

【博德之门3】职业等级表-野蛮人



OHELLNO

编辑于 2025年05月24日 13:21

收录于文集

博德之门3 · 16篇

博德之门3攻略

博德之门3的野蛮人等级表。

从游戏发的装备以及野蛮人的能力来看，这个职业应该是一个高血量、高减伤、低ac、顶前排吸引火力的定位。

【巨人之怒】没有巨化额外的1d4伤害，巨像灵药的1d4伤害正常生效，狂暴之后队友无法再施加变巨术，有变巨术或巨人杀手巨大化或大男孩变大buff的时候狂暴会覆盖之前的所有巨化效果。

野蛮人				
属性熟练项：力量、体质、魔法属性、魅力、血量、开 5（5+7*体周）等级。				
通用装备熟练项：全武器、盾牌、开卡装备熟练项：轻甲、中甲。				
1 级	获得 2 狂暴次数，长休恢复。			
	被动【坚韧不屈】：不管是否命中时，将身体前侧垂直度的防护甲能防止。			
	职业动作【狂暴】：使用魔法，暂时沉默以及被暂时剥夺额外造成 2 伤害，获得轻快、敏捷和闪避的伤害抗性，力量稳定性和力量豁免检定优势， 穿戴重甲时狂暴没有以上效果 ，无法施法，无法维持专注，只能在战斗中施展，消耗附赠动作和 1 点狂暴次数，持续 10 回合，从第 2 回合开始没有进行过施放就会自动结束狂暴。			
2 级	被动【危机感知】：不处于昏迷或失能时，2 级轻快、法术和技能效果的限制豁免检定优势。			
	职业动作【狂暴反击】：直到回合开始前，你的近战武器攻击会获得优势，但敌人对你的攻击会陷入劣势。			
3 级	增加 1 狂暴次数。			
	狂鹿之心	狂战士	狂野魔法	巨人
	【狂暴】变为【狂暴·野】，可以用来施展【狂乱打击】和【转移投掷】，可用附赠动作施展【狂乱打击】。	职业动作【狂暴】：使用魔法，暂时沉默以及被暂时剥夺额外造成 2 伤害，获得轻快、敏捷和闪避的伤害抗性，力量稳定性和力量豁免检定优势， 穿戴重甲时狂暴没有以上效果 ，无法施法，无法维持专注，只能在战斗中施展，消耗附赠动作和 1 点狂暴次数，持续 10 回合，从第 2 回合开始没有进行过施放就会自动结束狂暴。	职业动作【狂暴】：使用魔法，暂时沉默以及被暂时剥夺额外造成 2 伤害，获得轻快、敏捷和闪避的伤害抗性，力量稳定性和力量豁免检定优势， 穿戴重甲时狂暴没有以上效果 ，无法施法，无法维持专注，只能在战斗中施展，消耗附赠动作和 1 点狂暴次数，持续 10 回合，从第 2 回合开始没有进行过施放就会自动结束狂暴。	【狂暴】变为【巨人之怒】，狂暴期间，体型增大【狂暴】时狂暴伤害加倍。
	在低等级提升可以变更【狂鹿之心】。	职业动作【狂乱打击】：进行 1 次近战武器攻击，会叠加狂乱状态（狂暴期间，你的攻击会减少 1），消耗附赠动作。	职业动作【魔法感知】：3m 范围内的盟友针对魔法的豁免检定获得额外优势，你的攻击会减少 1，消耗附赠动作。	被动【巨雷拉克之愤怒】：负重增加 25%。
	法术【动物交谈】、消耗动作：持续至长休。	职业动作【动物交谈】：同【动物】也会额外对目标造成劣势，消耗附赠动作。		魔法【术】、消耗动作：持续 10 回合。
4 级	选择专长。			
5 级	被动【额外攻击】：动作可以额外再打一打。			
	被动【快速移动】：没有穿戴重甲时，移动速度加 3m。			
6 级	增加 1 狂暴次数。			
	选择一个被动特性【野兽面貌】。	被动【无我狂暴】：狂暴期间，不会被魅惑或陷入恐慌，同时坚定心神不会被【狂暴】状态。	职业动作【超自然魔法】：选择一个魔法，让你主手的武器附加 1d6 属性伤害，同时获得该魔法的效果。	职业动作【元素战刃】：选择一个属性，让你主手的武器附加 1d6 属性伤害，同时获得该魔法的效果。
			职业动作【超自然魔法 1 环法术位】：选择你或一个盟友补充一个 1 环法术位，长休恢复。	职业动作【超自然魔法 1 环法术位】：选择你或一个盟友补充一个 1 环法术位，长休恢复。
			职业动作【超自然魔法 2 环法术位】：选择你或一个盟友补充一个 2 环法术位，长休恢复。	职业动作【超自然魔法 2 环法术位】：选择你或一个盟友补充一个 2 环法术位，长休恢复。
				职业动作【元素战刃】的武器可以给予其他特色使用。
7 级	被动【野性直觉】：先攻加 3，同时不会陷入受惊状态。			
8 级	选择专长。			
	被动【大师行囊：劣势地】：移动时无级劣势地的影响。			
9 级	【狂暴】期间额外伤害从 2 提升到 3。			
	被动【创造重击】：近战武器攻击触发重击时，获得额外的伤害骰。			
10 级	选择一个被动特性【野兽面貌】。	职业动作【疯狂之怒】：选择 1 个敌人 2 回合，感知豁免，消耗附赠动作，但你可以对同一个目标再次使用【疯狂之怒】。	被动【疯狂之怒】：狂暴期间，受到伤害或豁免检定失败，可以选择是否触发狂暴的狂暴魔法效果。	职业动作【狂暴之怒】：狂暴期间，受到伤害或豁免检定失败，可以选择是否触发狂暴的狂暴魔法效果。
11 级	被动【坚韧狂暴】：狂暴期间，生命值降到 0 时不会倒地，而是恢复 1，长休恢复。			
12 级	增加 1 狂暴次数。			
	选择专长。			

