

中国软件行业协会游戏软件分会官方攻略丛书

WORLD OF WARCRAFT

# 魔兽世界 权威攻略

# 部落信仰

★ 详细的种族介绍  
★ 专业的职业分析  
★ 权威的技能点评  
★ 翔实的任务指南  
★ 快捷的升级之路

**CGSA**  
官方攻略系列

光盘一张  
**25元**  
赠海报一张

对部落的4大种族提供新人上手教程，分种族把1-20级出生地附近所有任务进行详细介绍，并对其中难点重点秘籍进行注解

对部落涉及的3个主城以及首都进行地图剖析，NPC介绍，以及任务注解

对部落不分性别可选的20种角色，进行全方位阐述，并对其种族与职业搭配具有先天优势或特殊能力的角色做1-60级成长经历具体介绍，其中将会涉及该角色的特有种族任务、特有职业任务、以及特有装备任务等详解

部落的种族职业在PVP和PVE，以及练级打怪、副本任务中的具体阵营优势和特点做系统阐述，并列举部分典型的部落特有任务



软件世界

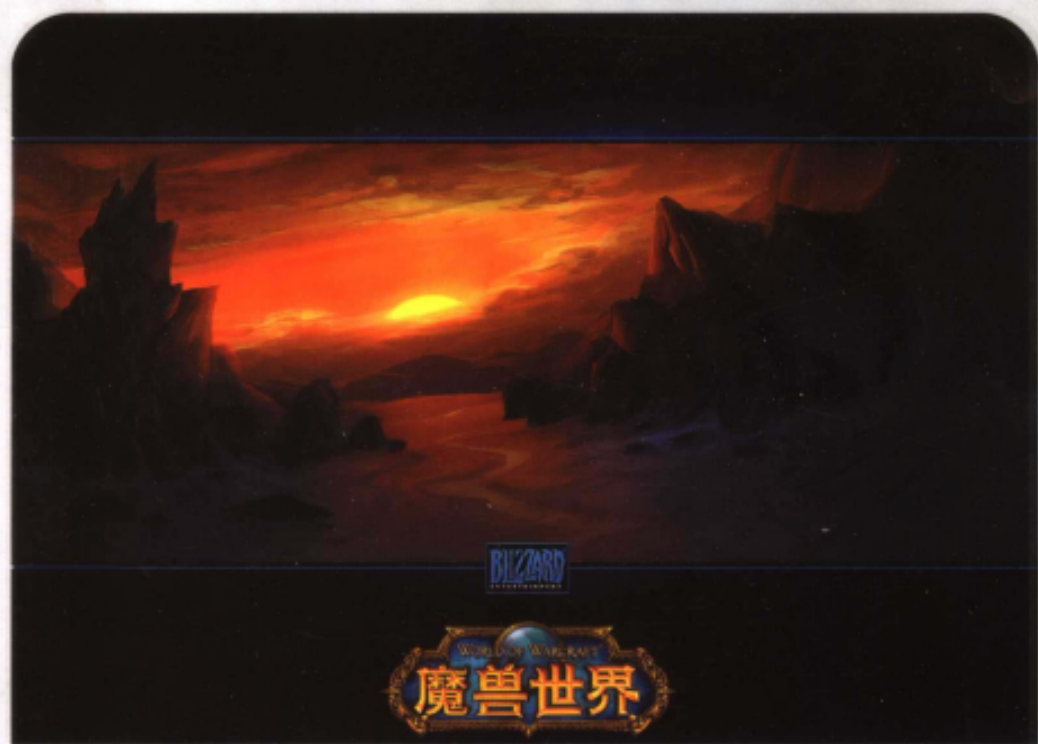


ISBN 7-900116-85-0



9 787900 116857 >

# 魔兽世界 部落信仰



## 第一章 —— 种族与职业.....3

种族.....3

职业.....7

## 第二章 —— 城镇预览.....16

奥格瑞玛.....16

雷霆崖.....26

地下城.....35

## 第三章 —— 任务详解.....43

兽人和巨魔.....43

牛头人.....65

不死亡灵.....78

## 第四章 —— 职业攻略.....91

萨满.....91

巨魔法师.....97

牛头战士.....102

不死法师.....109

法师 PVP 心得体会.....115

## 第五章 —— 部落阵营解析.....118

# 魔兽世界权威攻略(下):部落信仰 内容简介

第一、对部落的4大种族提供新人上手教程，分种族把1~20级出生地附近所有任务进行详细介绍，并对其中难点重点进行注解。

## 1、兽人、巨魔

介绍兽人和巨魔种族的初步认识

奥格瑞玛新人村所有任务

奥格瑞玛1~20所有任务

杜鲁塔尔1~20所有任务

THE BARRENS1~20所有任务

## 2、牛头人

介绍牛头人种族的初步认识

莫高雷新人村所有任务

雷霆崖1~20所有任务

莫高雷1~20所有任务

## 3、不死亡灵

介绍不死族的初步认识

丧钟镇新人村所有任务

地下城1~20所有任务

提瑞斯法林地1~20所有任务

银松林1~20所有任务。

## **第二、对部落涉及的3个主城以及首都进行地图剖析，NPC介绍，以及任务注解。**

### **1、奥格瑞玛 (Orgrimmar)**

主城地图按6大部分（精神之谷、力量之谷、智慧之谷、暗影裂缝、THE DRAG区、荣耀之谷）进行详细介绍，并说明区域位置所分配的NPC类型，该区域内都有何种建筑，以及该区域的主要作用。最后列出所有在暴风城开始的任务，包括任务名称、任务级别、需要级别、是否需要任务物品、物品名称、数量、起始NPC，是否系列任务。

### **2、雷霆崖 (Thunderbluff)**

主城圆形地图按4大部分（精神之源、狩猎之源、长者之源、中心区域）进行详细介绍，说明区域位置所分配的NPC类型，该区域内都有何种建筑，并说明该区域的主要作用。最后列出所有在暴风城开始的任务，包括任务名称、任务级别、需要级别、是否需要任务物品、物品名称、数量、起始NPC，是否系列任务。

### **3、地下城 (Undercity)**

主城地图按5大部分（阿埃隆王废墟、军事区、魔法区、侠客区、贮藏室）2小部分（下水道、中心银行区）进行详细介绍，说明区域位置所分配的NPC类型，该区域内都有何种建筑，并说明该区域的主要作用。最后列出所有在暴风城开始的任务，包括任务名称、任务级别、需要级别、是否需要任务物品、物品名称、数量、起始NPC，是否系列任务。

