AD&D 1E

旧塔藏抄

CODEX TURRIS VETERIS



Sub lapide, verbum vigilat.

石下有言，长夜不寐。

MU-01

旧塔藏抄

Codex Turris Veteris

MU-01 · 通用魔法师成长法术书

旧塔踞于荒陂，历兵燹而门犹闭。后有负笈者避雨塔下，见阶罅微明，启石得匣，匣中惟此一编。羊皮黯如旧蜡，朱押半蚀；卷首绘双扉，钥悬其间，主者名氏已不可稽。

按其笔迹，盖非一人之书。前篇谨严，后篇多警句，疑历代守塔者相授之遗。重缮时，仍存残墨与缺文，不敢臆补。塔今无钟，而乡人言，岁暮长夜，犹闻石壁以内有翻卷之声。

Sub lapide, verbum vigilat.
石下有言，长夜不寐。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
睡眠术 3
护盾术 3
隐形仆役 3
角色 2 级 4
魔法飞弹 4
角色 3 级 4
隐形术 4
蛛网术 4
角色 4 级 5
侦测魔法 5
角色 5 级 5
火球术 5
解除魔法 5
角色 6 级 6
飞行术 6
角色 7 级 6
任意门 6
小型法术无效结界 6
角色 8 级 7
巫师之眼 7
角色 9 级 7
石墙术 7
传送术 8
角色 10 级 8
寒冰锥 8
角色 11 级 8
怪物定身术 8
角色 12 级 9
反魔法护罩 9
通晓传奇 9
角色 13 级 9
化石为肉 9
角色 14 级 10
有限许愿术 10
魔邓肯之剑 10
角色 15 级 11
群体隐形 11
角色 16 级 11
心灵屏障 11
迷宫术 11
角色 17 级 12
律令：目盲 12
角色 18 级 12
时间停止 12
虹光法球 12
角色 19 级 13
祈愿术 13
角色 20 级 13
形体变化 13

成长与准备位 15
战役所得续表 16
标准书容量与费用 17
每日准备法术 18
旅行法术书 19
旅行书勾选目录 20
旅行书登记 21
新学法术旅行书续目 22

逐级藏抄

固定法术、学习记录与冒险登记

角色 1 级

新增 4 · 累计 4

阅读魔法 *Read Magic*

1 环·预言系 F01 SL-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

使施法者读懂书籍、卷轴、武器等物品上的魔法铭文。施法者本人的法术书，以及此前已经解读的铭文，可直接阅读。解读通常不触发铭文所含的魔法；诅咒卷轴可能在阅读时生效。铭文一经解读，此后即可阅读。

材料：透明水晶或矿物棱镜，施法后保留。

逆转·不可读魔法：使铭文在持续期间无法被任何生物读懂，阅读魔法也无效；解除魔法可提前结束效果。逆转材料为一撮泥土和一滴水。

睡眠术 *Sleep*

1 环·惑控系 F02 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 3” ＋每等级 1”	豁免 无
范围 直径 3” 区域内的生物	成分 V/S/M

指定范围内的生物陷入魔法睡眠。不死生物及怪物条目列明免疫睡眠的生物不受影响。受影响数量按下表确定。

噪声不会唤醒沉睡者；拍打或伤害可将其唤醒，唤醒需一整轮。每名攻击者每轮可自动杀死一名沉睡者。

材料：细沙、玫瑰花瓣或活蟋蟀，任选其一。

目标生命骰	数量
不超过 1	4d4
1 1 至 2	2d4
2 1 至 3	1d4
3 1 至 4	1d4÷2，向上取整
4 1 至 4 4	掷 1d4，3-4 时影响一名

护盾术 *Shield*

1 环·塑能系 F03 SL-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

在施法者正面形成隐形力场，抵消从正面来袭的魔法飞弹。对手掷、投掷或手持发射的投射物，施法者 AC 为 2；对箭、弩矢、投石索弹丸、刺尾狮尖刺等小型机械发射投射物，AC 为 3；对其他攻击，AC 为 4。针对主要来自正面的攻击进行豁免时，施法者获得 1。护盾的防护限于正面。

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F04 SL-1

探索／生存·PHB

施法 1 段	持续 6 回合＋每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 以施法者为中心、半径 3”	成分 V/S/M

创造一名由力构成的隐形侍从，依命令取物、开门、扶椅、清扫和修补。悬空携物上限为 200 金币重量；在平滑石地或木地板等低摩擦表面，可拖动其两倍重量。它能开启普通门、抽屉和盒盖。

