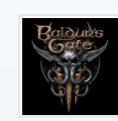




博德之门3

进入贴吧

全吧搜索



博德之门3吧

+关注

关注: 248,107 贴子: 3,041,378

签到

05月29日  
漏签0天

看贴 图片 吧主推荐 玩乐

首页 上一页 1 2 3 4 5 6 7 下一页 尾页 182 回复贴, 共7页, 跳到  页 确定

&lt;返回博德之门3吧

回复: 开长贴, 测试一下目前游戏中所有装备的附伤类型

取消只看楼主 收藏 回复



-Monika-

夺心魔

法术:解离术,阳炎射线,冰墙术,升起伤害,链状闪电,欧提路克冰封法球,死亡法阵  
 属性:六环伤害法术  
 硬核难度附伤类型:特殊A类(大残血段数)  
 荣誉难度附伤类型:特殊A类(大残血段数)

**解离术**  
 6环变化法术  
**50~100伤害**

10d6+40 力场

从你的指尖放射出一束纤细的绿色射线, 如果其**50~100**力场伤害使目标的生命值下降至0, 则目标瓦解成一堆灰烬。

9m 敏捷豁免 恒定预备

动作

**阳炎射线**  
 6环塑能法术

6d8 光耀

从你手中放射出一道明亮的光束, 使范围内所有生物陷入盲目。

10回合

10回合

豁免成功: 目标依然会受到一半的伤害。

⚠ 将打破激活专注: 阳炎射线

18m 体质豁免 专注 恒定预备

动作

**冰墙术**  
 6环塑能法术

10d6 \* 寒冷

+10d6 \* 寒冷 (有条件)

升起一面坚硬的冰墙, 对所有阻拦它的人造成**10~60**寒冷伤害。  
 冰块碎裂后, 留下一团寒冷的空气, 每回合对里面的生物造成**10~60**寒冷伤害。

60回合

18m 敏捷豁免 专注 恒定预备

动作

**链状闪电**  
 6环塑能法术

10~80伤害

8d8 闪电

用闪电攻击一个敌人。目标身上会散射出三道闪电束, 电击18m范围内的另外至多三个敌人。

豁免成功: 目标依然会受到一半的伤害。

18m 敏捷豁免 恒定预备

动作

  
 发贴红色标题  
 显示红名  
 签到六倍经验  
 皇冠身份
 

更多定制特权

兑换本吧会员

赠送补签卡1张, 获得[经验书购买权]

我在贴吧



duzieleyg

0 [获取]

扫二维码下载贴吧客户端

下载贴吧APP

看高清直播、视频!



贴吧热议榜

- |    |               |         |
|----|---------------|---------|
| 1  | 女生考法警被扒出发...  | 1757370 |
| 2  | 如何评价Uzi名人堂... | 1559997 |
| 3  | 绝地潜兵2上海保卫...  | 1509564 |
| 4  | 美国无理由暂停签证...  | 1374084 |
| 5  | 法环《黑夜君临》媒...  | 1339260 |
| 6  | 因为马嘉祺和男友大...  | 1207225 |
| 7  | 卡提动画短片大伙们...  | 870528  |
| 8  | 2025年新一线城市名单  | 761001  |
| 9  | 郑钦文晋级法网32强    | 566742  |
| 10 | 老任的Switch2已偷跑 | 535143  |

贴吧页面意见反馈

违规贴吧举报反馈通道

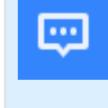
贴吧违规信息公示



辅助模式



下载



评论



上传



喜欢



信息

### 欧提洛克冰封法球

6环塑能法术

**10~60伤害**

10d6 \* 寒冷

创造出一个翻腾的冰球。它可以立即发射，引发一场冰霜爆炸，也可以储存起来供以后使用。

近战 体质豁免 恒定预备

动作



### 死亡法阵

6环死灵法术

**8~48伤害**

8d6 ✎ 蚕蚀

在一个生物周围创造起一个巨大的熵光能量球，摧毁目标及其周围的所有生物。

豁免成功：目标依然会受到一半的伤害。

18m 体质豁免 恒定预备

动作



IP属地:山东 ② 举报 190楼 2024-07-16 14:57 回复



法术:火墙术,剑刃屏障,冰墙术,棘墙术

属性:墙类法术

硬核难度附伤类型:无法附伤

荣誉难度附伤类型:无法附伤

特殊说明:这几个墙类法术的伤害源并不是玩家,所以吃不到玩家的BUFF,但是可以吃到生离死别,不过没有B类,不过火墙术带来的燃烧和冰墙术的升起伤害还是可以作为特殊A类附伤的

### 火墙术

4环塑能法术

**5~40伤害**

5d8 ↓ 火焰

创造出一面炙热的火焰墙，点燃那些过于接近的冒失鬼。

18m 敏捷豁免 专注 恒定预备

动作



### 剑刃屏障

6环塑能法术

**6~60伤害**

6d10 ✎ 挥砍

召唤由剃刀般锋利的剑刃组成的一面密墙，将区域变为劣势地形，对接近这片区域的傻瓜造成伤害。

18m 敏捷豁免 专注 恒定预备

动作



### 冰墙术

6环塑能法术

**20~120伤害**

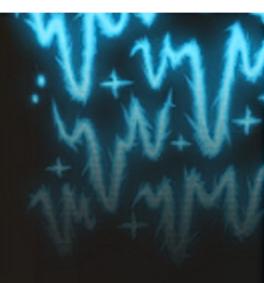
10d6 \* 寒冷  
+10d6 \* 寒冷 (有条件)

升起一面坚硬的冰墙，对所有阻拦它的人造成**10~60寒冷**伤害。...

60回合

18m 敏捷豁免 专注 恒定预备

动作



### 棘墙术

6环咒法法术

**7~56伤害**

7d8 ✎ 穿刺

创造出一面由柔韧扭曲的荆棘组成的墙壁，它的四周还包裹着缠绕的藤蔓。...

60回合

18m 敏捷豁免 专注 恒定预备

动作



辅助模式



状态:割裂

效果:每回合开始受到2点挥砍伤害,体质豁免处于劣势,可通过治疗移除

硬核难度附伤类型:特殊A类(大残血段数)

IP属地:山东 ② 举报 191楼 2024-07-16 15:02 回复

荣誉难度附伤类型:特殊A类(大残血段数)

## 流血

状态

### 2伤害

在每回合开始时受到2挥砍伤害。在体质豁免检定中处于劣势。

可通过治疗移除。

恐爪怪未能通过针对以下来源的豁免检定: 割裂。。

恐爪怪被命中, 受到了2挥砍伤害。

恐爪怪被命中, 受到了1闪电伤害。

恐爪怪被命中, 受到了2光耀伤害。

恐爪怪被命中, 受到了2雷鸣伤害。(生离死别: 尖啸)

恐爪怪被命中, 受到了1闪电伤害。(生离死别: 尖啸)

恐爪怪被命中, 受到了2光耀伤害。(生离死别: 尖啸)

恐爪怪使用了猛扑。

Monika 成功通过针对以下来源的豁免检定: 来自恐爪怪

最新

IP属地:山东 ② 举报 192楼 2024-07-16 15:21 回复

状态:开放伤口

效果:在你攻击时额外造成2穿刺伤害

硬核难度附伤类型:特殊A类(可触发两次)

荣誉难度附伤类型:B类(无属性)

特殊说明:在硬核难度下用反应触发至圣斩,偷袭枯萎切割等都会额外触发一次,但总共最多触发两次,直接用至圣斩或斩击法术只触发一次,荣誉难度为无属性B类

## 开放伤口

状态

对此生物的攻击造成额外2穿刺伤害。可通过治疗移除。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了4心灵伤害。

