黑暗征途模組（MOD\_T.D.E.）3.1更新日誌

# 概述

3.1版本修正了大量BUG並添加大量新內容以提升遊戲體驗，極大幅度的降低了安裝難度，但放棄對PlugY 10的支援，直接整合PlugY 14。添加「松崗簡體」語系支援，並完美支援了「奧美簡體」，添加對D2GL外掛的支援。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 電腦遊戲 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

自3.1版本起，作為舊正史和傳說宇宙的忠實擁躉，作者會陸續添加大量基於它們的內容～「舊正史」包括「暗黑破壞神III」之前的遊戲正傳、手冊、官方小說當中的內容，「傳說宇宙」則是「暗黑破壞神III」之前暴雪授權的第三方作品，比如「地獄火」資料片以及桌上RPG系列遊戲。無論是舊正史還是傳說宇宙的劇情和背景設定都與新正史有大量衝突之處，而作者更喜歡它們～

## 使用方法

從3.1版本開始，本模組將採取txt表格以外的所有資料壓入mpq檔的方案，以提高遊戲載入和運行的效率。

自3.1版本起，本模組提供了D2SE版本，理論上可以與D2MC管理器相容～因此，讀我檔案不再提供安裝指南，請查閱本模組壓縮檔中對應的「安裝指南」檔案。

警告：自3.0更新前，請找到存檔中所有帶物品聚氣技能的裝備然後賣掉或扔掉，包括PlugY共用儲藏箱當中的，死靈法師人物還須放逐用此類裝備召喚的鋼鐵石魔。如果不這樣做，將無法進入遊戲～當然您也可以放棄所有存檔來個全新的開始～

## 語言切換

由於改用exe啟動器或D2SE的相關功能實現，您不再需要手動修改「PlugY.ini」。

由於「奧美簡體」已完美整合，本模組不再隨包提供單獨的「奧美字庫」。

修正遊戲本體為英文版時，調用中文介面時開啟物品欄閃退的BUG。

# 文字錯誤修正

修正了一些文字疏漏，包括遊戲介面和說明書。

# 介面修改

1. 將暴雪和北暴雪Logo動畫替換為本模組簡介。
2. 赫拉迪克方塊擴大至16格，以配合新增的拔出並保留鑲嵌物公式：

已鑲嵌物品 + 海爾（#15）+ 赦免徽章 = 拔出並保留鑲嵌物



1. 「資料片」相關字樣改為「黑暗征途」相關



# 人物和技能修改

## 全局

1. 所有新建人物不再提供初始武器和防具，改為在物品欄放置4個「新人必讀」卷軸和一隻巨大的「赫拉迪克次品方塊」。「新人必讀」是對本模組的初步指導，「赫拉迪克次品方塊」是個劣化版的「赫拉迪克方塊」，除笨重外，操作也更為繁瑣，您必須先右點打開合成介面，然後必須將物品拖入其中才能進一步操作。將四個「新人必讀」卷軸放入其中合成將獲得本職業初始武器和防具，其中包括至關重要的腰帶。自3.1版本起，「被動更新」以靈氣賦予形式出現在所有腰帶和絕大多數護身符（板子）上，它將實時更新您的被動技能，這是本模組的核心改動，非常多新功能和重製後的舊功能都依賴於此～對於3.0版本時期獲得的腰帶，您需要用一隻「辯視卷軸」與其一起放在方塊中合成以獲得「被動更新」靈氣。

一張含有 文字, 電腦遊戲, 螢幕擷取畫面, 遊戲軟體 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 計分板 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

1. 「赫拉迪克次品方塊」可以被回收成三件為您量身打造的稀有（亮金）物品：您需要在普通難度第二幕的「死亡之殿」擊斃「瘋狂血腥女巫」，並在她的屍體附近將其放入剛剛獲得的正品「赫拉迪克方塊」合成。您不會錯過這個機會，因為成功擊殺後會有她的靈體出現加以提醒～

一張含有 電腦遊戲, 文字, 戰略遊戲, 遊戲軟體 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

1. 添加非常多的人物隱藏初始屬性，您看不到它們，但這些屬性會是新功能或重製後的舊功能實現的基礎。
2. 由於找到了同步「石化」效果更好的辦法，恢復凍結持續的難度縮水。
3. 為以下技能設置獨立的冷卻分組，不再參與全局冷卻，而是組內共用冷卻時長～

分組1：隕石、暴風雪、火山爆

分組2：火牆、烈火之環、閃電牆

獨立冷卻技能圖示不會在冷卻期間變紅～物品聚氣版等位技能不會享受此好處，依然受全局冷卻限制～

1. 修正傷害屬性轉換類技能或飛彈受元素支配類屬性影響時數值不精準的BUG。
2. 修正人物初始技能出現在物品上時可能導致的一系列底層BUG，相關物品3.0時期打出來的會失去這些技能，需要用對應的徽章刷為新版或重作符文組。

## 亞馬遜

所有A1動畫速度降回原版，以平衡某些強力技能的攻擊速度。

戰神之拳：施展速度降低至與正常法術施展動作一致。

### 弓和十字弓技能

對調「多重箭」和「砲轟」的圖示，因為暴雪搞錯了它們～



**魔法箭**：依等級額外添加魔法傷害，其他弓和十字弓技能可加持本技能傷害。

**多重箭**：適量降低每一發箭矢觸發CTC的概率。

**爆裂箭**：進一步提升相關技能的傷害加持比例。

**急凍箭**：進一步延長凍結時間。

**導引箭**：升級不再降低法力消耗，大幅提升自動瞄準能力，硬點數可以額外提升傷害使最終與重製版持平。

**砲轟**：修正技能傷害獎勵無效的BUG，硬點數可以額外提升傷害使最終與重製版持平。

**犧牲之箭**：進一步提升相關技能對直接打擊的傷害加持比例，但延遲提升至50F。

**凍結之箭**：進一步提升相關技能的傷害加持比例。

### 被動和魔法技能

**刺入**：效果可以和聖騎士「祝福瞄準」被動系完美共存了。

**慢速箭**：改為靈氣邏輯，須放在右鍵啟用，每兩秒消耗一次法力，升級可降低法力消耗，取消怪物身上的特效顯示。

一張含有 螢幕擷取畫面, 電腦遊戲, 草, 戰略遊戲 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

**誘餌**：顯著提升仇恨值，不再自動嘲弄周圍目標。

**女武神**：絕對不會跑丟，添加不可擊昏、不可擊退、不會硬直和格擋能力

### 標槍和長矛技能

**劇毒戳刺**：觸發特效的概率不再不正常的高。

**刺爆**：用正確的方法修正原版雙倍打擊類屬性對其無效的問題，不再採用換算成傷害獎勵的方式。

**擊退**：回滾率降至50%使其更快，取消12擊中上限。

**閃電球**：升級會降低法力消耗。

**閃電攻擊**：法力消耗恢復至原版的9點，不可打斷，但最多連鎖19次且攻擊速度較慢。

**閃電之怒**：分叉不再命中主飛彈擊中的目標，除非因為該目標移動自己撞上。

## 法師

補完缺失的空手A2動畫。

根據舊正史設定，初始技能「御法者」替換為「二連擊」，需要裝備除連枷類以外的釘頭槌、鐮刀、法珠、法杖或魔杖才能發動，採用「雙手揮擊」邏輯攻擊近戰範圍內最多兩個敵人或連續擊中單一目標兩次，可被打斷，只能通過「+x所有技能」的屬性提高技能等級提升傷害，但人物等級亦可提供百分比傷害獎勵。

不再提升使用任何武器時A1動畫的速度，這意味著「專心」和「復仇」類技能不再有任何提速福利，僅優先保證「白熱」及「狂戰士」類。

### 火焰法術

**火彈**：改為以類似「砲轟」的邏輯發射，每三級多一發飛彈，最多5發，但必須點選目標或其附近區域才能成功發射。



**熾烈之徑**：可提升移動速度。

**強化**：移除額外的仇恨值。

**九頭海蛇**：加持技能「火彈」和「火球」合併至「暖氣」，加持獎勵數值調整為原版的兩倍，施展延遲移除但最多召喚三組，能灼傷貼身接近的敵人，可被「強化」影響進一步提升威力。（以上改動出自遊戲手冊的背景設定）

### 閃電法術

**靜態力場**：作為擊中觸發技能時，觸發位置改為目標身上而非自身。

**新星**：移除依人物等級提升傷害的設定，改為參照「重製版」添加「靜態力場（誤：靜電力場）」作為加持技能，範圍恢復原版且不再隨技能等級提升。

**傳送**：手點的等級可以減少延遲，20級可以0延遲，但隨技能等級增加而不是減少法力消耗。

**連鎖閃電**：最多連鎖9次。

**雷雲風暴**：適量降低附加在武器上的傷害和移動速度獎勵。

**能量護盾**：傷害吸收上限降低至80%，添加對法力使用效率以及「心靈傳動」對其加持效果的詳細文字描述，與「御法者」和「暴怒」無法共存。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 遊戲軟體, 電腦遊戲 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

### 冰凍法術

**冰彈**：改為以類似「砲轟」的邏輯發射，每三級多一發飛彈，最多5發，但必須點選目標或其附近區域才能成功發射；取消加持技能「霜之新星」並調整相關技能加持比率使最終效果相同。



**冰封裝甲**：改為不必受傷就能觸發。

**碎冰甲**：改為必須受傷才能觸發。

**寒冰裝甲**：減少防禦獎勵，但添加每兩級減少1點實體及法術傷害的好處，發射的冰彈不再與其他寒冰裝甲互相觸發。

**霜之新星**：升級不再提升法力消耗。

**冰封球**：射程降回原版，加持技能獎勵減半並添加加持技能「寒冰裝甲」使其最終加持比例與原版一致。

### 藍艾蘇轉投費斯傑利

當法師手持「費斯傑利之球」、「赫拉森之杯」或「費斯傑利的焦點」當中任意一件時，將被視為背棄藍艾蘇派系轉而加入費斯傑利。您將被賦予全新的費斯傑利法術技能，同時一部分藍艾蘇法術將受到限制，其他法術將獲得不同形式的變化。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

#### 火焰法術變動

**火彈**：發射更多彈數。

**暖氣**：獎勵數值降低。

**地獄之火**：射程增加。

**熱浪**：取代「**熾烈之徑**」，用「閃電」和「連鎖閃電」的施展速度發射類似「火焰復甦」的波浪式火焰，自身等級無效，威力與「熾烈之徑」及其加持技能的等級關聯，同時「熾烈之徑」被限制使用，表現為持續時間和破壞力接近歸零。



**火球**：爆炸範圍變大。

**火牆**：威力提升，冷卻時間延長。

**烈火之環**：「火牆」的變體，圍繞自己生成一圈火焰，有概率阻攔敵人，自身等級無效，威力與「火牆」及其加持技能的等級關聯。



**強化**：僅對自己有效。

**隕石**：爆炸範圍變大。

**九頭海蛇**：轉為性能不同的「守護者」，失去燒灼身邊敵人的能力，但有15F冷卻，上限恢復至原版的33組，有概率擊退敵人，加持技能恢復為原版的「火彈」和「火球」且極大幅度的提升加持獎勵。

#### 閃電法術變動

**充能彈**：發射更多彈數。

**靜態力場（誤：靜電力場）**：範圍變大。

**心靈傳動**：對「能量護盾」的加持效果提升。

**新星**：沒有任何傷害加持技能但隨技能等級提升範圍。

**閃電**：施展速度更快。

**分叉閃電**：取代「**連鎖閃電**」，用「閃電」和「連鎖閃電」的施展速度向周圍目標發射不能穿刺的閃電攻擊，自身等級無效，攻擊目標數量與「連鎖閃電」等級關聯，傷害則與「連鎖閃電」及其加持技能的等級關聯，同時「連鎖閃電」被限制使用，表現為連鎖次數和破壞力接近歸零。



