

20%打击恢复

6 级削弱(18 次)

+10 能量

-1 照亮范围



评价解析：用来补抗性还行，没有太多的用处。

---

Page257

## 24、灿烂

最低使用等级：37

底材：2 孔盾牌

镶嵌顺序：5+17(Eth+Lum)

+1 级所有技能

10%施法速度

+20%格挡速度

+60-100%防御(可变)

+10 能量

提升法力回复速度 15%

50%额外怪物金币掉落量

20%提升寻获魔法物品几率

+3 照亮范围



评价解析：普通可以用来加技能和 fcr，男巫盾则非常实用，毕竟最大 2 孔。

---

## Page258

### 25、旋律

最低使用等级：39

底材：3 孔远程攻击武器

镶嵌顺序：13+18+4(Shael+Ko+Nef)

+50%伤害

+300%伤害对不死系怪物

+3 级弓与弩技能(亚玛逊适用)

+3 级致命攻势(亚玛逊适用)

+3 级闪躲(亚玛逊适用)

+3 级缓箭术(亚玛逊适用)

20%提升攻击速度

+10 敏捷

击退



评价解析：太过针对性，实用性很低。

26、和谐

最低使用等级：39

底材：4孔远程武器

镶嵌顺序：3+6+12+18(Tir+Ith+Sol+Ko)

当装备后拥有 10 级活力灵气

+200-275%伤害(可变)

+9 最小伤害

+9 最大伤害

+55-160 火焰伤害

+55-160 电击伤害

+55-160 冰寒伤害

+2-6 级女武神(可变)

+10 敏捷

提升法力恢复速度 20%

每杀一个怪物+2 法力

+2 照亮范围

20 级重生(25 次)



评价解析：能跑能打，亚马逊开荒利器。重生虽然修起来贵，但是打 boss 时候相当于多了些炮灰。带技能的女杰之弓做底材最好，其它高速弓也可行。

---

Page260

## 27、狮子心

最低使用等级：41

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：15+17+19(HeL+LuM+FaL)

+20%伤害

装备要求-15%

+25 力量

+10 能量

+20 体能

+15 敏捷

+50 生命

所有抗性+30



评价解析：加属性加抗性加伤害，非常适合远程物理职业，比如亚马逊，配合和谐，亚马逊在 40 级可以迎来开荒期较大的飞跃。用较低力量要求的轻甲做底材最好，法师铠甲是首选。

---

Page261

## 28、遵从

最低使用等级：41

底材：5孔长柄武器

镶嵌顺序：15+18+10+5+19(HeI+Ko+Thul+Eth+FaI)

30%概率当你杀死敌人时施放出 21 级附魔

40%打击恢复

+370%伤害

-25%目标防御

+3-14 冰寒伤害

-25%敌入火焰抗性

40%概率粉碎打击

+200-300 防御(可变)

+10 力量

+10 敏捷

所有抗性+20-30(可变)

装备要求-20%



评价解析：不缺蓝的职业可以给佣兵用，辅助杀 boss 也增加佣兵生存性。

狼德、蛮子也可以使用。同样是镰刀系最好，巨长斧也不错。

29、财富

最低使用等级：43

底材：3孔盔甲

镶嵌顺序：20+18+3(Lem+Ko+Tir)

300%得到额外金钱

100%提升寻获魔法物品几率

每杀一个敌人+2 法力

+10 敏捷



评价解析：没有好的 mf 甲可以做一个，对女巫这类不太吃装备的比较有用。

打钱则是不二选择。

30、热情

最低使用等级：43

底材：4孔武器

镶嵌顺序：14+9+2+20(Dol+Ort+Eld+Lem)

25%提升攻击速度

+160-210%伤害

50-80%提升攻击准确率(可变)

+75%伤害对不死系怪物

+50 攻击准确率对不死系怪物

+1-50 电击伤害

+1 级狂暴之击

+1 级热忱打击

命中后使目标失明+10

命中后使怪物逃跑概率 25%

75%得到额外金钱

3 级狼獾之心(12 次)



评价解析：很有意思的武器符语，提供了狂暴之击和热忱打击两个技能，没有职业限制。使用两个梦境符语作为主战手段的女巫可以使用热诚打击，而双热骑士也可以用狂暴之击打物免怪。使用面比较窄，有待开发。

---

## Page264

### 31、执法者

最低使用等级：43

底材：3孔剑/重锤/权杖

镶嵌顺序：11+20+18(Amn+Lem+Ko)

20%概率在击中目标时施放出 15 级衰老

当装备后拥有 18 级庇护灵气

-50% 目标防御

+150-210 火焰伤害

+130-180 冰寒伤害

每次命中偷取 7% 生命

让怪物死后恢复平静

+200-250 防御对远程攻击(可变)

+10 敏捷

从怪物身上得到 75% 额外金钱



评价解析：自己用效果一般，也就是不怕物免怪和不死生物（往往物免怪也是不死）。佣兵（a5 野蛮人）用却能更好的发挥其灵气和诅咒的优势，规避伤害不足的缺点。推荐幻化之刃等高速武器。

---

## Page265

### 32、理性之声

最低使用等级：43

底材：4 孔剑/钉头锤

镶嵌顺序：20+18+1+2(Lem+Ko+Ei+Eld)

15% 概率在击中目标时施放出 13 级冰封球

18% 概率在击中目标时施放出 20 级寒冰球

+50 攻击准确率  
+220-350%伤害对恶魔系怪物  
+280-300%伤害对不死系怪物  
+50 攻击准确率对不死系怪物  
+100-220 冰寒伤害  
-24%敌人冰寒抗性  
+10 敏捷  
无法冰冻  
从怪物身上得到 75%额外金钱  
+1 照亮范围



评价解析：冰法用这个对破免帮助不大，近战用这个伤害又不够，缺乏技能配合。作用有待开发。

---

## Page266

### 33、背信

最低使用等级：43

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：13 + 10 + 20(Shael + Thul + Lem)

25% 概率在攻击时施放出 15 级淬毒

5% 概率当被击中时施放出 15 级影散

+2 所有刺客技能

+45% 提升武器速度

20% 快速打击恢复

+30% 冰寒抗性

50% 获取更多金钱



评价解析：刺客、亚马逊用对提速很有帮助，佣兵用对攻防帮助也很大。

---

## Page267

34、教化

最低使用等级：45

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：21 + 8 + 12 (Pul+Ral+Sol)

5% 概率在攻击时施放出 15 级火球术

5% 概率当被击中时施放出 15 级炽烈之径

+2 所有女巫技能

+1 暖流

+30% 防御

减少物理伤害 7

+30% 火抗



评价解析：尴尬了，最低 45 级，用到 21 号，可惜就这个效果，实在用处不大。

---

## Page268

35、新月

最低使用等级：47

底材：3 孔斧/剑/长柄武器

镶嵌顺序：13+22+3(Shael+Um+Tir)

10%概率在攻击时施放出 17 级连锁闪电

7%概率在攻击时施放出 13 级静电力场

20%提升攻击速度

+180-220%伤害(可变)

忽略目标防御

-35%敌人电击抗性

25%概率造成开放伤口

+9-11 魔法吸收(可变)

每杀一个敌人+2 法力

18 级召唤幽灵狼(30 次)



评价解析：用电的女巫可以拿这个降抗，增伤效果明显，佣兵有无限破免的话更是锦上添花。圣雷骑士用这个也很不错，所以幻化之刃做一个两边都能用。

---

## Page269

36、强制

最低使用等级：47

底材：3孔盔甲

镶嵌顺序：13+22+10(Shael+Um+Thul)

40%打击恢复

+10-20%伤害(可变)

+37-133 冰寒伤害

15%概率粉碎打击

33%概率造成开放伤口

+150-200%防御(可变)

-20%减慢精力耗损

冰寒抗性+45%

电击抗性+15%

火焰抗性+15%

毒素抗性+15%



评价解析：比背信贵，不过比背信更适合佣兵。比刚毅便宜，确实也比刚毅差，过渡很不错。

---

Page270

37、幽暗

最低使用等级：47

底材：3孔盔甲

镶嵌顺序：19+22+21(Fal+Um+Pul)

15%概率当被击中时施放出3级昏暗视野

10%打击恢复

+200-260%防御(可变)

+10 力量

所有抗性+45

冰冻时间减半

5%伤害转移到法力

-3 照亮范围



评价解析：防御向盔甲，使用面很窄，多数时候不如石块，尤其是级别高起来后。

---

Page271

### 38、石块

最低使用等级：47

底材：4 孔盔甲

镶嵌顺序：13+22+21+17(Shael+Um+Pul+Lum)

60%打击恢复

+250-290%防御

+300 防御对远程攻击

+16 力量

+16 体能

+10 能量

所有抗性+15

16 级熔火巨石(80 次)

16 级黏土魔像(16 次)



评价解析：无形漆甲可以冲很高的防御，保障佣兵生存。

---

Page272

### 39、骸骨

最低使用等级：47

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序: 12 + 22 + 22 (Sol + Um + Um)

15% 概率在攻击时施放出 10 级骨矛

15% 概率当被击中时施放出 10 级骸骨护甲

+2 所有男巫技能

+100-150 法力

减少物理伤害 7

+30 所有抗性



评价解析: 这个造价不如直接去换蛇魔法师之皮, 还有关键的 fcr。两个 22  
只要不是开荒初期, 都能换很不错的蛇皮了。

---

### Page273

40、剧毒

最低使用等级: 49

底材: 3 孔武器

镶嵌顺序: 7+14+23(Tal+Dol+Mal)

命中后使怪物逃跑概率 25%

防止怪物治疗

忽略目标防御

每次命中偷取 7%法力

15 级毒爆(27 次)

13 级剧毒新星(11 次)

+273 毒素伤害,效果持续 6 秒



评价解析：毒伤近战和射击体系实用性较弱，导致这东西没啥用。

---

## Page274

41、谨慎

最低使用等级：49

底材：2 孔盔甲

镶嵌顺序：23+3(Mal+Tir)

25%打击恢复

+140-170%防御(可变)

所有抗性+25-35(可变)

降低受到的物理伤害 3

魔法伤害降低 17

每杀一个敌人+2 法力

+1 照亮范围

每 4 秒恢复 1 耐久度



评价解析：由于有恢复耐久，所以可以用无形盔甲，底材稍微好找一些。经常有打孔失败的边角料可以用，而且自己和佣兵都能用，泛用性比石块、幽暗好一些。考虑泛用性最好用执政官铠甲或者法师铠等低需求轻铠。

---

## Page275

### 42、圣堂

最低使用等级：49

底材：3孔盾牌

镶嵌顺序：18+18+23(Ko+Ko+Mal)

20%打击恢复

+20%格挡速度

+20%格挡机率

+130-160%防御(可变)

+250 防御对远程攻击

+20 敏捷

所有抗性+50-70(可变)

魔法伤害降低 7

12 级缓箭术(60 次)



评价解析：骑士盾好用的太多也太容易获得，圣堂这属性放其它盾就是爆表，放骑士盾也就是勉为其难。

43、誓约

最低使用等级：49

底材：4 孔剑/斧/木棒

镶嵌顺序：13+21+23+17(Shael+Pul+Mal+Lum)

30%概率在击中目标时施放出 20 级骸骨之魂

永不磨损

50%提升攻击速度

+210-340%伤害(可变)

+75%伤害对恶魔系怪物

+100 攻击准确率对恶魔系怪物

防止怪物自疗

+10 能量

+10-15 魔法吸收(可变)

16 级狼獾之心(20 次)

17 级钢铁魔像(14 次)



评价解析：永不磨损使其可以用无形武器（注意水晶剑系没有无形），大大增加伤害。较低的造价，超高的伤害和速度，近战都值得拥有。

44、降雨

最低使用等级：49

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：9 + 23 + 6 (Ort + Mal + Ith)

5% 概率在攻击时施放出 15 级旋风术

5% 概率当被击中时施放出 5 级气旋护甲

+2 所有德鲁依技能

+100-150 法力

+30% 防御

减少魔法伤害 7

15% 受损生命由法力代替



评价解析：这造价风德还是建议蛇魔法师之皮吧，狼德娱乐又太贵，没啥意义。

45、精神错乱

最低使用等级：51

底材：3 孔头盔

镶嵌顺序：20+24+16(Lem+Ist+Io)

1%概率当被击中时施放出 50 级精神错乱

6%概率当被击中时施放出 14 级心灵震爆

14%概率当被击中时施放出 13 级恐惧

11%概率击中敌人时施放出 18 级混乱

+2 级所有技能

+261 防御

+10 体能

50%得到额外金钱

25%提升寻获魔法物品几率

17 级致命吸引(60 次)



评价解析：先说说效果，你只有 1% 的机会会变成一个冥河娃娃，这时你只能使用普通攻击，但光环依然有效。你的速度将有很大的提高，攻击速度也会提升，相当于拥有两个 20 级的光环(活力和狂热)，可以拥有 30% 的 IAS。你受到的伤害会很小，因此这是一个有趣的逃命技能。致命吸引聚气可以牛场聚怪，给没有聚怪能力的角色用。

## 46、弑王者

最低使用等级：53

底材：4 孔剑/斧

镶嵌顺序：23+22+25+19(Mal+Um+Gul+Fal)

30%提升攻击速度

+230-270%伤害(可变)

-25%目标防御

20%提升攻击准确率

33%概率致命打击

50%概率造成开放伤口

+1 级复仇打击

防止怪物治疗

+10 力量

40%得到额外金钱



评价解析：杀 boss 利器，不过盾丁可以用便宜得多的天堂之光，其它职业也没必要专门做这个。属性不错，性价比一般，泛用性差。

---

Page280

#### 47、裂隙

最低使用等级：53

底材：4 孔长柄武器/权杖

镶嵌顺序：15+18+20+25(Hel+Ko+Lem+Gul)

20%概率在击中目标时施放出 16 级龙卷风

16%概率在攻击时施放出 21 级冰封球

20%提升攻击准确率

+160-250 魔法伤害

+60-180 火焰伤害

+5-10 所有属性(可变)

等级 15 的攻击反噬(Iron Maiden)(40 次)

从怪物身上得到 75%额外金钱

装备要求-20%



评价解析：作用有待开发，目前来说就是个玩具。

---

## Page281

### 48、原则

最低使用等级：53

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：8 + 25 + 2(Ral + Gul + Eld)

100% 概率在攻击时施放出 5 级圣光弹

+2 所有圣骑士技能

+100-150 生命

+50% 对不死系伤害

+30% 火抗

+5% 抗毒上限

耐力消耗减慢 15%



评价解析：骑士用不着，其它职业没用，有些尴尬。

---

## Page282

49、寂静

最低使用等级：55

底材：6孔武器

镶嵌顺序：14+2+15+24+3+26(Dol+Eld+Hel+Ist+Tir+Vex)

+200%伤害

+75%伤害对不死系怪物

装备要求-20%

20%提升攻击速度

+50 攻击准确率对不死系怪物

+2 级所以技能

所有抗性+75

20%打击恢复

每次命中偷取 11% 法力

命中后使怪物逃跑概率 25%

命中后使目标失明[33]

每杀一个敌人 +2 法力

30% 提升寻获魔法物品几率



评价解析：最初一批符语中的顶流，渐渐被后期之秀们拍的渣都不剩了。防御属性很强的武器。

---

### Page283

50、橡树之心

最低使用等级：55

底材：4 孔法杖/钉锤（虽然所有资料均显示钉锤，但是实际上只有连枷才行）

镶嵌顺序：18+26+21+10(Ko+Vex+Pul+Thul)

+3 级所有技能

40% 施法速度

+75% 伤害对恶魔系怪物

+100 准确率对恶魔系怪物

+3-14 冰寒伤害，效果持续 3 秒

每次命中偷取 7% 法力

+10 敏捷

自动恢复生命+20

提升法力上限 15%

所有抗性+30-40(可变)

4 级 OakSage(25 次)

14 级 Raven(60 次)

+50%伤害对不死系怪物



评价解析：很多法系的毕业武器，技能和 fcr 的搭配很完美，法力上限和抗性也很美丽。直接 4 孔连枷就行了。

---

#### Page284

51、死神

最低使用等级：55

底材：5 孔剑/斧

镶嵌顺序：15+1+26+9+25(Hel+EI+Vex+Ort+Gul)

100%概率当你死亡时施放出 44 级连锁闪电

25%概率在攻击时施放出 18 级冰川之枪

永不磨损

+300-385%伤害(可变)

20%提升攻击准确率

+50 攻击准确率

+1-50 电击伤害

每次命中偷取 7%法力

50%概率粉碎打击

+0.5%概率(每级)致命打击(在角色级别基础上)

+1 照亮范围

22 级鲜血魔像(15 次)

装备要求-20%



评价解析：到这个程度了一般对 ias 都有比较高的追求，死神恰恰没有。所以其超高的伤害属性有些被浪费了，不过双热骑士这样本身高攻速的职业可以一战。选择狂无形战士斧、巨神剑（双手）。

---

Page285

52、战争召唤

最低使用等级：57

底材：5 孔武器

镶嵌顺序：11+8+23+24+27(Amn+Ral+Mal+Ist+Ohm)

+1 级所有技能

+40%提升攻击速度

+250-290%伤害(可变)

+5-30 火焰伤害

每次命中偷取 7% 生命

+2-6 级战斗指挥(可变)

+1-6 级战斗命令(可变)

+1-4 级战斗怒吼(可变)

防止怪物治疗

自动恢复生命 +12

30% 提升寻获魔法物品几率



评价解析：副武器使用率最高的符语，吼一吼就能大幅度提升战力，后期几乎必备，特别是 pk。

---

Page286

53、混沌

最低使用等级：57

底材：3孔爪类

镶嵌顺序：19+27+22(Fal+Ohm+Um)

9% 概率在攻击时施放出 11 级冰封球

11% 概率在攻击时施放出 9 级电能哨卫

35% 提升攻击速度

+290-340%伤害(可变)

+216-471 魔法伤害

25%概率造成开放伤口

+1 级旋风斩

+10 力量

每杀一个敌人+15 生命



评价解析：pvp 刺客的一个流派就是使用旋风斩，要用这个流派就只能选混沌。

---

## Page287

54、流亡

最低使用等级：57

底材：4 孔圣骑士盾牌

镶嵌顺序：26+27+24+14(Vex+Ohm+Ist+Dol)

15%概率在攻击时施放出 5 级偷取生命

当装备时具有 13-16 级反抗灵气(可变)

+2 级 OffensiveAuras(圣骑士适用)

+30%格挡速度

冰冻目标

+220-260%提升防御(可变)

自动恢复生命+7

+5%冰寒抗性上限

+5%火焰抗性上限

25%提升寻获魔法物品几率

每4秒恢复1耐久度



评价解析：能在骑士盾中异军突起的肯定有两把刷子，对防御的增强无与伦比，对攻击也有益。多数bd的骑士最终都会追求流亡。建议用无形神圣小盾，旋风盾。

---

## Page288

55、刚毅

最低使用等级：59

底材：4孔武器/盔甲

镶嵌顺序：1+12+14+28(EI+Sol+Dol+Lo)

20%概率当被击中时施放出15级寒冰甲

+25%施法速度

+300%伤害

+200%防御

+1-1.5(每级)生命(在角色级别基础上)(可变)

+15 防御(盔甲)|+50 准确率(武器)

自动恢复生命速度 +7(盔甲)|命中时 25% 概率使怪物逃跑(武器)

+5% 电击抗性上限(盔甲)|+20% 概率致命打击(武器)

降低受到的物理伤害 7(盔甲)|+9 最小伤害(武器)

所有抗性 +25-30(可变)

12% 受到的伤害由法力替代



评价解析：很少用来做武器，作为近战甲来说攻防都很强力，特别是对输出帮助很大。对佣兵来说也是多数情况下最好选择。

---

## Page289

56、悔恨

最低使用等级：59

底材：5 孔剑/斧

镶嵌顺序：5+3+28+23+8(Eth+Tir+Lo+Mal+Ral)

35% 概率在击中目标时施放出 15 级淬毒

30%-40% 提升攻击速度(可变)

伤害 +340-400(可变)

忽略目标防御

-25% 目标防御

+1.875(每级)% 伤害对恶魔系怪物(在角色级别基础上)

+5-30 火焰伤害

-20-25%敌人毒素抗性(可变)

20%概率致命打击

防止怪物自疗

每杀一个怪物+2 法力

每杀一个怪物+10-15 生命(可变)



评价解析：近战系的各种 bd 几乎都适合用悔恨，pvp 也有不错表现，大多数时候，好的悔恨可以成为毕业武器。建议幻化之刃、狂战斧（pvp 可选无形）或日耳曼大剑做底材。

---

## Page290

57、刺藤

最低使用等级：61

底材：4 孔盔甲

镶嵌顺序：8+27+29+5(Ral+Ohm+Sur+Eth)

装备后具有 15-21 级荆棘灵气(可变)

50%打击恢复

+25-50%毒技能伤害(可变)

+300 防御

提升法力上限 5%

提升法力回复速度 15%

+ 5% 冰寒抗性上限

火焰抗性 + 30%

毒素抗性 + 100%

每杀一个怪物 + 13 生命

13 级荆棘之灵(33 次)



评价解析：毒系有更好的选择，这东西加成太离谱，多数时候没啥用。

---

## Page291

58、轻风

最低使用等级：61

底材：2 孔近战武器

镶嵌顺序：29+1(Sur+El)

10% 概率在攻击时施放出 9 级龙卷风

+ 20% 跑步/行走速度

40% 提升攻击速度

15% 打击恢复

+ 120-160% 伤害(可变)

- 50% 目标防御

+53 攻击准确率

命中后使目标失明

+1 照亮范围

13 级旋风术(127 次)



评价解析：感觉就是浪费了一个 29 号，笑。

---

## Page292

59、飞龙

最低使用等级：61

底材：3 孔盔甲/盾牌

镶嵌顺序：29+28+12(Sur+Lo+Sol)

20%概率当被击中时施放出 18 级淬毒

12%概率在击中目标时施放出 15 级多头蛇

当装备后拥有 14 级圣火灵气

+360 防御

+230 防御对远程攻击

+3-5 所有属性(可变)

+0.375(每级)力量(在角色级别基础上)

提升法力上限 5%(盔甲)|+50 点法力(盾牌)

+5%电击抗性上限

降低受到的物理伤害 7



评价解析：飞龙盔甲、盾牌再加正义之手武器，可以有 44 级的圣火灵气，比较有趣的玩法。

---

### Page293

60、野兽

最低使用等级：63

底材：5 孔斧/权杖/重锤

镶嵌顺序：30+3+22+23+17(Ber+Tir+Um+Mal+Lum)

在装备后具备 9 级狂热灵气

40%提升攻击速度

+240-270%伤害(可变)

20%概率粉碎打击

25%概率造成开放伤口

+3 级熊人变化

+3 级变形术

防止怪物治疗

+25-40 力量(可变)

+10 能量

每杀一个怪物+2 点法力

13 级召唤灰熊(5 次)



