

博德之门3 职业篇（通用 “专长” ）



光线炮君

编辑于 2023年11月24日 09:03



收录于文集

📁 游戏游戏笔记 · 37篇



我一直在想一件事，能不能在蹲坑儿的时候，刷点什么看看解乏，于是便有了下文：



每个职业达到4级解锁1个专长点，即职业等级4,8,12共计3个专长点

-- 职业专长 --

属性提升：

一项属性+2,或两项属性各+1,上限为20。

演员：

魅力+1,上限为20。进行表演以及欺瞒检定时，熟练项加值加倍。

--欺瞒熟练项--你在进行所有欺瞒相关掷骰时都可获得熟练项加值。

--表演熟练项--你在进行所有表演相关掷骰时都可获得熟练项加值。

警觉：

你的先攻获得一个+5的加值，且不会陷入受惊状态。

【警觉】你对危险的警惕宛如身处猎人巢穴的母狮。你的先攻获得一个+5的加值，且不会受惊。

运动员：

力量或敏捷+1,上限为20。当你倒伏时，重新站立所需的移动力更低。同时跳跃距离增加50%。

运动员：起立-当你处于倒伏状态时，起立只需使用1.5m移动速度。

冲锋

获得冲锋：武器攻击以及冲锋：推击。

强弩专家：

当你在近战范围内使用弩发动攻击时，攻击掷骰不会处于劣势。

穿刺射击时施加两倍时长的开放伤口。

强弩专家：近距平射-你的决心是不可动摇的。当敌人就你你身边的时候，使用弩发动的远程攻击掷骰不再会处于劣势。

强弩专家：伤害-你的穿刺射击造成的开放伤口时长加倍。

防御式决斗：

若你在装备具备熟练项的灵巧武器的情况下遭受近战攻击，则可以使用一个反应为你的护甲等级增加熟练项加值，增大对方攻击无法命中的概率。

防御式决斗：当你持有具备熟练项的灵巧武器且受到攻击时，你可以使用反应让你的护甲等级获得精通加值，并可能导致该次攻击无法命中。

双持客：

即便武器不为轻型，你也可以使用双武器战斗。此外，双手各持有一把近战武器时，护甲等级获得一个+1的加值。重型武器无法双持。

双持客：附赠护甲等级-当你两手各握持一把近战武器时，获得护甲等级+1加值。

双持客：即便使用的单手近战武器并非轻型，也可以使用双武器战斗。你无法双持重型武器。

地牢探索者：

在进行侦测隐藏物体的察觉检定，以及避开或抵抗陷阱的豁免检定中获得优势。获得针对陷阱伤害的抗性。

地城探索者：察觉-在察觉检定上获得优势，可以找到隐藏的物体或秘门。

地城探索者：抵抗陷阱-针对陷阱的豁免检定处于优势，同时获得陷阱伤害抗性。

历久弥坚：

体质+1,上限为20。

每次进行短时休息时，恢复全部生命值。体质+1。

元素导师：

你的法术可以无视一种类型的伤害抗性。当你施展对应种类的法术时，不会掷出1点。

元素导师：强酸-被动特性-你施展的法术无视强酸伤害抗性。此外,当你施展一道法术造成强酸伤害时，你无法掷出一个1。

元素导师：寒冷-被动特性-你施展的法术无视寒冷伤害抗性。此外,当你施展一道法术造成寒冷伤害时，你无法掷出一个1。

元素导师：火焰-被动特性-你施展的法术无视火焰伤害抗性。此外,当你施展一道法术造成火焰伤害时，你无法掷出一个1。

元素导师：闪电-被动特性-你施展的法术无视闪电电伤害抗性。此外,当你施展一道法术造成闪电伤害时，你无法掷出一个1。

元素导师：雷鸣-被动特性-你施展的法术无视雷鸣伤害抗性。此外,当你施展一道法术造成雷鸣伤害时，你无法掷出一个1。

巨武器大师：

当你发动一次近战武器攻击时，如果造成重击或击杀一个目标，本回合你可以再发动一次近战武器攻击作为一个附赠动作。

使用具有熟练项的双持近战武器发动攻击时，攻击掷骰受到-5减值，但造成的伤害+10。（你可以自由开关此选项。）

巨武器大师：附赠攻击-当近战攻击造成重击或击杀一个生物时，可以再发动一次近战攻击作为该回合的附赠动作。

近战攻击（命中）加值：-5→使用重型近战武器的攻击掷骰承受-5减值。

近战伤害加值：+10→使用重型近战武器的伤害掷骰获得+10加值。

重甲运用：

获得重甲熟练项，同时力量+1,上限为20。

重甲熟练项-穿着重甲不会给你的攻击掷骰带来劣势，或者阻止施法。

轻甲运用：

获得轻甲的护甲熟练项，同时力量或敏捷+1,上限为20。

轻甲熟练项-穿着轻甲不会给你的攻击掷骰带来劣势，或者阻止施法。

幸运：

获得3个幸运点，可以用于在攻击掷骰、属性检定或豁免检定中获得优势，或是让一个敌人重新进行攻击掷骰。

幸运--使用1个幸运点，在下次属性检定时获得优势。

幸运--你可以使用1个幸运点，在下次攻击掷骰或豁免检定时获得优势，或者迫使1个敌人重新掷骰其攻击掷骰。

法师杀手：

当一个生物在你的近战范围内施展一道法术时，所有针对真的豁免检定都会处于优势，此外，你可以使用一个反应立即发动一次针对施法者的攻击。被命中的敌人在专注豁免检定中将处于劣势。