**傳送**：冷卻時間縮短。

**閃電牆**：取代「**雷雲風暴**」，用「火牆」邏輯製造一道閃電牆，也有阻攔敵人的概率，自身等級無效，威力與「雷雲風暴」等級關聯，同時「雷雲風暴」被限制使用，表現為持續時間和破壞力接近歸零。



#### 冰凍法術變動

**冰彈**：發射更多彈數。

**冰封裝甲**、**碎冰甲**：被限制使用，表現為持續時間、冰凍時間和破壞力接近歸零。

**寒冰裝甲**：傷害提升但不再提供任何防禦類獎勵。

**霜之新星**：範圍變大。

**冰風暴**：凍結時間延長。

**冰尖柱**：凍結時間延長。

**暴風雪**：降雪範圍變大。

**混沌冰彈**：取代「**冰封球**」，用「閃電」和「連鎖閃電」的施展速度在點選位置生成一圈向周圍隨機方向飛行的冰彈，自身等級無效，威力與「冰封球」及其加持技能關聯，它對單一目標的傷害非常可觀，對直接瞄準的目標相當於冰封球內爆～同時「冰封球」被限制使用，表現為破壞力和冰凍時間接近歸零。



#### 費斯傑利近戰派系

費斯傑利轉職分支！將任意「劍類」武器與「巴特克的猛擊」或「赫拉森之杯」或「費斯傑利之球」或「費斯傑利的焦點」任意一隻放入赫拉迪克方塊合成，將在這把劍上添加費斯傑利轉職功能並提供費斯傑利近戰技能和一個隨機的費斯傑利召喚技能。（此設定出自舊正史小說《血魔甲》～）

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

**費斯傑利劍訣**：只能用劍發動，攻防一體的「雙手揮擊」邏輯近戰技能，除百分比傷害獎勵外，攻擊動作中還會提升百分比防禦，不可打斷，使用雙手劍的攻擊速度比單手劍更快，自身等級無效，威力與法師元素支配技能關聯。

**風馳電掣**：狀態技能，為你的攻擊提供閃電傷害，同時提升移動速度，並對近戰攻擊你的敵人報復閃電傷害，自身等級無效，威力與「雷雲風暴」關聯。

**寒冰裝甲**：除法系轉職的變化外，還會為你的攻擊提供冰冷傷害。

注意：若其他職業使用這種轉職劍，費斯傑利召喚物將會在受到攻擊時立刻叛變～

#### 費斯傑利特殊能力

轉投費斯傑利後，可以將任何非無形物品放在赫拉迪克方塊中，免費恢復它們的聚氣。與一代遊戲不同，這種操作不會降低物品的聚氣次數上限。

## 死靈法師

補完缺失的空手A2動畫。

### 詛咒

能疊加的詛咒減少至「恐懼」、「削弱」、「微暗靈視」和「吸引」。

**傷害加深**：若施術者不是死靈法師或敵怪，僅降低目標60%實體攻擊抗性。

**削弱**：削弱效果不再被增傷或元素支配類屬性用簡單加法抵銷，但不再降低目標的毒素和魔法傷害，若使用者不是死靈法師或敵怪，效果會衰減至22%。

**攻擊反噬**：遠距攻擊也可以反彈了，手點的點數可以讓目標造成的傷害按比例真正返還到自身，也就是你受的傷害會減少，但反彈效果不打折扣。此效果還可以被「白骨裝甲」、「骨牆」、「骨牢」進一步加持，最終可以返還90%。

註：此設定出自官方小說：影魔城～書裡更厲害，是100%返還！

**衰老**：若施術者不是死靈法師或敵怪，僅弱化目標30%。

**降低抵抗**：若施術者不是死靈法師或敵怪，元素抗性降低幅度僅有死靈法師的60%，但毒素抗性不變，若由敵怪施展，還會降低魔法抗性。

### 毒素和白骨技能

骨系法術將無視普通生物的抗性。

**牙**：適量降低相關技能的傷害加持比例。

**屍體爆炸**：毒素傷害比例降至1%，中毒持續降至1秒。

**淬毒攻擊**：打擊邏輯由「擊退」改為「白熱」，回滾率50%，起始為三連擊，每三級可以多一擊，最多7連擊，實體傷害加持技能添加「屍體爆炸」。添加被動的「支配匕首」效果，原理和數值與「野蠻人」的武器支配類技能相同，使用匕首時將獲得相應好處。

**猛毒彈幕**：加持技能「劇毒新星」換為「屍體爆炸」。

**骨矛**：修正擊中首個目標後不再具有實際傷害的BUG，添加研磨能力，對大型目標傷害非常可觀，取消無視所有目標抗性的好處，僅保留無視普通生物抗性。

**劇毒新星**：加持技能「猛毒彈幕」換為「降低抵抗」。

**骨牢/骨牆**：「攻擊反噬」可提升其生命值但降低其實體攻擊抗性。

### 召喚技能

鮮血石魔和鋼鐵石魔的食屍可以對無血肉屍體生效了，並可以因此恢復生命。

**骷髏復甦**：一定程度上改善跟隨性能，重新調整生命值成長率，前期更高但後期會較低，三連擊不再有傷害獎勵。

**復甦骷髏法師**：基礎生命值和防禦值降回原版，一定程度上改善跟隨性能，適量降低傷害，爆裂性飛彈在射程結束時一定爆炸，爆裂傷害部分不再觸發事件，恢復冰系法師的冰冷傷害，但取消它們的冰凍能力從而不再碎屍，由於上述強化，骷髏法師不再擁有實體傷害。

**黏土石魔**：添加新技能，有概率用「飛龍在天」邏輯鑽入地面並從敵群中鑽出，向周圍釋放泥漿遲緩一圈敵人；AI重製，可以像骷髏一樣優先攻擊玩家點中的目標。



**鋼鐵石魔**：適量降低屍電充能的閃電傷害獎勵，屍電充能持續時間恆定10秒，不能自動回復生命了，只能靠吸收閃電傷害或食屍修復自己，用「無法破壞」的物品召喚時，會實體攻擊無效；用自動回復耐久或數量的物品召喚時，會自動修復。

**火焰石魔**：適量降低火焰傷害和爆裂攻擊的發動概率，冰冷抗性降至-100且「召喚反抗」不再提升其冰冷抗性。

## 聖騎士

提升所有近戰A2動畫的速度使其使用任何武器均可達到4F白熱，但A1動畫速度全部降回原版。

除拳套武器外，使用任何武器時的硬直恢復速度都降至雙手揮砍或雙手戳刺時的水平。

使用拳套武器時硬直恢復速度較使用其他武器更快，這是為了配合新增的雙拳連擊類技能做出的設定～

除「刺針」外所有靈氣不再有額外的仇恨值。

隊友靈氣在城裡也能全隊有效了。

### 作戰技能

所有神聖類技能不再無視惡魔抗性，僅保留無視不死系抗性的好處，但顯著提昇其對不死和惡魔系生物的傷害。

**犧牲**：恢復觸發能力，因為一些新增怪物特性需要基於CTC觸發實現。

**白熱**：適量提升相關技能的傷害加持比例，傷害類靈氣對其效果有額外25%加強。

**復仇**：攻擊動作恢復A1動畫，懲戒傷害不再繼承武器上以及其他任何來源的元素、魔法或毒素傷害，但「復仇」等級可以提升其傷害了，並接受相關技能3/4加持效果。本技能及等位技能的範圍傷害飛彈不再受「多重射擊」影響。

**突擊**：由於引擎限制，在使用爪系或新增的拳套武器，以及野蠻人雙持時禁用，以規避BUG，變形中可用，提升流暢度，這意味著您和使用突擊的怪物不再容易卡在半路。

**祝福之槌**：修正「專注」對其傷害獎勵過高的BUG。

**退魔箭**：將「祝福瞄準」由加持技能改為自開時大幅提升「退魔箭」的傷害，發射邏輯改為可自動瞄準附近敵人的單發砲轟模式，改善爆裂傷害命中不佳的問題。

**天堂之拳**：初始閃電無視任何目標的抗性，使用除拳套武器之外任何武器的時候施展都非常慢了～

### 進攻靈氣

若使用者不是聖騎士或撒卡蘭姆敵怪，部分進攻靈氣的某些屬性的某些隊友獎勵降低。

**聖火、神聖冰凍**：調低相關技能的加持比例使其與「神聖衝擊」最終基本一致。

**刺針**：取消對自身的飛射性防禦獎勵。

**祝福瞄準**：恢復被動提升準確率的能力且可與「亞馬遜」的「刺入」累加共存。

**庇護所**：不再無視惡魔抗性，但提升對惡魔傷害的獎勵額度至與對不死系相同，對「退魔箭」的獎勵數值翻倍。

**神聖衝擊**：適量提升相關技能的加持比例。

**信念**：由於怪物元素抗性的全面降低，只有聖騎士和敵怪才能滿額享受元素降抗功能，其他職業或僕從由物品獲取的會大打折扣。

### 防禦靈氣

**反抗**：添加與當前防禦值等量的對飛射性防禦。

**抗火**、**抗冰冷**、**抗閃電**：被動效果對本技能也有效了。

### 聖騎士轉職「勇者」

轉職後「聖光彈」的傷害將提升。

勇者可以直接將任意非無形武器或防具放入方塊修復其耐久，不再需要同時放入「忿怒鐵鎚」了。

### 聖騎士轉職「苦修者」

當持有轉職護符「苦修者徽章」或配戴「阿卡拉特的草帽」任何一種時，聖騎士將轉職為「**苦修者**」。轉職後您將獲得以下苦修者專屬作戰技能同時「白熱」的傷害和攻擊次數接近歸零，使用受限。





**雙拳格鬥**：限聖騎士，基本拳術技能，僅由「苦修者徽章」提供，類似「雙手揮擊」，必須雙手均持有拳套武器才能施展，像「雙手揮擊」一樣可以被打斷，自身等級無效，威力與「白熱」及其加持技能的等級關聯。



**人間的證明**：限聖騎士，高階拳術技能，僅由「阿卡拉特的草帽」提供，類似「狂亂」，必須雙手均持有拳套武器才能施展，像「狂亂」一樣不可打斷且額外提供致命攻擊概率和攻擊速度獎勵，且無視普通生物的抗性，自身等級無效，威力與「白熱」及其加持技能的等級關聯。



**爆裂踢**：限聖騎士，調用靴子傷害，用「神龍擺尾」邏輯發動火焰爆炸的踢擊，可以將直接踢中的目標擊昏並擊退爆炸範圍內的敵人，自身等級無效，傷害及眩暈時間與「重擊（改：鈍擊）」的等級關聯，同時根據「白熱」的等級提供少許亞馬遜「閃避」的效果。



**流星拳**：限聖騎士，傳送並對落點附近目標造成小範圍的爆裂性武器傷害，冷卻時間50F，自身等級無效，威力與「突擊」及其加持技能的等級關聯，此技能可以讓您傳送到點選的任意地點，包括視野之外（隔牆），同時根據「白熱」的等級提供少許亞馬遜「躲避」的效果。



**旋舞者之姿**：限聖騎士，攻擊邏輯同野蠻人「旋風」，自身等級無效，威力與「犧牲」及其加持技能的等級關聯，同時根據「白熱」的等級提供少許亞馬遜「迴避」的效果。



「苦修者」可以同時是「勇者」，此時苦修者技能作為體術技能，其加持體系也會和與之對應的體術技能發生同步改變。

#### 隱藏任務：苦行之路

無論是「苦修者徽章」還是「阿卡拉特的草帽」，都不會提供全部的苦修者技能，您需要走完艱辛的「苦行之路」來獲得圓滿。

「苦修者徽章」於普通難度的「屍體發火」處必定掉落，此時僅提供「雙拳格鬥」和基本轉職功能，接下來您需要在三個難度完成以下任務～

普通：取得稀有（亮金）「聖騎士盾牌」或「輕型裝甲」系列或「頭環」系列三者任意一隻，並將它們與「苦修者徽章」和「玉制小人」、「墨菲斯托的靈魂之石」一起放進赫拉迪克方塊合成，獲得「爆裂踢」。

惡夢：取得「撒卡蘭姆使者」或「撒卡蘭姆之手」或「魁黑剛的智慧」三者任意一隻，並將它們與「苦修者徽章」和「玉制小人」、「墨菲斯托的靈魂之石」一起放進赫拉迪克方塊合成，獲得「流星拳」。

地獄：取得「撒卡蘭姆的救贖」並將它與「苦修者徽章」和「玉制小人」、「墨菲斯托的靈魂之石」一起放進赫拉迪克方塊合成，獲得「旋舞者之姿」。

「阿卡拉特的草帽」作為製作成本高昂的超級獨特物品，「爆裂踢」和「流星拳」是已經預設提供的，但「旋舞者之姿」仍需將其與「撒卡蘭姆的救贖」、「玉制小人」和「墨菲斯托的靈魂之石」在地獄難度合成以取得。

