



举个例子，万人宠溺的神戒乔丹之石，品质等级 39。

噩梦安达利尔，tc45，所以，安达利尔是能掉落乔丹之石缺不能掉落暴雪炮弩的 (qlvl59)。

而且因为掉落机制的选择原因，安姐掉落乔丹的几率是游戏中最大的。

一般来说，玩家要打某个物品，最好选择 tc 比物品 qlvl 略高的 boss、金怪打，有更高的几率出现 (tc 高太多会有各种分支掉落选择，稀释了指定物品掉率，不过一般打宝还是打 tc 高的，毕竟能出更多好东西)。



再举个例子，噩梦督瑞尔 tc55，可以掉落普通的炮弩。

如果玩家某次打宝，系统判定掉落炮弩，然后判定其成色为暗金，此时炮弩就会成为暗金的暴雪炮弩。

但是，暴雪炮弩的 qlvl 高于噩梦督瑞尔的 tc，因此实际游戏中不会掉落暴雪炮弩，而会改成一个金色炮弩但是耐久翻倍。



因此，当玩家获得一个耐久翻倍的金色物品时千万别高兴。

这实际上代表你打的怪 tc 等级低了，错过了一个暗金/绿色物品。



5、TC 等级表

以下是重要金怪/boss 的 tc 等级表。

(由玩家露很白于 8 年前制作，使用了更古老的玩家们总结的数据，但是现在依旧有用。考虑到咱们 3dm 论坛水印和图片大小，保留了留白。)

表 1：

1 2	怪物名称	英文名	普通		噩梦		地狱		出现地点	相关说明
			Mlvl	TC	Mlvl	TC	Mlvl	TC		
3	尸体发火	Corpsefire	4	3	39	42	82	78	邪恶洞窟	act1第一个任务的boss
4	毕须博须	Bishibosh	5	3	39	42	71	69	冰冷之原	act1冰冷之原沉沦魔巫师
5	血鸟	Blood Raven	10	6	43	42	88	66	冰冷之原-埋骨之地	第二个任务的boss
6	碎骨者	Bonebreaker	5	3	40	48	86	72	冰冷之原-埋骨之地-墓地	act1血鸟旁边地洞的骷髅
7	拉卡尼休	Rakanisu	5	6	39	42	71	69	石块旷野	act1石块旷野S石柱沉沦魔
8	树头木拳	Treehead WoodFist	8	6	41	42	71	69	黑暗森林	act1黑暗森林树底下的
9	格瑞斯华尔德	Griswold	8	12	42	45	87	66	石块旷野-崔斯特瑞姆	act1救卡恩的老头
10	冰冷乌鸦	Coldcrow	7	3	40	42	81	78	冰冷之原-洞窟第一层	洞窟第一层黑色流浪者
11	女伯爵	The Countess	11	12	45	45	82	66	黑暗森林-高塔地牢第五层	act1黑色荒地高塔女伯爵
12	铁匠	The Smith	13	12	43	45	73	66	内侧回廊-军营	act1的铁匠
13	洞穴重生的邪恶之犬	Pitspawn Fouldog	14	6	44	45	74	75	监牢第二层	监牢第二层的污染怪
14	骨灰	Bone Ash	17	12	45	48	75	75	外侧回廊-大教堂	大教堂中间位置的骷髅
15	母牛之王	Cow King	37	12	67	42	84	66	秘密奶牛关卡	母牛之王
16	安达尔利尔	Andariel	12	15	49	45	75	69	地下墓穴第四层	act1关底boss
17	罗达门特	Radament	19	27	52	51	86	75	下水道第三层	act2第一个任务的boss
18	爬行的容貌	Creeping Feature	18	15	47	51	82	78	碎石荒地-石制古墓第二层	石制古墓第二层的腐尸
19	疯狂血腥女巫	Blood Witch the Wild	17	15	48	51	85	78	干燥的高地-死亡之殿第三层	死亡之殿第三层女猎人
20	爆开的甲虫	Beetleburst	19	18	48	51	79	78	遥远的绿洲	遥远的绿洲一只死亡甲虫
21	钻地的冰虫	Coldworm the Burrower	14	18	49	51	88	84	遥远的绿洲-蛆虫巢穴第三层	act2沙虫洞穴的大虫子
22	黑暗长者	Dark Elder	20	18	49	51	80	78	遗失的城市	act2失落城市的木乃伊
23	牙皮	Fangskin	21	18	50	51	86	78	遗失的城市-利爪腹蛇神殿第二层	act2利爪蛇神殿二层的蛇
24	火之眼	Fire Eye	21	18	51	51	81	78	皇宫监牢第三层	act2皇宫酒窖第三层时空门处
25	召唤者	The Summoner	21	21	58	48	83	72	神秘避难所	act2召唤者任务的boss
26	古代无魂之卡	Ancient Kaa the Soulless	23	21	52	54	83	78	塔拉夏的古墓(不一定是真的)	塔拉夏古墓的解答者
27	都瑞尔	Duriel	22	24	55	51	88	72	都瑞尔的房间	act2关底boss
28	燃烧者-玮布	Szszar the Burning	25	24	53	54	82	78	蜘蛛洞穴	act3看守眼球的蜘蛛
29	古巫医-印都	Witch Doctor Endugu	27	27	54	54	86	78	剥皮地窖第三层	act3看守大脑的巫师
30	暴风之树	Stormtree	26	27	55	57	83	78	库拉斯特下层入口处	一个树怪(打谷魔)
31	裂缝之翼-冰鹰	Icehawk Riftwing	25	24	55	57	87	78	库拉斯特-下水道第一层	act3下水道第二层入口处蝙蝠
32	战场处子-沙利娜	Sarina the Battlemaid	26	27	56	57	87	78	库拉斯特商场-残破神殿	act3拿古书时遇到的
33	邪恶之手-伊斯梅尔	Ismail Vilehand	28	33	57	54	85	78	崔凡克	act3评议会成员
34	冰拳-托克	Toorc Icefist	28	33	57	54	85	78	崔凡克	act3评议会成员
35	火焰之指-吉列布	Geleb Flamefinger	28	33	57	54	85	78	崔凡克	act3评议会成员
36	空虚之指-维恩	Wyand Voidfinger	28	33	58	54	86	78	憎恨的囚牢第三层	act3评议会成员(老M处, 右)



表 2：

1	怪物名称	英文名	普通		噩梦		地狱		出现地点	相关说明
			Mlvl	TC	Mlvl	TC	Mlvl	TC		
37	火花之拳-布瑞姆	Bremm Sparkfist	28	33	58	54	86	78	憎恨的囚牢第三层	act3评议会成员(老M处,中)
38	龙手-马弗	Maffer Dragonhand	28	33	58	54	86	78	憎恨的囚牢第三层	act3评议会成员(老M处,左)
39	墨菲斯托	Mephisto	26	33	59	54	87	78	憎恨的囚牢第三层	act3关底boss
40	衣卒尔	Izual	29	36	60	57	86	78	绝望平原	act4第一个任务的boss
41	海法斯特盔甲制作者	Hephasto The Armorer	28	36	60	60	88	84	火焰之河	act4敲石头的时候遇到的
42	雄伟的混沌大臣	Grand Vizier of Chaos	33	36	61	60	88	84	混沌避难所	act4开封印出现(左)
43	西希之王	Lord De Seis	33	36	61	60	88	78	混沌避难所	act4开封印出现(上)
44	灵魂传播者	Infector of Souls	33	36	61	60	88	84	混沌避难所	act4开封印出现(右)
45	暗黑破坏神	Diablo	40	36	62	60	94	84	混沌避难所	act4关底boss
46	达克法恩	Dac Farren	37	39	61	60	83	87	血腥丘陵	act5血腥丘陵中部小怪物
47	督军山克	Shenk The Overseer	36	36	61	60	83	84	血腥丘陵	act5第一个任务的boss
48	矫正者-怪异	Eldritch the Rectifier	34	36	62	60	84	84	冰冻高地	act5进入冰冻高地遇到
49	利牙杀手	Sharp Tooth Slayer	39	39	62	60	84	87	冰冻高地	act5救野蛮人遇到的
50	狂暴者-眼魔	Eyeback Unleashed	35	36	62	60	84	84	亚瑞特高原	act5进亚瑞特高原前遇到
51	剥壳凹槽	Thresh Socket	41	39	63	63	84	87	亚瑞特高原	act5水晶通道入口处
52	冰冻怪魔	Frozenstein	46	39	64	63	86	87	冰河	act5看守安亚的
53	暴躁外皮	Pindleskin	45	39	66	63	86	87	尼拉塞克的神殿	安亚红门进去后的老P
54	尼拉塞克	Nihlathak	88	39	73	60	95	87	瓦特之厅	尼拉塞克
55	骨碎破坏者	Bonesaw Breaker	36	36	64	63	86	84	冰河路径	act5冰河路径看守宝箱的
56	粉碎者	Snapchip Shatter	40	39	65	63	86	87	远古之路-冰窖	act5冰窖里的
57	破坏者卡兰索	Colenzo the Annihilator	43	39	69	69	88	87	毁灭的王座	巴尔的仆从第1批
58	诅咒的阿克姆	Achmel the Cursed	43	39	69	69	88	87	毁灭的王座	巴尔的仆从第2批
59	血腥巴特克	Bartuu the Bloody	43	39	69	69	88	87	毁灭的王座	巴尔的仆从第3批
60	不洁的凡塔	Ventar the Unholy	43	39	69	69	88	87	毁灭的王座	巴尔的仆从第4批
61	古难纪录者	Lister the Tormentor	58	39	69	69	88	87	毁灭的王座	巴尔的仆从第5批
62	巴尔	Baal	80	42	75	66	99	87	世界之石大殿	act5关底boss



6、物品 Qlvl 表

以下是重要暗金物品的 qlvl，结合 tc 表就知道自己要刷什么怪了。

(由玩家露很白于 8 年前制作，使用了更古老的玩家们总结的数据，但是现在依旧有用。考虑到咱们 3dm 论坛水印和图片大小，保留了留白。)

头盔/项链：

序号	类型	中文名	英文名	底材中文名	底材名	底材的QLVL	稀有	TC
1	帽子	谐角之冠	Harlequin Crest	军帽	Shako	58	69	1 60
2	帽子	钢影	Steel Shade	活动头盔	Armet	68	70	1 69
3	帽子	钢铁面纱	Veil of Steel	螺旋头盔	Spired Helm	79	77	1 81
4	帽子	夜翼面纱	Nightwing's Veil	螺旋头盔	Spired Helm	79	75	1 81
5	帽子	安达利尔的容貌	Andariel's Visage	恶魔头盖骨面具	Demonhead Mask	74	85	1 75
6	帽子	年纪之冠	Crown of Ages	头冠	Corona	85	86	1 87
7	帽子	巨骷髅	Giant Skull	骸骨面罩	Bone Visage	84	73	1 84
8	帽子	齐拉的守护	Kira's Guardian	三重冠	Tiara	70	85	1 72
9	帽子	格利风之眼	Griffon's Eye	权冠	Diadem	85	84	1 87
10	帽子	狼嚎	Wolfhowl	暴怒面甲	Fury Visor	66	85	1 66
11	帽子	恶魔号角的边缘	Demonhorn's Edge	毁灭者头盔	Destroyer Helm	73	69	1 75
12	帽子	海拉伯得的国度	Halberd's Reign	征服者皇冠面甲	Conqueror Crown	80	85	1 81
13	帽子	地狱之吻	Cerebus' Bite	血腥之灵	Blood Spirit	62	71	1 63
14	帽子	灵魂看守者	Spiritkeeper	大地之灵	Earth Spirit	76	75	1 78
15	帽子	乌鸦之王	Ravenlore	天空之灵	Sky Spirit	83	82	1 84
16	帽子	格瑞斯华尔德的勇气	Griswold's Valor	头冠	Corona	85	44	7 87
17	帽子	安戴尔的全灵	Ondal's Almighty	螺旋头盔	Spired Helm	79	55	7 81
18	帽子	马维娜的真实之眼	Mavina's True Sight	权冠	Diadem	85	21	7 87
19	帽子	塔格奥之外装	Trang-Oul's Guise	骸骨面罩	Bone Visage	84	32	7 84
20	项链	猫眼	The Cat's Eye	护身符	Amulet		58	5
21	项链	新月	Crescent Moon	护身符	Amulet		58	5
22	项链	亚特玛的圣甲虫	Atma's Scarab	护身符	Amulet		60	5
23	项链	旭日东升	The Rising Sun	护身符	Amulet		73	5
24	项链	大军之怒	Highlord's Wrath	护身符	Amulet		73	5
25	项链	马拉的万花筒	Mara's Kaleidoscope	护身符	Amulet		80	5
26	项链	炽天使之韵	Seraph's Hymn	护身符	Amulet		73	3
27	项链	金属网格	Metalgrid	护身符	Amulet		85	2



斧/弓/弩/匕首/锤:

序号	类型	中文名	英文名	底材中文名	底材名	底材的QLVL	稀有	TC
28	斧子	刀锋边缘	Razor's Edge	战钺	Tomahawk	54	75	1 54
29	斧子	符文大师	Rune Master	双头斧	Ettin Axe	70	80	1 72
30	斧子	鹤嘴	Cranebeak	战刺	War Spike	79	71	1 81
31	斧子	死亡之刃	Death Cleaver	狂战士之斧	Berserker Axe	85	78	1 87
32	斧子	永恒边界	Ethereal Edge	银刃斧	Silver-Edged Axe	65	82	1 66
33	斧子	地狱毁灭者	Hellslayer	斩首斧	Decapitator	73	71	1 75
34	斧子	希梅斯特的掠夺	Messerschmidt's Reaver	豪杰斧	Champion Axe	82	75	1 84
35	斧子	刽子手的裁决	Executioner's Justice	荣光之斧	Glorious Axe	85	83	1 87
36	弓	鹰号角	Eaglehorn	十字军之弓	Crusader Bow	77	77	1 78
37	弓	戮夫刃	Widowmaker	庇护之弓	Ward Bow	80	73	1 81
38	弓	风之力	Windforce	九头蛇弓	Hydra Bow	85	80	1 87
39	弓	马维娜的施展	M'avina's Caster	大院长之弓	Grand Matron Bow	78	21	7 78
40	弩	地狱拷问	Hellrack	巨神十字弓	Colossus Crossbow	75	84	1 75
41	弩	内脏吸管	Gut Siphon	恶魔十字弓	Demon Crossbow	84	79	1 84
42	匕首	巫师之刺	Wizardspike	骸骨小刀	Bone Knife	58	69	1 60
43	匕首	裂肉者	Fleshripper	齿缘小刀	Fanged Knife	83	76	1 84
44	匕首	鬼火焰	Ghostflame	传说尖刺	Legend Spike	85	70	1 87
45	锤	诺德的蚀肉药	Nord's Tenderizer	战仪杖	Truncheon	52	76	1 54
46	锤	恶魔爪牙	Demon Limb	暴君之棒	Tyrant Club	57	71	1 57
47	锤	巴拉那之星	Baranar's Star	恶魔流星锤	Devil Star	70	70	1 72
48	锤	地平线的龙卷风	Horizon's Tornado	天罚之锤	Scourge	76	72	5 78
49	锤	暴风之结	Stormlash	天罚之锤	Scourge	76	86	1 78
50	锤	碎石锤	Stone Crusher	传说之锤	Legendary Mallet	82	76	4 84
51	锤	史恰佛之槌	Schaefer's Hammer	传说之锤	Legendary Mallet	82	83	1 84
52	锤	风之锤	Windhammer	食人魔之锤	Ogre Maul	69	76	1 69
53	锤	大地变形者	Earth Shifter	雷锤	Thunder Maul	85	77	1 87
54	锤	碎脑锤	The Cranium Basher	雷锤	Thunder Maul	85	85	1 87



长柄/权杖/矛/剑:

55	长杆	破骨	Bonehew	食人魔之斧	Ogre Axe	60	72	1	60
56	长杆	死神的丧钟	The Reaper's Toll	锐利之斧	Thresher	71	83	1	72
57	长杆	盗墓者	Tomb Reaver	神秘之斧	Cryptic Axe	79	86	1	81
58	长杆	暴风尖塔	Stormspire	蛟尾巨斧	Giant Thresher	85	78	1	87
59	权杖	天堂之光	Heaven's Light	强威权杖	Mighty Scepter	62	69	1	63
60	权杖	忏悔者	The Redeemer	强威权杖	Mighty Scepter	62	80	1	63
61	权杖	爱斯特龙之铁的保护	Astreon's Iron Ward	神使权杖	Caduceus	85	68	1	87
62	权杖	格瑞斯华尔德的救赎	Griswold's Redemption	神使权杖	Caduceus	85	44	7	87
63	矛	爱理欧克之针	Arioc's Needle	亥伯龙之矛	Hyperion Spear	58	85	1	60
64	矛	蝮蛇叉	Viperfork	刺人枪	Mancatcher	74	79	1	75
65	矛	铁柱	Steel Pillar	战枪	War Pike	85	77	1	87
66	矛	石乌鸦	Stoneraven	女族长之矛	Matriarchal Spear	61	72	1	63
67	杖	安戴尔的智慧	Ondal's Wisdom	长老之杖	Elder Staff	74	74	1	75
68	杖	梅格之歌的教训	Mang Song's Lesson	执政官之杖	Archon Staff	85	86	1	87
69	杖	那吉的解密棒	Naj's Puzzler	长老之杖	Elder Staff	74	43	7	75
70	剑	魔灵杀手	Djinn Slayer	土耳其剑	Ataghan	61	73	1	63
71	剑	血月	Bloodmoon	优雅之刃	Elegant Blade	63	69	1	63
72	剑	光之军刀	Lightsabre	幻化之刃	Phase Blade	73	66	5	75
73	剑	青色怒怒	Azurewrath	幻化之刃	Phase Blade	73	87	1	75
74	剑	冰霜之风	Frostwind	神秘之剑	Cryptic Sword	82	78	1	84
75	剑	火焰号叫	Flamebellow	炎魔之刃	Balrog Blade	71	79	1	72
76	剑	末日毁灭者	Doombringer	冠军之剑	Champion Sword	77	75	1	78
77	剑	祖父	The Grandfather	巨神之刃	Colossus Blade	85	85	1	87
78	剑	布尔凯索的部族守护	Bul-Kathos' Tribal Guardia	秘仪之剑	Mythical Sword	85	50	7	87
79	剑	布尔凯索的神圣代价	Bul-Katho's Sacred Charge	巨神之刃	Colossus Blade	85	50	7	87
80	剑	沙撒壁的忏悔之钻	Sazabi's Cobalt Redeemer	神秘之剑	Cryptic Sword	82	34	7	84



