

D-9

2DVD
18GB超大容量

巫妖王的陨落必杀战术独家刊载

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

力邀国服第一公会星辰担纲 | 来自美服专业魔兽论坛EJ的精华
3.3.5版最强攻略特辑 巫妖王的性命, 由你来终结



最新3.3.5版完整游戏客户端
3.2.2 ~ 3.3.5升级补丁
绿色版本 | 一键搞定 | 方便快捷

游戏珍藏宝典

3.3.5全职业天赋配点、技能手法 | 雕文宝石选择、装备收集 | 全新五人副本速刷流程 |
冰冠堡垒、红玉圣殿独门破关秘诀 | 团队副本BOSS战详细指导 | 全部商业技能速冲省钱指南

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

游戏珍藏宝典



CONTENTS



巫妖王的陨落

冰冠堡垒	3
区域介绍	3
下层区	3
天灾工厂	4
血色厅堂	4
冰翼大厅	4
冰封王座	4
崭新的地下城系统	5
T10 套装	6

职业指南

死亡骑士	8
鲜血 DK 坦	8
邪 DK	10
双持冰 DK	12
法师	14
奥法	14
火法	15
盗贼	18
毁伤贼	18
战斗贼	21
圣骑士	22
防骑	22
惩戒骑	24
神圣骑士	26
战士	28
防战	28
狂暴战	30
牧师	32
暗牧	32
神圣牧师	34
戒律牧	35
术士	38
痛苦术	38
恶魔术	40
毁灭术	42
德鲁伊	44
树德	44
鸟德	46
猫德	48
熊坦	50
萨满	52
恢复萨满	52

元素萨满	54
增强萨满	56
猎人	58
生存猎	58
射击猎	61

全新 5 人副本 BOSS 攻略

灵魂洪炉	64
副本概况	64
1 号 BOSS：布隆亚姆	64
2 号 BOSS：灵魂吞噬者	64
萨隆矿坑	65
副本概况	65
1 号 BOSS：熔炉之主加弗斯特	65
2 号 BOSS：伊克 & 克莱克	66
3 号 BOSS：天灾领主泰兰努斯	66
映像大厅	67
副本概况	67
1 号 BOSS：法瑞克	67
2 号 BOSS：玛维恩	68
3 号 BOSS：逃离巫妖王	68

“十字军的试炼” 首领战指南

第一场 诺森德的野兽	71
战前准备	71
第一阶段	71
第二阶段	73
第三阶段	75
第二场 加拉苏斯领主	77
战前准备	77
战斗流程	78
第三场 阵营的勇士	79
战前准备	79
战斗流程	80
职业心得	80
战斗策略	81
第四场 双子瓦格雷天使	82
战前准备	83
战斗流程	83
第五场 阿奴巴拉克	85
首领资料	86
第一阶段	86
第二阶段	87
第三阶段	88
阶段的转换	88



战斗要点	88
------------	----

突入冰冠堡垒

区域介绍	90
马洛加领主	92
BOSS 技能	92
团队组成	92
普通模式战斗流程	92
英雄模式战斗流程	93
亡语女士	94
BOSS 技能	95
团队组成	95
通模式战斗流程	95
英雄模式战斗流程	96
飞空艇激战	97
普通模式战斗流程	97
英雄模式战斗流程	98
死亡使者萨鲁法尔	99
BOSS 技能	99
团队组成	99
普通模式战斗流程	99
英雄模式战斗流程	100
溃肠	102
BOSS 技能	102
团队组成	103
普通模式战斗流程	103
英雄模式战斗流程	103
烂脸	104
BOSS 技能	104
团队组成	105
普通模式战斗流程	105
英雄模式战斗流程	106
普崔塞德教授	107
BOSS 技能	107
团队组成	108
普通模式战斗流程	108
英雄模式战斗流程	110
憎恶体操作	112
鲜血议会	114
BOSS 技能	114
团队组成	115
普通模式战斗流程	115
英雄模式战斗流程	116
鲜血女王兰娜瑟尔	117
BOSS 技能	117
团队组成	118

普通模式战斗流程	118
英雄模式战斗流程	119
梦境行者瓦雷西娅	120
BOSS 技能	120
小怪技能	120
团队组成	120
普通模式战斗流程	121
英雄模式战斗流程	122
辛达苟萨	123
BOSS 技能	123
团队组成	124
普通模式战斗流程	124
英雄模式战斗流程	126
巫妖王	127
BOSS 技能	127
团队组成	128
普通模式战斗流程	129
注意事项	131
英雄模式战斗流程	132

