AD&D 1E

攻城石版抄

TABULAE OBSIDIONIS



Etiam ruina fundamentum celat.

倾垣之下，犹藏故基。

MU-12

攻城石版抄

Tabulae Obsidionis

MU-12 ·通用魔法师成长法术书

军械旧库前，石版久受车辙，字仅存半。库废，有石匠识其纹，有法师识其文，二人共拓成编。图由匠绘，术由师录，所争之处并书，不相涂抹，后人遂称《攻城石版抄》。

其前篇多坚垒破壁，后篇渐及地脉、井泉。卷尾一城，城中无兵械，独仓庾与民居森然。图旁两押，一锐一钝；两人名氏皆失，而所定井深屋距，至今可按。

Etiam ruina fundamentum celat.
倾垣之下，犹藏故基。



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
油腻术 3
角色 2 级 4
蛛行术 4
角色 3 级 4
粉碎音波 4
隐形术 4
角色 4 级 4
通晓语言 4
角色 5 级 5
水下呼吸 5
闪现术 5
角色 6 级 6
奔跑术 6
角色 7 级 6
挖掘术 6
幻景 6
角色 8 级 7
暗示术 7
角色 9 级 7
穿墙术 7
石墙术 8
角色 10 级 8
铁墙术 8
角色 11 级 8
火焰魅惑术 8
角色 12 级 9
地动术 9
解离术 9
角色 13 级 10
气水术 10
角色 14 级 10
消失术 10
双重维度 10
角色 15 级 11
回避术 11
角色 16 级 11
沉陷术 11
徽记术 12
角色 17 级 13
卓姆吉瞬间召唤 13
角色 18 级 13
怪物召唤 13
救援术 14
角色 19 级 15
焚云术 15
角色 20 级 15
任意物体变形术 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。

油腻术 *Grease*

1 环·塑能系 F04 SL-1

控制·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 1”	豁免 特殊
范围 每级 1 平方尺	成分 V/S/M

在目标区域生成一层滑腻的油脂。走进该处的生物须对石化豁免，否则滑倒；已察觉油面者或许能绕开。也可令绳索、梯级、武器握柄等其他表面变滑。无人持用的物体总会受术；若物体正被生物拿着或使用，持用者对法术豁免失败时才会生效。一次成功豁免即可免除效果。材料成分是猪皮、黄油或其他油脂。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

蛛行术 *Spider Climb*

1 环·变化系 F05 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 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

粉碎音波 *Shatter*

2 环·变化系 F06 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无效
范围 一个物件	成分 V/S/M

此术能粉碎非魔法制造的水晶、玻璃、陶土或瓷器物品，例如小瓶、瓶子、长颈瓶、罐子、窗户和镜子等，使其碎成数十片。每级施法者可影响重量不超过 100 金币等值的物件；符合材质与重量条件的其他物件须通过对抗“钝击”的豁免检定，否则被粉碎。材料成分是一片云母。

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F07 SL-1

防护／生存·PHB

施法 2 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。

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

水下呼吸 *Water Breathing*

3 环·变化系 F09 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。

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

奔跑术 *Run*

1 环·附魔系 F11 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 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

挖掘术 *Dig*

4 环·塑能系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 每等级一个 5 尺立方体	成分 V/S/M

挖掘术使施法者每轮挖出 125 立方尺的土、沙或泥；挖出的材料均匀散落在坑洞周围。每次挖出的洞都是边长 5 尺的立方体。若继续向下挖过 5 尺，坑壁有坍塌概率：土层每额外挖深 5 尺，概率为 15 ；沙地 35 ；泥地 55 。位于坑边 1 尺内的生物可用敏捷值进行豁免检定以免跌落，掷骰结果等于或低于敏捷值即成功。快速冲向坑洞区域的生物若未通过对抗魔法的豁免检定便会跌入；刚好处在新挖坑洞中心的生物必定跌落。施法者使用小型铲子和小桶施法，并须在每次挖掘过程中持续握住这些材料成分。

幻景 *Hallucinatory Terrain*

4 环·幻术系 F13 SM-1

探索·PHB

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

此术以幻象遮蔽影响范围内的真实地形。例如，可将平原或道路伪装成沼泽、山丘、裂谷或其他难以通过的地形；将池塘伪装成草地，将悬崖伪装成缓坡，或将遍布岩石的沟壑伪装成平坦宽阔的道路。幻景持续至该区域受到解除魔法影响，或被智慧生物接触为止。施法者每提升一级，可影响更大的区域；10 级魔法师最

