AD&D 1E

断咒鉄律

LEX SOLVENDORUM INCANTAMENTORUM



Finem nosce ante initium.

将有所始，先知所终。

MU-09

断咒铁律

Lex Solvendorum Incantamentorum

MU-09 · 通用魔法师成长法术书

旧学宫置铁牌，凡解一失控之咒，必刻施者、解者二名于上。铁满则易，旧牌藏于地下。宫毁后，门人拓其刻文，旁录止术之法，因名《断咒铁律》，传于守藏之师。

后世屡去事名，惧招旧怨，惟戒文不废。诸本皆以同句开篇：欲启其门，先知阖门之法。字下七印，皆为历任传书者所押。受书之日，须亲校一处前人误笔，校毕乃得署名。

Finem nosce ante initium.

将有所始，先知所终。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
燃烧之手 3
护盾术 3
隐形仆役 3
角色 2 级 4
睡眠术 4
角色 3 级 4
发声术 4
魔嘴 4
角色 4 级 5
奔跑术 5
角色 5 级 5
解除魔法 5
闪现术 5
角色 6 级 6
可闻幻象 6
角色 7 级 6
解除幻象 6
自塑形术 7
角色 8 级 7
魅影之力 7
角色 9 级 7
遣返术 7
动物成长 8
角色 10 级 8
雷欧蒙的烦扰术 8
角色 11 级 9
他塑形术 9
角色 12 级 9
反魔法护罩 9
死亡术 10
角色 13 级 10
心灵遥控 10
角色 14 级 11
放逐术 11
反弹术 11
角色 15 级 12
召唤怪物 12
角色 16 级 12
欧提路克的念动球 12
钢化玻璃 13
角色 17 级 13
律令震慑 13
角色 18 级 14
魔邓肯解离术 14
救援术 14
角色 19 级 14
嫌恶术/关怀术 14
角色 20 级 15
恒久术 15

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。

燃烧之手 *Burning Hands*

1 环·变化系 F02 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。

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

睡眠术 *Sleep*

1 环·惑控系 F05 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

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

发声术 *Vocalize*

2 环·变化系 F06 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 一个会施法的生物	成分 S/M

让受术者在接下来法术的整个施法过程都落在本术持续时间内时，能无声施展原本需要言语成分的法术。适合必须安静或身处沉默术中的情形。此术并不解除沉默，也不保证其他声音交流有效：例如可在魔法沉默范围内施展传讯术，但没有信息会传回施法者；后续法术本身产生的可听效果也会在沉默持续期间被遮蔽。材料成分是一只没有铃舌的铃铛，或一名囚犯的舌头。

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F07 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 无
范围 一个物件	成分 V/S/M

施法者可为指定物件注入魔法，使一张突然出现的嘴在特定事件发生时说出预先交代的信息。魔嘴能以施法者懂得的语言，在 1 回合内说完不超过 25 个词的信息，但不能念诵法术。嘴会随话语动作；若法术施于雕像，雕像的嘴便会动起来发声。目标可以是树、岩石、门或其他物件，但不能是有智慧的动物或植物。施法者可设定触发条件，既可简单如“第一个触碰你的人”，也可详尽具体；触发距离为每等级 1/2”，例如 6 级魔法师可令其在 3” 内有长翅膀的生物出现时开口。在触发条件满足前，法术持续有效，因此持续时间不定。魔嘴无法辨

识隐形生物、阵营、等级、生命骰或职业（外表衣着除外）。材料成分是一小块蜂巢。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

奔跑术 *Run*

1 环·附魔系 F08 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 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

