

目录

药水.....	2
圣物.....	3
诅咒.....	6
祝福.....	7
护甲.....	7
同伴.....	7
巫术.....	9
异界模式.....	9
全局.....	9
面板.....	10
快捷功能.....	10
Boss.....	11
V0.3.0.4.....	11
V0.3.0.5.....	12
V0.3.0.6.....	13

药水

净化药水 移除包括坚不可摧的所有诅咒、祝福、圣物，以及钥匙和炸弹，最大生命值永久减少 50%，当前生命值置为 1，每移除一种圣物、诅咒、祝福会使你的所有伤害增加 7 点，异界模式下增加伤害为 5 点。

麻木霜 暂时减少受到的伤害，受到的伤害永久减少 5%。

鞭打血清 暂时提高投掷伤害，投掷伤害永久增加 1 点。

敏捷血清 暂时提高攻击速度，攻击速度永久增加 0.0625，投掷速度永久增加 1。

野蛮血清 暂时提高暴击几率，暴击几率永久增加 3%。

持久血清 暂时增加生命值，生命值永久增加 10 点。

分离血清 暂时增加挥砍范围，挥砍范围永久增加 0.1。

力量血清 暂时提高挥砍伤害，挥砍伤害永久增加 2 点。

气旋血清 暂时增加投掷范围，投掷范围永久增加 0.1，投掷速度增加 1。

狂战士啤酒 暂时提高造成和受到的伤害，现在持续时间内，每杀死一个敌人永久增加 0.5 点挥砍伤害，0.25 点投掷伤害，持续时间结束后结算，最多结算 16 个敌人，增加的伤害向上取整。价格提高至 275，掉落权重下降。**咖啡** 恢复生命值与失去的生命值成正比，移动速度永久增加 0.05。

全数治疗 创建一个治疗之环，区域内的物品，友方持续获得治疗，敌方持续受到 100 伤害。80%的概率在当前房间生成**右方主教**。

焚烧药水 焚烧附近的敌人，敌人受到 20%炸弹伤害的伤害。

铁釉 平均持有的钥匙和炸弹数量。稀有度下降。

星光小口饮料 更名为**失效药水** 从持有的诅咒中任选一个将其禁用，但最多只能拥有一个被禁用的诅咒，如果选择一个新的诅咒将其禁用，那么原来被禁用的诅咒就会被激活。

教堂钟花蜜 从 4 个祝福中任选一个获得。稀有度提升。

托德文的补药 掉落 1-2 块毒肉，暂时免疫中毒状态，治疗提升暂时增加 30%，治疗提升永久增加 5%。

鬼椒酱 暂时免疫火焰伤害，黄金收入暂时增加 30%。

漂浮药水 暂时可以在空中行走，生命条暂时增加 1 点护甲。持续时间翻倍。

饼干 同伴获得的经验* 3。如果你的第一个同伴已经满级，且当前持有**生育豆荚**，每次饮用会使得**生育豆荚**所需治疗量减少 100*同伴数量，最大为 200，最低减少到 1 点。

女妖之吻 杀死所有敌人并窃取其生命值，治疗量为敌人生命值的 20%。

白嫖药水 空手套白狼。价格下降。

赦免 如果你有 5 个或以上的诅咒，则随机移除 2-6 个诅咒。

塞特之血 获得 2-4 个随机的祝福。

小净化药水 受到 75 点伤害并移除一个诅咒，优先移除大诅咒，其次是高等级的小诅咒。

加倍啤酒 一次最多增加 15 颗炸弹。

顽皮钥匙炸弹 更名为**顽皮钥匙** 获得 20-60%数量的钥匙，一次最多增加 10 把钥匙。

双料博克啤酒 更名为**图斯的啤酒** 从 3 个圣物中任选一个掉落。稀有度提升。

巫师啤酒 获得 10 个大诅咒、12 个小诅咒、9 个祝福、2 个圣物。掉落 3 个祝福、1 个圣物。

毒素 更名为**瓶中怪** 在当前房间生成一个敌人。50%的概率从**炸药老鼠**、**潜伏者**、

波波、巨魔投弹手、微光草中选择；20%的概率从鼠巢、沙地潜伏者、斯洛波、食人魔歼灭者中选择；20%的概率生成友军，从步兵、牧师、弩手中选择；10%的概率从拟态怪、富裕的拟态怪、囤积偷偷怪、天罚、泌毒亚龙中选择。如果生成的敌人是天罚，有20%的几率成为友方，否则天罚额外获得3点护甲，但击杀后会掉落一件圣物。点石成金 将当前房间内的所有敌人变成黄金，同时会摧毁所有的岩石，每摧毁一块岩石，获得20黄金。