拉斐尔被命中, 受到了7力场伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了3心灵伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了4雷鸣伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了7心灵伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1穿刺伤害。(开放伤口)

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(开放伤口)

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(开放伤口)

拉斐尔被命中, 受到了2雷鸣伤害。(生离死别: 尖啸)

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(生离死别: 尖啸)

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(生离死别: 尖啸)

拉斐尔被命中, 受到了1穿刺伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了4雷鸣伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

硬核难度打拉斐尔测试,反应至圣斩触发两次

拉斐尔被命中, 受到了5牙刺伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了8力场伤害。(扩大伤口)

拉斐尔的护甲等级: 21

攻击掷骰: 12 (极值!) (1d20, 优势) + 3 + 1 (闪电充能) + 8 (力量调整值) = 24

伤害掷骰: 6 (2d6 力场) + 2 (开放伤口) = 8

拉斐尔被命中, 受到了8刀刃伤害。(扩大伤口)

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(扩大伤口)

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)

Monika 使用了枯萎切割。

拉斐尔被命中, 受到了5黯蚀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

拉斐尔被命中, 受到了8力场伤害。

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。

拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。

荣誉难度,无属性B类

IP属地:山东 ② 举报 193楼 2024-07-16 15:41 回复

状态:韧性

效果:未命中时,也能造成等同于力调的伤害

硬核难度附伤类型:1段

荣誉难度附伤类型:1段

可以正常附伤AB类

## 限左手攻击

韧性: 当你的攻击未命中时, 同样造成1钝击伤害。



辅助  
模式



下



信



设



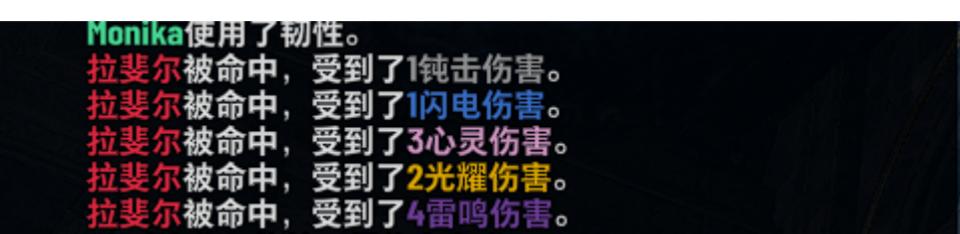
帮



反

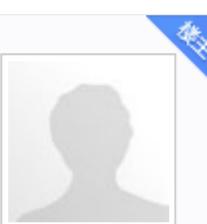


硬核伤害,雷鸣为生离死别



荣誉伤害,没有A类

IP属地:山东 ② 举报 194楼 2024-07-16 15:50 回复



状态:奥术协同

效果:武器攻击伤害有全局施法属性调整值加成

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

特殊说明:全局施法属性看的是最后兼职的职业,默认是智力,如果纯职战士或游荡者那就是智力,兼职战士和游荡者不改变全局施法属性,依然按上一个兼职的来算,但是如果在三级选择了奥法骑士,诡术师则会以智力计算,另外,野蛮人就算是1级施法属性也是魅力,不像战士和游荡者必须三级才有,其他的施法属性就是常识了

### 奥术协同 状态

武器攻击造成等同于受影响个体的施法关键属性调整值的额外伤害。

IP属地:山东 ② 举报 198楼 2024-07-18 20:21 回复



状态:共生实体

效果:在有临时生命值时,获得1D6黯蚀伤害加成

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

特殊说明:①如果临时生命值消失则被动也消失,要重新开②徒手,近战,远程等都能触发,投掷武器如果带投掷词条则可以触发,不带投掷词条触发不了,法术无法触发

### 共生实体 职业动作



获得8临时生命值并在处于该状态下时  
额外造成1-6黯蚀伤害。施放的环形孢子  
伤害加倍。

持续至长休

- ⚠ 如果你使用荒野形态,那么共生实体会提前终止。
- ⚠ 临时生命值的来源只能有一个。

● 动作 🌱 荒野形态充能

### 共生实体 状态

持续至长休

受影响个体获得8临时生命值。

只要该个体拥有临时生命值,则近战武器攻击和徒手攻  
击额外造成1-6黯蚀伤害,同时环形孢子造成的伤害加  
倍。

如果该个体使用荒野形态,则效果提前结束。



辅助  
模式



IP属地:山东 ② 举报 199楼 2024-07-18 20:32 回复



状态:XX具现(散打武僧6级被动)

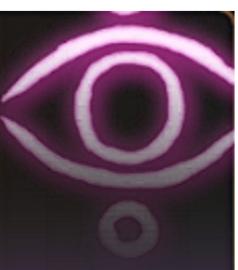
效果:徒手伤害增加1D4+感知调整值对应伤害

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

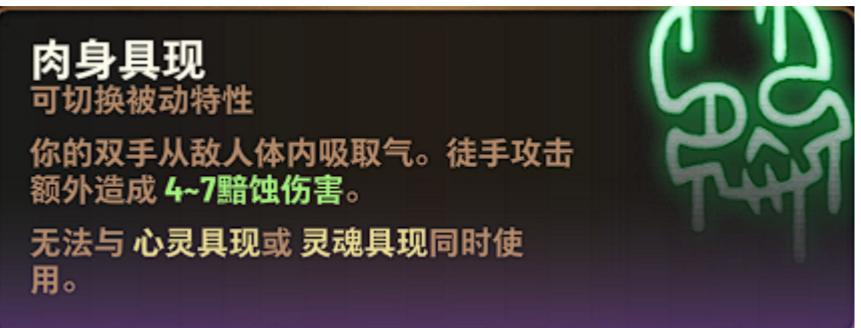
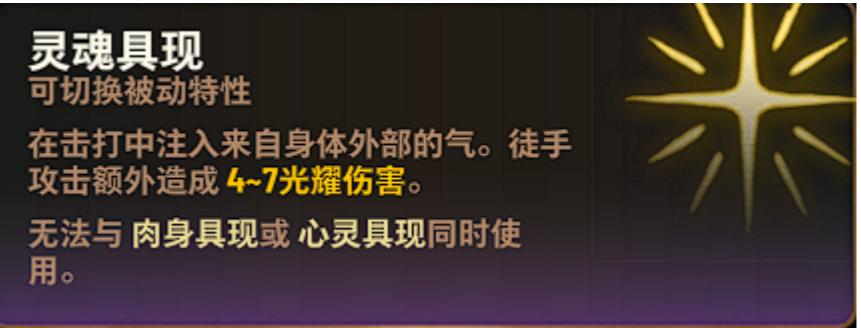
只有散打僧有