多影响 10”×10”正方形区域，12 级则为 12”×12”。材料成分是一块石头、一根树枝，以及少许绿色植物（叶片或草叶）。

角色 8 级

新增 1·累计 14

暗示术 *Suggestion*

3 环·惑控系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 6 回合＋每等级 6 回合
距离 3”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/M

魔法师以几个词、一句短语或一两句话，暗示目标采取施法者希望的行动。目标必须听得懂魔法师所说的语言。暗示必须听起来合理；要求目标自刺、扑向长矛、自焚或做其他明显有害的事，会自动使法术失效。但若说一池酸液其实是清水，跳进去会令人神清气爽，便可能奏效；又如暗示红龙停止攻击施法者一方，因为合作后可去别处掠夺丰厚财宝，也属合理暗示。暗示行动可持续相当长时间。目标豁免成功则不受影响。特别合理的暗示可由地下城主裁定，使目标豁免承受-1、-2 等惩罚。不死生物不受暗示术影响。材料成分是一条蛇舌，以及一小块蜂巢或一滴甜油。

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。

石墙术 *Wall of Stone*

5 环·塑能系 F16 SM-1

控制·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

造出与现有石体接合的花岗岩墙，每施法者等级具有 20 平方尺面积及 ¼ 英寸厚度。十二级时可形成厚 3 英寸、面积 240 平方尺的墙体。

墙体可呈垂直墙、桥或坡道，与现有石体相连即可。它永久存在，直至被解除魔法、解离术或普通破坏手段摧毁。

材料：一小块花岗岩。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

铁墙术 *Wall of Iron*

5 环·塑能系 F17 SM-1

控制·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会造出一道垂直铁墙，通常用于封住通道或缺口；只要面积足够，铁墙便会嵌入周围材料。墙厚为每个施法者等级 1/4 英寸，面积为每等级 15 平方尺；例如，第 12 级魔法师可造出面积 180 平方尺的铁墙。若铁墙下方没有支撑，便会倒下并压伤其下生物。除非被解除魔法，否则铁墙永久存在；但它仍会像普通铁墙一样生锈、被穿孔等。材料成分是一小片铁皮。

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

火焰魅惑术 *Fire Charm*

4 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 2 轮
距离 1″	豁免 无效
范围 直径 30 尺的火源范围	成分 V/S/M

施法者使火盆、火炬或篝火等普通火源成为魔法媒介，令一道轻薄的多色火焰帷幕环绕火源，在距火焰 5 尺处起舞。任何注视火焰或帷幕的生物若豁免失败，便会被魅惑，呆立凝视火焰；受术期间还会受到不超过 12 个词的暗示术影响，相关豁免承受-3。对受术者发动任何物理攻击，或以实体遮挡其视线，都会打破魅惑；法术到期也会解除。帷幕本身不是魔法火焰，穿过它受到的伤害与穿过原火源相同。材料成分是一小片极薄的多色丝绸，施法者须将其投入火源。

暗示的作用规则：

魔法师以几个词、一句短语或一两句话，暗示目标采取施法者希望的行动。目标必须听得懂魔法师所说的语言。暗示必须听起来合理；要求目标自刺、扑向长矛、自焚或做其他明显有害的事，会自动使法术失效。但若说一池酸液其实是清水，跳进去会令人神清气爽，便可能奏

效；又如暗示红龙停止攻击施法者一方，因为合作后可去别处掠夺丰厚财宝，也属合理暗示。暗示行动可持续相当长时间。目标豁免成功则不受影响。特别合理的暗示可由地下城主裁定，使目标豁免承受-1、-2 等惩罚。不死生物不受暗示术影响。

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

地动术 *Move Earth*

6 环·变化系 F19 SM-1

特殊·PHB

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

施法后，此术可以移动泥土（黏土、壤土、沙土）及其组成物，因此能够使堤岸坍塌、移动土丘或改变沙丘位置等。受影响区域决定施法时间：每个 4”见方区域需施法 1 回合。若要移动地形（而非仅使堤岸或土墙坍塌），之后必须召唤一只土元素协助。所有施法和召唤都必须在效果发生前完成；此术绝不能使岩石突出部坍塌或移动。材料成分是一小袋混合土壤（黏土、壤土、沙土）和一把铁刃。

解离术 *Disintegrate*

6 环·变化系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1/2”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术令物质消失，也能作用于魔法性质的物质或能量，例如毕格比强力之手；但法术无效结界或反魔法护罩不受影响。解离瞬间发生，效果永久。任何生物（包括不死生物）都可能成为目标；非生物物质若体积不超过 1 立方单位，也可被彻底抹除。成功通过此术豁免检定的生物或具有豁免能力的魔法物质不受影响。此术每次只能指定一个生物或物体。材料成分是一块磁石和一撮尘土。

