

World Of WARCRAFT

魔兽世界

极品攻略——

黄金甲

二旦 编著

总计**3666**件紫蓝色装备（燃烧的远征**1043**件）

1722件紫色装备的属性与来源

1844件蓝色装备的属性与来源

燃烧的远征**61~70**级紫装共**503**件

燃烧的远征**61~70**级蓝装共**524**件

燃烧的远征**15**个五人副本的掉落共**815**件

玛莫里顿巢穴、格鲁尔巢穴、卡扎克、末日行者和卡拉赞

掉落共**228**件



WOWAR

17173.COM



多玩游戏
duowan.com

TG兽吧

游戏先锋

《仙剑奇侠传》之父姚壮宪、二元网络互动CEO赵曜峰、《大众软件》主编王晨、《家用电脑与游戏》主编梁华栋、《电脑报》蜡笔小生、WOWAR编辑twilight、Duowan主编三木、eNet编辑尹广星、17173编辑老耿、TGbus编辑周岳联手推荐！

中国铁道出版社

CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

World Of Warcraft

魔兽世界

极品攻略——

黄金甲

“魔兽世界是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点”，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。游戏中最吸引玩家之一就是道具，不仅种类多，数量多到难以记其数，还在不断推出全新道具，让玩家神往对于玩家，游戏中才有意义，这款游戏永远追求进步，我期待这款游戏是“无条件的道具”，对于游戏玩家来说，为这样一款游戏买单是不足为奇的。”

《仙剑奇侠传》原文：上海新华出版社 张可

对于《魔兽世界》这款游戏，这是一个不错的选择，二是这款游戏有最丰富的道具，值得一看。
——《魔兽世界》原文：《魔兽世界》原文：上海新华出版社

“魔兽世界是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点”，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

对于《魔兽世界》这款游戏，这是一个不错的选择，二是这款游戏有最丰富的道具，值得一看。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

“魔兽世界是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点”，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。游戏中最吸引玩家之一就是道具，不仅种类多，数量多到难以记其数，还在不断推出全新道具，让玩家神往对于玩家，游戏中才有意义，这款游戏永远追求进步，我期待这款游戏是“无条件的道具”，对于游戏玩家来说，为这样一款游戏买单是不足为奇的。”

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

这款游戏是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。游戏中最吸引玩家之一就是道具，不仅种类多，数量多到难以记其数，还在不断推出全新道具，让玩家神往对于玩家，游戏中才有意义，这款游戏永远追求进步，我期待这款游戏是“无条件的道具”，对于游戏玩家来说，为这样一款游戏买单是不足为奇的。”

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

“魔兽世界是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点”，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

这款游戏是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

“魔兽世界是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点”，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。游戏中最吸引玩家之一就是道具，不仅种类多，数量多到难以记其数，还在不断推出全新道具，让玩家神往对于玩家，游戏中才有意义，这款游戏永远追求进步，我期待这款游戏是“无条件的道具”，对于游戏玩家来说，为这样一款游戏买单是不足为奇的。”

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

这款游戏是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社

这款游戏是历史上最畅销的游戏，所以这款游戏‘值’得内容更丰富一点，我认为它是两种的结合是让人世世代代玩不厌。

《魔兽世界》原文：上海新华出版社



责任编辑：李鹤飞 王欣 封面设计：付巍 上架建议：计算机/网络游戏/魔兽世界



ISBN 978-7-113-08618-3/TP-2706 定价：41.00元

中国铁道出版社 计算机图书批销部
地址：北京市宣武区右安门西街8号
邮编：100054
网址：<http://www.tqbooks.net>
读者热线电话：(010) 63583215
销售服务电话：(010) 83550290/91 83550580

