# 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，种下回复量与持续回复量提高至4\*X与4\*Y点。

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：75/125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：基础生命值提高50%，每秒恢复2%最大生命值。

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：0/25/300火苗能量

冷却时间：见表5-1

功能：生效期间可以重置第一张所接触的相同类型的非金卡的冷却时间（不同类型的卡片均独立计算），不会重置自身冷却时间。

\*例如：普通类、炸弹类、护罩类为三个不同类型的卡片，在动画生效期间先后放下这些类型卡片，冷却时间都会被重置。

\*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冷却时间。

一转默认分支：冷却时间降低25%。

一转第二分支：效果改为动画结束后重置所有非金卡冷却时间（不包括自己）。

表5-1 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 | 74.67 | 73.33 | 72 | 70.67 | 68 | 65.33 | 64 | 61.33 | 58.67 | 56 | 53.33 | 50.67 | 46.67 | 44 | 41.33 | 37.33 | 28 |
| 默认分支 | 56 | 55 | 54 | 53 | 51 | 49 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 33 | 31 | 28 | 21 |

# 表6 双向水管

消耗：100/125/250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：275/325/550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：150/175/300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。

二转第一分支：作用范围提高至一行。

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：100/125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：225/550/1375火苗能量

冷却时间：30s

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最大生命值最低的且最靠左侧的单位，且只能与锁定的目标发生中弹判定；

\*攻击范围为全屏，可对陆对空。

\*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。

\*游戏开始时直接进入冷却阶段。

一转功能：攻击力提高100%。  
二转功能：攻击间隔降低至0.95秒。

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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；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：175/225/300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。

-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，下限值0%灰烬效果，上限值150%灰烬效果。

一转功能：下限值与上限值各增加50%灰烬效果。

二转功能：生命值提高25%，上限值再增加50%灰烬效果。

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：350火苗能量

生命值：50

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，对空中的敌人只造成25%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。

\*游戏开始时直接进入冷却阶段。

一转第一分支：费用提高至1050火苗能量，自身获得隐匿效果。

一转第二分支：费用提高至650火苗能量，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21 小笼包

消耗：50/100/225火苗能量

生命值：50

冷却时间：7s

攻击间隔：0.95s

基础功能：发射一发包子。

一转功能：连续发射两发包子。

二转功能：连续发射四发包子，子弹速度提高100%。

表21-1 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22 老鼠夹子

消耗：50/75/125火苗能量

生命值：100

冷却时间：见表22-1

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：自身获得定身类免疫与冰冻损伤免疫效果。

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 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 麻辣串炸弹

消耗：100火苗能量

生命值：200

冷却时间：见表22-2

基础功能：初始为预热阶段，不攻击，此期间不成为敌人的攻击目标，在4秒后完成预热。预热完毕后不成为空中敌人的攻击目标，且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5\*3的空中敌方单位造成强制击坠与护盾移除效果（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 巧克力大炮

消耗：500/1000/2500火苗能量

生命值：50

攻击间隔：18秒。

冷却时间：60秒

基础功能：每间隔18秒发射一枚巧克力炮弹，在本行右二列着陆后爆炸，对3\*3范围内的老鼠造成max（50%目标最大生命值\*（1-目标灰烬抗性），当前攻击力\*（1-目标群伤抗性））点灰烬伤害。

（论攻击力，对单DPS等于0.5同星级水管）

\*炮弹的实际装填速度会受到攻击速度的影响。

一转功能：攻击间隔降低至12秒。

二转功能：一次攻击里会连续发射两枚炮弹。

表24-1 攻击力星级变化

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星级 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 攻击力 | 360 | 432 | 504 | 576 | 648 | 720 | 864 | 1008 | 1188 | 1440 | 1980 | 2520 | 3060 | 3600 | 4320 | 5400 | 7200 |

# 表25 咖啡杯

消耗：25/50/100火苗能量

生命值：50

冷却时间：7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；放下后28秒会自动消失。

一转功能：生命值提高至100点，射程提高至6格。

二转功能：生命值提高至200点，射弹伤害随着位移距离的缩短而提高（最大伤害：200%基础攻击力，当射弹位移距离<=1格时；最小伤害：100%基础攻击力，当射弹位移距离>=3格时；线性变化）。