法杖/标枪/爪/法球/盾：

81	法杖	白骨阴影	Boneshade	巫妖法杖	Lich Wand	75	84	1	75
82	法杖	死亡之网	Death's Web	破隐法杖	Unearthed Wand	86	74	1	87
83	标枪	恶魔之王	Demon's Arch	炎魔长矛	Balrog Spear	71	76	1	72
84	标枪	死灵夜翔	Wraith Flight	鬼魂尖枪	Ghost Glaive	79	84	1	81
85	标枪	石像鬼之噬	Gargoyle's Bite	翼鱼叉	Winged Harpoon	85	78	1	87
86	标枪	雷击	Thunderstroke	女族长之标枪	Matriarchal Javelin	65	77	1	66
87	爪	碧玉爪	Jadetalon	腕剑	Wrist Sword	62	74	1	63
88	爪	影杀者	Shadowkiller	斗腰刀	Battle Cestus	73	85	1	75
89	爪	火蜥蜴之爪	Firelizard's Talons	猛禽爪	Feral Claws	78	75	1	78
90	爪	娜塔亚的记号	Natalya's Mark	近身剪	Scissors Suwayyah	85	22	7	87
91	法珠	艾丝屈塔的脾气	Eschuta's temper	怪异之球	Eldritch Orb	67	80	1	69
92	法珠	死亡深度	Death's Fathom	次元碎片	Dimensional Shard	85	81	1	87
93	投掷	战争之鸟	Warshrike	翼刀	Winged Knife	77	83	1	78
94	投掷	碎片贪婪者	Gimmershred	飞斧	Flying Axe	56	78	1	57
95	投掷	撕裂者	Lacerator	翼斧	Winged Axe	80	76	1	81
96	盾	黑橡树盾	Blackoak Shield	月精灵护盾	Luna	61	67	1	63
97	盾	暴风之盾	Stormshield	统治者大盾	Monarch	72	77	1	72
98	盾	尖刺根源	Spike Thorn	刀刃刺盾	Blade Barrier	68	78	1	69
99	盾	梅杜莎的凝视	Medusa's Gaze	圣盾	Aegis	79	84	1	81
100	盾	猎头人的荣耀	Head Hunter's Glory	洞穴巨魔巢穴盾牌	Troll Nest	76	83	1	78
101	盾	魂系结界	Spirit Ward	保护盾牌	Ward	84	76	1	84
102	盾	阿尔玛-尼格拉	Alma Negra	神圣圆盾	Sacred Rondache	70	85	1	72
103	盾	龙鳞	Dragonscale	撒卡兰姆盾牌	Zakarum Shield	82	84	1	84
104	盾	骨焰	Boneflame	女妖之骨	Succubus Skull	81	80	1	81
105	盾	魔力重生	Darkforce Spawn	血王之骨	Bloodlord Skull	85	72	1	87
106	盾	格瑞斯华尔德的荣耀	Griswold's Honor	旋风盾	Vortex Shield	85	44	7	87
107	盾	泰比克的光荣	Taebaek's Glory	保护盾牌	Ward	84	55	7	84



衣服/腰带：

序号	类型	中文名	英文名	底材中文名	底材名	底材的QLVL	稀有	TC
108	甲	奥玛斯的长袍	Ormus' Robes	灰暮寿衣	Dusk Shroud	65	83	1 66
109	甲	斗士的祸根	The Gladiator's Bane	线羊毛皮甲	Wire Fleece	70	85	1 72
110	甲	阿凯尼的荣耀	Arkaine's Valor	炎魔皮板甲	Balrog Skin	76	85	1 78
111	甲	海王利维亚桑	Leviathan	海妖壳甲	Kraken Shell	81	73	1 81
112	甲	钢铁铠甲	Steel Carapace	阴影铠甲	Shadow Plate	83	74	1 84
113	甲	圣堂武士的力量	Templar's Might	神圣盔甲	Sacred Armor	85	82	8 87
114	甲	泰瑞尔的力量	Tyrael's Might	神圣盔甲	Sacred Armor	85	87	1 87
115	甲	艾尔多的欺瞒	Aldur's Deception	阴影铠甲	Shadow Plate	83	29	7 84
116	甲	不朽之王的灵魂牢笼	Immortal King's Soul Cage	神圣盔甲	Sacred Armor	85	37	7 87
117	甲	马维娜的拥抱	M' avina's Embrace	海妖壳甲	Kraken Shell	81	21	7 81
118	甲	娜吉的轻铠甲	Naj's Light Plate	地狱锻甲	Hellforge Plate	78	43	7 78
119	甲	娜塔亚的影子	Natalya's Shadow	甲壳铠鳞甲	Loricated Mail	73	22	7 75
120	甲	沙撒壁的鬼魂释放者	Sazabi's Ghost Liberator	炎魔皮板甲	Balrog Skin	76	34	7 78
121	甲	塔拉夏的守护	Tal Rasha's Guardianship	漆甲	Lacquered Plate	82	26	7 84
122	腰带	蜘蛛之网	Arachnid Mesh	蛛网饰带	Spiderweb Sash	61	87	1 63
123	腰带	吸血鬼圣王之圈	Nosferatu's Coil	吸血鬼獠牙扣带	Vampirefang Belt	68	68	1 69
124	腰带	维尔登戈的心结	Verdungo's Hearty Cord	秘银腰带	Mithril Coil	75	71	1 75
125	腰带	信条	Credendum	秘银腰带	Mithril Coil	75	39	7 75
126	腰带	塔格奥之束带	Trang-Oul's Girth	洞穴巨魔腰带	Troll Belt	82	32	7 84



戒指/鞋：

127	戒指	矮人之星	Dwarf Star	戒指	Ring	53	10	
128	戒指	乌鸦之霜	Raven Frost	戒指	Ring	53	10	
129	戒指	布尔凯索之戒	Bul-Kathos' Wedding Band	戒指	Ring	66	1	
130	戒指	腐肉之风	Carriion Wind	戒指	Ring	68	3	
131	戒指	大自然的和平	Nature's Peace	戒指	Ring	77	3	
132	戒指	鬼火投射者	Wisp Projector	戒指	Ring	84	1	
133	手套	卓古拉之握	Dracul's Grasp	吸血鬼骸骨手套	Vampirebone Gloves	63	84	1 63
134	手套	吸魂者	Soul Drainer	吸血鬼手套	Vambraces	69	82	1 69
135	手套	碎钢	Steelrend	食人魔铁手套	Ogre Gauntlets	85	78	1 87
136	鞋	沙暴之旅	Sandstorm Trek	圣甲虫壳靴	Scarabshell Boots	66	72	1 66
137	鞋	骨骼行走	Marrowwalk	骸骨靴	Boneweave Boots	72	74	1 72
138	鞋	影舞者	Shadow Dancer	急速靴	Myrmidon Greaves	85	79	1 87



7、打宝 (MF)

暗黑中，刷装备/打宝就是游戏的核心乐趣。

而掉落装备的好坏就与这个俗称 mf (magic item find) 的属性息息相关。

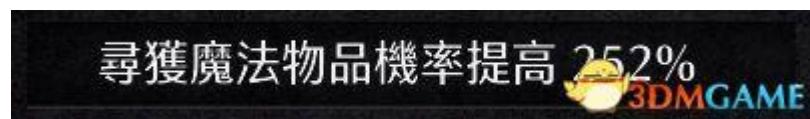
装备上称为寻获魔法物品几率提高 X%。



这个属性决定了装备的成色，也叫染色率。

比如之前的例子，系统判定掉落炮弩时，会继续判定其成色。

mf 值越高，被判定为蓝色、金色、绿色、暗金的几率就会越高。



因此，作为打宝主力号，mf 值必须要高。

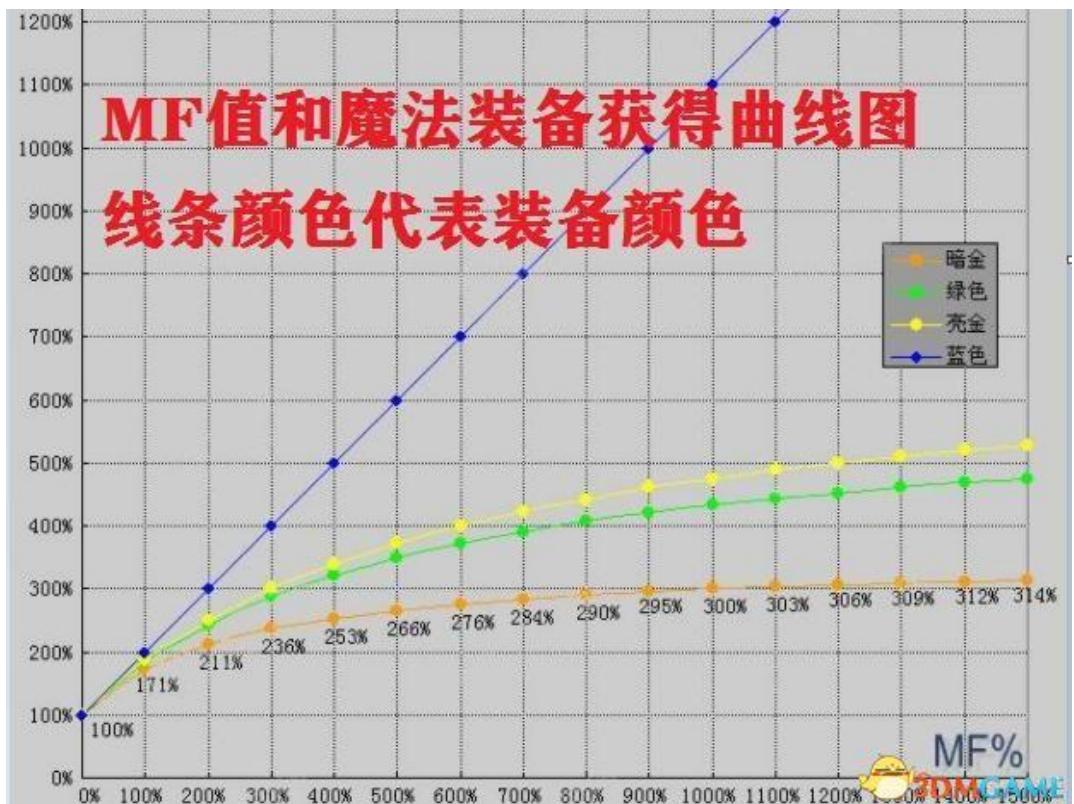
但是，游戏中装备的属性是有限的，增加 mf 值必定会牺牲其它属性，玩家必须做一个平衡。



好在 mf 值存在边际效应递减的情况，虽然堆得越高收益越高，但是随着数值的增大，每 1 点 mf 的收益是变小了的。

初期能稳定 200 到 300mf 就可以开始打宝了，高级打宝号也就 7、800 足够了（通常是女巫）。

从这张古老的表格中可以看到，200mf 差不多暗金掉率翻倍 (X2)，而 1000mf 才能让暗金掉率 X3。



Page132

8、物品成色

暗黑 2 的物品按稀有度分为 7 类：

白色：普通物品。

灰色：带孔/无形物品。

蓝色：魔法物品。

金色：稀有高级魔法物品。

暗金：独特的高级物品。

绿色：套装。

橙色：手工合成物品。

接下来笔者将一一解析。



①白色物品

可以用来打孔做底材或者注入成为黄金物品。注意使用打孔公式的话，只能是普通白色物品，带有损坏、特等（旧称超强）前缀的不行。

过去损坏的物品也显示灰色，现在统一成了白色，这类物品最没用，实在没装备可以暂时用用。



而带有特等前缀的白色物品则会随机的增加一些基础属性。

例如武器最高可以增加 15% 伤害，防具最高可以增加 15% 防御力。

有时也会增加耐久、准确度等属性，最多同时带有两个。



这些超强的装备利用恰西任务注入成为黄金装备时，加成会保留，所以会更强力。

顺便说一句，恰西注入比较好的选择时头环（越高级越好），其次是职业专属武器。



不过，超强白色物品的最重要作用还是打孔后做符文之语。
这些加成也会被保留到符文之语装备中（打孔后，白色物品就变成了灰色物品）。

（只能通过拉苏克任务打孔。）



Page133

②灰色物品

有两种物品都会显示灰色的名称：带孔的普通物品以及无形的物品。

我们先来说带孔的物品。

灰色带孔物品相当于天然带孔（白色物品打孔后也会变成灰色），玩家可以往里面放宝石、珠宝或者符文。



例如打宝时可以在 6 孔水晶剑里放 6 个#24 符文伊斯特，用来增加 mf 值。

抗性不足时可以在盾牌里放钻石增加抗性。

著名的偏向盾里可以放 4 个暗金珠宝，降低怪物电抗。

当然，还有最重要的用处——符文之语，用来打造强大的装备。



另一种灰色的物品是无形的物品。

这类物品无法修复，坏了就消失，但是基础属性会增加 50%。

例如普通兜盔平均防御 68，则无形的兜盔平均防御则有 100。

注意无形的、特等的和带孔三个要素可以同时存在，笔者这个兜盔由于也有特等的前缀，所以在无形的基础上又加了 10% 防御，导致其防御高达 119，算是兜盔里很高的了（虽然也没啥用）。



物品增加的是基础属性，这个属性会被其它属性继续加成。

比如还是兜盔，普通兜盔做符文之语加 100% 防御的话，就是在平均防御 68 的基础上加，最终平均防御 136。

而无形兜盔则是在平均防御 100 的基础上加成，达到 200，差异还是很大的（例如上图特等的前缀，10% 加成也是在 100 的基础上进行）。



说了那么多无形的好处，坏掉了岂不就没用了？

是这个道理，但是玩家可以有选择的规避。

- 1) 佣兵装备不掉耐久，因此佣兵可以选用无形的装备来提升战斗力。
- 2) 有些装备带有自动恢复耐久的魔法词缀，有这个词缀只要注意使用就不会损坏。
- 3) 可以镶嵌#33号符文萨德，永不磨损。（肯定要比较好的装备才值得）
- 4) 符文之语中有些自带永不磨损属性，这类符文之语就最好选无形底材（不选就亏大了）。



Page134

③蓝色物品/词缀

蓝色物品就是基础的魔法物品，它们的属性被魔法显著增强了。

暗黑 2 中的物品增强以词缀的形式出现，一条魔法词缀就会增强装备某一方面的能力。

蓝色物品可以拥有 1~2 条词缀。



只要有一条魔法词缀，它就是魔法物品，名称显示为蓝色（超过 2 条显示为金色）。

魔法物品无法被恰西注入，也无法使用打孔公式（打孔任务可以打孔，不过孔数最多 2 孔，详见之前的孔数表）。

带孔的魔法物品也无法镶嵌神符之语（不过仍旧可以镶嵌符文，符文本身的效果正常生效）。



魔法词缀也分为很多组别，每个组别的词缀又有很多等级，这些词缀加成效果相似，但是等级越高的词缀数值就越大。

词缀等级与物品等级（还有物品种类）挂钩，高级词缀一般只会出现在物品等级高的装备上。

我们经常看到魔法物品上“XX之XX的”这种命名方式，“XX”就是其词缀的名称。

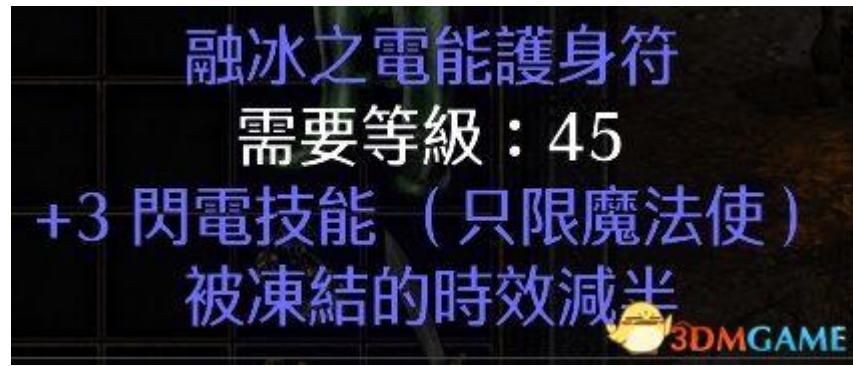


魔法词缀除了组别，也分为前缀和后缀两个大类。

一件蓝色物品如果有两条词缀，则肯定是一个前缀和一个后缀（它也可以仅有前缀或后缀），而每个组别的词缀也最多随机选择其中的一条。

这样划分的目的是避免强力的属性得到过大的加强，比如你无法等到一个珠宝匠+工匠前缀的蓝色物品，要是这样的话，这个物品将有7个孔。

（词缀表笔者会在后续攻略中进行整理。）



蓝色物品词缀天然比金色物品少，可以说是游戏中掉落最多的物品，因此很多新手玩家会觉得其价值不大。

但是，你可能已经错过了一个亿（笑）——

蓝色物品的词缀中有不少稀有词缀是不会出现在金色物品中的。



例如著名的偏向盾、血甲（物品价值分析笔者后续会带来）。

4孔珠宝匠词缀只能出现在蓝色物品中，巨鲸这样加大量生命的词缀也只存在于蓝色物品中。

当然，也别觉得自己真错过了什么，就算 1 万件蓝色掉落，也不见得出一个海景装备（笑）。

（只要是珠宝匠之偏向的词缀就是偏向盾，但是以君主盾这类精华轻盾最为正宗和值钱，笔者也只能眼馋。）



此外，护身符都是以蓝色物品为主，蓝色的珠宝中也有很多高价值的东西。所以，头环、单手杖、戒指、项链、珠宝、高级的轻型等和甲都可以捡一捡，万一发了呢（嘿嘿嘿）。

（特指地狱难度，噩梦难度也勉强可行，否则物品等级不够，不可能出现好词缀。）



Page135

④金色物品

超过两条词缀的魔法物品名称会是金色，也就是俗称的黄金装备（笑）。

金色物品最多可以有3条前缀和3条后缀共6条魔法词缀，能够大幅度的加强物品。

所以，除了功能性的暗金，游戏中最强的装备理论上均来自金色物品。



之所以说是理论，就是因为金色词缀数，词缀组别，词缀等级都是随机的。

如此多的变量决定了要有一件真正高品质的金色装备太难了，这也是游戏中
的常规主力装备是暗金的原因。

而且，版本后期符文之语的出现，更是蚕食了一部分优质金色装备的生存空
间。



我们举个例子，看看一件黄金武器可以有多强，6个词缀——

前缀残忍：+300% 伤害（随机200~300，这里取最大值，下同）

前缀大师：+250 准确率，+150%伤害

前缀技工：+2 孔（实际上还有技能、最大伤害等多种选择）

后缀八目鳗：9% 击中偷取生命（还可以将吸取换成最大最小伤害或者属性等）

后缀吸血鬼：9% 击中偷取法力

后缀快速：40% 提升攻击速度



但是，这样的装备真是可遇而不可求。

所以，悔恨易得，真金难求啊（笑）。



只要是常用的部位，黄金物品都可以拾取了看看。

一个简单的办法就是对比一下同部位的日用品暗金（比如军帽、马拉就是标杆），如果差不多，就有些价值，属性更好则有较高价值。

如果发现黄金装备比高号符文之语还强，那么，你可能赚大了。



Page136

⑤暗金物品

暗金物品也被称为独特、唯一物品。

倒不是说只能用一件，而是单纯的表示其稀有的高价值。

暗金物品是一个成型角色的装备基础。



暗金物品属性效果固定，只是在某些属性上有随机的数值变化（数值区间也是固定的）。

如常见日用品魔皮勋带——长串之耳。

其加成为防御强化、防御点数、生命偷取、减少伤害和减少法术伤害，这个组合固定不变。

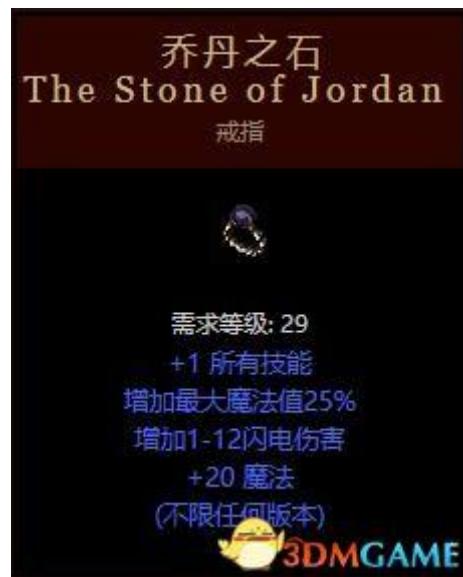
而防御强化则在 150%~180% 间浮动，偷取生命则是 6%~8%，伤害减少 10%~15%，法术伤害减少 10~15%。



