

官方中文授权版

FORGOTTEN REALMS

博德之门II攻略集



Baldur's Gate II Shadows of Amn™



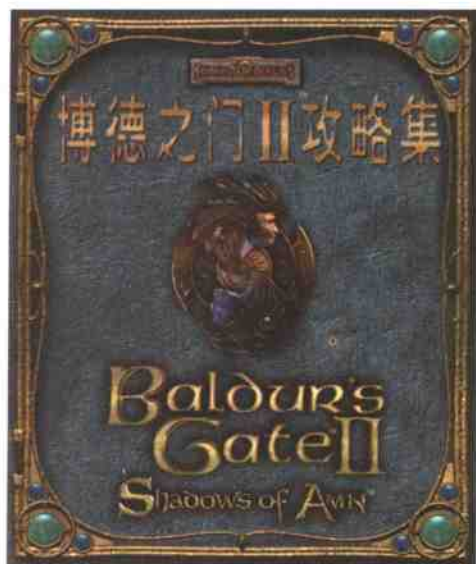
原著 / Zy Nicholson
Julian Gale
译者 / 叶明璋



BIOWARE
CORP



Advanced
Dungeons & Dragons



柏德之门2攻略集

原 著: Zy Nicholson · Julian Gale

译 者: 叶明璋

第三波软件(北京)有限公司

地址: 北京市车公庄西路乙19号北塔323室

邮编: 100029

电话: 86-10-88018833

传真: 86-10-88018233

E-mail: acertwp@public.east.cn.net

上海分公司

地址: 上海市瑞金南路1号海兴广场16H

邮编: 200023

电话: 86-21-64223192

传真: 86-21-54521019

E-mail: twpsh@sh163a.sta.net.cn

广西金海湾电子音像出版社出版

地址: 广西南宁市民族大道68号

邮编: 530022

版权所有 翻印必究



FORGOTTEN REALMS

博德之门II攻略集



Baldur's Gate™ II Shadows of Amn™

博德之门2攻略集

原著 / Zy Nicholson · Julian Gale

译者 / 叶明璋 (特别感谢: 黄启祯)

整理编辑 / 林秋芬 · 史意青 · 王慧真

代理 / 第三波

Baldur's Gate II

Shadows of Amn

本攻略集由美国Prima Publishing授权第三波代理中文版本。非经该公司书面同意前，不得以任何形式转载或复制。

©1999 by Prima Publishing. All rights reserved. Translation by AcerTWP, 1999. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system without written permission from Prima Publishing, except for the inclusion of quotations in a review.



与Prima Publishing®均为Prima Communications, Inc.之注册商标。



为新游戏时代杂志之注册商标。

第三波 为第三波之注册商标。

其余在本书中所提及之产品、商标皆隶属其注册公司所有。



CONTENTS



前言	4
----------	---

第一部份

介绍	6
----------	---

第二部分

提示与策略	7-18
-------------	------

第三部份

攻略历程	19
------------	----

第一章 伊雷尼库斯的迷宫	20-31
--------------------	-------

第二章 阿斯卡特拉市	32-133
------------------	--------

第三章 工会战争	134-148
----------------	---------

第四章 禁魔监狱	149-183
----------------	---------

第五章 幽暗国度	184-218
----------------	---------

第六章 莱恩灯笼	219-233
----------------	---------

第七章 精灵城	234-246
---------------	---------

高阶遭遇战	247-253
-------------	---------

第四部分

据点任务	254-271
------------	---------

第五部份

怪物百科	272-292
------------	---------

第六部份

物品列表及人物介绍	293-323
-----------------	---------

前言

我

们在1996年开始制作《博德之门》一代。那时我们还不知如何制作角色扮演游戏。我们只能倚赖以前所玩过游戏的美好回忆——像是《巫术》、《创世纪系列》、《地下创世纪》、《网路奇兵》与《金盒子系列》、《冰城传奇》、《叛变克朗多》与《荒漠游骑兵》等等，是少数我们非常喜爱的游戏。我们在1998年十二月终于推出了《博德之门》，在销售上获得相当的成功与极端的喝采。

