

天天英吧的全英雄评价（V2.0 翻新版）

原贴地址	https://tieba.baidu.com/p/2545579817?see_lz=1
原贴发表日期	2013 年 9 月 2 日
原贴结贴日期	2013 年 11 月 8 日
原贴作者	天天英吧
整理开始日期	2018 年 2 月 22 日
整理结束日期	2019 年 8 月 20 日
整理者	天天英吧

来自作者的话

全生物评价和全英雄评价是咱花的时间最多的两个贴，两个贴加起来能有 32 万字。虽然看起来很宏大，但是原来也是大学时无聊每日回家码字休闲。这点在全英雄评价这里看得很明显。当时只是放学回电脑室码字半个小时，之后写作业睡觉去，并不像全生物评价那样留有底稿并多次阅读后才发布。外加那时候也的确年轻懂得不多，所以质量很差。这次翻新工作咱决定多花时间好好修正一下。

自从 17 年后，贴吧系统出了很多抽风事件，各种抽贴删贴。所以 18 年的时候就有想法需要备份一下，同时也做些修改和提升；而之后也的确有备份到硬盘，并整理完成了 1~3 级兵，但是由于生活忙碌外加懒惰半途而废掉了。遗憾的是这个担心在 19 年成真了，贴吧把所有 17 年之前的贴子都删掉了，且 3 个月都没左右恢复迹象。这件事情促使自己尽快完成这项翻新工程。虽然其他很多的技术贴不见了，但是英雄评价和生物评价贴依然还在。这里做好一个电子书版本的，方便大家以后可以随时阅读。

这次修订的时候有这么几个重点：第一，每个英雄的特长效果详细解释一下；第二，每个种族的核心英雄扩展篇幅，并且仔细讲解其技能套路以及各种地图上的技能学法，带兵选择；第三，各种族的酱油英雄篇幅减少，去掉了大量的不必要的牢骚；第四，有些英雄特长复杂的，这里都进行非常详细的测试和实验，找到各种偏门情况，比如芬丹的特长无视矮子套效果，还有泰莫可汗的特长之前完全没写，这里都进行了详细全面的补充；第五，很多英雄比如砍王庸医当时的各种段落逻辑很不好，这里都几乎重写；第六，当时有人反映不用标点用半角空格很难读，因此标点符号全都补全；第七，去掉了所有生涩难查的贴吧俗称和黑话，诸如 mf、tt、AI、SL 等，尽量保证新人能看懂；第八，掉了一些冗长无意义的计算过程，尽可能只显示比较的结果；第九，增加了原先漏掉的英雄，其实也就是圣堂的那两个；第十，之前吧刊有几个常见调侃英雄无敌 5 设定的小故事，虽然现在只能想起来一个，但是还是放在最后的部分；最后，当时写贴为了避免和某些论坛冲突所以有大段解释和圆场，同时也有很多捣乱的情况，这些内容都不该进入文档，全部删除。

全英雄评价虽然反响不如全生物评价，当然质量太差是一个原因，但是依然受到了很多好评和点赞。虽然原贴已经不在了，这里还是对大家一致以来的支持和各位路过点赞的道谢。很难想象在英雄无敌 5 这个游戏出了快 15 年之后，还有这么多人关注。借这个机会希望更加广泛传播英雄无敌 5 这款经典游戏。楼下惯例丢个萝莉。最后祝大家阅读愉快！

—— 天天英吧
2019 年 9 月 2 日



目录

圣堂篇.....	1
攻城技师维托里奥 (Vittorio)	1
战场之王拉兹洛 (Lazlo)	5
射手司令杜格尔 (Dougal)	8
骑兵统帅克劳斯 (Klaus)	11
忍者无敌埃兰妮 (Ellaine)	14
加速女王玫夫 (Maeve)	16
跑路男拉特格 (Rutger)	18
狮鹫女爱莲娜 (Irina)	21
歌老头歌德里克 (Godric)	23
家庭主妇伊寡妇伊莎贝尔 (Isabel)	25
龙神祝福伊寡妇伊莎贝尔 (Isabel)	28
无厘头骑士法雷妲 (Freyda)	30
圣堂英雄总体评价	32
地狱篇.....	33
上将夺魂莫阿莱斯特 (Alastor)	33
铁处女迪里布 (Deleb)	37
猛攻者格洛克 (Grok)	40
混乱抉择内比罗斯 (Nebiros)	43
狗王格劳尔 (Grawl)	45
抗魔大师玛巴斯 (Marbas)	48
门禁卫士奈莫斯 (Nymus)	50
万年冷宫耶泽蓓斯 (Jezebeth)	52
冒牌恶魔阿格雷尔 (Agrael)	54
地狱英雄整体评价	56
森林篇.....	58
狙神奥瑟 (Ossir)	58
蜂群女王黛蕾尔 (Dirael)	61
愤怒男塔兰纳 (Talanar)	65
伟哥韦恩加尔 (Wyngaal)	68
独角少女于尔辛 (Ylthin)	71
身经百战温利尔 (Vinrael)	73
纯爷们安文 (Anwen)	76

剑圣吉尔里恩 (Gilraen)	78
冒牌伟哥芬丹 (Findan)	80
森林英雄整体评价	82
亡灵篇.....	84
弗拉基米尔(Vladimir)	84
强哥奥森 (Orson)	87
庸医卡斯帕 (Kaspar)	90
魔法克星佐尔坦 (Zoltan)	94
老纳纳第尔 (Naadir)	96
吸血鬼公主卢克雷蒂娅 (Lucretia)	98
奸叫女迪尔德里 (Deirdre)	101
酱油女拉雯 (Raven)	103
死亡领主马卡尔 (Markal)	105
死亡化身阿兰蒂尔 (Alantir)	108
亡灵英雄整体评价	111
学院篇.....	112
火球男纳西尔 (Nathir)	112
回蓝无双努尔 (Nur)	115
海盗哈维兹 (Havez)	118
铁老头拉渣克 (Razzak)	122
导师纳克西斯 (Naxes)	125
风语者霍拉 (Jhora)	128
毁容王法伊兹 (Faiz)	130
学院之耻家里布 (Galib)	132
人格分裂泽希尔 (Zehir)	137
弑神者泰莫可汗 (Temkhan)	139
学院英雄整体评价	146
地牢篇.....	148
药王之毒莱托兹 (Lathos)	148
黄金假面塞纳特 (Sinitar)	152
鱼儿妹妹于尔沃纳 (Yrwanna)	154
黑手维尚 (Vayshan)	156
女巫会长埃莉娜 (Eruina)	158
一辈子伊蓓斯 (Yrbeth)	160

牛头人酋长基特拉 (Kythra)	162
地牢上将索格尔 (Sogal)	164
跑龙套拜姐莎蒂娅 (Shadya)	166
不讲理主动王雷拉格 (Realag)	168
地牢英雄整体评价	170
矮子篇	173
钢板英格瓦 (Ingvar)	173
Bug 之王布兰德 (Brand)	176
电女斯威 (Svea)	178
奇葩法师俄林 (Erling)	181
光明之锤海尔玛 (Helmar)	183
标枪王卡里 (Kali)	185
跑腿王英迦 (Inga)	188
熊女艾巴 (Ebba)	190
跑路男乌夫斯坦 (Wulfstan)	192
矮子王托儿格哈王 (King Tolghar)	194
金舌罗尔夫 (Rolf)	196
矮子英雄整体评价	199
蛮子篇	201
坦克坦尔塞克 (Telsek)	201
人马女哈戈什 (Haggesh)	204
砍王克拉 (Kragh)	207
跑路女厄戈特 (Urghat)	209
龙王爷沙库如哈特 (Shah'Kuruhat)	211
血饮女迦如娜 (Garuna)	213
可汗利刃哥沙 (Gorshak)	215
地精王科尔汗 (Kilghan)	217
战争酋长高泰 (Gottai)	218
智慧的阿姨库金 (Kujin)	220
蛮子英雄整体评价	222
亚山英雄的那些黑历史	223
庸医、阿兰蒂尔、吸血鬼公主和欧尼拉的故事	223

圣堂篇

攻城技师维托里奥 (Vittorio)



特长效果：英雄每升一级，弩车攻击力+1，同时投石车的精确度增加 2%。注意除了弹药车、维托特长和公正面具的 bug 之外，英雄无敌 5 没有其他方法增加弩车的攻击力，关于攻击力和伤害的关系可以去查看英雄世界等已有资料。投石车在受到玩家指挥的时候有 30%、40% 和 50%（对应战争机械技能初级、高级和专家）的概率准确命中玩家选中的单位，维托是改善这个概率的。所以这么看提升投石车的命中率也是个很实惠的加成。

真正的圣堂一哥。另外这傢伙胸前的投石车很亮。自家的弟弟克劳斯喜欢骑马，所以画匹马看起来正常，多么帅气的小伙子；但是维托把车子挂胸前，就成了一副技术宅的形象了。顺便这英雄控制台名和英雄无敌 3 里面的克里斯丁是一样的，虽然说在 5 代弩车特的待遇好多了……

维托里奥俗称维托，是圣堂开荒的第一热门英雄，被人称作是圣堂一哥，那么维托主要强在哪里呢？

首先是种族特性，圣堂本身就是以防御见长，3 级步兵城建需求只有 3，不升级就有 8 点防御，和升级的红盾一样，而且还有大盾护体，导致了步兵是少见的几个前期不用升级就能完美配合急救术的英雄。维托自带战争机械，同时身在正义种族不用担心瘟疫帐篷的干扰，自然就让它成为了圣堂钢板急救流的第一英雄。

那么维托的技能一般怎么学呢？百度一下各种英雄无敌 5 攻略，发现原来必学燃烧箭啊！3 连火弩谁用谁知道。但是实际上，3 连十火弩成型最少也需要 7 级 9 个技能点，实战中在 10 级之内就想要看到燃烧箭实在太难。所以维托除非是特殊情况，否则机械的着重点必须要在急救术上。而急救要发威，战争机械必须要专家，然后急救 +3 连，这才是维托正常的套路。之后要出燃烧箭（最省事的）。

而且，燃烧箭这个东西其实偏向对抗对手用。第二周第三周碰上电脑也好人脑也好，一个 3 连火弩对面什么抵抗能力都有没有。如果你的想法是打造一个见什么野怪就咬死什么野怪的好胃口英雄，那么维托的燃烧箭流派有很多问题。首先对于高级兵和施法怪毫无招架之力。有了燃烧箭通常没防御术，圣堂防御再高一个单队数量 5 的死神上来砍得盾卫还是相当疼的，一刀就是一次急救，这种时候经常需要各种利用地形和炮灰卡位引诱，一个不小心就算是有急救也是大损。这个的原因就是弩车输出不足。一方面 3.1 的燃烧箭被削弱了，只有 50% 的效果；同时维托特长再厉害，也受到圣堂弩车中庸威力的限制（弩车的伤害和你英雄的知识与攻击力之和有关）。这几点导致弩车这东西面对高级兵野怪经常 3 发刚好打不死两个 7 级兵，而第三周 7 级野怪史诗难度的数量至少也有 10 个。同时，不能瞬间消灭对手就需要保护自己的单位和战争机械，但是圣堂没有不倒保护车子和帐篷，在面对龙之类的野怪的时候对手拆你车子就是两三下的事情，这点在下龙国的时候尤其显著。

不过开篇说了，维托是圣堂一哥，说明肯定是有其他流派的。这么多年下来，维托这种传统的枯燥乏味战争机械英雄，在圣堂反而战术越来越多，多种多样的新战术都和维托配合很好。

比如第二系学习黑暗配合狮鹫也是个很靠谱的流派，俗称堕落狮鹫流。这种流派黑暗主要有（群体）减速和堕落骑士，大致的思路就是用减速把对手的主动降低到不足狮鹫的一半，同时用堕落骑士把自己狮鹫的士气压到 0，战争机械引诱电脑单位在没有狮鹫的时候继续前进攻击，这样子狮鹫每次腾空落地之后必然不会被对手攻击到，对抗远程和施法怪尤其强势。碰上圣堂其他流派都怕怕的施法怪比如大德大法，对于饲养着堕落狮鹫的维托来说就是一坨经验。这种打法就算是不开荒打怪，单纯对抗英雄也很强力，由于黑暗的顶级魔法冥府和狮鹫配合很好，而吸血鬼化和骑士海步兵海和尚海这种单输出点的配合也不错。这是个前后期开荒对抗都强力的打法，唯一的制约就是魔法行会给力程度了。具体的原理可看这贴：

<http://tieba.baidu.com/p/3567943841>

这里也有一个全程战报演示这个流派：

https://v.youku.com/v_show/id_XODk0MzEwMDc2.html?spm=a2hzp.8253869.0.0

而如果维托第二系学防御，配合训练出来和尚，照样很强力。这种流派俗称钢板和尚流。圣堂和尚的第一升级形态有个高级的加防魔法，配合和尚不俗的防御力和圣堂英雄的防御力，维托的和尚比拉兹罗的子弟兵要硬的多。这时候在配合专家防御术和坚守阵地，怕是要逆天的节奏。在此之上还能用个复仇打击扩大输出，或者是绑个绷带（光明的活力再生魔法俗称）啃一些硬怪。如果脸足够好学到了不倒，那么维托终于也能模仿其他两个弩车英雄的下施法怪方法了（在迪里布和坦尔塞克的部分会解释不倒流）。而这打法对抗对手英雄照样强力，配合英雄的黑暗魔法比如吸血鬼化，或者卖血的冥府流，甚至第三系补全燃烧箭配合钢板和尚都能让对手好好头大一下。

这里还是有个全程战报演示这个流派，虽然只有最后才用到；另外还有一个战报神龙关让一个月，利用的也是和尚的这点：

https://v.youku.com/v_show/id_X0DEzNjkwNzg0.html?spm=a2h0j.11185381

<https://www.bilibili.com/video/av32738660>

而更加气人的是，就算是不考虑第二系技能，单纯只用战争机械，维托现在也有一些新玩法。比如使用复仇打击来实现弩车吸引火力打法。一般的其他种族，有高主动速度的炮灰，英雄面对一些比如慢速的近战野怪，可以把对手吸引到弩车附近然后炮灰逃走，这样子野怪攻击范围内只有弩车就只会攻击弩车了。这是个非常简单但是相当强力的打怪技巧。圣堂玩不转这个技巧，主要是因为自家前三级兵比乌龟慢。

但是后来发现了一个特定情况：如果圣堂对弓箭手使用复仇打击，那么弓箭手就可以轻松逃出够到底线的怪物，极大扩展了维托的开荒能力。详情请见这贴：

<https://tieba.baidu.com/p/4771329014>

同时，视而不见 II 的发展，让圣堂也多了一种下施法怪的手段。目前维托就算是不走堕落狮鹫流，面对符文两种法师和深渊，依然有办法应付。详情请见这贴：

<https://tieba.baidu.com/p/3999287536>

大家发现了没？无论圣堂发现什么新打法，维托都有份。这让这个看起来枯燥乏味的战争机械英雄，变得极度灵活。可以说发展图上最有趣的战争机械英雄就是维托，强力但是又不变态，玩法多，百玩不厌。

根据这些，维托正常发展图流派就是机械先满，然后学一个第二系技能，光明进攻防御黑暗随你心情和实际地图的情况。前期英雄还薄弱的时候有急救就用步兵，没有就红弩开局，或者用复仇打击勾引对手打车。两系成型后英雄就可以补充一些纯粹改善生活质量的技能，比如后勤，比如黑暗，比如领导幸运等。这第三系和之后技能维托可以只学主技能，20 级的时候肯定能填满第三和第四系技能，让这个英雄无论开荒决战都是得心应手。

那么后期维托的车子到底能打出来多少输出呢？看个实际情况，神龙关上下过龙城之后，维托攻击基本在 15 点左右，知识也是 10 点出头，如果弩车攻击一个普通 30 防的 7 级兵：

弩车原始伤害的话，我们有 25 点 AK 和，3 连弩伤害 $3 \times 5 \times 25 = 375$ ，20 级维托特长车子攻击 +20，然后燃烧箭不仅有 150 点火焰伤害，还能提供差不多 15 点的攻击力。面对 30 防 7 级兵输出一共就是 956，可以匹敌神装地牢术士的顶级破坏魔法输出。相同前提下其他圣堂英雄的弩车输出就只有 581。所以维托的车子在第一个月之后有神装辅助，威力依然很惊人。火弩在英雄能迅速撑高自己属性的时候就算是后期也是一个不可能被忽略的存在。

所以维托号称“英雄无敌 5 第一全自动啃怪机”，除了急救基本一路啃光光，其他圣堂英雄看到都头大的女族长啦之类的怪物维托直接都自动拿下。

但是维托是不是作为发展图首发完美无瑕呢？肯定不是的。

维托的问题有这么几个，首先是特别穷的地图上或者没有箱子的地图上威力大减。其实初级的战争机械的车子的输出不比农民高多少，因此想要下掉一些 3 级怪，维托必须要快速把战争机械升级到专家。但是如果人品不给力，上来直接全部跳反击术，然后升级不出急救，说实话你也没招。

这就是战争机械英雄 PK 兵力特长英雄的一个缺点。战争机械英雄要发威，地图上唾手可得的经验必须要非常多；但是如果地图太穷箱子必须要钱，或者是地图上本来就没有几个箱子，那么维托初期的锐气就会大挫。

战场之王拉兹洛 (Lazlo)



特长效果：步兵和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对于外交有效。

视而不见之王，最喜欢的英雄。真别说“战场之王”这个名号其实挺霸气的。另外早期很多攻略因为用拼音输入法都称呼他为“辣子罗”，尽管现在输入相同的拼音很多输入都应该有“拉兹罗”这个词了。

嗯嗯嗯嗯，这么快就到热门英雄了，其实在之前的视而不见的视频里面说过一些东西，下面先复制过来，让我们看看拉兹罗的辛酸史：

“圣堂的经典英雄之一。最早在 08、09 年很多心得贴里面，拉兹洛还被称作是板凳英雄。能用得辽他的玩家只不过是在废柴里面多捞几把油水。那时候和他平起平坐相提并论的英雄甚至都是索格尔，熊大妈这种级别的。就算是后面视而不见被发掘出来，各种“拉兹洛只有急救术才能发展的起来的说法也很流行”。但是在现在的圣堂开荒体系，至少是在单机党中，拉兹洛在圣堂一般发展图的地位已经和维托基本追平。当然这个不是说让新人来盲目推崇拉兹洛，拉兹洛也是有很多做不到的事情的，也有很多他对付不了的开局和地图，但是拉兹洛本身的处境就是这个观点一个最好的证明：玩家的水平不断提升，认知也会不断变化，3、4

年前的心得在那时候是对的，现在也依然有可能是对的，但是不对的概率往往更高。新手来说学到东西就行了，但是老手要擅长往这之外的东西去思考。”

不过说是这么说，还是让我们来分析下这个英雄是怎么造就得：

先说他子弟兵。在圣堂步兵的城建等级就比正常三级兵要低，3 级城建就能出。0 城建第一天酒馆，第二天铁匠铺，第三天就出步兵，拉兹罗就可入手自己的子弟兵；其他种族 3 级兵则要等差不多第一周末才能拿到手。虽然说城建低，但是没升级的步兵蛮坑爹，除了防御力比较高适合配合急救（步兵防御力的问题之前在维托那里说了），其他属性惨不忍睹：2 级兵的生命值，2 级兵的伤害，2 级兵的攻击……但是就因为建造得快这点，你就把他当成完整的 2 级兵就行了。有了升级的子弟兵快速来助阵，拉兹洛自然就顺心不少。

其次，拉兹洛自带技能与圣堂的技能树配合完美，经常会有人说：拉兹洛，要是自带战争机械技能多好！确实，自带战争机械的拉兹洛会很强，比现在强的多；但是，自带战争机械，毁了这个英雄的趣味性和挑战性，咱毫不犹豫放弃研究这个英雄。拉兹洛现在自带防御，有这么几个好处：

第一是增加了自己的视而不见的容量，视而不见！自己主力钢硬性很重要，和其他英雄比较，有活力和防御的拉兹洛子弟兵硬的像石头，配合自身圣堂的防御成长，还有英雄特长带来的额外大量的盾卫，让拉兹洛的视而不见！稳到了一种境界，基本拉兹洛说自己第二稳定，没人敢说第一

第二就是防御和活力本身扩大了你的容错量，视而不见！不是 100% 就能成功的，拉兹洛咱用的时候碰上僵尸视而不见！失败也是有的，这里就有一个原则：仅仅会耍野怪的英雄不是开荒最强，开荒最强的英雄他不仅会耍，他还能在耍失败的时候保留一手。拉兹洛就是如此，就算是失败了，红盾高防御高伤害高生命，保证了他硬拼很多近战，也不会损到伤筋动骨；而如果有了坚守阵地就更稳定。

第三就是防御术下面坚守和不倒可以同时学到。其实不倒这个技能有用主要还是极限战斗，普通的开荒打野怪不倒没那么神的，新人不要迷信。就算是对抗的时候很多点燃之类的技能也能让不倒形同虚设。但是拉兹洛身上这句话就不适用了，拉兹罗的视而不见！的最大的麻烦是啥？是炮灰不够用：假如拉兹罗大战 3 队飘飘，人家主动速度都比盾卫要高，肯定要先接近于我们，我们上来就要损失掉 3 个炮灰，剩下 3 个骗反之后，撑不到第二轮，更别说正常我们主力农民都不上，只有 5 队炮灰可用。有了不倒增极大增加自己的战场炮灰利用度。 2×5 的农民骗反击，吸收火力骗反击可以说是要多有用就有用。坚守和不倒同时学到还给了拉兹洛很高的灵活度。有了战争机械，你可以靠坚守 + 急救，那么如果就是没有战争机械技能呢？拉兹洛可以用红白弩配合不倒来开荒。这句话必须要高亮因为太多人都没注意过。虽然这么开荒浪费掉了坚守，但是不至于像其他某些英雄开局技能不顺只能等死。拉兹洛只要憋出来不倒就万事不愁。而且因为圣堂的这个防御技能树吃点太多，其他英雄基本

不会学不倒，而拉兹洛自带防御，单纯缓冲憋技能的时候就可以把防御学满。红白弩配合不倒不管吃高级低级怪都是相当强力，只不过碰上远程麻烦那个是任何非亡灵无机械英雄都头疼的问题。这也是拉兹罗如果不出机械的话应该走的另外一个流派。之后可以配合光明暴风或者黑暗的吸血鬼化之类不多阐述。

那么上面说了拉兹洛的一些优势，那么下面就说说拉兹洛这个英雄的一些注意问题：

首先，有些童鞋玩英雄无敌就好像玩国王恩赐一样，各种无损强迫症。对于拉兹洛来说，降低损失固然重要，原本就该损 10 个农民的战斗，你现在损了 5 个红盾，肯定是不对劲的；但是实际上的问题是，拉兹洛实战中想要一个主力也不损就太难了。这就带出来了拉兹洛的一个问题：专家急救或者野外 3 级巢穴必须要有一，两个都没有的时候就会威力大减。

有了急救术，自然就不必多说了，除了暗影老奶奶这种特别的怪物之外。拉兹洛自动效果比维托还夸张；那么要是就是短期内没有急救术呢？没关系，这时候果断卖血流，平时该用急救的时候直接用急救就好了；有 3 级巢穴的拉兹洛，只要有专家防御+不倒就可以行天下，基本天敌少，能拿下来的怪用视而不见，不能视而不见的就卖血硬抗过去。想要玩什么流派基本都很自由，所以可以看到，用拉兹洛损失太多是不对的，但是太过保守不想要损失更是不行。关键要会衡量损失与获得来做出来一个合理的决策。曾经总是有人拿拉兹洛和杜格尔比较，咱的看法是：杜格尔是个保守派的上有老下有小的工薪层，而拉兹洛就是个不要命的疯子。正常人和疯子比拚命，是疯子赢；但是疯子不可能像正常人一样每种情况都发挥稳定。

因此拉兹罗一般的发展图首发战术就是第二系憋机械，机械有了之后就像维托一样第三系和之后只学主技能。弄个后勤黑暗之类，一旦有了吸血鬼化配合坚守拉兹罗的子弟兵就是指环王的甘道夫附体，谁都放不倒他；这招在很多变态图上也能用。如果没有机械分情况：地图如果比较简单并且有巢穴诸如神龙关就继续卖血博光明和黑暗的魔法，否则就只能依靠红弩，这时候如果升级了盾卫的话资源会吃紧，但是依靠不倒还是能挽回一些劣势。

拉兹洛一些其他问题也是有的。其一，防御吃点太多，对抗的时候这点很吃亏；其次，用作副手的时候不一定好用，因为圣堂升级 2、3 级兵一般都是冲突的，主力带红弩的话就没资源给步兵升级了，更不提炮灰农民都不够用；最后除了特定的情况，比如上一队红盾角落里面使用吸血鬼化之外，拉兹洛的特长其实在对抗的时候效果并不明显，步兵本身速度就这么慢，骑士海没倒之前，就算是电脑也不会优先去揍你的步兵，红盾素质固然高，但是只是个 3 级兵，只有 8 主动 4 速，就算是我们拉兹罗手下的战场之王，在肉搏高级兵的时候也丝毫不占便宜。而杜格尔维托的特长的东西是远程，随时都能打中人，所以在这个问题上，拉兹洛是个前期英雄，后期基本就没啥戏，更是突出了前期发展要抢得优势的重要性。

射手司令杜格尔 (Dougal)



特长效果：弓箭手和两种升级形态攻防各 +1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对于外交有效。

这家伙有个很老的俗称叫做“阿杜”，大概是阿杜那个歌星还流行时候的俗称，现在的孩子们都不知道阿杜是谁了，所以这里就用正名。单纯看脸就是个欧灵和威尔斯凯的后代……说起来威尔斯凯，杜格尔的控制台名字居然是我们大名鼎鼎的欧灵，假如这家伙真的特长是箭术像欧灵一样该多好。另外看看他背后的弓和箭……这下子知道这家伙为啥不给力了吧？他的子弟兵都是用弩的，这货用弓箭，师父教徒弟的东西都没搞对……

在力量族，特长兵力的英雄对开荒是一种优势，除了极个别例外。杜格尔这种从一身的装备来看就知道是个开荒好手而不是那些例外。

优势很明显。英雄无敌的战场系统上远程太占优势，指哪打哪，不受反击，比近战单位用起来要放心的多。特长这个兵，就意味着不仅在中期的时候输出有保证，前期带出来的一大票兵力也保证第一个星期有得玩。自带的技能箭术+弹药车，天哪，这简直是要把远程输出发挥到极致么。这种英雄能把某一种能力发挥到极致，自然是非常受到青睐的。开荒时不用担心太多，一路无脑打靶用几个农民保护好弩手就行了。其他英雄虽然也能用红弩开荒，但是

如果没有野外 2 级巢穴的话，初始那几个弩手第一个周还真做不了什么大事，但是杜格尔就不一样啦，这厮简直射谁谁怀孕。

而且还自带进攻呢，升级出来个燃烧箭，配合圣堂高概率的弩车学，3 连火弩，再学个战术，带着骑兵也果断天下无敌各种冲锋啊，而且和圣堂的 2 级兵特点配合紧密，下高级兵用白弩，下低级兵用红弩，果断扁炸天。这个家伙怎么看前期后期都不弱，而且技术相当全面啊，为啥现在这个英雄现在很少看到了呢？

这就是因为现在英雄无敌 5 的玩家的追求越来越高了。以前的时候开个地图，上神开局直接贴出来大家都看看一笑了之。但是现在各种开荒打怪的方法越来越多，开出来神开局的时候的解法也越来越多，这时候，圣堂纯粹远程流开荒的问题就渐渐暴露出来了。

首先是不稳定，远程开荒怕啥？怕远程，怕速度快的。远程自是不必多说，速度快的生物像飘飘、豆子、地狱犬、风舞、血女……这些怪每个人脑海里面都能找到几个当初轻松下掉的例子，但是真要碰上点不顺，栽在这些家伙的手里太正常不过。这么盘算下，远程流的也就是欺负个铁人、僵尸、角魔这类的了。杜格尔的弩手的属性素质和数量没提升上来之前，很多有盾的或者是高级兵都不能碰。

这个问题在圣堂尤其严重。1~3 级兵主动太低，打野怪的时候如果自己士气爆得巧，基本无压力拿下；如果对手士气爆得巧，基本自己被野怪无压力拿下。自己的兵主动低的话，野怪分队是另外一个问题。就算是你的实力比他强大 10000 多倍也会出现野怪分 3 队的情况，比如对上 3 队飘飘，第一队秒掉了，红弩攻击第二队丢失了一次，再攻击由于伤害波动就剩下了一只，这一只干掉了一个农民，剩下的第三队贴了上来，剩下的结果如何大家都清楚，用过远程的基本都被这么坑过。这类高速兵的战斗胆战心惊，不敢出错。

如果真要消灭远程怪的时候，有白盾折箭配合战争机械也不难。但是问题是，圣堂 2、3 级同时升级，大丈夫？况且没战争机械怎么办？红弩的主动保证，99%的情况下在远程对射的时候要先被洗一次澡，想要像秘箭手那样子博人品抢先手都很难。

行，我们现在讨论后期打怪。那么好吧，白弩下龙国啦~~~~等等，你说啥？提示是我们能杀死 1~4 个黑龙？还有那个，龙有龙息？这就是圣堂的问题，没有不倒拖时间，白弩破甲范围又太小，面对有龙息的生物的时候用白弩流想要全程一次拿下来最大的龙国，怕是最有经验的圣堂控，手里面都要捏把汗。这时候白弩伤害波动大的问题以及主动太低的问题就凸现出来了。其实波动大的问题不是单纯不稳定，青菜的测试结果证明了英雄无敌 5 的生物伤害是正态分布，所以弩手数量很多的时候 1~4 的话基本稳定就是杀死 2.5 个了，这让看起来很厉害的最高伤害在没有祝福的时候完全就是个摆设。

那么在对抗对手英雄的时候，杜格尔就更难受了。就算是对抗电脑，初期的时候对手轮流上来两三个魔法箭就走人，一次就是 7 个弩手，打 3 家电脑不一会儿就发现自己的子弟兵不剩

几个了。如果是和电脑的高等级英雄正面硬拼，要么是被火球内爆烤成肉串，要么被高级兵远程诸如泰坦秘箭手这类射一脸，要么就是被复仇成只能射一次的阳痿，要么被风舞狂暴这类高速高输出单位进行近身猥亵。好吧，弩手的产量虽然不高，但是好歹也有 12，神龙关上一个周也有 36 个弩手，两个星期之后马上就有 70 多个红弩了，够对手喝一壶。然后碰上电脑的英雄，一下子被打成残废，好不容等了一个星期，开开心心继续扫怪，突然对手英雄又出来了，又把红弩弄残了，让人有一种刚修复了 cn 膜结果出门又被 qj 的蛋疼感。

最后说说自带技能。记得曾经有人在 10 周上问过，学院是带迅敏戒指还是龙眼，下面有人回复到：学院是 3 远，不是 7 远。同理这里这个道理在杜格尔身上一样适用，看起来好似是提升了很多弩手的输出，但是只有一队兵；相反，杜格尔如果自带战争狂的话，那么不仅对红弩提升不次于箭术（平均输出 $5 \rightarrow 6$ ，还是提升 20%），而且对其他人也都有效。然后学个速度能量十报偿，效果是不错的。可惜现在这么自带技能，升级想要不学燃烧箭太难了。当然不是说没有战争机械的燃烧箭就彻底没用，弄个车子出门有燃烧箭捏个弱怪还是可以的，毕竟 50 点伤害不用担心车子损失还能修复，但是相比战争狂的组合，这个就弱暴了。

所以现在杜格尔的位置很尴尬。这家伙一看就知道是保守首发。远程虽然挑怪，但是至少能打。然而论保守派，有人比得过维托？如果要玩刺激，圣堂有拉兹罗，可以轻松拿下很多远程主力英雄头疼的怪。杜格尔这家伙虽然比拉兹罗要稳，但是在各种奇葩情况下远没拉兹罗娱乐。虽然强，但是没有自己擅长的东西。

批判了这么多，如果真要用杜格尔的话，比较常见的发展图流派就是第二系学光明或者机械。光明可以学暴风，后期打高级兵野怪省心；机械则是为了增加远程和恢复能力，有火弩适合打前期和对手交战图。剩下的第三系和之后就和其他圣堂英雄一样，空学主技能就好了。杜格尔自带的进攻和下面派生出来的战术对骑兵还是很有用的，尤其是后期圣堂开始大规模训练骑兵的时候，这点的确圣堂前两位比不了。

最后，杜格尔还是个好英雄的，这种远程输出的能力是其他英雄所没有的，初期看到几个森林的英雄把花妖带出来却步下也是不错的，但是想要发挥独特优势就难了。在面对杜格尔的时候如果不贴他红弩，小心被揍的找不着北。但是，就算是电脑也是往死里贴远程的，特长弩手这个大乌龟的麻烦太多了。

骑兵统帅克劳斯 (Klaus)



特长效果：这家伙的特长有两个部分，一个部分是骑兵冲锋，一个是复仇打击增强。

克劳斯手下骑兵冲锋起来的算法如下：

最终杀伤=基础伤害 $\times (1 + \text{移动格子数} \times 0.05) \times (1 + 0.1 + \text{英雄等级} \times 0.1)$ ，所以 30 级克劳斯，骑兵冲锋 8 格的话，那么伤害便为原来的 $1.4 \times 1.4 = 1.96$ 倍，等于基础伤害翻倍。这个特长是很明显的伪特长，对外交无效。

克劳斯的另外一个特长则是每个等级复仇打击威力增加 1%。既然是复仇打击了，所以对直接砍击无效。这个特长和圣堂终极是叠乘。也就是说 40 级克劳斯无敌冲锋+特长，复仇打击的威力为原来的 $1.4 \times 3 = 4.2$ 倍。砍 7 级兵的时候能砍死 8.66 个。

他有个俗称叫做克帅，但是现在很少有人用了。也有写成克老四，谐音克劳斯，或者就叫他老四的，同样很少见，这里就直接用他的官方名字好了。据说他的骑兵捅人就好像不要钱的一样……另外克劳斯你胸前的那匹马多长时间没剪头发了？人家维托特长车子的，把车子挂在胸前可以理解，你是特长骑兵的，怎么挂匹马呢，这到底是特长骑马的那个人还是特长被骑得马……

克劳斯是圣堂后期几个比较强力的英雄之一。但是现在围绕他的主要误区就是，大家都知道他后期强，却不知道有多强，也不知道他前期怎么样。

那么先说第一个问题，圣堂的骑兵产量是要按照 17 来算的，当然假设技术达标和地图别太畸形穷死人。问题就出现辽：圣堂的骑兵的输出经常是溢出的，但是要分两队每队输出却不足，所以干脆还是合成一队比较容易存活。这时候克劳斯的特长就完美解决了这个问题。这就是为啥常说克劳斯的骑兵分两队，然后一队还能打出来其他圣堂英雄两队加一起的输出的原因，单纯只看纸面数据这个加成并不明显，30 级也才不过 1.4 倍，但是实际上看起来却这么恐怖的原因就是在于此。

而在很多变态图和 yy 图上，圣堂城多得时候是非常缺钱花的，这时候往往砸锅卖铁才能攒齐训练的钱，其他兵通常因为没钱就直接不买了。这时候英雄只有骑兵的话，克劳斯的特长无异于一个全生物类的特长。那么肯定有人要说了，这逻辑很奇怪诶，用杜格尔分出来 7 队弩手，那不是也让杜格尔变成了全军特长的英雄了么，但问题是，弩手的数量不行，就算是训练也不过两倍的产量，分七队会降低战斗力那是找死；而骑兵的数量是其他正常 6 级兵产量的 4 倍，所以杜格尔上红骑兵，上来分 4 队，每队的实力也和别人英雄正常全兵的时候里面的一队 6 级兵实力差不多。对手只要别是属性很过火的主力英雄，克劳斯的万马齐喑直接就送对手回老家……

而如果要把骑兵合成一队来用吸血鬼化打怪的话，那么骑兵承受伤害的意义大于输出的意义，这时候克劳斯的特长就显示出来局限性了：毕竟不是真兵种特，不加攻防。不过说真的啊，克劳斯如果要是加攻防，每 2 级加一点攻击和防御的话，先不说输出啊，就说抗打击能力，22 级骑兵和大天使一样耐^艹就，你们觉得这个事情合理么？好吧木有针对谁，木有针对谁，只是说 6 级兵不能有真特不然太过分，继续克劳斯的讨论……就算是变态图上海量的野怪，骑兵只要能先把野怪的数量降低下来，还是主动攻击节省时间节约魔法值的，毕竟圣堂英雄施法耐久度捉急，这时候克劳斯特长还是能小用一下的。

下面就是第二个问题关于这家伙前期怎么样，记得 N 久之前有个新人发了个神秘谷的战报，用的克劳斯首发。下面的童鞋纷纷表示这家伙果断新手啊，用啥克劳斯啊，连农民女都不如！

这里咱就需要来科普一下了，首先拿农民女来比较这个事情就不科学，农民女开荒并不弱，当然，这个不是最重要的，最重要的是，你看看克劳斯的这个英雄啊，哪里长的像个开荒不快的英雄了呢？

克劳斯的自带技能非常干净，空进攻，所以圣堂第四周开始训练的时候，看到了克劳斯，果断买出来，撞个箱子学个战术，分两三队骑兵把主力落下来的一些法师啊，秘箭手啦之类的难啃的怪物啃下来。这个优势其他任何圣堂英雄都没有。所以作为副手，这个英雄很贴心。

那么就是要拿出来当主力用呢？学个战争狂呗，学个报偿呗，学个速度能量呗。反正圣堂除了维托拉兹洛其他英雄必然是要用红弩开局的，进攻下面的这些技能都是增强红弩远程能力的。现在克劳斯的自带技能这么干净，选择权完全在自己手上，多么幸福，不像某个射手司令。有了进攻之后学个暴风走光明暴力+强力吃怪路线也好，学个战争机械走燃烧箭路线也好。有进攻辅助，开荒压力还是不太大的。两系成型后再来个后勤，学个故土啥的，是个很逍遥自在的英雄。

当然了，注意不能矫枉过正，和圣堂的 3 大天王比开荒，克劳斯也不过就是个小混混。但是相比狮鹫女，跑路男等等剩下的圣堂英雄，克劳斯的发育舒适度比这些打杂的杂碎们不强的多……甚至可以说，圣堂除了兵种特和战争机械特之外，开荒最轻松的英雄就是他了……不明白为啥很多人总说他是个后期英雄。前期没法混的是妹夫，克劳斯绝对不是。克劳斯前期发展不快不慢，后期很逆天，这么说还差不多。

总之，实力对得起长相的一个帅锅。圣堂大后期的 2 人之一。

忍者无敌埃兰妮 (Ellaine)



特长效果：农民和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。同时，三种农民的纳税人技能效果翻倍，每天上交两大洋。这个是真特长，对于外交有效。

俗称农民女。其实单纯看脸的话，农民女就是女装版的杜格尔……另外老版本的时候把她的特技翻译成了仁者无敌，就一直以为她的特长记成忍者无敌了，这里就这么称呼一些，比较喜感。另外说是仁者无敌，这大姐就擅长剥削自己的子弟兵们，让他们交两倍的税，太不像话！

俗话说：在力量族特长兵力的英雄是有开荒优势的，虽然说这里有极个别例外。不过不幸的是，农民女就是这里面的一个例外……

农民女问题在哪里呢？就是农民本身的属性太让人无语了……生命值 6 点一个，精怪也是 6 点一个，精怪一个周 20 个，农民一个周 22 个……生命值和远程兵一样少，伤害不如骷髅兵，虽然说不像 3 代那种 4 个 1，不过总体来说太囧。

因此农民女就出现了一个问题。如果要用自己的子弟兵来开荒的话，只打 1 级兵 2 级兵视而不见其实是很稳定的，但是一个不小心失败了用错了，就很难像拉兹洛的损失那么小了。11

级农民女，特长让农民防御力+6，农民现在防御7点，虽然神一般的提升，依然不如其他非拉兹洛英雄带队的盾卫。急救的话不划算不说，输出也一般般。

而且拉兹洛的红盾可以直接卖血来拿下来一些难啃的怪，但是看看农民的周产生命值 $6 \times 22 = 132$ ，只有红盾的一半，先不说防御力与大盾的问题，生抗就不是那么回事……

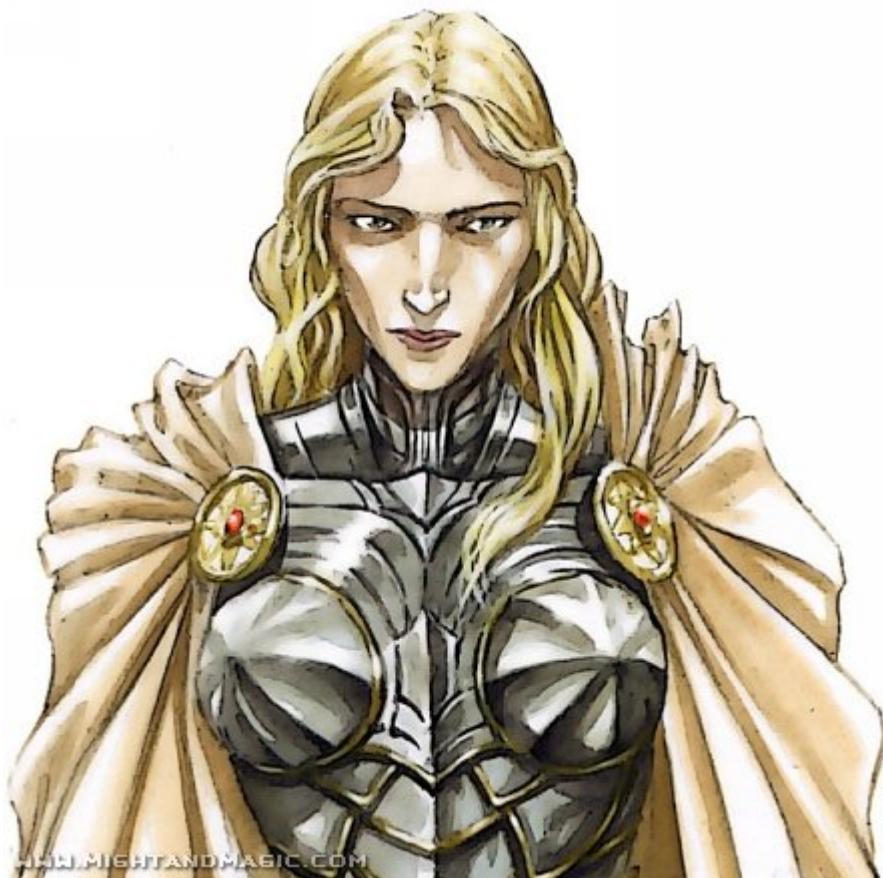
但是农民女在圣堂是有她独特的地位的，首先是拉兹罗的最佳副手！看到她开心死，这么多炮灰用。然后用作家里蹲的时候，自带领导募兵术加产量虽然少但是也聊胜于无，更关键的是农民特技效果加倍！农民女自己带出来接近100的农民，2英雄带出来30个，家里22个，野外巢穴22个，那就是170个农民，每天收入+340，相当可观。变态级别的地图上更是能攒出来1k的农民，直接相当于拿到了一个副城。虽然说这个收入本身可能并不是那么高，但是和其他因素一起能为圣堂提供相当可观的收入的。

不过这个是人人皆知的。如果要拿出来打仗，农民女的另外一优势还是自带领导募兵，所以农民女理论上来说是圣堂除了杜格尔之外最擅长用红弩开荒的英雄。如果有加速和偏弹，那么开始看到光明直接点了，再来个后勤，暴风+入神+敏头，远程近战通吃。入神+神圣指引的弩手，行动频率很高。但是这个打法的缺点就是农民女少了一队射手，前几个星期打法没成型之前太难受，如果家里2号英雄出来的是拉兹罗那就更难办了。

至于决战的时候有人提到过，农民女这种把原来没有存在感的兵加强的效果比别人增强已经是强力输出点的英雄要更有意义。老实说，咱没觉出来能有多少差别，农民女的农民在变态图上弄他1k个，然后学个吸血鬼化基本屠等数量的黑龙连眼都不眨。不过这个战术很多兵种特都能用，所以也没啥可值得夸奖。

总体来说，是个可以偶尔换换口味的英雄，用起来也有那么点意思，但是相比圣堂一线开荒英雄，差距非常大。

加速女王政夫 (Maeve)



特长效果：每升一级，加速的效果额外提升 1%。注意妹夫特长效果是直接加到加速的效果里面的，与蜂群女的那种不同。1 级妹夫原始加速是 11%，10 级妹夫专家加速是 50%，并且对于生物施展的加速魔法同样有效果，对灯神苏丹随机出来的加速状态也有效。

俗称的妹夫，被誉为圣堂大后期第一人家伙出现啦！这人可所谓是一失足成失足父母的典型。而且这个英雄可以闻到一种被抛弃的故事女主的赶脚。你看她的英雄描述，很像战役英雄的描述，上来直接就假设她在打仗了，而且还有一个单关剧情和她有关。她还不是狮鹫帝国时代的人，而是猎鹰帝国，所以论辈分她不是妹夫，而是曾曾曾祖母了。

话说，单纯看正脸像的话，这妹夫的脖子粗细就只有拉兹洛的 $1/3$ ，如果算成横截面面积的话，妹夫的脖子只有拉兹洛的 $1/9$ 粗，想想如果身边真有这种身材的女人的话……有点略瘆的慌。

乍一看，这个女的很牛 B 呢，事实上的确很牛 B。曾经吧里有人指出来过妹夫的英雄描述明显和其他的圣堂英雄不同（就是开头段落提到的），剧情上就足够特殊了。而英雄无敌 5 里面每个种族至少有一个特长魔法的英雄（野蛮人不会魔法，那个自然例外），妹夫就是圣堂唯一一个魔法特长的英雄，作为唯一，本身就是一种特别的意义了。

尤其是英雄无敌 5 里面有个很牛 B 的宝物，叫做矮子鞋，穿了它之后啊，连减速都免疫了。这小鞋简直就是为妹夫定身制作的嘛，佐尔坦表示这个世界很不公……30 级妹夫，加速效果 70%，骑兵的主动从 12 直接变成 20，这个是啥概念呢？

让我们来举个例子，黑龙的主动是 10，骑兵的主动是 12，现在需要 5 到 6 个回合，骑兵才能连动黑龙一次。但是现在有光明大加速了配合暴风来袭，黑龙主动 8，骑兵主动 20，再来随便拿个主动宝，比如冥杖，黑龙的主动就只有 6.4 了，妹夫骑兵果断轻松 3 连动黑龙。如果非妹夫的话，骑兵主动就只有 17，刚好差一点能 3 连。3 连动的意义很大的，比如变态图上 海量野怪用吸血鬼化骑士对抗，第一次攻击野怪，受到反击，残了；第二次攻击，能吸回来一半，第三次就是满员，有没有这个第三次攻击是本质的区别。所以妹夫基本是圣堂变态图 哨怪第一人。随机图不可能难度是妹夫的天下，除了刚刚说的吸血鬼红骑外，妹夫带红弩也是一绝：红弩分两队，两队两种和尚，剩下的位置放上些农民，开场大加速，和尚用祝福加攻，弩手经常可以超越对手 10 主动的生物率先射击。之后疯狂的入神速度让英雄可以随便提起来一队行动比较合适的弩手。可以说变态图上妹夫拿不下来的战斗，其他圣堂英雄肯定没戏。

就算是不打怪，30 级克劳斯对骑兵加成也不过 40% 而已。而妹夫虽然对骑兵额外加成 30% 的主动，只算伤害预期不如克劳斯，但是对全军有效本身就是一种优势了。所以克劳斯后期再牛 B，也只能在圣堂混；妹夫去了学院亡灵之类的种族不仅长得萌受欢迎，实力上也是个强力的外援，尤其是学院，妹夫外援制宝学院谁用谁知道。这点上来说，不愧是女王风范，和克劳斯那种没落贵族不同。

那么妹夫为啥要称之为一失足成千古恨呢？就是她的自带技能实在太囧。这个简直囧到一种艺术了。首先是技能干扰，3 个空技能，前几级会出啥技能，真的只有鬼知道……

然后自带进攻，天哪，虽然说速度能量是个好技能，可以保证加速魔法，但是这个道理放到妹夫身上就行不通的啊。妹夫就是保证加速魔法的存在的啊，自带这个魔法，现在却要学速度能量，你 TMD 逗谁呢？这就导致了原本一个非常强力的英雄，开荒可能都不会输给圣堂三大天王的英雄就这么难产了……让我们想想啊，如果妹夫自带光明+领导，像哥老头一样，或者像海尔玛一样自带高级光明，那么副手的时候可以活力，可以带几个农民出门用圣言清清贫血怪，也能首发用来带加速红弩，去了外族也有领导术来保证士气确保开荒的保险性，多么美好。就因为这个脑残的自带技能，直接被打入冷宫，不由得让人扼腕叹息。

最后妹夫这个英雄就算是自带光明，还有一个问题就是如果不涨咒力，同样相当吃力，前期最好能有 3 点咒力，不然也还是比较囧。

跑路男拉特格 (Rutger)



特长效果：英雄移动力增加 1%。之后每升两级，再加 1%。这个特长和后勤术无关，是直接增加英雄移动力的。

另外和特长本身无关，但是这个家伙自带招船术。

后勤三格之一（拉特格，格洛克，厄格特，都是特长后勤的）。俗称跑路男。知道他为啥跑得这么快么，那就是因为战役里面他就是来打酱油的！话说圣堂特殊英雄有几个都是这个特长，制作组这么青睐这个特级么？

嗯嗯嗯，这么快就到了马蜂窝级别的人物了。这人火药味道足的主要原因是早期英雄无敌 5 有很多后勤吹。他们的口号是什么都可以不学，必须要学后勤。任何质疑都会被无情的骂回去。因此讨论后勤特的帖子个个都是火药贴杀声四起，甚至到现在他们也没有完全烟消云散。

反正马蜂窝已经被捅了，我们就不着急说后勤学本身的作用，而是聊聊太早学到后勤或者自带后勤会带来的麻烦。典型例子就是跑路男自己了，后勤是自带技能，因此想要憋其他技能，必须要把后勤喂饱，想不学都不行。举个栗子，跑路男想要学机械？但是机械前 5 级都

没出，这时候咋办？只能点种族技能或者后勤来缓冲等待了。于是乎后勤下面的 3 个空基本都能被填满。

那行吧，既然避不开后勤子技能，那么我们就看看他们作用怎么样。5 代里面后勤和其子技能主要两个意义：首先就是单纯增加跑路距离，后勤术本身和探路都是不小的帮助，攫取、战争之路也能增加英雄的跑路距离；然后后勤也有一些可以支援战斗的子技能，比如故土、死亡行军、敏头和传送突袭等等。

跑路男现在如果要学后勤的战斗子技能，据说圣堂的传送突袭白弩很强啊，不过可惜，咱们家的后勤技能树上没这货；那么我们学故土来增加部队移动吧，你说啥？我的初期主力是红弩？这家伙开荒完全没必要移动？你说我们学敏头吧，弄个偏弹也不错，好吧，先不说效果如何，看看探路术的干扰，你能学得到吗？

这就带来后勤技能树的两个问题：一个问题就是后勤下面的战斗子技能前期学到了不是毛用没有就是只有毛用；另外一个问题就是就算后勤子技能有用，你也学不到。每个种族的后勤技能树乱到不堪入目，探路学是这里面最恶劣的混蛋，各种派生都是起源自探路。那同样都是后勤，为啥拉兹洛学的时候你不说干扰多，而跑路男学到的时候你就要说？这就是一个先后次序的问题，拉兹洛有不倒，战争机械，一切 OK，那么后面看到后勤只需要点主技能，你爱怎么出子技能就怎么出，反正咱一直专家后勤就行了，凑巧有个故土什么的点一下，但是没有不会怀孕；但是跑路男呢？先会后勤又自带探路，这些干扰阻断你升级的右下框，让你抓狂。

事实上，不单纯是后勤特，任何英雄初期看到后勤都要仔细考虑要不要点，不然都会酿成大祸。后勤启蒙幸运等等都是这类的技能，不管好不好用，初期发挥不了太大意义。尤其跑路男本身并没有任何形式开荒优势，这么做无异于找死。

那说完了战斗系的问题，再说说跑路系后勤技能的问题。跑路男每 2 级 1% 的加成，10 级就是 5%，能有多少意义呢？

让我们来做个计算。10 级无后勤拉兹洛 PK10 级专家后勤跑路男，考虑有马厩（圣堂独有建筑）：

拉兹洛，移动力基础 2500 点，再加马厩 3100

拉特格，移动力基础 2500 点，专家后勤 + 特长后就是 $2500 \times 1.3 \times 1.05 = 3413$ ，再加马厩后 4013。

英雄在地图上走一格需要 100 点移动力。这么一看后勤特无敌了，第二周的移动力比拉兹罗高出来 1/3，每天能多走 9 格。这是逆天的节奏。然而，注意看清楚，拉特格的主要加成是在后勤术本身，而不是特长。比较其他专家后勤的英雄，拉特格的优势就只有那 1.05，也就是 150 点移动力，连一格都走不到。

