



莫问白皮书

儒门有志羈风雨，失鹿山河散若星。
千古文人侠客梦，肯将碧血写丹青。

莫问PVE交流群

: 871642468

: 477582960

编写：一顾白一

无界序章体服版本

目录

前言.....	4
1、门派介绍.....	5
2、技能.....	6
2.1 心法.....	6
2.2 阵眼.....	7
2.3 心法被动	8
2.4主要技能.....	9
3、奇穴.....	25
3.1 主要奇穴.....	25
3.2 奇穴推荐.....	32
4、门派特色增伤：无视防御.....	33
4.1 无视防御的概念.....	33
4.2 莫问的无视防御.....	32
5、莫问循环.....	33
5.1 莫问正律循环	35
5.2 正律循环 影子的用法.....	36
5.3 莫问响壑循环	37
5.4 响壑影子 用法.....	36
6、风雷瑶琴剑.....	38

6.1 技能介绍.....	38
6.2 使用风雷的注意事项.....	40
7、橙武.....	41
7.1 橙武特效.....	41
7.2 橙武循环.....	41
8、插件设置.....	42
9、其他设置.....	50
10、属性分析.....	53
12、结语.....	54

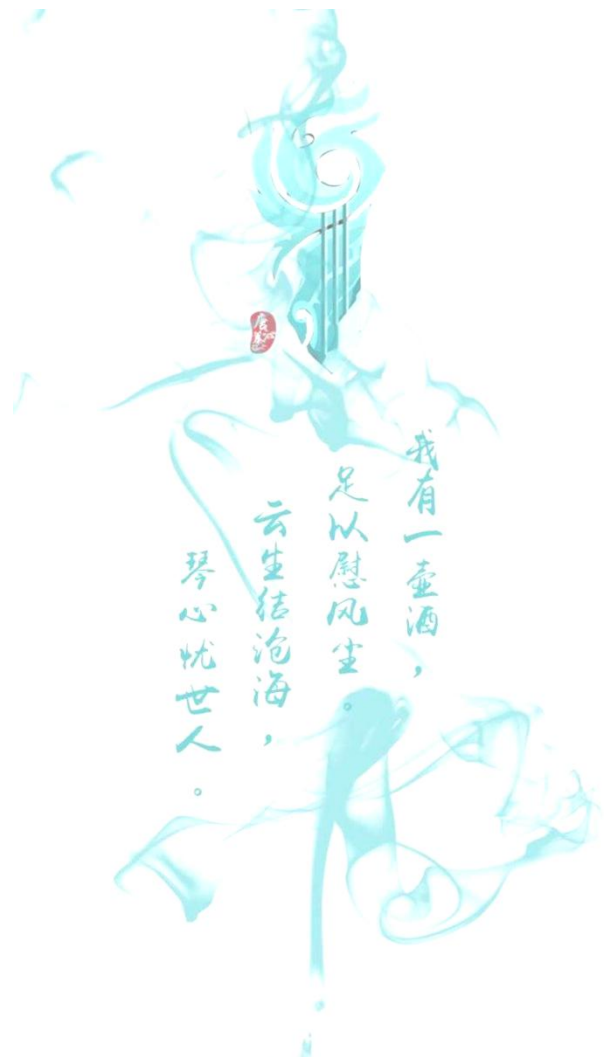
前言

本文主要对PVE莫问的技能、奇穴、循环、属性等进行了总结，适用于万灵当歌赛季。

文中**红字**部分为重点，**蓝字**部分为技能/奇穴/流派，**绿字**部分为游戏内描述的引用。

莫问PVE循环并没有想象中那么难，难点在于实战中更好地还原木桩。就当前PVE赛季而言莫问上限极低，**望各位玩家理智入坑，避免事倍功半。**

鉴于作者水平有限，本篇文章如有疏漏和错误请大家进行指正。



1、门派介绍

唐武德六年（公元 623 年），盐商杨子敬在浙江千岛湖中的其中一个小岛上修筑了相知山庄，这就是长歌门的前身。山庄建成后，杨子敬大发请柬邀请各地文人骚客到相知山庄一聚，盛况空前。后来杨子敬又出资修建了微山书院，广招学子，引得大批文士慕名前来。

终唐一朝，民风尚武，文人也爱吟咏剑仙侠客、向往仗剑游侠之举，因而书生也多为习武之人。当时多有文武双全之士聚于相知山庄，平日里以诗词歌赋、吟诗作对等风雅之事为乐，却也在闲时比武切磋，希望有朝一日能够「学成文武术，货与帝王家」。渐渐地，众人竟合力创出了一套套路数独特的武功，便自成一派，对外自称长歌门。自此长歌门一名逐渐在江湖上流传开来，不少名士官绅、隐士高人仰慕其名，纷纷造访长歌门，长歌门随即成为大唐风雅之地。七秀坊、万花谷相继成立后，长歌门更是与这两者并称为大唐三大风雅之地。

2、技能

2.1 心法



莫问

被动招式

基础气血提高23%。

外功防御等级提高950点。

内功防御等级提高950点。

内功防御等级提高1017点。

化劲等级提高10%。

内力最大值提高121135点。

内功攻击力提高3725点。

内功会心等级提高1279点。

每点根骨额外提高1.85点内功攻击力，0.38点内功会心等级。

每点体质额外提高1.5点内力最大值。

心法下施展"疏影横斜"有20%几率额外产生1个影子。

对非侠士目标造成的伤害提高6%

2.2 阵眼



万籁金弦阵

介绍：

一重粗识：阅历提高 5%，声望提高 5%，内功会心几率提高 3%。

二重略懂：无双提高 2%。

三重巧熟：御劲率提高 3%，内功基础攻击力提高 10%。

四重精妙：小队成员伤害招式会心，则使阵眼内功会心效果提高 20%，持续 5 秒。

五重游刃：阵眼施展任何音套路下招式会心，则小队成员内功会心几率提高 5%，持续 5 秒。

六重忘我：小队成员受到会心攻击，则阵眼破防等级提高 10%，持续 5 秒。

莫问的阵眼选择：

莫问>天罗阵>气纯阵（满层会心）>和尚阵

注：四重阵眼20%会效不是全程覆盖，是有内置CD的，CD为20s。五重阵眼5%会心可以全程覆盖，没有内置CD。

2.3心法被动



莫问

被动招式

曲动九州：在**战斗状态**且为“莫问”心法下，可通过施展“音”套路下招式积累“曲风”。“阳春白雪”“平沙落雁”曲风下，施展“徵”积累5点曲风，施展“羽”积累4点曲风，施展“宫”积累3点曲风，施展“商”积累2点曲风，施展“角”积累1点曲风。在“高山流水”曲风下，施展“音”套路下招式将额外**获得1点曲风**。若曲风点数大于9点或切换至“高山流水”曲风时将清空自身“曲风”所有层数；当恰好曲风点数为9时，将触发三段破招伤害。

简单来说，就是通过各种排序达到数字9来触发破招伤害以达到循环目的。

2.4 主要技能



宫/变宫

1.75 秒运功 无调息时间

技能介绍：

距离：20尺

武器：琴

消耗内力：1228点

揉弦捻孤韵，喑喑语沉吟。

对目标造成160-200点(+1.25*攻击力)阴性内功伤害。

攻击技，可在远距离外对目标造成大量伤害。

音套路技能

秘籍选择：

《音·宫》经脉图残页：运功时间减少 0.125 秒。

《音·宫》经脉图断篇：运功时间减少 0.125 秒。

《音·宫》秘诀断篇：伤害提高 4%。

《音·宫》秘诀绝章：会心提高 4%。

技能用途：

莫问的输出技能之一，在奇穴知止的修饰下变宫是莫问刷新DOT 的技能。

宫在高山流水曲风下会变为变宫，可在青霄飞羽状态或者在移动中运功，在循环中占比很低，仅用于刷新dot。循环占比中“宫”并不是该技能伤害，而是“疏影横斜”产生的影子造成的伤害。



