AD&D 1E

雷纹铜卷

VOLUMEN FULMINIS



Silentium fulmen antecedit.

雷霆未发，肃然无声。

MU-03

雷纹铜卷

Volumen Fulminis

MU-03 · 通用魔法师成长法术书

西岭观风台，旧悬铜版三十有六，暴雨至则鸣。台守以雷隙纪候，以裂纹识方，积年成术。台倾之岁，铜版散入兵炉，惟一弟子先摹其文，裒为此卷，是为雷纹之祖本。

摹文间有空缺，状若断裂，历代传人悉存之。旧师诫曰：天声有止，执术者亦当知止。故入门先习静候，及其成就，始授震击之篇。书扣犹用旧铜，阴雨时色青如山。

Silentium fulmen antecedit.
雷霆未发，肃然无声。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
电爪 3
防护邪恶 3
腹语术 3
角色 2 级 4
封门术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
和风术 4
角色 4 级 5
蛛行术 5
角色 5 级 5
造风术 5
闪电束 5
角色 6 级 6
跳跃术 6
角色 7 级 6
咆哮术 6
任意门 6
角色 8 级 7
隔墙闻声 7
角色 9 级 7
力场墙 7
心灵遥控 8
角色 10 级 8
死云术 8
角色 11 级 8
冰风暴 8
角色 12 级 9
连锁闪电 9
欧提路克冰封法球 9
角色 13 级 10
咒唤元素 10
角色 14 级 10
律令震慑 10
反转重力 10
角色 15 级 11
异界探知 11
角色 16 级 12
徽记术 12
沉陷术 12
角色 17 级 13
魔邓肯豪宅术 13
角色 18 级 14
流星爆 14
魔邓肯解离术 14
角色 19 级 15
迷宫术 15
角色 20 级 15
束缚术 15

成长与准备位 17
战役所得续表 18
标准书容量与费用 19
每日准备法术 20
旅行法术书 21
旅行书勾选目录 22
旅行书登记 23
新学法术旅行书续目 24

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。

电爪 *Shocking Grasp*

1 环·变化系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 一次触碰
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S

魔法师施法后会积蓄强大电荷，触碰生物时释放电击，造成 1 至 8（1d8）点伤害，另加魔法师每级 1 点。魔法师只须靠近并触碰对手身体，或触碰一件与对手身体相连的导电物即可；对手触碰魔法师不会释放此法术。

防护邪恶 *Protection from Evil*

1 环·防护系 F03 SL-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

法术如同魔法护甲般保护目标，防护环绕目标并与其保持约 1 英尺距离，因此附魔或召唤而来的生物不能直接接触目标，召唤动物或怪物也会被挡在外面。邪恶生物发动的攻击在命中检定上承受-2，目标对这些攻击所导致效果的豁免检定获得 2。逆转版本为“防护善良”，但仍会阻挡附魔而来的邪恶生物。

材料成分为铁粉与银粉，用以在地面描画魔法防护圈。此术可逆转。

腹语术 *Ventriloquism*

1 环·幻术系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1”，最多 6”	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/M

魔法师可使自己的声音（或其他人声、类似声音）仿佛从别处发出，例如另一生物、雕像或走廊另一端。魔法师可令声音听起来像是由不同生物发出，但必须使用自己懂得的语言，或发出自己平时能发出的声音。听者每有一点超过 12 的智力，便有 10 概率识破骗局。材料成分是一只小纸锥。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

封门术 *Hold Portal*

1 环·变化系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 2”	豁免 无
范围 每等级 80 平方英尺	成分 V

法术以魔法封住木、金属或石制的门、闸门或活板门，使其如同牢固地闩住并锁好。施法距离为每级 2”，持续每级 1 轮。任何异次元生物（恶魔、魔鬼、元素等）都能击碎被封住的门。施法者高出 4 级或更多的魔法师可随意打开封住的门；敲击术或解除魔法也会使封门术失效。被封的门仍可用蛮力撞开或砸坏。

