AD&D 1E

无形之掌

MANUS INVISIBILIS



Quod non vides, pondus habet.

无形之物，亦有其重。

MU-06

无形之掌

Manus Invisibilis

MU-06 · 通用魔法师成长法术书

山庭石像，双臂俱亡，而掌影留于座前。行人掘其影处，得散叶一束，叶上有掌形校记，掌心不见纹理。郡中术士以轻重推拒之次校合，装为此书，名曰《无形之掌》。

此编相授，不陈杖剑，惟置空盘于案。受书者肃立其前，俟师者离席，乃以双手奉卷。旧仪之旨，诸家说异；惟卷首一语相同：所持愈重，所见愈轻。其下墨迹深陷，似经屡次重描。

Quod non vides, pondus habet.
无形之物，亦有其重。



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
护甲术 3
谭森浮碟术 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 4
鞭术 4
浮空术 5
角色 4 级 5
通晓语言 5
角色 5 级 5
飞行术 5
水下呼吸 6
角色 6 级 6
燃烧之手 6
角色 7 级 6
欧提路克弹力法球 6
石肤术 7
角色 8 级 7
人类定身术 7
角色 9 级 7
毕格比阻截之手 7
力场墙 8
角色 10 级 8
召唤怪物 8
角色 11 级 9
魔镜术 9
角色 12 级 10
毕格比强力之手 10
怪物召唤 10
角色 13 级 11
塑石术 11
角色 14 级 11
毕格比擒拿掌 11
反转重力 11
角色 15 级 12
延时术 12
角色 16 级 12
毕格比金刚拳 12
瑟腾法术免疫 12
角色 17 级 13
相位门 13
角色 18 级 14
毕格比粉碎掌 14
律令死亡 14
角色 19 级 14
钢化玻璃 14
角色 20 级 14
恒久术 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。

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F03 SL-1

防护·UA

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

在目标周围形成魔法力场，保护如同皮甲，即 AC 8 。已有护甲者不会获益；若生物因体型、速度、皮肤等本来拥有优于 AC 9 的护甲等级，则现有 AC 再改善 1 级，如 AC 8 变 7。法术不妨碍移动，不增加重量或负重，也不阻止施法。

效果持续至被解除，或受术者累计承受超过 8 ＋每级施法者 1 点的伤害。伤害可来自不同时刻；例如受术者先因一次攻击承受 8 点，数回合后再承受 1 点，法术便会失效。若施法者低于 2 级，法术此时会被解除；在法术消失之前，AC 效果始终完整。此术不能与除防护戒指以外的防护类魔法器具共同生效。材料成分是一片经精细鞣制、受牧师祝福的皮革。

原书疑点：正文写“累计伤害超过 8 点＋每级 1 点”才消失，而 1 级施法者的例子在累计达到 9 点时失效；上文按原文同时保留公式、例子与低于 2 级时的解除条件。

谭森浮碟术 *Tenser’s Floating Disc*

1 环·塑能系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 3 回合＋每等级 1 回合
距离 2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师制造一个圆形凹面、无重力的浮空

圆盘，以创造此术的谭森巫师命名；这位巫师以寻宝闻名，也以捡回每一枚铜币的贪心著称。圆盘直径 3 尺，每级可承载 1,000 金币重量；始终水平地浮在地面上方约 3 尺。若无特别命令，圆盘与魔法师保持 6 尺间隔；魔法师也可命令它在法术范围内移动，速度为 6”。若魔法师离开施法距离，或法术持续时间结束，圆盘便会消失，其承载物随即落到下方地面。材料成分是一滴水银。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

推力术 *Push*

1 环·咒法系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 1” ＋每等级 1/2”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师念出咒语后，会以无形力量击向其指向的物体。推力不大，但每级可产生 1 英尺磅的力量；可将小物体沿远离施法者的方向推移最多 1 尺，在适当条件下推倒物体，或使生物失去平衡。例如，若正在攻击的生物豁免失败，该轮便无法攻击。被推动生物的重量不能超过法术力量的 50 倍；例如，一级魔法师无法有效推动重量超过 50 磅的生物。若推力作用于生物持有的物体，而生物豁免失败，则按法术的英尺磅力量相应扣减其命中机会；若生物跌倒，则按适用规则提高对手的豁免。材料成分是掌中一小撮黄铜粉，施法前须吹向所指目标。