商

瞬间释放 无调息时间

技能介绍：

距离：20尺

武器：琴

消耗内力：1300点

含商且咀征，轻语意微扬。

对目标立刻造成14-19点(+0.44*攻击力)阴性内功伤害，使目标每3秒受到58点(+0.23*攻击力)阴性内功伤害，持续18秒。

攻击技，持续伤害效果，战斗时尽量使目标身上维持该效果。

音套路技能

秘籍选择：

《音·商》参悟断篇：伤害提高3%。

《音·商》参悟绝章：伤害提高4%。

《音·商》秘诀断篇：伤害提高5%。

《音·商》秘诀绝章：会心提高4%。

技能用途：

莫问DOT技能，挂上之后通过奇穴知止用变宫刷新DOT，也是奇穴流照触发的前提，需要保持不断。



角

瞬间释放 无调息时间

技能介绍：

距离：20 尺

武器：琴

消耗内力：1373 点

金丝描玉缕，百转折千回。

音套路技能

对目标立刻造成 14-19 点 (+0.42*攻击力) 阴性内功伤害，使目标每 3 秒受到 58 点 (+0.24*攻击力) 阴性内功伤害，持续 18 秒。

攻击技，持续伤害效果，战斗时尽量使目标身上维持该效果。

技能用途：

莫问 DOT 技能，挂上之后通过奇穴知止用变宫刷新DOT，也是奇穴流照触发的前提，需要保持不断。



徵/变徵

3 秒引导 无调息时间

技能介绍：

距离：20 尺

武器：琴

消耗内力：2276 点

素手摘星陨，云畔雪生歌。

每秒对目标造成 1 次 190-210 点(+0.64*攻击力) 阴性内功伤害，持续 3 秒。

音套路技能

攻击技，短时间内连续对目标造成大量伤害。

秘籍选择：

《音·徵》参悟残页：伤害提高 3%。

《音·徵》参悟断篇：伤害提高 4%。

《音·徵》秘诀断篇：会心提高 3%。

《音·徵》秘诀绝章：会心提高 4%。

技能用途：

莫问音套路最主要输出循环的技能。在流照奇穴下变为充能3层且充能时间8s的技能，循环当中最重要的就是保证商，角不断的情况下打出流照以及触发破招。

徵在高山流水曲风下会变为变徵，可在青霄飞羽状态或者在移动中使用。



羽

瞬间释放 6秒充能

技能介绍：

距离：20尺

武器：琴

消耗内力：1156点

弦动曲长潇，绕梁引知音。

音套路技能

充能技能，对目标造成 143-156 点(+0.86*攻击力)阴性内功伤害，对

受到控制效果的目标造成的伤害提高 30%。

攻击技，可立刻对目标造成伤害。

秘籍选择：

《音·羽》参悟残页：伤害提高 3%。

《音·羽》参悟断篇：伤害提高 4%。

《音·羽》秘诀残页：会心提高 3%。

《音·羽》秘诀断篇：会心提高 4%。

技能用途：

羽是莫问 **流照** **破招** 循环保证充能的核心技能。打**羽**可以获得**明津** BUFF（使“**音**”套路技能伤害提高20%），且通过奇穴**师襄**（羽无视目标60内防且返还“**音**”套路5s调戏时间）返还CD，徵因**流照**变为充能技能，**羽**的返还cd可以缓解充能技能的压力。



疏影横斜

瞬间释放 20 秒充能

技能介绍：

距离：20 尺

武器：琴

消耗内力：1589点

疏花弄月，绰影重摇。

在目标位置召唤一个影子分身协助战斗，回复自身20%内力最大值并使自身招式威胁值降低40%，持续7秒，该效果时间可累加。影子受到的范围伤害降低20%，影子最多存在6个，持续25秒；传送回影子位置时会解除自身受控效果并使自身免疫控制（被拉除外），持续3秒，该效果时间可累加。

辅助技，召唤影子效果辅助自身战斗。

技能用途：

疏影横斜简称影子，影子是莫问的精髓，是莫问的增益及爆发，主要原因是在刻梦、云汉修饰下3组技能必定召唤出6个影子且每个影子会提供5%增伤。莫问的影子享受快照机制，即你在释放影子时，影子会继承你当时人物面板的属性，可以为重要技能提供强力增伤，也可选择在最大增益下快照影子进行输出。（疏影横斜产生的影子最多只能存在六个）

影子造成的伤害也记为“宫”，当前版本莫问本身不打宫，可直接在伤害统计里计算影·宫数。



孤影化双

瞬间释放 2分30秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1589点

孤负寂敛，对影成双。

解除自身控制效果并在自身位置创建残影保存自身技能调息时间、气血、内力状态，持续7秒，效果期间玩家再次施展技能则解除自身所有受控状态并召唤影子附着自身，使自身技能调息时间、气血、内力状态恢复至记录时的状态。

生存技，有效提高自身生存能力。

技能用途：

孤影化双在PVE中是莫问的**爆发技能**。能够重置**正律和鸣**和**影子**以及“**徵**”“**羽**”充能来打出**双大招**伤害并达到场上将近1分钟的**6云汉30%增伤**；循环中尽量保证**影子**为**正律和鸣**提供增伤和结算大招拿到会效触发**破招**的增伤。



清绝影歌

瞬间释放 1 分钟调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1589点

袖手拨光，清歌破夜。

解除自身受到的控制效果，召唤一个近战影子并控制该影子攻击敌对目标，持续25秒，效果期间长歌移动速度降低20%，受到的伤害降低40%，受到的治疗效果降低40%，影子闪避几率提高10%，会持续施展“醉剑”攻击周围目标4尺4个目标，每秒对其造成 $(+0.36 * \text{攻击力})$ 阴性内功伤害，影子无法被治疗，被击杀则解除该状态。

辅助技，短暂提高自身伤害能力。

技能用途：

清绝影歌一般称作切剑，目前在副本当中的无特殊用处，仅用于试炼之地以及特殊用法。除此之外，切剑的另一用途是作为保命技能保证自己的生存或应对副本特殊机制。副本多为穿刺穿透伤害时慎用，会在剑体死亡瞬间连同本体死亡。

在奇穴浮影的修饰下，切剑不再产生剑体影子而是玩家自身进入切剑状态，从而可以被治疗。



剑·宫

瞬间释放 3秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1228点

青锋出利鞘，缓剑写红尘。

每秒对前方5尺内的最多4个目标造成330-350点（+1.30*攻击力）

阴性内功伤害并降低其50%移动速度，持续5秒。

攻击技，对目标造成伤害同时有效降低目标移动速度。

技能用途：

剑·宫需要在切剑状态下才可以释放，作为剑流的主要输出技能具有不俗的群攻能力。



剑·羽

瞬间释放 8 秒充能

技能介绍：

距离：15 尺

武器：琴

消耗内力：1264 点

远声鸣山晓，熹微锁红霞。

解除自身受到的控制效果，冲向目标对目标造成 110-120 点 (+1.15*攻击力) 阴性内功伤害，2 秒后自身身旁会出现影协助其作战，影持续 8 秒。

攻击技，使自身快速接近敌对目标并造成伤害。

技能用途：

剑·羽需要在切剑状态下才可以释放。剑·羽是剑流的主要输出技能，在面对单体目标时优先释放剑·羽，再释放剑·宫。剑·羽所产生的影也享受云汉奇穴加成且仅剑·影可以突破六层增伤加成限制。