解除魔法 *Dispel Magic*

3 环·防护系 F09 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。

闪现术 *Blink*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V/S

施法者的肉身会以随机的时机和方向，短暂地从当前位面消失，再闪现回来。法术生效期间，每轮闪现的时段以 2d4 随机决定；施法者会在该时段重新出现于原位置外 2” 处。方向掷 1d8 决定：1 正前方、2 右方、3 右后方、4 后方、5 左后方、6 左方、7 左前方、8 正前方。若目标空间已被占据，施法者会从原位置向外偏移至空处，最多额外移动 10 尺；若仍无法找到空处，便会被困在以太界。闪现时段前后，只有能够同时攻击两个位置的攻击（如吐息、火球等大范围攻击）才能击中施法者；其他攻击者只有在闪现前已发动攻击才可能命中。法术

期间，施法者只有 75 概率能完成徒手攻击以外的行动；施法、使用装置或物品可能失败、出错或指向错误，由地下城主按具体行动裁定。

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

可闻幻象 *Audible Glamer*

2 环·幻术系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 听觉范围内	成分 V/M

施法后，魔法师可在法术距离内任意位置制造声音，并令声音仿佛正在远离、接近或停留在原处。音量取决于施法者等级：以最低可施展此法术的 3 级魔法师为基准，声音最大相当于 4 个人；每升一级，音量再增加相当于 4 个人的响度。因此，4 级魔法师最多能制造相当于 8 个人的声音，可表现为说话、歌唱、呼喊、行走、行军或奔跑。声音内容几乎不受限制，但音量不得超过施法者等级所允许的程度。例如，一群老鼠奔跑吱叫的音量约等于 8 个人奔跑呼喊；狮吼约等于 16 个人，龙吼则至少相当于 24 个人。听者若声明自己不相信这声音，可进行豁免检定；成功则什么也听不见，或只听见微弱声响。此术与魅影之力术配合尤其有效。材料成分是一小团羊毛或一小块蜡。

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

解除幻象 *Dispel Illusion*

4 环·防护系 F12 SM-1

解除·UA

施法 4 段	持续 永久
距离 每级 1/2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术可解除非幻术师施放的任何魅影之力，无论其是否附带声音幻象。若要解除另一名幻术师施放的幻象／幻影系法术，成功率为：基础成功率为 50 ；若解除者等级较低，每低一级成功率下调 2 ；若等级较高，每高一级成功率上调 5 。

解除幻术师施展的幻象／幻影系法术时，有效等级比实际等级低二级。

自塑形术 *Polymorph Self*

4 环·变化系 F13 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V

施法后，魔法师可变成任何生物的形态，大小可从鹪鹩到河马，并获得该形态的移动方式；但不会获得其他能力（攻击、魔法等），也不会改变个性或心智，不必进行系统震荡检定。例如，变成猫头鹰后可以飞行，但视力仍是人类水平；变成黑色布丁后可从门缝下或沿墙壁、天花板移动，但不会获得其攻击或防御能力。新形态的力量必须足以支持正常移动。施法者可任意多次变换形态，每次变化需 5 段。变形期间受到的伤害照常计入魔法师；恢复原形时，可恢复 1 至 12 点伤害。

角色 8 级 新增 1·累计 14

魅影之力 *Phantasmal Force*

3 环·幻术系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 8”＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 8 平方英寸＋每等级 1 平方英寸	成分 V/S/M

魔法师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。此术不包含声音幻象。幻象持续至被对手击中（除非施法者令其作出相应反应），或魔法师停止专注为止；例如施法者主动令幻象作出反应、移动，或遭到成功攻击，都可能中断专注。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。材料成分是一小团羊毛脂。

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

遣返术 *Dismissal*

5 环·防护系；逆向为咒法／召唤系 F15 SM-1

解除·UA

施法 1 轮	持续 永久
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

处于主物质位面的魔法师可强制或允许异位面生物回其所属位面，类似牧师四环驱逐术。须知道目标生物种类名称；若它有特定姓名、真名或姓氏，也须知道并在施法时使用。先检定魔法抗性，再比较施法者等级与目标等级或生命骰：施法者较高，则目标豁免掷骰点数减去差额；目标较高，则其掷骰点数加上差额。目标若自愿遣返，只作无修正的豁免。施法成功会立即送走目标，但有 20 概率把它送去并非故乡的位面。