ISBN 978-7-113-08618-3



9 787113 086183 >

World Of Warcraft

TP319/35

:1

2008

魔兽世界

极品攻略

黄金甲

二旦 编著



中国铁道出版社

CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书以网游《魔兽世界》中的1~70级紫色和蓝色装备为核心,参照thottbot、allakhazam、wowhead、ngacn、wowar等中英文10家数据库,汇总了约3666件护甲、武器等装备的属性和来源。装备属性不仅包括游戏中已经明确标识的所有数据,还将游戏中没有直接注明的暴击几率等百分比数据添加在对应位置上方便玩家理解。装备来源力求准确简洁,按照不同来源——如唯一掉落、世界掉落、任务奖励、声望奖励、荣誉换取等,仔细注明副本名、地图名、怪物名、掉落几率、任务名、任务NPC、任务地图、声望要求、荣誉点数或出售NPC等数据,力求使玩家可以按图索骥、一目了然,用最短的时间找到最需求的信息。

本书适用于《魔兽世界》玩家,既可作为初级、中级玩家的攻略指南,也可作为高级玩家的工具书。

图书在版编目(CIP)数据

魔兽世界极品攻略. 黄金甲 / 王鹤飞编著. —北京: 中国铁道出版社, 2008. 1
ISBN 978-7-113-08618-3

I. 魔… II. 王… III. 计算机网络—游戏—基本知识
IV. 6899

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第006353号

书 名: 魔兽世界极品攻略——黄金甲

作 者: 王 鹤 飞

出版发行: 中国铁道出版社(100051, 北京市宣武门右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 李鹤飞

责任编辑: 李鹤飞 王 欣

封面设计: 付 巍

责任校对: 王 欣

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16 印张: 19.5 字数: 453千

版 本: 2008年2月第1版 2008年2月第1次印刷

印 数: 1~5000册

书 号: ISBN 978-7-113-08618-3/TP·2706

定 价: 41.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。



编辑的话

一个游戏公司和一款游戏能给游戏世界带来多大的改变？看到这个问题，您第一个想到的公司和游戏是什么呢？

答案或许有很多种，但相信下面的说法能让众多挑剔的玩家满意。

这个公司就是被玩家戏称为“玻璃渣”的暴雪（Blizzard）公司，改变网络游戏世界的那款游戏便是本书的主角《魔兽世界》。

“暴雪出品，必属精品”，这条为大多数玩家所信服和传诵的口碑使其拥有了一大批核心游戏玩家，包括翻开这本书的您。作为编辑的我，更有这本书的编者二旦先生。

暴雪公司开发了许多伟大的作品，自1994年首次推出暴雪经典系列作品的第一款《魔兽争霸》以来，十几年间暴雪公司为我们奉上了一道又一道游戏大餐，从《暗黑破坏神》系列到《星际争霸》系列，从一再“跳票”却终未现身于世的传说中的游戏《星际争霸-幽灵》，再到几乎一统网游天下的网络游戏《魔兽世界》，全世界的玩家都被这具有敬业精神和创造力的公司的游戏感动和吸引。

今天，《魔兽世界》进入中国已经有2年有余，就在2007年9月，它的资料片《燃烧的远征》的上线，重新激发了众多魔兽玩家的热情。关于这款游戏的优点相信已不需要任何多余的解释，而关于《魔兽世界》的众多大小专题网站和在线数据库也层出不穷。可即使在这种情况下，书籍作为集实用性和便利性于一身的载体，对众多玩家仍然具有深刻而独特的意义。

本书编者不仅是一个游戏数据的整理者和写作者，更是一个对游戏充满热爱和具有共享精神的玩家。在这款游戏进入中国前，他便开始了数据资料的搜集整理，直到2007年岁末，经过3年左右时间，本书才整理和校准完毕。就在《燃烧的远征》上线后，他又及时添加了资料片的众多内容，使本书变得更加完整、更加准确。

或许市面上种类繁多的魔兽攻略书籍让您无所适从，不过我想现在您的这些迷茫可以告一段落了。我们没有去试图拼凑一本书籍，更没有“数量有限，卖完即止”的跟风想法，我们所做的，只是为众多喜爱《魔兽世界》的玩家奉上一本权威、准确、实用的资料宝典。

魔兽世界——极品攻略——黄金甲



无论您是刚刚开始接触这款游戏，还是《魔兽世界》的资深玩家，相信本书都会给您很大帮助。

作为本书的编辑，我很高兴能够有一个服务众多玩家的机会，更高兴能够通过本书让大家认识一个敬业的编者和有趣的玩家。

如果您觉得这本书不错，买回去吧，您会发现编者的心血和我们的努力。如果您有意见或者建议，当然也没有问题，我随时恭候您来畅所欲言。

Now, Let' s WOW !