仆役没有战斗能力。解除魔法可将其消除；受到 6 点魔法伤害时消散。

材料：一段细绳和一小块木头。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

魔法飞弹 *Magic Missile*

1 环·塑能系 F05 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 无
范围 一个或多个生物	成分 V/S

从指尖射出自动命中目标的魔法飞弹，每枚造成 1d4 1 点伤害。一级发射一枚，此后每两级增加一枚：三级两枚、五级三枚、七级四枚，依此递增。多枚飞弹可集中攻击同一生物，也可分别指定生物。

自选习得 E02 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 3 级

新增 2 ·累计 7

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F06 SL-1

防护／生存·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者及其装备在正常视觉和红外视觉中隐去，声音照常产生。效果持续至被解除、被魔法破除、施法者或受术者主动取消，或受术者攻击生物。首次攻击仍享有隐形带来的优势，随后隐形结束。

同伴须具备看见隐形的能力，才能看见受术者及其装备。生命骰、经验等级或相当智力达到十以上的高等智能生物，可能自动察觉隐形。

材料：一根睫毛，以少量阿拉伯树胶封住。

蛛网术 *Web*

2 环·塑能系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 回合
距离 每等级 1/2”	豁免 无效或部分生效（见正文）
范围 特殊	成分 V/S/M

在两个或更多相对支点之间形成强韧黏网，例如连接地板与天花板，或连接两面相对的墙。网体最多占 8 立方英寸尺度，厚度至少 1 英寸尺度。接触蛛丝者被黏住。

豁免承受 -2。成功且有退路者跃出网外；无退路者承受一半强度的束缚。力量低于 13 者须等待救援或法术结束；力量 13-17 者每回合挣脱 1 尺，力量 18 以上者每轮挣脱 1 尺。每困住一回合，窒息死亡概率累计增加 5 。

火把、燃烧油和火焰剑可点燃蛛网，一轮

烧尽；尚未脱身者受 2d4 点火焰伤害。魔法火焰剑可割开蛛网。

材料：一小团蜘蛛网。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

侦测魔法 *Detect Magic*

1 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、长 6” 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1 英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

自选习得 E04 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 5 级

新增 2 ·累计 10

火球术 *Fireball*

3 环·塑能系 F09 SL-1

攻击·PHB

施法 3 段	持续 瞬间
距离 10” ＋每等级 1”	豁免 成功则伤害减半
范围 半径 2” 的球体	成分 V/S/M

指定爆炸距离与高度，指尖射出火光；火光提前碰到实体时即在碰撞处爆炸，否则在指定位置爆炸。范围内生物每有施法者一个等级便受 1d6 点火焰伤害，豁免成功减半。

爆炸火焰依所在空间扩展，总体积约 33,000 立方尺。火焰点燃可燃物，熔化金、银、铜等软金属。暴露物品须检定损毁；生物豁免成功时，其装备视为免受影响。爆炸气压很小。

魔杖发出的火球为 6d6，具有此能力的法杖为 8d6，卷轴为 (1d6　4)d6。

材料：蝙蝠粪与硫磺揉成的小球。

解除魔法 *Dispel Magic*

3 环·防护系 F10 SL-1

解除·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 12”	豁免 无
范围 3” 立方区域	成分 V/S

中和范围内的魔法，可解除生物或物体上的法术、反制正在施展的法术，或摧毁魔法药水。

基础成功率 50 。施法者等级每高于魔法来源一级，成功率增加 5 ；每低一级，减少 2 。药水按十二级魔法计算。解除本人施展的魔法必定成功。

卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法武器、防具及其他经特殊附魔的物品保留其附魔。

模拟冒险所得 A05 ·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
5		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 6 级

新增 1 ·累计 11

飞行术 *Fly*

3 环·变化系 F11 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合，另加 1 至 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者获得魔法飞行能力，水平飞行速度为 12”；上升速度减半，俯冲下降速度加倍。基础持续时间之外的 1d6 回合由 DM 暗掷，施法者不知道确切结束时刻。

材料：一根鸟类飞羽。

自选习得 E06 ·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

角色 7 级

新增 2 ·累计 13

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V

施法者立即抵达距离内指定地点，位置可用心中图景或方向、距离描述。传送本身没有落点偏差。随身非生命物质最多 5,000 金币重量；携带生命物质时，重量上限减半。

落点若被实体占据，施法者陷入星界并昏迷，须由他人施展解除魔法解救。落点无支撑物时，施法者坠落。施法后须等待 7 段方可恢复行动。

小型法术无效结界 *Minor Globe of Invulnerability*

4 环·防护系 F13 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 1” 的球体	成分 V/S/M

