冷却时间：7s

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>：目标每秒受到50%当前攻击力的无来源伤害，持续8秒（总伤400%当前攻击力）。

<臭豆腐中毒>效果可以叠加。

一转功能：<臭豆腐中毒>的持续时间提高至12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225%当前攻击力伤害外加225%当前攻击力的内伤，然后对煮蛋落点范围3\*3所有敌人造成90%当前攻击力标记伤害。

\*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300%当前攻击力外加300%当前攻击力内伤，范围内伤提高至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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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

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

# 表39 巧克力面包

消耗：125+75\*（场上存活该单位数）火苗能量

冷却时间：15s

基础功能：阻挡老鼠的进攻，每10秒获得一层<圣盾>，每受到一次大于等于10的伤害会使这个时间降低2秒，<圣盾>上限为1层。

<圣盾>：使得下一次攻击伤害在结算前强制归0，并回复以自身为中心5\*5范围内所有友方单位1\*（当前攻击力）点生命值。

一转功能：立即获得1层<圣盾>，<圣盾>的上限变成2层，受伤降低的时间提高至3秒。

表39-1 转职图示

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

表39-2 生命值随星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 0 | 生命值 | 1200 | 1260 | 1320 | 1380 | 1476 | 1572 | 1668 | 1800 | 1932 | 2064 | 2184 | 2424 | 2664 | 2904 | 3144 | 3384 | 3624 |

# 表40 雷电长棍面包

消耗：150+300\*（场上存活该单位数）火苗能量

冷却时间：20s

基础功能：普通攻击会产生一次<电击>；以任何形式被移除前会进行一次额外的<电击>，并使场上所有雷电长棍面包受到相当于其最大生命值20%的真实伤害。

<电击>：场上所有雷电长棍面包两两之间会产生一条通路，对通路上的所有敌人造成一次无来源的伤害为900\*(两者当前攻击力之和/20)的爆破灰烬效果，即使目标同时处于多条通路范围内也只会受到一次效果。此外，雷电长棍面包也会以自身为中心1\*1范围内产生电场，电场效果视为通路。

补充说明：所有雷电长棍面包的攻击计数器独立计算，任何一个该单位攻击计数器转好后都可以进行一次<电击>效果，然后使所有雷电长棍面包攻击计数器重新计时。若场上仅存一个雷电长棍面包，在计时器归0时不会触发攻击，而是等待下一个雷电长棍面包被放下然后立即进行一次<电击>。

一转功能：消耗降低至 100+250\*（场上存活该单位数）火苗能量。

二转功能：<电击>附加1秒80%减速效果以及3秒的唯一受到伤害增加20%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 | 600 | 648 | 696 | 744 | 816 | 888 | 960 | 1056 | 1152 | 1248 | 1368 | 1488 | 1608 | 1728 | 1848 | 1968 | 2088 |
| 攻击间隔 | 8.5 | 8 | 7.5 | 7 | 6.5 | 6 | 5.5 | 5 | 4.5 | 4 | 3.5 | 3.25 | 3 | 2.75 | 2.5 | 2.25 | 2 |
| 攻击速度 | 0.117 | 0.125 | 0.133 | 0.143 | 0.154 | 0.167 | 0.182 | 0.2 | 0.22 | 0.25 | 0.286 | 0.308 | 0.33 | 0.364 | 0.4 | 0.44 | 0.5 |

# 表41 热狗大炮

消耗：175火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1.9s

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，则对首要目标造成200%当前攻击力的伤害以及施加持续3秒的50%冰冻减速效果，同时对3\*3所有空中单位造成（20%当前攻击力、目标最大生命值10%）中较小者的伤害；若目标是地面单位，则只造成100%当前攻击力的伤害和持续0.5秒的50%冰冻减速效果。

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 |