只有聖騎士才有資格踏上苦行之路，其他職業無法使用這些公式～

## 野蠻人

「暴怒」不再能和「御法者」共存，生命值懲罰不再被百分比生命提升類屬性用加法簡單抵銷。

### 戰鬥技能

**荒野之矛**：全面提升傷害、準確率和飛彈飛行速度，修正面板傷害顯示調用武器近戰傷害的BUG，同時為規避由此帶來的另一個BUG，若你在「雙手投擲」上投入點數，本技能的傷害獎勵會失效。

**雙手投擲**：若使用飛刀，五秒內連續命中兩次可撕開傷口；若使用飛斧，擊中時造成小範圍的濺射傷害；若使用標槍可像3.0時一樣擊昏目標。所有加持技能均可提升傷害並延長使用標槍時的擊昏時間。修正其原版即存在的傷害顯示與實際不同步的BUG，但同時造成若你在「荒野之矛」上投入點數，雙手投擲的傷害獎勵會失效！

**穿心箭**：修正技能傷害獎勵無效的BUG，全面提升傷害和準確率，添加研磨能力，對大體型目標有更高傷害。

**專心**：範圍傷害降至1/4武器傷害，物品提供的等位技能同理，本技能及等位技能的範圍傷害飛彈不再受「多重射擊」影響。

**狂亂**：適量提升本技能和相關加持技能的傷害獎勵，適量降低移動速度獎勵以提升操控感。

**旋風**：發動時無視所有移動加速類屬性。

**狂戰士**：添加殺死敵人回復生命與法力。

### 戰鬥專家

**支配投擲**：修正原版即存在的傷害獎勵面板顯示與實際不同步的BUG。

**鐵布衫**：適量降低實體傷害抗性獎勵。

### 吶喊

**嘲弄**：降低傷害效果不再被增傷類屬性用簡單加法抵銷。

**戰嗥**：若使用者不是野蠻人或敵怪，數值會較低。

**戰鬥狂嗥**：適量降低範圍獎勵和相關技能的傷害加持效果。

**戰鬥體制**：若使用者不是野蠻人，生命法力獎勵減半。

**戰鬥指揮**：額外1全技能獎勵由每5級增至每7級，若使用者不是野蠻人則永遠只有1獎勵。

**殘酷嚇阻**：實體傷害抗性比例降至50%，減速比例降至25%。

## 德魯依

人形狀態下硬直恢復的速度統一降至使用單手揮砍武器時的水平，以切實達成讓部分法術施展速度更慢的目的。

變形後S4動畫恢復原版，可以正常踢罐子了，但刺客變形後雙持輪到左手揮擊時會變回腳踢動作，這沒有什麼關係因為刺客的雙持連續技全都無法在變形狀態使用。

### 召喚技能

靈的靈氣在城鎮中也能全隊生效了。

**自然之箭** ：對召喚技能的傷害加持效果適量降低，且只有在本尊持有弓或十字弓時才有效，更新前打出來的弓或十字弓無此效果，對於獨特或成套（綠裝）版本可以用相應的徽章刷為新版，其他的就不管了～

**猛毒花藤**：適當降低減速能力。

**鬼狼**：改善AI並提升移動速度。

**狂狼**：食屍技能傷害獎勵大幅提升，可以對無血肉屍體生效了並能夠藉此回復生命。

**食屍藤**：取消打醬油的分叉，只保留兩個有實際功能的。

**太陽藤**：修正技能等級對眩光效果獎勵無效的BUG。

**棘靈**：不再需要「自然之箭」的加持就能獲得額外的刺針比例獎勵。

### 外型變化

**變形術**：若使用者不是德魯依，則不為變形技能提供額外生命值獎勵。

**狂犬病**：大幅提升傳染效率。

**撞槌**：累加傷害添加與直接傷害獎勵和「熊人變化」的傷害獎勵額外的乘法關係。

**震波**：取消打擊延遲（NHD）使其對貼身目標傷害有所提升且額外接受「熊人變化」的傷害獎勵。

**焰爪**：適量提升相關技能的傷害加持比例。

**狂怒**：改為「雙手揮擊」邏輯，動作更帥氣，更低的空揮概率，但最多連擊目標數降至2。

### 元素

**火風暴**：修正其施展速度並未按照設定降低的問題。

**龍捲風**：取消所有碰撞，這意味著它不會被牆壁或其他障礙阻隔，但也因此不再有任何碰撞傷害，完全靠飛行過程中的週期爆裂傷害打擊打擊敵人；週期爆裂頻率提升且本技能和相關加持技能的等級可進一步提升其頻率和範圍，但採用隨機邏輯而非每次都按照最高性能發動。

**毀天滅地**：改善飛彈特效並取消螢幕閃爍。



## 刺客

心靈戰槌的傷害可被「精力」屬性進一步提升了。

### 陷阱

**火焰爆震**：落地後延遲增至五分鐘但碰到目標會立刻爆炸，降低操作難度且可以視作地雷。

**雷電網**：取消打擊延遲，改為地面火焰邏輯，但秒傷保持不變。

**刃之守衛**：添加飛行物屬性，能夠飛越水面及穿過柵欄，能夠觸發除CTC技能或偷取生命、偷取法力之外的絕大多數效果，恢復雙手武器傷害減半的設定。

**電能守衛**：添加「雷電網」作為傷害加持技能並大幅提升相關技能的傷害獎勵，但適量縮短射程和感應距離。

**火焰復甦**：適量降低相關技能的傷害加持比例，適量降低射程和感應距離。

**雷光守衛**：適量提升相關技能的傷害加持比例並使其攻擊更加流暢。

**復甦獄火**：提升視野但會導致低等級時空放。

**刃之怒**：恢復原版連續技動畫，取消彈射邏輯，改為還原暴雪廢案，擊中後可分裂成5隻更小的刀刃，這些小的刀刃再次擊中後又能分裂成3隻，每次分裂後刀刃的傷害為之前的一半且只無法觸發特效，恢復雙手武器傷害減半的設定。



### 影子訓練

**戰術機動**：可以穿過怪物了，此技能亦可在誤操作導致佈下的陷阱封住自己行動時離開困境。

**魔影斗篷**：取消強制施展延遲，持續時間恢復原版。

**影子戰士**：魔影斗篷的施展不再與本尊衝突，可繼承本尊的壓碎性打擊、撕開傷口與雙倍打擊類屬性，40級或以上時將獲得獨特防具和首飾。

**支配影子（誤串：魔影之長）**：魔影斗篷的施展不再與本尊衝突，可以放置不再與本尊衝突的陷阱了，不再使用「心靈爆震」

### 武學藝術

大幅改良元素聚氣技能的空揮問題。

**虎擊**：傷害獎勵提升25%。

**眼鏡蛇攻擊**：不可打斷，手點滿20級後可以讓所有近戰體術技能無視目標抗性，這將使「神龍擺尾」的傷害換算基礎永遠滿額。

**寒冰刃**：第二次聚氣由區域凍結改為地面火焰傷害邏輯的冰池，取消整個技能的凍結效果改為較長時間的普通冰凍，以規避目標被凍結後導致元素聚氣技能空揮的問題。

**神龍擺尾**：火焰爆炸範圍在原版與翻倍之間隨機變動。

## 其他技能相關

1. 物品聚氣或通用賦予的體術技能重製，替換成相似卻名字不同的等位技能，均為將加持技能效果併入本技能升級體系的狀態。
2. 物品聚氣、CTC觸發版法術技能，若原本技能不屬於法師，則法師的元素支配技能對它們的強化效果僅有1/4，此外，若使用者是敵怪（如古代人）則保持無加持狀態。
3. 元靈類召喚物不再投射地面影子，因為它們是發光體。
4. 地獄牢籠（原暗黑破壞神骨牢）可以被敵人正常攻擊了，不再會把近戰怪物關到死，不再阻攔本尊。
5. 物品聚氣及物品觸發版「隕石」與等位技能不同，爆裂範圍更大，傷害較低，地面火焰持續更久但不能阻滯敵人。
6. 物品聚氣及物品觸發版「白骨之魂」改回原版傷害邏輯，但數值為滿加持版。
7. 物品聚氣版本「復仇」與等位技能不同，與原版基本一致，單手武器可用，無懲戒傷害，同時歸類為「單挑技能」。
8. 靈氣賦予版元素攻擊技能全部移位，3.0版本獲取的物品需要用徽章刷為新版或重作符文組才能繼續使用，若等級高於或等於30，加持係數換為「救助」的而非單抗靈氣的。若你是法師，則不再預置任何加持技能，若「神聖衝擊」類靈氣賦予物品被用於召喚鋼鐵石魔，則調用「救助」加持效果且僅接受一次閃電支配類屬性。
9. 傭兵和多數玩家僕從可以被恐懼和目盲類狀態影響了，但石魔和女武神、先祖之靈、聖徒等除外。
10. 調整部分物品提供的召喚技能，設定「低階」、「中階」、「高階」三個分組，同組召喚物只能同時存在一類～

低階僕從：惡魔妖精、羊頭人、黑塔衛兵、殘軍舊部、鐵狼，蘿格斥候；

中階僕從：吸血屍妖、沙地搶匪、聖堂騎士；

高階僕從：大笨獸、炎魔、聖徒、貓女、水妖、先祖聖靈。

1. 為多數新增召喚物添加專屬頭像。



1. 其他位置的「九頭海蛇」類技能不受法師技能改動的影響，僅為加強了傷害並縮短了冷卻時間的滿加持版本。
2. 魔法彈、神光彈、聖水一噴、臭水一噴、劇毒精魂不再享受野蠻人支配技能的傷害獎勵。
3. 支配火系/電系靈氣：不再提升「聖火」/「神聖衝擊」類技能的傷害，僅提高它們的脈衝攻擊頻率。
4. 修正誘餌和聖堂騎士的嘲弄靈氣導致其直接針對的目標AI錯亂的BUG。
5. 物品聚氣或物品觸發版「骨矛」與等位技能不同，沒有研磨能力。
6. 除「不朽之王」套之外的物品觸發版「強化」與等為技能不同，僅對自己有效，3.0版本獲得的相關物品將無法使用，必須刷為新版才行。
7. 物品聚氣及物品觸發版「毒牙」若使用者是刺客，可無視惡魔系抗性。
8. 「瞬息移動」改名「次等傳送」。

# 傭兵修改

傭兵不再像玩家本尊一樣享受「力量」屬性提升生命上限的好處。

## 蘿格斥候

火箭蘿格的「犧牲之箭」取消地面火焰擊昏能力，爆炸和地面火焰範圍縮小至1.12版的水平。

取消火箭、冰箭派系的「魔法箭」、「多重箭」和「砲轟」技能並添加「神聖箭」派系，其技能如下：

「內視」、「魔法箭」、「神聖箭」、「退魔箭」。

神聖箭：傷害獎勵很高的單體攻擊技能，轉換100%實體傷害到魔法傷害，無視不死系生物抗性。

所有蘿格斥候均能額外召喚一隻與其派系相符，威力尚可，光照範圍優秀的烏鴉。

注意：由於新派系的添加，3.0時雇傭的「冰箭」和「火箭」蘿格將失去攻擊動畫，需重新雇傭才能修正～

## 沙漠傭兵

利用BaseMod功能在僱傭介面顯示靈氣名稱。



恢復靈氣傭兵的「戳刺」，但採用原版性能。

戰鬥型的「戳刺」技能由縮水版改為亞馬遜版，添加不消耗生命值的「犧牲」，被動的「加速」技能換為主動施展的「速度爆發」，「速度爆發」持續期間硬直和格擋動作縮減至1F。