专业技能速成

炼金	134
锻造	136
铭文	138
裁缝	140
制皮	142
附魔	144
工程学	146
珠宝	148
钓鱼	149
烹饪	150
急救	150

红玉圣殿与 4.0 新版资讯

红玉圣殿	152
BOSS 资料	152
技能应对策略	153
战术方案	153
4.0 改版资料	155
颠覆传统的天赋	155
雕纹系统	155
重铸系统	155
物品改动	156



CHAPTER 1

巫妖王的陨落

随着3.3改版《王者的陨落》登场，雄伟的冰冠堡垒大门即将开启，部落与联盟的英雄们终于将要直接与巫妖王面对面对决。然而，天谴军的统治者——他的剑、他的生命、及其冰封王国，绝非如此轻易就能被击败。

3.3改版内容中除了全新的团队冰冠堡垒和五人副本之外，还将包含任务追踪功能以及跨服务器组队功能，推出新的任务与成就、全新T10史诗套装，还有许多职业及系统的更新。

魔兽世界

巫妖王之怒



冰冠堡垒

“冰冠堡垒”这个《巫妖王之怒》的压轴副本，阿尔萨斯的巢穴，它拥有全部 12 个 BOSS 在内的超长流程。对于 90% 以上的公会来说，整个副本的开荒跨度会超过 4 个月，这主要“得益于”英雄模式下巫妖王的超难设置。当然艰苦卓绝的奋斗换来的也是丰硕的战果，这里几乎囊括了整个资料片里最强的武器装备。



区域介绍

整个副本分为 5 个区，分别是：下层区、天灾工厂、血色厅堂、冰翼大厅、冰封王座。其中下层区 4 个 BOSS 必须按顺序击杀，才能进入堡垒内部，内部有：天灾工厂、血色厅堂、冰翼大厅 3 个区可自由选择，当所有区的 BOSS 都死掉后，通往冰封王座的传送将会打开，才能挑战最后的 BOSS 巫妖王阿尔萨斯。

每个区的最后一个 BOSS 是守关 BOSS，难度要高一些，当然掉落也会好很多。他们分别是：死亡使者萨鲁法尔、普崔塞德教授、鲜血女王兰娜瑟尔、辛达苟萨。同时只有这 4 个 BOSS 会掉落 T10 套装的升级套件。



下层区

马洛加领主 (Lord Marrowgar)

亡语女士 (Lady Deathwhisper)

飞空艇激战 (Gunship Battle)

死亡使者萨鲁法尔 (Deathbringer Saurfang)

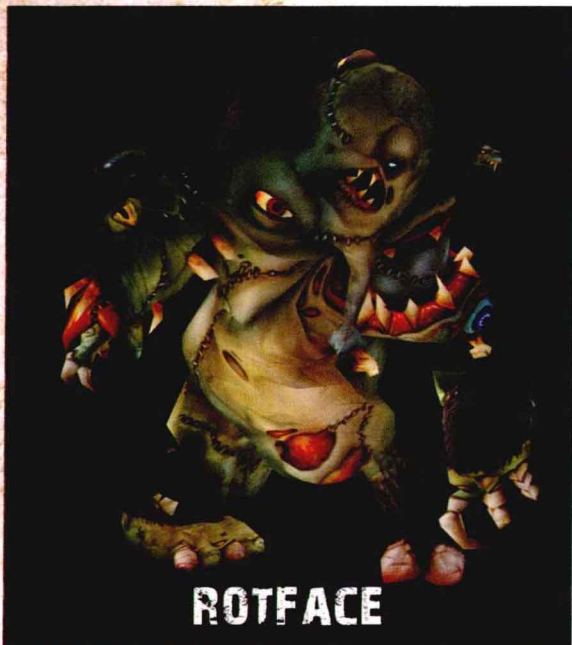
入口区是一个固定的击杀顺序。

＜从此处开始分支，下列 3 个区域可自由决定攻略顺序＞



W 天灾工厂

溃肠 (Festergut)
烂脸 (Rotface)
普崔塞德教授 (Professor Putricide)