云生结海

1 秒 1 分 10 秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1445 点

五气连云波，十光凝海结。

在自身位置创建一个半径 15 尺的音域，使音域范围内小队成员分摊所有受到的伤害和治疗效果，持续 8 秒。

音域技，能有效的减免自身受到的伤害并且分摊自身受到的治疗效果。

技能用途：

云生结海作为一个分摊技能，虽然没有直接减伤效果，但可以把它当作一个变相减伤技能来用。即当小队成员释放减伤技能时，莫问释放**云生结海**，可以降低自身受到的伤害，变相为自己减伤。在点了**兼山**奇穴后有较强的自保或保队友能力。副本为穿刺穿透伤害时会直接移除云生效果。



笑傲光阴

1 秒 1 分 1 0 秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1 4 4 5 点

流水逝匆匆，百结华发生。

在目标位置创建一个半径15尺的音域，当自身位于音域范围内时，受到的伤害降低50%，并使音域内外玩家无法相互施展技能，持续8秒。

音域技，能有效的防御敌对玩家目标对自身的攻击效果。

秘籍选择：

《气·笑傲光阴》穴位图残页：调戏时间减少3秒。

《气·笑傲光阴》穴位图断篇：调戏时间减少3秒。

《气·笑傲光阴》穴位图绝章：调戏时间减少4秒。

《气·笑傲光阴》人偶图绝章：音域内外的玩家不再无法相互施展技能。

技能用途：

减伤技能，注意笑傲光阴的50%减伤效果无法被低级减伤覆盖。副本为穿刺伤害时会直接移除减伤效果。



杯水留影

3 秒 3 分钟调息

技能介绍：

距离：20 尺

武器：琴

消耗内力：1589 点

心清至明，映水无痕。

救治一个重伤的团队成员，使目标短暂复活 30 秒继续战斗，可在战斗中使用。

辅助技，短暂救治友方重伤目标。

秘籍选择：

《影·杯水留影》经脉图残页：¹⁹运功时间减少 0.25 秒。

《影·杯水留影》经脉图断篇：运功时间减少 0.25 秒。

《影·杯水留影》经脉图绝章：运功时间减少 0.5 秒。

《影·杯水留影》真传断篇：招式有效距离增加 3 尺。

技能用途：

可以配合[凤凰蛊](#)当作一个战复来用，合格的莫问在团队需要的时候应该第一时间进行[杯水留影](#)。



青霄飞羽

1 秒 40 秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：任意兵器

消耗内力：1445 点

长鸾动飞羽，桐声彻青霄。

门派轻功，使自身处于浮空状态，不受招式控制效果影响但无法移动，持续 6 秒。

生存技，使自身有效脱离敌对目标的近战攻击范围。

秘籍选择：

《气·青霄飞羽》穴位图残页：调息时间减少 2 秒。

《气·青霄飞羽》穴位图断篇：调息时间减少 3 秒。

《气·青霄飞羽》人偶图绝章：浮空持续时间增加 2 秒。

《气·青霄飞羽》人偶图残页：效果期间自身受到的伤害降低 40%。

《气·青霄飞羽》人偶图断篇：“音”套路下技能施展距离提高 5 尺。

蓝色秘籍 2 选 1

技能用途：

门派轻功，在某些需要扶摇的机制时可以替代扶摇，上天来打技能。

青霄飞羽状态下不能施展宫、徵，只能施展变宫、变徵，因此青霄飞羽往往伴随着曲风的切换。机制上类似“闪现”，所以释放时某一时刻能穿过掉落物。



阳春白雪

瞬间释放 3秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：693点

三生顾盼阳春雪，一曲繁音诉衷肠。

被动效果：施展“阳春白雪”主动技能，莫问心法下使“宫”“徵”无视目标30%防御值，

主动效果：对敌对目标造成 $(+0.33 * \text{攻击力})$ 阴性内功伤害，可在“宫”“徵”运功过程中施展且不会打断运功状态。若目标气血值低于50%，则“阳春白雪”伤害效果增加10%。

辅助技，增强自身非移动状态下的伤害和治疗能力。

技能用途：

一般为自动释放无需太多关注，注意阳春白雪对于点了豪情的首跳徵是没有无视加成的，即伤害出在首跳徵之后。

在游戏设置-特殊门派设定中可以勾选自动释放阳春白雪选项。



高山流水

瞬间释放 3 秒调息

技能介绍：

距离：无

武器：琴

消耗内力：1517 点

高山不问花柳意，流水却道潇湘情。

激活高山流水曲效果；被动效果："宫""徵"转换为"变宫""变徵"并可在移动中施展。主动效果：施展后自身加速率提高 20%，持续 12 秒。

辅助技，强化自身在移动中的输出和治疗能力。

技能用途：

可以在**移动中**运功**变宫/变徵**，移动中可以使用**变宫+高山流水羽**触发破招，但要注意充能。

3、奇穴

3.1 主要奇穴

第一层：



号钟

"宫""剑·宫"会心几率提高10%，会心效果提高10%

奇穴介绍：增加宫和剑·宫的双会，注意对影·宫没有任何加成。



飞帆

"徵"伤害提高10%。

奇穴介绍：增加徵伤害，流照循环唯一的选择。

第二层：



长清

"徵"可对目标周围8尺内额外4个敌对目标造成伤害。

使徵变成群攻技能，可对响壑生效。可以联动弦风奇穴，在多个目标的时候对主视角目标造成弦风层数*徵跳数*(2-5人)判定的弦风伤害，大幅提升单体承伤。

剑流奇穴，提升切剑CD时的群怪能力。另外，长清徵的额外目标需要和主目标在同一平面内。



明津

"羽"充能时间提高5秒，施展"羽"后使"音"套路下伤害提高20%，运功不会被打退持续8秒，该效果时间可叠加。

注意该增伤只增加"音"套路伤害，且因为莫问增伤过多，所以该奇穴最终增伤会被稀释。

第三层：



弦风

每次施展"音"套路下招式将积累一层"弦风"，最多积累5层。

施展“移形换影”或切换曲目后，3秒内施展“徵”将消耗所有“弦风”每跳根据“弦风”个数附带额外伤害。

额外追加伤害，通常一轮循环会积累6层弦风，如何避免浪费层数也是莫问输出扣细节的一个小关键。可以联动弦风奇穴，在多个目标的时候对**主视角**目标造成**弦风层数*徵跳数*(2-5人)**判定的弦风伤害，大幅提升单体承伤。



弄影

“清绝影歌”不再降低自身移动速度，“剑·羽”充能时间降低3秒，产生的影子伤害提高30%，每次施展“剑·羽”返还“清绝影歌”1秒调息时间。

剑流奇穴，降低**剑·羽**充能时间，增加**剑·羽**伤害。



洞天

自身所有持续效果每跳造成的效果递增 12%

增加 DOT 伤害。试炼之地五行柱奇穴。

第四层：



流照

“徵”变为充能招式，充能时间8秒，最多充能3层。命中有自身“商”“角”持续不利效果的非侠士目标时，每跳将根据属于自身“商”“角”持续不利效果个数附加无视目标90%内功防御的额外伤害“流照”并获得一层可叠加的“流照”效果，最多增加两次。触发“曲动九州”时将消耗所有“流照”效果追加破招伤害。