## **第三、对部落不分性别可选的20种角色，进行全方位阐述，并对其中种族与职业搭配具有先天优势或特殊能力的角色做1~60级成长经历具体介绍，其中将会涉及该角色的特有种族任务、特有职业任务、以及特有装备任务等详解。**

1、介绍各种族可选职业，并做种族描述。

2、详细介绍全部不分性别的20种角色，并进行全方位系统阐述。

3、对兽人战士、兽人 SHAMAN、兽人猎手、巨魔战士、巨魔法师、牛头战士、牛头德鲁伊、牛头 SHAMAN、不死盗贼、不死牧师分别做种族职业搭配分析论述。

4、兽人 SHAMAN1~60级成长手记、牛头战士1~60级成长手记、不死法师和巨魔法师1~60级成长手记。

## **第四、部落的种族职业在PVP和PVE，以及练级打怪、副本任务中的具体阵营优势和特点做系统阐述，并列举部分典型的部落特有任务。**

1、部落四种族在PVP和PVE服务器中的优势和劣势分析报告。

2、部落四种族在练级打怪中的优势和劣势分析报告。

3、部落四种族在副本任务中的具体优势和劣势分析报告。

4、部落方面总的阵营优势和劣势以及特点分析报告，并列举部分典型的部落特有任务。

# 第一章：种族与职业

## 第一部分 种族

选择了部落并不意味着你选择了邪恶，崇尚宗教与信仰的部落各种族在战争中接受着洗礼和冲刷，它们并不是邪恶的根源，真正的邪恶是在背后控制了它们的恶魔，而部落各种族也一直期待着真正属于自己的自由与觉醒。

### 一、兽人[Orc]



野蛮的兽人族有着绿色的皮肤是艾泽拉斯大陆上人口最多的种族之一，往往人们都认为兽人是残忍、野蛮、愚蠢的种族。传说它们是诞生于地狱一般的德拉诺世界，通过被称作黑暗之门[The Dark Portal]的次元门来到了艾泽拉斯大陆，在暴风城王国被迫与人类展开一场大战。只有很少的兽人还记得，他们曾经在德拉诺建立过一个拥有高

度文明并且充满荣耀的萨满教社会。非常不幸的是，兽人族受到燃烧军团诱骗而逐渐堕落，成为了恶魔入侵艾泽拉斯的工具与爪牙。经过努力的抗争，兽人族付出了巨大的代价，最终击退了主宰他们的恶魔，摆脱了恶魔的控制，并获得了自由。在年轻的兽人族酋长萨尔[Thrall]的领导下，兽人重新找回了属于他们自己的力量与荣耀。现在，兽人们不再为征服与杀戮而战斗，而是为了谋求他们在这个世界上生存的权利。

#### 作为兽人你可以获得以下特有的种族属性：

**嗜血狂怒[Blood Fury]**：激活之后提高力量属性 25%，并且在接下来的 20 秒内，每 3 秒钟损失 5% 的生命值，直到状态结束。（主动技能）

**顽强[Hardiness]**：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加 +25%。

**命令[Command]**：提高宠物的近战伤害能力，属于被动技能，宠物的近战伤害能力 +5%。

**斧系专精[Axe Specialization]**：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能 +5。

#### 兽人的起始出生地点是：

试炼谷 杜隆塔尔[Durotar]

#### 兽人的主城是：

奥格瑞玛[Orgrimmar]

#### 兽人种族的坐骑是：

狼

狼这种野兽经常会出没在艾泽拉斯的各个地区，它们几乎生活在每个已知的大陆上，并拥有大量各具特色的种群和社会习惯。尽管大多数狼都对任何闯入它们领土的生物充满敌意，但一群独特的种群的恐狼在最近几年对部落表现出了极度的亲近和友善。兽人对这些狼的耐力和顽强的生存本能充满了钦佩，而这些矫捷而残忍的狼就定居在兽人部族的周围。也因此，大量的这种恐狼被兽人们所驯服，从而成为了他们迅捷的坐骑。

在你的人物等级达到40级的时候会拥有第一匹恐狼，而当你达到60级的时候可以选择继续骑普通品种的恐狼或者骑60级所特有的恐狼王。

#### 兽人种族可选择使用的职业有以下五种：

- 1、战士[Warrior]
- 2、萨满祭司[Shaman]
- 3、盗贼[Rogue]
- 4、猎人[Hunter]
- 5、术士[Warlock]

## 二、牛头人[Tauren]



牛头人是巨大而充满野性的种族，他们在卡利姆多大陆中部辽阔的草原上繁衍生息，为了保护自然和维持这片大陆上的各种动植物与不朽的元素精灵之间的平衡而进行着不懈的努力。虽然他们身形巨大，而且拥有超强的力量，但牛头人实际上是非常崇尚和平的，这些爱好平衡的生物创建了一个安宁的部落式社会，只有在战斗中，牛头人才会爆发出惊人的力量，将他们的敌人踏作齑粉，它们是不可替代的勇士。在燃烧军团入侵艾泽拉斯大陆的时候，年

长的牛头人酋长凯尼·血蹄[Cairne Bloodhoof]领导着他的同胞与兽人部族结盟，这种盟约一直持续到现在，这两个种族变成了牢不可分的盟友。和兽人一样，牛头人也在为了保持他们的高贵的传统和精神而不懈奋斗着。

#### 作为牛头人你可以获得以下特有的种族属性：

战争践踏[War Stomp]：激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人，眩晕效果持续2秒，2分钟冷却。（主动技能）

耐久生命力[Endurance]：提高最大生命值上限，HP值增加5%。

栽培[Cultivation]：增加采药技能的额外奖励，草药学技能+15。

自然抗性[Nature Resistance]：提高对自然法术的抗性+10。

#### 牛头人的起始出生地点是：

红云台地 莫高雷[Mulgore]

#### 牛头人的主城是：

雷霆崖[Thunderbluff]

#### 牛头人种族的坐骑是：

科多兽

卡利姆多大陆上只有一种生物具备足以承载牛头人驰入战场的力量和耐力，那就是强大的科多兽。科多兽坐骑比它们野生的同类更加迅捷，同时体型也稍小，但无论是在活力还是勇气方面都丝毫不逊于它们，这使得骑乘科多兽的牛头人也受益匪浅。据说只有心灵最高尚的牛头人才能获得科多兽的信任，将它作为自己的坐骑，因为这些强大的野兽只愿意为怀着荣耀和尊敬之心的牛头人服务。