注意：進攻型沙漠傭兵的靈氣和聖騎士一樣，隊友獎勵為滿額，但僅限自開版本，物品賦予的依然會縮水

## 鐵狼

降低火彈和冰彈的使用概率；

冰系鐵狼的「霜之新星」換回原版的「冰封裝甲」。

## 野蠻人

可以被擊昏了。

雙斧：降低傷害使其不再過強，「鐵布衫」和「自然抵抗」換為「加速」和「支配斧頭」。

# 怪物修改

## 全局

1. 修正一些怪物法術飛彈可以不合理的受玩家防禦影響的問題，並調整部分遠距攻擊怪物的準確率以平衡遊戲體驗。
2. 全面調整怪物抗性參數，基本原則如下～

降低一大部分怪物的實體攻擊抗性。

不死系：普遍有非常高的毒抗，除魔法抗性以外的其他元素抗性和實體攻擊抗性也比較可觀。

惡魔系：普遍有相對較高的火抗但毒抗為零；

野生動物：普遍火抗為零；

蟲類：除「地獄群蟲」、「火焰蜘蛛」外普遍火抗為負，除蟲后之外普遍毒抗為負；

女夢魔系：和安達利爾一樣有非常高的毒抗和負火抗；

非不死法系怪物：普遍有不錯的魔法抗性，實體攻擊抗性為零；

木材和植物：普遍有較高的冰抗、毒抗和負火抗；

人形生物：普遍有平庸的各元素抗性，毒抗為零；

水棲生物：普遍有較高的火抗和毒抗，冰抗為零；

火主題生物：普遍有很高的火抗，冰抗為負，一部分無法冰凍。

冰主題生物：普遍有很高的冰抗，無法冰凍，火抗為負。

燃燒的靈魂在地獄難度火焰系無效，但不再閃電系無效。

後三王場景炎魔：五項免疫改為五項90。

1. 由於本模組怪物抗性改動會極大提升元素系玩法的優勢，冰火電元素的攻擊添加惡夢難度和地獄難度的傷害懲罰，地獄難度更高。
2. 補完原版大部分沒有頭目變色的怪物的基礎色板，讓他們作為頭目怪時可以正常變色。
3. 血腥主題的怪物有更高的生命回復速度且有概率撕開傷口。
4. 所有自爆類怪物機制重做。

## 個別怪物改動

1. 鸚鵡：稍稍改良其在靜息或擾動狀態下振翅抽搐的問題。
2. 僕魔系列：根據品系添加火焰或冰冷元素傷害，另外「野豬」系列可以跑步奔襲，「惡靈」與「高等惡靈」系列可以跑步奔襲並用「白熱」作戰。
3. 自爆僕魔系列：自爆傷害不再僅對玩家有效，無法冰凍，取消對人物自爆時必定造成的冰冷傷害，改為根據品系分配火焰或冰冷元素，屍體設定為不可利用，因為已經被炸掉了。
4. 惡魔妖精系列：屍體不再能被利用，因為已經燒成灰了。
5. 不死小土人系列：徹底重製殉爆邏輯，改為死後延遲一秒爆炸，威力也重新設定為比較可觀但不像原版那麼誇張，殉爆傷害不再僅對玩家有效，屍體設定為不可利用，因為已經被炸掉了。
6. 魔翼妖蝠系列：不再受AI變動類技能影響，以規避被「嘲弄」時生命值跳躍的BUG。
7. 貓女系列：提高群落的組織性。
8. 水妖系列：飛彈技能由「血之星」改為冰系，詛咒改為「傷害加深」、「削弱」、「防禦詛咒」，不再使用「魔力血祭」。

一張含有 電腦遊戲, 遊戲軟體, 戰略遊戲, 動作冒險遊戲 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

1. 冰怪系列：被冰凍時速度不降反升，地獄難度時冰冷傷害反會為其恢復生命。
2. 議會成員：紅色閃電添加實體傷害，普通難度不再施展「九頭海蛇」
3. 牛頭怪系列：大幅提升威脅度，歡迎體驗～
4. 釘拳魔：移至第四幕且可被偷取生命和法力。
5. 生魂、蟲群系列：碰撞體積改為3。
6. 聖甲蟲系列：取消充能彈的NHD且不再導致冰冷強化的霜之新星或火焰強化的屍爆同步隱形爆發。
7. 督軍系列：指揮技能換為降低目標防禦的標記性技能，「療癒漩渦」換為直接治療。
8. 鬼火（電鬼）系列：回調傷害至原版的一半。

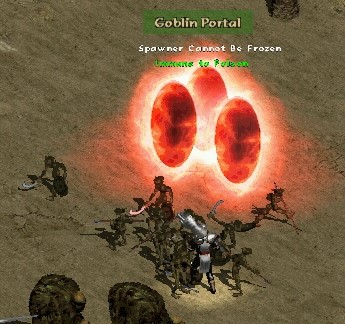
## 新增怪物品系

1. 叢林匪幫

降低群落規模，叢林土匪和叢林悍匪有概率在副手持有「火炬」，有額外的光照範圍。

1. 不潔之人：降低群落規模。
2. 以惡魔傳送門系列為代表的巢穴類不再莫名其妙復活了。
3. 大幅降低沉淪魔屋系列和邪惡魔窟的生產次數上限。
4. 石地居民：3.1新解鎖未開放怪物，灰色的「猴怪」，出現在第二幕後期場景。
5. 攻擊者：3.1新解鎖未開放怪物，黑色的「沙底搶匪」，出現在第四幕地表場景。
6. 哥布林入侵

3.1重磅新增內容！在惡夢和地獄難度中，絕大多數場景有概率集中開啟3-5隻「哥布林之門」，大量哥布林從中湧出攻擊玩家。哥布林會掉落大量金幣並有較高概率掉落飾品，哥布林之門相比一般巢穴有更高的掉落品質，每摧毀一個哥布林之門都會出現一個哥布林頭目，它們非常兇悍，掉落水平相當於超級獨特怪物（固定金怪）。



哥布林之門：對元素傷害有較高的抗性，推薦用實體或魔法傷害摧毀。

哥布林劫匪：手持劍盾的普通哥布林，有格擋能力。

哥布林盜匪：手持長矛的普通哥布林，近戰距離更遠。

人斬哥布林：劍盾哥布林頭目，會用「重擊」和「白熱」作戰。

穿刺哥布林：長矛哥布林頭目，會用「戳刺」和「擊退」作戰。

1. 沈倫魔狼系列：3.1新增怪物品系，作為「沈倫魔」系列的僕從怪出現，整體性能與同級別「沈倫魔」一致但更有攻擊性且不會主動逃跑。



1. 瘋掉的德魯依變形者系列：3.1重磅新增內容，學藝不精，失去神智的德魯依外形變化技能修習者，有「狼人」和「熊人」兩類，出沒於新增的「德魯依瘋人院」劇情場景，另有少量頭目及其嘍囉以中立怪物面目出現於「龐大濕地」。



1. 石像鬼：一代怪物於3.1版本回歸！目前僅做為「夜行魔龍」的僕從出現，他們無法冰凍，有非常強的法術抗性，且不受AI變換類技能影響，它們同時被歸類為建築類，可被相關屬性克制。



1. 叢林貓女：3.1新增怪物品系，包括近戰、標槍、毒氣瓶三種，出沒在「龐大濕地」。
2. 冰霜貓女：3.1新增怪物品系，包括近戰、標槍、爆炸瓶三種，出沒在第五幕「冰凍苔原」和沒有「不潔之人」的冰洞區域。
3. 岩漿怪：3.1新增怪物品系，出現在熔岩場景，能夠在岩漿上行走，既能近戰又能投擲熔岩塊攻擊，它們同時被歸類為建築類和元素生物，可被相關屬性克制。



## 怪物技能改動

1. 攻城獸震地技能無傷害BUG改用正確的技術修正，不再用新星模擬實現。
2. 投石器火焰爆彈替換新的外觀。



1. 暗黑破壞神「閃電吐息」：修正惡夢和地獄難度下無法命中貼身目標的BUG。



1. 魔力血祭：能夠切實損耗玩家法力了並提升生命損耗速度。
2. 調整聖甲蟲的充能彈威力使均傷與原版持平。
3. 怪物的詛咒類技能和玩家一樣，除「傷害加深」、「衰老」和「降低抵抗」、「魔力血祭」之外的都可以疊加且抗詛咒類技能或屬性對其無效，但持續時間會比玩家使用時減半，對於「傷害加深」、「衰老」和「降低抵抗」，怪物版的數值不受玩家版的手點等級限制且「降低抵抗」能夠同時降低魔法抗性，這將提高遊戲難度並節省寶貴的狀態條目～
4. 修正女夢魔「血之星」並未關聯技能魔法傷害的BUG。
5. 修正地獄騎士「白骨裝甲」沒有吸收傷害能力的BUG。
6. 修正沈淪巫師火彈飛行速度不同步的BUG。
7. 修正巴爾殿前大木乃伊的「邪氣彈」沒有傷害的BUG。
8. 反芻怪的吐屍添加毒素傷害。
9. 大木乃伊的治療技能可以生效了。
10. 撒卡蘭姆治療技能降低效果。
11. 修正原版即存在的墨菲斯托閃電技能無傷害的BUG。

## 一般獨特怪物（隨機金怪）相關

* 1. 修正一些怪物依然可以由於強化類屬性在普通難度出現免疫的BUG。
  2. 「閃電強化」條目不會在超級獨特怪物以外的獨特怪物上出現且有此條目的超級獨特怪物不能被打出硬直或擊退，這將徹底規避冰冷或火焰強化效果與閃電強化的充能彈同步隱形爆發的致命原版BUG，同時充能彈均傷調回原版水平。
  3. 由於致命原版BUG已規避，閃電強化的充能彈和冰冷強化的霜之新星不再能被防禦了。
  4. 「火焰強化」條目的爆炸對玩家的僕從也有效了。

## 超級獨特怪物（固定金怪）相關

原版即存在的部分超級獨特怪物變色無效問題得以修正。

不再出現任何注定元素免疫。

全面提升超級獨特怪物的生命值。

### 第一幕

* 1. **冰冷烏鴉**：可額外召喚惡臭烏鴉輔助作戰，地獄難度有概率掉落「銀粧刀」。
  2. **血鳥**：修正其速射技能火箭不同步的BUG，改為直接發射火箭，速射技能發射爆裂性的箭矢。啟用一條廢案嘲諷音效，可以像其他超級獨特怪物一樣在惡夢和地獄難度有隨機強化條目。

一張含有 電腦遊戲, 戰略遊戲, 遊戲軟體, 冒險遊戲 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

* 1. **皮聘**：不再固定有「靈氣加強」條目，但添加「祈禱」靈氣，能治療自己和周圍怪物。

****

* 1. **夜行魔龍**：（皮膚硬化、靈氣加強）強大的石像鬼頭目，帶領一群「石像鬼」出沒在「大教堂」骨灰身後的小房間裡，地獄難度有概率掉落「石像鬼之噬」。

****

### 第二幕

**爬行的容貌**：修正使其有概率不出現的原版即存在的BUG。

**鑽地的冰蟲**：添加「無法冰凍」能力。

**召喚者**：（特別強壯、特別快速）由假獨特怪物轉為真獨特怪物，在惡夢和地獄難度可獲得更多隨機強化條目。



### 第三幕

1. **莫**：副手持盾改為「火炬」，「狂亂」技能改為「焰爪」邏輯的火焰爆裂攻擊。

****

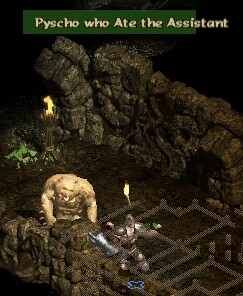
1. **吃了助手的瘋狼**：僅掉落「德魯依瘋人院」劇情物品的任務怪，出現於「匪幫窩巢」的金箱子旁邊。

****

1. **訓獸大師**：一個墮落野蠻人訓獸師，看管「吃了助手的瘋狼」，有概率掉落野蠻人頭盔，會用「重擊」和「專心」作戰。



1. **吃了助手的瘋熊**：僅掉落「德魯依瘋人院」劇情物品的任務怪，出現於「沼澤地洞第三層」的金箱子旁邊。

****

1. **水澤之王**：（閃電強化）強大的金黃色「鬼火」（電鬼）頭目，看管「吃了助手的瘋熊」，會用能抽取玩家法力的「閃電噴吐」、「充能一擊」、「連鎖閃電」、「新星」、「充能彈」攻擊，還會施展「速度爆發」進一步提升戰鬥力，並具有恐懼傭兵和其他玩家僕從的能力，地獄難度有概率掉落「鬼火投射者」。