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	标准书编号
gp	

角色 13 级

新增 1 ·累计 21

气水术 *Airy Water*

5 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 直径 2” 的球体，或直径 4” 的半球	成分 V/S/M

此术将普通液体（如水、以水为基底的浸液或溶液）变成密度较低、可供呼吸的物质。魔法师进入水中施法后，会形成一个充满气泡的水球；施法者和影响范围内的同伴可在其中自由移动，并像在空气中一样呼吸。水球会随施法者移动。会水下呼吸的生物会避开气水球；有智慧的生物若能以游泳以外的方式移动，也可进入其中，但所有水生呼吸者在法术影响区域内都无法呼吸。施法只需说出一个词。材料成分是一小把碱盐或溴盐。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

消失术 *Vanish*

7 环·变化系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法后，魔法师可以使一件物品消失。若物品重量不超过每施法者等级 500 金币重量，便可将它传送到指定地点；距离不限，不能跨位面，按下表依目的地熟悉程度掷百分骰；例如，14 级魔法师可以使重量达 7,000 金币的物品消失并在指定地点重新出现。更重的物品也能消失，但会被送入以太位面，并以石头替代；例如，一扇门消失后，会出现一道厚度为 1 尺或与门等厚（取较厚者）的石墙。受影响物质的最大体积为每施法者等级 3 立方尺，因此此术同时受重量和体积限制。成功施展解除魔法可以使以太位面中的消失物品返回。

目的地判定：

熟悉程度	过高	正中	过低
非常熟悉	01-02	03-99	00
仔细研究	01-04	05-98	99-00
随意见过	01-08	09-96	97-00
只见一次	01-16	17-92	93-00
从未见过	01-32	33-84	85-00

传送过高时，每低于“正中目标”下限 1 个百分点，物品便出现在地面上方 1”。目的地须有坚实表面承接。

双重维度 *Duo-Dimension*

7 环·变化系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 7 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

此术使施法者仅有高度和宽度两个维度,没有深度。侧身时施法者会隐形，只有真视术或类似手段才能察觉。施法者可以穿过极窄的缝隙，只要缝隙高度足以容纳其实际身高，例如从门扇与门框之间穿过。其他行动均可照常进行：施法者可以侧身隐形并移动，在下一轮现身施法，再于之后一轮侧身隐去。侧身隐形时，施法者不受任何形式的攻击影响；现身时，所受攻击伤害则为通常值的三倍。

法术持续期间，施法者有一部分存在于星界位面，因此可能被那里的生物察觉。若被察觉，星界生物有 25 概率通过攻击将施法者整个带入星界位面。材料成分是一尊薄而扁平的施法者象牙雕像（须做工精良，并饰以金丝、珐

琅和彩宝，平均价值 5,000 至 10,000 金币）和一条羊皮纸。念咒时，将羊皮纸扭转半圈并连接两端形成环，再让雕像穿过羊皮纸环；两者随后都会永久消失。

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F24 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 直到被解除
距离 1”	豁免 特殊
范围 最大 3 尺见方的立方体	成分 V/S/M

在目标物体与所有活物之间建立斥力。生物试图触碰它时，依双方相对质量，或被弹开、无法靠近其 1 尺内，或反而把物体推走。例如，一名半身人去碰受术铁箱会被弹开；十余名半身人无法靠近箱子一尺内；巨型生物走近时，铁箱会滑开。不能直接对活物施展；若对活物所穿衣物或携带物施展，该活物可作豁免。材料成分是一枚磁化的针。

逆向法术吸引术 Attraction 使用同样材料，使目标物体与活物相互吸引：较小生物被拉向物体，较轻物体则滑向较大的生物。一旦物品这样黏住另一物体或生物，须通过一次弯曲铁条检定才能拆开。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

沉陷术 *Sink*

8 环·附魔／变化系 F25 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。

徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F26 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

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

卓姆吉瞬间召唤 *Drawmij's Instant Summons*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 无限＋特殊	豁免 无
范围 一件小型物品	成分 V/S/M