一起“山口山”吧！

本书编辑 李鹤飞

读者信箱: Let_us_wow@sina.com.cn

2008年1月





作者序

网络游戏(网游)是一门综合艺术,它将文学、美术、音乐、电影、体育竞技、经济、军事、计算机技术和网络技术等集于一身,既可以娱乐大众,也可以传播先进的文化与科技,还能创造巨大的税收和就业机会。《魔兽世界》是目前为大多数玩家认可的网游中的巅峰之作,无论其理念还是技术都值得我们学习。

网游中的故事情节、对白、人物造型、武器盔甲造型、怪物造型、背景音乐、音效、过场动画、规则系统、社交系统、经济系统、军事系统、软件系统、硬件系统和通信系统是各种传统艺术和现代科技完美的结合。可以说,网游这个文化娱乐产业的新宠儿是琴棋书画样样精通,是脚踩互联网风火轮、手持计算机金枪、顶带纳斯达克乾坤圈的哪吒。网游的从业者们也像哪吒的创作者一样,看什么好就往网游身上添什么,所以才造就了这个行业无所艺术不用,无所技术不使,海纳百川,一切为玩家服务的盛况。《魔兽世界》对各种艺术和技术的运用可以说是一流的,无论数量还是质量都远远超越全世界的各家竞争对手。其脚本和造型都是海量数据,程序和美工更是让许多同行自叹不如,让玩家叹为观止。

任何艺术形式都可以成为娱乐大众的商业活动,任何为人民群众所喜爱的娱乐活动都可以传播先进的理念和技术。网络游戏正在娱乐着3000万中国人,它已经并且正在传播着许许多多先进的文化理念和科学技术。如:什么样的故事情节最引人入胜,什么样的原画设计最为玩家喜爱,什么样的音乐百听不厌,是否需要大片式的过场动画,是参照NBA联赛的规则还是世界杯或国际象棋的规则设计竞技系统,经济系统是应当简单还是庞大,如何设计既简单又好玩的军事系统等等,都属于理念范畴。而如何实现这些理念则要使用大量的先进技术,如服务器选择和配置、3D引擎的研发、服务器端和客户端软件的开发、客服系统的组建、故事情节的撰写、原画设定和3D美工的组织,甚至于官方论坛账号和游戏账号的互通,都需要以过硬和先进的技术为基础。这使身处这款游戏的中国玩家不仅娱乐了身心,还直观、形象地体验了这些理念和科技,这是非常有利于科技发展和社会进步的。

20世纪90年代,《新闻联播》曾经把三维虚拟现实技术当成一种先进科技来报道。《CS》或《魔兽世界》这些3D游戏就是三维技术的一个鲜活的实例,



一个商业化的、成功的、高利润的实例。这不仅告诉了年轻人，新技术是什么样的、新技术可以盈利，更教育年轻的一代最新的科技往往是先被商家采用，通过商业化来为社会创造价值。这样理念和技术同时被呈现在公众眼前。

一个没有见过汽车的人是很难想象出汽车的样子，一个没有接触过先进技术的民族是很难凭借主观臆造研发出新科技的。世界上当然存在亨利·福特、卡尔·本茨这样的工业先驱、技术缔造者，但是让每一个人都去当创造者无疑是在为难人。对于世界上已经广泛传播的新科技，鼓励其在中国的传播就等同于鼓励中国人去学习这些技术，运用这些技术。学习总比创造来得简单，网游在中国的发展应当大力鼓励。