逆向法术召请术 Beckon 从另一位面召来已知且知道姓名的生物；成败判定相同，但此时仅在不知道其专名时检定魔法抗性。成功后生物立刻来到施法者所在位面，却不保证友善，也不会自动听命，故往往需要额外防护与束缚。本术不作用于原生主物质位面、后来前往异位面的生物（如舍杜），也不作用于有部分主物质位面血统的生物（如坎比翁）。材料依目标而异：遣返用令其厌恶、有害的物品；召请用其喜爱、向往的物品。

动物成长 *Animal Growth*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 2” × 1” 区域内最多 8 只动物	成分 V/S

施法者使 2” 见方区域内最多 8 只动物的体型增至原来的两倍。生命骰随之加倍，攻击能力提高，战斗伤害也加倍。法术持续施法施法者每级 2 个近战轮。此法术尤其适合与魅惑人类或动物术、动物交谈等法术配合使用。逆转法术会使动物体型缩至一半，其生命骰、攻击伤害等也相应减半。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

雷欧蒙的烦扰术 *Leomund’s Lamentable Belabourment*

5 环·附魔／塑能系 F17 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 1” 半径内的一个或多个生物	成分 V

让听得懂施法者语言的目标先入迷辩论，继而困惑，最后愤怒。施法者先谈起目标在意的话题；第一次对法术豁免失败者立即加入谈话，礼貌地赞同或反驳。只要施法者持续交谈、目标又没有遭攻击，就会忽略周围其他一切事。此术所有豁免均按目标智力调整：

智力	豁免
2 或以下	不受影响
3-7	-1
8-10	无修正
11-14	＋1
15 或以上	＋2

若交谈持续超过 3 轮，每个目标须再豁免；失败者困惑地四处游荡 3-12 轮，且避开施法者。成功者仍然入迷，须在第 4、5、6 轮及施法者继续维持的后续各轮重复豁免，以避免困惑。若持续超过 6 轮，目标须豁免避免狂怒：单独受术时攻击自己；多人受术时攻击附近其他受术者。狂怒持续 2-5 轮。此轮豁免成功者意识到自己上当，除非被攻击或打扰，会倒地懊悔 1-4 轮。

维持期间施法者遭攻击或分心，目标仍不会察觉；施法者也可随时离去，目标会像他仍在场一样继续交谈 1 轮。这些情形下不再作法术持续所需的豁免，即使原本应检定困惑或狂怒。本术完全依靠言语。

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

他塑形术 *Polymorph Other*

4 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 每等级 1"	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此强力法术会彻底改变受术者的形态与能力，也可能改变其个性和心智。智力较低的生物不能变成智力较高的生物，但反过来可以。目标须进行系统震荡检定，以判断能否存活于变化；成功后会获得新形态的一切形体与能力。变化也会影响个性和心智，基础概率为 100 。目标每有 1 点智力，概率便降低 5 ；原形与新形态的生命骰数（角色则按等级计算）每相差 1 个，概率按差额每个生命骰增减 5 。是否转变个性和心智须每日检定，直到变化发生。举例而言，1 生命骰、智力 8 的兽人变成 6 生命骰的白龙后，完全转变的概率为 85 ；无论是否转变个性，都会拥有龙的形体能力；若个性和心智未变，则仍保留原有知识。8 级战士变成蓝龙时，若没有转变为龙的个性，仍能使用原本的武器战斗，甚至可用龙爪握持武器。新形态可能比外观更强或更弱，例如木乃伊变成小狗后仍会十分强壮，雷龙变成蚂蚁也不会因被小动物或人类踩到就被压碎。魔法师须以解除魔法使目标恢复原形，且恢复时也须进行系统震荡检定。材料成分是一个毛虫茧。

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 gp	标准书编号

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。

死亡术 *Death Spell*

6 环·咒法系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 瞬间
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 1/2” 见方	成分 V/S/M

