

NetHack 鉴定

by 蒟蒻

省去了关于传统鉴定方法以及一些物品固定生成点的介绍。

一般技巧

• 可堆叠物品

当你拾起可以可堆叠物品时，它会与物品栏中相同的物品堆叠在一起（如果这个物品之前被命名过，那么新的物品会被自动命名）。但是一个已知 BUC 的物品不会和未知 BUC 的物品堆叠。

所以当你在未鉴定前已经知道了它的 BUC（宠物鉴定或者价格鉴定），你可以将其命名，之后相同 BUC 的物品便会与它堆叠在一起。当你找到一座祭坛的时候，你可以留下一个而将剩下的进行鉴定，这样你就可以提前知道拾起物品的 BUC 而不用每次都跑去祭坛了。

• 生成时一定不是 C 的物品

包括非罐装食物、石头（负重石除外）、工具(tools)（照明工具、润滑油、水晶球和塑像除外）、已强化的防具和武器。值得注意的是，bones 的所有物品都是 C

• 一些物品可以通过启迪(enlightenment)被鉴定

• 怪物固定装备

需要注意的是，这些固定掉落可能与怪物随机携带的物品弄混。

一半的仙女有物品探测药水；店长有治愈、额外治愈药水，魔法飞弹、冲击杖；士兵有普通护具套；祭司也许有保护或魔免斗篷；NPC 僧人有魔免斗篷；米诺陶斯有挖掘杖；戒灵有隐身戒指；阿斯莫德有火或冰杖；奥库斯有死杖；瘟疫有疾病药水。

价格鉴定

在 3.6.x 中，店长给出的价格会有 1 - 2 zorkmids 的偏差。

价格鉴定可以交给查询工具解决。

• 基础价格

之后会提及，这里只介绍额外的：

- 吃了部分的食物、U 的水、-1 的魔杖是 0。
- 对于正面强化的武器（不包括工具）和护甲，每提升一点基础价格加 10。负面强化不影响价格。
- 神器有特殊的价格和特殊规则。

• 卖

卖价是基础价格的 $\frac{1}{2}$ ， $\frac{1}{3}$ 如果你是个傻子（**dupe**）。有 $\frac{1}{4}$ 的机会价格会减少 $\frac{1}{4}$ ，你可以通过反复售卖物品来消除影响。3.6.x 中，有 $\frac{1}{4}$ 的店长会将价格减少 $\frac{1}{4}$ ，你可以通过售卖已知物品来得知其是否降价。

未鉴定的宝石的价格是一个例外：根据不同的店长，价格可能是 3 - 7/8/9 zorkmids。（玻璃在未鉴定前卖出更划算。）

• 买

购买食物时，其价格会翻倍如果如果你处于饥饿状态，3 倍如果你虚弱，4 倍如果你晕眩。

如果购买未鉴定的玻璃，其价格是随机同颜色贵重宝石的价格。同一局游戏内同一宝石统一标价。

如果物品未鉴定，有 $\frac{1}{4}$ 的可能价格上升 $\frac{1}{3}$ ；如果你是傻子，价格再上升 $\frac{1}{3}$ 。

买价受魅力（charisma）影响：

魅力:	≤ 5	6-7	8-10	11-15	16-17	18	≥ 19
乘数:	2	1 ½	1 ⅓	1	¾	⅔	½

• 傻子

你会被认为是傻子当你是一个 15 级以下的游客（Tourist）或在未穿盔甲或斗篷的情况下穿衬衫或戴着傻帽（dunce cap）。

• 神器

出售神器价格变为基础价的 $\frac{1}{4}$ ；购买神器 4 倍价格。（其他加价减价规则同样包含。）

| 药水

• 沾蘸法

将投掷武器（箭、弓、飞镖、手里剑但不包括匕首）浸入疾病药水会将它们上毒（ `forms a coating` ）。

几乎所有物品浸入变形药水都会变形，而变形书、变形杖、铁球、以及与你身体结合的护甲则不会（ `Nothing happens.` ）。（神器有 95% 的情况不会变形，所有物品有 5% 的可能性不会。）