### 心灵具现 可切换被动特性



你的击打会阻断流向敌人心灵的气。徒  
手攻击额外造成4-7心灵伤害。

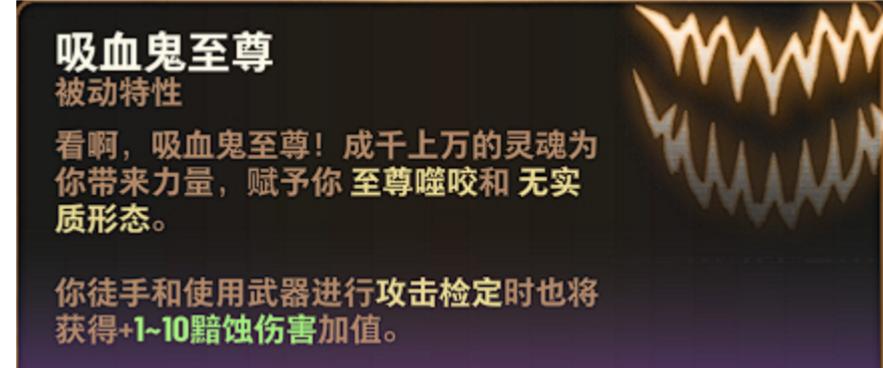
无法与肉身具现或灵魂具现同时使  
用。



IP属地:山东 ⑦ 举报 200楼 2024-07-18 20:44 回复



状态:吸血鬼至尊  
效果:徒手,近战,远程,带投掷词条武器的攻击获得1D10黯蚀加成  
硬核难度附伤类型:C类  
荣誉难度附伤类型:C类



IP属地:山东 ⑦ 举报 201楼 2024-07-18 21:00 回复



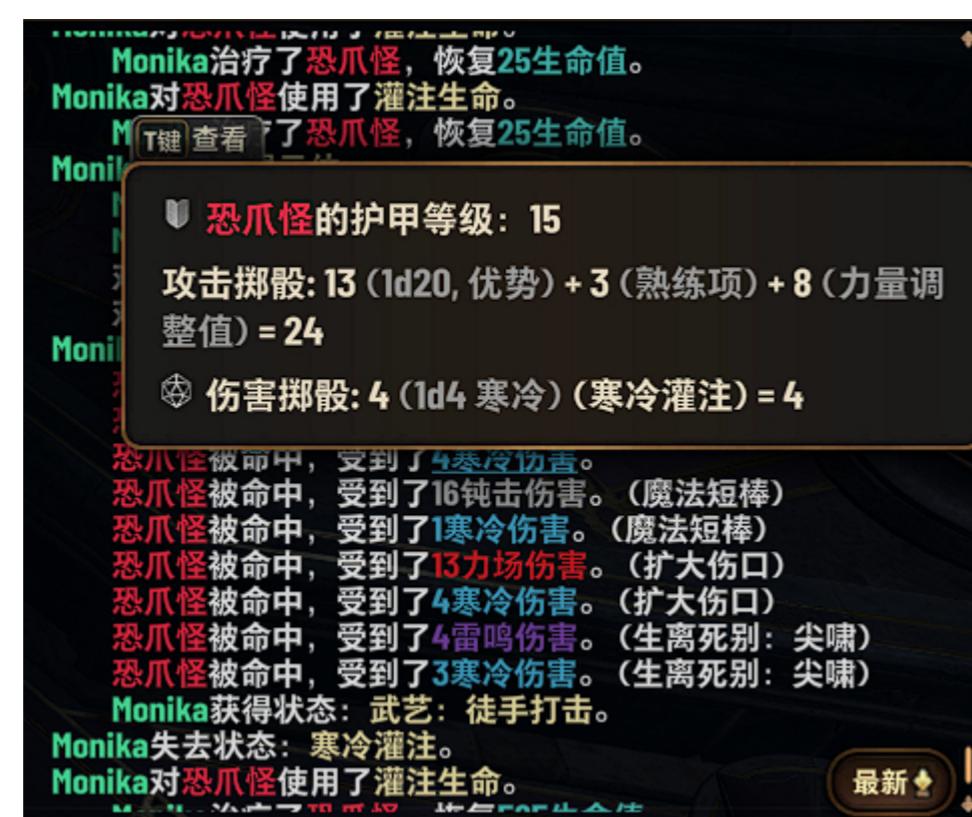
被动:凶蛮打击(半兽人天赋)  
效果:近战武器攻击重击是,伤害骰子加一枚  
硬核难度附伤类型:B类?(只会给基础伤害,段数和A类增加伤害骰子)  
荣誉难度附伤类型:半个B类?(只会给基础伤害和A类增加伤害骰子)  
特殊说明:在硬核难度,凶蛮打击会给基础伤害,段数(至圣斩,偷袭)和A类增加伤害骰子,很像B类,但是到荣誉模式里,基础伤害和A类可以附,但是至圣斩无论是直接打还是反应触发都没有伤害骰子增加,炽焰斩也是,偷袭荣誉是C类肯定就不行了



硬核难度用短棒打人,基础伤害有凶蛮打击(短棒是1D4伤害,显示1D6也不知道为什么)



