

此贴内容只面向刚接触游戏，或者接触游戏时间不长的真萌新。（真的存在吗...）各位大佬请理智分析，若有不足之处，还望多多指正。

写在开头：此篇为基础篇，将从御魂、当前版本各位置主流式神、痒痒鼠の周常&日常活动着手，旨在把小萌新们的认知提升到痒痒鼠玩家的平均水准。

写得很多，也都是干货啦，希望能对小萌新们有所帮助叭。对于一些不知道养什么的萌新，可以参照一下后面对式神的介绍，可能有点啰嗦，但是应该会比较有帮助...

### 1.御魂

这里我们就当前版本的43种御魂来谈，鉴于各种御魂的效果五花八门，且有许多小萌新们对部分机制的认知偏差，为了分析更为系统，这个部分我们把御魂的种类分为：输出系御魂、控制系御魂、功能系御魂、保命系御魂、首领御魂以及其他御魂。下面内容会针对每个御魂的效果解析、适用场景以及误区纠正展开。

注：如有未提到的就业场景，希望大佬们能够予以指出，拜谢。

### 1.输出系御魂

对于小萌新而言，输出御魂在前期可谓是重中之重，这个分类包含：网切、破势、狂骨、针女、心眼、鸣屋、镇墓兽共计7种御魂。

### 误区1

：研读这7种御魂各自的效果之后，我们不难发现，其中破势、心眼、狂骨在其描述上均有携带者造成伤害时的字样，而这也造成了萌新们的第一个认知错误，导致一个aoe下去无事发生的惨状。其实，所有的御魂中，凡是带有这样的描述的，都是要

造成切切实实的伤害才能

触发的，且护盾吸收量不会生效

。比如说，我方破势玉藻前的堕天，伤害为1万，打在满血并携带5000护盾的敌方单位身上时，只能造成7000伤害。

另外，针女的话，如果全被护盾吸收，是同样无法触发的。能够无视护盾触发的输出御魂，只有网切、鸣屋、镇墓兽。

我们再仔细看看其他御魂，可以发现不少御魂均有这么一个前提。bingo~控制系的御魂大多也是要满足造成伤害这一前提的。

网切：攻击时50%概率无视45%防御，适用场景：1.道馆突破时，敌方式神拥有高额护盾的情况，破盾式神用于增伤；2.蟹姬这种拥有两段高额伤害，且难以确定造成伤害时，敌方式神的血量；3.超鬼王时，一波清6星小怪，小怪血量会经历100%到0的全过程，破势和心眼都只有一段时间内有效。

破势：造成伤害时，若目标生命高于70%，提升40%伤害，适用于打输出时，敌方血量几乎全程维持在70%以上的场景。(破势对萌新而言是重中之重，凑齐一套破势御魂之后能让刷图什么的都变得轻松许多。)

心眼：造成伤害时，目标生命每降低15%，提升10%伤害，适用于收尾收割敌方残血式神。

狂骨：造成伤害时，每拥有1点鬼火，提升8%伤害，适用场景：1.依赖普攻输出的阵容体系，在输出行动时几乎都拥有8点鬼火，其增伤是高于破势/心眼的；2.魂十一和卑弥呼这类拥有降低鬼火消耗的副本，在计算好鬼火条的情况下，能让输出出手时获得的增益高于破势/心眼的情况。(也许这么说不是很明确，eg：魂十一18s和19s阵容的收尾烬天玉藻前，虽然仅有1秒差距，但是由于19s在第一回合多了一个童男普攻，使得鬼火条多跑了一格，在最后烬天玉藻前出手时，能够吃到6火加成，所以四件套带狂骨更容易合格。但是18s阵容，三个回合加起来，我方一共行动5次，无法获得鬼火条的鬼火回复，最后烬天玉藻前出手时仅能获得3火加成，不及心眼。)

## 误区2

：还是造成伤害时这一前提，在我方造成伤害时，是已经扣除了技能使用所需鬼火的，所以增伤是按照使用鬼火后来计算的。

针女：暴击时，40%概率造成敌方生命上限10%的伤害，此伤害不超过攻击的120%，适用于群体多段输出式神；用于单体伤害时，不够稳定。但是在许多大型副本中如果我们所攻击的单位，血量一直是处于一个能让我们吃到高额破势/狂骨加成的情况下，针女伤害有些鸡肋。(不过针女仍然应是除了破势之外，优先级最高的御魂了。)

