

No.14

三人行必有一师



电脑游戏
攻略宝典

博德

之旅



内蒙古人民出版社

攻略宝典

电脑游戏



博德 之旅



No.14

土人兄弟 / 编著

内蒙古人民出版社

PC 玩家天堂·No.14

电脑游戏攻略宝典

——博 德 之 旅

土人兄弟 编著

内蒙古人民出版社

目 录



☪ (1) 游戏之前

—AD&D 游戏系统学习

轻松解读 AD&D 系统，让你迅速成为欧美角色扮演游戏通。

☪ (24) 博德之门 (Baldur's Gate)

带你进入“博德之门”这一传奇角色扮演游戏，千辛万苦有我们陪伴你。

(24) 重点攻略

(81) 支线剧情攻略

☪ (120) 博德之门——剑湾传奇

(Baldur's Gate:Tales of the Sword Coast)

为对“博德之门”一代意犹未尽的玩家带来新的冒险旅程。

☪ (131) 冰风谷 (Icewind Dale)

Interplay 公司继“博德之门”一代成功后向广大玩家的又一奉献。



☺ (144) 博德之门 II: 安姆的阴影
(Baldur's Gate II: Shadows of Amn)

史上最强 AD&D 系统角色扮演游戏, 土人兄弟为您精心制作完全攻略, 带您从上手到入门, 完全精通“博德之门”二代。

(144) 创造角色

(173) 重点攻略

(192) 支线剧情攻略

(210) NPC 大全

(222) 魔法大全

(302) 怪兽大全

(314) 道具大全

(380) 密技中心

游戏之前 ——AD&D 游戏系统学习

街头巷尾都在称赞《博德之门》和《异域镇魂曲》有多么的好玩,说它是 AD&D 游戏的全新代表作。很可惜的是,国内虽然《博德之门》中文版都已经出了,可是因为它复杂的设定与不熟悉的游戏规则,还是令不少玩家退避三舍,不敢轻言尝试。究竟 AD&D 这套“专家级龙与地下城”系统是什么东西呢?听起来好像很玄,但其实它一点也不难——只要你看完了这篇专题文章。

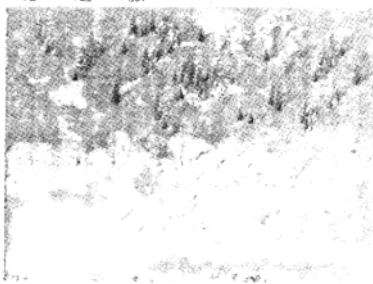
本专题除了将对 AD&D 系统做简明扼要的介绍之外,也要带你回顾时空,看看过去还曾经有过哪些采用 AD&D 系统的计算机角色扮演游戏。接着再以目前最新最热门的《博德之门 II》(Baldur's Gate II: Shadow of Amn)为例,从如何创造人物开始到进行战斗的规则,一步步为你解释 AD&D 系统改版到计算机游戏中最重要的一些规则。虽然所使用的例子是《博德之门 II》,但除了少数的细节之外,基本的规则也同样适用于《博德之门》、《剑湾传奇》资料片、《冰风谷》与《异域镇魂曲》等近期的 AD&D 游戏。

什么是 AD&D?

AD&D 的英文全名是“Advanced Dungeon & Dragon”,中文一般称之为“专家级龙与地下城”系统,是由 TSR 公司所设计的一套游戏规则。这套角色扮演规则早在 1978 就已经推出问世,并且造成极大的轰动。后来历经研发修改,于 1989 推出了 AD&D 2nd Edition 第二版的规则,大多数计算机上的 AD&D 角色扮演游戏所采用的系统便是这个第二版的规则,即使是目前最新的《博德之门 II》也是如此(注)。

要特别注意的是,AD&D 角色扮演系统并不是专门为了计算机游戏

设计出来的东西，它原本是一套 T-RPG (Table Role-Playing Game) “纸上角色扮演游戏”的进行规则。T-RPG 顾名思义，就是一群人围在一张桌子旁，利用纸、笔、骰子(还有最重要的想象力)等工具来进行的角色扮演游戏。由其中一个人扮演



“地下城主”(Dungeon Master, 简称 DM) 的角色，负责冒险情节的设计，以及担任游戏进行时的主持人。其它的参与者则分别扮演不同角色的冒险者，对 DM 与同伴所提供的情境做出各种响应。说得更浅显一点，你甚至可以把 T-RPG 想象成是一场扮家家酒游戏，只不过玩家们扮演的不是爸爸、妈妈、医生、护士，而是战士、巫师、盗贼、英雄——而 AD&D 就是一套进行这种幻想游戏的规则之一。