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

魔绳术 *Rope Trick*

2 环·变化系 F06 SL-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

和风术 *Zephyr*

2 环·塑能系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 1 段
距离 0	豁免 无
范围 宽 1” 的路径，每级长 1/2”	成分 V/S/M

一阵轻风从施法者吹向其面对的方向，一直行至影响范围末端。小火焰因此摇摆；较大的火焰、火势更旺，适用时其伤害骰承受＋ 1 。风能将移动中的蒸汽云（如死云术）挡住 1 轮；削弱云雾术、雾墙术等气雾，持续时间减半；使停滞空气、蒸汽乃至毒气倒退 1”，其持续时间与效力也减半，除非另有来源持续补充。材料成分是一张手风琴式折起的细羊皮纸，在近底部用象牙或银制别针固定。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

蛛行术 *Spider Climb*

1 环·变化系 F08 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 1 轮＋每等级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可如巨蜘蛛般沿垂直表面攀爬移动，速度为 3”，也能倒挂在天花板上。受术者须赤手赤脚才能攀爬。法术期间，重量不足 50 金币的物品会黏在受术者的手脚上，因此魔法师受术后几乎无法施法。材料成分是一滴沥青和一只活蜘蛛，均须由受术者吞下。

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

造风术 *Gust of Wind*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 1 段
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、每等级长 1” 的路径	成分 V/S/M

施法者面向的方向会吹出一阵强风，足以吹灭蜡烛、火把等未受保护的火焰；受保护的火焰（如灯笼中的火）会剧烈摇曳，并有每施法者等级 5 的概率被吹灭。强风会使大火向外偏移 1 至 6 尺；将小型飞行生物吹退 1 至 6”，令试图迎风移动的人形生物无法前进，并使大型飞行生物速度降低 50 ，持续 1 轮；轻质物体也会被吹翻。材料成分是一粒豆科植物种子。

闪电束 *Lightning Bolt*

3 环·塑能系 F10 SL-1

攻击·PHB

施法 3 段	持续 瞬间
距离 4”＋每等级 1”	豁免 成功则伤害减半
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者释放一道强力电能，对影响范围内生物造成每个经验等级 1d6 点伤害；通过豁免检定者只受一半伤害。法术距离是闪电开始出现的位置；若闪电在 6” 处开始，其射程便从该处继续向前延伸。闪电会点燃可燃物、劈开木门、击碎厚达 1 尺的石材，并熔化铅、金、铜、银、青铜等熔点较低的金属。承受闪电全力冲击的物件须另行检定是否受损；生物豁免成功时，其携带装备视为未受影响。施法者决定闪电的形状和长度：可选择宽 1/2”、长 4” 的分叉闪电，或宽 1/2”、长 8” 的单束闪电。若 12 级魔法师将闪电施至最大距离 16”，分叉闪电会从 16” 处开始向外延伸至 20”，单束则延伸至 24”。若非导电障碍物（如石墙）挡住闪电，使其无法达到全长，闪电会折返施法者方向，总长度仍按起点至终点计算，障碍物所受伤害另计。例如，一道长 8” 的闪电从 4” 处开始，但前方只有 3.5” 空间，闪电便在 3.5” 处折返，沿原路方向反弹 8”。材料成分是一撮毛皮，以及一根琥珀、水晶或玻璃棒。

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

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F11 SL-1

生存·PHB

施法 1 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

受术者可向前跳跃最多 30 尺，向后或向上跳跃最多 10 尺。每超过一级的 3 个魔法师经验等级，受术者额外获得一次跳跃；例如，四级魔法师可使目标跳两次，七级时可跳三次。所有跳跃须在施法后 1 回合内完成，之后法术失效。法术不保证安全着陆，也不保证能抓住落点。材料成分为一条蚱蜢后腿，每次跳跃须折断一条。