将上过毒的药水浸入治愈药水（ `healing/extra healing/full healing` ）会去毒。

如果你有独角兽角，将其浸入混乱、幻觉或失明药水会将其变为水，将疾病药水变为果汁。

如果你有紫水晶，它会将酒变为果汁。

药水在测试之前最好不要命名，因为一些药水会自动提供命名机会。

• 怪物使用

怪兽会喝的药水：治愈药水（三种）、等级提升、隐形、加速、变形。瘟疫会喝疾病药水。除了 C 的等级提升（ `<monster> rises up, through the ceiling!` ）之外，其他情况会自动帮您鉴定。

怪兽会扔的药水：麻痹、失明、混乱、睡眠和酸。麻痹、睡眠和失明自动鉴定，混乱（ `You feel somewhat dizzy.` ）和酸（ `This burns!` or `This burns a little!` ）提供命名机会。

• 价格分组鉴定

- 50 - 真眼、酒、疾病、果汁

真眼和果汁药水都是果汁味（ `taste like fruit juice` ）。真眼药水可以在你失明的时候使你恢复。此外，因为果汁是有营养的（但很少），所以你可以在刚开始饥饿的时候饮用药水来鉴别。

如果药水被诅咒了，真眼和果汁药水会提示它变质了（ `Yech! This tastes rotten` ），酒使你昏倒。

可以借助熟食店来辅助鉴定。（熟食店只卖果汁、水和酒。）

- 100 - 恢复能力、混乱、幻觉、治愈、额外治愈、睡眠、水(B/C)

恢复能力药水会让你感觉很好（ `great` ）、好（ `good` ）或一般（ `mediocre` ），但不会提示它“尝”起来怎样。

其他的没有独角兽角的话不好办。

- 150 - 失明、隐形、怪物探测、物品探测、提升力量

如果你已经鉴别出了失明药水或者有治疗它的办法（并且有木乃伊绷带如果你要去商店的话），那么这组药水就可以鉴定了。前提是它们都是非 C 的，C 的隐形药水使怪物警觉你的存在。

- 200 - 加速、悬浮、启迪、全治愈、变形

变形药水很危险。如果你必须要尝试，请在锁好的房间里脱下衬衫、盔甲和斗篷，并且在一个有水槽的楼层进行（去除悬浮效果）。药水会自动鉴定，但是用 U 的加速药水治疗伤腿以及在已拥有最高加速属性（你的腿会 `get new energy` ）的情况下需要手动命名。

- 250 - 酸、油

油可以用 **apply** 鉴定。

当你落入水池或护城河中时，酸会爆炸。（爆炸可能会破坏其他药水。）

- 300 - 提升能力、麻痹、提升等级

这一组最好不要冒险。如果你已经鉴定出了麻痹药水，其他两种最好都将其祝福后饮用。

卷轴

• 怪物使用

怪物会使用的卷轴：传送和制造怪物卷轴，偶尔会使用大地卷轴。

• 价格分组鉴定

- 20 - 鉴定

最常见也是最好鉴别的卷轴。

- 50 - 照明

直接可以鉴定出来。

- 60 - 武器强化、空白

在混乱状态下阅读 C 的武器强化会移除武器的酸/火抗。

- 80 - 护甲强化、消除诅咒

最好在知道 BUC 的情况下进行。

- 100 - 破坏护甲、混乱、惊吓、传送、金钱探测、食物探测、地图、火

为减少火卷轴带来的损失请在防火（或者你能承担其带来的伤害）且身上无易燃物品的情况下进行。同样的，请脱掉护甲或穿着不重要的护甲以防破坏护甲卷轴带来的损失。（脱掉护甲情况下会使 **Your skin itches** 。）

在混乱状态下，阅读火卷轴会使手发光，破坏护甲卷轴会使一部分护甲变紫并改变护甲防锈属性。

C 的混乱卷轴会使你混乱（混乱状态下会使你更混乱），混乱状态下阅读 B 的混乱卷轴会消除混乱（**a red glow surrounds your head**）。