因此这个英雄如果想要恶心人的话是很强。上来练到 10 级，然后各种偷别人家。然而，这家伙的兵力，史诗难度你怎么稳定到 10 级？而且就算是偷到别人城了，人家城里也没有能矫正你这个奇葩技能树的东西。这玩法对移动力计算能力要求又非常高，对地图熟悉度要求更高。如果你有这个时间和精力，学习怎么用正常的打怪英雄现在早发家了。这不是数学要求的问题，而是基本效率的问题。

实战中后勤特还有个很囧的毛病，就是给跑路特长的英雄传兵派兵链是个相当头大，因为副手死活追不上主力……说到底特长后勤的英雄，还是那种不依赖兵的魔法型英雄比较有震慑力，比如亡灵有个后勤特无敌了，遗憾的是三个后勤特都在力量族。

最后，拉特格还是有个优势的，那就是自带招船术，某些情况可以发挥出来妙用的，比如偷袭逃跑等等，或者海战图把对手困在岛上。就算是不考虑招船术，普通地图这个英雄作为 2 号破烂小弟是很不错的，吃箱子升级，如果出来反击术，就家里蹲训练，如果出来后勤，就跟着主力后面传兵捡破烂。总之始终是个小角色，上不了圣堂的大台面。

狮鹫女爱莲娜 (Irina)



特长效果：狮鹫和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。同时，没升级的狮鹫可以使用皇家狮鹫的俯冲特技。这个特长是真特长，对外交有效。

记得 6 代瀛洲的女主就叫做爱莲娜。然后各种英雄叫什么爱莲娜艾莉娜艾琳娜的，很快就把咱绕晕了，育碧你起名字能创意点么。这位就是俗称的狮鹫女。一个怎么看都该很强但是没能强的起来的怪人。

这个英雄在圣堂基本是要垫底了，为啥呢？

首先，她特长的狮鹫纸面素质是强：白狮鹫 15 主动，绝对先手；红狮鹫抗打击能力 4 级兵仅次于土元素。特技方面也强，白狮鹫俯冲升天后自动变成无敌，没人能打得中他，而任意选定俯冲点让他自由性大可以优先打击对手的远程或者其他战略意义单位，狮鹫升天后用冥府末日都是很正常的选项。之前在维托篇提到的堕落狮鹫开荒流就算是狮鹫特技的一个应用实例。

而她的特长就是让狮鹫不升级也能俯冲，狮鹫不升级就能做到这点，自然就牛 B 到家啦。可是实际上呢？不升级的狮鹫伤害 5~10，俯冲双倍 10~20，一个周 5 只，50~100。这个伤害

看起来可以，但是真要打人也打不死，甚至只是要打残都很难：比如秘箭手，一般史诗难度第二周碰到 3 队的话一队 13-16 个，这个输出连单队的一半都消灭不了，然后落地被人撕得一地鸡毛。如果要升级，那狮鹫女特长的就废了。所以输出高，但是还是远远不足。

狮鹫的另外一个硬伤就是产量不行，数量起不来，还经常有损耗，消耗的资源又多，所以在史诗难度下主流打法中圣堂都是无视狮鹫的，20 点木头 20 点石头干点啥不好。造出来的狮鹫稳定性差，白盾急救红弩加速流都比狮鹫要稳，所以波及到狮鹫女导致她做冷板凳。现在狮鹫女带着白狮鹫去开荒吧，拼远程，不能一次性秒，要生抗红狮鹫不如步兵因为没有盾，要扛高级兵又是大体积要被摸，想要遛遛怪又担心自己大体积狮鹫遛怪麻烦……所以狮鹫本身在圣堂的开荒阶段定位尴尬。更加悲剧的就是哪怕狮鹫女自带战争机械，向维托学习玩堕落狮鹫的话，还是会由于弩车输出太低后期不如维托。

变态图屠杀大数量野怪的时候，肯定就有人要搬出来吸血鬼化红狮鹫的例子了。这家伙皮糙肉厚，无限反击还叠乘伤害，看起来是吸血鬼化的最佳搭档。正好咱空间上有个妹夫 73 白骑 10 周对决属性拿下 1k 翡翠龙的例子，让我们比较下圣骑防御力 24，红狮鹫防御力 12，狮鹫女加成 14 变成 26，所以红狮鹫防御力比白骑要高。但是无卵，狮鹫的数量太少了。73 个圣骑可能防御力不如狮鹫，但是 7300 点的生命值保证了他自己在被两队龙洗个澡之后依然能保持一定的输出优势。而 7300 的生命值，换算成红狮鹫就是 140 个。圣堂要攒齐 73 个骑兵，4 个多星期就搞定的问题；圣堂要攒齐 140 个狮鹫……对不起请问你们可以多放点 4 级巢穴么？所以狮鹫女的红狮鹫配合吸血鬼化在变态图的确是凶猛无比，但是终究不敌圣堂的吸血鬼骑士海的吃怪能力。

至于自带技能，借用 Y 神的吐槽“自带幸运的英雄都是傻逼”。狮鹫俯冲暴士气不暴彩虹的，抗魔这种恶心别人，但是自己也不会舒服了。幸运下面强力的子技能几乎没有，自带这种技能就和自带后勤一样悲剧。这英雄主力副手都不合适，只好接受万年板凳跑路蹲家的命运了。

歌老头歌德里克 (Godric)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄使用“佑福仪式”这个技能的时候，效果翻倍。现在的效果为：攻击力+2，防御力+2，士气+2，主动加20%。同时，英雄所有的光明魔法消耗-1。官汉上那个“随等级而增强”以及“闪电魔法消耗-1”都是在逗你玩的。

三朝元老，名副其实。霸气十足的歌老头，嗯嗯嗯，虽然是个死妹控，但是没办法，谁让育碧的剧情出来一个就乱伦呢……

不知道原版战役当年多少人把他当成打酱油的结果被坑的……想我大歌老头想当年年轻力壮，父亲刚被暗杀，家族遭到驱逐，歌老头以一人之力，给自己编了个假名 Ignatius Thunderblade，在竞技场斗武如雷贯耳 3 连胜。顺便解释下歌老头给自己编的这个名字为啥这么霸气：thunder+blade 霹雳十刀刃，ignatius 词根为 ignite，即点火；所以这个名字是烈火、雷和金属的结合，是个相当霸气的名字。只看中文音译的是不明白这个名字的霸气程度的。救了鸭梨山大的老爹不说，还能忍受把心爱的妹妹捐献出来给这个混蛋国王的儿子。结果那个愣头青鸭梨山大直接冲进去让魔王 ooxx 了。不过歌老头最后灭了老马，也算是消灭

了当年的情敌，报了一箭之仇。其实算上寡妇的话，歌老头正经是四朝元老了，最后莫名其妙死了，还出来了一个人非常讨厌的发雷达。传奇一般的人物。

如此传奇的人物，必须要有个一样传奇的特技。歌老头的话，只看特长其实并不是很牛 B。普通版本的佑福仪式效果就很一般的。曾经有人问过，说圣堂前期学个佑福仪式，多好啊！那么好吧，圣堂英雄初期自带 7 个弩手，两个英雄就是 14 个弩手，城里 12 个就是 26 个弩手，一次输出， $26 \times 5 = 130$ ，佑福仪式加了 10% 主动相当于输出增加了 10%，也才 13 点……士气啥的就圣堂那个主动一场战斗才能增加几次？所以可见初期用个佑福仪式还不如英雄直接上去砍两刀划算……

但是歌老头就不一样啦，歌老头 +20% 的主动。这个加成其实也不是很明显，但是别忘了这个东西不需要魔法值直接白嫖。前期如果 +2 士气，你英雄 1 级自带领导，直接满士气，相当于提升了 13.4% 的主动，佑福仪式本身 20% 主动，总共就是 36.1%，相当于专家大加速的加成了。东方部落解禁入神之后，歌老头佑福红弩入神流灰常强大。这打法已经在妹夫和农民女那里提过。老头的优势是完全不用魔法值，如果发展图真能用，是那吊打这两个妹子的效率的。

而且还有自带光明呢。在号称被光明之龙艾尔拉思庇护的圣堂，没一个英雄自带光明不由得让人觉得遗憾。其实总觉得英雄无敌 5 里面，制作者起初并没有考虑到有蛮子的出现，所以直接把人类族做成笨蛋族了。从探险界面的造型来看，圣堂骑士是唯一一个英雄出门需要背一本魔法书的种族，明显是其他种族的英雄都把魔法牢记在心，没必要带书；然后没一个英雄自带魔法技能，尽管人类应该是个非常狡猾智慧的种族才对。不过这点先不纠结，歌老头自带光明在原版的圣堂证明了我们人类不是笨蛋！歌老头是名副其实的全人类的骄傲，他自带光明！自带光明和佑福大师，圣堂守护天使第一英雄。而且用光明的时候魔法消耗还减 1 呢，虽然说不是多明显，但是和其他特长的特性凑到一起就真牛 B 了

所以歌老头前期可以暴风入神流带弩手，也可以守护天使流带步兵，同时自带多一个技能点和祝福魔法都很有用，真正元老功勋之风范，与其在游戏剧情中的设定极度相符。虽然只看特长并不是什么一流的英雄，但是各种方方面面的小优势汇集之后果断一流英雄风范，可玩性很强。不过可惜，战役英雄，所以基本就只能用 mod 单机爽爽了。

家庭主妇伊寡妇伊莎贝尔 (Isabel)



特长效果：这个特技有两个部分，一个是减少训练费用：圣堂训练术总费用减少 1%。之后每升 3 级，额外再减 1%，与其他训练费用减免特技是叠加关系；另外一个是每天 +250 块钱，这个 250 的特技和领导术下面的理财术不冲突，你可以把她当成自带 125 个农民的农民女……

寡妇是“生于忧患，死于与多名男子轮流发生不正当关系……”这个寡妇其实是一个非常典型的家庭主妇般的性格和智慧，不过与多名男子发生不正当男女关系之后，果然牛 b 了，从凡身主妇变成龙神祝福了。这是唯一一个英雄前后换特长并且两个特长都是独立的情况，所以咱的评价这里伊寡妇分两篇，一篇介绍她原版的特技，一篇介绍她锤子的特技。

伊莎贝尔在原版无限训练的时候那个风光啊。本身弩手训练就很便宜了，这减掉一半，再结合原版的建筑那就是 1/4 的训练费用，等于别人 4 倍的弩手，这谁能受得了。制约因素就只有农民的数量，而不是钱的数量。据说有版本可以 100% 减免的，咱在 1.0 下测试过，是做不到的。但是既然都是原版，那么也没啥讨论价值。让我们来看看 3.1 的时候寡妇威力如何。

如果是每 3 级加 1% 的话，看纸面数据的话这个数字太小了。10 级的寡妇也就是减少 4% 的训练费用。但是要注意啊，这个是叠加。假如你有专家训练十训练专家，那就是 65% 的费用减免。正常英雄要花 35% 的升级费用，寡妇要花费 31% 的升级费用，效果立刻就上升到了 11.4% 的费用减少。可见，这特长关键在于圣堂其他减免训练费用的手段太多，幅度也大。因此叠加的算法在这个基础上相当占便宜。

那么极限化训练，40 级的英雄带着终极挂饰，看看寡妇和其他人的区别。这时候终极训练十训练专家就是 80%。正常英雄训练花费 20% 的费用，而寡妇训练花费 6% 的费用。这是 1/3 不到的费用，相当可怕。

有多可怕？既然说 40 级，那就用变态图来举例。假如变态图或者超大后期对决图，圣堂有 4 城，每城全城建，没有野外巢穴。一个城训练的话，需要钱买 6 个步兵和 7 个和尚，训练出来 6 个和尚和 13 个骑兵，最后买出来 4 个骑兵再升级 17 个骑兵。买兵和升级的花销可以认为是固定花销，无意义。我们关心的是训练的总花销以及寡妇可以减免多少。花销报表在下：

	单城固定花销	单城训练花销	单城总花销	4 城总花销
1 级英雄	16710	61500	78210	312840
常规 40 级英雄	16710	12300	29010	116040
40 级伊寡妇	16710	3690	20400	81600

可见寡妇训练，比别人省出来 1/3 的总费用。如果单城训练的话，一个国会一天 4000，常规英雄来，一个星期连单纯训练的钱都不够；但是寡妇来，用完了还有 8000 的存余，可以再买出来两个天使了。如果是 4 城训练，一个星期钱的来源是 70K，寡妇需要不到两个金矿就能支持全兵训练；而常规英雄需要 7 个金矿来支持。如果有野外巢穴或者外交支持，钱需求的差距会更大。寡妇圣堂的兵力比你多出来一倍都别觉得奇怪。如果双方骑兵数量一样，那么寡妇的天使数量能吓死你；如果天使数量一样，那么寡妇的 2 级兵 4 级兵数量能吓死你。

很多人只是道听途说原版的寡妇强而东方部落的烂，没自己真正用过。寡妇的特技在 3.1 的英雄无敌 5 比原版 1.0 的还要厉害！她其实是圣堂后期最强的几个英雄之一。除非地图上真的有无穷多金矿，否则寡妇在家里面憋一年，抓起来任何一个其他种族英雄都是吊在空调上打的节奏。地图矿越少，被寡妇揍的就越厉害。不亏是家庭主妇，持家有道，理财有方。

龙神祝福伊寡妇伊莎贝尔 (Isabel)

特长效果：所有生物自带无法被覆盖永久有效的祝福魔法效果，会被野蛮人反光明削弱。同时所有生物右键内自带一个无效的“敏捷光环（阿格雷尔特长）”的效果。

之前吐槽的东西就不吐槽了，这里直接说特技。

这个英雄一看就知道是为了作弊而存在的，在生物右键里面的敏捷光环是咋回事我们先不说（顺便这个敏捷光环不是领导的子技能，而是地狱阿雷的特长），单纯一看，在圣堂，让所有的生物自带无法被驱散覆盖的祝福，本身就是一件很淫荡的事情。

下面，圣堂各主力英雄 30 级 PK 龙神寡妇：

杜格尔，红弩平均伤害是 5，杜格尔 30 级相当于提升了 65% 的伤害（当然真要 30 级的话，这个加成应该是比 65% 要小，而且小很多的）。寡妇来了，弩手伤害变成 8，提升 60%，杜格尔勉强拼个平手。而且提升伤害的特点就是无论面对谁，提成的百分比都是一样的，而杜格尔就只能挑特定的攻防差段来超越 60%，这里不陷入关于攻防差的种种讨论，太过复杂。

拉兹洛，红盾双刀伤害平均 7，30 级提升伤害 65%；寡妇从 7 提升到 10，提成 43%，输给拉兹洛，而且差距不小。

克劳斯，30 级骑兵如果冲锋，加成 40%；寡妇来，冠军骑士伤害平均 22.5，祝福后 35，提升 55.5%，寡妇完胜。

妹夫，红天使，30 级之后用加速，主动额外提升 30%，相当于输出提升了 30%；寡妇，没有祝福红天使平均伤害 50，有了祝福之后平均伤害 75，提升 50%，完暴妹夫。

可见，圣堂主力常规兵种特长魔法特长英雄在寡妇面前真心啥也不是。更何况寡妇特长全军有效，无视自己等级。1 级也好、40 级也好只要有专家光明就是牛 b 的。兵种特只能对一种兵发挥效果，并且需要高等级，所以这个家伙某种意义上来说可以被称作圣堂第一战斗特长英雄了。而如果右键中的敏捷光环有效，恐怕可以和她情夫 BT 雷叫叫板了。

当然有人要说了，圣堂其他英雄也能用祝福阿。但是正常情况下，圣堂英雄行动的时候骑兵往往已经冲出去了，已经输出一次了，这一次有没有祝福就能有差别了。而且就算是你的英雄先动，你第一个魔法会用祝福吗？这就是自带状态的区别。冥杖才一 20% 的主动而已，有啥厉害的？我们专家大减速能把它暴出翔来。但是如果真要让你选一个，一般的玩家会选哪一个肯定是不言而喻的。开场就有效和加状态是两个概念，头一两个回合是其一，无法被驱散覆盖是其二。

不过寡妇自带技能点是少了点。可惜咱前期用原始级的祝福庇护的红弩开荒就已经感受到了强力之处了。技能点少可能 10 周之类的图上会吃亏就，但是一般发展图反而变得可选择余地非常多。光明+防御或者光明+领导或者光明+机械，寡妇的圣堂叛军让你明白啥叫作打人不要钱。

无厘头骑士法雷姐 (Freyda)



特长效果：英雄每次使用非伤害类光明魔法的时候，会随机选择一个对手对其使用神圣复仇，威力和英雄自己使用时一样。圣言和复仇本身不能触发这个特长。同时，神圣独角兽的光明追随会被当成英雄施法。也就是说你如果对一队神圣独角使用加速，对手会吃两次复仇。面对佐尔坦特技的话，如果你主动使用了神圣复仇被封印，那么特长就无法生效；如果你没有主动使用一直是靠其他光明魔法来复仇的话，佐尔坦不能封印。这个特长不算魔法特长，因为英雄没有自带出来神圣复仇这个魔法。

这汉化的名字听起来也太奇怪了。Freyda 和各种其他形式的拼写，比如 Freida 等，在英文中是个很常见的女性名。但是翻译成发雷达这个发音的，英雄无敌 5 是唯一一个。一般的翻译都是芙蕾德。因此这家伙在贴吧讨论的时候经常被戏称为“雷达姐”，尽管她和现实中的那个雷达没啥关系。

原版这家伙就是个装在马卡尔背包里的一个脑袋，有几个人预料到她后来会成为圣堂主角的？

雷达姐在锤子的特技还是风舞者，即妹夫的特长。到了东方部落，她就有了自己的特技。3.0 刚出的时候这个特技可强了。那时候神圣复仇威力很凶，送兵然后一个手电筒就倒了。现在 3.1 神圣复仇威力被削弱，那么现在雷达姐的意义就不大了。前期对叠状态的时候，双方互相都没杀什么兵，所以复仇威力不大。残局的时候对面血债欠一大笔的生物很多，但是这时候圣堂通常都没有魔法值了。这就是圣堂的问题，施法能力太差。

而一般的发展图，雷达姐的特长和自带技能对开荒一点用没有。比如你如果送 5 个农民给野怪，有高级光明，那么复仇的威力就是 56，和魔法箭差不多。就圣堂的那点魔法值，还是老老实实暴力流开局吧。而变态图和 YY 图上圣堂的咒力低知识低，外加复仇魔法想要打伤害限制又多，开根号的算法导致威力和野怪数量不能成比例增加，面对海量怪输出太低，可做文章很少。所以这家伙在圣堂的讨论中基本都是被无视的。真是遗憾，特长看起来很花里胡哨，但是比老爹那朴实的特长差了不少。

圣堂英雄总体评价

可以看到，圣堂自家里面用作首发的话，稳定型选手有，后期型选手有，灵活型选手也有，整体比较平衡。

但是除了维托之外，却找不出来几个适合外族用来当副手的货色。因为圣堂英雄整体偏向力量，如果开场不给一定的兵力，就很难吃得开。如果要用作对抗的话，各种魔法能力不行也是硬伤，尤其在外族酒馆里面第三英雄如果是拉兹洛杜格尔，比较郁闷，单纯当炮灰，有点嫌少，自己本身又不好发育。

特长方向偏向兵种特（4个真+1个伪特）。

技能方向上偏向力量，防御领导进攻加起来就已经40%的概率。尤其是领导术，圣堂英雄领导概率高，真特长英雄多，配合训练，可以形成很强大的外交优势。可惜一般的官图上是没戏的，一般的对决图也不考虑这点。

最后说下，总有人说圣堂外援怎么牛 b 怎么牛 b，咱只想说这种只能在 yy 图上实现而已。啥是 yy 图？就是逆天这种，固定的没有人给你最后的发展压力，英雄自由到处乱逛想要什么时候结束地图就什么时候结束地图。圣堂各种力量系技能很高是不假，攻防成长也很高，但是启蒙的硬伤啊。英雄无敌 5 里面一座国会只能勉勉强强应付一个城的产量，副城就基本用来产钱了。逆天这图上，你数得过来能有多少金矿吗？就这样子前 2、3 个月还经常穷的买不全 4 城兵，圣堂英雄启蒙的概率很低的，如果学不到启蒙，也没洗出来，被导师后攻防属性真的能比得过大多数种族的主力英雄有启蒙的属性？真不见得。

最后，yy 图上出来一个英雄可以随便逛地图无压力，但是就一般的地图，哪怕是普通的随机图，很多时候主力英雄出门之后 20%~50% 的属性都是野外的属性点加的，等主力扫图之后副手圣堂英雄被导师出来，你来得及吃这些属性吗？而就差一步就能攻城，你会去等上一个月让圣堂英雄去吃属性还是直接用主力解决了？圣堂英雄同时一些特色技能，比如传送突袭，比如敏捷光环，所以猥琐流玩家，也是不会去找圣堂英雄来做外援的。

地狱篇

上将夺魂莫阿莱斯特 (Alastor)



特长效果：英雄用迷惑心智时，可以减少对手施法生物的魔法值。减少程度等于英雄等级。

阿雷不识其模样，
老马碰见要转向。
敢问少年何神圣？
壮我夺魂大上将！

嗯嗯嗯，看到圣堂的英雄介绍顺序，大家就该知道，地狱篇第一个要出场的必然是上将夺魂魔了。顺便这个英雄在吧刊里面介绍过了，下面再来重新叙述一下

为啥要称之为上将？为啥要被称作是和强哥齐名的男人？下面我们就来介绍给大家认识一下，英雄无敌 5 第一英雄上将夺魂魔：

上将注意看图，他的眼睛被钉起来了，这么一看就知道他的眼睛很牛 b，肯定是瞪谁谁怀孕的那种。在界王神说他能用一个手指打败弗利沙的时候，上将表示自己一个眼神就能干掉界王神了。

至于上将这名字是怎么来的，这个考究可就长了。一般有些地位的人，我们称呼他之前都是要加上一个名号的。比如我们熟知的被苹果砸过的牛顿爵士，前面就要加个 Sir，表示为骑士的地位，称他之为“Sir ISSAC NEWTON”，翻译过来应该是很牛 b 的牛顿骑士了。相比上将夺魄魔也是一个类似的语法，上将是爵位，但是夺魄魔这个词就有讲究了。对于神，是不能直接称呼其真名的，因为称呼其真名，就可以控制这个神了，凡人居然想要控制神？开啥玩笑。虽然上将不停的说他不是神，但是我们有理由相信至少他是像先生一样的神一般的人的，不能称呼其真名，只能称呼其更为广为人知的名字：夺魄魔了。所以上将夺魄魔这一称号，就这么个样子被延续了下来。

下面说说游戏里面上将为啥牛 b：首先，特长就相当的霸气无比了，你看，使用迷惑心智的时候，居然减少对手魔法值？点数居然等同于英雄点数？这一个就足以闪耀于亚山。让我们来看看啊，施法怪并且棘手的：深渊 20+ 的魔法值，大法师 20+，符文火球爷爷 20+，嗯嗯嗯，我们需要 20+ 的上将，才能阻止对手放出来致命的伤害魔法。天哪，20 级的英雄特长就是为了下一个 4 级怪？这足以说明上将为人脚踏实地。当内比罗斯、玛巴斯 14 级，带着不倒战术开始下最大龙国的时候，上将大人却只是在啃 4 级怪：我们的人生还很长久呢，为什么要如此着急呢？如同《天将奇兵》中 Mr Quarterman 的那句经典之语：Take your time! Take all your time in the world.

而且特长的魔法必须要群体模式才有意义。迷惑心智魔法消耗 9，群体 18，地狱英雄经常咒力只有一两点，一场战斗经常需要用 2、3 次群体迷惑心智，消耗足以上 40、50。上将 sama 用自己的行动证明了通货膨胀的危害：一个东西，再好，价钱高的我们无法承受，也就没有了意义。当我们沉迷在电子海洛因里面的时候，却碰到了如此专精经济学的上将大人就，向我们指点迷津，让我们迷途知返。

当然了，蔬菜干粮之类的再贵，我们总要吃饭；同理就算迷惑心智魔法消耗太高，总是要找到一些方法的。地狱正好提供了这样子一个技能：食尸者。所以上将再次现身了：生活总是艰难的 life is difficult。让我们来仔细想想看啊，施法怪不少 10 主动的，英雄也是 10 主动，开场想要不让他们放出来魔法，最好是要有个敏头的，但是有了食尸者呢？现在后勤疯狂的往外跳一个效果非常不明显的敏捷异界门，让我们的生活变得非常艰难，这正是上将大人最想要让我们体会到的。

而上将大人还深谙社会之哲理，不同的人有不同的理解能力与思考能力。就好像同样都是高中毕业就，在英雄无敌 5 吧有人在考虑数学概率学中的正态分布的问题时，却有人连 26×10 等于几都算不清楚。所以为了帮助那些思维能力欠佳的人，上将亲自带出来了巫术技能，这个是啥意思呢？英雄无敌 5 里面的技能，只有好技能和坏技能之分。好技能就比如暴风不倒

这种作用大的，坏技能就是学了之后用处不大相反浪费技能点的，比如防御抗魔大地震颤。但是其实英雄无敌 5 里面还有第三类技能，就是学了以后不仅是没用，还有相当脑残副作用的。当然了，这个分类可谓金鸡独立，因为只有一个技能，那就是——灵魂烈焰：专属于地狱，地狱本身就是个肉搏族，战场上出现尸体附近必然有自己的部队，而吃掉尸体就能伤到自己的部队，无疑是个相当需要勇气的创举。上将自带巫术，只要升级了巫术和食尸者，就要被灵魂烈焰神技干扰到抓狂，再次向我们说明了生活是艰辛的这一道理。

当然，上将大人激发我们思考能力的方面可不仅仅是这一种，还有很多方面呢。举个栗子，我们怎么评价一个英雄的强弱呢？有的童鞋说，看特长，有的童鞋却说，看初始技能，后者我们经常可以在贴吧内看到，说一个英雄特长不好不要紧，只要自带技能不错，也是不错的选择的。上将看到了这种思考方式，便开始教育我们：努尔很强，自带了巫术加魔力再生，果断如虎添翼；吸血鬼公主自带了巫+魔力再生，似乎就不是那么牛 b，但是也算是亡灵后期强力英雄；上将夺魂魔以身说法自带了巫+魔力再生，结果*****（此处因为对神不敬被度娘和谐掉 N 字）。可见夺魂魔大人在告诉我们，自带技能强力没用，还要看是谁带的，和种族玩法等相关。这种远见，英雄无敌 5 吧里几人能有呢？

这里还是插两句说下经济学，经济学的基础就是对于社会中有限资源的分配 (scarcity)。这点上上将也丝毫不输。正常的地狱英雄，机械防御攻击后勤，但是上将大人直接带出来了巫术不说，黑暗后勤都是必须。现在没有战术不倒，下高级怪很吃力。这时候就显示了一种分配上的错误：拿了只守卫一点资源或者初级宝物的 4 级怪，却丢了守卫大量资源神器的 7 级怪，捡了芝麻丢了冬瓜，可见上将对于经济学的理解入木三分。

不仅仅是这种简单的换位思考能力，上将还教给我们多角度思考：在强力的武器也总有他的副作用。这就好像前几天有些误入迷途的年轻人，大吹召唤无敌，光明黑暗都是 10 周党的玩得谁发展图学这两个那就请赶紧去死一样；而众位童鞋纷纷发起攻势，表示不同的技能有不同的作用，用的范围窄的不代表用到的时候就不好用，同样用处广的不代表他能解决所有问题。其实真没必要，上将很早就通过自身的修行把这个东西告诉给了大家：乍是一看上将的特技无敌了，使用迷惑心智还能抽蓝，这个简直对于施法兵就是无敌的阿，因为大多数施法怪都是远程，现在不能射击不能施法，这不是活妥妥的气死别人么。但是呢，如果碰上和尚、不升级的符文法师、暗影奶奶这种兵，你会发现，只要不是破坏魔法，他们施法其实是非常好的，给我们的机械拖出来时间，就算是其他流派也能给英雄拖出来施法时间。现在你直接掐掉了他们的施法和远程能力，电脑单位直接上来近战，魔童表示压力很大。其实这个就是上将一石双鸟的地方：不仅告诉大家多方面考虑的重要性（你看对手被封住了所有攻击方式但是还是会给你造成麻烦），根源的原因在于你太欺负电脑了，这个就是因果报偿（嗯嗯嗯，某翻译帝说了，报偿就是报应报复），所以才会出现物极必反电脑单位兔子急了咬人的状况。可见上将谙通佛教之智慧不说，还能领悟佛教之教理，不愧是一代英雄。当我们还在教训神论帝观点太片面武断的时候，我们的领悟能力，依然只能站在上将的脚下。用轧间红摩的话说：“这就是禅”！

当然，上将的人生哲学不逊于很多人。记得当年看荒野求生的时候，贝爷（友情 @BearGrylls）曾经说过，不要试图和自然战斗，因为在大自然眼里，你连个 P 也不是。而在英雄无敌 5 届，同样的一批人存在。他们的数量虽然不多，但是总是隔三差五的出现，号称自己将要发布英雄无敌 5 史上最平衡的修改方式，要和谐掉入神，强奸掉所有只消耗 0.5ATB 的魔法，却傲视一切不愿意听从别人的意见，意识不到问题的复杂性。上将看在眼里，急在心里，于是他带着一个面具，将自己改名为“嘎克”流荡于亚山。现在“噶克”自带出来了很多人在平衡 mod 中梦寐以求的黑暗心智大师，很多人疯狂了！肤浅的认为这样子的英雄就无敌了。但是等了不久后，他们绝望了：心智大师的两个派生死活就不肯让出来英雄升级选项第四个空位；而且就算是有了减速迷惑，没有战术不倒，黑暗所有的负面状态魔法上全了，你只用魔童地狱犬也不可能微损打败大天使；看似改观了很多的特长，依然不敌地狱一姐，之后上将就隐姓埋名了。大家自此才意识到，一个东西强弱，不是一个两个因素说了算的。

如此精通经济政治宗教数理哲学的上将，给英雄无敌 5 增添了分外多的魅力。真是不知道育碧和 nival 雇佣了多少个国家的多少个智库花了多少天的时间才想出来如此奇葩的英雄设置。不得不让咱最后还是用一首打油诗来结尾：

经济数学见闻阔，
哲理道德智慧博。
敢问此君何处有？
亚山夺魂第一魔！

铁处女迪里布 (Deleb)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：弩车攻击的时候可以附加一个火球，其威力 1~4 级为 1，5~9 级为 20, 10~14 为 40 等。附加的火球基本等同于火球魔法，所以可以医治黄铁，可以被火抗减免。但是有以下几点重要的不同：不自伤，不受英雄宝物加成，不受其他技能加成。

俗称的迪姐，地狱一姐。不过仔细看看迪姐脸上的缝线痕迹，这是贴了张人皮上去的啊！另外官汉瞎眼，首先把迪姐的特长翻译成了给投石车加火球伤害，另外还把她特长翻译成了铁处女，这比诅咒人家是个老处女还狠，这多大仇？

据说阿，以前在英雄无敌 3 的时候，地狱有个远程兵号称是 3 代第一远程，因为他攻击的时候不仅打敌人，杀起自己人来那也毫不手软，霸气冷血无情。这个兵的名字就叫作玛各 (Magog)。后来英雄无敌 5 出的时候大家有些遗憾，如此强力的一个远程兵居然从地狱消失了，由宠姬代替了玛各得位置……但是咱只想要说，看看迪里布的弩车，你就知道玛各后来被谁抓走拿去干嘛了……

迪里布被称之为地狱一姐，自然能够想象出来其恐怖之处。特长先不说，单纯自带战争机械就够了。自带的弩车虽然第一级的时候是无法控制的，但是有魔童配合却步还有传送门单位堵路，1 级就能拿下很多其他种族的英雄无法拿下的野怪。所以想要用好迪里布，必须要有

相当的却步功底，但是不会用却步呢？也没关系，迪里布学到弩车学后自然就会在战斗后修复战争机械，利用高速高主动的魔童引诱野怪去打弩车，也能完成很多让人看起来觉得瞠目结舌的战斗，所以这个英雄属于老少皆宜的。

而其他地狱英雄学到战争机械的概率也不低，但是为啥迪里布就这么吃香呢？自带保证了概率这是其一；其二，迪里布基本是唯一两个几乎没有被地狱脑残技能树系统干扰到的英雄之一。一般的种族看到瘟疫帐篷都是要考虑下怎么办的，但是迪里布却基本不用担心这个，反正地狱的3连弩还需要用地狱火做前置，早点学到瘟疫帐篷更能发挥效果。而瘟疫帐篷专家级100点伤害无属性，地狱本身就是防御低下，英雄成长不行，生物也很脆，所以用瘟疫帐篷很多时候比用在自己人身上要划算（对比圣堂这种，如果圣堂有瘟疫帐篷，用在对手身上肯定就不划算了），能够快速拿下一些高级兵，因为高级兵防御力很高，弩车很难对他打出来多少伤害，但是瘟疫帐篷完全无视这点。所以迪里布前期不用太担心自己的技能，要憋战争机械中的啥技能，只要别过早点咒骂，就没啥可以担心的。之后迪里布的技能就是万年不变得防御进攻后勤：防御不倒，进攻战术，后勤跑路随便学，有这套技能的迪里布，基本没有吃不下的怪。碰上对手是强力远程或者施法的，就用不倒魔童拖时间，然后车子配合英雄大斧子砍就行了；同时因为有进+防御，纵使是全兵对抗也不吃亏。

而有的人就要问了，这个迪里布不学魔法，真的能行么？首先是地狱本身前期木头吃紧，全期硫磺吃紧，不一定有能随便攀魔法行会的奢华，所以暂时不出魔法行会可以节省一定的资源；其次其实就算是有魔法，就地狱那点咒力，用啥有好效果？地狱有咒骂+不倒+传送门，下高级兵一绝，所以深寒意义不大。有不倒下远程兵和施法怪一绝，所以黑暗的迷惑心智之类意义不倒。最后就是地狱有很多技能前置都是地狱火，但是一旦地狱火学会了，你打死了也别想留住魔法值，曾经有次在对决模式上使用迪里布，第一回合所有人攻击后英雄就剩下6点魔法值了……总结来说，地狱玩不起魔法流。

最后有人说迪里布的特长等于没有，真的是这样子的吗？虽然饱受历代版本的阉割，目前10多级的迪里布火球伤害40点，就算是没有3连，一次也是80点伤害；同时，对于对手分出来的多队炮灰的站位是个不小的压迫，伤害也能顶个燃烧箭的附加火焰伤害了。所以迪里布是单机对战两相宜的好英雄，自带战争机械也保证了就算是外族买到了她，也能立刻多出来一线的发展。

在咱看来，地除了迪里布其他英雄都不能用作首发。所以这里对于如此重要的一个英雄，咱觉得正面的东西不需要再多解释，下面就说说迪里布的问题：

首先是缺乏强力的输出手段。圣堂蛮子的弩车都能用火弩加强，迪里布因为地狱脑残的技能树，燃烧箭基本是从来不学的。同时其他战争机械类可以用强力的魔法进行过度，地狱玩不起来魔法所以迪里布很难。如果在神龙关这种封闭图上，迪里布不带上一定的兵力，单纯裸奔碰上对手4周全兵就比较难办了，所有的战争机械类英雄里面迪里布的后期潜力是最小

的。这点不单纯是迪里布有，地狱其他英雄也都有。事实上迪里布前期牛 B 就是换来的后期的萎靡，因此发挥好前期的优势很重要，上全兵的时候这个家伙完全白板。

然后技能基本万年不变。地狱的开荒属于 3 步走：第一阶段的新手：地狱开荒太难了，没啥意思，完全玩不转；第二阶段中手：不倒咒骂 + 战术简直太神奇了，这么几个魔童 7 级兵随便打，地狱太牛 b 了；第三阶段老手：打了多少遍基本都那样子，诀窍也就是那么几个，实在是没啥新意，而如果地图怪物不是很强其实可以放弃战术或者不倒的，这个时候学一系魔法吧，地狱魔法派系的各种问题就会浮现：寒冰大使干扰进攻，黑暗腐败土壤难学，等等。

再次就是自带的弹药车虽然能给弩车提供 3 点攻击（专家战争机械），但是战斗中太难保护，损失了一下就是 2250 大洋，地狱偏偏其他英雄都不需要弹药车。

最后就是迪里布开荒依然还是有不少天敌的，主要毛病就是迪姐太过依赖于不倒。任何高主动擅长直接推倒的怪物能让她绕路，比如火胖，比如雷胖，比如地狱黑马等。相比维托，虽然能随便下施法怪，但是高级野怪方面比维托就差一些了。

总而言之，地狱一姐，当之无愧，用起来开荒飞快，亚山前几。但是中后期极度疲弱，缺乏花样，不适合喜欢憋兵的人玩。

猛攻者格洛克 (Grok)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄移动力提高 5%。之后每升 4 级，再额外提高 1%。英雄施展光明的“传送”魔法时，施法消耗减半。由于这个原因，格洛克被考虑为是地狱特长魔法的英雄（之前在妹夫就说了，每个族至少会有一个特长魔法的英雄）。因为特长，所以这家伙自带传送魔法。

实在是囧，传送是光明魔法。地狱唯一一个魔法特，特长的还是光明魔法，这不是要囧死我们大狱吗。

后勤三格之一（拉特格，格洛克，厄格特，都是特长后勤的）。整体来说，如同其英雄描述，狡猾奸诈，小聪明不断，但是缺乏智慧终难成大器。

格洛克是地狱最有独立特色的英雄。地狱本身在英雄无敌 5 里面属于开荒难族，尤其是兵力特长少又烂，对战争机械依赖大，迪里布的哲学就是自带战争机械解决问题，而格洛克明显是另有打算。

首先这个英雄特长的最根本的意义不是跑得有多快，而是自带只消耗 4 点魔法值得传送魔法。格洛克是英雄无敌 5 里面唯一一个自带出来 4 级魔法的常规英雄，也算是英雄无敌 5 里面唯一一个特长 4 级魔法的常规英雄，虽然说其实算进去战役英雄也就是多了个泽希尔而已……从这点上来说，格洛克就已经是地狱的骄傲了。而地狱前期的特点打怪的时候发挥自己低级兵高速高主动，围堵连打，敌进我退；很多时候魔童地狱犬之类的只能连动一次，这个时候用个传送把自己的兵给传走就很有必要了。这点在用视而不见的打怪技巧的时候尤其重要。

而一般的英雄就算是自带传送这个魔法，那么也不可能有啥大发挥，8 点消耗，一个 4 点知识的英雄也就是用出来 5 次；但是格洛克的话就能用出来 10 次，这个完全是质变的效应。以前英雄无敌 5 早期的时候自带传送其实并不看好，但是现在开荒手段多了，比如 6 速溜单队 5 速，比如视而不见，格洛克的开荒手段现在变得就异常丰富了。视而不见 II V 都是不需要有传送的，但是地狱的特点就是不小心算错了就要大损，这个时候用个传送，真有可能比用次急救还要爽；如果是外族的英雄买到了他，可以利用传送形成一些比较奇异的开荒手段，比如视而不见 II 的多头配合传送血女流等等，非常不错。

然后特长后勤，就算是不升级后勤也有 5% 的加成，虽然后勤 3 格里面，他在 40 级跑得最慢，但是 1 级就能多跑这么多的意义就凸现出来了这个英雄的意义，就算是单纯用来运个兵捡个破烂也是不亏的。地狱的后勤技能树上有些好东西，比如攫取和战略能同时学到，而且干扰相比其他种族也能少点，这点上自带后勤也有一定的优势的。

当然现在经常看到有人说地狱格洛克学传送突袭怎么无敌怎么无敌的，这个就有些恶搞了。传送突袭送的 0.5ATB 固然牛 B，但是前提是，这个被送走的生物要能有强力输出，这样子这 0.5ATB 能让他行动，输出一次，的确牛 B。但是地狱有这种强力的输出点吗？传送突袭固然很强，但是很多时候看中的是位移效果，突袭与否就不是那么重要了。单纯要让某个生物跑离对手攻击范围的话的话，直接传到指定位置就行了，加 ATB 对他有啥意义呢？况且，传送突袭这个魔法的意义，本来就是在让大家能学到一个 4 级魔法；格洛克天生就会，用传送突袭别人是 0.5ATB 他也一样，就是魔法消耗少一些。可以说，如果为了学这个技能，你还不如用别的英雄；格洛克天生就是为了节省传送突袭这个技能点而自带传送的。当然传送和传送突袭还是有不少区别的，真要抬杠，咱也能找出来 N 多的传送突袭能完成但是传送完成不了的战斗。但是就地狱一般的现状而言，格洛克自带传送足以应对很多状况；而另外一些对付不了的状况，你学了传送突袭，基本也无事于补。

说了这么多，乍一看，这个英雄不错啊。事实上确实不错，地狱 no. 2 的交椅是谁确实不好说，但是格洛克绝对是这个交椅的强有力竞争者。不过格洛克明显缺点更多才导致一般实战从来看不到他首发：

第一个大问题就像之前在圣堂拉特格那个说过的，自带后勤的尴尬。格洛克明显不是那种闭着眼强力吃怪型的英雄，虽然传送魔法有帮助，但是不足以让他变成强力英雄，所以现在自

带后勤明显会导致关键技能成型太迟。不倒对于地狱来说是相当重要的，但是地狱的大多数英雄在实战中不到 10 级是别想要学到不倒的原因就是没有人自带与不倒相关的技能，这点上格洛克也不例外，尤其是后勤系的派生技能很多，大多数学到了之后是让你跑得更快的，却不是让你打怪更快的，治标不治本。所以和拉特格一样，前期被后勤派生技能干扰到抓狂，尤其是地狱大多数派生技能只要有一个种族子技能就能学到，升级的时候得第四格抢位置的问题很明显。

第二，传送也好，传送突袭也好，都是小聪明。碰上飘飘，风舞这类兵是可以耍耍，甚至碰上秘箭手这类也能用视而不见配合传送来拿下，也就是欺负下老实人和一般般的聪明人；碰上真正的万年江湖大盗就不好使了，比如大法师，比如黑泰坦，比如黑龙，比如翡翠龙，比如凤凰，这些棘手怪，或者称之为全屏怪，想要打哪里你都阻止不了的，你用传送之类的小聪明是非常不好对付的。总体来说，相比地狱正常不倒+战术的吃怪思路，单纯只靠传送就差了很多了。可见其果然只能是个给魔王跑腿的小角色，只能用些小聪明。

最后，同迪里布，传送再牛 B，那也是对付野怪的战术。格洛克缺乏强力输出的手段，碰上对手的英雄上来丢两个魔法箭，你总不见的把主力魔童传到天上去吧。这点上格洛克比迪里布还要欠缺。迪里布前期至少有个输出强力的车子或者瘟疫帐篷，格洛克有啥？别说人与人对战了，就算是和电脑打都经常被人洗得不剩几个兵。所以更准确地说，不仅是缺乏强力输出的手段，这个家伙完全就是没有输出手段，后期比迪里布还要疲弱。

总之，地狱如果不想用战争机械而来锻炼开荒能力的话，首选；想要玩得很花哨骗骗童鞋装个高手啥的，也不错；其他的情况，请无视这个英雄。

混乱抉择内比罗斯 (Nebiros)



特长效果：对手如果有学习进攻下面的战术的话，那么让其失效等于没学；英雄的幸运+1。

在他族基本没人要的废物，在地狱大家都稀罕的宝物，简称螺丝。

这发型，或者说角型，简直锹甲虫！顺便其实头像是维耶尔的，这两个英雄特长是不同的。但是英雄世界上没有单独的内比罗斯头像，而维耶尔和这个家伙长得实在太像了，所以借用一下也没啥问题。

其实评价说的有点过，螺丝去其他族算不上垃圾，但是肯定不会是什么主力。而且螺丝其实是个很尴尬的人物，咱也想了半天到底该把他摆在一个什么样子的位置上，所以让我们一点点来聊聊这个英雄的一些情况。

单纯一看这个英雄，其实很不咋样，禁止别人使用战术，一开始还以为，对手彻底无法布阵了。相信很多刚玩英雄无敌 5 的玩家都有过这种想法。其实如果真是这样子的话，对手被强迫自动布阵，无法使用战术模式，这个英雄的含金量可以上升一大截。但是可惜这个只能是

yy，真实效果在开篇已经描述了。当然要打 10 周对决，这个特长配合死亡套 2 件对于战术依赖很高的种族是致命伤，比如圣堂；其他任何大规模战斗中，能让对手第一个回合摸不到自己都很重要，不过这个属于人人对战的内容，更多的是看什么情况说什么话。

那还有自带 1 点幸运呢！但是幸运术整个在英雄无敌 5 里面的前期发展就没啥地位了，你自带出来 1 点幸运，能有多少用呢？尤其是地狱这种全程开荒基本以近战为主，要考虑到反击的问题所以很多时候都是在一直等待的，有把握的时候才出击。如果是远程为主的开荒，那么带出来 1 点幸运还是不错的，毕竟不用想太多直接打就行了，出了双倍就赚，不出也没损失。近战类 1 点幸运先不说急救复活类不好算的副作用，单纯攻击次数很少就导致这一点幸运实在无足轻重。

再说说自带技能的问题，自带战术，其实自带战术的英雄不少，圣堂的铁血拉兹洛（这货除了 10 周对决之外的地方被常规拉兹洛暴出翔），矮子的熊女，森林的维恩，都不怎么强，所以自带战术也算不上啥很厉害的优势，相比人家自带战争机械之类的就很弱了。

但是为啥大家都这么推崇他？为啥在地狱这个家伙发展图有人推荐用？10 周对决上在地狱英雄里面也算是名列前茅？答案很简单：因为地狱的其他英雄更差。

螺丝是除了迪姐之外唯一的一个自带技能干净，不受地狱奇葩技能树影响的英雄。自带的战术，虽然一开场的时候无用，后面有了地狱犬下远程，或者下 7 级兵的时候战术的作用就发挥出来了。在地狱战术虽然重要不过不如不倒，但是考虑下实际的情况，地狱英雄乱到笑死人的自带技能，现在有个螺丝这种自带干净的一个战术的英雄，我们就应该很感激了。之后要出战争机械还是防御术，都是比较自由的。当然个人推荐先学防御不倒，然后再来一系魔法，不要学战争机械，因为要玩战争机械的请用迪里布。

至于自带进攻在用魔童的时候还是有一定作用的。比如前期学战争狂，对地狱主力的魔童提升很高。速度能量则是增加自己连动对手的概率，尤其是进攻是自带技能，前期需要魔童主力输出的时候正在憋进攻，可以发挥作用。但是自带进攻也并非没有一点坏处，比如太早点了咒骂就会出现极度痛击，借用狐狸那句话“砍王都不学的东西，地狱学它做甚”，意义不大。概率太低了，一场战斗也砍不了多少次。有的时候的确可以省出来几个魔童，但是不能指望太多。地狱只要没有咒骂，战争狂的派生就只有速度能量，还是不错的。

总而言之，地狱所有的英雄基本开荒都一个路子，所以后面的英雄自然可说的东西就越少。有机械就机械输出却步+吸引火力，没机械就视而不见抓连动。在这套体系里面螺丝明显是个优势者，真的就如同他的英雄描述一样，这家伙的确是个幸运儿，因为生在了地狱才受到了青睐。至于缺少强力输出点后期等等问题，其他英雄都有，这里就不多废话了。

狗王格劳尔 (Grawl)



特长效果：地狱犬和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对外交有效。

其实阿，Grawl 这个词和 Growl 发音是一样的，而 growl 是可以用来指狗的吠声的，所以 Grawl 这个名字运用了谐音，是很文艺的，很符合狗王的特点。只可惜，音译成中文后格劳尔，谐音就是割老二，马上气势下降了一层……人类的语言文化果然勃大精深。

老实说，这个英雄在咱看来和上将没啥两样，真不知道为啥这么多人推崇他。下面就说说这个英雄的一些特点：

首先自带高级破坏！天哪，知道为啥地牢的黄金需要带着面具了吧？其实，黄金以前是个帅小伙的，1 级就自带专家破坏的。当时有些年轻的躁动，自带专家还不行，还想要把破坏修炼到终极。于是他去找黑龙，半路被一群狗围住了，一个男人骑在狗身上大喊：“丫的把你的破坏技能留下来，不然就让这群狗咬死你！”结果年轻人没听，被一群狗咬的毁容了，最后没办法回去以后就说被黑龙摧残的了；而自带的专家破坏被割老二抢去了两级，就只有初级了。而割老二就自带了当年黄金的那个高级破坏…………

好吧，这个故事的槽点就是：在一个破坏为生，破坏最强力的种族，都没有英雄自带高级破坏。地狱出来一个英雄就自带高级破坏简直太神奇了……迪里布自带高级战争机械还可以理解，这个割老二自带高级破坏简直太诡异了。英雄无敌 5 里面的 1~3 级兵力真特长英雄，全部都是自带战斗系技能或者中立的启蒙技能的。但是割老二身在力量族特长兵力却自带了一个高级破坏出来。

优势就不用说了吧，英雄无敌 5 出深寒最快的英雄，专破对手战争机械召唤凤凰。并且在下高级野怪的时候有一定优势。神秘谷破关最早 28 的视频就都是割老二的，就是因为这个深寒的优势。并且在外族买到的话可以学到 4 级的流星，3 级的火球之类的魔法，对于喜欢分出来很多小分队的人脑玩家来说一个流星下去就爽不起来了。自带破坏在英雄无敌 5 里面是不可能成为废柴英雄的，肯定能有什么地方用的到。所以自带破坏，就算是带对了。况且再怎么说，地狱是出破坏的种族，英雄走破坏本来就是主流。

那为啥咱说他很烂呢？就是因为他生错了种族！

首先地狱破坏魔法威力太低。老二破坏的话，上去直接用冰系冻住对手，一发冰箭 6 点魔法消耗，对上翡翠龙，伤害 $96 + 12 + 200$ ，刚好死掉 1 个半，碰上第一周 8 个翡翠龙尴尬死……

然后地狱那脑残的技能树。要学深寒的话，割老二的狗要是有战术冲锋贴远程的话，进攻下面就要被寒铁干扰到抓狂，这个问题任何种族都有。但是因为割老二是在力量族需要有战术所以显得相当脑残。其他的破坏族，是不会担心这个问题的。那么好吧，现在走破坏流，咱不学战术，直接纯粹破坏行了吧？地狱巫术好歹也是 8%，并且尸食者吃尸体，就算是有了地狱火，大不了遛怪的时候咱不攻击，只用英雄砍，这样子不触发地狱火，等决战的时候地狱火 + 破坏一波输出，效果不也很厉害？但是问题是，你吃了尸体还要巫术，能避的开亚山第一技能灵魂烈焰么？在此之上，迪里布那里提到过，学了地狱火之后，你有多高的知识都留不住魔法值。

那好，干脆咱不学冰系了，咱学火系，行了吧？这样子总能学战术了吧？不用担心干扰了吧？还能 +2K 呢，还能学魔法呢，还用担心魔法值么？地狱玩火其实有不小优势的，火系下面有个技能灼热之火，地狱火效果增加；地狱肯定要有不倒，任何一个炮灰都能打出来很高的地狱火伤害。其实灼热之火的效果是不弱的，举个例子，神龙关这种，下了龙国之后主力英雄也该有个 10 点的咒力，有的时候人品爆发能堆到 20 的咒力。地狱火伤害算法 $10 + 10 \times \text{咒力}$ ，现在就是 200 的威力，灼热之火后就是 300 点。效果在第四周来说的话不比报偿弱。更何况，报偿需要有自己的一定兵力才行，而这个带着 7×2 的狗狗也能打出来很多次地狱火，烧死他丫的不把我大地狱当块料！

怎么样，割老二这样总能耀武扬威了吧？可是本来破坏系下面，就数着火系的技能最乱，而且地狱本来是个火族，但是火系技能却一点也没有特色，一点也不简洁。你看看圣堂，可以

不用破坏奥义直接学到怒火，但是地狱呢？学到了灼热之火，就必须要放弃除了破坏奥义之外的所有火系派生，这是多么脑残的一件事情。外加反击触发不了，必须要学一个废物技能才能反击触发，你 TMD 在逗我？