评价解析：用无形狂战斧可以给 a5 佣兵用或者 pvp 用，熊人变化也很有意思，但是都比较小众。有形则伤害比起其它同等或更便宜的符语武器没有优势，这个价位实在不适合非土豪使用。

---

#### Page294

61、荣耀之链

最低使用等级：63

底材：4 孔盔甲

镶嵌顺序：14+22+30+24(Dol+Um+Ber+Ist)

+2 级所有技能

+200%伤害对恶魔系怪物

+100%伤害对不死系怪物

每次命中偷取 8%生命

70%提升防御

+20 力量

自动恢复生命+7

所有抗性+65

降低受到的物理伤害 8%

25%提升寻获魔法物品几率



评价解析：如果有 30 号，还是慢慢凑谜团吧。

---

## Page295

62、永恒

最低使用等级：63

底材：5 孔近战武器

镶嵌顺序：11+30+24+12+29(Amn+Ber+Ist+Sol+Sur)

永不磨损

+260-310%伤害

+9 最小伤害

每次命中偷取 7%生命

20%概率粉碎打击

使目标失明

减慢目标速度 33%

提升法力回复速度 16%

自动恢复生命 +16

不被冰冻

30%提升寻获魔法物品几率

8 级重生(88 次)



评价解析：有悔恨、死神，这个价位造永恒实在用途太少，不值得。

---

## Page296

63、无限

最低使用等级：63

底材：4 孔长柄武器(战枪，鬼魂矛不行)

镶嵌顺序：30+23+30+24(Ber+Mal+Ber+Ist)

50%概率当你杀死敌人时施放出 20 级连锁闪电

当装备后拥有 12 级信念灵气

+35%跑步/行走速度

+255-325%伤害(可变)

-45~-55%敌人电击抗性

40%概率粉碎打击

防止怪物自疗

+0.5(每级)体能(在角色级别基础上)

30%提升寻获魔法物品几率

21 级旋风护甲(30 次)



评价解析：破免神器，特别是针对电免，毕业武器。主要是佣兵拿着破免，自己拿损失的其它属性较多。巨长斧、镰刀可用。

---

## Page297

64、愤怒

最低使用等级：63

底材：4孔远程武器

镶嵌顺序：21+17+30+23(Pul+Lum+Ber+Mal)

30%概率在击中目标时施放出1级衰老

5%概率在击中目标时施放出10级偷取生命

+375%伤害对恶魔系怪物

+100 攻击准确率对恶魔系怪物

+250-300%伤害对不死系怪物(可变)

+85-120 魔法伤害

+41-240 电击伤害

20%概率粉碎打击

防止怪物自疗

+10 能量

无法冰冻



评价解析：破免、杀 boss 的副武器，效果很不错。

65、狂怒

最低使用等级：65

底材：3孔近战武器

镶嵌顺序：31+25+5(Jah+Gul+Eth)

+209%伤害

40%提升攻击速度

防止怪物治疗

66%概率造成开放伤口

33%概率致命打击

忽略目标防御

-25%目标防御

20%提升攻击准确率

每次命中偷取 6%生命

+5 级狂乱连击(野蛮人适用)



评价解析：pvp 有一定价值，特别是旋风刺客。

66、谜团

最低使用等级：65

底材：3孔盔甲

镶嵌顺序：31+6+30(Jah+Ith+Ber)

+2 级所有技能

45%跑步/行走速度

+1 级传送术

+750-775 防御

+ (0.75 每级) +0-74 力量(在角色级别基础上)

提升生命上限 5%

降低受到的物理伤害 8%

每杀一个敌人 +14 生命

15%伤害转移到法力

+ (1 每级) +1-99% 寻获魔法物品几率(在角色级别基础上)



评价解析：改变游戏规则的盔甲，传送、技能、力量、mf，简直是全角色通用神器。第一件一般都选执政官甲，通用性最强。最保值的符语。

---

Page300

67、饥荒

最低使用等级：65

底材：4孔斧/重锤

镶嵌顺序：19+27+9+31(Fal+Ohm+Ort+Jah)

30%提升攻击速度

+320-370%伤害(可变)

忽略目标防御

+180-200 魔法伤害

+50-200 火焰伤害

+51-250 电击伤害

+50-200 冰寒伤害

每次命中偷取 12%生命

防止怪物治疗

+10 力量



评价解析：这个造价实在亮点不多，也就无形狂战斧 pvp 用用。

---

Page301

68、烙印

最低使用等级：65

底材：4 孔远程武器

镶嵌顺序：31+28+23+25(Jah+Lo+Mal+Gul)

35%概率当被击中时施放出 14 级伤害加深

100%概率在击中目标时施放出 18 级骨矛

射出爆裂箭矢 15

+260-340%伤害(可变)

忽略目标防御

20%提升准确率

+280-330%伤害对恶魔系怪物(可变)

20%概率致命打击

防止怪物自疗



评价解析：性价比太低，导致没啥意义。

---

## Page302

69、毁灭

最低使用等级：65

底材：5 孔长柄武器/剑

镶嵌顺序：26+28+30+31+18(Vex+Lo+Ber+Jah+Ko)

23%概率在击中目标时施放出 12 级火山喷发

5%概率在击中目标时施放出 23 级熔火巨石

100%概率当你死亡时施放出 45 级陨石术

15%概率在攻击时施放出 22 级闪电新星

+350%伤害

忽略目标防御

+100-180 魔法伤害

每次命中偷取 7%法力

20%概率粉碎打击

20%概率致命打击

防止怪物自疗

+10 敏捷



评价解析：好玩，各种效果很多，伤害也不错，但是性价比太低，华而不实，有太多更好更便宜的替代品。

---

### Page303

## 70、梦境

最低使用等级：65

底材：3孔头盔/盾牌

镶嵌顺序：16+31+21(Io+Jah+Pul)

10%概率当被击中时施放出 15 级混乱

当装备后拥有 15 级神圣电击灵气

+20-30%快速打击恢复(可变)

+ 30% 防御

+ 150-220 防御(可变)

+ 10 体能

提升生命上限 5%(头盔)|+ 50 生命(盾牌)

+ 0.625(每级)法力(在角色级别基础上)

4 防 + 5-20(可变)

15-25% 提升寻获魔法物品几率(可变)



评价解析：梦境女巫和骑士算是有意思的玩法，当然，还是土豪玩。

---

#### Page304

71、信心

最低使用等级：65

底材：4 孔远程武器

镶嵌顺序：27+31+20+2(Ohm+Jah+Lem+Eld)

当装备后拥有 12-15 级狂热灵气(可变)

+ 1-2 级所有技能(可变)

+ 330% 伤害

忽略目标防御

300% 提升准确率

+75%伤害对不死系怪物

+50 攻击准确率对不死系怪物

+120 火焰伤害

所有抗性+15

10%概率将杀死的怪物转换为复活尸

从怪物身上得到 75%额外金钱



评价解析：物理弓马可以作为毕业武器，a1 佣兵也可以拿，有了露脸机会。

---

## Page305

72、寒冰

最低使用等级：65

底材：4孔远程武器

镶嵌顺序：11+13+31+28(Amn+Shael+Jah+Lo)

100%概率当你升级时施放出 40 级暴风雪

25%概率在击中目标时施放出 22 级冰霜新星

当装备后拥有 18 级神圣冰冻灵气

20%提升攻击速度

+140-210%伤害(可变)

忽略目标防御

+25-30%冰技能伤害

-20%敌人寒冰抗性

每次命中偷取 7%生命

20%概率致命打击

+3.125(每级)额外获得金钱(在角色级别基础上)



评价解析：元素弓用起来很强，只要不嫌贵。

---

## Page306

73、最后遗愿

最低使用等级：65

底材：6 孔剑/锤子/斧

镶嵌顺序：31+23+31+29+31+30(Jah+Mal+Jah+Sur+Jah+Ber)

6%概率当被击中时施放出 11 级影散

10%概率在击中目标时施放出 18 级生命偷取

20%概率在攻击时施放出 20 级电能哨卫

当装备后拥有 17 级力量灵气

+330-375%伤害(可变)

忽略目标防御

60-70%概率粉碎打击(可变)

防止怪物治疗

使目标失明

0.5(每级)%概率提升寻获魔法物品几率(在角色级别基础上)



评价解析：也不知道咋想的，能贵成这样也是醉了。确实很好，确实太贵，而且除了强力 boss 战以外并不能和便宜的多的符语拉开差距。

---

### Page307

74、凤凰

最低使用等级：65

底材：4 孔武器/盾牌

镶嵌顺序：26+26+28+31(Vex+Vex+Lo+Jah)

100%概率当你升级时施放出 40 级炽烈之径

40%概率在击中目标时施放出 22 级火焰风暴

当装备后拥有 10-15 级救赎灵气

+350-400%伤害(可变)

-28%敌人火焰抗性

+10%防御

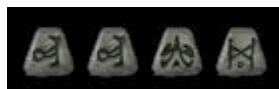
+350-400 防御对远程攻击(可变)

+50 生命(盾)|忽略目标防御(剑)

+5%电击抗性上限(盾)|20%概率致命打击(剑)

+10%火焰抗性上限(盾)|每次命中偷取 14%法力(剑)

+15-21 火吸收(可变)



评价解析：火法增强下凤凰价值也提升了，用作火系盾牌很不错，对伤害、续航提升巨大。本身属性作为武器来看也很牛，可惜触发的火焰风暴会有延迟帧，导致输出降低很多，如果没有这条属性反倒是神器了。

---

### Page308

75、末日

最低使用等级：67

底材：5 孔斧头/长柄武器/锤子(Hammers)

镶嵌顺序：15+27+22+28+32(Hel+Ohm+Um+Lo+Cham)

5%概率在攻击时施放出 18 级火山喷发

当装备时具有 12 级神圣冰冻灵气

+2 级所有技能

45%提升攻击速度

+330-370%伤害(可变)

-40-60%敌人冰寒抗性(可变)

20%概率致命打击

25%概率造成开放伤口

防止怪物治疗

冰冻目标+3

装备要求-20%



评价解析：pvp 风德、旋风蛮可用，为啥 32 便宜，就是用 32 的符语受众窄。

---

Page309

76、正义之手

最低使用等级：67

底材：4 孔武器

镶嵌顺序：29+32+11+28(Sur+Cham+Amn+Lo)

100%概率当你升级时施放出 36 级炽烈之径

100%概率当你死亡时施放出 48 级陨石术

当装备时具有 16 级神圣火焰灵气

+33%提升攻击速度

+280-330%提升伤害

忽略目标防御

每次命中偷取 7%生命

-20%敌入火焰抗性

20%概率致命打击

命中后使目标失明

冰冻目标+3



评价解析：火系元素弓可用，同样受众窄。

---

### Page310

77、骄傲

最低使用等级：67

底材：4孔长柄武器

镶嵌顺序：32+29+16+28(C,ham+Sur+Io+Lo)

25%概率当被击中时施放出 17 火墙术

当装备后拥有 16-20 级专注灵气

260-300%提升攻击准确率(可变)

+1%(每级)伤害对恶魔系怪物(在角色级别基础上)

+50-280 电击伤害

20%概率致命打击

命中后使目标失明

冰冻目标+3

+10 体能

自动恢复生命+8

1.875(每级额外获得金钱(在角色级别基础上)



评价解析：物理弓马可以自己信心，佣兵骄傲，不过死亡丧钟是更好的选择。

---

### Page311

78、死亡呼吸

最低使用等级：69

底材：6孔武器

镶嵌顺序：26+15+1+2+33+5(Vex+Hel+EI+Eld+Zod+Eth)

50%概率当你杀死敌人时施放出 20 级剧毒新星

永不磨损

60%提升攻击速度

+350-400%伤害(可变)

+200%伤害对不死系怪物

-25%目标防御

+50 攻击准确率

+50 攻击准确率对不死系怪物

每次命中偷取 7%法力

每次命中偷取 12-15% 生命(可变)

防止怪物治疗

+30 所有属性

+1 照亮范围

装备要求-20%



评价解析：无形死呼天下第一（笑），死呼带着狂战斧也价值高企。自己用或则佣兵用都足够强大，佣兵可用鬼魂长矛、巨长斧，自己狂战斧或巨神刃。注意，死呼造价并不算贵，因为 33 号相对其实很便宜。

---

#### Page312

《暗黑破坏神 2：重制版》符文之语底材选择攻略，符文之语使用心得。暗黑破坏神 2 谜团无限刚毅信心死亡呼吸悔恨流亡等符语底材选择攻略，符语制作使用及交易心得。《暗黑破坏神 2：重制版》也叫暗黑破坏神狱火重生，是经典的暗黑破坏神第二作的高清重制版。游戏在画质和联网游戏上有了巨大的提升，同时兼具主机版（可以存档共通）。本作在尽量保持了原汁原味的基础上修复了大量 bug 并应玩家的需求增加了大箱子等重要调整，游戏体验有了极大的提高。



## 综述（使用价值和交易价值）

暗黑 2 的装备存在使用价值和交易价值两个不同的价值标准，符文之语（下文简称符语）也不例外。

一件装备，有使用价值（或者说实用性）并不代表有交易价值。

高交易价值和高使用价值也不是完全对应，我们以最热门的大号符语谜团为例：



谜团只有一个变量：防御在 750~775 间随机。

可以说变量区间很少也很小，极品和触底间的使用价值几乎完全一样。

如果只是自用，完全可以不用在意。



但是，就交易价值来说，775 谜团比 750 谜团一般贵了 2 倍还不止。

显然，大家看重的就是极品的稀有属性，也就是收藏价值和心里价值，而非使用价值。

几乎所有的符语都遵循这个规律（实际上暗黑 2 的大多数装备都这样），交易价值随使用价值提升而提升，但是交易价值涨的更快，极品往往是天价，远远超过其使用价值。



因此，因此，玩家在制作符语时，往往更看重交易价值，毕竟交易价值高了实际上相当于自己的符文增值了，就算自己不用了也可以出售回本甚至有赚。

我们的攻略也会从使用价值和交易价值两方面来说明底材的选择——

刚需自用-注重性价比-注重使用价值。

进阶选择-注重高品质-注重交易价值。

此外，笔者也会对符语的预设使用场景、方式进行一个心得技巧总结，方便玩家选择和使用符语。



---

Page313

## 1、谜团

(我们就从多数人的首要目标——谜团——开始。)

使用心得

①谜团让其它职业（尤其是法系锤丁、毒骨死灵、风德）拥有了和法师看齐的 mf 能力。传送技能和高 mf 值就已经足够强大力了。

②谜团附带的力量也非常重要，可以让诸如死灵等职业和 bd 不加任何力量就穿起其它装备（需要火炬、护身符、首饰配合），因此，就算是法师也是可以选择谜团的，节省大量属性点，同时提供 mf 值。

③要技能，谜团有；要跑着打，谜团有；甚至可以加血减伤害。这也是为什么大量 bd 最终都会绑定谜团，因为它太强了。笔者私以为这是设计的最成功也最失败的符语之一——它创造了更多可能，这让几乎任何人都离不开它，从而又锁死了更多的可能。

④低 fcr 低蓝条件下，角色传送施法速度慢，耗蓝快，效率其实很低，建议更多的时候将传送作为跨越障碍的手段（例如穿房间、河流），而非常规移动手段。

⑤非施法职业不要幻想刚用上谜团就能向法师一样呼呼呼到处乱窜，其它装备（特别是 fcr 戒指、项链、头环）的要求还很高。



### 底材选择

①谜团不是百分比加防御，因此底材的防御作用不太大。对于有多个角色（特别是死灵）的玩家来说，对力量要求很低的法师铠是最佳的选择。法师铠只需要

55 点力量，几乎所有角色靠火炬、毁灭、护身符和首饰就能轻松达到，而谜团自身又提供大量力量，让角色可以穿起其它装备。法师铠甲可以让玩家不投入力量，实用性很高。而且法师铠甲任务打孔直接就是 3 孔，正好适合谜团。

②特等 15ed 法师铠甲不算很贵，不过第一件刚需谜团笔者还是建议普通底子就行。极品法师铠甲比 261、25X 防御的普通法师铠也就多四五十点防御，使用价值几乎完全一致。更关键的是，普通底子修理费很低，也就正常的几千几万，而特等底子就是近百万修理费。如果玩家没有专业打钱职业或者大量的 8 号符文库存，建议在开荒期不要盲目选择特等底子。

③各方面不差钱的玩家则可以追求交易价值。根据角色来选择底子，力量足够的骑士等 bd 一般可以选择执政官铠甲底材，多 300 左右防御。当然，根据你自身的力量配置，灰幕罩衣、刚线皮、龙皮等精英轻甲也都是可行的选择，而且造型各异，有其独特性。不过最终通用性强的法师铠甲和执政官铠甲谜团拥有更稳定的交易价值。

## 2、无限

### 使用心得

①对于电法和牛场亚马逊，佣兵使用无限的收益非常高（注意只是因为信念光环，无限上帝的被动减抗只对持有者生效，佣兵用就只有佣兵打的时候有效），因此可以作为第一件大号符文装备（这两个 bd 恰好也不用或者不太需要 tp）。

②其它元素伤害角色也可以从无限中获得很大收益，例如毒爆死灵，毒招死灵，无限可以降低怪物防御，增加物理命中;可以降低怪物火抗，增加尸爆伤害(尸爆是物理、火伤害);可以降低冰抗，让冰风德鲁伊伤害更高。

③法师还存在一个自持无限，佣兵灵光的版本，俗称镰刀妹。这个配置比较安逸，不缺蓝，且被动降抗也可以利用起来，伤害效果不错。缺点是对首饰等其它装备要求很高，需要补足 fcr，且防御更依赖魔法盾，需要投入更多技能点，导致伤害系投入会减少一些。而且自持无限需要离怪近一些，不如佣兵靠前时安全，所以一般情况下推荐佣兵使用无限。而且佣兵使用的无限可以账号通用，镰刀妹就只有自己用了，佣兵用伤害太低。



底材选择

①佣兵使用选择无形底材才能有更高伤害，自持由于不用来砍怪，也不会掉耐久，无形底材力量要求更低，所以无限基本都是无形底材。佣兵无限使用有型底材会丧失大部分交易价值。

②佣兵存在攻速上档的问题，因此底材基本限定为斩镰、巨型长柄斧和巨型斩镰才有交易价值（绝密斧价值相对较低）。

③巨型斩镰和斩镰 dps 相近，速度相同，不过巨型斩镰（蛟尾）触及距离更远，实际使用体验更佳。

④巨型长柄斧拥有更好的 dps，与巨型斩镰一样都可以通过鳗鱼头（3 孔吸血头环）镶嵌 ias 珠宝上到最高实用档位（注意是实用、可用档位而非数据上的最高档位）。此时巨型斩镰更快（快 0.5 帧），巨型长柄斧依然有 dps 优势。

如果伤害足够，更快的攻击速度体验更佳且生存能力更强（吸血更快）。

⑤一般来说，巨型长柄斧大多数场景更有综合优势（dps 高，速度不慢）。巨型斩镰在安脸+安头珠的情况下能上档，比巨型长柄斧更好。不过两者实际上差异不大（甚至可以包括斩镰），玩家可以根据价格和个人喜好选择。

⑥镰刀妹自然就用镰刀了（真正意义上的镰刀），4 孔就行，也不是强求无形。主要看点就是——属性要求低。

### 3、悔恨

#### 使用心得

①悔恨可以说是近战第一利器，大多数近战角色都可以用。盾丁都可以通过悔恨来增加盾击伤害。

②悔恨变量较大且重要性比较高，如果对攻速有刚需，建议购买成品，不要去博。

③由于直接加伤害，因此对底材基础伤害要求低，比较像谜团直接加防御的情况，因此底材好获取，底材价格低实际上变相减少了悔恨价格（这让双热丁往往也会选择跳过死神去憋一把悔恨出来，毕竟死神底材也是需要投入的因素）。



## 底材选择

①幻化之刃几乎是第一把悔恨不二的选择，通用性很强。一是速度快，二是没有耐久不用修理。悔恨对底材 dps 要求很低，所以普通幻化就能达成使用价值。不过幻化的敏捷要求就算是对双热等加格挡的 bd 来说都稍微高了些，算是一个小遗憾，损失几个属性点。

②狂战斧拥有更高的伤害，而且双热往往也不缺速度，所以 dps 表现上比较好。不过狂战斧耐久低，遇到攻速快的双热等 bd 会频繁修理，使用体验不是特别好，而且增加的伤害并不多。当然狂战斧还有一个触及距离的优势，稍微能打的远一些。这些优缺点合起来让狂战斧更适合做 pvp 的悔恨。不过幻化的 ias 优势一定要牢记，哪怕有溢出，在圣冰减速等环境下都会有实用的收益。

③自然，如果想要有高交易价值，还是用 15ed 的底材做吧，万一 400 伤害 40ias 的悔恨做出来了就“吃喝不愁”了（笑）。

---

Page316

#### 4、灵光

##### 使用心得

①灵光性价比极高，基本上都是人手 n 把的存在。作为佣兵武器时，灵光底材可以参考无限。实际上早期打到好的底材完全可以先做灵光，等符文够了就能洗掉灵光做无限，也算是底材的无缝连接。

②灵光由于造价便宜，泛用性强，开荒助力大，初始阶段完全可以有什么底材用什么。后续再考虑底材种类、ed 和无形。

③灵光变量很大，因此造就了灵光符文套的价值，可以多多收集，尝试做满变灵光，还是很有交易价值。



## 底材选择

- ①基本和无限一致，不过由于灵光双倍伤害的致命攻势，让绝密斧的 dps 优势更能发挥，所以绝密斧也是不错的底材。
- ②巨型长柄斧依然综合性能很高，巨神长柄斧也可以通过督瑞尔的壳、安脸等装备让佣兵较早使用，也很有性价比。
- ③施法类角色、近战也可以在开荒期使用法杖、长柄做灵光，对提升战力也很有帮助，底材就比较随意了，过渡用品。

---

Page317

## 5、精神

-剑-

使用心得

①精神剑可以带来 fcr、技能、fhr、法力和生命（以体能的形式），符文需求低，效果非常好，可以说是最具性价比的符语。

②精神剑对施法类职业来说可以用很久，除非 fcr 足够且有 mf、抗性、伤害等要求才会需要换成其它装备。



## 底材选择

①开荒期只要是 4 孔剑就行，做出来就是巨大提升，哪怕需要额外加一些力量也无所谓，毕竟还有更消耗力量的精神盾在后头。

②一般来说 4 孔水晶剑是最优选择，获取难度低，要求低，外观也不错。不过有特殊外形需求也可以考虑阔剑一类的剑，不过扩展和精华级装备一般就不考虑了，没有实际意义。

③就交易价值来说，35fcr 水晶剑最稳定。无形水晶剑、阔剑等使用价值差不多，但是交易价值比较随缘，遇到有缘人会很高，否则也会没有要（无形水晶剑普遍接受度还是比较高）。