任何游戏都有输赢，无论人机对战还是玩家对战，要有输赢就要有规则，有了规则就自然而然地形成了体育竞技。所以说，网游或电脑游戏天生就是一种体育运动，它是展现人类更高、更快、更强精神的舞台，是体现友谊第一比赛第二精神的群众活动。由于《魔兽世界》的研发公司美国暴雪公司曾经开发过《星际争霸》和《魔兽争霸》两款成功的竞技游戏，所以暴雪一直在努力将竞技的要素融合到《魔兽世界》当中，最终其全球联赛将会引发数以万计的玩家参与，虽不及奥运或世界杯那么瞩目，但这是平民竞技、电子竞技、公平竞技、公开比赛，不同国家、不同民族、不同肤色、不同种族共同参与，其竞技精神是与奥运、与世界杯、与一切体育比赛一致的。

美国网游行业产值已经连续六年超过电影，中国网游也从2003年以37.7亿元人民币的总产值开始超越电影产业。截至2006年底，中国网游用户总数已超过3000万。一个产生不到20年的新行业能够超越好莱坞成为全球第一大娱乐产业，其爆炸式的发展速度是让人惊叹的。无论英美还是日本，网游都已经成为国民生产总值不可或缺的一部分。仅《魔兽世界》在中国的营业额，2006年一年就超过10亿元人民币，其代理商九城单凭这一款产品就成功登录纳斯达克，为全国高科技企业所羡慕。网游对于任何一个国家的经济贡献都足以让这个国家重视。

起初创作这本书仅仅是因为看到英文数据库的数据比中文数据库全而、细致，所以希望通过自己的努力将最好、最全的数据奉献给国内玩家。开始并没有意识到翻译整理几千件游戏装备是如此费力——整整29个月没白天没黑夜没周末地苦干，一天十几个小时、一周七天、一年只在春节休息七天，历时两年半才写出原先预计3个月完成的书，之后联系出版社竟然又花了9个多月……回首1000多个日日夜夜，其间辛酸苦辣唯自己了解。如果上天再让我选择一次，



即使有百倍的胆量也不一定敢再写这样一套“游戏字典”，但靠我的心血可以为玩家带来切实的功用。

本书第一章为1~60级护甲，按种类分为19个小节，每节的同类护甲按级别由高到低排序。不同职业、级别、天赋和喜好的玩家可以根据需求查找最适合自己的护甲，然后根据最后一列的掉落源或任务源去“寻宝”。本书第二章为纳克萨斯配件、安其拉配件、安其拉废墟配件和祖尔格拉布配件的掉落表和换取装备表，希望可以帮助大家理清其中错综复杂的关系。第三章为玛瑟里顿、格鲁尔、卡扎克、末日行者和卡拉赞各BOSS的掉落表，谁也不喜欢无头苍蝇似的玩游戏，希望这些数据为大家提供有的放矢的依据。第四章为15个外域5人副本的掉落表，英雄模式和普通模式分列，还有公正徽章和幽魂碎片两种代币可以换取的所有装备，希望能给大家的游戏旅途带来动力。

本书特色有四点：其一，本书包含许多中文数据库和中文网站没有的装备；其二，本书添加了许多的几率数值，将爆击等级、击中等级等等所有等级所对应的百分比用括号附在了文中；其三，本书力求每一个细节都尽善尽美，包含大量细小而特别数据，如分解结果、NPC坐标等；其四，行文简练直白，使玩家花最短的时间查到最关键的数据。

本书力求成为一本全功能、高效率的工具书。

所谓全功能，第一是内容的全面——不必东查西搜，一本书应有尽有。对于数以千计分散的网页、需要反复查询等待的数据库，本书每一页的表格都能以一当十，完全可以把玩家从浩若烟海的数据中解数出来。第二是服务对象全面，无论高手新手、大号小号、副本流竞技场流，无论学生还是上班族，本书都有您最需要的内容，因为本书的数据全面涵盖了各个级别、各种喜好、不同需求、不同方法、不同时间成本的数千件装备。

所谓高效率，第一是要使玩家省时省力省心，不必千百次地问“这个哪儿掉的”、不必千百次地搜索、查询、点击、等待，转瞬间让你一览众装备，1秒钟翻页代替100秒上网。第二是排列方式方便大家查询、对比。之所以放弃游戏中竖排装备属性的方法而采取横列表格的形式，就是为了让玩家可以一眼望穿一列数据，或者一列名称、一列属性、一列来源。这样大家既可以迅速地找到某个名称、属性或来源的装备，又可以对比同一列上不同行的内容。