注：针女是吃荒骷髅增伤的，同样鬼灵歌姬也会吃狂骨/心眼/破势的增伤。

鸣屋：攻击时，若目标带有控制效果，提升45%伤害，适用于超鬼王清小怪，在阵容中有清姬的情况下，是网切的上位替代。

镇墓兽：每降低1%生命，提升0.5%暴击伤害，目前仅适用于云外镜的黑镜形态，能为其带来极为可观的增伤效果。

## 2.控制系御魂

这个分类，包含：雪幽魂、魍魉之匣、反枕、钟灵、魅妖、返魂香共计6种御魂。

### 注：基础概率

：基础概率不是概率，成功命中的公式

为： $[(1+效果命中)/(1+效果抵抗)] * 基础概率$ 。

由于控制系御魂多为pvp场景所携带，搭配方式多样，故不给出适用场景。

雪幽魂：造成伤害时，15%基础概率冰冻敌方，若目标带有减速debuff，则基础概率翻倍；被攻击时，给伤害来源叠加30点的减速debuff。

ps：清姬pve的专用御魂。

魍魉之匣：造成伤害时，25%基础概率附加眩晕、减疗、混乱、沉默四种debuff的随机一种。

反枕：造成伤害时，23%基础概率沉睡敌方。(沉睡状态时受到伤害会被打醒)(当前版本没什么用，个人认为强化一下速度胚子提速即可。)

钟灵：造成伤害时，10%基础概率眩晕敌方，若敌方无人眩晕，则基础概率翻倍。

魅妖：造成伤害时，25%基础概率混乱敌方。

ps：斗技场上彼岸花和大天狗上述控制御魂都可以带。

返魂香：受到伤害时，25%基础概率眩晕敌方，对被嘲讽的单位基础概率降低为10%。

### 3.功能系御魂

顾名思义，这类御魂为我们提供各种各样的效果，一般为辅助式神所用。包含：三味、轮入道、日女巳时、火灵、招财猫、雍魂、木魅、树妖、阴摩罗、珍珠、蚌精、骰子鬼、幽谷响、飞缘魔、兵主部、涂佛共计16种。

三味：友方被控时，使其提升30点速度，持续2回合，不可驱散、可叠加2层，离鲸体系刚出时，为应对清姬、食梦貍等控制，需要其中一只化鲸携带三味、主要用于提升速度，以便第二回合能够超车，不至于被对方控到死，当前版本几乎没用(有些骚套路会用到三味，不过我不太看得懂就是了.....)。两件套属性为暴击，可以用于做暴击套。

轮入道：回合结束后，有20%概率获得新的回合。主要为化鲸、高速鬼灯使用。离鲸体系内战，一旦开局触发轮入道即意味着胜利的天平已经向你倾斜了。而高速鬼灯，轮入道触发时，可为两个友方单位解控。或是被一睡睡两个回合时至少有挣扎的余地。

#### 误区3

：为什么鬼灯被我御馐津射了，封了御魂，仍然可以触发轮入道？—————

注

意轮

入道的描

述，回合结束后，

而御馐津的封印效果，是在当前回合

生效的，

回合结束后

，debuff便已经移除了

，这个时候才会判定是否触发轮入道。—————镰鼬多动也是同理的。

日女巳时：造成伤害时，20%概率击退目标30%行动条，若其带有增益状态、印记，触发概率增加10%。几乎算得上是每次退治冲榜的刚需了，高速日女套很有必要做一套的，它不仅仅能用于这种pve场景，斗技场上，日女芋圆般若的发挥也同样亮眼。

火灵：战斗开始时，获得3鬼火。无论pve还是pvp，火灵都是必须的，魂十魂十一，都必须要有有一个携带火灵的式神(随便带四个即可)。而在斗技场上，火灵开局给的3火可以极大程度上避免开局触发木魅，或是招财一个都不亮的尴尬情况，其本身两件套15%效果命中也是极为优秀的。除此之外，也有一些大佬做出了超星的困28茨林，以免狗粮需装备火灵的麻烦。

招财猫：回合开始时有50%概率获得2火，pvp玩家最为注重的御魂，它为无火阵容提供了最为基础的保障，大大缓解的鬼火只能等跑条供应的状态。万物皆可招财，有一说一，赌招财其实是最赚的，因为招财任何一条副属性拉满都基本都能找到可以用的式神。

薙魂：友方被攻击时50%概率守护，使其中单体伤害降低20%，再分担50%，直到攻击结束，每次攻击至多触发一次。薙魂几乎可以当半个小白来用了，它极大地限制了对方的单体输出能力，可以有效防止己方核心单位被对方集火秒杀。也有一些需要故意卖血的式神，对方是肯定不会如你所愿的，而携带薙魂也能更为有效地.....卖血.....如sp鬼切。

误区4

：为什么我技能明明是无视目标式神御魂和被动，仍然会触发薙魂呢？——  
——看清楚啦...无视的是目标式神的御魂，触发薙魂的那只，不是你打的那只啊...