Page318

-盾-

### 使用心得/底材选择



①和剑一样强悍，甚至更强，因为盾的替代品更少，很多施法职业可以用精神盾作为终极搭配的选择。

②和剑不同，有 ed 的特等底子会有不少的增值价值，虽然使用价值区别不大。

③除骑士外的其它职业选择君主盾就行了，这是要求最低的 4 孔盾，有超高力量的角色可以选择守护盾，获得更高的防御和格挡，使用价值更高但是交易价值很低。

④骑士开荒期选择专用盾牌，只要 4 孔就行，骑士盾任务打孔必 4 孔。

⑤比较理想的骑士盾底材是 40 全抗以上的神圣小盾（看重高格挡，省属性点），ed 虽然能增值，不过使用价值提升不大，这也是不选择格挡低防御高的骑士盾的原因。

---

Page319

## 6、刚毅

-防具-

使用心得

①刚毅多数时候用来做护甲，而且由于谜团的存在，做佣兵甲的时候更多，可以说是佣兵最强甲。

②对近战输出的职业来说，刚毅也是非常强力的存在，攻防一体而且都有很大提升，因此输出不太够/硬度不太够/不需要频繁赶路的近战 bd 选择刚毅甲也是很不错的。



## 底材选择

①对佣兵来说，无形神圣战甲底材无疑是最好的，兼顾了防御和速度（中甲）。

当然主要还是看防御值，850+防御会带来不错的交易价值。

②佣兵：考虑到力量和移动速度因素，无形 800+的轻甲也是不错的选择，

同样有很高的交易价值。

③佣兵：只考虑使用价值的话，重甲也并非不能接受，因为很多时候佣兵到位是靠玩家 tp 带而非让其自己走，在实际使用中，重甲的影响对佣兵不没有那么大。

④角色：玩家角色使用的话，无疑轻甲因素就要更重要些，力量因素也是决定性的，所以统御者铠甲一般是最好的选择。

⑤角色：注意防具最终防御的计算，底材 ed 增强的部分是最后再加法运算加入刚毅 200ed 中，符语的 200ed 是对基础防御值的增强。所以实际上底材 ed 对最终防御的影响很小，交易价值高但是使用价值提升不太大。

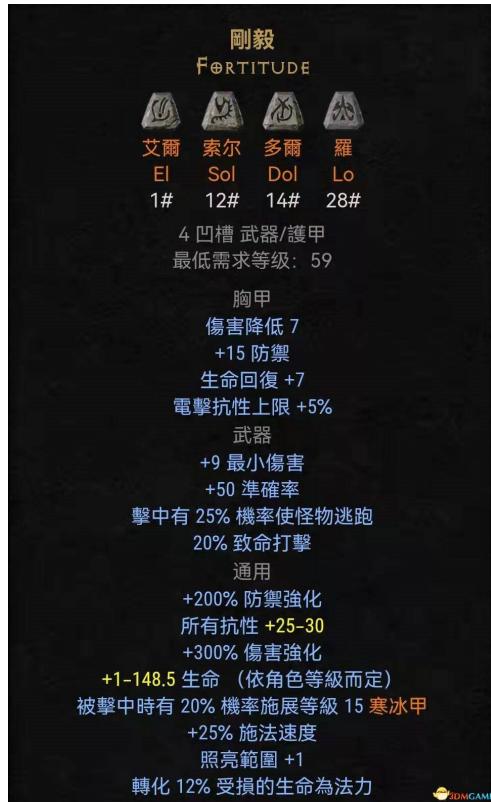
---

## Page320

-武器-

使用心得

- ①刚毅也是可以混武器界的，而且还不是普通武器界（普通武器意义不大）。刚毅武器主要是刚毅杖——锤丁使用的权杖。
- ②刚毅混武器界的主要资本其实还是来自 200ed 的防御强化，这个在武器上就相当于一个——用当下时髦的话来说——全局增防，对人物综合防御提升非常大，尤其是有流亡的情况。所以 pvp 中也时有所见。
- ③刚毅武器有一定的 fcr、抗性和生命，在大量增加防御的同时也能对法系职业有所补强。



## 底材选择

- ①因为一般是锤丁用，所以就是能出 4 孔的圣恩、战争和神使权杖。
- ②技能加成神圣之锤、专注越多越好、能有圣盾更是锦上添花。好的底材是天价，不要无心损失一个亿了（笑）。

---

Page321

## 7、战争召唤

### 使用心得

- ①战争召唤 (cta) 作为副手几乎是很多 bd 的标配，血蓝提升、技能提升，还是效果明显。
- ②战争召唤的核心就是战斗命令这个技能，一般的多少多少 bo 指的就是这个，决定性的价格影响因素。

③副手战争召唤+fcr 盾（比如精神）可以作为谜团赶路配置。

④以上说了这么多，不过其实 cta 并非普通游戏中前期的必需品，甚至打红门都不是很需要（hc 则相反，尽早做出来才安全）。

⑤战争召唤在多 pp 和 pvp 场景下表现更好，普通 pvc 确实增加安全性并让法力充足，但是更多的时候可能会觉得麻烦。



### 底材选择

①水晶剑是最稳定的选择，需求低，大家也看着顺眼，无形也有不少人喜欢，反正也不用来打。

②由于 cta 对底材没啥限制，所以只要是要求低的底材都可以，只是水晶剑以外的底材在交易价值上比较随缘。

③cta 本身有攻速和 ed 还有 II 甚至还有 mf，所以本身是可以作为主战兵器的，虽然不强，但也堪用，所以甚至可以选择幻化之刃、主母弓一类的武器，很个性化，使用价值因人而异，交易价值更是如此。

## 8、橡树之心

### 使用心得

①高技能、fcr、抗性和法力让橡树之心（oak）成为很多法系的高级配置。

②不过不缺抗和 fcr 的玩家没有必要急着把精神剑什么的换橡树之心，关键还是要看属性增强后是否有针对性的提升，例如 fcr 上档。

③对于法师这类 mf 职业来说，橡树之心虽然好，但是核瞳之类的带来的 mf 在中前期更有用。oak 更多的时候是高 pp 等情况下的高级配置。



### 底材选择

只能是连枷、罪罚连枷和刑法连枷，没有其它选择，法杖实在得不偿失。又因为连枷要求最低，所以几乎成了不二选择。无形、高 ed、ar 底材有助于增加交易价值但用起来无二致。

---

Page323

## 9、流亡

使用心得

①对骑士防御性能的增强可以说是无可替代，双热可用，追求防御的锤丁也可用，算是很多骑士 bd 的终极盾牌。

②生命偷取还可以解放盾丁的卓古拉手套（当然也需要在其它位置补防止怪物自疗或者造成伤口属性），对近战骑士生存也是巨大提升。



底材选择

①由于有自动恢复耐久属性，因此底材几乎绑定无形，有形会导致交易价值大幅度降低，实际上对使用价值也有不小影响。

②就极致防御的角度来说，漩涡盾是不错的选择。就高格挡省敏捷的角度说，神圣小盾也很好。由于骑士及流亡对防御的利用率很高，漩涡盾出货率又很低，因此漩涡盾成为最贵的流亡底材。

③底材带抗性相对来说使用和交易价值都更高，不缺抗性的可以追求高伤害和 ar，对双热这样的近战还是有不错的提升。通常来说，抗性不低于 40，伤害不低于 55 才有意义。

④库拉斯特盾和神圣轻圆盾也算是退而求其次的选择，算是弱化版漩涡盾和小盾。

⑤再强调下，除非是符文太多，否则一定要无形底材。

## 10、信心

### 使用心得

①狂热灵气造就了信心强悍的地位，算是弓马的终极选择之一。

②同样是因为狂热灵气，让 a1 佣兵使用也是一个选择，可以享受灵气加成，自己还可以选择其它武器（这就不再局限于弓马了）。



## 底材选择

①弓马自用选择 3 技能主母弓最好，不过对 ias 上档有一定要求。

②也可以选择阴影弓，更容易上档，也可以给佣兵用，综合实力弱一些但是泛用性强不少。

③带 ed 的主母弓交易价值很高，不过使用价值提升并没有那么大，和防具一样，底材 ed 和符语 ed 是加法计算。

---

Page325

## 11、死神

### 使用心得

①比较依赖其它途径获得的 ias，因此常规 bd 里只有双热能够较好的发挥其作用。

②能够保证速度的话，死神拥有非常华丽的属性，一斧砍全家（笑，指敌人全家）。

③死神底材要求比悔恨高，也是一个投入因素，不要忽略了，而且死神使用面比较窄。



## 底材选择

①无形狂战斧是最好的选择，幻化在伤害上损失太大。

②无形豪杰斧是双手武器的最好选择，不过很少能够用到。

## 12、死亡呼吸

### 使用心得

①死亡呼吸简称死呼，是符语里要求等级最高的，也算是为 33 号符文略微挽尊的存在。由于悔恨的强势，不太能够竞争主力单手武器位置。不过公式打孔出 6 孔的狂战斧，不想博人品直接任务打孔的玩家也是可以选择死呼，综合实力还是很强。

②死呼对底材种类要求低，很多无形 6 孔武器都可以尝试做。

③双手武器死呼往往有比悔恨更强的表现。



### 底材选择

①单手无形狂战斧几乎是不二选择，兼顾伤害和速度（本身 6 孔也单手也没几个）。征战镐也行，但是死呼对速度的要求相对低一些，对均伤要求更高，征战镐恰恰反了，使用价值更低，交易价值那就损的更多了。幻化没有无形，也就不再考虑了。

②双手佣兵使用的话鬼魂之矛是不错的选择，也是综合性能比较好的选择。

巨长、征战长枪遇到了也不用太推辞（笑）。

③角色自用鬼矛、征战长枪、雷锤是不错的选择，排名有先后。亚马逊可以选择专属长矛底材，有技能加成。

---

Page327

### 13、野兽

#### 使用心得

①野兽属性不错，但是无法使用无形底材导致其不能成为 pvc 的主力近战武器，pvp 倒是可行，不过这都不是野兽的主要用途。

②最常用野兽的就是死灵法师，可以给召唤物和佣兵提供狂热灵气的加成，也是传说中的五环死灵必备的符语。

③狼嚎野蛮人，龙虎刺客，双手武器旋风蛮有时也可以选择野兽，自开其它光环的冲击丁也可以使用。

④野兽带有熊人变化，比较偏娱乐性质，不过变熊上去拍两巴掌也并非没有效果，而且血量可以提升某些场合下的安全性。

⑤野兽也可以用来召唤钢铁魔像，但是过于土豪，因为还有“便宜”些的符语骄傲可以选择。



## 底材选择

- ①对于召唤死灵来说，双手斧要求低，最适合。
- ②对于有谜团的死灵来说，很多是能够拿起狂战斧的，如果想让野兽用途更广，可以用无形狂战斧来做，pk 野蛮人也可以使用。（有型也行，娱乐旋风也是可用的。）
- ③双手斧、锤系使用面太窄，这个就根据自身看方下药了，笔者就不推荐了。只是注意暗黑 2 武器分类里的一些小毛病，这里的锤指 hammer 不是指 mace，因此连枷什么的不行。

---

Page328

## 14、苍白

### 使用心得

①很适合骨系死灵的装备，pvc 中可以用很久。

②毒系死灵也可以用作过渡，只要底材合适，反正便宜。

③因为有骷髅支配，所以骨招甚至纯招也可以用来过渡，很有性价比。



### 底材选择

- ①苍白的关键就是底材技能，普通 a2 卓格南就能刷到很多实用的底材。注意普通杖只有骸骨和阴森法杖可以 2 孔。  
②扩展和精华杖除焦木外都可以 2 孔。  
③实用技能合计+5 以上就算能用的底材了。如果能加一些位置较深的诅咒，节省技能点也是不错的。

### 15、精神错乱

#### 使用心得

①主要是给没有聚怪能力的亚马逊在牛场聚牛使用，靠的就是60次的吸引诅咒聚气。

②拿信心的a1佣兵也可以用，提升信心光环等级。

③变小人儿很好玩，持续1分钟。



底材选择

①不用加额外的力量能用上的三孔头盔就行，大家可以选选自己喜欢的外观。

②兼具力量要求低和防御高可以选择骸骨面罩或恶魔头骨。

③重盔（西刚头那个造型）、面具和皇冠系都可以三孔，此外骸骨面罩也可以3孔。

## 使用心得

①主要是作为电法的普通配置来使用，只要能弥补 fcr 的损失，减电抗收益还是很高的。

②冲击丁也可以用。



## 底材选择

①法师自用一般就是水晶剑，有形无形均可。其它 3 孔剑、斧只要不额外加力量也没有大问题，只是交易价值会不稳定，不过新月本身交易价值就不高，也无大碍。

②如果有冲击丁，可以考虑使用幻化之刃，通用性更强。（这样法师最好是格挡流的，否则敏捷要求会很麻烦。）

## 使用心得

①主要用途是给佣兵，虽然没有刚毅的“硬实力”，但是也是攻防都不错的护甲符语，而且非常便宜，极具性价比。

②背信 45ias 对佣兵上档很有帮助，fhr 也是锦上添花，容易被忽视的 5% 影散其实作用效果很明显，这也是不少“欧皇”玩家觉得背信比刚毅更硬的原因。

③作为刺客”专用“符语，背信还是能帮到刺客的，对陷阱刺客 ias 上档也有助益，让其可以轻松达到极限。

④物理弓亚马逊也能用背信，ias、fhr、影散和淬毒都有帮助，很有性价比。



## 底材选择

①佣兵用自然就是防御高的无形甲，参考谜团刚毅的选择，只是背信便宜，可以要求低些（笑）。

②刺客和亚马逊就根据力量要求来定，一般还是法师铠或者执政官铠甲。遇到合适的轻甲都行，不用拘泥，除非是造型控。背信本身交易价值不高，因此不用太在意。

---

## Page332

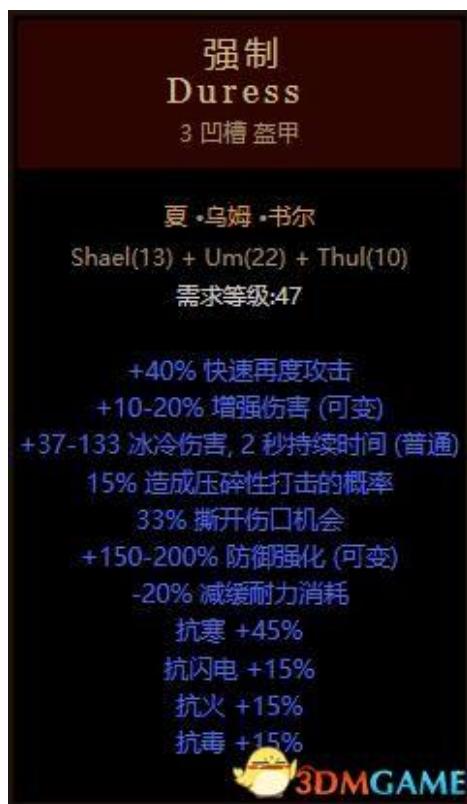
### 18、强制

#### 使用心得

①和背信一样，做为佣兵甲也是攻防一体的存在。背信小怪表现更好，强制更适合大怪。不过由于背信更便宜，所以佣兵甲大可以选择背信。

②强制主要用途还是近战物理系，可以说是刚毅、谜团前的最好过渡甲之一。

③不用谜团的盾丁可以把强制当作毕业甲来使用。



#### 底材选择

①佣兵就不再赘述了，大同小异。

②一般使用强制的角色都不太缺力量，因此执政官基本没有问题，通用性强，也能有稳定的交易价值。高力量角色可以选择神圣战甲和漆甲，防御提升更多，交易面稍窄但是交易价值也不差。

---

Page333

## 19、石块

### 使用心得

①如果背信、强制算是中档甲里攻防俱佳的话，石块就是优质的防御型符语。石块可以拥有盔甲中最高的防御，抗性、属性和 fhr 都也有用。但是光站的住实际上意义也不是特别大，石块又比强制贵，导致其比较尴尬的地位——看起来很不错，但是没多少人愿意用。

②自身杀伤力很强的电法、锤丁可以给佣兵用石块，增加其生存力从而保持无限、灵光光环。不过最终还是会选攻防一体的刚毅，毕竟刚毅防御本就不低，触发冰甲更是超越石块，综合效果好太多（也贵太多，所以石块也是有用的）。



## 底材选择

①要凸显其防御优势就尽量选择高防御甲，石块价格不是很贵，所以好底子可以先用着，以后也可以洗了做刚毅。

②同样因为价格不是很贵，所以佣兵用的话，重甲也不用太排斥，自用还是以轻甲和中甲为宜。

---

Page334

## 20、骄傲

### 使用心得

①主要用途是给弓马的佣兵，提供专注光环，自持信念的话伤害非常可观。

②还有个土豪用途就是死灵召唤铁魔像，同样提供专注光环。



## 底材选择

①由于主要用途是光环，因此就不要在底材上下太多功夫了。弓马佣兵较少参与战斗，因此有型底材也可以接受，当然，有型底材会比较大的限制交易价值，佣兵生存（吸血）也会受到些许影响（没多大影响）。

②召唤铁魔就更不用说了，只要是4孔长柄就行。

---

Page335

## 21、凤凰

-武器-

## 使用心得

①凤凰本身看起来“伤害性”很强，但是40%概率触发的火风暴会有15帧的硬直，导致其多数时候无法成为打击输出武器。

②由于其救赎灵气可以大大提升续航能力，减火抗也能增强火系输出，所以法系用的更多，而且主要是盾。

③元素弓可以用凤凰（爆炸箭），输出的顿挫感需要适应，整体效果还是很强的，可以说是爆炸箭的终极配置之一。



## 底材推荐

①凤凰作为武器性价比很低，法系就用水晶剑。

②弓系就用+3 技能女杰之弓。

②龙虎刺客、焰爪熊也可以用凤凰，收益也挺好，就是这两个 bd 使用者比较少。

③旋风不触发火风暴等几率效果，因此旋风能蛮可以凤凰+悔恨，不过还是偏娱乐。



## 底材推荐

因为是 4 孔，所以和精神一致，君主盾是最佳的选择。

---

Page337

## 22、梦境

-盾-

## 使用心得

①梦境的 bug 修复后，不再是人挡杀人否当杀佛的玩法，但是依然有比较强的趣味性。

②通常还是头盔+盾牌双梦境配置，装备上的同名光环灵气是相互叠加的，但是与自身同名技能不叠加（相互覆盖）。

③主要还是依靠附加在武器上的电伤作为攻击手段，因此能强化电伤的法师与骑士能够更好的使用梦境符语，玩家可以参考笔者 bd 攻略中的双梦骑士、双梦法师：<https://www.3dmgame.com/gl/3837288.html>

④因为双梦境神圣之雷与骑士技能不叠加，因此骑士想自己开神圣之雷的话是不需要搭配双梦境的，俗称冲击丁，装备和技能选择很不相同。

⑤PK 中的引导箭 GA 法师也可能使用梦境头来提供闪电伤害、fhr、生命和抗性，同时可能造成迷乱，从而限制对手。



## 底材选择

- ①巨魔巢在力量、防御和格挡之间达成了比较好的平衡，很适合法师。
- ②追求高格挡可以使用亥伯龙盾，力量要求稍高。
- ③骑士的话神圣小盾依然是最佳选择，和精神盾的选择比较类似，抗性为主。

---

Page338

-头盔-

### 使用心得

梦境头一般都是搭配梦境盾使用，不过 GA 法师一类无法持盾的 BD 也可以单独使用梦境头。



## 底材选择

- ①考虑到巨魔巢 106 的力量需求，白骨面甲正好也是 106，非常好搭配。

②恶魔头也是一个选择，差别不大。

③考虑到防御本身并不太多，在梦境符语中也不太重要，完全可以选择自己喜欢的3孔头，凹凸造型（笑）。

---

Page339

### 23、飞龙

-盾-

#### 使用心得

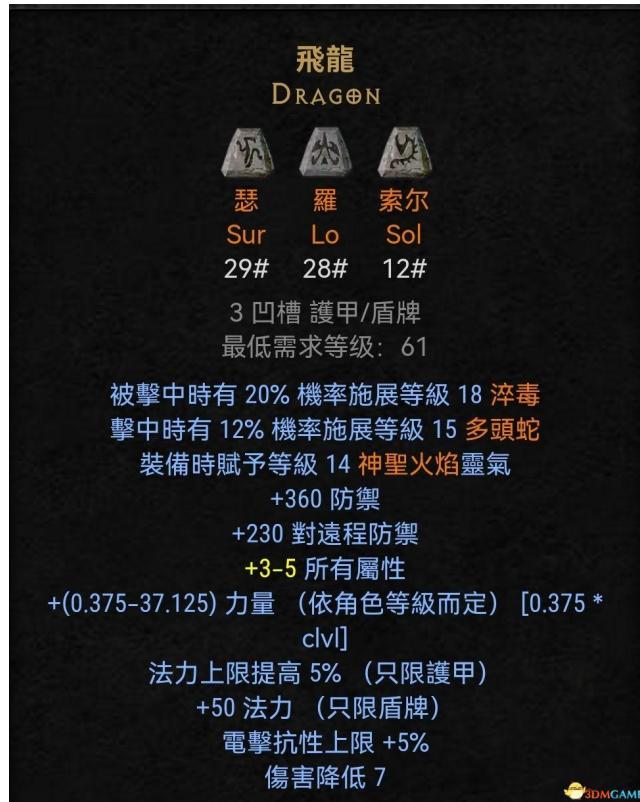
①巨龙（由于用的少，飞龙这个名称会更熟悉）和梦境有些相似，只是灵气由电变成了火。使用套路也差不多。

②飞龙由于带有大量的力量，因此也可以辅助装备搭配（不过用处不算大）。

③由于法师火系掌握不减抗，所以收益不高，所以飞龙更适合骑士（开信念或者狂热，加满火抗光环提供圣火加成）。总体上讲性价比较低，偏娱乐。

④双飞龙配合正义之手符语可以叠加出较高的神圣之火光环（44级）。

⑤再强调一下飞龙娱乐性质比较重，价格不低，符文多再尝试。



## 底材选择

多数时候是骑士娱乐，因此神圣小盾比较好，飞龙加的力量也有助于衣服选择更高力量的装备。

---

Page340

-盔甲-

## 使用心得

①通常情况下执政官铠甲是防御、力量平衡的较好的选择。  
②使用了飞龙盾提供了更多力量后，衣服也可以选择更高力量的装备，不过暗黑2盔甲力量要求跨度太大，要选择诸如神圣战甲一类的衣服往往得不偿失，要根据自身装备搭配情况来定。这也让飞龙加的力量多少有些尴尬。



## 底材选择

多数时候还是执政官铠甲，少数力量充足的情况可以选神圣战甲。

---

Page341

## 24、寒冰

### 使用心得

- ①算是元素弓的最佳选择之一。
- ②神圣之冰光环的主要作用还是减缓敌人速度，让角色安全性大增。
- ③伤害性和安全性都很好，属性和打击视觉效果也很不错，不过造价较高且元素弓操作较麻烦（主要是蓝很缺）。