法师杀手：豁免检定优势--针对1.5m范围内的生物对你施展的法术，你的豁免检定会处于优势。

法师杀手：攻击施法者--你会对脆弱的法师降下一系列惩罚。使用你的反应，对1.5m范围内对你施展法术的敌人发动一次攻击。

法师杀手：打破专注--被你命中的生物在为了维持专注而进行豁免检定时会承受劣势。

魔法学徒：吟游诗人

学会2种戏法，以及吟游诗人法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是魅力。

魔法学徒：吟游诗人--学会两种戏法，以及吟游诗人法术列表中的一种1环法术。

-----吟游诗人戏法-----

【恶毒嘲笑】-感控学派戏法

1~4伤害+1d4分心灵

辱骂一个生物：使其下一次攻击掷骰处于劣势。

1回合

18m/感知豁免/魅/动作

【剑刃防护】-防护学派戏法

只受到一半的钝击、穿刺以及挥砍伤害



目录



120



16



282



1



21

【法师之手】-咒法学派戏法

创造出一只幽灵之手，可以操纵物体，并与其交互。

恒定

18m/魅/动作

【克敌机先】-预言学派戏法

你的下一次攻击掷骰将处于优势。

2回合

18m/专注/魅/动作

【交友术】-惑控学派戏法

针对一个非敌意生物的魅力检定处于优势。

当你处于沉默状态时， 仍然可以施展这道法术。

10回合

*法术效果结束，目标或许会指控你的魅惑行为。

9m/专注/魅/动作

【舞光术】-塑能学派戏法

照亮9m的半径范围。

10回合

18m/专注/魅/动作

【光亮术】-塑能学派戏法

为一个物体注入光明灵光。持续至长休

！ 每次只能影响一个目标。

近战/敏捷豁免/魅/动作

【初级幻影】-幻术学派戏法

创造一个幻影， 强迫附近的生物开始调查。

施展此法术时可以保持隐藏状态。

处于沉默状态时也可以施展此法术。

18m/魅/动作



吟游诗人1环法术

魔法学徒： 牧师

学会2种戏法， 以及牧师法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是感知。

魔法学徒： 牧师--学会两种戏法， 以及牧师法术列表中的一种1环法术。

-----*牧师戏法-----

【奇术】-变化学派戏法

在威吓和表演检定中获得优势。

10回合

动作

【圣火术】-塑能学派戏法

1~8伤害

1d8光耀

召唤火焰般的光辉吞没一个目标。

18m/敏捷豁免/动作

【光亮术】-塑能学派戏法

为一个物体注入光明灵光。持续至长休

！ 每次只能影响一个目标。

近战/敏捷豁免/魅/动作

【剑刃防护】-防护学派戏法

只受到一半的钝击、穿刺以及挥砍伤害

2回合

魅/动作

【燃火术】-咒法学派戏法

你的手中出现一团火焰。它可以照亮9m半径范围， 投掷时造成1~8火焰伤害

*生成一团火焰并立即投掷不需要消耗动作。熄灭火焰或在下一回合投掷需要消耗一个动作。

持续至长休/动作



-----*牧师1环法术-----

魔法学徒： 德鲁伊

学会2种戏法， 以及德鲁伊法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是感知。

魔法学徒： 德鲁伊--学会两种戏法， 以及德鲁伊法术列表中的一种1环法术。

-----*德鲁伊戏法-----

