AD&D 1E

霜钟遗篇

FRAGMENTA CAMPANAE GELIDAE



Sub gelu, hora custoditur.

寒凝万物，独守其时。

MU-04

霜钟遗篇

Fragmenta Campanae Gelidae

MU-04 ·通用魔法师成长法术书

北院废钟，裂于无雪之冬。修钟者剖其腹，得薄皮数叶，冰纹贯字，皆院中久禁之术。老书记见而敛容，燃白蜡誊录，不署院名，亦不言何人封藏。后世遂以霜钟名此编。

书随南迁者出关，历数易主，卷端雪押未尝刮去。缝脊藏一寸旧钟绳，白而无朽。传书之仪，必于晨钟前展读；待天光入牖，乃合其匣。其意何所取，旧序已亡，今犹守之。

Sub gelu, hora custoditur.

寒凝万物，独守其时。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
魔法飞弹 3
防护邪恶 3
封门术 3
角色 2 级 4
奔跑术 4
角色 3 级 4
熔化术 4
镜影术 4
角色 4 级 5
涅斯图魔法灵光 5
角色 5 级 5
缓慢术 5
加速术 5
角色 6 级 6
敲击术 6
角色 7 级 6
冰墙术 6
冰风暴 7
角色 8 级 7
恒久光亮术 7
角色 9 级 7
寒冰锥 7
穿墙术 8
角色 10 级 8
短讯术 8
角色 11 级 8
半径 10 尺隐形术 8
角色 12 级 9
欧提路克冰封法球 9
铜墙铁壁 9
角色 13 级 10
化石为泥 10
角色 14 级 10
雕像术 10
力场监牢 10
角色 15 级 11
降水术 11
角色 16 级 12
心灵屏障 12
毕格比金刚拳 12
角色 17 级 12
隐形潜猎者 12
角色 18 级 13
时间静滞术 13
禁锢术 13
角色 19 级 14
克隆术 14
角色 20 级 14
怪物召唤 14

成长与准备位 16
战役所得续表 17
标准书容量与费用 18
每日准备法术 19
旅行法术书 20
旅行书勾选目录 21
旅行书登记 22
新学法术旅行书续目 23

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。

魔法飞弹 *Magic Missile*

1 环·塑能系 F02 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。

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。

封门术 *Hold Portal*

1 环·变化系 F04 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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

奔跑术 *Run*

1 环·附魔系 F05 SL-1

特殊／生存·UA

施法 1 轮	持续 5-8 小时
距离 接触	豁免 无
范围 特殊；仅人类与亚人类	成分 V/S/M

使受术者以两倍通常速度全速奔跑 5-8 小时而不疲倦。结束后须休息同样时数，并大量饮水、充分进食。施法者每有 2 级可影响一人：4 级可影响 2 人，6 级可影响 3 人，依此类推。只影响保持自然形态的人类与亚人类；有职业特殊奔跑能力的野蛮人免疫。材料成分是以泉水煮干李子所得的汁液，以及 5-8 粒蓖麻种子的油调成的药剂。

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

熔化术 *Melt*

1 环·变化系 F06 SL-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 每级 1 立方码冰，或 2 立方码雪	成分 V/S/M

骤然升高影响范围内的温度，使 1 立方码冰在 1 轮内融成水；同样体积的雪须 2 轮融化，或在 1 轮内把 2 立方码雪变成水。对白龙、冬狼、雪人、披毛犀、准元素冰构成的生物等，每施法者等级造成 2 点伤害；目标对法术豁免成功则每级受 1 点。对其他类型生物通常无效。材料成分是几粒岩盐晶体及一撮煤烟。

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻术系 F07 SL-1

防护·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者周围 6 尺	成分 V/S

施法者周围会出现 1 至 4 个与本人完全相同的幻象。这些影像会做出与魔法师相同的动作；法术造成轻微模糊与扭曲，使对手无法确定哪一个是真身。影像被武器（无论是否具有魔法）击中便会消失，其余影像不受影响。影像似乎每轮都在变换位置，因此即使真身某轮被击中，下一轮也无法据此从影像中辨认真身。确定影像数量时掷百分骰，并按魔法师经验等级加值：结果不高于 25，出现 1 个；26 至 50，出现 2 个；51 至 75，出现 3 个；高于 75，出现 4 个。法术结束时所有影像消失。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