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：550/800/1500火苗能量

生命值：50

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50点<冰冻损伤>，若目标已<凝结>，则只被附加5点<冰冻损伤>。

\*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）。

\*游戏开始时直接进入冷却阶段。

一转功能：对首要目标额外附加50点<冰冻损伤>。

二转功能：溅射范围扩大至5\*5。

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27 冰冻小笼包

消耗：75/175/425火苗能量

生命值：50

冷却时间：7s

攻击间隔：0.95s

基础功能：发射一发冰包子，击中时附加25冰冻损伤，若目标已<凝结>，则不再附加冰冻损伤。

\*冰包子不能被火盆类型卡片强化增幅伤害，也不会被火盆融化（真）。

一转功能：连续发射两发冰包子。

二转功能：连续发射四发冰包子，子弹速度提高100%。

表27-1 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28 火龙果

消耗：600/900/2400火苗能量

生命值：1800

基础功能：放置后立即迸发出3\*3的<岩浆>，持续9秒，此期间如果自身被移除则<岩浆>也会提早消散，持续时间结束后自身也消失。

\*自身拥有100%的岩浆抗性。

一转功能：持续时间提高至18秒，且给予范围内所有友方单位50%的岩浆抗性。

二转功能：作用范围扩大至5\*5。

表28-1 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 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表29 榴莲

消耗：350/600/1200火苗能量

生命值：1800

基础功能：放置后对3\*3区域内的敌方单位每秒施加25点<冰冻损伤>，持续9秒；受到攻击时为目标施加等同于这次攻击折后伤害的<冰冻损伤>。

\*自身拥有100%的冰冻抗性。

一转功能：持续时间提高至18秒。

二转功能：作用范围扩大至5\*5。

表29-1 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 | 50 | 48 | 46 | 44 | 42 | 40 | 38 | 35 | 32 | 29 | 26 | 24 | 22 | 20 | 19 | 18 | 17 |

# 表30 糖葫芦炮弹

消耗：275/350/875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：攻击力增加20%。

二转功能：攻击变为双发式。

\*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 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 120 | 140 | 165 | 200 | 275 | 350 | 425 | 500 | 600 | 750 | 1000 |

# 表31 汉堡包

消耗：450火苗能量

冷却时间：15s

基础功能：放置后若发现右侧一格有老鼠则会跳起来把它们吃掉，立即处决这些老鼠，并咀嚼min（被处决的老鼠剩余生命值之和/45，60）秒时间；当咀嚼完成后，返还（7.5\*咀嚼秒数）点能量。

\*不会把BOSS视为攻击目标，也不会对BOSS造成任何效果。

一转功能：换成呱呱的皮！然后也不知道加啥功能但先放着！

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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32 钢鱼刺

消耗：225/550/1500

生命值：50

攻击间隔：1s

冷却时间：30s

基础功能：不被视为攻击目标，不阻挡任何单位。

一转功能：攻击附加50%移速降低效果，持续2秒。

二转功能：攻击力提高200%。

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

# 表33 猫猫盒

消耗：100/250

生命值：见表

冷却时间：7s

基础功能：受到攻击时，惊吓一格半范围内的所有老鼠单位，对它们施加<驱赶>效果。

\*<驱赶>效果只能生效一次。

一转功能：生命值提高100%，受惊吓的老鼠会被晕眩3秒。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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34 色拉投手

消耗：100/125/250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：150/175/275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，然后对敌人投掷巧克力粒。每隔3秒获得一层充能，初始一层，上限两层。每次攻击可以消耗一层充能来对满足X条件的敌人额外投掷一发巧克力块，被巧克力块命中的敌人会被施加<粘稠>减益效果，巧克力块本身没有伤害。

\*X条件为：射程内没有被附加<粘稠>的敌人中最靠左侧的 或者 （当射程内所有敌人都被附加了<粘稠>的情况下）最靠左侧的敌人。

特别说明：樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身巧克力粒的攻击目标之一，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）。

<粘稠>：目标总移动速度降低66.7%，持续12秒。

一转功能：攻击力提高33%。

二转功能：<粘稠>的移速降低效果提高至78.8%。

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 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 24 | 30 | 38 | 48 | 60 | 85 | 115 | 150 | 185 | 225 | 300 | 400 |