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

鞭术 *Whip*

2 环·塑能系 F06 SL-1

控制·UA

施法 2 段	持续 每级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

在施法者最多 1” 处造出有实体的魔法鞭，施法者以空手握鞭的动作挥动它。鞭子能发出尖锐抽响，也能真正抽中目标。抽响足以拦住普通动物，除非它们对法术豁免；真正被鞭子命中的动物须再作承受 -1 至 -4 修正的对法术豁免，否则畏缩离开，至少 1 小时内不回来。鞭子不造成实际伤害。智力高于 3 的生物、体型超过熊的巨型动物及怪物不受这项驱赶效果影响。

近战中，鞭子命中敌人武器时可缠住它。若武器有刃，鞭子须通过对重击物品豁免，掷得至少 13 ；无刃武器则须通过对普通打击物品豁免，掷得至少 6 。成功便把武器扯离对方手中，除非对方又对法术豁免成功。武器落地后，对方须花 1 轮拾回。目标武器的魔法加值成为鞭子物品豁免的减值；若对手有魔法抗性，须先突破，才可掷鞭子的命中。材料成分是一小段编成微型鞭子的丝线。

原书疑点：驱赶动物一段写鞭子每“回合”都可抽响与击打，但数值栏的持续时间按“轮”计；此处两处均照录。

浮空术 *Levitate*

2 环·变化系 F07 SL-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师可对自己或其他生物施展浮空术,目标重量上限为每经验等级相当于 1,000 金币；例如，3 级魔法师最多可使相当于 3,000 金币（300 磅）的目标浮空。若施法对象是自己，可每轮垂直移动 20 尺；若对象是其他生物，魔法师只能令其以每轮最多 1 尺的速度垂直移动。此术不提供水平移动能力，但受术者可沿峭壁表面推行以横向移动。施法者可随时取消法术。若目标不愿受术，可进行豁免检定。材料成分是一只小皮环，或一段弯成杯状且带长柄的金丝。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

通晓语言 *Comprehend Languages*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 一件书面物品或一个说话的生物	成分 V/S/M

魔法师可阅读原本无法理解的书面信息,例如藏宝图；但无法读懂魔法文字，只能辨认出它是魔法文字。法术也可用于理解正在说话的生物。两种情况下，魔法师都必须触碰待读物品或目标生物。此法术不会使施法者能够书写或说出该语言。材料成分是一撮煤灰和几粒盐。逆转法术“混淆语言”会阻止理解，或抵消通晓语言术。

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

飞行术 *Fly*

3 环·变化系 F09 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。

水下呼吸 *Water Breathing*

3 环·变化系 F10 SL-1

生存·PHB

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

受术者可在法术持续期间于水下自由呼吸，即每级 6 回合。逆转法术“空气呼吸”可使水生生物在空气中同样舒适地呼吸同等时长。

材料成分为一小段芦苇或麦秆。

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

燃烧之手 *Burning Hands*

1 环·变化系 F11 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

魔法师指尖喷出灼热火焰。施法时双手拇指须相触，手指张开，使火焰呈扇形喷出；火焰在魔法师前方约 120° 水平扇区内延伸 3 尺。扇形区域内的生物每有魔法师一个经验等级便受到 1 点伤害，且不能豁免。火焰接触到的布料、纸张、羊皮纸和薄木材等易燃物会燃烧。

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

欧提路克弹力法球 *Otiluke's Resilient Sphere*

4 环·变化／塑能系 F12 SM-1

防护·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每级直径 1 尺的球体	成分 V/S/M

造出闪烁力场球，包住一个小到能装入球内且对法术豁免失败的生物。只要法术持续，球体便困住目标。除消除之杖、否定魔杖、解离术或解除魔法外，任何伤害都不能破坏它；这些效果只摧毁球体，不伤及内部目标。任何东西都无法穿过球壁，但里面可以正常呼吸。受困者挣扎只会带动球体移动，外面的人也能推动球体。材料成分是钻石或同样坚硬透明宝石做的半球，以及一个相配的阿拉伯树胶半球。