真视药水 发现附近的秘密，在饮用真视药水时，会立即摧毁当前房间的所有隐藏区域和人物周围2*2格内的岩石。

硝酸甘油 持续掉落炸弹，每次掉落炸弹有25%的概率获得一颗炸弹。

愤怒药水 生成火球，每个火球有5%的概率获得一把钥匙。价格增加到220。

血色圣杯 有10%的几率额外掉落一个祝福。

丰盛药水 有10%的几率额外掉落护身符。

魅力药水 药水持续时间内，持续魅惑周围的敌人，被魅惑的敌人成为友方，敌人的魅惑持续时间为15s。

无敌补药 药水持续时间内，免疫受到的伤害，无法免疫直接伤害。

命定药水 药水持续时间内，所有的随机概率判定增加原有概率的50%，最多增加15%。增加的是概率判定而不是概率，不会影响原有的概率，而是在需要判定时额外计算。只会影响单独的概率判定，不会影响掉落池或者是整体的概率判定，不会影响恶魔房的生成。会影响地图生成时额外的圣物房、商店出现的概率。

强效变形药水 随机转变最多3件圣物，移除前会询问是否移除该圣物，选择否会终止整个流程。

石锻肉汤 掉落一个传说圣物。

蛋白质奶昔 有80%的概率吸引来一群强力的苍蝇，但这些苍蝇是无害的。

彩虹玉米粒 被复制的药水、祝福无法复制。

圣釉 当前1/3的祝福等级增加1-2级，向上取整。

神肴 随机祝福等级+2，稀有度下降，掉落权重增加到5，价格降低到275。

诱变剂 现在还会转换房间内的基础道具。

圣物

大师级矿镐 当前生命值大于等于最大生命值的90%时发射投掷物。

黑曜石之刃 所有伤害增加50，但被击中将有概率破碎，每次被击中会使概率增加5%。

榴霰弹 爆炸时射出投射物的炸弹，炸弹伤害提高30，受到自己的炸弹伤害减少70%。

捕获球 炸弹杀死敌人时会永久提升炸弹伤害，受到自己的炸弹伤害减少50%。

磁化矿 将敌人传送到炸弹附近，炸弹伤害提高30，受到自己的炸弹伤害减少70%。

铀-235 获得5颗炸弹，炸弹伤害不再被固定，携带的每颗炸弹会增加10点炸弹伤害，受到自己的炸弹伤害减少60%。

俄里翁之剑 受到攻击时暂时增加伤害，上限为250，增伤期间受到的伤害增加10%。

胸甲 生命条增加1点护甲，获得30点生命值。

臂铠 生命条增加1点护甲，获得3点投掷伤害。

肩甲 生命条增加 1 点护甲，获得 10%减伤。

护胫 生命条增加 1 点护甲，获得 10%治疗提升。

玛萨 减少投掷伤害并增加挥砍伤害，生命条增加 1 点护甲，获得 10%挥砍伤害。

穆恩 减少挥砍伤害并增加投掷伤害，生命条增加 1 点护甲，获得 10%投掷伤害。

玛萨穆恩 有时会立即杀死敌人，生命条增加 3 点护甲，获得 30%投掷伤害，获得 30%挥砍伤害。

翎毛盾 生命条增加 2 点护甲，拥有的每个护甲会使挥砍伤害增加 4 点，拥有胸甲时，每个护甲会使生命值增加 10 点，拥有臂铠时，每个护甲会使远程伤害增加 2 点，拥有肩甲时，每个护甲会使受到的伤害减少 2%，拥有护胫时，每个护甲会使治疗提升增加 3%，拥有玛萨时，每个护甲会使挥砍伤害增加 2%，拥有穆恩时，每个护甲会使投掷伤害增加 2%，拥有玛萨穆恩时，每个护甲会使挥砍伤害增加 3%，投掷伤害增加 3%，拥有上述圣物中的三、六件时，上述加成*2、*3。