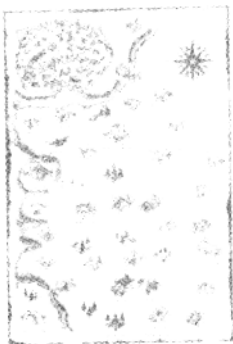
另外要分清楚的是 AD&D 只是一套“通用的游戏系统”，而不是某特定游戏世界的设定规则。但是为了让游戏者能有更充分的幻想投入，遂自然而然的衍生出不少幻想世界的史地设定以及相关的小说故事。所以即使是发生在不同世界背景的游戏，例如“龙枪”(DragonLance)系列的“克莱恩”(Krynn)，与《博德之门》所在的“遗忘国度”(Forgotten Realm)也都可以套用同样的 AD&D 规则来进行游戏。

注：TSR 公司已经在 1997 年被 WOTC (Wizards of the Coast, 万智牌的设计公司) 所并购，同时今年也推出了新的 D&D 第三版规则(把容易让人误会的 Advanced 这个字拿掉了)，准备一步步让第二版游戏规则步入历史。目前市面上虽然还没有任何采用第三版规则的计算机游戏，但是即将要推出的《无冬城之夜》(Neverwinter Nights)与《光芒之池 II》(Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor)都已确定将采用 D&D 第三版游戏规则。

骰子与表格

AD&D 系统的设定规则虽然相当的多，但其中有很大一部分是为了因应玩家与 DM 之间各种无限可能的想象力而产生的规则。改版应用到

计算机游戏上的时候,往往因为技术与游戏性的考量而简化了许多设定,再加上很多细部的计算都被计算机给包办了,所以即使是没有真正接触过 T-RPG 的人也不用担心,只要知道几个基本规则就可以了。要不然,一群人凑在一起用纸笔和骰子玩游戏,如果它的计算真的很复杂、很困难,还会有人玩得下去吗?



AD&D 原本是为 T-RPG 所开发的游戏规则,所以它免不了有两大特色——“查表”与“掷骰”。AD&D 几乎所有的资料都是公开通用的,没有什么隐藏的秘密或是计算公式,只要翻阅相关的表格,每一个人都可以获得想要的信息。例如升到几级要多少经验点数、12 级战士的基础作战能力有多强、力量 15 的人可以背多重的装备、恶魔的作战能力如何……等等,除了游戏说明书都会附上最基本的几个表格外,其它资料也几乎都有公开的资料可供查询。至于“掷骰”,则是利用丢骰子的方式来决定各种不同的几率,以及相关计算的依据。所以游戏中才会常常有诸如 2D6 这种奇怪的表示方法,但其实它的意思很简单,就是丢两颗六面的骰子以产生 2~12 的随机数范围。

在计算机的角色扮演游戏史的发展上,AD&D 游戏一直有着相当关键的地位,其重要性绝对不亚于《巫术》(Wizardry)、《创世纪》(Ultima)与《魔法门》(Might & Magic)等系列。所以在开始实例说明规则之前,先让我们重温旧梦,看看以前计算机上有哪些采用 AD&D 系统的角色扮演游戏(同时也可以比较计算机游戏在声光效果上的进步有多大)。

AD&D 游戏回顾

不论你的游戏龄有多久,只要对欧美角色扮演游戏有相当程度的喜好,相信一定曾经听过所谓的“金盒子”(Gold Box)系列游戏。所谓的金盒子游戏,就是当年 SSI 公司(Strategic Simulations Inc.)采用 AD&D 游戏规则,以及几个相关的世界设定,利用同一套程序引擎所制作的一系列角色扮演游戏。因为是用同一套程序所制作的,这些游戏除了内容不同之外,

游戏的画面几乎都是一模一样。后来随着计算机软硬件的发展,SSI也顺应时代潮流推出了几个全新的AD&D游戏,虽然画面跟操作有大幅的变动,但骨子里的精神还是都差不多。

