AD&D 1E

封门银钥

CLAVIS ARGENTEA



Clavis liminis custos est.

钥司门限，守出亦守归。

MU-11

封门银钥

CLAVIS ARGENTEA

MU-11 · 通用魔法师成长法术书

城门故库，有银钥一串，与此书同封。诸锁皆亡，钥犹完好；所夹关牒多已失效，独一放行令不书年月，签押者乃前代已殁之术士。书因此印，号《封门银钥》。

历代守本者以钥齿为章目，启、闭、警、囚各有其序。最细一钥，齿向内屈，旧注谓之归钥。授受时不许悬于腰间，须藏贴身之囊；盖门内门外，皆有不得遗弃之人。

Clavis liminis custos est.
钥司门限，守出亦守归。



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
跳跃术 4
角色 3 级 4
敲击术 4
巫师锁 4
角色 4 级 4
魔法警报 4
角色 5 级 5
爆炸符文 5
缓慢术 5
角色 6 级 6
蛛网术 6
角色 7 级 6
火焰陷阱 6
延时术 6
角色 8 级 7
物品术 7
角色 9 级 7
穿墙术 7
异界探知 7
角色 10 级 8
咒唤元素 8
角色 11 级 9
魅惑怪物 9
角色 12 级 9
铜墙铁壁 9
延时术 10
角色 13 级 10
恐惧术 10
角色 14 级 10
力场监牢 10
延迟爆裂火球 11
角色 15 级 11
连锁闪电 11
角色 16 级 12
焚云术 12
强求术 12
角色 17 级 13
召唤恶魔 13
角色 18 级 14
禁锢术 14
形体变化 14
角色 19 级 15
反弹术 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。

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

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F05 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 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

敲击术 *Knock*

2 环·变化系 F06 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。

巫师锁 *Wizard Lock*

2 环·变化系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每等级 30 平方尺	成分 V/S

对门、箱子或门扉施展此术后，它们会被魔法锁住。只能通过破坏物件、施展解除魔法或敲击术，或由等级至少高于施法者 4 级的魔法师开启。敲击术和高等级魔法师只能暂时令巫师锁失效，并不会解除它。异次元生物不会像影响守门术那样影响巫师锁。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

魔法警报 *Alarm*

1 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 2-8 回合＋每级 1 回合
距离 1”	豁免 无
范围 每级至多 20 平方尺	成分 V/S/M

使门口、地板、楼梯等指定区域在有大于普通老鼠的活物接触、踩上时发出警报；门槛约为体积超过 1/2 立方尺或重量超过约 3 磅。铃声持续 1 段，在半径 60” 内清楚可闻；若中间隔门，听觉半径减 10”，若隔厚墙，减 20”。隐

形者、其他位面但仍活着的生物会触发；不死生物、以太态或星界投射生物不会。飞行和浮空的生物接触警戒区域时仍会触发。材料成分是一只小铃与一段极细的银线。

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

爆炸符文 *Explosive Runes*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 特殊
范围 半径 1/2"	成分 V/S

魔法师可在书籍、地图、卷轴或其他承载文字信息的材料上描绘神秘符文，以阻止未经授权者阅读。读者每有一个魔法师经验等级，发现符文的概率便为 5 ；盗贼无论等级如何，发现概率都只有 5 。符文被读时会爆炸，对读者造成 12 至 30 点伤害（6d4 + 6）；爆炸半径内的其他生物可进行豁免检定，成功则伤害减半。施法者及其指定的其他魔法师可阅读材料而不触发符文；施法者也可随时将其完全移除。除此之外，只能以解除魔法移除；若未触发，符文会随之消失。爆炸会摧毁承载符文的材料，除非该材料通常不会被魔法火焰摧毁。

缓慢术 *Slow*

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 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。

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

蛛网术 *Web*

2 环·塑能系 F11 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。

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

火焰陷阱 *Fire Trap*

4 环·塑能系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 3 轮	持续 永久，直至触发
距离 接触	豁免 成功则伤害减半
范围 被接触的物件	成分 V/S/M

此术可设置在任何能够闭合的物件上，例如书、盒子、瓶子、箱柜、棺材、门或抽屉。受术物件通常不能再同时施加守门术或巫师锁：火焰陷阱与守门术同时施展时两者均失效；先施展者生效，后施展者失效。若在巫师锁之后施展火焰陷阱，火焰陷阱失效；若两者同时施展则均失效；若先设火焰陷阱再施展巫师锁，则有 50 概率两术均失效。敲击术无法影响火焰陷阱；入侵者触碰或进入触发条件时，陷阱便会爆炸。施法者可正常使用受陷阱保护的物件。陷阱触发时发生半径 5 尺的爆炸，范围内生物须对抗魔法进行豁免检定，失败受到 1d4 ＋施法者等级点伤害，成功则伤害减半。爆炸不会损坏被设陷阱的物件。火焰陷阱的侦测概率只有通常的一半；若尝试拆除却失败，陷阱会立即触发。施法时，施法者须以少许硫磺或硝石描出闭合处的轮廓。