死亡术会立即且不可逆地杀死影响范围内的生物；可杀死的数量取决于目标的生命骰：

目标生命骰	最多可杀死的数量
少于 2	4-80（4d20）
2 至 4	3-30（3d10）
4 1 至 6 3	2-8（2d4）
6 4 至 8 3	1-4（1d4）

若目标群体的生命骰类别混杂，使用下表换算：

目标生命骰	等值的少于 2 生命骰生物	等值的 2 至 4 生命骰生物	等值的 4 1 至 6 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	10	5	2
4 1 至 6 3	8	3	—
2 至 4	4	—	0.125

目标生命骰	等值的 6 4 至 8 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	—
4 1 至 6 3	0.5
2 至 4	0.05

先掷骰，确定少于 2 生命骰生物的数量并将其杀死，再按换算表处理 2 至 4 生命骰及更高类别的目标；若剩余数量不足以杀死更高生命骰类别的生物，该类别目标便存活。也可以反向处理，先对付生命骰较高的目标。例如，4d20 总和为 53：其中 20 点可杀死一只 6 4 至 8 3 生命骰生物（20 × 0.05 1）；16 点可杀死两只 4 1 至 6 3 生命骰生物（16 × 0.125 2）；12 点可杀死三只 2 至 4 生命骰生物（3 × 4 12）；剩余 5 点可杀死五只少于 2 生命骰生物（5 × 1 5）。死亡术对狼人、不死生物以及非主物质位面的生物无效。材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的黑珍珠粉末。

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

心灵遥控 *Telekinesis*

5 环·变化系 F21 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 14 级

新增 2 ·累计 23

放逐术 *Banishment*

7 环·防护／塑能系 F22 SH-1

解除·UA

施法 7 段	持续 永久
距离 2”	豁免 特殊
范围 每施法者等级，共计 2 等级／生命骰的目标	成分 V/S/M

把一个或多个异位面生物瞬间送回其所属位面。它们除非再经特殊召唤或自行离开所属位面，否则不能回来。施法者等级须足以容纳目标合计等级／生命骰，且目标均在射程内。施法时须说出目标的生物类别和真实专名，并求助于与其对立的力量；还须先突破目标的魔法抗性。

材料成分是伤害、厌恶或违逆目标本性的物质。每加入一种，目标的对法术豁免掷骰承受 -2 。例如用铁、圣水、太阳石、迷迭香驱逐恶魔，合计 -8 。麒麟尾毛、羽蛇羽毛等特别合适的材料可各赋予 -3 或 -4 ；恶魔若面对魔鬼鳞片、泰坦头发或德鲁伊祝福过的槲寄生等不那么合适的材料，则每种可能只有 -1 。若目标豁免成功，施法者受能量反噬 2-12 点伤害并昏沉 2-12 段。

若求助的力量直接、积极地敌视目标，或积极维护施法者利益，可使上述材料的效果再加强 -1 至 -6 ，程度由地下城主判定。

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F23 SH-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

让准备受术的人把敌人的法术弹回原施法者；实际距离、持续时间、范围及豁免取决于被反弹的法术。若有人对已准备反弹术的魔法师施展律令：死亡，法术会先弹回施法者；原施法者若对法术豁免失败，便由自己承受。若成功，法术又飞向反弹者；反弹者再豁免，失败则受术，成功则继续弹回，直至一方失败或法术耗尽。整个法术都会弹回，如原本从反弹者前方十尺起始的闪电束也会整体返回，因而不伤他身后的同伴。

每一来回交换耗时 1 秒。法术在与其环级数相同的完整交换次数后耗尽；第一次发射不计，每次反弹算半次交换。例如一环法术可先发射、第一次反弹、可能再反弹，之后消散；二环法术可经历四次反弹，也就是两次完整交换。材料成分是一小段弯曲柳木或其他弹性木材，上面十字交叉缠着特别制备的肠线。