涅斯图魔法灵光 *Nystul's Magic Aura*

1 环·幻术系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 一个重量不超过每等级 50 金币的物体	成分 V/S/M

魔法师可令一个物体带有魔法灵光，使其被侦测魔法时显现灵光。若侦测者正持有该物体并尝试侦测其灵光，可进行对抗魔法的豁免；成功则识破灵光是用来误导他人的假象。否则，该灵光会被视为真实魔法，但无论进行多少检测，都无法查明其具体魔法性质。材料成分是一小片丝绸，施法时须用它拂过目标物体。

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

缓慢术 *Slow*

3 环·变化系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 9”＋每等级 1”	豁免 无
范围 4” × 4” 区域内，每等级 1 个生物	成分 V/S/M

受术生物的移动和攻击速度降至正常或当前速度的一半，因此可抵消加速术；若目标已被减速，效果还会累积。此术同样影响被魔法加速或减速的生物。受影响生物的数量最多等于施法者等级，且须位于魔法师指定的区域内；区域以施法者指定方向和距离为中心。材料成分是一滴糖浆。

加速术 *Haste*

3 环·变化系 F10 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 4” × 4” 区域内，每等级 1 个生物	成分 V/S/M

受术生物的移动速度和攻击次数均加倍。例如，移动速度为 6”、每轮攻击一次的生物，移动速度变为 12”，每轮攻击两次；施法速度不会加快。受术生物数量最多等于魔法师的经验等级；区域内距离施法者最近者优先，且所有目标都必须位于指定区域内。此术会抵消缓慢术，并因新陈代谢加速而使受术者衰老。材料成分是一片甘草根刨屑。

受术者因加速老化一年。（DMG “魔法导致的衰老”表。）

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

敲击术 *Knock*

2 环·变化系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 6”	豁免 无
范围 每等级 10 平方尺	成分 V

敲击术可打开卡住、被把持或受巫师锁影响的门，也能打开上闩或以其他方式锁住的门、暗门、上锁或机关箱盒，以及镣铐和锁链。对巫师锁施法只会令其失效 1 回合，并不解除法术；其他情况下，锁具或焊接处会永久打开，但之后仍可重新关闭上锁。此术不能抬起横闩或类似障碍物（例如吊闸）。法术每次可完成两项开锁操作；若一扇门同时上锁、上闩且被把持，则需要施展两次敲击术。

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

冰墙术 *Wall of Ice*

4 环·塑能系 F12 SM-1

控制·PHB

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

此术制造一面坚韧而柔韧的冰墙，用于阻挡追兵等。冰墙厚度为每级 1 英寸，覆盖面积为每级 1 平方英寸；例如，10 级魔法师可造出长 10”、高 1”，或长 5”、高 2” 的冰墙。生物每击穿 1 英寸厚的冰墙便受到 2 点伤害；使用火焰的生物受到 3 点，使用寒冷的生物仅受 1 点。若造出水平冰面落向敌人，效果如冰风暴的冰雹。火球、龙焰等魔法火焰可在 1 轮内融化冰墙，并产生持续 1 回合的大团蒸汽；普通火焰或较弱的魔法火焰不会加速融化。材料成分是一小块石英或类似的水晶岩石。

冰风暴 *Ice Storm*

4 环·塑能系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

恒久光亮术 *Continual Light*

2 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无
范围 半径 6” 的球体	成分 V/S

法术在半径 6” 的球形区域内产生极明亮、几乎相当于充足日光的光线；效果持续到被恒定黑暗术或解除魔法等方式消除。光亮可以出现在空中、物体上或生物身上。若目标生物通过豁免，光亮会出现在其身后一英尺处。若法术成功作用于生物的视觉器官，可能使其失明。逆转版本会完全消除光线。