本书的最终目的是使玩家减少烦恼，增加快乐。游戏中不知道装备掉落的烦恼，找不到任务来源的急躁，都是本书要全力消灭的敌人；而收获装备的喜悦



悦和获取装备所需的技术、战术、配合、友谊、谦让、公正，恰恰是本书所推崇的快乐。编者在这里恭祝所有玩家：游戏比生活更快乐，生活比游戏更精彩！

本系列丛书一共创作五本，前期推出《魔兽世界极品攻略——黄金甲》、《魔兽世界极品攻略——兵器谱》两本，未来计划将《燃烧的远征》的其他套装、剩余装备、BOSS打法和配方攻略，以及已经写作完毕的另外三本攻略书修改后推出。

最后，感谢中国铁道出版社对本书的支持。感谢清华大学出版社李万洪先生的指点，他简单的一句话，不仅包含了对出版行业的深刻了解和真心实意的帮助，更挽救了1000多个日夜的劳动。感谢大宇软星的姚壮宪先生，二元网络互动的赵嵘峰先生，《大众软件》的王晨先生，《家用电脑与游戏》的梁华栋先生，《电脑极》社的韩燕女士、廖天华先生和陈嘉颂先生，wowar.com的twilight先生，多玩游戏网的三木先生和欧阳沈磊先生，17173.com的老耿先生，eNet.com.cn的尹广星先生，tgbus.com的周岳先生。他们为本书撰写真诚而中肯的封底评语（上述排名和封底评语排名极据不同行业按笔画数排序）。感谢所有参与了本书编辑、审校、美工和排版的女士和先生们，是大家的共同劳动让这本书顺利出版。出于时间因素和编者有限的水平，书中难免出现一些疏漏和不妥之处，希望玩家谅解并能够提出中肯的意见。

二 旦

2008年1月8日 于北京

说明

套装名为橙色				任务名	任务执行地点
图标	名称	Lv	属性	来源	
	坚定力量披风	60	59护甲+15力+9敏+8耐 职业:战士 装备:山中等级+10 (1%~0.63%)。坚定的力量	奖励自:坚定力量披风[安其拉]	
[开始于希利苏斯塞纳里奥要塞:凯伊·迅爪,要求:塞纳里奥议会崇敬] [交回:1件其拉军用披风,1个玛瑙雕像,5个银质甲虫和5个白骨甲虫]					
任务开始地点		给予任务的NPC		任务目标	获得任务所需声望
拍卖价格名称				分解结果	
	雏龙之翼	33	28护甲+4敏+10耐 16G	分解为:大块闪光碎片 100.0%	
灼热峡谷 石元素 1.55%	希尔斯布莱德 格拉尼斯塔德 0.06%	奥特兰克山脉 破碎岭掠夺者 0.24%	荒芜之地 无髻 0.08%	剃刀高地 碎骨巨犬 0.05%	尘泥沼泽 塞拉摩遗孀者 0.06% 枯藤爬行者 0.08%
掉落地图名称		掉落怪物名称		掉落几率	

1. 大多数非“拾取后绑定”的物品都有售价,这个售价是拍卖所成交价格的平均值。但是拍卖价是变化最快的数据,同一件装备,在不同的服务器或不同的时期,价格会有很大的区别,所以这些数据仅供参考。没有标售价的基本都是拾取绑定的物品。

2. 爆击等级,击中等级,招架等级,格挡等级,躲闪等级和急速等级后边都附有括号,括号内第一个百分数是指60级时的几率,第二个百分数是70级的几率。如“爆击等级+14(1%~0.63%)”表示,60级时加1%的爆击几率,70级时加0.63%的爆击几率。急速等级的百分比意味着可以提高对应百分比的速度。

3. 防御等级和精准等级后边括号内第一个数值是指60级时加的技能点数,第二个数值是70级时加的技能点数。如“精准等级+7(2.8~1.79)”表示,60级时加2.8的精准值,70级时加1.79的精准值。