《博德之门》可以说是我们呕心沥血之作。由BioWare小组企划、品管测试员、美术人员与程式设计人员以及我们的发行者Black Isle/Interplay公司的品管测试员、市场营销人员、音效制作员与广告人员所组成的团队都尽其所能使《博德之门》更好。我们以最后成绩与身为BioWare小组《博德之门》制作为荣，我个人得知有超过百万的玩家玩过并享受《博德之门》之时，感到十分的激荡与荣耀。

《博德之门》是Bioware研制的第一个角色扮演游戏，我们在过程之中学到很多。

我们勤勉地将所学到的东西应用来制作你手边这套游戏——《博德之门二代：安姆疑云》。在它



全程的制作中，我们的焦点在于让《博德之门二代》不但可以吸引玩过前作的旧雨，也让它可以被从未玩过一代的新知所接受。我更为骄傲的是《博德之门二代》的制作小组能够在此时完成所有的工作。我感到这是我们对你——我们的支持者——应尽的义务，那就是不仅让它成为一套好游戏，还得要更进一步地尽可能让品质比前作更为提升。以下就列出一些主要的改进重点：

- 💡 我们加强了故事性，使玩者更为投入；角色处世的观点与其它角色的互动使得角色扮演成分更吸引人，也使人更为满意。
- 💡 比前作更为精进的即时策略界面，加上成打的角色新职业、超过百种新法术（博德之门二代的法术总数超过三百多种）、295万的经验点数上限（这使得角色AD&D最高等级可以提升到17~23级）、新的武器专精像是双手分持武器的二刀流与百种全新的怪物与敌人，使得《博德之门二代》的战斗更为刺激精彩。
- 💡 喜爱回合制游戏的玩家可以利用新增的自动暂停功能以回合制方式来玩这游戏。
《博德之门二代》中的剧本与设定可以表现出我们在制作《博德之门》与它的资料片《剑湾传奇》中所学到的经验精华。
- 💡 《博德之门二代》中的美术表现和以往同样漂亮，并表现出我们在制作《博德之门》与《剑湾传奇》过程中琢磨出的功力。
- 💡 游戏界面有许多改进，像是增添了800×600解析度模式，法术与背景效果的3D支援、可以自由移除的侧面与底部按钮栏、新的色盘规划、改良的旅行手札功能以及很有帮助的地图标示功能。
在《博德之门二代》中，在商店买东西或是队员进入普通对话状态时游戏不会暂停，使得多人玩的游戏经验更为扎实。
- 💡 你可以全新的人物或是由《博德之门一代》与《剑湾传奇》传入你的角色资料；在游戏中的入门说明将会教导新玩者该如何开始游戏。

我们BioWare，以及我们的发行者，Black Isle/Interplay，非常感谢你购买《博德之门二代之安姆疑云》对我们的支持，我们希望这套游戏能够带给你许多小时的娱乐。而藉著Prima公司这本攻略本，一定可以在几周（或是几个月）后你终于完成这套游戏之前，提供相当的参考！

非常感谢你的支持，

Dr. Ray Muzyka

BioWare共同执行长

《博德之门二代之安姆疑云》副执行制作人

第一部份

介绍

欢

欢迎你开始阅读这本由我们Prima所制作的《博德之门二代：安姆疑云》攻略本。在里面，你将发现我们收罗了这套庞大与复杂游戏中的每一个面貌，将它们摆进你现在所看的书页。我们将会书中一步一步地帮助你进行游戏，由提示与技巧到物品表到每一张地图的完全攻略——没有这本书的话，你将会迷失在游戏之中。

本攻略本的这一部份将会以你的便利与参考区分成不同的段落，让你需要参考时可以很快地找到所需的段落。Prima公司的《博德之门二代》攻略本不仅可以当作快速参考的资料来源，在本攻略的完全攻略部分还有游戏中每一地下层楼层的详尽说明。举例来说，攻略本第一章将会与游戏中的第一章故事剧情对应，一直到游戏结束的第七章。

