Q

目录

6939

雨 217

1087

Q 192

收录于文集 ⑤ 博德之门3-各职业等级能力·13篇

野蛮人子职业升级获得的能力对照参考

| | 属性豁免熟练项: | 力量、体质 | 施法等级: | 非施法者:每1等级=0施法等级 | |
|--------|--|--|---|---|--|
| | 可选技能熟练项: | 运动、自然、驯兽、察觉、求生、 | 威吓 | | |
| | 装备使用熟练项: | 护甲: 轻、中、盾 | 武器: 所有简易武器和军用武器 | | |
| | 兼职装备使用熟练项: | 护甲: 盾 | 武器: 所有简易武器和军用武器 | | |
| | | 掷物品时额外造成2-3点伤害(1-8约 从及 豁免检定 中处于 优势 ,持续 10回 | | | |
| | 如果上个回合没有攻击敌人或是受到伤害,则提前结束狂暴状态 | | | | |
| 等级1 | 狂暴时无法施展或专注于法术 | | | | |
| 4.321 | 距离:自己,命中:-,消耗:附赠+1点狂暴点,冷却:- | | | | |
| | 被动: 无甲防御: 不装备任何护甲时,将 体质调整值 加到 护甲等级 上。 穿重甲会阻碍狂暴带来的一切正面效果。 | | | | |
| | 获得2个狂暴点(长休恢复) | | | | |
| | 被动: 危机感知: 在对抗陷阱、法术和地面效果的敏捷豁免检定中具有优势。 在目盲、失能状态下不生效。 | | | | |
| 等级2 | 鲁莽攻击: 角色下回合开始时 让你的攻击掷骰处于 优势 ,但是受到的攻击掷骰处于 劣势 ,造成一次武器攻击伤害 | | | | |
| | 作为 反应 使用时:正反 优势 效果都会持续到 角色下个回合结束 | | | | |
| | 距离: 近战,命中: -,消耗: 动f | 作,冷却:- | | | |
| | 狂战士 | 巨人 | 荒野之心 | 狂野魔法 | |
| | 获得1个 狂暴点(长体 恢复) | 获得1个狂暴点(长体恢复) | 获得1个 狂暴点(长体 恢复) | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | |
| | 将狂暴转化为狂怒,保留狂暴的 所有效果,并增加2个狂怒状态下 使用的技能 | 将狂暴转化为巨人之怒,保留狂暴的所有效果,使用后体型变大, 并使在狂暴状态下的投掷攻击的 伤害加成翻倍。 | 获得法术 动物交谈 | 狂暴 技能附加效果:进入 狂暴 会 产生一种随机魔法效果 | |
| | 狂乱打 击:发动一次近战武器攻 | | | | |
| | 击,加一层 狂乱恍惚 。 狂怒状态下才能使用。 | | | | |
| 等级3 | 狂怒 状态下才能使用, 狂乱恍惚 :降低 狂乱打 击的命中 | 被动: 瓦普拉克之贪婪: 角色负 重能力提升25% | | | |
| | 在 | | | 魔法感知: 3M范围内的生物在对抗法术的豁免检定时获得熟练项加成,持续一回合。 消耗: 附赠 | |
| | 消耗: 附赠 , 冷却: - 愤怒投掷 : 用道具或生物扔向目 | | | | |
| | 标,额外造成基于力量属性的伤害,并 倒伏 一回合。 | | 野兽之心(5选1) | | |
| | 狂怒 状态下才能使用, | 戏法: 奇术: 在威吓和表演检定 中获得优势。持续10回合。 | | | |
| | 道具或生物越重伤害越大 投掷武器造成的伤害等同于武器的 | 距离: 自己,命中: - | | | |
| | 近战伤害 | 消耗:动作,冷却:- | | | |
| | 距离:-,命中:攻击掷骰 消耗:附赠,冷却:- | | | | |
| 等级4 | 选择一个专长 | 选择一个专长 | 选择一个专长 | 选择一个专长 | |
| 等级5 | 被动: 额外攻击: 发动徒手或者 武器攻击后, 免费再发动一次发 动徒手或者武器攻击。不与其他 职业叠加。 | 巨人之靴:5点伤害,踢开目标。 成功率取决运动熟练项,在隐藏 | | 被动: 额外攻击: 发动徒手或者 | |
| | | 或隐身状态下成功了增加。 目标重量上限是 推击 的两倍。 | 可变更野兽之心 | | |
| | | 日标里重工限是 推 市的网信。 距离: 近战 ,命中:- | | 做切: 微外攻 击: 及切使于取者 武器攻击后, 免费 再发动一次发 动徒手或者武器攻击。 不与其他 | |
| | | 消耗: 附赠,冷却: - 被动: 额外攻击: 发动徒手或者 | 被动:额外攻击:发动徒手或者 | 职业叠加。 | |