4. 提高10点法术穿透性相当于减少目标10点法术抗性。

5. 价格的单位以英文字母表示,G代表金币,S代表银币,C代表铜币。

6. 由于元帅装和督军装属性完全一样,所以公列出元帅装,略去了督军装。少校和勇士装同理仅列一种。



目录

第一章 护甲.....	1
背.....	2
背包.....	11
布袍.....	18
衬衫.....	24
盾.....	27
箭袋.....	32
子弹袋.....	33
肩.....	33
脚.....	47
戒指.....	63
饰品.....	79
手.....	92
头.....	106
腿.....	120
腕.....	135
项链.....	149
胸.....	160
腰.....	173
战袍.....	187
第二章 配件.....	189
纳克萨玛斯配件.....	190
玷污系列配件.....	190
碎片系列配件.....	191
安其拉配件.....	192
紫色配件.....	192
蓝色雕像.....	193
绿色甲虫.....	194
安其拉废墟配件.....	195
其拉配件.....	195
蓝色雕像.....	196
绿色甲虫.....	197
祖尔格拉布配件.....	197
原始哈卡莱配件.....	197
第三章 外域团队副本掉落.....	199
玛瑟里顿的巢穴.....	200
玛瑟里顿.....	200
格鲁尔的巢穴.....	201



莫加尔大王	201
屠龙者格鲁尔	201
末日领主卡扎克	202
末日行者	203
卡拉赞	204
猎手阿图门和午夜	204
莫罗斯	204
贞节圣女	205
馆长	206
特雷斯坦·邪蹄	206
埃兰之影	207
虚空幽龙	208
玛克扎尔王子	209
夜之魔 召唤	209
卡拉赞歌剧院——三个随机事件	210
卡拉赞歌剧院的小怪掉落和公共掉落	212
国际象棋——灰尘覆盖的箱子	213
三个随机精英	214
第四章 外域5人副本掉落	221
风暴要塞 禁魔监狱 70	222
自由的瑟雷凯斯	223
末日预言者达尔莉安	223
天怒预言者苏克拉底	223
监护者梅里卡尔	224
预言者斯克瑞斯	224
自由的瑟雷凯斯——英雄模式增加的掉落	225
末日预言者达尔莉安——英雄模式增加的掉落	225
天怒预言者苏克拉底——英雄模式增加的掉落	225
预言者斯克瑞斯——英雄模式增加的掉落	226
小怪掉落	226
风暴要塞 能源舰 70	227
看守者盖罗基尔	227
看守者埃隆汉	227
机械领主卡帕西图斯	227
灵术师塞比瑟蕾	228
计算者帕萨雷恩	228
看守者盖罗基尔——英雄模式增加的掉落	229
看守者埃隆汉——英雄模式增加的掉落	229
机械领主卡帕西图斯——英雄模式增加的掉落	229
灵术师塞比瑟蕾——英雄模式增加的掉落	230
计算者帕萨雷恩——英雄模式增加的掉落	230
军团宝箱掉落	230



风暴要塞 生态船 70	231
指挥官萨拉妮丝	231
高级植物学家弗雷温	232
看管者索恩格林	232
拉伊	232
迁跃扭木	233
指挥官萨拉妮丝——英雄模式增加的掉落	234
高级植物学家弗雷温——英雄模式增加的掉落	234
看管者索恩格林——英雄模式增加的掉落	235
拉伊——英雄模式增加的掉落	235
迁跃扭木——英雄模式增加的掉落	235
小怪掉落	236
时光之穴 黑暗之门[黑色沼泽] 70	236
埃欧努斯	236
时空领主德亚	237
坦普卢斯	238
埃欧努斯——英雄模式增加的掉落	238
时空领主德亚——英雄模式增加的掉落	238
坦普卢斯——英雄模式增加的掉落	239
小怪掉落	239
时光之穴 敦霍尔德[旧希尔斯布莱德] 66~68	239
德拉克中尉	240
斯卡洛克上尉	240
时空猎手	241
德拉克中尉——英雄模式的掉落	241
斯卡洛克上尉——英雄模式的掉落	242
时空猎手——英雄模式的掉落	242
小怪掉落	244
奥金顿 暗影迷宫 70	244
赫尔默大使	244
煽动者布莱卡特	245
沃匹尔大师	245
摩摩尔	246
赫尔默大使——英雄模式增加的掉落	246
煽动者布莱卡特——英雄模式增加的掉落	247
沃匹尔大师——英雄模式增加的掉落	247
摩摩尔——英雄模式增加的掉落	247
小怪掉落	247
奥金顿 塞泰克大厅 66~70	248
黑暗编织者塞斯	248
利爪之王艾吉斯	249
黑暗编织者塞斯——英雄模式增加的掉落	250