前面说过,AD&D是一套通用的游戏规则,而不是某个世界的特殊设定。在AD&D所衍生的诸多世界设定之中,最为大家所熟知的就是龙枪系列小说所在的“克莱恩”世界与近期《博德之门》的“遗忘国度”,同时他们所衍生出来的游戏(以及小说)也是数量最多的。另外当然还有其它各具特色的世界设定,例如充满不死怪物的“Ravenloft”、以多重宇宙(multiverse)世界观为主题的“异域世界”(Planescape)、强调身世血统,偏向战略风味的“天赋神权”(Birthright)……等等,真的是堪称族繁不及备载。因为专题篇幅有限的关系,在这边我们只能割爱介绍龙枪系列、遗忘国度系列,以及以异域世界为背景的《异域镇魂曲》(Planescape: Torment),其它的游戏就请读者参考所附的年表。

龙枪系列(DragonLance)

龙枪应当是TSR公司卖得最好的产品,不论是在衍生的小说与游戏的销售上都有极为傲人的表现。克莱恩世界曾经一度被众神所放弃,天神所引发的大灾变重创了所有的种族,所有的一切建设都几乎要从零开始。就在这种混乱的局势中,黑暗之后静静地伸出了她的爪牙,驱除恶龙们帮助她达成愿望。所幸有几位英雄挺身而出,结和善龙的帮助,一同对抗黑暗之后的阴谋。

顾名思义,龙枪世界最大的特点就在于各式各样的善龙与恶龙,还有该系列以



之为名的屠龙枪。龙枪设定所衍生的计算机游戏，不论其游戏类别是角色扮演、动作或是战略类型的游戏，最大的特点就是游戏故事与小说情节的紧密结合。游戏的剧情多半是环绕着小说中的某些特定场景或是人物来发展，不仅仅能让读过小说的人有种特别的亲近感，甚至还能补充小说情节的不足之处，让玩家亲身体验成为著名英雄的感觉。

龙枪系列最具代表性的角色扮演游戏三部曲分别是：

《克莱恩英豪》(Champions of Krynn)

《幽灵骑士》(Death Knights of Krynn)

《黑暗之后》(Dark Queen of Krynn)

这三个游戏的剧情与小说情节环环相扣，《克莱恩英豪》是一队冒险者如何寻回对抗恶龙的利器——屠龙枪的故事；而《幽灵骑士》则是要面对克莱恩最具特色的反派角色，对抗幽灵骑士索思爵士 (Lord Soth) 所带领的不死怪物军团。完结篇《黑暗之后》更进一步让玩家深入恶龙军团的根据地，解救被掳获的善龙之卵以阻止黑暗之后征服世界的野心。

龙枪系列不只有角色扮演游戏而已，也还有不少其它类别的计算机游戏：

《长枪英雄》(Heroes of the Lance)

《幻影法师》(Shadow Sorcerer)

《火焰神龙》(Dragon of Flame)

这三个动作游戏都是根据龙枪小说里某几段剧情改编而来的，《长枪英雄》直接让玩家扮演起坦尼斯 (Tanis) 等一伙英雄伙伴，深入被黑龙所占据的废墟之中找出能证明诸神存在的白金碟；而《幻影法师》与《火焰神龙》也同样让玩家参与小说中几场关键的场面。

《飞龙骑士》(Dragon Strike)

《长枪之役》(War of the Lance)

大多数以奇幻世界为背景的战略游戏都是凭空架出的剧情，可是《长枪之役》却是一个非常忠于龙枪史实的战略游戏。让玩家选择扮演善良或邪恶的一方，忠实的将龙枪小说中恶龙军团集结侵略的情节，透过一场场的战役呈现在玩家面前。《飞龙骑士》是一个非常特殊的仿真飞行游戏，玩家可以驾驭飞龙进行战斗，亲身体会“龙骑士”的风采。利用龙珠雷达、手上的屠龙枪，还有飞龙坐骑所吐出的龙息来作战。这个老古董游戏的画面当然是比不上近期的《飞龙女骑士》，可是在场面魄力的营造与整个游戏

企划的表现,到目前为止还是没有游戏可以打破(真期望有公司能用新的3D技术重新制作这游戏)。

遗忘国度系列 (*Forgotten Realm*)

拜《博德之门》与《冰风谷》之赐,遗忘国度应当是近期玩家们最熟悉的一个世界设定。它最大的特色就是有非常丰富详尽的人文历史与地理景观设定,遗忘国度所在的拖瑞尔世界(Toril)大到只需要随便一小小个角落,就足以做出让人流连忘返的游戏,也因此以遗忘国度为被背景的AD&D游戏也远远多过于其它世界设定的游戏。

遗忘国度系列的游戏如下:

《幽城宝藏》(*Hillsfar*)

《光芒之池》(*Pool of Radiance*)