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 gp	标准书编号

角色 7 级

新增 2·累计 13

咆哮术 *Shout*

4 环·塑能系 F12 SM-1

攻击·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则无效
范围 1”×3”的锥形	成分 V/M

施法者从口中发出撕裂耳膜的巨响，主要作用于向前延伸 3” 的锥形区域。范围内生物若豁免失败，耳聋 2-12 轮并受 2-12 点伤害；豁免成功则不受这两项效果。暴露在声浪下、易碎或易受振动破坏的东西会粉碎，如冰墙。每天只能施展一次，否则施法者有永久失聪之虞。材料成分是一滴蜂蜜、一滴柠檬酸，以及一只牛角或羊角制成的小锥筒。

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

隔墙闻声 *Clairaudience*

3 环·预言系 F14 SL-1

探索·PHB

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

魔法师可专注于某处，听见指定地点中心半径 6” 范围内的声音。距离不构成限制，但该地点必须为施法者熟悉或一目了然之处，例如门后、拐角另一侧或树林中。此术只能听见魔法师平常能够察觉的声音；金属板或魔法防护可阻断法术。此术只在施法者所在位面生效。材料成分是一只价值至少 100 金币的小银号角；施法时号角会消失。

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

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F15 SM-1

防护／控制·PHB

施法 5 段	持续 1 回合＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 每等级 20 平方尺	成分 V/S/M

此术在施法者指定且位于法术距离内的位置制造一道隐形屏障。屏障固定不动，不受任何其他法术影响，解除魔法术也无效；只有解离术能立即摧毁它。打击、投射物、寒冷、炎热、电击及类似效果也无法影响屏障；法术和吐息武器均不能穿过屏障。施法者可将墙塑成半球或球体，表面积上限为每等级 20 平方尺。材料成分是一撮钻石粉。

心灵遥控 *Telekinesis*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 250 金币等值重量	成分 V/S

施法者可凭意念移动物体，使其垂直或水平移动：第一轮 2”，第二轮 4”，第三轮 8”，第四轮 16”，此后每轮加倍，直至每轮最高 1,024”。高速移动的重物可以成为致命武器。只要对手的重量未超过法术上限，便可被移动；但若对手施展膨胀术等法术，使体重超过上限，就能轻易抵消此术。若受术者无法自行行动，行走或其他动力也可抵消此术，前提是移动速度尚未达到每轮 16”。毕格比之手系列法术及许多其他魔法也能抵消此术。

角色 10 级 新增 1·累计 17

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F17 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 宽 4”、高 2” 的浓云	成分 V/S

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 ＋ 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 ＋ 1 至 5 ＋ 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1” 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

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

冰风暴 *Ice Storm*

4 环·塑能系 F18 SM-1

攻击·PHB

施法 4 段	持续 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者可选择以下一种效果：令大冰雹砸向直径 4” 的区域，使其中生物受到 3 至 30 点伤害（3d10）；或在直径 8” 的区域降下暴雪，使其中生物在法术持续期间失明，并令地面结冰、移动速度减半，移动中的生物还有 50 概率滑倒。材料成分是一撮灰尘和几滴水。此术会抵消炽热金属术，但初次施法仍会造成伤害。

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

连锁闪电 *Chain Lightning*

6 环·塑能系 F19 SM-1

攻击·UA

施法 6 段	持续 瞬间
距离 4”＋每级 1/2”	豁免 伤害减半，或完全避开
范围 特殊	成分 V/S/M

一束宽 1/4”的闪电从施法者指尖射向射程内的首要目标。这与笼罩一片区域的闪电束不同。首要目标对法术豁免成功受一半伤害，失败受每施法者等级 1d6 伤害。

随后闪电跳向最近的其他物体，无论动物、植物还是矿物，再从一个目标跳到最近的下一个；可能在两个静止物体之间往返，也可能在多个物体间形成循环。等距目标优先金属，其次含液体最多者，否则随机。总跳链数（含首要目标）最多等于施法者等级，同一个目标可再被击中。首击以后的每个可豁免目标，先作一次对法术豁免以避开电弧；成功则电弧转向下一个最近目标，该物不受伤。若确实击中，目标再另作一次伤害减半的豁免。