野兽之心（穿着重甲时，以下效果依然生效）	
蛮熊之心	狂暴期间，可以施展【无情残暴】，同时获得除了心灵伤害以外的全部伤害抗性。
	职业动作【无情残暴】：恢复 1d8 加体质调整值的血量。消耗动作。每次狂暴只能使用一次。
飞鹰之心	狂暴期间，可以施展【俯冲突袭】，同时敌人针对你的借机攻击会处于劣势，可以使用附赠动作施展【疾走】。
	职业动作【俯冲突袭】：跳向下方一个敌人身上，使其倒伏（不需要豁免检定）。装备武器时伤害为武器伤害，徒手时伤害为徒手伤害，但是不会触发徒手装备的额外伤害。需要和敌人有 2m 的高度差，敌人在斜坡时会丢失伤害。消耗动作的一打。
鹿鹿之心	狂暴期间，可以施展【原始践踏】，同时移动速度增加 4.5m。
	职业动作【原始践踏】：向前冲锋，攻击途中所有非盟友和物品，可以使生物倒伏，力量豁免。伤害为徒手伤害，但是不会触发徒手装备的额外伤害。消耗动作的一打，以及移动速度。
猛虎之心	狂暴期间，可以施展【猛虎嗜血】，同时跳跃距离增加 4.5m。
	职业动作【猛虎嗜血】：向前挥砍 2m 范围内最多 3 个敌人，可以使其流血 2 回合（不需要豁免检定）。需要装备武器，伤害会下调，消耗动作的一打。
狂狼之心	狂暴期间，可以施展【激励咆哮】，同时盟友对你 2m 范围内的敌人进行近战攻击时获得优势。
	职业动作【激励咆哮】：9m 范围内所有能听到你声音的盟友可以增加 3m 移动距离，持续 1 回合。消耗动作。

野兽面貌（不需要狂暴触发）	
熊	负重翻倍，力量检定获得优势。
大猩猩	投掷补给品时会造成目盲，敏捷豁免，豁免难度等级与敏捷有关。同时获得坠落伤害抗性。
鳄鱼	站在水中可以增加 3m 移动距离，针对光滑地表的倒伏豁免检定获得优势。
鹰	获得 12m 黑暗视觉，察觉检定优势。
驼鹿	获得光环【驼鹿面貌】，激活后 18m 范围内所有盟友增加 1.5m 移动距离。
蜜獾	处于中毒、恐慌或魅惑时，有 50%几率不消耗狂暴次数自动进入狂暴。
雄马	【疾走】时获得临时生命值，数值是自己野蛮人等级的两倍。
老虎	对中毒或流血的敌人进行攻击时，额外获得力量调整值加成。同时获得求生技能熟练项。
狼	获得光环【狼之面貌】，激活后 18m 范围内所有盟友的隐匿检定获得你的敏捷调整值加成。同时获得隐匿技能熟练项。
狼獾	攻击中毒或流血的敌人，可以使其跛足 1 回合。

狂野魔法抵消	
黑暗卷须	狂暴时，9m 范围内所有人都要进行一次体质豁免检定，失败就会受到 1d12 的酸蚀伤害，同时自己获得 1d12 的临时生命值。
传送	狂暴期间，可以使用附赠动作施展【狂野魔法：传送】，同时 9m 范围内的所有人在你狂暴后的 6 秒（不是回合制内的时间）都可以用附赠动作施展一次【狂野魔法：传送】。
无形精魂	狂暴期间，可以使用附赠动作召唤一只【狂野魔法：无形精魂】，在回合结束时，精魂会爆炸对 1m 范围内的所有人造成 1d6 力场伤害。
武器附魔	狂暴期间，武器近战攻击附加 1d6 力场伤害，同时获得轻型和投掷的武器效果，投掷后武器会自动返回到手中，但会投掷不附魔力场伤害。
反击	狂暴期间，被任意攻击命中时对你攻击的人造成 1d6 力场伤害。
守护红光	狂暴期间，自己和 3m 范围内的盟友获得护甲等级加 1 的效果。
野蛮生长	狂暴期间，4.5m 范围内变为劣势地形，地形跟随自己移动。
光箭	狂暴期间，可以使用附赠动作施展【狂野魔法：光箭】，选择一个敌人进行一次体质豁免检定，检定失败就造成 1d6 光耀伤害并 1d12 目盲。

攻略
 职业
 野蛮人
 博德之门3
 8号补丁

分享至



投诉或建议

评论 18
 赞与转发 30

目录

30

5

50

0

18