石肤术 *Stoneskin*

4 环·变化系 F13 SM-1

防护·UA

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

目标几乎免疫砍击、打击、投射物等物理攻击；即便是锋锐之剑、巨人掷石或蛇咬都无效。火球术、魔法飞弹、闪电束等魔法攻击仍正常生效。来自同一对手的一次攻击或一组连续攻击会被完全抵挡，但随后结束法术。

相对柔软的武器，例如武僧徒手或食人魔混血种的拳头，每次击中都会反使攻击者受 1-2 点伤害，却不会解除石肤术。材料成分是撒在目标皮肤上的花岗岩粉与钻石粉。

角色 8 级 新增 1 ·累计 14

人类定身术 *Hold Person*

3 环·惑控系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 12”	豁免 无效
范围 1 至 4 人	成分 V

可使距离内由魔法师指定的生物无法行动。若影响 3 或 4 人，豁免检定正常；影响 2 人时，目标豁免承受-1；只影响 1 人时，目标豁免承受-3。若因部分抵消等原因，定身效果只被部分削弱，则目标的移动和攻击速度降至正常或当前速度的一半；目标豁免成功时不受此减速影响。目标包括布朗尼、树精、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、熊地精、人类、狗头人、蜥蜴人、水妖、兽人、矮妖精、小仙灵和穴居蜥人等原书所列类人生物。

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

毕格比阻截之手 *Bigby's Interposing Hand*

5 环·塑能系 F15 SM-1

防护·PHB

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

此术召来一只大型至巨型的魔法之手，挡在施法者与指定对手之间。无论施法者之后做什么，也无论对手如何试图绕过，手都会留在两者之间。手的大小由魔法师决定，可从人类大小到泰坦大小；其生命值等于施法者的生命

值，受到足够伤害便会被摧毁。重量低于 2,000 磅的生物若试图挤过，会被减速至正常移动速度的一半。材料成分是一只手套。

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F16 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。

角色 10 级 新增 1·累计 17

召唤怪物 *III Monster Summoning III*

5 环·咒法系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 5”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会召来 1 至 4 只三级怪物，在施法后 1 至 4 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 III：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	钻地甲虫
08-17	熊地精
18-25	凝胶方块
26-32	食尸鬼
33-40	巨蜥
41-47	兽化人：狼人
48-57	赭果冻

d	召唤怪物
58-67	食人魔
68-75	巨蜘蛛：巨型
76-85	巨蜘蛛：大型（原表重复类别）
86-95	巨型蜱虫
96-00	巨鼬

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

魔镜术 *Magic Mirror*

4 环·附魔／预言系 F18 SM-1

探索·UA

施法 1 小时	持续 每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

把一面普通镜子暂时变成窥视器具，可观察几乎任意距离外的已知对象，或窥视其他位面。镜子必须是精工打磨、抛光的银镜，价值至少 1,000 金币。施法不损伤镜子，但消耗其他材料：隼、鹰或鹏鸟的眼睛，以及硝酸、铜和锌。

可直接透过魔镜施展通晓语言、阅读魔法、通晓语言术 Tongues、红外视觉和紫外视觉。侦测魔法、侦测善恶、传讯术和侦测幻象通过魔镜施展时，每施法者等级有 5 概率正确生效。

被窥视的目标可能察觉；基础概率按《地下城主指南》水晶球条目，另加本书职业的基础值：骑士 5 、野蛮人 1 。

远观定位与察觉：DMG 第 141 页。观察同时受本术持续时间限制。

对对象的了解程度	定位概率 *
私人熟识	100
略微认识	85
有其肖像	50
持有其物品	50
持有其衣物	25
对其情况了解充分	25
对其情况略有了解	20

对对象的了解程度	定位概率 *
对象位于另一位面	25

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

定位概率还决定魔法师能够观察目标多久、观察频率如何：

定位概率 *	每次观察时长	频率
100 或更高	1 小时	每天 3 次
90 -99	½ 小时	每天 3 次
75 -89	½ 小时	每天 2 次
50 -74	½ 小时	每天 1 次
25 -49	¼ 小时	每天 1 次
24 或更低	⅛ 小时	每天 1 次

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

若超过上述时长或频率继续观察，魔法师每轮都必须进行对法术的豁免检定。失败会使其智力永久降低 1 点，并陷入疯狂，直到得到治疗。

只有智力达到 12 或更高的生物，才有机会察觉自己正在被占卜。基础概率取决于职业：战士 2 、圣武士 6 、巡林客 4 、盗贼 6 、行刺者 5 、武僧 1 、吟游诗人 3 。

