



巫妖王之怒 全攻略

兰 洋 编著

完整的职业指南

新职业“死亡骑士”与原有9大职业天赋加点、装备选择、副本技巧、附魔与宝石选择、商业技能选择完全解析

新副本完整介绍

灵魂熔炼、萨隆矿坑、映像大厅等全新副本通关心得

专业技能速成

对炼金、锻造、铭文、裁缝、制皮、附魔、工程学、珠宝、钓鱼、烹饪、急救进行全面讲解





WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒 全攻略

兰洋 编著



龍門書局

内 容 简 介

本书图文并茂地介绍了魔兽世界——巫妖王之怒的各项更新，内容包括新职业、新套装、新地图、新副本、新技能等。

本书献给为了阵营荣誉而奋战在艾泽拉斯大陆的朋友们！

图书在版编目（CIP）数据

魔兽世界：巫妖王之怒全攻略/兰洋编著. —北京：
龙门书局，2011.6

ISBN 978-7-5088-3090-2

I. ①魔… II. ①兰… III. ①游戏—通俗读物 IV.
①G898.2-49

中国版本图书馆CIP数据核字（2011）第108842号

责任编辑：李晶璞 丁小静 / 责任校对：杨慧芳
责任印刷：新世纪书局 / 封面设计：孙 旭

龍 門 書 局 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市天颖印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年7月第 一 版

2011年7月第一次印刷

开本：16开（170mm×240mm）

印张：10

字数：219 000

定价：39.00元

（如有印装质量问题，我社负责调换）



前言

随着黑暗之门的打开，为了阻止燃烧军团的远征毁灭世界，战火已再度燃起。艾泽拉斯的英雄已经很少考虑诺森德大陆这片冰冻荒原，但古老的邪恶势力正在那里等待，毁灭的尼布鲁王朝蛰伏的邪灵和它们邪恶的统治者并未遗忘艾泽拉斯。

拥有圣骑士、死亡骑士和巫妖王三重力量的阿尔萨斯已经启动了可能导致艾泽拉斯所有生灵毁灭的计划，他的不死族军队和驱役亡灵的强大力量将横扫大陆。只有最强大的英雄才能在冰封的北方大陆上生存下来，怀抱阻止阿尔萨斯计划的希望，甚至挑战巫妖王本人，永远终结他的一切恐怖统治。

《魔兽世界：巫妖王之怒》是《魔兽世界》的第二款资料片，此资料片添加了一个英雄职业——死亡骑士；添加了新地图——诺森德；增加了新职业——铭文；提升等级上限到80级；还增加了新天赋和技能。2010年8月31日，《魔兽世界：巫妖王之怒》正式在大陆开服。

战士们！为了荣誉！战斗吧！！

编著者

2011年6月

目 录

CHAPTER 1 巫妖王的殒落	1
冰冠堡垒	2
崭新的地下城系统	5
T10套装	6
CHAPTER 2 职业指南	7
死亡骑士	8
战士	14
法师	18
牧师	22
盗贼	28
圣骑士	32
术士	38
德鲁伊	44
萨满	52
猎人	58
CHAPTER 3 全新5人副本BOSS攻略	63
灵魂熔炼	64
萨隆矿坑	65
映像大厅	67
CHAPTER 4 “十字军的试炼”首领战指南	69
第一场 诺森德的野兽	71
第二场 加拉苏斯领主	77
第三场 阵营的勇士	79
第四场 双子瓦格雷天使	82
第五场 阿奴巴拉克	85
CHAPTER 5 突入冰冠堡垒	89
区域介绍	90
玛洛加尔领主	92
亡语者女士	94
飞空艇激战	97
死亡使者萨鲁法尔	99
烂肠	102
腐面	104
普崔塞德教授	107
鲜血议会	114
鲜血女王兰娜瑟尔	117
踏梦者瓦莉瑟瑞	120
辛达苟萨	123
巫妖王	127
CHAPTER 6 专业技能速成	133
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
CHAPTER 7 红玉圣殿与4.0新版资讯	151
红玉圣殿	152
4.0新版资讯	155