每成功击中下一个目标，伤害少 1d6：例如首击 12d6，后续依次为 11d6、10d6，直至 1d6。电弧直至完成应击中数、能量耗尽，或被接地物截住。每一次跳跃不得超过本术射程；若到下一个目标更远，电弧直接消散。树木或大块相连的导电金属（如牢笼铁栏）可使闪电接地。跳链不考虑方向，施法者也可能被自己的电弧击中。材料成分是一点毛皮、一根琥珀／玻璃／水晶棒，以及数量等于施法者等级的银针。

欧提路克冰封法球 *Otiluke’s Freezing Sphere*

6 环·变化系／塑能系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

欧提路克冰封法球是威力强大的多用途法术。施法者可以选择以下任一效果：

制造一团绝对零度的物质，使其接触水或主要由水构成的液体后扩散，将其冻结至 6 英寸深。每个魔法师等级可冻结 100 平方英尺的区域；形成的冰持续每等级 1 轮。此用法的材料成分是一片约 1 平方英寸的薄水晶片。

从施法者手中射出一道细窄冷射线，射程每等级 1”。命中生物时造成每施法者等级 4 点伤害；目标可进行对抗魔法的豁免检定，成功则完全免伤（射线极细，成功豁免意味着射线未命中）。射线会沿全程延伸，路径上其他目标也必须在适用时进行豁免，否则承受相应伤害。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的白色蓝宝石。

制造一颗弹丸大小、触感冰凉但无害的小球。投出或用投石索发射后，小球会在撞击时碎裂，对 10 尺半径内所有生物造成 4 至 24 点寒冷伤害；成功通过对抗魔法的豁免检定则伤害减半。若在施法者等级 ×1 轮的时限内没有将小球投出或发射，它会自动碎裂并造成上述

寒冷伤害；此效果可用于阻挡追兵，但也可能伤及施法者及其同伴。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的钻石。

所有材料成分均会在施法时消耗。

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 gp		标准书编号

角色 13 级

新增 1 ·累计 21

咒唤元素 *Conjure Elemental*

5 环·咒法系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术实际上包含四种法术，分别召唤气、土、火或水元素；施法者须备有对应元素的材料成分。召唤火元素时，距离内须有充足火源；召唤水元素时也须有大量水。召来的元素生物非常强大，通常有 16 个生命骰（16d8）。若已记忆多个此术，施法者可连续召唤不同种类的元素；但必须在记忆法术前确定召唤哪一种。元素生物必须受魔法师控制，施法者须专注下达命令，否则元素会转而攻击魔法师；不过，元素不会中断战斗，只为攻击召唤者，而会在寻找召唤者时避开其他生物。若魔法师受伤或被擒抱，专注便会中断。无论专注与否，元素每轮结束时都有 5 概率反叛，此检定从第二轮结束时开始。控制距离为每施法者等级 3”。元素会留在此位面，直到被伤害摧毁或法术到期；水元素离开水体 6” 以上便会消散。材料成分：气元素为燃烧的熏香，土元素为软黏土，火元素为硫磺与磷，水元素为水和沙；此外还需相应数量的元素本体。五芒星、五角星、通灵三角、魔法圆环或防护邪恶术，可帮助防止元素失控。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F22 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 一个生物	成分 V

说出律令：震慑后，施法者指定的生物会陷入震慑，踉跄失措，无法清晰思考或行动，持续 2 至 8 轮（2d4）。施法者必须面向目标，且目标须在法术距离内。具体持续时间按目标当前生命值判定：1 至 30 点时震慑 4 至 16 轮（4d4）；31 至 60 点时震慑 2 至 8 轮（2d4）；61 至 90 点时震慑 1 至 4 轮（1d4）；超过 90 点则不受影响。若生物因任何原因而虚弱，当前生命值低于其通常最大值，则以当前生命值判定适用档位。

反转重力 *Reverse Gravity*

7 环·变化系 F23 SH-1

控制·PHB

施法 7 段	持续 1 段
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 3” × 3” 的正方形区域	成分 V/S/M