这算是变量较多的暗金装备了，有些暗金可能只有 1 条变量甚至没有变量（如乔丹之石戒指）。

暗金装备稳定而强力的效果让其成为了装备的中流砥柱。

玩家只要打出了这件暗金，就能发挥其功效，更高的变量只是锦上添花（但是价格却是水涨船高高高高高。。。笑）。



这里笔者给新手提个醒，同一件暗金，变量高低对价值影响十分巨大。

不要觉得 13% 和 15% 差不太多，但实际上也许 15% 就是满变量，在交易价值上就是量变到质变了。

而且，同样是变量属性，价值也是不一样的，比如 +1~2 技能和 +100~200 防御，那么防御加成可以放到很后面再去考虑，优先选择 2 技能。



还有就是同一件装备，对不同的 bd 而言，变量的重要性也是不一样的。

例如金贵的狮鹫之眼权冠（格里风之眼），增加闪电伤害对亚马逊来说收益很高，但是对电系女巫来说收益就一般了（和闪电掌握简单相加）。



⑥绿色装备

绿色装备俗称套装。

一般穿戴两件就有额外加成效果，穿戴全套则有更强的加成。

有些高级套装穿全套还会有额外的视觉效果，如男巫变吸血鬼，女巫出现光环等。



但是，套装如果太强，那么角色就会绑定套装，导致装备搭配锁死，大大削弱了装备系统的乐趣。

套装太弱，则又几乎没啥用，其结果就是现在暗黑2套装的现状（笑）。

暗黑2套装大多数没有什么除过渡以外的作用，但是某些单件或者其中的几件套搭配还是有实用价值。

（金色为套装整体加成，随着穿戴件数增加而增加，绿色为穿戴多件套后该装备自身增加的额外属性，也可能随穿戴套装件数而增加。）



比如天使套项链加戒指可以在 pvp (pvc 也行) 中提供大量命中。

手掌的安置对物理系有很高价值，塔拉夏套装由于本身属性不错，mf 作用明显，搭配女巫很好用，所以单件、多件都有一定价值。

至于骑士格利斯瓦尔德这种套装，虽然实战意义不大，但是特别难出，反倒有了收藏价值（也不会太高）。



Page138

⑦橙色装备

橙色装备俗称手工艺品。

将符文、珠宝、宝石与蓝色装备一起放入赫拉迪姆方块进行合成，就能得到橙色装备。



橙色装备有 3 条固定词缀（一般价值不高），还会随机产生 1 到 4 条魔法词缀（成品的物品等级大于 71 则必定 4 条魔法词缀）。
也就是最好的结果就是 3 固定词缀 +4 随机词缀。



橙色装备的合成都有固定的公式（后续笔者会详细总结）。

例如较常用的血腥系手套就是 4 号符文+任意珠宝+完美红宝石+魔法手套
(固定三种手套) 合成。

玩家可以得到一个拥有最高 3% 吸取生命、10% 压碎性打击、20 生命+4 条随机词缀的手套。



可以看出，合成的目的就是为了生命吸取和压碎性打击，方便开荒时的生存以及打 boss。

虽然固定属性一般数值不高，但是可以有稳定的组合，玩家可以根据需要来进行选择。

如果同时随机到好的魔法词缀，那就可能成为高价值的物品。



再比如是法系的手套，可以有法力重生、法力和杀敌恢复法力属性，很多魔法也会使用。

这些手工艺品可以说是让玩家有了反复洗装备的可能。

虽然就词缀等级上，固定词缀比较吃亏，导致整体装备属性比可能超过高级的黄金装备，但是手工艺品有效属性更容易控制，更容易得到想要的目标物品。

(咦，听说你已经洗了一万次了，出东西了吗?笑。)



注意，之前提到了成品等级，指的是成品的 ilvl（见本文前述说明）。

成品 ilvl=材料 ilvl/2+人物等级/2。

也就是人物加材料物品等级之和要大于 142 才能保证出 4 条词缀。



当然，成品 ilvl 肯定越高越好，这样才有几率获得高级词缀。

这也是为什么巴尔这样的高物品等级掉落怪重要的原因，它掉落的蓝色物品作为手工材料来说物品等级够高，更容易出好词缀。



以下是物品等级与随机词缀数的关系：

$|lvl| = 1-30$ ，有 40%几率获得 1 个词缀，而获得 2、3、4 个词缀的几率都为 20%。

$|lvl| = 31-50$ ，有 60%几率获得 2 个词缀，而获得 3、4 个词缀的几率都为 20%。

$|lvl| = 51-70$ ，有 80%几率获得 3 个词缀，而获得 4 个词缀的概率为 20%。

$|lvl| = 71-99$ ，有 100%几率获得 4 个词缀。



Page139

9、装备层级

暗黑 2 中，大多数装备都有 3 个层级——基础、扩展和精华。

每个层级的装备图标外观是相同的，类型也是一致的，但是基础数值有很大差别。

通常扩展装备从第五幕开始出现，噩梦难度出现较多，精华装备从噩梦后期才有少量出现。



从基础到扩展到精华，数值越来越高，使用等级、力量、敏捷的要求也越来越高。

对于金色和暗金物品，还可以通过公式升级装备层级，例如从扩展升级到精华，提升其基础数值（后续会有公式总结）。

一般来说，层级越高的装备越容易出现好属性，尤其是底材，对层级有不同的要求。



层级举例：

普通水晶剑

水晶劍 CRYSTAL SWORD
普通级 剑

5 - 15 单手伤害(10 平均)
需求力量: 43
最大孔数: 6 [详情](#)
Qlvl: 11
耐久度: 20
范围: 2
速度: [0] Ama, Asn, B, D, P, N - 快速 S - 普通

3DMGAME

扩展次元之刃



次元刃 DIMENSIONAL BLADE
扩展级 剑

13 - 35 单手伤害(24 平均)

需求等级: 25
需求力量: 85
需求敏捷: 60
最大孔数: 6 [详情](#)
Qlvl: 37
耐久度: 20
范围: 1
速度: [0] Ama, Asn, B, D, P, N - 快速 S - 普通



精华幻化之刃



幻化之刃 PHASE BLADE
精华级 剑

31 - 35 单手伤害(33 平均)

需求等级: 54
需求力量: 25
需求敏捷: 136
最大孔数: 6 [详情](#)
Qlvl: 73
耐久度: -
范围: 2
速度: [-30] All - 极快



10、合成公式

①洗装备公式

(首先提个醒，洗装备是个天坑，不要看着几箱宝石珠宝很多的样子，分分钟破产，笑。)

洗金色物品

这个公式对 4X2 体积的物品无效，主要是放进赫拉迪姆方块后放不下 6 个完美骷髅了。

洗出来的物品等级=人物等级 X0.4+洗前物品等级 X0.4,也就是反复洗同一件装备，最终物品等级会一直固定在某个值上。

例如 90 级人物洗 90 级项链，多洗几次后就固定在物品等级 60 了。

人物等级越高，固定值就会越高（初始物品等级也不能太低），这个公式可以用来洗项链、头环、戒指等，还是那句话，非土豪勿入坑（笑）。



金装合成

这个公式合成的物品等级=人物等级 X0.66 + 洗前物品等级 X0.66, 也就是物品等级会上升。

不过出来个什么东西完全随机。

不要尝试去挑战命运，尤其是公式中还有乔丹之石这种高级货。

合成 1 相同类型的魔法物品

任意完美的宝石 + 魔法物品



洗魔法物品

注意是 3 个完美宝石（包含骷髅头，不过略亏）。

公式比较常用，一般用来洗 gc、sc。

公式不会改变物品等级，因此最好用巴尔、尼拉塞克等高等级怪掉的护身符，这样确保能随机到最高级的词缀。

具体怪物等级请参考笔者前文 tc 表，词缀请参考后文词缀表，至于想要洗出什么东西来，参考后文物品价值分析。

合成 1 相同类型的魔法物品

任意完美的宝石 + 魔法物品



合成项链/戒指

这两个公式合出来的项链和戒指物品等级 = 人物等级 $\times 0.75$ ，也就是只与角色等级挂钩。

所以旅途中打到的项链戒指都可以留下，和一和，搞不好就单车变摩托了。

不过由于最高物品等级不会超过 75，所以很多高级词缀是无法获得的（例如+2 技能），只能说小摩托（笑）。



去除公式

这个公式可以将镶嵌的符文、珠宝、宝石消除（真的就是没了吗），保留底材。

很多好的底材实际上比符语价值高很多，可以用这个公式反复镶嵌，直到获得满意的变量。



Page141

②打孔公式

打孔公式只能应用在没有特等前缀的装备上（损坏前缀也不行）。

这个公式可以让玩家迅速获得带孔的底材。

还有一个缺点就是孔数随机（可参考笔者前文的孔数表）。



Page142

③升级公式

升级公式可以将金色和暗金的武器、盔甲提升一个底材层级。

例如普通提升到扩展、扩展提升到精华。

层级提升可以让基础伤害/防御提升，配合装备的增强属性，会是一个大幅度的强化。

注意提升后力量、敏捷、等级的要求也会根据底材变动，不要升级后拿不到了。



Page143

④抗性装备合成

这个公式可以用来合成针对性的抗性项链和戒指。

作用也就是只能用来应急补抗性。



3DMGAME

Page144

⑤基础合成

一般来说合成宝石和活力药剂比较常用。

特别是无暇和完美，以及 3 个小活力合 1 个大活力。



Page145

⑥奶牛关开门

隐藏关卡的开启方式请参考：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837440.html>



Page146

⑦修理

有些装备的修理费真的很贵 (笑)，比如传说中的破产剑放血者 (旧称血书)。

如果低号符文多的话可以用这个公式修理。

尤其是充能装备（例如带传送充能的开荒是神器），在开荒期修起来都是天价。



Page147

⑧其它装备

这一系列的公式要么贵的离谱，要么合出来的东西没啥用。

大家看看就好。



Page148

⑨符文升级

唯一要提醒的就是千万别去乱升级。

符文的价值与符语的使用量息息相关，很多号数高的会因为用量少反倒价值更低。

最典型的就是 32 和 33 号，因为用量少导致价值比 31、30 差很多。



Page149

⑩橙色手工合成

橙色手工制品算是变量一定程度可控的金色物品。

除了固定属性外还可以获得 4 条随机属性，详情参考本攻略前文橙色物品详解。

注意人物加材料物品等级之和要大于 142 才能保证出 4 条词缀。

安全系常用合成就是格挡项链。



Page150

血腥系头、鞋子、手套和腰带都会玩家合成，关键还是看自己装备的搭配。



施法系 ek 手套最常见， fcr 腰带和项链也很常用。



打击系的击退手套和 ias 衣服也有一定的需求。

整体上将，进入手工坑一般都是中后期对某一位置有特殊要求的时候了，新手最好不要轻易尝试，尤其是人物等级低时。



Page153

词缀表

魔法物品最多一个1前缀和/或1个后缀。

金色物品最多3个前缀、3个后缀，至少要有3个词缀，且至少要有1个前缀及1个后缀。

金色珠宝最多4个词缀，至少要有3个词缀，且至少要有1个前缀及1个后缀。

橙色物品除开固定词缀外，最多4个词缀，同样遵循最多3个前缀、3个后缀的原则。

前缀表

蓝色代表只能出现在魔法物品上。

金色代表可以出现在魔法及金色物品上。

括号内的等级为词缀可以出现的物品等级。



Page154

后缀表

蓝色代表只能出现在魔法物品上。

金色代表可以出现在魔法及金色物品上。

括号内的等级为词缀可以出现的物品等级。



十、物品种类及价值分析

暗黑2里武器、防具、符文、珠宝、宝石各类道具眼花缭乱，词缀组合、数值大小更是将装备库无限“扩容”。

但是，虽然增加了箱子，依然存储空间有限，这会让新人很头痛——这件装备我是扔还是留？那件装备能换好东西吗？

本部分笔者将尽量精炼的对物品价值进行分析，方便大家取舍。

由于不同区域、赛季等因素导致物价随时波动，所以笔者不会进行估价，只会说明物品价值高低，高价值物品尽量谨慎交易，最好是货比三家，能问则多问。



1、符文总览

首先说符文的原因是：符文出现后很快代替了 sc\soj，成了游戏里的主流硬通货。

当然， soj 还是有通用货币的意义，尤其是当前战网，有可能不会出现复制问题（谨慎乐观，悲观中看到希望，笑）。

符文共有 33 个，按编号可以简单的分为低号、中号、高号符文。

以下是符文列表（点击可以放大查看，图片来自微信小程序）：

一个简单的辨别符文号数的办法就是从 6 号开始，符文需求等-3 再除以 2 就是符文号数（15 号例外，没有需求等级）。

例如，一个符文需要 53 级才能用，那么它就是 $(53-3) /2=25$ 号。

一定要注意：

不要随意合成升级符文，因为升级是不可逆的，很多符并非号数越高越有价值，符文价值和使用情况挂钩！



Page156

2、符文价值

低号：1~10 号，可以通过 3 个相同符文直接合成而生成一个高 1 号的符文，直到 10 号。

低号符文基本都有保留价值，因为很多手工合成以及符文之语都会用到。尤其是符文之语精神需要的 7、9、10 号及灵光需要的 3、7、8 号使用率很高，可以将符文之语所需符文打包进行交易，有一定价值。



中号：11~20 号，可以通过 3 个相同符文加一颗宝石合成，升级成一个高 1 号的符文，直到 20 号。

这部分符文中 12、11 同样由于超常用的精神和眼光符语而比较有价值。

同时，因为 15 号可以和回城卷一起合成，去除镶嵌，因此眼光、精神组合可以和 15 号一起搭配成套，成为洗眼光、精神的套装，有较大的需求。（毕竟底材难得，好底材都想洗出个好变量。）

其它号数还是有一定价值，不过交易情况就比较随缘了。

3 图尔(書爾)10# + 1 碎裂的黄宝石 = 安姆(安姆)11#
3 安姆(安姆)11# + 1 碎裂的紫宝石 = 索尔(索爾)12#
3 索尔(索爾)12# + 1 碎裂的蓝宝石 = 沙伊(夏)13#
3 沙伊(夏)13# + 1 碎裂的红宝石 = 多尔(多爾)14#
3 多尔(多爾)14# + 1 碎裂的绿宝石 = 海尔(海爾)15#
3 海尔(海爾)15# + 1 碎裂的钻石 = 艾欧(埃歐)16#
3 艾欧(埃歐)16# + 1 裂开的黄宝石 = 拉姆(盧姆)17#
3 拉姆(盧姆)17# + 1 裂开的紫宝石 = 柯(科)18#
3 柯(科)18# + 1 裂开的蓝宝石 = 法尔(法爾)19#
3 法尔(法爾)19# + 1 裂开的红宝石 = 雷姆(藍姆)20#
3 雷姆(藍姆)20# + 1 裂开的绿宝石 = 普尔(普爾)21#



高号：21~33 号，可以通 2 个相同符文加一颗宝石合成，升级成一个高 1 号的符文，直到 33 号。（再次提醒，高号符文千万别乱合成，否则可能亏大。）

这部分符文通常随着号数增加，价值增大。

由于符文之语的关系，20 号与 21 号价值差不多，22 和 23 号价值接近。从 23 号到 28 号的价值可以遵循合成规律 2 倍增加。

29 号价值略低于 28，30 和 31 则是游戏中最贵的符文，通常是 29 号价值的 2 倍。

32 和 33 号由于使用范围狭窄，反倒不是很有价值，通常相当于 27 号左右。
(但是游戏初期因为稀有，高号符文价值一定很高)

此外，游戏中最常用的硬通货就是 24 号 ist，几乎所有物品（当然是高级物品）都可以通过 24 号进行估价和交易。

2 普尔(普爾)21# + 1 裂开的钻石 = 乌姆(烏姆)22#
2 乌姆(烏姆)22# + 1 黄宝石 = 马尔(馬爾)23#
2 马尔(馬爾)23# + 1 紫宝石 = 伊斯特(伊司特)24#
2 伊斯特(伊司特)24# + 1 蓝宝石 = 古尔(古爾)25#
2 古尔(古爾)25# + 1 红宝石 = 维克斯(伐克斯)26#
2 维克斯(伐克斯)26# + 1 绿宝石 = 奥姆(歐姆)27#
2 奥姆(歐姆)27# + 1 钻石 = 罗(羅)28#
2 罗(羅)28# + 1 无瑕疵的黄宝石 = 苏(瑟)29#
2 苏(瑟)29# + 1 无瑕疵的紫宝石 = 博尔(貝)30#
2 博尔(貝)30# + 1 无瑕疵的蓝宝石 = 扎哈(喬)31#
2 扎哈(喬)31# + 1 无瑕疵的红宝石 = 昌姆(查姆)32#
2 昌姆(查姆)32# + 1 无瑕疵的绿宝石 = 佐德(薩德)33#



3、底材

白色物品可以通过公式和任务打孔，灰色物品自带孔，这些都是神符之语/珠宝镶嵌的底材。

大家不要小看了底材，好的底材经常比符语还值钱。

注意白色底材如果不打孔的话价值一般不高，如果想要高价值就要自己通过任务打孔（公式打孔无法用对特等装备使用，特等装备才是高价值底材的关键）。

注意任务打孔是默认最大孔数，自己要清楚物品等级和需要的孔数。



①盔甲

盔甲的要点就是轻甲，精华类轻甲是高价值的基础，统御者铠甲由于是防御最高的轻甲，因此是需求量最大的盔甲底材。

中甲的神圣战甲由于防御上的优势也有一定价值，尤其是对需要高防御的bd 以及佣兵，其它轻甲、中甲价值相对会低一些。

注意，一般来说，特等的统御者铠甲只要防御加成超过 10%就有价值，其它则 14、15 才比较有价值（刚开服则底材都有价值，笑）。

·2 孔甲通常过渡用，属性好的无形 2 孔甲可以保留，谨慎符语还是有人做的。

·3 孔甲由于谜团等强力符语的存在非常有价值，尤其是好的 3 孔统御者，第一件谜团一般都是它。最求防御的力量角色还会考虑神圣战甲。3 孔无形因为也有符语或者 pvp 需求，有着同样的价值。

·4 孔符语很多更看重防御，所以神圣战甲价值会略高，尤其是无形高防御神圣，佣兵刚毅的首选。



Page158

②头盔

头盔符语的使用量相对较小，过渡性的符语多一些，因此头盔价值一般不太大。

同样增强到 15% 价值才高（开荒例外，下同）。

·2 孔过渡用，比如知识，价值不高，不过可以适当留一些。
·3 孔有力量用日冕之冠、缺力量用骸骨面罩、讲求通用性就用权冠头环，有形无形都有符语，有一定价值。野蛮人和德鲁伊专属头盔加技能（如关键战吼技能及橡树之心）合适也有一定价值。

此外，头盔中的权冠由于有特殊词缀，因此白色高物品等级权冠也有一定价值，可以给恰西注入，小小小小概率海景。



Page159

③盾牌

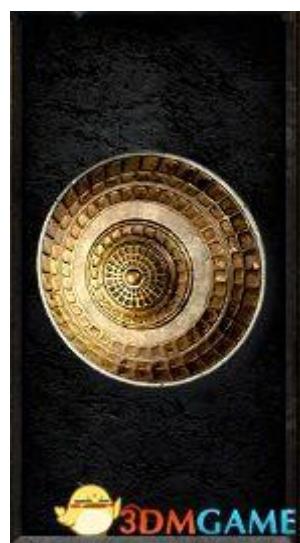
盾牌分为骑士盾和其它盾，骑士盾早早的就可以有 4 孔，因此其实很早就能做精神盾。

盾牌的价值普遍高于头盔。

·2 孔盾就是死灵法师的有用，可以做符语灿烂，需要衰老、剧毒新星、降低抗性等常用 bd 技能组合。

·3 孔高防御就有不错的价值，骑士盾则讲求高抗性或者高伤害。

·4 孔有形无形都能用，无形一般作为备用武器 (W 切换) 或者 pvp，价值也差不多，和 3 孔一样有不错的价值。



Page160

④武器

武器的一大热门就是各个层级的水晶剑，然后是连枷和狂战士斧以及佣兵长柄。

·水晶剑和连枷普通层级的即可，精神、橡树之心、战争召唤都对武器伤害没有什么要求，6 孔水晶剑插 24、20 号可以 mf 和打钱，或者插电珠破免。新月也可以用普通水晶剑，不过用幻化之刃的话也可以兼顾神圣冲击骑士和电法，总

是 3 到 6 孔都有用，开荒期有价值。连枷则主要是 4 孔橡树之心，这些都是法系装备，一般不要求伤害增强，除非是收藏。

·幻化之刃、狂战士斧、长柄无论 4 孔还是 5 孔都有用，大量实用、高级符语都集中在这些底材和孔数上。其中 5 孔狂战士斧最有价值，用途是悔恨和末日，其它价值也不低。其中 5 孔狂战士及长柄武器可以是无形的，甚至说佣兵用的长柄一定要是无形的，注意一下长柄的力量要求即可，佣兵就算 90 级也就 200 多点的力量，别做出来拿不起。注意低层级的 4 孔长柄也有意义，电法所需的无限需要这类材料。