施法后，魔法师可以将几乎任何地点的一件指定物品直接传送到自己手中。物品必须是单件，长度不得超过一把剑，质量不得超过一面盾牌（约 75 金币重量），且不得是活物。

准备此术时，魔法师须手持一颗价值至少 5,000 金币的宝石，念完召唤咒的最后一个词之前的部分；施法时还须持有这颗同一宝石。随后只需捏碎宝石并念出咒语的最后一个词，指定物品便会立即传送至施法者选定的左手或右手。施法准备阶段必须事先触碰并明确说出物品名称；只有该特定物品会被召来。若物品由另一生物持有，此术无效，但施法者会知道持有者是谁，以及其大致所在位置。

物品也可以从其他位面召来，但前提是它不在其他生物的占有之下。14 级魔法师可从相隔一个位面的地方召来物品；15 级可跨越两个位面，16 级可跨越三个，依此类推。原书举例：16 级魔法师可以从某个外层位面的第二层召来物品；而 14 级魔法师只能从元素位面、星界位面或以太位面召来。材料成分为一颗价值至少 5,000 金币的宝石，施法时会被捏碎。

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

怪物召唤 *VII Monster Summoning VII*

9 环·咒法／召唤系 F28 SH-1

特殊·PHB

施法 9 段	持续 8 轮＋每等级 1 轮
距离 9"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只七级怪物，它们会在施法后 1 轮出现；或者召来 1 只八级怪物，它会在施法后 2 轮出现。

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 VII：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-03	奇美拉（羽蛇亚）
04-06	恶魔：魅魔
07-09	恶魔：I 型
10-12	恶魔：II 型
13-15	恶魔：III 型
16-18	魔鬼：猬魔
19-21	魔鬼：骨魔

d	召唤怪物
22-23	魔鬼：角魔
24-26	双头巨人
27-29	火巨人
30-32	冰霜巨人
33-35	丘陵巨人
36-38	石巨人
39-41	石化蜥蜴

d	召唤怪物
42-43	哀嚎女妖
44-46	十头蛇
47-49	火焰蛇：八头
50-52	食脑怪
53-55	隐形猎手
56-58	拉迷亚
59-61	火蜥蜴

d	召唤怪物
62-64	灵吸怪
65-67	木乃伊
68-70	灵体那伽
71-73	新奥格
74-76	夜魔婆
77-79	绳怪（谢杜）
80-82	震颤怪

d	召唤怪物
83-85	巨型蛞蝓
86-88	怨魂
89-91	斯芬克斯：鹰头狮身（人面狮身）
92-94	眼魔
95-97	鬼火
98-00	索恩

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

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F31 SH-2

特殊·PHB

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

此术可将一个物体（无论是否有生命）变成另一种物体。用于生物变形或石肉转化时，目标的豁免检定骰承受-4 减值。

若用于改变其他物体，持续时间取决于原物与变形结果相差多远，以及两者大小差异。地下城主应比较以下方面：所属界（动物、植物、矿物）、类别（哺乳动物、双足生物、真菌、金属、球体等）、关系（树枝与树木、沙子与海滩等）、尺寸（较小、相等、较大）、形状（原物与变形结果的相似程度），以及智力（尤其是变形后的结果更有智力时）。

界的改变会令法术持续数小时或数轮：相差一界时持续数小时，相差两界时持续数轮。其他差异也会影响持续时间。例如，狮子变成安德罗斯芬克斯将永久持续；芜菁变成紫虫只持续数小时；象牙变成大象将永久持续；树枝变成宝剑则只持续数轮。所有被变形的物体都会散发强烈魔法灵光；对其施放解除魔法术后，物体会恢复自然形态。化石为肉术及其逆转法术也会影响受此术变形的物体。材料成分为水银、阿拉伯胶和烟雾。注意：此术用于活物时须进行系统震惊检定，其余变形与石肉转化规则如下。

作用规则：他塑形术。

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。

作用规则：化石为肉。

将石头转为血肉。石化生物恢复原有生命形态及装备，须通过系统震撼检定方可存活；恢复原生物时不受体型限制。普通石料的影响体积为每施法者等级 9 立方尺。

逆转·化肉为石：使血肉及目标随身财物化为石头，目标可豁免。逆转材料为石灰、水和泥土。

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	油腻术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	蛛行术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	通晓语言	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	奔跑术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	粉碎音波	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	水下呼吸	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪现术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	暗示术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	挖掘术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	幻景	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	火焰魅惑术	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	穿墙术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	石墙术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	铁墙术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	气水术	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	回避术	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	地动术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	解离术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	消失术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	双重维度	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	卓姆吉瞬间召唤	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	沉陷术	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	徽记术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	焚云术	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	任意物体变形术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	怪物召唤	9	18	13	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-12