CHAPTER 1

巫妖王的殒落

随着3.3改版《王者的殒落》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。



冰冠堡垒

冰冠堡垒是《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、霜翼大厅、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、霜翼大厅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，此时才能挑战最后的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

玛洛加尔领主 (Lord Marrowgar)
亡语者女士 (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>





天灾工厂

烂肠 (Festergut)

腐面 (Rotface)

普崔塞德教授 (Professor Putricide)



血色厅堂

鲜血议会 (Blood Princes)

鲜血女王兰娜瑟尔 (Blood-Queen Lana'thel)



霜翼大厅

踏梦者瓦莉瑟瑞娅 (Valithria Dreamwalker)

辛达苟萨 (Sindragosa)



冰封王座

巫妖王 (The Lich King)

崭新的地下城系统

3.3版除了开启新副本之处，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人进去5人副本，不再需要跑路，可以直接被传送到副本里。

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选择所有地城。玩家将可以选择复数地城而不再有最多选择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

当以个人或不完全的队伍加入地城系统时，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，你会被直接传送进入地城，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，此如要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通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，将会根据地城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，或者随机选择英雄模式或普通模式的地城。随机挑选可获得额外奖励。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。NPC将会改为提供每周可重复进行的团队任务。在升级阶段，你也可以通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，因此请谨慎使用该项新功能。

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。玩家将可以通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，并且仅限于同一

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（例如圣骑士只能穿铠甲）。如果没有成员可以装备，所有物品仍然可以通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同样如此。

跨服务器忽略功能

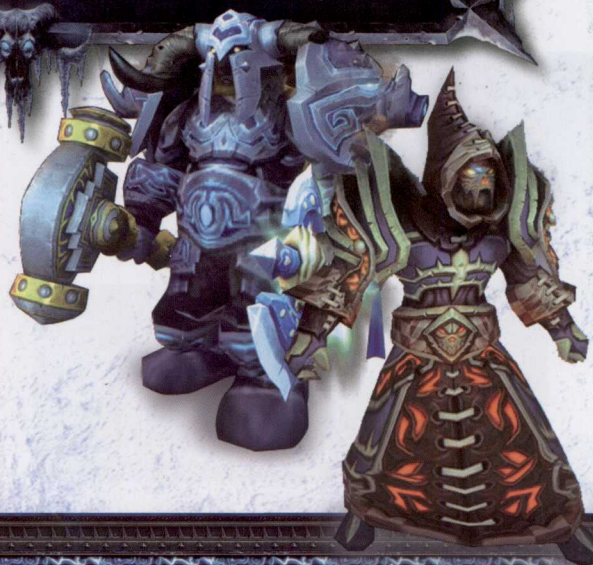
虽然新的地城系统给那些喜爱5人副本的玩家带来许多的新机会，但总会有玩家无法适应的时候。由于这个跨服务器组队系统无法让玩家依据角色姓名来挑选队伍成员，因此将忽略名单的功能延伸到了跨服务器上，让玩家能够忽略其他服务器内的玩家角色。你可以随时忽略其他服务器内的某个角色，不管他们有没有在线，或是否正与他人组队。当你和一名你希望忽略的玩家角色同在一个队伍内时，只要在对话讯息中以右键单击角色名称，然后选择忽略就可以了。除此之外你也可以在任何时候输入“/ignore[角色名称]-[服务器名称]”的指令，就可以忽略某特定角色。

T10套装

作为《巫妖王之怒》最后一套职业套装，T10不论套装属性还是套装奖励都明显优于T9。特别是对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掉落落的印记来换取；而最高级的277则需要用264的部件加上英雄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是达拉然各护甲商。





CHAPTER 2

职业指南

从TBC的3.1.3到正式的巫妖王之怒，几乎所有职业都发生了质的转变，如果还拿3.1.3的知识去套用，那么注定会被淘汰。你需要对职业天赋、技能手法、装备选择、雕纹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。特别是参加团队副本的时候请远离这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，当然这些命中可以通过天赋、装备以及其他职业提供的额外命中来弥补；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）等级来防止技能被招架、躲闪。