·6 孔比较有价值的就是死亡呼吸底材，和上面这些价值相当，注意需要是无形的。

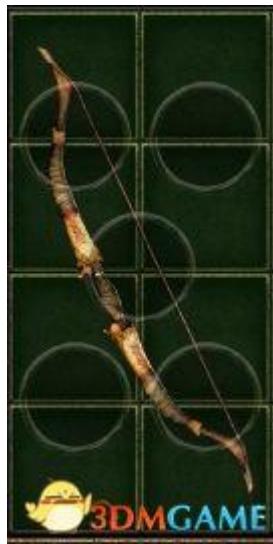
·弓弩类则是 4 孔主母之弓最有价值，+3 弓系技能会非常的值钱。其它 4 孔亚马逊弓价值略低，普通非亚马逊专用弓则只有 6 孔多头蛇、圣教军有价值。

·骑士权杖 4 孔和 5 孔都有价值，不过技能加成要对，比如祝福之锤、专注等，加成特别好的会很值钱。

·法师 4 孔和 5 孔双手杖技能合适也可以用作回忆、灵光和战争召唤，有一定价值。次元碎片可以自己洗。

·死灵法杖 2 孔可用作白色的底材，加骨矛、骨魂，衰老、剧毒新星较多就比较有价值。

·刺客爪 3 孔可以做符语，技能加成好的（雷光守卫、心灵爆震、飞龙在天、影子大师等）价值较高。



Page161

4、护身符

①综述

护身符小、中、大型一般简称 SC\LC\GC。

因为护身符占用的是有限的背包空间，因此，单位空间（1格）的效果直接影响到其价值。

一般来说，都是极品的话，sc 和 gc 会好于 lc，lc 就是典型的高不成低不就（笑）。



评价护身符价值要记住几个最大值，只有 1 项或者 2 项是最大值或者接近最大值才比较有价值。

这里会用到不少简写术语，之前术语表忘记没（笑）？

忘记了也没关系——

IAS=提升攻击速度

FCR=快速施法速度

FHR=快速打击恢复

FRW=快速奔跑/行走

AR=攻击准确率

ED=通常指增强伤害，对防具来说则是增强防御

PLR=减少毒素效果时间

HFD=冰冻时间减半

EK=击杀敌人后获得法力值

TP=传送技能

MF=提升获得魔法装备几率

EG=额外获得金币几率

MAX=最大伤害

MIN=最小伤害



最大值表

(没有数据的格子代表该属性在对应护身符上价值不高，AR、MAX 由于词缀关系有两种组合。)

一般就是两项组合产生价值，有些词缀会带有两个属性比如最大伤害和命中，让护身符看起来有三项魔法属性，不过仍旧只有两个词缀。

	MAX	AR	生命	力量/敏捷	FHR	FRW	法力	防御	全抗	单抗	EG
SC	3/4	20/36	20	2	5	3	17	30	5	11	10
LC	6/8	48	35	5	8		34		8		22
GC	10/14	76/132	45	6		12	7	59		15	30

Page162

②技能 GC

交易量最大的护身符，根据所加技能的不同，价值高低很不一样，在增加技能（2 单系技能）的基础上附带前述表格中的其它加成则有较高价值（越接近最大值，价值越高）。

按照价值高低，从高到低：

女巫电系+生命、属性、fhr、frw

骑士战斗系+生命、fhr、属性、frw

亚马逊标枪系+生命、frw、属性、fhr

男巫三系均可（死灵系最有价值）+生命、属性、fhr、frw

刺客影子系+生命、fhr、frw

德鲁伊元素系+生命、fhr

野蛮人战吼系+生命、frw、力量



从以上价值较高的组合里大家也能看出端倪——生命诚可贵（笑）。

以下技能系也比较有价值，加成可以参考上面：

女巫冰系、火系

圣骑士灵气

刺客陷阱、武学

德鲁伊变形、召唤

亚马逊弓系、被动



Page163

③伤害型

伤害型护身符参考表格最大值：

MAX/AR/生命组合最值钱，尤其是 SC

MAX (数值较大那组) /AR 也值钱，尤其是 GC

其余就是 MAX/AR+其它属性的组合，价值类似。

元素伤害中则毒系 (SC)最值钱 (次为 71 闪电 sc) ，有 451、313、175、
100 毒伤这几种，100、175 最有价值，组合生命加成价值最高。



④防御类

防御类则是全抗/生命、生命/法力组合最有价值。

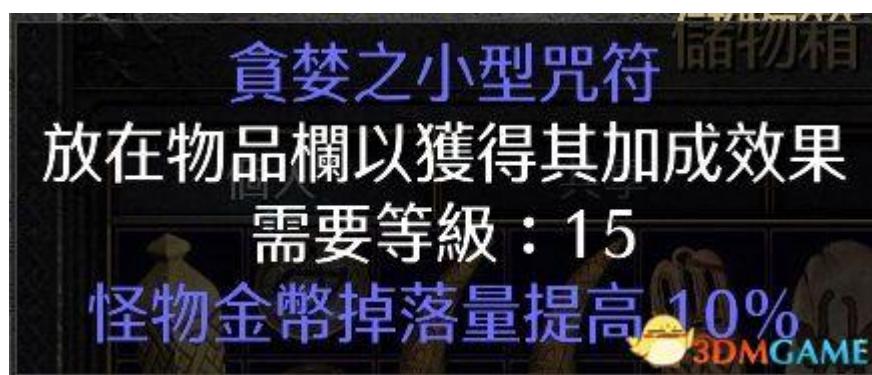
生命+AR、防御、单抗

FHR+法力、全抗、单抗

RRW+法力、全抗、单抗

MF(SC)7%+法力、单抗、全抗、max/ar 都有价值

打钱类的+技能、全抗、单抗、法力和 mf 都有价值



Page164

5、珠宝

①蓝色珠宝

珠宝无论啥品质都可以留着，就算属性差也可以做手工原料。

珠宝价值和护身符有些相似，就看属性组合及数值是否接近最大值（蓝色珠宝）：

其中 ias+40ed 具有非常非常高的价值，ias+ed 只要较高（超过 20）都有不错价值。

蓝色珠宝的关键就是 ias 和伤害，和其它属性组合，数值较高就有价值。



	IAS	ED	MAX	MIN	全抗	单抗	生命	法力	FHR	属性	EK	需求降低
珠宝	15	40	15/30	8	15	30	20	20	7	9	3	15

Page165

②金色珠宝

金色珠宝中全抗（最高 10）加单抗（最高 30）的抗性珠宝很有价值（尤其是电火单抗）。

火抗+ed+其它（伤害、属性、fhr）也具有价值（有独特的应用空间——安达利尔的面貌）。

此外，加 min 和 max（最高均为 18）也很有价值。

各种实用属性的组合（属性、ed、ar、抗性、ek）及需求减少 15% 的属性也能在黄金珠宝中产生较高价值。

黄金珠宝属性很多，组合非常复杂，只要看到多条较高有用属性就有价值，特别好的很容易就海景了（笑）。



③暗金珠宝

这个没啥说的，-5%就是价值最高的体现。

其中电系最贵，毒、火、冰也有价值。

就算属性不满也可以保留。



蓝色物品一定要捡来看一看的（珠宝、护身符就不说了，肯定要）：头环、首饰、职业专属武器。

想要海景也要捡的：衣服、盾牌

可以碰碰运气的：手套



①首饰

项链追求 2 职业技能/3 单系技能，这个是基础，然后加上 10fcr、25 物理伤害减少、100 生命、35mf 就有较高价值。

注意这里笔者说的都是最大值，接近最大值也有价值，尤其是生命，技能热门程度也影响价值。

50mf 的单属性项链也有不错价值。

戒指则追求 120 法力+6%吸取法力、20 属性、10fcr 的组合，单独 40mf
也有价值。



②头环

头环在装备系统里算是明星，2 职业技能/3 单系技能是基础，其中法师、死灵、亚马逊比较有用。

加上 20fcr、100 生命、30frw、35mf 就有了不错的价值。

当然，关键是——需要打上 2 孔，如果只有 1 孔，价值会降低很多。

珠宝匠词缀会给权冠和三重冠带来 3 孔，再加上 fcr\fwr\属性\min\max\mf\生命\偷取\打钱就会有很高价值。



③盔甲

珠宝匠 4 孔词缀+精华层级的轻甲是基础条件 (中甲和重甲价值会低不少)。

再加上生命、fhr、物理伤害减少、属性后就有价值，尤其是 100 生命。



④手套

3 标枪系技能+20IA 有一定价值。

因为手套上能出现技能的就是亚马逊，所以玩亚马逊的玩家可以捡一捡。



⑤盾牌

著名偏向盾，珠宝匠之偏向的盾牌，4孔附带高格挡、快速格挡。

其中君主盾最值钱，其它轻盾价值略低，重盾更低。

只要有4孔，其它词缀如生命、fhr等也有价值，只是比偏向低。



⑥职业装备

最有价值的当然是电法的单手杖，3技能、20fcr、2孔再加其它实用技能就是超级海景的存在。

只要有2电系技能加实用技能加成并带2孔就比较有价值了，1孔则需要fcr、技能更好才能有相当的价值。

其它职业装备则要求特定技能加成如6剧毒新星死灵盾、6雷光守卫刺客爪、6战斗指挥野蛮人头、6暴风德鲁伊头、偏向盾圣骑士版（这个价值也很高）。



Page168

7、套装

进入金色大坑前，笔者先把套装和暗金说了。

很多玩家估计也烦套装，不停的掉，也没啥用，丢也不是，留也不是。

套装最简单，留下以下的，其它可以不要了（当然，开荒期有些还是可以过渡的，看看属性，笑）——

西刚套：小号福音

天使套项链+戒指（戒指可以留2个）：pvp命中保证

坦克雷项链+鞋子：开荒 mf

米拉伯佳盾：开荒 mf

手掌的安置：非常好的物理手套

吉永之脸：非常好的物理头

塔拉夏一套：实用件很多

塔格奥一套：实用件多，可以变身

格瑞斯华尔德一套：收藏，其实职业高级套装都可以收藏一套，只是骑士这套特别难掉落

死亡之手

娜吉的解谜棒

艾尔多的进击

不朽之王的意志

娜塔亚的灵魂

马维娜的真实之眼



①综述

暗金物品非常稀有但是多数又不是太过稀有。

暗金物品属性足够强大且相对亮金物品来说属性十分稳定。

以上两条决定了暗金物品成为人物装备搭配的关键。



暗金物品价值与稀有度挂钩，例如难出的岁月之冠（旧称年纪头冠）、狮鹫之眼（旧称格里风之眼）。

暗金物品价值又与其实用性挂钩，例如同样难出的暴风尖塔蛟尾巨斧就缺乏实用性，只能收藏，没有太大价值；而较容易掉落的谐角之冠军帽则因为超强的实用性而有较高价值（尤其是开荒阶段）。



此外，影响暗金物品价值的另一大因素就是变量。

关键变量数值的高低直接影响了物品价值，例如法系常用的蛇魔法师之皮抗性 20-35 可变，抗性低的价值很低，抗性高特别是满抗性的价值很高，差别巨大（也要考虑其基础的盔甲防御值）。

相应的，非关键变量对物品价值影响稍小，同样是蛇魔法师之皮，法术伤害减少在 9-13 间可变，这个数值对交易价值影响不太大。

因此，新手玩家也可以追求抵抗性蛇魔法师之皮，可以完全不在乎法术伤害减少，这样的蛇魔法师之皮价值很低，往往几个 pg（完美宝石）就能换到，但是对人物的提升还是很大，毕竟 fcr、技能都在那里，而且就算抗性虽低也有至少 20，还是很有用。



需要注意的是，非关键变量多数时候不太影响交易价值，但有时候例外。

其一是该装备只有一个变量，且是非关键变量，如果装备本身价值很高，那么这个非关键变量也会决定装备价值。

二是当装备关键变量满值时，如果非关键变量也能满值，那这样的“极品”状态对装备价值提升非常的大！

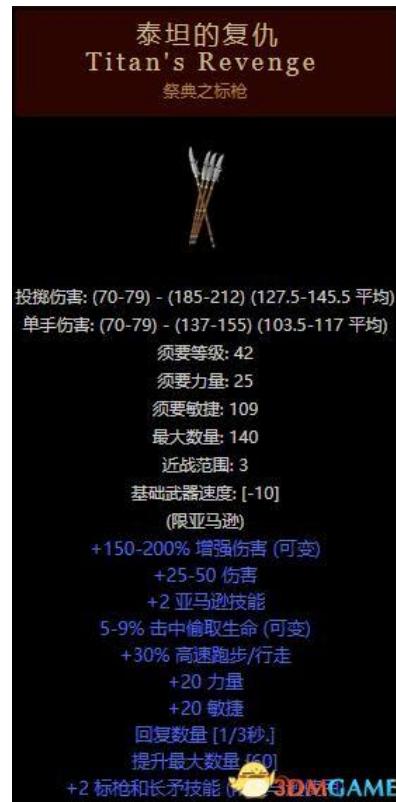
同样是上面的蛇魔法师之皮，如果抗性 35，防御 279（还可以通过公式升级到精英底材），那加上 13 法术伤害减少将构成极高价值。



最后，有不少暗金物品有自动修复或者永不磨损属性。

这样的装备因为不担心耐久度损伤(自动修复的还是要注意下，黄了就等等，让其恢复耐久)所以无形的价值会高很多。

例如泰坦的复仇标枪，无形的就有不错的价值，而有形的则价值低不少，毕竟基础伤害差别还是很大。



以上就是暗金物品的价值基础评价，稀有、实用、高变量(无形也算变量)组成了其价值的评判标准。

下面笔者将根据基础价值的高低对暗金物品进行总结，分为 4 个类型——

过渡：开荒、成型前有使用价值的物品，或因稀有度的关键，本身价值不高，有些极品属性的有少量交易价值。

低价值：有一定的交易价值，如果变量很高则会有较大的价值提升。

中价值：比较稀有，只要打出来就能值些钱。

高价值：很难见到，实用性也很强，高变量更是天价。

(注意：开荒期物品价值都会高很多，尤其是乔丹、军帽、马拉等实用性很强的日用品。)



Page170

②过渡

武器

-海鸥、巫师之刺、击头者、痛苦之槌、恶魔肢体、肋骨粉碎者、温达的智慧、自戕枝桠、李奥瑞克王的手骨、掠鸦之爪、社角久子、狂野之弦、暴雪炮弩

盾牌

-摩瑟的祝福之圆、警戒之墙、黑橡树盾

头盔

-塔因头盔、农夫王冠、石御、女武神之翼

衣服

-抽动挣扎

手套

-血拳、霜燃、熔岩之痛

腰带

-黄金裹腰、冰雪交织、吸血鬼王之圈

鞋子

-热靴刺、哥布林脚趾、地狱阔步

项链

-猫眼、亚特玛的圣甲虫、旭日东升

戒指

-拿各的戒指、矮人之星

职业专属装备

-核瞳



Page171

③低价值

武器

-阿里巴巴之刃、碧蓝怒火、骨寸断、天堂之光、金击之拱

盾牌

-暴风之盾

头盔

-盗窃颅盔、黑棘角面具、钢影、奇拉的守护

衣服

-鸦啼、都瑞尔的壳、教宗的智慧、守护天使、黑色黑帝斯、利维坦

手套

-运气守护、地狱之口

腰带

-长串之耳

鞋子

-纱织、蚀肉骑士

项链

-大君之怒、炽天使之韵、金属网格

戒指

-自然祥和

护身符

-基德的财运

职业专属装备

-魔力肇生、骨焰、狼嚎、霸图克的割喉爪、加尔的鬃毛、掠鸦之王



Page172

④中价值

武器

-符文大师、死亡劈斧、暴风之鞭、水魔陷阱、爱理欧克之针、爱斯特龙的铁卫、绝命、风之力

盾牌

-猎头者的荣耀

头盔

-盗贼皇冠、吸血鬼的凝视、谐角之冠、夜翼面纱、巨大颅骨

衣服

-蛇魔法师之皮（高变量升级后大大提升价值）、箭止、斯寇德的愤怒、奥玛斯的长袍、斗士之祸、阿凯尼的荣耀

手套

-法师之拳、德古拉之握、碎钢

腰带

-伐顿戈的强韧腰索、雷神之力、剃刀之尾、蜘蛛之网

鞋子

-战争旅者、沙暴之旅、骨髓行走、影舞者

项链

-马拉的万花筒

戒指

-乔丹之石、布尔凯索的婚戒、乌鸦之霜、鬼火投射者

职业专属装备

-亚瑞特的面容、撒卡兰姆使者



Page173

⑤高价值

武器

-盗墓者、死神丧钟、死亡之网、曼宋的教诲

头盔

-安达利尔的面貌、岁月之冠、狮鹫之眼

衣服

-泰瑞尔的力量 (收藏价值较高)

鞋子

-水上飘

护身符

-地狱火炬、灭绝

职业专属装备

-艾斯屈塔的愤怒、魔胎、泰坦的复仇、死亡深度



Page174

9、金色/橙色装备

①综述

由于手工制品除了固定属性外，也遵循金色装备的词缀规则，因此可以放到一起说。

玩家对于黄金装备的感觉可能是——纵然捡了一万件，鉴定过后 npc! ——要遇到词缀组合好、数值好的实在太难太难了。

对于新手来说，看到 ias、fcr、双吸、技能、生命法力、抗性、fwr、fhr、fbr、ek、高 ed 这些属性有多个组合且数值较高的话，最好留心一下，组合好且数值不错的往往价值很高。



如果你实在嫌麻烦，可以只捡以下类型：

高优先级：项链、戒指、珠宝、头环

中优先级：鞋子、法师和死灵专属武器

低优先级：刺客和亚马逊专属武器、手套



以上类型涵盖了多数有价值的金色装备，为什么这么选呢？

因为除了以上部位，其它部位往往有很不错的暗金和符语装备，这些装备虽然也难搞，但是比出一个能用的黄金容易多了。

所以，这实际上也是引出了黄金装备价值的一个大致评判标准——需要和该部位的常用暗金、符语差不多或者更好才行。



例如，武器系由于大量符语的存在，不要说金色，就是暗金装备也被大大挤压了生存空间，虽然金色装备有理论上超越的可能，不过太难，比有生之年还要有生之年。

而头部，因为军帽、岁月之冠、狮鹫之眼等中高档神器的存在，金色头盔很难施展；不过，头环类的金色装备由于有特殊的词缀机制，因此很多职业都会追求，也相对容易出有价值的物品。



项链、戒指部位缺乏高价值暗金，成为金色/橙色的舞台。

手套、鞋子也因为有很多职业追求特殊的属性、抗性组合而有价值。



Page175

②头环

头环的 fcr\frw\吸取词缀让其有了价值，不少职业都需要头冠来凑 fcr、吸取和高跑。

头冠上的孔还能提供暗金珠、符文的容身之处。

对于法系来说，2 技能、20+fcr 是基础，生命、法力、属性、抗性和 2 孔每一项都会增加其价值，属性值高的话可以非常值钱。

死灵头最值钱，法师、德鲁伊、刺客、圣骑士（需要对比军帽，和搭配 fcr）次之，刺客和德鲁伊还会追求 frw、plr 甚至 ar。

此外，弓马（弓箭亚马逊）需要 2 技能、20ias、偷取生命、力量的头环，有 2 孔和 frw 就完美了，价值会很高。



Page176

③项链

由于缺乏有统治力的暗金项链，金色和橙色项链成为了多数 bd 的终极追求。

金色项链的关键属性就是 fcr，不需要这条属性的话用暗金项链马拉的万花筒就行了。

只要具备了 2 技能+fcr 属性，就有了超越马拉的潜质（可以看出来，暗金永远是衡量物品价值的一个有效标杆）。



在基础好的情况下，生命、法力、属性、抗性每有一项都会增加其价值，属性值高的话可以非常值钱。

刺客、死灵、德鲁伊还会追求 frw、plr（毒素持续时间减少，相当于秒伤更高）甚至 ar 等属性。



在有了技能+fcr+其它重要属性的组合后，项链的价值随 fcr 提升而增加。

其它属性较高的，价值也会有较大提升。



需要注意的是，因为 fcr 档位的不同，玩家并非一定要选择高 fcr 的项链。

例如电法要凑 117fcr，往往要 17 以上的 fcr，但是如果你达不到这个档位，就没必要追求更贵的项链，这个时候降一档（78）甚至都不需要 fcr 项链了，一条普通技能抗性属性项链就很好了，比如马拉。