1. **瘋狼之王**：（特別快速）在「院長密室」攻擊院長的瘋狼頭目，傷害屬性為魔法，因此不會被刺針類技能反制，他會掉落六件物品，注定包括一件德魯依頭帶。

****

1. **瘋熊之王**：（特別強壯）在「院長密室」攻擊院長的瘋熊頭目，傷害屬性為魔法，因此不會被刺針類技能反制，他會掉落六件物品，注定包括一件德魯依頭帶。

****

1. **雷齊亞弗格**：改名為「**被控的海爾布**」，即被強制球體控制的海爾布，添加「庇護所」靈氣，其他參數不變，擊敗後會變成清醒的普通海爾布，能夠當場和玩家交易，因為並非殺死，他不會留下可供利用的屍體～海爾布的來歷出自傳說宇宙：暴雪授權第三方桌游《地獄往返》。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 電腦遊戲, 數位合成 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

1. **代理教皇**：添加「庇護所」靈氣，紅色閃電技能改為實體&閃電傷害。

### 第四幕

1. **痛苦之人**：改為血腥配色，並提升其戰鬥力至與原版「鬼火」基本一致。



1. **衣卒爾**：啟用一條廢案嘲諷音效。
2. **西希之王**：不再發射「地獄騎士」同款元素飛彈而是召喚更多「厄運騎士」僕從。



### 第五幕

**骨鋸破壞者**：大幅加強，使用各種殘暴的「骨鋸」魔法戰鬥，近戰能力也大幅提升，等級提升至88，有概率掉落「雙手飾劍」系列。

一張含有 文字, 藝術 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

**暴躁外皮**：格鬥技能換成「重擊」、「專心」。

**尼拉塞克**：顯著提升其「極地風暴」的傷害，有概率掉落野蠻人頭盔，僕從及召喚怪物改為「邪氣屍」，鞭笞技能可將其轉為自爆白骨之魂，威力與自爆僕魔基本一致但無視普通生物傷害。

**流放魂**：「閃電」換為能抽取玩家法力的「閃電噴吐」，並將「速度爆發」替換為「能量消解」，大幅提升硬度。

**芬伐摩勒曲**：不再冰冷系無效。

## BOSS相關

安達利爾：僅掉落飾品類，等級提升至87，啟用一條廢案嘲諷音效。

墨菲斯托：有概率掉落所有撒卡蘭姆相關物品，包括戰士和牧師類型。

暗黑破壞神：啟用一條廢案嘲諷音效。

後三王頭目：不再出現任何免疫。

超級衣卒爾：修正其「寒冰裝甲」飛彈傷害匹配錯誤的BUG。

超級巴爾：一定會選擇「魔力血祭」來詛咒你和你的僕從。

# 物品修改

## 基礎門類變動

1. 根據重量和各項需求重新安排了各種防具，特別是胸甲和盾牌類的防禦值。
2. 由於相關BUG會被嚴重濫用，取消雙手武器只能放在主手欄位，副手物品只能放在副手欄位的設定。
3. 為部分物品添加額外的描述，比如鈍器類的細分、新增物品的功能描述等，但因為引擎限制，成套物品（綠裝）上不會顯示。
4. 雙手近戰武器防禦獎勵下調至最多25%，添加對單挑技能提升33%傷害的效果

單挑技能如下

亞馬遜：戳刺、刺爆

聖騎士：犧牲、突擊

野蠻人：重擊、狂戰士

德魯依：野性狂暴、撞槌

3.0舊版物品不會自動獲取此變動但傷害會轉為0且等級需求120因此不再可用，用以下公式可刷成隨機的同品質同級別新版～

舊版雙手近戰武器 + 辨視卷軸 = 新版同品質同級別的隨機雙手近戰武器

對於亞馬遜專用矛，將注定獲得新的亞馬遜專用矛。

1. 雙手法杖施術者類初始屬性的施展速度獎勵改為15-50%，獨特和成套物品上的相關屬性也同步改變。
2. 所有盾牌添加額外的對飛射防禦，具體數值與人物的當前防禦值正相關。除尖刺盾牌、白骨盾牌、聖騎士盾牌以及死靈法師首級之外的所有舊版盾牌將自動獲取此屬性，至於上述無法自動獲取本屬性的物品，暗金及綠裝套件可通過相應的徽章刷成新版，其他品質的就不管了～
3. 切肉斧：不再被視為伐木武器，初始屬性為添加50%對血肉之軀傷害，「血肉之軀」包括所有帶血肉的怪物，3.0舊版不會自動更新，獨特物品可用「獨特徽章」更新，其他就不管了～
4. 權杖上的「神光彈」僅無視不死系抗性，不再無視惡魔系抗性。
5. 「聖水噴杖」的「神光彈」被250次「聖水一噴」聚氣取代。「聖水一噴」是以「擊退」邏輯向周圍最多五個敵人噴灑聖水的近戰飛彈技能，3/4武器傷害並轉換100%實體傷害為魔法傷害，可以無視不死系生物的抗性，與「神光彈」一樣隨人物等級少量提升傷害，「聖水一噴」的補充費用很低。3.0舊版物品不會自動獲得此變動。



1. 「天堂之石」的「魔法彈」被「神光彈」取代。3.0舊版物品不會自動獲得此變動。
2. 染色相關

為「恐懼之鑰」、「憎恨之鑰」、「毀滅之鑰」添加物品欄染色使其更易區分。



調整精華的顏色使其與對應的靈魂之石一致：苦痛綠色、憎恨藍色、恐懼紅色、毀滅黃色。



1. 為更多武器的飛彈添加暴雪廢案中的擊中特效。
2. 執政官之杖（新：御法者之杖）和執政官鎧甲（新：御法者鎧甲）：有概率出現5次等級1-5的「御法者」技能聚氣。
3. 投擲類物品會自帶將魔法級或以上物品補充至255支的公式說明，3.0版本獲得的物品不會自動獲得此類屬性。
4. 以下物品取消金屬屬性（不可召喚鋼鐵石魔）

小盾牌系列、鯊齒戰甲、海妖殼甲、骸骨鏈甲、骸骨靴、鑽石鎖子甲、炎魔皮版甲、九頭蛇頭蓋骨圓帽、惡魔頭蓋骨面具

1. 亞馬遜標槍力敏因子恢復原版各0.75。
2. 護身符（板子）40佔位懲罰靈氣替換為「被動更新」並將該懲罰併入「被動更新」機制中。

## 藥劑類改動

1. 杰海因的愛情葯：新增藥劑類別，僅雷山德處有售，男性人物、亞馬遜或男性傭兵服用後可以極大幅度的提高耐力上限和針對雌性生物的戰鬥力，但每秒損失1%生命值。
2. 艾席拉的勇氣葯劑：新增葯劑類別，僅艾柯處有售，鐵狼服用後可顯著提升移動和施展速度以及防禦，但本尊或其他傭兵服用無效。
3. 光芒四射般的美麗：新增藥劑類別，僅艾柯處有售，女性人物或女性傭兵服用後可以顯著提升金幣和魔法物品尋獲且提供可觀的照亮範圍。
4. 太陽之光：新增藥劑類別，僅艾柯處有售，男性人物或男性傭兵服用後可依等級添加大量火焰傷害並使火焰抗性達到極限且提供可觀的照亮範圍。
5. 讓冷漠的淫婦放鬆：新增藥劑類別，僅艾柯處有售，女性人物或女性傭兵服用後可以解除冰凍狀態並獲得無法冰凍能力，同時大幅提升攻擊速度，但防禦歸零。

注意：以上藥劑只能同時生效一個，後服用的會取代之前的。

1. 爆裂藥劑系列：顯著改善爆炸特效。
2. 解毒藥劑和融解藥劑不再讓抗性直接達到95%，僅提升5%相關抗性上限。

## 新增物品類別

1. 魔法箭筒容量提升到至少511支，並添加如何在方塊中將其補充至255支的說明屬性，3.0舊版物品不會自動獲取此類屬性。
2. 拳套武器

3.1新增武器類別，包括「纏布」和「拳刃」兩個系列，「纏布」系列歸類為「爪」、「鈍器」派系；「拳刃」系列歸類為「爪」、「戳刺武器」派系，派系歸類使得它們接受相關支配的強化，但「拳刃」系列不能用來發動「亞馬遜」的近戰技能。拳套武器使用空手拳擊的動作，速度較一般武器更快，但距離加值為0。拳套會根據手套類別獲得額外傷害值，拳套武器不能單獨使用，必須搭配副手物品才能生效，對於野蠻人和刺客，雙持拳套能夠施展雙持類技能，但他們雙持時不宜發動一般攻擊，輪到左手攻擊時必定空揮。



對於野蠻人來說，空手和使用拳套武器的A1動作比A2動作明顯要慢，這是為雙持技能正常顯示做出的妥協。對於非雙持技能來說，「專心」使用拳套沒有任何速度優勢，但「重擊」和「狂戰士」的速度和原版一致，不影響玩家使用「拳擊BUG」。

對於野蠻人和刺客以外的職業，雖然也可以雙持拳套武器，但效果完全不同，兩隻拳套的傷害和其他屬性會直接疊加在一起算在主手傷害而非分別計算。因此對於他們，手套賦予的額外傷害相對於刺客減半。

對於野蠻人，手套賦予的額外傷害相對於刺客更高。

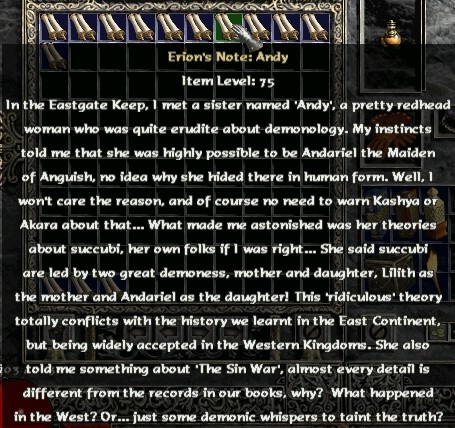
拳套武器沒有耐久度，無法破壞也無法無形，但配合手套賦予的額外傷害可彌補不能無形的缺點。

拳套武器最多可以打4孔。

3.0舊版手套無法賦予拳套武器額外傷害，對於暗金和綠裝套件可以用相應的徽章刷成新版，其他品質的就不管了。

1. 文字頁面

3.1新增物品類別，用於劇情或其他功能的介紹。其中「愛力恩的筆記」系列會提供一些暴雪及其合作夥伴提供的舊版背景設定，它們在三代遊戲及其後遭到了修改，此外，極少數作者自己做出的輕微調整，比如「水妖」系列的補充設定也會寫在其中。這些頁面會被相關怪物隨機掉落，可供查閱或收藏～在後續更新中還會有更多此類頁面被新增。

遊戲主程式1.14版本支援長文顯示，但1.13不能，因此在1.13版中，長文需要以翻頁方式閱讀，翻頁功能藉由赫拉迪克方塊實現，將頁面放在方塊中合成即可。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

## 掛飾系統

掛飾上不再出現「格擋」和「偏向」字綴，僅魔法級（藍色）上才能出現技能等級類字綴且只能單系，最多1等級，掛飾不再有孔，3.0時期已鑲嵌的掛飾更新後鑲嵌物會丟失，同時，3.0時期獲得的職業技能等級和1以上單系技能的掛飾將無法使用～

## 屬性條目改動

1. 箭矢或十字弓彈火焰爆炸：傷害設定為原加持效果併入本技能等級。
2. 殺死怪物復活為XX：修正特效顯示錯誤。
3. 依等級提升最大/最小傷害屬性換為新版，更新前相關物品全部作廢，對於獨特、成套物品，可以用相應的徽章刷為新版，符文組必須重作，其他物品就不管了～
4. 擊中目標觸發類屬性換為新版，更新前相關物品全部作廢，對於獨特、成套物品，可以用相應的徽章刷為新版，符文組必須重作，其他物品就不管了～

## 魔法字綴調整

1. 修正一些字綴無法正確出現在雙手法杖上的BUG。
2. 掛飾上不再出現除格擋類和全抗類之外的任何防禦類字綴。
3. 掛飾上不再出現德魯依召喚技能字綴，但箭筒上可以。
4. 調整護身符（板子）（板子）元素傷害類字綴的數值使相同佔位的數值上限一致，這將使得相關屬性的超大型（大板）和大型護身符（中板）在遊戲前期有一定用處。
5. 提升消耗品數量字綴數值翻倍以提升投擲玩法的體驗，不再出現在魔法箭筒上，因為511支已經是此類屬性上限，更高則無效。
6. 投擲武器上的回復數量字綴有變量的提升回復速度，最快2秒一隻。
7. 添加「合唱」字尾，30%施展速度，僅出現在魔法級（藍色）法系物品上。
8. 高等級指定職業物品更容易出現技能相關字綴。
9. 魔法箭筒上可以出現亞馬遜、死靈法師、聖騎士和野蠻人技能的相關字綴了。
10. 寶石（珠寶）上百分比提升傷害類屬性替換為永遠視為非武器增傷的全新屬性，這意味著BUG珠問題徹底解決，但同時導致此類珠寶鑲嵌在武器上時的收益顯著降低。注意：3.0時期獲得的物品不會自動獲得此改動。
11. 「荒野之矛」技能物品聚氣不再出現。