最后地狱的资源问题。特长的子弟兵是狗。所以前期如果不升级狗，就很难发挥出来自带这么多狗的优势。就算不是割老二，升级了狗之后去遛僵尸铁人步兵之类的都是相当重要的，所以狗要升级。记得曾经有人说过：“我们新疆的石油储量敢跟中东比高下”。这里借用一下这个句式“我们地狱犬的木头需求敢跟秘箭手比高下”。地狱犬的建造升级需要的木头实在太多了，外加地狱前期肯定要市场等等共有的吃木头建筑，直接导致了地狱前期的木头需求在一段时间内直逼森林。这个时候，你能来得及出 3 级行会吗？来不及出 3 级行会，一旦没有冰，你认为学到深寒还有半点意义不？

其实割老二单纯只看技能就足够囧了。自带出来的狗不伦不类，输出吧，要吃反击；遛怪吧，主动速度各个方面就是差一点，不敢遛有士气的，所以最好是要升级；但是升级了之后的狗单体输出不提升，升级狗的多头攻击特技开荒没用却吃掉很多木头；而且自带的狗就意味着魔童少了，第二英雄的魔童就一点的话，那么要不要升级魔童就很纠结。如果真要出门去打怪，初级的传送学的狗是不能召唤召唤援军的，必须要有高级高级传送学。所以就意味着初期少了一队吸引骗反的生物。但是如果你太早点了高级传送学呢？恭喜你，现在你的英雄自带两系高级的空的主技能，下面会出什么，天知道，想要封都一下子封不死。而且自带高级破坏其实玩冰的话就意义不大，反正你前期也学不到 4 级魔法。没有行会，木头都被狗吃了（xxx 都被狗吃的句式这里终于能发挥其本意了），原本自家的深渊有两个强力的魔法，可惜地狱本族英雄没有启蒙，没有鹰眼去偷，反而都是佐尔坦之类的外援英雄在偷，真心悲剧。

所以整体来看，属于一看自带技能就认为很厉害，但是用久了发现是个很依赖人品的英雄。各个方面生在地狱被坑到生活不能自理，文章永远都只能在破坏上作就注定了他的一种悲剧。但是在地狱，不失为一个非常另类的首发选择。

抗魔大师玛巴斯 (Marbas)



特长效果：先来点翻译的问题，汉语中的“魔抗”其实有两种翻译，一种是 `magic resistance` 就是几率抵抗，另外一种则是 `magic proof/protection`，就是对伤害类魔法按照百分比减少伤害。这个翻译类的问题在英雄无敌 5 交流的时候引起过很多障碍。所以这里在说明的时候，前者用几率抵抗称呼，后者用魔伤减免称呼，来避免混淆。

玛巴斯的特长为所以生物自带 5%几率抵抗。之后英雄每升 1 级，抗性再额外提高 1%。

奇怪的是英雄世界原画居然没有玛巴斯，只能用游戏中的贴图代替了。

那么玛巴斯在特长上就很坑新人了。一看英雄介绍，增加魔法抗性，这个就不好说是哪一种了；然后发现他自带防御抗魔，那就肯定是魔伤减免了嘛！事实上现在很多玩了很久的老手还是这么想的，认为这个英雄只是减少对手的魔法伤害。恭喜你，你被忽悠了！他的真正特长是几率抵抗类的。至于为啥自带了防御抗魔，估计这家伙和奈莫斯有一腿，不然这个哥俩的自带技能咋都这么囧呢？

英雄无敌 5 里面魔法克星 3 豪杰：亡灵佐尔坦，学院家里布，地狱玛巴斯。这三者里面，明显佐尔坦强过剩下 2 个一头，而家里布在学院只是个捡破烂的，自然而然的玛巴斯就只能算是个中等的英雄了，这里就说说他的特长。几率抵抗的话那么明显对于很多种族来说头疼，相信用过火球男的童鞋都知道一个火球砸中仨，俩都抵抗是啥滋味。一个群体大减速过去了，7 队就 4 队中，你说你下一个魔法该继续用大减速呢还是该干别的呢？在对抗破坏和黑暗的时候有奇效，单纯纠结上就够对手纠结老半天的了。现在都流行全兵的时候光明对攻，单纯抵御对手魔法似乎是没啥意义的，但是在驱散对垒中还是相当优势的。地狱大后期三人组之一。

玛巴斯有个问题，就是特长加成太少了。1 级就 5%，20 级才 25%。要咱说，1 级 10%，每级加 2% 还差不多。不过想想看，无名甲这个神器级别，也才 20%；一个幸运抗魔，也才 15%。所以看看这个加成还是可以的。不过加成不够高，就意味着撞鬼的情况就多。啥是撞鬼？就是明明有 30%+ 的几率抗性，结果依然被对手连续砸中 4、5 个魔法。而且几率抵抗的时候有个问题，就是对手一旦成功傀儡了你的生物，这个时候你就需要驱散、吸血鬼化或者魔免，就有可能遭到你自己生物的抵抗了，这个问题矮子这类高魔抗族也有，在有萨杖的时候更加难受。

咱以前用这个英雄就是在魔龙关和黑龙关这种可以洗点的地图上用，否则他自带的技能太傻逼了。尤其是地狱，如果学了地狱火防御抗魔下就会出现地狱愤怒这个技能，让你被干扰到想要抓狂。正常自带防御抗魔的英雄只需要突破抵抗力而已，但是地狱 3 选一基本和奥森这种自带活力无限想要出不倒一样不靠谱。玛巴斯如果自带闪避，然后地狱愤怒这个技能移到闪避的派生。那么玛巴斯就会强很多。可惜实际上不是，这就是玛巴斯是个残废的原因，自带技能+地狱技能树囧。

所以总结下，初期能洗点的话，玛巴斯可以成为地狱第二首发，否则的话就只能用来跑腿了。特长虽然厉害但是效果并没你想象的那么明显，人品技术一样不能少。曾经用这个英雄打魔龙，全程打了下来才想起来好像一次抗魔都没看到……

门禁卫士奈莫斯 (Nymus)



特长效果：英雄每级传送门带来的生物数量 +1%，直接加在效果里面。计算方式为叠加。比如英雄专家级传送学，然后奈莫斯有 20 级，又触发了蜂拥之门，那么总量就是 $40\% + 20\% + 40\% = 100\%$ 。

奈莫斯的这个脑袋上到底是长得啥东西看起来这么怪的慌……

这个英雄只要提起来，大家的第一个念头必然就是“大后期”。大后期这个人配合蜂拥之门简直帅呆了，出来的援军生物比本体都能多出来好几倍。外加这个人偷学人家玛巴斯的特长导致初始技能很囧，所有的人对他的评价就是两句话“前期是个垃圾不用好，后期蜂拥门天下无敌地狱大后期第一人”。

那么让我们来聊聊这两句话。

地狱在前期的困难野战模式是啥？上几队不倒魔童，3 个魔童一队，就能传送出来一队，这个时候问题就来了，地狱传送数量为初级、高级、专家分别为 30、35、40。一旦传送学还是初级，3 个也未必能招的出来的一个。但是 4 级的奈莫斯就保证了自己 100% 能让 3 个魔童招出来一个，这个意义其实不小的，看看咱的那个 6 级格洛克神秘谷冲关就知道了，多出来一

个传送门单位骗反击咒骂就多一份保险。而后期地狱要下 7 级兵都是纯魔童咒骂流，这个时候如果英雄等级比较低想要冲龙国，比如咱之前发的那个螺丝 12 级下龙的视频，地狱梦境这个建筑 +10% 的传送数量就显得很重要了，这样子传送门能达到 50%，刚好一半，4 个魔童就能召唤出来 2 个，发挥不倒的效果；就算是不下龙，一些强度低点的战斗，两个魔童就召唤出来一个的话，也比上 3 个一队的损失要少不少。而地狱梦境这个建筑吃掉对于地狱最宝贵的硫磺水银，所以一般地狱都不这么做；但是奈莫斯就不一样了，这个家伙 10 级就自动加到 50%，不需要建筑。就算是资源多到可以造地狱梦境，那么 16 级的奈莫斯传送门 66%，只用 3 个魔童就能召唤出来两个。奈莫斯是非常典型的量变引起质变的英雄，他特长对前期的开荒帮助不小，能省下不少魔童的，这个家伙前期绝对不弱。

那么后期是不是就真的是蜂拥门无敌了呢？首先 40 级奈莫斯其实就加 40% 而已，这个数量叠加不叠乘。当然 40% 是个很恶心人的数量，但是可以看到这个家伙想要召唤出来其他地狱英雄 2、3 倍的兵力还是不太可能的，所以离无敌的标准还差很多。况且现在 10 周对决地狱打矮子都是高泰外援而非奈莫斯，就已经说明了一定的问题了。就算是本族后期第一，要打强族，还是有差距。主要是自己是地狱英雄的问题，也侧面反映出来了地狱种族技能对自己的支持还是不够。当然逆天这种图上弄个 8 个地狱城，蜂拥门 + 门禁大师，最后异界门传送出来海量的兵力虐电脑很爽的，虽然咱更喜欢用别的地狱英雄蜂窝流控死对手，所以真要玩后期，地狱是不是一定要用他，还是个问题……

这个英雄的问题就和其他地狱英雄一样，自带技能太坑爹，其实很容易看到设计者的想法：自带幸运抗魔，升级出士兵幸 + 蜂拥，那么可以弄出来很多的兵力，对手还黑不了你，气死对手，但是实际上的效果如何，我们大家都清楚。虽然说咱个人是很想让这个英雄自带闪避这样子更好用，但是明显这样子地狱人人都自带闪避不是那么回事，那么这个英雄自带募兵其实也是个拯救方案，敏环 + 门禁大师，地狱犬不升级也能轻松溜怪不说，现在 10 级就能传送出来 70%，能省不少魔童。可惜，他自带领导的死对头幸运，只能万年家里蹲了。

万年冷宫耶泽蓓斯 (Jezebeth)



特长效果：妖姬和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对外交有效。

脑残志也残，志残致身残，身残包脸残。这张脸，长的特像《抓鬼特工队 1》里面的那个最终 boss。所以这种长相的女人，勾引男人居然也能是她的长项？天哪，那凤姐要是去了地狱所有的地狱宠姬就都自杀好了。

其实剧情上这个女的挺悲催得，育碧就喜欢把地狱的女人做的成天被人甩，一个月被男友甩 3 次那种。最厉害的莫过于 Xana，被魔王甩，被英雄无敌 6 的地狱战役男主甩，最后碰上大颗米塞牙玩家要是不开心还是要被甩；然后就是耶姐了，被魔王甩，然后被阿丹甩；最后就是拜姐，魔王不要她拱手送给阿雷，阿雷更喜欢家庭主妇，不喜欢女王型的，被甩了，最后魔王也不要她，只要和情敌同归于尽，还没能成功。英雄交锋 nds 版上的耶姐还是很可爱的，十足的运动型 lolii。不知道变成现在这个凶巴巴的看宿舍大妈是不是因为被人甩两次的冲击太强了……

当然这些故事先放一边，这个特长和自带技能来看。估计她是真疯了，地狱的 4 级兵其实挺尴尬，本身只看设定，是个很强的 4 级兵，一种偏向于输出，一种偏向于控场，设计的非常

合理。但是可惜的是：输出的那位，攻防还没 3 级兵高；控场的那位，主动只有 9，只能用一次控场的时候还不能行动……而刚好在 4 级的位置上，说高不高，不足以拿出来 1 个两个欺负弱怪；说低不低，不容易凑成一定数量。所以现在地狱 4 级兵在发展图中基本没啥地位，不是说不强，而是数量太少了不足以形成优势而直接被无视。最后万年攒产量一波拿出来，尤其是在地狱 4 级兵最后基本都是选魅姬的话，耶姐的特长就更是可有可无了。当然真要打 10 周之类的对决，她的魅姬是比别能要更能抗得，但是真心不是个什么很牛 B 的特长。

至于自带技能，必然是上将夺魂魔的徒弟。其实在地狱，巫术设计成一个 8% 的技能就很奇怪了，更奇怪的是还有两个英雄自带巫术。有巫术却没有魔法，就好像英雄无敌 3 里面的智力特学了 4 系然后带个禁魔球有异曲同工之妙。唯一的用处就是自带的技能居然是洞察魔力，还是好东西的，学到刀阵幻象之类的可以非主流一下。但是依然还是有各自的问题，比如刀阵只有巫术的话，本身在地狱持续时间就短不说，而且很不好补。幻象魔童抽魔这种战术只能用一次，对手把你魔童弄死了你就没得玩了。

至于自带一个帐篷出来，估计耶姐就是在它里面做的美容，至于看到她的脸就知道这台帐篷的美容效果了，自然也就没啥多说的必要。

结论：就如同她的人生轨迹一样，一辈子冷宫吧……

冒牌恶魔阿格雷尔 (Agrael)



特长效果：英雄每个等级可以让己方部队主动增加 1%。这个效果和大多数主动性效果一样，都是叠乘。

又一个锹甲虫。还是真正的人生赢家。

话说以前一直都记得这个家伙是恶魔和黑暗精灵的混血，后来才知道原来是纯粹的黑暗精灵。这下子地狱就悲剧了，最强的一个人居然是还不是本族的，是外来户。而且说实话当时玩地狱战役的时候就囧，英雄是个术士形象的，从施法到各种动作，然后全程都带的精灵的兵，让人怀疑自己是不是在玩地狱战役。

阿雷这个家伙的特长被很多英雄盗用，比如魔王、地狱版的奥兰多，可见设计组对于自己的这个创意非常满意。英雄无敌 5 本来就是个以主动性为主的游戏，主动性=可能性。不是说主动性高的就一定能百战不败，但是至少思路灵活度会变得非常多，比如提升入神效率等等。而阿雷自带了进攻战争狂，虽然后面有些干扰，不过只要自带战争狂的都要被这些干扰到，所以前期开荒比螺丝能稍微差些。但是一旦上了 15 级左右，主动的加成就会慢慢显现出来，形成比较高的优势。用作变态图的最终 boss 的时候极其恶心，你英雄敏头也别想超越他的魔童。上来抽干你魔法值，不是亡灵或者努尔一点办法没有。

反正战役英雄，都是自己 yy 用，而真要 yy，大家都用 bt 雷，没几个人用他的。

地狱英雄整体评价

一个字：囧。囧不一定代表弱，但是囧肯定能代表囧，嗯，就是这样子。

地狱英雄可以看到，的确是一言难说清楚的，有人说地狱英雄特长不行，真的是这样子的吗？

地狱迪里布的火球，玛巴斯的抗魔，奈莫斯的门禁，内比罗斯的战术封印，上将夺魂魔的抽蓝。这些只看哪一个，都很强。

有的人说是地狱的技能树不行，真的是这个样子的吗？

格洛克比拉特格不就赢在了后勤技能更好一些吗？内比罗斯进攻术也不乱啊？狗王的地狱火也很强啊？

但是当你把这两个组合到一起，就产生了化学反应，一些新的东西出现了。所以经常有人说英雄无敌 5 里面学院设计的好，灵活多变；但是换个角度考虑，地狱无疑也是一种设计的很“成功”的种族。

首先，地狱和矮子一样，有很多独特的种族能力的，比如门禁大师，比如传送突袭，比如地狱愤怒。但是和矮子的分流、矮子幸一比这个典型连渣也不是。同时，地狱很多技能都是只要有了种族子技能的一个，就能学到，比如御火，比如灵魂烈焰，比如大地震颤，可见地狱当时在设计的时候，借用猴子的话说“是想要设计的很有创意的，只要一个种族能力就能学到，但是在英雄无敌 5 如此发展的今天，技能树已经经不起这么推敲，某些技能的作用越来越重要，地狱就躺着中枪了”。

当然说是这么说，咱还是觉得地狱英雄是很有特点的，比如食尸者，比如传送吐息，比如暴风御火双修。食尸者效果明显不如灵魂链接，但是在多数情况下也足以保证自己不空蓝，所以猥琐流玩家的话，地狱英雄是你的一个很不错的选择。比如面对一些 boss，可以入神蜂窝法术抑制流，反正自己魔法值多的用不完。然后传送突袭白弩，冷骑这种无视防御的生物，捏捏逆天这种图的 boss 那是相当惬意的一件事情，比圣堂的外援有意思的多，当然还有其它搭配，这里就不多一一列举了。10 周对决地狱能御火和暴风双修能有效阻止亡灵这种种族企图利用所有人都学暴风的习惯进行末日流偷袭。

其次，自带技能囧的英雄太多，或者说，带出来的技能可能不错，但是和地狱本身不搭边，形成不了什么有意义的战术。

然后，地狱英雄一般发展图的特点就是输出广方法多，但是输出不算高。地狱拥有最高的攻击成长，但是却缺少强力的输出点，比如圣堂的红弩，比如森林的秘箭手，所以一般也打不出来自己高攻击的优势。弩车是牛 B，但是明显制作组对于地狱弩车的障碍设置是已经矫枉

过正了。要用魔法的话，冥府末日腐烂都是强力魔法，但是地狱的魔法系统十分脑残，不过能用出来的话对于地狱是个不小的弥补。

最后，地狱英雄的致命伤就是没有成长性。以前在贴吧这么说的时候还被一些老手争议，这里解释下：成长性就是一个英雄带着一样的兵一样的宝物，在 1 级的时候得对你的压迫力和 20 级的时候得压迫力。举个典型栗子：地牢英雄，带 7 个潜行，1 级的时候，没人当回事；但是 20 级地牢英雄，头皮就发麻。尤其是当初玩逆天、火泪之日这种电脑被人脑设定好的地图，一个破坏下去稀里哗啦死一大片，复活都来不及。亡灵则是反过来，看到的时候你用破坏稀里哗啦一砸，对手直接一个复活满员。这就是为啥地牢的英雄只看特长的话比地狱还要垃圾但是咱不说他成长性不好，这两者有强力的咒力与能发挥其高咒力的魔法，让你怕。森林则是拥有强力的光明辅助，秘箭手输出点和夙敌系统，高等级的森林英雄要玩破坏被高德辅助，砸得你尿血，光明的森林风卷残云一波下底你承受不起。圣堂蛮子单纯弩车就能给你很大压迫，玩兵力都是 75% 以上的攻防成长配合攻防术，用英雄无敌 3 的话说就是你的凤凰打不过人家的雷鸟。但是地狱有啥呢？地狱高等级英雄到底给了啥？至于其原因之前都说过，比如没有火弩，魔法疲弱等等，肯定是比 1 级英雄强一些，但是打起来就完全没有任何心理压力。这就是发展图的地狱给人的印象。虽然地狱也有成长特长的英雄，比如玛巴斯奈莫斯，但是可惜这两个有成长的家伙长大了对对手造成的威胁也没有人家其他族没有特长的英雄造成的威胁高。

总体来说，被称之为英雄无敌 5 弱族，基本是靠谱的。

森林篇

狙神奥瑟(Ossir)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：森林射手和两种升级形态攻防各+1。之后英雄每升2级，攻防各再额外加一点。
这个是真特长，对外交有效。

这家伙充分抓住了 TOE3.1 的系统变化，让其为自己效力。紧随时代潮流，发挥了锐不可当的霸气，基本是英雄无敌 5 第一远程特宝座唯一候选人。虽然说肩上的那个白虎皮好奇葩。说好的保护自然呢？现在知道英雄无敌 4 里面的白虎哪里去了。

恩恩恩，这个英雄其实还真没啥外号，一般都叫他奥瑟。也有人说叫奥射的，还有叫奥谢的。但是不管哪个，都没有狙神这个词更符合这个英雄的描述了。就看画像，你看这装扮，你看这个表情，就已经霸气无比了。当然，关于奥瑟的故事，最广为流传的还是那个奥瑟的眼泪的单人场景了。

奥瑟在原来 1.0 的时候，自带的射手很少不说，而且原版的森林的技能系统本身就有障碍。所以尽管奥瑟还是比较抢手的首发，但是实力明显不如现在这么夸张。那么东方部落到底什么要素让这个家伙变得这么强了呢？

首先是技能的共享，现在不倒、暴风这两个技能森林都能轻松学到。尤其是暴风 3.1 还被加强到矫枉过正了。同时森林技能树优势，曾经有人说终极过路逮谁坑谁，比如地狱的燃烧箭，但是这个里面也有少数例外，森林的暴风就是如此。其他种族暴风都是愤怒大师之后 2 选 1 的，森林却是直接就能学到毫无干扰……这个就有点欺负人了。远程类主力的开荒最需要的就是这两个技能，一个暴风压制对手快速的飞行生物保护自己，一个不倒拖时间输出。所以现在奥瑟的光明流就算是没有魔法也很犀利无比。

然后就是森林新的远程兵秘箭手的出现，整个改观了奥瑟的地位。现在有了暴风和不倒，基本所有近战怪奥瑟就都不怕了，当然还是有那么几个例外的，比如地狱喷火狗、火胖等等。但是这些毕竟还是少数，那么剩下的是啥，自然就是远程怪了。奥瑟自带 10 个左右的射手，在有 3 级巢穴的地图上，第二周就能有 $28 + 10 = 38$ 的射手，那么射手分多队秒野怪的远程就是一种常见思路了。让我们算一下，38 个射手分多队，输出 323；奥瑟如果 9 级，+5 攻击，英雄就算是 0 点攻击，那么秘箭手的攻击力也依然有 11 点，然后忽略对手一半的防御力，大多数 2~3 级野怪就只有 2、3 点的防御力了。开场一顿狂攻，500 的输出，配合一两个彩虹，所有低级远程点轻松拿下。当然 11 主动要全面超越 10 还是有点困难的，但是只要看准时机配合英雄补刀，再用存档读档打法凹下彩虹，基本没问题。

而且秘箭手相比猎头 3 点致命优势：第一，前期开荒的时候虽然都是 16 发弹药，但是猎头双发，秘箭手单发，所以秘箭手是不用考虑弹药问题的，碰上红盾这种可以直接杀，猎头就要考虑弹药问题；第二，全场直箭，同样打低级兵，直箭内秘箭手是不如猎头的，但是英雄无敌 5 里面折箭范围太大了，而且野怪太过猥琐，能让开全箭范围就让，直到最后一步才走到直箭内，所以这就直接导致了秘箭手可以在猎头的劣势范围内多次输出，实际上的输出远远超过猎头；第三，破防 50%，让秘箭手成为森林下高级兵的时候唯一的希望，本族内唯一稳定下高级兵的手段。所以有这三点秘箭手是个可怕的兵，是森林的灵魂所在。特长这个家伙的英雄必然要吃香的，森林尤其还是有花妖这种非常优秀主动+速度的生物进行却步，近战类的速度不快的都是现成的经验，妥妥的。

这个是前期，而中后期的时候。奥瑟的模式就是其他人拖时间，秘箭手来输出。没损失的时候各种给自己贴光明魔法状态；损失了就用复活，所以再次能看到光明流对于奥瑟的意义。这也就是圣堂与森林的一个不同，圣堂的杜格尔再强，红弩也很难有秘箭手的输出不说，圣堂和森林比施法能力就是儿子比爸爸这个也是关键。同时也能看到，很少有哪个英雄特长远程的时候能够把自己的特长发挥的这么好，不仅是输出，连给远程加防御的特性都能用上。只要魔法出的比较顺，资源不被卡，光明流奥瑟打电脑那就是爸爸打儿子，对手一开始还有点抵抗力，后面基本都是被各种草割。

那么奥瑟很多时候都被拿来和韦恩作比较，这里韦恩的问题等到韦恩的时候咱在说，但是这里要说下：奥瑟的意义绝对不是简简单单带出来 10 个射手这么简单。15 级的森林英雄不穿好宝物的话攻击也就是 7、8 点，裸体的话是 0 都别觉得奇怪。奥瑟加的这 8 点攻击绝非儿戏。自带幸运在螺丝那里就说过的问题，近战类自带幸运找死（地牢黑手：无辜中枪），但是远程类的就不担心太多，尤其是奥瑟这种开荒能力强的。现在幸运加强远程攻击，奥瑟夸张到在神龙关第四周如果出来看到最大龙国连不倒都不用，上两个群体光明状态就能直接干掉……这个充分显示出来其可怕的远程能力。现在自带抗魔，主要还是对抗的时候有用，但是打电脑的时候面对满天乱飞的魔法箭，能抗住一个两个也总是好的。

而要玩变态图，那么森林基本就是奥瑟一个人的天下，特长对外交加成 20% 的概率，带对了宝物，选对了技能，外交成功概率接近 80%。别人都还是 1K 射手的时候这个家伙就已经 10 多 k。这时候如果对手弱就直接分 7 队，如果对手强那就直接外交酋长，配合终极射的对手找不着北。奥瑟 40 级加 20 攻击，如果只用射手输出明显比大家公认的森林后期英雄安文要强出来不少，这个优势，是英雄无敌 5 里面任何一个远程英雄做不到。其他的远程英雄结合种族优势，可能能把奥瑟打得落花流水；但是只论对远程兵的特长和对其能力的开发与发挥，奥瑟是无人可比的。

但是奥瑟还是有不少问题的，例如幸运导致了他要走别的路线就会比较囧，比如破坏流，因为自带幸运，破坏要学，后勤要学，防御要学，成型就难了。而且光明魔法如果不给力奥瑟威力会大减，毕竟秘箭手可不是什么消耗品，一战哪怕被对手摸死 10 个也够你难受的。奥瑟是远程特，没有射手哪还有个蛋的优势，所以玩小图，这个家伙后期基本没有秘箭手，因为都被电脑消耗光了。另外森林本身在史诗难度地图上就难混，木材不顺，经常第三周才能升级秘箭手。这种状况来地图上木头就这些，你开荒再快也没用，不过这个不单纯是奥瑟的问题了。而且真要打 10 周对决，必须要排在安文和韦恩这些英雄之后，因为人脑在对待远程的时候有更多花样，这点只要用过奥瑟就很明白。

总体来说，一流的开荒英雄，一流的单机英雄。套路虽少但是那种暴力的感觉玩过一次之后终生难忘，对战基本也是首发，不愧狙神之名。

蜂群女王黛蕾尔 (Dirael)



特长说明：提高蜂群滋扰魔法的效果。英雄每升 1 级，蜂群杀伤力提高 5%；每升 3 级，蜂群对敌人时间条进度的回推效果提高 2%。这是俗称的“蜂群女王”，森林唯一的魔法特长英雄，因此自带蜂群滋扰这个魔法。

蜂群女王的特长算法和加速女王不同，是叠乘，非叠加，而且是在最终伤害之后再叠乘。也就是说，现在黛蕾尔 9 级，那么专家蜂群的打退效果是 $0.6 \times (1 + 0.01 \times 3) = 0.618$ ，而不是你想象的那个 0.63。所以这么一看，这个家伙的特长加成就很弱了。40 级，打退效果 13 个 3 + 1 0.6 * 1.13 = 0.678。要是像加速女一样叠加该多好，每级额外 0.01ATB……

这个家伙最经典的梗，莫过于是森林唯一一个上来就自带夙敌的英雄，而且还是魔童，这点很多童鞋表示不明所以。这个故事其实说起来就长了，亚山黑魔童和红魔童在战场上喜欢用自己手上的那个瓶子偷对手英雄的魔法值；但是呢在不战斗的时候，这些家伙就偷偷跑去森林抓蜜蜂放进瓶子里面玩。这个事情被养蜂专业户蜂群女王知道了，大怒，于是就出门自带魔童夙敌了……

好吧，故事讲完了，下面说说这个英雄咱最喜欢的森林英雄。

她的特长和自带技能其实很尴尬。力量族特长召唤魔法，尤其是自家还不出召唤魔法，所以初期的依赖就只有一个蜂群滋扰了。然后本身森林成长就不行，身处力量族，自然咒力和知识的成长低。外加本身加强魔法类的技能的概率也低（其实重要也就是个巫术，森林启蒙的概率是很高的）。在 3.1 刚出的时候，蜂群女的推荐就是出烈火勇士，保证自己有一个强力的召唤魔法可用。

我们就来分析一下这个老古老的技能推荐。蜂群女 14 级自带符咒大师，初始 1 点咒力野外 1 点咒力，升级加 1 点咒力，一共才 7 点。 $14 \times 1.4 = 20$ 个元素人，真能让亡灵之类的种族笑掉大牙的数量。这个数量的火元素，输出很低不说（相当于 22 个猎头），而且一旦被贴身，一两下就被人弄死，偏偏火元素主动低很容易被贴。所以蜂群女如果当副手的时候，出个烈火带几个花妖是可行的，但是别指望能发挥出来亡灵的那种效果，差太多……

当然有的人要说了用高德啊。可是问题是森林英雄没有启蒙 14 多级能有 6 点知识就不错了，而 6 个高德 1 个半周的产量能加 6 点咒力。高德额外带来的这些火元素，有没有换成大德直接输出高，是个很严重的问题……当然，高德提升蜂群滋扰本身的伤害还是不错的，20 级蜂群女蜂群伤害翻倍。可是问题是这个魔法本身伤害就很低，翻倍能有多少意义呢？况且每次召唤元素又蜂群的，森林没有亡灵巫师印记这种技能，所以魔法值补给是个大问题，没有魔法值，再好的戏也出不来。

所以，蜂群女王相当一段时间内收到的评价都是“很有特色的英雄，但是生错了族”；“看起来不错，实际上用不好”等等的评价。不过这是年代久远的事情，现在开发出来了“森林三控”的战术之后，蜂群女瞬间火了。这是怎么回事呢？

那就是蜂群女初期一定要出出迷雾之墙啦。迷雾之墙降低对手的远程 10% 的主动，然后带上 1 队秘箭手加 6 队数量为一的花妖炮灰。因为有迷雾对手主动被降低，所以英雄和秘箭手很容易抢在对手的远程之前行动；然后秘箭手秒掉一队，英雄打退一队，剩下 6 队花妖往前冲，只要有一个爆出来士气就能贴上一队，这样子浪费对手至少 3 次出手机会，就是所谓的蜂女远程 3 控。那有童鞋要问了：这个战术，最后一控的花妖居然是靠士气岂不是太不稳定了？还有迷雾能起到多大的作用呢？

我们来算算 15 主动花妖爆士气后超越各种主动的对手的概率：

对手主动	超越概率
10	33.33%
9	69.99%
8.1	94.66%
8	96.25%
7.2	100%

关于这个数字是怎么算出来的，请看《天天英吧的英雄无敌 5 数学课本》一文，这里不浪费篇幅。再顺便一说，英雄无敌 5 里主动性是精确到小数点后 2 位的，只不过显示的时候四舍五入。举个例子，鱼叉 9 主动，被迷雾之后，主动显示为 8，但是实际上是 8.1。他如果雷鸣了红弩之后，依然是能抢在红弩之前行动的；真正 8 主动生物雷鸣了红弩之后是不可能抢在红弩前行动的。

野外的远程怪主动主要 3 种：8、9 和 10。这样子看来迷雾之墙的效果就很牛 B 了，看这个表敌人是 10、9、8 这三个主动，没有迷雾的时候，士气花妖超过他们的概率是 33%、70%、96%，现在有了迷雾对手主动变成 9、8.1、7.2，士气花妖超越概率提升为 70%、95%、100%。

那么下面就算算如果带上 6 队花妖，不同士气下至少 2 队贴上对手单位的概率：

至少 2 队 超越概率		己方士气			
		2	3	4	5
主动 生物 对	10	5.6%	11.4%	18.5%	26.3%
	9	20.0%	36.9%	53.6%	68.1%
	8.1	31.8%	54.5%	73.2%	86.4%
	8	32.6%	55.5%	74.3%	87.2%
	7.2	34.5%	58.0%	76.7%	89.1%

这个是至少 1 队贴上的概率：

至少 1 队 超越概率		己方士气			
		2	3	4	5
主动 生物 对	10	33. 9%	46. 9%	57. 6%	66. 5%
	9	59. 5%	75. 7%	86. 1%	92. 5%
	8.1	71. 6%	86. 5%	94. 2%	97. 9%
	8	72. 3%	87. 1%	94. 6%	98. 1%
	7.2	73. 8%	88. 2%	95. 3%	98. 4%

可见士气值提升一点，至少一队花妖爆士气的概率就很高了；士气提升两点，至少两队花妖爆士气的概率也很可观。

所以现在蜂群女如果单机的时候能顺利弄出来迷雾之墙，第二周吃怪速度可以和奥瑟打个半斤八两。技能选择的话，除了迷雾最适合蜂群女的技能其实是领导，增加花妖出土气概率不说，还有入神提升自己施法速度。当然由于蜂群女的秘箭手输出不足，所以放弃领导学不倒其实更靠谱，毕竟高级怪守卫的宝物和资源远比几个低级远程要多，这时候如果想要提升士气就靠野外建筑和宝物就行了。而且前期就算是非远程怪，蜂群女遛怪也是一绝。别人用花妖遛怪，都担心士气问题，比如战士这种 4 速 10 主动的就不好遛，但是蜂群女就是谁出土气我蛰谁，遛怪容错量再上一层楼。

蜂群女这种方案第一个毛病就是基本出不来迷雾，干扰太多了。所以要么扫描器配合凹开局，要么找洗点图（原来的魔龙关居然不让她洗点，真是了解蜂群女的人太少了）。第二毛病就是不稳定，存档读档大法用几次是必须的，全程不用是不可能的；最后，这种方案只是虐低级怪的，蜂群女王面对高级怪的时候得问题没有解决。其实最大龙国的时候如果蜂群女有影龙绿龙夙敌，靠箭雨蜜蜂蛰拿下是相当轻松的。但问题是上哪里去找夙敌和设置夙敌，而且耗魔量惊人。蜂群女还是要靠部队输出来下高级兵，这个时候没有光明辅助就很吃力了。

另外如果真的有好的召唤魔法配合，森林的召唤流是非常强力的。碰上高级兵，上个刀阵卡主自己远程；输出不足？镜像秘箭手；遛怪效率低不稳定？撒片雷让对手踩；没有复活手段？超生秘箭手 5 次可以轻松解决秘箭手野怪；碰上深渊这种近战施法兵？水晶配合视而不见 2 轻松拿下……可惜森林不出召唤魔法，也没有资源前期去攀魔法行会，一切都只能尽在 YY 中了。

总而言之，这是个非常有特点非常有意思的英雄，亚山仅此一份。

愤怒男塔兰纳 (Talanar)



特长效果：剑舞者、战舞者、精灵猎手、猎人首领、德鲁伊和德鲁伊长老获得“激怒”特技。其他生物，比如新升级体不受影响。所以这家伙来回重生超生一队死掉的兵，可以让猎头的攻击力远远超过秘箭手，让猎头比秘箭手更强。不过咱只想要说，这个仅仅是因为 bug 才导致对于新升级无效，所以猎头还是靠 bug 超越秘箭手的，真是悲剧。

据说愤怒男特长愤怒，不过看看森林英雄的头像似乎一个一个都很愤怒……另外这愤怒和车子有啥关系，这算是杀死了恶魔后缴获的战利品，拿出来炫耀的么？

就开荒来说，这是森林版的克劳斯。同克劳斯，愤怒男单纯纸上分析一般般，但是在森林，这是个很好用的英雄。优势也一样，自带技能干净整齐，走任何流派都轻松。

愤怒男最大的优势不是特长，他的特长是等于没有的。他的优势在于自带技能很好，领导募兵术，所以前期有剑圣在，可以迅速形成一种风舞上的优势，这个很多攻略都说到的。但是这里咱要说的却不是这些，而是韦恩 pk 愤怒男的一些问题。塔兰纳的优势在于能先出敏环。自带技能就有募兵，升级无论如何英雄到了 4、5 级肯定是要能出的。而森林非奥瑟的一般步调是啥？第一个周基本啥也不干，就算是有 3 级巢穴的地图，3 级兵也是周末出，而 7 个猎人真心办不了什么大事，所以森林第一个周主要啃怪手段就是遛怪或者直接硬拼比较弱的近

战怪，尽量保存实力，等第二周爆发。这个时候，愤怒男白送的战舞和敏环的意义就能显示出来了。敏环增加风筝的安全度，减少英雄干预次数和上的花妖的数量，这样子大量花妖可以留给别的有特别意义的主力。

然后等第二个星期，这个时候森林英雄开始有 14 个射手，是开荒打怪的黄金时期。14 个射手，除了奥瑟其他英雄带队差别都不大，那么这个时候谁能优先吃远程谁就能占到便宜了。这时候就请出来我们古老的敏环+战术打法。这个打法花妖有 8 速，然后开场往前布阵一格，直接下底碰到小体积生物。对比韦恩 pk 塔兰纳，如果想要敏环+战术下远程，塔兰纳自带领导，喂饱了领导敏环出了，然后 1 点进攻 1 点战术就完了；相反维恩想要升级出来敏环，不把进攻喂满是没戏，之前说过的自带技能的尴尬。而且这套战术没成型之前，维恩啥也干不了，而塔兰纳还可以用之前提到的遛怪战术。可见，塔兰纳在森林，用敏环+战术的打法，是比维恩要合适的。甚至说，维恩双系成型都需要 14 级，那时候你就不用担心下低级远程了。这方面塔兰纳要舒服得多。

其实本来战术敏环的这个搭配就是给塔兰纳用的，韦恩是后来魔龙关流行才开始用这套战术的。但是老魔龙关，第一周都能上 14 多级，所以韦恩成型慢这点大家感觉不出来。这招被很多新手学会，拿出来炫耀。绝大多数官图玩家，用韦恩能用这个战术的咱只能说咱很不相信是在说真话。

当然塔兰纳这么玩敏环+战术也有不少问题。首先是领导进攻，下面你不打算学魔法和后勤么？这样子就没有不倒，花妖贴远程流，如果没有不倒，是很容易出错的，一个分神就是大损，要学不倒就要放弃后勤或者一系魔法，很亏。不过森林英雄的自带技能都相当的让人无语，这不是一个两个人的问题。

这就带出来塔兰纳的另外一个优势。如果不考虑敏环+战术，只是正常开荒，那么塔兰纳第二系走光明或者防御依然不错。由于领导术自身的加成和战地指挥官带出来的炮灰，这家伙不倒远程开荒很自在。同时如果走光明，配合暴风加速打怪，配合复活对抗对手英雄，也是不错的策略。如果走防御，那就是不出魔法流派，一般都是由于没有木头给魔法行会。这时候发挥花妖的主动优势优先去卡主高主动的生物，也是个不错的选择。

而塔兰纳唯一的遗憾，就是比较难出入神。募兵术有两个干扰。所以这家伙也不是完全像克劳斯。如果塔兰纳开局不带募兵，而是空的高级领导的话，可以考虑出入神。有了入神以后，森林兵都高主动，爆士气可以把英雄提上来，用个加速或者偏蛋的 bug 吸引一下电脑的火力都是个不错的选择。如果第二系学习破坏，只带 15 主动的花妖，单纯入神能让他的施法速度超越魔法族英雄。可惜，这点不用 mod 是做不到的了。

整体来说，比奥瑟会差很多，比洗点修正过的蜂女也会差很多，但是在开荒吃力的森林，不失为一个好的开局英雄。

伟哥韦恩加尔 (Wyngaal)



特长效果：英雄每一级可以给自己的部队开场额外增加 ATB 值，大小为 $0.01 \times$ 英雄等级。

怎么看这个 Wyngaal 都觉得是个奇怪的词，也不知道是个啥发音，不过韦恩加尔这个发音总觉得不对。

相当出名的家伙，被新手拿来杀鸡用原子弹的家伙……因为是森林一哥，然后姓韦，大家就直接称呼他为伟哥了。但是伟哥其实是一种壮阳药，英文是 Vigor，和这个八杆子打不到一块去。所以反过来查伟哥的英文的童鞋你们要一头雾水了。

作为森林一哥，被放到这么靠后是很奇怪，弄得好像是废柴英雄一样。这里主要就是清除一些误区，那么下面我们就说说伟哥：

首先，伟哥的特长强不强呢？肯定是很强。古有三英战吕布，今有三雷战伟哥，让我们看看设计者非常自豪以及最高人气的英雄雷拉格，和伟哥 pk 特技是啥结果。这个东西相信很多人都很想知道却无从下手。同样，具体算法在《天天英吧的英雄无敌 5 数学课本》一文，这里不多阐述，只贴结果，双方 40 级生物主动相等时，三种雷拉格超越维恩的概率：

	超越维恩单位概率
普通白板英雄	0. 0%
阿格雷尔	4. 6%
原版雷拉格	30%
BT 版雷拉格	88. 5%

这个表格里面列举出来的是双方各自只带一个相同的单位，开场的时候互相超越的概率。如果带本族兵 7 队那计算起来就麻烦多了也没啥意义。另外开场超越的概率仅仅于主动比有关，所以无关双方自带生物的绝对主动值。两边带猎头的结果一样，带凤凰的结果也一样。

这结果可以看到除了 bt 雷，其他的雷拉格被韦恩完爆。如果自带本族兵的话，地牢地狱都很不抗揍主动也不高，伟哥第一回合直接废了他们。所以，战役英雄特长变态吧？伟哥比他们还变态。这个家伙的特长定位就是战役英雄那种大变态级别的。真要找人收拾他，就只能去找泰莫克汉了，或者矮子这种不介意他上来先打一轮的。

伟哥已经强大到了默认对战大家都用他的。抓小弟是他的特长，碰上他就好像英雄无敌 3 里面碰上带着凤凰战术大加的英雄一样，你还没动，就已经死了……尤其是森林本身生物速度主动高，伟哥自带战术，一般也走敏捷光环路线，上来一顿洗澡，兵力不多的家伙根本就没处跑。如果是终极伟哥，就算是兵力对等上来也会阳痿。看看 10 周对决作弊版的伟哥就知道了，加上夙敌 mod，丫的怎么我还没动就输了。

所以 10 周对决上默认森林不能用他。而 196 他是和高泰歌老头一起作为特别外援出场的。老外的英雄无敌 5 对战规则记得就 3 条，其中一条，就是不能用他。老外成天说森林无敌，恐怕就是基于此而得出来的结论，尤其是碰上学院蛮子。

但是阿说了这么多，其实都是废话，因为这些根本就是人人对战的东西，而且还是高端对局的东西。很多人打了这么多年对战现在还在用骨弓打基友的……所以，以上的内容对于 99% 的玩家来说根本不适用，因为你们根本就不会碰到这种状况。比如都说伟哥打矮子不如安文，但是对于咱来说，真没啥两样因为反正不会玩，打高手赢不了打低手随便虐。所以现在很多说伟哥怎么无敌怎么无敌的，咱就很好奇是咋回事了。

回到单机的话题中来，伟哥为啥单机的时候没有意义？

第一，单机党最大的乐趣，莫过于开荒收集宝物了。刷上一身神装，什么死亡套什么龙套，这些有了之后，你不用伟哥，开场行动顺序就一定会输给对面嘛？当年看到一个贴的楼主说他发现伟哥简直无敌了。咱就问他：怎么个无敌法呢？他就说，逆天这图上用伟哥，上来一轮攻击对手直接就残了。

咱就只能表示笑而不语，那时候还是老版本的逆天，boss 没有暴风，没有冥杖，你真的需要伟哥来抢先手给对手洗个澡？看看咱的奥瑟视频，全都是秘箭手照样第一轮全部超越对手。

事实上就算是加强的逆天，双方的 20%类宝物全部抵消后，对手是上矮子全套的，比起来你带龙套的，能先动么？就算是都没有主动宝，圣堂 pk 森林难，不就是因为会被对手各种抢超么？这时候用奥瑟用安文，用谁比不用伟哥好。伟哥只是优先一轮，而这两个人优先一轮不说，对手直接就残了，伟哥在单机神装图上连塔兰纳都不如！

第二，这个家伙之前塔兰纳的时候也说了，发展图出敏环十战术，吃远程的确是很强，但是塔兰纳照样能做到，而且等级更低，这里就不多废话各种之前说过的原因。

第三，单机的时候很多麻烦战斗往往都是攻城战、守城战。这时你优先一轮行动，也摸不到对手。更何况，单机和对战的区别就是双方实力差距。比如圣堂，骑士 10 周对决的时候肯定第一个冲出去打伤害，因为双方实力相当，优先重创对手是第一。但是单机的首要任务是保留数量。对手实力太低，咱需要最大程度降低自己骑兵的损失，对手也会一般被宝物技能压制到无法下底，所以咱完全可以先等一轮上齐了光明状态，对手阵形分散开保证骑兵不会被围殴之后再冲也不迟。这个时候伟哥的特长，真的能有用？

说白了，这个英雄厉害，在于英雄无敌 5 的战斗里面第一第二回合太过重要。但是这个只是双方实力对等的时候重要。单机都是肯定能虐电脑的，如何造成很高的输出同时避免自己受损失才是更重要的。伟哥不可否认很强，但是现在很多人只是对战至高的心理作怪，明明没打对战，却要吆喝对战有关的东西，弄出来一种不明觉厉的感觉。单机其实韦恩有它的优势，比如有些 boss 制图师是纯生态虐待狂，非要弄上阿雷带魔童之类折磨玩家，这个时候伟哥先手秒魔童就很重要。但是这种状况实战上毕竟是少数，咱的空间上就有过一篇全程战报用的森林，可以看出来基本用不用伟哥，差别很小，特长很白板。

独角少女于尔辛 (Ylthin)



特长效果：独角兽和两种升级形态攻防各+1。之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对外交有效。

女神的造型！女神的气质！虽然长得不怎么惊艳，但是气质顶绝。当初哪个魂蛋给这个女的起外号叫作独角大妈的？这种长相如果叫做大妈，你让那些成天勾引男人的老太婆英雄面子往哪里搁！！！顺便这个名字好文艺，Y l thin，发音很像“你很瘦”，果然是瘦姐……

很奇葩的一个英雄。她的特长兵和她自己都是奇葩的一种代表。

在 5 级兵里面独角兽是很猛的。12 主动 7 速不说，两个特技都很牛 B，属性也冠绝 5 级。但是，如此厉害的一个兵，在森林的发展图的作用就是用来攒产量（将来会在全兵种评价中进一步描述）；决战的时候得用法更像一辆坦克。这兵要是去了别的种族肯定都是王牌先锋，可惜森林速度快的人太多，这个家伙反而成比较慢的那种类型。

如果说独角兽用来攒产量，那这个特长就要准备尴尬了。其实独角兽升级下带出来打打仗是不错的，可惜，森林龙和老树关于谁先出的问题正打得火热，没人会把大量的宝石水晶留给她的，悲剧……

自带的独角兽其实配合自带的帐篷，出门去捏捏没升级的农民是没问题的，稍微强点的就不行了，关键时刻这只独角送给奥瑟当礼物也能挡住几次魔法，但是总觉得相比特长这么强力的兵，干这么低级的活有点怪……

要活力其实也是不错的，20 级于尔辛的银角也能和龙比比攻防，看看自带技能似乎也是个配合活力的货色。但是可惜终究是 5 级兵，没人 20 级的时候才想起来要活力，只能说没有龙或者老树的时候带出去不错，但是并不是最理想的选择。

所以尽管卖相不错，尽管自带了光明，成为英雄无敌 5 里面唯一两个自带光明的常规英雄，尽管特长了一种对森林很重要的生物，这个家伙就一直默默无闻而以……从某个角度来说，这也算是一种成功……

身经百战温利尔 (Vinrael)



特长效果：英雄每级能让战斗所获经验值提高 2%。

Dirael (黛蕾尔)、Vinrael (温利尔)、Agrael (阿格雷尔)，你们仨难不成是失散多年的兄妹么？

俗话说，聪明绝顶，所以聪明的脑袋不长毛；但是自己动手剃光头冒充聪明的，就叫做自作聪明了，温利尔你就是这后者。这是一个成天被新手吹上天的英雄

先说说温利尔的特长加成数字是很吓人的，每级 2%，这尼玛 40 级就 80% 了，算上启蒙还有启蒙套这家伙活脱脱好几倍的经验入账。

而且还自带光头，在很多新手看来，这个就等于自带了英雄无敌 5 第一神技导师了。果断吊炸天，就算是不导师学了毕业生魔法师奖励，施法能力也杠杠的，为啥这么多老手都不看好他呢？

原因很简单。如果你看重他的启蒙增加施法能力，那么引用狐狸那句话“在力量族靠启蒙撑高施法属性是饮鸩止渴”。这个英雄启蒙是很厉害，导师也很不错。但是，森林是前期那种缺了魔法完全没法活的种族么？明显不是。导师明显是魔法族享用，出来魔法英雄学了魔法

直接跑路至少能丢几个魔法箭；森林本来就是力量族，还没有战争机械，导师出来几个小弟，箭无虚发来玩打了就逃的消耗战术么……当然如果能有比较不错的地牢学院副手被导师男导一下是不错，但是明显这个普适度就比很多人吹嘘的差得远。

至于这个英雄的特长更不敢恭维。森林本来就不是贪等级的种族，前期开箱子基本要钱缓解史诗难度的经济，尤其是非奥瑟第一周基本也就是原地等待不会打什么高强度野怪。这个时候，你要等级，只能牺牲掉竞技吃箱子吃碑来经验，造成自己发展上的不便。而就算是满地都是箱子的情况下，那种人人都啃经验箱第一周 10 级的地图上，偏偏温利尔的特长不加成箱子带来的经验，囧到一种境地。

而要说后期导师，这个家伙其实没啥特别的地方。英雄无敌 5 的升级所需要经验的是指数级增加的，而这个家伙的升级经验是直线型的。所以他到后期升级虽然比别人的确是快，但是直线型特长面对指数型的升级经验需求真快不了多少。过了 30 级，后面升级基本靠升级树，普通强度的怪，你是很难升级的。而如果是变态图，动辄上好几千万的黑龙之类的，你没有这个特长也是不用一会儿就满级。而在正常地图 20 级之内，这个家伙比别人多 40% 的经验，但是缺少了强力开荒的手段，外加前面说的，最后不会好上哪里去。

举几个例子让我们看看这家伙到底有多厉害。假设这个家伙现在快 40 级了，有启蒙，启蒙套，现在获得的经验就是其他没有任何装备的英雄的 2.8 倍，这里忽略初期特长和启蒙遗失的经验，假设温利尔 1 级就是 2.8 倍的正常经验。其他英雄如果连到 39 级，就是获得了 4.62E8 点经验，温利尔 2.8 倍后是 1.3E9 的经验。导师是现有经验 25% 传给别人。所以其他类英雄导师小弟出来，那么这个英雄获得 1.15E8 的经验，37 级；温利尔的小弟 3.3E8，38 级，可见没有什么太大两样。

当然这个例子太极端，用 28 级 10 周对决的例子来说明。其他英雄 28 级，40 万的经验，温利尔就假设他特长全程都这么多，外加启蒙套 2.7 倍，也才 108 万；前者导师 22 级，后者导师 26 级，会有很多差别么？况且现实是，其他英雄也能带启蒙+启蒙套，而且温利尔考虑前期特长加成少，优势就更小了。

主要是之前经常有神论党说这个家伙导师无敌，总觉得自己比别人高 2 倍，自己的小弟就一定比别人的高两倍一样。可惜这里英雄无敌 5 的设计者更魔高一丈，这个英雄就是充分的被通货膨胀坑的表现。前期经验值钱的时候，他赚钱少；后来他工资高了，但是这个时候通货膨胀率远远超过它的赚钱增加速度，导致看起来似乎是个后期特长的英雄无特长，前期需要经验他不给力。

不过说是这么说，个人觉得这个英雄拿出来还是不错的。某些非主流战术，比如注魔车，不给个光头，你还真吃不消。实在不行就把他当成魔法英雄练，学启蒙防御或者启蒙巫术，带几个高德稍微撑下咒力，丢个把个的冰环消耗一下对手兵力就跑，都是可以的。主要是这个家伙有光头，某些非常吃蓝的战斗就只有他能拿下来了。但是如果你认为他能发挥相同等级

学院地牢英雄的施法能力的话那还是别想了。至于导师，自己拿捏，不错是不错，但是不能指望靠这种东西去直接逆转劣势之类的奇迹。

纯爷们安文 (Anwen)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄每级对宿敌多造成 2% 的杀伤，不论是否造成致命一击。

这个特长可不像看起来的那么简单。森林的夙敌系统，对于弩车是有效的。弩车可以爆出来 2 倍伤害的夙敌；而且，森林英雄带外族生物，只要森林英雄设定了夙敌，那么外族生物也能爆出来夙敌。但是安文特长不同，安文的外族兵和弩车虽然都能正常爆出来夙敌，但是这个伤害不受到安文特长的加成，和正常其他森林英雄一样的伤害。安文特长加成仅限于森林本族生物。

话说总感觉图像上的那个左手应该是原画的人忘记画了……不知道多少人第一次看到她，都以为她是男的。看了全身像，这个果断就是个男的！安文纯爷们，铁血真汉子！

很好奇的是，如果她和歌老头关系那么好，为啥最后歌老头死的时候不要去救救他呢？

这是一个只能在 yy 图上来 yy 的英雄，没人会用她开荒，除非你就是想要单机虐 boss 体验一下爽感，或者发展图上洗点要不倒。不过说实话，森林不是高强度的打怪战斗，不倒没必要，森林对不倒不能说不需要，但是依赖度完全没地狱高。所以这个家伙就算是初期洗点也基本没啥意义了。至于决战，看特长就知道是个能和韦恩比肩的狠角色，据说 20 点攻击的安