而 20fcr 的项链有助于很多 bd 上到有实用价值的“终极”档位，所以只要 2 技能+20fcr 的项链就有不错价值。



总体上来讲，玩家只要看到 2 技能+fcr 的项链就留意一下。

这个组合本身就有价值了，再加上其它属性那就更不错了。

如果 fcr 值高，你就能小发一笔。



Page177

④戒指

戒指是金色装备里价值比较模糊的存在，因为其多数时候承担的是补抗性、补属性、补吸取、补 fcr 的作用。

因此，戒指的价值往往因人而异，比较随缘（笑）。

遇到一个正好属性互补的戒指，有缘人可能会愿意花大价钱，但是，也有可能看起来样样属性都不错，但是没法针对性的使用。



不过，总体上说，戒指还是以 fcr、吸取和属性为价值基础。

例如以 10fcr 为基础，有生命、法力、属性、抗性、ek、mf、plr 的，只要有 2 条增值属性且数值不错的就有留的价值。



fcr 戒指更看重法力、属性，有抗性、ek 和 mf 等更好

而吸取戒指往往单吸更好，双吸不太容易出现好的词缀组合。·

注意因为谜团等施法因素的存在，吸取戒指实际上有 fcr 会大大提升价值。



其它的戒指只要之前提到的高价值词缀如属性、生命、法力等等数值较高，组合较多的，都有价值。…

戒指用来补足穿装备所需属性、补足抗性，增加伤害、增加法力和生命是再好不过的。

(当然，比比乔丹就知道，不能在 fcr、吸取上做文章的话，其它属性需要很优秀才能超越乔丹。)



⑤鞋子

鞋子的价值很好评价，关键就两条 frw 和抗性。

30frw+3 抗就是高价值的体现。



因为抗性是前缀，鞋子无全抗前缀，所以最多 3 抗。

一般来说，抗寒的价值很低，如果是电火毒三抗，超过 100 就相当不错。



当然，不要忘了另一个关键属性 frw，30 和 20 差别也是很大。

关键属性有了，再锦上添花力量、敏捷、mf 和打钱的话，价值就更高了。



Page179

⑥手套

手套主要是电法常用的 ek 手套、标枪亚马逊常用的 ias 手套和其它近战用的 ias 手套有较高价值。

电法常用 ek 手套，由欧特+完美紫宝石+珠宝+皮/魔皮/荆棘连指手套合成而来，是橙色装备。

这类手套需要 3ek，然后加上其它各类属性/抗性/法力等增值属性就有了不错的价值。



而亚马逊标枪手套则以 2 标枪技能 +20ias 为基础，有吸取、属性、法力和抗性价值更高（特别是吸取法力）。

可以是金色也可以是手工合成，如果 10ias 的话价值会低不少。



其它类型的手套则强调高属性、高抗性和高法力，有 ias 更好。

特殊情况还会追求压碎性打击等属性，这类手套组合多且数值高的也有不小价值。



Page180

⑦武器/盾牌

由于符语和大量暗金的存在，金色武器盾牌很难有（衣服和腰带就更没有了）露脸的机会。

较为常见的就是法师的单手杖和男巫的专属盾。

由于金色词缀的关系，在加单系技能时金色法杖不如蓝色的，所以高端电法、火法往往用蓝杖（比如电棒）。

如果词缀组合的好（技能加的多，抗性、fcr、ek等）还是有一定价值，但是很难。



死灵盾牌则相对容易有价值，5 剧毒新星在加上格挡、抗性等就能用。



相对价值高一些的金色装备就是刺客的爪，需要 400+ed，无形且有自动恢复耐久。

或者按等级增加 ar 且有两孔、高速度，这类爪要如果有高 ed、刺客技能、关键陷阱技能、无形则更好。

这些爪很难获得，不过一旦符合标准价值会很高。



最后是亚马逊的弓，以风之力作为标杆即可。

有击中触发伤害加深，高速（低速底材缺 ias 就没戏了）然后能有 2 孔等其它属性最好。

基本上，金色武器盾牌很难出现有价值组合，不想捡也就算了（但是容易卖 35000，笑）。



Page181

10、杂项

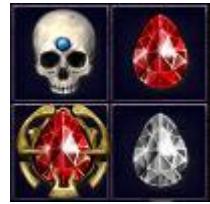
这部分就是宝石、key 和精华。

完美的宝石俗称 PG，可以用来交换一些低价值的物品。



由于手工消耗的原因，完美紫宝石和红宝石价值更高。

完美的骷髅头由于可以洗装备，价值又更高一些，一般称 PS。



对新手来说，捡无暇宝石，合成后储备完美宝石，可以作为获取基础装备的交换手段。

此外，200 万起步的金币也有一定的价值，存多个人物/共享箱金币也可以交换不少日用品。



打女伯爵、召唤者和尼拉塞克掉落的红门合成钥匙一般可以按组交易。

每个红门里 boss 掉落的部件也可以按组交易，价值比钥匙高一些。

都可以换一些日用品。



每个关底 boss 掉的精华可以合成洗点用的赦免徽章，也有一定价值。

其中赦免徽章可以换中低价值物品，3、4、5 幕精华价值比 1、2 幕高。



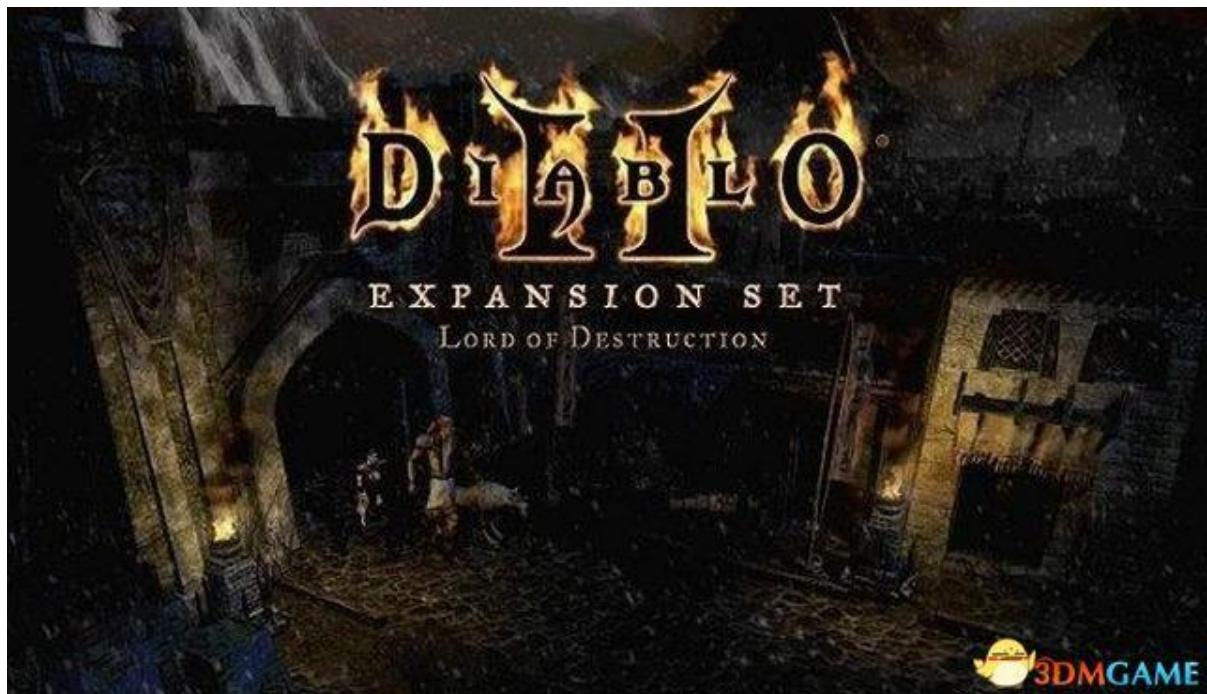
最后，存上一箱没用的珠宝也有交易价值。

新手也可以用来换些日用品了。



Page182

《暗黑破坏神 2：重制版》速通攻略，带小号快速升级攻略。本篇攻略将详细的介绍暗黑破坏神 2 速通技巧级快速升级策略。《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。



前言

随着游戏的进程，大家开始需要新的 bd 去完成新的目标，例如盾丁打红门，电法打钥匙等等。

此外，还有玩家需要小号卡 a2 塔拉夏古墓任务进度，方便直接找古墓，或者需要完成打孔任务，获得打孔奖励。

此时，如何更有效率的通关，更有效率的升级成为了玩家要考虑的内容。

本攻略将对这些内容进行详细的解析，分为以下几个类型：

- 1、速通流程：基本的速通，条件要求最低。
- 2、强化流程：需要专业大号，速度更快，适合练新角色。
- 3、非资料片流程：需要专职角色，速度最快，适合用来卡进度，完成特定任务。



一、速通流程

本流程无需太多的准备，有一个大号（最好是传送点齐全的法师）带就行。

这个流程可以用来练新号，虽然也可以用来做任务和卡进度，但是效率不高。



1、第一幕

如果小号需要传送点，大号可以在各个传送点开门。

小号只需要进传送门→开传送点→从传送门返回→等新门，后续各章操作类似。

实际普通难度几乎不需要开任何传送点，噩梦也需要几个 boss 的传送点就行。



如果不是卡进度或者打孔任务专用角色，第一幕第一个任务技能奖励一定要做。

小号做第一个任务，大号找到铁匠任务房间和安达利尔房间，给小号开门。

击杀安达利尔即可进入下一章节（注意击杀时小号最好在安姐房间）。



Page183

2、第二幕

第二幕稍微复杂些，主要是大号的工作。

首先在死亡神殿找到赫拉迪姆方块。



然后在遥远绿洲虫洞找到国王之杖。



群蛇峡谷找到任务项链。

小号均只需要等门，进去拾取即可。

(实际上小号可以到 a1 去打怪升级。)



最后，大号在召唤者处放门，小号进门见证击杀召唤者（躺尸亦可）。



然后小号从任务看真古墓位置给大号找古墓。

最后的插杖环节请注意，如果有多个小号，只需要一个小号插。

插杖小号先离开队伍，插杖后再重新加入队伍，此时密室门打开，其它人的杖不会被消耗掉，可以留到噩梦、地狱再用，省下很多时间。

最后击杀督瑞尔过关。

普通难度虽然 bug 杀意义不大，不过反正有人带，bug 杀更方便。



Page184

3、第三幕

大号可以先出去找金怪，放门给小号进来后击杀金怪（瘸子也会掉雕像）。

很容易掉翠玉雕像来完成 20 生命的任务。



大号也可以找蓝伊森之书，给小号放门。

这两项非必须，以后小号可以自己来，不过传送法师带更有效率。



关键步骤是大号传送崔凡克，在憎恨囚牢放门给小号。

小号见证击杀三瘸子，可以拾取连枷。



此时虽然囚牢门不能打开，但是大号放憎恨囚牢第二层的传送门小号就能进了。

注意，如果没有见证击杀三瘸子，第二层的门小号是不能进的。



杀掉劳模就能进入下一幕。

这样可以略过麻烦的克林姆部件收集阶段。



Page185

4、第四幕

第四幕最简单，大号开门让小号见证击杀迪亚布罗即可。

注意菠萝死时小号一定要在附近。



当然，也可以去把灵魂石砸了，获得符文和宝石。

噩梦和地狱一定要砸。

依卒尔也可以一并杀了，两个技能点迟早要做。



Page186

5、第五幕

这一幕大号先带小号杀掉督军山克。

然后小号自己练级，大号找到安亚。

放门给小号救安亚。



接着会出现一个麻烦的门槛——20 级。

要么小号老老实实练级，有大号支撑的装备还是很快。

要么就是多个小号组队。



只要其中有一个小号达到 20 级即可（不能完成 3bb 任务和杀巴尔任务）。

大号在亚瑞特山颠开门，20 级小号进去，其它小号城中待命。

20 级小号见证击杀三个野蛮人先祖和巴尔即可，其它人也可以跟着通关。



这个等级问题在噩梦会变成 40 级，同样可以用一个 40 级未完成任务的角色来带大家一起通关。

可以加入公开游戏的杀牛房间，8 人杀牛一般有人带，升级速度很快。

如果你没有其它队友小号队友，那么就只能采用笔者后面会介绍非资料篇流程了。



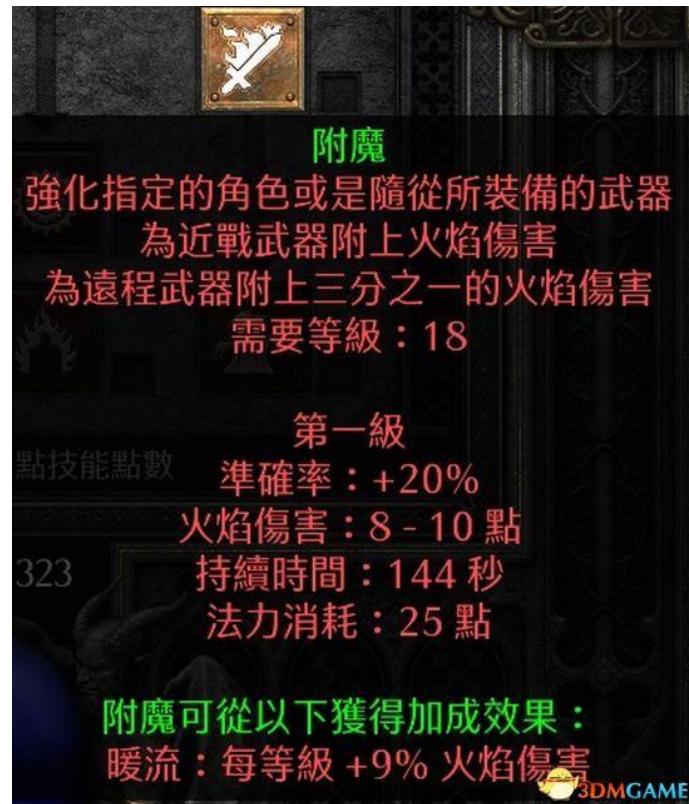
Page187

二、强化流程

强化流程本身和速通一样，不同的是小号可以更快升级。

不过这需要带人玩家有一个专业角色——强化女巫。

也就是把附魔点满的女巫。



大号给所有小号及小号的佣兵加上附魔，他们的战力立即爆表。

基本上人挡杀人佛挡杀佛，清怪迅速自然经验上升很快。



当然，此种情况最好小号越多越好，组满员可以获得怪物最大的经验加成。

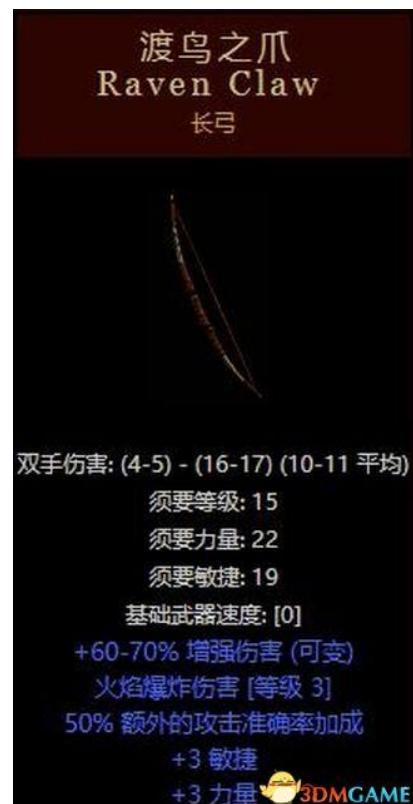
注意一下怪物等级和小号等级 +/- 5 以内经验最高。

当然，有了附魔，跨级打怪虽然有经验惩罚但是打得快而且基础经验高，也是很快的。



小号如果有掠鸦之爪最好（不管职业），附魔下aoe能力超强。

带人的大号除了附魔，能够快速传送找路也是很重要的。



三、非资料片流程

这是最快的办法，但是需要一个专职角色。

带人的玩家需要在非资料片模式练一个专职女巫。

创建人物时选择无资料片模式。



被带的小号也需要先选择无资料片模式创建。



带人的流程和速通流程也是一样。

不同的是——没有第五幕——也就是完全不需要小号练级了。

这样特别适合用来卡进度或者完成打孔、砸石头任务的功能性小号。



当大号把小号带到地狱第三幕后，小号就可以在人物选择界面点击转换成资料片人物了。

转换按钮就在删除按钮右侧。

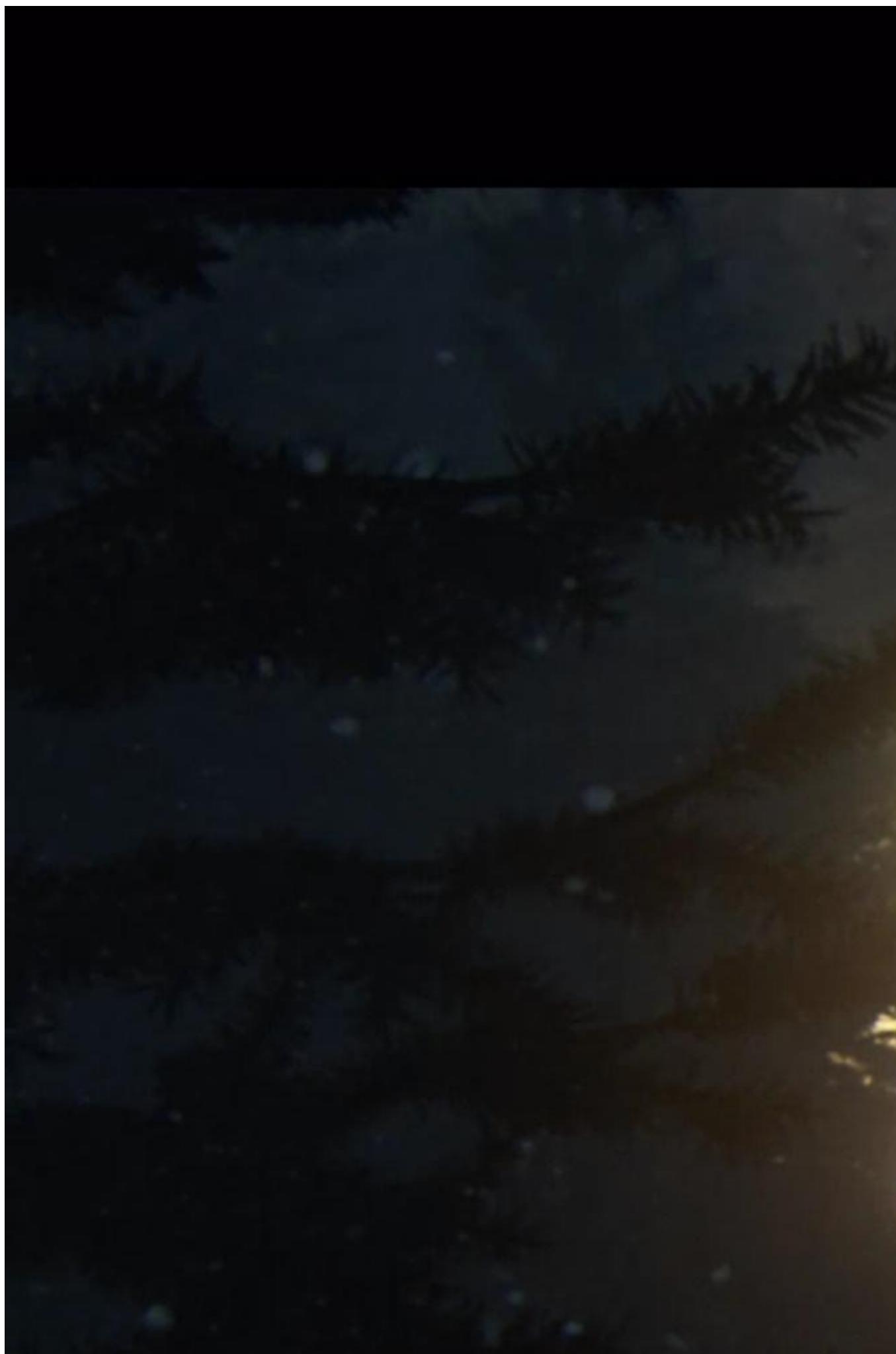
注意一定要到第三幕，一、二幕时转换的话人物会在噩梦难度。

你有大量基友或者多个账号的话，这个方法带小号完成地狱第四幕砸灵魂石任务收益很高。

老战网可以多开时，被称为 rr，很多玩家的致富之路。



《暗黑破坏神 2：重制版》bug 杀 boss 全攻略，boss 掉落一览。《暗黑破坏神 2：重制版》刷 boss 攻略及装备掉落。《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。