## 獨特（暗金）物品調整

### 整體變動

* 1. 為更多獨特物品安排特殊物品欄外觀。
  2. 絕大多數物品觸發攻擊性法術技能的等級改為隨物品等級提升。
  3. 顯著提升獨特投擲類武器的恢復速度和最大數量。
  4. 獨特副手斧不再繼承原物品的物品欄外觀。
  5. 防具和首飾上的擊中觸發類攻擊性法術由遠距攻擊觸發時，概率大多降至近戰的1/3。
  6. 擊中觸發「傷害加深」的概率不足5%的均提升至5%。
  7. 近戰武器上的擊中觸發類攻擊性法術改為只能近戰擊中觸發。

### 原有獨特斧頭

希梅斯特的掠奪：適當降低依人物等級提升百分比最小傷害的數值。

### 原有獨特刀劍

* 1. 光之軍刀：「一定擊中」改為靈氣賦予邏輯，可無視目標格擋。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
  2. 魔靈殺手：添加400-500%對「元素生物」傷害，「元素生物」包括石魔、元靈類、冰怪、岩漿怪等～3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
  3. 末日毀滅者：適量提升「末日削弱」的觸發概率，提升傷害獎勵至250-375%。
  4. 祖父：適量降低依人物等級提升最小傷害的數值。

### 原有獨特鈍器

碎石者：對建築傷害提升至400-500%。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。

### 原有獨特權杖

惡臭散布者：與一般「聖水噴杖」不同，「聖水一噴」聚氣改為「臭水一噴」，它同樣是一個亞馬遜「擊退」邏輯的近戰飛彈技能，向周圍最多5個目標噴灑毒水，3/4武器傷害，若你不是野蠻人將轉換100%實體傷害到每F毒素傷害，持續10秒，毒水無視一般生物的抗性。3.0舊版物品不會自動獲得此變動，需要用「獨特徽章」刷成新版。



### 原有獨特單手法杖（新：魔杖）

白骨陰影：移除「降低抵抗」，改為「骨牢」。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。

### 原有獨特長柄

* 1. 驚怖焰亡靈：「焰亡靈」效果不再造成召喚物火焰免疫，同時平衡調整其過高的火焰傷害獎勵，修正使用「重生」時的瞬間會燒傷友軍的BUG。
  2. 盜墓者：由於「紅白珠」的削弱，傷害獎勵提升至270-350%，殺死目標復活為骷髏的概率提升至20%。

### 原有獨特弓

血鳥的襲擊：「亡者突襲」和「屍牆」改為物品聚氣技能，3.0時獲取的物品將無法使用，需用「獨特徽章」更新。

### 原有獨特頭盔

盜賊皇冠：添加大量對「破壞者卡蘭索」的傷害和準確率，3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。

### 原有獨特胸甲

聖堂武士的力量（新：聖堂騎士的力量）：顯著提升聖堂騎士的仇恨值同時適量降低其生命值且不再自動嘲弄周圍目標，若你是聖騎士，召喚的聖堂騎士將更強大。

### 原有獨特腰帶

雷神之力：觸發「天堂之拳」改為「雷劫」

雷劫：威力和型態相當於滿加持「隕石」的閃電系法術。（效果見「塔‧拉夏的外袍」段落～）

### 原有獨特手套

地獄之嘴：適量提升CTC技能的觸發概率。

### 原有獨特靴子

地域闊步：適量提升CTC技能的觸發概率。

### 原有獨特盾牌

* 1. 警戒之牆：1-2死靈法師技能改回原版的 +1所有技能。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
  2. 黑橡樹盾：敏捷獎勵大幅提升，冰凍時間減半改為無法冰凍，「削弱」觸發概率提升至10%。
  3. 梅杜莎的凝視：「石化之瞳」改為在地獄難度可將直接命中的目標完全石化5秒，之後轉為部分石化，總時長20秒。
  4. 尖刺根源：注定二孔。

### 原有獨特首飾

1. 諾科藍遺物：添加大量對「西希之王」的傷害和準確率，3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
2. 金屬網格：+1所有技能改為一條描述屬性警告玩家若身上沒有「+X所有技能」屬性，升級時鋼鐵石魔會消失～3.0時期打出的不再可用，但可以用赫拉迪克方塊免費刷為新版。
3. 收縮戒指：修正無須湊齊「艾丹的勇者武備」即可不再吸收生命的BUG。
4. 貓眼：攻擊速度獎勵提升至20-40%。
5. 新月：擊中偷取生命提升至3-10%。
6. 拿各的戒指：掉落率調回原版。

### 原有獨特護身符（板子）

吉黑得的運氣（改：基得的運氣）：將減價屬性改為在野外呼叫基得，5次聚氣，您每小時只能用此類技能呼叫一次NPC。3.0時獲取的物品不會自動改變，需用「獨特徽章」更新。



### 原有獨特亞馬遜物品

雷擊：降低目標閃電抗性降回原版15%。

### 原有獨特死靈法師物品

魔力肇生：三系技能等級獎勵上限提升至4。

### 新增獨特刀劍

1. 石塊切割：將針對建築系的相關屬性替換為被動技能「石塊切割」，這使得相關數值獎勵極致提升。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
2. 華萊士之淚：「勇敢的心」不再將「暴怒」減少生命上限的懲罰轉為獎勵，只是適當降低懲罰力度，同時顯著降低其延長「暴怒」持續時間的效果並添加提升「暴怒」屬性獎勵幅度的好處。
3. 流浪者之刀（傳說之劍）：它回來了～250-350%傷害、40%提升攻擊速度、25-33%致命攻擊、110-150準確率、250-500魔法傷害、雙手劍的額外初始屬性、被擊中時5%概率施展「血獸圍攻」，圍繞攻擊者召喚一圈「血肉野獸」對其進行撕咬，若有一隻「血肉野獸」被擊殺則一整圈都會同時死亡、被擊中時3%概率施展「骷髏圍攻」，圍繞攻擊者召喚一圈「骷髏」對其進行砍殺，若有一隻「骷髏」被擊殺則一整圈都會同時死亡。與2.x時期相比，賦予「傭兵及鋼鐵石魔禁用！」靈氣，被傭兵持有或召喚成鋼鐵石魔時，傭兵或石魔的生命值降至0，攻擊和移動速度降至極低，此設定用於規避「骨牢」邏輯技能在僕從身上觸發時導致嚴重BUG的問題。

一張含有 草, 群組, 戶外, 人民 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

一張含有 花, 戶外, 植物, 花園 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

### 新增獨特匕首

1. 愛力恩的骨柄：暫時取消，3.0時獲得的將無法使用，可賣掉換取大量金幣或放在方塊內轉為「喬」、「查姆」、「薩德」。
2. 銀妝刀：（秘銀小刀），1-2全技能、180-220%提升傷害、250-500冰冷傷害、無法冰凍、10%最大冰冷抵抗、40%減少硬直、+20%移動速度、15-20%降低目標冰冷抗性、依人物等級提升敏捷、近戰擊中時20%概率施展「銀粧素裹」。

銀粧素裹：爆裂性的冰冷技能，能夠凍結目標且繼承您的冰冷傷害。



1. 異教的啊沙梅（改：邪典匕首）：（傳說尖刺），100%提升傷害、20%攻擊速度、300-600準確率、依人物等級提升最大傷害、殺死敵人回復10-15生命、25-35%降低目標毒素抗性、20敏捷、20體力、2孔、近戰擊中時33%概率施展「劇毒力場」。

劇毒力場：毒屬性的「靜態力場」，發動時降低周圍敵人1%生命值同時對他們造成您的當前毒素傷害。



### 新增獨特單手法杖（新：魔杖）

黑塔之鑰：適量提升黑塔衛兵的移動速度。

### 新增獨特法杖

雷電拐杖：適當降低依人物等級提升百分比最小傷害的數值。

### 新增獨特弓

三重葉：「鐵線藤」重製，換成一個可愛的藤莢，攻擊方式改為五連擊的鑽地藤蔓，不再與德魯依的藤蔓技能衝突，可以在城鎮召喚。



### 新增獨特頭盔

目盲面紗：「魔影斗篷」靈氣和減少光照範圍屬性取消，替換為3-5致「火箭蘿格」、3-5致「冰箭蘿格」，角色本尊最多可以用上述召喚技能帶領5名任意派系的蘿格斥候，安排好了會是不錯的戰力。3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。

火箭蘿格（低階僕從）：性能同原版火箭蘿格傭兵但技能為滿加持版本。

冰箭蘿格（低階僕從）：性能同原版冰箭蘿格傭兵但技能為滿加持版本。

### 新增獨特胸甲

1. 沙塵暴：「貓女」進一步加強，且可以繼承本尊配戴「梅塔莉絲的腰」時賦予的「戰神之怒」技能。
2. 恰西的恩惠：將減價屬性改為在野外呼叫恰西，5次聚氣，您每小時只能用此類技能呼叫一次NPC。3.0時獲取的物品不會自動改變，需用「獨特徽章」更新。



1. 阿爾瑪的回憶：

「阿爾瑪刺針」靈氣不再有等級變量，因為它已被重製，不再提供任何初始刺針傷害，添加對移動速度的歸零懲罰。此改動使本裝備不再具備獨立工作的可能，必須搭配「刺針」靈氣或「棘靈」才行。提高生命上限比例重新調整，使其基本不可能超過32767上限，生命恢復能力降低，使其不再那麼安全，需要更頻繁的治療類操作，且讓「阿爾瑪之星」有更大概率打出極高的傷害。

「阿爾瑪之星」傷害邏輯直接與當前生命相關，滿血狀態下傷害很低。

「支配刺針」極大幅度的提升對刺針類技能的強化效果，使最終刺針比例與3.0時期基本一致。

額外添加一條描述類屬性，指出此物品必須搭配刺針類技能使用。

3.0舊版物品將保留「阿爾瑪刺針」的靈氣等級，但已經不再有實際意義，舊版也不會有那條描述類屬性，但新舊版實際用起來沒有區別

1. 艾席拉的精神迷幻：鐵狼們現在穿裝備了，因此鬥士鐵狼的基礎傷害不再由技能提供而是根據隨機到的裝備來決定。
2. 妖精地獄火（西：地獄）：修正兩個CTC技能觸發方式弄反了的BUG。

### 新增獨特腰帶

* 1. 席嘉德的隱藏：暫時取消，3.0時獲得的將無法使用，可賣掉換取大量金幣或放在方塊內轉為「喬」、「查姆」、「薩德」。
  2. 藥商的計算器：降低物價比例調低至7-10%。
  3. 梅塔莉絲的腰：「戰神之怒」對亞馬遜體術技能的一部分加強改為近戰武器支配效果。

### 新增獨特首飾

1. 人魚的齒輪：施展速度獎勵提升至20-30%。
2. 無形珍珠（寶石（珠寶））：僅用於將有形物品轉為無形的公式，無其他屬性，掉落等級高達91，只能由85場景的頭目怪或更高等級怪物掉落。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

### 新增獨特護身符（板子）

1. 忿怒鐵鎚：改變說明屬性的顯示方式，3.0舊版將只顯示一行「轉職」字樣，需要用「獨特徽章」或用它修理任意裝備刷新一下才能顯示其餘條目，取消只能帶一隻的限制，因為它沒有任何值得疊加的屬性。
2. 苦修者徽章：「小護身符」，聖騎士轉職苦修者的載體，提供苦修者技能。

### 新增亞馬遜獨特物品

賽連的呼喚（改：水妖的呼喚）：水妖改為初始配色，遠距攻擊技能和普通水妖一樣改為冰系，不再使用「魔力血祭」，因為用處不大且浪費狀態條目。目前她會使用「削弱」和「防禦詛咒」，更加實用，若你是亞馬遜，她會額外施展「傷害加深」。