延时术 *I Extension I*

4 环·变化系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 2 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三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 8 级

新增 1 ·累计 14

物品术 *Item*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 6 回合；用于非活体时增为 4 倍
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2 立方尺	成分 V/S/M

触碰体积未超上限的普通、非魔法物品，使其缩至原尺寸的 1/12；还可任选使缩小后的材质变得像布。活物也能作为目标，且只有活物可对法术豁免，其豁免获得＋4。已经变成布状的物体或生物再遭攻击时，仍按原本状态进行相应豁免。

受术物品只要被掷向坚实表面，或由原施法者说出命令词，就能恢复原本尺寸与材质。火及其燃料也可一并受术。

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

穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F15 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。

异界探知 *Contact Other Plane*

5 环·预言系 F16 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 10 级

新增 1 ·累计 17

咒唤元素 *Conjure Elemental*

5 环·咒法系 F17 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。

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

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 11 级

新增 1·累计 18

魅惑怪物 *Charm Monster*

4 环·惑控系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 6"	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S

此术可影响任何活物；较低等级的生物可受术多只。受术生物会把施法者视为友善的盟友或伙伴，愿意善待或保护他；若能沟通，便会尽力遵从合理请求、指示或命令。魅惑最终会解除，解除概率取决于生物等级（即生命骰数）：1 级或不超过 2 个生命骰，5 ；2 级或不超过 3 ＋ 2 个生命骰，10 ；3 级或不超过 4 ＋ 4 个生命骰，15 ；4 级或不超过 6 个生命骰，25 ；5 级或不超过 7 ＋ 2 个生命骰，35 ；6 级或不超过 8 ＋ 4 个生命骰，45 ；7 级或不超过 10 个生命骰，60 ；8 级或不超过 12 个生命骰，75 ；9 级或超过 12 个生命骰，90 。施法者明显的敌对行为会自动解除法术，或至少令目标获得一次新的豁免检定。法术可影响 2 至 8 只一级生物、1 至 4 只二级生物、1 或 2 只三级生物，或 1 只四级及以上生物。

角色 12 级

新增 2·累计 20

铜墙铁壁 *Guards and Wards*

6 环·塑能系／变化系／惑控系„ F19 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。

延时术 *III Extension III*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·PHB

施法 5 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三环法术持续时间延长至两倍，四至五环法术持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 2 回合，人类定身术可延长至每等级 4 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

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

恐惧术 *Fear*

4 环·幻术系 F21 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无效
范围 长 6”、末端直径 3”、起始宽 1/2” 的锥形区域	成分 V/S/M

施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

角色 14 级 新增 2·累计 23

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F22 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”

延迟爆裂火球 *Delayed Blast Fireball*

7 环·塑能系 F23 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 特殊
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。

每颗伤害骰额外增加 1 点伤害。施法时指定延迟 1 至 50 段；到时火球爆炸。

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

连锁闪电 *Chain Lightning*

6 环·塑能系 F24 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。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F25 SH-1

攻击·PHB

施法 2 段	持续 4 轮＋ 1d6 轮
距离 3”	豁免 成功则伤害减半
范围 特殊	成分 V/S/M

火源产生浓密翻涌的烟云，从地面向上扩展，呈大致球形，或贴合封闭空间的形状；能见度降至 1 尺。云团尺寸至少为高 10 尺、长宽各 20 尺。浓密烟云翻涌而出，存在至第 3 轮时开始燃烧，对其中生物造成每施法者等级半点伤害；第 4 轮造成每等级 1 点伤害；第 5 轮火焰熄灭，伤害降回每等级半点。之后只剩无害烟雾，仍会遮蔽云团内部视线。

云团内的生物若第一次豁免成功，只需进行这一次豁免；若第一次失败，则在第 4 轮和第 5 轮（如仍需豁免）再次检定，以将后续伤害减半。施法者必须有可用火源、一撮粪堆底部刮取的污物，以及一撮尘土。

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F26 SH-1

特殊·UA

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

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。

施法者可在讯息中加入相当于暗示术的要求。目标若对法术豁免失败，便会尽力照办。若该要求按目标收到讯息时的处境来看相对不可能或不合情理，它仍能理解讯息，但无需豁免，暗示也不起效。