在施法者周围形成法球，阻挡一至三环法

术进入，球内区域排除在这些法术的影响范围之外。球内施法可向外穿过法球。四环以上法术照常生效；解除魔法可破除法球。

材料：一颗玻璃珠或水晶珠。

角色 8 级

新增 1·累计 14

巫师之眼 *Wizard Eye*

4 环·变化系 F14 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造隐形感官，将所见传给施法者。它每轮移动 3” 并观察前方；仔细检查沿途地面、墙壁和天花板时，每轮移动 1”。明亮环境中视距 60 尺，另有 10 尺红外视觉。法术持续期间，可令感官向任意方向移动。

材料：一撮蝙蝠毛。

自选习得 E08·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

模拟冒险所得 A08·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
8		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 9 级

新增 2·累计 16

石墙术 *Wall of Stone*

5 环·塑能系 F15 SM-1

控制·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

造出与现有石体接合的花岗岩墙，每施法者等级具有 20 平方尺面积及 ¼ 英寸厚度。十二级时可形成厚 3 英寸、面积 240 平方尺的墙体。

墙体可呈垂直墙、桥或坡道，与现有石体相连即可。它永久存在，直至被解除魔法、解离术或普通破坏手段摧毁。

材料：一小块花岗岩。

传送术 *Teleport*

5 环·变化系 F16 SM-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法者连同随身或接触的额外重量瞬间移至同一位面的目的地,距离不限。基础载重 2,500 金币重量; 超过十级后, 每级增加 1,500 金币重量。

按目的地熟悉程度掷百分骰。过高时, 每低于正中目标区间下界一个百分点, 落点升高 1”; 过低且落入实体时, 施法者立即死亡。目的地须有坚实表面承接。

熟悉程度	过高	正中	过低
非常熟悉	01-02	03-99	00
仔细研究	01-04	05-98	99-00
随意见过	01-08	09-96	97-00
只见一次	01-16	17-92	93-00
从未见过	01-32	33-84	85-00

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

寒冰锥 *Cone of Cold*

5 环·塑能系 F17 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则伤害减半
范围 自施法者手掌向外延伸、每等级长 1/2” 的锥形区域	成分 V/S/M

从手掌放出锥形寒流, 抽走范围内的热量, 每施法者等级造成 1d4 1 点伤害, 豁免成功减半。十级时为 10d4 10。

材料: 一只微型水晶锥或玻璃锥。

自选习得 E10 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 11 级 新增 1 ·累计 18

怪物定身术 *Hold Monster*

5 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 1 至 4 只怪物	成分 V/S/M

使视线与距离内一至四个生物定身。指定三或四个目标时正常豁免; 两个目标时各承受 -1; 一个目标时承受 -3。效果受到部分抵消时, 转为缓慢术效果。

材料: 每个目标各需一根硬金属棒, 大小可如小钉。

模拟冒险所得 A11 ·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
11		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 12 级

新增 2 ·累计 20

反魔法护罩 *Anti-Magic Shell*

6 环·防护系 F19 SM-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 直径每等级 1” 的球体	成分 V/S

形成随施法者移动的隐形屏障，阻挡魔法与法术效果，包括吐息、凝视及声音攻击；屏障内的法术和魔法物品效能受到抑制。受魅惑、召唤或咒法召来的生物无法进入。普通生物和普通投射物可穿过。魔法剑在屏障内失去附魔，仍可作为普通剑使用。

通晓传奇 *Legend Lore*

6 环·预言系 F20 SM-1

探索·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

探查值得载入传奇的人物、地点或事物。目标在身边或施法者身处相关地点时，需 1d4 回合；掌握详细资料时需 1d10 天；仅知传闻时需 2d6 周。施法期间可饮食睡眠，并须停止其他日常活动以外的事务。