当你以每种不同职业主角进行游戏时，请好好利用据点任务的部分，让你与你的队伍可以获得最好的结果。你将得要作出许多决定以获致成功与富裕，而这一部份就提供你完成完美结局的重要提示。而当你在冒险过程中遇见敌手之际，可以参考怪物宝典部份以获得必要的资讯，像是每只怪物的长处与弱点，它的防护力如何以及会使用哪种特殊攻击。攻略本中的物品表部分以便于查阅的表格方式来提供你所拥有武器与装备的详细资料。

无疑地你很快就会有几页折起来以便前后参考某些重要章节。就像是《博德之门二代》中的角色，这本攻略本将会在你冒险结束之时添加些许岁月磨损的痕迹。

第二部份

提示与策略

介绍

如

如果想要将所有具有庞大范围可能性，可以用来解决任何问题的解答都包含进来的话，可能好几本攻略本都不够容纳，特别是在战斗领域。尽管如此，在此处所提供的忠告还是可以让你在遭遇独特状况之时提供你正确的思考方向。《博德之门二代》明显是个具有相当深度的游戏，而你得要去尝试所拥有的全部能力，看它能不能用在较为取巧、较不明显的风格。

记住一点：就算你玩的是守序善良的圣武士——他宁可倒在自己剑下也不愿撒点小谎，还是会有取巧的空间。



创造人物

当你在单人游戏掷骰创造人物之时，就被赋予创造一名领队的责任。不要觉得选择特定的种族或职业将会错过游戏的任何部分。然而，组织一队全方面的队伍还是可以让你有机会亲手尝试盗技、魔法以及其他职业的专业技巧，就算你的领队只是一位实际的战士。同样地，你应该自由地探索多种不同的专精职业(Kits)并选择一位拥有其他可招募角色所缺乏专业技巧的独特角色，来涵盖任何你觉得无法掌握的领域。

种族 (Race)

选择人类的便利在于他可以挑选的职业种类较为广泛，这是不争的事实。然而，选择其它种族对于更为熟练的玩者可能有某种策略性的考量。种族特性调整值提供了某种属性数值较为突出（超过18点）的机会，因此在你挑选种族之前，得先考虑你的角色要从事的是哪种职业。举例来说，一位半兽人 (Half-Orc) 战士可能拥有足以单挑食人怪 (Ogre) 的19点力量值。而一位拥有19点敏捷值的半身族 (Halfling) 小偷，不仅可以增加其使用盗技的成功率，还可以在护甲受到损伤之前闪避掉大多数的攻击。同时一些缺陷是无法避免的，这是为了维持游戏平衡性的必要考量，不过一位在某方面拥有非凡的天份而在另一方面有所缺陷的角色玩起来要比样样通、样样松的角色有趣多了。

阵营 (Alignment)

《博德之门二代》的背景设定采用相当独特的叙事手法，你毫无选择地身为一位暗黑神的

子孙。在功能性的层面，这表示你将会所属阵营的不同而获得一些特殊能力。善良的角色可以预期获得医疗的法术，而邪恶的角色则获得吸取生命的法术。



图01.半兽人 (Half-Orc) 由于他们的最高力量上限，是相当不错的战士人选。

整个故事会根据你的阵营而有不同的分支选择，因此最好尝试忠于你原先所选定的游戏风格。如果你满足于每个任务都有皆大欢喜的解决方式，就选择守序善良阵营。如果你是那种无意中得知某位老板持有某些贵重之物会出奇不意地向他掠夺或甚至杀人越货的玩者，请老实承认并选择邪恶或是混乱的阵营。如此你就可以看到你所想玩的游戏方式。

属性 (Attributes)

力量 (Strength)