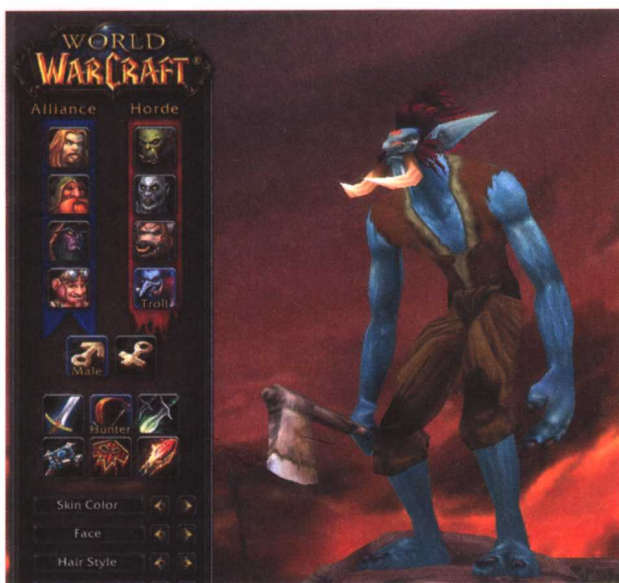
在你的人物等级达到40级的时候会拥有第一只科多兽，而当你达到60级的时候可以选择继续骑普通品种的科多兽或者骑60级所特有的极品科多兽。

注：牛头人天生具有原野疾驰技能，但是这一技能的设定初期是基于牛头人种族没有坐骑而设置的，这个技能和坐骑系统有很本质的区别，在这里为大家说明一下。因为坐骑系统提升的速度是一种纯提升，不受各种魔法与物理攻击的限制，但是原野疾驰技能的区别是，一旦在奔跑过程中受到攻击或定身魔法的影响，效果马上取消。因此，在这个技能的问题上是不可以代替坐骑系统的，但是可以根据个人爱好，决定是否选择坐骑。

#### 牛头人种族可选择使用的职业有以下四种：

1. 战士[Warrior]
2. 萨满祭司[Shaman]
3. 德鲁伊[Druid]
4. 猎人[Hunter]

### 三、巨魔[Troll]



邪恶的丛林巨魔世代居住在南部海域星罗棋布的小岛上，他们一向以邪恶而残忍的黑暗神秘宗教闻名。这些野蛮、迷信的巨魔对其他所有种族都抱有巨大的仇恨。但是并非所有丛林巨魔都冥顽不化。他们其中的一个部族在遇到兽人酋长萨尔和其强大的部落之后改变了之前对外界的偏见。这个名叫暗矛[Darkspear]的巨魔部族自从许多年前被从他们位于荆棘谷世代居住的家园中驱逐出来之后一直步履维艰，几乎差一点就被那些水栖的鱼人[Murloc]逼到了族群毁灭的边缘。但是萨尔和他强大的部落拯救了他们，为了报答救命之恩，这些死里逃生的巨魔们立下了永远忠于兽人部落的誓言。

在睿智机敏的暗影猎手沃金[Vol'jin]的带领下，暗矛部落的巨魔们在兽人部族控制的杜隆塔尔定居了下来，和他们的兽人盟友们住在一起。他们以战死的部落长老辛吉[Sen'jin]的名字命名了这个位于大陆的东海岸村庄，另外在大陆周围的岛群上也经常有暗矛巨魔出没。作为部落阵营的一员，巨魔也对强大的牛头人表示效忠，但他们却并不相信那些善变的被遗忘者，因为他们认为这些亡灵只会给部落和自己的盟友们带来无尽的痛苦和战争。

**作为巨魔你可以获得以下特有的种族属性：**

**狂暴[Berserking]：**只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%。（主动技能）

**再生[Regeneration]：**增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复。

**野兽杀手[Beast Slaying]：**提高对野兽的额外伤害能力，攻击野兽类怪物的时候，杀伤力+5%。

**投掷系武器专精[Throwing Weapon Specialization]：**投掷系武器技能+5。

**巨魔的起始出生地点是：**

试炼谷 杜隆塔尔[Durotar]

**巨魔的主城是：**

奥格瑞玛[Orgrimmar]

**巨魔种族的坐骑是：**

迅猛龙

自从暗矛部落的巨魔来到卡利姆多后，就被迅猛龙的原始凶猛所深深吸引。他们认为迅猛龙是猎人最真实的形态，同样，驯化的迅猛龙是他们坐骑的绝佳首选。驯化的迅猛龙确是可怕的野兽，熟练的巨魔能够引导其野性来服从意志。驯化的迅猛龙也是巨魔最爱的地位象征之一。许多巨魔死于试图驯服这些敏捷并且致命的野兽，能拥有一只迅猛龙作为坐骑无疑是巨魔身份的象征。

在你的人物等级达到40级的时候会拥有第一只迅猛龙，而当你达到60级的时候可以选择继续骑普通品种的迅猛龙或者骑60级所特有的狂暴迅猛龙。

**巨魔种族可选择使用的职业有以下六种：**

1. 战士[Warrior]
2. 萨满祭司[Shaman]
3. 盗贼[Rogue]
4. 猎人[Hunter]
5. 法师[Mage]
6. 牧师[Priest]

### 四、不死亡灵[Undead]

在摆脱了巫妖之王这个暴君的铁腕统治之后，这群叛逆的亡灵势力正在设法保持它们现有的自由，并消灭和摧毁一切胆敢与它们为敌的力量，它们就是被遗忘者





[Forsaken]。它们只效忠于自己的领袖——女妖王希尔瓦娜斯·风行者[Banshee Queen Sylvanas Windrunner]。这些黑暗的战士在原来洛丹伦首都的废墟之下重新建造了一座坚不可摧的秘密城堡，这座迷宫一般的城堡座落于被诅咒的提瑞斯法林地[Tirisfal Glades]的地下深处，被称为地下城[Undercity]，这里汇集了无数的邪恶亡灵。在这个黑暗笼罩的地下国度，希尔瓦娜斯的皇家药剂师们正在努力研发一种新型的毁灭性瘟疫——它不仅可以从彻底铲除它们所憎恶的巫妖王的亡灵势力，还可以消灭所有战争中残存下来的人类。为了更快地达到他们邪恶的目标，被遗忘者们和原始而野蛮的部落结为了同盟。被遗忘者对他们新的同盟并没有什么真正的忠诚，他们的真正目的不过是想利用部落阵营的力量来对付他们共同的敌人——巫妖王。没有人知道这些邪恶亡灵的复仇之路什么时候才会走到终点。