施法者不能逆转此术。

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

寒冰锥 *Cone of Cold*

5 环·塑能系 F15 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。

穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F16 SM-1

生存·PHB

施法 5 段	持续 6 回合＋每等级 1 回合
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术在木墙、灰泥墙或石墙中打开一条通道，使施法者及同伴可以直接穿过。通道宽 5 尺、高 8 尺、深 10 尺；对极厚的墙壁连续施展多个穿墙术，可形成贯通通道。材料成分是一撮芝麻。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F17 SM-1

探索·UA

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

联系施法者熟悉、姓名与相貌都知道的一个生物。目标不在同一位面时，每相隔 1 个位面有 5 概率传讯不到达；相隔两个位面则失败率 10 。可传送每施法者等级 1 个词；英语的 a、an、the 等冠词不计入词数。接收者不必遵照信息行动。只要送达，即使目标仅有智力 1 或动物智力，也能理解。材料成分是两只一端开口的小圆筒，以一小段铜线相连。

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

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10’ Radius*

3 环·幻术系 F18 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 以被接触生物为中心、半径 10 尺	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。

使目标周围半径 10 尺内的生物一并隐形；受术者彼此看不见。某一受术者攻击时，只对该受术者解除隐形，其他受术者仍隐形；受术者主动结束法术时另行处理。

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

欧提路克冰封法球 *Otiluke's Freezing Sphere*

6 环·变化系／塑能系 F19 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。

铜墙铁壁 *Guards and Wards*

6 环·塑能系／变化系／惑控系„ F20 SM-1

控制·PHB

施法 3 回合	持续 每等级 6 回合
距离 0	豁免 无
范围 半径每等级 1"，自直径 2" 的球体向外延伸	成分 V/S/M

此术强大而特殊，主要用于守护魔法师的堡垒。施法后，影响范围内会发生以下效果:

所有走廊充满薄雾，能见度降至 10 尺。

所有门都被施以巫师锁。

每个魔法师等级可让一道门产生幻象，使其看起来像一面普通墙壁。

所有楼梯从顶到底都布满蛛网。

在十字路口或岔道等可选择方向之处，会产生轻度困惑效果；入侵者有 50 概率误以为自己正朝完全相反的方向行进。

整个区域散发魔法灵光。

魔法师还可在指定地点布置下列一种附加魔法: A. 在四条走廊布置舞光术；B. 在两处布置魔嘴；C. 在两处布置臭云术术；D. 在一条走廊或房间布置造风术；或 E. 在一处布置暗示术。

只有魔法师完全熟悉影响区域时，第 3 和第 7 项效果才会生效。每次解除魔法术只能随机移除其中一项效果；移除诅咒术无效。材料成分为燃烧的熏香、少量硫磺和油、一根打结的

细绳、少许乌姆伯巨怪之血，以及一根小银棒。

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

化石为泥 *Transmute Rock to Mud*

5 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

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

施法者将任意种类的天然岩石转化为等体积的泥浆。泥浆深度不得超过其长或宽的一半；若法术施于岩壁，被影响的岩石会坍塌成泥。不能漂浮、飞行或以其他方式脱离泥浆的生物会下沉并窒息，原本能在这种地面上行走的轻型生物除外。泥浆会一直存在，直到被解除魔法或此法术的逆转形式“化泥为石”恢复其材质，但形状未必复原。泥浆经蒸发会变成普通泥土，每立方 1” 需 1 至 6 天，具体取决于日照、风力和排水情况。逆转法术会将普通泥土永久硬化为软石（如砂岩或类似矿物），除非再以魔法改变。

材料成分为黏土和水，逆转时则使用沙、石灰和水。

角色 14 级

新增 2·累计 23

雕像术 *Statue*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 特殊
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可以将魔法师或其他生物连同所穿衣物和携带装备，表面上变成坚硬石像。从血肉变成石头的初始过程需在施法后整整 1 轮；之后即使接受检查，也会看起来像真正的石像，不过侦测时仍能发现微弱魔法灵光。石像状态下仍能正常视物、听声和闻气味；触觉只会感受到足以影响坚硬如花岗岩身体的力量，例如崩下一小块相当于轻伤，折断手臂则另当别论。