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

召唤怪物 *III Monster Summoning III*

5 环·咒法系 F24 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

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

欧提路克的念动球 *Otiluke's Telekinetic Sphere*

8 环·塑能／变化系 F25 SH-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每施法者等级直径增加 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。

此术还使球内物体的有效重量仅为实际的 1/16 。施法者可用念动力托举球内实际重量不超过 5,000 磅的目标；包住目标后，操控距离最长为每施法者等级 1”。即使球内总重超过 5,000 磅，有效重量仍是十六分之一，因此可以不费特别力气地滚动球体。

由于重量降低，球内物体的快速运动或坠落相对无害；若球体在高空硬质地面上方消失，则可能酿成灾难。除韧性球的材料成分外，还需一对小条形磁铁。

钢化玻璃 *Glassteel*

8 环·变化系 F26 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。

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

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 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 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。

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

魔邓肯解离术 *Mordenkainen's Disjunction*

9 环·变化／附魔系 F28 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。

救援术 *Succor*

9 环·变化／附魔系 F29 SH-1

生存·UA

施法 1-4 天	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一人	成分 V/S/M

基本如七环牧师的救援术：魔法师魔化一件物品，持有者打碎物品并说出口令时，便无误传送至预设地点。若使用逆向效果，则把施法的大法师带到持有者身边；与牧师版本不同,被召来的大法师不能拒绝应召，因此这种用法极为罕见。

传送途中每隔一个位面，目标或施法者便有累积的 1 几率不可挽回地迷失。材料必须是价值至少 5,000 金币的宝石，是否刻面无关紧要。这类物品每月只能魔化一次，通常在晴朗的满月之夜；届时必须设定救援形式和终点,终点可为施法地点或魔法师熟知的一处地区。

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

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F30 SH-1

控制·PHB

施法 6 回合	持续 每等级 12 回合
距离 3”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会产生特定振动，排斥或吸引某一类有智慧的生物，或某一阵营的角色。开始施法前，魔法师必须先决定采用哪种效果以及针对何种生物或阵营，因为两种用法的材料成分不同。此术不能直接施加于活物。

若作用于区域，每个施法者等级可影响一个边长 10 尺的立方体；若作用于物品，则只能附魔一件物品，受影响的生物或角色对其进行豁免检定时承受-2 减值。

嫌恶 Antipathy。受影响的生物或阵营会强烈想要离开该区域，或不愿触碰该物品。豁免成功者可以留下或触碰物品，但会感到极度不

适；只要留在区域内或触碰物品，每轮便损失 1 点敏捷，最多损失 4 点。豁免失败者会被迫离开并永久回避该区域或物品，直到法术被解除或持续时间结束。此用法的材料成分是一块浸在醋里的明矾。

关爱 Sympathy。受影响的特定生物或阵营会因身处该区域，或有机会触碰、占有该物品而感到欣喜。除非豁免成功，否则它会强烈渴望留在该区域，或拒绝放开该物品。豁免成功者虽会摆脱魅惑，但须在 1 至 6 回合后再次进行豁免；若第二次失败，便会返回该区域或物品旁。此用法的材料成分为价值 1,000 金币的珍珠粉和一滴蜂蜜。

必须明确说出要影响的生物种类（例如红龙、丘陵巨人、鼠化人 wererat、拉玛苏 lammasu、卡托布莱帕斯 catoblepas 或吸血鬼），或角色的具体阵营（例如混乱邪恶、混乱善良、守序中立或中立）。

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 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 14,100 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,100 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	燃烧之手	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	睡眠术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	奔跑术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	发声术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	魔嘴	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	可闻幻象	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	解除魔法	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪现术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	魅影之力	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	解除幻象	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	自塑形术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	他塑形术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	遣返术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	动物成长	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	雷欧蒙的烦扰术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	心灵遥控	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	召唤怪物	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	反魔法护罩	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	放逐术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反弹术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	律令震慑	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	欧提路克的念动球	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	钢化玻璃	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	嫌恶术/关怀术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	恒久术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	魔邓肯解离术	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	救援术	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-09