木魅：任何友方受到伤害时，有25%概率削减伤害者1点鬼火，单次攻击内最多触发1次；对被嘲讽的目标降低60概率。——木魅可谓是一生之敌了...离吞鲸内战，6火双化鲸打完剩2火导致鬼吞开不出技能的情况屡见不鲜，只要木魅出得好，就相当于我方多了一只自带沉默的控制。

支个招：在对方有小白的前提下，可以看看小白的守护在谁身上，打在小白守护的单位上，是不会触发木魅的，点对方的带盾单位也是避免木魅的一个行之有效的方法。

树妖：治疗时，增加20%(若目标生命低于20%，改为增加50%)基础治疗。目前仅有日和坊用得比较多，爆伤堆得高的日和坊几乎可以一口把残血单位奶满，而树妖增加的治疗量，它是不会因减疗减少的，所以树妖日和坊才会拥有那么强的保人能力只要对方不能直接秒掉，日和坊就能一口奶满。

阴摩罗：击杀时，回复3火。鸡肋御魂，曾短暂入队魂十一阵容充当打火机，之后又失业。目前仅有阴摩罗大蛇打阴界之门这唯一的就业场景。

珍珠：治疗时，目标获得基础治疗量30%的不可驱散护盾，可叠加两层，持续两个回合。斗技防控制彼岸花专用，护盾量不受减疗影响，同时也相当于提高了式神本

身的生命上限。

蚌精：战斗开始时，友方全体获得无法驱散的护盾，护盾量等同生命上限的10%。目前斗技场上，多用蚌精防对面最后掏出控制花打乱节奏，在打化鲸阵容时，也能有效规避限制化鲸的第一波爆发最高的伤害。

骰子鬼：抵抗时，反击来源目标，造成1.5倍的普攻伤害。未被控制时被控，自拉条25%。曾经x火盛行的时候，骰子鬼鬼切一度作为打x火的最优解，但是随着x火逐渐退群，骰子鬼也逐渐失去了就业的机会，目前仅用于地域鬼王，鬼灯自拉条解除输出的控制效果了。几个月前也有用骰子鬼无抵抗雨女来打睡猪的，但是现在睡猪也退群了.....姑且当个抵抗两件套堆抵抗吧。

幽谷响：抵抗控制效果时，有50概率将效果反弹给来源目标，且必定命中。这个也是几乎见不到的御魂...不过两件套加抵抗，可以凑两件套给式神堆抵抗用。

飞缘魔：附加负面状态(控人，给对方添加debuff)时无视对方30%的总效果抵抗。看似比较强势，但是用的人也不多，毕竟命中抵抗这种东西太随缘了，不如多带个招财打火。不过两件套用来堆命中也是很棒的。

兵主部：回合结束后，获得一层兵刃(增益效果)，每层在造成伤害时无视75防御，上限3层。看起来应该是输出御魂来着，但是考虑到书翁(书翁好像.....也算输出?)也能用，就归纳到这里来了。面灵气在大型副本中的专用御魂，可以更为迅速的让面灵气打出高额伤害，更快地进入节奏，对于超鬼王的小怪而言，能显著提升面灵气输出。在上一次的超鬼王冲榜中，兵主部的三尾狐作为输出，同样有着不俗的表现。

ps：间接伤害，目标防御为0时，必定暴击，所以面灵气是带攻攻爆伤不堆暴击只关爆伤\*攻击的数值的，而兵主部能让这个必定暴击的时刻来得更快(搭配清姬减防)

。

涂佛：回合结束时，若本回合普攻或是无法行动，则友方全体提升15%伤害和效果抵抗，持续两回合，自身效果翻倍。可用于增强输出能力，以达到面板要求降低的作用。多用于离吞吞阵容，不知火给酒吞增伤，或是小秀之手携带给队友增伤。

#### 4.保命系御魂

这个分类的御魂效果大同小异，其功效均为减免自身伤害，提高存活率，包含：地藏像、被服、涅槃之火、青女房共计4种御魂。

地藏像：受到暴击时，自身100%，友方30%获得1回合可被驱散的护盾，吸收10%生命上限的伤害，可暴击。在面对多段针女输出时，地藏像可谓是其克星，能够极大地限制对方伤害，生成的护盾还能有效克制敌方的御魂系控制式神。适用于容易被对方针对集火的式神，如不知火、鬼切等。

被服：30%减伤，没用的御魂...没有就业场景(可能是我不知道?)强一下速度胚子就好(给书翁做生生的两件套)。

涅槃之火：行动结束时，生命比例低于30%，治疗生命上限15%的生命，可暴击。适用于部分软控(可驱散的控制，如沉默、睡眠、混乱)较多的副本，作为熏的四件套携带，可让其在自残驱散后不至于阵亡，斗技场上也有部分小白带的涅槃之火，涅槃之火在伪回合(反击)也是可以回复生命的。

青女房：首次收到致命伤害时，移出所有buff和debuff，恢复100%生命并冰封自己，冰封时免疫减益效果，提升100%防御。冰封结束时仍然存活，则再次恢复100%生命，每回目触发一次。似乎仅有不知火可用(emmm也许是我不知道还有什么其他用途)，但是在内战时表现并不如地藏像。但由于是两件套属性为暴击，可作为两件套使用凑爆伤套。