此术会反转影响区域内的重力，使所有未固定的物体和生物向上“坠落”。反转效果持续

1 秒（1/6 段），期间它们会向上坠落 16 尺；若撞上坚硬物体，撞击效果与正常向下坠落相同。法术结束时，受影响的物体和生物再向下坠落。由于此术作用于一个区域，因此即使位于数十、数百乃至数千尺的高空，物体也可能受其影响。材料成分为一块磁石和铁屑。

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 gp		标准书编号

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

异界探知 *Contact Other Plane*

5 环·预言系 F24 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法者将心智投向另一存在位面，以寻求其中力量的建议与信息。那些力量随机选取，且无论如何都不喜欢此类联络，因此只会给出简短回答（由地下城主回答“是”“否”“也许”“从不”“无关”等）。魔法师每有 2 个经验等级可提出一个问题。接触距离越远的位面，施法者发疯或死亡的概率越高，但对方知道答案及说出真话的概率也会提高：

位面距离	发疯概率	知道答案概率	答案真实概率
元素位面	20	90	75
远一层	5	60	65
远二层	10	65	67
远三层	15	70	70
远四层	20	75	73
远五层	25	80	75
远六层	30	85	78

位面距离	发疯概率	知道答案概率	答案真实概率
远七层	35	90	81
远八层	40	95	85
远九层或更远	50	98	90

施法者一提出问题便可能发疯，发疯持续时间为每远离一层 1 周，最多 10 周。每远离一层位面，施法者在恢复前死亡的概率增加 1 ，除

非对其施展移除诅咒术。智力每高于 15 一点，发疯概率降低 5 。若答案未知且实际为否，异界存在会给出确定答复；若问题要求真相，则会回答“未知”。表中“知道答案概率”假定问题涉及对应元素位面。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

徽记术会创造魔法符文，对经过、触碰、阅读符文，或穿过刻有符文的门洞的生物产生影响。施法时，魔法师将符文刻在所选表面，并从下列效果中选择一种：

死亡 Death：总生命值不超过 80 点的一个或多个生物死亡。

纷争 Discord：所有生物都会受到影响，立即大声争吵；阵营不同的生物有 50 概率彼此攻击。争吵持续 5 至 20 轮，战斗持续 2 至 8 轮。

恐惧 Fear：所有生物须以承受-4 减值的豁免检定抵抗，否则以最快速度惊慌逃跑，持续轮数等于施法者等级；恐慌从下一轮开始，手中物品立即以 60 减去每超过一级 5 的概率掉落，最低 0 。

绝望 Hopelessness：所有生物都会受到影响，除非通过对抗魔法的豁免检定，否则会沮丧地折返。受影响者会服从任何对手提出的要求，例如投降或离开。绝望持续 3 至 12（3d4）回合；期间每轮有 25 概率不采取行动，而采取行动者中有 25 概率折返或退出战斗（视情况而定）。

疯狂 Insanity：总生命值不超过 120 点的一个或多个生物陷入疯狂，每轮按下列困惑行动表行动，直至以医疗术、复原术或祈愿术治愈。

痛苦 Pain：所有生物都会受到影响，剧烈疼痛使其敏捷降低 2 点、攻击骰承受-4 减值，持续 2 至 20 轮。

睡眠 Sleep：所有生命骰低于 8 + 1 的生物立即陷入昏睡状态，且 5 至 16（1d12 + 4）回合内无法唤醒。

震慑 Stunning：总生命值不超过 160 点的一个或多个生物会被震慑并踉跄 3 至 12（3d4）轮，手中握持的物品也会掉落。

徽记在被阅读并触发效果前无法辨认。材料成分为黑蛋白石粉末与钻石粉末，每种价值均不得低于 5,000 金币。

疯狂徽记：困惑行动表。

d100 骰值	行动
01-10	徘徊离开 1 回合
11-60	困惑地呆立 1 轮
61-80	攻击最近的生物 1 轮
81-00	攻击德鲁伊或其队伍 1 轮

沉陷术 *Sink*

8 环·附魔／变化系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物，或每施法者等级 1 立方”的物体	成分 V/S