#### 作为不死亡灵你可以获得以下特有的种族属性：

**被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：**一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间 20 秒，1.5 分钟冷却。（主动技能）

**食尸[Cannibalize]：**可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在 20 秒内生命值回复速度提高 100%，必须以人型生物尸体或亡灵为目标。（主动技能）

**水下呼吸[Underwater Breathing]：**获得在水下呼吸的能力，呼吸的时间比正常的 +300%。

**阴影抗性[Shadow Resistance]：**提高对阴影系法术的抗性 +10。

#### 不死亡灵的起始出生地点是：

丧钟镇 提瑞斯法林地[Tirisfal Glades]

#### 不死亡灵的主城是：

地下城[Undercity]

#### 不死亡灵族的坐骑是：

骸骨战马（骷髅马）

死于瘟疫的高贵战马在被遗忘者手里也得不到一点安宁。通过炼金术和巫术的神秘混合，皇家药剂师协会使得死亡的战马成为满怀复仇欲望的亡灵坐骑。骸骨战马如同生前一样强壮，而且更加结实。但遗憾的是，这些战马普遍都很倔强，被遗忘者一点也不喜欢战马那难以驾驭的个性。即使是死后，强壮的军马仍然具有生前固有的狂野不羁，这些强大的战马仍然依附着生前所侍奉着的主人。

在你的人物等级达到 40 级的时候会拥有第一匹骸骨战马，而当你达到 60 级的时候可以选择继续骑普通品种的骸骨战马或者骑 60 级所有各种族坐骑中拥有最强人气度以及超炫外型的黑暗骸骨战羊。

不死亡灵族可选择使用的职业有以下六种：

- 1、战士[Warrior]
- 2、盗贼[Rogue]
- 3、法师[Mage]
- 4、术士[Warlock]
- 5、牧师[Priest]



## 第二部分 职业

在与命运抗争的部落阵营中，由于四个种族文明与经历的不同，使得每个种族可以选择的职业都各不相同。下面我们就分种族为大家详细介绍部落阵营中，每个种族可以选择的职业类型。

### 一、兽人[Orc]



可选职业：战士[Warrior]、萨满祭司[Shaman]、盗贼[Rogue]、猎人[Hunter]、术士[Warlock]

#### 1、兽人战士[Orc Warrior]

作为部落阵营中，族群总数首屈一指的兽人部族来说，天生的野性赋予了他们不朽的战斗意志，因此兽人部族也就拥有了部落阵营中最为强大的近战兵团。嗜血的杀

戮带给了它们无比的快乐感觉，虽然在年轻的兽人族酋长萨尔[Thrall]的领导下，它们摆脱了战争所带来的痛苦，但是它们始终有着战斗的决心。

兽人战士天生遗传了兽人部族的优秀特性，嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能）、顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%、命令[Command]：提高宠物的近战伤害能力，属于被动技能，宠物的近战伤害能力+5%、斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，这四种族特性中，除了第三项命令[Command]以外，其他三项完全是为屠杀所设计的超强属性。

这三项属性从战士整体的三个方面完善了他们的攻防，大家都知道，攻击型的战士是靠力量吃饭的，在战斗中最令他们头疼的就是被击晕或击倒，顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%，这个种族特性则使兽人战士在近身搏斗中最大限度的避免了被击晕或击倒，使他们更好地发挥他们的战斗力。而嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能），虽然会快速地使自己的HP减少，但是一般在团队战斗的情况下，有治疗型的职业为你回复体力，这是可以忽略的，而激活后力量属性会获得25%的提高，瞬间就会使你的攻击力获得近1/3的提高，尤其在对付一些攻高防低的敌人时，可以达到快速杀

伤的效果，很可能在几秒之内，便将敌人放倒在地。最后我们来说一下斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，这个技能使两大阵营中兽人种族所独具的，兽人部族由于在千百年的进化过程中，始终有着使用斧系武器和工具的传统，使得它们对斧系武器比其他种族具有更深刻的理解，并且斧系武器是所有武器中杀伤力最大的武器，只有极少的职业可以使用，因此，作为攻击型的兽人战士，斧系武器的专精又为它们更最大限度地发挥自身的攻击力，更快地杀死敌人增加了一注不小的筹码。

从以上分析来看，如果作为攻击性的战士来讲，兽人部族的战士是所有种族中的不二选择，也只有兽人战士才能将攻击型战士的巨大攻击优势发挥得淋漓尽致。

## 2、兽人萨满祭司[Orc Shaman]

兽人种族是一个崇尚高贵萨满教的部落民族，千百年来对它们的信仰始终坚定不移，因此萨满祭司在部落各种族中扮演着灵魂使者般的受人尊敬的角色，萨满祭司在部落中享有极其尊贵的地位。

在战斗中，萨满祭司是近身战斗加它们特有的图腾攻击，虽然兽人种族的四项特性，嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能），顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%，命令[Command]：提高宠物的近战伤害能力，属于被动技能，宠物的近战伤害能力+5%，斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，大多是增强近战攻击的技能，但是对于萨满祭司这个职业来讲还是有相当大的作用，因为萨满祭司本身会使用治疗图腾，这样在战斗中，萨满祭司完全可以自己扮演一个攻击兼治疗型的角色，利用治疗图腾回复自己的HP，而同时激活嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能），来获得短时间内巨大的攻击力提升，更加快速的解决战斗。由于萨满祭司必须在激活了天赋系统中的双手斧和双手锤以后，才能获得使用和战士一样的最高攻击武器技能，因此斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，对于兽人萨满祭司来讲并不是非常有效，但是顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%，这个特性对于萨满祭司这个职业来讲还是非常重要的，这样可以更最大限度的避免魔法被打断。