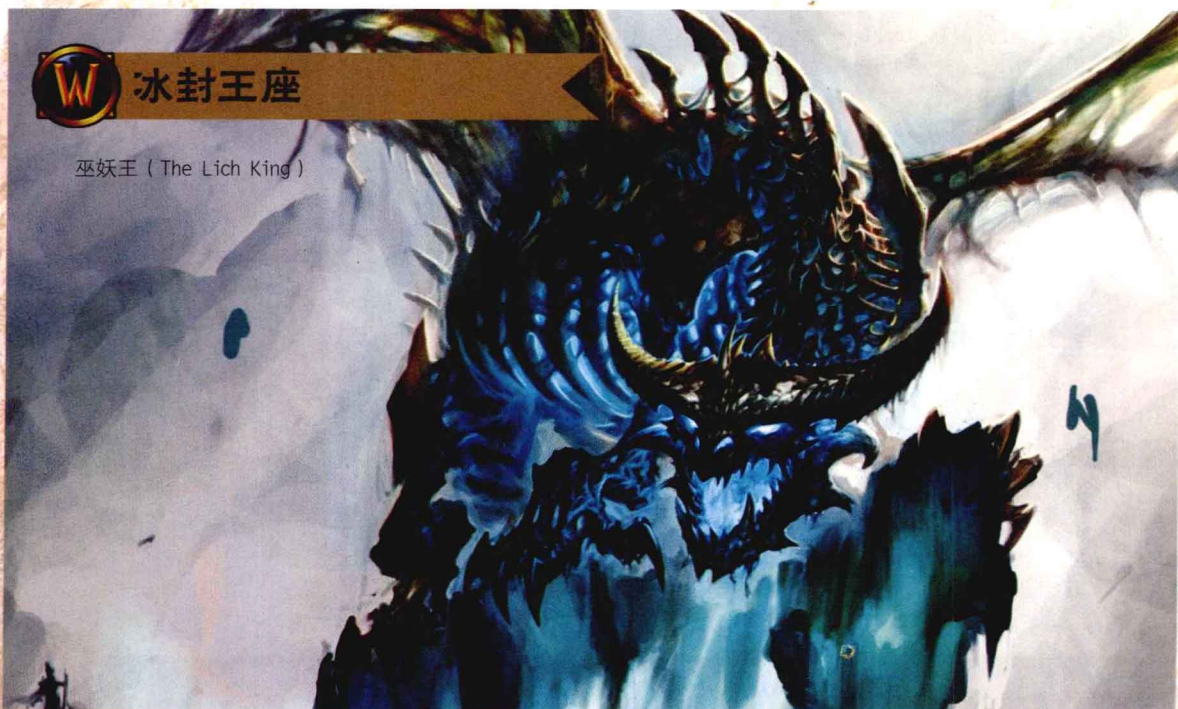
W 血色厅堂

鲜血议会 (Blood Princes)
鲜血女王兰娜瑟尔 (Blood-Queen Lana'thel)



W 冰翼大厅

梦境行者瓦雷西娅 (Valithria Dreamwalker)
辛达苟萨 (Sindragosa)



W 冰封王座

巫妖王 (The Lich King)

崭新的地下城系统

3.3 版除开新副本或许其中最大的改变便是新的地下城系统。这个新系统将适用于所有 5 人副本。新的【地下城】按钮将会取代目前游戏中的【寻求组队】功能，并且在使用上更为便利。它允许玩家跨服随机组队进入 5 人副本，不再需要跑路可以直接传送到副本里。



以队伍或个人加入

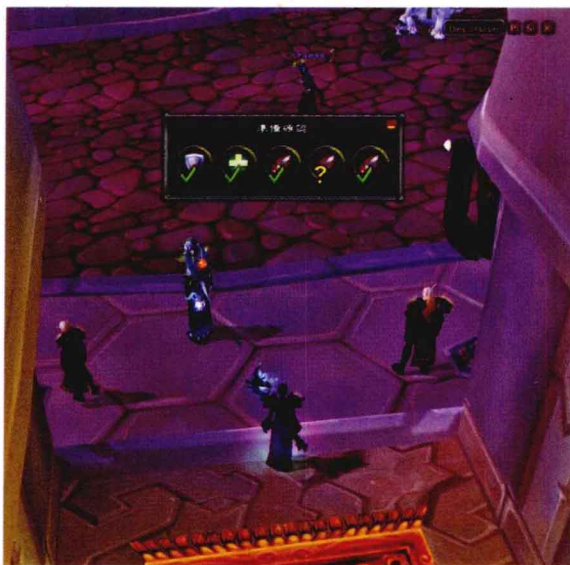
类似于目前的寻求组队系统，玩家可以加入地下城系统并选择你在队伍中的角色：治疗者、伤害输出或坦克。此外，一旦角色类型确定后便可以以选择所有的地城。玩家将可以选择复数地城而不再有最多 3 个的限制。系统也强化了队伍组成与配对的效能，会依角色类型来组成更为平衡的队伍。寻求组队频道将会与地城工具分离，任何人在主城中均可使用，类似于目前的交易频道。