文就是无敌状态，打矮子比韦恩还要狠，不过可惜，10 周对决英雄都是随机的，所以也就没了啥意义。而 YY 图上比如逆天，最终 boss7 队兵，4 夷敌的话 5 队兵都是夷敌，40 级额外 80% 的伤害，等于又带出来一个终极。然而无卵，逆天的 boss 有矮子套攻防也高。所以这个特长还是打势均力敌的对决很吃香，真劣势也没啥用。

剑圣吉尔里恩 (Gilraen)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：剑舞和两种升级形态攻防各 +1。之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个是真特长，对外交有效。

酱油之王，战役里面是我欺阿雷千百遍，阿雷待我如初恋。顺便这家伙特长的英文名字是 Blade master，和我们熟知的那个魔兽 3 里人见人爱的绿皮秃头剑圣同名！所以这家伙贴吧俗称就是剑圣。

又是一个不怎么用交待的英雄。剑圣特长的生物很强的，甚至可以说 2 级最强肉搏生物，虽然产量低了点，但是结合本身的素质其实这个产量就已经算是给的很高的了，不信的可以去比较一下血女的素质量就知道。但是森林兵的集体素质就不低，前期发展的时候，15 主动 7 速，和 1 级兵花妖相比一模一样不说，人家还能飞避开各种障碍物，但是风舞呢……所以不造风舞只用花妖就能完成所有该能完成的开荒战斗了。外加风舞不升级基本就是个跑的快点的农民，必须要升级才能发挥战斗力；但是偏偏气人的就是升级木头吃的居然还不少，和 3 级兵以及其他所有森林建筑严重撞车，只能沦落到连攒产量的机会都没有了。

特长这样的一个生物，自然就不用说是个啥地位了。和安文带出来一样的技能所以只能享受和安文同样的待遇了，同样有不倒不错，但是森林前期没必要不倒，本来炮灰就少，经不起这么浪费，只有高强度的野怪战斗才用得着不倒。

至于有人说起来的塔兰纳配合剑圣刷风舞，都说强就是没见人用过。就说史诗难度，没有战争机械，你刷的兵还不一定够一场打怪消耗用。所以只能是个传说。人脑对战一般难度都比较低，可以想象出来作用能大点。

当然说起来对战就不能不提带风舞开荒的问题，咱是用不好。咱见过能用好的战报都是怪物比较弱的地图。这种开荒方式一旦碰上稍微高级点的怪就麻烦，风舞在剑圣带领下虽然攻防可以媲美 5、6 级兵，但是没有视而不见、没有人骗反击（花妖表示中枪），可操作空间很小。况且这个家伙没有无视防御特技，砍高级兵也差很多的，森林没有战争机械，最后还是要靠秘箭手，总觉得很奇怪。总之，这个打法的核心还是在接触早的地图快速去消灭对手，而不是开荒的。这多半也是以讹传讹出来的打法。

至于决战，2 级兵变成 6 级兵的防御，这真有点破坏平衡；配合特技，让你打也不是，不打也不是。所以同安文，发展图一直跑路就行，等到决战图战斗在用他。

冒牌伟哥芬丹 (Findan)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：战斗开始前队伍中的森林远程部队自动向向敌人部队中最低级的生物射击，如果对方有多个最低级部队，只打击最后的一队。攻击受距离，运气，技能等一切正常因素的影响。造成的伤害为正常伤害的 20%+英雄等级×2%。这个特长在矮子王套装效果前生效，因此对手带着矮子套也能被射的很疼。

森林王国果真无人，一个外交大使去当四大天王打天下，国王和他的好基友直接被恶魔干掉，这个是啥节奏………

战役里面其实这个人感觉比较酱油，基本剧情里面完全跟随阿雷的步子。开场弄得很奇妙，一个去圣堂当外交大使的人去打仗……然后英雄交锋里面继续酱油………

芬丹这个英雄绝对是伟哥的徒弟。看这个自带技能，看这个特技，伟哥是所有人全部提升行动顺序，芬丹则是所有远程必然先攻击。如果你问咱和矮子王全套的优先顺序，那还是不如矮子全套的。

原版的芬丹的特技设定的非常的不错，专门是用来对付原版亡灵和恶魔的。因为原版战役的主要对手就是这两个，亡灵原版有大量的骷髅射手海，而恶魔有大量抽蓝的魔童，优先打击可以有效对这两个种族形成克制。尤其是有夙敌之后，对于有大量骷髅的电脑英雄来说，这个特技是个好技能。但是现在来到了东方部落之后，亡灵已经不靠怎么骷髅海了；况且骷髅勇士有大盾，根本就打不到多少优势，不过对抗地狱还是不错的。其他的种族的话，蛮子的地精本来就封不住注魔箭，矮子本来 1 级兵也打不动，还剩下的 1 级兵本来就不算多么主力的位置。所以，这个英雄基本在决战中毫无存在感。发展图前期偏偏射击的伤害还是打折的。唯一值得欣慰的就是特长可以忽略矮子全套的效果，某些玩家自制图上的 boss 用他还是能打的。

但是这个英雄最让人头疼的，并不是特长有多强弱，而是总有人各种数学逻辑帝出来秀的。比如，有人说，芬丹这个英雄特技决战一点用也没有，因为对手分出来一个数量为 1 的 1 级兵这特长就废了。但是你有想过吗。7 队兵对 7 对兵，你多上一个 1 级兵不就等于有一队生物已经死了吗。所以芬丹特长虽然的确不强，但是不带这么黑的

总之，特长既不强也没有多少魅力，花样也玩不出来，就是个自带弹药车对于森林不升级秘箭手的时候用处还是有一些的。

森林英雄整体评价

其实真要看看，森林英雄普遍很囧。自带技能好的发展无优势（独角女、塔兰纳、伟哥），发展有优势的自带技能差（奥瑟、蜂群女）。其实大多数英雄的自带技能都很囧。同样都是2级特，5级特，明显地位远不如其他种族。这个就是森林的一个特点：机械几率太低，对远程依赖高，前期发展魔法的用处也不大。虽然有伟哥，安文这种强力的对决英雄，但是问题是森林本来后期全兵对决就不弱，蜂群女的夙敌也能打的对手喊疼。身处力量族，有一定数量的兵种特，决战的时候不吃亏，但是这几个兵种除了奥瑟都没有换来发展优势，所以被夹在了自家强力对决英雄和垃圾英雄之间，没有出头之日。有魔法发展方向的英雄，却遭到本族特点（魔法行会吃木头没地方找+脑残的英雄成长等等）所拖累，实际发挥的效果也不好。

森林英雄的种族技能是非常厉害的。森林10周对决如果没设置夙敌基本可以上战场直接按投降就好了，就知道夙敌的作用。而且非主流战术高德和夙敌注魔都是森林的核心。就算是一般的发展图对抗，森林的夙敌箭雨让对手的多队不倒炮灰形同虚设，以至于很多人都吹嘘森林的英雄如何牛b如何牛b。但是回归单机图，森林英雄是非常非常烂的，种族技能的夙敌，在很多时候第三周才能升级秘箭手的种族来说，真没有那个闲资源去送给吃不少木头的复仇公会。就算是有了，打野怪也不可能打一次回去设定一次，好几个电脑势力你也没有时间来回设定。本身力量族主力身上带着各种大量兵力，想要逃跑回家设定夙敌实在是种不必要的麻烦。有人说地牢的种族技能最没用，但是就咱单机的体验来看，森林的才是最废柴的种族技能。

森林英雄的技能走向是不错的，高概率后勤，高概率攻防领幸，本族的魔法也必须要是高概率。而且不像圣堂的笨蛋们一样学不到启蒙巫术，森林巫术的4%启蒙10%似乎也在说明这个种族的魔法能力不等同于野人和圣堂。而决战的时候以前有个说法，叫做森林英雄的四维成长是四高，为啥？本族有夙敌弥补攻击，所以攻击力其实不像看起来的那么低；咒力低高德一补马上媲美亡灵；知识和防御本来就高；外加伟哥这种开挂的英雄，所以森林英雄曾经被很多人yy为最好用的英雄，但是实际上呢？

温利尔本身已经说明了森林英雄和魔法族的英雄拼施法能力就是搞笑，虽然比圣堂地狱要强点（其实能不能比地狱强还真是未知数），但是作为别的种族副手，恐怕不是被逼疯了真未必会用森林英雄来往施法方向培养。而要走力量路线，本身防御大于攻击导致带远程不给力不说，还没有战争机械。圣堂英雄如果买到了之后吃几个箱子出了战争机械都是可以用的。所以森林英雄在酒馆里面看到是很郁闷的，除了花妖前期却步、勾引野怪打车子，高山升级后可以驱散能发挥一些妙用之外，只是说发展潜力，不敢恭维。之前说了地狱英雄不太适合给别的族当副手开荒对抗，但是森林的话恐怕就更不合适了。

森林的技能树上也并没有太多亮点或者独属技能，注魔车可能能算一个。但是问题太多了，导致每次官图想要爽爽等级都不够，深寒深冻 3 连弩出来发现地图上基本没啥人了。而 yy 图上要打 boss 又经常因为自己防御力太高被电脑各种秒杀，尤其是只剩下一队的时候；耗蓝严重，碰上高抗性英雄硬伤，玩下来注破坏其实还不如用多城地牢的术士爽快。注魔黑暗光明虽然有些花招但是大多数魔法并不合适，剩下的唯一的亮点就是森林的终极了。森林的终极也是经常被人黑的典型，其实森林终极主要毛病并不是过路，而是自带技能没有一个能直接出终极的。如果出了终极，森林英雄外援其他种族是相当出彩的，尤其是故土对外族生物也是有效的；有了伟哥外援其他种族也是一种亮点，尤其是随机图打组合怪，开场就能超过对手远程的红弩。但是可惜发展图上圣堂之类的种族买到伟哥，想要洗出来黑暗真心够难受的……更别提最后神装的时候上将带亡灵都能直接超越电脑行动了，伟哥真的就已经伪特长了。最后算算，还真未必有用本族英雄好。

总体来说，yy 图很强，外援无特色，英雄特长素质不行，特色也不多，更适合人脑对决向。单机无太大乐趣可言。

亡灵篇

弗拉基米尔(Vladimir)



特长效果：英雄特长“亡灵复生”这个魔法，使用时相当于额外英雄等级除 5（向上取整）点咒力。亡灵是魔法族，因此有两个特长魔法的英雄，这是其中之一。但是比较亏的是亡灵人人自带超生，所以特长这个魔法没有带来自带魔法的额外好处。

这位是一代新秀终崭露头角。

虽然这个英雄被人称作为歪嘴，但是看看吧，亡灵好多英雄嘴都歪，这个就是典型的不讲理，明明大家都歪嘴，偏偏说起来歪嘴大家都只会想起来他。还有人外号他叫做普京的，但是弗拉基米尔在俄罗斯是非常常见的姓名，所以称作是普京有点牵强。但是不管怎么说，歪嘴现在的地位已经完全今非昔比，是咱最喜欢的亡灵英雄。

这个英雄以前在原版的时候，挺不错的，升级很容易出闹鬼金矿，所以大家自动把这个英雄和闹鬼金矿联系起来。东方部落刚出的时候大家还是追求闹鬼金矿，但是现在亡灵的闹鬼矿井相当难学，必须要 2% 领导支持，这个英雄就直接被各路大仙贬入冷宫。用之前某亡灵控的

话评价他：“特技因为亡灵超生的实用性大为降低而失去意义，但是因为技能树不错，作为副英雄是非常受欢迎的，有随时提为主英雄的潜力。”以至于经常奥森什么僵尸海都能快攻了，但是歪嘴就不行，这个明显也是欺负人。

其实好多事情不是那么难看明白，亡灵在 3.0 之后开发出来的烈火勇士战术，后来演变成亡灵召唤流的战术后，亡灵发展图主力英雄就已经看不到其他技能走向了。两三年前还有各种固执的玩家试图用各种手段证明黑暗亡灵作为首发也不错，但是毫无悬念的他们都失败了。所以召唤对于亡灵很重要。而亡灵唯一一个带出来召唤的英雄就是歪嘴（纳蒂尔这种自带两个技能的没人会考虑专门走召唤流的）的意义可能仅仅是个副手的位置吗？但是当时毕竟质疑的人还少，所以歪嘴就这么一直沉默下去，以至于后来在对战中庸歪嘴首发被人评价为非常激进的打法。

现在歪嘴就突然之间一夜火了，我们来分析下到底为啥：

首先是自带召唤，而且不同于纳蒂尔的是，他是只带召唤+生命大师。肯定有人要问了：亡灵学院召唤有优势的原因就在于，如果你不去点干扰性的种族技能子技能，那么符咒大使的派生就只有烈火勇士和元素平衡，所以这两个种族如果就是死活不出烈火可以直接点了元素平衡再出烈火勇士；而歪嘴自带了一个生命大师，这样子岂不是他走召唤流就没有优势了么？但是问题是亡灵和其实其他种族也是一个道理，太多人对于烈火勇士这个技能太过迷信了。其他种族走烈火不是干扰太多就是咒力不高，或者烈火输出几次自己也损失不小但是没法复活，亡灵有这方面的优势是真，但是问题是亡灵本身开荒就不难，这个时候学个迷雾之墙，压低对手远程 25% 的主动，就相当于在面对猎头秘箭手这类野怪的时候少用 $25\% \times 90\%$ 的复活量，其实一点也不比烈火差。甚至歪嘴可以空召唤，主力憋第二系技能。单纯认为歪嘴不好出烈火就等于召唤没优势的，明显是太把烈火勇士当回事了。这个东西三种人用：第一种是需要远程对射的，比如带着骷髅兵下大法师；第二种就是前三周快速冲对手老家，突然间 40 个火人出来能把对手吓尿；最后就是懒得造魔法行会又想要有个 4 级魔法用的人可以学。但是无论哪种情况，这个都不是必须。

那有人要说了，歪嘴的特长加成太小了。真的是这样子的吗？一个 6 级的亡灵英雄，理论上的咒力应该是 $3 + 5 \times 0.45 = 5.25$ ，而 5 级歪嘴的特长可以加 2 点咒力，相当于英雄本身咒力的 38%。考虑到亡灵英雄前期基本也只用超生，所以这个特长是相当可怕的。11 级的时候 $3 + 10 \times 0.45 = 7.5$ ，特长加 3，提升程度还是足足有 40%。可见，这个英雄本身的特长加成是直接能追平英雄本族成长的，这个咒力加成虽然不逆天，但是一点也不少。而且自带召唤很容易升级到专家，配合生命大师的歪嘴超生量惊人。

下面算笔账，第二周碰上大德怪点 33 个，分 3 队一队 11 个，每队 3 次闪电，3 队的总输出 $(17 + 17 \times 10) \times 9 = 1683$ 点。骨勇 25% 抗魔，受到 1262 点伤害，损失 252 个骨勇。现在如果要用超生拉起来 252 个骨勇，11 级歪嘴咒力 11，超生的话生命大师 +4，只有裸体专家召唤，超生威力 $240 + 30 \times SP = 690$ ，两次超生直接就能拉起来 250 多的骨勇，简直可怕

到极点。别的亡灵英雄，包括庸医在内，第二周的时候 11 级直接带 250 多个骨勇下 33 个大德都不会吃到什么好果子，差距太大太远；实际上，其他英雄第二周能有专家召唤就已经是中奖级别的运气。

所以这个英雄虽然特长的魔法亡灵人都自带，但是他的确是真的特长：当别的英雄还要忙活着用别的魔法的时候，他却全程只用超生。真正意义上的“超生男”，有启蒙或者防御助阵，歪嘴外号“来一发”，因为各种战斗都是一发超生解决问题，尤其是在视而不见 2 的配合下，吃怪程度接近于无耻，甚至流氓到了直接没有防御用骨勇下 7 级兵也不怕。

歪嘴可以说全程占优。前期的时候，别的英雄还要自己去升级等待召唤，这个家伙直接有召唤+生命大师，耍流氓。等别的英雄出来召唤了吧，他这个时候早就开始特长出现明显加成了，还有启蒙防御助阵了，所以发展起来后劲非常足。

现在歪嘴第二系常见的选择就是钢板防御术或者启蒙。防御钢板流的话，歪嘴下高级兵会比较简单，比如泰坦黑龙之类，下龙国也不吃力；启蒙的话，增加凤凰烈火之类的魔法威力。之后歪嘴第三系换成黑暗或者破坏魔法同样非常不错，或者直接后勤开始跑路消灭电脑势力就行了。亡灵单机的时候玩起来最爽最省心的英雄。

至于毛病嘛，其实也能找出来不少。首先是亡灵的知识属性有 3 步路线走：第一步，终于有了 2 点知识了，不错不错，打打怪至少能出来 2 次超生，勉勉强强也可以吧；第二步，终于有 3 点知识了，现在如果没有井，回家休息一次，30 点魔法值，一天下两次怪，用掉 18 点，只要随便用点灵魂链接弄出来 5、6 点的魔法值，那么第二天就应该是 21 点魔法值了，还能超生 2 次，第三天，还能超生一次，直接就把自己的开荒连续战斗的耐久力给增加了不少；第三步，四点知识，如果有烈火终于敢放心大胆的用了，用完了还能有两次超生，敢于玩火去动动和尚这种怪了。而且链锁反应这个时候的野怪生命值总量也高了，灵魂链接效果更好了，从此以后陷入良性循环。所以问题来了，如果死活就是不给你这 4 点知识呢？虽然玩了这么久英雄无敌 5，但是这种情况还真没看到过；不过碰上贴吧有人抬杠拿出来这点，你也确实没法反驳。英雄的知识属性直接代表了歪嘴的发展速度，这就是为啥以前大家觉得他不厉害，因为很多人以前受到神秘谷对战影响，看英雄发展速度只看第一周，那基本歪嘴就很难了，人品不行第 1 周等级确实不行，甚至某些时候第 2 周也还是不给力，但是一旦有了 4 点知识，那就是一边倒的节奏，所以这个英雄对知识依赖太高。

另外因为自带召唤，所以用它首发基本大家都知道要走什么流派，玩多了，未免有点无趣。而且大规模战斗中这个英雄确实没啥存在感，特长虽然加成不错，但是后期宝物太多外加英雄有很多别的魔法可以用的时候这个人的特长的确就是不行的，属于中期型英雄。这点就算是单机也有体会。如果只有凤凰，甚至连凤凰都没有，单独一系召唤带 400 多的骨勇刚电脑势力的主力英雄，你的排骨会被电脑啃得渣渣都不剩。亡灵钢板流再强，召唤流再强，那也是单队骨勇欺负野怪分 4 队。对手全兵的时候还是要多多小心。

强哥奥森 (Orson)



特长效果：僵尸和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

一个不用脖子以上的部位进行思考的人=只用下半身思考的人=流氓

强哥可是英雄无敌 3 的经典梗，以至于现在无论是特长僵尸的还是生物僵尸见到了统统称之为强哥。而英雄无敌 5 里面奥森的控制台名字叫做 Straker，明显还是强哥，所以只是强哥重新画了个妆就出来了。

不过强哥似乎没当年的那种风范了，神功也没了，当年我大强哥揍人可是能出雷鸣爆蛋的，现在却只能揍出来痛苦折磨了，从 5 级魔法直接降级到 3 级。好吧开玩笑就说这些，目前的状况是，这个英雄在相当的一段时间内很让人纠结，当初关于他的争吵也很多，现在我们就正视一下当年的一些争议。

首先是有人曾经说过，自带僵尸不错，好歹英雄无敌 5 里面僵尸不拖慢英雄移动力，不再是绝对废物了，现在能拖出来英雄施法时间和亡灵本身魔法强族的特色的搭配很不错。但是这个只是在英雄成型的时候说的话，1 级英雄出门能有啥魔法输出能力？而僵尸虽然血厚但是

输出和主动太惨不忍睹了，以至于下魔童这类怪的时候，明明看着好像对手打自己不怎么疼，但是几个回合累积下来往往可以损 7、8 个，碰上血女这种你就等着被电脑无损吧，所以僵尸固然不弱，但是前期开荒的时候是垃圾的这点基本没啥变化。而同样，贴吧的逻辑帝们来了：你看你看！自带僵尸，损失虽然多，但是可以节省下来骷髅兵的损失啊！别的英雄就做不到了阿。恩，行，你这么做没啥问题，因为本来这就是这个英雄的特色，但是你有想过吗？自带出来 3 队僵尸的时候 25 个骷髅兵就已经死了。在魔法族作为兵力特长是比较容易变成尴尬英雄的，奥森就是这样子的一个例子。前期有很多僵尸在手，但是往外一望，没几个敢去碰得……不过话说回来，就算是去了力量族，这家伙好像也不厉害……

然后还有人曾经说过，前期攒出来大量的僵尸也不错，瘟疫僵尸防御 2，8 级强哥的特长就能让这个家伙和骷髅兵一样硬了，召魂僵尸一波流好强！这个嘛，第一个方面就是这么久从来没见过有谁真的动用僵尸一波流的，甚至连战报也不记得有过一个两个，如果这个战术真的很强很实用不可能战报这么少的；而且，前期召魂僵尸实在是个太亏的买卖了，生命总值不占绝对便宜不说，没有大盾挨揍也不是那么回事，骷髅兵虽然很贫血导致不能把他太当神，但是像僵尸这种除了血量之外啥也没有的更不可取。

最后的一个争议点就莫过于最著名的强哥下龙国问题了。就是有人说啦，你看你看，这个家伙可是自带防御呢！可以出来不倒下龙国横着走！问题是实战中咱用这个根本就没成功几次。憋出来不倒不说，很多时候用这个英雄就没有憋不倒的欲望了。升级的时候如果先点了防御，升级右上格子 5 选 1，如果封死了种族技能则是 2 选 1，要看到闪避就已经不易，有了闪避后再出不倒难度系数不亚于正义非学院种族出导师……况且，已现在的亡灵的开荒技术花样而言，主力英雄真的用得着不倒吸血鬼这种废掉自己主力技能树东西来下龙国么？况且，就算是出了不倒，你上哪里去找 5 点知识支持吸血鬼不倒战术呢？所以这个英雄实际不倒流效果也不算好。

但是为啥现在强哥越来越火了呢，那就是因为 4 个字，视而不见，还有两个字，那就是钢板。视而不见的开荒原理被弄明白之后，现在强哥有被提拔为准将的潜质（真正的，不是 3 代那个内涵的）。强哥本身的优势就是自带防御术 + 活力，所以强哥的骨勇是 7 点生命的，之前歪嘴那里的那个例子里面，换成强哥 180 个骷髅就行了。活力本身弥补了骨勇贫血的问题，保证了骨勇受到伤害后数量下降并不会那么快；然后防御术 + 活力无限的组合大大提升了视而不见 1 的容量。现在奥森就是视而不见 1+2 吃天下，其他的一些怪，比如风舞，比如豆子，比如铁人，比如牛头，这些亡灵其他英雄也不害愁该怎么下的。但是亡灵前期的难题就是缺魔法值用，所以不用魔法的话，或者减少魔法使用次数下起来这些怪就不是那么舒服了。现在强哥视而不见 1、2 可以很大程度减少自己的魔法消耗。

这是前期对抗低级野怪。中后期需要下高级怪和施法怪的话，必须要学到召唤 + 专家防御术。那么强哥的骨勇不仅不贫血了，皮也厚了，-30% 伤害变相增加了 30% 的复活量，毫不劣势。如果是走耐力持久 + 坚守阵地的思路的话，强哥的 200 骨勇，面对最大龙国面无惧色，

对手一次只能喷死14个多点的骨勇。如果有活力戒指之类的宝物，那么骨勇简直就是翻版的矮子盾卫，死活也揍不死。就算是不出耐力持久，单纯只是要个闪避+抗魔，对抗施法怪也是一绝。

所以现在强哥的发展思路就是，前期要有一些可以被视而不见1吃掉的怪，尽量少用魔法值吃掉，硬骨头就用僵尸卖血过去；然后一直憋到自己召唤出来，配合防御下怪效果很恐怖，用过马上就能有体会。不过这种思路问题也很多，比如野外必须要有许多的骷髅材料，这个是其一；其二，野外远程怪要少，虽然亡灵不害怕，但是下远程强哥就意义不大了；其三召唤一定要早出；有这几点其实还不够，还要一个关键就是知识属性成长不能太囧，在歪嘴就说到的。满足这几点的强哥，绝对让你眼前一亮，前期中期都不弱。至于后期只学召唤是没戏的需要黑暗破坏辅助等或者培养副手等，和歪嘴一样，这里不多重复。

总体来说，属于很另类的亡灵英雄，用着一些别人没用过的思路，展示了亡灵防御+召唤的组合魅力，值得娱乐。

庸医卡斯帕 (Kaspar)



特长效果：英雄每升 1 级，急救帐篷的治疗效果和瘟疫帐篷能力的杀伤敌人的效果提升 5 点。这个点数是附加在战争机械对急救术加成之上，之后再被匠师之戒给加成。举个例子，1 级的歪嘴，不带匠师之戒，急救术威力 $20 + 5 = 25$ ，带上了之后就是 $(20 + 5) \times 2 = 50$

这英雄是活的医活，死的医死，活的医死，死的医活……

其实剧情上，卡斯帕是个很重要的英雄，从前有段黑历史，独家披露在这文档的最后一个部分。这里不占篇幅。而关于庸医，其实争议很多，下面我们就来说说。

最早这个英雄被很多人奉之为神，自称攒骷髅速度天下无双，各种无脑开荒扫怪各种容易，说的好像用这个英雄虐电脑就和躺着睡觉一样容易；而且不准只说容易，还要说超强，啥英雄和庸医比都弱爆了，什么左耳歪嘴老纳，和我们大庸医比都是渣渣。你要理论两句，经典台词出现：没有前期能有后期吗。所以这个英雄一直都很都被认为是很牛 b，据说最早神秘谷对战默认都是禁用他的，虽然说有庸医的战报也见了不少。

而后来咱在自己的吧刊里面说了这个英雄几句以后就是一石激起千层浪，现在各种观点都有，那么下面咱就对于这个英雄再来说几句：

首先，庸医的开荒速度并不慢的，甚至可以说超过绝大多数亡灵英雄，现在如果有人敢黑庸医初期的发展速度，庸医结果怒了真要来个战报挑战神秘谷的第 2 周结束等级上限，还真未必有几个英雄能超越得了他的。庸医开荒为啥快？就因为他有战争机械。之前也有人指出来过，洗衣王索戈尔地牢第一上将，自带战争机械以后照样就虎的士别三日瞎狗眼相看。庸医本身自带战争机械，特长的急救加成也很恐怖，一等级就是 5 点，10 级的庸医 50 点，3 次帐篷 450。拉兹洛 10 级要是有个 450 的帐篷某些施法兵也敢碰了，况且拉兹洛 10 级还未必能让战争机械专家级。配合亡灵在东方部落骨勇超生流非常无耻，开荒不用对知识成长担心太多。而知识成长和灵魂链接基本制约住了绝大多数亡灵英雄的成长速度。想要长得快，要么你的特长节省魔法值（比如努尔），这种英雄亡灵没有；要么你就少用魔法，比如庸医。

然后自带战争机械，身处魔法族，拥有 15% 黑暗概率，10% 召唤概率，8% 破坏概率并且不自带任何魔法派系，外族买到了是相当相当开心的。自带战争机械意味着用他开荒不用担心太多兵力和损失，身处魔法族代表了发展起来选 1、2 系伤害类魔法，或者召唤个凤凰，用作副手真是开荒骚扰两不误。瘟疫帐篷对于对手的高级兵更是个致命的威胁。

所以嘛，这么好的一个英雄，你们干嘛要成天说他的不厉害呢？

这里就是之前在奥瑟和拉兹罗提到的，开荒技术以及认知这种东西是在不断提升的，日新月异有点夸张，但是每段时间总会有些新东西出现，而庸医没有抓住这些新的变化。另外，这英雄的脑残粉又多又吵，难免触发大家的抵抗情绪而努力发表反对观点。

举个例子，现在还经常看到有庸医粉说庸医不学弩车，宁可空战争机械，也不能去学弩车买弩车。为啥？魔法族不需要车子，其实魔法族不学车的理由是有的，后面地牢学院部分会说，但是放在庸医这里完全不合适。为啥？很简单，学了车子的亡灵的确亏，但是不学车子更亏！专家战争机械，专家急救，就是为了 400 多点的治疗能力？开啥玩笑，我大歪嘴一次超生就比你庸医一次超生 + 急救还要夸张了。战争机械学提供的急救和弩车学本来就是其核心，现在只学个急救，实在太亏了。矮子你可以说我缺钱，我缺技能点所以不用车子；但是亡灵这种，一系魔法配合防御、启蒙能行天下，开荒速度如此之快的种族，前期会拿不出来 4500 块钱？拿不出来一个技能点去学弩车？

事实上庸医的最大价值就是在车子上。很多理论党提起来车子就出现了，马上就翻出来笔记查各族属性成长，然后惊呼：亡灵的车子威力最低的，价钱这么高，3 连还被瘟疫抢位置，各种问题都占全了，你干吗推荐他学车子。这个原理就和 3 代就有人问弩车英雄有啥用一样。车子伤害初期那就是挠痒痒，但是 3 代前期弩车当作吸引火力的目标的意义不次于它输出的意义，当然 3 代电脑太 2，把弩车当成远程贴，而 5 代里面电脑似乎是精明了完全无视弩车，很多人就忽略了这个用法。但是英雄无敌 5 里面车子吸引火力的方案依然是可行的，而且现在用车子引怪流已经相当的普通了，基本不需要多少技巧的，之前也在维托和迪里布那里说过，就是利用高速高主动的兵，吸引低速低主动的兵去打车子。2、3 级兵打车子基本就是挠痒痒，可以用车子抗很久。这种开荒方法对抗飘飘、红盾、蓝铁、牛头、好战、瘟疫

僵尸等等之类的生命值很厚输出不低但是速度主动慢野怪是非常好用的。尤其是这几种怪都是亡灵最怕的：怕的意思不是说完全打不过，而是打得过却需要用魔法值；现在有了车子，不仅不用魔法值，还能大赚一笔魔法值。有车子庸医任何魔法不学直接 9 级神秘谷冲关轻轻松松，车子对于庸医的意义是很大的。亡灵看到庸医出来升级战争机械到专家，之后把很多难缠的浪费心思的野怪都交给庸医的车子，省时省力，绝对是个值得付出的技能点和资金投入。

急救术配合超生还有妙用。超生降低你的生命值上限。比如骷髅勇士，原来生命值上限是 5，超生两次之后变成了 3，这时候再用急救，效果增加了 $5/3$ 。急救术无视被超生多少次的效果是很夸张的。当然，超生好几次本身是个魔法值的大消耗，具体怎么用什么时候用就是玩家掌握了。

那么这个英雄的优势说了这些，都是战争机械造成的，但是这个英雄的问题，恰好也都是战争机械造成的。

其他亡灵英雄之前说了召唤+防御、召唤+启蒙都是万能吃怪方案。现在换成庸医，召唤+机械，恐怕就没那么容易了，不服的话下个史诗难度第三周的 12 翡翠龙看看。尤其是庸医还不自带召唤，其实学个黑暗也不错，腐烂冥府都是好东西，迷惑减速也可以，但是一旦魔法不给力没有就不好玩了。亡灵本来的优势就是饿不死，多么艰险的地图，其他种族浑不开的地方，亡灵有可能还能混得开。庸医现在自带战争机械，把自己的命运交给了魔法行会，不得不说是种悲剧；现在第二系召唤，要超生没有启蒙防御支持威力不行，要用烈火没有启蒙支持数量不行，战争机械再好，身处亡灵你也不可能去学燃烧箭来加强弩车，所以这个英雄本身就是属于第一周速度成型，后来优势越来越小。单纯只用第 1 周的等级来衡量一个英雄的强弱明显是不行的，亡灵很多其他英雄后发制人，第 2 周之后想要超越庸医都不难

而且庸医吃点太多了，都吃在战争机械上，因为自带喂饱的问题，之前也有提到，而同时战争机械技能就是个不专家无意义的东西，就算是你真的是个彻底的弩车和瘟疫帐篷反对者，很多时候你也是被迫要把战争机械给点满的，要下高级兵必须要另谋出路。

至于后期的问题，其实很明显的，同样 10 点咒力，庸医的学召唤，11 级一般也就是高级空召唤+专家战争机械，而歪嘴则是召唤+空启蒙；治疗能力，庸医 10 点咒力超生 450，歪嘴有启蒙咒力 +2 点，医治能力 750，看起来好像庸医不吃亏，别忘了庸医可是有帐篷 450 点，而且这 450 点用在被超生过的生物身上的时候很划算的。但是一旦是大法大德或者高级兵这种瞬间输出强力的，歪嘴 3 次超生的复活量庸医就吃不消比不了了。更何况现在佐尔坦都经常会出现老是没召唤的情况，庸医真能在 10 级内看到召唤？当然就算是如此，这种庸医其实也很强了，开荒速度快比很多弱族的英雄快，但是和其他亡灵英雄一比，明显比某些人吹得那种天下无双的水平要差太多。除非你成天就打 3 级怪，然后各种快攻连 3 个周兵力都出不来的电脑，或者超强人品每次学黑暗配合黑暗冥府，否则这个英雄真的没那么强。

总之，这个英雄不管亡灵还是外族，第一出色的副手。歪嘴左耳之类的再强，他们出现为第2第3英雄出现，绝对没有看到庸医的时候开心。自带战争机械符合了亡灵饿不死的生存法则，也有些属于自己的闪光点，但是在各种战术不断演变的今天，这个家伙已经有些老了。另外也是因为经常被人吹上天，现在暴露真正实力虽然不差但是让人有种落差感。

魔法克星佐尔坦 (Zoltan)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：对手使用某个魔法后有一定几率这个魔法会灰掉，灰掉的魔法无法在这场战斗中再次使用。概率为：

$$\frac{100}{\text{魔法等级} + 1} + (\text{佐尔坦等级} - \text{敌英雄等级})$$

在双方等级对等的时候，佐尔坦封印对手 1~5 级魔法的概率分别为：50%、33%、25%、20%、17%。特长只对对手英雄有效，施法兵无效；特长也不能封印野蛮人战嚎。

拉雯的好老公，看见老婆秃头了，自己果断也不留头发了。

不管怎么看都该是战役逆天类的特长，居然给了一个普通英雄！

之前在地狱篇就提过英雄无敌 5 魔法 3 克星。另外两个都是在魔法抗性上下点文章，但是佐尔坦则是祛病先祛根的典范，从根源医治问题：丫的我开控制台不准你用魔法！！！！

这个特长可以说你真的是毫无办法。配上穿矮子甲防内爆的家伙，地牢带着终极穿透魔抗表示自己还能一战；但是如果是佐尔坦来了你连穿透都没法穿透了。用英雄介绍里面的话说，魔法永久死亡。这个战术让很多对单个魔法依赖很高的战术无法实行，比如光明驱散流，驱

散几次，被封了，现在你就只能任人宰割了。尤其是英雄无敌 5 的魔法结构很特别，比如地牢，就是出破坏魔法+召唤魔法，就是每种魔法一级只能学一个。大多数单城图每级魔法只有一个的话，佐尔坦封一次你就等于整个这个系的这级魔法全部被封。火球男这种只带一个破坏出来的，一发封魔，简直郁闷死你。以至于 10 周对决 AI 版佐尔坦的封魔能一口气吃掉 16 个电脑对手。

而且这个英雄的自带技能帅呆了。鹰眼术！单机第一大神术！！为啥？因为上来直接能偷窥对手，让他一丝不挂！！！那看电脑英雄配置有啥乐趣可言呢？当然有了！看到电脑的主力 10 级就已经黑暗光明召唤启蒙 4 修了难道你不会笑的从椅子上摔下来吗！！！这个简直就是单机时第一大娱乐技能。当然，鹰眼还能偷学魔法，元素戒指召唤出来水元素之后偷学人家的冰箭冰环（当然只召唤一次肯定是不能都学到），学花妖妹妹的蜂群滋扰，学大尸巫的腐烂诅咒等等等等等，可以搭配出来不少有趣的战术。自带启蒙本身出光头，之后再出十两点知识的毕业生则可以配合吸血鬼不倒；出加咒力的魔法师奖励则可以配合烈火勇士快速消灭对手。自带启蒙本身就和亡灵自身的特点紧密相连，这个英雄简直太棒了，而且同样的，亡灵英雄优势：黑召破概率都很高，自己又不带任何魔法派系，外族买到了，就算是自家没有魔法行会也可以用鹰眼术偷一些施法生物的魔法来走破坏黑暗等等路线。

但是很可惜的是，单机党基本享受不到这个英雄的多少优势。单机除了特定制图师设定英雄外，一般的电脑手上真的很难有强力破坏魔法。况且就算是有了又能有多少意义？对手过来丢两三个破坏，被封印了，然后逃跑，另外一家电脑过来了，继续丢两三个魔法，然后被封印逃跑，你真的会占到多少优势？这个就是佐尔坦的一个问题：人品检测器。本身的封印概率并不高的，高概率的时候面对低等级的英雄本来就没必要封印魔法，所以封印的假设都是在等级差不多的情况下进行的。但是单机要和很多电脑英雄车轮战，就成了常在江湖漂哪有不挨刀的节奏。纵使人品好，一次两次被对手地牢英雄丢了内爆都不舒服，还不如直接法术抑制省心。

而且佐尔坦用作主力，有个大毛病，就是出召唤没准。其实死活就是不出召唤的情况，真的还是少数的，关键问题是：这个家伙什么时候出召唤。之前说了歪嘴看脸看的是知识成长，佐尔坦不仅是知识成长，还有召唤啥时候看到。10 级才看到召唤，人家歪嘴 8 级就已经必然专家召开了，你虽然学到了，但是这段时间内就亏了很多。而且特长单机的时候用处又有限，所以单纯只要找个强力亡灵英雄用，怎么看也轮不到他。现在还是同样不对战却要打肿脸充胖子的人存在，说单机佐尔坦好用比肩歪嘴的，那就真不知道是啥心态了。

老纳纳第尔 (Naadir)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：对手每队生物被放倒，就会在其倒下位置召唤出来一队没升级的幽灵（俗称飘飘）。幽灵属于召唤生物，数量等于英雄等级不超过原始部队数量。当面对泽希尓的时候，元素会出现在阵亡生物尸体格，飘飘会在其他靠近的一格内。

俗称老衲，虽然很少有人用；而且也有人称呼佐尔坦为老衲，所以这里就不用俗称了，是个如同其特长一样飘飘荡荡不好定位的男人。

这个家伙的名字看起来真像塞勒斯他丈母娘……

又是个一个马蜂窝英雄。这个家伙争议很大，不过好在人气不高，所以吵得也比较少。

首先这个英雄的特长就足够有趣了，别的人的特长要么一看很强，要么一看很弱；这个家伙的特长一看上去想要拿个结论却是有点棘手。嗯，召唤出来飘飘，飘飘可是英雄无敌 5 里面出了名的恶心人生物之一。召唤出来的飘飘还能配合不倒，这个用来拖时间或者恶心对手都是极好的。可是飘飘是召唤生物，电脑不会主动攻击它，所以要用来吸引火力就很麻烦，最多就是骗个反击，亡灵真不缺这种角色的东西啊，所以既强大又不强大。

而且阿，对手尸体上召唤出来飘飘这个特性很恶心人啊。有的人喜欢把死掉的部队用超生或者复活拉起来，而这个家伙一上来就给死尸上个飘飘踩住尸体，多么贴心周到的服务，对手直接就没法超生他已经彻底死掉的生物了，只要飘飘不移脚，你就没办法。但是问题还是有阿，飘飘死了就能再对尸体用复活了，因为飘飘毕竟只是召唤生物。如果一队实体飘飘死在尸体上，你不把飘飘尸体移动走，基本对手别想要用复活，是召唤生物总是有那么点囧。况且这个特技最大的负面效应，就是对手经常把一堆炮灰围死自己的最后一队主力然后英雄或者弩车疯狂输出，这个时候你把它的炮灰打倒，召唤出来的飘飘把对手的最后一队生物围死了，你就摸不到对手的主力，必须要把自己召唤出来的飘飘移动走，让你怀疑这是不是对手请来的卧底。如果对手学了暴风那就更囧了，有利有弊。

自带技能也是个亮点，召唤+黑暗，这个搭配太理想了阿。亡灵家里就出这两系魔法，最起码保证了魔法行会造到 5 级绝对不会出现没有合适魔法用的状况！有一系的碰上这系魔法不给力就瞎了。但是反过来说，自带 3 系空技能，升级就会非常乱，比如想要出召唤却死活出黑暗。更重要的是自带三系空技能，前几级很难点到灵魂链接这个对于亡灵来说至关重要的技能，所以同样很矛盾。

分析这三点之后就不难发现这个英雄完全就是个各种矛盾的结合体，特色很多，但是都是既特色又有问题，28 当年很多极限冲关用的就是他，因为他可以在战场上免费生成飘飘，所以可以完成很多极限类的战斗。狐狸也作过 Twisted Meadow 地图上用这个家伙的特长来下固定的潜行点的怪的战斗。但是这些都是极端状况，前者神秘谷冲关只是图早，单纯要冲关对于亡灵主力比如歪嘴来说那不是太容易了么；后者则是一般的地图你上哪里去找这么多数量的潜行怪打。一般的战斗中，飘飘的意义仅仅就是卡位，封远程，骗反击。这些作用加起来，还是能省下不少骨勇的，但是不足以形成质变。

当然，这个英雄并不是完全就是矛盾体。这家伙还是有一些优势的。比如对手如果敢分出来多个数量为 1 的炮灰围死他的远程的话，那么纳蒂尔直接一个攻击，就能出现一个飘飘封死对手远程，最早玩英雄无敌 5 就有一次这么被电脑阴了咱的人马女，小伙伴们当场阵亡了。这点对于对手的开场阵形以及心理压制都是不小的。召唤出来的飘飘，虽然输出非常非常非常低，但是总归能打出来一点伤害，面对不倒的生物那也是摸一次摸死一次。本身就是免费的，所以这家伙给有不倒拖时间的对手也是能造成不小压力的。

总而言之，是个不好下结论的英雄。特长更多的是对战向，单机向咱的想象力还不足以让这个英雄能够完全脱颖而出造成什么特别的打怪技巧；魔法行会用史诗难度亡灵都懒得造也造不出来，这个英雄自带两系也就这么没了意义。对抗的时候有召唤有黑暗，魔法行会造好的话非常厉害，可惜对战党不会选自带技能这么乱的英雄，抢不到制高点你特长再恶心人有也没用。

吸血鬼公主卢克雷蒂娅 (Lucretia)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：吸血鬼和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

我累锅擦擦，又是一个失足，这个形象哪里是公主，完全就是骑扫把的老巫婆！尼玛这女的长相出门不吓杀好公里的男人才怪，在游戏里面的设定居然还是擅长色诱，亚山的男人们你们这是要有多屌才能这么饥渴难耐，这么重口……更别提这个女的特长的吸血鬼都是男的阿，事实上这个女的本来长相就 TM 是个男的……还是那句话，有谁能解释下英雄无敌 5 里面擅长色诱得女人长得都如此恐怖。另外，有几个人能不翻游戏宝典等等资料直接说出来这个女的全名的……

这个英雄其实挺让人无语的，本来在魔法族自带巫术意义应该是很大的。英雄成型后，玩黑玩召唤有巫术辅助本来都是非常强的。一些变态图上咱就喜欢用她首发，因为自带巫术，学黑用傀儡失明等等控场魔法的时候巫术就很重要，能抵消某些情况下电脑突然机智之后使用的驱散等等。然后召唤先不说巫术超生拖时间的问题，单纯只看蜂群地雷等魔法，有巫术英雄施法速度很快，可以弥补自己生物动的太慢的问题。

但是在英雄成型前，也就是开荒中，这个道理就说不通了。随便一个亡灵控全程骨勇下来发展非常轻松，亡灵的发展模式就是骨勇却步生抗一发超生带走流，难缠的战斗就烈火超生流，之前歪嘴的时候就说过。正常开荒亡灵一场战斗下来，使用的魔法次数不会超过 2，所以自带巫术很是 2B。本来就用不出来几个魔法，现在提升施法速度，那不就是逗我么……

当然，很多人对吸血鬼公主的误区就在这里：自带巫术不好，所以就不好用。但实际上的问题却不是这么简单。巫术本身只是一个方面，它的很多优秀的子技能也必须要考虑到。10 级的亡灵英雄，专家启蒙，加 5 点属性，2 点才是咒力。而且，巫术下面也有很多可以增加魔法值和咒力的，比如神秘光芒和神秘精髓，这些技能都 +2 咒力的，而且附带效果也比启蒙下面的那两个增加咒力的技能的附带效果要好。可见真初期，启蒙加咒力的效果比巫术还要小呢。神秘训练减少 20% 的消耗，但是考虑到魔法消耗的取整算法特别，比如冰箭 6 点消耗，节约 20% 就是 4.8，直接取整为 4。所以发挥的省魔效果超过 30% 以上，实际上的效果不输启蒙下面的光头（也就是光头的那个图标的技能智慧学）太多。而且考虑到光头不增加魔法恢复速度，还有灵魂链接的问题，神秘训练效果和光头不相上下的。所以亡灵初期学巫术其实也不弱…………甚至可以说，就像学启蒙一样非常强力，尤其是这个老巫婆手下。

这个老巫婆的致命伤就是子技能带错了。如果自带神秘训练，那么升级出骸骨防护可以有效抵抗破坏族的破坏，出神秘精髓初期送 100 点魔法值增加开荒效率并且保证一定时间内不急着学亡灵巫师印记；送出来 2 点咒力算成烈火勇士就是额外多出来 6 个左右，超生就是额外的 12 个骨勇，效果非常夸张；如果不自带神秘训练，那自带洞察也可以，虽然神秘光芒号称专送垃圾魔法，但是带出来的 2 点咒力还是有一定意义的，有了刀阵不说，有了幻像更是能够幻像自己子弟兵，这样子就能放心大胆学黑暗。结果现在带了个魔力再生，首先亡灵本来知识低魔力再生效果就不好……或者这么说：任何种族的魔力再生初期效果都不好，这东西主要是高属性英雄玩得，比如东方部落战役的泽西尔，有了魔力再生，50 点知识每天恢复 100 点魔法值，都害愁该怎么用出去。但是初期这个技能的意义太小，出来派生技能古怪魔力本身效果就不如神秘训练不说，占据初期的一个技能位置才是这个家伙烦人的地方。要直接点了神秘训练出另外两个技能就要被古怪魔力干扰，各种让你不舒服。所以这个英雄如果换成初始技能就又是一条好汉，可惜就现在的状况来说，实在不好用。这个本来自带巫术的另外一个好处就是外族买到的时候可以自由选择魔法路线，毕竟不是所有的种族都有非常好的召唤魔法等着你去学，所以学黑学破坏巫术都是好辅助。但是这个问题也同样被带到外族去了，导致这个女的现在在亡灵就只能做冷板凳了。

至于特长，老实说前 3 个星期意义很小。前期吸血鬼是不能形成大数量的，这个时候的吸血鬼的主要意义就在于遛怪，毕竟 8 速生物亡灵就这一个；不遛怪那就是不倒吸血鬼，猥琐高级兵，虽然说看到的越来越少了；最后就是给英雄省魔法值，比如风舞这种软柿子直接用 10 个亲王拿下来，英雄完全不用损失炮灰骷髅和魔法值。但是没有士兵幸助阵，10 多个的亲王就算是在公主手里也是很难直接肉搏和 5 级以上兵叫板，吸血鬼相比 3 代弱化吸取生命只有 50%，所以在面对攻防比自己高的敌人的时候非常吃亏。亡灵本身攻击成长就低，初期还没有

防御进攻等等技能加成，就算是 20 多 30 多的亲王没有士兵幸运和钢板还有好魔法的支持也很难直接向最大龙国叫板。一旦人品没发挥好，就要被龙连续喷残吸不回来。更何况龙国里面龙有 4 种，基本就是稳定那不下来的。可以看到，经常有人说亲王流本身几率就高没必要学士兵幸，咱就只能说是亡灵玩得太少，士兵幸对于亲王来说，是非常重要的一个技能。一般人用亡灵不学它主要还是难学到+和亡灵主流技能搭配不搭边。

想要用亲王，吸血鬼公主等级至少要在 20 以上，然后有幸运等等技能辅助，再有大量的亲王召魂也好坑的也好自家产的也好形成大规模数量，才真正意义上戏能做到以弱搏强。所以关于吸血鬼公主带亲王有优势这种说法咱是不认同的。当然后面 30 来级，各种亲王海，这个家伙的亲王简直就是 6 级兵的攻防，特别恐怖，基本是亡灵后期和左耳并列的强力英雄；变态图上体会亲王无双，配合酋长镜像对手全军睡美人。当然亲王无双最主要的意义，就是再也不用每场战斗都手动了 = =。总体来说，一般的亡灵控发展图无视她就好。

奸叫女迪尔德里 (Deirdre)



特长效果：女妖奸叫士气幸运额外-1。剩下的游戏描述可以统统无视，都是在逗你玩的。减主动还是-10%，不加倍。和游戏中说明不同，不随等级变化，装备死亡套之后女妖尖叫效果变为-3 士气-3 幸运-10%主动，其他效果不变。

在剧情上被同胞所抛弃的女人，在游戏里被时代所抛弃的女人。其实不明白亡灵巫师干吗把这么个垃圾从坟墓里面挖出来让她永不能安宁……

奸叫女是被时代抛弃典型。原来最早老版本的时候，亡灵种族技能里面没有灵魂链接，自带黑暗同时封住了亡灵巫术的尖叫女无疑是个热门人选，因为灵魂链接本来就是黑暗系下面的一个亡灵专属技能，所以这个英雄的灵魂链接出的最快。虽然真正实力不好考证，但是这肯定是一种特别的优势。而在现在人人召唤而且灵魂链接已经变成种族技能的亡灵，奸叫女用作首发无疑面对很多困境。

自带女妖尖叫阻塞了亡灵巫术，导致灵魂链接这个亡灵的核心技能学不到。然后特长本身也尴尬，女妖尖叫其实在某些特定情况下有它的意义的，可以把对手士气压到刚好 0，特别适合战场计算，不会出现意外；现在-2 士气，就是典型的画蛇添足，做过头，对手士气-1，刚好导致极限情况下容易出意外不好计算。至于特长，第一次看到还以为是歌老头的死对头

呢，结果实际上看效果比歌老头差太远。自带技能差是一个方面，本身效果太弱只是士气幸运额外-1，主动减成居然还不是翻倍的。其实如果真的主动减成翻倍，然后再如游戏所说随着等级的提升而增强，比如每 10 级额外-点士气幸运，每 4 级额外减一点主动，这个女的还是有希望的，但是就现在的状况来说，这个家伙实在太废。

自带技能咱就要说两句了。自带黑暗其实是有利有弊的，弊端前面说了，亡灵现在都是召唤开荒所以意义不大，但是现在亡灵黑暗有种被矫枉过正的感觉。英雄无敌 5 里面，发展顺利的地图很多时候都是在考虑怎么培养副手的。考虑副手战斗力的时候，黑暗作用比召唤大多了。发展图经常有人争论光明好还是黑暗好，这个结论本身先不说，发展图黑暗压光明的一个重要因素，就是自带黑暗的英雄太多了。只要魔法有腐烂、冥府或者吸血鬼化，那么酒馆里面刷出来一个自带黑暗系的英雄，吃几个箱子石头碑就能出去喷云吐雾恶心对手了。减速迷惑同样都是不可多得的好魔法，一个心智大师就够群体，意义也非同寻常，配合机械配合远程配合破坏都是很恶心的家伙。可以说，只要有了好魔法，黑暗很容易培养出来一个副手。英雄无敌 5 里面自带黑暗的英雄又特别多，这样子就对黑暗系本身形成一种优势。所以在这种意义上来说，奸叫女是有她的地位的，虽然被人称为亡灵耻辱英雄，但是和地狱森林的那些歪瓜裂枣绝对不能相提并论。

另外某些时候额外-1 士气幸运也是有点用的。比如穿上减士气套装，不用终极也能让对手士气-4-5，幸运也能从 0 压到-5。女妖+女妖尖叫效果欺负高防御的 boss 也是非常爽的。但是很多人都说什么奸叫女出终极，咱就只想说，一般情况奸叫女神装之后对手正常 2 士气的就已经破底了（黑衣+两个黑戒指+死亡套+奸叫女特长，一共-9），终极真是不必要的。

酱油女拉雯 (Raven)



特长效果：英雄特长“虚弱诅咒”。现在这个魔法不仅降低伤害，还可以降低对手的防御力，效果为英雄等级除 3 然后向上取整。30 级拉雯就是降低 10 点防御力。装甲特技生物免疫这个特长的效果，但是不免疫虚弱诅咒本身。拉雯算是亡灵第二个魔法特长英雄，因此自带这个魔法。同时她的特长可以被己方生物的诅咒覆盖，比如鬼龙的诅咒攻击。