## 5. 首领御魂

### 误区5

：酒吞/茨木带荒骷髅能够提高逢魔输出。—————这类御魂只会在pve副本中生效，而其增伤效果也都有：对怪物造成伤害这一前缀，显然，丑女的草人是不吃荒骷髅增伤的加成的，同理，鬼灵歌姬打在草人上，也是不会增加次数的。但是草人传导伤害却是吃荒骷髅和鬼灵歌姬的。

由于这些御魂在描述上已经说得很清楚了，下面就仅归纳一下这6类首领御魂的就业场景。

土蜘蛛：减速+高额间接伤害，可辅助清姬在胧车、伪神玩法、超鬼王玩法中达成更完美的控场，尽可能更多地减少小怪地回合，也可作为茶几的两件套之一，补强输出，不过要注意的是，土蜘蛛是唯一被动，所以阵容中携带一个土蜘蛛就可以了。在之前的退治冲榜中，日女土蜘蛛食发鬼也曾起到了决定性质的作用。

胧车：优秀的自拉条，可用于对配速无要求或要求低的冲榜之中，最大限度地增加输出式神地行动回合，使输出最大化。

荒骷髅：用于弥补普通的破势/心眼/狂骨套伤害的不足，降低面板需求，也能提高草人传导的伤害，另外，

茨木，茨林的溢出伤害，是会

再次因御魂加成提高的，溢出部分，会再乘以套装的系数。

蜃气楼：免疫控制一次的效果在当下也就地鬼可以派上些用场了，特别是p3一只魅妖花的情况下，如果不带蜃气楼，也许只有真正的勇士吧...

地震鲶：减伤以及转化增益使得地震鲶在一些伤害较高的副本中有不错的表现，例如去年月姬退治的第一天，地震鲶酒吞便曾大放异彩，此外，地震鲶套也是地鬼副本中抢占小分的利器(

地域鬼王最终结算分与所用回合以及我方承伤挂钩，回合越多，承伤越高，分数越低)。

鬼灵歌姬：高额的白字伤害，配合针女狂骨心眼等御魂在各大副本多点开花，特别是魂十一和地鬼中，表现均为不俗。

## 6.其他御魂

剩下的4种御魂不太好分类，就放到最后讲了。

狰：受到敌方造成伤害时，35%概率反击，对被嘲讽的目标降低60%的触发概率。目前的狰，基本仅用于挂机秘闻副本和地鬼打5动物限制条件了，不过夜神月高星斗技的狰也是颇为快乐的(娱乐可以，但作为主力阵容的话，强度实在不够，也就打对面一个出乎意料了)。

伤魂鸟：任意非怪物目标阵亡时，治疗生命上限20%生命，并提升20%伤害(120%上限)直至战斗结束，伤魂鸟是一个兼具功能性与输出的御魂，它的治疗+增伤，让我们的核心单位不容易去世，并且苟到后期，还能凭借增伤强势反打。这里要注意的是，如果阵亡单位是死于化鲸齿甲，鬼切被动的将无法触发伤魂鸟效果，且在秘闻中增益状态也不能跨回目生效。

镜姬：受到伤害时30%概率反弹100%伤害，被嘲讽单位降低60%触发概率。斗技时基本没用的御魂，但是也是pve本中极为恶心的御魂，用来给书翁凑散件生生生吧...

蝠翼：造成伤害时，附带20%吸血，没用的御魂.....

## 2.当前版本各位置主流式神

这个部分就不挨个解析每个技能啦，请小萌新想了解某个式神的时候结合式神技能介绍一起看叭(如果是没有觉醒的注意在觉醒栏看看觉醒技能增强哦~)，然后一些套路，就移步其他大佬们写的帖子或是b站视频叭。

emmm就简单按照pve、pvp以及稀有度来分类吧(道馆和突破归到pve，如pve和pvp的推荐中同时涉及某式神，不再重复解析)。

我尽可能地尝试了一下排序...然后我发现真的不太好排，毕竟作用不同...而且互相之间的就业也有所交叉，我下面就仅仅把需要养的写出来吧.....小萌新们根据需求自行权衡养成。

### SP阶式神

pve向：炼狱茨木童子、烬天玉藻前、鬼王酒吞童子、赤影妖刀姬、少羽大天狗、稻荷神御馔津

炼狱茨木童子(茨林)：高额的aoe和更为可怕的追加单体伤害，茨林作为一名狗粮队

长无疑是首推。能秒困28的茨林是比大舅更容易做的，而除此之外茨林是目前唯一能快速一拖四刷觉10的大哥，也能配出一些30秒左右的魂十一阵容。若不是4火的大招在狗

粮队长的优先级上

应该是比玉藻前还要靠前的。——

——萌新前期的首推，不过和ssr玉藻前择一养成即可。(需满2、3技能)