跨服务器副本

当以个人或不完整的队伍加入地下城系统，其他的随机玩家可能来自同一个战场群组的不同服务器。新系统将可以让

同一战场群组但不同服务器的玩家组成队伍，但你无法利用此功能来邀请特定玩家组队。



副本传送

当你使用地城工具来寻找地城组队，你会被直接传送到地下城，类似于目前的战场系统。当你离开副本时，你会回到先前所在的位置。如果你需要时离开，譬如说修理装备或购买材料，你也可以再次传回地城。寻求成员的队伍以及预先组好的队伍均可透过地城工具使用此功能。



智能型队伍组成

这个新的系统在配对时，将会视地城而自动寻找至少一名拥有经验的玩家，以搭配其他较没经验的玩家。在组成队伍时也会针对地城而更加注意玩家职业与等级的选择。此接口也会让玩家看到目前正在寻找队伍的玩家数量，以及组成队伍平均所需等待的时间。

每日随机地城

玩家或队伍可以挑选特定的地城，或者随机选择英雄或普通模式的地城。随机挑选可获得额外的奖励。当你击败地城的最终首领时，在英雄模式下可获得 2 枚冰霜徽章，在普通模式下可获得 2 枚凯旋徽章。此外，当玩家完成当天头一次的英雄地城时可获得 2 枚冰霜徽章，接着每个随机英雄地城可获得 2 枚凯旋徽章。这些随机系统的奖励将会取代目前的每日地城与每日英雄地城的任务。这些 NPC 将会改而提供每周可重复进行的团队任务。在升级的阶段中，你也可以透过随机系统来挑战巫妖王版本之前的地城，并视你的等级而获得额外的奖励。

表决踢除

使用此系统寻找随机成员的玩家拥有几项新增的功能，以帮助队伍顺利完成地城。战利品分配的选项设定为需求优先（任何队伍成员都无法修改这项设定），同时玩家可以进行表决，移除队伍中的特定成员。但移除特定的队伍成员必须获得其他 4 人的同意，因此请审慎使用这项新的功能。

寻求团队

输入 /lfr，或者在你的团队信息窗口中将会新增一个新的选项。玩家将可以透过此系统参与每周的特定团队任务，

并且浏览其他同样在寻找团队地城的队伍。但是这个接口和地城系统是各自独立运作的，它只适用于团队，且只限于同一服务器内的玩家。

需求优先更新

需求优先现在会以下列三种方式来判别职业的装备：该职业能装备此物品、纯近战系的职业无法装备魔法能量的物品、各职业将会局限于自身的护甲系列（例如圣骑士只能板甲）。如果没有成员可以装备，所有物品仍然可以透过贪婪选项以及新的分解选项来进行分配。

分解队伍物品

附魔师的队伍将会拥有自动分解物品的选项，可将拾取窗口中无归属权的物品进行分解。所有事先组成的队伍或随机配对组成的队伍都拥有这个选项。此选项适用于所有的拾取分配系统，即使未使用新地城工具的队伍亦同。

跨服务器忽略功能

虽然新的地城系统给那些喜爱 5 人副本的玩家带来许多的新机会，但总会有玩家无法适应的时候。由于这个跨服务器组队系统无法让玩家依据角色姓名来挑选队伍成员，我们将忽略名单的功能延伸到了跨服务器上，让玩家能够忽略其他服务器内的玩家角色。你可以随时忽略其他服务器内的某个角色，不管他们有没有在线，或你是否正与他或她组队都可以。当你和一名你希望忽略的玩家角色同在一个队伍内时，只要在对话讯息中以右键点击角色名称，然后选择忽略就可以了。除此之外你也可以在任何时候输入“/ignore[角色名称]-[服务器名称]”的指令，就可以忽略某特定角色。

T10 套装

作为《巫妖王之怒》最后一套职业套装，T10 的不论套装属性还是套装奖励上都明显优于 T9。特别是对于 DPS 职业来说，4 件 T10 奖励是非常实用的。T10 分为 3 个档次，最低的是 251 级的基础套装，需要冰霜牌子来换；264 的 T10 需要 251 的基本部件加上一个冰冠堡垒掉落的印记来换取；而最高级的 277 则需要用 264 的部位加上英雄 25 人掉落的印记来换取。

251 级手套与肩膀的价格是 60 个冰霜徽章，头、腿、胸是 95 个。换取套装的 NPC 就是达拉然各护甲商。





APTER 2

职业指南

从TBC到正式版的巫妖王之怒，几乎所有职业都发生了质的转变，如果还拿老版本的知识去套用，那么你注定会被淘汰。你需要对职业天赋、技能手法、装备选择、雕文宝石和附魔选择有更深入的了解。

当大家选择PVE，特别是参加团队副本的时候，需要牢记暴雪自己都承认的4大PVE失败天赋：冰法、武器战、敏锐贼、兽王猎。特别是你参加团队活动的时候请远离这4个天赋，因为其他天赋会让你做得更好。