《青色枷诅咒》(*Curse of the Azure Bonds*)

《银色匕首之谜》(*Secret of the Silver Blades*)

《黑暗之池》(*Pools of Darkness*)

除了《幽城宝藏》是比较不相干的外传,其它四个游戏的剧情大体上还相当连贯。整套游戏故事由月之海(Moon Sea)北岸的法兰城(Phlan)开始,让玩家由第一级的肉脚人物开始一路奋战,历经不同的冒险(与战斗练功)之后,终于拯救了即将被黑暗所吞噬的拖瑞尔世界。

《异域之门》(*Gateway to the Savage Frontier*)

《异域宝藏》(*Treasures of the Savage Frontier*)

这两个游戏把冒险故事的焦点由文明繁荣的南方区域,转移到北方的蛮疆边荒(在博德之门以北,冰风谷之南的一带的地方,其实也还不算太过偏僻)。冒险队伍会遭遇到各种巨人,最后还可以打败冰龙,取得龙窟的宝藏。跟龙枪与其它遗忘国度的系列游戏相比起来,这两个游戏显得小品许多,并没有太多令人惊喜之处。而这两款游戏也是金盒子老旧游戏引擎的最后绝唱。

魔眼传奇系列

《魔眼杀机》(*Eye of the Beholder*)

《魔眼杀机II: 隐月传奇》(*Eye of the Beholder II: Temple of Dark Moon*)

《魔眼杀机Ⅲ代：血战札诺尔》(Eye of the Beholder Ⅲ: Assault on Myth Drannor)

魔眼杀机是由 Westwood 所制作,SSI 公司发行的游戏。此游戏一推出就因为漂亮的图形(在当时)与创新的设计而大受好评。故事的背景是发生在深水城(Waterdeep,一个比博德之门还要大很多的城市)的下水道迷宫里,玩家们得用鼠标杀过12层的“3D实时迷宫”,挑战最后的眼魔,然后再被一脚踢回DOS(因为没有游戏结束的过场动画)。二代的《隐月传奇》大幅改进了前代的缺点,不仅画面更加细腻,剧情、机关、怪物的设计也都相当的有趣,堪称是魔眼传奇系列最佳的作品。至于三代,因为原作者 Westwood 跳槽到 Virgin 公司,SSI 为了不放弃这块金字招牌,硬是自己动手把三代给做了出来。但很不幸的,结果却反而砸了自己的招牌,并没有赢得多少好评。

《百战迷宫》(Dungeon Hack)

《魔窟古城》(Menzoberranzan)

《百战迷宫》是 SSI 利用《魔眼杀机Ⅲ》的程序引擎,不死心继续制作的狗尾续貂之作。除了号称有永远不会重复的迷宫之外,其它的东西几乎一无是处,只剩下单人的主角在没有目的与剧情的迷宫中砍杀怪物。相较之下,《魔窟古城》就有趣多了。这个游戏将玩者带到在地表底下的幽暗地域(Underdark)的魔索布莱城(也是游戏名称的由来),与传说中的英雄崔斯特(Drizzt)共同奋战(并且扒下他的装备),也是不少玩家们津津乐道的一个游戏。

异域世界(Planescape)

这个设定集最大的不同之处,就在于它并不是某个单一的世界,而是千万个不同次元的集合。整个大宇宙是由无边无际、数之不尽的世界(plane)所交叠建构而成。其中像是地球、克莱恩与拖瑞尔世界都是无数个“主物质平面”(prime material plane)之一而已,除此之外还有地水风火等元素界(elemental plane)与性质各异的外层异界(outer plane)。每个世界都是各自独立,但同时又被无数的时空门(portal)连结在一起。在异域设定之中最重要的课题并不是善与恶的对抗,而是混沌与秩序这两股原始的力量冲突。尤其阵营为邪恶守序的巴兹恶魔(Baatezu)与信仰无序混沌的塔那恶魔(Tanar'ri)之间的永世血战(Blood War),更是牵动着整个宇

宙间每一份子的生死存亡。

近期饱受赞誉的《异域镇魂曲》就是架构在这样奇异的时空当中，游戏的旅程由号称可以通往每一个世界的法印城 (Sigil) 展开，玩家一路上除了会碰到来自不同世界的旅客与派系信仰各异的法印城居民之外，更令人称道的还是那几位背景身世都极为特殊的队员伙伴，像是骷髅头莫提 (Morte)、烈焰焚身的伊格那斯 (Ignus)、既妖艳又高雅的女恶魔，还有一具没有肉体的空心铠甲等。失去所有记忆的无名主角得要穿梭数个世界，找寻自己永生不死的秘密，以及面对前世自我与战友伙伴间的情仇纠葛。游戏在开放的自由度与深刻的剧情体验间取得相当好的平衡，玩过的人无一不感动，堪称是游戏史上最棒的角色扮演游戏之一。