烬天玉藻前：御魂王者，目前所有的御魂关卡均可快速通刷，且出了日轮副本外，其他所有的御魂副本，快速击杀的阵容均有sp玉藻前的身影。(需满2、3技能)

鬼王酒吞童子：把各大前版本控制打退群的高强度斗技式神，普攻拥有高额系数+溅射机制。被动给予团队高额增益，

鬼王酒吞童子每损失1%的血量，就会得到2%的增伤和2%的伤害减免，队友每损失1%的血量，就会得到1%的增伤和1%的伤害减免大大提升了自己和团队输出能力。且由于此增益为被动技能，不是buff和印记，故不可驱散，但会受到被动封印的影响。3技能推条40%，驱散敌方增益，且自带解控(可解除眩晕)，由于3技能的存在，使得睡猪等一系列前版本的强势控制式神纷纷退群。而在pve中则多为一个增伤工具人+奶爸？妈，甚至不用吃技能即可使用，在有其他更为迫切的刚需养成时，鬼吞的养成可延后。(需满技能)

赤影妖刀姬：鬼灵歌姬和胧车的最优阵容中，均有赤影妖刀姬的身影。不俗的3技能增伤数值，自动砍血量第二低的单位，均让其在鬼灵歌姬阵容中起到了不可替代的作用。而三技能高额的系数，也让赤影妖刀姬取代茨木，成为胧车阵容的最优解。(需满2、3技能)

少羽大天狗：地鬼一哥(貌似和小小黑并列?)不打地鬼的话，基本无用，要打地鬼排名的话，基本必养。(需满3技能)

稻荷神御饌津(驴妈)：斗技时，拉条、驱散，在面对单控制阵容有很大优势，也有部分人用化鲸+爆伤低速驴妈打输出。在pve中的应用则主要是道馆拉条，可用来减少对面御饌津射箭导致我方输出沉默的尴尬，在地鬼中也有大佬用爆伤低速的驴妈补伤害(3技能升满开局先机释放)。(554的用于道馆防御饌津射箭、斗技正常使用需满技能)

pvp向：鬼王酒吞童子、芋圆般若、聆海金鱼姬、天剑韧心鬼切、稻荷神御饌津

芋圆般若：从一开始的强度偏低，到强度适中，再到离鲸队打离久队的一手奇兵，最后到当前版本的T0级别。芋圆从未有过任何改动，可以说芋圆能有现在的位置，皆有版本所成就。被动和御魂的封印，使他可以从容地应对鬼吞、日和坊、九次良

、聆海金鱼姬、彼岸花等等等等依赖或完全靠被动吃饭的式神。而最关键的一点便是，芋圆的封印，是无法抵抗也无法被驱散的，且他的先机，以及面具叠满的自拉条+解控让他几乎能够稳定的在第二轮超车上来打出封印效果。(需满技能，至少吃满2技能)

聆海金鱼姬：系数极高的奶妈，低于50%血三倍巨奶。几乎意味着只要没死，能跑条跑上来，就能一口奶满，算得上是化鲸队的天敌了，只要我方核心无法被集火爆发秒掉，那对方只会越打越难受。即便和对方打成残局，聆海金鱼姬对被结怨单位300%的伤害系数，也能完成精准收割。(需满技能)

天剑韧心鬼切(奶切)：奶切拥有极为强力的输出和骚扰能力，反击沉默的机制让他在云外镜出现之前拥有极为不错的上场率，高额的单体输出即便在面对小白时依然不俗。(需满技能)

## SSR阶式神

### pve需养成

八岐大蛇：八岐大蛇是对萌新来说最为友好的式神！！无论如何，只要抽到了，优先级直接拉满！！八岐大蛇优先于所有式神。蛇蛇能把其他式神变成蛇魔，蛇魔会继承本体属性+蛇蛇20%的属性，而在我方除了蛇魔外没有其他式神时，蛇蛇能够篡位阴阳师。此后获得一个8火的终极大招，役使所有蛇魔对方啾啾啾啾啾，结合蛇蛇不洁之力上的魔效果，在打秘闻时可谓无往不利(之后出的几个打不过...)。除此之外，蛇蛇还可就业于突破、逢魔首领(现在打不到前几了)、业原火、真蛇、麒麟、阴界之门等等等等的pve场景。而大蛇在斗技上，也常作为一速单拉我方核心式神，抢占先机；或是位于输出之后，套无敌和单拉给输出，增强爆发。(需满2、3技能)