稀有度下降。

战斧 挥砍伤害增加 5%，挥砍范围增加 0.8。

钥匙剑 每把钥匙提供 1 点挥砍伤害。

导体 拾取黄金时电击敌人，黄金收入提高 20%。

不稳定的调配物 黄金落至地面时会产生爆炸，获得 20%商店折扣。

投掷之星 投掷矿镐可以穿透敌人和物体。获得 5%投掷伤害、0.1 投掷大小、10%投掷速度。可与次序打破者合成轮刃。

塞特的虫卵 在入口处生成两颗虫卵，虫卵有 70%的概率孵化出一只幼虫为你而战，15%的概率获得一颗炸弹，10%的概率获得一把钥匙，5%的概率获得一级祝福。

便携烤架 烹饪所有的食物，可以被烹饪的食物会获得 3 点生命值。所有物品获得 1 点生命值。

大团余烬 焚烧附近的敌人，敌人受到 20%炸弹伤害的伤害。

次序打破者 传送至你的矿镐处，获得 15%投掷伤害，可与投掷之星合成轮刃。

赛尔之血 炸弹在火雨中爆炸，可与血液炸弹合成诱变冲击波。

血液炸弹 从被炸弹杀害的敌人身上吸取生命值，可与赛尔之血合成诱变冲击波。

诱变冲击波 改变物品，可由血液炸弹和赛尔之血合成。

瓶装闪电 攻击时有几率发射连锁闪电，可与匕首扇合成雷霆战锤。

匕首扇 投掷时有时会释放一阵匕首雨，可与瓶装闪电合成雷霆战锤。

雷霆战锤 扔出的矿镐在击中时会召唤闪电，可由匕首扇和瓶装闪电合成。

生育豆荚 直到生育前，消耗所有治疗。掉落上限为 7，但同一时间只能持有一个，通过生育豆荚孵化出来的同伴会直接满级，所需治疗量提升为 600。

午餐盒 储存食物以备后用，获得 20%治疗提升。可与宝箱拟态怪恐惧症合成缩小器。每个食物只能储存一次。

缩小器 在大盒子中找到小盒子，可由午餐盒和宝箱拟态怪恐惧症合成。

玻璃大炮 所有伤害增加 100%，减少 60%最大生命值。

增强器 击杀敌人时提高伤害，每层增加 2 点伤害。

因果天平 生命值、伤害和治疗变得少而平均，价格为 2 个诅咒。

灵魂炮 挥砍时会发射炮弹，炮弹造成的伤害*2。

致残毒药 命中时有 66%的概率使敌人中毒，持续 8 秒。

108 颗念珠 在祭坛祈祷时获得治疗，忏悔的消耗减少 25%。

湿毛毯 立即灭火，但要收水费，最大层数提高到 5。

炸弹之王 用炸弹杀死敌人会生成两个新炸弹。携带炸弹会降低挥砍和投掷伤害。每颗炸弹增加 4 点炸弹伤害，异界模式下增加 3 点炸弹伤害。受到自身的炸弹伤害减少 50%。稀有度下降。

扭曲之刃 每个大诅咒提供 4 点投掷伤害，每个小诅咒提供 2 点投掷伤害。稀有度提升，价格为 2 个大诅咒。

战争迷彩 更名为诅咒面具 每个小诅咒提供 1 点诅咒值，每个大诅咒提供 2 点诅咒值，每个诅咒值会使生命值增加 20 点，受到伤害增加 2%。稀有度提升，价格为 2 个大诅咒。

狂战士吊坠 当前生命值每拥有 30 点，挥砍伤害增加 1%。

投斧者吊坠 当前生命值每拥有 30 点，投掷伤害增加 1%。

壁虎爆炸 炸弹爆炸会吸引物品，炸弹伤害提高 30%。

轮刃 扔出一把致命的旋转刀刃，获得 30%投掷伤害。可由次序打破者和投掷之星合成。

天箭座 暴击时敌人暂时在箭矢中爆炸并增加 30%暴击伤害。箭矢伤害 * 3。

赏金合同 为随机敌人添加赏金，被标记的敌人受到的伤害增加 20%。

宇宙蛋 同伴获得的经验*3。如果你的第一个同伴已经满级，后续获得的生育豆荚所需最大治疗量减少 200 点。

黄金神像 发现更多房间并变得富有，异界模式下获得黄金为 1500+层数*1000，最大为 7500。

圣骑士盾牌 提升属性，默认解锁。

黄金狂热 每次拾取黄金会使黄金收入暂时增加 1%。

齐格飞神盾 获得两个大诅咒和一个小诅咒，等级、计数置为 3。获得诅咒时，计数加 1。进入下一层时，等级减 1，此时等级为 0 或者计数大于 15，移除该圣物，每三个计数都会获得一个祝福。移除该圣物时计数大于等于 9，获得圣骑士盾牌，如果已获得圣骑士盾牌，则随机掉落一个圣物。默认解锁，稀有度提升。

针线包 随机获得一个圣物，并最多使两个处于正常状态的非坚不可摧、非独特类圣物变得坚不可摧，一个是稀有度最高的，另一个则为随机。如果没有满足上诉条件的圣物，则消耗掉该圣物随机掉落一个圣物。

韦兰之靴 破坏尖刺，留下名字，摧毁的陷阱有 15%的概率获得一颗炸弹或一把钥匙。

老鼠纽带 魅惑所有的老鼠，每当有敌人进入魅惑状态，25%的概率获得一个祝福。

远程雷管 更名为控制器 获得一个临时的巫术，当进入 20 个房间后，移除临时的巫术和该圣物，掉落 3 个圣物和祝福。临时的巫术不会是已被持有的巫术，当控制器被移除或者禁用后，对应的临时巫术也会被移除。如果无法获得巫术，消耗该圣物随机掉落一个圣物。

烙印炸弹 被烙印炸弹杀死的敌人将有 10%的几率掉落基础物品，30%的几率掉落黄金，15%的几率掉落食物，1%的几率掉落圣物，7%的几率掉落药水，3%的几率掉落祝福。每个掉落都是单独计算的，综合掉落率为 54%。

短引线 缩短炸弹的冷却时间，每次释放炸弹增加 2 点炸弹伤害，受到自己的炸弹伤害减少 70%。

吞日者 获得该圣物时，立即摧毁所有祝福，并获得所有祝福等级之和的计数，之后每获得一个祝福，都会使计数+1（忽略获得祝福的等级），并移除该祝福。每个计数会增加 3 点挥砍伤害和 2 点投掷伤害，当计数大于等于 30 时，每个计数会使攻击速度增加 0.03、投掷速度增加 0.5，当计数大于等于 60 时，挥砍范围增加 1.2、投掷大小增加 1。