| | | 武器攻击后, 免费 再发动一次发动 徒手或者武器攻击。 不与其他职 | 武器攻击后, 免费 再发动一次发 动徒手或者武器攻击。 不与其他 | | |
| | 被动: 快速移动: 没穿重甲时, | 业叠加。 被动: 快速移动: 没穿重甲时, | 职业叠加。 被动: 快速移动: 没穿重甲时, | 被动: 快速移动: 没穿重甲时, | |
| | 移动值增加3M。(相同效果的技能 取高值,不叠加) | 移动值增加3M。(相同效果的技能 取高值,不叠加) | 移动值增加3M。(相同效果的技能 取高值,不叠加) | 移动值增加3M。(相同效果的技能 取高值,不叠加) | |
| | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | 获得1个 狂暴点(长体 恢复) | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | |
| | | | | 超限魔法: 恩泽: 使你或队友的 攻击掷骰以及属性检定+1d4,持 | |
| | 怒) 时,不会被 魅惑、恐慌,安 定心神无法解除狂乱(狂怒) | 距离: 自己,命中: - | 可变更野兽之心 | 续10回合 | |
| 体 bu c | | | | 距离:近战,命中:- 消耗:动作,冷却:- 招阻魔法,1环法,位,为你或 | |
| 等级6 | | | | 超限魔法: 1环法术位: 为你或队友恢复一个1环法术位 | |
| | | | | 距离:近战,命中:- 消耗:动作,冷却:- | |
| | | 消耗: - , 冷却: - | 野兽面貌(10选1) | 超限魔法: 2环法术位: 为你或 队友恢复一个2环法术位 | |
| | | | | 距离:近战,命中:- | |
| | | | 被动:野性直觉:获得+3先攻, | 消耗:动作,冷却:- | |
| 等级7 | 被动:野性直觉:获得+3先攻, 同时不会受惊 | 被动:野性直觉:获得+3先攻, 同时不会 受惊 | 同时不会 受惊 | 被动:野性直觉:获得+3先攻, 同时不会 受惊 | |
| | | | 可变更野兽之心 | , A & M | |
| | | | 被动:大地行者:劣势地形:经 过劣势地形不会减速 | | |
| 等级8 | 选择一个专长 | 选择一个专长 | | 选择一个专长 | |
| | | | 选择一个专长 | 超限魔法: 3环法术位: 为你或 | |
| 等级9 | 被动: 內蛮重击: 你的重击额外增加一个 伤害骰子 | 被动: 凶蛮 重击: 你的重击额外 增加一个 伤害骰子 | 可变更野兽之心 | 队友恢复一个3环法术位 | |
| | | | | 距离: 近战,命中: - 消耗: 动作,冷却: - | |
| | | | 被动: 凶蛮重击: 你的重击额外 增加一个伤害骰子 | 被动: 凶蛮重击: 你的重击额外增加一个伤害骰子 | |
| | 威慑之姿:恐惧 一个敌人二回合 | 伟力推动 :投掷中等或 较小体型 的生物或物体。 | 可变更野兽之心 | 反应: 动荡反冲: 处于狂暴时, 受到伤害或腐免失败,则触发一 次狂野魔法来替代当前效果 | |
| 等级10 | 。 如果目标反抗了 恐惧 ,在 长休 前 不能对其再次使用 | 投掷物比投掷目标轻则造成更多伤 | Nh lor | | |
| 寸级10 | 距离: 9M,命中: 感知豁免 | 害 距离: 9M,命中:攻击掷骰 | 选择一个 野兽面貌(10选1) 选过的不能再选 | | |
| | 消耗: 动作,冷却: - | 消耗: 附赠, 冷却: - | | | |
| 等级11 | | 被动: 坚韧狂暴: 在狂暴状态下获得一次不屈(死一次死亡会自动回复1点血)。可用一次,短休恢复 | 可变更野兽之心 被动 取物 医物 医 | 被动:坚韧狂暴: 在狂暴状态下获得一次 不屈 (死一次死亡会自 | |
| | | | 被动:坚韧狂暴:在狂暴状态下获得一次不屈(死一次死亡会自动回复1点血)。可用一次,短休 | 动回复1点血)。可用一次, 短休 恢复 | |
| | | | 初回复1点皿)。可用一次, 短体 恢复 | | |
| | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | 获得1个狂暴点(长体恢复) | 可变更野兽之心 | 获得1个狂暴点(长体恢复) | |
| 等级12 | 如内工了红茶品、 以 怀恢复) | | 获得1个 狂暴点(长休 恢复) | | |
| 等级12 | | | 3人以1 3. 未从 (KF)(交) | | |