智力每高于 12 点，生物察觉占卜的累积概率便按算术递增方式增加：从 1 开始，智力 13-18 时依次为 1 、3 、6 、10 、15 、21 。此外，每有 1 个经验等级，察觉占卜的概率再增加 1 。怪物按最适合的上述职业计算。

每轮检查一次。若掷骰结果不高于相应概率，目标便察觉自己正被观察。若目标是施法者（牧师、德鲁伊、魔法师或幻术师），则使用原书第 60 页的“隐形侦测”表，而不是以上概率，并且每轮都要检查。施展“解除魔法”会使水晶球停止运作 1 天。针对水晶球窥视的各类防护法术则会使装置变得朦胧、无法正常工作。

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

毕格比强力之手 *Bigby's Forceful Hand*

6 环·塑能系 F19 SM-1

控制·PHB

施法 6 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

此术召来一只大型至巨型的魔法之手，挡在施法者与指定对手之间。无论施法者之后做什么，也无论对手如何试图绕过，手都会留在两者之间。手的大小由魔法师决定，可从人类大小到泰坦大小；其生命值等于施法者的生命值，受到足够伤害便会被摧毁。

它不仅能挡在施法者与目标之间，还会施加推力：体重不超过 500 磅的生物会被推离施法者；体重超过 500 磅但不超过 2,000 磅的生物，其移动速度会降至每轮 1”；体重不超过 8,000 磅的生物，移动速度则降低 50 。强力之手拥有与施法者相同的生命值，材料成分是一只手套。

怪物召唤 *IV Monster Summoning IV*

6 环·咒法／召唤系 F20 SM-1

特殊·PHB

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

此术召来 1 至 3 只四级怪物，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 IV：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	食肉猿
08-15	石像鬼（眨眼犬）
16-25	鬼魂
26-35	灰色胶怪
36-42	地狱猎犬
43-50	五头蛇
51-58	兽化人：狼人

d	召唤怪物
59-67	枭熊
68-76	影怪
77-86	巨蛇：蟒蛇
87-93	冰蟾蜍
94-00	毒蟾蜍

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

塑石术 *Stone Shape*

5 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每等级 1 立方尺	成分 V/S/M

施法者可将现有石块塑造成所需形状，例如石制武器、特殊活板门或雕像，也可改造石门以便逃出囚室，但涉及石料的体积不得超过法术影响范围。此术也可塑造石箱或秘密门，但无法制作精细细节。材料成分是软黏土；施法者须先将黏土捏成大致所需形状，施法时再将其触碰石头。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F22 SH-1

控制·PHB

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

擒拿掌可以将重量不超过 1,000 磅的生物或物体牢牢定住，也可以用双倍力量推动生物。材料成分是一只皮手套。

此术召来一只大型至巨型的魔法之手，挡在施法者与指定对手之间。无论施法者之后做什么，也无论对手如何试图绕过，手都会留在两者之间。手的大小由魔法师决定，可从人类大小到泰坦大小；其生命值等于施法者的生命值，受到足够伤害便会被摧毁。

它不仅能挡在施法者与目标之间，还会施加推力：体重不超过 500 磅的生物会被推离施法者；体重超过 500 磅但不超过 2,000 磅的生物，其移动速度会降至每轮 1"；体重不超过 8,000 磅的生物，移动速度则降低 50 。强力之手拥有与施法者相同的生命值，材料成分是一只手套。

擒拿掌固定不超过 1,000 磅的目标，或以强力之手两倍的推力推动目标。

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

延时术 *II Extension II*

5 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

此术可将先前施展的一至四环法术的持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 1.5 回合，人类定身术可延长至每等级 3 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

毕格比金刚拳 *Bigby's Clenched Fist*

8 环·塑能系 F25 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。

瑟腾法术免疫 *Serten's Spell Immunity*

8 环·防护系 F26 SH-1

防护·PHB

施法 每名受术者 1 轮	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可使施法者触碰并施法的生物近乎免疫某些法术及魔法攻击。魔法师每有 4 级，可保护一名生物；若保护多名生物，法术持续时间由这些生物均分。例如，16 级魔法师可保护一名生物 16 回合、两名生物各 8 回合，或四名生物各 4 回合。受保护者对下列类别的效果获得豁免检定加值：