不知火：在有了狗粮队长之后，不知火的养成就应当提上日程了(有的话)。让普攻的式神再次普攻一轮，增伤吸血，在其第一条命被打掉之后还能转为输出形态(pve用不上第二形态)。不知火体系可以说是目前最为强力的单体伤害体系(远高出其他体系)了。不知火+酒吞，是逢魔拿到印记、麒麟抢伤害、超鬼王单体输出、某些征伐冲分等等场景的必养式神。斗技场上，不知火体系仍然是如今的主流，离鲸体系，离久体系，只要肯去学习套路，打个2400低保绰绰有余。(如果你能有幸喂出一只545的不知火还请加倍珍惜！！动画速度也是强度的一部分，545的不知火在pve时能减少50%因为跳舞而耽误的时间，累积起来几乎能让你的酒吞多行动一次了，这是起码三四百万的伤害。)(斗技需满技能)

玉藻前：优先级最高的狗粮队长！！没有之一！(需满3技能，2技能到4级即可)

酒吞童子：在不知火get之后再考虑养成，不知火单体输出体系的扛把子。(需满普攻)

缘结神：就目前的实战看来，最大的作用还是入队各大输出阵容增伤+补血，40%+35%的增伤带来的提升完全算得上飞跃性的了。(需满技能？暂且观望一下)

泷夜叉姬：长时间副本(伪神系列玩法、逢魔之时)的aoe+单体输出，作为突破的输

出，其不动形态也极大程度上避免了突破的翻车概率，斗技上的输出表现也是非常不俗，不过其飞流形态配合高速日女/招财/魑魍，推条驱散控场能力堪称恶心。(需满2、3技能)

云外镜：其黑镜形态入队魂十一，日轮等副本，让没有烬天玉藻前的小可爱们找到了更多的可能。而黑镜下的输出能力，配合鬼王酒吞童子，也让他在斗技场、道馆上拥有非常非常强的一波清能力。其白镜形态的驱散、补血、拉条、套盾的机制，也让他在斗技时有着不错的出场率(云外镜的镜佑能被鬼吞、茶几、雨女、樱花妖等等驱散)。(没有茨林和大舅的情况下，养云外镜作为狗粮队长也是可以的，只是动画有点慢...不过倒是能少吃4个黑蛋。)(需满技能)

两面佛：佛爷应该是各种大型pve活动时用得最多的了，易获取，伤害高，推条增加我方输出行动次数，减防，自拉条，这些都是佛爷的优点，不过美中不足的是他的回合过于多了，很容易缺火(满被动就能用，但是脸黑555的也大有人在)。

大天狗：作为老牌ssr式神，在前段时间迎来加强之后，大天狗依然能打，他的直接输出能力(伤害系数以及被动增伤机制)比佛爷要高很多，可以与佛爷配合使用。被动的庇护+50%自拉条让他在面对控制队时让他作为第五手的补救措施，是个不错的选择(翻牌失误)。带上控制御魂，可以在自拉条之后给予对方强力的反控。(鉴于目前斗技控制队退群的现状，能够翻出来的机会还是不太大，大多只能pve使用)(需满2、3技能)

茨木童子：同样是依然能打的老牌ssr式神，他的被动很强力，使他成为目前日轮阵容速刷的关键。配合上快速的普攻，茨木作为一个伪aoe却比所有真正的aoe拥有更快清场速度，秘闻竞速必养。在叠加三层buff之后的单体伤害也颇为不俗，当前的胧车仍然可用茨木打出高伤害。(需满技能，不打竞速不用吃普攻)

面灵气：目前最快的群拉式神(基础119速)，个人突破和道馆的拉条首选，且其间伤机制，让她在一些大型pve活动中也有不俗的输出能力(pve副本推荐带兵主部，能够更快的进入输出节奏)。(需满2、3技能)

鬼切：没大蛇的话，可以考虑一下椒图+狰切来打秘闻，然后就是地鬼，鬼切在部分地鬼副本中无可替代。斗技中，则是当前猛男队的核心输出，配合不知火多轮输出砍下来，小白都能直接砍翻。(需满技能)

青行灯：重度pve玩家必养，青灯的明灯在地鬼、竞速、征伐排名中都是不可替代的(前期不推荐)。(需满被动)

辉夜姬：地鬼减火本打火，以及道馆。虽然目前斗技大多是依赖招财打火，但是在自身阵容中会用到多个强耗火单位时，辉夜姬基本必上。(需满2、3技能)

pvp需养成(除去上述提到的)

不知火、大蛇、云外镜、泷夜叉姬、大天狗、鬼切、辉夜姬)

阎魔：除小白之外最快的式神，她拥有最快的基础速度以及除大岳丸之外最强力、稳定的单体控制，能够针对许多的极度依赖一速的阵容，死后变包子的效果也能够

克制日和坊的复活。玩斗技的小可爱们，想要冲到高分，阎魔基本是必须的。(需满被动)

小鹿男：不知火之前的斗技环境，小鹿基本处于必养的位置，但是目前看来是退群了(建议要玩斗技的小可爱们留一只吧)。(需满技能)

鬼灯：阎魔克星，阎魔摠谁鬼灯就能马上解除其控制效果，在面对群控时，仍然能拥有一些反打的能力(建议刷三花从老区凑一只出来)。(不吃技能)