硬核A类(扩大伤口)伤害增加,生离死别同理



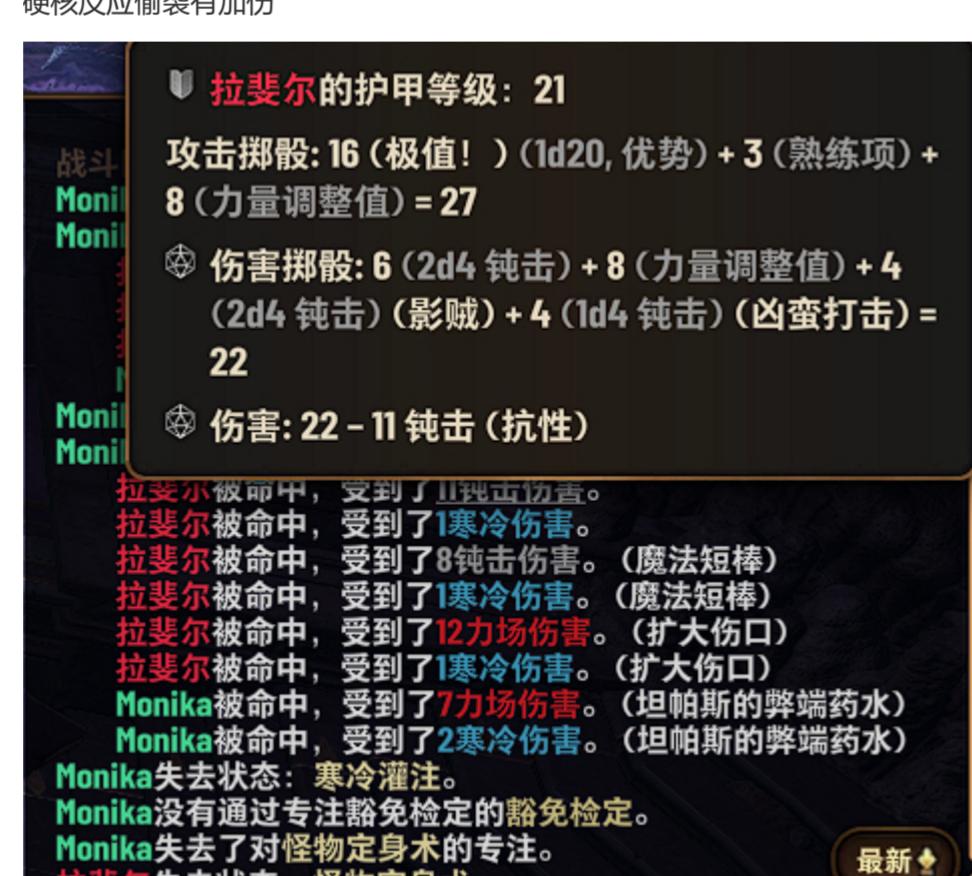
硬核元素注能戒指的灌注B类没有加伤



硬核直接释放至圣斩有加伤

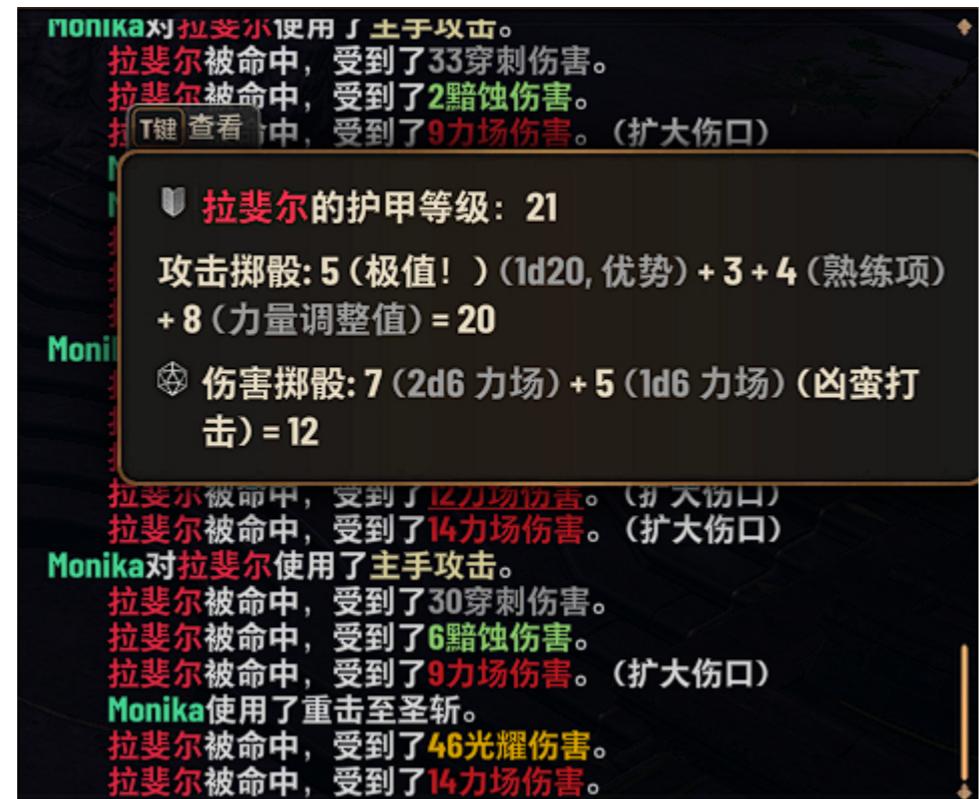


硬核反应偷袭有加伤

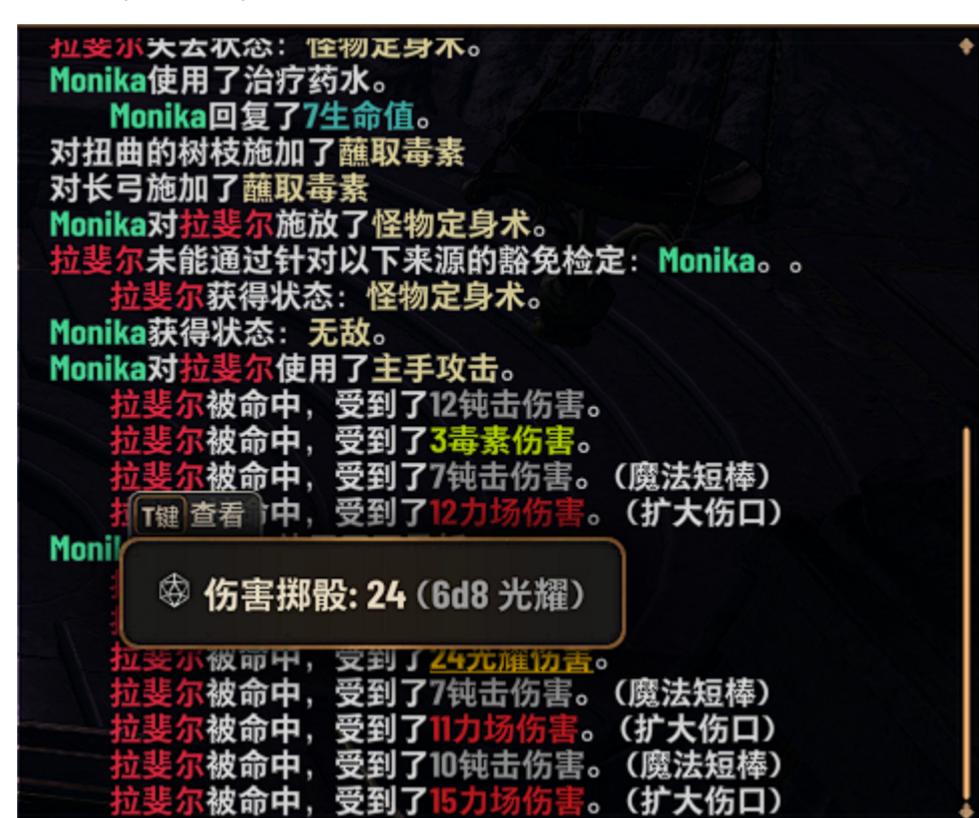


荣誉短棒打人基础伤害有加伤





荣誉A类(火热之欲)有加伤



荣誉反应至圣斩没有加伤

IP属地:山东 ② 举报 202楼 2024-07-18 22:35 收起回复

被动:凶蛮重击(野蛮人9级被动)  
效果:重击时,伤害骰子额外投一个  
硬核难度附伤类型:B类?(只会给基础伤害,段数和A类增加伤害骰子)  
荣誉难度附伤类型:半个B类(只会给基础伤害和A类增加伤害骰子)  
特殊说明:虽然没说近战攻击,但是实测效果和凶蛮打击一毛一样,只有近战攻击生效,纯纯的诈骗

**凶蛮重击**  
被动特性  
你接受过专攻迅猛以及精准的攻击训练。当你发动重击时,除正常的重击附加伤害骰子外,再额外投掷一个伤害骰子。

拉斐尔被命中，受到了8J力场伤害。(扩大伤口)  
Monika对拉斐尔使用了主手攻击。  
拉斐尔被命中，受到了12钝击伤害。  
拉斐尔被命中，受到了9力场伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中，受到了9钝击伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。(魔法短棒)  
Monika对拉斐尔使用了远程攻击。  
拉斐尔被命中，受到了6穿刺伤害。  
拉斐尔被命中，受到了7寒冰伤害。  
拉斐尔被命中，受到了10力场伤害。  
Monika获得状态：寒冷灌注。  
血液地表变成了冰。

荣誉模式法术没有加伤(冷冻射线),硬核同理



拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了1寒冷伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了9力场伤害。(扩大伤口)  
 拉斐尔被命中，受到了8钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了2寒冷伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了9钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了1寒冷伤害。(魔法短棒)

**Monika**对拉斐尔使用了远程攻击。  
 攻击掷骰: 19 (极值!) (1d20) + 2 (敏捷调整值) = 21  
 伤害掷骰: 11 (2d8 穿刺) + 2 (敏捷调整值) = 13  
 伤害: 13 - 7 穿刺 (抗性)

拉斐尔被命中，受到了6冷刺伤害。  
 拉斐尔被命中，受到了4毒素伤害。  
 拉斐尔被命中，受到了6力场伤害。(扩大伤口)

荣誉难度远程没有加伤,硬核同理

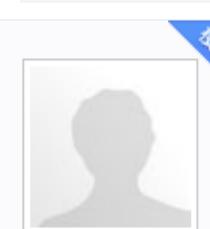
拉斐尔被命中，受到了9力场伤害。(扩大伤口)  
 拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。(魔法短棒)  
**Monika**对拉斐尔使用了主手攻击。  
 拉斐尔被命中，受到了6穿刺伤害。  
 拉斐尔被命中，受到了4毒素伤害。  
 拉斐尔被命中，受到了6力场伤害。(扩大伤口)

**Monika**对拉斐尔使用了主手攻击。  
 攻击掷骰: 15 (极值!) (1d20, 优势) + 3 (熟练项) + 8 (力量调整值) = 26  
 伤害掷骰: 1 (基础徒手伤害) + 8 (力量调整值)  
 伤害: 9 - 5 钝击 (抗性)

拉斐尔被命中，受到了4冷刺伤害。  
 拉斐尔被命中，受到了5力场伤害。(扩大伤口)