由于国服的死亡骑士有太多不和谐因素，因此技能图标和技能名称会有一定出入，希望大家以天赋图的排列为准。



死亡骑士 Death Knight



鲜血DK坦

血魄是现在DK坦最常见的天赋，血坦的优点在于强大的自我回血、数量庞大的自保技能和稳定的单体仇恨。并且对团队来说，血DK也能提供一定的团队支持。但是，血DK的弱点是显而易见的，表现为群拉能力不足。

血DK最多达到4个的自保技能在Raid中可以非常平稳地度过一些危险时期，其容错率仅次于骑士。另外，血坦也有极佳的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

如下图所示是一些典型的鲜血DK坦的加点法。



1 传统深血坦克



2 双光环血坦不出巫妖



3 双光环血坦不出巫妖

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

雕纹选择

血族之裔雕纹：唯一不可变的血坦雕纹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，死亡凋零雕纹、符文转化雕

纹、疫病雕纹、碎心雕纹都可以成为选择，至于如何选择，这就由各个团队和玩家自身情况决定了。

属性选择

防御技能：面对83级，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、武器石肤石象鬼符文。

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才是一个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）（第一个血冰邪符文冷却后）→血沸→死亡打击→（第二个血冰邪符文冷却后）死亡凋零

对于群拉，并没有什么固定的循环可言，无非是熟能生巧的事情，多练习就有办法了。

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。

2.耐力最优先

第一种流派：血流，也就是除了插完变换宝石的最低要求之后，全部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。血多的确好看。

对于采用第二种宝石插法的，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，因为招架带来的收益最低，无论你是否选择了法术偏斜。

附魔选择

不缺属性的坦克的附魔如下。

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
或一万荣誉在暴风城/奥格玛兑换的PVP肩部附魔

披风：220护甲

衣服：275生命

手腕：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：石肤石象鬼符文

缺少属性的坦克的附魔如下。

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了，之后就是25人十字以及冰霜纹章的披风。

胸甲：锻造胸甲，如果没钱，可以去拿232的胸甲。

护腕：这个部位低级装备非常少，古王国最后王有200的护腕，有钱还是想办法拿锻造。10人十字军1王就有护腕。

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人十字了。

戒指：凯旋+声望戒指。

饰品：普通勇士-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王有一个。



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，没有任何一个施法或近战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

直到上3.2.2，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。在当前的装备水平下，邪天赋能够持平 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，但是从另一方面说，【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。适用于每次AOE，每次单体打击，每个ADD的一次近战攻击，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【秒聚】（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【秒聚】。



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【秒聚】。

邪DK专用宏

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

雕纹选择

大雕纹

单体：黑暗死亡雕纹、食尸鬼雕纹、冰结之触雕纹

多目标：死亡凋零雕纹、疫病雕纹、冰结之触雕纹

小雕纹

血魄转化雕纹、瘟疫同化雕纹、死者复生雕纹

小雕纹中除瘟疫同化雕纹对AOE作用巨大之外，其他对DPS的影响无足轻重。

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:

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>暴

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20/34力量。除非为了出多彩的特
效,否则永远不要考虑插蓝或紫宝石,
因为它们只会浪费孔。

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都需要激活
一个蓝孔。实质上所有洞都可以无脑选
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。如果命中
没满,用20命中或10力量+10命中插
到物理命中8%满为止。

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,其特殊价值很高。

剥皮:40暴,第四位。

附魔:80AP、制皮80AP、铭纹
80AP、炼金80AP,这4个并列第五,但
和前四位相比有不小的差距。

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
中及熟练分别消除。但是,尽管命中中非
常值得我们去堆到上限,但熟练却不
必。熟练并不是非常要命的影响到我们
的伤害的属性,因为我们目前的循环存在
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,很可惜没有推荐值。

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
愤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/冰同),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)不是这样,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	【赫库莱战争徽章】	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】仍被认为是最佳符印,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，因为它需要玩家对各种特效以及BOSS战中任何可能发生的情况作出应对，所以它只有技能优先级，后面章节中会提到。

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2把武器，通常情况下要寻找一把慢速（大于2.5）武器。如果2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自己需要的。

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，给玩家以选择。



① 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）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】 通常认为这个魔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,harm,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，例如当你当前的目标并不在屏幕中间时。