流照核心奇穴，必点，**额外追加伤害**。仅对**主视角**目标造成伤害，可用于转火。**相反的丢失目标的同时也会丢失伤害（所有主视角伤害机制同理）**



照月

“清绝影歌”和“疏影横斜”影子伤害提升 20%。

剑流核心技能，增加**切剑**伤害，剑流必点。



殊曲

自身所有持续效果作用间隔缩短1秒，总持续时间保持不变。施展“羽”命中目标则使自身下两跳持续伤害立刻生效。

缩短 DOT 间隔，炸DOT。

第五层：



豪情

施展“徵”立刻对目标造成一次伤害，命中受自身“音域”作用的目标伤害提高 15%。

增加徵的首跳伤害，必点。注意非侠都不吃自身音域效果



浮影

“清绝影歌”不再产生影子，自身进将入持剑姿态。受到的伤害降低效果提高到 40%。

切剑之后剑体就是本体，不用担心本体因为AOE或无法移动而暴毙，剑流奇穴。

第六层：



师襄

“羽”无视目标60%内功防御，每次施展“羽”返还5秒“音”套路招式调息时间。

缓解流照奇穴下徵、羽的充能压力，必点。



兼山

“云生结海”音域生成时立刻平衡音域范围内所有小队成员当前气血值百分比。

很强的保命奇穴，但pve点不出。



忘弦

“笑傲光阴”音域生成时若自身在音域范围内，则恢复自身20%气血最大值，解除自身受到的阳性不利效果、阴性不利效果、混元不利效果毒性不利效果、点穴不利效果、持续伤害不利效果。

单刷奇穴，在部分不注重输出需要驱散自身的场合点出。



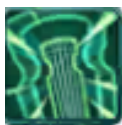
爻辰

“阳春白雪”曲风下，施展“清绝影歌”使“清绝影歌”状态持续时间增加5秒，且持续期间无视目标10%内功防御。施展

“剑·宫”立即对目标造成一次伤害，且“剑·宫”施展范围增加3尺。

剑流的**无视防御**奇穴，提升剑流伤害。

第七层：



知止

“变宫”命中拥有属于自身“商”“角”持续不利效果的敌对目标则刷新属于自身的“商”“角”持续效果，并重置曲风切换的调息时间。

刷新DOT主要技能，**流照**循环必点。



知音

“笑傲光阴”音域减伤效果可对自身小队成员产生作用。

剑流可不挂DOT，同层无其他收益奇穴。

第八层：



刻梦

“疏影横斜”额外创建影子几率提高至100%，“疏影横斜”创建的影子会心几率及会心效果提高10%，但传送至影子位置不再附带免疫控制效果。若“疏影横斜”产生的影子因为被攻击导致提前消失，影子剩余时间的三分之一将返还为“疏影横斜”的调息时间。

奇穴介绍：使3组影子全部放完后场上必定存在6个影子。收益极高，配合**云汉**奇穴成为常驻奇穴。



盏萤

“疏影横斜”每个影子使自身受到的伤害降低8%，施展“移形换影”

时将会锁足自身位置及影子位置周围4尺内的3个目标，持续4秒。

单刷奇穴，影子**盏萤**配合**浮影**可以达到 高额的减伤。



冻泉

“商”“角”增加2跳持续效果，会心几率提高15%，会心效果提高20%，效果**完结**时对目标额外造成阴性内功伤害。

大幅度提高 DOT 伤害，试炼之地五行柱奇穴。

第九层：



相依

"孤影化双"持续时间延长8秒，施展"孤影化双"后，残影会在场地中施展两次逐渐向外扩散的环形音波，"莫问"心法下对敌对目标造成大量伤害，"相知"心法下使友方玩家回复大量气血。

使**孤影**变成 AOE 伤害技能，并延长持续时间，试炼之地五行柱可以点出来。



争鸣

触发“**曲动九州**”后将对目标额外造成一次破招伤害

额外追加伤害，本层当前唯一选择。直接增加循环里的破招占比，压缩了基础伤害收益。

第十层：



云汉

"疏影横斜"与"清绝影歌"每产生一个影子在场，使自身伤害招式伤害提高5%，威胁值降低8%。

配合**刻梦**6影子在场提供30%增伤，收益很高的奇穴。



停拍

"清绝影歌"下"剑·商"充能两层，调息时间为8秒，向面向范围内10尺刺出一剑造成大额伤害并残留剑气，0.5秒后剑气爆裂，使得目标**眩晕**且受到的伤害提高15%，持续3秒。

剑流下极强的一个奇穴，群攻能力强于**剑·宫**，试炼之地有奇效。

第十一层：



参连

"阳春白雪"曲目下，自身阴性基础攻击力提高10%，"阳春白雪"主动技能调息时间降低2秒。

唯一选择。虽然破招不吃**基础攻击**，但大招和其他技能都能吃到参连增益。

第十二层：



正律和鸣

施展技能后将清空自身当前曲风并召唤一道琴影与自身共同对敌，琴影存在期间，自身曲目切换不再清空曲风，琴影所弹奏的音将为自身补充曲风。两人合奏完成五次"曲动九州"或施展二段技能知音兴尽提前结束"知音和鸣"效果，琴影将炸裂开，根据两人合奏完成的速度和次数对当前非侠士目标造成巨额伤害并使自身会效提高。

技能机制来源于莫问的被动：**曲动九州**，在**进入战斗**的状态下且自身破招**不为0**使用该技能会召唤一个琴影，琴影会在2、3、4、5、6五个数字中随机演奏五次数（第五次一定为4）。

根据**曲动九州**可知当琴影演奏2、3、5、6时，我们可通过补充7（2+7）、6（3+6）、4（5+4）、3（6+3）以及最后一次必定演奏4补充5（4+5）来进行合奏产生共鸣。

10s内完成五次共鸣可产生满额伤害并获得15s的40%会心效果加成，
20s内完成五次共鸣可产生中等伤害并获得15s的20%会心效果加成，
20s以外或者未完成共鸣可产生少量（有保底500%）伤害并获得15s的10%会心效果加成。

主动结算只有**四段**伤害并获得10%会心效果。

根据当前的加速选择一段（95）GCD计算我们很难在10s以内完成**六次**技能衔接，所以需要使用**高山流水**的主动效果：**施展后自身加速率提高20%**达到最高加速面板等级协助我们共鸣。

曲动九州在**高山流水**下每个**音**套路技能（宫3、商2、角1、徵5、羽4）都会+1层曲风，即（变宫4、高山流水商3、高山流水角2、变徵6、高山流水羽5），所以假如琴音按顺序演奏2、3、5、6的时候我们通过填充7、6、4、3、5的选择为**?**、变徵、变宫、高山流水商以及高山流水羽，这里可以发现即使在**高山流水+1**下依旧没有技能可以有7层曲风，所以这里需要用两个技能填充即2+2+5，也就是当琴影演奏2时我们需要用到**高山流水角**和**高山流水羽**两个GCD技能，这是五个数字中唯一需要两个技能配合共鸣的曲风。

我们这里可以注意到，最后一个数字必定是4，又因**参连**奇穴我们可以把最后一次共鸣换到**阳春白雪**曲风吃到**基础攻击**的增益，所以最终循环当琴影演奏曲风2、3、5、6、4时我们应该使用**高山流水角+高山流水羽**、**变徵**、**变宫**、**高山流水商**、以及切换曲风的**阳春徵**。

另：结算的会效加成优于伤害结算，即大招伤害本身已经吃到了该次应有的会效加成。



响壑

“徵”“变徵”每0.75秒产生一次作用效果，持续3秒。

徵从四跳（带豪情）变为五跳（带豪情）技能，且对长清生效。输出正律，可作为一键宏奇穴或多群攻boss。

3.2 奇穴推荐



群攻有收益的时候可以明津换长清

4、门派特色增伤：无视防御

4.1 无视防御的概念

在 PVE 中，目标会根据自身的防御等级获得伤害减免。如 123/124 级的木桩的内外防百分比为 35%，即对木桩造成伤害时木桩会有 35% 的伤害减免，实际造成的伤害为原伤害的 65%。