在进入团队副本前我们需要了解下面最基本的常识：在面对骷髅级的BOSS时，我们需要8%的物理命中和17%的法术命中来达到命中上限；这些命中你可以通过天赋、装备以及其他职业提供的额外BUFF弥补；而坦克需要540的防御等级来避免被暴击；近战职业需要26的精准（熟练）来防止技能被招架、躲闪。

魔兽世界

巫妖王之怒

由于国服的死亡骑士有太多不和谐因素，因此技能图标技能名称会和其他国家有一定出入。



死亡骑士 Death Knight



鲜血DK坦

血魄是现在DK坦最常见的天赋，血坦优点在于强大的自我回血和数量庞大的自保技能，以及稳定的单体仇恨；并且对团队来说，血DK也能提供一定的团队BUFF。但是，血DK的弱点是显而易见的——群拉能力不足。

血DK多达4个的自保技能在RAID中可以非常平稳地度过一些危险期，其容错率仅次于骑士，另外，血坦也是极佳的SOLO天赋。

3.33之后，DK坦克的仇恨大幅度提高，因此，仇恨将不再成为困扰DK坦克们的主要因素。

天赋

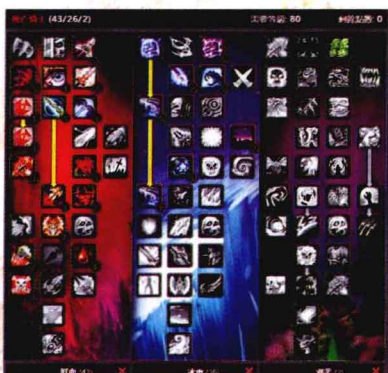
下面是一些典型的鲜血DK坦的加点法：



传统深血坦克



双光环血坦出巫妖



双光环血坦不出巫妖

关于双光环坦克，免伤不错，仇恨不成问题，只是DPS因为缺失碎心会很低，如果不出巫妖可以将巫妖那点移至碎心，看个人喜好而定。

雕文选择

血族之裔雕文：唯一不可变的血坦雕文，牵涉到技能覆盖率的重要一环。

因为仇恨的改变，DK坦克不再需要绞尽脑汁地思考如何提高仇恨，如何提高对团队的帮助以及简化操作成为主要的一环。因此，死亡凋零雕文、符文转化雕

文、疫病雕文、碎心雕文，都可以选择，至于如何选择，这就由团队和自身情况决定了。

属性选择

防御技能：面对83级怪，即WLK中骷髅级BOSS的时候，坦克需要540防御等级避免被怪物暴击。

相关附魔：银白十字军头部附魔、披风泰坦之纹、衣服防御、武器石肤石像鬼

命中：面对83级首领级怪物的时候，我们需要超过8%的物理命中和17%的法术命中，来防止未命中的出现。

坦克用的法术有：黑暗赦令、死亡之握、冰结之触、冰封心智，除此之外，打击类技能均属于物理命中。对于命中来说一旦命中超过阈值，立刻毫无收益。因此对于大部份的新手DK的建议是把命中堆过200点。

熟练：我们需要26点熟练防止躲闪，需要56点熟练防止招架。对于新手DK来说，血天赋以及种族特长里的熟练显得非常重要，个人认为至少将熟练堆过20，是一个DK保持仇恨和生存的最低标准。

拉怪手法

坦克的起手循环一般是固定的

群拉：死亡凋零→冰结之触→瘟疫打击→瘟疫同化（即传染）

单拉：冰结之触→瘟疫打击→死亡打击→碎心打击→碎心打击→死亡打击→冰结之触→冰结之触→碎心打击→碎心打击

群拉的凋零流大致如下：

死亡凋零→冰结之触→瘟疫打击→瘟疫同化（即传染）（第一个冰血邪符文冷却后）→血沸→死亡打击→（第二个冰血邪符文冷却后）死亡凋零

对于群拉，并没有什么固定的循环可言，无非是熟能生巧。多练练，大概就有自己的感觉了，对符文和能量也会有一定控制能力。

RAID中对于BOSS的拉法，起手是否使用死亡凋零看个人喜好，无论是否使用死亡凋零，OT的可能一般在于前10秒，强力符文武器就是在这个时候用的，一旦前10秒的危险期过后，几乎不可能OT。

宝石选择

根据现在的不同流派，宝石的插法相应多样化，不过无论怎么插，都有几个共同的特点，或者叫最优权：

1.多彩宝石：严峻的大地围城钻石，坦克的不二选择，别的不考虑。

2.耐力最优先

第一种流派：血量流。说白了，就是除了达到多彩宝石的最低要求之后，全部采用30耐力。耐力收益是恒定的，因此，血量越高容错越高，有利于开荒，但是这样的弊端是平均免伤偏低，不利于FARM。