荣誉难度,徒手没有加伤,硬核同理

IP属地:山东 ② 举报 203楼 2024-07-18 22:54 回复



技能:野蛮人的所有狂暴(狂暴,狂怒,野兽之心)

属性:伤害增加2点(虽然有的没写,但都有)

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

\_Monika\_

夺心魔

### 狂暴

职业动作

使用近战、临时武器以及投掷物品时额外造成2伤害。

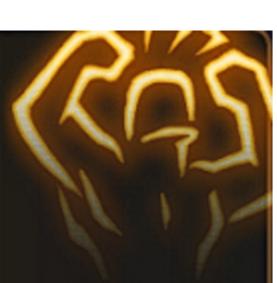
你获得物理伤害抗性，在力量检定以及豁免检定中处于优势。



▲ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害，则狂暴状态提前结束。

▲ 狂暴时无法施展或专注于法术。

▲ 附赠动作 狂暴



### 狂怒

职业动作

你的狂暴转变为狂怒！你获得狂乱打击以及愤怒投掷。同时你还可以使用一个附赠动作进行一次临时武器攻击。

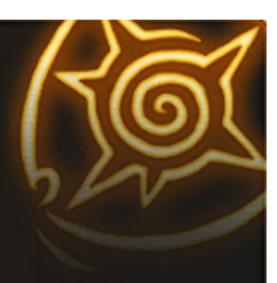
你获得物理伤害抗性，在力量检定以及豁免检定中处于优势。



▲ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害，则狂暴状态提前结束。

▲ 狂暴时无法施展或专注于法术。

▲ 附赠动作 狂暴



### 狂暴：蛮熊之心

职业动作

进入狂暴状态能让你拥有足以抵抗任何惩罚的能力。

能够施展无情残暴，同时获得除心灵伤害之外所有伤害类型的抗性。



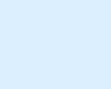
▲ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害，则狂暴状态提前结束。

▲ 狂暴时无法施展或专注于法术。

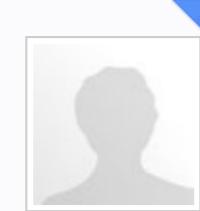
▲ 附赠动作 狂暴



辅助模式



IP属地:山东 ② 举报 204楼 2024-07-18 23:00 回复



-Monika\_-

夺心魔

技能:野蛮人的所有狂暴(狂暴,狂怒,野兽之心)

属性:伤害增加2点(虽然有的没写,但都有)

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

### 狂暴

职业动作

使用近战、临时武器以及投掷物品时额外造成2伤害。

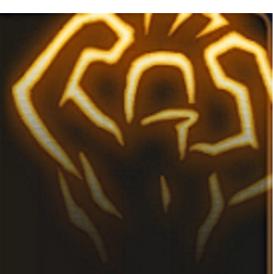
你获得物理伤害抗性,在力量检定以及豁免检定中处于优势。

10回合

⚠ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害,则狂暴状态提前结束。

⚠ 狂暴时无法施展或专注于法术。

⚠ 附赠动作 狂暴



### 狂怒

职业动作

你的狂暴转变为狂怒! 你获得狂乱打击以及愤怒投掷。同时你还可以使用一个附赠动作进行一次临时武器攻击。

你获得物理伤害抗性,在力量检定以及豁免检定中处于优势。



10回合

⚠ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害,则狂暴状态提前结束。

⚠ 狂暴时无法施展或专注于法术。

⚠ 附赠动作 狂暴

### 狂暴: 蛮熊之心

职业动作



进入狂暴状态能让你拥有足以抵抗任何惩罚的能力。

能够施展无情残暴,同时获得除心灵伤害之外所有伤害类型的抗性。

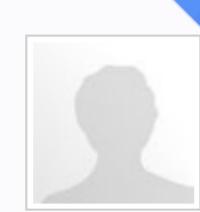
10回合

⚠ 如果你在一个回合内没有攻击敌人或受到伤害,则狂暴状态提前结束。

⚠ 狂暴时无法施展或专注于法术。

⚠ 附赠动作 狂暴

IP属地:山东 ⑦ 举报 205楼 2024-07-18 23:00 回复



-Monika\_-

夺心魔

状态:战斗激励(勇气诗人)

效果:下一次伤害获得额外1D6伤害(可升级为1D8,1D10)

硬核难度附伤类型:满血段数

荣誉难度附伤类型:满血段数

### 战斗激励

状态

可以使用诗人激励为下一次攻击掷骰、属性检定或豁免检定增加一个1d6加值。

还可以选择为下一次武器攻击造成的伤害或一次攻击中的护甲等级增加一个+1d6的加值。

拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
 Monika使用了结束狂暴。  
 Monika失去状态: 狂暴: 猛虎之心。  
 Monika施放了燃火术。  
 Monika获得状态: 燃火术。  
 Monika获得状态: 战斗激励。  
 Monika对拉斐尔使用了主动攻击。  
 拉斐尔被命中,受到了6钝击伤害。  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。  
 拉斐尔被命中,受到了9钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中,受到了10力场伤害。(扩大伤口)  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
 Monika使用了英勇伤害。  
 Monika失去状态: 战斗激励。  
 拉斐尔被命中,受到了2钝击伤害。  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。  
 拉斐尔被命中,受到了7钝击伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。(魔法短棒)  
 拉斐尔被命中,受到了8力场伤害。(扩大伤口)  
 拉斐尔被命中,受到了2光耀伤害。(扩大伤口)

荣誉难度伤害



辅助模式



下载



消息



设置



帮助



反馈

IP属地:山东 ⑦ 举报 206楼 2024-07-18 23:05 回复



\_Monika\_

夺心魔

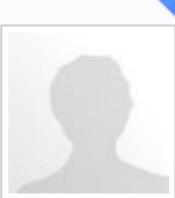


法术:黎明曙光  
属性:光明牧2级解锁的引导誓言技能  
硬核难度附伤类型:特殊A类  
荣誉难度附伤类型:特殊A类



**拉斐尔**被命中, 受到了**Z光耀伤害**。(扩大伤口)  
**Monika**获得状态: 战斗激励。  
**Monika**使用了疾走。  
T键 查看 状态: 疾走。  
**Monika**对**拉斐尔**施放了怪物定身术。  
**拉斐尔**未能通过针对以下来源的豁免检定: **Monika**。  
**拉斐尔**获得状态: 怪物定身术。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**获得状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**失去状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**获得状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**失去状态: 躲藏。

IP属地:山东 ⑦ 举报 207楼 2024-07-18 23:11 回复



\_Monika\_

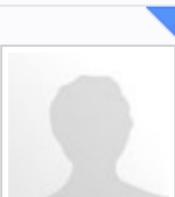
夺心魔



状态:晨曦之主的光辉  
效果:武器攻击获得1D4光耀伤害加成(带投掷词条的武器投掷可触发)  
硬核难度附伤类型:C类  
荣誉难度附伤类型:C类



IP属地:山东 ⑦ 举报 208楼 2024-07-18 23:36 回复



\_Monika\_

夺心魔



被动:饮命者(邪术师12级魔能祈唤)  
效果:近战攻击造成魅惑的额外伤害(只有近战武器攻击)  
硬核难度附伤类型:A类  
荣誉难度附伤类型:C类



**Monika**获得状态: 坦帕斯的战争祝福。  
**Monika**对**恐爪怪**使用了主手攻击。  
**恐爪怪**被命中, 受到了23挥砍伤害。  
**恐爪怪**被命中, 受到了5心灵伤害。  
**恐爪怪**被命中, 受到了2光耀伤害。  
**恐爪怪**被命中, 受到了10力量伤害。(扩大伤口)  
**恐爪怪**被命中, 受到了3心灵伤害。(扩大伤口)  
**恐爪怪**被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
**恐爪怪**被命中, 受到了3黯蚀伤害。(饮命者)  
**恐爪怪**被命中, 受到了5心灵伤害。(饮命者)  
**恐爪怪**被命中, 受到了2光耀伤害。(饮命者)  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**获得状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**失去状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**获得状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**失去状态: 躲藏。  
**Monika**使用了躲藏。  
**Monika**获得状态: 躲藏。