惊吓卷轴会提示 **sad wailing** 或 **maniacal laughter**。（如果是 C 或者在混乱情况下，它会吸引怪物。）

C 或者在混乱情况下，传送卷轴会进行层级传送，金钱探测会探测陷阱（C 情况下会将陷阱显示为金钱），食物探测会探测药水。

建议在排除传送卷轴的情况下进行剩余的鉴定。

- 200 - 创造怪物、驯服、失忆、大地

一定要先把失忆卷轴先排除。

混乱状态下，阅读大地卷轴会制造岩石（ rocks ），制造怪物会制造酸性液滴（ acid blobs ）。

阅读驯服卷轴不会发生任何可见的事情。

- 300 - 灭绝、惩罚、充能、毒气

混乱状态下，U 的灭绝会杀死你，C 的灭绝会制造同种族的 4 - 6 个怪物，B 的灭绝不受影响，充能会补充你的魔力（ You feel charged up! ）。

混乱状态或 B 情况下阅读惩罚卷轴会提示： You feel guilty. 。

魔杖

魔杖一般采用雕刻鉴定。

这些魔杖可以在雕刻后给出不同的信息：

- 冲击杖： The wand unsuccessfully fights your attempt to write!
- 减速杖： The bugs on the floor slow down!
- 加速杖： The bugs on the floor speed up!
- 变形杖会随机改变雕刻的文字
- 魔法飞弹杖： The floor is riddled by bullet holes!
- 冰杖： A few ice cubes drop from the wand.

空白杖、复苏杖、开启杖、上锁杖、探测杖、暗门探测杖（一般情况下）不会给出信息。你可以依次排列上锁的门/箱子、未锁的门/箱子、尸体和活着的怪物并使用魔杖。除了空白杖和暗门探测杖，其他都可以鉴别出来，而前者在使用时会询问方向但后者不会。

死亡和睡眠杖会提示： The bugs on the floor stop moving! 。

隐形、传送和消除杖都会使雕刻的文字消失（实际上，传送杖是把雕刻的文字传送到了其他地方）。有以下几种解决方法：

1. 将怪物和不用的物品排在一起，并使用魔杖。如果都消失了则是传送杖；如果怪物消失了则是隐形杖。
2. 使用一种对取消杖有反应的物品，如果它移动了则是传送杖；如果它属性改变了则是取消杖；否则它是隐形杖。

• 价格分组鉴定

你可以通过魔杖价格鉴定反推该店是否有价格加成。

- 100 - 照明、空白

可以将空白杖排除出来

- 150 - 暗门探测、启迪、冲击、隐形、减速、加速、复苏、开启、上锁、探测、挖掘、魔法飞弹

你可以在隐形、传送、消除杖中将隐形杖鉴别出来

- 175 - 火、冰、睡眠、电

- 200 - 制造怪物、变形、消除、传送

- 500 - 许愿、死亡

如果你在商店中发现了这种魔杖，你可以拿它向店长使用，如果它是死杖则会杀死店长。如果它是许愿杖，那么许愿一个死杖。当然如果你能想办法把它偷出来那不失为一种好办法。

戒指

你可以尝试戴上非 C 的戒指一回合看看有什么变化，变形戒指在一回合使你变形的可能性很小。但是不要在强力的怪物或怪物群中尝试，以防戴上冲突戒指而遭到攻击。如果可以使用启迪，你可以在戴上戒指后查看属性有何变化。

如果你不知道传送咒语并且无传送属性且你的经验等级在 12 以下（8 以下如果你是法师），在戴上戒指后按下 ^T，如果提示 `You are not able to teleport at will.` 而不是 `You don't know that spell.`，那么它便是传送戒指。

这些戒指会自动鉴定一旦你将它们戴上：真眼（如果你是隐形的且没有真眼属性）、隐形（如果目前没有隐形）、饰品戒指、力量/体质提升、保护（如果不是 +0）、悬浮（如果你目前没有悬浮）。

冲突戒指可以戴上查看效果并手动鉴定；抗性戒指（或护身符）可以在你受到相应的特殊攻击时鉴定（如果你目前没有相应的抗性属性）；可以通过踩传送或者变形（脱掉有用的护甲）陷阱来鉴别传送控制和变形控制。

如果你在已拥有抗毒属性的情况下戴上毒抗戒指（或护身符），你会感觉特别健康（`especially healthy`）。

如果你是女性且身上带有装饰戒指（没有戴上），在你和魅魔云雨后魅魔会请求让他为你戴上戒指；如果你是男性并携带装饰戒指，魅魔会请求云雨后她是否能拿走戒指（也可能不询问直接拿走）。

• 水池鉴定

可以拿回戒指的：

类别	提示
搜寻	You thought your ring got lost in the sink,but there it is!
缓慢消化	The ring is regurgitated!