真的不记得亡灵亡灵还有这么个英雄……

其实拉雯这个名字本身就已经烂大街了，自带技能和特长基本导致了这个女的没啥存在感。不过以前这个英雄可是个著名的火药桶，有的人把她吹上天，有的人把她踩入地。用孙子的话说：擅吹者吹到九天之上，擅黑者黑于九地之下。下面我们就说说这个英雄。

首先特长效果真心烂。乍一看这个英雄特长，和海马有点类似，但是真要用过之后，你就发现这个特长和海马毫无可比性。海马人家是任何光明魔法都能打出来+正当之力的效果，不怕被覆盖。比如你用群体加速之后就有了群体正当之力，对手现在用减速覆盖了你的加速，但是正当之力效果还在。拉雯就不行了，只有虚弱诅咒才能打出来-防御的效果。当然防御力本身减成真心不低，但是问题是虚弱本身效果就不怎么样。你开场用群体的用虚弱而不是减速实在有点怪，而且对手一个大祝福就没了。英雄无敌 5 里面魔法状态覆盖后原来的状态

就直接消失了（没记错的 3 代里面是覆盖了之后原先的依然还在，只不过效果只算一个的）。相比海马唯一的优势恐怕就是 1 级的时候也能 100% 附加状态了。

至于自带技能，简直帅呆了……人家纳蒂尔自带黑暗召唤，至少自家里面都出这两系魔法，所以虽然技能会乱，但是人家有魔法用。你自带破坏十黑暗，家里面有破坏吗，而且这两系都不是开荒向的魔法，外加技能乱的状况，用这个女的来首发简直就是丧心病狂的代表。常有人说奸叫女垃圾但是咱觉得用她更需要胆量，还有人说这个女的出深寒能有效克制战争机械，毕竟亡灵怕火弩的。但是咱用佐尔坦庸医歪嘴之类的英雄出破坏不比你省心多了。本来自带破坏是种优势，但是也要看情况才能说到底啥时候才是优势。这种情况下自带破坏无疑于找死……

但是之前在狗王那里说过一句话，就是自带破坏的英雄很难成为彻底的废柴，而自带黑暗又是黑暗系的优势。所以这个英雄同样也是一种作为他族副手的一个理想选择，尤其是地狱，升级到 6、7 级，专家破坏十专家黑暗，有合适的魔法辅助绝对是个烦人的骚扰对象；地牢之类的买到她，也能放心大胆地出门去末日。而且不同于狗王，亡灵本身的咒力高威力也惊人，地狱则更开心了，黑暗破坏正好自家英雄都玩得不太顺，这个英雄简直救星。等级上来了配合亡灵巫师印记和黑暗能量白嫖兵很不错。所以这个英雄带来的最大意义就是考虑问题要全面。首发狗屁不如的家伙，用作副手有可能会出奇效。本来自带两系魔法首发搞笑，但是用作副手也会有意想不到的收获。

死亡领主马卡尔 (Markal)



特长效果：野外的亡灵生物会无条件加入英雄的部队，加入的原始比例为 50%，英雄每升 1 级，加入比例提高 2%。对中立亡灵生物无效。26 级的时候野怪会 100%加入。对于组合怪有效，但是必须要全部都是亡灵生物，只要有一队非亡灵生物就无效，组合怪中的亡灵生物也会跟你开战。无视野怪的勇气和情绪值，哪怕勇气上永远开战的野怪也能加入。

剧情上 50 多年前的老马如此正义帅气，咋到了原版战役就成了一个彻底的大坏蛋了。还有马卡尔有个特别的动作，就是举起一团绿气（不是氯气）往地上一拍。再看这个特长和战役，明显设计者对于亡灵的偏心很容易看到，这个是个非常精心设计的英雄。

至于游戏中是个遇强愈强的神人，真正把亡灵饿不死的特点发挥到了极致。不过马卡尔也是个火药桶，说几次吵几次，下面就评价一下。

首先这个家伙的特长本身效果其实并不是那么神的，这个也是争吵的重点之一。去玩神龙关，守路的 40+ 鬼龙，真要外交来，别人都不用玩了；但是同样，如果你去玩学校，满地都是僵尸骷髅兵，你去外交几个 50% 过来，咱也没意见。这就是这个英雄争吵点之一：外交到底有多少用。有人说他特长有用，就有人把后者的例子搬出来；有人说他特长没用，就有人

把前者的例子搬出来。然后各种地图不放亡灵兵甚至不放野怪都出来了，各种搞的面红耳赤，喝彩不断，好不叫座。

那下面让咱来唱个红脸。你说神龙关是英雄无敌 5 地图吗？肯定是，还是官图；你说学校是英雄无敌 5 地图吗？肯定也是。事实上英雄无敌 5 的魅力就在于此，多种地图多种变化多种玩法，经常会导致很多种不同的结论出现，不会像 6 代火爆那段时间都在对决，所有技能走向都一个样……不过 6 代的话题这里不多说，就单纯 5 代学校地图的特点？怪物弱；神龙关的特点？封闭图，而且是用强怪作为封闭的封闭图。老马啥效果？亡灵野怪自动加入，所以一个最明显的结论就出现了：老马的特长是要看图野怪强度的，野怪越强，他外交来的兵就越强，自然就更强了；如果野怪弱，外交来一些弱怪，虽然比别人来说能额外多出来些兵也总是好的，但是就不会那么强了。况且老马真要用来开荒自带领导没有超生，必然要是亡灵垫底的，所以弱怪图上就丝毫没优势，碰上一些第三周前就见面的地图自然就很烂了。

但是就打电脑来说，怪物弱的地图上本来开荒就容易，老马饿不死；怪物强的地图上，不管是一般强，还是强到不讲道理（不可能难度十史诗的随机图），别的英雄有障碍的时候，老马就不相同了，怪物强自然加入我的人就强。所以很多人现在给出来新条件：那么就是点背没随出来亡灵怪呢？这个就是下面的一个话题：老马到底该怎么发展自己特长带来的优势。

正常来说，1 级老马只能收 50% 的兵力，未免是有点少的。所以现在发展的时候就有问题出现：外交来了不少兵，但是却不知道该怎么进一步捞取更大的优势。单纯只是要打怪，好像你外交来了 20 多鬼龙，也不能直接低损拿下最大龙国，毕竟英雄无敌 5 里面英雄技能很重要。这个时候就是老马专属流派外交流发挥作用的效果了，5 代里面的外交，单纯看说明似乎是很复杂非常不明觉厉，但是作为新手想要理解外交一句话就够了：野怪逃跑才有可能加入你。所以只要兵力多到野怪会逃，外交成功概率就高。这个时候外加一些外交术啦，外交头啊之类的技能宝物就厉害了。而正常地图为啥我们不外交，或者说非常晚才开始外交？因为英雄无敌 5 的野怪强度太强了，同时想要吓跑野怪需要的兵力也不少，所以就囧了。但是老马不同啊，老马本身就是特长让亡灵加入，所以现在老马的一般思路就是开局先吃箱子，消灭掉一些无关紧要的野怪，堆高自己等级，然后开始外交亡灵野怪。算准了，直到自己实力能吓跑野怪就够了；当然招魂之类的只能交给其他英雄來做了；再坑一些兵，让自己的 Power 值突破特定上限后，就能外交了。

这就是为啥没有亡灵野怪，老马实力大损不假，但是依然不是完全垫底，因为这个英雄自带外交，代表了亡灵外交流。其他亡灵英雄没那么容易出外交的，然后亡灵攒 Power 手段也不少，现在外交开始的时间要推后，但是总归是能外交。

当然夸过之后还是要踩两脚才正常。真要拼外交能力，老马能不能比的过力量族的兵种特真是个大问题，毕竟兵种特加成太高了；然后亡灵生物没士气动得慢素质不行，奥瑟外交来 1 万的射手和老马外交来 123 级兵个 1 万相比哪个占优势还真不好说，更何况老马不是兵种特，怎么可能外交到这么多呢？技能走向上也有问题，如果不学死亡诏书，先不说自己有没

有那么多格子放各种外交来的兵，很多时候升级费用就能吓死人了；学了的话，你的队伍中没有野怪势力的生物，会降低外交概率。而且死亡诏书不能手动控制，配上黄铁酋长这种战略生物也都被死亡诏书了，实在太郁闷；如果地图上都是组合怪，封杀了兵种特优势，那么没人敢跟老马叫板，比如随机图，不可能难度十史诗，有人说亡灵 3、4 倍的兵力打对手没优势，但是老马的话，经常是对手 10 倍 20 倍的兵力，夸张的时候 50 倍 100 倍都不是不可能。

总而言之，感觉这个人被神化太多，但是不失为一个有趣的 yy 图英雄。

死亡化身阿兰蒂尔 (Alantir)



特长效果：获得特殊能力“死亡化身”。战斗是可以召唤死亡化身，模型是鬼龙，指数为：

魔法消耗	$\text{英雄等级} \times 2$
等级	8 级生物
生命值	$100 + \text{英雄知识} \times 20 + \text{英雄等级} \times 20 + \text{英雄咒力} \times 10$
伤害	$(7 - 10) \times \text{英雄咒力} + (5 - 7) \times \text{英雄等级}$
攻击、防御	$8 + 2 \times \text{英雄等级}$
主动性	$10 + 0.2 \times \text{英雄等级}$
速度	6

死亡化身的特技为：

英雄等级	死亡天神获得特技
1 级	亡灵生物
8 级	诅咒攻击（黑魔龙特技，攻击反击时附加高级虚弱诅咒）
11 级	无实体
13 级	死亡凝视（黑魔龙特技，对手全军士气-1）
16 级	悲痛攻击（白魔龙特技，攻击反击时附加专家悲痛欲绝）
21 级	吸取生命（吸血鬼特技，50%造成伤害转换为恢复的生命值）
27 级	致命打击（死亡骑士特技，25%概率消灭对手一半生物）

注意的是，只有致命打击受到士兵幸运的加成。

阿兰第二（阿兰蒂尔的谐音称，不过下面省事还是直接称呼他为阿兰）使用他的特技的时候，无法被地精阻断，无法被法术抑制；同时，魔法消耗受到各种因素比如萨戒或者神秘训

练的影响；和召唤凤凰不同，直到现有死亡天神死亡前，阿兰不可再次召唤死亡天神，同时死亡天神阵亡会清空阿兰的魔法值，所以阿兰想要召唤两次天神只能先让天神阵亡清空自己魔法值，再次用某些手段比如亡灵巫师印记恢复魔法值，然后才能再次召唤天神；死亡天神和骨龙使用同一个夙敌，因此森林英雄学习箭无虚发设置骨龙为夙敌后可以直接攻击秒杀天神。

阿兰蒂尔这个包子头为啥有点中国味……剧情中悲剧的一个男人，大颗米塞牙（正名是黑暗弥赛亚，伊寡妇和魔法的孩子，但是这个词经常被天朝和谐，所以一般戏称为大颗米塞牙），肉搏地精都有可能被玩死的家伙，居然杀得了阿兰。所以哪些香蕉皮逻辑讨论什么剧情实力的人洗洗睡吧，编剧让人三更死，谁敢留人到四更，况且这段剧情说实话写的太狗血了。

不过阿兰单纯只这点还能死而瞑目，他真正死不瞑目的，就是成天有人黑他特长。阿兰自白：TM 我被大颗米塞牙黑出翔，来到英雄无敌 5 吧继续被技术帝黑出翔。这里直接搬吧刊上的内容：

“在英雄无敌 5 吧总是隔三差五有人出来黑他的特长，而且基本只要是黑的人，都会拿他的特长独一无二的召唤物和人人都会的白菜魔法召唤凤凰比较。下面我们就来客观的分析一下，这个特长有多强。

阿兰 1 级的时候：

生物	生命	伤害	速度	主动	攻击	防御
召唤凤凰	330	10~15	7	15	10	10
死亡天神	200	26~37	6	10.2	10	10

可见，天神的属性和凤凰在 1 级的是不会差太多的。生命值看起来悬殊，但是别忘了 1 级天神就 2 的消耗，凤凰可是 35，没有 4 点知识可是用不出来的。假如知识有 4 点的话，凤凰属性不变，天神的生命就是 260 了。可见阿兰特长的宝贵之处：相当于初始就带出来了一个 5 级魔法。1 级英雄是不可能会碰到用凤凰的情况的，而且也学不到，但是阿兰就可以。而且太划算了 2 点魔法消耗。

我们再比较 20 级的时候，假设有专家启蒙专家召唤，外加符咒大师，光头 + 毕业生 + 魔法师奖励了之后，阿兰咒力是 18 点，知识是 7 点。

生物	生命	伤害	速度	主动	攻击	防御
召唤凤凰	960	220~330	7	15	50	50
死亡天神	820	226~320	6	14	48	48

召唤凤凰：生命 960；伤害 220~330；速度 7；主动 15；攻击力 50；防御力 50

死亡天神：生命 820；伤害 226–320；速度 6；主动 14；攻击力 48；防御力 48

可见两者属性均差不多，明显死亡天神的属性偏差，魔法消耗一个 40 点一个 35 也差不多。但是这个时候死亡天神的战斗能力明显就不能用表面数据来衡量了。无实体特性 50% 概率丢失，相当于自己生命值翻倍，实际上的 hp 是 1640；拥有诅咒打击特技，变相降低的对手的输出，平均降幅差不多 0.4 的样子（参考咱之前的一个比较虚弱诅咒和痛苦折磨的贴），相当于防御力额外增加了差不多 13 点左右（大致计算，具体的因为本身属性就高所以实际的效果肯定要好过 13 点防御力）；攻击附加悲痛欲绝和减对手 1 点士气，更进一步削弱对手的战斗力。所以在 20 级的时候裸体的情况下阿兰的天神战斗力就远超凤凰了，而且魔法消耗相差很小。

更不用提 21 级的时候拥有的生命吸取特技。可见阿兰的特技与其说“没用”，不如说“你打的对手太弱了”。阿兰的特长在战役的时候敌人实在太弱，很多时候感觉就好像杀鸡用牛刀。但是这不代表阿兰的特技不强。随机地图不可能难度+史诗，召唤凤凰第一个月底就 out，但是阿兰的天神依然能横冲直撞，这就很说明问题了。而且为了这个召唤魔法，阿兰不需要在召唤上投入任何点，学个幸运啥的都能让天神完爆凤凰。凤凰后期没有黑魔法光魔法的辅助面对海量怪战斗力很低。

至于魔法值被清空，喂喂，还真有人用战役英雄去打对战啊？压根就跑不了，上来直接被对手秒杀。所以说战役英雄必然是单机，而单机，有的时间计算，天神挂掉这种事情，又有多大概率呢？”

阿兰在单机 RPG 图的时候很有成就感，有些情况甚至只有他能对付得了。到了变态图后期，面对几十万上百万的野怪的时候，阿兰的天神就算是会被秒，但是召唤生物很好保护，使用迷惑或者召唤生物骗反之后天神发挥自己致命打击的特技可以快速把野怪的数量降到两位数。至于死亡天神本身，本质上来说这个家伙是打攻防差的，和凤凰一样，相同咒力下，凤凰的伤害远不如同时期的烈火勇士，但是凤凰为啥吃香就是因为攻击高；而天神主要高防御吃准了野怪，所以如果对手有高属性英雄这个家伙的战斗力就只是几个 7 级兵而已，很容易被戳死。这点上来说这个家伙特长的确有局限性，特长要对地方才能发挥阿兰最大的优势。

亡灵英雄整体评价

不难看到，亡灵英雄整体的实力就很强。其实一个英雄什么技能也没有，什么特长也没有只要职业是亡灵巫师，就够了。

亡灵英雄因为以下几个特点：人人自带超生，而且亡灵生物被超生后保留，这点太关键了，你可以试试看如果圣堂森林矮子人人都自带转世重生并且只消耗 9 点魔法是个啥情况；然后就是亡灵巫师印记，也就是灵魂链接，尤其是在变态图上，亡灵的副手不管是谁，买出来都值得培养，就是因为有这个技能，保证你有持续续航的能力，其他英雄除了努尔和地狱，哪怕是普通的学院英雄都经常要找魔法井恢复魔法值；最后就是 3.1 被封神的亲王，纵使你完全不会开荒，只要第 3 周能有 10 个亲王也能开荒下去，配合黑暗能量和万人坑很容易攒出来大量的亲王。

所以亡灵英雄基本是每个种族都很喜欢的副手，不管是一般的发展图还是对决。更何况就在亡灵自己内部，很多英雄看起来废柴实际上都是有用的，比如前期用歪嘴，酒馆看到拉雯，那么造好魔法行会，拉雯有超生，下掉花妖这种经验少没啥招魂营养的怪回家休息，而歪嘴则重点招魂骷髅兵怪点，都是不错的，毕竟亡灵人人自带超生。这个时候，你敢说拉雯就一定是没有用的？的确是个垃圾英雄，但是能派上这种用处的，其他种族英雄买到后都很难发挥这种效果。

亡灵英雄看特长，适合前期者有，中期者有，后期者有；有的人适合开荒，有的人适合对抗，总体来说很均衡，技能走向也非常不错；作为魔法族特长 3 系魔法，有启蒙巫术，而且防御后勤这两个战士系的技能他们也很容易学到，战争机械没有是个遗憾，但是至少亡灵还有整个游戏中唯一 3 个自带战争机械技能的英雄中的一个，主力副手发展都不愁；召魂出来的骷髅兵给外族主力用也不错，不用担心士气问题，是个主力辅助都很强，开荒对抗兼备的职业。

而到了后期，有攻防黑暗启蒙的亡灵大规模战斗也不亏，尤其是坚守阵地 + 黑魔法或者 7×2 飘飘欺负电脑英雄。所以经常有人说，亡灵英雄很强，完全可以随机英雄开局，正是这个道理。前面说的强弱不过是在本族内首发的评价，考虑其他因素，亡灵巫师是个很强力的职业。

学院篇

火球男纳西尔 (Nathir)



特长效果：英雄特长“火球”魔法，每3级火球的有效咒力+1，1级时加1点，40级时加14点。学院是魔法族，所以有两个魔法特长的英雄。火球男是其中之一。

话说，如果这个家伙真的把火训练成了奴隶的话，为啥用他的时候还是照样要被火球末日砸呢？

真正的破坏王，啥东西不管三七二十一先烧了再说。这英雄从咱也不知道的啥时候开始突然成了学院神秘谷对战的大热门英雄了，这里先说他，毫无疑问看中的就是他的无脑性。

首先阿，在号称最擅长破坏的地牢，居然找不出来一个特长破坏的英雄！而特长破坏魔法的几个英雄，其中的一个就在学院，不难看出来学院英雄对于魔法的专精能力，或者说设计师对阿三族的偏心能力。火球男大家对他最深的印象莫过于3.1的时候亡灵战役第二关的时候，阿兰还没动就被火球男直接袭击的那一段。那个时候的火球男可以说非常讨厌人，明明等级属性都不高，但是出手的火球，一发就烫死你，烧的人家的骷髅特别心疼。从那时起，

就开始对这个英雄很感兴趣。自带强力魔法，而且有毁灭之道送魔法，一般的学院英雄都害怕还走什么路线，比如努尔海盗，学错了魔法，打起来特别难受，但是火球男就不用担心。事实上以前新手的时候沉迷火球男，用学院都是 1 级不出魔法箭就重开，碰上魔法箭后再也不造魔法行会直到资源多到没处用为止，对于新手来说，这个英雄省掉了很多学院对新手最容易造成的大麻烦。

火球男强大主要是由很多原因造成的。第一就是特长算法，学院经常有人抱怨英雄成长专门加知识不加咒力，但是 10 级的火球男，就算是升级一点咒力没加，野外没有一个属性，身上是裸体，也有 4 点火球咒力加成，使用火球的时候有 6 点咒力，非常可怕。要知道一个地牢英雄 10 级按照正常成长也就是 7 点咒力，用出来的火球威力才和学院差不多高，这简直就是耻辱了。火球男如果属性成长正常的话，火球威力不次于地牢。第二就是学院的特点，地牢加强破坏的手段其实不少，但是可惜前期能用的都不太多。比如强效魔法，一个火球强效 20 点消耗才 1.5 倍伤害，地牢的知识属性，前期肯定是消受不起的，元素链前期的伤害也就是那么回事，术士之幸学院也不难出，前期大家也都不会学，宝物商店大家都有。但是学院有个万能的法师印记，俗称标靶，相同的 20 点消耗，地牢 1.5 倍强效火球，但是人家火球男就是标靶火球直接两倍伤害。当然这么比强效和法师印记是不正确的，不过传达的意思大致就在这里火球男前期享受学院的特性加成很不错。

然后火球男有个毛病就是吃魔法消耗太高，但是学院英雄有个好处就是知识很高，所以吃一次魔法井就能带走不少的魔法值。学院还有超高概率的启蒙，光头 +2 知识，毁灭之道 +2 知识，就算是你一点知识都没有加，现在也是 7 知识 105 点魔法值，拥有很不错的续航能力。

最后火球男文章永远都在破坏上不用想别的。每次升级出毁灭之道，能学到冰箭魔法箭之类的魔法前期就用这种小魔法配合 6+1 开荒，一旦英雄属性起来了，就是摧枯拉朽的节奏。后面如果宝物给力的话，经常发现用他就是每次丢出去一个 3×3 范围的内爆。关于启蒙巫术的问题，其实单纯只是理论分析，巫术适合学深寒的人，因为英雄出手次数多带来的深寒收益就多；而启蒙适合学点燃的人，因为点燃多次叠加还是一样的伤害，所以增加单发的伤害意义很大。火球男前期启蒙 + 破坏，然后再补巫术是个非常典型的套路。而且因为是学院英雄，所以后勤防御概率都很低，不用像亡灵一样纠结，看到了就点，没看到正常就学巫术好了，后期如果魔法行会出了末日，那简直就是满地图丢原子弹的节奏。

当然火球男不是没有天敌的，或者说，天敌很多很多，英雄无敌 5 里面有高抗性和火免火抗的人太多了，比如凤凰，比如火胖，比如符文火球爷爷，比如骰子灯神，比如哥斯拉……这尼玛有点多得数不过来了。而火球男不是地牢英雄，不能直接逆着风用火球直接砸。事实上就算是地牢也不可能直接硬顶抗性用火球砸得，除非是没办法的，这个时候你就需要其他的破坏魔法了。偏偏学院是不出破坏的，要造图书馆，还没有保证加的魔法就一定有破坏。所以就算是火球男，也不敢说自己完全从对魔法行会的依赖中毕业了。

另外就是初期有点弱，尤其是开始几天的时候，魔法值很少，不敢随便丢火球，真前期的时候火球伤害还没有魔法箭高。然后神龙关这种图上没有井火球男也比较苦手……至于后期实力，只要能拿下来关键的宝物，火球男一发火球出去砸倒对手 2~3 个周的兵太容易了。而学院英雄尤其是火球男这种，英雄只要成型了，不会带太多兵力，一般就带几个精怪铁人拖时间，砸出来 3、4 个火球就跑，没几次对手就没人了。成型的火球男不怕对手 2 个月兵力，一发火球能打出来 600 多得伤害，欺负电脑稳妥妥的。如果有了末日十火羽披风，对手就只能自祈多福了。不过这里也反应出来，火球男是相当吃宝物的一个英雄。如果你就是点背没有好的宝物，或者地图太贫穷，那么火球男就发挥不出来优势了。

总而言之，经常看到有人过来说学院无脑，因为努尔海盗很强。学院无脑这种明显有问题的观点先不说，海盗努尔到底强不强也先不说，怎么看学院最无脑的英雄，都应该是这位才对。就是丢火球，还能有啥说的？甚至于属性变态的时候直接用标靶火球砸黄铁硬吃掉不少怪。开头就说了，这位的做人特色就是什么问题全部都烧了解决，最原始暴力的方法很多时候却是最有效的。所以新手用学院还虐不了电脑的话，这个英雄是你的第一选择。火球男无论单机还是对战，都是个很优秀的英雄。

回蓝无双努尔 (Nur)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄每次行动前自动获得魔法值，获得数量为英雄等级 $\div 3$ ，向上取整。因此努尔使用等待等消耗 ATB 很少的动作恢复魔法值更快。

感觉这个全身图有点略裸……其实很坑爹啊，灯神本来就是有胸的，不分男女的。况且最搞不明白的是，为啥这种奇幻游戏里的非人类生物都要分成公的母的，并且都继承了人类男的女的性特征……

一叶障目，水平本身怎么样先不说，坑新手绝对英雄无敌 5 第一。

努尔的特长本身就很夸张，这个特长凸现了设计者对于学院的偏心。这个特长（也就是战斗的时候每次轮到英雄行动之前恢复魔法值），如果去了地牢或者亡灵甚至矮子，都是果断要逆天的节奏，结果给了学院。不过从另外一个侧面来说，这个英雄不能给地牢亡灵也是为了一定的平衡性。

努尔为啥坑新手呢？就是很多新手一看这个特长，果断是逆天的节奏，魔法族英雄最喜欢的事情无疑就是丢魔法了，最省心。不用啥视而不见，不用学什么防御进攻，不用铁匠铺买车子，直接丢魔法就行了。但是丢着丢着，麻烦就来了，总有一天魔法值要被丢光，尤其前期

就算是学院英雄也就只有 30 点魔法值，7 发魔法箭。这个时候努尔出现了，简直就是无敌的救星，战斗中因为特长算法关系，你的英雄一直等待，那么就魔法恢复速度快如疾风，等回来魔法值满了，就又能丢魔法了。尤其是还自带魔力再生，这回来要是学个古怪魔力+神秘训练，带个萨戒，丢魔法箭 0 消耗，标靶魔法箭之后打对手魔法值居然越来越多，这个现象就好像物理学里面看到整个宇宙中的熵被逆转了一样的奇迹。尤其某些战役关卡喜欢这么弄个骚扰型英雄，打得玩家苦不堪言。现在能用相同的方法进行报复，何乐而不为呢？

这个特长是真的很牛 b 的。之前也是经常有人吵关于学院终极的问题，咱想要说的就是，学院的开荒和打怪的风格，终极本身是很强的，关键毛病也不是差那一个两个的群体魔法，而是魔法补给是个大问题。比如 28 级终极学院英雄，只带了几个炮灰，看到一大群死骑，现在用刀阵和谐了，恩，用啥作输出呢？基本只能靠英雄丢破坏。就算是你用兵输出，带大量兵经常需要在后面用复活。这样子魔法值就成了大问题。别忘了，学院终极是没有魔力再生的，这个时候努尔就毫无疑问成了学院终极第一人。以前玩随机图不可能+史诗，主力英雄 32 级导师出来 30 来级的努尔，只要有不倒+终极，初始兵力就能横扫半个随机图不带休息，可见其恐怖之处。

至于碰上这个家伙的时候就更头疼了。灵魂链接食尸者碰上她都要捉鸡，这尼玛自动回蓝完全不用考虑英雄出手用任何技能是在太赖瓜了。地狱看到他也丝毫没有想要抽魔法值的意思。而且这个特长在很多逆天级别极限级别的战斗中是唯一的希望。因为这个特长的存在，在这些特殊状况下，努尔和其他学院英雄感觉就是两个种族的，必须要分开来讨论，比如学院的那个蜂窝下最大龙国的方法。

回归为啥这家伙坑新手。努尔特长是强，现在自带一个魔法箭，初期到处乱丢魔法开荒，队伍里面就好像多出来了一个远程兵一样。有巫术虽然说魔力再生次了点，但是至少巫术本身对于学院还是很重要的。所以自带的技能不是问题，问题是第二系经常会不知道该学什么好。

以前也是经常看到有人争得面红耳赤，有人说召唤学院发展天下无敌，有人说破坏学院才是最终归宿，尤其是努尔的破坏。而争执能持续这么久的一个原因就是每系的问题都很容易找到。先说召唤，学院召唤和亡灵召唤是不一样的，强么？还行，但是普适性稳定性差出来十万八千里。亡灵有歪嘴强哥这种，只要有了召唤，哪怕没有任何魔法行会，通吃天下。你用学院不出魔法行会然后用召唤普吃天下试试看？召唤系是相当看脸的，好魔法有，但是经常容易学不到，学院又很难像亡灵那么无脑超生一发带走流。破坏系问题就更大了，学院魔法行会不出破坏，要扩容需要图书馆，必须要很多资源才能有可能看到破坏魔法。努尔单纯只靠魔法箭+专家破坏吃天下是不可能的。所以无论哪系问题是你到底该如何攀魔法行会和在什么时候攀魔法行会。学院的各种生物吃稀矿都吃得发疯，不开荒打怪是没戏的，因此行会早期不能攀太高。但是如果我没有魔法行会，你怎么知道该学什么魔法来呢？尤其是怪物很强的图或者穷图，这个问题大了。

很多新手用这个英雄的时候，恐怕都是这么个情况：初期开荒神速，然后魔法发现学错，各种郁闷重开。要么学对，那就爽爽出来大喊努尔无敌。总体来说，努尔是个好英雄，但是想要用好她，恐怕就不是那么容易。魔法值=可能性，但是如何去创造这种可能性无疑对于玩家的各种计算常识和意识是种严峻的考验。学院是魔法族，称号是魔法师，家里有图书馆，所以学院根本就没有走哪系好走哪系厉害的说法，一切尽在魔法塔，光明黑暗破坏召唤全都是学院的特长魔法，关键看你要怎么用和怎么搭配以及什么人品。有光明活力努尔，有黑暗腐烂的努尔（尤其是在圣堂，买到努尔可以给她一大票的白盾和其他炮灰直接群体腐烂生抗下掉很多主力不想要碰得远程兵），有破坏的深寒努尔，有召唤的凤凰努尔，努尔真正的精髓在于灵活多变的套路，而不是多快的开荒速度。

因而努尔的技能选择非常看情况。一般努尔发展图首发，先选一个第二系技能。如果是破坏并且家里面有冰魔法，那么就学深寒；有火球的时候也可以考虑。召唤一般都是看家里面有超生可以利用超生的 bug，或者是有地雷可以快速虐一下附近的大体积步行怪，凤凰+活力也是个很淫荡的流派。如果非首发而是副手见到了，那么可以考虑学习光明活力配合巨人或者黑暗配合冥府腐烂等，比较悲剧的是学院拿到吸血鬼化不像圣堂亡灵那么好用，或者说一点用都没有。某些情况如果不能起来魔法行会，那么第二系学机械也是不错的选择，3 连弩输出不比前期的破坏魔法差，但是有持久性。

之后同样看情况。如果发现自己学错了魔法，那么可以考虑学习导师，弄出来一个小弟去学正确的派系。如果不担心这个那么就第三第四系全都学魔法，比如破坏黑暗之类的，只学主技能。因此努尔 20 级的时候会 3 系魔法都会是很正常的。这样子保证自己拿下龙国等场所时一定能学到里面送的强力魔法，是个很划算的买卖。

海盗哈维兹 (Havez)



特长效果：精怪和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升2级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

俗称“海盗”或者“海盗伟”。这海盗不海盗的，有点怪。眼睛瞎掉一个的又不只是他，为啥非要叫他是海盗呢。以前记得还有人称呼他是“伟哥”，因为他的名字里面有个“维”的发音，这种就更牵强了。

开挂的英雄，而且只会开挂。基本模式同庸医，但是具体细节上就有很大不同了。吧刊上说过一些，不过看起来似乎还是被人曲解，所以这里决定重写一次。

首先，海盗一看就知道不是个吃素的。俗话说，在力量族，自带兵力或者战争机械的英雄有很大开荒优势。而海盗一个魔法族英雄居然把这两个占全了，不仅自带战争机械技能，还自带出来一大票精怪，还带出来了弩车和弹药车，这一身的家当就已经千金不换了，早期版本这个家伙连急救帐篷都带出来，更过分。精怪升级下，用豆子当炮灰或者玩玩直箭却步，都是相当恐怖效率的打法。英雄无敌5和魔兽不同，你钱多了也不能多兵营暴兵。换句话说，英雄无敌5里面你初期钱再多，兵力就那些，所以兵力特长本身的优势就正在于此，千金不换。

而以前有人说学院无脑开荒啦，什么 6+1 啦 5+2 啦，这些东西本身的一些毛病先不说（比如对手一旦踩住了铁人的尸体咋办），一般用过就知道这些套路其实并不是很强大，原因无非：第一，弹药不够用；第二输出太低，碰上有盾的圣堂 3 级先不说，就是熊之类的就够你受的，尤其是第二英雄如果是铁老头，然后野外再没有 1 级巢穴，那只能说句，英雄无敌 5 贴吧发来贺电。这些套路本身很多时候更多是拖回合用的，很多时候英雄必须要辅助输出的，你真把它当成无脑解决野怪的方法的话，你会失望的。所以海盗特长带来大量的精怪，稳定性意义太大了，这个家伙甚至直接 1 级远程生拼好战之类的 3 级兵都不是问题。

然后还自带战争机械！记得庸医篇讲述的我大地牢第一神将索戈尔的故事么？任何英雄，不管特长有多么垃圾多么恶心多么废柴，只要带上了战争机械作为初始技能，哪怕不带弩车弹药车帐篷类的东西出来都绝对是好汉一条。而海盗不仅自带弩车还有弹药车，这个家伙的弹药车给精怪弩车攻击力都 +3，同时省了 4500 的弩车一台，还能随便学到急救和弩车学。如果人品足够爆发，那么直接学到进攻，燃烧箭 + 战争狂，精怪输出翻倍！弩车威力本身学院就仅次于野蛮人地狱，这下子不得了了阿，5+2 的时候英雄就算是没魔法也有输出点了。而且更气人的就是我们大学院 1 级兵能瘫痪机械！换句话说，我打炮可以，你打炮就不行！这种强词夺理的作风简直完美继承了各种神论帝的作风：我说神论可以，你不反驳，你就是垃圾，因为你水平不行还当吧主；你如果反驳，你还是个垃圾，因为你这么点气量还出来当吧主，不由得让人有种想要掀桌子的冲动。

接下来马上就到了某些 10 周对决神论党出没时间。其实现在世界上各国的经济形势都不太好，欧洲各种金融危机，希腊欠钱太多要退出欧元区了，日本也要借助申奥来搞经济复苏，天朝引以为豪出口遭到各国变相制裁，米国考虑是不是要打一仗来刺激下石油价格，而所有的这一切都导致了各种经济萎靡，很多奢侈品开始降价了！比如血爪，比如独角弓，比如战争狂！现在因为世界各国经济不振，英雄无敌 5 里面宝物大降价了！清仓甩，跳楼价！这些东西现在白送萝莉都没人要。据说亚山曾经有条翡翠龙出门之后被天降的血爪和角弓砸死了。而不幸的就是，这头翡翠龙正好是塔兰纳的宠物，所以塔兰纳非常生气最终变成了愤怒男，其他森林英雄也受到影响极度生气结果面目表情狰狞到无法变回原样了，在韩国做过无数次美容还是失败了，到现在还是那副谁欠了他们钱一样的样子……不过回归亚山，那么现在只要来吹海盗在 10 周对决多强的人，必然要有一个独角弓 + 血爪，而且必然 3 个 2% 永远出现，必然有血爪战争狂，精怪的输出远超泰坦，其实别说泰坦了，就算是氢弹原子弹过来，也没脸和我大海盗的精怪比输出！

因此相当一段时间内，这个家伙简直被吹到了神级别的位置，神马哥斯拉黑泰坦大凤凰大法师地狱黑马雷神火胖大尸巫在超级海盗面前不过是蝼蚁，海盗只要使出来 0.000000001% 的战斗力就能秒杀英雄无敌 5 里面的全部生物（以上为捏他，不懂得可以去龙珠吧潜水一段时间就明白）。海盗出门横着走，神马逆天，神马神龙关，神马随机图，神马对决图，海盗不需要任何技术，只要放上精怪，对手在布阵阶段就已经被宣告死亡。英雄无敌 5 谁是第一开荒强族，必然是学院！必然是海盗！以至于不会 6+1，不会 5+2 没关系，不会却步不见没

关系，不会学魔法算资源没关系，甚至你连电脑都没有也没关系，因为你有海盗，海盗行，天下平！

嗯嗯嗯，夸张手法就用到这里。其实最早刚来贴吧，咱也正是受到了很多学院吹得影响一直都在用学院，那时候努尔海盗热的如火如荼如日中天，实际上也确实很爽，但是使用过一段时间后，感觉似乎有点不太对劲……

首先是，海盗本身是身在魔法族的。魔法师，魔法性能周全，巫术启蒙四系应有尽有，然后带出来的却是兵力+机械特长，这个是力量族的东西，所以，海盗被人称之为“魔法与力量的化身”，就是说，这个家伙要力量有力量，要魔法有魔法。但是就如同曹操传界内对于典韦的评价一样，前期攻防兼备的，后面就很容易变成攻防兼不备，海盗正是这样子一个情况。初期捏怪很爽，但是中期开始就软脚了。精怪再强，那也是1级兵，产量20，算上野外巢穴40个，英雄自带出来25个多，外加副手刷出来的，那也才是250多，这个还是不算开荒损耗的。250个精怪伤害250~500，直箭内伤害325，忽略攻防差，这个伤害只能消灭1.5条绿龙。而最大龙国里面先不说其他龙，绿龙本身就有8条，学院没有不倒拖时间的，考虑多方面因素的话，折箭和精怪的攻击力太低，实际上能打死1条就不错了……当然了，我们还有弩车呢，14级的海盗，英雄攻击也就2点，算上野外的属性一共4点，知识自身有10点，再加野外2点就是12点。弩车3连伤害为 $(12 + 4) \times 5 \times 3 = 240$ ，但是弩车的攻击力却只有18点，弩车也是勉强杀不死一条绿龙。光是绿龙，就要花费你3个回合的时间，这3个回合内，单纯翡翠龙就能输出多少次？下过龙国的基本都明白这个痛点。而且自带大量兵力，前期碰上丢破坏的电脑英雄就很无语。记得有次玩神秘谷，第1周刚结束就碰上电脑牛头女上来披沥哗啦好几个冰箭丢下来，砸掉咱快一半的精怪，弄得第1周之后的发展非常艰辛。

这个就是暴露出来海盗的一个问题：玩力量在学院海盗的确是很牛b，但是问题是毕竟学院不是来玩暴力的种族，进攻防御成长还有进攻防御术概率摆在那里。铁人和盾卫，看起来好像防御力没啥差别。但是拉兹洛的步兵，按下防御那就是接近30点防御力，是7级兵的水准，拉渣克铁人按下防御则是17点防御力，这个就是差距。力量族开荒不用魔法，光明辅助一些较难战斗就OK，进攻辅助远程，防御辅助近战，光明状态加全，奥瑟的秘箭手那是1箭秒4翡翠龙的输出。但是海盗呢？制宝是可以的就，但是12知识制宝，效果怎么样先不说，用学院还真的见过有啥时候多出来这么多资源用不了的么？实际上就是因为缺资源才要拼命的去开荒。

战争机械利用率太低是另外一个严重的问题。急救，你救谁？2、3级兵免疫急救术，1、4都是远程，难不成等出来了巨人之后用急救？弩车要吸引野怪是可以的，但是1级炮灰精怪是远程，很容易造成电脑贴远程的向性而逃不出去，弩车又很难被加强。其实海盗出了进攻是很爽的，以前就喜欢凹出来前几级进攻的开局用海盗。但是现在想想，真这样子，还不如用

温利尔开局凹出来战争机械来的更爽。弩车在第 3 周之前的撞面战斗中很可怕，但是没有燃烧箭加成，要刚 5 级以上野怪就很弱了。

那么回归魔法能力，一般的学院英雄的魔法输出是很牛 b 的，比如火球男启蒙巫术破坏，火球连天窜。但是就算是如此，你用火球男带两个周的兵力直接轰下来一个最大的龙国给咱瞧瞧？海盗不仅初始没有好用的魔法（努尔霍拉强大的一个主要原因就是初期有魔法箭），空有高知识大量魔法值却只能支持弩车用不出去。战争机械吃掉 6 个点，之后召唤启蒙都出全至少 16 级以上，官图上 18 级的英雄咱就没有什么继续练下去的欲望了。可见海盗玩魔法本身因为不特长任何魔法比其他的英雄没啥优势不说，自带战争机械还阻碍了魔法技能的成形，在没有不倒技能的支持下战场拖时间对于新手来说是个瓶颈的问题。这个不解决，你就没办法。事实上很多随机图也好 RPG 图也好，咱宁可用努尔火球男也不用他。

当然这里不是说海盗弱，不然不会把他放在三大天王之内。但是很多成天吹海盗无敌的，恐怕装胖子学对战党，还有干了 3 级兵之后快速消灭电脑势力的人更多。对于很多人来说这家伙只不过是个开挂带出来一大票兵+战争机械的家伙而已，开挂带出来别人不具备的优势，怎么把这个优势转换为后期的潜力，才是这个英雄真正强大的关键。

因此海盗目前发展图的用法就是遇到进攻直接点，否则看地图。如果要下龙国，专家召唤+光明暴风来袭少不了，之后用拳头或者地雷辅助，3 周兵力下最大龙国也不是那么吃力。如果要玩超生的 bug 海盗也很合适，这么高的魔法值终于有地方用了。走破坏虽然说没优势但是看地图和魔法行会情况也不是不能考虑。之后要导师还是直接放开多学 2 系魔法增加稳定性就是玩家自己的选择了。

当然海盗和庸医一样，作为副手时优势非常大，有机械好发育，有魔法技能好对抗。

铁老头拉渣克 (Razzak)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：铁人和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

话说之前说到努尔的时候就忘记说了，以前经常有人说学院是阿三族，但是准确的说，学院是穆斯林族才对，不管是这个拉渣克，还是努尔，都是穆斯林的经常名，至于风格本来就是中东。当然，阿三也有很多穆斯林的，但是恐怕说起来穆斯林的风格，大家的第一印象应该是中东才对。另外拉渣克这个既可以写成 Razak 也可以写成 Razzak，两种也都见过，不知道有啥不同，这里小小的科普一下。

另外有人呼他是铁拐李，这个“铁”的确是有，“拐”也有，但是这个“李”在哪里呢，明显是铁拐拉才对……

这里真是老将献新谋。拉渣克是个被人黑出翔的家伙，同样也在视而不见的贴子里面介绍过，这里再重复下：

这个英雄首先有不少理论上的“优点”的，我们就来看看以前的某些常见观点：

第一就是自带防御，而且在学院防御概率只有 2%。正常英雄学不到不说，恐怕看到了也未必一定就会去点，而自带防御，牛 b 了阿，黄铁末日黄铁冥府。这个家伙还特长铁人，那就更是打不死的小强了，上 7×2 黄铁冥府末日，对手纷纷缴枪投降。尤其是在打电脑的时候因为你只有 7 个黄铁，很多时候电脑认定自己兵力优势，明明会被一个冥府直接吹死也绝对不逃，各种缴获大量宝物阿。但是这个战术实际用起来，完全不是那么回事，第一问题就是，你怎么知道自己魔法行会一定出冥府末日？这两个还都只是图书馆才能出的东西。第二点，这个在奥森的部分讨论过的东西，这种自带活力无限的家伙，要出不倒简直比登天难。不过和奥森不同的就是，亡灵其他英雄防御概率本来就高，但是学院就不同了，所以自带防御真要出不倒的确相比其他英雄是有优势的。

第二就是自带铁人了，大家都知道阿，学院开荒都是 6+1 的，那么这样子前期第一第二英雄身上有没有铁人就很关键了。如果没有就需要铁匠铺，铁人就是延迟两天不说，还会吃掉不少关键资源。而铁老头不仅带铁人，这家伙居然还带出来了三队，知道有句俗语叫做“物极必反”吗？本来自带铁人有利于 6+1 是好事，但是这个家伙的问题就是只带铁人，少了非常关键的 25+ 的精怪。所以虽然有了铁人方便 6+1，但是实际上精怪输出少了不少，本来该是个优势的东西，结果弄得不伦不类。

所以这个英雄一直就做冷板凳，印象里面也曾经有人吹过他怎么牛 b。甚至有人把他排进 4 大天王之列，但是现在似乎这个家伙的人气越来越低了……

不过阿，看过咱视而不见教学贴的人应该都知道下面咱将要说啥。拉渣克之所以陷入今天这个地步，完全是当年“不倒无敌”风的一个牺牲品，尤其是狐狸的 10 周视频系列，从开荒到 10 周对决所有的时候不倒都成了必备。不可否认，不倒是个好技能，但是远没到那么神，更重要的是防御其他的技能效果不比不倒要差，也不能让有些本来就不好出不倒的人去强迫他出不倒。

那么铁老头的优势，同样还是视而不见，配合防御，所以铁老头前期看到盾位这种怪点，一个很简单的方案就是上 1 队主力精怪，1 队主力铁人，5 队精怪炮灰，然后主力精怪不管三七二十一疯狂输出，用最快的速度把自己的弹药打完。那么精怪只要没有弹药了，电脑就会把他当成近战，找 3 个炮灰围死形成视而不见 2，这样子铁人在外面用坚守，靠反击和英雄输出消灭对手，最后精怪一发修复直接修理好，再现当年真正 6+1 的 bug 之处，所以这个家伙初期有个土气宝也不错。那么如果对手速度比较快呢？没关系，有水晶，塞住主力精怪形成人为的近战化也没问题，这种甚至能触发视而不见 5，有水晶配合前期吃怪很强力。

如果不用水晶呢？那还有活力和偏弹呢！活力的话，其实很多人都觉得好像活力多么无敌一样，但是在一般的官图上，活力为主力是很难发挥多么逆天的作用的，因为 7 级兵出的太晚，15 级城镇等级，正常情况都是周 3 才能出，出了之后还只有 1 个，第 4 周才能凑齐 3 个。但是铁老头不一样啊，这个家伙直接出坚守+不倒，尤其是巨人自己本身防御就高，坚守一下来个光明加防，直接防御力上 70，死活打不动。铁老头的 1 个巨人很多时候可以做到

其他英雄2个巨人也做不到的事情。偏弹就不用说了吧，下远程赖招，有防御护体，就算是魔法很懒，那么用烈火+豆子+铁人+大加防，生抗死缠也非常占有优势，这里也是在视而不见贴说过的问题，仅仅简单说明不具体分析。本身铁人肉搏素质很渣的，学院真正意义的肉盾是豆子；但是铁老头把这个看起来很肉其实挺脆的家伙给加强，本身意义就非同小可，如果有了召唤凤凰，那么防御术撑时间的意义就更大更夸张了。

这些仅是理论，实际上真用起来，咱用铁老头的时候从来不考虑这么多，也不用什么5+2、6+1，一般的近战就是送上大量铁人之后修理，远程就是上几个精怪贴住后铁人上去切，损失就损失好了。关键看清楚了，只要有活力或者凤凰之类的魔法，就继续培养，如果能看到冥府末日，那就找洗点处洗点，否则早点出导师之后换人。当然，这个仅仅是开荒可以这么用，好在首发英雄是开荒向的情况往往比较多，所以从这个角度来看，拉渣克并不失为学院的一个强力首发。但是前提是：要有合适的魔法来搭配，这个问题所有学院英雄都有，所以实际上怎么用就要因地制宜了，这也正是学院魅力和缺陷所在。至于接触战，拿着专家防御术的魔法族英雄还没有强力破坏输出，是比较糟糕的，所以这点上来说人脑对战这个人的地位并不会上升太多，但是对于大多数单机党来说看过这些例子应该能发现一些新的学院乐趣。

关于这个英雄还能说的东西还有很多，比如自带防御，那么在后期碰上有一定数量兵力的电脑英雄的时候用起来比其他学院英雄要舒服些，硬抗流的开荒肯定会占一些便宜。还有超生流之类的手段有防御助阵效果肯定会不同，算起来也能舒服许多。不过毕竟只是魔法族，海盗的部分说过的东西，他的确比其他学院英雄能抗，但是和拉兹洛英戈瓦这种一比就是小巫见大巫了。

导师纳克西斯 (Naxes)



特长效果：法师和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

这个英雄是咱最喜欢的学院英雄，因为他非常有特点。上来特长法师先不说，自带启蒙十拳头，这个典型的是个大法师升级成英雄，没见过哪个兵种特英雄长得这么像自己的子弟兵的。而且英雄套路特点和他的特长介绍非常类似。泽希尔的好机油。

真正的“老师”英雄，一看就知道不是特别强力。至少和前面的三大天王一比，这个特长就很弱了，居然是个兵种特。法师本身就是以拳头火球的输出为主，增加攻击力意义不大，本身贫血加点防御也无事于补；况且这个英雄初期的时候大家面对的最大问题恐怕就是该如何保护这个法师了，正常 6+1 放着法师在那里，肯定是要被人揍得；魔法输出两个拳头也就 72 点，一个魔法箭而已，魔法用光了就瞎了。不过说是这么说，带出来的这个法师意义比其他的 4 级特要高基本是没啥悬念的。

但是这个英雄的优势在哪里呢？当然就是自带的启蒙了。虽然说终极过路逮谁坑谁，但是学院这个导师明显就是有点偏心了，非常好出，干扰只有一个毕业生。而学院英雄正好也需要启蒙，所以初期很快就能学到导师（也称作良师益友，启蒙下的子技能）。这就是问题来的

时候。经常能看到各种导师无敌吹，导师被迷信到了宗教的程度，记得还曾经出过一个好几百楼的高楼讨论导师的问题，尤其是魔法族的导师，被吹得神乎其神，比如地牢导师无限丢破坏，比如亡灵导师无限黑暗能量……那么亡灵的话，用过的都明白后期黑暗能量就算是几万也不够用的，导师能增加兵力但是效果不会很夸张的，因此导师没那么神。地牢的部分等地牢再说，这里就只说学院导师有什么问题：

学院英雄有很多毛病，比如后勤概率低，比如攻防成长低不适合和人对抗，比如没有不倒不擅长拖时间。于是学院导师传销商出现了：这些不是问题，因为我们有导师！良师益友，年轻态健康品，学了以后头也不疼了，腿也不酸了，胃也不涨了，眼睛也明了，手指也灵了，笑口常开，美国也不想要去打叙利亚了，恐怖分子全部投降了，金融危机也消失了，人人过上幸福美满的日子了，人类和平的伟大目标实现了……总之，在导师吹们的眼里，导师就是万能的，不准说学院有半点坏处，因为只要有坏处，导师必然能弥补这些坏处。后勤概率低？我人多跑得快；防御概率低？我人多丢魔法；攻防成长低？我人多打了就跑消耗你兵力……但是实际上呢？之前在温利尔那里演示过，英雄无敌 5 的升级经验基本是指数级增加，而导师固定是导出来 25% 的经验，所以等级越低导师效果就越不好。10 级的英雄也就差不多导师出来 4 级的英雄，你如果真期待他能发挥主力差不多的战斗力来打了就逃也好，开荒打怪也好，克服没有后勤的问题的话，明显你会失望的。导师这个技能本身很不错，但是不是那种随便上 30 级的地图，这个技能的效果不能抱太大期望。而在这类随便上 30 级地图上，任何种族都能不费太多力气洗出来导师，学院导师容易出的优势丝毫看不出来。

那就有人要问了，既然导师没这么好，那干嘛说这个英雄的亮点就是导师呢？这里就涉及到一般的地图上导师的作用：接力棒。学院之前很多英雄那里都说了，问题就是该如何学魔法。如果等魔法行会之后再开荒练英雄那就比较晚了，最多 3 级行会就必须开始开荒；如果先开荒再起魔法行会，那么就很容易学错派系。双修是个好办法，但是明显会牺牲掉一定的施法能力。而且在学院这种走 4 系路线的种族，明显不能像亡灵的纳第尔那样子双修来保命。所以这个时候就完全可以看前 3 级行会走一个路线，路上的箱子尽量都别吃，英雄开荒够足够的资源之后出 4、5 级行会发现不适合自己，那么就导师出来小弟之后来吃箱子。如果主力 10 级的话那么导师出来的小弟打个怪吃几个箱子经验碑之类的也能到个 7、8 级，之后基本就能自己独立了。导师这个技能主要在于送给副手这关键的 3000~4000 点的免费经验让他独立。明显，纳克西斯最适合这条路线。别的英雄自带巫术的那几个，出一系魔法+导师就明显不是太容易，海盗火球男又基本不需要这么玩，所以纳克西斯是这个战术的最佳人选。事实上咱用这个英雄都是直接先出召唤，反正有个铁拳，威力基本和魔法箭差不多，然后出个烈火，出门用 6+1 捏个怪还是不难得。之后再来攀魔法行会，看到不错的魔法的时候就换人，当然这种战术的致命伤就是：1，怪物太强你没办法；2，如果魔法行会彻底就是渣的，你也没办法。所以纳克西斯在学院才算不上主流，不过就目前的情况来说，这种路线很符合纳克西斯这个人作为一代导师的特点，特长和良师益友这个技能都是一个写法，非常有意思的英雄。