硬核伤害图

IP属地:山东 ⑦ 举报 209楼 2024-07-19 00:02

收起回复



辅助模式



下载



消息



设置



反馈



帮助

✿


精英

被动:元素亲和(伤害)(龙脉术士6级被动)  
 效果:对应元素伤害获得魅力调整值伤害加成  
 硬核难度附伤类型:C类  
 荣誉难度附伤类型:C类

**元素亲和: 伤害**

当你施展的法术造成与龙族祖先相同类型的伤害时, 你的魅力调整值会被计入伤害之中。

IP属地:山东 ② 举报 210楼 2024-07-19 00:07 收起回复

✿

✿


精英

被动:强效塑能(塑能法10级被动)  
 效果:将你的智力调整值加入塑能法术伤害中  
 硬核难度附伤类型:B类  
 荣誉难度附伤类型:B类

**强效塑能**

你对塑能魔法的掌控增强了, 现在可以让你的智力调整值计入所有塑能法术的伤害掷骰中。

✿

Monika 使用了躲藏。  
 M键 查看 状态: 躲藏。  
 Monika  
 伤害掷骰: **12 (2d10 力场) + 5 (智力调整值) (强效塑能) = 14**  
 恐爪怪被命中, 受到了14闪电伤害。  
 恐爪怪被命中, 受到了1闪电伤害。  
 恐爪怪被命中, 受到了2光耀伤害。  
 恐爪怪被命中, 受到了10雷鸣伤害。  
 恐爪怪被命中, 受到了1闪电伤害。  
 恐爪怪被命中, 受到了2光耀伤害。

↓

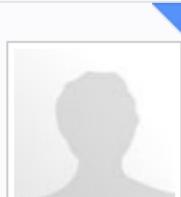


荣誉难度伤害图,附到了火热之欲上



IP属地:山东 ② 举报 211楼 2024-07-19 00:16 回复

✿


精英

关于附伤,我不知道官方是怎么规定的 😅,不过BG3 WIKI上确实是用的DRS和DR来区分附伤,但是BG3 wiki似乎并不是官方编辑的理由有两个①我在油管的附伤视频下看到有个高赞评论说自己是附伤页面的创始人②WIKI上的附伤机制有些是落后的,大部分还是硬核难度的附伤机制,没有写明荣誉难度的附伤

✿

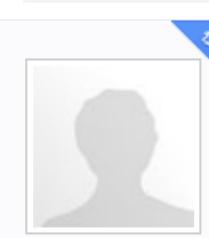
**\_Monika\_**

夺心魔 

### 油管评论(不知真假)

然后就是关于DRS和DR的分类,我认为并不严谨,因为像偷袭的段数和火热之欲的伤害都被叫做DRS,而奥数协同的效果和脆弱诅咒,光戒的效果都被叫做DR,也就是说这个所谓的DRS和DR的分类只是说明了有些伤害会相互触发而已,但是具体怎么触发用这个体系根本说明不了,所以就有国内的大佬进行了细分,将DRS分为了1,2,将DR也分为了1,2,但是这样子用数字命名和我们国内社区一直以来用的“段数,A,B,C类附伤”并没有根本性的差别,并且ABC附伤理论可以完美的套到这个DRS1,2理论当中

所以我的结论是DRS和DR的叫法并不一定完全是官方的,而且有缺陷,而且在不修改的情况下泛用性也不如现在的ABC



关于这个附伤机制就是原本的基础伤害(DS)叫“Damage source”,伤害源,比如你打一刀,会带出来一些装备的附伤(DR),叫做“Damage Rider”,伤害骑手(机翻),顾名思义是会骑在基础伤害上的,也就是被基础伤害触发,后来又发现有些附伤如火热之欲手套的伤害会再次触发DR,就好像这些DR(骑手)把火热手套的伤害也看做是伤害源(source)一样,所以就把这些伤害叫做DRS(Damage Rider Source),伤害骑手的源,顾名思义,骑手的源头,也会被骑手DR当做正常伤害源进行触发(骑乘)

-Monika-  
对于DRS体系的介绍差不多就是这样,可以看到极其直观,是翻译命名加缩写的体系,能够让人一下子就认识到这个游戏的附伤机制不同于桌面端,并且不需要讲解也能大概猜出来意思,也就是骑手(DR),会骑在伤害源(DS)上,也会骑在骑手伤害源(DRS)上,简单易懂但是最大的问题是这种命名法及其笼统,没办法细分来说明每个装备的特性,比如偷袭被叫做DRS,因为能触发DR,火热之欲也被叫做DRS,因为能触发DR,但是这个偷袭同样可以触发火热之欲,那总不能把火热之欲又叫成DR吧,根本没办法细分所以国内有大佬又将DRS体系细分了一下,将DRS分为1,2类,将DR分为1,2类,同样,DRS会触发DR,但是DRS1同样会触发DRS2,而DR里的DR2只能被触发一次,细分后的DRS体系确实能套到游戏中解释每一个伤害了,但是已经和原先翻译命名的方法背道而驰了,也就是一定需要额外记忆,在不解释的情况下无法弄明白这个1和2的意义

IP属地:山东 ⑦ 举报 214楼 2024-07-19 14:54 回复



所以我觉得DRS体系虽然直观易懂,但是不能像ABC体系那样细分到游戏里的每个装备,但是将DRS的体系细分为1,2的话,就丧失了直观易懂的特点,虽然也能细分套用,但是就没有意义了

IP属地:山东 ⑦ 举报 216楼 2024-07-19 14:58 回复



ABC体系的话  
对一个敌人进行的一次攻击投掷行为叫做基础伤害,比如你用武器打了一下,而像我们用至圣斩去打敌人,会同时有基础伤害和光耀伤害,看着像两次基础伤害对吧,但是基础伤害是严格的对一个敌人的一次攻击投掷,所以这个至圣斩附带的光耀只能是一次基础攻击中的第二段攻击,也就是(DRS1),第X段性质和基础攻击相同,但是最终算作对敌人的一次攻击,这就是为什么你用至圣斩劈奥林只能破一层不可撼动

而在进行了基础攻击后自然会触发很多装备的附伤,就还拿至圣斩举例,一刀下去两段伤害,那么有些伤害能触发两次,那么能随着X段攻击触发X次的就是A类和B类,但是比较特殊的是,B类会将A类也当做是一个伤害源,从而再次触发,也就是说B类其实就是(DR1),A类就是(DRS2),那么A类总计触发了2X次,因为两段攻击都能触发一次,而B类总计触发了4X次,因为除了本身两段触发的各1次之外,每段攻击触发的A类也会在再触发一次B类

之后就是C类了,简单来说,一次基础攻击无论后面跟着几段,都只能触发一次,也就是说C类看得是对单个敌人造成了一次攻击投掷,也就是DR2

总结一下,基础伤害和每一段都能触发A和B,而每个A又会额外触发一次B,C是只看基础攻击次数不看段数,所以至圣斩不能将C多次触发,B类强在数量多,基本是每次攻击数量最多的,A类和B类相辅相成,每多一个A类都会使B类成倍数往上升,所以最厉害的就是A类,最弱的就是C类



IP属地:山东 ⑦ 举报 217楼 2024-07-19 15:13 收起回复

✿


泰山

\_Monika\_

夺心魔 

IP属地:山东 ⑦ [举报](#) 218楼 2024-07-19 15:17 [回复](#)