野蛮人-职业等级能力对照

野蛮人子职业-荒野之心-野兽之心技能

| 野兽之心 | 技能效果 | | |
|---------------|--|--|--|
| | 被动 : 狂暴时获得除心灵伤害以外的所有伤害减半。并获得 无情残暴 。 | | |
| 蛮熊之心 | 无情残暴 :治疗自己1d8+2生命值,只能在 狂暴 下只用并每次 狂暴 只能使一次。 | | |
| | 距离: 自己,命中: -,消耗: 动作,冷却: 每次狂暴 | | |
| | 被动: 狂暴时并获得俯冲突袭, 并敌人对你发起的借机攻击处于劣势, | | |
| | 以使用附贈施展疾走。 | | |
| 飞鹰之心 | 俯冲突袭 :跳向下方的敌人,使其 倒伏 二回合,不会受到坠落伤害,只能低于你的目标使用。只能在 狂暴 下使用。 | | |
| | 11、1 小山口外区内。 八比仁生条 广区内。 | | |
| | 距离: 10M, 命中: -, 消耗: 动作, 冷却: - | | |
| | 被动: 狂暴时获得4.5M额外移动值,并获得原始践踏。 | | |
| | 原始践踏:冲锋9M,攻击路径上的所有人,概率倒伏(力量豁免)二回 | | |
| 麋鹿之心 | 合,不会被借机攻击。 | | |
| | 距离: 9M, 命中: 攻击掷骰, 消耗: 动作+移动值, 冷却: - | | |
| | 被动: 狂暴时获得4.5M跳跃距离,并获得猛虎嗜血。 | | |
| 猛虎之心 | 猛虎嗜血:同时攻击最多3个敌人,施加二回合流血。 | | |
| Jail Du Z. L. | | | |
| | 距离: 2M, 命中: 攻击掷骰, 消耗: 动作, 冷却: - | | |
| | 被动: 狂暴时队友对你2M范围内的敌人发动近战攻击处于优势,获得激发 | | |
| | 咆哮 。 激励咆哮 : 9M内的队友下回合移动值+3M,持续一回合。 | | |
| X 1. X 1> -> | 287 h l l l c . U l l l l l l c k k r l l l r k r r l l c r r r r r r r r r | | |
| 狂狼之心 | 以内,也一 : 5点约的大人下自己多为值·5点,为实。自己。 | | |

野蛮人子职业-荒野之心-野兽面貌技能

| 野兽面貌 | 技能效果 | | | |
|-----------|--|--|--|--|
| 野兽面貌:熊 | 负重翻倍,力量检定处于 优势 | | | |
| 野兽面貌: 大猩猩 | 获得坠落伤害抗性,还能朝目标投掷营地补给,使 其 目盲 | | | |
| 野兽面貌: 鳄鱼 | 在水面移动值提高3M,在光滑地面时 倒伏 检定处于 优势 | | | |
| 野兽面貌: 鹰 | 获得12M 黑暗视觉 ,在察觉检定中获得 优势 | | | |
| 野兽面貌: 驼鹿 | 获得 糜鹿面貌技能光环 : 给你和18M内的队友增加1.5M移动值,持续时间 恒定 | | | |
| 野兽面貌:蜜獾 | 处于中毒、恐慌或魅惑状态下,有50%的几率不消 耗 狂暴点 直接进入 狂暴 状态 | | | |
| 野兽面貌: 雄马 | 疾走 技能会获得两倍自身等级的 临时生命值 | | | |
| 野兽面貌:老虎 | 对中毒或流血的目标攻击会获得额外的力量调整 值,并且获得 求生熟练项 | | | |
| 野兽面貌:狼 | 获得 隐匿熟练项、狼之面貌技能光环 狼之面貌技能光环: 18M内的队友和你隐匿检定都 获得你的敏捷加值加成,持续时间恒定 | | | |

荒野之心-野兽面貌技能

法术环位数量并不是按照等级表上的几个就是几个,等级表上是单独这个职业的 法术环位获得数量,所以大家按照这个图来计算自己的法术环位数量。

法术环位数量是根据**施法等级**来计算,每个职业的**施法等级**都不同,已经标在等 级表上了。

Q

目录

மீ

939

雨

217

1087

 \bigcirc

192

