



链滴

## 道具资料

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1508476782233>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

## 1.07版本 持续时间已经明确

每个道具，都有主要持续时间和次要持续时间，这二个时间都要除以10，2个的和才是最终的持续时间

1:肉包 模型:Item01 30HP [加30现有血量] 120秒刷新

2:华陀 模型:Item02 50HP [加50最大血量] 持续600+600秒= 1200秒 持续20分钟 6000秒 100分钟  
重生

3:铜皮 模型:Item03 +20防御 持续90+90秒=持续3分钟 300秒后刷新

4:嗜战 模型:Item04 +25攻击 持续60秒+60秒=持续2分钟 300秒刷新

5:猫足 模型:Item05 +150移动 持续60+60秒=持续2分钟 180秒刷新

6:燕羽 模型:Item06 作用未知

7:风水 模型:Item07 隐身60+60秒=持续2分钟 300秒刷新

8:气元 模型:Item08 怒气+100 300秒刷新

9:炼化. 林 模型:Item09 15秒刷新 武器变为林属性

10:钝筋 模型:0 移动速度+50 持续 $15 \times 2 = 30$ 秒 应该是招式使用的时候，得到这个物品，就可以得一个短时间的加速BUFF，类似双刺的加速招式

11:七星 模型:0 现有血量-1 持续 $15 \times 2 = 30$  (秒/次) 3秒一次伤害  $\sim = 10$ 次伤害，共掉10HP

12:蛊毒 模型:0 现有血量-10 持续 $60 \times 2 = 120$  (秒/次) 2秒一次伤害  $\sim = 60$ 次伤害，共掉60HP

13:错骨 模型:0 移动速度+30 持续 $60 \times 2 = 120$  持续2分钟

14:尸毒 模型:0 现有血量-1 持续无限 每5S/次

15:神灵 模型:0 现有血量+500 100分钟刷新

16:大肉包 模型:Item0101 + 50HP 150秒刷新

17:小肉包 模型:Item0102 + 10HP 60秒刷新

18:毒肉包 模型:Item0103 每次-1HP 持续 $30 \times 2$ 秒 每5S/次 90秒刷新 总伤害12

19:爆怒 模型:0 攻击力+150 持续无限 无限秒后刷新

20:神骨 模型:0 最大血量+699.9 持续无限 无限秒后刷新

21:气绝 模型:0 现有怒气-10

22:气丧 模型:0 现有怒气-20

23:炼化. 火 模型:Item0901 同9道理

24:炼化. 山 模型:Item0902 同9道理

25:炼化. 风 模型:Item0903 同9道理

26:炼化. 圣 模型:Item0904 圣诞节炼化-无使用

27:圣诞蛋糕 模型:Item10 最大血量+6999 15秒刷新

28:元气糖 模型:Item11 现有怒气+25

29:圣诞围巾 模型:Item12 防御+100

30:圣诞手套 模型:Item13 攻击+125

31:圣诞长靴 模型:Item14 移动速度+150

32:圣诞头套 模型:Item15 +50现有血量 ?

33:手机 模型:Item16 +1怒气/每帧

- 34:嗜血 模型:0 +40攻击力 持续3分钟
- 35:微尘 模型:0 -99999HP
- 36:隐忍 模型:0 隐身 持续4分钟
- 37:气失 模型:0 现有怒气-5
- 38:气绝 模型:0 现有怒气-40
- 39:热力贴 模型:HOT 现有怒气+1 持续无限
- 40:金钟 模型:0 防御+20 持续4分钟
- 41:豹灵 模型:0 移动速度+150 持续3分钟