效果类别	豁免检定加值
迷惑、魅惑、暗示	9
命令、支配、恐惧、定身、惊吓	7
契约、任务	5

此术可针对上述各种魔法效果进行豁免检定，即使该效果通常不允许豁免。材料成分为一颗钻石；施法时须将其碾碎并洒在受术者身上，而且每名受保护者都必须随身携带一颗完整钻石，大小不限。

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	标准书编号
gp	

角色 17 级

新增 1·累计 27

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F27 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每两等级可使用 1 次
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法时，魔法师与一段墙体建立联系，使其如穿墙术般形成通道。相位门对除施法者外的所有生物都不可见，也只有施法者能使用该空间或通道。施法者进入时，相位门消失；离开时重新出现。每两级施法者等级可使用一次。只有等级高于施法者的魔法师施展解除魔法，或数名较低等级魔法师协同施法且等级总和超过施法者等级的两倍，才能解除此术。

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

毕格比粉碎掌 *Bigby's Crushing Hand*

9 环·塑能系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

毕格比粉碎掌会显现一只巨大的无形之手，形态类似毕格比强力掌与毕格比金刚拳。此手受施法者心智控制，可抓住并挤压对手。挤压伤害取决于此手作用于目标的轮数：

作用轮数	伤害
第 1 轮	1 至 10 点生命值
第 2 至 3 轮	2 至 20 点生命值
第 4 轮及以后	4 至 40 点生命值

此手在被解除前可承受相当于施法者生命值的伤害。材料成分为蛇皮手套和蛋壳。

律令死亡 *Power Word, Kill*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 每等级 1″	豁免 无
范围 直径 2″	成分 V

说出律令：死亡时，法术距离与影响范围内的一个或多个生物会死亡。此律令可杀死生命值不超过 60 点的一个生物；或者杀死两个或更多生命值均不超过 10 点的生物，但总计最多影响 120 点生命值。施法者必须在指定法术距离与范围中心时，同时说明目标是单个生物还是多个生物。

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

钢化玻璃 *Glassteel*

8 环·变化系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的物体	成分 V/S/M

此术将水晶或玻璃变成透明材料，其抗拉强度和坚不可摧的性质与真正的钢铁相同。每个施法者等级最多影响 10 磅材料，且材料必须构成一个完整物体。材料成分是一小块玻璃和一小块钢铁。

角色 20 级

新增 1·累计 31

恒久术 *Permanency*

8 环·变化系 F31 SH-2

特殊·PHB

施法 2 轮	持续 永久
距离 特殊	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术可改变某些其他法术的持续时间，使其永久有效。可由施法者对自身施加恒久术的法术包括：通晓语言术、侦测邪恶术、侦测隐形术、侦测魔法术、红外视觉术、防护邪恶术、防

护普通飞弹术、阅读魔法术、巧言术以及隐形仆役术。魔法师先施放所需法术，再接着施放恒久术。每施放一次恒久术，魔法师的体质永久降低 1 点；上述个人用途的法术不能施加于其他生物。

此外，恒久术还能令下列法术效果永久持续：变巨术、恐惧术、阵风术、隐形术、魔嘴、棱彩球术、臭云术术、火墙术、力墙术和蛛网术。若目标不是活物，恒久术可与上述法术同时施放。此类恒久效果仍可被正常解除；一旦恒久术被解除，整个法术效果也随之消失。个人用途的恒久效果则只能由施法者等级高于最初施法者施放时等级的魔法师解除。

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	标准书编号
gp	

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	魔法飞弹	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	谭森浮碟术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	通晓语言	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	燃烧之手	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	鞭术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	浮空术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	飞行术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	人类定身术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	欧提路克弹力法球	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	石肤术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	魔镜术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	毕格比阻截之手	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	力场墙	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	召唤怪物	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	塑石术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	延时术	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	毕格比强力之手	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	怪物召唤	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	毕格比擒拿掌	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反转重力	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	相位门	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	毕格比金刚拳	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	瑟腾法术免疫	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	钢化玻璃	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	恒久术	8	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	毕格比粉碎掌	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	律令死亡	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-06