这是战士的主要属性，力量决定你穿透护

甲并造成有效攻击的机率〔图.01〕。一位浑身肌肉的战士能够穿透虚弱玩家刀刃可能会滑开的护甲。

力量的第二个功用就是用来决定角色可以携带多重的物品。在游戏初期，当你打算携带整堆的宝藏与尚未鉴定的魔法盔甲回到镇上估价，拥有至少一位体壮如牛的角色当作「挑夫」是相当值得的。需要注意的是某些法术以及怪物的攻击能够暂时吸取角色的力量属性，那么牺牲者可能就会因为负担太重而无法移动。

在《博德之门二代》，你将发现某些护甲与武器需要有相当的力量才有办法使用——这通常是因为它们原本是设计来让食人怪（Ogre）或是巨人（Giants）使用的。如果你有疑问的话，检视物品的说明，看看上面有没有力量的限制。

敏捷（Dexterity）

敏捷是对任何角色都很重要的属性——并不仅仅对于盗贼——因为它包含肉体上的迅捷以及闪避的能力，还有巧手技能以及使用长射程武器的技能〔图.02〕。高敏捷值将会降低防御等级



图02.高敏捷值的角色可以担任相当有效的弓箭手——这是最重要的属性。

（AC），使你更难被敌人所击中。如果你所扮演的是法师，将发现敏捷值比力量还要重要，因为你有可能先发制人。

你将可以在旅途中找到敏捷铁手套（Gauntlet of Dexterity），它可以将你的敏捷值一次加到上限18点，就算是最为笨拙的角色也将有机会补偿他或她先天的缺点。

体质（Constitution）

体质是衡量精力还有对毒素与疾病抵抗力的基准。体质非常低的队员可能比其他较为吃苦耐劳伙伴更早感到疲惫。

警告：在《博德之门一代》中，较为投机的玩者可能会在每次队员升级之时以Load/Save大法来获得最高生命点数。然而在AD&D的规则中，当角色等级超过某个程度（通常是10~12级，取决于角色的职业），每次升级所获得的生命点数都是固定数值，而不是由掷骰所决定的随机值，这使得体质对于生命点数的加权值变得毫无关系。因此当你的矮人战士由等级17升到等级18，生命力只增加一点之时，可不要感到惊讶。

智力（Intelligence）

这数值是魔法师的主要属性，如果智力值低于19的话，每一等级所能够学到的法术总数将会受到限制。一位拥有18点智力值的每个等级最多可以学到18种法术（也就是说等级一可学18种，等级二可学18种）。而拥有17点智力点数则可以学到14种；而15~16点，可学法术的限制则是11种〔图.03〕。

不要纯然为了体验的价值，而由卷轴学习法术：你得要根据目前的状况评量这法术对你的用处，如果你不确定的话，就暂时把它摆在一

旁。值得注意的是，侏儒（Gnome）角色最高可拥有19点的智力，这使得他们可以成为高人一等的魔法师。



图03.魔法师的智力愈高，他或她学习新法术的机会愈高。

智慧（Wisdom）

若牧师在此属性拥有突出的数值，将可获得记忆额外法术的空间，反映他们的精明以及判断力。

魅力（Charisma）

通常最被忽略的属性，也是在创造人物之时最容易被牺牲的属性。魅力将会提升你的说服力并增加与其它角色对话时的话题选择（举例来说，与店家杀价）。在购买东西时，你将发现商家是以你的声誉与魅力来当作定价的基准。每位商家都喜欢与有名的英雄做生意，但是极具魅力的英雄将可以经常买到便宜货。

某些像是人类影响力指环（Ring of Human Influence）及水妖精斗篷（Nymph Cloak）的宝物也会提升你的魅力属性，最好在每次重大采购之前都装备妥当。

征召队伍

为了要在你即将面对的冒险生涯中生存下来，你将需要别人施以援手。身为一名领队，为了选择谁去谁留，你得将被迫作出一些极端的决定。

选择正确的队员组合

根据基本技能范围的需求，你得要维持一个由战士、盗贼、魔法师与牧师所组成的核心队伍。而你的游戏风格将会决定其余成员的类型，然而说老实话，在队伍中摆进两位盗贼似乎对你而言太过奢侈。另一位战士是你的首要选择，如果你的牧师可以兼任实力还过得去的