另外特长法师在 10 周对就这图上可以嚣张一下。法师全场不折箭十一次可以攻击到很多人，实际上伤害输出比纸面数据要高不少。特长这样子的一个家伙着实让人够头疼。

风语者霍拉 (Jhora)



特长效果：英雄本身的主动性获得提升，效果为英雄等级 $\times 0.5\%$ 。10 级霍拉主动为 10.5，40 级霍拉主动为 12。霍拉的特技是英雄无敌 5 里面唯一一个可以改变英雄主动的效果。

正常发展图相当于一个迷你版努尔。曾经被人非常推崇的学院英雄，记得东方部落刚出的时候是在游侠还是哪里来着看过学院英雄评价，学院四大天王：努尔，霍拉，海盗，家里布。不难看出，这个英雄给人造成的视觉冲击有多强，尤其是号称喜欢 40 级对决的时候。而英雄无敌 5 里面追求各种极限也是大家的一种乐趣，比如追求最快施法速度，那么传说中的霍拉镜像狼，可以轻松达到别人 40、50 多倍的施法速度，详情参考精品区测试贴关于英雄特长的具体效果一文。

娱乐话题就到此为止。英雄无敌 5 里面正常英雄的主动为 10，霍拉的特长是增加自己主动，效果类似于巫术但是强过巫术，这个换算就很容易了，40 级霍拉裸体什么技能宝物都没有，主动为 12，一个回合行动 1.2 次；一个主动为 10 的英雄，一个回合想要行动 1.2 次，需要额外获得 0.17 的 ATB。而巫术的效果为初级、高级、专家=0.1、0.2、0.3，所以单纯只算施法速度明显是不如高级巫术的。事实上正是如此霍拉现在才不受人待见，特长加成实在太小，每级只有 0.5%。如果改成初始+1 点主动，之后每级额外再加 0.005 的主动还差不多。但是，增加主动和保留 ATB 的关键差别就是开场第一次行动，这也是为啥霍拉效果要远强过巫术。12 主动的霍拉可以超越很多生物和对面的英雄率先行动，这个就是她的特长意义。

但是这种情况只能在非常抬杠的状况下才能碰到了。很多时候，用她到底是 10 主动还是 11 主动很难感觉出来太大差别。记得曾经有人说霍拉的敏捷头脑+法术抑制流完虐地牢，但是这个问题就和佐尔坦那里提到的一样，电脑永远数量都是多过你的，11 主动还要 20 级才能实现，只要被他丢出来一次两次就够你难受了，学院敏头还不好出，这个还是忽略了学院那个可怕的法术抑制的前置魔镜，这个东西只要学了就要被各种魔法派系的克制类技能干扰到想哭。学院本身就套数多变，所以有些招数牵制不同的种族是正常的，但是完虐还差得远，所以对于单机党来说很多时候这个家伙特长等于不存在。

那么霍拉剩下的部分就和努尔差不多了，自带魔法箭，初期开荒手上有个 3 点消耗的 70 多伤害的魔法是很不错的。富图上迅速出大法，带着大法师有能量隧道帮助，一个魔法箭 2 消耗，配合大法师的拳头和魔法隧道这个技能，很多输出不强力的怪都能轻松捏掉，发展起来很顺畅。有巫术配合破坏召唤有奇招，黑暗也不错，光明就次了点，而且自带神秘训练也比努尔自带魔力再生好。但是始终逃不出努尔的阴影，努尔有得问题，霍拉也都有：比如魔法技能该怎么走，自带巫术却不带魔法，该往哪个方向发展就比较郁闷。但是努尔有的优势，霍拉却没有：比如努尔的战场消耗战的耐久能力，比如用蜂窝这种极限战斗的时候，比如在彻底没有魔法井的地图上的问题，努尔可以不考虑自己的魔法上限，直接去极限战斗，因为只要自己行动就能恢复魔法值，霍拉却不敢。

至于很多人说的大后期霍拉无敌的，这里就要问问什么叫做大后期，这个定义本身就有争议。10 周对决不算后期？照样没她什么事情，学院的第一交椅是海盗和导师男的。所以整体来说，这个家伙的实际意义就是个打杂的副手，看起来各方面都不错，但实际上既没自己特色，也没有自己的优势。只能在 1 年对决之类的地图上爽一爽。作为副手，实力不错，技能干净，多种流派，但是特长终究太难发挥到好处。

毁容王法伊兹 (Faiz)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄特长“破甲弱化”这个魔法。使用破甲弱化的时候可以额外造成伤害，威力为 $10 + \text{英雄等级} \times \frac{10}{3}$ ，向下取整（去尾）。该特长伤害类型为无属性附加伤害，同地雷，可以被各种抗魔因素减少。理论上可以伤害黄铁，但是因为实际上黄铁免疫破甲所以这个问题无意义。伤害可以打醒失明、催眠状态中的生物。这是学院的另外一个魔法特长英雄。

这个英雄一看这脸就想起要塞十字军里面的哈里发……

就这德性还出来号称自己是破坏王，你让火球男面子往哪里搁……

基本没啥悬念的英雄。首先这个人的特长在某些时候是很强的，1 级的时候就能用出来一个 4×4 的范围魔法，并且只消耗 0.5ATB，对于喜欢分出来多队炮灰拖时间的对手来说，看见他就好象看到了苍蝇一样恶心。5 级 23 点的破甲伤害，可以消灭任何 1 级兵炮灰，要是被他学到了腐烂，哼哼哼，等着瞧吧。同时之前在亡灵篇提到的，发展图黑暗压光明头的一个因素就是自带黑暗的英雄太多，比如这位，出个腐败土壤，手握 4×4 破不倒神技，群体破甲这种属于即时生效的，腐烂则属于轮到这个生物行动的时候才生效的，上来各种受伤，每种威力都不高，但是凑到一起你就消受不起了。要是有了冥府那就成了原子弹，威力惊人不说，配合学院的黄铁也能拖出来很多回合。

但是这个仅仅是碰上人脑的时候才说的话，你打电脑见过他分出来很多炮灰么。而他的特长的伤害实在太低了不说，还不受到咒力加成，只和等级挂钩。破甲本身的魔法消耗 5 点就不算低，群体破甲 10 点消耗，5 级的时候一次伤害到 3 队生物才 115，这个已经注定了这种伤害不可能用在初期的开荒上，比这个有效率利用魔法的手段太多了。就算是你无限魔法值，破甲到了 0 之后就无法再被破，专家破甲—6 防御，很多 4 级兵都是吃两次之后就防御 0 了，所以这个特长只不过就是来搞笑的。而碰上某些需要失明掉生物之后无限破甲的战斗，反而会因为它的特长脑残性把被失明的生物打醒。所以就和其他自带黑暗的英雄一样，有合适魔法配合，买出来作为副英雄，非常强力，尤其是学院英雄知识咒力成长高不愁施法能力，否则就用作一般的跑路就行。

学院之耻家里布 (Galib)



特长效果：魔镜如果触发，那么多一次触发概率计算，基础概率为 40%，英雄每升 1 级，再额外提升 2%。具体的看下面的英雄描述。

贴吧的俗称是家里布，看起来只是谐音恶搞，其实起源自某个很老的笑话。这个笑话是这么讲的：

课堂上，小明正在睡觉。台上老师讲：“同学们，尼加拉瓜大瀑布是世界上最大的瀑布。你们把这个记在笔记本上。”话音刚落，老师低头一看，发现小明正在睡觉。于是老师将小明叫醒，问他为啥睡觉？小明说：“我没睡觉。”“那好，你把我刚才讲的重复一遍。”，老师说。小明略一思索，说：“你家那块大破布是世界上最大的破布。”

所以有了“你家那块大破布”的梗，简称家里布。

话说第一次看到这个人的时候，把那圈红色的胡子当成了他的嘴唇了。一看这人帅呆了，上来嘴巴张这么大，活脱脱的像英雄无敌 3 的泰泽一样要把人吃了，直到玩了一年多之后才意识到这个原来是他的胡子……另外家里布明显丰胸手术做得不好，你看人家平民灯神多丰满！

特长魔镜，那你还是先给自己照照镜子吧。这个英雄也是隔三差五就有人出来吹，不过吹得人好歹都有点自知之明，不会像海盗那种天下无双的开荒决战全程都无敌。想要理解这个英雄，就必须要先能准确的理解学院种族技能魔法神镜的工作原理，之后再理解家里布的特长计算方法。

魔法镜在英雄无敌 3 里面被誉为最垃圾的 5 级魔法，无群体形式，就算是拿出来当 3 级魔法都不配。英雄无敌 5 里面为了解决这个魔法的尴尬就把它做成学院的种族技能，概率也大幅度提升，还默认全军有效。概率算法是 $10\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ ，啥概念？40 级的学院英雄魔法镜反弹为 90%，相当可怕的一个数字。就算是正常遭遇战碰上了 14 级的学院英雄，那也是 40% 的反弹概率，有接近一半的概率不能成功打中你想要打中的目标。

而魔法镜到底是怎么工作的呢？首先，魔法镜只对单体魔法有效（光明的魔法例如神圣复仇和驱散除外，这些不能被反弹）。触发的时候，计算分为两个阶段，第一个阶段，先看看这个 $10\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ 的概率是否触发。不触发，就没有魔法镜效果；否则触发，之后就进入第二个阶段，检查即将要被反弹的这个魔法，战场上除了现在被这个魔法攻击之外的目标，有多少个人不免疫他，如果大家都免疫这个魔法，抱歉，返回第一阶段。不触发，否则所有非原目标的吃这个魔法的生物分摊概率。

举个例子，双方英雄和生物配置如下图，双方等级都是 20 级，学院英雄有魔法镜：



现在亡灵英雄对精怪使用闪电，怎么计算这个魔法最终反弹到其他生物身上的概率呢？首先，要先能过对手这 50% 的魔镜检查，那么过了这个检查之后，我们再检查除了精怪之外哪些生物吃闪电，然后吃闪电的人概率分摊。计算方法如下表：

面对亡灵英雄的闪电						
生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	否	否	否	是	是	原目标
概率	1/3	1/3	1/3	0	0	0

那么计算亡灵魔法坑他自己的概率就简单了， $1/3 \times 3$ 。当然算上魔法镜 20 级的 50% 的概率，那么反弹到自己的概率就是 50%。

那么现在亡灵英雄对精怪使用失明，表格数据应如此：

面对亡灵英雄的失明						
生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	是	是	否	否	是	原目标
概率	0	0	1/2	1/2	0	0

那么亡灵的魔法坑他自己的概率就是 $1/2 \times 50\% = 25\%$

那么现在亡灵英雄对精怪使用傀儡。但是这里有特别情况，傀儡这个魔法很特殊，无法被反弹给自己人，毕竟傀儡自己的生物是个没法定义的士气。所以，使用傀儡的时候误伤自己人概率一定 0%，魔法镜如果触发只有灯神会中枪。剩下的同样看表格：

面对亡灵英雄的傀儡						
生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	是	是	是	否	是	原目标
概率	0	0	0	1	0	0

家里布的特长又是怎么加成的呢？

家里布的特长就是在之前的第一阶段和第二阶段之前穿插一个阶段，叫做家里布阶段。现在我们再来捋一边过程：对手朝你丢魔法，先算第一个阶段， $10\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ 是否触发。如果触发，则进入家里布阶段，计算家里布特长触发概率，为 $10\% + \text{家里布等级} \times 2\%$ 。这个概率如果触发，那么魔法必然要被反弹给对手，这个时候检查，对手的生物有多少人吃这个魔法，如果所有人都免疫或者魔法是傀儡，那么抱歉无效，进入第二阶段，家里布阶段就等于没触发。如果对手有人吃这个魔法，那么所有吃这个魔法的生物平摊概率，忽略第二阶段。那么现在因为两种情况进入第二阶段，一种是家里布特技没触发，第二种就是家里布特技触发了，但是对手全部都免疫这个魔法。同之前检查已经被反弹的这个魔法，战场上除了现在被这个魔法攻击之外的目标，有多少个人不免疫他，如果大家都免疫这个魔法，抱歉，返回第一阶段，不触发，否则所有吃这个魔法的生物分摊概率，所以在第二阶段还是有概率反弹给对手的。家里布不是简简单单 $40\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ 反弹给对手，更不像很多人想象的那种家里布增加魔法镜概率。

下面我们还是用 20 级亡灵英雄，学院英雄的例子，不过这次学院英雄换成家里布。我们来看看亡灵英雄对精怪使用闪电，失明和傀儡的时候坑到他自己的概率。

首先是闪电：

面对亡灵英雄的闪电——家里布阶段

生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	否	否	否	无效	无效	无效
概率	1/3	1/3	1/3	0%	0%	0%

可见家里布特长如果触发了，100%的概率亡灵英雄会坑自己。那么家里布特长如果没触发（20%的概率），就和普通学院英雄情况下的表格一样。亡灵英雄最终坑自己的概率是：

$$(80\% + 20\% \times 1) \times 50\% = 50.0\%$$

那么现在亡灵英雄使用失明，

面对亡灵英雄的失明——家里布阶段

生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	是	是	否	无效	无效	无效
概率	0%	0%	1	0%	0%	0%

可见家里布特长如果触发了，100%的概率会坑到地狱犬。没触发和普通学院英雄情况一样，亡灵坑他自己的概率：

$$\left(80\% + 20\% \times \frac{1}{2}\right) \times 50\% = 45\%$$

那么现在亡灵英雄使用傀儡，坑自己的概率依然是0。

面对亡灵英雄的傀儡——家里布阶段

生物	骷髅	僵尸	地狱犬	灯神	黑豆	精怪
免疫否	是	是	是	无效	无效	无效
概率	0%	0%	0%	0%	0%	0%

那么有了这些数据，我们不难得出来两个结论

第一点，很多情况下施法者只要巧妙安排自己生物构成就能让家里布的特技基本无效，家里布同样也是必须要巧妙安排自己的生物构成才能保证自己的特技生效。而且最讽刺的是，如果家里布全军免疫这个魔法（之前闪电的例子），那么他的特长就没用。想想学院多少兵有各种抗性的。而作为家里布的对手，只要自己是亡灵，别拿斗篷之类的东西，那么癫狂之类的肯定不会被弹到自己身上，而傀儡失明更可以放心大胆地用，绝对不会弹给自己，这个时候家里布就是个白板。记得熊在他的10周对决心得贴里面说他用家里布，对手亡灵黑他连续成功3次，咱只想说明白原理之后就知道这个太正常了。这种情况下，举个最极端的例子，家里布只带一个生物，那么只要能反弹给对手的魔法必然会被反弹给对手。如果他自己的生物增加，那么对手的攻击魔法攻击到家里布的单位的总概率就比其他的学院英雄要低。也就是说，碰上破坏乱轰的电脑英雄，你的学院英雄只需要带一队生物就能变成家里布。所以家

里布彻底悲剧，特长轻松被人的打法所替代。除非你是 10 周对决 AI 版打坑 BT 雷这种，的确家里布非常好用。

第二点，家里布特长看似加成很大，20 级 80%，但是在我们的第二种情况下，仅仅把概率提升了 20%而已。当然复杂情况更多，可能提成更多。如果几率抵抗提升，20% 那还是相当明显的，所以按理说这个概率并不低。但是问题是这个是魔镜反弹魔法的概率，不是触发魔镜的概率，家里布不增加魔法镜本身的概率，所以这么一看就很悲剧了。

以上分析，不难看出来家里布特技如果真的发挥效用了，真的是很可怕的，比如地牢的内爆额外 20% 的概率反弹给地牢自己。可惜这些情况本身就太少太狭隘，其他非家里布英雄也都能转换阵形来应对，更不提看到学院英雄都是丢群体魔法的。这个就是这段理论分析的结果。

那么回归正常游戏的情况中来，家里布的问题就是头疼医头，脚疼医脚，没有彻底解决问题。家里布一看这身装备就知道是个魔法克星，专门和魔法对着干：特长魔法镜不说，还自带驱散，驱散掉对手的有益状态和自己的不良状态；然后还自带幸运，这个肯定是要出抗魔大法的节奏，现在除了召唤生物基本都拿这个家伙没招。可是问题是，学院真的是这么怕魔法的种族吗？先不说黄铁豆子灯神这种抗性很高的，学院克制地牢很大程度上也不是黄铁，而是大法师的火球。学院接触战中多种多样的输出方式，不仅多而且狠，比如火球男，战场上你很难在学院面前用魔法把他们逼回去。魔镜偏偏又只对单体魔法有效，也就是黑暗和破坏为主。黑暗对学院用黑那不是丧心病狂么，破坏的话真要砸学院必然是用群体的，所以魔镜的意义也就很小了。

总体来说，很多吹它的人，恐怕完全就不知道算法，但是真要告诉他们算法他们肯定也看不懂了。这个英雄现在完全就是资源富饶去捡破烂的命。

人格分裂泽希尔 (Zehir)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄特长“召唤元素”和“召唤凤凰”这两个魔法，使用的时候有效咒力提升英雄等级 $\div 3$ ，向下取整。同时己方生物阵亡后会出现召唤元素，元素的类别受到地形限制，元素总生命值的限制为

$$\frac{\text{英雄等级}}{3} + \frac{\text{阵亡生命值}}{\text{元素生命值} \times 4}$$

同时，英雄自带“召唤元素”这个魔法。

阿三拯救世界，所以必然每场战役最后都要阿三来收尾，而每次来收尾的人物自然而然就是这个家伙了。其实原版的时候的泽希尔小伙年轻帅气，特长霸气，一身正气，非常不错。但是谁能解释下东方部落战役里面的这个无厘头泽希尔是啥个情况……这个就叫做好了伤疤忘了疼么？自己爹才死了几天就这么开心各种胡扯，头像都不一样了，性格啥的完全看不出来一个人，配音的人也换了。

那么说特长，这个恐怕是除了格洛克之外英雄无敌 5 里面唯一一个特长 4 级魔法的英雄了（东方部落的雷达不算，她连复仇魔法都没带出来）。而且特长的还是召唤元素魔法，自带

符咒大师，这个家伙要出烈火勇士就是真正的又快又狠。不过这个英雄真的就有很多人说的那么逆天么？

先说说原版的时候，原版最早的泽希尔绝对学院第一法师的开荒速度，因为原来老版本的原版战役里面电脑单位视召唤生物等同于实体生物，有点类似英雄无敌 6 的情况。所以泽希尔上来吃几个箱子，出门带 7×1 的炮灰，然后面对对手远程怪，只要被放倒一队精怪，就能出来一队元素。这队元素的生命值肯定远超精怪，所以电脑就会集火攻击召唤元素，非常爽。这招尤其是在原版战役第二关的时候非常关键，很多新手当初被虐就是不会用这招，制作者还特别把开场比较难啃的几队尸巫放在了亡灵高地上，战斗的时候有相当的概率召唤出来的元素是水元素，18 的魔法值，超高的冰箭伤害，6、7 级的英雄横行霸道轻松虐怪。等后面出来凤凰就基本横扫。

但是现在我们都在玩东方部落 3.1，泽希尔的问题就来了：他不能用其他学院英雄的常规开荒手段。 $6+1$ 、 $5+2$ 都是建立在修理铁人的基础上的。现在用泽希尔，被放倒铁人之后，出现元素占住尸体，风元素还好说，但是如果土火元素这种主动慢的，就经常会骂娘。当然反过来说他的特长的正面意义就是让学院有了个伪不倒，特色战斗的时候专用。而学院召唤再强，明显不可能只靠召唤元素，泽希尔的特长如果去了亡灵就无耻到家了，可惜。现在他在学院，只用烈火是不能解决所有问题的，但是自带召唤又限制住了自己的其他走向可能。泽希尔在一些特色的战斗里面远超其他学院英雄的，总体来说也比大多数学院英雄开荒要强，但是和学院 3 大天王比，他就要差一些了。

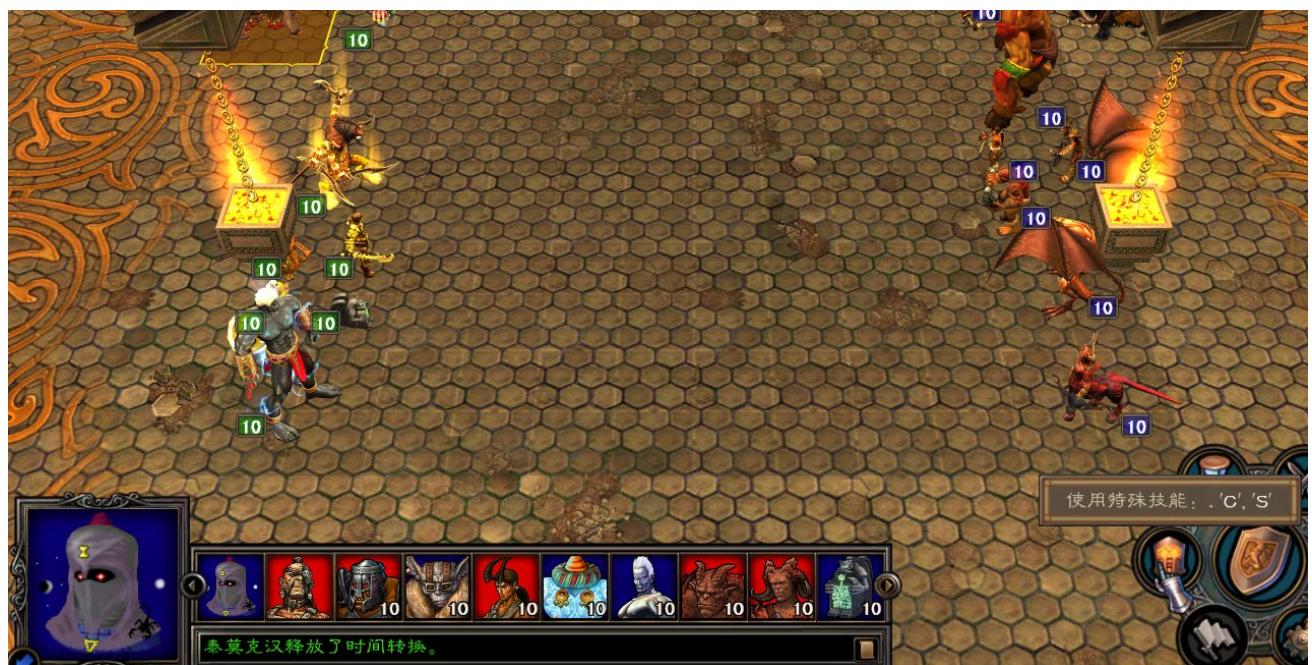
弑神者泰莫可汗 (Temkhan)



特长效果：泰莫可汗的控制台特长名字叫做时间扭转 (Time Shifter)，其实比他正式的那个特长名字更能准确描述他的特技。鉴于这个英雄特长从来没有一个贴详细论述过，这里就好好的解释下他的特长效果。

泰莫可汗在开场之后自动获得 1 点 ATB 立刻行动，下方会有个提示信息：“泰莫可汗释放了时间转换”。这个类似于砍王，英雄可以按 C 键选择使用特长能力（即时间扭转），也可以直接砍击对手的单位，但是不能施法；泰莫可汗还能选择等待，这样子就等于获得了一个超级大敏头（敏捷头脑的简称，后勤下的技能，也称作闪电思维），此时英雄选择什么行动就不再限制了，但是无法再使用自己的特长技能；泰莫可汗如果学了敏头的话是无效的，和砍王一样。

如果泰莫可汗的对手是砍王的话，原本砍王是第一个生物，但是泰莫可汗其特长信息出现后会直接跳转到砍王之前行动。药王的特长和矮子王套装的效果会在泰莫可汗行动前生效，而芬丹特长都在矮子王套装前生效了，肯定也在泰莫可汗前生效。泰莫可汗战斗开始截图：



如果泰莫可汗选择使用自己的特技，那么他会从手中射出来一条光线，在双方部队中交错游走，最后返回到自己手中。被光线击中的己方部队获得 ATB 值，对手部队失去 ATB 值。这条光线游走的时候必须要在按照敌我交错的顺序游走，一旦某一边没有足够的目标马上就会返回泰莫可汗手中。比如如果对手有 3 队兵，泰莫可汗自己有 1 队，那么泰莫可汗对自己兵使用的时候会我->敌->泰莫可汗，游走 3 个单位；如果对对手用的话，那就是敌->我->敌->泰莫可汗，4 个单位。

如果战场的视角如下图，那么光线的下个目标就是对面离自己距离最近的那个；如果对面离自己最近的那个已经被光线访问过，那就是紧接着这个单位上方的那个单位。如果走到战场最上方还是有单位没有访问的话，那么就直接走到紧贴下方继续；如果这三个选择都没有，那么就选择靠近战场两边的单位。



光线游走的视觉效果就如上图，同时用这图示范一下游走的机理，如果泰莫可汗的第一个目标是破坏精怪，那么光线游走的顺序就是：

破坏精怪->闪电飞龙->磁铁像->杀人狂->罗刹帝->地灵之女->灯神元老->酋长->大理石石像怪->人马->泰坦->独眼->战斗法师->地精->泰莫可汗。

最后每个被光线访问过的单位都有一个白色光晕的视觉效果，亮瞎眼：



现在这个特技的工作原理搞明白了，下面就说说改变 ATB 的大小。

这个光线命中自己人增加 ATB，命中对手减少 ATB，对对手的英雄无效因为光线无法访问对手的英雄，但是泰莫可汗自己回收光线，是有 ATB 拿的。

第一个单位获得/失去的基础 ATB 值为 $0.05 \times$ 英雄等级，这之后的第 n 个目标，获得/失去的 ATB 值就是 $1/n$ 。注意，这个只是原始的 ATB 值，泰莫可汗的加成/减成还和目标本身的主动有关，上面的那个 $1/n$ 只对 10 主动生物有效，其他主动的话获得/失去的 ATB 值就是获得量 $\times 10/\text{生物主动}$ ，也就是说主动越高的生物泰莫可汗加成越少。

计算某个生物因为泰莫可汗特技而获得/减少的 ATB 值公式为：

$$\frac{0.05 \times \text{泰莫可汗等级}}{\text{被光线击中次序}} \times \frac{10}{\text{该生物主动}}$$

举个例子，精怪是 40 级泰莫可汗的第一个目标，那么他获得的 ATB 就是：

$$0.05 \times 40 \div 1 \times 10 \div 12 \approx 1.67$$

罗刹帝是第 5 个被光线击中的目标，主动为 8，那么他获得的 ATB 值就是：

$$0.05 \times 40 \div 5 \times 10 \div 8 = 0.32$$

独眼是第 12 个被光线命中的目标，主动为 10，那么他失去的 ATB 值就是：

$$0.05 \times 40 \div 12 \times 10 \div 10 \approx 0.17$$

这个英雄的特长说明方面参考了火鸡的一个老贴，链接找不到了，这里感谢一下@phinex。

特长说明就到这里，下面聊聊这个英雄。

控制台名字叫做 Timerkhan，就是计时器的可汗，非常生动形象的一个名字，也因此被人俗称为“时间王”。这个英雄是个特殊的家伙，正常地图就算是允许所有英雄出现，也不能选到他，必须要用全英雄 mod 才有可能。最早的时候这个英雄会导致游戏不稳定崩溃所以直接被屏蔽了，但是现在可以看到越是不让用的东西大家越喜欢，玩家通过 mod 的手法解禁了这个英雄。不过真用它玩过发展图的人估计没几个。

特长效果部分的计算可以看到，泰莫可汗的特长加成太高了。40 级的时候第一个单位的 ATB 加成足足有 2 整点，而 ATB 最大值就只有 1，你再怎么加都是这么多。这就意味着第一个被泰莫可汗钦点的己方单位必然能马上行动，而且能超越对面砍王先动，这就搞笑了。以下有图为证，砍王没有等待依然被泰莫可汗的无制宝的黄铁超越：



而且就算是到了第十个人，特长效果也有 0.2。加 0.2 的 ATB 还是减 0.2 的 ATB 都很可观，要知道英雄无敌 5 里面开场随机分配的 ATB 最高也才 0.2。不过说到这个，泰莫可汗的一个问题就明显了：减少对手的 ATB 效果不明显。除非是韦恩加尔，其他英雄的生物开场 ATB 撑

破天也就是 0.25，减少他们 1 点 0.5 点的很不划算。所以泰莫可汗通常第一个目标都是己方生物。这样自己有 1 个生物获得直接行动，1 个生物获得 0.66 的 ATB，还有一个生物获得 0.4 的 ATB。这三个生物就算是韦恩加尔和 BT 雷都很难超越。掌握之前说的光线概率的话，摆好阵型让自己的 3 队战略生物优先行动，可以直接打残对手。

之所以称他为“弑神者”，是因为他对付下面这两个变态英雄非常好用。

第一个就是维恩加尔。之前提到，正常英雄来，被泰莫可汗减不了多少 ATB，毕竟就只有 0 到 0.25。但是维恩加尔和人马女这种给自己增加开场 ATB 的就不一样了。40 级维恩额外加 0.4 的 ATB，这碰上泰莫可汗，三个单位等于没有特长，剩下三个被减掉一半的开场加成，这已经是绝对后手了。泰莫可汗还要加自己的 ATB，这下不用混了。“时间的可汗”专杀维恩埋伏之后企图抢占先机的。

第二个就是锤子版的雷拉格，俗称的“BT 雷”，当然也包括了其他两个雷，一个原版雷拉格一个阿格雷尔。BT 雷的特长是增加自己主动减少对手的主动。看看泰莫可汗的特长计算方法，知道问题了吧？主动越低的单位拿到的 ATB 越多。本来学院 40 点知识制宝刚好被 BT 雷抵消还吃亏。但是时间王特长专门弥补低主动生物，抵消了 BT 雷和原版雷这种减少对手主动的特技。现在再加点 ATB，减点 ATB，4、5 队超越 BT 雷行动简简单单。

下面贴几张开场行动图，双方英雄都是 40 级裸体无宝物无暴风等技能，泰莫可汗 50 知识制宝，使用特技前和使用特技后的开场行动顺序。

面对维恩加尔，使用特技前：



使用特技后：



面对 BT 雷，使用特技前：



使用特技后：



正常英雄碰上之前提到的这两个家伙是一点办法没有。什么矮子王，什么佐尔坦，什么妹夫，什么寡妇，碰上BT雷和维恩只有跪的份。看看泰莫可汗来了，是什么结果。“时间的可汗”对时间领域绝对控制，时空扭转，绝对的弑神者，实至名归，名不虚传。而且学院决战

都有入神，自己方生物先行动可以把英雄带起来，配合泰莫可汗自己本身的加成，英雄也有绝对先手。自此有了 10 周对决铁三角的说法，矮子王时间王 BT 雷互克。

但是可惜，这个家伙就是针对神的时候才有效。正常学院英雄打其他正常英雄，40 点知识制宝就已经是绝对先手了。你开场再拉开差距也没用。所以要咱说，这个家伙的实力和 BT 雷矮子王是没得比的。BT 雷和矮子王都能外援，带外族兵照样强势。但是泰莫可汗学院的攻防成长就不是那么回事了。第一个回合再牛，打不翻对手就没有意义。而且如果对手熟谙泰莫可汗的特长，那么可以把自己重点的输出单位和学院的重点输出单位站对角，这样就不会被减太多的 ATB，当然泰莫可汗也可以变换阵型来针对，所以这里有很高的博弈成分的并不是完全无脑的。

不过就算是如此，泰莫可汗相比其他学院英雄依然有一定决战优势。就算是不用特长，这家伙开场等待之后使用什么魔法都是基本先手，着实够恶心。

至于发展图，自带神秘训练+魔法箭的霍拉都比较一般了，这个自带洞察+减速的家伙算什么。洞察是能学到召唤系的一些好魔法的，可惜学院本来召唤概率就高。首发开局比家里布毁容男的开荒肯定是要强的，但是不会强到哪里去。这个英雄要是去了圣堂或者亡灵这种低主动的种族估计就无敌了。

综合来说，这个家伙开挂对抗开挂的英雄，可惜他的挂碰上不开挂的就那么不好使了。

学院英雄整体评价

一般来说，看到这样子的一系列评价之后，大家的第一反应应该是学院英雄很强嘛！事实上学院的确很强，不管前期后期都有自己的长处和其他种族较量。前期有海盗这种开挂大量兵力的英雄，中期有火球男这种破坏很强的英雄，后期有纳克西斯海盗这种兵种特，也有霍拉时间王这种特别对抗向的英雄。制宝也能在中期开始发挥威力，不管是融宝的开荒还是在后期对决增加自己属性，魔法能力很强，擅长玩 4 系，针对其他种族也有各种套路，自己本身对付别人的套路也多。这样的一个种族，难怪被人称之为强族。

但是现在的问题就是学院对战再强，和我们大多数单机玩家有关系吗？学院很强，这么强那么强，但是战术再多，电脑是没有战术可言的，你也不需要变换套路来针对。而后期对决和电脑打，咱就算是用地牢也不怵和电脑的学院打，因为玩电脑很多时候用的是非主流的，所以学院后期强和我们单机党也没啥关系。圣堂外援的学院很牛 b，但是咱想要说的就是火球男砸人更牛 b，除非你强迫大家一场战斗解决。但是就算是那样子的情况，学院直接玩黑也能替代这种外援的功能。

学院的英雄是很强力的，记得以前刚开始玩英雄无敌 5 的时候，和各种电脑势力交手，学院的属于非常讨厌的。上来一个魔法值动辄就 200、300，乱丢魔法箭，死活也耗不光他的魔法值，战场耐久力非常强悍，后面要是有冰箭火球之类的，就等着哭吧。然后来到贴吧发现各路学院吹，似乎觉得这个种族没有任何弱点就，非常强悍。但是学院英雄的毛病其实更多，这里总结下：

第一就是技能走向，基本每个人都有。该学什么技能和自己魔法行会息息相关，但是正好学院大量的建筑稀矿需求让人极度抓狂，所以很容易学错派系。学院英雄是魔法师，中后期的开荒能力和自己的魔法能力息息相关，不像圣堂这种，基本不用学魔法技能后面照样打。所以这点上来说学院英雄对于新手，是第一大杀手。

第二就是对抗模式 5+2、6+1 谁都会用，但是碰上电脑有英雄就不是那么好玩了。其他种族打电脑英雄总是有那么些套路，圣堂直接骑兵看准时机要么等待几轮往前一冲，要么直接冲上去（某伟哥神论帝：俺用森林的秘箭手也等待结果被对手远程揍渣渣，所以吧主你就是个渣渣，你来咬俺呐！），森林所有生物为秘箭手拖出来行动时机，亡灵上骨勇召唤凤凰火人最后无限超生，地牢潜行消失之后英雄输出，大家的模式都很固定而且很万能。但是问问你自己，你用学院碰上电脑英雄都是怎么打的。这个就是个学院的问题，到现在恐怕很多人都不知道打电脑用学院该怎么拖时间，用啥套路。要上主力精怪吧，肯定要被收拾的不剩几个。要上一队生物生扛吧，最后不能复活带走，有点遗憾，事实上学院开荒的问题全都是这个拖时间引起的。只要时间够，有的是输出方法，这也正是不倒为啥在以弱胜强的开荒战斗中很重要，学院正好缺乏这类的手段。这个对于新手来说是个不小的考验，很多人恐怕都是要么黄铁烧烤或者豆子末日成型了之后虐的百般爽，真正高手过招战报中的那些战斗回放没

有想太多，也没有盘算过一旦是靠召唤流的该怎么对付对面英雄的全兵阵，这个才是学院的关键点也是弱点。

第三点就是后勤防御这类技能概率太低。其实没有后勤，一个英雄穿个红鞋访问个马厩之后的移动力也是足够用了，但是没有后勤就意味着一些海战图上跑的很蛋疼。防御的问题接上面的第二点来说，真要用学院英雄洗出来一套光明标配，实在太难太费钱。

当然学院就算是单机也不是多烂的种族，可是问题是现在学院的误区太深了，所以这里基本就只说这些问题。至于学院英雄的优点其实也都在英雄评价里面说过了，比如技能走向偏魔法全能，特长非常优秀，自带技能干净利落。这几点只要缺少一点，学院就不会有现在的样子。

最后扯扯学院终极，学院英雄在一些变态图上看到就一定要买出来的话，那么肯定是因为学院终极。尤其是英雄无敌 5 里面平均城镇分布密度很低，基本没啥地方学你自家没有的魔法。英雄无敌 5 里面虽然获得魔法的手段多样，但是总归太蛋疼。这个时候，有个学院英雄会终极就是你最大的福星，所有魔法同时到手。学院终极其实相当好出，技能全都是高概率的，除了机械稍微蛋疼其他两系也算比较顺畅。一般的学院英雄只需要洗出来个机械技能就能学到终极，白送所有探险魔法，直接城镇门回家，省时省力。随机图蛮子看到学院英雄开心就是因为如此：终于看到一个会读书的人了。这个终极相当符合学院魔法师的设定形象的。但是学院终极成天被人黑，说什么不如双修，学机械不划算，没群体等等，咱只想说群体魔法本来就是给带大量兵力的人开荒用的，而学院带大量兵的种族么。没有群体，碰上远程固然会麻烦些，但是这个不是必须有群体也能拿下来的。至于不如双修就更恶搞了，黑召双修，最常见组合，黑暗召唤启蒙巫术一共 4 系；而终极呢，战争机械启蒙巫术，一共 3 系，哪个省点，自己算。学院终极强大在提供所有魔法，变态图开荒的时候，和谐了有破坏轰，上单队有吸血鬼化有复活，非常好用，符合学院英雄后期基本裸奔的习惯。但是学院终极有这样子两个问题，而且每一个都很致命：

第一，没有不倒，威力大减。学院很多打法战术要有不倒辅助才好用，偏偏学院终极没不说，学院防御术还只有 2%。

第二，就是没有魔力再生，英雄除了努尔续航能力都太差。这点在努尔篇说过。

所有最后要不要学，那完全就是看情况把握了。

地牢篇

药王之毒莱托兹 (Lathos)



WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

特长效果：英雄特长“腐烂诅咒”这个魔法。当莱托斯进入战场的时候，对手每队生物都有 $10\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ 的概率被附加腐烂诅咒的状态。这个特长和矮子套几乎同时生效，在砍王和泰莫可汗行动之前生效。这是地牢唯一一个特长魔法的英雄，尽管地牢是魔法族……

这家伙外号说是毒王药王，其实开场只是让对手烂裤裆的……和下毒毛关系没有。老奸巨猾的家伙，非常符合地牢形象。上来就是这么有争议的英雄，不过有争议的英雄往往也好写，因为直接从常见争议入手就行了。下面咱就以常见的几种误区为引子来聊聊这个英雄。

首先第一个最常见的，特长一个腐烂诅咒，还不增加咒力，就只带出来一个腐烂魔法，有啥厉害的啊？

那么现在咱也把学院亡灵地狱这几个种族给写完了，不难看到“黑暗如果有腐烂冥府也是可以考虑的”这句话。腐烂为啥厉害？首先看单体腐烂无黑暗技能支持，伤害固定就是每次行动 $32 + 8 \times \text{咒力}$ ，这个是啥概念？比较一下，相同 6 点消耗，冰系魔法的威力为 $60 +$

12 × 咒力，这么一看，腐烂真心垃圾啊只有冰箭的一半。但是别忘了，冰系魔法只伤害一次，但是腐烂原始级就已经是 2 次了，3 点咒力的英雄，腐烂持续两次，毒中标准主动生物伤害 112。冰箭威力 72，冰系魔法还是出了名的魔法值利用率高的。那么比较专家级的时候，冰箭威力 $96 + 12 \times \text{咒力}$ ，腐烂还是 56 点，但是持续回合数就是 5 了，继续完爆冰箭。正是如此，腐烂才要被加上很多限制条件，亡灵元素等等一大票生物不吃。不过就算是如此，碰上灯神这种，腐烂能无视其魔伤减免特技的话还是相当好使的。

而且腐烂不仅它的伤害高，还有身处黑暗的优势，只要点一个痛苦大师，就能获得群体大腐烂。0.5 的 ATB，12 点魔法消耗， 4×4 的范围……只要一次能毒中两队，就和单体的魔法效率一样高，面对对手有英雄的时候简直爽到爆。

这个魔法和地牢还很搭配。地牢的特点是啥？碰上较弱的怪物，省魔法值，那么这个时候不放心用个单体腐烂，效果可以，比如风舞血女这种主动高但是血薄的，这个时候 2 回合的下毒经常能毒 3 次，很划算。有些怪不吃腐烂，或者主动低腐烂效果不好的，比如步兵僵尸，但是这些用血女都能很简单的溜掉不愁。碰上较强的怪物或者带着不少兵力的电脑英雄，那么问题来了：潜行消失之后只能拖 3 个回合，怎么给对手造成最大伤害捏？0.5ATB 消耗的腐烂先来，英雄等个半个回合马上行动，这时候腐烂是状态，不能叠加伤害，那就出手破坏喽，和腐烂叠加伤害，对对手能造成重创，这个优势任何种族基本都没有。

第二个常见问题：这家伙自带黑暗简直太无语了！地牢又不出黑暗魔法，有啥用啊？

一般来说，在异族自带一个不相关的魔法技能的确很郁闷，比如蜂群女，比如毁容男。所以药王的确有个魔法学不到的问题。有些人要说女族长偷窥流，但是咱想要说的是一般地牢还真不出这个兵，潜行血女多头黑龙，然后才是她。但是药王是不同的。首先第一个问题，在地牢，就算是能学到黑暗魔法又如何？学到悲痛欲绝？学到虚弱诅咒？学到痛苦折磨？这些魔法有啥用？地牢不是力量族前期不依靠负面状态上全和对手肉搏的。群体迷惑可能有些用但是地牢不怕远程怪。高级魔法里面傀儡癫痫失明虐电脑都好用，但是地牢英雄没有那么多魔法值，这些亡灵现在都很少见了。冥府威力很高，但是穿透黑龙的，所以也配合不出来啥战术。地牢就算是出黑暗，自带黑暗的英雄比如一辈子照样也要悲剧，所以自家不出黑就是不好用的逻辑本身就是站不住脚了了。

第二点，人家自带腐烂，只要一个 4×4 的群体大腐烂，这个技能点就已经值了。不信的可以用 mod 把一些自带黑暗并且只带黑暗的英雄初始送一个腐烂魔法，试试看这些英雄的地位能提升多少。咱曾经做过挑衅那张图的战报，药王全程除了腐烂啥也没有用，就把电脑海量的兵力揍得屁滚尿流，就靠药王这个英雄很简单一个腐烂。腐烂的威力让亡灵在魔龙关上不用英雄魔法也能弄掉凤凰关卡。而且自带黑暗是有很多其他优势的，比如腐败土壤，虽然这个技能本身效果太弱，只要点了痛苦大师这个技能就一直会出现烦人，那么就直接点了呗。这个技能一旦碰上电脑英雄有镜像，那么你就可以直接当他没有英雄，而对手如果没有镜像那么可以进一步增加伤害，倒也不是那么糟糕。自带黑暗还有的优势就是外族看到的时候非常

开心，在本族转型也容易。外族看到开心的问题之前亡灵说过，黑暗压光明的一个因素就是自带黑暗的英雄太多，药王带亡灵兵冥府并不穿透亡灵生物对冥府的免疫，效果不错。而在本族真要和人拼后期那么带全十知识的宝物，找个英雄传个从女族长那里偷学来的减速迷惑破甲，带全兵力也不怕电脑的英雄全兵力对抗。而知识撑高之后，魔法量不是问题，那么一旦从圣堂之类的副城学到了傀儡癫狂，配合潜行虐电脑简直太舒服了。变态图上掏个龙国学个吸血鬼化配合红龙暗影祖母那是随便碾压，真真正正走遍天下都不怕，手持黑暗我自大。前期用黑暗的伤害魔法，后期用黑暗的负面状态，各种耍无赖。

第三个常见问题，地牢都是走破坏流直接狂轰乱炸的，这个家伙带黑暗就算是能用出来腐烂输出能力也不行啊？

这其实就是药王的技能问题。学群体腐烂之后再学一系空破坏配合启蒙、巫术是很常见的套路，学黑暗的英雄是能同时破坏的。况且这个英雄不像拉雯上来自带两系，药王只带黑暗就够一般的开荒用了，学到群体腐烂之后憋破坏只需要把破坏升级到专家就可以。然后巫术启蒙后勤也都是只学主技能就够，这个就是地牢的优势，很多技能直接空子技能问题也不大。不否认黄金假面（后面会介绍，是塞纳特的俗称，也叫做黄金）的火球点燃毁灭+巫术神秘精髓输出强力，但是黄金这些技能点的时候，药王黑暗破坏启蒙后勤都已经早成型了，实际上的输出不次于黄金。

说完了常见误区，再说说这个英雄的一些其他优势。自从 3.1 开始，玩家们发现破坏乱轰开荒的问题很大的。破坏系更多的还是对抗向，开荒的话魔法值消耗有点吃不消。所以现在地牢就一直在寻求一种不依赖于只丢破坏的生存之道，玩家们现在把目光转向了技能上的多样化，放弃了对纯粹破坏的执着。于是乎有两样东西现在在地牢火起来了，一样是召唤，一样是机械。

地牢召唤的精髓就在于地雷，很少有啥种族只用地雷就能吃遍天下的。当然对于地雷的依赖太高是地牢召唤流的弊端之一，这里咱就直接称呼为地牢地雷流的开荒。这个时候你就发现，由于地牢英雄自带技能太囧了，没几个人适合走地雷流的。黑手自带地雷无敌了，但是自带技能幸运还是去死吧。索格尔一辈子牛头女这种自己开荒都成问题的家伙走个毛的召唤流，女巫会长自带技能如此囧也还是算了吧，黄金……这家伙强效魔法对召唤下面的干扰出来的驱魔符咒简直抓狂，所以适合走召唤流的，就只有药王和于尔沃纳了。鱼儿妹妹（于尔沃纳的俗称）的问题等后面再说，这里说药王。药王走召唤强力就在于药王特长能度过前期召唤技能和魔法还没到位的真空期，就算是没有地雷也没关系，有个腐烂也能足以应对大多数 1~4 级怪。碰上 5 级以上的没有好的召唤魔法就不行了，不过这时候召唤的烈火勇士和凤凰也该到手了，战斗中的帮助就不小了，就算是开荒，有地雷可炸大体积生物；碰上电脑英雄上来直接先召唤，后腐烂，只要魔法配套，药王的召唤流非常强大。

第二就是机械，其实以前常说魔法族不适合学机械，比如太贵了输出不足影响魔法成型等。但是现在地牢各方面的战术开发出来之后，战争机械的正面作用已经远远超过了这些反面效

果。车子吸引对手火力好用，没有车子专家破坏或者专家召唤的英雄下龙之类的高速 7 级兵是非常心惊胆战的。现在有台 1100 生命值，15 防御的车子，各种开荒瞬间就变得非常简单。潜行没了，只有车子，电脑必然只攻击车子，没有 3 连也没关系，能轻松拿下所有 1~3 怪，基本不用魔法；碰上高级怪，召唤流的时候车子本身可以作为地雷的标靶对象，可以在车子附近 2 格宽的区域摆出来地雷，轻松炸掉大体积的电脑生物。破坏的话则是优先攻击靠近车子的部队，削弱他们数量，只要把握好这个原则。15 级正常属性的地牢英雄专家破坏无巫术轻松灭最大龙国。这些开荒不用车子也能完成，但是都不知道要存档读档大法多少次的。同时，地牢战争机械的优势就是不用担心急救之类的技能，也不用担心瘟疫帐篷，只要有 1100 的车子就够了。帐篷有了更好，多出来一个点吸引伤害，没有也没关系。事实上瘟疫帐篷比 3 连更受欢迎，因为地牢不怎么需要急救救助自己。

药王同样还是除了鱼儿妹妹之外唯一一个适合出机械的英雄，因为还是自带黑暗腐烂，能度过前期战争机械没专家没学到弩车或者还没有买到车的这段真空期。学到战争机械之后，那么空破坏，空召唤，或者直接去学燃烧箭的药王，吃怪能力都是空前绝后的

综上所述，不难看出来为啥药王在地牢经常占据首发的位置。套路灵活，实力很强。单机的话，符合地牢诡计多端的设定，套路多变，各种折磨电脑的技巧也都会，让人每次玩都会有不同的体验。就算是用其他种族，酒馆里面看到药王也能玩出来各种花样。未必每次在地牢都能混到最强，但是绝对是花样最多变化最多的一位。

最后说说药王的问题。首先腐烂前期威力不错，后面就有点不行了，当然有土鞋辅助是不错的，可惜土鞋不是每次都有的；然后自带黑暗还是有一定影响的，就是药王很少会去学启蒙巫术这类增加自己施法耐久力的技能，人品不好不涨知识那就要准备囧了。另外特长效果太单薄了，前期只能说开场毒到了就算中奖，没毒倒是正常，不能指望这个特长去撞一队本来没有这个特长拿不下来的怪。而且太多野怪免疫腐烂，就说下龙国，中号龙国 3 队龙两队免疫，最大龙国 4 队龙两队免疫。下高级怪尤其是飞的快的每个地牢英雄都头疼，但是药王是这里面比较糟糕的一个。最后药王少个技能点，升 2 级的时候如果出现穿透、进攻、心智、诅咒，那就要准备囧了，没有自带一个子技能封锁一个主技能的空槽是个遗憾。

黄金假面塞纳特 (Sinitar)



特长说明：减少强化魔法的魔耗，初始减少 5%，英雄每升 1 级，再额外减少 1%。看起来效果微弱，但是由于英雄无敌 5 里面魔法消耗是并且是去尾法（向下取整），7.9 的话取整就是 7，所以这家伙特长效果很强。

首先是经常看到有人说这个家伙的破坏魔法非常强力，弄得好像他的破坏魔法和别人两样。其实说白了这个家伙的特点就是省蓝，还是必须要是强效魔法的消耗，所以很多人吹嘘这个人破坏横行天下咱是很不理解的。

那么黄金的优势其实并不是破坏有多强力，而是地牢唯一一个自带技能和魔法非常理想的家伙。药王的问题之前就提了，而除了这个家伙之外的地牢英雄普遍开局都是身上有伤的类型，后面咱都会一个一个提到。黄金假面和这些歪瓜裂枣不同，他自带魔法箭，前期魔法利用效率非常高的一个魔法。而且魔法箭的强效比相同时期的冰箭的威力差不多。11 级的时候，黄金的特长效果为 $5\% + 10\% = 15\%$ ，强效魔法箭的魔法消耗是 6.8 取整为 6，可以当成威力稍微高一点的冰箭来用。黄金等于直接自带了一个 1 级魔法 + 2 级魔法。

而自带破坏技能，不造魔法行会也不用担心，直接烈火大师 + 毁灭之道，升级之后学到启蒙出光头知识 +2，之后配合野外水晶、地牢建筑，10 多级的黄金就算是一点知识也没有涨，

完全裸体也该有 7 点知识，105 的魔法上限，一次能从井里带走 105 点魔法值，转换成强效魔法箭 17 个，足够应对前期 1~3 级兵的开荒战斗。如果毁灭之道送的是冰箭之类的好魔法，然后宝物商店给力一点，那么就更舒服了。

至于他的特长，主要的意义在于跨级使用，比如之前说的强效魔法箭当成 2 级魔法用。真要高等级的魔法，比如强效火球，强效冰环，就地牢那点小知识，就算是黄金，也不可能在一般的开荒战斗中用它。所以一般的开荒战斗，黄金的破坏没有任何优势。但是当碰上电脑的英雄或者越级打怪的时候，这个特长意义就大了。15 级的黄金，魔法节省效果 20%，别的英雄很难一直丢强效魔法，但是他却能做到，因为他的强效魔法消耗就是少。所以特长只能说还行，不算很逆天，但是的确有它发挥作用的时候。

不过黄金现在越来越少人用，原因就是他在破坏上被挂死了，只能玩破坏。不是说玩破坏不厉害，欺负电脑绝对杠杠的，但是发展起来自己会很不舒服。这个英雄，要玩机械有大地震颤来干扰，要玩召唤有驱魔符咒符咒来干扰。地牢有其他更合适的英雄来玩机械玩召唤，何必用他。总体来说，技能模式万年不变，破坏，启蒙、巫术，后勤，地地道道的魔法师，地地道道的破坏王。别的东西，和他没半点关系。

鱼儿妹妹于尔沃纳 (Yrwanna)



特长效果：血腥少女和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

我擦，按照她的个人描述，这个女的，居然拥有“惊人的美貌”，并且用它来达到自己的目的？这尼玛多么老太婆的长相！还是那句话，拜托育碧你们能把擅长色诱的英雄画的好看一点吗？另外，在地牢，虽然号称是女权社会，但是发展图首发出场概率前两高的居然都是男的，有点让人觉得不可思议……

生存哲学就一个字：遛，受到很多新手青睐，因而这个英雄争议很多，经常看到有人来吹嘘她多么无敌多么厉害，下面我们就来说一下。

这个英雄第一亮点莫过于自带启蒙了，还是光头，这升级了之后学个知识+2 还能马上再升一级，健身又健脑。所以有人说，你们不成天黑地牢没有知识都是不念书的笨蛋吗，这个英雄加知识加光头，多么牛 b！必然是地牢最强的英雄！