# 表36 臭豆腐投手

消耗：100/125/250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，然后对敌人投掷红豆腐。每隔3秒获得一层充能，初始一层，上限两层。每次攻击可以消耗一层充能来对满足X条件的敌人额外投掷一发臭豆腐，被臭豆腐命中的敌人会被施加<臭豆腐中毒>减益效果，臭豆腐本身没有伤害。

\*X条件为：射程内没有被附加<臭豆腐中毒>的敌人中当前生命值最高的敌人 或者 （当射程内所有敌人都被附加了<臭豆腐中毒>的情况下）当前生命值最高的敌人。

特别说明：樱桃反弹布丁类型卡片可以被视为自身红豆腐的攻击目标之一，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）。

<臭豆腐中毒>：目标每秒受到50%当前攻击力的伤害，持续12秒（总伤600%当前攻击力）。

如果每个中毒都能完美跳完伤害，那么DPS=300%（色拉DPS为200%）

<臭豆腐中毒>效果不可以叠加。

一转功能：基础攻击力提高33%。

二转功能：充能间隔降低至1.71秒，中毒时间降低至6秒但每秒伤害提高至100%。（跳满后的总伤会是一转的1.5倍）

表36-2 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 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 24 | 30 | 38 | 48 | 60 | 85 | 115 | 150 | 185 | 225 | 300 | 400 |

# 表37 煮蛋器投手

消耗：275/325/500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，然后对其投掷煮蛋，对煮蛋落点范围1\*3（列）所有（可被选为攻击目标的，地面）敌人受到160%当前攻击力的平摊伤害与40%当前攻击力范围伤害。

\*平摊伤害即字面意思，不视为范围伤害来源（不被群伤抗性降低）。

\*即使本行没有敌人，只要邻行有敌人也会对本行对应横坐标位置攻击以打溅射伤害。

\*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：平摊伤害部分提高至226%。

二转功能：可以连续投掷两发投弹，但是基础攻击力降低25%。

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 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 24 | 30 | 38 | 48 | 60 | 85 | 115 | 150 | 185 | 225 | 300 | 400 |

# 表38 土司面包

消耗：50/100火苗能量

冷却时间：7s

基础功能：阻挡老鼠的进攻。

一转功能：每秒自身回复2%最大生命值。

表38-1 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 | 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：100/200火苗能量

冷却时间：15s

基础功能：为身后一格卡片施加<庇护>效果。

<庇护>：目标受到普通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。

\*<庇护>不能施加给本类型卡片，且不可叠加，无法作用于真实伤害。

一转功能：不受攻击5秒后每秒回复自身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：200/400/1000

生命值：600

冷却时间：30s

攻击间隔：6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>；

\*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>。

\*场上每多存在一根雷电长棍面包，下一根的费用就在上一根的基础上增加50%。

<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max（34%目标最大生命值\*（1-目标灰烬抗性），当前星级攻击力\*（1-目标群伤抗性））灰烬伤害；

\*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。

（对单DPS为0.5水管）

一转功能：攻击间隔降低至4秒。

二转功能：连续电击两次。

表40-1 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 | 120 | 144 | 168 | 192 | 216 | 240 | 288 | 336 | 396 | 480 | 660 | 840 | 1020 | 1200 | 1440 | 1800 | 2400 |

# 表41 热狗大炮

消耗：200/225/400火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1s

基础功能：在本行中，先选取集合X，然后在集合X中选取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；对空中单位附加50<冰冻损伤>并造成额外150%伤害，若该空中单位处于<凝结>状态，则只会附加25<冰冻损伤>。

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：攻击所附加的<冰冻损伤>值提高100%，对空中单位额外伤害提高至200%。

二转功能：连续投掷出两发炮弹。

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（热狗） | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 | 28 | 33 | 40 | 55 | 70 | 85 | 100 | 120 | 150 | 200 |

# 表42 新疆炒面

消耗：200/225/400火苗能量

冷却时间：7s

攻击间隔：1s

基础功能：在本行中，先选取集合X，然后在集合X中选取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；子弹命中后会对地面单位附加10<冰冻损伤>值；对空中单位附加50<冰冻损伤>并造成额外150%伤害，若该空中单位处于<凝结>状态，则只会附加25<冰冻损伤>。

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：攻击所附加的<冰冻损伤>值提高100%，对空中单位额外伤害提高至200%。

二转功能：连续投掷出两发炮弹。