因此我们说拥有高度萨满教文明的兽人种族是可以非常好的发挥萨满祭司这个职业的优势的。

## 3、兽人盗贼[Orc Rogue]

由于兽人种族崇尚近身战斗的传统特性，因此盗贼职业在兽人种族中也有了非常充分的发挥空间，这集中体现在以下几个方面：

首先，盗贼职业是最主要的伤害输出者，盗贼职业的伤害输出能力强于战士这是被公认的，因此，盗贼在近战中，是被敌人防范的重点目标，敌人的近战类各职业会首先选择将盗贼击晕或击倒，而兽人种族的特性顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%，对抵抗这类攻击的能力增强了，使得兽人盗贼可以更好的持续发挥他们的高伤害输出能力。

其次，盗贼职业是属于超高伤害，但是超低HP型的选手，可以说，正常的情况下，大部分的盗贼HP最大值可能还没有法师或术士的HP多，如何在低HP的情况下更限度的发挥伤害输出能力，就成了一个非常严峻的问题。兽人种族的特性嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能），这一特性个人感觉用在盗贼身上比用在战士身上效果会发挥得更好，因为同样是减少5%HP值，但是一般战士的血量都接近盗贼的2倍，因此，同样的力量属性加成，对于超高攻击的盗贼来说，比5%HP值的减少更加划算，而在治疗职业或炼金术高级回复HP药水的支持下，完全可以弥补HP大量减少的缺点，在解决单体怪物的情况下还是非常有价值的。

另外，兽人种族的其他两个特性命令[Command]：提高宠物的近战伤害能力，属于被动技能，宠物的近战伤害能力+5%，斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，由于和盗贼职业并不相关，因此在兽人盗贼身上发挥不了任何作用。

综合以上的观点，我们认为兽人盗贼在战斗中的进攻能力可以更好地得到发挥，但是HP快速减少的问题是一个不容忽视的问题。

## 4、兽人猎人[Orc Hunter]

传统的野外生活习惯，使得兽人种族更懂得如何与野兽打交道，据说超过60%的兽人都是驯兽的高手，因此猎人这一职业在兽人种族中广为盛行，而由于它们跟野兽独特的交流方式，也使得各种野兽对它们百依百顺。

首先，兽人种族的特性嗜血狂怒[Blood Fury]：激活之

后提高力量属性25%，并且在接下来的20秒内，每3秒钟损失5%的生命值，直到状态结束（主动技能），对于猎人来讲没有太大的用处，因为大部分猎人主要以远程攻击为主，即使偶尔近距离交锋，也不是专业的近战类型选手，所以这个特性对于兽人猎人来说，基本可以忽略。而顽强[Hardiness]：提高对击昏和被击倒的抵抗效果，抵抗能力几率增加+25%，同样在兽人猎人身上体现得并不明显，下面我们主要来讲一下另两项特性在兽人猎人身上发挥的作用。

命令[Command]：提高宠物的近战伤害能力。这不仅仅是单纯意义上对兽人猎人宠物近战攻击力的加强，这在猎人这个职业的整体意义上有着非常重要的作用。大家都知道，一般猎人的进攻方式，都是印记、宠物攻击、远程武器攻击。由于有了宠物近战攻击力的加强，使得敌人增加了对宠物的仇恨度，在猎人远程攻击敌人的时候，宠物频繁而高攻击的伤害会始终吸引着敌人对宠物的仇恨度，为猎人快速频繁的远程攻击不被打断创造了良好的环境，猎人也由于敌人更少地攻击自己而在很大程度上提高了生存的几率。

斧系专精[Axe Specialization]：提高斧系技能，单手斧和双手斧技能+5，这一特性在猎人身上也是发挥了很大的作用，因为猎人是极少数天生就可以使用双手斧的职业，因此，一旦进入了近战肉搏的状态，猎人则可以利用目前最高伤害的武器对敌人进行攻击，或者普通攻击中，最高的攻击力。

因此我们说，兽人猎人是目前和暗夜精灵猎人并驾齐驱的两类型的最佳猎人选择，而从某中意义上讲，兽人猎人在宠物和近战的能力上则明显优于暗夜精灵猎人，也是WOW魔兽世界中最棒的宠物控制型猎人。

## 5、兽人术士[Orc Warlock]

兽人种族被普遍认为是残忍、野蛮、愚蠢的种族，虽然这只是片面性的看法，但是由于依靠野外狩猎生活，因此对一些深奥的魔法缺乏系统而深入地研究。但是在燃烧军团入侵艾泽拉斯的时候，在年轻的兽人族酋长萨尔[Thrall]的领导下，兽人种族同控制他们的恶魔进行了殊死的抗争，在这个过程中，一些受邪恶力量控制的兽人术士逐渐觉醒，加入到了抵

抗恶魔的斗争中来，并且最后通过全种族的努力，成功摆脱了恶魔的控制，这部分极少数拥有研究邪恶力量的兽人术士也得以继续留在部落中与大家共同生活。

由于术士也在很大程度上依靠宠物进行战斗，因此命令[Command]：提高宠物的近战伤害能力，这一特性，对兽人术士在使用虚空进行战斗的时候，可以更好的利用自己的宠物来吸引敌人的仇恨，本来虚空就是仇恨控制大师，因此兽人术士拥有了更安全的施法环境，我们可以相信，操作熟练的兽人术士可以更容易的生存下来。

## 二、牛头人[Tauren]

可选职业：战士[Warrior]、萨满祭司[Shaman]、德鲁伊



[Druid]、猎人[Hunter]

### 1、牛头人战士[Tauren Warrior]

牛头人是巨大而充满野性的种族，他们身形巨大，而且拥有超强的力量，毋庸置疑，牛头人是这个世界上最强壮的民族，也是目前所有种族战士中最合适的TANK人选。

所有WOW魔兽世界的玩家都应该知道，战士职业在团队中的作用，不止是他的攻击力，更多的时候还是扮演了TANK的角色，作为一名TANK，除了优秀的引怪操作技巧以外，很大程度上由它的防御力与最大血量来决定的。