一張含有 電腦遊戲, 戶外, 登山, 草 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

### 新增法師獨特物品

1. 費斯杰利系列：重新調整費斯杰利召喚物的各項參數，並添加藍艾蘇轉投費斯杰利的相關技能賦予。3.0舊版物品不會自動獲得轉職能力且更新後將失去所有召喚技能，需用「獨特徽章」刷為新版才能正常使用。另外，費斯杰利系列物品召喚的惡魔僕從被打死時，不再是死亡而是叛變為同類的客串版怪物。

大笨獸：將「重擊」技能改為爆裂的攻擊。

炎魔：改善AI並將「突擊」替換為「飛龍在天」。

1. 大天使的救助：為聖徒添加免疫擊昏的好處。
2. 鳳凰蛋：火焰技能獎勵改為+3致「暖氣」，修正沒有「魔法彈」的BUG，聖火靈氣改為「涅槃」，更新前打出的需要用「獨特徽章」刷新。

涅槃：不提供對自身火焰傷害但提供額外生命回復的「聖火」邏輯靈氣，您的剩餘生命值越低，對周圍敵人的脈衝火焰傷害、生命回復速率越高，同時讓您火焰免疫。

### 新增死靈法師獨特物品

1. 僕魔之王：召喚技能獎勵降至2，3.0時期打出的不再可用，但可以用赫拉迪克方塊免費刷為新版。
2. 惡魔之網：「劇毒新星」換為「骷髏復甦」，毒素技能傷害提升比例降至10-15%，3.0版本時期獲得的將無法使用，需用「獨特徽章」刷為新版。

### 新增聖騎士獨特物品

警衛的掩護（誤：隨侍的掩護）：隨侍改為調用本尊主手武器的實體傷害作為其基礎傷害，若被「德魯依」召喚，可以正常變形狼人或熊人了。

### 新增野蠻人獨特物品

翼龍首：「強化」觸發概率降至10%。

### 新增刺客獨特物品

1. 刀刃之王：適量調低刃之新星的傷害。
2. 龍牙：火焰技能等及獎勵注定+3以規避等級不同步BUG。

## 超級獨特物品

1. 所有超級獨特物品添加「無法破壞」屬性，3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。
2. 除「碧藍怒火」外的超級獨特武器基礎傷害與百分比傷害獎勵降低，以平衡性能～由於它們都是雙手武器，更新3.1後傷害自動歸零，您必須使用使用方塊將它們更新

舊版雙手超級獨特武器 + 辨視卷軸 = 更新為新版

1. 泰瑞爾的力量：修正其會被被影子和殘軍舊部繼承的BUG，不再觸發滿加持「祝福之槌」，僅保留「祝槌風暴」但觸發概率提升至50%，3.0時期獲得的不再可用，必須用「獨特徽章」刷為新版。
2. 影之牙：「邪黑氣」添加每秒扣除本尊3%生命值的負面效果。
3. 亞赫維里恩：添加無法破壞，也因此不再可能無形。
4. 拉蘇克的鬥士：除傷害提升類屬性外的所有屬性替換為建造測試靶相關技能～3.0時獲取的物品不會自動獲得此屬性，需用「獨特徽章」更新。

測試靶：建造一隻機械靶用於測試你的技能，測試靶生命值普通難度1000、惡夢難度2500、地獄難度10000，各項抗性為0。



測試靶抗性類技能：對測試靶發射一枚飛彈，命中後提升其相應的抗性，每等級該技能可提升對應抗性10%，須注意，如果飛彈命中敵怪，也會提升敵怪的相應抗性～

測試靶抗性類技能等級可藉由對應顏色的「完美寶石」與本品在方塊中合成來獲得提升，此合成不會消耗寶石，每合成一次提升1等級。

紅寶石：抗火

綠寶石：抗毒

藍寶石：抗冰

黃寶石：抗電

紫寶石：實體傷害抗性

鑽石：抗魔法

骷髏：初始化本品，將抗性類技能恢復為1級

1. 布爾凱索之長：顯著降低非野蠻人職業召喚的先祖聖靈的性能。
2. 阿卡拉特的草帽：「教祖聖物」，基礎防禦為「軍帽」提升50%，外觀與「軍帽」相同，屬性為150-200%防禦、擊中時20%概率施展等級20滿加持「鎌鼬風」、+2聖騎士技能、無法破壞、10-15所有屬性、30%減少硬直、等級18-22「療癒結界」靈氣賦予，以及聖騎士轉職苦修者的相關技能賦予。

療癒結界：同時具備治療、縮短中毒和詛咒時間功能的靈氣。

## 成套物品調整

1. 取消有顯色部位成套物品穿齊後統一染色的設定，因為這會嚴重浪費寶貴的狀態條目。
2. 單件上絕大多數物品觸發攻擊性法術技能的等級改為隨物品等級提升。
3. 防具和首飾上的擊中觸發類攻擊性法術由遠距攻擊觸發時，概率大多降至近戰的1/3。
4. 近戰武器上的擊中觸發類攻擊性法術改為只能近戰擊中觸發。

### 原有指定職業成套物品

#### 格瑞斯華爾德的傳奇（誤：格里斯瓦得的遺作）

修正權杖上沒有「神光彈」的BUG，更新前打出的需要用「套件徽章」刷為新版。

#### 塔‧拉夏的外袍

塔．拉夏的判決（誤串：塔．拉夏的警戒之眼）：修正英文版全套時無法顯示屬性的BUG。

### 新增成套物品

#### 亞拉崗的名作

元素攻擊靈氣改為脈衝傷害頻率翻倍，但不為本尊提供額外元素傷害的版本。

偷取生命和法力的數值降至7%，將全套時最小傷害獎勵、減少傷害和抗毒移至「絕罰」中，同時「絕罰」的所有效果必須自開「救助」才能有效，由靈氣賦予物品獲得的「救助」無法受益。

3.0時獲得的本套件全部失效，但可以用赫拉迪克方塊免費刷為新版以繼續使用～

#### 夫羅卡德的狂嚎

全套獎勵德魯依全技能降為+1，變形技能等級改為+3，移除對召喚技能的獎勵。

修正「禽獸之王」導致召喚物傷害爆炸的BUG，整體效果改為將「鬼狼」、「狂狼」、「灰熊」的相互加持效果，包括使用飛射武器的「自然之箭」時的加持效果，悉數轉入本技能升級過程中，任選一種加滿即可獲得所有獎勵。對於「烏鴉」，在此基礎上還會進一步提升傷害。

#### 坦的皇者之袍（改：坦格的皇者之袍）

全套：+1致「御法者」，加3元素支配技能改為直接加它們3級時的數值以提高平衡度。

「御法大師」不再將「御法者」減少生命上限的懲罰轉為獎勵，只是適當降低懲罰力度，同時顯著降低其延長「御法者」持續時間的效果並添加提升「御法者」對「精力」和施展速度的獎勵幅度的好處。

### 傭兵成套物品

大幅降低全套獎勵和傭兵專屬獎勵以平衡性能，其中最大的改動是「米山的摸魚」全套靈氣賦予由「專注」換為「精力」。



## 獨特套件系統

### 最甜美的沙漠之花

僅降低商人價格15%。

## 符文組調整

1. 防具上的擊中觸發類攻擊性法術由遠距攻擊觸發時，概率大多降至近戰的1/3。
2. 近戰武器上的擊中觸發類攻擊性法術改為只能近戰擊中觸發。

### 原有符文組調整

1. 迪勒瑞姆（錯：譫妄）： 修正在傭兵身上觸發變形時，3.0版本模型消失以及原版即存在的某些動畫缺失的BUG。
2. 輕風：滿加持「鎌鼬風」觸發概率提升至33%。
3. 和平：觸發慢速箭改為賦予通用技能。
4. 聖堂：物品聚氣的「慢速箭」改為靈氣賦予。
5. 拭王者（誤：弒王者）：攻擊速度獎勵提升至40-60%，通用技能「復仇」可單手發動，並改為將加持體系併入本技能等級的版本，懲戒傷害改為無視普通生物傷害而非玩家版的不死系，同時添加1-5等級變量。
6. 熱情：攻擊速度獎勵提升至40-60%，提供的通用技能改為將加持體系併入本技能等級的版本並添加1-5等級變量，用飛射類武器製做時「白熱」改為「砲轟」，「狂戰士」改為「狂戰之箭」，即「狂戰士」的弓箭版本。
7. 悔恨：依人物等級提升與最小傷害的數值降低，95級才可追平原版滿變。
8. 剛毅：用武器製作時防禦獎勵降至100%，施展速度獎勵改為攻擊速度；用防具製作時傷害獎勵降至200%。
9. 鳳凰：滿加持「火風暴」觸發概率降至15%。
10. 頓沌（誤：渾沌）：「旋風」添加1-5等級變量。
11. 邊緣：僅降低商人價格10%。

### 「重製版」符文組

火焰（裏：躍動之火）：火焰技能獎勵降至2級。

### 新增符文組

1. 戰鬥中的勇氣：防具禁用，3.0期間用防具製作的更新後會在第一場遊戲後消失，請利用僅有的機會用新增公式及時拔出符文～傷害獎勵提升至300-350%、攻擊速度獎勵固定60%、提供的體術技能由滿加持狀態改為加持效果併入本技能等級，並添加1-5等級變量、「復仇」替換為100-150%提升準確率、「專心」替換為20-40%致命一擊（DS）。
2. 興高采烈（裏：命運的女兒）：配方改為「薩德」（#33）、「愛斯」（#5），取消全技能和降低目標火焰抗性獎勵，換為+3致「強化」、+3致「雷雲風暴」，添加3-5致「熊人變化」同時「狂怒」換為3-5致「命運之吻」。

命運之吻：原版「狂怒」邏輯和數值，但攻擊動作為用嘴咬的回滾性攻擊技能，只能在狼人或熊人形態下使用。

1. 恐懼：底材為五孔鐮刀，符文組成為「薩德」（#33）、「歐姆」（#27）、「夏」（#13）、「安姆」（#11）、「羅」（#28），屬性為無法破壞、280-330%傷害、20%提升攻擊速度、7%偷取生命、20%致命攻擊（DS）、100-200生命、20%壓碎性打擊、等級8-12「精力」靈氣賦予、近戰擊中時33%概率施展等級20滿加持「牙」、傷害減少10-20%、15-30%所有抗性。

## 方塊公式調整

### 新增場景紅門

（在第三幕）院長的信 + 瘋人院鑰匙 = 德魯依瘋人院紅門

### 護身符（板子）翻轉

大型或超大型護身符（板子）在方塊直接合成可翻轉90度～



注意：此功能與費斯傑利補充技能聚氣衝突，補充聚氣優先～

### 拔出並保留鑲嵌物

已鑲嵌物品 + 海爾（#15）+ 赦免徽章

### 無形物品相關

有形物品轉無形公式的「喬丹之石」換為「無形珍珠」。

### 藥劑與消耗品相關公式改動

1. 非無形魔法（藍）、稀有（黃）、手工（橙）、成套（綠）、獨特（暗金）投擲類補充：魔法（藍）、稀有（黃）、手工（橙）、成套（綠）、獨特（暗金）投擲類 + 非無形劣質或普通或超強同類別投擲類 = 數量補充至255支
2. 無形魔法（藍）、稀有（黃）、手工（橙）、成套（綠）、獨特（暗金）投擲類補充：魔法（藍）、稀有（黃）、手工（橙）、成套（綠）、獨特（暗金）投擲類 + 無形劣質或普通或超強同類別投擲類 = 數量補充至255支

此處「同類別」指大類別，即標槍補標槍、飛刀補飛刀、飛斧補飛斧

### 新增稀有（亮金）物品製作公式

取消「惡魔之心」的製作公式。

### 新增獨特（暗金）物品製作公式

取消「剃刀之尾」、「眼球」和「古代之眼」的製作公式。

### 雙手劍與蠻荒劍互轉

1. 魔法（藍色）雙手劍 + 魔法（藍色）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的魔法（藍色）蠻荒劍
2. 魔法（藍色）蠻荒劍 + 魔法（藍色）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的魔法（藍色）雙手劍
3. 稀有（亮金）雙手劍 + 稀有（亮金）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的稀有（亮金）蠻荒劍
4. 稀有（亮金）蠻荒劍 + 稀有（亮金）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的稀有（亮金）雙手劍
5. 手工（橙色）雙手劍 + 手工（橙色）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的手工（橙色）蠻荒劍
6. 手工（橙色）蠻荒劍 + 手工（橙色）野蠻人頭盔或副手斧 = 新的手工（橙色）雙手劍
7. 除「金麥爾的錐子」、「雲裂」之外的獨特（暗金）雙手劍 + 獨特（暗金）野蠻人頭盔或副手斧 = 同名蠻荒劍；
8. 獨特（暗金）蠻荒劍+ 獨特（暗金）野蠻人頭盔或副手斧 = 同名雙手劍。