第二种流派：免伤流。依然保持耐力最优先，除了蓝色，其余全部使用双色宝石，15耐力+10其余属性的形式，获得插槽奖励。这样的宝石配置，是获得平均免伤最高的方式。血量多的确好看，当然兼顾整体属性以及插槽奖励也是不错的选择。

对于采用第二种宝石插法的人，红

色一般使用熟练+耐力、躲闪+耐力；黄色使用命中+耐力、防御+耐力。

注意：绝对不要使用招架宝石，因为无论你是否选择了法术偏斜，招架带来的收益都是最低的。

附魔选择

对于不缺属性的坦克附魔如下：

头部：银白十字军崇拜的头部附魔

肩膀：霍迪尔之子崇拜的肩膀附魔
或1万荣誉在暴风城、奥格瑞玛兑换的PVP肩部附魔

披风：220护甲

衣服：275生命

护腕：40耐力

手套：招架+仇恨或耐力护甲片

裤子：耐力+敏捷的护甲片

鞋子：22耐力

武器：石肤石像鬼符文

对于缺少属性的坦克附魔有：

披风：防御

衣服：防御

手套：命中或熟练

武器：刃御



早期装备推荐与入手方法

头部：H勇士试炼的头是个很好的选择。

项链：征服纹章的项链，或是H倒影大厅最后宝箱的项链。前者有命中，后者是纯闪招，看情况取舍。

肩膀：凯旋纹章的散件肩膀，纯闪招。T9肩膀，有命中，同样看情况取舍。

披风：这个很难搞，普通勇士有200的披风，低级牌子的披风也物美价廉。奥杜亚的披风几乎拿不到，之后就是25人十字以及冰霜纹章的披风了。

胸甲：锻造胸甲，如果没钱，可以去拿232的牌子胸甲。

护腕：这个部位低级装备非常少，古王国最后BOSS有200的护腕，有钱还是想办法拿锻造护腕。10人十字军1号BOSS也有护腕。

手套：冬拥湖摸奖、或者T9手套、勇士试炼也有一个。

腰带：征服纹章、冰霜纹章都有腰带。

裤子：冬拥湖摸奖，或者T9裤子。

鞋子：H勇士有双鞋子，之后就是25人十字军。

戒指：凯旋+声望戒指。

饰品：普通勇士的黑心、珠宝专用君王螃蟹、啤酒节的酒杯。如果你还少一个，H艾卓-尼鲁布2号BOSS有一个。

武器：H勇士的斧子，黑龙妹妹掉落的武器。



邪DK

出众的AOE能力

邪DK是无可争辩的最强大的AOE职业。对于一个精通于此道的邪DK，没有任何一个法术或物理职业能在一场目标数量众多的AOE战中超过他。

出众的单体DPS

直到3.2.2之前，邪DK最大的软肋就是单体DPS，但天谴打击经过更改后，此问题不复存在，在251级装备水平下，邪DK天赋能够持平 and 超越其他两系。

出众的团队效能

【凶猛之力】（提高全团攻击强度10%）和【强化冰结之爪】（可提供近战加速20%）还可以由其他职业技能所替代；但从另外一方面说【墓穴热疫】（目标受到的疾病伤害提高30%）是无可替代的。

出众的生存能力

【骸骨之盾】提供了近20%的被动减伤，20%的减伤适用于AOE法术、单体法术、近战攻击，基本上骨盾能承受所有类型的攻击。

天赋

下面介绍几种常见的邪DK天赋，大家可以根据自己的情况选择：



1 这是最常见的邪DK天赋，在你没有两件T10效果前最好使用它，此天赋没有出【移聚】（第六层天赋左边数过来第三个）



2 这是你拥有两件T10，但还没有ICC（冰冠城塞）特效武器的时候使用的天赋，此天赋出【移聚】。



3 这是你拥有两件T10并且拥有ICC里特效武器的天赋，此天赋不出【移聚】。

邪DK专用宏

```
#showtooltip Bone Shield
/cast 血魄转化
/stopcasting
/cast 骸骨之盾
```

雕文选择

大雕文

单体：黑暗死亡雕文、食尸鬼雕文、冰结之触雕文

多目标：死亡凋零雕文、疫病雕文、冰结之触雕文

小雕文

血魄转化雕文、瘟疫同化雕文、死者复生雕文

小雕文除瘟疫同化雕文对AOE作用巨大之外，其他对DPS影响无足轻重。



输出手法

17/0/54不出秒聚的循环:

瘟疫打击→冰结之触→血魄打击→
天谴打击→血魄打击→死亡缠绕→凛冬
号角

→天谴打击→血魄打击→天谴打击
→血魄打击→死亡缠绕

一键输出宏(国服由于某些技能会被改名字,大家需要根据技能书里面的名称替换技能)

```
#showtooltip
```

```
/startattack
```

```
/castsequence reset=5/target/
combat 瘟疫打击,冰结之触,血魄打击,
天谴打击,血魄打击,死亡缠绕,凛冬号角,
天谴打击,血魄打击,天谴打击,血魄打击,
死亡缠绕,死亡缠绕
```

14/0/57出秒聚的循环:

瘟疫打击→冰结之触→血魄打击→
血魄打击→天谴打击→死亡缠绕→凛冬
号角→天谴打击→死亡缠绕→天谴打击
→天谴打击→死亡缠绕

一键输出宏:

```
#showtooltip
```

```
/startattack
```

```
/castsequence reset=5/target/
combat 瘟疫打击,冰结之触,血魄打击,
血魄打击,天谴打击,死亡缠绕,凛冬号角,
天谴打击,死亡缠绕,天谴打击,天谴打击,
死亡缠绕
```

属性选择

基本上遵循以下原则:

T8/T9级别:命中>力量>暴击>
破甲>熟练>急速>敏捷

T10级别:命中>力量>破甲>爆
击>急速>熟练>敏捷

宝石选择

谈到宝石,你应该在所有的孔中镶嵌上20或者34力量。除非为了出多彩的特效,永远不要考虑插蓝色或紫色宝石,因为它们根本就是在浪费那个孔。

对邪DK来说,只有两种多彩宝石值得考虑【混沌的天焰钻石】和【不懈的大地围城钻石】。

但不管选哪个多彩宝石,你都需要激活一个蓝孔。实质上所有插槽都可以无脑选择力量,只有一种情况能让你抛弃无脑力量而选择黄色或橙色宝石:你的命中没满,用20命中或10力量+10命中达到物理命中8%。

附魔选择

头盔——50AP/20暴

披风——23急速

肩膀——40AP/15暴

胸甲——10全属性

护腕——50AP

手套——20命中,如果20命中用不到13点的话选15力,工程用专属附魔

裤子——75AP/22暴

靴子——12命中/12暴,命中满用32AP;6敏加提速也可以考虑;工程用专属附魔

专业技能收益

珠宝:42力量/命中的收益,最好的DPS专业。

锻造:40力量/命中的收益,第二

DPS专业。

工程:很难给工程的DPS价值做评估,不过总体上它排在上面两个专业之后位列第三,但是在某些特定战斗中,它的特殊价值很高。

剥皮:40暴,第四位。

附魔80AP、制皮80AP、铭文80AP、炼金80AP,这4个并列第五,但和前四位有不小的差距。

常见问题解答

问:我到底该用哪个领域输出?

答:血魄领域通常是最优先的选择。

问:那“未命中”和“闪躲”呢?

我们可以通过“命中”和“熟练”两个属性来消除,是否意味着我们必须达到两个上限?

答:命中和闪躲可以完全通过堆命中以及熟练来消除。但是,尽管命中非常值得我们去堆到上限,但熟练却不必。熟练并不是影响我们伤害的最重要属性,理由是目前的循环存在着富裕的GCD,由于偶尔躲闪而导致某个技能的重复并不是什么大不了的问题。熟练不那么重要并不表示完全不需要,也需要一定的基本熟练值。

问:种族选择?

答:毫无疑问,兽人是部落方最佳的DPS种族。+5熟练、+5%宠物伤害和血怒使得兽人成为完美的邪DPS种族;德莱尼是联盟方的最佳选择,+1%命中对自身和团队都是很美好的BUFF,其次是人类。

装备选择

4T9的特效对于邪DK来说是非常重要的,需要第一时间入手。而T10套对于邪DK有难以置信的效能(血和冰)越快入手越好。4T10的两个特效也很强力,有能力继承3.2.2中变态的4T9。

饰品:对于饰品,大众有个普遍的误解就是饰品的价值要比其他装备难以估算。但(通常)不是的,一个饰品的价值通过下面的公式即可计算:

BIS	277	【死亡使者意志】	ICC(H)	25
BIS	258	【死亡抉择】	TOC(H)	25
2	264	【死亡使者意志】	ICC	25
3	264	【低语牙颅】	ICC(H)	10
4	245	【死亡裁决】	TOC	25
5	251	【低语牙颅】	ICC	10
6	245	【至高印记】	凯旋牌子兑换	