原书正文另列材料成分：两根各有一端开口、用细铜线相连的圆筒，以及目标身上的少量部分，如头发或指甲。数值栏与正文不一致，游戏时由地下城主裁定。

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

召唤恶魔 *Cacodemon*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 被召唤的生物	成分 V/S/M

这项危险的奥术能召来一只强大的 IV、V 或 VI 型恶魔，前提是魔法师知道其名字。此术不足以召来更强大的恶魔；较弱恶魔没有已知名字，因而不会被召来。施法者必须知道所召唤的 IV、V 或 VI 型恶魔的名字。被召来的恶魔愤怒而邪恶。为避免被杀死或掳走，施法者必须位于防护法阵内（或位于带有防护邪恶术的秘法三角阵内），并将恶魔拘束在五芒星阵中。

召来的恶魔可以用以下方式处置：

方式一：强迫其服务。施法者可用灵体折磨术威胁并折磨恶魔，迫使它执行指定任务；恶魔完成全部服务后方可获得自由，并须为此立誓。这种做法极其危险：契约中的细微错误都可能被恶魔利用，使结果反转，甚至令它杀死并吞噬召唤者。被迫服从后，恶魔会永远仇恨魔法师，因此施法者必须足够强大，能够应对后患。

方式二：以贡品进行交易。召唤者可献上新鲜的人血，并承诺提供一名或多名人类祭品，以换取恶魔自愿服务。施法者仍须做好充分防护；恶魔可能认为条件不足，或更愿意享用召唤者的血肉而拒绝交易。由于施法者知道恶魔真名，恶魔必须遵守誓约，但只须遵守条文的字面含义，而非协议本意。通常只有极邪恶的魔法师会尝试这种交易；若召唤者同样混乱，恶魔或许会对其稍有好感。

方式三：以缚魂术捕获。召来的恶魔可以成为缚魂术的目标。此时魔法师无需与恶魔交谈或谈判；恶魔可能会在被囚禁前试图与施法者达成协议。只要拘束措施妥当，捕获风险不大；若未能拘住恶魔，它通常只会逃回自己的位面。恶魔被困后，必须一直囚禁到持有禁锢物的人将其打破并释放；释放者必须要求恶魔提供一项服务。若恶魔询问要求而释放者没有提出服务，恶魔便不受约束，可以当场杀死释放者；若提出了服务，恶魔须先尽力完成，再返回深渊。

除非恶魔自愿长期服务，否则必须限制服务期限。若任务或服务需要异常漫长的时间，或根本无法完成，恶魔有 50 概率摆脱束缚，并在施法者未持续受到保护时向其复仇；脱身的恶魔可在被召至的位面停留至多 666 天。

被召来的恶魔异常强壮，每个生命骰有 8 点生命值。召唤施法时间按恶魔类型的数字计算，每型需 1 小时；期间一旦受到打断，法术便会失败。恶魔已经现身后若施法过程遭到打断，它有 10 概率挣脱束缚并攻击魔法师；每持续一轮干扰，此概率再累积增加 10 。

每只恶魔都可对此召唤术进行豁免检定。掷骰结果若高于召唤者的魔法师等级，则该次召唤失败：IV、V 型掷 3d6，VI 型掷 2d10。出现这种情况，说明所命名的恶魔已被囚禁或消灭，或所用真名不完全准确；施法者必须另换名字，再尝试召唤一只恶魔。

材料成分包括五根燃烧的黑色蜡烛；一只装有炽热煤块的火盆，煤上须焚烧硫磺、蝙蝠毛、猪油、烟灰、硝酸汞晶体、曼德拉草根和酒

精；一张在五芒星中用符文写有恶魔名字的羊皮纸；以及一盘哺乳动物的血（最好是人血），置于拘束恶魔的区域内。

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

禁锢术 *Imprisonment*

9 环·防护系 F28 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。

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F29 SH-1

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 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

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F30 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。

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	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	跳跃术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	魔法警报	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	敲击术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	巫师锁	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	蛛网术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	爆炸符文	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	缓慢术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	物品术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	火焰陷阱	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	延时术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	魅惑怪物	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	恐惧术	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	穿墙术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	异界探知	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	咒唤元素	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	铜墙铁壁	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	延时术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	连锁闪电	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	力场监牢	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	延迟爆裂火球	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	召唤恶魔	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	反弹术	7	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	焚云术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	强求术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	束缚术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	禁锢术	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	形体变化	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-11