



死亡骑士的技能并没有像恶魔猎手一样另辟蹊径。死亡骑士技能依然是二费，遵循着基本模型。

因为冲锋是个危险的设计，死亡骑士应该是一个很少有buff的职业。

复杂的机制



死亡骑士跟其他职业区别最大的一点就是，在构筑时死亡骑士就要有所取舍。

死亡骑士新卡 冰霜

监督者弗里吉达拉



如果没有尸体额外触发挺亏的，触发了也只是合格。相比于其他职业各种2费抽2，解冻不算很强。

但从目前死亡骑士卡牌来看，DK过牌能力不强，解冻应该是必带的。

冰霜打击



超模是挺超模的，但是构筑限制有点大。三符文意味着必须放弃另外两种符文，会导致许多好卡都带不了。一张单卡的收益能否比得过另外两种符文还得看实际体验。

可以肯定他最强的地方是被发现出来，比如被冰霜打击发现就可以不受构筑限制。

寒冬号角



无敌卡，有配合相当于一费打四，没配合也是一张3费打4的直伤。

死亡侍僧



湮灭不应该是冰霜卡吗？记得当初打污妖王明明是蓝色的，居然换了个颜色改成红DK。

湮灭的强度不用多说，他可是当初的冒险卡。

侏儒嚼嚼怪



红Dk必带卡，强度不用多说。最关键的还是一红，可以很轻松塞进其他流派DK中

, 感觉未来大概率一加符文。

血液沸腾



看起来很强但转念一想又感觉是弱鸡卡，卡牌效果承担不起三红的限制。更不用说红DK如何快速叠尸体。

邪爆



叠尸体专用，3费4随从。

战场通灵师



亡者大军感觉不强，尸体消耗数量太多又没有buff可用。

玛洛加尔领主



超模的厉害，真正的站解一体。

以上就是绿DK卡，绿DK的风格同样明显。无脑铺场就能取得胜利。

死亡骑士的设计可以说是诚意满满，三种不同流派各有侧重。你猜死亡骑士上线首日，能否超过恶魔猎手首日胜率呢？