7	226	【古神之血】	奥杜尔
8	264	【赫库莫战争徽章】	冰霜牌子兑换
9	277	【瓶中的小憎恶体】	ICC（H） 25
10	219	【黄铁灌注器】	奥杜尔
11	264	【瓶中的小憎恶体】	ICC 25
12	90力	【暗月卡：崇高】	套牌兑换
13	239	【彗星轨迹】	奥杜尔
14	213	【丧钟】	NAXX
15	226	【雷神之锤符石】	奥杜尔
16	226	【黑暗物质】	奥杜尔
17	232	【针壳蝎】	灵魂熔炉

符印:最好的符印是新的264【倒吊男符印】:245的【狼毒符印】也被认为是最佳的符印,因为它不像264那样需要时间来积累特效。具体选哪个由实际的战斗类型决定。



双持冰DK

在选择双持冰DK前你需要知道：在3.3.3之前，冰霜DPS在大多数战斗中非常差劲（与邪相比）。当然3.3.3的BUFF到来后，冰霜DPS的日子好过多了。前提是你公会已经有一个邪DK了（因为邪DK的团队BUFF仍然非常关键）。

常见问题

问：冰霜DPS的循环是什么？

答：没有所谓的循环。冰双持并没有一个严格的循环，因为它需要你对各种特效以及BOSS战中任何可能发生的情况作出应对，只有技能优先级，后面我们会提到。

问：我应该使用什么领域？

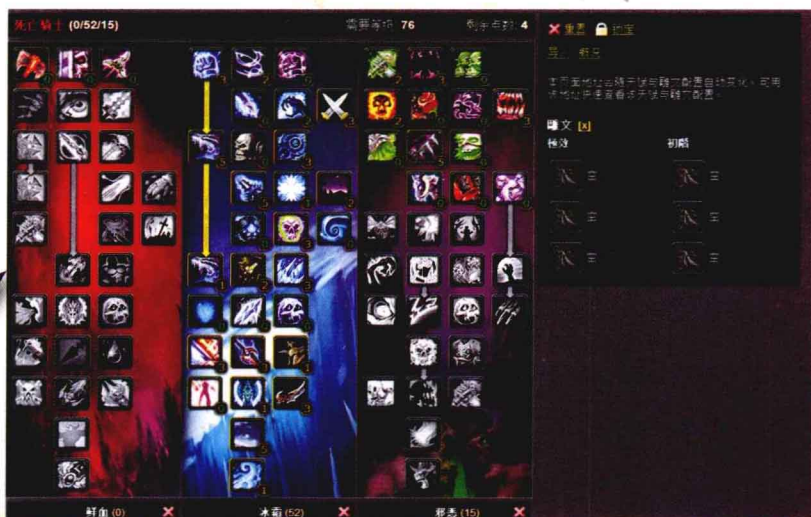
答：血领域

问：冰霜DPS我应当使用什么武器？

答：由于天赋萨沙利安的存在，我们可以在使用技能的时候同时使用两把武器，通常情况下，要寻找一把慢速（大于2.5）武器；如果两把武器有着相近的平均伤害值，那么选择DPS更高的那一把；如果DPS值也相同，那么根据你的装备属性来选择你需要的。

天赋

虽然现在大家对于精确的天赋点法争论很多，但大多数人都同意以下的基本天赋框架模板：0/52/15，这里是一个范例，少点了4点给你选择。



需要指出的是，你可以从杀戮机器中取点，把他们点在墓地之寒或黑冰上。尽管如此，基本思路不变。事实上，你只有4点可以加在下面5种天赋中：覆灭、凝血之刃、杀戮机器、黑冰和墓地之寒。覆灭（鲜血第1层从左数第2个天赋），对DPS来说这可能是最差的选择。凝血之刃（邪恶系第4层从左数第2个天赋），这几乎是必点的，特别是当你拥有足够的破甲装备时，天赋点首先应该点在这里，然后才是覆灭。

符印

【倒掉男符印】通常认为这个符印最适合坦克和木桩战，只有这样才有可能在战斗中一直保持BUFF叠加并不中断，如果有问题，你应该使用狼毒符印。

【狼毒符印】推荐使用，适用于任何战斗。

冰DK专用宏

```
#showtooltip
/cast 任意技能
/cast !符文打击
```

鼠标悬停打凛风

```
#showtooltip
/cast [target=mouseover,ham.exists,nodead] 凛风; 凛风
```

当你鼠标悬停在某一目标上，打出凛风，或者如果你没有悬停在当前目标，也打出凛风。对AOE的场合非常有用，例如你当前的目标并不在屏幕中间时。