彼岸花：主要是藏在第五手带控制御魂用于偷鸡骚扰，如果对方没带蚌精的话，能在一开始就给予对方极为有效的打击，在对方没有且第五手不会翻出奶妈、阵容总体不肉、我方稳定限制对方的单体爆发的情况下，输出花也是第五手的不错选择。(输出花需满技能、控制花不太吃技能)

雪童子：仅针对大岳丸的备选卡，返魂香的雪童子能极大限制对方大岳丸的协战。(不太吃技能)

大岳丸：斗技必备，拥有稳定的单控、单秒能力，不论是蛇岳体系、雪幽魂鱼丸、还是高速招财鱼丸都是已经成熟的套路。(需满技能)

鬼童丸：强劲单体的输出，无法选中的机制，骸之锁的限制拉条效果，鬼童丸在打永动机队时有着不错的表现。或是己方抢占先手时，通过大蛇和神乐的单拉，快速打出三层狂进入被动也能在对方不太肉的情况下给予可怕的伤害。因为不可选中，在对方无aoe输出时，用于后手反打依然足够强劲，利用神乐的疾风可以让鬼童丸尽可能地规避掉对方的伤害，苟进被动，再加上化鲸的齿甲，三层被动打出即便是肉队也不见得顶得住。(需满技能)

白藏主：斗技必备，只要打后手，就必须有小白，不然是根本顶不住对方的单体输出的。虽然谈不上克制，但至少小白能够极大地限制所有单体输出，给予我方抗住伤害再反打的可能。(需满2、3技能)

御馔津：足够欧的御馔津能够克制许多体系，骚扰控制能力算得上比较强劲。(不太吃技能)

## SR阶式神

### 必备

书翁：即便不是pve玩家也最好养一只

，毕竟一些pve活动拥有丰厚的奖励，没有书翁的话，获取的资源会少许多。书翁拥有强大的扩大伤害的能力，他能记录下敌方单位受到的伤害，在下一轮自己行动时，再把伤害打出来，特别是以茶几、茨木、赤影妖刀姬为单体输出的阵容中，必须依赖书翁才能打出足够的伤害。(需满3技能)

追月神：所有pve副本，需要打火机时，首选追月。(需满技能)

清姬：雪幽魂清姬控制+减防，在很多的pve场合都有就业的可能。(超鬼王必养清姬)(不太吃技能)

以下排版有些密集，故给式神名字加粗显示。

## pve选养

**犬神**(没有鬼切没有大蛇，打秘闻用犬神吧.....)(需吃满技能)

**吸血姬**

(一些地鬼副本需要用到，吞丑三吸血姬是目前蜃气楼伤害最高的阵容，但养成成本有点高，就业的空间不大)(需吃满技能)

**黑童子**(真蛇、地鬼必备)(真蛇需吃满3技能、地鬼2、3都要吃满)

**鸬**(地鬼、挂机秘闻)(需吃满2技能)

**蟹姬**(目前伤害系数最高的aoe爆发)(3技能需吃到4级)

**猫掌柜**

(稳定的推条，征伐冲榜必须式神，最为快速的多段单体动画也可用于魂十魂十一收尾)(不太吃技能，吃满3最好)

## pvp选养

**镰鼬**

(前版本的真sssssssr，镰鼬是阴阳师机动性最高的式神，多动+招财，可能人家镰鼬行动完，鬼火就直接回满了，还能给你打晕几个。)(需吃满技能)

**妖琴师**

(速度最快的单拉式神，妖琴师的选择，能够使得阵容更加灵活多变，即便是不考虑战术，用他来抢一速也是不错的选择。)(不太吃技能，不过2技能吃满比较好)

**食梦貘**(暂时退群，天敌云外镜、鬼吞)(需吃满3技能)

**孟婆**

(最近最恶心的东西.....没有之一.....相信有不少人在道馆时都吃到了孟婆的天降之物吧.....斗技场上表现还算不错，稳定推条，高命中的沉默，都拥有不错的操作空间)(不太吃技能)

**樱花妖**(不动奶+间伤+驱散，珍珠樱花挺克制控制花的)(需吃满2、3技能)

**络新妇**

(在当前软控怕驱散的环境下，打低速茶几队的时候，络新妇作为一手奇兵往往能收获不错的成效)(不太吃技能)

**小松丸**

(永动机阵容中稳定的控制，不可驱散+封印被动的变形在一堆软控中脱颖而出)(需吃满被动)

**日和坊**

(必备奶妈，其治疗血量与爆伤和树妖挂钩，回复的血量=暴击伤害\*30%，加上复

活的能力，是后手在一波流面前苟住的关键)(需吃满3技能)

化鲸

(斗技主流体系之一，配合不知火，能在开局打出身上2层齿甲，给予对方高额的aoe伤害，不过怕持续作战，需要一些变阵来更好地在开局秒掉对方核心单位)(需吃满齿甲、满技能最好)