## 底材选择

3 技能女杰之弓是最佳选择，元素箭对速度要求更高些。

---

Page342

## 25、愤怒

### 使用心得

①先说说名字吧，新旧/繁简翻译的怒火、愤怒、狂怒已经有些混乱了。笔者都是以重制版新繁体翻译为准。

②怒火的诅咒、cb、魔法伤害和针对伤害非常出色，但是基础伤害不足，使其无法成为主武器但是非常适合作为副武器。

③怒火 boss 战表现很好，甚至可以用来打红门 boss，副手切换破物免也是很好的选择。



## 底材选择

怒火的使用场景都需要更高的攻击速度，因此3技能女杰之弓是较好的选择。

---

Page343

## 26、混沌

### 使用心得

①混沌给刺客带来了旋风斩新玩法，比较有趣。

②使用混沌的玩法一般都是出现在 pvp 中，毕竟 pvc 刺客有更好的办法。



## 底材选择

①由于不需要太多的速度，更看重伤害，所以穿刺剪刃和拳刃是不错的选择（也叫手推剑、近身刃、近身剪，两个0速武器，均伤相同）。

②爪上带有翔龙脚可以节省技能点，翔龙脚是很有用的近身手段，对级别无要求。

③心灵震爆、武器格挡、影子大师/战士和斗篷都是有用的技能，需要和副爪相互取舍和搭配。

---

Page344

## 27、狂怒

### 使用心得

①狂怒主要用途还是刺客爪，提供大量命中，吸取、撕开伤口都是很不错的属性。

②狂怒作为爪的主要用途还是搭配混沌，不过由于造价原因，没有合适的爪时不要强行使用，可以先用怨恨过渡，一般的 ar 爪也可以过渡。



### 底材选择

①要兼顾伤害，穿击剪刃和拳刃是比较好的选择。（顺便说一下怨恨最好高速符文爪。）

②主要爪上技能和主手混沌的搭配，刺客有用的技能不少，但是很多技能对等级要求不高，存在就是最重要的。

---

Page345

### 28、誓约

#### 使用心得

①性价比很高的近战符语，在有高级符语（例如悔恨）前非常好的选择。

②高 ias 让双热很容易达到极速，其它近战同样收益很高。

③永不损坏加高 ed 让其伤害也很可观，对恶魔系更是强悍。



### 底材选择

①无形底材几乎是必须的，有型底材无论是实用还是交易价值都很小。狂战斧是最好的选择。

②考虑到造价，双头斧、弯月斧、罪罚连枷都是可用的选择，誓约本身的高ias 让底材有更多的选择。

③双手武器可以用巨神剑和炎魔之刃。

①俗称 coh，一般有自己的专属成为就代表该装备很不错，荣耀之链也是如此：技能、吸取、力量、抗性、mf、dr 甚至针对伤害样样都好，可以说是护甲典范。

②但是，就怕但是：谜团的存在大大压缩了 coh 的空间，而无需谜团的 bd 需要的 fcr、伤害等属性 coh 又没有，使其地位非常尴尬。

③一般来说，较缺抗性的 bd 可以用，但是造价还是偏高。更多的时候是常刷混沌庇护所的职业的佣兵使用，高 II+ 抗性让佣兵生存性大幅度提高。



### 底材选择

①轻甲执政官、龙皮甲是不错的选择，兼顾了力量要求和防御。

②佣兵用可以使用神圣战甲等无形高防御盔甲，不过 coh 防御本身强化少，重要性少，使用有型执政官通用性更强。

③必须说一下这个是性价比较低的符语，泛用性也很低，谨慎制作。

---

## Page347

### 30、热情

#### 使用心得

①附加了热诚和狂暴两个技能，一个是不被打断的连击，一个是破物免的利器，让近战 bd 有了更多的选择（例如副武器狂暴破物免）。

②击中使怪物逃跑实际上算是负面效果，伤害不够强的话稍微有些烦人。

③热情和双梦女巫比较搭配，给法师提供了热诚这个优质的近战技能，而且附加高伤害让怪物逃离这个属性没那么烦人。

④双持野蛮人也可以使用一把热情，变成暴砍型野蛮人，不过玩法相对偏娱乐。

⑤双热骑士可以用热情带来的狂暴破物免。



## 底材选择

- ①热情的底材要求很宽泛，考虑到速度因素，幻化之刃一般是最佳的选择。
- ②骑士使用可以选择技能合适的权杖，带有圣盾、救赎、冥想、庇护、信念一类有用/省技能点的技能最好。
- ③狂战士斧、罪罚连枷、刑罪连枷也是可以选择，取决于角色的力量、敏捷属性，例如双梦对武器本身的伤害要求不太高，因此伤害低些但是要求低的武器也是很好的选择。双手武器可以选择鬼魂长矛。

---

Page348

## 31、弑王者

### 使用心得

①弑王者属性真的不错，要啥有啥，但是缺少永不磨损加之 ed、ias 并不突出，导致其属性全而不精，缺乏特定的应用场景。

②便宜一些有誓约，稍贵一点有死神，都对弑王者形成了压制，导致弑王者就如其名，主要用来打 boss。

③然而盾丁这类 boss 杀手有更便宜的选择，弑王者更多的时候出现在第五幕佣兵的手中，所谓“可汗”杀 6boss 就可以用弑王者，相对小众。



### 底材选择

①根据角色的速度，幻化之刃和狂战斧都是可行的选择，弑王者也不是便宜的符文，底材也不可太随意。

②双手武器的话可用豪杰斧，也是看重速度。

③弑王者整体性价比不高，一般都有更便宜的替代选择。

## 32、寂静

### 使用心得

①第一波符语中的佼佼者，随着后续符语的“逐渐失控”，新暗金的“拼死一搏”，寂静已经归于寂静了（笑），不过仍有用武之地。

②由于偏防御，实际上寂静很少用来砍怪，多数时候作为补抗性、fhr、ek的手段，自带少量的 mf 也让其可以存在于 mf 法系角色手中。同样由于偏防御，hc 角色更适合寂静，sc 角色则不是很需要。

③狼嚎野蛮人可以在双持时选择一把寂静提供大量防御加成，反正也不适合用盾牌。



### 底材选择

由于多数时候不是用来砍怪的，所以 6 孔水晶剑足矣，低要求，通用性强。

### 33、末日

#### 使用心得

①作为属性偏近战的武器，没有永不磨损导致 pvc 价值较低，一般只有风德（冰风）用来降敌人冰抗并利用光环减速（pvc、pvp 均可）。

②pvp 中可以使用无形武器，其神圣冰冻光环也有很高价值，旋风斩野蛮人往往可以选择一把末日（曾经风光无限的野兽+末日双斧旋风蛮）。

③a2 佣兵也可以打造末日+精神错乱+反抗光环的配置，攻防都比较强力。



#### 底材选择

①野蛮人用狂战斧是不二的选择。

②风德用虽然可以双刃斧不过一般都会穿谜团不缺力量，所以还是可以选狂战斧，更有通用性和交易价值。

③佣兵可以选择绝密斧和巨长斧。

---

Page351

## 34、财富

### 使用心得

①财富在打钱界拥有不可替代的地位。

②法系 mf 角色也可以选择财富，不过显然还有斯寇德这个更好的选择，更不用说漆甲谜团了。



### 底材选择

只需要考虑力量能穿起就行，法师铠和执政官拥有更好的交易价值，不过这个符语交易价值本身就不高。

## 35、最后遗愿

### 使用心得

①光看这一列符文就肉痛，荣登最贵符语宝座，也成为本攻略的压轴符语，不过主要功能是用来被吐槽。

②你好歹把一个乔什么的换成 33 号，多个永不磨损都好一点，贵还是贵的离谱，至少性价比也稍高一些（仍旧低）。

③这么贵，优点当然还是多，一把武器解决了杀大型 boss 需要的偷取生命、cb、防止自疗，打小怪还有忽略防御、失明和 mf。提供的力量光环也是强力的增伤，杀 boss 可以说超快，也不局限于盾丁了。而且能量消解有时也能救命，可谓攻防一体。

④虽然说了这么多优点，但是没 ias 没永不磨损，导致硬伤害实力不高，虽然有一大堆攻防的作用，但是本职工作却实力很一般，不如悔恨，甚至双热手里死神都更强，这性价比就差的没边儿了。

⑤最后遗愿确实的是近战职业杀 6boss 等大型 boss 的最强利器，但是目前暗黑 2 没有给予太多的强力 boss，也没有高频率的 boss 可以杀，最重要的是，有很多价格低的多得多的替代武器也能很好的完成这个任务。

⑥总结：华而不实。



## 底材选择

①由于没有永不磨损和 ias, pvp 也没啥用, 所以底材幻化之刃算是最好的选择。

②双手武器的话可以用巨神刃。

③呃, 笔者还是说一句吧, 随便找个 6 孔剑、斧、槌, 做出来后可以用来召唤铁魔, 提供力量光环 (笑) 。

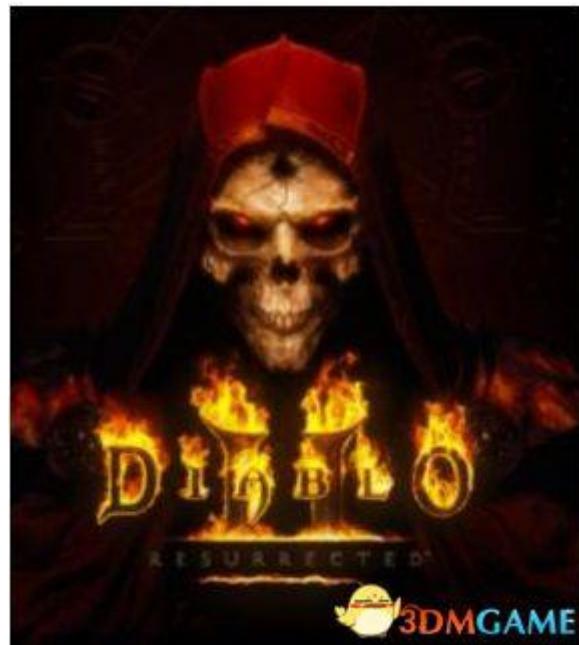
## 后记

以上就是笔者总结的符语底材选择, 涵盖了所有常用符语。

剩下的要么就是无用/几乎无用, 要么就是有用但太便宜, 或者无须纠结底材, 笔者就不再总结了。

总的符语查询与评价可以移步：

<https://www.3dmgame.com/gl/3838139.html>



---

Page353

2.4 更新详解，职业佣兵符语场景改动一览，新 BD 详解。



前言

2.4 版本改动巨大，bd、装备搭配、mf 场景都有重大变化，笔者将一一总结。

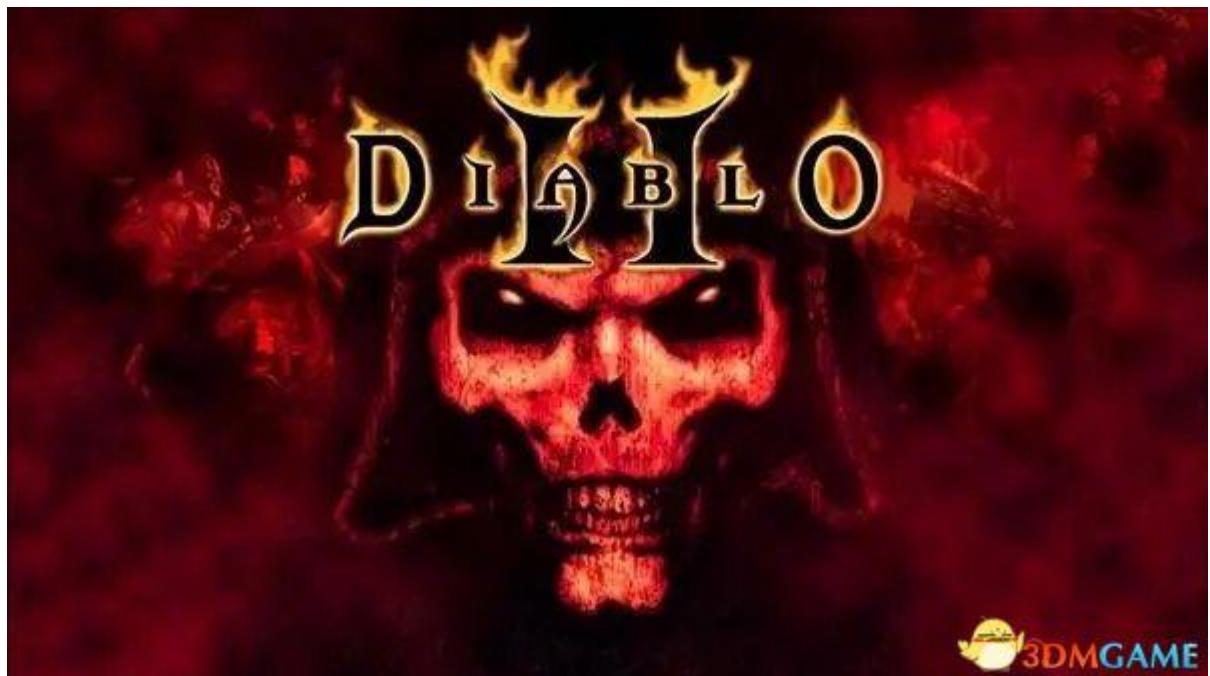
攻略的顺序从职业、佣兵改动开始，接着是符文、场景变化，然后是新 bd 推荐，最后是物品装备改动、机制改动等。



## 改动总览

- 1、职业：对各个职业技能进行了平衡，让玩家有了更多玩法选择。
- 2、佣兵：对佣兵进行了增强，特别是 a2 以外的其它佣兵，让佣兵搭配不再单一。
- 3、符语：新增了天梯符语以搭配新玩法和佣兵，弥补之前符语的部分缺失。
- 4、场景：提供了更多 85 级场景以供 mf，让更多 bd 搭配有了针对性选择。
- 5、道具：新的合成配方、套装平衡以及装备改动，还是为了丰富玩法。

6、修复了不少 bug 和并优化了大量游戏机制（例如法力燃烧、旋风斩、跳跃等）。



---

Page354

## 一、职业

### 1、亚马逊

改动详解：修复了三个闪避被动的 bug，切实的让亚马逊变硬了，结合长矛系的增强，让近战矛系亚马逊有了真正一战的实力。击退技能亚马逊已经有不错的强度（虽然不是特别强），毒标枪玩法也获得了大幅度的提升。弓系主要是优化了开荒-mf 曲线，让前期死成狗的情况大幅度改观，也有一定的提升，不过整体幅度不大，主要是玩起来更平滑，对装备的要求有较大幅度的降低。



以下是详细改动：

-标枪与长矛技能

刺穿

- 现在此技能攻击无法被打断
- 移除命中率增减幅。现在此技能必定会命中目标
- 现在此技能会使目标减速一定百分比并持续一段时间
- 刺穿的动画速度提高了 30%

疾刺

- 攻击速度提高 100% (减少每次攻击之间的回滚帧值)

充能强击

- 移除此技能与闪电烈怒技能的协同加成
- 此技能与闪电枪的协同加成从 +10% 提高至 +14%
- 此技能与致命攻势的协同加成从 +10% 提高至 +14%
- 此技能与聚能强击的协同加成从 +10% 提高至 +14%

### 聚能强击

- 移除此技能与闪电烈怒技能的协同加成
- 此技能与充能强击的协同加成从 +10% 提高至 +14%
- 此技能与闪电枪的协同加成从 +10% 提高至 +14%
- 此技能与聚能强击的协同加成从 +10% 提高至 +14%

### 闪电强击

- 移除此技能与闪电烈怒技能的协同加成
- 此技能与充能强击的协同加成从 +8% 提高至 +11%
- 此技能与闪电枪的协同加成从 +8% 提高至 +11%
- 此技能与聚能强击的协同加成从 +8% 提高至 +11%

### 剧毒标枪

- 此技能在高等级时的伤害缩放略作调整
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 瘟疫标枪

- 现在毒素的持续时间和伤害进行了调整，总体而言，应该会在 1 级时增加 20% 的每秒伤害，在最高级别时会增加 33% 的每秒伤害。

- 此技能与剧毒标枪的协同加成从 +10% 提高至 +14%
  - 施法延迟时间从 4 秒降低至 1 秒
  - 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
  - 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟
- 被动与魔法技能

### 心灵视野

- 此技能范围提高 35%

### 缓箭术

- 现在此技能的投射物缓速效果会又缩放而不是固定数值 33%
- 此技能范围提高 35%
- 此技能现在会根据技能等级降低敌人的投射物伤害

### 女武神

- 施法延迟从 6 秒降低至 0.6 秒
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 闪躲

- 现在此技能动画可以被中断并且不再会限制亚马逊施展其他动作

## 闪身

- 现在此技能动画可以被中断并且不再会限制亚马逊施展其他动作

## -弓与弩技能

### 冰冻箭

- 每个等级的法力消耗增幅从 +0.5 降低至 +0.25

### 魔法箭

- 基础等级以及后面每个等级的物理伤害转化为魔法伤害的转换量提升

### 导引箭

- 每个等级所提供的伤害加成从 +5% 提高至 +7%

### 多重射击

- 增加与引导箭的协同加成：每级 +12% 物理伤害

### 扫射

- 移除此技能的 25% 武器伤害减免
- 现在此技能还会获得基础命中率提升 30% 奖励，并且每个等级提高 9%
- 追加与多重射击的协同加成：每级 +5% 物理伤害
- 追加与引导箭的协同加成：每级 +10% 物理伤害

### 火焰箭

- 法力消耗不再随着技能等级提高而增加

### 爆裂箭

- 在较高技能等级时，此技能伤害增幅大约提升 50%
- 此技能与火焰箭的协同加成从 +12% 提高至 +14%
- 每个等级的法力消耗增幅从 +0.5 降低至 +0.25

### 炽炎箭

- 平均每秒火焰伤害的缩放增幅提高大约 100%
- 冷却时间降低 40%
- 每个等级的法力消耗增幅从 +0.5 降低至 +0.25
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

---

Page356

## 2、刺客

改动详解：刺客充能机制的改变让武学刺客提升巨大（终结技、包括攻击技能只会消耗 1 点武术蓄力，而非原本的 3 点），凤凰击武学刺客场景适应性极强，也很有趣，算是 2.4 值得尝试的可玩 bd。刀扇刺客也是很强力的玩法，可以搭配 a3 佣兵，成型后 bd 战力会很不错。陷阱系也有不少更改，主要是让玩家有了选择火焰陷阱的理由，形成针对 bug 的火焰陷阱打法。



以下是详细改动：

-武术

雷火之拳

· 命中率加成基础数值从+15% 提高至+25%，每个等级额外加成从+7%  
提高至+10%

雷电爪

· 命中率加成基础数值从+15% 提高至+25%，每个等级额外加成从+7%  
提高至+10%

寒冰刃

- 命中率加成基础数值从 +15% 提高至 +25%，每个等级额外加成从 +7% 提高至 +10%

### 猛虎击

- 命中率加成基础数值从 +15% 提高至 +25%，每个等级额外加成从 +7% 提高至 +10%

### 灵蛇击

- 命中率加成基础数值从 +15% 提高至 +25%，每个等级额外加成从 +7% 提高至 +10%

### 凤凰击

- 命中率加成基础数值从 +15% 提高至 +25%，每个等级额外加成从 +7% 提高至 +10%

### 龙爪踢

- 现在施展时只会消耗 1 点武术蓄力
- 现在只有在刺客拥有至少 1 点武术蓄力时才会必定命中目标

### 双龙爪

- 现在施展时只会消耗 1 点武术蓄力数
- 现在只有在刺客拥有至少 1 点武术蓄力时才会必定命中目标
- 每个等级所提供的伤害加成从 +5% 提高至 +15%

### 龙摆尾

- 现在施展时只会消耗 1 点武术蓄力

- 现在只有在刺客拥有至少 1 点武术蓄力时才会必定命中目标
- 每个等级所提供的伤害加成从 +10% 提高至 +20%

### 翔龙脚

- 现在施展时只会消耗 1 点武术蓄力
- 现在只有在刺客拥有至少 1 点武术蓄力时才会必定命中目标
- 移除施法延迟
- 每个等级所提供的伤害加成从 +25% 提高至 +35%

### -暗影修行

### 影散

- 技能提升更新，现在会显示物理伤害抗性减免

### 剧毒蚀击

- 每个等级增益效果持续时间增幅从 4 秒提高至 12 秒（与速度爆发和影散一致）

### 暗影战士

- 施法延迟时间从 6 秒降低至 0.6 秒
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 暗影宗师

- 施法延迟时间从 6 秒降低至 0.6 秒

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

-陷阱

雷电网

- 移除与死亡卫哨技能的协同加成
- 此技能与电能卫哨的协同加成从 +11% 提高至 +17%
- 此技能与雷光卫哨的协同加成从 +11% 提高至 +17%
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

电能卫哨

- 移除与死亡卫哨技能的协同加成
- 此技能与火焰轰击的协同加成从 +6% 提高至 +9%
- 此技能与雷光卫哨的协同加成从 +6% 提高至 +9%

雷光卫哨

- 移除与死亡卫哨技能的协同加成
- 此技能与雷电网的协同加成从 +12% 提高至 +18%
- 此技能与电能卫哨的协同加成从 +12% 提高至 +18%

火焰轰击

- 移除与死亡卫哨技能的协同加成

- 此技能与雷电网的协同加成从+9% 提高至+11%
- 此技能与电能卫哨的协同加成从+9% 提高至+11%
- 此技能与焰痕卫哨的协同加成从+9% 提高至+11%
- 此技能与雷光卫哨的协同加成从+9% 提高至+11%
- 此技能与狱火卫哨的协同加成从+9% 提高至+11%

### 焰痕卫哨

- 此技能与火焰轰击的协同加成从+8% 提高至+10%
- 此技能与狱火卫哨的协同加成从+8% 提高至+10%

### 狱火卫哨

- 移除与死亡卫哨的协同加成
- 此技能与火焰轰击的协同加成从+10% 提高至+18%
- 此技能与焰痕卫哨的协同加成从+7% 提高至+18%
- 将码数计算添加到技能提示中

### 戒卫旋刃

- 施法延迟时间从 2 秒降低至 1 秒
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟
- 投射物行进速度提高 20%
- 武器伤害从 37% 提高至 75%

- 新增与狂怒旋刃的协同加成：每个等级+10% 伤害
- 新增与利刃之盾的协同加成：每个等级+10% 伤害

### 狂怒旋刃

- 新增与戒卫旋刃的协同加成：每个等级+10% 伤害
- 新增与利刃之盾的协同加成：每个等级+10% 伤害
- 命中率增加 10%

### 利刃之盾

- 基础持续时间从 20 秒提高至 120 秒（与速度爆发和影散一致）
- 每个等级的持续时间增幅从 5 秒提高至 12 秒（与速度爆发和影散一致）
- 武器伤害从 25% 提高至 75%
- 新增与戒卫旋刃的协同加成：每个等级+10% 伤害
- 新增与狂怒旋刃的协同加成：每个等级+10% 伤害
- 技能提示更新，现在会显示半径范围

---

Page358

### 3、野蛮人

改动详解：跳跃机制的调整让野蛮人机动性有了比较大的提升，甚至可以当半个传送来用，甚至让跳跃技能成为主攻技能（好玩但强度一般）。投掷技能有一定增强，但是目前还是缺乏更好的武器来搭配。战吼的联动效果调整让蛮子有了更充分的技能点，团队 buff 能力也更出众。不过总体上来讲，蛮子这个“弃子”当前还是缺乏新 bd，特别是主战 bd.