什么是 bug 杀？为什么要 bug 杀？

暗黑 2 中每个 boss 首杀的掉落都会更好，完成任务后再来杀同样的 boss，掉落会比首杀差不少。

那么，我们能不能每次击杀 boss 都尽量维持首杀的掉率呢？bug 杀想法由此诞生。

而且，说起来是 bug（实际上可能就是暴雪本身有意无意中促成）但实际上得到了官方的变相认可，重制版也保留了这个“bug”。

bug 杀就是让 boss 以后击杀也保持在首杀状态，次次都是首杀掉率，笔者会对 5 个关底 boss 的 bug 杀进行讲解（非关底 boss 没有这个概念）。



第一幕：安达利尔

安姐 bug 杀最容易，打死她后直接回城和瓦瑞夫交谈，进入第二幕就能达成。

期间不要退出游戏，最好也不要做什么事情。

如果要验证是否 bug 杀，就看安姐掉不掉药水、金币这种占用掉落位置又无用的东西，如果掉落，就不是 bug 杀。

不过，普通难度 bug 杀意义不大，至少还是要到噩梦，有毅力可以肝个乔丹（噩梦安姐乔丹掉率最高）。



Page190

第二幕：督瑞尔

督瑞尔 bug 杀需要组队完成，由未完成任务、需要 bug 杀的玩家建立房间。

在塔拉夏古墓里找到插槽底座，将合成的国王之杖放入，流程可以参考笔者全流程攻略：<https://www.3dmgame.com/gl/3836957.html>



此时墙壁将会被击碎。注意，如果想要 bug 杀的话，需要另一个完成了任务的玩家进去击杀督瑞尔，未完成任务的玩家则必须留在外面。

如果是多人组队，则任何一个没有完成任务的玩家都不能进去。

这样就能达成 bug 杀，以后击杀都算首杀。督瑞尔掉落很不错，强烈建议做 bug 杀。

你可以击杀秘法圣殿的召唤者，他身边缺哪个符号，真古墓就是哪个，然后再去杀督瑞尔。召唤者本身也有几率掉落红门钥匙，所以这条线路比较优秀，开荒法师会很快。可以参考笔者攻略：

https://www.3dmgame.com/gl/3836957_31.html

当然，你也可以建个小号，让朋友带你到地狱第二幕，触发最后一个任务，这样就能在任务面板看到哪个符号是真古墓。每次小号建房间，记住房间号和密码，查看真古墓后记住符号、退出，大号再加入这个房间，就能前往真古墓了。

注意小号退出后，房间还会存在一段时间，这也是能够这样操作的原因，等久了房间就消失了。



Page191

第三幕：墨菲斯托

第四幕：迪亚波罗

第五幕：巴尔

这三个 boss 做 bug 杀的方法一样，放到一起说。

说来简单——由已完成任务的人建房，未完成任务的人进去杀。

但是，这样的话未完成任务的角色始终不能完成任务，也就无法进入第三幕、第四幕或者通关。

只有专业的“杀手”使用固定专用号才好实施，当然，自己刷到某个 boss 的时候，也可以停下来 bug 刷一段时间，需要继续推进时再正常杀通过，这三个 boss 都有很好的掉落。



Page192

封印 bug

封印 bug 虽然不会增加掉落染色率，但是可以加快刷混沌魔殿的速度，所以一并介绍一下。

这个 bug 适合有传送能力的角色快速清理魔殿，也适合快速杀 dc（超级暗黑破坏神）。



首先，直接找到魔殿右侧的两个封印。

开启下方的封印（无论地图什么类型，都是相对处于下方的那个封印），这会固定出金怪，将金怪击杀。



接着开启上部和左侧的 3 个封印，将金怪击杀。



然后，快速传送到右侧，开启剩下的一个封印。

传送过程中尽量把魔殿里的怪都“看”一遍。

开启封印时，魔殿内所有的怪都是立即死亡，6秒内“看”过的怪都会有掉落。



然后就可以击杀大菠萝了。

同理，如果触发了 dc，也可以这样做，此时开启第一个封印的金怪就变成了 dc，不用管他。

继续后续的操作，最后回到 dc 旁开启剩下的封印，dc 也会被秒杀。



Page193

[《暗黑破坏神 2：重制版》隐藏关卡超级 boss 攻略 6boss 红门钥匙攻略。](#)
《暗黑破坏神 2：重制版》奶牛关卡攻略，超级暗黑破坏神攻略。《暗黑破坏神 2：重制版》地狱火炬攻略，毁灭护身符攻略。《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。



前言

普通过了有噩梦，噩梦过了有地狱，地狱通关呢？

不，地狱没有尽头，地狱的尽头是你的肝！

暗黑破坏神 2 中，除了刷刷刷，玩家还可以挑战多个隐藏关卡和 boss，获得丰厚的奖励。

当然，要挑战这些 boss，你仍旧需要一个技能——刷！

本攻略将介绍所有隐藏关卡的开启方式及 boss 的打法、掉落，对相应的玩法技巧进行总结和推荐。



一、秘密乳牛关

1、开启条件

这是暗黑 2 最经典的隐藏关卡，一般也称为奶牛关。

要进入奶牛关，你需要先完成对应难度的游戏。

例如要进入普通奶牛关，就需要先通关普通难度。



前往第一幕的第 3 个大场景——乱石旷野。



一般来说，此时玩家已经完成了拯救凯恩的任务，只要靠近石柱群，地图上就会有黄颜色的传送门标记，容易找到。

进入崔斯特瑞姆。



你需要来到地图上左上角，点击地面维特的尸体，拾取维特的腿。

对任务还不太熟悉的玩家可以参考笔者的流程攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3836957.html>



维特之腿是任务道具，不过本身也是一个钉锤类的武器，你甚至能捡到金色品质的维特之腿，不过仍旧摆脱不了一次性工具的命运。

注意普通难度的维特之腿只能开启普通难度的奶牛关，噩梦和地狱也是如此。

如果你在任务过程中已经保留了维特之腿，那么就不用再去找了，一个人物身上最多存放一个维特之腿。



你还需要在阿卡拉这里买一本传送书，注意只能是书，不能是卷。

至于书中有多少卷轴无所谓，可以是 0.

(有些非官方版本会通过卷轴数量来控制关卡中怪的数量，不过官方版本并不是。)



将维特之腿与传送书放入赫拉迪姆方块，点击合成就能开启红门了。

如果你存了普通难度的腿但是想再去捡噩梦难度的腿，那就在打到噩梦维特位置时传送回城。

暂时把“普通腿”丢地上，拾取噩梦腿再回来，用噩梦腿合成红门后再拾取普通腿就行了，不过这也不是啥稀罕东西，没必要存着。



你只能在第一幕侠盗营地合成奶牛关的红门，位置随意。

不过最好不要在普通传送门开启的位置合成，不然红门与普通传送门重叠会稍微有些麻烦。

因为大家一般都是找阿卡拉买书，所以公开游戏中的红门经常在阿卡拉附近。



2、打法

奶牛关里自然是大量奶牛——地狱之牛了。

你可以将奶牛关看成一块充满奶牛的空地，围绕中心转一大圈基本能清理掉所有的奶牛。



奶牛物理伤害高，速度相对较慢。

因此远程职业刷起来更有优势，物理职业在未成形时可以在持盾时切换行走，避免跑步削弱了格挡几率。



奶牛的抗性比较平均，只有毒抗相对较低。

要有效率的击杀那最好使用有范围 aoe 伤害的角色。

标枪亚马、冰电女巫、毒系男巫、陷阱刺客、祝福之锤骑士都能刷，其中刺客、骑士、法师对装备的依赖相对较小。

职业相关请参考攻略站文章：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837288.html>



穿着一身黄金战甲的牛王往往拥有免疫。

这个看运气，它老人家的免疫是随机的，多数时候可以通过灵气、装备和技能来未加密。

重制版杀死牛王后仍旧可以反复开启奶牛关，因此不用像之前一样避开牛王了，相当不错。



奶牛关键就是效率，更快的聚怪、更好的aoe伤害，能够提升效率就能提升产出。

所以，男巫的迷乱以及带有迷乱的精神错乱符文头盔（旧城迪勒瑞姆）可以很好的发挥作用。

奶牛们迷乱后会聚集起来互相攻击，让你一次可以收割一大片。
(吸引诅咒也可以帮助聚怪。)



Page195

3、产出

奶牛关场景等级高，地狱可达到 81 场景等级，可以产出很大一部分的装备。

奶牛密度高，刷起来很有效率，而且经验收入也可观。

这也是大量玩家常年“混迹牛场”的原因。



奶牛关是高号符文的最重要产地。

珠宝、宝石和底材产出也很丰富。

大密度的怪带来大量掉落，让你有更高的几率符文、底材甚至珠宝、装备多丰收。



需要注意的是，奶牛关里的石块、箱子也不要小看了。

顺手翻一翻，翻石头出个 30 号的欧皇们也是比比皆是。

当然，你最好不要事先有这个预期，毕竟肝个几天不出货的也是比比皆是。



注意各个难度奶牛关的场景等级（28/64/81），这里出产的特等白色底材也不少，根据物品等级来打孔也是很不错的。

场景、物品等级与孔数的关系请参考攻略站文章：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837394.html>



此外，牛王本身掉落等级也高，现在可以随意杀牛王后也成了 mf 对象。

这家伙还会掉落一套专属绿装，还是有收藏价值。



二、红门超级 boss

1、开启条件

奶牛关虽然有一定难度，但是多数通关地狱的玩家都可以慢慢应付，然后发家致富。

而另一类隐藏关卡——红门超级 boss——则由于难度较高，需要有足够积累才能挑战。

一般还是建议逐步构筑一个盾击圣骑士来挑战这些 boss，成本相对是最低的，效果也是有保障的，bd 可以参考咱们 3dm 攻略站攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837288.html>



要开启红门，玩家需要在地狱难度杀死女伯爵、召唤者和尼拉塞克三个固定金怪小 boss。

他们有概率掉落毁灭、恐惧和憎恨这三把钥匙，钥匙外观都是图中这样，只有名字不同。

女伯爵——恐惧之匙。

召唤者——憎恨之匙。

尼拉塞克——毁灭之匙。

笔者后面会一个个讲刷法。

将三把钥匙放入赫拉迪姆方块合成就能开启红门。

注意只能在第五幕主城哈洛加斯进行这个操作。



三把钥匙合成的红门 boss 是随机的，总共有 3 个不同的 boss (后续会——说明)。

由于我们需要三个 boss 的掉落，因此需要集齐 3 套共 9 把钥匙。

这样在哈洛加斯开门，只要是同一场游戏，新开启的红门就必定不重复，一定可以开启 3 个 boss 的红门，让你获得需要的 3 样掉落。



还要注意的是，每次开启红门的时候一定要换个地方。

不然红门重叠到一起很可能导致你有一个门无法进入。

此外，最好一个个开，就算掉线无法恢复也不至于损失太大（有基友就更好办了）。

进红门后马上远离，红门口有概率被怪围住，一旦死了，尸体都很难捡。



3DMGAME

Page197

2、恐惧之匙

恐惧之匙由地狱难度第一幕黑色荒地-遗忘之塔中第 5 层的女伯爵掉落。

女伯爵也是中低号符文的 mf 对象，算是一举两得。

相关任务可以参考笔者的流程攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3836957.html>



女巫算是很适合刷女伯爵的职业（电系）。

由于女伯爵冰、火双免，因此实际上之前提到的牛场推荐角色也挺适合刷女伯爵。

找到遗忘之塔后进入。



遵循左转原则，往人物（非地图）左手转弯更容易找到下层入口。

一路到达第 5 层。



杀死女伯爵就有可能掉落钥匙。

当然，多数时候你只是会收获符文，运气好出个 20+ 还是不错的。



Page198

3、憎恨之匙

憎恨之匙由地狱第二幕秘法圣殿的召唤者掉落。



这里没啥好说的，凭运气选一边走就行。

4 分之 1 概率遇到召唤者。



打死召唤者有几率掉落钥匙。



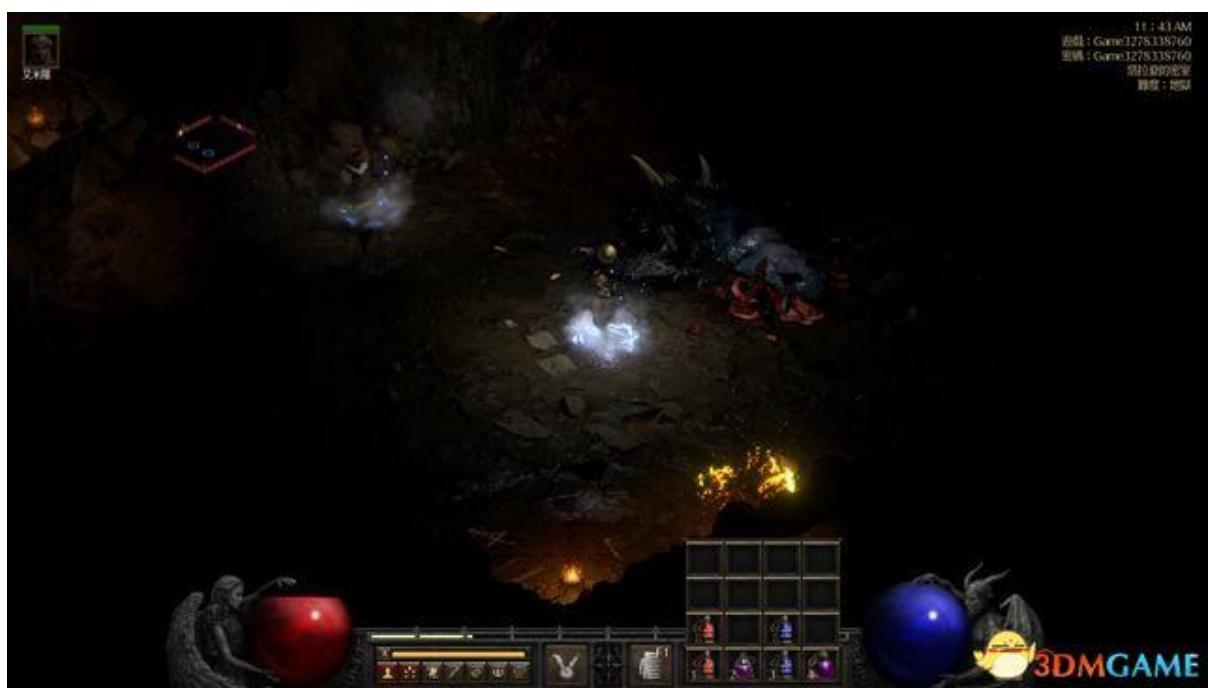
笔者建议记一下召唤者房间出现的符号，例如图中缺月牙符号。

缺的这个符号就是真塔拉夏古墓的位置。

既然召唤者都找了，那完全可以去把督瑞尔杀了，这样连锁刷怪收益会更高。

特别是 bug 杀督瑞尔，相关内容请参考笔者攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837275.html>