利爪之王艾吉斯——英雄模式增加的掉落	250
安苏——英雄模式的掉落	251
小怪掉落	251
奥金顿 奥金尼地穴 64~70	252
死亡观察者希拉克	252
大主教玛拉达尔	252
死亡观察者希拉克——英雄模式的掉落	253
殉难者的化身	253
大主教玛拉达尔——英雄模式掉落	254
小怪掉落	255
奥金顿 法力陵墓 63~70	255
潘德莫努斯	256
塔瓦洛克	256
节点亲王沙法尔	256
潘德莫努斯——英雄模式的掉落	257
塔瓦洛克——英雄模式的掉落	258
尤尔<沙法尔的虚空犬>——英雄模式的掉落	258
节点亲王沙法尔——英雄模式的掉落	260
小怪掉落	261
奥金顿代币——幽魂碎片可以换取的装备	261
盘牙沼泽 蒸汽地窟 70	263
水术师瑟丝比娅	263
机械师斯蒂里格	263
督军卡利瑟里斯	264
水术师瑟丝比娅——英雄模式增加的掉落	265
机械师斯蒂里格——英雄模式增加的掉落	265
督军卡利瑟里斯——英雄模式增加的掉落	265
小怪掉落	266
盘牙沼泽 奴隶围栏 61~69	266
背叛者门努	267
巨钳鲁克玛尔	267
夸格米拉	267
背叛者门努——英雄模式的掉落	268
巨钳鲁克玛尔——英雄模式的掉落	268
夸格米拉——英雄模式的掉落	269
盘牙沼泽 幽暗沼泽 62~70	270
霍加尔芬	271
加兹安	271
沼地领主穆塞雷克	271
黑色阔步者	272
霍加尔芬——英雄模式的掉落	272
加兹安——英雄模式的掉落	273



沼泽领主穆塞雷克——英雄模式的掉落	273
黑色阔步者——英雄模式的掉落	274
地狱火堡垒 破碎大厅 70	275
高阶术士奈瑟库斯	276
战争使者沃姆罗格	276
酋长卡加斯·刃拳	277
高阶术士奈瑟库斯——英雄模式增加的掉落	278
血卫上伯鲁恩——英雄模式的掉落	278
战争使者沃姆罗格——英雄模式增加的掉落	279
酋长卡加斯·刃拳——英雄模式增加的掉落	279
小怪掉落	280
地狱火堡垒 鲜血熔炉 60~68	280
制造者	281
布洛戈克	281
击碎者克里丹	281
制造者——英雄模式的掉落	282
布洛戈克——英雄模式的掉落	282
击碎者克里丹——英雄模式的掉落	283
地狱火堡垒 地狱火城墙 59~67	284
纳杉<瓦兹德的坐骑>	284
瓦兹德	285
强化魔铁箱	285
巡视者加戈玛	285
无疤者奥摩尔	286
纳杉<瓦兹德的坐骑>——英雄模式的掉落	286
强化魔铁箱——英雄模式的掉落	287
巡视者加戈玛——英雄模式增加的掉落	288
无疤者奥摩尔——英雄模式的掉落	288
公正徽章可以换取的装备	289
外域四套牌	292
公正徽章——2.3新增89件装备	293
附：各种几率与各种等级的换算关系	298

第一章 护甲



此为试读, 需要完整PDF请访问: www.crlt.cn