受术者可在 1/6 段内恢复正常，也可以在同样时间内重新变回石像，且可在法术持续期间反复进行。由血肉变成石头时，生物须进行系统震撼检定：掷骰结果须为 82 或更低，并按体质属性每点使掷骰结果减 1；因此体质 18 者必定成功。失败意味着系统震撼并死亡。材料成分为石灰、沙子和一滴水，用钉子或尖桩之类的铁棒搅拌。

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F23 SH-1

控制·UA

施法 3-4 段	持续 6 回合＋每级 1 回合
距离 每 2 级 1”	豁免 无
范围 边长 2” 的立方体	成分 V/S/M

造出一座力场牢笼。笼壁由交错的力场条组成，中间留有 1/2 英寸宽的空隙；能穿过空隙的生物可离开，法术和喷吐武器也能穿过。范围内生物均被困，除非可挤过空隙；有魔法抗性者可尝试一次穿过牢笼壁，失败便受困。一个

生物成功逃脱并不放走同处牢笼内的其他生物。力牢只能被解除魔法消去，或等持续时间结束。

记忆法术时经特殊准备，可把它改成力场方盒 Forcecube：影响体积变成八分之一，即边长 1” 的实心力场方盒；力场方盒可阻挡气体与风、非生命物质、生命物质、魔法或一切事物；屏障不能透入或透出所阻挡的攻击。移动率按下表。

实际施展两种版本均不需材料；但记忆时必须磨碎价值至少 1,000 金币的钻石，用钻石粉描出将来所要施展的牢笼或方盒轮廓。学习记忆完成后须把粉末抛向空中，粉末随即消失。

屏障所阻挡者	移动率
气体、风等	1”
非生命物质	8”
生命物质	6”
魔法	4”
一切	3”

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

降水术 *Lower Water*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 8”	豁免 无
范围 每等级 1/4” × 1/4” 的正方形区域	成分 V/S/M

施法者使影响范围内的水或类似液体下降。水位每级下降原高度的 5 ：八级施法者降低 40 ，九级 45 ，十级 50 ，依此类推。法术持续施法施法者每级 1 回合；影响区域也随等级扩大，例如八级施法者影响 8” × 8” 区域，九级施法者影响 9” × 9” 区域。材料成分为施法者圣徽和一撮尘土。逆转法术使水或类似液体恢复至原先最高水位，并在此基础上每级再升高 1 英尺。

本术调整：其逆转版本每等级将水面抬高 1”；材料成分为一小瓶水和一小瓶尘土。

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。

毕格比金刚拳 *Bigby's Clenched Fist*

8 环·塑能系 F26 SH-1

攻击·PHB

施法 8 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召出一只巨大的无身躯之手，紧握成拳。施法者以心念控制金刚拳，使其每轮攻击一名对手；法术持续期间，施法者不能施展其他法术或进行其他魔法活动。金刚拳攻击必定命中，但每轮效果不同：

骰点 Die Roll	效果 Result
1-12	擦击，造成 1 至 6 点伤害
13-16	实拳，造成 2 至 12 点伤害
17-19	重拳，造成 3 至 18 点伤害，并使对手下一轮震慑
20	粉碎一击，造成 4 至 24 点伤害，并使对手接下来 3 轮震慑

对手若已被震慑，金刚拳下一次攻击骰可获得 4 加值，因为对手无法有效闪避或防御。此术可与毕格比的其他“手”类法术配合使用。金刚拳若受到等同于施法者生命值的伤害便会被摧毁。材料成分是一只皮手套，以及一件由铜锌合金制成的小型装置：四个圆环连成略弯曲的一列，环底托在一根“I”形支架上。

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

隐形潜猎者 *Invisible Stalker*

6 环·咒法系 F27 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 特殊
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术从气元素位面召来一只隐形潜猎者。