其他矿井管道 杀死敌人有 10%的概率掉落一把钥匙。

电球 杀死敌人有 15%的概率掉落一颗炸弹。
闪电炸弹 无视带电水体的效果。
Mega 炸弹 无视带电水体的效果。
赛尔之血 无视火焰的效果。
血液炸弹 无视油的效果。炸弹爆炸后留下一摊油。
诱变冲击波 无视油、火焰的效果。
财产之盒 超过原价值 16 倍的物品无法购买，同一件商品最多只能购买 5 次。
因果天平 消耗生命值超过原价值 4 倍的物品无法购买，同一件消耗生命值的商品最多只能购买 3 次。
控制器 不能被放置在祭坛上。
虚无宝石 不能被放置在祭坛上。
神盾 受到的所有伤害减少 20%。
灵魂守卫 受到的所有伤害减少 72%，受到伤害不会减少生命值，但会减少最大生命值。获得祝福会使被削减的生命值上限恢复 3 点，杀死敌人会恢复 1 点。不能被放置在祭坛上。

诅咒

市场崩溃 商店物品的价格提高，市场崩溃会使你在进入下一层时，损失当前 25%的黄金，普通模式下最多损失 5W。
发烧 治疗效果降低，发烧会使治疗效果额外降低 20%。
弱点 造成更少的挥砍伤害，弱点会使挥砍伤害额外降低 10%。
摇晃蹒跚 造成更少的投掷伤害，摇晃蹒跚会使投掷伤害额外降低 10%。
关节炎 降低挥砍速度，关节炎会使挥砍速度额外降低 20%。
矿工的肩膀 降低投掷速度，矿工的肩膀会使投掷速度额外降低 20%。
虚弱无力 最大生命值减少，虚弱无力会使生命值额外降低 10%。
脆弱 受到更多伤害，脆弱会使受到的伤害额外增加 10%。
血祭 在商店里购物物品会消耗生命值，金钱与血量的转化比例提高到 0.24。
血腥之锁 开锁会消耗生命值，消耗的生命值提高到 65。
热浪 敌人变得过热，无法接触，概率提高到 40%。
保密 更名为恶魔之眼 商店的道具花费有 35%的概率增加一个小组咒，10%的概率增加 2 个小组咒。
爆炸减压 进入房间时开采所有矿石并受到 10 点伤害。
笨拙 更名为缓慢 减少 0.3 点移动速度。
愚笨 更名为步履蹒跚 移动速度减少 15%。
眩晕 获得的小组咒等级增加 1 级。
空间恶疾 被命中时会被传送，坠落伤害*2。
宝箱拟态怪恐惧症 宝箱拟态怪数量增加，可与午餐盒合成缩小器。
易碎 减少物品的 4 点生命值。
祝福吞噬者 杀死 60 个敌人时，祝福吞噬者会吞噬一个等级最高的祝福和一个随机的祝福。
圣物吞噬者 杀死 60 个敌人时，圣物吞噬者会吞噬一个稀有度传说=稀有>普通)最高的圣物和一个随机的圣物。
物品吞噬者 每杀死 10 个敌人时，物品吞噬者会吞噬一把钥匙或者一颗炸弹。
平庸 暴击几率减少 80%，暴击伤害减少 35%。

乌云 禁用 2 个祝福，被禁用的祝福将永久禁用，除非乌云自身被禁用或被移除，当乌云禁用的祝福都被移除时，乌云将被移除。获得乌云时，如果当前可禁用的祝福小于 2，会移除乌云，获得两个小诅咒。

失效 禁用 2 件圣物，被禁用的圣物将永久禁用，除非失效自身被禁用或被移除，当失效禁用的圣物都被移除时，失效将被移除。获得失效时，如果当前可禁用的圣物小于 2，会移除失效，获得两个小诅咒。

爆炸减压 进入房间时开采所有矿石，每个被开采的矿石会受到 5 点直接伤害。

劣质 饮用药水时有 20% 的概率直接失败，这个效果对部分药水无效。跳跃有 10% 的概率使装备的药水损坏。玉米粒系列、石锻肉汤、铁釉、圣釉、灵药、咖啡、穿山甲、神肴、点石成金、女妖之吻等不会饮用失败。

瘟疫 被瘟疫影响的普通食物无法变成黄金食物。不会影响本来就是黄金食物的食物（焦糖爆米花、四叶劈刀）。

地震 地震击中判定范围由 2*2 格增加到 3*3 格，被地震击中会受到持续 0.4 秒的**蹒跚**。**蹒跚**会降低移动速度并且无法跳跃。地震不会对敌人施加**蹒跚**效果。