4、毁灭之匙

毁灭之匙由地狱难度第五幕尼拉塞克神殿的尼拉塞克掉落。

你可以先传送痛苦之厅。

因为现在开启痛苦之厅传送门后依然保留安亚的红门，所以刷起来更方便了。



从痛苦之厅传送点按照左转法则更容易找到瓦特之厅的入口。

尼拉塞克就在瓦特之厅。



进入瓦特之厅后，中心是一个菱形区域。

注意看小地图，观察红圈位置的墙。



如果墙上出现蓝圈所示的眼睛壁画，那么尼拉塞克就在这个方向。

例如笔者在左下角对应位置发现了这个壁画，尼拉塞克就在左下方。



你可以看到此时右下方对应位置是没有壁画的。

虽然中心菱形墙上有，不过那个不是我们要找的目标位置。



尼拉塞克拥有尸爆，威力很大，杀死怪物恢复平静的佣兵或者自身装备会非常有帮助。

否则，你就尽量离尸体远远的。

尼拉塞克随机免疫，遇到自己的伤害属性被免疫了就只能靠佣兵戳死了。



尼拉塞克本身掉落等级很高，也是一个重要的 mf 对象。

至此，三把钥匙的获取方法就讲清楚了，你只需要重复 n 次，获得 3 套共 9 把钥匙，这段时间搞不好你都能打出不少好东西了。

初期推荐电法来完成这些目标，可以女伯爵、召唤者、督瑞尔、尼拉塞克甚至暴皮一起刷。



Page200

5、莉莉丝

在哈洛加斯将 3 把钥匙合成就能开启红门打超级 boss 了。

总共 3 个初级红门。

在同一个游戏里合成 3 次（共 9 把钥匙）就能全部开启（每次开启 boss 不重复），否则 boss 随机。



超级莉莉丝场景类似第一幕地下墓穴。

注意实力不强的玩家要优先清理掉女妖，否则伤害加深会让你痛不欲生。



莉莉丝本身是黑化版安达利尔的造型（甚至连提示语都是安达利尔，太不走心了）。

她的近战伤害很高，回血速度也快。

你必须要有足够的防御、格挡、吸血，最好有生命偷取（例如德古拉之握手套）。



此外，有撕开伤害可以阻止莉莉丝的回血。

超级 boss 血很多，压碎性打击按百分比减血，是杀超级 boss 的不二利器。

有基友的玩家也可以让朋友开法师用静电力场。



杀死莉莉丝掉落道具——迪亚布罗之角。



6、超级依卒尔

超级依卒尔所在场景类似第四幕的地狱。

这里的遗忘骑士以及喷火恶魔小怪也是非常麻烦。

非碾压的玩家还是先清理下小怪，尽量避免被围殴以及被诅咒。



依卒尔能有电法帮忙清怪相对会比较容易。

整体打法和需求和莉莉丝类似，实际上盾击丁打这些超级 boss 都是差不多的。



杀死超级依卒尔掉落墨菲斯托的脑。



Page202

7、超级督瑞尔

超级督瑞尔处于沙漠场景。

督瑞尔相对好打有些，注意虫群是物理免疫，如果扛不住可以引开。

最好有朋友帮忙清理虫群。



杀死超级督瑞尔掉落巴尔之眼。



8、三魔神

有了三个初级超级 boss 掉落的道具，就能在哈洛加斯合成红门进入最终战了。

还是要注意红门不要重叠了，进了红门就赶紧跑开。



最终战再次在崔斯特姆展开。



三个 boss一起出现，但是有一定距离，让我们有了操作空间。

非碾压的玩家建议一个个分离出来打，可以多试几次，反正很长一段时间三魔神也不存在速刷这种玩法。

最好优先分离墨菲斯托。



墨菲斯托的审判光环降抗将防御很厉害，先拉出来杀掉。

你自己最好有提升抗性的光环来对抗（救助），否则会非常脆弱。

使用超过 21 级的审判光环可以覆盖掉墨菲斯托的审判，也是一个思路，不过不是特别稳定。



清理了劳模后相对就容易些了。

可以再把巴尔单独拉出（一般需要其它玩家帮忙）。



最后是迪亚布罗。

一般来说压碎性打击够的话还是比较容易。

伤害输出不给力就需要清小怪。



Page204

9、产出

最后一个魔神死亡时会掉落英雄旗帜和大型咒符。

英雄旗帜毫无用处，估计是暴雪曾经有过什么想法，后来不了了之了。



你完全可以把旗帜扔了。

或者作为自己英勇行为的纪念（用火炬纪念不是更好么）。



大家真正看重的就是这个火炬护身符。

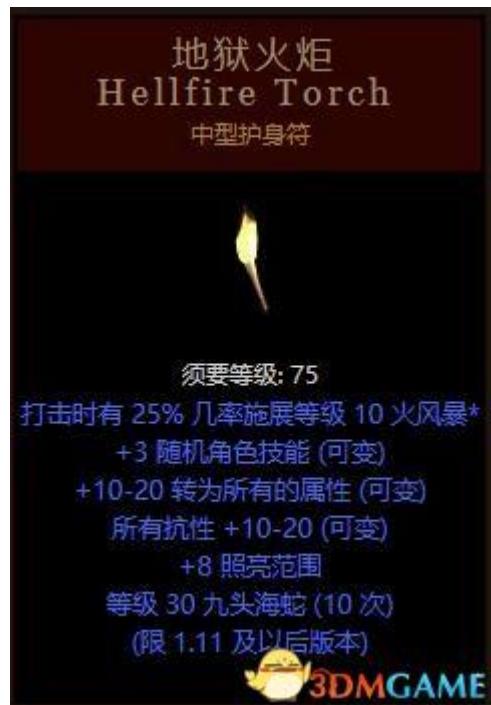
每个角色身上只能带一个。



地狱火炬可以提供 3 职业技能，最多 20 抗性和 20 全属性，可以说是对人物的超强提升。

由于获取难度高，随机性强，因此搞到一个适合你职业且属性不错的火炬会非常困难。

这也是暗黑 2 玩家的终极追求之一。



Page205

三、超级迪亚布罗

超级迪亚布罗也被称为超级大菠萝、黑毛、DC，因为它就是一只黑色的大菠萝（笔者是认真的）。

要打超级迪亚布罗并不需要你准备什么，只需要“幸运女神的降临”。

（当然，如果你是超级土豪就另说了，你可以亲自召唤。）

（太难遇到，尤其是现阶段，所以只能用老图了。）



当服务器组中（通常暴雪会通过 ip 段等方式将玩家进行区域分组）有玩家出售 soj（乔丹之石）戒指时，召唤活动就激活了。

该分组中所有玩家均可以向 npc 出售乔丹之石，数量将会被记录。



当乔丹之石出售到一定数值时，比如 200 颗（应该是根据乔丹之石存量总数来定），系统会自动触发超级迪亚布罗事件。

此时，会有明显的文字提示——迪亚布罗出现在你的世界。



你只需要尽快找到一只金怪就行，这只金怪会自动变成超级迪亚布罗。

注意，金怪必须在你屏幕可视范围之外才能变成 dc。

推荐 a5 第 2 个传送点上方的金怪，它会固定出现，因此遭遇事件后直接传送 a5 冰冷之原，走两步就能看到 dc 了。

山克等固定特殊金怪不会转变。



dc 难度实际上不高，通常能够通关地狱就能应对。

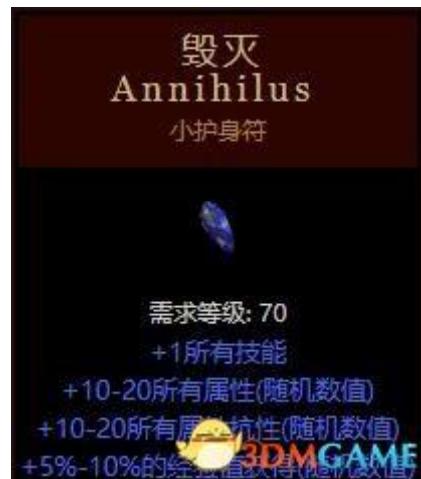
dc 基本上就是更耐打的地狱大菠萝，你需要更多的压碎性打击才能有效减血。



打死 dc 会获得毁灭小护身符。

这属性自然是没话说。

好了，那就等待幸运女神的降临吧。

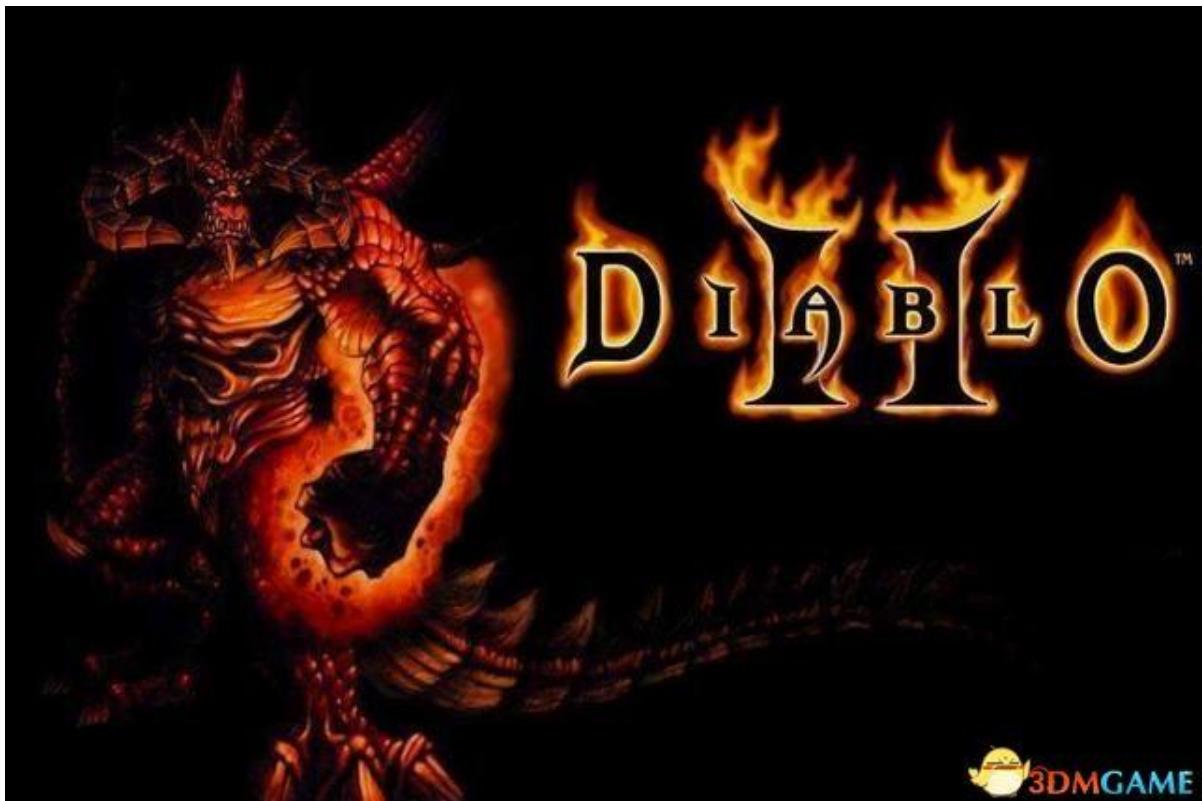


其实，这个怪的出现完全是因为暴雪的失误——soj 复制事件。

因为 soj 复制事件导致战网中出现海量的 soj，很多正常玩家也在不自知中获得了这些复制品。

暴雪无法将所有玩家一网打尽，所以想出了这么一个出售 soj (或者叫回收) 召唤大菠萝的事件。

对于新手玩家来说，如果你在地狱溜达有幸遭遇了 dc 事件那么首先要做的就是找到一个金怪触发 dc，然后——打不过就发帖求助吧，找个看起来靠谱的家伙帮你！



Page206

《暗黑破坏神 2：重制版》刷装备攻略，打装备 mf 地点及 boss 金怪详解。
《暗黑破坏神 2：重制版》85 级场景，实用金怪、boss 刷装备指南。本篇攻略将详细的介绍暗黑破坏神 2 打装备的地点和目标并给玩家推荐一些实用的技巧。
《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。



前言

笔者开玩笑说，暗黑 2 用一个字概括就是“刷”，两个字就是“打宝”，三个字就是“刷装备”，用英文概括就是“mf”。

虽是戏言，但是也能说明暗黑 2 的后期玩法核心——打装备。

本篇攻略就将详细的介绍打装备的地点和目标并给玩家推荐一些实用的技巧。



一、85 级场景

暗黑 2 中，高级物品需要高级怪物来掉落（请参考 3dm 攻略站另篇攻略对掉落的介绍：https://www.3dmgame.com/gl/3836959_85.html）。

而怪物等级与场景等级挂钩（请参考 3dm 攻略站另篇攻略对场景等级的介绍：<https://www.3dmgame.com/gl/3837394.html>）。

因此，刷高场景等级的区域就能保证掉落游戏中的大部分高级物品（有些特定物品只有巴尔等 boss 金怪掉落）。



暗黑 2 场景等级最高为 85 级，刷这些场景可以期望掉落 qlvl 较高的物品。

对于不少玩家来说，刷这些场景可以升级、打宝，渡过开荒的初期，也能在不断刷金怪后调整一下游戏的状态和心情。

笔者将一一总结这些 85 级场景并对职业、方法等要素进行解析。



1、第一幕

①大陵墓

首先，所有 85 级场景都在地狱难度。

第一个 85 级场景在第一幕支线杀血鸦的埋骨之地，顺着冰冷之原的道路就能达到（有分岔，另一条通向乱石旷野）。

方便的话可以顺手先杀掉血鸦。



埋骨之地有两个通向地下的陵墓，其中叫“大陵墓”的就是 85 级场景（另一个叫“墓地”，是 83 级场景，图方便可以一起刷了）。



这里怪物密度不是很高，也经常出现冰电免疫的怪物。

强度低的角色打起来有些吃力，强度高的角色又缺乏效率，因此不是特别适合 mf.



地穴在泰摩高地，建议传送外侧回廊。



然后直接穿过左侧门往外走，走出修道院就是泰摩高地。

这个地图是固定的。



地穴位于泰摩高地较为随机的位置，不过往往离道路不远，沿着道路寻找即可。



地穴有两层，都是 85 级场景。

这里怪物密度较高且难度不大，特别适合开荒受阻的玩家练级和打装备。

很多近战职业无法推进时都可以在这里刷到较高的级别。



注意第二层有宝箱，虽然也不要预期有啥精彩的掉落。

不过整体两层金怪也比较丰富，高等级的底材也时常出现。



估计看到锁链甲大家就知道怎么回事了。

这些低级绿装估计慢慢就会让大家神烦了。



Page208

2、第二幕

①蛆虫巢穴

传送遥远的绿洲，沿着地图边缘较容易找到蛆虫巢穴。

这也是主线任务相关的地点。



蛆虫巢穴在地图上有明显的紫红色入口标记。



按照右转法则可以比较快的找到第三层。

注意只有第三层是 85 级场景。

由于蛆虫巢穴道路狭窄，进入第三层也麻烦，多数时候费力不讨好，所以不是主要的 mf 地点。



Page209

②古代通道

传送失落古城。

在城市废墟中找到暗门。



进入暗门就是古代通道。

这个门往往离失落古城传送点比较近。



这里的好处就是冰免怪很少出现，特别适合纯冰法 mf。

怪物密度较高，打起来也容易，是冰法开荒的重要场景。



这里电免怪表容易出现，纯电角色就很吃力了。

整体上讲，通道是个收益比较高的 mf 地点，由于女巫不是很吃装备，建议尽量堆高 mf 再来，至少 200.



Page210

3、第三幕

①下水道

下水道可以由库拉斯特集市或者库拉斯特上层的入口进入。

也就是主线拿克林姆部件的地方。

如果你要刷上层的神庙就传送上层，否则哪边进去都差不多。



下水道二层入口一般在地图边缘，较少情况在地图中间。

拉动机关开门进入。



来这里的的关键不是杀怪掉落，而是开箱子。

这里的四个方向通常有 10+ 个箱子，由于符文掉落与 mf 和等级无关，所以战力不强的小号也可以来。



当然，这是一个非常枯燥的过程，找下水道，找第二层。

然后一通翻箱子，接着重复。

多数时候也不会有啥收获，但是一旦出一个高号符文，你就觉得值了。



Page211

②遗忘神殿

也就是你找蓝伊森之书的地方。

可能出现在库拉斯特集市、上层和堤道。



这里虽然怪物密度大但是场地太小，而且找起来很麻烦，所以几乎不会有人选择（除了任务）。



③废弃神殿/残破寺院

库拉斯特堤道两侧有两个固定的神殿。

他们都是 85 级场景，如果其中一个随机到蓝伊森之书的神殿也没关系，也是 85 级场景。



传送崔凡克后往左下走，也就是走回头路。

堤道两侧就是两个神殿，非常好找。



这两个地方虽然也是场景小，但是非常容易达到。

刷崔凡克瘸子的时候也可以一并刷了，所以有不少玩家也会选择进行 mf。



传送崔凡克后的行动方向。



①火焰之河

火焰之河可以通过罪罚之城或者火焰之河的传送门进入。

想要通刷的话最好还是走罪罚之城，从旁边的裂隙下去就行，位置固定。



这里就两条道，一条通向大菠萝所在的混沌魔殿。

一条通向砸灵魂石的地狱熔炉。

打的过铁匠就可以先刷铁匠再向魔殿走，毕竟也是一个 tc84 的金怪。

不过一般能刷这里都可以考虑挑战一下混沌魔殿，毕竟那里的收益更高，俗称超市。



Page214

②混沌魔殿

从火焰之河传送点往上走就是混沌魔殿，方向固定。



魔殿里怪物密度很高，带来高强度战斗的同时也会带来更好的收获。

在曾经敌人能用反噬诅咒的时候，这里成为了无数近战的伤心地。



魔殿里本身怪物、金怪就多。

开启 5 个封印还会出现 3 组怪，每组还有一个高 tc 金怪坐镇。

这也是混沌魔殿掉落丰富的原因。



最后的大菠萝甚至可以说是个添头。

(实际上没有高 mf 和 bug 杀的话菠萝掉率还是比较差的。)



Page215

5、第五幕

世界之石要塞

打完亚瑞特山巅的三个野蛮人守护者就能进入世界之石要塞。

要塞中所有场景都是 85 级场景。



这里怪物密度不错，不过战斗难度也不低。

不过只要能安全的打过去，就可以作为 mf 和升级的双重宝地。



尤其要小心电鬼，最好在装备上有针对性的侧重。

皮薄的遇到牛头人几板斧下去也头痛。



巴尔前的 5 小队拥有游戏里最高的 tc (和巴尔一样都是 87) ,是很不错的 mf 目标。

而且这 5 波怪提供大量经验值，你可以刷 5 小队来升级 (噩梦同样如此) 。



至于巴尔，也是个添头。

巴尔适合盾丁、锤丁这类可以快速剿灭 boss 的职业刷，如果要打半天就意义不大了（除非 bug 杀）。
85 级场景就到此为止了。



Page216

二、奶牛关

现在叫乳牛关，由于奶牛们密度很高，场景等级也较高（81），所以牛关是高号符文、底材、珠宝、宝石的重要产地。

基本上你迟早都需要练一个刷牛关的职业。

而且现在奶牛王可以随意击杀，也是一个不错的添头（可惜牛王 tc 太低了，只能掉些普通日用品）。

奶牛关攻略请参考：<https://www.3dmgame.com/gl/3837440.html>



Page217

三、Boss

1、安达利尔

安达利尔是游戏中遇到的第一个大 boss。

噩梦难度的安姐拥有游戏里最高的乔丹之石掉率，但是整体掉落很一般，只适合无法刷其它场景的角色过渡刷刷。

或者你的目标就是乔丹，可以高效的寻路和碾压，那么 300mf 下大概单人平均 1600 把能出一个乔丹。



地狱安达利尔 tc69，还是能出不少日用品了。

安姐 bug 杀很容易做成（请参考：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837275.html>），不过整体掉落还是因为 tc

原因差了些。

以首饰和日用品为目标的话，安姐倒是一个不错的选择。



Page218

2、督瑞尔

督瑞尔这只大虫在地狱一定要做 bug 杀 (同样参考笔者 bug 杀攻略:

<https://www.3dmgame.com/gl/3837275.html>)。

bug 杀督瑞尔暗金和绿装的掉率很高，有一定 mf 的支持产出会比较可观。

佣兵有一定装备并准备上活力药剂就能抗督瑞尔，所以算是开荒期一个非常好的 mf 目标。



你可以使用一个小号，做到塔拉夏墓内插杖这一步，插好杖就不再继续后续任务。

这样每次可以小号建房间，在第二幕就能在任务中看到哪个是真塔拉夏古墓。

接着记下房间名和密码，小号退出，上刷督瑞尔的号，这样前往之前记下的古墓就行了。



Page219

3、墨菲斯托

墨菲斯托被称为劳模，除了老墨这个谐音外，也有被刷很多的悲惨内涵在里面。

噩梦墨菲斯托就能出产不少日用品，而且还好刷。

地狱墨菲斯托更是日用品的产出大户。



墨菲斯托所在的憎恨囚牢第三层也有场景等级较高、金怪 tc 较高的优势。

因此通刷第三层加老墨也是一个常见的 mf 方式。

注意劳模 bug 杀只能暂时放弃通过第三幕，因此可以用一个专业小号来进行，或者打到这个位置时多 mf 一段时间，也算是顺便升级。



4、迪亚布罗

大菠萝 tc 高，等级高，因此掉落的项链、头环、护身符等杂物也有作为合成素材的价值。

混沌魔殿场景等级高，怪物 tc 高，怪物密度高，只要有能力 mf，就是一个巨大的宝库。

因此，这里也俗称超市——只要你有能力提货。



锤丁算是最容易达成基本要求的职业，开荒期随便整整就能逛超市了。

对于很多角色来说，刷完魔殿里的怪就完了，大菠萝啃着麻烦经常就不理了。

而锤丁则可以顺手也灭了大菠萝，获得额外的收益。

如果有专职职业 bug 杀大菠萝，也是有非常大收益的（非 bug 杀如果太慢的话确实可以不管了）。



Page221

5、巴尔

巴尔的情况和迪亚布罗有些相似。

很多人也是刷完 5 小队就打道回府，看都不看他一眼。

但是，巴尔情况又有所不同——他有全游戏最高的物品等级和 tc。



因此，很多玩家也会把巴尔作为 mf 的核心目标。

巴尔出的项链、戒指、头环、护身符都可以成为洗装备的优质底材。

可以 bug 杀当然最好，也不难办到，只是少个头衔以及不能刷牛场，比起劳模、菠萝的 bug 杀损失小很多。



Page222

四、金怪

金怪出暗金、绿色装备的几率低于大 boss，因此要 mf 金怪的话一定要找位置固定、容易到达的。

而且，这个金怪一定要 tc 等级高，才能掉落更多高级物品。

所以，游戏里金怪虽多，但是因为有些位置随机，有些跑起来很远，有些 tc 等级低，导致最终只有不多的几只能入玩家的法眼。



1、血鸦

血鸦不适合作为单独的 mf 目标, 从冰冷之原到埋骨之地因为有道路指引(只有一个分岔) 所以比较好找。

血鸦 tc 不高, 只能算是添头。



刷血鸦主要是旁边 85 级的大陵墓场景以及另外一边的 83 级场景（里面有 tc72 的碎骨者金怪）。

通刷这些场景和金怪主要是为了升级过渡，只要等级和装备允许，就可以进行其它更有价值的 mf 活动了。



Page223

2、女伯爵

黑色荒地-遗忘之塔的女伯爵是一个重要 mf 目标。

她有独立的符文掉落列表，地狱最高到 24 号，还能掉落红门钥匙。

需要中低号符文以及准备开红门的都可以多刷刷。

(请参考：https://www.3dmgame.com/gl/3836957_78.html)



Page224

3、召唤者

召唤者找起来太随缘了，四个方向随机，看起来没啥价值。

但是他一是可以揭示真塔拉夏古墓位置（这样就不用小号了），而是掉落红门钥匙，让其有了被刷的价值。



最好是有传送能力的角色去刷，可以召唤者-督瑞尔通刷。



Page225

4、议会

这里只的是从崔凡克传送点出发，到憎恨囚牢入口处遇到的三个金怪。

冰拳托克、火焰之指吉列布和邪恶之手伊斯梅尔，俗称三瘸子。



三瘸子 tc78，位置固定且距离传送点很近，因此成为了速刷的重要目标。

除了普通刷以外，打钱野蛮人也是以三瘸子为目标。



Page226

5、海法斯特盔甲制作者

tc84，算是很高的金怪了，仅次于最高的 87。

不过盔甲制作者也不适合作为独立目标，一般都是通刷火焰之河/混沌魔殿的角色顺手为之，否则找起来虽然不难也会费些时间。



Page227

6、封印金怪

也就是混沌魔殿里开封印固定出的三个金怪小队。

你也看出来了，无论是说场景、说 boss 还是说金怪都绕不开混沌魔殿，超市之名真的是名不虚传。

如果啃菠萝费劲，完全可以只刷金怪。



Page228

7、暴皮

我们真正的劳模——暴皮——他是游戏中被杀次数最多的怪。

刷暴皮也获得了专业称谓——kp.