法术揭示相关传奇是否存在，并常以地名、诗句或谜语指出线索。获得的目标资料也以谜语、变位词、密码、符号等隐晦形式出现。

材料：熏香、矩形象牙薄片；另须牺牲药水、魔法卷轴、魔法物品或生物等一项。

自选习得 E12 ·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

角色 13 级

新增 1 ·累计 21

化石为肉 *Stone to Flesh*

6 环·变化系 F21 SM-1

生存·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

将石头转为血肉。石化生物恢复原有生命形态及装备，须通过系统震撼检定方可存活；恢复原生物时不受体型限制。普通石料的影响体积为每施法者等级 9 立方尺。

材料：一撮泥土与一滴血。

逆转·化肉为石：使血肉及目标随身财物化

为石头，目标可豁免。逆转材料为石灰、水和泥土。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容，在有限程度或有限时间内改变过去、现在或未来的现实。措辞决定结果及涉及对象。可恢复部分损失生命值，短时恢复全部生命值，削弱敌人命中或伤害，延长魔法效果，影响好感，或提供宝藏及魔法物品线索。重大现实改变、直接取得财富或经验值超出此术能力。贪婪的愿望可能招致灾祸。

施法所需时间由陈述愿望的实际秒数决定，每段 6 秒。施法者老化一年。

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F23 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造闪光剑形力场，以意念操纵其攻击。操纵期间，施法者可移动，其余活动须停止。剑的基础命中率按施法者一半等级的战士计算；命中骰为 19 或 20 时可命中任何 AC。

此剑可伤害须 3 武器方可命中的生物，以及星界、以太或异相对手。对人类体型及更小者造成 5d4，对更大者造成 5d6，也可用于制服。施法者可主动结束法术，解除魔法也可将其破除。

材料：价值 500 金币的微型白金剑，握柄与剑首用铜锌合金制造，法术结束时消失。

自选习得 E14 ·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

模拟冒险所得 A14 ·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
14		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 15 级

新增 1 ·累计 24

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F24 SH-1

特殊·PHB

施法 7 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

使 3”×3”区域内一群生物及其装备隐形，容量约为 300-400 名人类体型生物、30-40 名巨人或 6-8 条大型龙。正常视觉与红外视觉均看不见受术者，声音仍会传出。隐形持续至被解除、主动取消或受术者攻击；首次攻击保留隐形优势。具备看见隐形能力的生物可发现受术者。

材料：一根睫毛，以阿拉伯树胶包裹。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F25 SH-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 1 天
距离 3”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

使受术者免受侦测、读取或影响思想和情绪的法术、器具与灵能侵扰。防护涵盖魅惑、命令、困惑、共感、心灵感应、恐惧、弱智、群体暗示、魅影杀手、附体、支配、缚魂、暗示及心灵传讯等作用。

水晶球、占卜器具、通灵、观视、求神、联络异界，以及祈愿、有限许愿和改变现实等手段，均无法据此取得受术者资料。灵能支配、群体支配、催眠、灵能隐形、预知和同类侦测或心智作用亦受阻挡。极强大神祇可穿透此防护。

迷宫术 *Maze*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

将目标送入由力场平面组成、不断变化的异次元迷宫。目标停留时间由智力决定。牛头人免疫。

智力	停留时间
低于 3	2d4 回合
3-5	1d4 回合
6-8	5d4 轮
9-11	4d4 轮
12-14	3d4 轮
15-17	2d4 轮
18 以上	1d4 轮

自选习得 E16 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 17 级

新增 1·累计 27

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 直径 3″	成分 V

使范围内指定的一个或多个生物目盲，生命值合计上限为 100。施法者先指定目标及作为范围中心的生物，再结算法术。目标总生命值不超过 50 时，目盲持续 1d4 1 回合；总计 51-100 时，持续 1d4 1 轮。单个生物生命值超过 100 时不受影响。治愈目盲或解除魔法可结束目盲。

模拟冒险所得 A17·DM启用 1 次

等级	日期	地点／来源
17		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 18 级

新增 2·累计 29

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F28 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1/2 段＋1 至 8 段
距离 自身	豁免 无
范围 直径 3″ 的球体	成分 V

使球形范围内的时间停滞。施法者按自身主观时间自由移动与行动，范围内其他生物静止。后来进入者也随之停滞。球体外的观察者只见一瞬闪烁。施法者离开球体或持续时间届满时，正常时间恢复。

虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F29 SH-1

防护·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 特殊
范围 直径 2″ 的球体	成分 V

以七层不透明虹光环绕施法者。球体固定不动，施法者可安全进出；生命骰少于 8 的生物见到色光后目盲 2d4 回合。通常只露出地面以上的半球。

进入者依次承受各层效果：前三层共造成 70 点伤害；死亡、石化、发疯与异位面传送分别允许表列豁免。破除时须从红至紫依次进行，先破外层，方能攻击下一层。湮灭权杖可摧毁整个法球。