首先明确一个概念，剑三中的“破防（Overcome）”并不是通过降低目标的防御等级提高伤害，而是直接根据破防率经过运算后按比例提升技能伤害。而通过降低目标防御等级从而间接提高伤害的属性称作“**无视防御（Shield Ignore）**”。无视防御的上限为 100%。

无视防御类效果主要分为 3 种：自身技能附带、自身受到增益效果附带和目标减益效果附带。

自身技能附带，即特定技能无视目标防御等级（B 类无视），典型的有莫问的**师襄**、**流照**和**阳春白雪**；

自身受到增益效果附带，即所有技能无视目标防御等级（A 类无视），典型的有相知风雷瑶琴剑给予的**弄梅化解盾**，或者花间游的奇穴**倚天**。

目标减益效果附带是目标的基础防御等级降低，典型的有洗髓经的**立地成佛**、天策的**破风**等。

对于 NPC 而言，无视防御的计算公式为：

最终无视防御百分比 = $1 - [1 - (B \text{ 类无视} \textcircled{1} + B \text{ 类无视} \textcircled{2} + \dots)] * [1 - (A \text{ 类无视} \textcircled{1} + A \text{ 类无视} \textcircled{2} + \dots)]$

即：同类相加，异类相乘。

4.2 莫问的无视防御

莫问自身有 4 种无视防御：**师襄**（羽）、**流照**、**阳春白雪**（宫、徵）

和爻辰（清绝影歌）。另外，莫问还可受到立地成佛、弄梅盾、天罗阵等A类无视防御类效果的影响。

莫问拥有流照奇穴带来的流照额外伤害无视目标90%内功防御，以及师襄奇穴带来羽的60%无视防御和阳春白雪被动一层叠加30%三层90%的无视防御数值。

正律循环占比高的正律和鸣和破招伤害没有无视加成，很需求A类无视。

5、莫问循环

5.1 莫问正律循环

通过曲动九州、正律和鸣我们大致可以知道莫问的主要输出来源是计算曲风的叠加来达到曲风共鸣。正律和鸣，争鸣，破招，流照，是主要的输出来源。

通过搭配孤影和影子便可以达到完整循环：变宫起手（可不打，主要是可以提前读条，在木桩模式下是进战的前提），孤影大招影子共鸣1影子共鸣2影子共鸣3关孤影共鸣4切阳春打徵结算，大招cd的时候开始进入普通循环，因循环核心以触发破招为主，所以可以通过断徵尽可能触发更多的破招。即：变宫徵徵（断）羽徵（断）羽

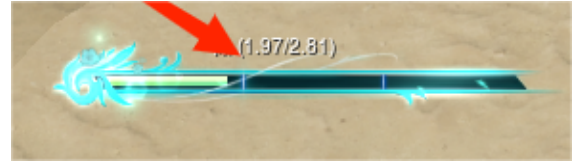
因弦风的存在，所以我们第一个徵的时候应以触发更多弦风为主不断徵

大招小技巧：因高山流水下+1容易与普通阳春循环曲风产生割裂感我们可以通过小键盘设置（如下左图），假设12345对应宫商角徵羽，那么就在第二列设置小键盘，请按自己的键位自行对应宫商角徵羽的数字。监控了自身曲风buff的时候就可以通过琴影演奏几我们就按小键盘的几进行共鸣，等到自己已经非常熟练以后就可以尝试脱离小键盘计算了。因我们计算共鸣期间使用了高山流水主动，所以商、角因此也快照到了满加速属性，结算大招的小节要因dot剩余时间判断不浪费曲风破招的前提下提前变宫，

举例即：结算大招阳春徵 羽徵（断）变宫，与会效循环相比：变宫徵徵（断）羽徵（断）羽，省去了一次徵羽避免断dot，并且调整徵羽位置避免浪费弦风层数。

假如变宫在第四次共鸣，我们也可以通过先打出满加速变宫共鸣，在读条期间卸除高山流水气劲，让商、角不被快照从而在特殊环境（不断徵）进入完整正常循环。

1	Num5
2	Num6
3	Num2
4	Num3
5	Num4



断倒读条第二跳横杠，第三次伤害（豪情）的徵称为断徵。在豪情奇穴下可以在横杠处产生徵的第三次伤害和第二个读条的首跳瞬间两次伤害的操作。

5.2 正律循环影子的用法

影子是一个不占 GCD 的技能。配合上云汉、刻梦又是莫问的增伤技能，合理利用影子提升 DPS 是一个莫问要学会的基础。

莫问的影子享受快照机制，又因其强大的增伤效果，所以就有两种使用方法，快照大量增益从而使影子·宫打出更高的伤害，或者为高数值的技能提供满额增伤——正律和鸣。

尽量保证大招结算之前吃到满额的影子，后续充能完成的影子可以快照大招的会效打出更高的影子·宫。

5.3 莫问响壑循环

响壑最主要的输出为**徵**和**流照**，其中同样有12%占比的**弦风**决定了该循环手动的差距。

目前考虑以8857阈值为主。



阶段	加速等级	运功时间
1	95	2.75s
2	8857	2.50s
3	19316	2.25s

加速阈值如上

6、风雷瑶琴剑

风雷瑶琴剑是长歌门的门派特殊武器，使用之后会出现 QTE 界面，并出现 25s 倒读条的**风雷引**。简称**风雷**。



6.1 技能介绍

QTE 界面有 3 个技能：



箫

悠扬的箫声使内心平静，降低自身仇恨



琴

琴声响起，音波向四周传播开去



剑

剑气放出，对单个敌人造成杀伤

箫、**琴**、**剑**可以任意组合，效果最多作用三次，根据组合不同终结技的效果会不同，这里我们主要讲解副本里常用的技能组合。

使用 3 次箫（111）之后直接退出 QTE：

每使用1次**箫**会给自身附加一层**悠扬箫音**的BUFF，每层降低攻击所造成的仇恨值20%，并提高小额的无双值，3层给自身提供约4%无双。另减仇效果最多只能为0不能为负数，且影子会**快照**当前自身仇恨值，所以使用影子作为t的方法已不可行。

使用 3 次琴（222）之后直接退出 QTE：

3次半径最大20尺范围的向外扩散的环形波浪技能，参考相依。由于BOSS模型问题每用一次琴都有可能造成2跳琴音伤害，在单体伤害上使用3次琴的伤害要大于使用3次剑的伤害。受平面影响，容易被boss滞空躲掉。

使用 3 次剑（333）之后直接退出 QTE：

3 次单体技能伤害分别为，第一次玄空掌，第二次浮云剑，第三次鸣雷也，三次伤害递增且附带高额减速。由于伤害期望低于 6 次琴音，一般不推荐使用。

幻音：使用两次剑一次箫的随机组合（133、313、331）

幻音需要在连续三下 QTE 释放不断读条约13s完成引导。幻音效果是对半径30 尺内的目标附加幻音 DOT，一共 10 跳。该 DOT 的伤害可以享受云汉加成，影子需要在释放风雷之前释放，并且保证在幻音特效出来时身上有云汉BUFF，幻音才会享受云汉加成。幻音 DOT 为快照机制，当幻音伤害出来之后再释放影子，幻音无加成，但幻音伤害出来时使用风特效腰坠可以提升幻音的伤害（破防不属于快照机制）。幻音与琴音相比范围更大，且不会受到平面影响，伤害期望比 6 跳琴音略高，但是由于引导时间过长且无法中断，仅在特殊boss有作用。