完成救安亚任务后，安亚会开启红门。



进入红门往尼拉塞克神殿走两步就能遇到暴皮带领的骷髅小队。

暴皮 tc87，可以掉落游戏中的大部分物品，而且每把刷起来非常快，所以成为了大家最喜闻乐见的 mf 目标。

不过现在由于战网创建房间的时间间隔限制，kp 效率被大大削弱，装备好的角色等建房的时间估计都比 kp 的时间多得多。



Page229

8、尼拉塞克

从尼拉塞克神殿苦痛之厅向下进入沃特之厅就能找到尼拉塞克。

寻路方法可以参考：https://www.3dmgame.com/gl/3837440_7.html

尼拉塞克掉落重要的红门钥匙，所以也是很多人的 mf 目标。



更重要的是，尼拉塞克和巴尔一样，掉落游戏中的所有物品，自身等级也是仅次于巴尔，所以杂物也可以作为合成原料。

现阶段完成尼拉塞克任务并开启苦痛之厅传送点后安亚的红门也不会消失，又给了大家一个 kn (刷尼拉塞克的简称) 的理由。

不过老尼掉率多少还是有些感人，需要一些毅力。



Page230

9、五小队

虽然巴尔面前的 5 小队并不容易到达，但是他们却以高 tc 和高密度赢得了大家的青睐。

加上整个世界之石要塞场景等级的加持，刷五小队让人更有动力了。



一般来说，刷五小队的同时也要刷巴尔，不过肯大 boss 吃力的角色完全可以只刷五小队。

这五队人马既是 mf 目标也是经验的重要来源，想要冲高级别，五小队不可避免。

此外，还有冰冻之原传送点附近的山克和固定金怪，修道院内侧回廊到教堂大厅的骨灰，都是容易找的金怪，不过掉落价值有限，刷的相对少很多。



Page231

五、红门/超级 boss

隐藏关卡由于传送门是红色，因此被称为红门关卡。

收集钥匙打红门中的超级 boss 可以让你获得稀有的奖励——地狱火炬护身符。

此外，还有随机性较强的超级迪亚波罗，也可以让你获得极有用的小附身符——毁灭。

红门/超级 boss 攻略请参考：

https://www.3dmgame.com/gl/3837440_4.html



Page232

六、赌博/合成

除了刷怪以外，赌博也可以作为一个装备获取的来源。

赌博获得的装备等级等于角色等级-5~+5，鉴于有些高级词缀需要物品等级90 才能出现，因此赌博最佳的角色等级应该至少 95 级。

此外，赌博不受难度、场景的影响。



要出好东西就需要有大量的金币，最好有打钱角色的支撑。

1000 万打水漂是常态，要有心理准备。



等级低时，至少大于 44 级，可以试着博戒指，有几率出乔丹。

大于 85 时可以博项链，预期出马拉。

大于 90 级可以博头环，出个狮鹫之眼就赚了。



最后，当你有了一定积累后，还可以通过合成/手工来制作装备。

相关内容请参考 3dm 攻略站详细教程：

<https://www.3dmgame.com/gl/3836959.html>



《暗黑破坏神 2：重制版》符文之语一览，全符文之语评价详解。《暗黑破坏神 2：重制版》，常用符文之语推荐，符文之语价值分析。《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。



综述

暗黑破坏神 2 中的符文通过一定的组合镶嵌到规定的底材上就能形成符文之语。

符文之语会带来大量的有用属性和大幅度的增强效果。

很多符文之语甚至会改变职业的玩法，可谓游戏中的终极利器之一。



不过，符文之语对符文和底材都有严格要求，效果也是参差不齐。

符文和底材价值的不同，导致了符语价值也千差万别。

有些符语消耗大但是效果不好，有些符语却恰恰相反。



哪些符语值得制作，哪些符语有怎样的用途和价值，笔者将进行解析和推荐。

笔者会按照可以使用的最低等级进行排序，重要符语会进行推荐。

(注意网络上很多符语是私服的，而且就算是官方符语也和现在的名称、效果翻译有差异了。)



再开始讲解之前，笔者要再次强调一下符语的制作规范：

- 1、底材必须符合要求，比如符语灵光，只能用长柄武器或者杖，其它底材无效。



2、底材必须是灰色，蓝色无效。比如图中的，如果多一孔并带上偏向之类
的词缀还有大用，但是无论如何不能做符文之语。



3、底材孔数必须符合，多了少了都不行。



4、符语必须按顺序镶嵌，例如背信，只能是 13、10、20 号的顺序，顺序错误符文就相当于损失了(虽然可以提供基础效果,但是符语效果是不会生效的。)



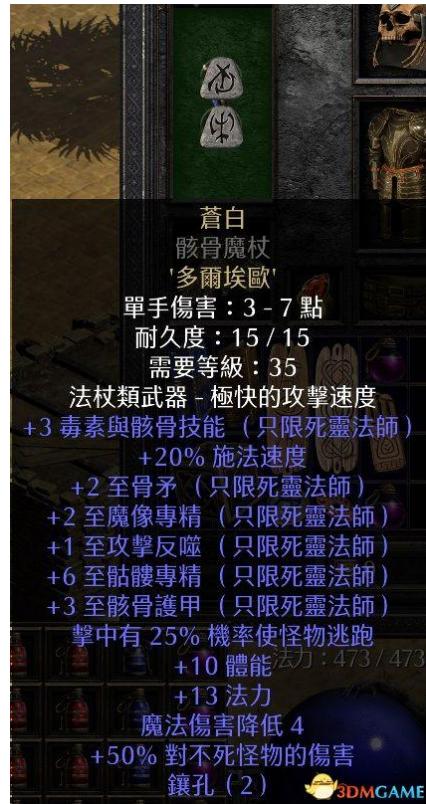
此外，好的底材对符语也是有很大的增强作用的，优质底材有时比符语本身还贵。

底材选择和价值可以参考攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3837652.html>

符文号数及合成可以参考攻略：

<https://www.3dmgame.com/gl/3838021.html>



Page234

1、天底

最低使用等级：13

底材：2孔头盔

镶嵌顺序：4+3(Nef+Tir)

+50% 防御

+10 防御

+30 防御对远程攻击

13 级的魔影斗篷(9 次)

每杀一个敌人+2 法力

+5 力量

-33%怪物金币掉落量

-3 照亮范围



评价解析：防御向头盔，价格便宜还有 ek。施法类职业使用魔影斗篷还可以防危险的远程敌人。不过总体使用面很窄，只适合追求防御的角色，例如翻箱子跑路的。

Page235

2、钢铁

最低使用等级：13

底材：2 孔剑/斧/钉头槌

镶嵌顺序：3+1(Tir+El)

+20%伤害

+3 最小伤害

+3 最大伤害

+50 攻击准确率

50%概率造成开放伤口

25%提升攻击速度

每杀一个敌人+2 法力

+1 照亮范围



评价解析：最便宜的符语，近战前期没有好装备的时候用很不错。

Page236

3、怨恨

最低使用等级：15

底材：3 孔近战武器

镶嵌顺序：6+1+5(Ith+EI+Eth)

+33%伤害

+9 最大伤害

100%概率造成开放伤口

-25%目标防御

每次命中-100 怪物防御

防止怪物自疗

+50 准确率

吸取生命-5



评价解析：pvp 里流血刺客能用（高速爪），性价比很高。pvc 时可以给佣兵使用，最好是祈祷光环，可以抵消吸取生命的持续见血效果。

4、隐秘

最低使用等级：17

底材：2孔盔甲

镶嵌顺序：7+5(Tal+Eth)

魔法伤害降低 3

+6 敏捷

+15 精力上限

毒素抗性 +30%

提升法力回复速度 15%

25%跑步/行走速度

25%施法速度

25%打击恢复



评价解析：属性非常实用，施法系可以早早做出来，用上很久。有条件用轻型铠甲和法师铠甲的底材，开荒期随意轻甲做出来先用着。

5、叶子

最低使用等级：19

底材：2孔法杖

镶嵌顺序：3+8(Tir+Ral)

+5-30 火焰伤害

+3 级火焰技能

+3 级火焰弹(女巫适用)

+3 级炼狱之火(女巫适用)

+3 级暖流(女巫适用)

每杀一个敌人+2 法力

冰寒抗性+33%

+2-198 防御(在角色级别基础上)



评价解析：火系法师开荒利器。注意底材普通难度可以刷 a2 卓格南，找一个卓格南旁边开门的地图，进出城就能刷新。如果想要好技能底材，就准备好足够的钱，30 万比较保险。

Page239

6、先祖之契

最低使用等级：21

底材：3 孔盾牌

镶嵌顺序：8+9+7 (Ral+Ort+Tal)

+50%防御

冰寒抗性+43%

毒素抗性+48%

火焰抗性+48%

电击抗性+48%

10%受损的生命由法力替代



评价解析：a5 任务奖励就是这套符文，所以只要之前保留了 3 孔盾就能做。

缺抗性缺完美钻石就用这个来补抗性。

Page240

7、神圣雷击

最低使用等级：21

底材：4 孔权杖

镶嵌顺序：5+8+9+7(Eth+Ral+Ort+Tal)

+60%伤害

-25%目标防御

+5-30 火焰伤害

+21-110 电击伤害

+75 毒素伤害，效果持续 5 秒

+10 最大伤害

电击抗性+60%

+5%电击抗性上限

+3 级神圣雷击(圣骑士适用)

7 级连锁闪电(60 次)



评价解析：早期伤害还不错，在开荒时还能更好的应对电鬼。圣雷骑士比较好玩但是对装备要求比较高，用权杖+圣雷还无法达到最高攻击帧数，好在整套符文很便宜，可以尝试。

Page241

8、和风

最低使用等级：21

底材：2 孔远程武器

镶嵌顺序：9+5(Ort+Eth)

+33%伤害

+66 攻击准确率

+1-50 电击伤害

-25%目标防御

+25 防御

25%跑步/行走速度

25%提升攻击速度

7%概率在攻击时施放出 1 级旋风术



评价解析：用亚马逊开荒且没有大号支持的话和风可以用上一阵。各方面都很贴合弓马。

Page242

9、王者的慈悲

最低使用等级：25

底材：3孔剑/权杖

镶嵌顺序：11+8+10(Amn+Ral+Thul)

+100%伤害

+100%伤害对恶魔系怪物

+50%伤害对不死系怪物

+5-30 火焰伤害

+3-14 冰寒伤害，效果持续3秒

+150 攻击准确率

+100 攻击准确率对恶魔系怪物

+100 攻击准确率对不死系怪物

每次命中偷取 7%生命



评价解析：由于游戏里多数怪都是恶魔和不死，所以伤害效果还是很好。只是这个符语早期嫌贵，又没法用很久，还不如凑一凑灵光，自己不用了佣兵接着用。

Page243

10、力量

最低使用等级：25

底材：2孔近战武器

镶嵌顺序：11+3(Amn+Tir)

+35%伤害

25%概率粉碎打击

每次命中偷取 7%生命

每杀一个敌人+2 法力

+20 力量

+10 体能



评价解析：好就好在 cb (粉碎打击)，杀 boss 利器。物理职业可以放副武器（选择高速武器，如水晶剑），没有静电力场的法系可给佣兵，辅助杀 boss，此时选择镰刀（长柄里叫镰刀的速度快）。所以，总的来说可以用长柄做一把，自己放副手或者佣兵用都可以，开荒期各个角色轮流用。

Page244

11、边缘

最低使用等级：25

底材：3孔远程武器

镶嵌顺序：3+7+11(Tir+Tal+Amn)

当装备后拥有 15 级荆棘灵气

35%提升攻击速度

+320-380%伤害对恶魔系怪物(可变)

+280%伤害对不死系怪物

+75 毒素伤害，效果持续 5 秒

每次命中偷取 7%生命

+5-10 所有属性(可变)

防止怪物治疗

每杀一个怪物+2 法力

降低所有 NPC 价格 15%



评价解析：本身有一定战力。需要赌博的一般都要做一把。

Page245

12、精神

最低使用等级：25

底材：4孔剑/盾

镶嵌顺序：7+10+9+11(Tal+Thul+Ort+Amn)

+2 级所有技能

+25-35%施法速度(可变)

+55%打击恢复

+250 防御对远程攻击

+22 体能

+89-112 法力(可变)

攻击者受到反伤害 14(盾)|每次命中偷取 7%生命(剑)

冰寒抗性+35%(盾)|+3-14 冰寒伤害(剑)

毒素抗性+35%(盾)|+75 毒素伤害，效果持续 5 秒(剑)

电击抗性+35%(盾)|+1-50 电击伤害(剑)

+3-8 魔法吸收(可变)



评价解析：性价比最高的符语，法系几乎都会用，而且很多法系可以用到毕业。锤丁普通 a4 的骑士盾就可以打 4 孔，加上武器，双精神的效果非常惊人。底材推荐水晶剑、君主盾和神圣小盾（高抗性）。有好的底材，例如 40+ 抗旋风盾，可以反复镶嵌（不满意就洗掉）来获得极品精神（主要追求 35fcr）。

13、神话

最低使用等级：25

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：15 + 11 + 4 (Hel + Amn + Nef)

10% 概率在攻击时施放出 1 级嘲讽

3% 概率当被击中时施放出 1 级狂嚎

+2 所有野蛮人技能

+10 生命恢复速度

-15% 装备需求

攻击者受到伤害 14

+30 对远程攻击防御



评价解析：也就是开荒期有些用，但是蛮子不适合开荒。有大号支持的话这个级别很容易有其它更好的装备。

Page247

14、荣耀

最低使用等级：27

底材：5 孔近战武器

镶嵌顺序：11+1+6+3+12(Amn+Ei+Ith+Tir+Sol)

+160%伤害

+9 最小伤害

+9 最大伤害

25%概率致命打击

+250 准确率

+1 级所有技能

每次命中偷取 7%生命

自动恢复生命+10

+10 力量

+1 照亮范围

每杀一个敌人+2 法力



评价解析：本身挺不错，但是有灵光何苦用这个，除非自己特别缺吸取。中期有 5 孔连枷一类单手武器时可以用来过渡。

Page248

15、知识

最低使用等级：27

底材：2 孔头盔

镶嵌顺序：9+12(Ort+Sol)

+1 级所有技能

+10 能量

每杀一个敌人+2 法力

电击抗性+30%

降低受到的物理伤害 7

+2 照亮范围



评价解析：各系开荒职业都能或多或少收益，法系收益最高，基本是开荒必做的头，有 1 技能 2ek 就很不错了。阴森头盔最好，嫌难看可以用王冠，其实底材不是很有所谓。

Page249

16、光辉

最低使用等级：27

底材：3 孔头盔

镶嵌顺序：4+12+6(Nef+Sol+Ith)

+75% 防御

+30 防御对远程攻击

+10 能量

+10 体能

15% 受损生命由法力代替

魔法伤害降低 3

+33 法力

降低受到的物理伤害 7

+5 照亮范围



评价解析：缺法力可以使用，缺乏亮点（突然觉得搞笑，+5 照亮范围还缺乏亮点）。

Page250

17、灵光

最低使用等级：27

底材：4 孔长柄武器/法师双手杖

镶嵌顺序：8+3+7+12(Ral+Tir+Tal+Sol)

当装备后拥有 12-17 级冥想灵气(可变)

+35%施法速度

+200-260%伤害(可变)

+9 最小伤害

180-250%提升攻击准确率(可变)

+5-30 火焰伤害

+75 毒素伤害，效果持续 5 秒

+1-6 级致命攻势(可变)

+5 所有属性

每杀一个敌人+2 法力

提升 23% 寻获魔法物品几率



评价解析：佣兵的利器之一，性价比最高的符语之二（性价比略低于精神）。

高伤害，高回蓝光环。如果选择 a2 祈祷灵气佣兵，其回血效果也会翻倍。只要没有其它追求，佣兵用灵光就不错。绝密斧、巨型长柄斧、巨型镰刀及它们的普通分支，一定要注意力量要求，这也是巨神斧不能入选的原因，佣兵拿不上。

Page251

18、声韵

最低使用等级：29

底材：2孔盾牌

镶嵌顺序：13+5(Shael+Eth)

+20%格挡机率

+40%格挡速度

所有抗性+25%

提升法力回复速度 15%

不被冰冻

50%得到额外金钱

25%提升寻获魔法物品几率



评价解析：近战用盾都可以一做，属性全面且实用。以后就算不用了也可以放副手且 mf，或者给打钱角色用。男巫专属副手（最大 2 孔），君主盾等轻盾比较合适做底材。

Page252

19、和平

最低使用等级：29

底材：3 孔盔甲

镶嵌顺序：13 + 10 + 11 (Shael + Thul + Amn)

2% 概率在攻击时施放出 15 级女武神

4% 概率当被击中时施放出 5 级缓箭术

+2 所有亚玛逊技能

+2 致命打击(Critical Strike)

20% 打击恢复

+30% 冰抗

攻击者受到伤害 14



评价解析：鉴于弓马开荒的艰难程度，这个在攻防上都有不错的帮助，也可以给佣兵用，提升伤害。

Page253

20、黑锤

最低使用等级：35

底材：3 孔棍棒/铁槌/钉头槌

镶嵌顺序：10+16+4(Thul+Io+Nef)

+120%伤害

40%概率粉碎打击

+200 准确率

+3-14 冰寒伤害，效果持续 3 秒

+10 体能

15%提升攻击速度

击退

魔法伤害降低 2

4 级尸爆(12 次)



评价解析：用来杀 boss 很不错，更高级的“力量”。

Page254

21、苍白

最低使用等级：35

底材：2 孔手杖

镶嵌顺序：14+16(Dol+Io)

命中后使怪物逃跑概率 25%

+10 体能

+3 级毒素与骸骨技能(男巫适用)

+3 级骸骨护甲(男巫适用)

+2 级骨矛(男巫适用)

+4 级骷髅专精(男巫适用)

魔法伤害降低 4

20%施法速度

+13 法力



评价解析：同样可以在卓格南处刷骸骨魔杖做底材，骨系就找骨矛一类的技能，召唤就找骷髅复生和专精。对男巫来说非常实用，性价比很高。

22、记忆

最低使用等级：37

底材：4孔法杖

镶嵌顺序：17+16+12+5(Lum+Io+Sol+Eth)

+3 女巫技能

33%施法速度

提升法力上限 20%

+3 级能量护盾(女巫适用)

+2 级静电力场(女巫适用)

+10 能量

+10 体能

+9 最小伤害

-25% 目标防御

魔法伤害降低 7

+50% 防御



评价解析：到这个级别记忆的实用性比较弱，只适合有特殊需求的女巫。例如强化女巫、bus 女巫或者在 pk 中使用。

Page256

23、烟雾

最低使用等级：37

底材：2 孔盔甲

镶嵌顺序：4+17(Nef+Lum)

+75% 防御

+280 防御对远程攻击

所有抗性+50