层	防护与接触效果	破除
红	阻非魔法飞弹；10 点伤害	寒冰锥
橙	阻魔法飞弹；20 点伤害	阵风术
黄	阻毒、气体、石化；40 点伤害	解离术
绿	阻吐息；对毒素豁免，失败死亡	穿墙术
蓝	阻定位、侦测、灵能；对石化豁免，失败石化	魔法飞弹
靛	阻魔法；对魔杖豁免，失败发疯	恒定光亮
紫	力场；对法术豁免，失败移往异位面	解除魔法

自选习得 E18·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 19 级

新增 1·累计 30

祈愿术 *Wish*

9 环·咒法／召唤系 F30 SH-2

生存·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容改变现实，具体结果由 DM 裁定。用于调整队伍现有生命值、复活死者，或将施法者及同伴转移出险境时，免去下述虚弱。

其他用途使施法者力量降低 3，并须卧床休养 2d4 天。施法者另老化三年。愿望措辞会被严格照字面执行，DM 可调整结果以维持战役均衡。

角色 20 级

新增 1·累计 31

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F31 SH-2

生存·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 无
范围 施法者	成分 V/S/M

施法者可连续变为不同生物或其他形态，每次变形需 1 段，免作系统震撼检定。半神、上位魔鬼、恶魔王子、独特龙类、上位恶魔及类似存在除外。

获得新形态的各项能力，心智仍为本人，依赖该生物智力的能力除外。生命值保持施法时的数值。

材料：至少价值 5,000 金币的玉冠。变形时玉冠留在原地，持续时间结束时碎裂；玉冠提前碎裂会解除法术。

自选习得 E20·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败

抄录费用 gp	标准书编号

模拟冒险所得 A20·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
20		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

成长与准备位

一至二十级

固定法术免习得判定。偶数等级各一次自选尝试，失败消耗机会。五、八、十一、十四、十七、二十级各留一次模拟冒险尝试，由 DM 启用。

九环主路线按智力十八核算。低智力角色按实际可用环级使用。一级四术，其后每级一术，首次解锁二至九环时各加一术，合计三十一术。成长数量采用项目房规。

等级	新增	累计	最高环	自选	冒险	每日各环准备位
1	4	4	1	0	0	1/0/0/0/0/0/0/0/0
2	1	5	1	1	0	2/0/0/0/0/0/0/0/0
3	2	7	2	0	0	2/1/0/0/0/0/0/0/0
4	1	8	2	1	0	3/2/0/0/0/0/0/0/0
5	2	10	3	0	1	4/2/1/0/0/0/0/0/0
6	1	11	3	1	0	4/2/2/0/0/0/0/0/0
7	2	13	4	0	0	4/3/2/1/0/0/0/0/0
8	1	14	4	1	1	4/3/3/2/0/0/0/0/0
9	2	16	5	0	0	4/3/3/2/1/0/0/0/0
10	1	17	5	1	0	4/4/3/2/2/0/0/0/0
11	1	18	5	0	1	4/4/4/3/3/0/0/0/0
12	2	20	6	1	0	4/4/4/4/4/1/0/0/0
13	1	21	6	0	0	5/5/5/4/4/2/0/0/0
14	2	23	7	1	1	5/5/5/4/4/2/1/0/0
15	1	24	7	0	0	5/5/5/5/5/2/1/0/0
16	2	26	8	1	0	5/5/5/5/5/3/2/1/0
17	1	27	8	0	1	5/5/5/5/5/3/3/2/0
18	2	29	9	1	0	5/5/5/5/5/3/3/2/1
19	1	30	9	0	0	5/5/5/5/5/3/3/3/1
20	1	31	9	1	1	5/5/5/5/5/4/3/3/2

单位：轮、回合、段沿用原书。参数中的双引号为原版距离尺度；材料尺寸与墙厚中的英寸为实物单位。各术正文保留材料、豁免及必要规则表。

战役所得续表

B01—B08 · 实际所得登记

各行是备用记录空间，按战役实际所得填写。

编号／角色等级	日期／地点或来源	法术名称／环级	习得判定	抄录费用／标准书编号
B01 等 级:				
B02 等 级:				
B03 等 级:				
B04 等 级:				