还有一些特殊的例子①比如第14楼所谓的"特殊A类",也就是豁免伤害的附伤计算方式②还有残血段数,有些段数不能触发B类,只能触发A类,这就导致最终一打共两段的伤害会触发2次A,但是总共只有3次B,就是因为这个段数本身触发不了B,会少一次,如闪电混语投掷和投掷流的猎人印记  
这种东西就很奇怪了,都是特例,只能去背,没发现什么规律


泰山

\_Monika\_

夺心魔 

IP属地:山东 ⑦ [举报](#) 221楼 2024-07-22 14:40 [收起回复](#)

✿

以后就管所谓的"特殊A类"做豁免伤害吧 😊,因为这个伤害更像是特殊的基础伤害


泰山

\_Monika\_

夺心魔 

IP属地:山东 ⑦ [举报](#) 221楼 2024-07-22 14:40 [收起回复](#)

✿

状态:残响  
效果:叠满五层时造成1D4雷鸣伤害  
硬核难度附伤类型:豁免伤害(触发不了生离死别)  
荣誉难度附伤类型:豁免伤害

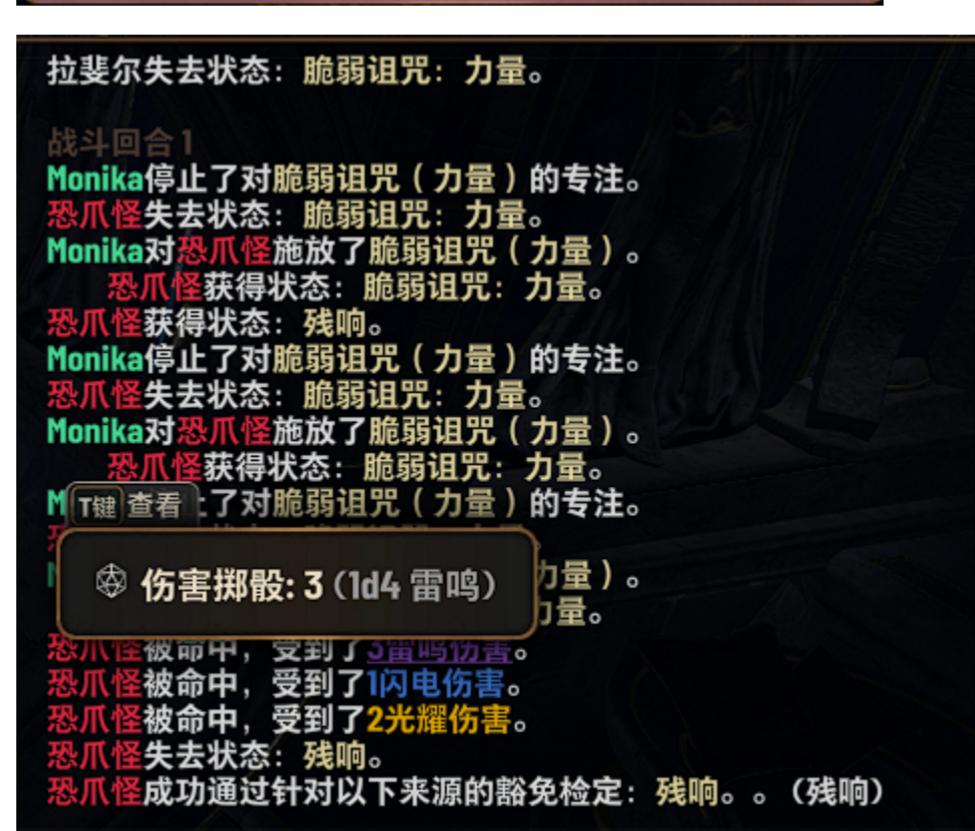
**残响**  
状态

在剩余的每个回合,受影响个体的力量、敏捷和体质豁免检定承受 -1减值。

残响剩余5或更多回合时,该个体受到1-4雷鸣伤害,且可能陷入倒伏状态。之后状态移除。

免疫雷鸣伤害的生物不受此效果影响。

敏 捷 豁 免



硬核难度伤害,未触发生离死别



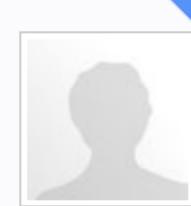
**拉斐尔**成功通过针对以下来源的豁免检定：残响。。(残响)  
**Monika**施放了燃火术。  
**Monika**获得状态：燃火术。  
**Monika**停止了对脆弱诅咒（力量）的专注。  
**拉斐尔**失去状态：脆弱诅咒：力量。  
**Monika**对**拉斐尔**施放了脆弱诅咒（力量）。  
**拉斐尔**获得状态：脆弱诅咒：力量。  
**拉斐尔**获得状态：残响。  
**Monika**停止了对脆弱诅咒（力量）的专注。  
**拉斐尔**失去状态：脆弱诅咒：力量。  
**Monika**对**拉斐尔**施放了脆弱诅咒（力量）。  
T键 查看 获得状态：脆弱诅咒：力量。

伤害掷骰: 4 (1d4 雷鸣) + 2 (1d4 雷鸣) (歌唱之剑：尖叫) = 6

拉斐尔被命中，受到了1闪电伤害。  
拉斐尔被命中，受到了1光耀伤害。  
拉斐尔被命中，受到了2光耀伤害。  
拉斐尔失去状态：残响。  
拉斐尔获得状态：倒伏。  
拉斐尔未能通过针对以下来源的豁免检定：残响。。(残响)

荣誉伤害,触发了B类的生离死别

IP属地:山东 ② 举报 222楼 2024-07-22 14:41 回复



状态: 惧怖伏兵

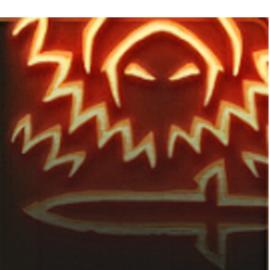
效果: 入战首回合可以获得额外一打,并且伤害增加1D8

硬核难度附伤类型:C类

荣誉难度附伤类型:C类

### 惧怖伏兵 (近战)

武器动作



10~20伤害

1d4+8 / 钝击  
+1d8 / 钝击

你可以在每场战斗的第一回合伏击一个目标,发动一次快速又精准的攻击。

近战 攻击掷骰

### 惧怖伏兵 (远程)

武器动作



4~14伤害

1d4+2 / 穿刺  
+1d8 / 穿刺

你可以在每场战斗的第一回合使用一个附赠动作发动一次快速又精准的射击来伏击一个目标。

18m 攻击掷骰

IP属地:山东 ② 举报 223楼 2024-07-22 14:48 回复



被动: 巨像屠夫

效果: 对血量不满的敌人的武器攻击额外造成1D8伤害

硬核难度附伤类型:半个A类

荣誉难度附伤类型:C类

投掷无法触发,而且硬核难度似乎一打只触发一次,段数不触发

### 巨像屠夫

被动特性



每回合一次,如果目标低于生命值上限,则你的武器攻击对其额外造成1d8伤害。

每回合

**Monika**对恐爪怪使用了主手攻击。

恐爪怪被命中,受到了10钝击伤害。  
恐爪怪被命中,受到了6暗蚀伤害。  
恐爪怪被命中,受到了1闪电伤害。  
恐爪怪被命中,受到了2心灵伤害。  
恐爪怪被命中,受到了2光耀伤害。  
恐爪怪被命中,受到了4钝击伤害。(巨像屠夫)  
恐爪怪被命中,受到了2暗蚀伤害。(巨像屠夫)  
恐爪怪被命中,受到了1闪电伤害。(巨像屠夫)  
恐爪怪被命中,受到了4心灵伤害。(巨像屠夫)  
恐爪怪被命中,受到了2光耀伤害。(巨像屠夫)  
恐爪怪被命中,受到了6钝击伤害。(魔法短棒)  
恐爪怪被命中,受到了4暗蚀伤害。(魔法短棒)  
恐爪怪被命中,受到了1闪电伤害。(魔法短棒)  
恐爪怪被命中,受到了3心灵伤害。(魔法短棒)  
恐爪怪被命中,受到了2光耀伤害。(魔法短棒)  
恐爪怪被命中,受到了3雷鸣伤害。(生离死别:尖啸)  
恐爪怪被命中,受到了6暗蚀伤害。(生离死别:尖啸)  
恐爪怪被命中,受到了1闪电伤害。(生离死别:尖啸)  
恐爪怪被命中,受到了1心灵伤害。(生离死别:尖啸)  
恐爪怪被命中,受到了2光耀伤害。(生离死别:尖啸)