【神导术】-预言学派戏法

目标的属性检定获得一个+1d4的加值。

10回合

近战/专注/动作

【毒气喷溅】-咒法学派戏法

1d12毒素

喷射出一阵有毒气体。

3m/体质豁免/动作

【燃火术】-咒法学派戏法

你的手中出现一团火焰。它可以照亮9m半径范围， 投掷时造成1~8火焰伤害

*生成一团火焰并立即投掷不需要消耗动作。熄灭火焰或在下一回合投掷需要消耗一个动作。

持续至长休/动作

【橡棍术】-变化学派戏法

为你的法杖或短棒灌输自然之力，让其变成魔法武器， 造成4~11钝击伤害。同时， 你可以使用施法关键属性进行攻击掷骰。

10回合

▲附赠动作



-----*德鲁伊1环法术-----

魔法学徒： 术士

学会2种戏法， 以及术士法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是魅力。

魔法学徒： 术士--学会两种戏法， 以及术士法术列表中的一种1环法术。

-----*术士戏法-----

【剑刃防护】-防护学派戏法

只受到一半的钝击、穿刺以及挥砍伤害



目录



120



16



282



1



21

【酸液飞溅】-咒法学派戏法

1~6伤害

1d6*强酸

投掷一个强酸泡沫，对命中的每一个生物造成伤害。

18m/敏捷豁免/魅/动作

【法师之手】-咒法学派戏法

创造出一只幽灵之手，可以操纵物体，并与其交互。

恒定

18m/魅/动作

【毒气喷溅】-咒法学派戏法

1d12毒素

喷射出一阵有毒气体。

3m/体质豁免/动作

【克敌机先】-预言学派戏法

你的下一次攻击掷骰将处于优势。

2回合

18m/专注/魅/动作

【交友术】-惑控学派戏法

针对一个非敌意生物的魅力检定处于优势。

当你处于沉默状态时，仍然可以施展这道法术。

10回合

*法术效果结束，目标或许会指控你的魅惑行为。

9m/专注/魅/动作

【舞光术】-塑能学派戏法

照亮9m的半径范围。

10回合

18m/专注/魅/动作

【火焰箭】-塑能学派戏法

1~10伤害

1d10火焰

投掷一团火焰。

18m/魅/动作

【光亮术】-塑能学派戏法

为一个物体注入光明灵光。持续至长休

！每次只能影响一个目标。

近战/敏捷豁免/魅/动作

【冷冻射线】-塑能学派戏法

1~8伤害

1d8*寒冷

让目标的移动速度下降3m。

1回合

18m/魅/动作

【电爪】-塑能学派戏法

1~8伤害

1d8 闪电

目标无法做出反应。此法术针对金属护甲生物具有优势。

1回合

近战/魅/动作

【初级幻影】-幻术学派戏法

创造一个幻影，强迫附近的生物开始调查。

施展此法术时可以保持隐晦状态。

处于沉默状态时也可以施展此法术。

18m/魅/动作

【冻寒之触】-死灵学派戏法

1d8参黯蚀

在你的下一回合前，阻止目标治疗自己。不死生物还会在攻击脚骰中处于劣势

1回合

18m/动作



-----*术士1环法术-----

魔法学徒：邪术师

学会2种戏法，以及邪术师法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是魅力。

魔法学徒：邪术师--学会两种戏法，以及邪术师法术列表中的一种1环法术。

-----*邪术师戏法-----