以下是详细改动：

-战吼

综合

- 技能提示更新，现在会提示效果范围

狂嗥

- 技能提示更新，现在会显示半径范围

战斗怒吼

- 技能提示更新，现在会显示半径范围

战吼

- 其伤害提高大约 30%

- 技能提示更新，现在会显示半径范围

### 大吼

- 基础持续时间从 20 秒提高至 30 秒（与战斗命令一致）
- 技能提示更新，现在会显示半径范围

### 战斗命令

- 技能提示更新，现在会显示半径范围

### 战斗指挥

- 基础持续时间从 5 秒提高至 30 秒（与战斗命令一致）
- 技能提示更新，现在会显示半径范围

### 恐怖图腾

- 基础半径数值提高
- 现在也会让附近敌人缓速并承受更多的伤害
- 新增与寻找药水的协同加成：每个等级 +5% 增伤加成

### -战斗专精

### 剑精通

- 重命名为剑术精通
- 现在除了剑之外还影响匕首
- 基础攻击加成增加到 40%（从 28% 上调）

### 斧精通

- 命中率增加 12%
- 基础攻击加成增加到 40% (从 28% 上调)

### 杖精通

- 命中率增加 12%
- 基础攻击加成增加到 40% (从 28% 上调)

### 长柄精通

- 基础攻击加成增加到 44% (从 30% 上调)

### 矛精通

- 基础攻击加成增加到 44% (从 30% 上调)

### 投掷精通

- 基础攻击加成增加到 44% (从 30% 上调)
- 增加每一级不消耗的几率 (最多 50%)
- 投掷武器的致命一击现在可以补充数量
- 追加穿刺几率

### -战斗技能

#### 旋风斩

- 在使用旋风斩瞄准敌人时，野蛮人会移动到敌人的初始位置，不会再随着敌人的移动而移动
- 即便攻击身边的敌人也会施展旋风斩 (此前是使用基本攻击)

## 飞跃

- 基础最小距离提高
- 动作速率提高 75%
- 现在具有最低跳跃高度和持续时间
- 技能提示更新，现在会显示击退半径

## 跃击

- 动作速率提高 75%
- 现在具有最低跳跃高度和持续时间
- 基础伤害从 100% 提高至 200%
- 基础命中率从 50% 提高至 100%
- 每个等级的命中率增幅从 15% 提高至 20%
- 野蛮人现在从跳跃攻击着陆时会对 4.6 码范围内的周围敌人造成额外的物理伤害。每级伤害提升。

- 其 AOE 伤害也可获得加成
- 跳跃攻击的法力消耗从 9 增加到 10
- 即便攻击身边的敌人也会施展跃击（此前是使用基本攻击）

## 怒火延烧

- 与大吼的协同加成替换为战斗命令

## 双手投掷

- 追加伤害加成机制，其基础数值为 16%，每个等级增幅为 8%

## 狂乱

- 追加提高精力协同加成：每个等级+0.4 秒

---

Page360

## 4、德鲁伊

改动详解：德鲁伊这次获得了较大的 buff，毕竟之前使用率实在有些低。火德大幅度强化，操作感很强（换句话说——累）。焰爪熊、毒狼、极地风暴也有一定程度的强化，虽然达不到顶级 bd 的程度，不过可玩性大幅度提升。纯招德鲁伊也正式变成了一个可行的玩法，有趣，场景适应性好，不过纯招无论如何都慢，要有心理准备。



3DMGAME

---

Page361

以下是详细改动：

## -元素技能

### 火焰风暴

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 熔火巨石

- 投射物速度提高 100%，投射物半径降低 100%（整体距离不变）
- 施法延迟时间从 2 秒降低至 1 秒
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟
- 此技能与火山喷发的协同加成从 +10% 提高至 +12%

### 雷霆裂隙

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 火山爆发

- 此技能与熔火巨石的协同加成从 +12% 提高至 +16%
- 技能提示说明更新，现在会显示其持续时间
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 毁天灭地

- 移除此技能的施法延迟
- 物理伤害大幅提高
- 技能提示说明更新，现在会显示物理伤害
- 与火山喷发协同加成改为提高物理伤害而不是火焰伤害，其提高幅度从 14% 提高至 18%

- 移除了毁天灭地的飓风技能要求
- 将毁天灭地的飞伤害半径增加 33% (从 3 增加到 4)
- 将毁天灭地的飞弹掉落率提高约 30% (从每秒约 3 次至约 4 次)

### 极地寒风

- 移除与飓风转的协同加成
- 基础伤害和每个等级增幅提高大约 100% (这是为了弥补以前不正确的伤害计算方式)
- 操控更新，现在可自由施展此技能，不再每次锁定一个目标

### 气旋护甲

- 现在处于狼人形态或熊人形态时也可施放

### 旋风术

- 伤害增幅提高 50%
- 新增与极地寒风协同加成：每个等级眩晕持续时间 +20%

### 飓风转

- 移除施法延迟
- 现在处于狼人形态或熊人形态时也可施放

#### -变形技能

##### 狼人变化

- · 狼人现在只使用最初在 PTR 中引入的新攻击速度计算方式
- 狼人变化的攻击速度上限从 +75% 提高到 +150%
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

##### 狂犬撕咬

- 每个等级的命中率加成从 +7% 提高至 +10%
- 此技能与剧毒藤蔓的协同加成从 +18% 提高至 +20%

##### 狂怒

- 每个等级的命中率加成从 +7% 提高至 +10%
- 攻击间隔速度提高 40%

##### 熊人变化

- 熊人现在只使用最初在 PTR 中引入的新攻击速度计算方式
- 将熊人的攻击速度上限从 +75% 提高到 +150%
- 每级伤害加成从 8% 增加到 15%
- 基础防御值从 25% 增加到 40%
- 每级防御加成从 6% 增加到 10%

- 施展攻击或技能时不能被打断
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 重锤

- 现在每次充能提供 +3% 攻击速度
- 每个等级的伤害加成从+20% 提高至+30%
- 命中率加成的基本数值从+20% 提高至+40%，每个等级增幅从+10% 提高至+15%
- 现在技能说明会正确地显示击昏时间最高为 10 秒，以符合游戏核心最高击晕持续时间上限

### 震波冲击

- 此技能与槌击的协同加成从 +5% 提高至 +10%

### 烈焰爪击

- 伤害提高 75%
- 移除与裂地之火的协同加成
- 移除与火山喷发的协同加成

### -召唤法术

### 综合

- 现在德鲁伊可以同时召唤灵狼，恐狼和灰熊

### 橡木智者

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 普通难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%
- 噩梦难度的物理伤害抗性从 100% 降低至 25%
- 地狱难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%

### 狼獾之心

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 普通难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%
- 噩梦难度的物理伤害抗性从 100% 降低至 25%
- 地狱难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%

### 荆棘之灵

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 其光环在命中时不再会返还一定比例的伤害。现在受到光环影响的目标在受到攻击时，光环造成的伤害固定
- 普通难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%
- 噩梦难度的物理伤害抗性从 100% 降低至 25%
- 地狱难度的物理伤害抗性从 0% 提高至 25%

### 掠鸦

- 每只掠鸦的命中次数从 12 次降低至 5 次，并且不再随着等级提高
- 每个等级的命中率加成从 15% 提高至 30% (现在也会显示在技能提示中)

- 修改其 AI 让掠鸦更会频繁地发动攻击
- 每个等级伤害增幅大幅提高
- 新增与召唤幽灵狼的协同加成：每个等级 +12% 伤害
- 新增与召唤恐狼的协同加成：每个等级 +12% 伤害
- 新增与召唤灰熊的协同加成：每个等级 +12% 伤害

### 召唤幽灵狼

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 现在其攻击可造成寒冷伤害，并造成寒意效果持续一段时间（寒意效果提供增益，并作为一种不同于恐狼的替代伤害类型）
- 每个等级增幅提高 10%
- 基础生命值提高大约 80%
- 现在每个等级生命值提高 10%
- 技能提示说明更新，现在会显示各个协同加成数值

### 召唤恐狼

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 每个等级伤害增幅提高 30%
- 基础生命值提高大约 90%
- 生命值协同加成从 25% 降低至 15%（因为基础生命值提高了，而且幽灵狼和灰熊的生命值都会随着等级而提高）

- 技能提示说明更新，现在会显示各个协同加成数值

### 召唤灰熊

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 基础生命值提高大约 15%
- 每个等级生命值增幅提高 10%
- 技能提示说明更新，现在会显示各个协同加成数值

### 剧毒藤蔓

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 每个等级毒素伤害增幅大幅提高
- 生命值增幅提高 100%
- 新增与狂犬撕咬的协同加成：每个等级+10% 毒素伤害

### 食尸藤蔓

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 生命回复机制重新设计，每个等级+1% 治疗量，而不是使用原来的递减

### 方式计算

#### 太阳藤蔓

- 其生命值总是取最小生命值和最大生命值的平均值，符合技能提示说明
- 法力回复机制重新设计，获得基础数值+3% 法力每个等级+1% 法力，而不是使用原来的递减方式计算

## 5、死灵法师

改动详解：死灵确实本身设计就比较成功，所以本次改动相对也是较小。火焰魔像成为了新的玩法点，不过强度还不是很够。当然，死灵本身的玩法和强度已经足够，这次的技能改动让死灵稍微多了一些选择。



---

Page363

以下是详细改动：

-召唤技能

复生骷髅法师

- 每个等级生命值百分比从 7% 提高至 10%
- 毒素的总伤害缩放提高了大约 750%。毒素效果持续时间不再有缩放而是持续 4 秒

- 寒冰伤害增幅提高大约 50%
- 闪电伤害增幅提高大约 5%
- 现在技能提示说明会正确显示每个等级的生命值增幅

### 鲜血魔像

- 现在每个等级获得最大生命值加成
- 每个等级伤害增幅提高
- 每级减少 20% 的法力消耗
- 攻击伤害增加约 20%

### 钢铁魔像

- 荆棘不再返还一定比例的伤害。现在受到光环影响的目标在受到攻击时，荆棘造成的伤害固定

### 火焰魔像

- 每个等级神圣火焰加成从 1 提高至 2
- 每级减少 20% 的法力消耗
- 攻击伤害增加约 20%
- 神圣火焰等级奖励从 2 恢复到 1

### -毒素和骸骨技能

### 骸骨护甲

- 每个等级伤害吸收量从 10 点提高至 15 点

## 骨矛

- 与剔骨之牙的协同加成从 +7% 提高至 +8%
- 与骨墙的协同加成从 +7% 提高至 +8%
- 与骨矛的协同加成从 +7% 提高至 +8% 【原文如此】
- 与骨牢的协同加成从 +7% 提高至 +8%

## 骨灵

- 与剔骨之牙的协同加成从 +6% 提高至 +8%
- 与骨墙的协同加成从 +6% 提高至 +8%
- 与骨矛的协同加成从 +6% 提高至 +8%
- 与骨牢的协同加成从 +6% 提高至 +8%

## -诅咒

## 削弱

- 现在伤害减免基于等级，从原来的固定 33%，调整为现在的基础 33% 和每个等级 +1%

## 衰老

- 技能提示说明更新，现在会显示属性变化

改动详解：亲儿子居然还在进化，圣火丁有很高的强度并且操作简单。天堂之拳的强化以及新增 mf 场景的改动让骑士有了新的主攻技能和针对性场景。实际上就连转换这个曾经的废技能也勉强可以一战了。2.4 让圣骑士更全面了。



---

Page365

-防御光环

抗火

- 技能提示说明会显示最大抗性加成

抗寒

- 技能提示说明会显示最大抗性加成

抗电

- 技能提示说明会显示最大抗性加成

## -攻击光环

### 精准祝福

- 技能提示说明会显示被动命中率加成

### 神圣火焰

- 范围伤害现在会根据敌人到施法者之间的距离来进行计算，它现在造成伤害的范围从 100% 到 200% 之间

- 每个等级伤害增幅提高大约 90%

- 此技能与抗火的协同加成从 +18% 提高至 +24%

- 此技能与圣护的协同加成从 +6% 提高至 +10%

### 神圣冰冻

- 范围伤害现在会根据敌人到施法者之间的距离来进行计算，它现在造成伤害的范围从 100% 到 200% 之间

### 神圣震击

- 范围伤害现在会根据敌人到施法者之间的距离来进行计算，它现在造成伤害的范围从 100% 到 200% 之间

- 技能提示：最大区域伤害值包含最大接近伤害加成。

### 神圣冲击

- 更改了区域伤害的接近加成的计算方式。它现在会对近战范围内的敌人造成 200% 的伤害。

- 技能提示：最大区域伤害值包含最大接近伤害加成。

## 避难所

- 更改了区域伤害的接近加成的计算方式。它现在会对近战范围内的敌人造成 200% 的伤害。
- 技能提示：最大区域伤害值包含最大接近伤害加成。

## 荆棘

- 光环在命中时不再会返还一定比例的伤害。现在受到光环影响的目标在受到攻击时，光环的伤害量固定

## -战斗技能

### 献祭

- 现在每个等级对自身的伤害降低，从固定的 8% 变为 8% -1%

### 感召

- 最大转化几率从 50% 提高至 90%

### 链击

- 现在技能提示显示此技能必定会命中

### 神圣之击

- 移除与祝福之锤的协同加成
- 现在除了不死生物外还会对恶魔造成伤害
- 伤害提高 50%
- 现在会穿透目标（敌方和盟友）

- 祈祷的协同加成从 +15% 提高至 +20%

### 天堂之拳

- 现在除了不死生物外还会对恶魔造成伤害
- 施法延迟时间从 1 秒降低至 0.4 秒
- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟
- 圣光弹现在会穿透目标（敌方和盟友）
- 当你用光法力时不再会强制你发起攻击
- 改进了自动瞄准敌人目标功能

---

Page366

## 7、法师

改动详解：亲儿子都提升了，亲女儿自然也是。新星再次崛起，火蛇法师也以外的更加强悍，只要找好场景，效率非常高。牛场也可以选择烈焰之径法师，地狱火也有了用武之地。整体上讲火系大幅度提升，电系玩法也有加强，法师的选择更多了。



3DMGAME

---

## Page367

-冰寒技能

冰霜新星

- 每个等级伤害增幅提高大约 25%

暴风雪

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

冰箭光球

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

冰封甲

- 基础持续时间从 120 秒提高至 144 秒

### 碎冰甲

- 每个等级伤害增幅提高大约 25%
- 基础持续时间从 120 秒提高至 144 秒

### 寒冰甲

- 每个等级伤害增幅提高大约 200%
- 每个等级持续时间加成从 6 秒提高至 12 秒
- 16 级以上时，寒意效果持续时间加成从每个等级 1 秒提高至 2 秒（与碎冰甲一致）

- 基础防御从 45% 提高至 60%
- 每个等级防御增幅从 5% 提高至 7%
- 此技能与冰封甲的伤害协同加成从 +7% 提高至 +9%
- 此技能与寒冰甲的伤害协同加成从 +7% 提高至 +9%

### -闪电技能

#### 闪电新星

- 新增与静电力场的协同加成：每个等级 +5% 闪电伤害

新星法力消耗降低。初始法力消耗现在从 15 改为 13

#### 雷电风暴

- 新增与静电力场的协同加成：每等 +7% 闪电伤害

- 基础持续时间从 32 秒提高至 144 秒
- 每个等级持续时间加成从 8 秒提高至 24 秒
- 技能提示说明更新，现在会显示半径范围

### 能量护盾

- 技能提示说明更新，显示更多法力消耗和与心灵传动协同加成的说明
- 火焰技能

### 炼狱之火

- 基础伤害和等级增幅提高大约 75% (为了弥补以前不正确的伤害计算方式)
- 此技能与暖流的协同加成从 +13% 提高至 +16%
- 操控更新，可自由施展此技能，不再每次锁定一个目标
- 基础法力消耗从每秒 7 点降低至每秒 4 点
- 基础距离提高 75%

### 炽烈之径

- 伤害增幅提高大约 60%
- 此技能与暖流的协同加成从 +4% 提高至 +6%
- 移除与火墙术的协同加成
- 现在每个等级也会使跑步/走路速度提高 2%
- 技能提示说明更新，会显示炽烈之径的持续时间

### 火墙

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 陨石术

- 此技能的施法延迟不再与其他具有施法延迟的技能共享其冷却时间
- 技能提示说明更新，现在会显示施法延迟

### 多头蛇

- 现在你可以按住技能对应手柄按钮不放而召唤出多只多头蛇
- 移除施法延迟
- 现在多头蛇最多出现 6 只

## 二、符文之语

《暗黑破坏神 2：重制版》2.4 更新符文之语，新增符文之语详解。《暗黑破坏神 2：重制版》2.4 更新后，增加了符文之语/天梯符文之语，将对游戏装备机制和交易市场产生较大影响，本攻略将对新版符文之语进行详细解析。《暗黑破坏神 2：重制版》也叫暗黑破坏神狱火重生，是经典的暗黑破坏神第二作的高清重制版。游戏在画质和联网游戏上有了巨大的提升，同时兼具主机版（可以存档共通）。本作在尽量保持了原汁原味的基础上修复了大量 bug 并应玩家的需求增加了大箱子等重要调整，游戏体验有了极大的提高。



3DMGAME

## 综述

2.4 补丁新增的符语为天梯符语，不过天梯并未和 2.4 补丁一起开启，尝鲜请选择单机模式。笔者的测试主要基于 ptr，随着版本更迭的深入，还会有修订。  
2.4 补丁对符语底材进行了优化，洞察(眼光)现在可以用于弓和弩，无限、遵从、骄傲可以用于矛。

(注意：目前官方提示无限、遵从、骄傲暂时不要用在矛上，会失效，这个 bug 预计北京时间 4 月 16 日就能修复。)

以上变化会让佣兵有更多的选择，玩家角色也可以尝试不同的搭配。



以下是 2.4 版本新增符文之语及评价解析。

序号接续老版符语。



底材：3孔剑/爪/匕首

镶嵌顺序：查姆(32)→夏(13) →乌姆(22)

20%几率在被击中时施展等级 12 降低抗性

25%几率在攻击时施展等级 15 剧毒新星

装备时获得等级 13-17 净化光环

+1-2 所有技能

+20%攻击速度

+220-320%增强伤害

-23%敌人毒素抗性

+0.3% (0-29.7) 致命一击 (基于角色等级)

25% 几率撕开伤口

冰冻目标 +3



评价解析：2.4 补丁开启了拯救 32 号行动（笑），瘟疫高伤害降抗（特别是毒抗）的属性让它很适合第五幕佣兵（蛮子佣兵也增强了），毒 nec、毒狼的佣

兵了更多的选择。此外，毒狼自己也可以使用瘟疫，近战特性让瘟疫被攻击、攻击触发效果得以发挥。

---

Page370

## 80、样式（典范）

最低使用等级：23

底材：3孔爪

镶嵌顺序：塔尔(7)→欧特(9)→特尔(10)

+30%快速格挡

+40-80%增强伤害

+10%命中率加成

追加 17-62 火焰伤害

追加 3-14 冰冷伤害

追加 1-50 闪电伤害

+5 秒内 75 毒素伤害

+6 力量

+6 敏捷

+15 全抗性



评价解析：刺客开荒不错，小号 pk 也行。大用没有，重在便宜。

---

Page371

81、坚定意志（不屈意志）

最低使用等级：41

底材：6孔剑

镶嵌顺序：法尔(19) → 破(16) → 伊司(6) → 艾德(2) → 艾尔(1) → 海尔(15)

攻击有 18% 几率施展 18 级嘲讽

+3 战斗技能（仅限野蛮人）

+20-30% 攻速

+300-350% 增强伤害

+9 最大伤害

+50 命中率 (AR)

+75% 对不死者伤害

对不死者 +50 命中率

每击偷取 8-10% 生命

阻止怪物治疗

+10 力量

+10 活力

伤害减少 8

+1 光照范围

需求 -20%



评价解析：典型的配合 2.4 改动的符语。一是适合 a5 佣兵，二是解决开荒中期近战武器缺乏的问题。造价便宜，让有兴趣的玩家可以更坚定的选择近战开荒（嗯，最好不要，笑）。

---

Page372

82、智慧

最低使用等级：45

底材：3孔头盔

镶嵌顺序：普尔(21)→伊司(6) →艾德(2)

+33% 穿刺攻击

+15-25%命中率

每击窃取 4-8%法力值

+30%增强防御

+10 能量

耐力消耗降低 15%

无法冻结

每次击杀+5 法力值

15%承受伤害转变成法力



评价解析：一定程度上解决了亚马逊（特别是元素弓）成型前耗蓝的问题，也让玩家可以更容易的换下穿刺腰带。中期很实用，也不贵，特定 bd 应该有成为成型配置的潜力。

---

Page373

### 83、着魔

最低使用等级：69

底材：6 孔法杖

镶嵌顺序：萨德(33)→伊司特(24)→蓝姆( 20)→卢姆(17) →破(16) →那夫

(4)

无法损坏

24%几率在被击中时施展等级 10 削弱

+4 所有技能

+65%施法速度

+60%快速打击恢复

击退

+10 活力

+10 能量

最大生命值增加 15-25%

法力再生+15-30%

全抗性+60-70

从怪物身上获得 75%额外金币

获得魔法物品的几率提高 30%



评价解析：这是想要拯救 33 同时还要拯救双手法杖（想多了），不过造价上来看比橡树之心+精神盾高，没有理由选这家伙。看点几乎就只是聊胜于无的 mf，感觉难堪重任。

---

Page374

#### 84、摇曳火焰

最低使用等级：55

底材：3孔头盔

镶嵌顺序：那夫(4)→普尔(21)→伐克斯(26)

装备时获得等级 4-8 的抵抗火焰光环

火系技能+3

敌人火抗 -10-15%

30%增强防御

对远程投射物+30 防御

法力值+50-75

+5%最大火焰抗性

冻结时间减半

中毒时间减少 50%



评价解析：这是一个场景和 bd 针对性很强的符语，可以给 a3 佣兵用，算是攻防兼备。打火系集中的场景（3c、超市等），可以省下大量火抗投入，变相增强其它属性。火德、火法、尸爆、火灵气骑士、火拳刺客也有了更多的选择。目前来看性价比一般，需要 bd 开发。

---

Page375

## 85、迷雾

最低使用等级：67

底材：5 孔弓/弩

镶嵌顺序：查姆(32)→夏(13)→古尔(25)→书尔(10)→伊司(6)

当装备时获得 8-12 级专注光环

+3 所有技能

+20% 攻击速度

+100% 穿刺攻击

+325-375%增强伤害

+9 最大伤害

+20%命中率加成

追加 3-14 冰冷伤害

+40 全抗性

冻结目标+3

+24 活力



评价解析：迷雾有很大潜力拯救（部分拯救 32），在使用女族长弓时可以保证射速并带上虫链，整体物理输出能力很强。a1 佣兵阴影弓信心+自身女族长迷雾，保证 7f 帧数的情况下战力很强，值得期待。