需要在非失明情况下才能鉴定的：

类别	提示
装饰	The faucets flash brightly for a moment.
再生	The sink looks as good as new.
隐形	You don't see anything happen to the sink.
自由行动	You see the ring slide right down the drain!
真眼	You see some air in the sink.
潜行	The sink seems to blend into the floor for a moment.
火抗	The hot water faucet flashes brightly for a moment.
冰抗	The cold water faucet flashes brightly for a moment.
反变形者	The sink looks nothing like a fountain.
保护	The sink glows black/silver for a moment.
警告	The sink glows white for a moment.
传送	The sink momentarily vanishes.
传送控制	The sink looks like it is being beamed aboard somewhere.
变形	The sink momentarily looks like a fountain.
变形控制	The sink momentarily looks like a regularly erupting geyser.

其他：

类别	提示
悬浮	The sink quivers upwards for a moment.
毒抗	You smell rotten .
激怒怪物	Several flies buzz angrily around the sink.
电抗	Static electricity surrounds the sink.
冲突	You hear loud noises coming from the drain.
能力固定	The water flow seems fixed.
力量提升	The water flow seems stronger/weaker now.
体质提升	The water flow seems lesser/greater now.
精确提升	The water flow misses/hits the drain.
伤害提升	The water's force seems smaller/greater now.
饥饿	Suddenly, vanishes from the sink! (前提是水池中有东西)
肉	Several flies buzz around the sink.

• 价格分组鉴定

- 100 - 装饰、保护、潜行、能力保持、饥饿、警告、反变形者

除了饥饿戒指之外，其余的戒指甚至可以在 C 的情况下尝试佩戴。（但是小心戴上反变形者戒指后变形怪（**mimics**）会攻击你。）

你可以在饱腹（**satiated**）刚过去后吃下已知营养的食物然后观察饱腹的消退时间来鉴定饥饿戒指。

- 150 - 力量提升、体质提升、精确提升、伤害提升、激怒怪物、毒抗、冰抗、电抗、隐形、真眼

如果你排除了激怒怪物（或者拥有潜行以抵消其大多负面效果），便可以尝试佩戴非 C 的戒指进行鉴定。

- 200 - 再生、搜寻、悬浮、火抗、自由行动、缓慢消化、传送

如果是非 C 的便可以直接尝试。注意损失一点 HP 来鉴定再生戒指。

- 300 - 冲突、传送控制、变形、变形控制

小心变形戒指。

护身符

如果是非 C 的可以直接尝试，你可能变性、睡着（请在可控的条件下尝试）或被勒住（你可以在第一时间取下来）。拥有启迪技能会使鉴定更加方便。

魔法呼吸可以通过落入水池中鉴定——如果不是魔法呼吸你会从水中爬上来（`crawl out`）。（注意如果你未戴魔法呼吸护身符且有传送技能，你多半会传送。）你还可以一直吃东西，如果未被噎死则为魔法呼吸。（这很危险。）

怪物经常佩戴复活护身符。

魔法书

魔法书的基础价格是咒语价格的 100 倍。

魔法书阅读失败会使你麻痹几回合，麻痹的时间在 3 级魔法书之后会有很大增幅。所以安全起见，一般只阅读 1 或 2 级的未知魔法书。

护甲

你可以通过穿上非 C 的护甲来知道其加成，以此来帮助推出其基础价格。（**但是尤其要小心那些会自动诅咒的头盔。**）

傻靴（`fumble boots`）、悬浮靴、阵营转换头盔、傻手套（`gauntlets of fumbling`）生成时大概率是 C 的。

带有魔法属性的手套和靴子中分别只有力量手套和踢踹靴（`kicking boots`）是金属而不是皮革的，所以它们只会被腐蚀和生锈而其他的会被烧焦和腐烂。你可以将物品浸入液体查看其是否生锈来鉴定。如果你有灰石头，金属制品与其摩擦（`rubbing`）会提示 `scritch, scritch` 或者 `scratch marks`，而非金属制品只会产生棕色条纹（`brown streaks`）。（值得注意的是，你不能在已经鉴定的试金石上如此操作，这可能是个 bug。）