【剑刃防护】-防护学派戏法

只受到一半的钝击、穿刺以及挥砍伤害

2回合

魅/动作

【冻寒之触】-死灵学派戏法

1d8参黯蚀

在你的下一回合前，阻止目标治疗自己。不死生物还会在攻击脚骰中处于劣势

1回合

18m/动作

【魔能爆】-塑能学派戏法

1~10伤害

1d10力场

发射1道爆裂能量光束。

18m/魅/动作

【交友术】-惑控学派戏法

针对一个非敌意生物的魅力检定处于优势。

当你处于沉默状态时，仍然可以施展这道法术。

10回合

*法术效果结束，目标或许会指控你的魅惑行为。

9m/专注/魅/动作

【法师之手】-咒法学派戏法

创造出一只幽灵之手，可以操纵物体，并与其交互。

恒定

18m/魅/动作

【初级幻影】-幻术学派戏法

创造一个幻影，强迫附近的生物开始调查。



目录



120



16



282



1



21

18m/魅/动作

【毒气喷溅】-咒法学派戏法

1d12毒素

喷射出一阵有毒气体。

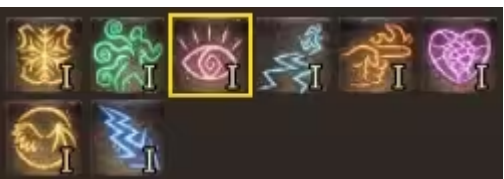
3m/体质豁免/动作

【克敌机先】-预言学派戏法

你的下一次攻击掷骰将处于优势。

2回合

18m/专注/魅/动作



-----*邪术师1环法术-----

魔法学徒：法师

学会2种戏法，以及法师法术列表中的1种1环法术。每次长休可以施展一次1环法术。3种法术的施法关键属性都是智力。

魔法学徒：法师--学会两种戏法，以及法师法术列表中的一种1环法术。

-----*法师戏法-----

【酸液飞溅】-咒法学派戏法

1~6伤害

1d6*强酸

投掷一个强酸泡沫，对命中的每一个生物造成伤害。

18m/敏捷豁免/魅/动作

【冻寒之触】-死灵学派戏法

1d8参黯蚀

在你的下一回合前，阻止目标治疗自己。不死生物还会在攻击掷骰中处于劣势

1回合

18m/动作

【毒气喷溅】-咒法学派戏法

1d12毒素

喷射出一阵有毒气体。

3m/体质豁免/动作

【冷冻射线】-塑能学派戏法

1~8伤害

1d8*寒冷

让目标的移动速度下降3m。

1回合

18m/魅/动作

【电爪】-塑能学派戏法

1~8伤害

1d8 闪电

目标无法做出反应。此法术针对金属护甲生物具有优势。

1回合

近战/魅/动作

【剑刃防护】-防护学派戏法

只受到一半的钝击、穿刺以及挥砍伤害

2回合

魅/动作

【交友术】-惑控学派戏法

针对一个非敌意生物的魅力检定处于优势。

当你处于沉默状态时，仍然可以施展这道法术。

10回合

*法术效果结束，目标或许会指控你的魅惑行为。

9m/专注/魅/动作

【舞光术】-塑能学派戏法

照亮9m的半径范围。

10回合

18m/专注/魅/动作

【光亮术】-塑能学派戏法

为一个物体注入光明灵光。持续至长休

！每次只能影响一个目标。

近战/敏捷豁免/魅/动作

【法师之手】-咒法学派戏法

创造出一只幽灵之手，可以操纵物体，并与其交互。

恒定

18m/魅/动作

【初级幻影】-幻术学派戏法

创造一个幻影，强迫附近的生物开始调查。施展此法术时可以保持隐藏状态。处于沉默状态时也可以施展此法术。

18m/魅/动作

【克敌机先】-预言学派戏法

你的下一次攻击掷骰将处于优势。

2回合

18m/专注/魅/动作