施法者须不受打断地诵念前 4 段。此时目标被固定在原地，并取得脚下表面的密度，除非生物对法术豁免成功，或有魔法性质的物体对解离豁免成功。普通非魔法物体无权豁免。这里的“魔法性质”包括魔法物品、受附魔或具有魔法来源的物品，以及受防护法术、永久魔法

或类似法术作用的物品。

施法者此时可停止施法，让目标维持现状；法术在 4 回合后消散，目标恢复正常。若继续诵念，目标在第 5 段沉入自身高度的四分之一，第 6、7 段各再沉入四分之一，第 8 段完全没入地面。

活物因此处于类似停滞的状态，除此以外不会受伤。无论生物或物体，沉入后都完整无损，且其最高处位于地表以下、深度等于自身高度：例如 6 尺高的目标，其最高处在地下 6 尺。移走目标周围的地面便会破除法术，目标恢复正常，但不会自动升上来。挖掘术、化石为泥、自由术（囚禁术的逆向法术）等可以协助救出目标，不会伤害它。

对施过此术的区域使用侦测魔法，即使目标已在侦测范围之外，也会显示一股难以辨明的微弱魔法；若目标在范围内，则能辨明其为附魔／变化性质。

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

魔邓肯豪宅术 *Mordenkainen's Magnificent Mansion*

7 环·变化／咒法系 F27 SH-1

生存·UA

施法 7 轮	持续 每级 1 小时
距离 1”	豁免 无
范围 每级 300 平方尺	成分 V/S/M

召出一处异次元宅邸，只能从施术位面的一个特定入口进入。外人只看见约 4 尺宽、8 尺高的空气微光；施法者掌控通行，自己进入后入口会关闭并隐形，能从内侧随意重开。访客穿过后看见宏伟门厅及许多房间，配备家具、近乎透明而穿制服且听命的仆役、洁净温暖的空气，以及足够供应施法者等级数 × 12 人吃九道菜宴席的食物。

外界环境不会影响宅邸，内部状况也不会外泄。休息有效，宅邸里的食物却不真正充饥：在内时好吃而饱足，离开后作用立即消失，除非曾吃普通食物，否则会极度饥饿。每在宅邸内吃过一顿虚幻餐食，离开后须花 1 小时坐下吃一顿正常饭菜；若没做到，力量降低与虚幻餐数相同的点数。按此进食可恢复，但须在 6 小时内完成，否则力量损失永久。

材料成分是象牙刻的小门、打磨过的小块大理石及一把小银匙，施法时全部毁坏。原书还提到，有人将此术与普通门户、幻术结合，且有证据表明宅邸的布局与内部可按施法者愿望改变。

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

流星爆 *Meteor Swarm*

9 环·塑能系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 瞬间
距离 4” ＋每等级 1”	豁免 1/2
范围 特殊	成分 V/S

施法时，魔法师可令四枚直径 2 尺的球体，或八枚直径 1 尺的球体从伸出的手掌飞出，沿直线射向施法者指定的距离，但不得超过最大射程。弹道上的生物会承受飞弹的全部效果，不能豁免。流星拖曳着火花轨迹，每枚击中后都如火球术般爆炸。

四枚大球各造成 10 至 40 点伤害，按菱形或方形排列爆炸；每枚影响直径 3” 的区域，图形各边间隔 2”，爆炸范围相互重叠，中心会同时受到四次爆炸影响。八枚小球的直径和伤害均为大球的一半（直径 1½”，伤害 5 至 20 点），按菱形内套方形或方形内套菱形排列；外边长 2”，内边长 1”。中心有四个重叠区域，外围也有多个区域会受到两次爆炸影响。除飞弹直接击中者外，每个爆炸区域内的生物都须分别进行豁免检定；成功则承受一半伤害，否则承受全额伤害。