牛头人种族所拥有的特性决定了牛头战士是这个世界上最优秀的TANK人选，战争践踏[War Stomp]：激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人，眩晕效果持续2秒，2分钟冷却（主动技能）、耐久生命力[Endurance]：提高最大生命值上限，HP值增加5%、栽培[Cultivation]：增加采药技能的额外奖励，草药学技能+15、自然抗性[Nature Resistance]：提高对自然法术的抗性+10。其中第二项耐久生命力[Endurance]：提高最大生命值上限，HP值增加5%，无疑为牛头战士成为TANK奠定了先天的基础，试想一下，一般50级以上的战士，正常情况下，HP最大值都会超过3000，一些装备特殊的战士更可能达到3500甚至更多，在这个数值的基础上，如果选择了牛头人战士，按照3000的标准来计算的话，就会多出150HP，这只是一个基础值，因为这个5%是在基础值的基础上进行变化的。例如你的队伍中如果有一个牧师的话，或者说你队伍中每个职业都放出各种BUFF的话，那么这个5%会在所有BUFF效果叠加以后再进行变化，这样的话，牛头人战士的HP最大值往往会比一个其他种族的战士多出不可思议的数值，这种HP最大值上的优势无论是在战斗中还是在作为TANK引怪的过程中，都起到了扭转乾坤的作用，毕竟活着就有希望。

下面我们再来从另一个角度说一下为什么牛头人战士是最合适的TANK人选，这体现在牛头人种族的另一个特性战争践踏[War Stomp]上：激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人，眩晕效果持续2秒，2分钟冷却（主动技能）。我相信每一个魔兽爱好者都会对WAR3中身形彪悍抱着巨大图腾柱，但是行动却异常敏捷的牛头人酋长记忆深刻吧，谁也不会忘记那招牌技能战争践踏，这一技能现在用在了牛头人战士身上真的是有着牛头人酋长的风范，试想一下，当战况异常激烈的时候，一个牛头战士凭借着过人的体质冲到了敌阵之中，使用了战争践踏，瞬间它周围的5名敌人马上会被击晕，并且这种眩晕状态不会被攻

击所打断，虽然只有短短2秒钟，但是对于人数众多的群体战争来讲，这5名敌人无疑陷入了异常被动的状态，很可能来不及做任何反映就已经一命呜呼了。而在做为TANK引怪的过程中，由于可能被数量众多的怪物围攻，虽然牛头战士有着超人的血量，并且队伍中的治疗者会对你特别照顾，但是治疗施法也是需要时间的，战争践踏可以在当你处于极度危险的境地时为治疗施法者赢得施法时间释放，这样往往会出现战局的扭转，无疑这个技能在牛头人战士的成长过程中，是非常重要的。

因此，目前作为WOW魔兽世界中最佳的TANK人选，牛头人战士绝对是名副其实的。

### 2、牛头人萨满祭司[Tauren Shaman]

作为部落阵营所特有的职业，萨满祭司是宗教的传播者，同时也是同时具有近身战斗能力以及施法能力的职业。

而牛头人萨满祭司在这方面则有着特殊的种族优势，因为大家都知道，萨满祭司的图腾是非常恐怖的，在任何时候和萨满祭司战斗的过程中，一旦它们施放了图腾，大家都会毫不犹豫的首先选择消灭它所施放的图腾，而牛头人萨满祭司由于拥有了种族特性战争践踏[War Stomp]：激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人，眩晕效果持续2秒，2分钟冷却（主动技能），这样一旦施放了图腾，如果敌人准备消灭你的图腾，你可以在第一时间使用战争践踏，使敌人眩晕，在这个过程中，图腾对所有敌人造成的伤害可是一笔非常可观的巨大伤害，我想大家都知道火焰新星的威力吧！！HOHO！！

而且我想在战斗的过程中，对方鉴于萨满祭司的强大图腾能力，肯定会对萨满祭司进行重点照顾，在这个时候，牛头人萨满祭司所特有的种族特性耐久生命力[Endurance]：提高最大生命值上限，HP值增加5%，这一种族特性往往会带来起死回生的效果，毕竟萨满祭司本身既可以使用治疗图腾还可以使用治疗波，多出的这5%HP增加值，在治疗图腾的支持下完全有时间让你施放一个对自身的治疗魔法，来挽救自己濒临垂危的生命。

综合以上观点，我们有理由认为牛头人萨满祭司是最全面的萨满祭司职业选择。

### 3、牛头人德鲁伊[Tauren Druid]

我和朋友曾经讨论过关于德鲁伊的问题，到底联盟的暗夜德鲁伊更好，还是部落的牛头人德鲁伊更好呢。我们最后觉得，如果从综合角度来讲，双方是对等的，但是如



果单纯从形态上来讲,豹形态的德鲁伊是暗夜精灵族的更

好,而熊形态的德鲁伊还是牛头人族的更好。

而且从普通形态来讲,牛头人德鲁伊稍强一点,毕竟牛头人的种族特性耐久生命力[Endurance]:提高最大生命值上限,HP值增加5%,使只能穿皮甲的小德多了一些安全系数,并且战争践踏[War Stomp]:激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人,眩晕效果持续2秒,2分钟冷却(主动技能),可以使小德这个本身自己可以治疗自己的职业获得施法的时间。

而且在熊形态下的牛头人德鲁伊由于有了耐久生命力[Endurance]:提高最大生命值上限,HP值增加5%,这个种族特性,使它们在本身已经大量增加了的HP最大值上限再次增加5%,完全可以作为队伍中的一名准TANK出现。

所以我们说,牛头人德鲁伊是部落阵营中一个全面型的不错选择。

#### 4、牛头人猎人[Tauren Hunter]

从实用性角度上来讲,个人认为牛头人这个种族不太适合做猎人,没有兽人种族对宠物的加强,也没有像暗夜族那样天生的超高敏捷,但是由于外型上的憨厚可爱,还是有很多人选择了牛头人猎人。

在这里有一点要说明的是,牛头人种族所具有的特性战争践踏[War Stomp]:激活后可以同时击晕施法者周围的5个敌人,眩晕效果持续2秒,2分钟冷却(主动技能)、耐久生命力[Endurance]:提高最大生命值上限,HP值增加5%、栽培[Cultivation]:增加采药技能的额外奖励,草药学技能+15、自然抗性[Nature Resistance]:提高对自然法术的抗性+10。其中第二项耐久生命力[Endurance]:提高最大生命值上限,HP值增加5%。这四项特性中,的第三项,也就是栽培[Cultivation]:增加采药技能的额外奖励,草药学技能+15,是非常适合学习了草药专业的牛头人猎人的,因为猎人的特点就是喜欢到处SOLO,世界各地都留下了猎人的脚印,并且一般野兽频繁出没的地方往往会生长出各种珍稀名贵的草药,因此这个种族特性使得牛头人猎人可以比其他种族的猎人更容易采集到一些高级的珍稀草药,是个很实用的特性。



