

### 【博德之门3】全专长



## OHELLNO

编辑于 2025年05月26日 19:49

收录于文集

博德之门3·16篇

## 博德之门3攻略

87



Ⓢ



博德之门3职业构筑的全部可选专长，补充了一些内容。

专长	主要内容	补充建议
属性提升	获得2点属性，在力量、敏捷、体质、智力、魅力6个属性中任意分配1到2点，每个属性的提升上限为20。	可以重复选择这个专长。
演员	获得戏剧和表演的技能熟练项，并且熟练项加满翻倍。 魅力加上，上限为20。	——
警觉	先攻+5，并且不会陷入受惊状态。 被动[运动]：起立。从俯卧状态起身时，只需要将1.5m移动距离。 跳跃还能增加50%。	——
运动员	力量或敏捷选择加1，上限为20。 动作【冲撞】：向前冲9m，并【撞击】，不会让第一个冲撞失败，也不会反伤，不会触发发机攻击，消耗精力与愤怒值。 防御【冲撞】：向后冲9m，反击武器上的第一个非头角威胁，伤害为近战武器加重5，不会触发发机攻击，消耗体力【打】和理智值。	如果装备了没有熟练项的武器，【冲撞、推击】和【冲摔、流砍类】都无法施展。
冲锋	被动【近身攻击：近距平衡】：向前冲9m，反击武器上的第一个非头角威胁，伤害为近战武器加重5，不会触发发机攻击，消耗体力【打】和理智值。 被劫【近身攻击：近距平衡】：近距使用特殊武器武器攻击时，攻击骰数不会处于劣势。	
强悍专家	被动【强悍专家：伤害】：持续武器的穿刺攻击造成的开放伤口状态的持续时间翻一倍，变为4回合。	
防箭式决斗	你在主手装备具有熟练项的灵刃武器时，如果敌人对你的攻击骰附加大于等于护甲半值但不重击而且暴击不大于熟练项数值，那你就以同样反应次数再次攻击敌人。	
双持拳	被动【双持拳：附赠平等暴击】：你双手持拳一把短武器时，每次攻击暴击。你可以在双手各装备一把短武器而且非反手的攻击。	轻型武器本来就可以双手合持，不需要特意选这个专长。 不可以双手持长型武器时也可以增加1点护甲等级。
地牢探索者	被动【地牢探索者：察觉】：察觉的侦测等级。 被动【地牢探索者：抵抗陷阱】：对陷阱的免疫他处于优势，并且获得附带的豁免抗性。	
历久弥坚	体质加1，上限为20。 每次进行短时休息，可以恢复全部生命值。	
元素导师	从电属性、寒冷、火焰、风(或者雷)中选择一个属性，施放该属性的法术前所有人可以在出现敌人的状态属性抗性，并且伤害骰数不会出现1。	可以重复选择这个专长。 但选择过的属性不能重复选择。