-----*法师1环法术-----

战技专家：

从战斗大师副职中学会两种战技，同时获得一颗卓越骰子供其使用。经过一次短休或长休后可以恢复消耗的卓越骰子。

卓越骰子：1

你的卓越骰子为1枚d8骰子。到达战士10级时这些骰子会改为d10骰子。它们可以驱动你的战斗大师招式，并随着使用而消耗。你将在短休或长休后重获所有消耗掉的卓越骰子。

中甲大师：

当你穿戴中甲时，它不会为隐匿检定强加劣势。通过敏捷调整值获得的护甲等级加值变为+3

而不是+2。

中甲大师-穿戴中甲不会为隐匿检定强加劣势。当你穿戴中甲时，敏捷调整值为护甲等级提供的加值变为+3而不是+2。

灵活移动：

移动速度增加。进行疾走时，劣势地形不会降低你的速度。

如果在发动一次近战攻击后移动，不会招致目标的借机攻击。

---*职业特性---

速度提升-每回合的可移动距离增加3m。

灵活移动：躲避借机攻击-你在发动一次近战攻击后移动时，不会引起目标的借机攻击。



目录



120



16



282



1



21

获得中甲以及盾牌的护甲熟练项，同时力量或敏捷+1,上限为20。

中甲熟练项-穿着中甲不会给你的攻击脚股带来劣势，或者阻止施法。

盾牌熟练项-装备盾牌不会给你的攻击脚股带来劣势，或者阻止施法。

表演者：
获得乐器熟练项，同时魅力+1,上限为20。

长柄武器大师：
使用长柄刀、长戟、长棍或短矛攻击时，你可以使用一个附赠动作武器握柄进行攻击。你还可以在一个目标进入攻击范围时发动一次借机攻击。

坚如磐石：
一项属性+1,上限为20,同时获得该属性豁免检定的熟练项。

坚如磐石：力量-被动特性-力量+1,同时获得力量豁免检定熟练项。

坚如磐石：敏捷-被动特性-敏捷+1,同时获得敏捷豁免检定熟练项。

坚如磐石：体质-被动特性-体质+1,同时获得体质豁免检定熟练项。

坚如磐石：智力-被动特性-智力+1,同时获得智力豁免检定熟练项。

坚如磐石：感知-被动特性-感知+1,同时获得感知豁免检定熟练项。

坚如磐石：魅力-被动特性-魅力+1,同时获得魅力豁免检定熟练项。

仪式施法者：
学会两种任选的仪式法术。

仪式施法者：法术研习--你学会了两种任选仪式法术。

-----*仪式法术-----

【死者交谈】-3环死灵法术

赋予一具类人生物尸体生命的假象，允许其至多回答5个问题。被强酸、火焰、闪电、腐蚀或光耀伤害杀死的骷髅和生物不再拥有嘴巴，无法通过此法术说话。

对不死生物无效。

9m/恒定预备/动作/等级3法术位

【获得魔宠】-1环咒法法术

召唤魔宠，一个拥有你选中动物形态的妖精灵体。

18m/恒定预备/动作/等级1法术位

【大步奔行】-1环变化法术

让一个生物的移动速度增加3m。

持续至长休/近战/动作

【强化跳跃】-1环变化法术

让一个生物的跳跃距离增加三倍。

10回合

近战/动作

【自我伪装】-1环幻术法术

魔法般地改变你外貌的方方面面。

恒定预备/动作/等级1法术位

凶蛮打手：
发动近战武器攻击时，进行两次伤害掷骰并取最高结果。

凶蛮打手：发动近战武器攻击时，进行两次伤害掷骰并取最高结果。

哨兵：
当一个处于近战范围的敌人攻击一个盟友时，你可以使用一个反应对该敌人发动一次武器攻击。借机攻击获得优势。同时，当你使用借机攻击命中一个生物时，该生物在自身剩余回合内无法移动。