李白：

在使用了风雷之后不论是否释放技能都会有几率出现李白，李白会释放太白醉酒、李白醉剑等伤害技能。

6.2 使用风雷的注意事项

在使用风雷之后会有一个短暂的延迟才会出现风雷引，在这个时候如果不小心按了一个宫，正读条就会断掉风雷，但是相反倒读条会被风雷断掉。利用这个原理我们可以在正律和鸣已经合奏了四次之后使用风雷，马上切阳春打徵，延迟效果会帮我们自行断掉倒读条徵，成功打出大招伤害并让风雷吃到会效。

风雷的所有释放方式均有超高的基础伤害和超低的技能系数，所以攻击对于风雷收益极低，而破防双会无双对风雷收益极高。振奋、WIFI、弘法、鼓、庄周梦盾，无视防御（弄梅盾、立地成佛）和云汉对风雷伤害均有加成效果。

使用风雷以及风雷引的每一格均视为进战状态，会触发水特效武器的层数效果，切换武器玩家可以使用风雷并切换水特效提前叠10层buff。同时风雷引也会触发cw特效，cw玩家需在风雷结束再切换武器。

切剑状态下，使用风雷会立刻回到本体循环

风雷 CD 为 2 分钟，从按下风雷开始进入调息。

7、橙武

7.1 橙武特效

施展阴性伤害招式命中后，一定几率重置自身“音”套路招式调息时间，6秒内施展“宫”无需运功，直接完成一次“曲动九州”，且附带阴性不利持续伤害效果，最多叠加三次，持续30秒，不受其他秘籍、奇穴影响。

莫问橙武可以在触发特效的时候重置音套路技能cd（徵，羽），使宫/变宫不再需要读条变为顺发技能，直接完成一次曲动九州，且可触发多次的破·流照，施展宫/变宫每次为目标叠加一层神兵·宫的阴性DOT伤害，最高可叠三层，神兵·宫同样吃快照模式。