这里就有问题了，首先光头很强不否认，但是就地牢的那点知识，+50% 和学院的那个+50% 完全两个效果。尤其是升级如果不出知识+2，那么 10 点魔法值上限现在变成了 15 点，能有

多大两样。不是说地牢就不需要光头了，而是光头的效果在地牢前期是没那么强力的。总体来说说她魔法值多是不错的，但是需要很多其他技能和宝物来增加自己的知识，初期的时候离很多人吹嘘的那么强是有不少差距的。

第二亮点无非就是自带启蒙光头适合出导师了。之前在纳克西斯就吐过槽的东西，很多人把导师当成惊天地、泣鬼神的超级神技，地牢尤甚。什么导师出来无穷多小弟不断骚扰之类的。导师这个东西的确不错，但是离直接翻盘的神技那种程度还差得远。尤其是地牢的小弟，14级英雄导师出来小弟经常只有2点知识，算上野外水晶和家里建筑也就是4点知识，还没有宝物，远不能像主力那样子对对手造成重创。小打小闹骚扰电脑的确不错，但是不能太把它当回事。同时，你还必须要有强力的经济，这样子才能支持各种逃跑的小弟买出来的费用。所以这不是多么无脑的打法，有很多战术考量的。

第三亮点就是特长血女，还自带减速，天哪，这是果断要遛死对手的节奏么，尤其是特长血女，数量多输出高，很多5速怪配合减速轻松遛，以至于后面鱼儿妹妹遛狮子都出来了。如果地图上可以被遛的怪很多的话，你会发现这个家伙升级速度简直像火箭，啥黄金药王都是扯，和她没法比。但是反过来说如果地图上没有很多可遛的怪咋办？用她首发遛怪是轻松了，但是考虑到高级野怪，首发英雄只靠遛怪明显不能长久的。另外，特长血女，也就意味着对地牢意义最大的潜行没有带出来。如果第3英雄是牛头人酋长大人，那就只能说贴吧发来贺电。其实不用牛头人酋长，任何一个其他地牢英雄过来也才14个潜行，如果没野外1级巢穴果断就是做死的节奏。没有潜行面对远程野怪就苦手，如果避开远程，那么地牢开荒唯一的优势不怕远程怪就没有了。

综合来看，有利有弊的一个英雄，个人本来想要推荐，但是鉴于这个英雄的脑残粉太多所以这里就谨慎下。这个英雄其实要咱来说，真正的优势是自由度高，自带启蒙，意味着学机械也好，学召唤也好，学破坏也好都不吃亏，反正地牢高属性的咒力成长，家里有破坏，有启蒙加成其威力，怎么玩都可以，又不像黄金那样子各种机械召唤干扰。所以整体来说这种素质在地牢已经算是不错，首发的话可以考虑，但是第3英雄是牛头女的话还是重开吧。

黑手维尚 (Vayshan)



特长效果：密探和两种升级形态攻防各 +1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

自带幸运是他的不幸，多么讽刺的情况。下面聊聊这个英雄。

维尚怎么看都是个狠角色，自带一大票的潜行，而且还特长这个生物。自带的魔法也是很多召唤族做梦都拿不到的地雷，怎么这个英雄实际上就这么烂呢？下面我们一点一点的聊。

首先自带大量潜行而且还增加攻击防御，这个是相当给力的，本身潜行的特技就是下毒，那么数量多毒人也就强，变相增加输出，数量多增加攻击则是属于直接增加输出的类型，现在这两者合二为一。维尚的潜行开荒的时候补刀非常犀利，基本其他英雄需要补魔法箭的战斗，这个家伙直接就能拿下。特长地牢灵魂的生物未免有点作弊的嫌疑。

但是中后期，潜行再强力数量再多，也不可能和尸巫、亲王这些怪去肉搏。肉搏近战潜行最多也就是和 3 级兵较真下，4 级以上去肉搏那就是找死，包括近战伤害不减的远程，肉搏远

程的话因为很多远程普遍血少而且被贴之后伤害减半，所以肉搏一些 4 级远程怪也是比较轻松的。但是 5 级的就要准备吃大亏了。况且 4、5 级的远程怪很多都是施法的，被人魔法砸的各种找不着北。所以维尚的特长意义在于前期，必须要发挥前期的优势。

现在自带出来幸运，前期的优势瞬间被磨没，升的级数都用来喂给幸运了。其实如果是破坏流的话，幸运的效果不比启蒙巫术要差的，当然这里肯定说的就是术士之幸了。幸运术加 3 点幸运，术士幸运的话平均 3 发火球就应该有一发是幸运的，等于增加了 $1/3$ 的输出。启蒙的话，咒力增加 22.5% 差太多，巫术则是增加 1.42 的施法速度看起来好像比幸运要强，但是别忘了，幸运可是对生物也有加成的，尤其是黑手这种生物多的。但是幸运的问题就是地牢英雄一场战斗不会放出来太多魔法，潜行拖时间，之后英雄也就是 3、4 次施法，这个时候一旦幸运不给力就完了，或者幸运爆出来但是都砸在快死掉的单位身上。这些问题在极限类开荒的时候问题很大，不想要爆幸运的时候出来，需要它的时候又不出来，在没有有效拖回和数手段的地牢这个是个大问题。

自带的地雷虽然厉害，但是地雷这个魔法和魔法箭不一样，不带召唤的地雷纯粹搞笑专用，尤其是在地牢魔法值还少。所以现在维尚都是魔龙能洗点出召唤的时候首发，否则，直接扒了他的兵送给别人用效果更好。

女巫会长埃莉娜 (Eruina)



特长效果：女巫会长使用单体杀伤魔法时，所带领的暗影巫女、暗影女族长也会发动远程攻击，机率为 $10\% + \text{英雄等级} \times 2\%$ 。造成的伤害和正常攻击相同，但是不考虑幸运的数值，即没有幸运和厄运的概念，没有弹药甚至被贴身也依然可以远程攻击。同时，假如女巫之前使用过防御，被女巫会长触发了攻击之后不会丢失防御加成，对新升级体无效哪怕近战。除了破坏的单体魔法（注意连锁闪电是算单体魔法的），光明的神圣复仇，召唤的蜂群铁拳都可触发她的特技。这是伪特长，对外交无效。

被进攻给毁得了的典型……其实地牢剩下的英雄基本就没啥可说的了，包括维尚在内，优点缺点都很明显。

埃莉娜的特长本身效果就不提了，这个东西对新的女族长是无效的，郁闷，本身在地牢这个东西就不是优先出的，所以特长=没有。其他一些变态图上，假如有方法可以增加女族长数量的话倒是也可以，否则正常产量 6 级兵本身属性太差外加数量又少，这个特长看似有趣但是很难发挥。

那么只能说自带技能了，其实进攻+破坏的组合并不是最糟糕的。和维尚的幸运比比，咱宁可维尚自带出来这么一套技能，本身进攻在地牢就是高概率的东西。现在的问题就是，她自

带进攻+破坏，升级技能就要准备各种乱了。本身地牢开荒就各种不稳定，这么做无疑就是把不稳定进一步夸张化，如果升级不看到进攻只能看到破坏，出毁灭之道，那就是迷你版本的黄金；如果升级出进攻不出破坏，那就是升级版本的索格尔。

进攻其实还有其他用处，比如出寒铁破不倒，但是可惜电脑一般还真不学不倒。那么就只能出燃烧箭了。其实地牢的三连火弩配合破坏也是个不错的选择，女巫会长毫无疑问是这个流派的唯一合适人选。但是问题如果不出机械，该怎么办？而且自带的是进攻，不是机械。所以进攻上经常会吃点太多，等成型了至少 15、16 级了，这个时候机械的意义就没那么大了。如果不出机械，单纯一个燃烧箭其实也不错，能修复不说，也能用来吸引野怪，但是抗打击能力比走机械的人就差太多了。而如果是副手的话，就没钱给她购置机械。

这个英雄还自带出来闪电和弹药车，可惜两样东西对地牢的帮助都很小。总体来说培养为副手还是可以的，毕竟有破坏，就能砸的电脑直叫唤。去了地狱之类的种族也能作为一个不错的副手来表现，但是整体作为首发，就因为额外带出来了一个进攻，毁了一切，感觉很不理想。

一辈子伊蓓斯 (Yrbeth)



特长效果：种族能力黑暗仪式得到增强。不仅魔法值恢复满，还可以超过上限的 $2 \times$ 英雄等级点。

真不明白这个特长真的很强嘛？为啥地牢这么多特殊英雄都是她的特长？奥塔、赛格雷夫、阿格贝斯、斯拉塞、伊拉娅……有酱油的有和谐的也有主线的，制作者对于设计出来这个特技就如此的感到满意吗 = =

贴吧俗称“一辈子”，谐音伊蓓斯。自带黑暗，所以等于招黑。这英雄的争议在于她的特长意义到底大还是小，同样这里直接搬吧砍上的内容：

前期，地牢的知识上限很低。10 级内只有 4 点知识，60 点魔法值那是家常便饭。这时候用黑暗仪式，麻烦来了：就这么点魔法值，不值得用黑暗仪式。当然，肯定有人会问：如果周围没有一个井，你的魔法值又没了，那你怎么办？首先，这个问题假设就有问题。如果周围没有一点补充魔法值的地方，地牢不应该纯破坏乱轰，早早走机械溜怪+多头再生的方案才是正统；其次，就算是周围没有井，自己家里还有魔法行会，安排好行动路线，让自己最难过的几天一边打家里的怪一边回家过夜很多时候也是能解决一部分问题的。这是前期。

后期，经常有 10 多知识甚至 20 点知识的时候，哇塞，一次黑暗仪式爽翻了？真的是这样子的吗？让我们想想啥才是后期。后期我们的英雄如果跑大图的肯定是有专家后勤的，然后基本还有刷红鞋的，就是穿红鞋过夜刷移动力。基本野外的马厩也经常去访问下。之后黑暗仪式，把自己辛辛苦苦攒出来的一天 4000 多的移动力直接耗光？这是啥脑残技能。越是后期英雄吃怪能力越强，跳过一天的行动就越亏。同样还是会有人问？那就是没魔法值了怎么办？没有魔法值了当然只能用黑暗再生了，但是关键是怎么避免这种情况。就说随机图的那种难度，咱看到有人曾经和咱抬杠，说非要用双终极打。的确是丢破坏的时候爽，但是你想过没有纯破坏砸好几百的独眼需要多少魔法值？这种情况下还在靠破坏本身就属于决策失误，多多转型黑暗召唤才是正统。对比另外一个魔法值补给捉急的种族圣堂，骑士的知识成长也很低，还没有启蒙巫术，但是每次战斗一个吸血鬼化解决让圣堂的魔法消耗丝毫不成问题。不是非要有灵魂链接或者努尔这种特技才能维持自己魔法消耗。

可见就单机而言，黑暗仪式这个东西实在是没有什么意义。很多时候要靠虑自己“如果避免魔法魔法值”而不是“等着没有魔法了就用黑暗仪式吧”。

一辈子的话就更气人了，自带黑暗，这是啥奇葩。特长之后其实依然不明显。10 级的时候就多 20 点魔法值，也就是够两发火球的。如果按照百分比加也就罢了，比如 10 级的时候能够翻倍。魔龙关上一辈子能洗点算是亮点了吧，自带魔法箭有破坏肯定比索格尔女酋长之流的要强，但是真的就是地牢的无井图救星么？咱说未必。当然如果有了腐烂，其实她的实力就可以比肩药王了。但是可惜，这种假设前提就是要有 2 级行会，或者学士，真有这些条件，药王的开荒往往已经开始一段时间了，所以也追不上。最后自带黑暗本身的优势之前太多英雄已经说过，这里不再重复。

牛头人酋长基特拉 (Kythra)



SAMPLE

特长效果：牛头人和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

这才是真正的色诱王，俗称牛 MM。同样都是牛头人酋长，看看我们的英雄无敌 5 里面的娘版牛头人酋长多萌……另外这个名字总觉得音译的有点怪……

牛 mm 果断是色诱的典型，任何种族酒馆打开看到她的时候，牛 mm 都会不停地挥舞着自己带来的理财术诱惑大家：人家自带理财术嘛，3 个星期人家就成倒贴的了嘛，你就买了咱吧……可惜事实上完全不是这么回事，真要 3 个星期才能回本，这点 250 块钱的日收入根本就不重要，前几天买英雄的花销非常要命。其实极端的状况下用牛头女开局，能够弄出来 +750 的开局的，城镇特长是加钱，开场宝物还是 +250，自己再 +250，差不多能顶个金矿

了，圣堂表示自己要 750 个农民才能达到这个效果。但是问题是，地牢是需要缺钱到需要凹出来这种开局才能打得种族么？

至于自带技能领导本身就是一件帅呆了的事情。本来牛头的特长就是士气不低落，这外加领导，果断是要疯狂士气出入神的节奏。事实上咱用牛 mm 一直都这么搞，感觉还真不错，毕竟用其他魔法族就从来没干过发展图出入神的这种事情。但是问题是，地牢是魔法族，学了入神之后领导对自己生物的加成基本就没啥意义。真要和人拼力量，防御的作用比领导大得多，所以真要拼后期也不靠谱，现在唯一的优势就是 10 周对决上不用洗领导了。

自带冰箭是个亮点，但是要和下面一点结合着来说：自带兵力优势在魔法族是很容易成为囧英雄的。牛头人酋长和鱼儿妹妹的组合之前就说过了，不带血女也就罢了，不带潜行那真心作死。而且其实不用组合，只要出现一个就够难受的，之前也说过的话题，所以现在自带冰箭虽然自己用不了，能用学士传给别人也是好的。但是非常遗憾地牢最快出学士的英雄正好就是鱼儿妹妹，所以……等死吧。自带的牛头本身就很尴尬，输出不是那么回事，地牢的 3 级兵本身出的就慢，没有人骗反保护（地牢炮灰数量太少），又难下远程。9 主动 5 速虽然不错（圣堂步兵做梦都要有的属性），但是实际上没有什么效果。要分出来做炮灰又太浪费，毕竟牛头的产量是 3 级里面最少的，整体来说，一个大囧的家伙。

地牢上将索格尔 (Sogal)



特长效果：地牢两种蜥蜴的蜥蜴撕咬变得更有威力。现在可造成 $60\% + 0.5\% \times$ 英雄等级的伤害，普通蜥蜴撕咬就只有 50%。

之前在克劳斯那里吐过槽，这个家伙到底是特长骑兵还是特长骑兵骑的马。后来看过索格尔之后，果断还是认定克劳斯特长的是骑兵本人，如果特长马的话就成了第二个索格尔了。

曲线救国失败的大英雄。无可否认的是，索格尔真的辛苦你了！为了救国，连自己的名声都不要了，首先解释下曲线救国。

英雄无敌 5 里面兵种特分为两种，一种是真特，一种是假特。5 级兵以下的兵种特非常多，但是假特就两个，一个是地精王，一个就是他。他是地牢的荣耀！地牢正好是属于那种在前期骚扰很骚，后期对决不行的，另外前期发展又面对开荒的难题，所以索格尔采取了一种曲线救国方案：我要增强地牢的力量流！自带进攻+战争狂，上来大加速水到渠成；然后学个战术，血女冷骑疯狂贴远程，地牢不是开荒困难么，那么好吧，我用冷骑+血女疯狂输出引导撕咬流！为黄金报仇！让割老二知道，他们家的疯狗在我们地牢大恐龙的面前不过是一群小猫，我们才是亚山第一咬人王。尤其是地牢还有召唤魔法，回来出个镜像，两个蜥蜴一起咬，吓死你们大监狱！

可惜实际上的效果如何我们大家都清楚，冷骑这种东西基本属于一次性的。地牢前期发展又不造它，就算是战役里面有了冷骑，一般也都是无限等待看准实际秒人的，一旦吃了反击就不划算了。而如果不吃反击，也就是说对手倒了，那何必又要撕咬呢。蜥蜴撕咬本身就是个很废柴的特技，这东西就算是 100% 的伤害都不好用，现在只有 50%，上将索格尔又只能增加到 80%，简直有种屈辱的感觉。这东西在英雄能控住场面的时候进行以少胜多的战斗才能发挥一定效果，而索格尔不带任何魔法相关的技能就已经注定了在魔法族这个家伙要囧。自带加速却容易出速度能量简直和妹夫异曲同工之妙，所以只能做自己的万年冷板凳了。

跑龙套拜姐莎蒂娅 (Shadya)



特长：减少自己受到的 $2\% \times$ 英雄等级的远程伤害。和其他减伤害的效果是叠乘关系。

有点不太明白育碧。按照理论上来说，这个人就是拜姐，那么这个英雄育碧就单独做了个新特技。但是原来的拜姐就直接偷懒给了她一个奈莫斯的特技是咋回事，这跑龙套的待遇比演主角的都高？另外雷拉格果断一个 2B，追啥家庭主妇啊，要了拜姐多好，想让她变成谁来 H 就能变成谁来 H，各种 high。

剧情上，战役故意要毁了她，给她一个黑暗技能，还是黑破双修。其实真要能有傀儡癫狂失明的话原来很多战斗也能变简单，可惜地牢战役全篇都是地牢城，各种郁闷。本身很强大，自带闪避，特长受远程攻击伤害减少，这个英雄出活力+坚守，带多头开荒优势无以伦比（当然除了原版的雷拉格）。出不倒的话在地牢本族开荒倒是意义不大，毕竟潜行一个周就 7 个，城堡之后 14，一场用不倒的战斗下来死掉一个周的产量。但是生在外族副手的话或者跟强力电脑英雄碰撞的时候这个不倒的意义就非比寻常了。特技发展决战两相宜。当然如果生在圣堂亡灵之类的龟族效果会更好，但是就目前来说，也是别有一番特别的韵味。很凶悍

但是没地方发挥的人物。可惜，战役英雄，一切尽在 yy 中，不开 mod 是看不到她的，自然也就没啥实战经验之谈了。

不讲理主动王雷拉格 (Realag)



特长效果：对手的生物主动被降低 $1\% \times$ 英雄等级的主动，己方的生物主动被提升 $1\% \times$ 英雄等级的主动。

阿格雷尔和雷拉格合体的特长，俗称阿拉蕾。当然他更正常的俗称是“BT 雷”。

如果说原来的地狱阿格雷尔和地牢的雷拉格是破坏平衡的存在的话，那么这位就不知道该如何评价了。也不知道在原版和锤子之间这个家伙去哪里找谁练习了什么神功，才能导致自己恶魔的特技和术士的特技合二为一，彻底开挂的家伙。

现在雷拉格 40 级的时候彻底给对手上了枷锁，自己开场一个大加速，对手开场一个大减速，而且都是无法被驱散的状态。本来 10 主动：10 主动，现在 14：6，可以 3 连动对手，就有些太不讲理了。而且主动上做文章，那么战场上做文章的可能性就更高了，曾经有人问雷拉格怎么灭逆天的 boss，这个就太简单了，上来上血女红龙冷骑，血女分多队，因为自己加主动，所以自己方生物主动很高，所以自己方的入神效率很高，那么学个入神十巫术法术抑制，对手不仅放不出来魔法，还经常会被雷拉格连动，也就意味着雷拉格在法术抑制之余还

能用出来一些别的魔法。减少对手主动，所以蜂窝控场能力更强，而且不用召唤的蜂窝也能控制住，而且咒力要求也很低，意味着宝物和野外属性点都能给知识让路。这样子蜂窝控制住之后冷骑冲锋各种配合血女红龙撕咬，再多的兵来只要魔法值还有对手就别想动，包括英雄……

类似的主动性文章还有很多可以做，比如用老马开局外交亡灵兵之后送给雷拉格外援……总体来说太过 bug，称之为英雄无敌 5 战场第一英雄特技并不过分。虽然有克星，但是用处比克星们都要广，非常可怕的一个家伙。

地牢英雄整体评价

地牢本身作为英雄无敌 5 的种族，虽然开荒有各种不利。但事实上是属于比较容易上手的种族，纵使在 3.1 潜行被和谐的年代，丢丢破坏很多新手也能轻松虐掉电脑势力，问题主要出在开荒上，本身打电脑是很容易的。外加有药王黄金之类的强力英雄，很多人不由得感叹，地牢很强啊！

可惜，在这个强悍的外表下，一个经常不被人注意的事实就这么沉寂下来了：地牢的英雄，素质是英雄无敌 5 里面最烂的。

首先看特长，地牢是啥？是魔法族，人人自带魔法这点就已经说明了，英雄技能也都是一系魔法+启蒙巫术，这点是毋庸置疑的。但是看看地牢，8 个英雄，5 个都是兵种特，而且全部都是比较囧的英雄，两个伪特不用多说，女巫会长只能说是矬子里面拔将军，真特的话，只有鱼儿妹妹拿的出手还是前提要有足够多的潜行。这些英雄的特长前期帮助不大，后期更是没有。

剩下的 3 个英雄，两个特长种族能力，一个强效魔法，一个黑暗再生，是属于稍微有点用，但是并不能起到大用的，和努尔之类的英雄比比，这两个特长就连垃圾也不如了。最后一个药王，唯一的魔法特长英雄，特长前期等于没有，主要意义是自带黑暗+腐烂。地牢英雄的特长，先不和学院这种变态级别英雄特长类型的种族比，也不和亡灵这种整体逆天的种族比，单纯和地狱比，就落了大下风。地狱至少能找出来适合前中后三期时段的英雄，地牢如果不开全战役英雄 mod 的话，先不说后期，哪怕到了 10 周对决就和某些 H 游戏里面的女猪一样：脱了衣服之后全都一个样。10 周里面地牢英雄只要洗点之后完全没啥差距，说药王能好用一点那就真的只是好用一点，英雄之间基本没有区别，直接说明了地牢英雄无特长这个事实。

现在不看特长，只看自带技能，除了黄金和鱼儿妹妹其他的全都是囧。药王 2 级穿透进攻心智诅咒就够你受的，但是在地牢药王这种已经算是好的了，剩下的英雄自带技能就简直不堪入目，地狱至少还有迪姐狗王螺丝格洛克这几个自带技能都算靠边的。这点上来说，地牢英雄依然被地狱完爆。

那有人要说了，看英雄不能只看自带技能和特长，还要看职业，那么我们就说说地牢英雄的职业：术士。

术士这个职业，进攻和破坏都是 15% 高概率，这点能够看到游戏设定术士是不同于学院的那种纯粹魔法的魔法师的，术士兼有一定的肉搏能力。但是可惜，实际上用地牢，有几个人学进攻的？除了被逼自带出来这个技能的之外。所以进攻这个特技实际上是地牢英雄第一噩梦，升级的时候各种往外跳，尤其是还有两个自带进攻的英雄。相比之下，反观攻防成长和地牢相反的亡灵，高概率的技能为黑暗和亡灵巫术，防御只是 10%，一下子问题就小了很

多。而且亡灵的进攻概率并不低，虽然只有 10% 的属性成长，但是地牢 10% 的属性成长带来的就是 2% 的防御术概率。之前也在莎蒂娅那里说过，地牢出防御是有用的，尤其是魔法族，有防御拖时间，很多战斗可以变得很轻松很新手向，但是现在地牢占据了学院的问题。不叫东方部落加入了潜行这个生物，现在的地牢真未必能混得比地狱好。

那么看魔法能力，亡灵是魔法族，所以黑暗召唤破坏都是高概率。但是地牢呢，除了破坏召唤还有啥，黑暗光明都是 2%，当然黑暗有两个自带黑暗的英雄出来作为补偿，但是整体来说玩出来的花样就要少一些。术士值得庆幸的就是后勤和战争机械的概率都还可以，否则真要成为一个大囧的职业。

所以可以看到，术士这个职业，也不是那么强力……

但是为啥这两个结合到一起的时候就出现了地牢这么个强族呢？这就是因为地牢的核心思想在破坏上，而且地牢的生物太无耻。

破坏就不用说了吧，对战的时候很好用，单机的时候第一新手向的魔法派系，直接丢输出砸人就行了，很多英雄无敌 3 党转战英雄无敌 5，一看纸面数据，就要说了这英雄无敌 5 的破坏多么弱力啊，和英雄无敌 3 的很多用 80 作为咒力加成的魔法比英雄无敌 5 的破坏算啥呢？就这样子英雄无敌 3 里面靠破坏混得法师对战还不如战士呢。但是英雄无敌 5 里面破坏魔法变弱的交换就是变得非常贱，什么人都能买，什么人都能加强，尤其是在地牢，本身就有宝物商店和铁匠铺一样便宜，还有各种手段加强破坏。术士这个职业之前没说的一点就是在于它对破坏的执着，地牢的破坏是完全可以打后期的，问题从来不是输出不足，而是时间拖不够。先是各种 50% 的宝物，比如凤凰毛，冰柱，泰坦叉这些白菜级别的宝物，到了地牢英雄手里都是可以拿着上 10 周对决的超级神器，地牢英雄无耻就无耻在能把其他种族的白菜宝物当成神器用，前期的 +2 点 3 点知识，+2 点 3 点咒力的宝物去了力量族都是囧，地牢却不嫌弃。虽然这点每个魔法族都有，但是四大元素套装这个只有地牢能发挥出来威力。

那么有人要说了，现在地牢机械召唤流行，不靠破坏了，为啥还是虐电脑强族呢？这里面就涉及到地牢的生物了。经常有人说地牢的生物垃圾，产量就这么一点，防御低皮还脆，看看人家学院生物各种抗性，地牢的就是一群肉，都是渣渣。这里咱要说的就是，先不提地牢本身生物的生命值量相当厚和防御也不低的事实，地牢现在的天空一半都是有地牢的生物撑起来的。首先就是潜行血女的组合搭配，你们可以试试看地牢不用潜行用刺客开荒是啥感觉。很多人成天用潜行用的太轻松了，结果忘记了潜行的重要性，当成理所当然得一个东西，这家伙就算是去了学院亡灵也绝对是非常狠的家伙。而血女的主动速度非常非常高，冠绝英雄无敌 5，能找出来比她还要快的也就是地狱马翡翠龙凤凰这种大体积生物，和我们家的小巧玲珑的血女丝毫没有可比性。小体积，16 主动 8 速，所有 4 速怪必然要跪在她的石榴裙下，有魔法配合有一定数量很多 5 速 9 主动以下的怪物也要 gg。现在潜行肉搏干掉远程，血女遛怪干掉速度慢的，地牢英雄只需要用破坏解决掉血女风舞这类主动高的近战怪了，幸好这些怪物大多数都比较贫血（当然熊之类的除外）。地牢现在把 1、2 级兵换成圣堂蛮子或者矮子

的那种，基本就要垫底英雄无敌 5 了。这两个生物的作用太大了，而且和地牢的特色配合非常好。现在地牢有了风鞋谨慎指环也不怕，前者增加风筝容量，后者增加却步容量，都是好东西。就算是外族买到了地牢英雄，只用血女遛怪往往也能发展起来一定的等级。

整体来说，地牢实力不错，但是不能掩盖它英雄很挫的这个事实。它的英雄拿到外族去和人一比垃圾不是，但是各种因素配合出来的效果却是相当强力的，地牢就是这么神奇的种族，也正是它的魅力所在。

矮子篇

钢板英格瓦 (Ingvar)



特长效果：矮子盾卫和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。每 5 级增加一点生命值。这个特长是真特长，对外交有效。

终于到了矮子了，英雄无敌 5 里面总有那么些兵种特，不仅真特长，自带兵力不说，还要增加点额外的效果。之前我们看到了诸如狮鹫女农民女这些，英格瓦也是如此。加攻防，加生命值，而矮子前期的主要开荒主力正是盾卫，不管输出还是抗输出都是他的责任。这点不管是谁首发基本都不会变，所以这样子的一个特长的家伙必然是很厉害的。

而矮子英雄天生防御+机械的概率都是 15%，这个明显是要走钢板急救流的思路。而英格瓦自带了 15% 的防御，就意味着自己升级学到战争机械的概率是矮子英雄里面最高的。虽然说这个优势不明显，但是自带防御的另外一个作用就是增强了前期的视而不见的容量，降低了开荒的意外损失，某些特定的位置的野怪用盾卫生扛也能拿下来。而有了复活符文之后，下龙国别的英雄 150+ 的盾卫都未必敢下，但是这个家伙第 2 周带上 100 来个就直接拿下。曾经有人说过，这个家伙就是英雄无敌 5 版的泰泽，这个说法非常形象准确。

至于到了后期的时候，碰上电脑的这个英雄守城极度恶心，尤其是如果电脑不出城的话，魔法砸不动，隔着城墙打也打不动，最后被激怒之后的红盾出来一锤真能吓死人。

所以这个英雄基本就是新手的最爱了，被称为矮子一哥，是名副其实的，但是这不代表这个英雄没有问题……

第一，盾卫的本身的输出太低了。就算是英格瓦来，也不敢说自己的盾卫的输出就能轻松拿下圣堂红盾，学院蓝铁，亡灵老僵尸这类兵。这正是矮子前期开荒的一个大问题：输出太低，而且缺乏输出的手段。这些怪换成其他种族来基本都是现成的经验，包括被人称之为倒数第一的地狱族，但是矮子就是拿他没好招，视而不见固然好用，没有不倒支持的话，开荒的时候炮灰队数全不够用，如果学了不倒盾卫本身的数量就不够用了。况且英格瓦不倒的干扰多到没想要出的欲望。当然英格瓦比其他英雄是要好一些的，但是这个问题还是没解决。

第二，有人说了，那学个进攻战争狂啊。但是，在一般的英格瓦手里，只增加了 1 点伤害，带来的负面影响太大，机械防御进攻，之后你打算干嘛？这套技能如果不是复活节碰上全兵电脑就准备被人一点一点磨死的份，没有魔法输出实在不行。而战争狂带出来的速度能量学了对于矮子来说也意义不大，没有幸运的配合，单纯的进攻和防御在手，打起来力量流也不是那么回事，碰上施法怪黑泰坦这种只能大叫天丧我也，甚至前期碰上秘箭手红弩之类的算上急救也经常输出不足导致治不回来，用矮子的英雄开荒简直就是一场噩梦。

第三，特长后期太过薄弱，之前就在海盗那里说过的问题，不否认 10 周对决上有战争狂符文等等因素的加成，英格瓦的盾卫有不错的输出。但是发展图符文基本很少用，也没一堆技能支持，这个家伙的盾卫就是个能抗几下的农民而已，毕竟只算周产输出的话，农民和矮子盾卫不相上下。矮子的 1 级兵单纯看战斗素质虽然 1 级前矛，但是和别人的 7 级兵 6 级兵一比也就是那么回事。后期的时候这个家伙的盾卫的确够硬，但是可惜真碰上变态图设定的 boss，需要来生抗复活节死拖的时候，是不如布兰德的，因为布兰德永远不需要资源并且能不用战争机械配合启蒙的分流发展到最后，这部分等布兰德再详述。

总体来说，在矮子有这种英雄已经算是不错了，一定程度上解决了矮子开荒难受的问题，但是依然不能根治。

Bug 之王布兰德 (Brand)



Brand

特长效果：布兰德特长的说明为精炼符文概率增加 20%，每一级增加 1%。所以理论上来说，30 级的布兰德就能使用符文不消耗资源，但是实际上，布兰德在 1 级的时候精炼符文就已经是 80% 的概率了，2 级的时候精炼符文就是 100% 概率了。而这个英雄很多新手都误认为他的

特长是使用符文不消耗资源，所以觉得好像学了巨大符文之后还是 0 消耗。但是这个英雄真正的效果是精炼符文发动概率 100%，所以巨大之后依然要消耗那 2 倍的资源。

布兰德这个家伙的名字一看就和其他的矮子英雄不同，就好像在一大堆法国人名里面看到一个英国人名一样的感觉。

如果说英格瓦 5 级之内不看到战争机械就重开是新手上手矮子最快的方法的话，那么这个 bug 英雄的 bug 战术同样不会让新手们失望的，毕竟他存在的意义就是为了 bug。

因为其特长的 bug，然后布兰德还自带高级符文学+精炼符文，所以这个英雄成为了英雄无敌 5 里面成型最快的英雄——2 级就能技能成型。升级必然能看到轮转符文，然后因为自带高级符文学能学到 4 环符文，现在布兰德复活节战术就成型。这里解释下布兰德复活节战术：只上一队兵（99%以上的情况这队伍都是盾卫），然后坚守防御在角落里面，不断用复活符文，每用一次英雄就用轮转符文刷新一次。只要你只用了复活符文，并且没用巨大符文，那么只要一直刷，你必然不会消耗任何资源。

所以这个英雄开局只要造符文行会出 50% 概率是的复活符文就 OK，魔法行会之类的东西完全不用管。事实上这个英雄开局什么也不用管，只要有复活就能开开心心打。有的人说这种方案学了轮转符文之后战争机械会出现大地震颤来干扰，但是咱想要说的就是你都玩 bug 了还要战争机械干嘛。这个英雄的基本套路就是启蒙分流+防御术，魔法行会如果魔法给力可以学一系魔法，光明破坏都不错，整体来说不需要任何技术的英雄。

当然这个东西用多了之后就和用水晶刀阵和谐一样很无聊的，但是在矮子本身开荒就难，这种方法对于不想要研究矮子的新手来说还是相当不错的。况且复活节人人都能玩，只不过这个家伙不用资源就是了。就算是用作副手，只要首发英雄抢到了足够的资源出来 2 级符文行会（3、4 环）发现有复活让这个家伙出门去吃一个经验碑就行了。

事实上就算是完全没有复活符文这个英雄也是很有意义的，因为他玩破坏也好还是光明活力也好，有分流在永远不缺魔法值，技能顺利玩起来破坏光明都是有板有眼的。所以真要常驻矮子的童鞋，还是在看到这个英雄的时候别用复活符文了，多多练练基本功才是正道。

电女斯威 (Svea)



Svea-

特长效果：英雄特长闪电魔法。使用闪电的时候对手不能概率抵抗。对霹雳闪电和连锁闪电有效。这是矮子的两个魔法特长英雄之一。自带了霹雳闪电魔法。

我去，这个家伙身上多少毛啊……

这么想想看吧，英雄无敌 5 里面特长破坏魔法的英雄就两位，一个火球男是学院的，另外一个是斯威是矮子的。但是根据英雄介绍的说明，这个家伙也是学院出来的毕业生，所以果然阿三拯救世界的节奏。

斯威在矮子的地位就类似于狗王在地狱的地位。但是因为明显矮子的技能树没那么坑，所以混得就比狗王好一些。斯威从某种意义上来说，是新手除了英格瓦之外最容易上手的矮子英雄。

首先特长无视就好，开荒的时候也就是电电独角不用担心。考虑到本族的咒力成长，闪电很长一段时间内威力也不及魔法箭。而且最气人的就是，这个英雄就算是开场凹出来泰坦叉，经常发现闪电威力 +50% 之后还是不如魔法箭，这个就纯粹坑爹了。自带技能也多亏了是在矮子，闪电大师无任何派生，否则也是一个灾难。

为啥说这个英雄很好用呢？就是在于这个英雄出点燃或深寒非常容易，而这两个都是新手最喜欢的技能。前者本身矮子就是特长玩火的，出了火胖之后，上来给一拳，然后丢个火球过去无疑是件非常让人开心的事情。

而深寒就不用说了，本身矮子下高级兵就让人头疼，其实下低级兵也不容易，但是输出低的特点在面对高级兵的时候发挥的更淋漓尽致。如果不是复活节或者活力战术，那么下高级兵的时候矮子完全可以用束手无策来形容，尤其是非英格瓦的英雄。战争机械本身弩车输出就不高，急救术点数不够，这个时候斯威的深寒就是一个很好的解决方案。深寒对高级兵的克制在任何种族都没有矮子看得这么重要。

当然，说到这里斯威的问题马上就出现了：如果不出冰怎么办？其实如果 1 级魔法行会地刺 2 级闪电 3 级火墙，矮子谁来都一个样反正都玩不了破坏，所以这里单纯点名道姓说斯威是没啥理由的。但是斯威专门破坏，不能走其他走向，明显会在这一棵树上吊死，这个英雄以前玩的时候都是不出冰就重新开。

而且矮子英雄有个严重的问题就是成长水桶。其实单纯看咒力，矮子的咒力是 30%，所以理论上来说 20 级的矮子英雄和学院英雄的咒力应该是一样的。很多人把水桶当成四维都一样，但是事实上的问题却不是这么回事，而是知识太低了。斯威的知识就只有 20% 的成长，自带闪电大师封死了毁灭之道的存在，无疑是这个英雄最大的败笔，封死了这 2 点知识外加一定概率的一个好魔法的存在，这就是为啥后面大家都经常说玩破坏俄林不比斯威差，正是这个理由。而且前期有相当的概率属性都增加到攻防上，当然，从数学的角度上来说，你升级到 10000 级，攻防属性和与知识咒力属性肯定两者应该是一样高的，但是问题是前期等级太低的时候一旦连续好几级都是攻防那么玩破坏的时候就会相当难受。

这个就是矮子英雄玩魔法的时候的郁闷之处：缺乏魔法值补给手段+成长太过水桶，经常用这个家伙，学了点燃，终于造出来火球了，结果出门丢了3发发现自己没有魔法值了，尤其是矮子英雄还没有巫术来增加魔法持续能力，虽然启蒙下有个分流符文，但是用本来矮子就稀缺的资源来换魔法值当真丧心病狂？而且技能走向是个大问题，启蒙对于想要玩纯粹魔法流的人来说不可或缺，机械是增加自己耐久力的好东西，有了它才能摆脱斯威需要不断丢魔法的尴尬，弱小的怪物可直接用战争机械吃下来便于规划好魔法值。防御不倒或者坚守对于破坏拖回合很重要，本身也是高概率。又是魔法技能又是防御又是机械各种技能都需要看，所以这就是在力量族玩魔法的尴尬，任何玩破坏的力量族都逃不了的，尤其是在开荒比较艰辛的矮子，地狱不用机械能轻松拿下高级兵，但是矮子可就没这个资本了。

总体来说是个不错的英雄，新手想要学习矮子的开荒基本功，这个英雄就是你的起始点，后面用多了自然会发现她的不少问题，但是不失为破坏流矮子的首发选择。

奇葩法师俄林 (Erling)



特长效果：神符祭祀和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升2级，攻防各再额外加一点。
这个特长是真特长，对外交有效。

又一个狗王一样的怪人。不知道大家注意过没有，英雄无敌 5 里面除了种族技能和反魔法战嚎之外的常规技能，就巫术和光明没有出现 15% 概率的时候，而三魔法族的巫术概率都是 10%，然后地狱 8%，森林 4%，剩下的都是 2%。而且这三族自带巫术的英雄一共就 3 个，地牢还没有。

那问题来了：俄林你这个是啥情况？而且记得开始玩矮子很久之后才注意到这个英雄原来是自带高级巫术的，魔法族都没有的待遇，现在让矮子占到了。而且比狗王还过分，矮子的巫术只有 2%，这个家伙却自带高级，现在升级出个洞察魔力 + 神秘训练，然后两个 +2 咒力的技能随便一学，或者直接神秘训练 + 古怪魔力，这样子的俄林还真有一种法师风范。

所以俄林的套路就是破坏流，并且和其他的英雄的破坏不同，俄林身处矮子，有 30% 的咒力成长，威力其实相比学院也没差多少。但是俄林的优势就是没有破坏技能基本也能像模像样的丢些魔法出来，比如冰箭威力都是 +12 × 咒力，原始的冰箭基础威力 60，专家的冰箭基础威力 96。因此 12 级的俄林如果无破坏技能但是有专家启蒙，那么多出来 6 点属性，2 点在咒力上，原始冰箭增加 24 点伤害，相比斯威专家破坏无启蒙这种，威力其实不会差很多。而且和斯威不同的是，启蒙 + 巫术的组合，英雄的施法耐久度比斯威要高不少的。所以这个家伙前期玩起来低级破坏魔法有板有眼，有了刀阵可以洞察学之，虽然用巫术放刀阵实在有些蛋疼。

而发展到后期的话，其实矮子的兵普遍基础素质很差。5 级兵就是个非常明显的典型，升级的符文火墙爷爷，攻击防御都是 9，圣堂 3 级兵红盾升级后的攻防为 8，可见矮子很多兵普遍攻防和很低，熊这种只能算是个例外，其他 1~7 级兵不是伤害太低就是攻击不行。本身矮子的 5 级兵特技其实是很强力的，十字攻击不说，还能配合雷鸣击晕对手。所以俄林的特长在这种情况下补足 5 级兵攻防的帮助是很大的，某种意义上说俄林是矮子后期除了海尔玛之外的第二英雄，尤其是本身是真特长的不说，出门去外交转一圈下来，符文爷爷一个攻击下去世界都清静了。这家伙的带领的神符爷爷在后期碰上绝对不是闹着玩的。

但是，这个英雄的问题就是，如果说优势就是不用学破坏的话，那么真要出了末日自己反而放不下了。无破坏辅助的冰箭魔法箭之类的不过是要耍小聪明用的，真要碰上高级兵，这些东西的输出就经常还不如英雄砍一刀来的高。如果要学破坏，就是之前温利尔、狗王那里说过的问题：力量族的英雄走纯魔法路线是没前途的。这个家伙身在矮子本来开荒就不容易，有个战争机械是不错，要破坏输出有防御辅助是最好的，但是现在已经有了巫术启蒙破坏了肯定就不会有其他技能了，有了也只能点主技能。除非是人品不错拿下来了很多增加咒力和知识的宝物，可以摇身一变成为翻板黄金火球男，否则这个英雄用到后面实在太囧。

总体来说，自带巫术适合破坏，但是可惜是在矮子，不是学院。学院自带巫术人家啥都能玩，但是矮子只能玩破坏，破坏魔法不给力就瞎眼，成长太水桶也瞎眼。

光明之锤海尔玛 (Helmar)

Helmar.



特长效果：英雄特长“正当之力”这个魔法。当英雄对自己的单位使用光明魔法的时候，有一定概率自带附加一个正当之力的效果。由于英雄是特长，所以自带“正当之力”魔法。

看这头像，海尔玛一手一把斧子砍自己头，和自己多大仇？当然实际上这家伙是带了个头盔然后肩上扛了两把斧子。看游戏中的头像还一直以为那两个斧子是他的头盔。

这位是真正的光明大师。之前提过的，发展图光明被黑暗压一头的主要原因就是自带光明的英雄太少，而海尔玛正是这罕见的自带光明英雄之一。海尔玛自带高级光明，升到 2 级人品

好点直接专家光明。如果这个家伙出现在第三周的酒馆内出现，主力手上的知识咒力宝物分出来一些给他，出门转世重生活力再生，各种无损。没复活用圣言也能清理掉很多亡灵地狱怪点。有了魔免传送，也能诞生出来很多种不同的开荒方法，偏弹这个老朋友就更不用提了，具体的在视而不见教学贴里面都有介绍到，所以这里能看出来自带光明的确是优势不小的。

而发展图如果要走光明暴力流的话，进攻防御光明，刷刷幸运，这个家伙带着 3 个周的鱼叉手能稳定拿下来中号龙国，最大的需要一定人品但是也不是太难，主要是用任何光明魔法都能给自己加 12 点攻击力太过分。记得以前曾经有新手雷人之语：加 12 点攻击有啥用？矮子不缺这点攻击吧。但是事实上 12 点攻击就是 60% 的额外原始伤害，相当可怕。所以很多英雄一看到他就觉得这个家伙是 10 周对决或者其他决战厉害开局就不好用，其实是不全面的。开局不好用不是因为这个家伙的特长不好，而是因为大多数的光明族都不可能在第一时间内把魔法行会攀到 5 级，当然还有另外一个因素之前在斯威就说过了，就是矮子英雄的魔法值补给和战场耐久力都是个大问题，去掉这两个因素的海尔玛非常强力。就算是没有光明魔法，这个家伙出暴风的速度也够快，其他种族买到了弄个暴风，直接带着低级远程兵就能自动无损下没有暴风的时候手动都会输得野怪，比如豆子飘飘。

至于决战就不用说了，这个家伙光明流对上蛮子允许对手反光明打起来都不虚。本身矮子就不怕一场战斗定胜负的类型的战斗，海尔玛无疑夸大了这点，但是发展图受到光明魔法获取途径的影响，实际上的开荒没有好魔法配合非常不理想。

标枪王卡里 (Kali)



特长效果：标枪手和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

英雄无敌历代最受新手欢迎的就是自带很多远程的种族和英雄，直到咱碰上了卡里……矮子坑新手第一英雄，最烂的兵力优势远程特（黑手：幸亏东方部落有了潜行我不是单纯的远程兵特长了）。

以前记得和很多人争吵过这个英雄的问题，貌似在过去相当的一段时间内这个家伙还是非常受欢迎的，下面就说说这个家伙的一些吸引人的亮点：

首先就是自带弹药车！矮子的 2 级兵是英雄无敌有史以来弹药量最少的远程。其实很多职业的远程兵在 3 代基本都是 20 发以上的弹药，弄得咱英雄无敌 3 玩了很长时间都不知道弹药车的意义何在。英雄无敌 4 里面基本都削弱了，到了英雄无敌 5 就更过分了，超过 10 发弹药的都找不出来几个。原来的小法师的 3 发弹药已经吓惨小伙伴了，现在出来的标枪兵的弹药居然只有 2 发，这无疑是英雄无敌历代最写实的兵种——身上有两把标枪，你还真的就只有两发弹药。升级之后的弹药 4 发也远低于其他的升级类远程，所以弹药车本身就很重。

然后自带幸运，这个简直就是出裂伤不断让对手动不了的节奏，配合自己的标枪手的数量。虽然输出不高但是这么看看似乎也不弱，于是很多新手上来就把他当成矮子版本的杜格尔用了，但是实际上呢？

矮子的 2 级兵输出实在太低了。记得有次玩新仇旧怨，当时还做了视频，自己看的时候才发现关卡上 1K 的标枪居然就打死了几个血女，这个就是这个家伙的输出能力。14 的周产，1~2 的伤害，先不说弹药，只说远程能力，骷髅射手都能将其完爆，4 的攻防其实不错，但是因为本身生在矮子，攻击成长不行，卡里又没有增加自己输出的方法，导致这个家伙不升级的输出非常低。

升级之后两种形态，游击兵和鱼叉手，各有千秋。不过和很多其他生物不同，别的不少生物升级的时候纠结因为两种都很好用，但是这个升级的纠结就是两种毛病都太多。游击兵明显偏重于自己的控制能力，但是一来本身就是远程，周产 14×12 的生命值可以和农民伯伯相媲美，本身触发概率就很低。不过卡里自带的士兵幸运这时候就有用了，但是脑残得就是 3.1 这个概率直接被降低了一个 0.7 因子。啥概念？举个例子，卡里初始自带 27 个游击兵，家里产 14 个，野外 2 级巢穴 14 个，就是 55 个，660 总生命值。那么面对野怪蓝飘飘，对手一共 60 个，分 3 队一队就是 20 个，生命 380，游击兵触发特技的概率为 30%，士兵幸了之后就是 51%，相当不错的概率。但是现在 3.1 了，触发的概率为 $1 - (1 - 51\%)^{0.7} = 39.5\%$ ，直接被打回了原来不学士兵幸的概率了。实战中，本来一些慢速怪能被却步好好的，结果现在一个裂伤，本来跑 1 格，现在跑两格，打乱却步计划，如果不却步单纯只靠控场概率又不足。

而鱼叉手放弃了游击兵那基本无用的无近战惩罚和非常矛盾的裂伤技能，直接采用了增加输出的方法，特技虽然有些脑残，不过想想看如果是反过来把对手拖远一格未免又会太变态了。现在的矮子 2 级兵终于能有点像样的输出了，5 点攻击，2~5 的伤害，其实不比破甲范围外的白弩低多少。况且矮子有防御不倒拖时间，所以很多时候这个家伙的输出虽然离正宗的输出兵种差很多，但是前期开荒如果有野外巢穴倒是也够用了。不过问题来了……如果用鱼叉的话，自带幸运 + 士兵幸还有啥意义吗？

而且最最脑残的就是矮子的 2 级兵升级居然需要 3 点水晶，没见过 2 级兵升级需要用稀矿的。当然蛮子是个例外了，但是问题是蛮子不需要魔法行会和符文行会啊，矮子需要这两个一起攀，外加 6 级 7 级基本是纯粹只吃水晶的，初期这 3 点水晶很有可能导致 6、7 级兵晚出

来一个星期，少一个周的产量，然后啥结果我们大家也都懂。所以现在我们一般的做法都是把 2 级兵当炮灰，因为这个家伙输出不行，要工资要的还不少，只能当炮灰了。

其实卡里本身远程特长加兵力优势的特性是不错的，假如矮子 2 级兵现在变成白弩和红弩的纸面属性，然后特技的话游击兵还是裂伤，鱼叉是增加输出，那么卡里如果自带幸运用游击兵来开荒，配合战争机械之后学到光明防御，发展决战两不误；如果自带战争狂那么就用鱼叉箭术配合光明防御，也是一条好汉。可惜现在被矮子 2 级兵那个可怜兮兮的属性拖累，升级额外消耗水晶，自己又不争气带了个幸运出来，成为了英雄无敌 5 里面最悲情的兵力远程特。

跑腿王英迦 (Inga)



特长效果：当英雄升级时有 25% 机率可以自然的学到符文魔法，从低级的开始学，但是不能学到 5 级魔法。自带的学士可以帮助传自己学会的符文魔法给别人。

Ingvar, Inga, 你和英格瓦是失散多年的兄妹吗？

这是一个在矮子基本被忘记的英雄。英迦在矮子其实已经算是个不错的英雄了，但是从来就没有人关注过她。最早的英格瓦卡里之争，后来的斯威俄林之争，还是后期的海马对决，布兰德之类的变态特长，熊女至少也因为开荒非常烂开局出名了，就是这个女的从来没人提。因此这个英雄没啥争议也没啥隐藏特性，基本都写在脸上，所以这里不多浪费口舌分析，仅仅简单一说。

首先特长一看就知道是个有个性的家伙，升级 25% 学到符文，那么升 1 级不能学到符文的概率就是 75%，升 4 级学不到的概率就是 32%。所以这个英雄在 10 周对决 213 版本上只要自己开始洗出来专家符文学，然后自己去符文塔学了所有可以学到的符文魔法后升级，那么 28 级的英迦必然就是全符文（当然 5 环符文除外）。全符文的矮子未必就是天下无敌，但是足够给对手很大的麻烦。所以问题也很直接：正常发展图，谁会在英雄还没开始开荒的时候就这么早攀符文的，就算是攀全了，矮子发展也就是需要个复活，其他的符文不是那么重要。所以只要符文行会有了复活，那么英迦就要准备尴尬了。不过虽然这么说，一旦有了布兰德，那么英迦刷出来符文之后用学士传过去，未免是有点无耻的。但是总体来说，只能在发展速度要求不高的 yy 图上实现，正常地图发展这个家伙的意义就是自带启蒙，学不学得到符文纯粹是属于额外赠送，有了好，没有也不能说啥，不能当饭吃。

自带学士有亮点，任何种族都喜欢（蛮子表示中枪），因为可以随便传 1~2 级魔法，不用主力跑回家，升级点了光头憨导师是种思路，但是学分流或者直接法力提升后加光头也是一种常见思路，传过魔法之后一旦技能顺利比如有光明活力或者破坏机械等等可以随时拿过来当主力用。

总体来说个性是很鲜明的，但是就是因为个性太鲜明没有可挖掘点导致这个英雄一直都很沉默。

熊女艾巴 (Ebba)



特长效果：熊骑兵和两种升级形态攻防各 +1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

俗称的熊女。如果说在力量族卡里是第一悲情的发展图首发远程特，那么熊女就是发展图第一悲情首发近战特……

不得不说，熊这个东西是很厉害的，12 点多的防御力，亲王表示这个家伙是 5 级兵来冒充 3 级兵的。事实上矮子 4 级 5 级兵的防御都没有熊高。攻击力有 8 点也是相当惊人，伤害虽然不算太高但是相比这个属性已经很够意思了，还有激怒加成（经常被人遗忘），本身宝典上

的评价说这个家伙看起来像骑兵其实却是个肉盾，评价不高，但是咱只想要说的就是这个家伙明显就是个肉盾。所以熊女要准备囧了，这样子的一个家伙，大体积视而不见不稳定，而且开荒的时候太容易损，这个就是熊女的第一个问题。

第二个问题，很多新手都特别喜欢黑熊双掌流，就是找几个黑熊来回对拍，拍到对手不会动。而这种方法说出来是好用，但是真去试试就知道什么问题。对手经常分 4 队不提，有的时候把对手拍到角落里面真的想要给自己一拳，各种操作上就麻烦死。