爆炸火焰会点燃可燃物，并熔化金、铜、银等软金属。暴露于火焰的物品须检定是否受损；生物豁免成功时，其装备视为未受影响。

魔邓肯解离术 *Mordenkainen’s Disjunction*

9 环·变化／附魔系 F29 SH-1

解除·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 3”	成分 V

范围内一切魔法和魔法物品都会被解离，施法者身上及其正在接触的物品除外。正在施展的法术被拆散成各个成分，通常像解除魔法那样使效果落空。永久魔法与受魔化的物品也须豁免：若魔法实际施在某生物身上，按对法术豁免；其余情况按抵抗解除魔法，失败便变回普通物品。药水、卷轴、戒指、杖、其他魔法物、武器与盔甲均可能失去全部魔法性质。

神器与圣物同样可能受影响，但实际被解离的几率仅为每施法者等级 1 。摧毁神器有 95 几率引来与该器物有利益或联系的强大存在的注意；此外，一旦神器被摧毁，施法者须以 -4 修正对法术豁免，否则永久失去全部施法能力。

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

迷宫术 *Maze*

8 环·咒法／召唤系 F30 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

角色 20 级

新增 1·累计 31

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F31 SH-2

特殊·UA

施法 特殊	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

捕获一名来自下层位面的生物。目标必须先被某种拘束阵图困住。束缚能持续多久，取决于束缚形式、施法者的有效等级，以及实际诵念的时间。施法者须从卷轴或书页连续诵读咒文，并做出对应形式的手势；材料视形式而异，例如以特殊金属制作的小锁链（恶魔用铁、魔鬼用银、冥界属下用镍等）、罕见的催眠草药、每目标生命骰价值 1,000 金币的大钻石或刚玉，以及绘有目标的羊皮纸或雕刻小像。

若施法者的有效等级至少为目标生命骰的两倍，目标不得豁免。否则，它可对法术豁免，修正由束缚形式与双方等级／生命骰的比例决定。有效等级按主持施法者的等级，加上每名 9 级以上助手等级的三分之一，再加上每名 4-8 级助手贡献的 1 级计算；最多可有 6 名魔法师助手。

束缚形式	效果与期限	可豁免时的修正
锁链 Chaining	使目标受带有厌斥作用的束具拘禁；除施法者外，所有接近它的生物都受厌斥影响。最长每有效等级 1 年。目标仍留在拘束阵图内。	正常
昏睡 Slumber	使目标陷入昏迷，最长每有效等级 1 年；仍留在阵图内。	＋1
缚眠 Bound Slumber	结合锁链与昏睡，最长每有效等级 1 个月；仍留在阵图内。	＋2

束缚形式	效果与期限	可豁免时的修正
围禁 Hedged Prison	将目标移入或带入一片封闭区域，任何方法都无法使其自行离开；直到魔法边界遭破坏。	＋3
变形 Metamorphosis	除头或脸外，将目标变为无实体形态；直到完成预定的解放行为。	＋4
极小收容 Minimus Containment	将目标缩至 1 英寸或更矮，囚禁于宝石或类似物体的魔法围禁中。	＋5

围禁、变形与极小收容只有极微弱魔法灵光。若目标事先被痛楚术削弱，上述豁免掷骰再受 -1；被折磨术削弱则 -2；两术先后合用则 -4。豁免成功时，目标挣脱束缚，可自行行动。

前三种束缚可重新施展以延续，因为目标在其间无法自行挣脱；但满 1 年后，目标获得一次正常的对法术豁免，成功即解除并获自由。若接触目标或以魔法触及它等行为削弱了锁链或昏睡，续施时也适用正常豁免。

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
SL-1	一至三环	24	12	12
SM-1	四至六环	16	10	6
SH-1	七至九环	8	8	0
SH-2	七至九环	8	1	7

固定抄录费用 14,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,000 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	电爪	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	腹语术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	封门术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	蛛行术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	跳跃术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	和风术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	造风术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪电束	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	隔墙闻声	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	咆哮术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	任意门	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	冰风暴	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	力场墙	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	心灵遥控	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	死云术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	咒唤元素	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	异界探知	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	连锁闪电	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	欧提路克冰封法球	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	律令震慑	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反转重力	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	魔邓肯豪宅术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	徽记术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	沉陷术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	迷宫术	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	束缚术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	流星爆	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	魔邓肯解离术	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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-03