图04.黄铜头饰酒店（The Copper Coronet）是为你队伍招募新伙伴的好地方。

战士的话，你可以将最后一个位置留给较为专业的职业（图.04）。

《博德之门二代》相当关切中到高经验等级的角色，而这游戏对于它AD&D基础的忠实也完美地呈现这套系统更为精致的层面。熟悉《博德之门一代》的玩家将发现魔法与它将战斗升华到不只是依靠简单用剑砍劈、刺击以求穿透甲冑的能力已经被强调突显出来。因此，魔法师的角色也更形重要。一位好的魔法师是整个队伍生存不可或缺的要害，而你甚至可以考虑雇用不只一位魔法师以增加你所拥有法术的范围。

有许多双重或是多重职业的角色可以扩增你的技能总数，然而他们有限经验点数与缓慢升级速度，这代表你不要牺牲专职角色的位置来雇用太多拥有双重技能的队员。如果你这样做的话，你将会在游戏后期遭遇重大的麻烦。

阵营与声誉

第二条规则是寻求拥有接近人生观的队员。如果你的声誉跌到谷底，善良的角色并不会

对你怎样，他们宁可求去也不愿参予毫无意义的残忍暗杀。邪恶的角色也有他们的自尊，如果你的声誉高过18的话，那你就可预期他们会因为厌恶你不断作善事而走人。就连中立的角色，要是他们觉得你善良或是邪恶的太过头，也会开始抱怨。让你自己为有相同心思的灵魂所围绕以创造出一个关系紧密的队伍，享受一致朝向正确方向行动的感受。

也就是说，依照剧情的设定，如果你暂时组织一支相处不来的队伍，然后看著他们争吵因而产生……某些状况，也是相当好玩。

维持自由取舍的弹性

当你的行为可能会让某位队员离去的话，本书将会警告你，但不会很明确。许多角色将会立即要求加入，因此底下教你一个小技巧，就是同意他们加入，当被排挤的队员质疑他们为何被解雇时再重新组织队伍。通常你都可以表示他们的服务都是必要且值得感激的，以此来说服两位角色。

关于宝藏

鉴定宝藏

在你凭借法术或是卷轴鉴定物品之前，将物品拿给拥有很高民间传说（Lore）的队员看一看。此属性决定角色立即认出稀有魔法物品的能力，当你将这物品摆在他们的物品栏时，就会自动地鉴定。民间传说会随着升级而提升，不过有些职业——最为显著的是魔法师与盗贼——会因为他

们常常接触这些东西而天生拥有较高的民间传说值。

随时保留你最后的鉴定法术或是卷轴以备紧急时使用。如果你在探索地下城途中找到宝物，而且想马上找出它功用的话，你可以使用快速储存功能先存下进度再施展鉴定法术。然后你可以决定要不要使用这宝物，或是将刚刚进度载入，将这宝物摆在一旁，等待进城之后再处理。

储存物品

每个任务或是地下城探索都会得到不少宝藏与物品，因此最好是在出发之前想办法尽可能地空出物品栏的空间。直到你找到保存袋（Bag of Holding）、宝石袋（Gem Bag）或卷轴匣（Scroll Case），它们可以让你携带更多重量较轻的物品，避免它们将你宝贵的物品栏空间占满。

不可避免的，当游戏进行到一个程度，你将发现想要保留的东西比你所能携带的数量还要多。与其将它们全都卖了，倒不如考虑设置几个储藏库来装辛苦赢得的战利品。物品如果摆在地上的话，当你离开到另一地图时，就会全都消失，但是那些摆在宝箱、碗橱或是书橱物品栏之内的物品则会永久存在。你最好是只挑选唯一的储藏地点，而不是四处乱塞，不然你可能会忘记某些所需要的宝物到底是藏在哪个储藏地点。举例来说，在整个游戏的前半段，铜角酒店（The Copper Coronet）中靠近柏纳德（Bernard）吧台旁的桌子是储藏有价值物品的好地方（图.05）。