看完了历史故事，接下来就让我们以《博德之门 II》为例，从创造人物开始一步步的介绍 AD&D 的规则。

创造人物

不论你是玩 T-RPG 还是计算机的 AD&D 游戏，第一件事情就是要创造出符合自己想象的角色，才能作为扮演的对象。游戏说明书里已有的说明这边就尽量不再赘述，玩家们可以查阅手册，或是本专题后头的名词列表。在这边我们就以最新的 AD&D 游戏《博德之门 II》为例，一步步为你解释相关的规则。



进入创造人物的画面之后，你会看到画面左侧有一排排的按钮选项，这些就是你要一一做选择以决定人物特性的部分；画面中间会显示出你的人物资料，最右边则是你所选择的人物肖像。当你开始选定各个项目之后，左边通常是你可以选择的人物选项，而右边的画面则会显示出该项选择的说明。

Gender——性别与肖像

首先要决定的就你的人物是男是女，以及打算要用哪一张图片来代表这个人物。性别虽然对人物的各项能力与职业没有影响，但在游戏中却可能得到 NPC 不同的反应，甚至不同的剧情桥段。此外，玩家最好能够先想一想将要选择的种族，以选择合适的肖像图片。

Race——种族

决定该角色的人种。种族的决定非常重要，不仅会影响到人物所能从事的职业，也会影响到人物能力值的上下限。人类是最为平均发展的种族，其最大的特点就是将来可以进行转职 (dual-class, 稍后会再说明)。其它非人类种族则有不同的能力值与法术抗力，并且可以选择成为兼职人物 (multi-class)。至于各个种族之间的详细差别，游戏中说明不足的地方还请自行查阅说明书，或是 AD&D 的玩者手册 (Player's Hand Book, 简称 PHB)。

Class——职业

职业基本上可以分成四大职系：战士、法师、牧师与盗贼，每个职系都还可以再细分成几个项目。不同职系的人物不论是升级所需的经验值，升级获得的生命点数与各种能力的提升都会有所不同。如果你的种族不是人类，还可以选择兼职的职业，例如战士兼盗贼，同时获得多种职业的能力。但是兼职相对的缺点就是你所赚取的经验值必须平均分给所有的职业，导致人物升级的速度会比较慢；再加上游戏有固定的经验值上限，所以兼职人物能够升的最高等级也会比单一职业的人物来得低。此外，兼职人物在使用装备的时候一样会受到个别职业的影响，例如战士兼魔法师，虽然可以穿上盔甲，可是穿上盔甲的时候就不能够使用法术。

Alignment——阵营

阵营是该人物思考与行动的准则、判断事情的价值观。人物的阵营种类就像是九宫格一样，X 轴是道德观，Y 轴是社会观。守序善良 (Lawful Good) 就是又正直又服从社会秩序的人，绝对中立 (True Neutral) 的人格守中庸之道，而邪恶无序 (Chaotic Evil) 的人则是既自我中心又不遵守团队

秩序。

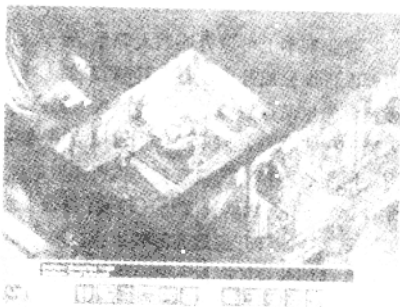
阵营在计算机角色扮演游戏里的参考意义往往大过实质意义，玩家们在选择阵营的时候除了角色想象的考量之外，另外要注意的是部分职业对于阵营的限制。例如圣武士(Paladin)就只能是善良守序的人，德鲁伊教徒必须保持中立，而盗贼则不可以选择守序善良的阵营。除此之外，玩家的人类角色如果将来有转职的计划，也要注意新职业是否有阵营上的限制。

注：《博德之门II》加入了一小部分 D&D 第三版的人物设定规则，种族多了混种兽人(Half-Orc)，职业方面多了各种的特殊职业(Kit)、武僧(Monk)和术士(Sorcerer)。这些设定都是游戏一代和《冰风谷》所没有的。