力量手套带上会自动鉴定。

• 头盔

锥形帽子中巫师帽基础价格是 80 而傻帽的价格是 1。

头盔中普通、智慧（`helm of brilliance`）、感知（`helm of telepathy`）和阵营转换是随机外表的。其中普通头盔要便宜一些（基础价格为 10 而其他为 50）。

如果你在任务层使用阵营转换头盔，你会 `narrowly avoid losing all chance at your goal`（或者 `are suddenly overcome with shame and change your mind`，如果你已经改变了阵营），你会失去内在保护（`Intrinsic protection`，也就是一般我们从祭司那里买来的 AC）但它并不会如往常一样自动诅咒。

• 斗篷

“光滑（**slippery**）的斗篷”是油斗篷（**oilskin**），“褪色的斗篷”是精灵斗篷，“围裙”是炼金罩衫。

斗篷中保护、隐形、魔坑和幻影是随机外表的。保护和幻影斗篷穿上时自动鉴定。如果你已经隐形，那么你可以通过向自己使用魔法飞弹魔杖或冲击杖来区分魔抗和隐形斗篷（小心你的 HP）。你甚至可以在 C 的情况下穿戴来鉴定它们，因为其造成的负面影响并不大。（你不能更换盔甲或者在隐形状态下无法进商店。）值得注意的是，保护和幻影斗篷基础价格为 50 而其他两种为 60。

魔抗斗篷可通过无效化魔法陷阱（传送、能量消耗、变形）或一些攻击来鉴定。当然这需要你不携带其他魔抗物品。

• 盾牌

“抛光的银盾”是反射盾。（如果你是失明的，它是“光滑的盾牌”。）

• 手套

手套中皮革、傻、力量和敏捷是随机外表的。最好在非 C 的情况下进行尝试。皮革手套的基础价格为 8 而其他为 50。

Walking shoes、**hard shoes**、**jackboots** 分别是低筒靴、铁靴和高筒靴，剩下的都是随机外表的。

• 靴子

精灵和踢踹靴的基础价格为 8。傻和悬浮靴为 30，其他为 50。

悬浮、精灵和速度靴自动鉴定（除非你已经拥有了其对应的加成属性）；弹跳靴可通过尝试跳跃来鉴定；傻靴可以通过穿上它们行走几回合来鉴定；当你落入水中时，水上行走靴会自动鉴定。

如果你不是僧人、武士或大脚怪，穿上踢踹靴踢物体会使移动距离比不穿多上 1 - 3 格。

工具

C 的情况下，相机有一半的可能会照自己；毛巾或眼罩不能被取下（**apply** 毛巾会把你脸弄脏）；听诊器可能会使你听到 **your heart beat**；皮带（**leash**）会勒住你的宠物；镜子不能反射；铃铛会召唤仙女，开启之铃会召唤不死者；锡盒（**tinning kits**）会制作出 C 的罐头；独角兽角会给予你负面状态；油罐（**Can of grease**）会使你手变油；地雷和捕熊陷阱会失效。

• 袋子

袋子有四种：麻、油、减重（**bag of holding**）和欺诈（**bag of tricks**）。麻袋基础价格为 2 而其他为 100；欺诈袋可以通过 **loot** 或 **apply** 来鉴定（**loot** 最多会造成 10 点伤害，**apply** 可能会召唤不定的生物，并且店长会向你索要费用如果这不是你的袋子）；你可以通过一些无用的物品（比如说岩石）来区分减重袋：当你负重时将它们装入袋子，如果不在负重那便是减重袋。如果你刚好未负