图05.为你的队伍找寻一个不错的储物地点是个好主意。

当你在原野旅行时，有另外一个技巧可以使多余的空栏位派上用场。有些角色可能用不着他们摆放箭支的栏位，因此他们可以帮忙携带未鉴定的魔法石弹与箭支，即使他们并不会去使用这些东西。一般的指环或是项炼都可以穿戴起来，而鉴定过的药水就可以集中起来，摆放在单一尚未使用的快速物品栏位。

分配物品

将你的队员装备妥当可以为战术运作带来更多幸运。举例来说，当你找到一面超级魔法盾牌，你多半会想将它配给防护等级较差的战士，借此调和你前排的战力。另外一个可能的方式是将所有好装备全部投资在一位「超级战士」身上，他通常会带头冲锋陷阵却又很少受到伤害。当物品分配与你的战术紧密结合之时，将使你的效率提升到最高。

在你解雇一位不打算再次雇用的队员之前，记得将他身上所携带的好装备搜括回来。剥走某些人专用的物品似乎没啥好处（例如吉茂—Yoshimo—的武士刀），不过若是魔法甲冑或是魔法指环，却可以让下一个你所雇用的角色好好运用。

有使用次数限制的物品

当你找到魔法宝杖之时，通常可以使用的次数已经所剩无几。如果你要为魔法宝杖重新填充的话，必须将它卖给商店老板再买回来。因为购买或是贩卖法杖的价钱是直接与法杖使用次数成正比，你将要为充满的法杖付出更多的代价。一些指环与项炼也会拥有以次数来限制的特殊能力，它们也可以相同的方式来充填。

队伍策略

队形

将滑鼠键移到在快速整队按钮上按下右键，你就可以由完整队形模式中挑选一种将这按钮取代。每种队形都有它的用途，但只有在你同时也考虑到队员的顺序时（就是显示在画面右边的人头顺序），它的功用才会比较明显。你的行走顺序起初似乎没啥影响，但是它将会大幅影响你遭遇敌人时的处境（图.06）。怪物有很大的机率攻击它所看到的第一位队员，因此将强壮的领导者摆在前排可以确保你较弱的魔法师在战斗开始时不会常常变成被教训的目标。



图06. 你的队形将会影响遭遇敌人的结果——永远准备好面对隐藏在角落的东西。

两列纵队

两列并排行进是有用的预设队形，可以直列或是斜列，你的角色虽然紧密地聚在一起，还是可以在地下城狭窄的甬道中前行。指定两位战

士站在前两个位置以确保遭遇怪物之时，能够担任保护其它队员的铁壁。

箭头队形

三角或是V形队形是户外探险最实用的队形，因为将队员分散开来可以扩大视界，增加探险比率。将较弱的队员摆在中央或是中段部分，不要摆在后排，指定第二位第三位战士站到队形侧边，因为三角形的尖端最容易吸引怪物的注意。

单列纵队

当你在蜿蜒的狭窄通道行进之时，像是贫民区（Slum）的屋顶，使用跟随—我队形可以保持队伍的完整性。这并非适合在有敌意与户外环境使用的安全队形，而位于队伍末尾的队员很容易误入当你通过之后会马上再生怪物的区域。（见提示）。



提示



再生的敌人

将角色摆在已知敌人会不断再生的已探险过区域，可以避免敌人再度出现。效用就像是站卫兵一样。如果你打算暂时将注意力集中在斥候或者是盗贼的行动，运用这技巧给予队伍其它队员掩护，以避免进一步遭受攻击。

侦察与隐匿

专精你的潜行技能是解决《博德之门二代》最基本的技巧。阴影隐藏与无声行动增添了程度有限但代价便宜的隐形功能；尽管魔法在《博德之门二代》中占了更为重要的地位，你还是会发现一位高级盗贼比两位普通的战士还要有价值（图07）。