专长	主要内容	补充描述
巨鼠武器大师	被动【巨鼠武器大师：附魔攻击】：当你使用过攻击魔法攻击对手造成击退或击杀敌人，可用消耗魔法发动1次攻击魔法攻击对手。被动【巨鼠武器大师】：当你使用过攻击魔法攻击敌人时，攻击魔法消耗50%，伤害加成20%，可以在被攻击时触发开关。	重型武器是指手弩、弩炮，或两门武器但手弩手弩不装备弹匣也不装备其他武器。关闭【巨鼠武器大师】的加成效果并不影响【巨鼠武器大师：附魔攻击】。【巨鼠武器大师：附魔攻击】不要求武器是重型武器。
重甲运用	获得重甲装备熟练项。 力量为1，上限为2。	需要有中熟练项。
重甲大师	穿着重甲时，受到的擒杀、穿刺和钝击伤害减少3%。	需要有重甲熟练项。
轻甲运用	轻甲装备熟练项为20。 轻甲装备熟练项为1，上限为2。	——
幸运	获得3个幸运点，可以用于在1次攻击魔法、技能检定、属性检定中消耗优势，或者让人得到1次的攻击魔法伤害优势。触发时只能消耗1点，永久恢复。	如果你本来攻击优势但仍然伤害未命中时，也可以触发幸运点再次触发。触发后稳定性和命中率也一并。
法师杀手	被动【法师杀手：技能检定优势】：针对在你1.5m范围内放人的魔法术时，你的豁免检定处于优势。 被动【法师杀手：打破专注】：敌人对你1.5m范围内：攻击魔法术时，你可以再反应对他发动1次近战武器攻击。 被动【法师杀手：打破专注】：被你攻击后致命中的目标在维持专注的豁免检定处于劣势。	【法师杀手：打破专注】的效果好像有问题，目前中人的法术免疫并非处于劣势，而且就算通过了豁免依然会处于劣势专注。
魔法庭法：吟游诗人	从吟游诗人的魔法池中选择一个2个魔法。魔法属性固定为智力。 从吟游诗人的1个魔法池中选择一个魔法术，每次成长只能施展1次。魔法属性固定为智力。 从吟游诗人的魔法池中选择一个2个魔法，魔法属性固定为感知。	一环法术施展时不再消耗法术位，并且无法升环施展。
魔法庭法：牧师	从牧师的1个魔法池中选择一个魔法术。每次成长只能施展1次。魔法属性固定为智力。	一环法术施展时不再消耗法术位，并且无法升环施展。
魔法庭法：德鲁伊	从德鲁伊的魔法池中选择一个2个魔法。魔法属性固定为智力。 从德鲁伊的1个魔法池中选择一个1个法术。每次成长只能施展1次。魔法属性固定为感知。	橡树术不一定使用知作为施法属性。依然以你职业中施法职业的最高属性作为施法属性。 一环法术施展时不再消耗法术位，并且无法升环施展。

专长	主要内容	补充描述
魔法学徒：术士	从术士的法术池中选择学会 2 个魔法，施法属性固应为施力。	一环法术施展时不消耗法术位，并且无法升环施魔。
魔法学徒：邪术师	从邪术师的 1 环法术池中选择学会 1 个法术，每次长休只能施展 1 次，施法属性固应为施力。	一环法术施展时不消耗法术位，并且无法升环施魔。
魔法学徒：法师	从法师的法术池中选择学会 2 个魔法，施法属性固应为施力。	一环法术施展时不消耗法术位，并且无法升环施魔。
战略专家	从战略专家 1 环法术池中选择学会 1 个法术，每次长休只能施展 1 次，施法属性固应为施力。	战士等级达到 10 级时数字面板提升到 1410。
中甲大师	穿着中甲时，除固定的一定会受罚外，中甲的敏捷调整值给中甲等级的加成上提升 3 点。	需要有中甲熟练项。
灵动移动	移动速度能增加 3m。 被动【灵动招架：躲避机械攻击】你面对一个目标时使用过战武攻击后，该目标获得【缴械】状态，该状态下不能触发对你的借机攻击。 被动【灵动回避：回避地形伤害】【缴械】后，你的移动距离不会被地形伤害减少。	【灵动招架：躲避机械攻击】效果已经修正。
中甲运用	力量或中甲等级高的装备熟悉项，力量熟练度选择 141，上限改为 2。	需要有轻甲熟练项。
表演者	获得乐器熟练项。 熟练度上限为 20，上限改为 20。	乐器熟练项决定你能否能够演奏乐器或演唱歌曲。
长兵器大师	被动【长兵器击退大师：借机攻击】你使用长柄刀、长杖、长棍、长矛或矛攻击时，敌人进入你的攻击范围后也可以触发你的借机攻击。 被动【长兵器击退大师：附魔攻击】你使用长柄刀、长杖、长棍、长矛或矛攻击敌人时，可以用附魔动作来发动 1 次战武攻击，伤害为 1d4。	长兵器击退大师：附魔攻击的击退可以触发附伤，但强度会至空。
坚韧防御	从力量、敏捷、体质、智力、感知和魅力 6 个属性中选择 1 个，增加 1 点属性值，并且获得该属性的技能成长值 1 点。	可以重复选择这个专长。 但选择过的属性不能重复选择。