注意：無形屬性會保留，對於手工物品，將自動調用「突擊類」參數，且目前並無手工野蠻人頭盔，因此只能用副手斧；對於獨特物品，升級後的物品會降回初始等級，出於平衡考慮，一些屬性在獨特蠻荒劍上會低於雙手劍版本。

### 新增超強、獨特（暗金）、成套（綠裝）物品刷新公式

1. 超強物品刷新公式改動如下：

任意超強物品 + 3 獨特（暗金）寶石（珠寶）= 新的超強物品

若放入物品為無形，生成物也為無形

1. 成功封堵成套（綠裝）與獨特（暗金）物品刷新公式可用於作弊的漏洞！您只能獲得一隻全新的同名物品，本公式可以對升級後物品有效了，但對塑形後的菁英級防具依然無效，另外對於獨特物品，刷新將以和掉落相同的概率獲取無形版本。由於漏洞已不存在，昂貴的「英雄旗幟」改為「獨特徽章」和「套件徽章」，分別用於刷新獨特或成套物品，它們有較低的概率全局隨機掉落，但鐵匠類頭目怪有稍高的概率掉落他們～

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型, 行 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型, 計分板 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

1. 「亞赫維里恩」不再需要特殊公式刷新，直接用「獨特徽章」即可。
2. 您仍可使用「英雄旗幟」刷新「地獄火炬」。
3. 「奧瑪斯的長袍」刷新公式：

「奧瑪斯的長袍」+「奧瑪斯徽章」= 新的「奧瑪斯的長袍」

「奧瑪斯徽章」在奧瑪斯處有售，價格高達35000～



### 超級獨特物品獲取公式

* 1. 公式若需要「赦免徽章」，將改為「英雄旗幟」。
  2. 阿卡拉特的草帽：「阿卡拉特保護者」+「玉制小人」+「喬丹之石」+任意獨特（暗金）寶石（珠寶），需要您是聖騎士才能合成。
  3. 升級後的原料可以用於合成超級獨特物品了，但對於「天堂裝束」，若升至菁英級後被塑型成了其他底材，將不能使用。

## 獨特物品萃取

由於平衡性不佳和其他問題，本功能暫時關閉，3.0版本的萃取護符將失去實際功能，可留作紀念亦可賣掉換錢。同時開放獨特物品回收功能，公式和回收結果同成套物品（綠裝）。

## 手工藝品

所有手工藝品的固定屬性數值顯著提升。

所有手工武器的百分比傷害固定屬性換為5-10%攻擊速度。

調整手工藝品必帶字綴如下～

頭盔：2孔。

胸甲：3孔。

施術者系列以外的近戰武器：3孔。

投擲武器：提升數量。

## 塑型（底材變換）

替換菁英級頭盔和胸甲的底材實現外觀變換。

無形物品不能被塑型，因為會出現嚴重的BUG。

成套（綠裝）物品和手工藝品不能被塑形，因為外觀是它們的重要組成部分。

劣質、普通、超強物品不能被塑型，因為它們是塑形目標定位工具～

### 頭盔類

職業專屬頭盔不可被塑形成通用頭盔，但通用頭盔可以塑型成它們。

職業專屬頭盔僅能在本職業頭盔間塑型。

1. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）通用菁英頭盔 + 任意品質或等級的劣質、普通、超強目標外觀頭盔 + 任意「寶石」（珠寶）= 同屬性目標外觀頭盔的菁英級版本
2. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）菁英野蠻人頭盔 + 任意品質或等級的劣質、普通、超強目標外觀野蠻人頭盔 + 任意「寶石」（珠寶）= 同屬性目標外觀野蠻人頭盔的菁英級版本
3. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）菁英德魯依頭帶 + 任意品質或等級的劣質、普通、超強目標外觀德魯依頭帶 + 任意「寶石」（珠寶）= 同屬性目標外觀德魯依頭帶的菁英級版本

### 胸甲類

新增兩種塑型專用的獨立底材，無法掉落，只能通過塑型公式獲得。

鬥士戰甲：外觀為雙肩重型、軀幹透明、左臂輕型、右臂重型、腿輕型，屬性與「執政官鎧甲（新：御法者鎧甲）」相同。

隱者戰衣：外觀為全透明，屬性與「灰暮壽衣」相同。

1. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）菁英胸甲 + 任意品質或等級的劣質、普通、超強目標外觀胸甲 + 任意「寶石」（珠寶）= 同屬性目標外觀胸甲的菁英級版本
2. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）菁英胸甲 +「艾爾」（#1）+ 任意「寶石」（珠寶）= 同屬性「鬥士戰甲」
3. 任意魔法（藍色）、稀有（亮金）、獨特（暗金）菁英胸甲 +「艾德」（#2）+ 任意「寶石」（珠寶）=同屬性「隱者戰衣」

# 掉落、場景與NPC改動

## 掉落

1. 顯著降低掛飾的掉落概率。
2. 適當調低3.0版本過高的掉落水平。
3. 頭目怪物和BOSS的掉落概率都能受PP數影響了，不會在1PP時就必定掉落。
4. 德魯依頭帶僅能由「瘋掉的德魯依變形者」系列怪物掉落。
5. 亞馬遜專屬武器僅能由「貓女」系列怪物掉落。
6. 頭目級岩漿怪惡夢難度起有概率掉落「熔岩角羊（誤：熔岩迸射）」。
7. 「冥河」物品僅能由「冥河」怪物掉落，他們幾乎全員出沒於第五幕「冥河之洞」。
8. 取消空間之刃、幻化之刃、次元碎片、鯊皮XX、鯊齒XX、魚叉、翼魚叉的專屬掉落，它們現在全局可出。
9. 哥布林和地獄之牛可以掉落所有物品，無視專屬掉落限制。
10. 顯著降低「諾科藍遺物」和「旭日東昇」在「破壞者卡蘭索」和「格里斯瓦得」處的掉落率。

## 場景與NPC

1. NPC物品出售及收購價格徹底重算，達到一個相對合理的數值。
2. 不再能由賭博獲取護身符（板子）。
3. 撕開傷口可被井水和治療師治療。
4. 賈梅拉聲線啟用暴雪廢案的少女音～
5. 不再有堵門怪物了，除非特殊設定。
6. 第一幕野外蘿格可以正常被近戰AI怪物攻擊了。
7. 牧牛農場：大幅提升怪物密度。
8. 腐化事件

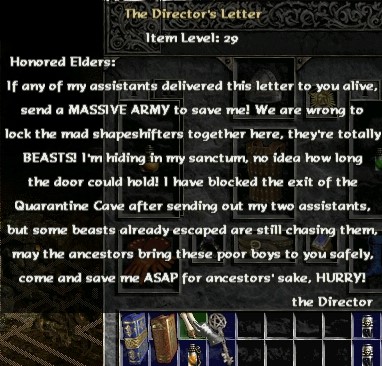
3.1重磅更新內容！在地獄難度，絕大多數場景有概率觸發腐化事件，腐化開始後，場景變暗且隨機出現暗紅色雲霧，怪物被暗紅色光暈籠罩，移動速度和戰鬥力都有所提升，不足85級的怪物會升至85，掉落物品等級也會提升至85，但品類不會有變；85級以上場景將提升5等級。



1. 埋骨之地和地底通道第一層也是85場景了。
2. 沼澤地洞第三層降為85場景，因為它變成了劇情區域，怪物密度也因此降至85場景水平。
3. 適量提升85與90場景的難度，全面調整90場景的怪物品系使不同練法可以針對性的選擇。
4. 90場景在普通和惡夢難度怪物密度恢復原版
5. 泰摩高地提升至83級。

### 「德魯依瘋人院」劇情

3.1重磅新增內容！在第三幕「剝皮叢林」的「賴瑞」所在區域會有「匪幫窩巢」的入口，進入後會面對大量「叢林匪幫」成員，在窩巢深處可以看到金箱子旁邊的野蠻人頭目「訓獸大師」以及「吃了助手的瘋狼」，殺死「吃了助手的瘋狼」後會掉落「院長的信」和「瘋人院鑰匙」；若隨機地圖中沒有「匪幫窩巢」，您也可以進入「沼澤地洞第三層」，在金箱子旁找到強大鬼火「水澤之王」及其看守的「吃了助手的瘋熊」，殺死「吃了助手的瘋熊」後亦能獲得「院長的信」和「瘋人院鑰匙」。在第三幕將這兩件物品放在方塊中合成會開啟通往「德魯依瘋人院」的紅門。



一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 字型 的圖片

AI 產生的內容可能不正確。

進入瘋人院後將面對大量瘋掉的德魯依變形者，瘋人院在地獄難度為85場景，在其中可以找到兩個門，分別前往「隔離洞穴」和「院長密室」。「隔離洞穴」是純戰鬥區域，地獄難度為90場景，裡面有瘋掉的德魯依變形者和蜘蛛、鬼火（電鬼）等怪物，「院長密室」則為劇情區域，地獄難度為85場景，密室中的普通瘋狼和瘋熊不會掉落任何物品且沒有經驗，進入密室深處將看到院長帶著若干看守正在被「瘋狼之王」、「瘋熊之王」和他們的嘍囉圍攻，您需要在院長被打死之前幹掉他們救出院長。

院長會用兩個靈氣輔助您，其一可以提供治療效果並大幅提升您的魔法、金幣尋獲以及經驗獲取，其二則為隨機，成功救出院長會獲得來自兩個頭目相當豐厚的經驗和高品質的掉落。



失敗情形一：若當您還在戰鬥中時院長被打死，他將釋放一個怨念十足的臨終詛咒，讓您在本場遊戲內或陣亡前無法獲取任何魔法級（藍色）及以上物品，且殺怪沒有經驗。

失敗情形二：若您在院長被打死前中途脫離戰鬥，再次進入戰場時院長會消失但頭目怪還在，他們的掉落染色會非常糟糕且幾乎沒有經驗。

失敗情形三：若您脫離戰鬥太久，再次進入戰場會空空如也。

# 相容性及其他

提升「蠻荒劍」系列和其他一些新增物品對第三方外掛程式的相容性，但只有3.1更新後生成的才有效。

## PlugY 相關

本模組使用高度客製化的PlugY 14.03作為預設啟動器，包含了完整的語系支援和詳盡的翻頁屬性查閱功能，如無特殊需求，不推薦替換其他版本或變更啟動器。

開啟人物面板後，輸入「/page6」指令可查閱符文組列表。

地表暗黑事件預設為使用一枚「喬丹之石」開啟，且遊戲不會自動販售「喬丹之石」，若您有其他需求可以在PlugY.ini中更改。

後三王事件預設為關閉，因為本模組使用的是BaseMod的同款功能，若開啟將出現雙份的超級BOSS，如果您打得過，就開啟吧～

自3.1版本起，洗點功能預設關閉～～赦免徽章的重要性大幅提升。

您可以根據需求更改其他PlugY.ini的選項，但不提供額外技術支援。

## BaseMod相關

* 1. 無孔物品顯示可能打出的最大孔數。
  2. 恰西可以收費注入了。
  3. 拉蘇克可以收費打孔了。
  4. 安亞可以收費個人化了。
  5. 高等級城鎮的NPC可以出售白板物品了。

## D2GL相關

本模組提供的D2GL外掛為高度客製化版本，整合了與本模組介面基本一致的HD字庫，由於中文HD字庫極為龐大，首次進入遊戲時會比較緩慢。

HD字庫功能與PlugY符文組查閱功能部分衝突，翻頁按紐在HD字庫啟用時不顯示。

## 中文語音包相關

由於「重製版」並未提供亞馬遜擊斃「衣卒爾」後「三個願望」及其他廢案音效，中文語音包沒有這些內容。

## 全動畫包相關

您可以在本模組支援的所有語言版本中欣賞過場動畫，包括「奧美簡體」，但動畫包太過巨大，因此模組包並不包括它，需要單獨下載～