火雨 火雨的落点会生成一摊油。

恶意 每次受到伤害会使受到的伤害增加 5%，持续 15 秒，独立计算。

缺乏创意 现在会使忏悔的消耗翻倍。

安全剧场 现在每个商店第一次进入时会损失 10% 最大生命值的生命值，最低降为 1 点。

短暂危机 现在掉落两件圣物。

缓慢 等级上限 20 级。

恐骨症 骷髅血量翻倍。

宝箱怪 宝箱怪血量*3。

祝福

工匠手艺 每级增加 4% 额外伤害。

护甲

最大护甲数为 12，UI 只能显示前 10 个，不影响护甲的实际功能。

同伴

同伴上限变为 8。UI 只能显示前两个，不影响同伴的实际功能。

苍白的肖像 可以在异界出现且可以被生育豆荚孵化。2 级所需经验 400，3 级所需经验 800。主动使普通火把变为诅咒火把获得 10 点经验，摧毁道具获得 20 点经验，开启诅咒宝箱、摧毁诅咒火炬获得 20 点经验，**苍白的肖像**开启箱子获得 20 点经验，**苍白的肖像**杀死拟态怪获得 20 点经验。

现在会提示法力值的变更。

技能描述变更：

1 级

被动：1、火把被诅咒的概率提高为 33%。

2、释放主动技能需要消耗 1 点法力值，特殊主动技能不消耗法力值。

3、每次进入新房间时，重置法力值至 1-3 点。

- 4、主动技能随机选择一个释放，特殊主动优先释放。
- 5、向锁定的目标移动时，移动速度增加 60%。
- 6、主动技能释放间隔减半。
- 7、Boss 房间额外获得当前等级的法力值。

主动：

- 1、使普通火把变为诅咒火把。
- 2、摧毁掉落的能够移除诅咒的道具
- 3、杀死召唤物，5%几率掉落祝福。增加商店中移除诅咒道具的价格

特殊主动：

- 1、1、增加商店中移除诅咒道具的价格，有 10%的几率掉落 500 黄金。

2 级

被动：

- 1、特定方式增加恶魔房概率的获取量增加 100%。
- 2、诅咒宝箱出现的概率的提高为 33%。
- 3、每次进入新房间时，重置的法力值提高到 2-4 点。

主动：

- 1、开启最近的宝箱，上锁的宝箱有 40%的几率开启。
- 2、杀死拟态怪。
- 3、对 boss 造成可暴击的层数* 50 点直接伤害。

3 级

被动：

- 1、每次进入新房间时，重置的法力值提高到 3-5 点。

主动：

- 1、对敌人和它周围的敌人造成 500 点直接伤害。可以暴击，无视护甲和普通减伤。
- 2、杀死牧师，并生成治疗之环，掉落食物。

金丝雀 拾取黄金时有 10%的概率获得双倍黄金，2 级时此概率提高到 20%，3 级时此概率提高到 30%。

气精 3 级所需经验增加 400。

幻影 1 级技能减少的最大血量由 20%增加到 30%，3 级技能伤害由 3 倍爆炸伤害减少为 2 倍。

尼克 2 级技能暴击几率+20%，暴击伤害+20%。3 级尼克的攻击获得额外一次暴击伤害加成。

低等恶魔 1 级技能所需击杀数由 35 降低到 30。2 级优先吞噬大诅咒，其次是高等级小诅咒。3 级每第 8 次吞噬会优先移除一个坚不可摧的诅咒。

太阳神的凤凰 3 级所需经验增加 200。

混沌魔物 掉落道具时，会额外掉落一个该类型的道具。2 级所需经验减少 60，3 级所需经验减少 60。

火焰鸟 2 级获得赛尔之牙。3 级发射火球时有 30%的几率召唤陨石造成大范围伤害，攻击冷却时间减少 50%，攻击时 100%触发音效。

闪电鸟 2 级获得电岩。3 级被闪电鸟击中的敌人受到的闪电伤害增加 30%，攻击冷却时间减少 50%，攻击时 100%触发音效。

灵魂 2 级技能概率由 50%下降到 35%，3 级技能概率由 35%下降到 20%。

神怪 3 级会提高 2 倍物体被摧毁时的物品掉落率。

凶残蜂后 2 级一滴蜂蜜治疗量为等级*3。

巫术

受到诅咒 获得的诅咒坚不可摧。不再掉落能够移除诅咒的道具。

齐格飞的折磨 每层增加一个不可破除的诅咒，默认解锁。

冒险家的危机 攻击有 40%的概率落空。

逝去的记忆 每当进入下一层时，钥匙、炸弹、黄金减少 33%，护甲扣除最大护甲的 33%，生命值损失最大生命值的 20%，最低为 1 点，向上取整。移除 1/3 的圣物、1/3 的祝福、1/2 的药水，向下取整。

混乱献祭 更名为精英计划 敌人有 50%几率获得 80%额外攻击和血量，3 点护甲。

静止 更名为失控 敌人移速*2。

天罚 成为猎物。天罚获得浮空、3 点护甲，额外施加脆性骨折。等级大于等于 21 时，攻击会先摧毁目标所有的护甲。异界模式下等级+4，受额外层数加成。

滚烫的金块 拾取物品时受到 5 点伤害。

衰洩 掉落的祝福变成小诅咒，掉落的诅咒会变成祝福。

异界模式

异界模式增加额外的层数，这些层数会被随机分配到原有层数之中。额外增加的层数的难度取决于当前的难度，额外层的地图为随机，但不会是当前区域的地图，额外的层数不会影响怪物的属性。