### 三、巨魔[Troll](图 8-1、8-2)

可选职业:战士[Warrior]、萨满祭司[Shaman]、盗贼[Rogue]、猎人[Hunter]、法师[Mage]、牧师[Priest]

#### 1、巨魔战士[Troll Warrior]

巨魔这个种族就如同他们种族的名称一样,不但身材高大,而且具有天生的恶魔般的邪恶力量。巨魔种族的战士们,也延续了他们的种族传统,瘦高的身材不能掩饰他们野性的力量。

巨魔战士有着其他种族战士所不具备的一些特点,主

要是由他们天生所具有的种族特性所决定的，狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能）、再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复，野兽杀手[Beast Slaying]：提高对野兽的额外伤害能力，攻击野兽类怪物的时候，杀伤力+5%，投掷系武器专精[Throwing Weapon Specialization]：投掷系武器技能+5，这四项特性在巨魔战士的身上都可以得到非常有效的体现。

首先，狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能），这一技能一般可以在队伍中有治疗职业，或者自己拥有高级的炼金回复药水的情况下使用，一旦使用了，近战伤害能力大幅度提高，同兽人战士的嗜血狂怒有着异曲同工之处。而再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复，这一技能则比狂暴更加实用，不但获得了在战斗状态中回血的特别照顾，并且在练级的间歇过程中，由于回血的速度加快了，因此可以提高练级的效率。

其次，野兽杀手[Beast Slaying]：提高对野兽的额外伤害能力，攻击野兽类怪物的时候，杀伤力+5%，这一特性使得兽人战士获得了更快的屠杀野兽速度，因此兽人战士在练级的过程中，如果SOLO野兽类怪物会获得练级的最高效率。

## 2、巨魔萨满祭司[Troll Shaman]

由于有了对兽人萨满祭司和牛头人萨满祭司的介绍，大家已经对萨满祭司这个职业有所了解，因此，我们通过研究巨魔的种族特性不能得出以下结论：

首先，再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复，这一特性对巨魔萨满祭司来说，可以在战斗过程提高自身的存活几率，并且配合狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能）使用的话，在生命垂危的时候，可以获得更快的治疗施法速度，并且一旦有其他治疗职业对你进行照顾，这种施法速度的提高完全可以利用在攻击上，施放图腾的速度增加25%，HOHO，想起来好恐怖哦！！

因此，巨魔萨满祭司是部落阵营萨满祭司这个职业的三种选择之一，至于到底哪个种族的萨满祭司更优秀，这

取决于你对萨满祭司这个职业的使用方法与使用风格。

## 3、巨魔盗贼[Troll Rogue]

下面要介绍的是很有特点的巨魔盗贼，虽然巨魔体形瘦高，感觉上动作并不灵活，但是巨魔盗贼还是有着非常明显的种族特色的。

首先，盗贼这种近身伤害输出职业，血少攻高是众所周知的，巨魔种族的特性再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复，在很大程度上增加了巨魔盗贼的存活几率，并且如果在有治疗职业照顾的前提下，巨魔盗贼可以很快的进入HP值低于20%的状态，这时就可以激活狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能），获得大幅度的近战伤害提高，虽然这是很危险的，但是如果治疗职业非常敬业，并且你们之间的配合非常熟练的话，这样获得高的攻击加成还是很值得的。

其次，巨魔种族特有的投掷系武器专精[Throwing Weapon Specialization]：投掷系武器技能+5，是盗贼的首选，大大提高了盗贼使用的飞刀攻击力和命中率。而且盗贼SOLO能力强特点，我想大家都很清楚，遍布艾泽拉斯大陆的野兽，是SOLO的主要对象，这样的话，巨魔盗贼就会拥有更快的升级速度。

## 4、巨魔猎人[Troll Hunter]

由于巨魔是后来加入到部落联盟中来的，因此他们对野兽的控制能力并不比他们的兽人盟友强，因此巨魔族的猎人在WOW魔兽世界中的优势并不明显。

在这里我们要介绍的一点是，猎人很大程度上是SOLO，SOLO能力强于其他各职业，因此，猎人很多时候是处于旅游状态，哪里都去，什么怪都打，但是巨魔猎人由于有了野兽杀手[Beast Slaying]：提高对野兽的额外伤害能力，攻击野兽类怪物的时候，杀伤力+5%，这一能力，因此在SOLO的过程中会有很大的优势，加快了他们的练级速度，并且提高了练级的效率。

## 5、巨魔法师[Troll Mage]

部落始终被人们视作野蛮而愚蠢的种族阵营，但是巨魔种族一向以邪恶而残忍的黑暗神秘宗教闻名，巨魔对魔法是很有研究的，因此在部落阵营中，巨魔族的法师一向有着很高的声望。

由于拥有了狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%



的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能）、再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，在战斗状态下以平时回复速度的10%回复，这样的种族特性，使得巨魔法师无论在战斗中还是在非战斗状态下都拥有了更强的HP回复能力，并且一旦面临死亡的威胁，他们可以激活狂暴，来提高自己的施法速度25%，很有可能因此而摆脱窘境，从而达到起死回生的效果。在有治疗职业特殊照顾的前提下，巨魔法师也可以利用这一种族特性来提高自己的施法速度，关键是这样做比盗贼更加危险，因此不推荐操作和配合一般的法师使用。

### 6、巨魔牧师[Troll Priest]

部落方面向来对宗教更加重视，因此牧师在部落阵营来讲是少于联盟阵营的，但是由于有了对魔法的研究，一部分巨魔族的法师转行成为了牧师，这也使他们拥有了除黑暗力量以外的神圣力量。

由于牧师大部分情况下是治疗型的职业，因此狂暴[Berserking]：只能在生命值低于20%的时候才可以激活，瞬间提高近战伤害能力，并且可以提高施法速度25%（主动技能），这一特性对巨魔牧师来讲没有非常明显的效果，因为牧师没有需要增加施法速度的强大攻击性魔法。而再生[Regeneration]：增加生命回复速度，其中在非战斗状态下生命值回复速度+10%，对牧师来讲更是效果甚微，毕竟牧师可以瞬间回复惊人的血量。