编号／角色等级	日期／地点或来源	法术名称／环级	习得判定	抄录费用／标准书编号
B05 等 级:				
B06 等 级:				
B07 等 级:				
B08 等 级:				

标准书容量与费用

固定配置的分册核算

编号	容量组	总容量	已用	剩余
SH-1	七至九环	8	8	0
SH-2	七至九环	8	2	6
SL-1	一至三环	24	11	13
SM-1	四至六环	16	10	6

固定抄录费用 15,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 19,000 gp。

导师初授与后续角色支付分开记账。旅行书另计。标准书制作需四至七周；具体抄录工作依 UA 法术书条文执行。

标准书编号	增加法术记录	已用／剩余	材料与抄录费用	支付人

新增法术按实际成功结果扣除容量，并核对智力所限的每环已知数量。各容量组分别合计。

研读：魔法师读他人的书须先施阅读魔法；幻术师使用阅读幻术魔法。学习每环法术需研读 2 至 8 小时。两职业的同名法术不可由彼此的书互学。

书本豁免：均按“皮革或书本”类别。标准书对酸、火球、解离及闪电的豁免骰＋ 2；旅行书无此加值。增添插页不会增加法术容量。

危急时，DM 可允许从本职业的法术书直接施展自己有资格知晓和使用的法术。所施法术自动毁去；其前、后相邻法术各有每环 1 　的概率毁去，整书另有 1 　的概率毁去。恒久术不能阻止法术失去效力。

负重：标准书重约 150 金币重量单位，负重按约 450 计；旅行书重约 30，负重按约 60 计。背包可装 5 本旅行书，大麻袋可装 10 本。以上依 UA 原书第 79 页。

每日准备法术

日期、休息与已施展记录

日期／地点	休息起止	准备完成时刻

环级／准备位上限	法术编号或名称	准备次数	已施展
1 环			
2 环			
3 环			
4 环			
5 环			
6 环			
7 环			
8 环			
9 环			

以当日职业等级与智力核对各环准备位。F ／ E ／ A ／ B编号指向本册已学记录；T 栏用于旅行副本。消耗准备、施法完成与准备中断依规则记载。

旅行法术书

LIBER VIATORIS

随行藏抄·副本登记



旅行书勾选目录

固定法术·按环级编次

抄录完成后勾选相应 T 栏，并在旅行书登记表扣除容量。每日准备记入准备表。

编号	法术名称	环	等级	页	标准书	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
F01	阅读魔法	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F02	睡眠术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	隐形仆役	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	魔法飞弹	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	侦测魔法	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	蛛网术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	火球术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	解除魔法	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	飞行术	3	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	任意门	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	小型法术无效结界	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	巫师之眼	4	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	石墙术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	寒冰锥	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	怪物定身术	5	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	反魔法护罩	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	通晓传奇	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	化石为肉	6	13	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	有限许愿术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	魔邓肯之剑	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	群体隐形	7	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	迷宫术	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	律令：目盲	8	17	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间停止	9	18	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	虹光法球	9	18	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	祈愿术	9	19	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	形体变化	9	20	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

旅行书登记

副本容量与存放

每本只装一个环级容量组。制作材料每本 500 gp；抄录每份每环 100 gp。

一至三环：6 项　　四至六环：4 项　　七至九环：2 项

编 号	环级容量组	总容量	已 用	剩 余	制作及抄录费用	存 放 位 置
T-01					gp	
T-02					gp	
T-03					gp	
T-04					gp	
T-05					gp	
T-06					gp	
T-07					gp	
T-08					gp	
T-09					gp	
T-10					gp	
T-11					gp	
T-12					gp	

登记顺序：先填容量组与总容量；完成复制后勾选目录；逐项合计已用与剩余。一次抄入数本书时，各本分别登记。

旅行书由本人制作，或由本人及同伴在冒险中取得。人物开局不自动获得旅行书。学习、自选成败与旅行副本分别记录。

新学法术旅行书续目

E / A / B编号沿用学习记录

抄录完成后勾选相应 T 栏，并在旅行书登记表扣除容量。每日准备记入准备表。

记录编号	环	标准书	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09	T10	T11	T12
E02			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E04			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E06			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E10			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E12			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E14			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E16			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E18			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E20			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A05			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A11			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A14			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A17			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A20			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B01			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B02			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B03			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B04			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B05			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B06			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B07			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

B 行为战役所得备用记录空间，按实际所得使用。法术名称留在原记录中；此页用编号查阅。



MU-01