---

Page376

### 三、新增 85 级场景

2.4 补丁新增了多达 12 个 85 级场景，让“刷子”们有了更多的目标和动力，针对场景的 bd 也会因此有更多的发展。

不过这 12 个场景的“可刷”质量也是良莠不齐，有些对经典老场景构成了挑战，有得估计依旧无人问津。

笔者这里将各个场景进行详细的解析和推荐，供大家参考。



## 1、地底通道二层

位置：乱石旷野

推荐度：极低

通常在乱石旷野边缘，跟着道路往往能够找到，因为是主线区域，所以大家应该不陌生。

不过地底通道一层并非 85 级区域。



地底通道二层才是新增的 85 级区域。

一般进入地底通道后直行方向前往下一区域，岔路通向二层。



这里有 1 个大宝箱、平均 2 组精英怪、冰火毒电免疫都有可能存在。

找到这里比较费工夫，怪物和精英也不多，免疫也过于随机，实在是比较差的刷怪地点。

目前还看不到刷这里的理由。



Page377

## 2、古老石墓

位置：碎石荒地

推荐度：高

从鲁高因出门，在碎石荒地搜寻。



一般来说在地图边缘附近能够找到。



优点是两层地图都是 85 级场景，都呈 T 字形，道路容易掌握。

战斗难度较低。



这里有 1 个大宝箱、平均 7 组精英怪、随机存在电毒免疫怪。

整体上讲寻路相对容易，怪物密度比较大，尤其适合冰法。

对比古代通道来说算是更胜一筹。



Page378

### 3、蜘蛛巢穴

位置：蜘蛛森林

推荐度：极高

直接位于蜘蛛森林传送点附近。



有 1 个大宝箱、平均 4 组精英怪、随机毒火免疫。

不存在寻路问题，蜘蛛巢穴也非常适合有传送能力的 bd (实际上就算跑也很容易)。



怪物密度稍低第一点，但是整体效率非常高，很适合各种速刷。



Page379

#### 4、沼泽地穴

位置：剥皮丛林

推荐度：高

也是就在剥皮丛林传送点附近，很容易找到，不过鬼娃、电鬼都可以能在路上，需要更谨慎些。



沼泽地穴共有三层，怪物绝对数量比较大。



缺点就是容易送脆弱角色暴毙的鬼娃、电鬼太容易出现了。

对强度低或者操作较弱的玩家来说挑战很大。



共有 1 个大宝箱、平均 7 组精英怪、随机毒电免疫。

有强度的角色在这里还是很有效率，毕竟单次遭遇的怪物绝对数量有保障，

省去了不少进出游戏和寻路的时间。



位置：库拉斯特集市

推荐度：高

也就是主线找蓝伊森之书的六神殿之一，本次调整将之前不是 85 级场景的神殿都提升到了 85 级。



神殿相对容易找到，而且内部道路也简单。

怪物密度较大，难度适中。



单刷两个神殿还是收益不错，没有大宝箱，不过怪物密度不错，冰、魔法免疫。

更关键的是可以连着下水道和其它神殿一起刷，这条线路的综合收益会很高。

如果是通刷的话，笔者推荐度可以给到极高。



## 6、下水道

位置：库拉斯特集市

推荐度：中

非常适合刷完荒废神殿/废弃寺院后继续探索，也容易找到。



下水道怪物密度不是特别高，寻路稍显麻烦，需要一定的熟练度。

比较适合有快速跨越（跳跃、传送）能力的角色。



第二层宝箱多，也是之前高 pp 开刷宝箱的圣地，综合收益还是不错。

下水道合计 2 个大宝箱（两层各一个），若干小宝箱（二层），6 组左右精英怪，有毒电和魔法免疫怪，战斗难度中等。  
寻路能力强则收益高，多 pp 收益高。



## 7、遗忘的圣殿

位置：库拉斯特上层

推荐度：高

和库拉斯特集市两个神殿一样，库拉斯特上层两个神殿也是比较好刷的存在。

其中遗忘神殿之前就是 85 级场景。



这次加入遗忘的圣殿后，库拉斯特上层双神殿价值和集市双神殿几乎无区别。

寻路难度低，怪物密度不错，战斗难度不高。



没有大宝箱，平均 2 组精英怪，有冰、魔法免疫。

通刷 6 神殿（也可以加上下水道）的整体收益很不错，应该可以成为热门“旅游线路”。



位置：冰冻高地

推荐度：低

位于冰冻高地，一般在偏中部的位置。



就是之前几乎无人问津的红门。

冰冻高地地图较大，寻找不易。



合计 1 大宝箱、平均 3 组精英怪，主要出现冰火免疫，整体战斗难度中等。

怪物密度还是不错，但是寻路太麻烦，效率不高。

顺手刷冰冻高原传送点附近精英/督军的话稍微有些性价比。



位置：亚瑞特高原

推荐度：低

几乎就是亚瑞特高原版亚巴顿。



合计 1 大宝箱、平均 3 组精英怪，主要出现毒火免疫，整体战斗难度中等。

优缺点和亚巴顿也一样，只是怪物免疫稍不同，可以由不同的 bd 针对。

不过总体来说性价比很低。



Page385

## 10、漂泊者洞窟

位置：冰河小径

推荐度：低

在冰河小径中寻找，一般在传送点直走出去右侧区域（总之要拐弯），熟悉地图结构后可以减少些寻路时间。



冰河小径中也有大宝箱，不过因为场景等级的原因，没有刷的价值。



漂泊者洞窟合计 1 个大宝箱、4 组左右精英怪、冰火电随机免疫，战斗难度不低。

总的来说寻路效率较低，免疫比较麻烦，只能由特殊针对 bd 来应对。



Page386

## 11、炼狱地穴

位置：冰冻苔原

推荐度：低

又来个冰冻苔原版亚巴顿。



合计 1 个大宝箱、2 组左右精英怪、主要出现冰火免疫。

简直是孪生亚巴顿，自然没啥价值。



Page387

## 12、冰窖

位置：先祖之路

推荐度：低

从先祖之路传送点直走，通常在右侧能找到冰窖入口。



这里冰电、魔法免疫怪较多，战斗难度不低。



合计 1 个大宝箱、5 组左右精英怪，怪物密度还不错。

主要是寻路较麻烦且战斗不简单，导致整体效率不高。



Page388

#### 四、雇佣兵

在资料片模式下（区别于经典模式），雇佣佣兵现在总与你的角色等级相匹配，具体来说就是比你低 1 级。

1、2、3、5 幕雇佣兵种类不变，但是技能和属性能力都有了大幅度的调整，让 1、3、5 幕的佣兵有了和第 2 幕佣兵竞争的能力（还是勉强）。

更新了每个难度下每个属性/技能的的获取，使他们更为一致，这样升级地狱难度雇佣兵与升级普通难度雇佣兵就没有差异，也就是你从普通、噩梦还是地狱雇佣的都是一样的能力了。



## 1、弓箭手佣兵（俗称京子）

- 现在可以使用亚马逊弓
- 现在可以从装备中获得+亚马逊技能加成

弓箭手的新加入的强悍 aoe 能力和新弓箭符语的搭配让 a1 佣兵有了更多出场机会。



3DMGAME

追加了冰冻箭

凱爾	等級 75		<b>冰凍箭</b>	30800
以魔法強化你的箭矢或弩箭，凍結整群的怪物				
索德	等級 75	目前技能等級：7	000	
電亞娜	等級 75	範圍：3.3 碼	27500	
珊瑚	等級 75	準確率：+94%	27500	
夏琳	等級 75	冰寒傷害：100 - 110 點 凍結 2 秒 法力消耗：10.5 點	000	

3DMGAME

追加了爆裂箭



Page389

## 2、沙漠佣兵（俗称米山）

· 鬼梦和地狱难度现在在雇佣菜单中提供了所有 6 种不同的光环类型，而不是每个难度将它们分成 3 个。普通难度保持不变。

总的来说 a2 佣兵提升不多，不过本身就足够强力，依然是佣兵竞争中的领跑者。



- 荆棘光环等级增幅提升，现在会在超过最大阈值之后继续增幅直至最高等级。



Page390

### 3、铁狼

- 生命基础数值和增幅增加了大约 25% (现在有类似于弓箭手的生命值)
- 防御基础数值和增幅增加了大约 40% (现在有类似于弓箭手的防御)
- 抗性基础数值和增幅增加了大约 20% (与其他雇佣兵相比，现在拥有最高的基础抗性)

铁狼作为旧版本完全没有存在感的佣兵，这次强化幅度也是最大的，有了较强的 buff 能力和伤害能力，抗性也出众，可以在需要抗性的环境中更有用武之地，打 boss 时也更有用处。



3DMGAME

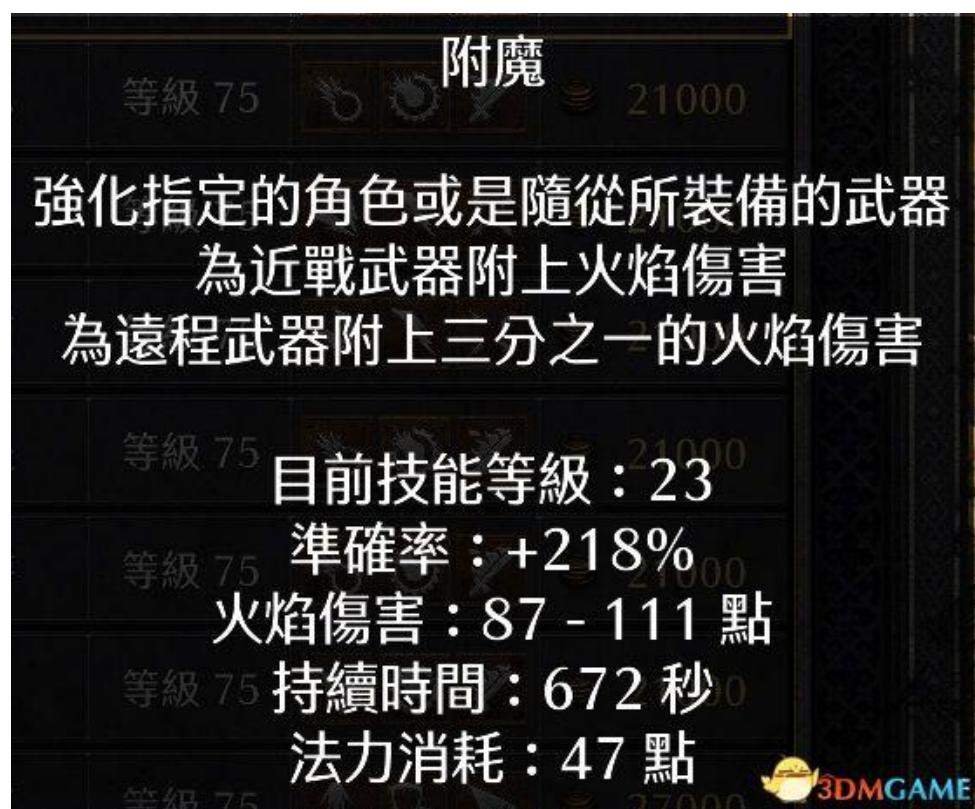
## 寒冰

- 现在会更频繁地施放冰川尖刺
- 冰川尖刺等级增幅提升
- 冰封甲换成寒冰甲



### 火焰

- 移除炼狱之火
- 新增火焰弹
- 铁狼施放火球的几率增加
- 新增附魔 - 现在铁狼会对自己，玩家和附近的盟友施放附魔



闪电

- 新增静电立场
- 蓄能弹等级增幅提升
- 铁狼施放闪电箭几率增加

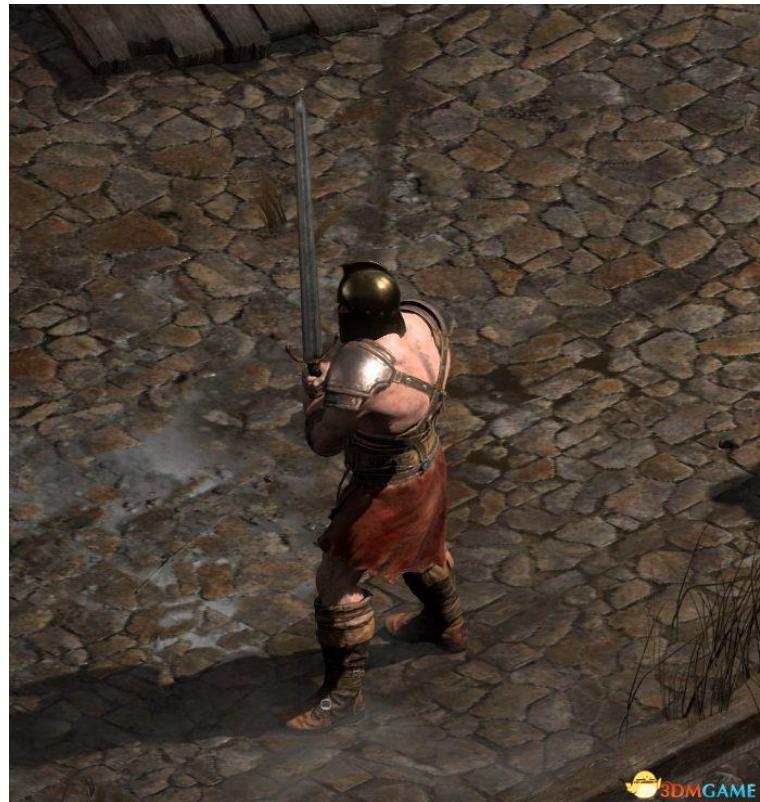


Page391

#### 4、野蛮人战士

- 现在可以从装备中获得 + 野蛮人技能加成
- 生命值增幅提升（现在与其他雇佣兵相比生命值最高）
- 防御基础和增幅提升，并且在更高等级时增幅减少（与其他雇佣兵相比，现在具有最高的防御基础数值）

蛮子佣兵的单体攻击能力有了很大的强化，自身硬度也有提升，还提供了战后 buff 能力，算是佣兵里的新宠坦克绞肉机。



## 双持

- 夸尔凯克处现在可以雇佣全新的野蛮人——在双持技艺方面训练有素。他们利用狂乱，嘲讽和石肤技能引诱敌人并发动猛烈的攻击。

海格拉克	狂亂連擊	70400
同時揮動兩把武器，且成功擊中後會使你的速度提高 必須裝備兩把武器		
安佛斯	目前技能等級：14 持續時間：6 秒 法力消耗：3 點 準確率：+191% 等傷害：+155% 攻擊速度：+7 - 38%	70400
希格門德	跑步 / 行走速度：+47 - 158%	70400
希爾穆特		70400
罕格斯特		70400
馬格納斯		70400

級 88	鋼鐵之膚	70
被動 - 提高防禦		
級 88	目前技能等級：13 防禦：+150%	70
級 88		70
級 88		70



双手

- 猛击等级增幅提升，将不再限制在 80 级
- 击晕等级增幅提升，将不再限制在 80 级
- 新增战斗怒吼



Page392

## 五、新配方

2.4 更新加入了新赫拉迪姆方块配方，让套装有了升级可能，不过总体上讲可用的套装还是太少：

- 1 拉尔+ 1 索尔+ 1 完美绿宝石+ 普通套装武器 = 扩展级套装武器  
(8+12)
- 1 卢姆+ 1 普尔+ 1 完美绿宝石+ 扩展级套装武器 = 精英级套装武器  
(17+21)
- 1 塔尔+ 1 夏+ 1 完美钻石+ 普通套装防具 = 扩展级套装防具 (7+13)
- 1 科+ 1 蓝姆+ 1 完美钻石+ 杰出套装防具 = 精英级套装防具 (18+20)



---

Page393

## 六、超级暗黑破坏神

俗称超级大菠萝、黑毛的超级暗黑破坏神机制也有了重大调整。

现在玩家召唤超级暗黑破坏神时，出售乔丹之石戒指的进度现在在每个游戏类型里都将存储在区域数据库中（分区/游戏类型各不相同）。当出售的乔丹之石戒指达到阈值时，超级大菠萝将会为同一区域的所有人生成。

这一信息当达到特定的进度时将发送给该地区的所有玩家，还可以通过 /uberdiablo 聊天命令来进行查看。

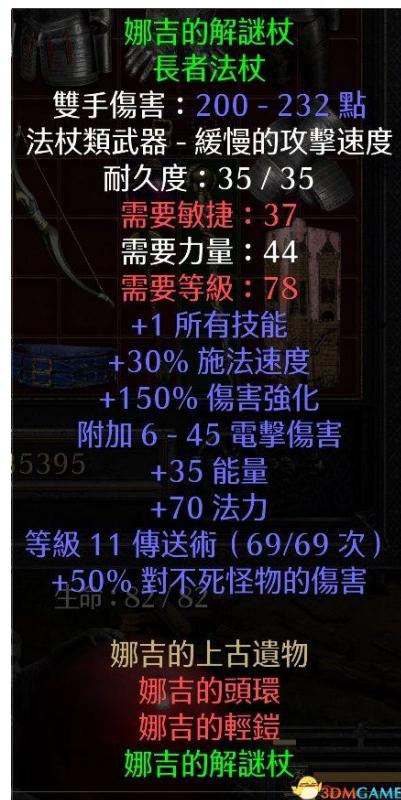


---

Page394

## 七、套装变动

套装物品奖励有了更新，不少套装在过渡期有了一些价值，不过总体上套装低迷的状况不会有大的改变。



## 阿卡娜的诡计

- 法力+25 - 50 点 (2 件)
- 追加法力恢复+12% (3 件)
- 所有技能+1 (全套)

## 北极装备

- +6-14 点冰寒伤害改为 +2 - 198 点最大冰寒伤害 (角色每等级+2 点)  
(全套)

## 布尔凯索的子嗣

- +20 火焰伤害提高至+200 点 (全套)

- +25 防御提高至+200 点 (全套)
- 追加每次命中 10% 生命窃取 (全套)
- 追加+20%致命一击 (全套)

### **卡珊的衣着**

- 追加法力恢复 16% (2 件)

### **克维雷布的法衣**

- +15%火焰抗性提高到 25% (2 件)
- 追加命中率加成 25% (全套)
- 追加 +50 点防御 (全套)

### **牛王皮甲**

- 追加 +100 点防御 (2 件)
- 追加+100 点生命 (全套)
- 追加所有技能+1 (全套)

### **炼狱器具**

- 追加最大法力+20% (全套)
- 追加无法冻结 (全套)

### **依雷撒的华服**

- 追加+24%穿透攻击 (3 件)

### **米拉伯佳战装**

- 追加无法冻结 (3 件)
- 追加闪电伤害 +2-198 (角色每等级+2 点) (2 件)

### **娜吉的上古遗物**

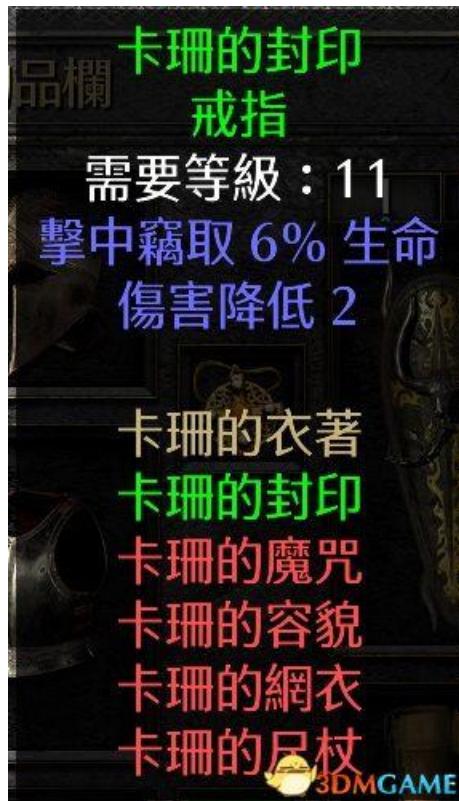
- 追加获得魔法物品的机率提高 1% - 148% (角色每等级+1.5%) (2 件)
- 生命回复+10 提高至+20 点 (全套)
- 追加火焰技能+2 (全套)
- 追加生命值上限提高 12% (全套)

### **沙萨比的崇高礼赞**

- 追加毒素效果的持续时间降低 75% (2 件)
- 追加所有技能+1 (全套)
- 追加伤害降低 16% (全套)

### **维达拉的配备**

- 追加每次命中窃取法力 7% (2 件)
- +15-20 点冰寒伤害改为 +1- 148 点最大冰寒伤害(角色每等级+1.5 点)  
(全套)



---

Page395

## 八、机制变动与 bug 修复

本次更新在易用性上有不少变动，显示、说明更优化，重要的是修复了不少 bug。

特别是法力燃烧 bug 的修复，让顶球法师等 bd 有了不小的提升。



## 易用性

- 修正了使用大字体模式时可能会导致的一些 UI 错误

## 刺客

- 修正了魔影斗篷防御力计算方式不正确的错误

## 德鲁伊

- 修正了饥饿噬咬在没有选择目标的情况下施放不会消耗法力的错误
- 现在当德鲁伊的法力没有全满时，德鲁伊的太阳藤蔓会正确地吞噬尸体并

## 恢复法力

- 现在狂犬撕咬在攻击没有命中时会正确地消耗法力

## 圣骑士

- 修正了当你使用手柄操控时，手持弓箭且没有剩余箭矢的情况下无法切换

## 武器的错误

· 修正了当你使用手柄操控时，手持弓箭且没有剩余箭矢的情况下无法关闭灵气的错误

· 修正了信念灵气技能提示不正确的错误

· 修正了庇护灵气无法对不死怪物造成额外伤害的错误

## 游戏

· 修正了能够燃烧法力的独特怪物群所烧掉的法力远高于预期值的错误

· 修正了噩梦难度下火焰强化怪物造成伤害过高的错误

· 修正了装备两把武器使用熊人变化攻击的相关错误。变形时发动攻击仅限

使用主武器

· 修正了如果玩家在施放技能的过程中闪躲，闪身或格挡，则技能可能会中断的错误

· 修正了如果反复使用无法被中断的技能，则该技能可能会在 1 帧内被中断的错误

· 修正了使用手柄操控时，玩家偶尔无法使用物品所赋予的技能的错误

· 修正了当你正在跟 NPC 交谈时，如果有玩家向你提出交易邀请，可能会导致你无法继续与 NPC 交谈的错误

· 修正了在切换武器时游戏客户端无法更新奔跑/走路的错误

· 修正了技能的快捷键在死亡或加入新游戏后会有所改变的错误

· 修正了混沌庇护所其中一个封印难以点选的错误

· 修正了冰河小径的入口无法高亮的错误

- 修正了在体能耗尽后继续移动会导致体能条无法回复的错误
- 修正了第一章洞穴的房间里的墙壁位置不正确的错误
- 修正了几个近战技能在攻击移动中的目标时常常无法命中的错误（亚马逊疾刺，德鲁伊狂怒连击，圣骑士牺牲打击，圣骑士热忱打击）
- 修正了快速施放近战技能在部份情况下偶尔会无法正确发动的错误
- 修正了在怀旧模式全屏 UI 下依然可以使用强制移动和快速施放技能的错误
- 修正了玩家在处于攻击范围边缘处或正在远离的敌人使用近战技能时攻击会无法命中的错误
- 修正了在特定网络条件下快速施展法术可能会导致法力消耗变得不正确的错误
- 修正了当近战技能的数量被移除时，恢复相关和复制相关的物品增减益无法发动的错误
- 修正了佣兵伤害加成的机制不稳定的错误。这项修正主要会影响到没有装备武器时的伤害
- 修正了佣兵伤害 UI 会显示不一致伤害值的错误
- 修正了购买卷轴后卷轴不会自动归类到腰带上的错误。
- 修正了降低抗性提示不会列出目标抗性降低百分比的错误。