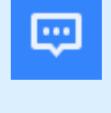
最新



辅助模式



下



聊



魔



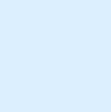
怪



分



心



?

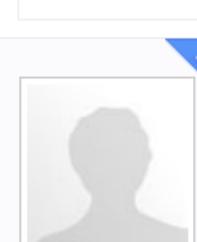
Monika状态: 燃烧。  
拉斐尔未能通过针对以下来源的豁免检定: Monika。 。  
拉斐尔获得状态: 怪物定身术。  
Monika失去状态: 燃烧。  
拉斐尔获得状态: 残响。  
Monika对拉斐尔使用了主手攻击。  
拉斐尔被命中, 受到了7钝击伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了7心灵伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了1雷鸣伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了8钝击伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中, 受到了5心灵伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中, 受到了1雷鸣伤害。(魔法短棒)  
拉斐尔被命中, 受到了12力场伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了3心灵伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了3雷鸣伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了3钝击伤害。(巨像屠夫)

荣誉伤害

拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了7心灵伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了8穿刺伤害。(巨像屠夫)  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(巨像屠夫)  
拉斐尔被命中, 受到了6心灵伤害。(巨像屠夫)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(巨像屠夫)  
拉斐尔被命中, 受到了14力场伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了2心灵伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)  
Monika使用了英勇伤害。  
Monika失去状态: 战斗激励。  
Monika获得状态: 武艺: 徒手打击。  
拉斐尔被命中, 受到了2穿刺伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了4心灵伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。  
拉斐尔被命中, 受到了9力场伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了1闪电伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了4心灵伤害。(扩大伤口)  
拉斐尔被命中, 受到了2光耀伤害。(扩大伤口)

硬核难度使用至圣斩并触发战斗激励,有1打共3段伤害,但是只触发了一次巨像屠夫,应该是和投掷的酒馆一个性质

IP属地:山东 ② 举报 224楼 2024-07-22 15:10 收起回复



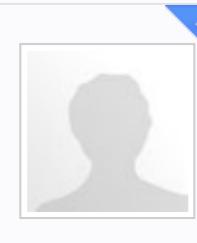
武器:博德安的巨大杀手  
获取位置:飞龙关要塞地下安苏携带  
硬核难度附伤类型:C类  
荣誉难度附伤类型:C类



辅助模式



IP属地:山东 ② 举报 225楼 2024-07-22 15:13 收起回复



职业动作:神圣打击(系列)

属性:部分牧师8级获得,增加1D8对应伤害

生命:光耀 诡术:毒素 自然:元素(冰,电,火) 风暴:雷鸣 战争:武器(主手属性)

硬核难度附伤类型:①直接攻击:段数 ②反应:段数 ③战争牧师的武器打击:C类 反应触发:段数

荣誉难度附伤类型:①直接攻击:段数 ②反应:C类 ③战争牧师的武器打击:C类 反应触发:C类

-Monika-

夺心魔



段数都是满血

### 神圣打击：光耀

武器动作

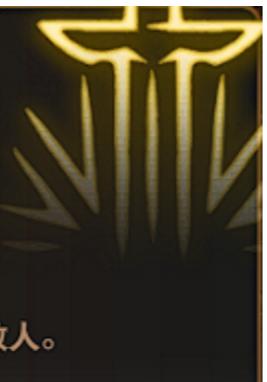
10~20伤害

1d4+8 ✕ 钝击  
+1d8 ✕ 光耀

使用被耀眼光辉环绕的武器去攻击一个敌人。

X 近战 ⚡ 攻击掷骰 ⚡ 每回合

● 动作



Monika对拉斐尔使用了神圣打击：光耀（近战）。

拉斐尔被命中，受到了8钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了8光耀伤害。

拉斐尔被命中，受到了10力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了9钝击伤害。（魔法短棒）

拉斐尔被命中，受到了13力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。（魔法短棒）

荣誉难度,直接使用

Monika对拉斐尔使用了主手攻击。

拉斐尔被命中，受到了7钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了10力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。（魔法短棒）

Monika使用了重击神圣打击：光耀。

拉斐尔被命中，受到了10光耀伤害。

荣誉难度,反应触发(不重击也是C类)

Monika对拉斐尔使用了主手攻击。

拉斐尔被命中，受到了3钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了8钝击伤害。（魔法短棒）

拉斐尔被命中，受到了9力场伤害。（扩大伤口）

Monika使用了重击神圣打击：光耀。

拉斐尔被命中，受到了9光耀伤害。

拉斐尔被命中，受到了7钝击伤害。（魔法短棒）

拉斐尔被命中，受到了6力场伤害。

硬核难度,反应触发为段数

### 神圣打击：武器

武器动作

10~20伤害

1d4+8 ✕ 钝击  
+1d8 ✕ 钝击

除了你的近战武器伤害，每回合造成一个额外的1~8钝击伤害。

X 近战 ⚡ 攻击掷骰 ⚡ 每回合

● 动作



Monika对拉斐尔使用了神圣打击：武器（近战）。

拉斐尔被命中，受到了12钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了14力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了10钝击伤害。（魔法短棒）

荣誉难度,神圣打击:武器直接使用也是C类

Monika对拉斐尔使用了主手攻击。

拉斐尔被命中，受到了3钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了8力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了8钝击伤害。（魔法短棒）

Monika使用了重击神圣打击：武器（近战）。

拉斐尔被命中，受到了5钝击伤害。

拉斐尔被命中，受到了7力场伤害。（扩大伤口）

拉斐尔被命中，受到了8钝击伤害。（魔法短棒）

硬核难度,反应触发是段数

IP属地:山东 ② [△举报](#) 228楼 2024-07-25 23:54 [收起回复](#)

鸣泣时刻: 这分类是真的莫名其妙，同系列的技能还能整出这么多差别，屎山拉满了，最需要近战的战争牧师反而触发不了多段

2024-12-2 18:01 回复

万圣节的南瓜粥: 回复 鸣泣时刻 :最奇葩的是自然牧。有段时间我发现它三个全部出发了。相当于打了一下给了三段伤害。后来不知道被削了没。

2025-5-7 17:33 回复

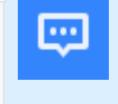
[我也说一句](#)



辅助模式



下载



评论



分享



收藏



举报

[首页](#) [上一页](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [下一页](#) [尾页](#)

182 回复贴, 共7页, 跳到  页 [确定](#)

[<返回博德之门3吧](#)

[发表回复](#)

发帖请遵守贴吧协议及“七条底线” [贴吧投诉](#)

贴吧特权 | 图片 | 表情 | 涂鸦 | 话题 | 快速回贴

[发表](#)

[保存至快速回贴](#)



辅助  
模式