重，再将它们装入袋子后负重了，那么便是 C 的减重袋。

在无法价格鉴定的情况下，可以将无用的怕水的物品（如药水或卷轴）装入袋中然后将其浸入水中，通过检查物品是否损坏来区分油袋和麻袋。

• 灯

灯有两种：油灯和神灯。前者基础价格为 10 而后者为 50。有三种方法：价格鉴定；祝福其中一个然后 rubbing 它；一直使用它查看其是否会熄灭（神灯无限使用）。

• 哨子

哨子有两种：铁哨（tin whistle）和魔法哨。使用它，如果提示 high whistling noise（C 的情况下是 shrill）那么是前者；如果提示 strange（C 的情况下是 high-pitched humming）那么是后者。

• 笛子

笛子有两种：木笛和魔法笛。使用它，魔法笛在充能情况下会提示 soft music（并催眠怪物）；木笛会 trill 或者 toot（如果你敏捷或等级高还会魅惑蛇）。魔法笛生成时总是充能的。

• 号角

号角有四种：压花（tooled）、冰霜、火、富饶。冰霜和火号角使用时会询问方向（如果未充能和压花号角功能一样）；富饶号角会产生食物（未充能情况下什么也不会发生）。注意压花号角会唤醒怪物。

• 竖琴

竖琴有两种：木和魔法。使用它，充能情况下魔法竖琴提示 very attractive music（并魅惑怪物）；木竖琴提示 produces a lilting melody 或者 twangs（并魅惑仙女）。未充能的魔法竖琴和木竖琴一样。

| 宝石

• 灰石头

灰石头有四种：燧石、幸运石、试金石和负重石。其中幸运石基础价格 60；试金石 45；另外两种为 1。负重石生成时总是 C 的，其他石头都是 U。

你只有在力量至少为 22，并且穿着踢蹴靴或你是僧人、武士或大脚怪，才有可能踢动在地面上的负重石（在冰上距离一般增加 1 - 3，所以不建议在冰上测试）。如果灰色石头锁在箱子里，你可以通过锁上箱子然后用钝器 forcing 来破坏箱子。或者，你可以举起箱子查看你是否处于负重状态来判断其是否为负重石。当然，如果你可以消除 C，你可以直接携带它查看其是否为负重石。

在非失明情况下，可通过将非金钱、银制和木制（比如铁器）在灰石头石上 rub 来鉴定，如果提示 scratch, scratch，那么便是试金石。B 的试金石（如果你是地精或历史学家，U 也可以）与任何宝石摩擦都会自动鉴定。

只有燧石和试金石会成堆生成。

你可以通过启迪查看幸运状态来鉴定幸运石。

• 宝石

宝石有两种：硬的和软的。你只能用软宝石进行书写。所有硬宝石都是值钱的。

你可以使用“药水”部分所提及的技巧来识别紫水晶。

你可以向独角兽丢宝石来鉴定它们（建议向同阵营的独角兽丢）：先将其命名为“值钱的（颜色）”，如果独角兽并未接受宝石，再将它命名为“无用的（颜色）”，以此避免无法收回宝石而无法命名的问题。

玻璃格雷姆被击杀时只会掉落玻璃。

点石成肉咒语可使值钱的宝石变成肉球而玻璃不会。

一些值钱的宝石在商店的价格不会和玻璃重复，你可以将它们鉴定出来。

下面的表格中，带 * 号的为售价会与玻璃混淆的宝石，括号内的概率为本局生成对应颜色的概率，括号内的数字指起始自然生成层数（未标注的默认为 1）。（注意每种颜色都有对应颜色的玻璃。）

颜色	硬	软
白	diamond* 4000 (24)	dilithium 4500 (27), opal* 800, fluorite 400 (25%)
红	ruby* 3500 (21)	garnet 700, jasper* 500
橙	jacinth* 3250 (18)	agate* 200
蓝	sapphire* 3000 (15), aquamarine* 1500 (50%)	turquoise 2000 (50%) (6), fluorite 400 (25%)
黑	black opal* 2500 (12)	jet* 850, obsidian 200
绿	emerald 2500* (9), aquamarine 1500 (50%)	turquoise 2000 (50%) (6), jade* 300, fluorite 400 (25%)
黄		citrine* 1500 (3), chrysoberyl* 700
黄褐	topaz* 900	amber* 1000
紫		amethyst* 600, fluorite* 400 (25%)