小地图现在会显示总层数，与当前实际层数，如果当前层含有额外层，则名字会以“*”开头，如果当前层就是额外层，则名字会以“\$”开头。

具体使用见 快捷功能-额外层。

全局

状态栏 UI 诅咒巫术状态栏最多显示 80 个状态。圣物祝福状态栏最多显示 100 个状态。

大诅咒掉落池 每当大诅咒掉落池被消耗完时，所有未被持有的大诅咒都会回到大诅咒掉落池。

商店 超过原价值 16 倍的物品无法购买。价值成长只计算财产之盒、苍白的肖像等，不会计算诅咒或祝福。现在价格被加倍的道具会在右侧显示当前的倍率。

祝福 等级最高 100 级。

小诅咒 等级最高 100 级。

祝福、小诅咒 当获取已有的祝福、小诅咒时会出现闪烁提示。

恶魔房概率 当恶魔房概率发生变动时会显示变动后的值。进入每层最后一个房间会显示实际概率。

层数 没有特殊的说明下，游戏内层数均指原有的层数，不包括额外层数。

魅惑 生成的右方单位一定处于魅惑状态。

面板

额外伤害 新的词条，作用于投掷、挥砍、炸弹、元素伤害，获得额外的加成（乘算），在面板加成一栏显示。

成就 在记录右侧。

减伤与黄金 现在会显示所有的特殊伤害减免。特殊伤害减免包括所有伤害减免（神盾、灵魂守卫）、物理伤害减免（最普通的伤害）、自身炸弹伤害减免、元素伤害减免，其中所有伤害减免会减免受到的所有的伤害，物理伤害减免只会减免普通伤害。不同类型的特殊伤害减免之间是可以叠加的，计算方式为乘算。

快捷功能

快捷功能的功能的状态均会在退出游戏时重置为默认状态。

传送 按住左 Alt 键+WASD 可传送到相邻的房间。未进入的房间不能传送，关上门的房间不能使用传送，不处于地面时无法使用传送，饮用药水时无法使用传送，受到非元素伤害时无法使用传送。拾取圣物期间不能使用传送。按 G 切换传送模式，默认为普通传送模式，可切换到快速传送模式。

复制危机 复制危机是对复制类道具的限制。按 H 键随时可以开启或解除复制危机。默认为关闭复制危机。

额外层 仅异界模式下可用。按 J 键关闭额外层。按 K 重置为随机额外层。按 L 键可以自由输入额外层数，数值在 1-12 之间，超过 12 则重置为 1，额外层数是额外增加的层数，不包括原有的 12 层。异界层数最大为 12+12 层。按键 K, L 的功能仅在异界前厅有效。

改名 按下快捷键 O 打开改名窗口，输入名字，点击提交。

跳关 仅限每层的第一个房间使用，按下左 Ctrl+左 Alt+T 直接移动到下一层。

物品掉落率 按下字母 I 键，开启或关闭物品掉落率显示，默认开启，关闭游戏时重置为关闭。开启后被摧毁的物品在死亡时会显示掉落率。

敌人动态增强 仅异界模式下可用。按 M 开启或关闭，默认关闭。开启后，每当首次进入带敌人的房间时，敌人的攻击与最大生命值会根据你当前有效的伤害与最大生命值获得成长，可随时关闭此功能，关闭后后续未进入的房间内的敌人不再成长。具体规则为：

- 1、仅在层数大于 6 后才生效，7-9 层获得小幅度增强，10-12 获得大幅度加强。
- 2、敌人最大生命值成长仅在有效挥砍伤害大于 100 或有效投掷伤害大于 75 或有效炸弹伤害大于 500 时生效。
- 3、敌人攻击成长仅在有效最大生命值大于 500 时生效。
- 4、当前有效伤害=当前面板伤害*（1-暴击几率+暴击几率*暴击伤害），当前有效最大生命值=最大生命值 * （1+护甲*0.1） / （1-伤害减免）。
- 5、敌人的基础模板为中等难度的敌人，低难度敌人获得较小的成长，高难度敌人及 boss 获得较大的成长。

额外敌人 按 P 打开或关闭，默认打开。开启后所有模式敌人数量在原有基础上增加 50%，向下取整。并且有敌人的房间有 5% 的几率生成天罚，天罚额外获得 3 点护甲，击杀后掉落一件圣物。

疯狂模式 按 U 打开或关闭，默认关闭。有敌人的房间，敌人原有数量翻倍，6 层后增加 2 倍，额外添加 4+层数/2+（0-2）个随机的敌人。疯狂模式++，再次按下 U 开启，开启后几乎所有的房间都会生成随机敌人。