7.2 橙武循环

额外追加伤害不会触发橙武的特效（门派套装双会效果同理），但莫问大部分伤害的来源都归类于额外追加伤害，所以触发概率极低，是正常现象。

叠加神兵·宫尽量以阳春结尾可以快照到参连的收益，在正律和鸣演奏中触发特效，宫/变宫可以直接完成一次共鸣。

已经叠满三层神兵·宫后最优的办法是把剩余CW持续时间卸除，重复叠满层属于负收益操作。

8、插件设置

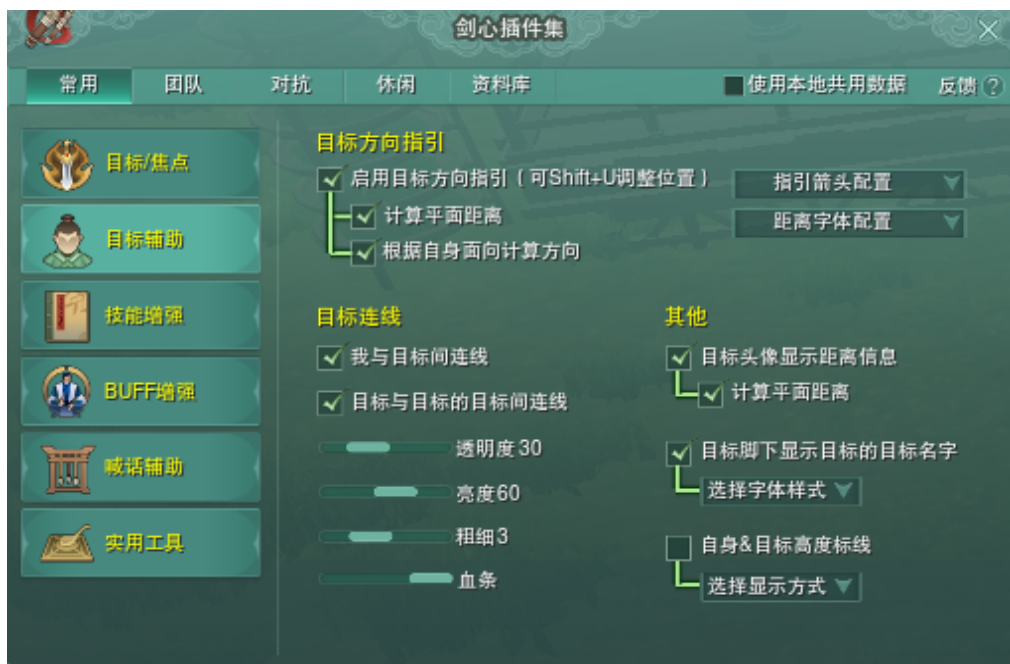
为了在战斗中更方便的操作，我们需要进行一些 BUFF 监控和设置。

ESC 点插件管理



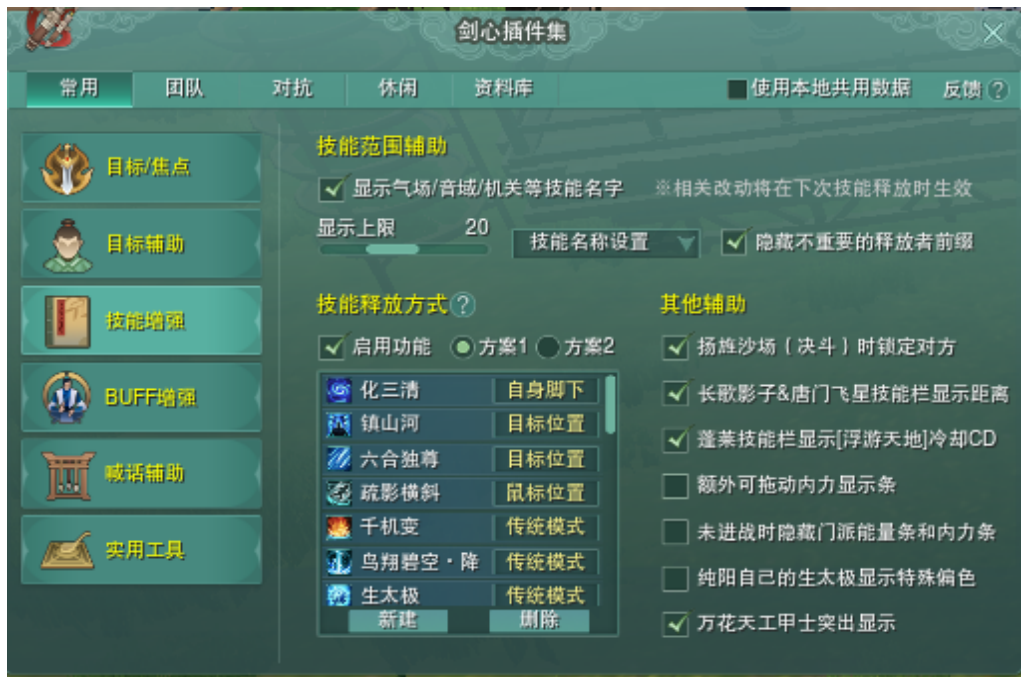
首先点开剑心插件。

剑心插件是一款 PVP 插件，但是也有一些对 PVE 有用的设置。



勾选上我与目标间的连线，点上之后在选到目标之后就会有一条连线，便于观察当前目标是谁。





勾选上长歌影子&唐门飞星技能栏显示距离，疏影横斜设置为鼠标位置



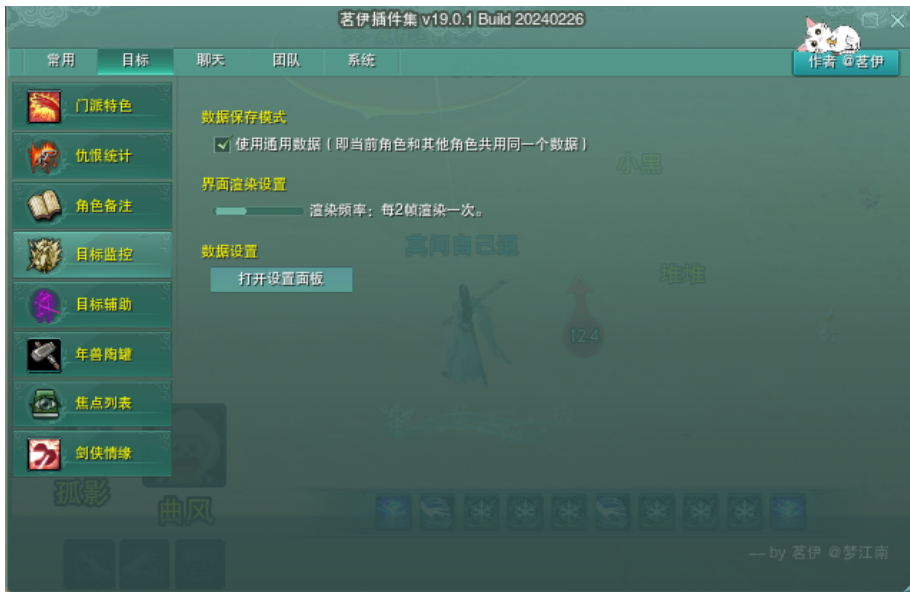
我们再点击茗伊插件。



在目标里点击焦点列表，勾选上启用、默认焦点，在副本当中自动会有焦点列表，如果有想要焦点的列表可以点击添加将想焦点的目标输入进去。

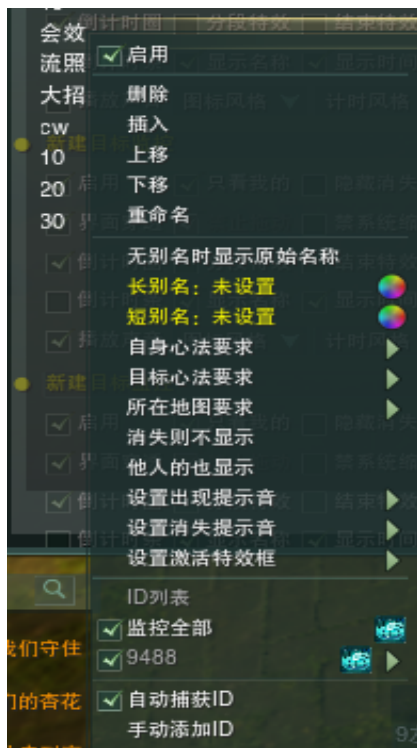


在目标里点击目标监控进行 BUFF 监控。

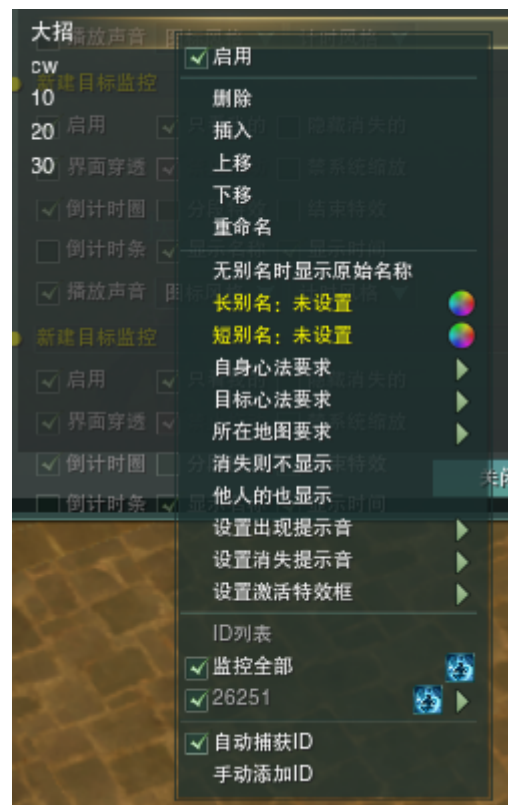


打开设置面板

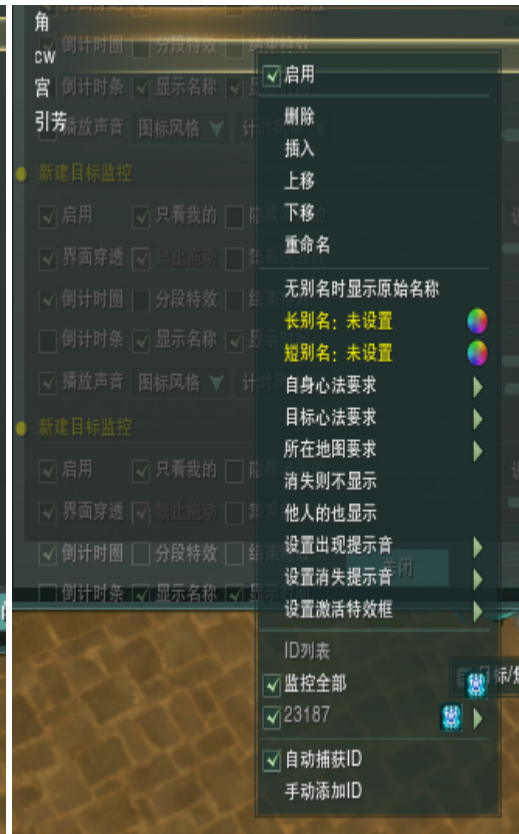
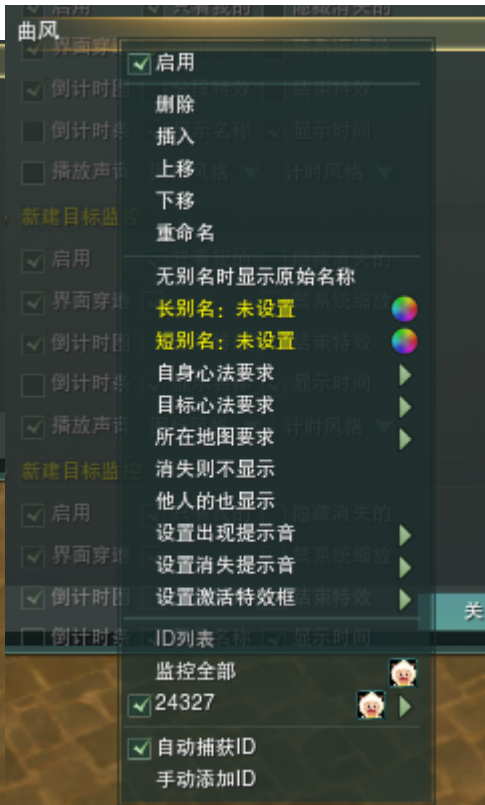
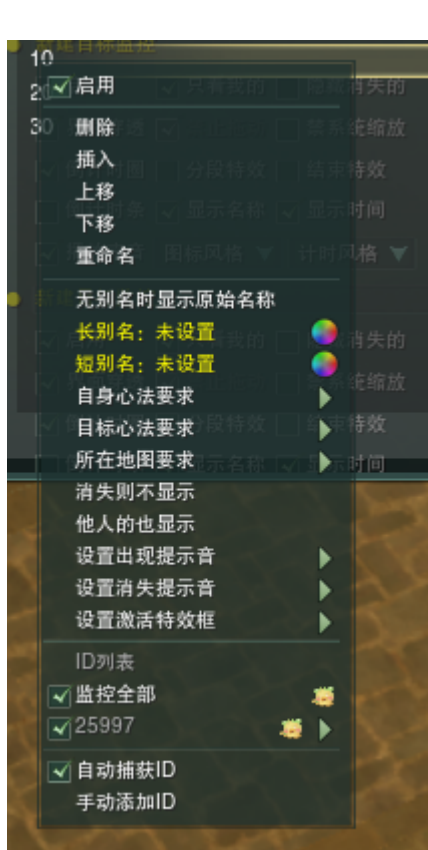