**新星电法攻略，新星 bd 加点及装备选择。**



## 一、综述

(新星的优缺点，实用性。)

-操作

2.4 版本更新后，新星得到大幅加强（或者说恢复了昔日荣光），再加上尝  
鲜心理，让新星成为了赛季法师的主流。

新星法师对操作要求很低（堪称无脑），几乎对 tp（传送）落点无要求，多  
数情况下往怪堆里一传然后疯狂新星输出就完事。

BD 依靠新星的快速 aoe 和较高的伤害，将怪物连续打出硬直进而击杀（1pp  
下几乎秒杀），生存性也可以有保障。



不过新星在开荒过程中很缺蓝，在装备没有成型时很没手感，需要频繁喝蓝。

好在新星在开荒阶段也算高伤害，你可以在伤害足够的时候多点附加技能，少点本体技能，控制魔法消耗。

此外，霜燃、织网腰带、纱织鞋等容易获取的暗金也很有帮助，精神剑盾自然必不可少。



-技能

新星技能点很充裕，因此可以将能量护盾（ES）效果充分发挥出来，增加生存性和容错性。

本攻略也已能量护盾新星也就是俗称的顶球新星为核心进行讲解。

也会附带说明新星的“兼职”方法（毕竟技能点够充裕）。



开荒期电法地狱通关比较吃力，可以适当双修火甚至冰。



-装备

新星有无限就起飞，再加狮鹫之眼就可以说成型，装备获取难度中等。

就算是没有这两项，也是可以 mf 的，综合效率高于冰法，生存性弱于冰法。



-场景实用性

有了无限场景实用性极强，几乎哪里都可以刷，这是电法传统艺能。

没有无限时，地穴可以作为主 mf 目标，跳过电免怪，效率还是很不错。

还可以刷钥匙（老尼需要大自然和平戒指），a1 和 a2boss，虽然挑场景，

但是重在效率。



---

### Page397

#### 新星玩法 Q/A

笔者结合自己跟进 2.4 版本的经验，对同事的 2.4bd 攻略进行一个 Q/A 增补，方便玩家进行 bd 选择。

Q：新星电法适合开荒吗？

A：可以开荒，只是初期法力比较缺，需要加蓝装备和药瓶支持，节奏容易被补药瓶打断。不过伤害足够，生存性没问题，操作非常简单。

Q：与传统电法有何区别？

A：多数情况可以直接冲怪堆 aoe，低人数下非常惬意。BD 整体成型更容易，投入更低，而且无限的利用率更高。佣兵可以持有眼光，懒人可以无脑操作。

Q：施法档位/FCR 多少合适？

A：105 档由于传送更快，更有效率，适合完全成型的配置，伤害增加虽然不错，但是并没有太多性价比。因此，如果生存能力、装备等还有不足，最好选

择 63，可以使用霜燃加蓝，可以 2 乔丹补技能，狮鹫之眼也不用急着上。有 18fcr 项链的话，狮鹫之眼+项链+技能腰带就够 63 档位，更好搭配，比如鞋子用沙漠补毒抗，衣服用斯寇德兼顾 mf，手套用霜燃增加生存能力。

Q：佣兵选哪个好？

A：最安逸的自然是 a2 祈祷佣兵加灵光。如果要去征战毒、debuff 等较多的场景，可以 a5 持瘟疫符语的佣兵，不过回蓝没有那么安逸。

Q：毒抗真的那么重要么？

A：毕竟毒伤是穿透，毒抗尽量高，满毒抗最好。不过地穴、王座、刷钥匙这些场景，毒抗并非那么重要。A5、3c、a3 场景更需要毒抗。

Q：减少中毒时间真的那么重要么？

A：并不，只是说装备到位后可有追求这条属性，会让生存能力更有保障。

Q：其它抗性真的都不需要么？

A：40 级能量护盾 20 级心灵传动后，其它抗性确实不用太在意，有最好，没有不用刻意追求。但是能量护盾吸收率不高时，火、电最好还是保持正的，否则大翅膀、电鬼可能教做人。

Q：副手 9 蛋杖（连底材加 9 能量护盾的符语“回忆”）好用吗？

A：手持镰刀最好不要寄希望于 9 蛋，毕竟吸收率太低。电棒+盾的格挡型可以考虑，不过造价自然会更高。

闪电新星、静电力场、闪电专精点满就算输出满额。

剩下的就是考虑防御、续航甚至双修。

开荒期可以不用加能量护盾，优先温暖，保证蓝量，还可以加火墙应对电免多的场景。



防御上自然能量护盾 (ES)是最优解，优先加满心灵传动，减少抵消伤害时的法力消耗（必须是实际投入 20 点，装备上带的不算）。

能量护盾连装备技能可以先加到 8 级，纯顶球新星连装备可以加到 16 级，然后有多余技能点再来投入，最终目标是连装备够 40 级，达到最大吸收比例 95%。

双修还要顶球的，能量护盾可以靠副手法杖一类的装备提供，这个在装备选择里会详解。



一点雷电风暴可以用来收落单小怪和打 boss，还是有一些作用。

碎冰甲会比冰封甲好一些，但是需要额外的技能，所以一般冰封甲即可。

暖流还是需要 1 点，回蓝的边际效应明显，如果蓝吃紧甚至可以多点几点，尤其是双修火墙的，收益很高。



注意，雷电风暴、冰甲和暖流也可以通过副手法杖实现，不过这些都是中后期微调的事情了。



比较推荐的双修是辅修火墙，可以在暖流（温暖）有加大投入，让蓝量更有保障。

一般会适当牺牲 es（可以依靠九蛋杖，见装备部分）。



Page399

### 三、属性

开荒期技能和装备不成形，力量加到能拿精神盾（156）。

一般此时也没到顶球的时候，所以剩下的还是全体力加血。

如果法力实在吃紧，可以适当加法力，尽量让自己平稳开荒。



笔者建议有了镰刀无限再洗点。

此时一般来说火炬加毁灭就能提供足够的力量，剩下的就在血和蓝之间选择。

如果技能成型，装备也基本到位，那么基本上都可以投入到蓝中，这样生存是最有保障的（可以留少量技能点备用，如果刷了几个场景发现血有些吃紧就投入到血中）。



如果技能和装备还有所欠缺，可以考虑血蓝平衡加点，让部分伤害由生命来承受（ES 吸收较低的情况下）。

一般蓝比血多，由于 es 吸收比例因人而异，且是过渡阶段，所以也不需要太精确，蓝大概是血的 2 倍左右即可。

这种方式生存力并不好，只能过渡，或者适合没有全力加点 es，单手+盾的电法。



Page400

#### 四、能量护盾 (ES) 详解

其实新星电法的关键不在新星，而在顶的这个球——能量护盾 (ES) 上，能量护盾的机制决定了成型后顶球生存力很强，但是技能、装备不到位又很脆的特性。

顶球的详细机制很复杂，笔者将其简化，这样既好理解又好操作：

-受到伤害时，es 按照吸收百分比吸收伤害。

因此 es 等级越高越好，达到 40 级就能吸收 95% 伤害，es 等级越低，你需要的血量就越多，因为剩下的伤害会按照常规机制作用到生命上。



-吸收的伤害按照“抵消每点伤害的法力消耗值”来扣除法力。

因此心灵传动要加满 20 级，这样 1 点伤害只扣除 0.75 法力，相当于变相增加了生命。

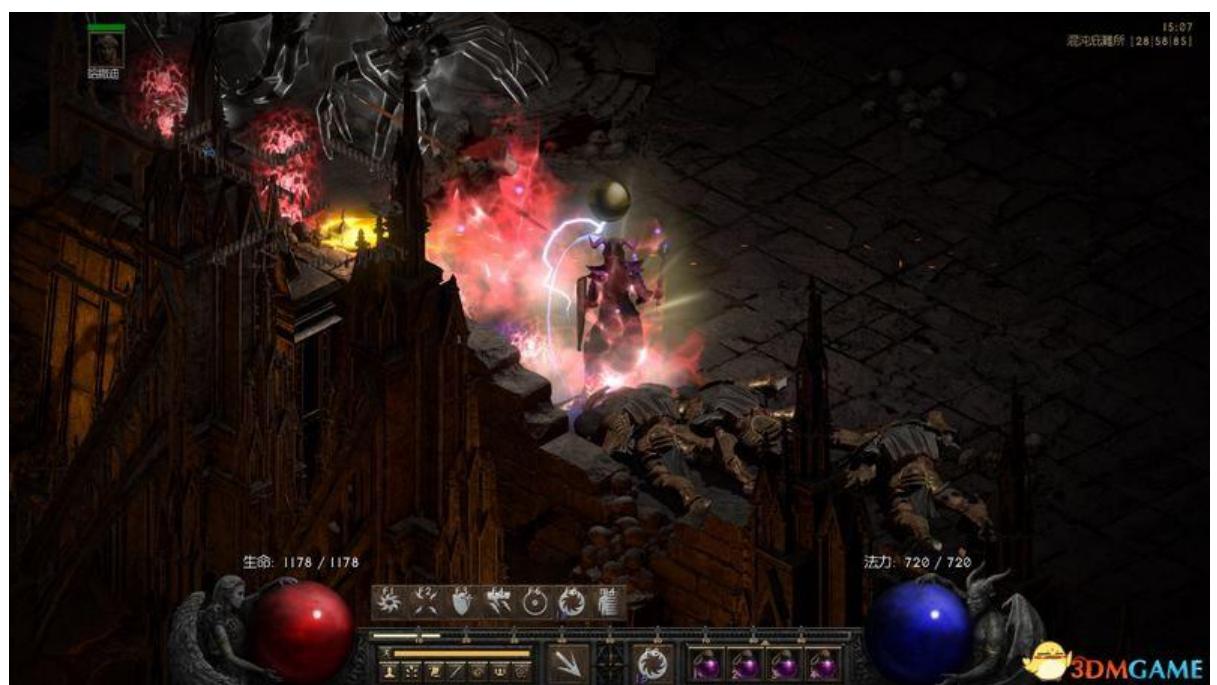
注意必须是实际加点，装备上带的不算。



-毒、流血（撕裂伤口）、压碎性打不被 es 吸收。

这里面流血和压碎性打击都是百分比伤害，虽然顶球法师血少，但是按比例减血也少，所以并不致命。

反倒是毒系伤害的穿透性会让法师很难受，因此顶球必须要满毒抗并尽量减少中毒持续时间。



---

Page401

## 五、抗性

上文讨论的 es 机制都是本节的准备。

es 机制让除毒抗以外的其它百分比抗性变得微不足道，比如你受到 200 电伤，被吸收 95 点后，只有 10 点穿透，此时 75% 电抗受到 2.5 伤害，0 电抗受到 10 伤害，绝对数值上差别不大。

因此，新星几乎可以不考虑毒抗以外的其它抗性。



相应的绝对数值抗性却非常有用，同样是上面的例子，如果玩家穿了减少 10 法术伤害的蛇魔法师之皮（海蛇皮），那么就会完全不受伤害，比 75% 的电抗还管用。

如果带着吸收 20 电伤的腰带，你还会因此加血。

因此，装备中的绝对数值吸收属性会比较实用。



由于 es 对毒系天生的弱点，因此除毒抗外，减少中毒持续时间 (PLR) 也很重要。

PLR 上限为 75%，所有 PLR 属性线性叠加。

不过地狱难度 PLR 初始为 -100，因此需要 175PLR 才能达到上限，需要尽量从装备中获取，或者利用净化等机制来应对。



Page402

## 六、装备

### 1、开荒

开荒期可以不用 es，尽量保证蓝的供应。

精神剑可以助力起飞，精神盾可以让战斗更轻松。

剩下的装备随缘，新星的伤害 1pp 开荒完全足够。



只要不太黑，精神剑盾就足够 63fcr 档位了，实在不行洗一洗（同样也是指脸）。

105 档位通过蛇魔法师之皮+法师之拳/塔格奥之手就能达成，不过建议还是霜燃+蛇皮+10fcr 戒指。

头盔直接用知识就行，没有蛇皮可以用隐秘过渡，这样对精神套和戒指、手套的 fcr 要求高一些。



佣兵尽快拿上灵光（眼光）。

再有个纱织鞋基本上就能开荒猛刷了。

注意 a3\ a4\ a5 拿任务奖励就行了，没必要刷，刚开始潜心地穴吧。



有一些积累后就可以逐步强化。

首先塔拉夏衣服+项链+腰带三件套可以让开荒效率大增，优先考虑。



到了地狱就应该尽快搞一个防止怪物自疗的武器、腰带、手套什么的，用来打 dc，就算垃圾毁灭也有很大提升。

腰带华宁绿装就有，武器商店就容易买到。

新星法师强力的静电力场打 dc 比较轻松。



其它装备的强化优先级：

- 军帽，属性+mf双优。
- 橡树之心，解决 fcr\抗性问题，伤害也有提升。眼球也可以，但是新星经常进怪堆，眼球容易到处传送。
- 法师火炬，确实贵，但是提升巨大。



副手战争召唤 cta 的强化作用还是很明显的。

蓝的基础量大，bo 一下提升更多。



### 3、成型

有无限后顶球新星就算开始成型了，此时可以洗点，加入 es，进入正轨。

镰刀无限的优势：

-造价低，不需要电棒偏向盾啥的。

-伤害高，这是相对来说的，换句话说就是同样造价下伤害比佣兵持无限要高不少，毕竟无限上-55%减电抗能用上。

-更灵活，操作性更方便，佣兵有更多选择，而且只管自身传送，不用管佣兵走位。

-好看，这个就因人而异了。



注意选择镰刀只是其属性需求低，只要能做无限你又能拿得起，就都可以。

无形无限交易价值更高，镰刀以外的其它无限需要看人。



头盔自然需要狮鹫之眼，可以带来技能、电伤，更能解决 fcr 的问题。

成型时一是无限、二就是狮鹫之眼了。

属性高低不论，边际效益太高，不得不用。



衣服可以选择高防御和法术伤害减少 (MDR) 的蛇魔法师之皮，尤其是 mdr 比较重要。

抗性啥的反倒不重要，因此容易淘到。

海蛇皮还是要升级。



项链可以开始留意黄金和手工项链。

2 技能是基础，最好有毒抗、plr，生命、法力都是加分项。

手持无限 fcr 一般都会缺，所以 fcr 项链还是很需要，也比较考验经济实力。



腰带多数情况下使用技能腰带，王座等场景可以换雷神之力。

使用雷神的情况下注意 fcr 档位和生存能力，如果生存没问题可以不用，以免被迫降档。



戒指在 fcr 足够时就用乔丹之石。

鞋子视情况灵活变通，可以纱织用来 ek 回蓝，也可以注重 plr、毒抗、mf 等属性。

手套多数时候需要 20fcr 法拳、塔格奥，这样对 fcr 项链和戒指没有太多要求，性价比很高。



Page405

#### 4、提升/变化

刚毅甲是一个能够较大幅度提升生存力的选择。

dr、生命、防御以及抗性都有用，25fcr 也不低。

此外 20%几率被击中释放寒冰甲也可以省下技能点，不过如果没有好项链，在技能伤害上会有损失，毕竟要么 20fcr 项链，要么换下乔丹上 fcr 戒指，刚毅本身比海蛇也少 1 技能。



bd 在 fcr 上有些吃紧，毕竟目标还是优先 105，狮鹫 20、技能腰带 20、手套 20、衣服 30/25，那么还是需要 15fcr 或者 20fcr 的项链。  
优质 fcr 项链的投入理论上可能成为 bd 的最大头。

选择 1 个 fcr 戒指是更有性价比的做法，当然，直接降档也行，反正低 pp 伤害足够，传送影响也不是特别大，高 pp 再追求更好装备。



实际上降档可以说是退一步海阔天空，105fcr 比 63fcr 伤害提升 12.5%.

但是 63fcr 可以用 ek 手套、mf 手套，对项链 fcr 要求低，可以追求其它有用属性。

衣服甚至可以考虑谜团、斯寇德，加技能、加 mf、加属性、省技能点等等，可以更加的灵活。



当然低 fcr 在传送速度上也会降低，毕竟传送也需要 fcr，这就导致了整体效率的降低。

如果是单人或者低 pp 下，这是一种性价比很高的方案，高 pp 下，还是需要高投入的。



此外，低 fcr 还有个好处就是可以上永生项链，3 电系技能+20 伤害减少的蓝项链，对生存有很大的提升。



Page406

## 5、其它构型

其它构型中，一是精神盾/偏向盾+电棒/新月。

这个构型 fcr 和蓝更有保障，但是电棒/偏向盾造价极高，新月/精神效果又不尽人意。

需要你根据自己的情况取舍。



其它构型一般都涉及到双修。

这里就会提高一个赛季新玩意儿——九蛋杖。

也就是自带 3 能量护盾技能的法杖，用来制作记忆（回忆）符语。



记忆自带 3 法师技能 3 能量护盾技能，再加上法杖上的 3es，就是 9es，也就是九蛋了，这样可以放在副手，省下加 es 的过路点。

底材法杖还可以带冰甲、温暖、雷电风暴、传送等技能，进一步节省技能点。

好处就是可以有更多点去双修，坏处自然是 es 吸收略有不足，生存能力稍微受些影响，需要适当加生命。



双修构型中，顶球新星和火墙法师比较贴合。

无须做大的变动，法师之拳手套利用率更高。



当然，还有彻底舍弃 es，利用暴风盾什么的构筑格挡新星的法师。

这样的法师可以用刚毅、荣耀之链衣服，硬度也很高。

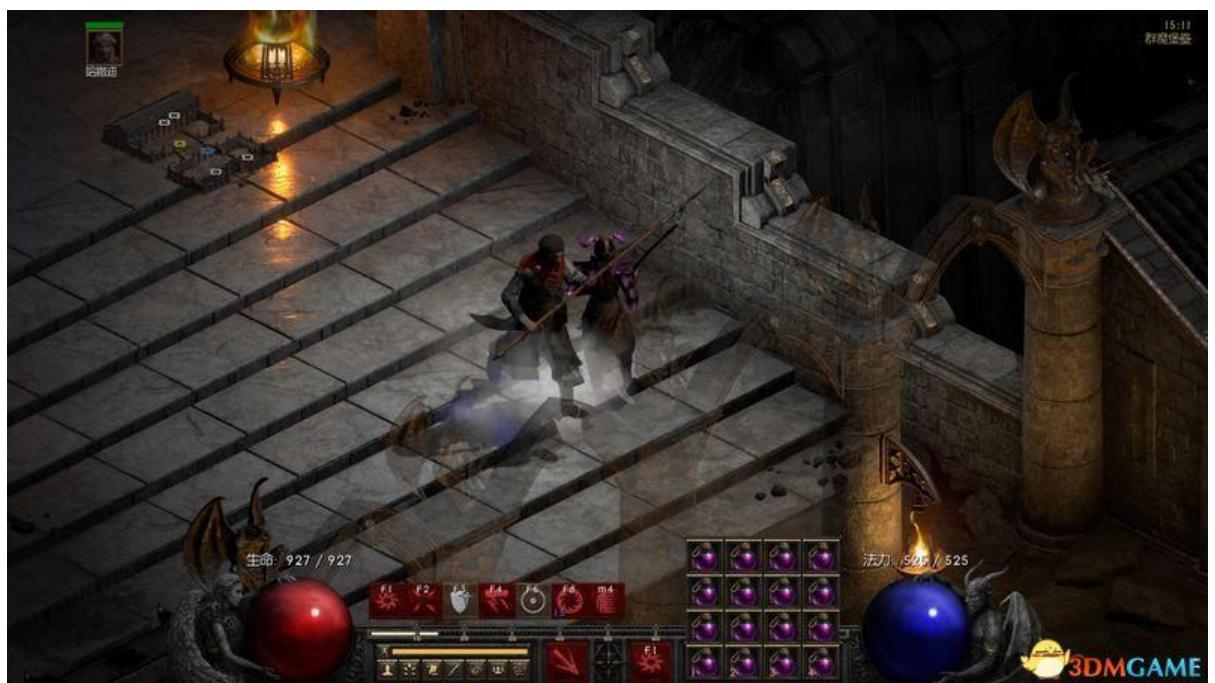


Page407

## 七、佣兵

由于自持无限，因此 a2 佣兵可以选择灵光来辅助恢复法力，相当于变相回血。

祈祷光环用来补充生命也很快（毕竟生命很少）。



此外，手持无限会让 a5 佣兵走上前台。

a5 佣兵使用瘟疫符语作为武器可以彻底解放角色的 plr 需求，其自身战力也很强。

非常适合超市、王座等场景。



Page408

天堂之拳骑士攻略，天拳 bd 加点及装备选择



## 一、综述

(天拳的优缺点，实用性。)

-操作

2.4 版本的增强使天堂之拳这个 30 级骑士技能终于有了用武之地。

天拳无须精确指定目标就能施放，没有目标时也不会耗蓝，操作相当轻松。

也不需要太多的走位，远离怪群一通 aoe 就完事。



-技能

天拳及关联技能需要投入的技能点不多，容易成型，也容易双修。



-装备

天拳骑士对装备要求极低，甚至低于开荒时期的锤丁，这让天拳骑士拥有了首发的资本。

关键是天拳成型装备的需求也低，可谓性价比极高。



### -场景实用性

既然有上述各种优点，那么缺点也肯定明显，缺点就是场景普适性差。

如果不双修，基本就是地穴+超市。

好在天拳双修比较容易，一旦有双热、锤丁辅修，就几乎不受场景限制了。



---

## Page409

### 天拳玩法 Q/A

笔者结合自己跟进 2.4 版本的经验，对同事的 2.4bd 攻略进行一个 Q/A 增补，方便玩家进行 bd 选择。

Q：天拳骑士适合开荒吗？

A：非常合适，造价极低，很快就能达到强度开始刷地穴。65+ 级别就能常驻超市完成原始积累。不过场景适应性差，容易无聊（笑）。

Q：和锤丁有何区别？

A：成型更容易，需要的技能更少，可以兼修物理甚至直接兼修锤丁。装备要求也更低，超市效率不输锤丁且操作更轻松，也能刷刷 3c、暴皮。不过通用性还是比锤丁差得多。

Q：施法档位/FCR 多少合适？

A: 86 是一定要追求的，开荒阶段 39 也可以接受，影响不是太大。有谜团了一定要上 86.