-----*职业特性-----

哨兵：复仇--当一个处于近战攻击范围的敌人朝一个盟友发动攻击时,你可以使用自身反应对该敌人发动一次武器攻击。

哨兵：诱捕--当你发动借机攻击命中某生物时，它在回合剩余的时间里无法移动。

哨兵：借机优势--你的借机攻击将处于优势。

神射手：
你的远程武器攻击不再受到高地规则的减值惩罚
使用具备熟练项的武器发动远程攻击时，其攻击掷骰受到-5减值，但会额外造成10点伤害。(此能力可以自由开关)

-----*职业特性-----

神射手：孤注一掷--使用具有熟练项的武器发动远程攻击时，其攻击掷骰会受到-5减值，但额外造成10伤害。

神射手：低地--你的远程武器攻击不再受到高低规则带来的惩罚。

盾牌大师：
使用盾牌时，敏捷豁免检定获得一个+2的加值。如果一道法术强迫你进行一次敏捷豁免检定，你可以使用一个反应来保护自己，降低该效果造成的伤害。如果豁免检定失败，你只会受到一半的伤害。如果豁免检定成功，你不会受到任何伤害。

敏捷豁免检定加值：+2
使用盾牌时，敏捷豁免检定获得+2加值。

盾牌大师：格挡
当一个法术强制你进行敏捷豁免检定时，可以使用你的反应来保护自己。如果豁免成功，你将完全不会受到伤害。如果豁免失败,你也只受到一半伤害。

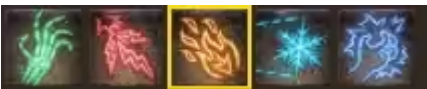
熟习：
可以选择任意三种技能并获得其熟练项。

熟练习得--选择3项技能获得获得熟练项。

体操/驯兽/奥术/运动/歌舞/历史/洞察/威吓/调查/医药/自然/察觉/表演/游说/宗教/巧手/隐匿

法术狙击：
学会一种戏法。法术触发重击所需的攻击掷骰点数-1。此效果可以叠加。

法术狙击：在进行法术攻击掷骰时，触发重击所需的点数-1。此效果可以叠加。



*魔法戏法（法术狙击专长）

酒馆殴斗者：
当你发动一次徒手攻击、使用一件临时武器或投掷某件物体时，可以将你的力量调整值加倍增加到伤害以及攻击掷骰上。

酒馆殴斗者：当你发动一次徒手攻击、使用一件临时武器或投掷某件物体时，可以将你的力量调整值加倍增加到伤害以及攻击掷骰上。

健壮：
每提升一级，生命值上限+2。

生命值增加：你每级的生命值上限+2。

战地施法者：
维持法术专注的豁免检定获得优势。
你也可以使用一个反应对移出自身近战攻击范围的一个目标施展电爪。

-----*职业特性-----

战地施法者：专注--维持法术专注的豁免检定将处于优势。

战地施法者：借机施法--当一个生物移出近战攻击范围时，你可以使用自身反应来施展电爪。

武器大师：
选择四种武器获得熟练项，同时力量或敏捷+1,上限为20。

武器大师：力量或敏捷提升1,上限为20,选择四种武器获得熟练项。

*选择主动专长（0/4）

战斧熟练项/短棒熟练项/匕首熟练项/链枷熟练项/长柄刀熟练项/巨斧熟练项/巨棒熟练项/巨剑熟练项/长戟熟练项/手弩熟练项/手斧熟练项/重弩熟练项/标枪熟练项/轻弩熟练项/轻锤熟练项/长弓熟练项/长剑熟练项/硬头锤熟练项/巨锤熟练项/钉头锤熟练项/长矛熟练项/长棍熟练项/刺剑熟练项/弯刀熟练项/短弓熟练项/短剑熟练项/镰刀熟练项/短矛熟练项/三叉戟熟练项/战锤熟练项/战镐熟练项



目录



120



16



282



1



21