PS: 疯狂模式++生成敌人可能会处于不可到达的位置，出现这种情况可以使用 Ctrl+Alt+N,

会使生成的敌人处于魅惑状态 5 秒，但每个房间只能使用一次。

Boss

掠夺王 异界模式下血量翻倍。

V0.3.0.4

全局

流浪诗人图斯 进入下一层第一个房间时，如果当前层有流浪诗人图斯，则会出现提示。

偷偷怪市场 进入下一层第一个房间时，如果当前层有偷偷怪市场，则会出现提示。偷偷怪市场概率为 5%，可以被命定药水加成。

其他房间概率 额外的商店的概率为 40%，额外的圣物房的概率为 50%，挑战房的概率为 20%。上述概率均可以被命定药水加成。

恶魔房阈值 进入下一层第一个房间时，会显示当前层最后一个房间出现恶魔房所需的概率。恶魔房概率低于或等于阈值一定不会出现恶魔房入口。进入最后一个房间前可以先使用命定药水，以获得额外的概率判定。

恶魔房概率 当概率大于阈值时，概率会显示为绿色，小于阈值会显示红色。概率显示不计算命定的加成

动态增强 不再平衡巫术所带来的血量与攻击成长，这会显著的增加难度。

面板

移速与其他 现在会显示移动速度。

圣物

天坛座、玩偶 会显示被抵挡的诅咒。

巫术

逝去的记忆 杀死或摧毁任何对象都会获得 1 点计数。计数不小于 60 时，获得非独特性圣物时，会消耗 60 点计数抵消该圣物。计数不小于 20 时，获得祝福时，会消耗 20 点计数抵消该祝福。

衰洩 会显示被转换的祝福或者诅咒。

精英计划 敌人获得 40%额外攻击和血量，3 点护甲。

天罚 异界模式天罚等级成长统一修改为：层数（包括额外层）+4。与未调整前相比，如果开启额外层则无变化，未开启额外层则等级增加 1 级。

天罚现在会正确的攻击处于空中的单位。

天罚等级大于等于 12 时，即第 8 层时，天罚无视环境中带电水体、火焰、毒、油、地刺的效果。

天罚等级大于等于 16 时，即第 12 层时，天罚受到的元素伤害、远程伤害、爆炸伤害减少 50%，免疫点燃和中毒状态。免疫女妖之吻、点石成金和 mega 炸弹。

天罚等级大于等于 17 时，即第 13 层时，投掷的飞刀增加到 3 把，之后每增加 2 层，投掷的飞刀增加 1 把。

天罚等级大于等于 20 时，即第 16 层时，天罚的攻击会摧毁目标所有的护甲。

加强了天罚的后期，前期基本无影响。

诅咒

突变 会显示被突变的圣物。

物品吞噬者 每杀死 20 个敌人随机吞噬一个祝福或者圣物，最多吞噬 3 次。吞噬次数被消耗完时会移除物品吞噬者。可由祝福吞噬者和圣物吞噬者合成，通过合成获得的物品吞噬者坚不可摧，吞噬上限增加到 7 次，如果当前已经获得物品吞噬者则不触发合成。物品吞噬者处于坚不可摧状态下且剩余吞噬次数大于 2 次时被移除或者禁用，会立即触发剩余吞噬次数一半数量的吞噬。

蜘蛛恐惧症 小蜘蛛的最大生命值为你的最优有效攻击力。

药水

无敌补药 在当前房间生成友方步兵、狂热牧师、弩手。

瓶中商店 禁止在恶魔房使用。

快捷功能

更换王冠 按 B 键输入编号选择王冠。任何模式下均可以任意更改王冠，不影响异界连胜。王冠共有 39 种，编号从 0 到 38，编号越大王冠越稀有。

敌人

所有的投弹手投掷的炸弹均为随机，且只会在落地时才会显示实际的炸弹，因此充满危险。

巨魔、食人魔投弹手 除烙印、mega 之外的所有炸弹。

食人魔歼灭者 鲁克、毕肖普、女王。

食人魔纵火者 闪电、火焰、血液、诱变冲击波。

启封的翁 生成鬼火速度增加。

鬼火 最大生命值提高到 5 点。

V0.3.0.5

全局

召唤怪 由人物生成的友方怪被称为召唤怪，召唤怪会跟随人物移动到其他房间，移动的位置为随机，召唤怪的持续时间为 3 分钟，召唤怪只能在当前层移动。当怪物被魅惑时有 20% 的概率掉落召唤该怪物的药水，该药水是特殊的瓶中怪药水，不可重 roll，不可复制，药水的图标为怪物的头像，召唤的怪物为友方。快捷键 T 会立即杀死所有的召唤怪。