巨魔种族由于长时间以来对黑暗魔法的研究使得这部分转行的巨魔牧师，每个人都会使用一些具有黑暗魔法特点的法术，而这些法术则是其他任何种族都未曾了解过的。

巨魔牧师特有技能：

衰弱[Hex of Weakness](巨魔牧师特有)

衰弱目标敌人，减少其造成的攻击伤害效果，效果持续两分钟。

技能等级	需要等级	削减伤害	消耗魔法值
1	10	2	45
2	20	4	75
3	30	7	120
4	40	11	175
5	50	15	240
6	60	20	320

暗影防御[Shadowguard](巨魔牧师特有)

使施法者被阴影环绕，任何物理攻击一旦击中施法者，攻击者将会受到一定的暗影系伤害。攻击者只会每隔数秒受到一次伤害，而且这个魔法施放一次只能造成三次伤害，三次之后效果自动消失，未消失的情况下，技能效果最高可持续10分钟。

技能等级	需要等级	单次伤害	消耗魔法值
1	20	20	50
2	28	35	85
3	36	51	120
4	44	70	160
5	52	90	200
6	60	116	250

## 四、不死亡灵[Undead]



可选职业：战士[Warrior]、盗贼[Rogue]、法师[Mage]、术士[Warlock]、牧师[Priest]

### 1、不死亡灵战士[Undead Warrior]

作为一名被遗忘者[Forsaken]，在摆脱了巫妖之王这个暴君的铁腕统治之后，这群叛逆的亡灵势力正在设法保持它们现有的自由，并消灭和摧毁一切胆敢与它们为敌的力量。一批又一批的亡灵在大墓地中被唤醒，并且从坟墓中爬出来，对人类进行反击。

不死亡灵战士就是成千上万被唤醒的亡灵中拥有超强近战能力，每次战斗都是冲在最前线的那些被遗忘者。这些战士生前往往是战功赫赫的武士或骑士，但是他们现在



已经选择了效忠于——女妖王希尔瓦娜斯·风行者的[Banshee Queen Sylvanas Windrunner]。虽然他们的灵魂中仍然凝聚着不朽的战斗意志，但是现在这种意志只能在他们死后为了黑暗力量服务。

而不死亡灵族的特性，被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间20秒，1.5分钟冷却（主动技能）、食尸[Cannibalize]：可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在20秒内生命值回复速度提高100%，必须以人型生物尸体或亡灵为目标（主动技能）、水下呼吸[Underwater Breathing]：获得在水下呼吸的能力，呼吸的时间比正常的+300%、阴影抗性[Shadow Resistance]：提高对阴影系法术的抗性+10，都为不死亡灵族战士带来了一些种族上的优势。

其中被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间20秒，1.5分钟冷却（主动技能），在战斗中可以完全避免被对方术士、牧师进行恐惧、催眠和魅惑，无疑这是一个非常强大的特性，可以有效的避免非战斗减员。而食尸[Cannibalize]：可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在20秒内生命值回复速度提高100%，这一特性技能使得不死亡灵族战士在练级的过程中可以省去很多食物上的花费，实用性极强。

因此，不死亡灵族战士虽然不适合做TANK和攻击手，但是属于比较综合的类型，也是个不错的选择。

## 2、不死亡灵盗贼[Undead Rogue]

迄今为止，舆论普遍看好的盗贼，由于本人就是盗贼，经过实际操作体验，感觉目前不死亡灵盗贼是史上最强势态盗贼，无论从它的外型特点，以及那特有的阴森恐怖的笑声，另外还有不死亡灵族特有的跑步走路方式，都由内外透着一股邪气。

下面我从种族特性上来介绍一下不死盗贼的优势。大部分的情况下，由于盗贼超高的伤害输出，使得在各种战斗中，对方的术士、牧师和法师，都会选择优先照顾盗贼，使用恐惧、催眠、魅惑以及变羊来在最大程度上控制盗贼。而不死亡灵族天生具有被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间20秒，1.5分钟冷却（主动技能），有了这一技能，除了法师的变羊以外，可以完全免疫术士和牧师的其他三项控制型魔法，所以不死亡灵盗贼占据了得天独厚的优势。而盗贼攻高血低始终是个头疼的问题，SOLO的

时候要频繁的吃东西回血，这时食尸[Cannibalize]：可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在20秒内生命值回复速度提高100%，这项技能的用处对SOLO盗贼来说简直就是福音，可以很快的将血回满，还能省下一大笔食物的开销。

另外虽然不死亡灵盗贼从数据上没有暗夜精灵盗贼的敏捷度高，但是不知为什么，个人感觉不死亡灵盗贼在战斗中的闪避和格档几率都高于暗夜精灵盗贼，这一点还有待考证和研究。

## 3、不死亡灵法师[Undead Mage]

不死亡灵法师向来被称为人类法师的夙敌，双方无休止的争斗使得这片大陆始终无法平静。而不死亡灵法师对魔法的研究丝毫不弱于人类，在艾泽拉斯大陆上游走的不死亡灵法师始终保持的极其庞大的数量优势。

虽然不死亡灵的种族特性，被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间20秒，1.5分钟冷却（主动技能）、食尸[Cannibalize]：可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在20秒内生命值回复速度提高100%，必须以人型生物尸体或亡灵为目标（主动技能）、水下呼吸[Underwater Breathing]：获得在水下呼吸的能力，呼吸的时间比正常的+300%、阴影抗性[Shadow Resistance]：提高对阴影系法术的抗性+10，大部分都对不死亡灵法师没有太大的作用，但是目前使用不死亡灵法师的人数还是非常多的，这可能也得益于大家在WAR3中对不死亡灵族的钟爱吧。

## 4、不死亡灵术士[Undead Warlock]

不死亡灵族的术士始终保持着这个世界上对邪恶灵魂研究的最高水平，也因此不死亡灵族的术士始终在术士这个职业上占有了不小的人数优势。

被遗忘者的意志[Will of the Forsaken]：一旦激活后，可以对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，持续时间20秒，1.5分钟冷却（主动技能），可以使它们防止在自己使用这类控制魔法之前被对方反控制，因此，不死亡灵术士在这方面占据了绝对的优势地位，毕竟是邪恶领域的研究权威啊！！

而其他三项特性，食尸[Cannibalize]：可以使用吞食尸体的技能来快速增加生命恢复，使用后在20秒内生命值回复速度提高100%，必须以人型生物尸体或亡灵为目标（主动技能）、水下呼吸[Underwater Breathing]：获得在水下