Q: 兼修哪个方向更好？

A: 建议兼修双热，这样还可以兼顾盾丁打 6boss，全能性大幅度提升。

Q: 光环用哪个好？

A: 开荒救赎可以大大增加容错率，很安逸。成型后可以选择净化/冥思，看场景 debuff 和蓝的情况来定，不兼职可以把祈祷加满（当然还是开净化和冥思）。可以点救赎，在需要时切换快速回蓝、血。兼修物理就开狂热，兼修锤丁或者不兼修的情况还可以选择圣护加抗性，这样对装备抗性就没有要求了，非常灵活。

Q: 佣兵选哪个？

A: A1 信心佣兵提供狂热兼顾物理（档位可能会差点，不过影响不太大）、  
a2 佣兵可以提供灵光、祈祷回蓝、血，最轻松，也可以使用骄傲来提供专注，  
辅助锤丁兼修。a5 瘟疫可以让超市等区域的 debuff “失效”，不过回蓝肯定回  
受些影响。

Q: 兼修物理是武器用什么好？

A: 还是推荐悔恨，群怪天拳，单怪或者非恶魔、亡灵怪用热诚砍。佣兵丧  
钟的话几乎就没有不能打的怪了（不过不是刚需）。

Q: 天拳神圣冲击这个联动需要加么？

A: 不需要，天拳主力不是电伤。

天堂之拳+圣光弹点满，天拳攻击技能就算成型了。

开荒阶段或者不双修的话也可以加满神圣电击，增加落点电伤害。

对付单体敌人用圣光弹打。



纯天拳或者想加入盾丁辅修的，都可以加满神圣之盾。

就算双修其它流派，神圣之盾也是所有剩余技能点的最好归宿。



天拳本身对灵气要求不高，推荐净化，可以在超市里更轻松。

如果不辅修，则祈祷可以加满，这样开净化时回血很快，加上佣兵的祈祷就更轻松了。

(蓝不够可以用冥思，与净化同理。)



救赎光环也是可选项，平时开净化/冥思，损血、蓝较多时切换一下救赎快速补充。

这样稍微多投入几个过路技能点，操作麻烦些，但是更安全。

此外，圣护加抗也是一个不错的选择，就不需要考虑装备抗性了，只是需要经常切换救赎、净化等加血和消除负面效果。



辅修的话可以踩狂热光环（加满），用热诚打击，也就是辅修双热路线。

也可以让佣兵手持骄傲提供专注光环，加满祝福之锤/活力，尽量加精准祝福，成为魔法双修。

当然，兼顾一下盾丁 kboss 也是很轻松的，双热一样，只是需要换些 cb 装即可。



Page411

### 三、属性

力量够拿装备就行。

敏捷在开圣盾时达到 75% 格挡即可。

剩下的就全生命。



天拳属性利用率高，有谜团、火炬、毁灭后几乎可以不加力量。

选用神圣小盾、不升级饰金盾等低力量要求盾牌。

很多时候属性要求反倒是在双修时的 cb 盔等装备上。



Page412

#### 四、天拳详解

天拳本体电伤害，放出的圣光弹对恶魔、亡灵有高伤害，打到自己人身上可以加血。

这个特性让天拳非常适合打恶魔、亡灵，混沌避难所简直就是天拳的最佳 mf 场地。

(开荒可以先从地穴开始。)



天拳的圣光弹自动从落点向周围怪散开，这是该技能的主要伤害来源。

本身落点那一下电伤害并不重要，最多用来打打非电免/恶魔/亡灵的怪，效率很低。

所以神圣电击这个联动技能完全可以不加。



天拳圣光弹可以穿透怪物，怪越多，圣光弹也会更多。

因此，最好可以让怪物集中在一个方向，这样圣光弹可以一路穿透，反复伤害多个敌人。

也就是说，怪越多，天拳伤害越高，怪越集中，天拳伤害越高，可以稍微走位拉怪。



## 五、抗性

纯天拳打混沌庇护所的话只需要火抗加满，有吸火装备更好。

电抗、毒抗和冰抗只要是正的问题就不大。

开净化的话，毒抗也不是很重要，除火抗外稍微堆些电抗，冰抗为正基本就可以随便刷了。



喜欢操作的玩家可以开圣护，这样基本可以不用考虑装备的抗性，非常容易配装。

只是需要更多的切换光环加血、减 debuff 什么的，对操作量有一定要求。



天拳战斗距离一般较远，所以对防御和物免要求不高。

喜欢贴脸可以用刚毅杖和岁月之冠加防加物免，双修刷王座记得电抗也要满。

总体来说，抗性还是很容易达标。



Page414

## 六、装备

### 1、开荒

开荒期精神剑盾+知识头盔+隐秘盔甲就能一战。

对骑士来说，4孔精神盾在普通难度 a4 就能获得，十分惬意。

一般用一套精神、灵光就能换到4孔水晶剑，自己用打孔任务打个骑士盾就  
完事。



fcr 档位在有精神剑盾的情况下，可以比较容易追求 86.

一个法拳或是塔格奥之手基本就能搞定，实在不行还可以价格 10fcr 戒指。



先刷地穴积累，最好是有旭日东升项链/矮人之星戒指后进军超市。

这两个装备也是初期等级/生命/抗性不够时的应急产品。

基本上 65+ 等级就能刷超市了。



Page415

## 2、加强

尽快搞一个防止怪物自疗的武器、腰带或者手套，优先去各大暗黑论坛蹲个 dc 时间。

一开始用圣光弹 6、7 分钟也能磨死 dc，毁灭的效果是很不错的。

有 cb 头和武器也可以用盾击打，圣光弹收残血，更快。



衣服蛇魔法师之皮不错，直接解放 fcr 需求。

不过 mf 还是可以先用斯寇德。



接下来就是头盔换军帽，可以镶嵌黄宝石。

腰带换技能腰带。

如果 fcr 和蓝量足够，盾牌可以用饰金盾，提升天拳等级，其它属性也不错。



Page416

### 3、成型

主手可以使用橡树之心，提升技能，进一步加强抗性、解放 fcr。

也可以选用+3 天拳的骑士权杖做刚毅，防御会有大幅度提升，fcr 也能撑得住。



衣服升级为谜团 (tp 甲) , 让 mf 效率大增, 可以 bug 超市。



一般来说，纯天拳没有必要为了传送来冲 125 档位，86 就是很好的选择。

橡树+技能腰带+精神盾就能达成。

如果在盾牌武器上有所取舍，那么很多时候需要 20fcr 的法拳、塔格奥之手来补充 fcr。



两个戒指可以使用乔丹之石。

如果 fcr 不够可以替换 fcr 戒指。

项链用马拉就好，抗性足的话可以用 3 战斗技能蓝项链，或者需要补充 fcr 的手工/金项链。



Page417

#### 4、提升/变化

想要提升天拳，最重要的就是提升技能伤害。

这个过程中 fcr 的达标会更考验装备。

盾牌使用饰金盾在技能等级上优势明显。



戒指两个乔丹如果换 fcr 戒指的话会损失技能等级。

因此剩下的 fcr 只能从手套和项链找。

橡树 40+ 技能腰带 20+ 手套 20，需要至少 6% fcr 的项链。



如果双修，或者想用其它手套，那么头盔可以选择 2 技能 20fcr 的骑士头环  
或者 3 战斗技能 20fcr2 孔的蓝头环。

好的头环也是需要巨大投入的。

总的来说，后期提升就靠头环和项链的投入了。



Page418

## 5、其它构型

一是辅修祝福之锤，或者也可以将祝福之锤作为主攻，辅修天拳。

此时副手可以用3天拳骑士杖做cta，天拳fcr要求比祝福之锤低，可以在使用天拳时切换副手。



物理双修可以选择阿斯特隆的陨铁杖，俗称龙铁。

技能加成很多，本身物理伤害能力也不错，可以说是不错的双修选择。



物理双修可以选择腐肉骑士鞋子、卓古拉手套或者攻速/cb 手套。

一般来说，要有一定强度的话，fcr 头环和项链都会有所需求。



注意物理双修头盔上最好镶嵌一个 32 号，防止被冰冻。



Page419

## 七、佣兵

初期 a2 佣兵灵光即可，使用祈祷光环。

回血回蓝功能足够。



中期可以考虑换上刚毅甲和安脸，增加生存能力。



魔法双修可有使用骄傲，提供祝福之锤伤害加成。



常驻超市的可以用 a5 佣兵+瘟疫武器，这样可以提高应付负面效果的能力。

用瘟疫的话，自己的光环也可以不用净化了。



Page420

无限电矛亚马逊攻略，矛马 bd 加点及装备选择



矛马玩法 Q/A

笔者同事在整理咱们 3dm 攻略站黑暗 2.4 版本攻略时，在 bd 攻略中加入了 Q/A 环节。

笔者也认为很实用，所以矛马 bd 也以 Q/A 开头。

Q：无限矛马比标马有何优势？

A：清场效率更强，在较高配置下生存能力也差不多，造价相对更低。而且也可以转标马，无须更改多少技能和装备。

Q：无限矛马必须无限加谜团吗？

A：虽然叫无限矛马，不过用死呼、寂静、雷击/凤凰、甚至 cta 都是可以的，只是无限效率相对最高。谜团也非必须，喜欢通刷场景的高跑是攻防更均衡的选择。

Q：狮鹫之眼是标配吗？

A：用谜团就是标配，不用则无所谓，高跑头环、岁月之冠甚至奇拉守护都是可以选择的。

Q：吸蓝效果差怎么办？

A：矛马特殊的高伤害机制导致吸蓝效果不理想，需要在手套、戒指、项链、鞋子等部位找 ek 属性，成型后 5ek 问题就不大了。

Q：无限底材如何选择？

A：捕人叉最好搭配装备，综合实力最强还是女杰长矛。基础攻速 0 那个。

Q：佣兵选哪个？

A: 如果用女杰长矛则 a1 佣兵持有信心最好。捕人枪无限则可以更自由的选择佣兵。

Q: 矛马伤害溢出?

A: 对，实际上很多时候矛马伤害都是溢出的，所以可以更倾向于防御向属性。只有多 pp 需要极限追求。



---

Page421

## 一、综述

(矛马的优缺点，实用性。)

-操作

由于是近战，因此对走位/tp 落点有一定要求，在群怪边缘起手生存和伤害最有保障。不如传统标马操作安逸，但是也很简单，且完全不用担心标枪数量的问题。

#### -技能

矛马联动技能稍有些吃紧，好在 80+ 等级也就成型了。不过亚马逊技能联动、通用性强，矛马和标马可以比较容易切换。

#### -装备

对装备有一定要求，既然无限电矛了，无限就是标准配置之一。不太适合开荒，但是有队伍则可以在开荒中发挥很强作用。装备也有较多的选择，成型后伤害极高。装备造价相对标马来说还是要低些。

#### -场景实用性

和新星法师类似，大多数场景都能打，输出强力、甚至可以说霸道。多 pp 更是能发挥强悍实力。



Page422

## 二、技能

怪少时依靠充能一击（聚能强击），单体伤害强悍。



怪多时在怪物边缘使用闪电攻击（闪电强击），aoe 非常不错。



联动技能电荷攻击和闪电球。



也就是充能强击和闪电枪。

笔者不得不吐槽一下各个版本简繁数种翻译，在亚马逊技能里登峰造极，简直到了快要无法区分的程度。



被动技能除了穿透/贯穿攻击外，都加 1 点。



剩下的技能点可以投入到女武神中。

想要兼修标马的可以投入到雷霆之怒/闪电烈怒中。



Page423

### 三、属性

属性上，矛马不需要敏捷/命中，因此力量够拿装备即可。

剩下的可以全生命。

觉得伤害不够时可以加力量。



注意谜团这类装备可以选择适合力量的底材，尽量节省力量。

如果选择寂静符语作为主武器，力量要求也会比较低。



Page424

#### 四、抗性

矛马由于闪避 bug 的修复，物理抗击打能力还是很强的。

不过由于装备原因，抗性始终有些难堆，很多时候依靠高伤害来快速清场，避免低抗性下的损血。

抗性还是要尽力堆，只要感觉强度不够，可以牺牲一些伤害，毕竟伤害只要不是高 pp 都是绰绰有余的。



玩家也可以选择寂静符语武器、奇拉守护（过渡）、荣耀之链符语衣服来堆抗，保障生存。

实际上走着打的矛马也不错，并非一定要用狮鹫之冠和谜团。

年纪头冠在 ias 档位足够时也可以提供抗性（其它属性也实用）。



## 五、装备

### 1、开荒

开荒期自己可以手持遵从、灵光，符文较多也可以考虑新月。

---

---

衣服则用平和符语。

强制也是一个好选择。

---

---

装备可以更多的考虑 ek (击杀恢复法力)。

高跑对亚马逊来说收益比较高。

尽快弄到雷神腰带和乌鸦之霜戒指，尤其是戒指，近战免冻非常重要。



## 2、加强

精英底子的女杰长矛，任务必然 6 孔。

可以做寂静，解决抗性问题，本身伤害在技能加持下也不错。

经济较好的玩家可以考虑无形底材的死亡呼吸，这个也可以作为矛马的主力装备（包括以后）。

---

---

如果没用寂静，项链可以选择马拉堆抗性。

手套需要找 2 技能 2ias 的金/手工手套，有 ek 最佳。

---

---

鞋子可以选择纱织，解决续航问题。

副手 cta 可以增强生存力。



Page427

### 3、成型

成型矛马最好使用无限。

注意武器底材，ias 最容易上档的就是捕人叉，搭配起来比较容易，a1 佣兵 14 级信心弓提供的狂热光环就只需要再补 10ias。

伤害上鬼魂长矛死亡呼吸还是很不错，也可以作为主力武器，以后还可以给其它 bd 的佣兵用，算是可以发挥剩余价值的武器。

-----  
-----  
女杰长矛/女族长之矛，+3 技能的也可以做无限底材，技能确实很实用，比较推荐。

注意只能是 65-95 伤害底子这个，另一个名字差不多的速度太慢。

女杰长矛需要 40ias 达到急速（同样是 a1 佣兵信心），这样项链会需要大君之怒。

---

---

头盔选择狮鹫之眼最简单高效，这样衣服搭配谜团还有传送速度加持。

戒指可以在乌鸦之外追求一个双吸戒指。

腰带也可以选择心结。



---

Page428

#### 4、提升/变化

如果有好的百抗鞋，对 bd 生存和装备灵活性都有极大帮助。

---

---

有 20ias2 技能手套就可以用女杰，如果手套带吸取、cb 等实用属性就更好了。

这也是需要长期关注的装备位，需要慢慢淘。

---

---

如果选择荣耀之链符语，则能很大程度上解放防御向的各种需求。

此时头环也不要狮鹫之眼，高跑、技能、2 孔头环就是需要长期发力的优质选择。

岁月头冠也是可行的，攻防都可以提供不错的均衡加成。

---

---

生存能力吃紧可以带被动 gc，否则就是标枪 gc。

gc 方面的投入就看各自财力了。

不要谜团也需要投入高跑护身符。



## 5、其它构型

矛马转标马是很容易的。

直接抗泰坦也是可以打的，甚至装备都不用大的调整。

只是此时需要佣兵手持无限。

---

此外还以转雷击/凤凰盾矛马。

也是近战，生存和续航很不错，不过雷击耐久是个经常中断战斗的因素。

---

或者直接用死呼转物理矛马（装备也要物理系的 cb 头、蚀肉鞋一类的）。

利用戳刺打怪，女武神、被动技能会有充分技能点。

生存能力强，单体强，不过群攻差，适合有特殊要求的场景、打法或者队伍。



Page430

## 六、佣兵

a1 佣兵实用信心提供狂热光环是攻击性最强的搭配。

如果不手持无限，只能让 a2 佣兵持有无限。

a5 佣兵持有瘟疫可以增强生存能力，且佣兵本身战力也不错。

不过 ias 档位可能会降低，好在伤害本身就足够，玩起来也很顺畅。



---

### Page431

[《暗黑破坏神 2：重制版》2.4 飞刀刺客攻略，飞刀刺客 bd 加点及装备选择。](#)

《暗黑破坏神 2：重制版》在发布半年后迎来了重大更新，2.4 版本更新带来了大量变化，将深刻的影响游戏玩法，本攻略将详细解析 2.4 版本更新后新星电法的玩法。《暗黑破坏神 2：重制版》也叫暗黑破坏神狱火重生，是经典的暗黑破坏神第二作的高清重制版。游戏在画质和联网游戏上有了巨大的提升，同时兼具主机版。本作在尽量保持了原汁原味的基础上修复了大量 bug 并应玩家的需求增加了大箱子等重要调整，游戏体验有了极大的提高。



## 一、综述

(飞刀刺客的优缺点，实用性。)

-操作

飞刀刺客算是陷阱刺客的一个变体，所以操作很简单，只需要适应一下刺客独特的节奏。

-技能

三个主力技能点满就成型，富裕点数很多。

-装备

在极低的造价下就能形成初始战斗力，完全能胜任开荒，效率也不低。

-场景实用性

没有特别的场景限制，适当调整装配就能刷大多数的 mf 场景。



3DMGAME

## 二、技能

刀刃守卫是一个独特的陷阱，注意其弹道轨迹是在自身和鼠标位置之间来回移动。

这是一个直线 aoe，对位置相对固定（例如超市开封印出来的怪，移动较慢的怪）特别有效。

技能本身伤害比较重要，武器伤害作用不太大，命中率是一个问题，需要装备支持。

本身不消耗武器耐久，爪精通可以提供准确率、伤害和致命加成（不过效果性价比不高）。



刀刃之怒可以作为主力攻击技能之一，以技能伤害为主且无视加速（也就是武器伤害不太重要，速度也不重要），且不消耗耐久度（也就是可以用无形武器）。提供了大量刺客所需的准确率加成，不过爪精通加成几乎无用。多数时候的输出核心（尤其是运动战）。



刀刃之盾在自身吸血、物理抗性高时可以让你在近战怪堆里大杀四方，甚至可以作为加血手段。

注意刀盾技能要消耗武器耐久，所以不能用无形武器。

刀刃之盾虽然吃武器 ed，不过同样不是很重要。



以上三个技能相互关联，需要加满（如果用无形武器，刀盾可以不使用，但是依然要加满）。

其它的相对比较随意，如果经常要打无法完全破物免的场景，可以加毒牙，影子大师也很有帮助。

此外可以考虑使用死亡哨卫，利用刀刃之怒和死亡哨卫形成打→爆快速循环。



---

Page433

### 三、属性

飞刀刺客可以考虑力量或敏捷型两种属性加点。

力量型加点在保证生存（体力）的基础上，全部加力量，成型时通常体力加到 100+ 即可。

这种加点对装备要求很低，对操作有一定要求，适合开荒。



敏捷加点同样体力 100+，力量够拿装备即可。

剩下都投入敏捷中，使用爪来攻击。

两种加点都是要先保证生存，开荒期可以加更多的体力。



Page434

#### 四、抗性

由于飞刀游走在怪物边缘的打法，抗性不是特别重要。

四抗正值，火电尽量高即可，有能力还是把火电堆满。

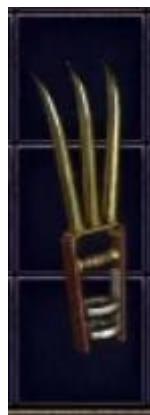
火焰抗性	80%	闪电抗性	85%
冰霜抗性	75%	毒素抗性	75%

Page435

#### 五、武器/爪的选择

- 1、刀刃之怒不吃加速，刀刃守卫对速度也不敏感，所以不用太多的考虑武器速度，尤其是副手。
- 2、主要伤害来自技能，所以不用太多计较武器伤害，
- 3、非武器 ed 尤其有用，例如按手礼提供的恶魔伤害加成等（这些特定类型 ed 就算在武器上也算是非武器 ed）。
- 4、技能加成很重要，毕竟技能伤害是大头。
- 5、对命中敏感，所以加命中的愚人词缀、克雷格劳套装效果都很实用。
- 6、力量型可以使用死神、死呼、史恰佛等武器，完全可以和其它角色通用。
- 7、敏捷型最有性价比的就是瘟疫爪，当然，有愚人词缀的高技能金爪自然是更高的追求。

8、愚人爪底材 3 刀刃之怒必须，有刀刃守卫更好，有其它实用技能自然价值更高，尤其是大量节省过路技能点的技能。



---

Page436

## 六、装备

### 1、开荒

①使用克雷格劳三件套的力量型开荒性价比最高。有 ar 有致命有抗性和吸蓝，还有 cb，性价比爆表。

②按手礼手套提供大量的非武器特定加成，效果也非常好。

③头盔用 cb 头，也就是吉永之脸。

④有条件可以使用执法者、史恰佛（静电力场很实用）、死神、死呼等武器。

⑤蚀肉骑士也是性价比很高的鞋子选择。

⑥其它相对比较随意，如果仍旧缺命中可以考虑天使项链和戒指，各个装备组件都是容易获得的低廉道具。

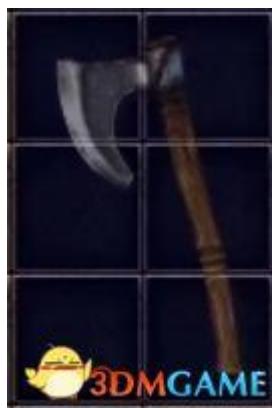


---

Page437

## 2、加强

- ①完成初始积累后可以转为敏捷型，优先考虑瘟疫爪。
- ②cb 头可以插入 32 号，毕竟算是半近战，冰冻还是有较大影响，或者使用一个乌鸦，属性也和飞刀很搭。
- ③技能腰带实用性不错。
- ④婚戒和大君之怒可以作为首饰搭配，有余力可以上个乔丹。
- ⑤毁灭、火炬以及陷阱 gc 可以开始逐步收集（一般 4 到 6 个陷阱 gc）。



---

Page438

## 3、成型

- ①衣服需要谜团。
- ②盾牌最好是凤凰盾，解决续航问题。

③瘟疫爪够用，开始考虑属性好的愚人词缀（命中、最大伤害/等级）金爪，5技能、2孔、愚人词缀是基础。

④佣兵使用祝福瞄准光环，持用无限降低敌人防御（变相加命中）。



---

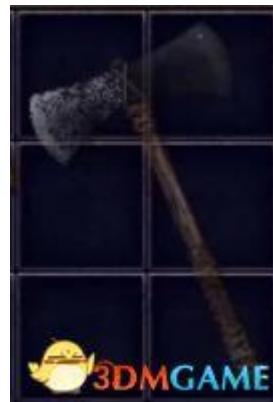
Page439

#### 4、提升/变化

①撕裂者是一个高 pp 下增强手段的方法。

②需要伤害，还可以换上刚毅衣服。

③佣兵丧钟可以解决物免问题。



---

Page440

#### 七、佣兵

祝福瞄准光环提供命中。

无限降低敌人防御，或者命中够了就丧钟破物免。

由于只看功能性，所以可以考虑奇拉守护+守护天使的防御组合。

刚毅加安头自然攻防俱佳。



攻略完结。