同时矮子本身的输出就不高，熊也是如此。熊本身的属性不错，但是产量波及输出不行。所以很多怪需要来回用掌拍好多次的。而熊本身的主动注定了 11 主动和以上的生物不能用这种方法，剩下的必然就是那些不够 11 主动的肉盾兵，结合熊的低输出，需要的时间长的问题很明显。现在次数多了，只要失误一次，就能被拍死 2、3 个熊，别小看这个数量，熊本身产量就只有 7。4、5 场战斗下来就差不多了。有人说有战争机械不就行了，可是问题是都有战争机械了，用盾卫用熊能有多大差别呢？更何况抗高级兵的时候盾卫小体积更有优势。这种方法基本都是 YY 的，真想要在实战中做到难度系数接近不可能。

最后说说技能。自带战术，本身熊就 7 速所以只能贴个大体积远程。其实正常来说，战术燃烧箭配合 15% 概率的机械还是不错的。但是可惜矮子的进攻技能树下面战术的派生是攻击编队，顿时瞎眼。当然熊女特长熊，本身熊就是矮子对决的时候的中坚力量，防御高，控场强，残局有激怒护体输出惊人，所以这个家伙碰上了是很让人头疼的。外交大量的熊过来也能好好让对手心惊胆战一下，但是总体来说，作为发展用的首发和副手，都非常不明智。

跑路男乌夫斯坦 (Wulfstan)



特长说明：英雄如果站在一个可以一天满移动力之内抵达己方任何城镇的位置，战斗的时候所有生物会得到防御力加成，大小等于英雄等级 $\div 2$ 。“一天满移动力之内抵达”的判断方式和你直接鼠标指向城镇看看几天能到受到的影响效果是一样的。如果你的英雄在城镇上点一下，发现路途超过一天，那么这个特长就无法生效。受到增加移动力因素的影响和在恶劣地形的影响。但是不受到英雄现有移动力的影响，也就是说你哪怕移动力是0，只要在满移动力的时候一天可达到就能享受到加成。如果城镇因为被对手英雄、障碍物或者水域等阻挡不能一天到达，那么特长不能生效。这个特长对于其他种族的生物也有效。

邓肯的好基友，连自带技能都一样。不怎么喜欢的一个家伙，其实就战役来说这个家伙挺酱油的，不管是本身的戏份还是作为英雄的特长。当然，伊拉娅虽然特长自带技能都不好，但

是人家有卖相，矮子……还是算了吧。整体上就不喜欢矮子，战役做的剧情也云里雾里，基本借用老外对英雄无敌 6 剧情的评价：forgettable

回过头来看特长。40 级乌夫斯坦能加 20 点防御力，这个特长无敌了。20 点防御在攻防对等的时候相当于加了一个矮子终极。唯一的毛病是非要在城镇附近发生。如果条件满足的话，这个很有可能是英雄无敌 5 最强的战场特技。乌夫斯坦再学个终极，可以再现 3 代钢板特长英雄的变态之处。可惜这个条件就算是 10 周对决来说也太过 O 疼，所以这个家伙特长的真正实力比被锁的英雄泰莫克汗还要模糊不清，没人知道他到底有多强，只知道很强。咱也没做过相关的测试，这里也不评价。

至于自带后勤，其实矮子是腿短的，但是发展图没后勤只要不是海战图就还好，不是什么很别扭的事情。矮子后勤就算是 15% 了也改变不了他前期发展难受的问题，所以很多人讨论的什么矮子无后勤太蛋疼的问题咱觉得在学院可能算问题，但是在矮子这个真不算啥问题。不过能自带出来一个后勤还是很有个性的，传送突袭不是那么难学到，虽然说本族内无用，外援一下圣堂这种需要传送突袭的种族的时候能有用，所以也就是 yy 图了。否则的话，自带后勤本身开荒就麻烦，之前在拉特格那里就说过的问题，开荒毫无优势的英雄。

矮子王托儿格哈王 (King Tolghar)



特长说明：全军（包括外族生物）自带“雷鸣符文”的效果，攻击时有概率打晕对手。

剧情上这么不给面子就，你看这个英雄的特长名字（岩石殿堂之王）就不同寻常。而且有他的单人地图叫做寒铁王座，怎么看都是个霸气十足的角色。然后剧情把他弄得娘娘腔一样没主见不说，最后还被乌夫斯坦这个老屌丝逆袭了，不得不说剧情捉急。上面是一个森林驻圣堂大使揍得魔王尿血，下面就是一个酒鬼+流氓+无赖的小混混单挑干死矮子一国之王……

岩石殿堂之王，效果如同其名字般霸气响亮。这个家伙的特长一看就知道很强大，而且这个特长强势的地方在于不限于矮子，所以成天有人说什么 10 周对决铁三角矮子王 bt 雷时间王之类的，咱只想要说这种场景设定根本就看不出来矮子王的实力。最简单的例子：之前玩逆天，用学院，刷酒馆刷出来了矮子王，80 点知识制宝学院生物用矮子王外援，给 boss 加了 500 点攻击 500 点防御，但是到了最后 boss 的生物就是死活没能输出一次。学院制宝高主动地生物和矮子王的相性太好了。就算是不用学院兵，任何主动优势高的种族被矮子王外援之后都有非常可观的控制能力。当然，矮子王必然还是带矮子兵最合适，但是问题是矮子任何矮子英雄带其实都很强，所以这时候果断还是要看外援的时候才好玩。

矮子王相比 bt 雷的问题就是，如果自己的生命值总量远少于对手，比如只有对手兵力的一半，那么威力就会大减。而 bt 雷的战术多变不怕双方实力相差悬殊的情况。而且矮子王如果上来就被对手直接攻击了，少了生命值之后想要再逆天就比较难，bt 雷则不存在这个问题。所以虽然说能和 bt 雷并肩的男人，实际上还有一定差距的，主要是符文法师职业优势压住了术士。

金舌罗尔夫 (Rolf)



特长效果：虽然说笔记上写错了，但是这个现在基本已经是常识了，不过考虑很多新手应该还是不清楚他的特长，这里就说明下：金舌的特长效果为英雄每升一级，军队在算外交相关的计算的时候 power 值增加 10%。简单的说，就是在考虑外交是否成功的时候，金舌每升一级自己的军队数量就按照 +10% 来算，40 级就是 5 倍。至于具体厉害与否，可以先去英雄世界看看外交算法的说明，否则下面的计算会有点难懂。另外，金舌特长战后获得资源的效果和战争掠夺不叠加，也就是说这个英雄学战争掠夺等于白学。

发现矮子很奇怪，除了东方部落之外，每个战役英雄的特长都是单独制作的，不像其他种族都是一大堆常规英雄特技换个头像和技能就完事。就算是出现了东方部落的汉格瓦尔，也是不同于俄林的自带失光头的自带技能和魔法。

看起来很厉害实际上很一般的英雄。这个家伙和老马反过来，实际上的情况是的确不强，外加矮子本身人气就少，很多人用这个英雄的时候也只是纯粹吹外交的问题，但是实际上这个英雄到底怎么样就很少看到有人提起来过。

金舌的特技对于野怪的逃跑是能产生影响的，也就是说 40 级的金舌，想要吓跑一队生物，只需要用其他英雄 $1/5$ 的兵力就可以。那么第一个用法出来了：在某些特殊情况下吓跑一些难得打的野怪是个非常不错的思路，比如大法大德守卫的金矿，而且 5 代吓跑人可以拿到一半的经验，这个因为史诗难度太难吓跑人了所以很多玩家都不知道。那么实际上呢？以神龙关这种有 1、2、3 级野外巢穴的图为准，我们来用数学分析下金舌的特长和外交的一些概念。

先看看非金舌的正常矮子非兵种特英雄面对大法师的吓跑概率：

第三周，矮子应该有 3 个英雄。盾卫数量 $22 \times 3 + 18 \times 6 = 174$ ，标枪数量 $9 \times 3 + 14 \times 6 = 111$ ，熊数量 $7 \times 6 = 42$ ，采用最高 power 的升级形态，那么 power 值为 56715。

第三周，大法师怪点数量至少也有 45 个，大法师 power 值 28935；大法师默认情绪系数是敌对，就是第二难加入的那种。

己方敌方 power 比例为 1.96，加入门槛为 $1.5 \times (1\sim 7)$ ，战斗门槛为 $3 + 1.5 \times (1\sim 7)$ 。只有随机到 1 的野怪才能有可能加入我们。现在野怪现在和我们要钱或者开打概率为 14.3%，也就是 85.7% 的概率野怪会要 3 倍价钱加入，否则会恼羞成怒开战。一个大法师需要 340，45 个大法师要钱的话就是 4 万 5 千 9。考虑到史诗难度还是矮子的玩家钱数，这个很明显是不现实的。当你没钱的时候，撞怪不会提示你野怪想要加入而是直接开战。所以正常英雄吓不跑野怪，必然会开战。

金舌来了，算上专家领导 3 点士气加成，组 power 就是 59659，我们来看看：

14 级金舌 power $\times 2.4$ ，现在的 power 比值就是 4.95，外交术降低了对手的敌对情绪，现在就是 1.3。

加入门槛： $1.3 \times (1\sim 7)$ ，战斗门槛： $3 + 1.3 \times (1\sim 7)$ 。只有随机到 1 对手才会无条件逃跑，概率是 14.3%。而只要随机到 3 或者更低，野怪都会要钱加入。然而之前也说了，就算是有外交，两倍招募价钱的 45 个大法师也有 3 万出头，史诗难度不可能有这么大一笔钱。所以要钱加入的概率在这种吓跑人的计划中不考虑。

可见虽然相比其他英雄，吓跑野怪这个思路用金舌的确概率会增加很多，但是依然完全不现实，因为史诗难度的野怪太强了。这个还是不计算开荒损耗的。实际上这个时候作为矮子的兵力肯定不可能有这么多。如果第三周都不能用吓唬野怪的方法把对手吓跑，那么这种吓跑棘手怪的特点就毫无用武之地了。所以整体来说，这个思路可能在困难难度或者一些特殊的地图上可行，但是一般的发展图，没戏。要钱的外交玩不起，不要钱的必须要吓跑对手。对手不能被吓跑，不要钱的外交根本无从谈起，所以这个家伙虽然把 power 提升了很多，但是

依然不足以形成吓跑野怪的质变。每级 10%看起来很恐怖，要知道英雄无敌 5 里面还真没有什么特长的增加速度是用 10%来算的，但是这个家伙真的不好用。

那么如果不是官图，而是 yy 图的话，本身地图上的野怪就那么多，你第 1 个月外交和第 3 个月外交没有区别，甚至第 1 个月得更吃亏因为野怪数量太少。如果你只有一个城，那么就算是金舌也够呛能达成吓跑野怪的条件；如果你多个城，那么任何英雄都能吓跑野怪，这个时候熊女和俄林外交的能力完爆金舌好几条街，因为金舌并不增加外交的概率，只减少你兵力的需求。想要让金舌发威，地图必须要保证有个美妙的平衡点，城里兵的数量刚好只能用金舌来成功吓跑，别的英雄不行。不过真要这样子的话，金舌外交几个过来之后，还是把滚到的雪球交给兵力特长的英雄外交更强，所以必须还要加上不准洗点。不过不准洗点了，那还是 yy 图吗？所以这个英雄总体来说，就是个悲剧。

矮子英雄整体评价

矮子英雄只是这么一看，似乎比较一般。但是实际上，矮子英雄是非常强力的外族副手的。

首先，矮子英雄技能均衡，有机械，有破坏，有防御，有启蒙，有光明，这几个都是培养副手的好方法。有机械可以 3 连火弩最简单的发展型副手，光明防御配合活力也是个好选择，对抗型副手则可以学破坏。如果酒馆里面没有什么非常惊人的英雄，正义族看到矮子英雄出现在酒馆里面就是很开心的，吃个经验碑，有个机械就能搞，再新手的玩家也能轻松双线。矮子英雄低概率的技能为巫术后勤黑暗召唤。黑暗不是黑暗族用不了不说，后勤本身副手跑路需求就不高，召唤副手用威力太低，所以矮子英雄是非常强力的副手的。

同时，矮子后期决战的名字响当当了。太响亮了以至于都不想要再提了。这么一分析，矮子英雄无敌了啊。

但是实际上矮子的这个种族人气相当的低，很多争论到现在都没定论就是最好的证据。英雄无敌 6 没了矮子抱怨是最少的，充分说明了这个种族的不得人心。地狱虽然开荒难发展难受，但是至少有神论帝隔三差五出来平反，各种极限开荒战斗也都能玩的眼花缭乱，把新手玩的一愣一愣的，矮子连个出来平反的人都没有，那么矮子出问题的地方在哪里呢。

首先就是属性成长太均衡了。通俗的话说，就是水桶。当作副手的时候是无所谓的，反正副手本来属性就差，要靠主力刷出来的宝物和属性点。但是如果自己用矮子首发英雄属性随便乱涨，那就要出大问题了，这点在玩魔法流的时候问题非常大。10 级斯威 4 咒力 4 知识，2 咒力 7 知识，8 咒力 6 知识咱都见过，每个保证发挥出来的效果绝对都不同，对于发展要求是稳定为定位的主力英雄来说，这点是致命的。所以矮子走力量流最保险的，很多说矮子是魔法族或者魔法力量皆可的，咱只能说请多玩玩矮子吧，魔法矮子只能副手玩或者主力凹着玩，比学院地牢还差一截。但是矮子水桶的，只是属性吗？

矮子的技能是很均衡的。前面也说了，没有挑食，魔法系的技能 4 系魔法 + 启蒙巫术，虽然严格的来说，启蒙是中立能力，不过就前期学启蒙的情况来看，这个是魔法流英雄的特点。所以这里归为魔法技能，召唤破坏光明启蒙都是高概率。力量系的技能，进攻领导防御幸运 + 后勤战争机械，同样除了后勤之外的技能都是高概率。这个就是在海盗那里说过的话：看起来力量与魔法兼备，其实就是兼不备。矮子发展的一个大问题就是技能树同样太水桶，比如英格瓦，现在有了防御机械，要出进攻吧 8% 没那么好憋，要出光明吧还是 8%，破坏还是 8%，启蒙也是 8%。你一共就 10 次升级机会，这些各种 8% 的技能太多实际上就弄得和野蛮人学反魔法一样，完全看脸。这就导致了矮子 10 周对决厉害，因为很多技能高概率不需要洗 2% 升级轻松能出全，但是在发展图这个会成为劣势，导致只能看见什么情况说啥话，完全无法根据魔法行会来做定夺，所以矮子整个用起来就非常的人品。

然后，兵种素质太差了，矮子的兵整体特点：皮粗肉厚。所以前期开荒丝毫没有输出，从1级兵到7级兵，找不出来几个打人很疼的，以至于像红战狂这种一看就是废物的东西都经常有人平反——就是因为它能打出来矮子里面看不到的高伤害。英雄属性水桶，所以车子也没输出，况且很多时候矮子英雄都是不学车子的，因为太贵也经常没有技能点。1级兵2级兵在10周对决上有符文很牛b，但是不用符文的话这一个就是胖点的农民，一个就是胖点的骷髅射手。

如果真要较真，矮子其实有些有特色的东西。比如矮子有光明有活力有偏弹有复活，有复活符文有元素免疫符文，其实很多力量族非常棘手的野怪矮子都有些奇妙的和谐方法来拿下，比如之前某楼中提到的用火胖刷元素免疫符文配合符文下黑泰坦的问题，还有利用开场凹元素免疫下用盾卫大法师的例子，还有复活节配合光明复活的例子。但是这些例子尽管厉害，对魔法，英雄技能属性，还有符文等因素要求很高。矮子是个很吃科技的种族，科技上来了各种方法都有。科技没上来，啥也不是。

结果就造就了开荒非常困难的矮子。把圣堂的1、2级换去矮子，那么开荒马上就会大改观。哪怕是地牢的1级2级给了矮子，都不会像现在这么吃力。然后结合了之前说的英雄成长很人性，导致了矮子成为了在英雄无敌5里面和地狱并肩的悲剧族。悲剧族未必是很弱，但是每次都让用他们的人感觉很难受。

蛮子篇

坦克坦尔塞克 (Telsek)



-OK
A.Smith

特长效果：勇士和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升2级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

特长名字叫做可汗之拳，经常分不清楚这个家伙和哥莎到底哪个是可汗之拳哪个是可汗利刃。这个名字起的有点太没创意，勇士也不是用拳头的，用的是锤子，叫做可汗之锤还差不多。至于为啥这个英雄叫做坦克，是因为他的全名是坦尔塞克，简称坦克。不过后来这家伙带着好战既能挨揍又能打炮，很符合坦克的描述。所以这个外号就这么发扬光大了。

记得刚开始用蛮子的时候，那个时候贴吧人人都砍王人马女，没人提起来这个家伙的，以至于相当一段时间里都不记得这个家伙自带战争机械的。就算是在战争机械流行的时代，这个英雄也是有很多人不喜欢用，为啥呢？

首先这个特长自带战士太让人无语了。让我们来看看，战士生命值 12 点（地狱犬开心死了），伤害 2~5（红盾一刀的输出），7 的功放和（还是地狱犬的水准），表面上说的是战士，实际上就是个产量高点的只能单点打击的速度主动都很慢的地狱犬而已……速度只有 4 导致其初期开荒和圣堂的步兵一样很难随心所欲选择攻击对象，但是又没有学到后者的高防高生命导致视而不见也不好用，被摸就疼得要死。自带出来这样子的 3 队家伙，能让人喜欢吗？

而且战士这个东西升级之后更让人无语。升级的资源本身就非常不讨人喜欢了，居然需要 3 点宝石，15 点石头。蛮子本身就是木石资源消耗大户，各种稀矿用的也很多，升级之后的第一升级形态不评价，第一次看到这个家伙的时候小伙伴都吓死了，近战部队居然还有这么贫血的？理论上来说的确是有血怒护体不能只看属性，可是问题是前期上哪里去找很多血怒？这个家伙打人又要吃反击，不攻击就没血怒，蛮子的尴尬就是于此：10 周对决上再肉搏无敌，前期也绝对不敢去肉搏史诗难度数量级别的野怪。升级需要城镇等级 6，意味着坦克前期要拿着这些囧点一直带到第一个周周末，和其他的战争机械英雄比较下，不难看出来为啥这个家伙这么不惹人喜欢。人马远程射击流对于新手来说更加简单便捷。

当然，有人要说好战急救流了。其实这个家伙本来就是这么用的，所以不能说这种方法不对。但是综上所述，首先要成型第一个周内出不来；第二，蛮子本身身处邪恶族急救术有瘟疫帐篷干扰，蛮子这种弩车本身就是高伤+经常用燃烧箭增加输出的种族来说，牺牲掉一个技能点在瘟疫帐篷上就明显不值了。尤其是坦克用好战生抗+弩车输出，那么根本就不可能有时会用瘟疫帐篷，也不可能牺牲掉弩车这个输出点的 50% 加成，所以必须要先 3 连，再急救。这个时候，英雄都该多少级了呢？所以坦克在第一个周面临部队+技能的双难。

但是坦克麻烦的仅仅是第一个周，后面一旦战争机械等级起来了，那就是个灾难性的存在。蛮子拥有英雄无敌 5 里面实际最高也是最实用的弩车输出。坦克的好战不用防御术，只用血之召唤也能拿下最大的龙国，剩下的野怪在自己的 3 连火弩下根本无足挂齿。一般的种族，比如圣堂矮子，很多时候 3 连火弩的火焰伤害比本体伤害更重要，因此这些种族的燃烧箭流碰上黑龙凤凰哥斯拉这些野怪就瞎眼。蛮子就不同了，纵使碰上了火兔的生物，因为弩车本身的物理输出就高，所以也不怕。

后来在防御流漫天飞的时候大家发现了，蛮子的弩车威力很高，高到不需要燃烧箭也能轻松虐些 4、5 级野怪。那这样子的话，坦克第二系学不倒也是非常强力。有了不倒，只上没升级的地精，高主动 12 点，能在大法师之类的面积施法怪行动前跑开，用不倒拖时间，用弩车解决对手。这招对于很多强力远程和难缠的施法怪尤其好用，让蛮子也跻身进入了不怕施法怪的种族行列。而面对 6、7 级的野怪，防御术本身的效果就显现出来了，配合好战的双倍反

击，用不倒地精保护战争机械（虽然说挨揍就跑好“蛋”），急救配合没火弩的弩车，大多数高级兵也不怕。因此现在坦克正常发展图，防御流的选择比进攻更常见了。

而后期坦克简直就是无赖，真特长+身处蛮子，有领导和后勤优势，yy 图上玩起来外交真心吓死一船人。30 多级坦克的子弟兵，是 6 级兵的功防水准，当然因为本身周产生命值拖累，所以纵使是坦克的子弟兵，也和他的长相一样……脆皮。但是攻击加成就不同了，大量的 3 级兵一旦有了 3 级怒，多了殴击的特技，本身就有强袭，配合士兵幸幸，一锤不晕再来一锤，锤的对手头晕目眩。还有激怒特技，是英雄无敌 5 里面唯一一个拥有激怒特性的攻击型兵种，真正意义的前期后期都不怕的类型。人脑对战自然特长兵种容易被人傀儡癫狂控制自残太凶是个麻烦，不过能玩外交的，对手必然不会是人脑。

所以坦克初期的思路就是要合理的规划卖血，自带的战士自然是能保存多少数量就是多少。但是同时也要算明白了如果能换回战争机械学的提升的话，还是换的比较好。不过要注意的是，蛮子血怒效果和你的总生命值挂钩，所以好战少了，挨揍后受到的伤害会更高。如果野外蓝铁僵尸之类的生物比较多，可以利用地精的弩车吸引流来开荒，一些 8 主动的怪其实也可以，不过有士气的话就不太稳定。先捏下这些怪，吃掉一些箱子经验，把战争机械升级到专家，那么基本就离发达之路不远了。之后第二系技能进攻还是防御看自己选择，一般要打难怪用防御，要快攻或者坦克要带大部队，那学进攻。第三系就后勤好了，剩下的领导幸运空主技能来，都很不错。

总体来说很强的战争机械英雄，但是又不像庸医海盗那种虐起来低级兵太无脑太简单觉得无聊，要打高级兵又麻烦费心思，即强力又需要一定的技术，本身就是蛮子唯一一个不需要人马开荒的英雄，节省下来的 2 级兵留给别人也是相当好用。正如同战役中的描述，不愧是蛮子的第一英雄。

人马女哈戈什 (Haggesh)



特长效果：半人马和两种升级形态攻防各+1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。同时，半人马开场额外获得英雄等级 $\times 0.01$ 的 ATB。这个特长是真特长，对外交有效。

老实说，看到这脸，真的很难想象出来这个家伙是个女的，其他几个蛮子女英雄至少还能看出来性别，另外这个家伙成天被人叫做人马女人马女的，原来本名是啥还真没想得起来……

人马女无疑是新手最喜欢的蛮子英雄了，原因无非就是：特长人马，是个远程。而人马作为野蛮人的唯一远程单位，意义就更大了。远程攻击指哪打哪，攻击还不受反击，所以虽然远程攻击获得怒值很少，但是很容易把怒堆起来。很多时候就算是被野怪残余近战部队摸一下也不会很怕，然后可以和强力打击链锁，虽然没有+3 等级的加成，但是实际上实用得多。同时输出还不错，人马本身的输出结合其产量和血怒带来的特技，输出一点不次于圣堂的红弩。人马女本身特长，有数量优势，还有特长优势，种族优势也提供了很多攻击力，而自带进攻术学到箭术战争狂之后的人马是你所难以想象的暴力。感谢设计者没把蛮子弄成一个彻底的近战族。

人马还有个难能可贵的特性就是初期不用升级基本输出也够用，虽然升级需要水银，但是升级之后增加了生存能力也是相当重要的，非常值得掂量升级与否的选择，不像其他很多远程不升级基本没法用。

后期野蛮人属性上来之后这个家伙的输出非常狠。人马女在随机不可能地图上的入神恐惧流非常吓人，就是因为她的人马输出太高，变相为英雄节省魔法值。任何控场类的野蛮人打法中有这样子的一个输出点非常难能可贵。而且人马女的特技另外一个效果就是开场增加 ATB，增加幅度和伟哥一样，不过只对人马有效。人马本身主动其实并不高，升级后就 10 主动，但是和酋长之类的生物站在一起主动就能有 11 点了。开场再增加 ATB，可以轻松超越很多战略生物先手行动，比如对上森林的秘箭手就可以一箭射残。就算是单机打野怪，人马开场一箭，英雄恐惧一队，弩车消灭一队，远程怪施法怪只要分 3 队啃起来一点渣渣也不剩。

那么说了这么多，这个家伙简直无敌了嘛，为啥野蛮人第一英雄是坦克而不是她呢？

人马女的唯一的问题就是她特长的人马是个大体积生物。简简单单的这一点，带来的麻烦却是灾难性的……

首先却步就是第一个大障碍。人马因为他独特的体型，那么却步 4 速怪基本没啥问题，但是 5 速怪就来麻烦了。对手如果分 3 队或者更多，那么有 1 队 2 队的对手走一步之后就没法继续却步了，带来的开荒影响不小。本来蛮子的 1 级兵地精是天赐却步神兵，但是蛮子却步玩不转这个就是个重要的原因。

那么地精不却步，我升级总行吧？地精馅饼者，吃过的都说好！馅饼十神技存档读档之术，各种奇迹都能出现。可是馅饼不是 100% 成功的，所以现在就要准备一点措施来预防人马被贴了。大体积生物身边有 5 格，一个英雄一次只能带 7 队生物，因此一个英雄带上一队主力地精十主力人马就没法保护主力地精了，而且地精遭打不反击导致电脑很喜欢打他，造成巨损……

曾经看到有人求助据点的主流英雄和思路，下面的说人马十地精炮灰围堵，那么这种人就是误导新手不上税的。人马大体积，主力人马和主力地精是没法同时保护的。

那炮灰不够用，可以学不倒啊！蛮子不倒很好出，防御概率也不低，不过蛮子的地精表示不行对手来了我怕怕～～～挨打就要跑，导致地精是英雄无敌 5 里面唯一一个学了不倒会造成负面作用的生物：挨打了之后就逃，把原来自己堵住的位置暴露出来。这在一些极限战斗中经常会被整得人想要砸电脑。以至于蛮子在一些极限有不倒的战斗中都经常用战士来当炮灰，反正产量也不低，升级费用高，就拿出来几个当炮灰吧……

那我们现在找到了大量的战士，天降 300 斯巴达战士壮哉我大蛮子，专业炮灰，是不是就沒问题了呢？这时候黑龙翡翠龙表示我有话说！看我第一个回合上来喷你个七零八落。就算是人马女学了战术也没用，人马大体积面对龙息非常难保护。所以必须要学反光明暴风来袭。这样子的话反光明占用技能点太多，只有一个技能有用不说，5%的概率也不靠谱，让人马女下这些高速高主动的野怪很头疼。

可见人马女开荒的时候面对很多问题，该死的人马，出去锻炼一下瘦瘦身会死啊！现在除了豆子血女飘飘这些传统远程克星不说，碰上高级兵也是很麻烦。每次去神龙关，都想要把那个人马从屏幕里面抠出来，拆成人和马，这样每个都小体积。总体来说，有点类似于其他的一些战争机械英雄，前期开荒飞起，后面就会开始面对一些麻烦的问题。至于正常英雄都怕的远程怪比如大法大德黑泰坦这些这里不再多说明。

砍王克拉 (Kragh)



特长说明：英雄直接砍击变得更加强力，造成英雄等级 $\times 5\%$ 的额外伤害。战斗开始的时候，英雄获得 1 整点的 ATB 可以直接行动，不过只能砍击不能施法。等待后开场 atb 变成 0.5，可以施法。所以克拉学敏头是浪费，因为 ATB 不可能超越 1。增加砍人伤害对于酋长令这个战嚎也是有效的……

这是相当有贴吧梗的英雄，“青菜实在是好吃极了”，所以俗称青菜。不过也就只有咱这种老不死级别的人还记得是什么梗了……这里还是用砍王称呼好了。

现在看看啊，英雄无敌 5 三大独眼龙，海盗汉格瓦尔砍王，都是瞎的左眼，育碧你在这方面上都不能稍微变点花样吗。另外这个英雄非常有特点，控制台名字叫做 hero1，明显是说起来蛮子设计者第一个想出来的特长，被称作第一英雄……

砍王的特长既独特，又意义不小，加成也很高，每级 5%。家伙 20 级砍人伤害直接翻倍。高级兵本身攻防就高血量也厚，用人马射击不划算，而英雄砍人可不管你防御力血量多少，是算个数的。所以砍王砍高级兵是一绝。有些战斗，比如单独眼下凤凰，13 级砍王刚好能砍死一个 7 级兵，对手一队才 2 个 3 个的，一刀下去对面伤害减半，很是可怕。就算是这种情况，野蛮人不需要用啥魔法，英雄空出手来砍人就行，配合强力打击，砍王可以用较低等级拿下一些其他常规蛮子英雄需要高等级拿下的野怪。

因此新手特别喜欢这个英雄，看着一个野人抡着大斧砍人颇有水浒中急先锋索超的赶脚。同时配合强力打击和极度痛击的暴击，砍王的砍击伤害经常一次爆掉 3 个 7 级兵，学极度痛击

震晕打击，再加个入神，把地女和人马弄个强力打击，各种砍人不受控制非常的过瘾。然而，砍王玩多了以后难免会注意这种打法的问题：

如果学技能全都是砍人相关的（比如极度痛击和震晕打击），那进攻这个东西初期吃掉的技能点太多。砍人再厉害，你也不可能在前期只用砍人来干掉盾卫之类的野怪。前期开荒对手的防御低但是数量多，像人马女这种自带大量兵力的更吃香。所以这套技能只用来砍高级兵，但是砍高级兵，没有入神还是照样打。相反，防御反光之类的没有可就不能说自己照样打了。所以想要打怪全能，砍王是没有位置给入神的。如果不入神正常标准主动英雄，在砍人上的投资就不太划算了。

再单独谈谈进攻下面这两个技能。震晕打击主要是效果太低，只有 0.1 的 ATB。如果你想要用这个技能锁死对手一队生物，配合萨满的减速，你需要一个回合砍 7 次才能控制住。可见这个技能设计出来的时候只是为了能把对面的远程砍低一格，保证我们人马能先手的。把它用作雷鸣那种控场就不太现实了。偏偏不是组合怪这个是不需要的，所以震晕打击是个很弱的技能。

极度痛击的视觉效果也是很爽的，配合强力打击本身还有的 10% 概率，15 级砍王地女强力打击，暴击的话可以砍死 3 条黑龙。但是这个问题在前的地狱也说过，还是狐狸的评价“砍王都不学的东西，地狱学它作甚”。为啥这么说呢？英雄砍 3 刀，才只有一刀会双倍。这么算算，相当于提升了自己 1/3 的英雄输出，远没翻倍那么夸张，还要考虑到浪费在已经残血的单位上。这个技能生效的时候自然爽，需要它生效却没生效的话就很郁闷了。带来的爽的作用实际上也是视觉大于实际的。

说了这两个技能的问题，那大不了咱不学这两个技能呗！实则不然，砍王肯定要先点强力打击的，战争狂下面这两个技能派生干扰的问题比较严重。因此砍王发展图，比较常见的做法是用箭术和战术封住进攻。如果能学到燃烧箭也可以，毕竟蛮子的战术意义不大。然后机械，防御或者反光明暴风，看地图选择。砍王如果是副手出现的话一定要买，配合独眼天女地精的视而不见 2，无机械开 2 线是一绝。

所以砍王拥有自己独特优势，但是远没那么神。纯粹砍人流开荒的确好玩，但是用多了看到大老远的翡翠龙黑龙嚣张自己却没法收拾，终究是爽不起来。当然决战的时候，砍王是蛮子数一数二的英雄。开场获得 1 点的 ATB，等待后相当于一个超级大敏头，用个恐惧也好战争呼啸也好都是不错的，用万军也能秒杀地狱魅姬森林秘箭手之类的单位。同时绝对先手也保证了自己就算是碰上了韦恩 BT 雷这种英雄对手也不可能干掉你的英雄，除非他们有手铐。

跑路女厄戈特(Urghat)



特长效果：英雄每级增加 1%的地图移动力并减少 2%的恶劣地形移动惩罚。这个减少惩罚和寻路术是叠乘的。也就是说 30 级的鄂格特在沙漠上的地形惩罚为 $50\% \times 50\% \times 40\% = 10\%$ ，直线走一格会额外消耗 10 点移动力。

咱一直很想要吐槽的就是，这个女的她跑得快，到底是因为啥？她自己跑的快？可是问题是蛮子英雄都是骑着水牛的啊，跑得快也是水牛快而不是她快。而如果是水牛跑得快她的水牛和别人又没两样，为啥她的就特别呢……各种纠结。

俗称跑路女。再现英雄无敌 3 后勤特变态之处的开挂英雄。跑路女的评价其实很简单：跑的太 TMD 远了。这个家伙 40 级就是额外 40% 的移动力，配合后勤术，外加各种红鞋马厩加成，6000 多的移动力轻轻松松（正常白板英雄的移动力是 2500）。考虑探路、战争之路和攫取等等各式各样的隐性加成，这个家伙如果想要撵谁，基本没得跑，除非是类似英雄无敌 6 那种战役遍地单向门才有可能躲过这个家伙的追杀。

而蛮子的后勤技能不仅概率高，而且干净利落。攫取 + 战路这套技能很方便出，当然敏头之类的是学不到了，不过影响也不大。

但是在力量族，史诗难度除了自带战争机械和兵力优势的英雄之外的英雄基本没有什么超强发挥，不得不说这个是英雄无敌 5 设计的一个遗憾：缺乏独具匠心的力量型英雄。开荒牛 b 的，不是战争机械特就是兵力特，跑路女也没能逃脱这个命运，跑的再快，也是后面有等级才厉害。怎么起来等级？没兵能行吗？没战争机械能行吗？这个问题在之前的 2 个后勤特那里说过的，这里不再详细解释自带后勤的问题。

不过蛮子有个好处，就是本身后勤概率高 15%，自带后勤很容易学到其他的防御啊、进攻啊或者战争机械之类的技能。外加后勤技能树干净，所以真要首发的话也不是不行。但是总体来说，还是不如坦克人马女这些主流英雄。自带后勤，初期很多时候多出来几十点上百点移动力在极端状况下可以拿到其他英雄本来拿不到的资源，比如水银石头等等蛮子关键资源，导致建筑能提前出，是有它的意义的。但是毕竟太极端少见是其一，其二，对于玩家的移动力计算是个大考验，实在不是个努力和回报会成正比的英雄。

龙王爷沙库如哈特 (Shah'Kuruhat)



特长效果：英雄每级，能让所带领的飞龙和两个升级体的生命值增加 2 点。这个特长是伪特，对外交无效。

这个名字太文艺了，要是用全名打字能累死，但偏偏这个家伙没有啥外号，虽然说飞龙不是龙，不过龙王爷这个外号感觉还是蛮贴切的。

这个家伙差点就要被人开始内涵了，不过内涵归内涵，这个英雄还是有些亮点的。那么先说这个家伙为啥被人鄙视：

英雄无敌 5 里面的飞龙实在是个很烂的生物，而龙王爷偏偏特长这个家伙，让我们用飞龙和暗影奶奶做个比较：

毒龙伤害 20~27，攻击 21，防御 18；奶奶伤害 20~30，攻击 20，防御 20。可见，飞龙作为大体积生物，属性还没同等级里面的小体积以施法为主的暗影奶奶强……而本来飞龙就没血怒，这种特性无疑把他往火坑里推。不过每次说飞龙的时候，都有人说飞龙双线也不错好歹有再生，那行，我们来看看建筑啊：

圣堂的骑兵，建筑需求 15 木 10 水晶 6000 块钱，升级 20 木 15 水晶 9000 块钱；

飞龙的建造，建筑需求 20 木 5 硫磺 7000 块钱，升级 15 木 5 石头 10 点硫磺 9500 块钱；

骑兵和飞龙在本族的作用不用比较大家也知道谁高谁低，但是飞龙的要价可以认为比骑兵还要高。真有这钱，咱出个独眼配合视而不见 2 吃掉所有低级近战怪了，还造你？更别提飞龙的那个属性只上 2、3 个去再生其实真没啥用，就算是把天女造出来一周产打野外的狗狗都成问题……

有人说如果飞龙有怒就好了，咱只想要说这个家伙有怒不改特技和属性还是个悲剧，最多也就是决战图上有用。为啥？因为活力再生这个特技必须要配合等待，而有了血怒之后，你用等待吗？

飞龙王特长这么烂的家伙不提，还是个伪特，注定了这个家伙的悲剧，所以这个家伙就像强哥一样经常被人各种内涵。但是这不代表这个英雄完全没有优点：

龙王爷的一个优势就是坚守出的非常快，蛮子的防御活力无限下面没有耐力持久干扰，很容易就出到坚守，有了战争机械配合，其实带着好战的时候效果是不比坦克差的，毕竟蛮子防御就掉 30 点怒，有血之召唤问题不大。而带着飞龙的时候有坚守效果是非常不同的，飞龙属性再差，也是 6 级兵，基础防御力摆在那里（虽然只有 5 级兵的水准），坚守之后龙王爷的飞龙的确就是比别人的飞龙要硬；而就算是不带飞龙，带着独眼吃地精，初始有个防御术能升级到专家 -30% 的伤害的确是能省心不少的

总体来说，如果作为副手的话，龙王爷凑合的，毕竟蛮子好用的发展图英雄就那么几个，剩下的都大同小异，差别不大。

血饮女迦如娜 (Garuna)

orc Female warrior



特长效果：每杀死一队敌军（包括召唤生物），部队的攻击力增加英雄等级÷6 点（向上取整）。带外族生物时也有效。

俗称血饮女。因为智商太低把激怒理解反了的家伙，蛮子不愧是笨蛋族，人家其他种族都有那么一个两个生物有个特技叫做激怒，自己死人，自己增加攻击力。但是相同的故事告诉蛮子，就理解成了消灭对手增加攻击力了……

首先要说明的是这个特技只看面板属性是很强的，30 级血饮增加 5 点攻击力，放倒两队之后对手基本没法打了。之前也是有人吐槽过，看过咱坚守拉兹洛吊打十周对决作弊 AI 的视频之后，用相同的招式发现打血饮女难打，因为你 6 队生物都被放倒之后对手增加的攻击力太高了，你最后一队兵防御再高再坚守也撑不过对手 30 点攻击力的加成。当然面对 10 周对决作弊的血饮女 AI 的话直接用狮鹫女只上一队狮鹫就足够虐之了，但是这个故事从侧面反映出来了这个女疯子的变态之处。

那么问题就来了：如果碰上矮子亡灵这种不能快速放倒对手一队生物的话，这个家伙就和白板没啥两样了。其实如果开场就能快速弄倒对手好几队生物，本身就说说明双方实力有差距，所以这个特技是自己占优的时候更优，可是一旦自己是劣势，那么就不好办了。所以这个家伙虽然特长效果逆天但是实际上的意义就没那么大了。

另外这个家伙有个兄弟叫做塔兰纳，比较下，血饮女本身生在蛮子，没有魔法，特技效果还是对对手死人才有效；塔兰纳虽然特长烂并且有 bug，还只是对 3 种兵有效，但是塔兰纳可以通过无限超生复活来增加自己的攻击力，而且无上限（虽然有魔法值限制住你）；但是血饮女就很难用自己的特长来做点什么文章了，因此在变态图上很难用这个英雄发挥什么优势。

自带的技能方便出燃烧箭，虐个 1、2 级弱怪还是问题不大，不过真要用来主力没有机械的燃烧箭那就是在搞笑，整体来说，无论发展图还是变态图实力比较一般的一个英雄。对决图上如果碰上农民花妖那种两三下就撂倒的种族，特长发挥之后效果还是不错，但是碰上硬茬子的矮子亡灵之类，特长效果就没那么明显了；同时自己增加很多攻击力，被对手黑了之后砍自己也是效率高，这是蛮子加攻击带来的负面作用……

可汗利刃哥沙 (Gorshak)



特长效果：屠夫和两种升级形态攻防各 +1，之后英雄每升 2 级，攻防各再额外加一点。这个特长是真特长，对外交有效。

虽然笔记上是翻译成哥沙克的，不过正版翻译叫做哥沙，谐音哥傻，就是这哥们说自己很傻，蛮子果然很诚实……

正常发展图毫无特色的家伙，yy 图上任何种族打死都想要买到的神。说起来哥沙，大家的第一个反应莫过是筷子三连斩了，用过的都说好，这个英雄还特长筷子手，岂不是无敌的节奏。那么筷子三连斩前几天也是有争论，这里不多废话直接放贴，省了码字的麻烦：

<http://tieba.baidu.com/p/2683059883>

那么这个贴子里面筷子手输出的就很清楚了：就算是哥沙，这个家伙的筷子的输出也就是那么回事。并且如果真要用筷子手的话，蛮子的兵种特长类的英雄都有一个很郁闷的地方，就是自己用的时候见神杀神见佛杀佛，但是一旦被人黑了之后对手用起来比你还爽，尤其是筷子手如果受到的反击伤害比较低的话很容易上 3 级怒了。单机的话这个问题倒是能轻一些，但是这时候的问题就是就算是哥沙的筷子，他也没有获得不受反击的特技，真要碰上硬茬子的对手，一个反击下去自己也死个差不多了，本身输出还不怎么高。

现在在蛮子因为酋长地位大幅度提升的现在就，哥沙就成了一个怪现象：明明自己的子弟兵现在更厉害更有用了，但是自己的特长却更没用了，为啥？因为带队酋长的话，那么增加攻

击的效果就完全没意义，最多也就是残局需要酋长上去砍人的时候才有用。而如果都是海量兵力，分出来多队 60 的酋长，对手想要灭你就算是你增加防御力也没有用，因为都是一下秒。所以哥沙现在在蛮子的地位就很尴尬。

但是 yy 和变态图就不一样了。哥沙是个真特长英雄，一旦有了哥沙，就意味着地图上七成多的蛮子 5 级兵肯定会加入你。酋长这个生物不单纯是在蛮子有用，你能想象圣堂的骑士海配合酋长是个啥效果吗？你能想象 1 万多射手的奥瑟配合酋长是个啥效果吗？你能想象亡灵的亲王海、女妖海配合酋长是个啥效果吗？英雄无敌里面单纯只靠一队生物是没希望的，当然新手最爱，操作最简单，但是真碰上硬茬子就麻烦的多。不过现在蛮子来了，彻底颠覆了这种传统认知，一队生物数量很多，通过多队酋长就等于变相你带了 3、4 队同样的生物，非常可怕，所以 yy 图上想要玩爽，就要用大量的钱刷酒馆来买到他，非常抢手。

至于一般发展图，毫无特色，没有自带任何技能发展自由是其唯一亮点，机械防御进攻都可以，自带出来的那一个筷子其实没啥大用，正常来说不建议首发，副手的话如果技能出的顺可以考虑用用。

地精王科尔汗 (Kilghan)



特长效果：每周一，英雄自动获得英雄等级个数的地精馅饼者，如果塞满了那就是现有的地精种类。同时每级地精叛逃的阈值降低 1%。这个是伪特，对外交无效。

一个存心被人设计成垃圾的家伙，各种杯具，果然悲剧到了连原画都没有，只能找个笔记的头像充数了。

行了行了，大家都原谅他吧，说真的像地精这么悲剧的生物在英雄无敌 5 里面找不出来第二个了，各种被人食用，还有 n 多的负面特技，地精的问题同样还是这贴不多废话。

<http://tieba.baidu.com/p/2683059883>

制作者明显是存心要黑地精，所以把地精王也给弄回了，仔细想想，英雄无敌 5 里面有兵力优势的特长（也就是 1~3 级兵特长），伪特就这么一个。本来如果是真特长的话，地精王是很厉害的，地精后期是阻魔的重要手段，一旦有人能加个 10 多点 20 点的防御力，马上就能产生质变。然后通过外交还能抓到大量的地精，不管是阻魔输出，都是个很可怕的存在，参考农民女。本来 1 级兵的输出很低，蛮子全军都能作为输出，但是里面有两个弱点，一个是地精，一个是飞龙。飞龙现在大家一般都不带也不造，地精就不同了，一旦特长了就等于多出来一个输出点，非常可怕，可惜这些只能存在于 yy 里面了。

总体来说，除了自带弹药车相当有用之外，就是蛮子之耻的家伙。

战争酋长高泰 (Gottai)



特长效果：野蛮人战嚎会降低魔法消耗，并且和其他降低魔耗的效果不同，高泰的特长为直接减。减去的点数为 $1 + \frac{\text{英雄等级}}{4}$ ，向下取整。比如血之召唤消耗 5 点，高泰 16 级的时候减少魔耗的效果为 5，所以 16 级的时候血之召唤就是免费的。同时，英雄使用战嚎的时候部队可以增加英雄等级的额外血怒。

剧情上其实是个没啥特色的家伙，不过高泰真正有特点的不是剧情设定，而是特长。这是野蛮人里面的魔法英雄有木有。战嚎技能本身就是野蛮人巫术，生在一个力量族自带巫术，难

免让人觉得有点鸡肋。不过高泰的身份却正好弥补了这一点：只在战役中出现，战役中后期经常要面对对手大量的生物。其实蛮子单纯要和强力的对手拼一场两场是没啥问题的也很简单的，但是每次必须都要有损失，肯定不能长久。而且和海量对手对战的时候，哪怕只是被摸一下，往往损失也比较难看，这个时候就必须要用野蛮人战嚎了。之前算过的，战嚎吼战嚎（就是说自己学了战嚎技能用战嚎魔法，育碧这个起名真纠结囧），相当于自己主动提升了 1.42 施法速度，非常可怕的，不用入神配合也能做到控住对手 3、4 队生物，有了入神更加夸张。

但是现在问题来了：野蛮人的知识成长是 15%，你有那么多魔法值么？事实上当初刚发现恐惧入神流的时候每次用蛮子都喜欢这么玩，打了一场两场也很有成就感，但是可惜……经常发现自己这么发展根本就不够长久。这个时候高泰的特长就有用了，高泰高等级的时候（15-18 级就是 -5 消耗，恐惧 7 点魔法消耗，有战嚎训练就是 5，直接 0 消耗），恐惧完全免费，并且恐惧在英雄等级不高的时候有可能失效，这个时候强力战嚎就非常有用了。总体来说，高泰和恐惧是个绝配，虽然不像坦克那样子开荒神速，也不像矮子王 bt 雷那么逆天，但是作为蛮子唯一的魔法系英雄，非常有自己特色的一个人物。

智慧的阿姨库金 (Kujin)



特长说明：如果战场上又有恶魔生物，怒值增加时额外增加 $10 + \text{英雄等级} \times 2$ 。库金的特技准确的来说不单纯是面对恶魔在获得怒值的时候会额外的怒值点数，任何怒值发生改变的机会都能增加怒值，比如防御、等待都能触发库金的特技。

同样剧情上其实没啥可多说的，很正常的一个阿姨的形象，但是游戏里面就有趣了。

和高泰一样，库金自带的也是一个 2% 的技能，而且是野蛮人启蒙，意义非常大。升级可以出光头，大幅度提升自己的魔法上限，同样也是作为战役英雄可以更加有效率的利用恐惧战嚎，并且可以继续出导师。库金作为野蛮人却是全英雄无敌 5 里面出导师最快最简单的英雄，不得不说是蛮子的骄傲。作为战役英雄，库金享受到了各种优待。

但是除了战役之外的发展图呢？记得以前用野蛮人非常喜欢出导师，然后遭到某些高手抨击：见面的时候连燃烧箭都没有，贪启蒙没好果子吃！各种经典老掉牙的“贪启蒙劣势说”。力量族贪启蒙的问题咱之也在森林矮子都说过，的确是有问题的。但是在野蛮人就有点不太一样了，启蒙是每 2 级额外再获得一个属性点，也就是 20 级的英雄拥有 30 级的属性，相当于弩车威力提升了 50%，实际效果并不差与火弩。

所以阿姨自带的启蒙从这点上来说也不是坏事。出个战争机械开荒起来也是比较轻松的，坦克这种没法比毕竟没带战争机械，但是考虑到坦克之类的基本学不到启蒙，用起来还是别有一番滋味。如果放弃导师出热血，不少开荒也能轻松不少，和高泰一样，发展图比不过常规英雄，变态图比不上 bt 雷这种战役英雄，但是拥有自己独特一面。

蛮子英雄整体评价

虽然说矮子的符文和蛮子的血怒以前经常被人一起提出来说什么太过火，但是矮子英雄至少看起来和其他族的英雄差不多，蛮子就感觉完全是另外一个体系。

酒馆里面看到蛮子英雄是很郁闷的，10周对决上高泰外援邪恶族固然强悍，但是邪恶族在发展图肯定都是用自己本族英雄发展更快速的，所以就是之前圣堂外援类的老话题，yy图上才能出现，正常不做考虑。但是圣堂英雄有8%的光明黑暗，所以副手的话如果技能顺利可以机械十一系魔法，开荒骚扰两不误；蛮子除了战争机械之外还有啥呢，蛮子副手唯一的用法就是战争机械了，实在是没有其他可能性。

蛮子英雄不能使用魔法无疑是这个职业最大的问题。本族内其实倒不是问题了就，毕竟蛮子专属的战嚎系统和自己的配合比任何一系魔法与其他种族的配合都要强大。但是如果副手呢？副手买到了，其他的种族是不出战嚎的，蛮子用只能期待碰上蛮子城了。但是真要有蛮子城，一般的种族是很郁闷的，蛮子城里面不产魔法不产特殊建筑（比如马厩这种），生物的素质也很一般，唯一的优势就是战争机械中的弩车便宜了，还有啥？虽然这么说其实也不对，萨满很多时候也是有用的，数量多的时候地精和酋长是蛮子城不可被替换的贡献，但是同样出现条件太苛刻，正常发展图看到蛮子城只有郁闷一个词。

蛮子的英雄除了坦克和人马女之外，也就砍王有些亮点。其他的或多或少基本差不多，跑路女可能也算一个，但是看不出来圣堂之类的种族那种前期中期后期分层明显的英雄结构。前期强的后期基本都更强，前期不强的后面也就是那么回事，而没有魔法的特性导致了蛮子自己要练副手也是件苦差事。对战图往往都有一个副城是空的可以利用，但是单机党表示很蛋疼了，经常前期就一个城，而蛮子英雄想要学异次元招船回城等等战略魔法，需要的条件简直苛刻到不可理喻，本身的建筑就够昂贵了，这里面还要被每个英雄学习魔法吃掉相当多的资源。

总体来说，设计上来说蛮子就是设计的失误，强制野蛮人不会用魔法虽然说有一定的亮点但是更多的时候是个麻烦。但是反过来想想历代的野蛮人就英雄无敌5铁打的不会用魔法反而最强，其他几代不仅是弱，简直就是倒数的级别。

亚山英雄的那些黑历史

庸医、阿兰蒂尔、吸血鬼公主和欧尼拉的故事

赫莱士的历史是这个样子的：

最早在亚山有个庸医叫做卡斯帕，有一天有两个病号叫做马卡尔和阿兰蒂尔去找他看病，老马是因为好久不去狮鹫帝国了不知道庸医卡斯帕的大名，阿兰蒂尔则是超级书呆子+技术宅，对外面的世界一无所知。结果卡斯帕当时医术低的出名，没有人敢来看病，正好碰上这两个傻子，便用他们两个做实验。

结果庸医就是庸医，不仅把病号医得生不如死，连自己的老命也赔进去了。没想到老马是山德鲁的徒弟，他发誓要让庸医卡斯帕过得生不如死，便用对卡斯帕用了招魂仪式。顺便一说，这是他第一次用招魂仪式，第二次是就是对尼科莱用的…………阿兰蒂尔在稀里糊涂死掉后则发誓要体会死亡的极意，所以发明了死亡化身，因为怕让人知道这段黑历史没敢叫这绝招“庸医化身”。

至于欧尼拉，本来要也要找卡斯帕治病的，结果卡斯帕已经死了，去看病的时候正好碰上了阿兰蒂尔，把他当成医生了。当然，她并不清楚医生和老师有啥区别，后来大家以为欧尼拉明知道自己是庸医还要去找他治病谁的劝告都不听所以称她为“放纵”，殊不知她其实完全是胸大无脑不知道啥是“庸医”。

乔瓦尼呢，听说老马（也就是自己的亲姐姐的学长）死了以后就变成了死亡领主，所以他也要效仿，于是去找阿兰蒂尔求死，结果阿兰真的让他死了。知道这件事情以后卢克雷蒂娅大怒，要找阿兰算账，于是阿兰吓得直接去撞大颗米塞牙想要飞机，结果忘记了石头城没有酒馆，于是他就挂掉了。实际上阿兰输给的人不是大颗米塞牙，是卢克雷蒂娅姐姐。

收尾

至此，英雄无敌 5 的 8 族 81 个英雄评价结束。虽然没有覆盖到每个特殊英雄，但是每个特长应该都有覆盖到。感谢每一位点赞和捧场过的观众。

结尾丢个 lolii 收楼。