大诅咒掉落池 当大诅咒掉落池重置时会出现提示。

小诅咒 等级大于等于 10 级的小诅咒被禁用时，下次获得该诅咒会解除禁用。

文案 部分过长的文案得到简化，不影响原本的效果。

药水

瓶中怪 如果装有怪物，药水的图标为变更为怪物的头像，使用会召唤该怪物，否则依旧生成随机的怪物。删除大量文案，之前的效果不变，只是添加了新的效果。

女妖之吻 被杀死的敌人有 20% 掉落召唤该敌人的药水。

石锻肉汤 最大掉落数量为 2。

全能药水 每层最多掉落 1 瓶。进入下一层后会重置。

彩虹玉米粒 每层最多掉落 1 瓶。进入下一层后会重置。不再复制超过掉落上限的药水

半能药水 每层最多掉落 3 瓶。进入下一层后会重置。

赦免 移除 2-5 个诅咒。

物品爆米花 掉落权重下降。

圣釉 当前 1/3 的祝福等级增加 1 级，向上取整。

圣物

修复了一个 bug，现在被放置在祭坛房山的圣物将不再掉落，如果该圣物是合成圣物，

那么它的被合成圣物也不再掉落。

对于 Mod 添加的合成道具，如果当前已持有被合成的圣物，会出现合成动画，但不会触发合成。

财产之盒 超过物品原价值 16 倍的物品不再补充。

爆米花 掉落权重下降。

雷霆战锤 闪电范围由 5*5 下降到 3*3。购买花费增加 1 个大诅咒。

刃甲 伤害次数由 15 次下降到 10 次。

烙印炸弹 购买花费增加 1 个大诅咒。

蘑菇 购买花费增加 1 个大诅咒。

神盾 稀有度提高。掉落权重下降。

电球 概率下降 5%

其他矿井管道 概率下降 5%。

以下道具均有 bug，会导致实际的概率要比预期的概率多 10%左右。

黄金爆米花 概率由 33%下降到 25%

焦糖爆米花 黄金概率由 33%下降到 24%，食物概率由 25%下降到 18%。

食物爆米花 食物概率由 25%下降到 18%。

爆米花 概率由 25%下降到 20%

四叶劈刀 概率由 20%下降到 15%

巫术

逝去的记忆 杀死敌人（包括召唤物）时获得 1 点计数。计数不小于 30 时，获得非独特性圣物时，会消耗 30 点计数抵消该圣物。计数不小于 10 时，获得祝福时，会消耗 10 点计数抵消该祝福。

天罚 等级大于等于 16，即第 12 层时，天罚免疫烙印炸弹。天罚的飞刀免疫龟壳。

诅咒

物品吞噬者 次数大于 2 次时被移除或者禁用，触发当前一半数量的吞噬。向下取整。

敌人

裂隙亚龙 移动会留下持续 5 秒的火焰路径。裂隙亚龙免疫火焰伤害。

V0.3.0.6

快捷功能

保留的功能有 B、L、U 和传送。其他快捷键全部删除。

复制危机 删除。

改名 删除。

跳关 删除。

动态增强 删除。

额外敌人 永久开启。

传送 删除快捷键 G

额外层 额外层默认关闭。删除随机额外层。

显示物品掉落率 永久开启。

组合炸弹 永久开启。

部分圣物和药水掉落率调整，不一一列举了。

药水

失效药水 最大掉落量为 6。

圣物

炸弹流圣物自身炸弹减伤减少 20%。

帐篷 最多使用三次，非初始房间的使用不再消耗次数。不能被放置祭坛上。

玩偶 每获得 5 个祝福会增加 1 次抵挡诅咒的次数。

生命图腾（神秘图腾） 每过 3-5 个房间，给予一个帮助或者诅咒。

生命值损失或恢复不是受到伤害或者治疗。

60%

恢复 25%最大生命值

损失 15%最大生命值

获得 1 颗炸弹

获得 1 把钥匙

损失 1 把钥匙。

损失 1 颗炸弹

30%

获得 2 把钥匙

获得 3 颗炸弹

损失 2 颗炸弹。

获得一个小诅咒

获得一个祝福。

移除一个诅咒。

10%

获得一个大诅咒。

获得一个圣物。

恢复 100%最大生命值

损失 50%最大生命值。

黄金数量翻倍。

黄金数量减半。

控制器、库尔茨的宝箱、玩偶 最大掉落数量为 2。

药水

大量药水价格调整。

快捷功能

疯狂模式 Ctrl+Alt+U 会使疯狂模式++生成的敌人进入魅惑状态 5 秒。

物品隐藏 按 I 开启，默认关闭。开启后生成的物品有 20%的几率被隐藏（混乱献祭）且被封在水晶里（静止）。

诅咒

蜘蛛恐惧症 小蜘蛛的最大生命值为小蜘蛛本身最大生命值。

异界 Boss

（已删除）~~—自第 7 层开始，所有的 boss 都会获得增强。你每拥有 60 点有效攻击，boss 血量增加 1 倍。你每拥有 560 有效生命值，boss 攻击增加 1 倍。~~

岩石二重唱 无论是否持有债务，均可挑战岩石二重唱，但每层只能挑战一次。未持有债务战胜二重唱会掉落炸弹包、钥匙串、500 黄金，同时随机移除一个诅咒。持有债务的原有逻辑不变。

最终 boss 在空无之境前添加本作最终 boss 房间。自由选择是否挑战，无奖励，放弃

挑战或挑战成功都会回到空无之境。

异界

第 7-9 层，商店物品价格* 2。第 10-12 层，商店物品价格 * 4。