Abilities——能力值

人物的基本属性，总计有力量(Strength)、敏捷(Dexterity)、体质(Constitution)、智力(Intelligence)、智能(Wisdom)、与魅力(Charism)。前三项都是人物身体的状况，智力是解谜、思考与记忆的能力，智能是圆熟的人生历练与判断力，而魅力则是外貌与谈吐仪态的综合指针。这六项能力值当然是越高越好，但如果一直都没有办法丢骰子摇出满意的结果，也可以视职业的需求来降低比较不重要的属性。

这六个数值的范围原则上都是3~18点，但是不同的职业与种族也会影响能力值的上下限。要特别说明的是在



AD&D 的设定之中，一般普通人的能力值都在9~12之间，超过15就算是出类拔萃，而18以上的数字就已经是超越人类极限的能力，所以请不要把《魔法门》那种人物数值轻易破百的系统来和AD&D比较。各项能力对人物的影响可以在说明书的附表里找到，惟一要特别注意的事情就是如果你的人类角色打算要进行转职，该人物转职前、后的主要属性(例如战士就是力量)都必须要有相当的高才有办法。

Skills——专精技能

选择该角色所擅长的武器技能。武器技能是使用某一类武器的能力，战士可以获得的技能点数与可学习的武器类别最多，而法师最少。没有点数表示这个角色没有学过这一类武器的使用方法，在作战的时候会有不良的影响；有一点表示学过这样武器，知道正确的基本使用方法。只有战士系的职业才能拥有超过两点以上的武器专精，以区别出他们在武器使用上的钻研。注意，只有专职的战士才能练到五星的武器专精，其它像是圣武士、游侠与兼职的战士都只能练到两颗星的武器专精。

如果职业是盗贼类的角色，还必须在屏幕右上角的框框里，分配好你的各项盗贼技能，像是开锁、窃盗、寻找陷阱……等等的能力。

游侠在选武器技能之后，尚可选择“宿敌”(racial enemy)种类。所谓的宿敌就是这名游侠最痛恨的某种敌人，当你在与宿敌作战的时候，将会获得更高的命中率与伤害力。

如果这名人物具有施法(牧师、德鲁伊、法师)的能力，接着还要继续挑选已经学会或者想要记忆的法术。只要依照法术等级，挑选你觉得比较有用的法术即可。

Appearance——人物外观

选择游戏人物的外观。基本的外观在选择种族与职业后就定下来了，这边可以改变的是人物的发色与肤色，还有衣服的主要颜色与次要颜色。这个项目不是很重要，即使进入游戏之后也还能再随时变动。

Name——名字

为你所创造出来的角色取个既帅气、又符合前各种人物特性的名字吧！

状态、装备与法术

人物状态

当你创造好人物，进入游戏之后，第一件要做的事情就是看清楚你的

人物的各种特质,以及身边的装备与法术等能力。进入人物状态画面之后(内定按键是R),左侧是你创造人物时的各项基本能力值,右侧可以滚动的小窗口则是人物的各种状态与能力参数。现在就让我们针对这些细微项目,由上到下为大家做个解说:



1. Class Level and Experience——职业、等级与经验

显示你的职业、等级、目前的经验值,以及升到下一级所需要的经验值。如果你是兼职,或者转职的人物,这边也同样会标示出来。

2. 作用中的法术

如果有任何作用中的法术(戴上特殊的装备也一样),这里就会显示出代表该法术的小图标。

3. Proficiencies——专擅技能

* THACO——该名人物的“零级命中值”,是 To Hit Armor Class 0 的缩写,是计算攻击命中率的一项参数,数字越低表示攻击命中的机会越大(数值每下降1点,表示多5%的命中率)。

* Number of Attack——每一轮(round)可以出手攻击的次数。

* Lore——乡野传奇,这是鉴定物品的能力。

* Reputation——名誉,10是平凡的普通人,20是人人称道的英雄,1则是无恶不作的坏蛋。

* Thieving abilities——各项盗贼技能的点数(如果有的话)

* Turn undead level——超度不死怪物的能力等级,只有牧师和圣武士有这项能力。

4. Saving Throws——豁免值

总共有五个,这些数值的意义简单来讲就是对法术、龙息、中毒等特殊攻击的防御能力。数字越低,表示躲过特殊攻击的机会越高。

5. Weapon Proficiencies——武器技能

列出所学会的武器技能,以及分配的技能点数。可以借此了解加入队伍的NPC所擅长使用的武器。