莫问阵眼四阵会效的内置cd



正律合奏成功的次数



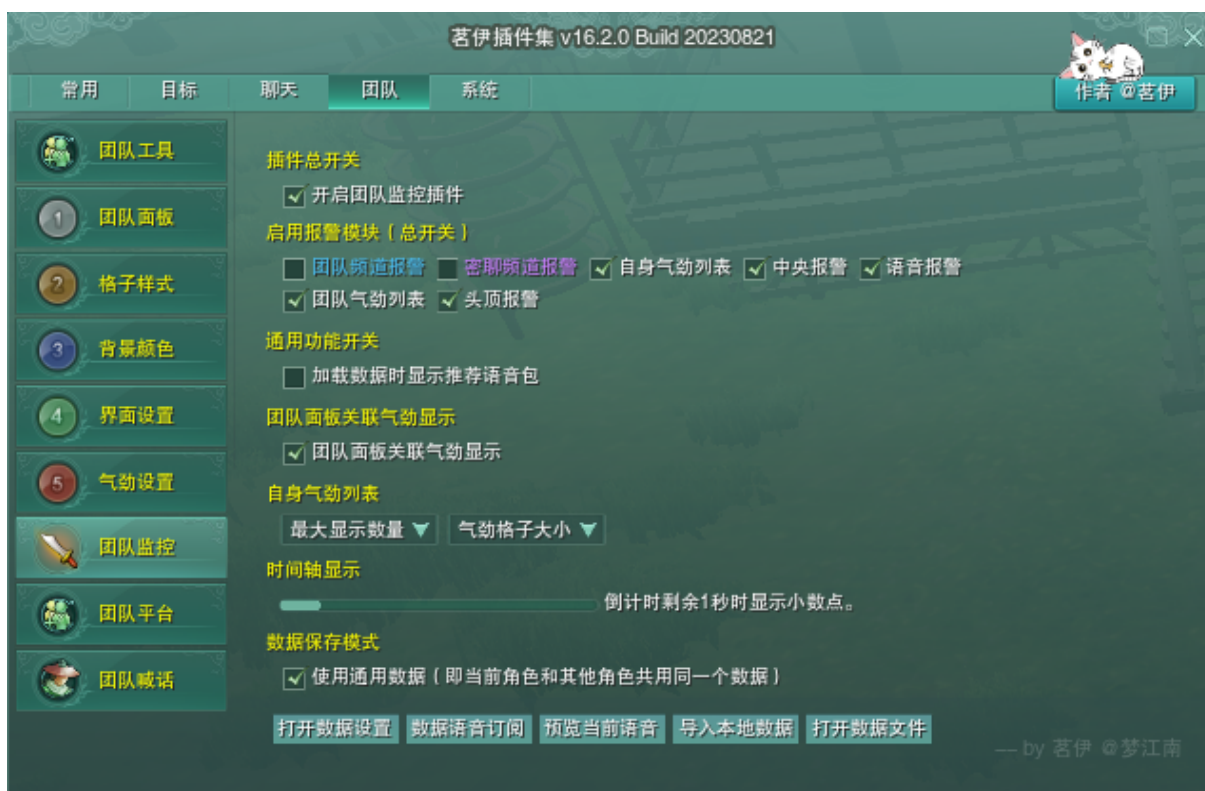
正律会效，等级要自己加

曲风

cw的神兵·宫

buff的id可供参考

团队 DBM：点击**团队监控-打开数据设置-系统菜单-订阅在线数据、语音包**，选择一个喜爱的作者的数据下载。这样 BOSS 时间轴就会在自定义界面倒计时的地方显示出来。莫问在副本实战中一定要多看 BOSS 时间轴提示，合理的安排循环。

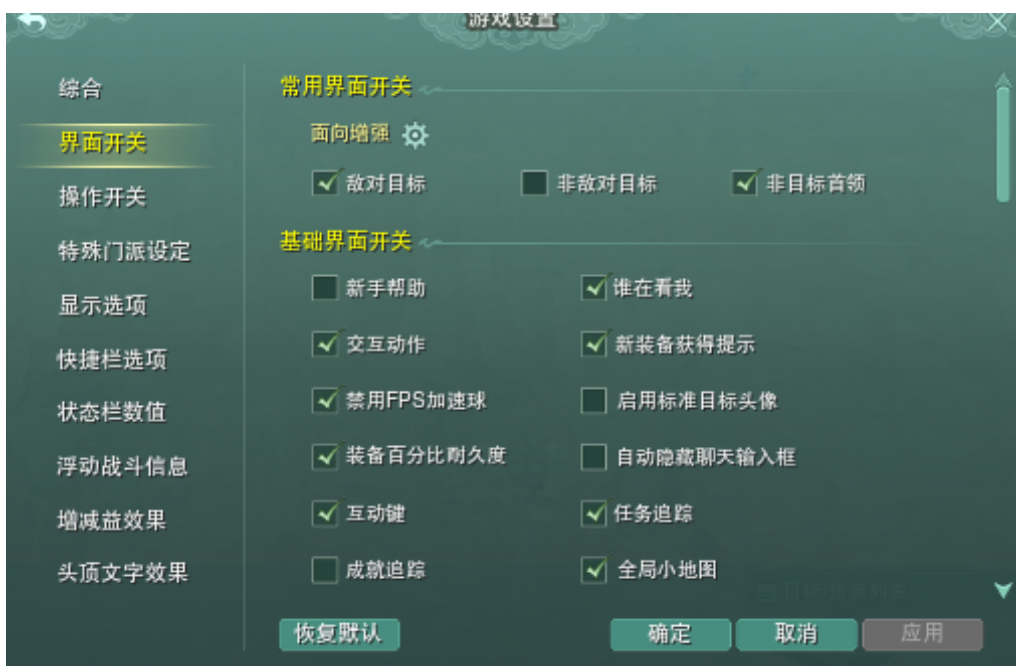


9、其他设置

点击游戏设置。



点击**界面开关-面向增强**，根据自己习惯选择角度大小透明度等。这样就会显示出目标的面向，在副本中更方便观察 BOSS 的面向。





游戏设置-操作开关下拉-战斗模式开关选择鼠标位置，能够更灵活的释放影子。



在特殊门派设定中勾选上自动释放阳春白雪，影子放在自身脚下不建议勾选，在某些情况下脚下的影子是必死的，所以要在鼠标位置释放

，影子存活几率会大大增加，赶路也方便。



10、属性分析

对于莫问目前版本而言

正律循环：加速只考虑95，因大招绑定了高山流水，所以对自身加速需求不大，可以把套装衣服的加速属性替换更有利的破招会心破防无双属性。

单点属性收益为（实战增益）：


会效 > 破防 > 破招 > 无双 会心 > 基础 > 根骨

属性收益不是一成不变的，莫问当前版本属于水桶收益，即使是最优的会效装备也并不会断层于其他精简。破招不宜过多也不能少，控制在2w7-3w即可。

放弃加速衣服套装最好的选择就是切糕，4件套+2切或者2+2+2以及2件套+4切都是可以选择的考虑。

13、结语

受作者水平所限，本文仅作抛砖引玉使用，也希望能给各位同门一点启发。希望各位同门能保持 PVE 莫问玩家现有水平，继续将 PVE 莫问发扬光大。



但练循环，莫刷木桩。

但打输出，莫念增益。

但以求实，莫作 P 图。

但律于己，莫严于人。

但行踽踽，莫嗔莫妄。

抚琴君子，与世无双。

编者

2024.3.28