图07.使用你的阴影隐藏技能侦察前方区域。

探索新区域总是伴随著危险，因此侦察所扮演的是让你得以存活的重要角色。在你被迫面对它们之前发现敌人所在位置是再危险区域生存的不二法门，这也可以让你有机会预先决定好接战策略而不是被突袭时手忙脚乱地应付。因此，每个队伍都必须拥有盗贼（在地下城）或是穿著皮环甲的游侠（在野外）担任斥候的角色，在给予其他人安全手势之前检查前方区域。

战斗配置

拥有一位或更多具备潜行技能角色的优势在于你可以在遭遇敌人之前就开始侧翼包围行动。就算你面对数量庞大或是更为强大的怪物，聪明的配置与衡量过的部署往往可以将无望的屠杀转变成舒适的胜利。

额外伤害

盗贼斥候要比游侠斥候多一些优势。在游戏初期时，角色可以借著背刺造成数倍的伤害；而这足以保证目标将会立即死亡。就算没有这种能力，你的潜行密探将会获得突击的初始加权值，在目标还来不及反应之前就造成致命一击。然而，盗贼的劣势在于第一击之后，他们有限的战斗技能就讨不了什么便宜。身为战士一员的游侠就会有较为持久战斗的本钱，特别是在遭遇较多目标包围之时较为有利。

干扰箭术的布置

持有投射性武器角色在遭遇近身肉搏的状况时战斗参数将会遭遇负面的调整。因此如果你的潜行密探突然出现在近身距离之时，将会使敌人震惊而切换至近身肉搏模式，这可以避免他们原先预定箭如雨下的状况。这项技巧可以在近战之时非常有效地对付一小群虽然本身很弱，却持有强大魔法弓箭准备射击的怪物。

中断法术施展

斥候突击最有用的一点，在于可以在敌人魔法师施展法术的过程加以干扰，使得非常强

大的法术失效。法术必须没有中断地完整施展，才有可能成功。

打家劫舍

在城镇之中，你不可避免地会有想要获得属于他人物品的非分之想。有时候，「某些人」就在现场，在他们自己的家中走动，看看你们这些家伙到底想在他的房子作什么。就算你是属于善良阵营，你还是可以假定自己比他们需要这些东西，并尽可能寻求和平获得这些物品的方式。

很不幸地，物主通常会很想叫来本地警卫处理这件事。因此关键在于避免冲突——以及随后而来的声望降低——就是在碗橱或是宝箱附近闲晃，直到物主走出视线范围或是离开现场。〔图.08〕。

如果他们依旧不肯离去，你可以欺骗他们将视线转开。你可以让同谋与他在反方向讲话，使对方转过身去。当物主转身看到别的地方，盗



图08.当没有任何人在看时，你可以偷偷窥探他们的宝箱与抽屉。

贼就可以开始对宝箱中的物品上下其手。不过得要注意的是，有些宝箱打开之时会发出相当大的声响，这使得若你要取得那样物品，非得要经过战斗不可。

接战策略

敌人将会对你的攻击作出智慧性的反应，但是这也可以让你根据经验法则对于他们的行为作出某些预测。运用你的斥候仔细地观察敌人，他们是战士吗？那么他们可能会第一个冲上前来。他们是弓箭手吗？那么他们将会移动到所持武器的有效距离。他们是魔法师吗？那他们将会在开火之前施展保护以及辅助性的法术。你现在已经知道当你的角色出现在任何地点时战斗将会如何发展。

但聪明的反应有时候也会被愚弄。突然出现的弱小召唤生物，可能会将战士引开，让对方的法师暴露在你全体队员的攻击范围之内。召唤出来怪物本身顶多只能当作转移目标的工具，但是你将为你代价低廉、似乎较为低级的法术获得决定性的优势。那是某种不太光明正大但是却可以在你原先认为不可能胜利的战斗中获胜的考量。没有任何队伍强大到每场战斗都可以借著蛮干生存下来，因此请好好地决定你的选择〔图.09〕。