它有 8 个生命骰，会服从魔法师并执行所命任务；但它只是被迫效劳，并非出于忠诚或意愿，因此会厌恶漫长或复杂的任务，并试图歪曲指令。有关此怪物的详情见《怪物图鉴》。即使相隔数百乃至数千英里，潜猎者仍会继续执行指令。材料成分为燃烧的熏香和一块雕成新月形的兽角。

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

时间静滞术 *Temporal Stasis*

9 环·变化系 F28 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 1”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术使受术生物陷入暂停生命活动的状态，不会衰老，身体机能几乎完全停止。此状态会持续至解除魔法术移除法术，或施法者说出逆转法术“时间复归”为止。逆转法术只需一个词语，不需要姿势或材料成分。时间静滞术的材料成分是钻石、祖母绿、红宝石与蓝宝石粉末，每种宝石各取一份。

禁锢术 *Imprisonment*

9 环·防护系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

施放禁锢术并触碰受害者后，目标会被埋葬在地底深处一个小球体内，陷入暂停生命活动的状态，不会衰老，身体机能几乎完全停止。除非施放此术的逆转法术，并说出该生物的姓名与身世，否则受害者会一直留在那里。水晶球、物品定位术或类似手段都无法发现该生物已被囚禁。逆转法术“自由”会使受害者出现在其被埋葬之处，并从地下升起。若施法者未能准确掌握获释者的姓名与身世，有 10 概率同时释放 1 至 100 名其他囚徒。只有知道受害者的姓名与身世，此术才能生效。

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	标准书编号
gp	

角色 19 级

新增 1·累计 30

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造某个人的复制体。克隆体在各方面都与原体相同，包括经验等级、记忆等；但克隆体本身就是那个人。因此，若原体与克隆体同时存在，彼此都会知道对方存在，并都想除掉对方，因为这种另一个“自己”令双方无法忍受。若双方无法互相杀死，一方有 95 概率发疯并自毁，其中克隆体发疯的概率为 75 ；另有 5 概率是双方都发疯并自杀。这些情况会在两者同时存在后的 1 周内发生。

材料成分是被复制者的一小块肉。克隆体会成为取下这块肉时的那个人；此后获得的知识、经验等都不为克隆体所知。克隆体只是身体复制，原体的财物不会随之复制。克隆体需要 2 至 8 个月才能长成；只有此后，原体与克隆体才会同时存在。

角色 20 级

新增 1·累计 31

怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F31 SH-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 6 轮＋每等级 1 轮
距离 7”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 至 2 只五级怪物，它们会在 1 至 3 轮内出现。

怪物种类由地下城主随机选择；怪物强弱可由地下城主掷骰决定，也可由其按掷骰结果自行选择。怪物会出现在施法者指定、且位于法术距离内的位置，并尽力攻击施法者的敌人，直到施法者命令停止、法术结束或怪物被杀。若没有敌人可攻击，且能够沟通、身体条件也允许，召来的怪物可以替魔法师完成其他差事。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛（不必点燃）。

召唤怪物 V：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-07	鸡蛇
08-17	移位兽
18-26	变形怪
27-36	七头蛇
37-45	莱欧克洛塔
46-55	地底蜥蜴
56-63	兽化人：野猪人

d	召唤怪物
64-72	牛头人
73-78	巨蛇：双头蛇
79-85	巨蛇：毒蛇
86-90	巨蛇：喷吐蛇
91-00	巨蜘蛛

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	13	11
SM-1	四至六环	16	10	6
SH-1	七至九环	8	8	0

固定抄录费用 13,700 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,700 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	魔法飞弹	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	封门术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	奔跑术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	熔化术	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	涅斯图魔法灵光	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	镜影术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	敲击术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	恒久光亮术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	缓慢术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	加速术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	半径 10 尺隐形术	3	11	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	冰墙术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	冰风暴	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	寒冰锥	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	穿墙术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	短讯术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	化石为泥	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	欧提路克冰封法球	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	铜墙铁壁	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	降水术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	隐形潜猎者	6	17	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	雕像术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	力场监牢	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	怪物召唤	7	20	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	毕格比金刚拳	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	克隆术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间静滞术	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	禁锢术	9	18	13	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-04