

# 1 月版本新增内容攻略

## 朱雀武魂

- 开启条件：开服天数 90 天，角色等级 90 级，转生等级 10 级
- 在【神龙】-【圣灵】-【朱雀武魂】打开朱雀武魂面板
- 朱雀武魂共 8 个装备（游戏内显示的是部位，其实就是装备），每个装备分五个品阶（1、2、3、4、5 品），装备总品阶数 0/5/12/20/30/40 品，对应武魂阶数零/一/二/三/四/五阶





- 每个装备都有独特的基本属性, 并且基础属性可以在点击装备弹出的强化面板处消耗神徽精粹进行强化, 神徽精粹可通过分解装备获得 (神徽精粹是通用的, 即分解青龙装备所获得的精粹也可以强化朱雀装备), 建议优先分解相同部位低品阶的装备, 以及多余的青龙装备

以上内容与青龙武魂一致, 包括装备数值、强化提升等

- 唯一不同的是朱雀武魂核心技能: 九转涅槃——朱雀武魂一阶激活, 焚城守护——魂技一级后九转涅槃有概率触发



**九转涅槃:** 原地复活或复活神戒复活时提升一定血量, 持续 20s (这里的 20s 是固定的, 不论朱雀武魂是几阶, 加的血量持续时间都是 20s)

**焚城守护:** 复活后一定时间内无敌 (魂技为 0 级时无法触发)

- **特点、亮点:** 除复活神戒被动复活外, 其余情况可以选择什么时候主动复活, 进而选择加 buff 的时机

加血没有 cd, 复活即可获得 buff, 实测魂技满级后, 有高达 70% 的概率复活即无敌, 增加的血量持续时间久, 无敌时间结束后还可消耗增加的血量值, 打架生存率直线提高

- **魂技:** 朱雀武魂达到一阶, 也就是装备总品阶数大于 5 品 (可以是五个一品的, 也可以

是一个二品和一个三品的，只要总和大于 5 品即可)，可打开魂技面板消耗朱雀魂魄提升魂技（魂魄可在月底累充活动获得），这里建议在朱雀武魂一阶后，去提升魂技，至少提升一级，否则无法触发焚城守护，即只有加血的效果，触发不了无敌的效果；激活魂技面板后可在【效果预览】查看满级效果，未激活时也可在朱雀魂魄 tips 查看满级效果



## 重生压制&附魔.

- **新增机制——重生压制：**每件重生层数 8 重及以上的神·重生装备都有基础压制点数，通过附魔装备可获得额外压制点数（根据附魔词条中最高属性颜色，会给此装备增加 1-4 点重生压制点数，绿色+1 点，蓝色+2 点，紫色+3 点、橙色+4 点）  
8 重及以上重生装备新增了压制效果，且更高重数的重生神装，会附带更多的基础压制点数，可通过替换更高重数的重生神装以迅速提高压制点数

总压制点数会显示在装备图标左上方，每件装备的总压制点数=装备本身的基础压制点数+附魔获得的额外压制点数



有什么用——

全身（12件）装备中重生压制点数最低的那件装备的压制点数，即为玩家的重生压制等级

压制等级高的玩家对压制等级低的玩家有伤害加深效果（等级差\*1%的伤害加深）；举

例：如满级的16级的重生压制点数对重生压制等级只有1级的敌人能加15%的伤害加深压制效果

在重生装备界面和人物头像下面可查看自己或者他人的重生压制等级



- **重生附魔**：开启条件——开服天数 90 天，角色等级 90 级，转生等级 10 级
- 在【锻造】-【重生】-【重生附魔】打开重生附魔面板

# 锻造

重生铸魂

铸魂转移

重生附魔

附魔转移

普通

高级

传世

神戒

重生

附魔预览

身上

背包

原始属性

附魔后属性

- ✓ 龙甲值:720
- ✓ 魔法防御:392-784
- ✓ 龙破斩伤害:1800
- ✓ 物理防御:600-1200
- ✓ 对战伤害减免:1.35%

- 暴击伤害:1382
- 物理防御:168-336
- 生命回复:291
- 生命回复:1275
- 物理防御:543-1086

替换属性

附魔经验

当前经验: 400/4500

附魔品质选择:

- 0/1
- 0/1
- 610/1

附魔说明

附魔

1/4

附魔属性范围：	
物理攻击（仅战士）：	8-734
魔法攻击（仅法师）：	8-734
道术攻击（仅道士）：	8-734
物理防御：	15-1466
魔法防御：	15-1466
暴击力：	88-4400
韧性：	88-4400
对战伤害减免：	0.04%-1.65%
对法伤害减免：	0.04%-1.65%
对道伤害减免：	0.04%-1.65%
生命值（仅战士）：	825-41250
生命值（仅法师）：	330-16500
生命值（仅道士）：	660-33000
生命回复：	110-5500
药品恢复：	1.65%-82.5%
龙破斩伤害：	44-2200
龙甲值：	18-880
神圣伤害：	55-2750
对战伤害加深：	0.04%-1.65%
对法伤害加深：	0.04%-1.65%
对道伤害加深：	0.04%-1.65%
无视麻痹抵抗：	0.02%-1%
生命百分比：	0.06%-3%
附魔属性颜色及重生压制点数：	
绿色：	+1
蓝色：	+2
紫色：	+3
橙色：	+4

- 可对 12 件神·重生装备进行重生附魔获得额外属性，只有重生层数 8 重及以上的神·重生装备才能进行重生附魔
- 不同等级的重生装备可附魔词条数不同，对应的属性池也不一样，放入装备后可在附魔预览处查看对应的属性池（随着重生装备等级的提升会解锁更多的属性）
- 附魔经验：引入新机制，每次附魔会根据使用材料的不同，获得不同的经验数，当经验条满后下次附魔必出橙色，橙色就是当前重数神装的此条附魔属性的最高数值。
- 注意：这里是在勾选的所有属性中随机出一条，位置不固定，所以经验条满后建议只勾选一条最想换的属性然后附魔



- 附魔属性后及时替换，4品以下的属性不会提示是否更换
- 附魔材料共有三种：低、中、高品附魔石，每颗附魔石对应增加经验数为：低、中、高——5、50、200；
- 不同重生等级装备可激活的附魔属性词条数、基础重生压制点数如下

神·重生装备	附魔属性条数上限	重生压制点数
8重	2	1
10重	2	2
12重	2	3
14重	3	4
16重	3	5
18重	3	6
20重	4	7
22重	4	8
24重	4	9
26重	5	10
28重	5	11
30重	6	12

- 附魔可以转移（只能转同等级或者高等级，转移后会保留经验条）；装备交易时可以保留属性

由于不同等级的重生装备附魔属性的最高数值不同（等级越高，数值上限越高），所以低等级装备附魔转高等级时，附魔颜色有可能会改变（颜色等级从高到低：**橙、紫、蓝、绿**），进而额外压制点数会下降

举例：如下图，这里 8 重转 26 重，26 重装备的压制点数并没有变为  $10+4=14$ ，而是 12；  
简称：你的终点线，我的起跑线



- 注意：附魔时溢出的经验不会累积到新的经验条，所以经验条快满时建议用低品附魔石
- 特点、亮点：附魔加入重生压制效果：装备等级、附魔颜色等级高的玩家，对低等级玩

家的伤害加深越高

属于相对属性——先搞先享受压制效果

重生附魔有经验条保底机制

## 神级龙盾

- 开启条件：开服 120 天，角色等级大于等于 80 级，转生 5 级，激活任意龙盾幻化外观
- 在【神龙】-【龙甲】-【龙盾幻化】打开龙盾幻化面板





- 可在对应升级材料处预览神级盾满级效果，激活任一神级盾，可在界面 buff 图标预览神级盾效果总览

- **卡牌护盾**

在护盾存在期间免疫一定次数暴击

人物血条有白色护盾条表示护盾存在



- 普通/高级/神级区别：普通龙盾：生命屏障护盾值只增加固定数值

神级龙盾&高级龙盾：生命屏障护盾值增加**最大生命值的百分比**，可以随最大生命值不断成长，相当于之前身上所有的生命值加成都算上后再统一再次去做百分比的放大。

意味着生命值越高护盾值越厚，护盾值越厚才能发挥三个神级盾的特殊技能（因为减少麻痹、禁魔，免疫暴击都需要在护盾存在的时候才生效）