九次良

(在缘结神入队离吞吞后失去pve的就业，不过在斗技场上仍然是主流体系之一，离久擅长持续作战，也可作为隐藏的二速拉条，灵活的转变为双拉阵容)(需吃满技能)

星熊童子(斗技新进强控，名仕以上ban掉鬼吞之后有不错的表现)(需满技能)

匣中少女

(高速薙魂匣子是化鲸队内战的必备式神，虽然在sp金鱼入队化鲸之后，sp金鱼的表现比匣子来的更为优异，但是内战还是首推匣子，离久队中的匣子则选择高爆伤蚌精匣子，能够很大程度限制化鲸的齿甲伤害)(需满3技能)

百目鬼

(针对无火队的一手强力翻牌，极高的基础概率，使其在控制高抵抗单位时也能实现较为稳定的控制)(需满2、3技能)

R阶式神

山兔(萌新必备之一，低耗火的拉条，觉醒就能用，火灵带个速度位即可。)

丑女

(萌新必备之一，可就业于魂十魂十一。在近乎所有的pve副本中均需要丑女增伤，配合书翁可打出高额输出。)(需满技能)

座敷童子(萌新必备之一，阴界之门，魂十都会用到。)(满被动即可)

小秀之手(地鬼必备，增强输出，增大小小黑一波收掉的几率。)

数珠

(回合外的多debuff驱散，虽然比较演戏，但是仍然可作为斗技备选卡池之一。)(需满技能)

三尾狐(永远的神！)(指不定哪次征伐就得用三尾狐来冲榜)

蜜桃(pve场景偶尔会用的拉条+奶妈。)(需满3技能)

食发鬼

(某些魂十一阵容会用到，征伐时的推条备选之一。)(一般是猫掌柜和食发鬼，吃与不吃技能看情况)

天井(永动机阵容的关键之一。)(需满技能)

椒图(秘闻挂机、地鬼可用，因猪的退群斗技上也失去了就业。)

雨女(主要用于打云外镜驱散镜佑。)

### 3.痒痒鼠の周常&日常活动

以下的“必打”是有空闲时间最好打一打的意思，如果实在没有空，当然还是现实生活重要。

#### 1.逢魔之时(必打)

ps：这里就不推荐阵容了.....前期也搞不出来.....

每天下午5：00到晚上10：00开启，戳四下，可获得少量勋章、金币、体力、寮勋奖励。期间可以打1个小鬼王(ssr鬼王有概率掉落ssr碎片)和一个逢魔首领(打够保底伤害，好像是5w来着？即可获得基础

奖励，

是首领御魂的最重要获取途径以及黑蛋碎片的重要获取途径之一，周6、7的胧车是前期5星结界卡的重要获取途径之一)，每天一定要打！！

#### 2.麒麟(不是氪佬最好都打)

每天晚上7：00到9：00寮管理开启，如果不打突破，是勋章的重要获取途径之一，前几名有概率获得完整黑蛋。新区的萌新有大蛇的话一定要打！变蛇之后拿前几挺容易的。

#### 3.道馆(有能力就打)

高寮贡献必打，多打道馆的话，一周寮工资上20w是很容易的事情，也算是金币的重要获取途径之一吧。(容易自闭)

#### 4.寮退治(必打)

周六可开启，寮勋的重要获取途径之一

#### 5.阴界之门(必打！！)

新区萌新可考虑阴摩罗大蛇，或者双拉丑玉(辅助肉一点，40、45、50层开盾苟住)，以及双拉灭火(凤凰火、需堆100命中)+一个不耗火的输出(鬼切最佳)。黑蛋碎片的重要获取途径之一！！即使都没有，也最好抱寮里的大腿。

#### 6.宴会(必须参加)

虽然新区在前几周无法做黑蛋寮宴，但是蚊子再小也是肉，狗粮、蓝白蛋碎片、金紫蛇皮也是变强的资源，在寮内有黑蛋寮宴之后，最好都参加，万一欧了呢？

#### 7.地鬼(建议必打)

就算不打地鬼方面的成就和印记，选择集结地最近的鬼王，每天混20\40\60勾(选等级1，随便摸一下)也是极为不错的。

#### 8.斗技、协斗、百鬼奕(量力而行)

勾玉(和皮肤券)的重要获取途径。

#### 9.真蛇(前期能找人带就打一打吧)

成就有可观的勾玉，前期获取6星御魂的重要途径。

#### 10.竞速\百战(必打)

每周刷新，打过某些秘闻10层之后开启，每周随机刷新一个竞速\百战，紫蛇皮(对不肝的小可爱而言)、勾玉的重要获取途径。

- 11.小动物协战，自己打打魂一就好，会掉勾玉、蓝票、6星御魂等。
- 12.每周分享一次式神图鉴，可获得1蓝票。

暂时就这么多了叭.....