AD&D 1E

荒径星图

CHARTA STELLARUM SILVESTRIS



Stella vigilat super viam.

长路之上，有星不寐。

MU-14

荒径星图

Charta Stellarum Silvestris

MU-14 · 通用魔法师成长法术书

荒径商旅以星纪夜，以井纪程，不书诸侯疆界。其随行法师积年画图，书水味、坡向与避风处，间缀所用诸术。商路既绝，图卷独留北驿，羊皮犹有烟脂之气。

今本依旧星位编次，诸国名号一仍其缺。图上细点，或为营火，或为孤冢，无人敢以己见改定。每逢无月之夕，传书者置卷牖下，告受者曰：天有不迁之位，人有不得失之所。

Stella vigilat super viam.
长路之上，有星不寐。



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
护甲术 3
坐骑术 3
角色 2 级 4
交友术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
魔法警报 5
角色 4 级 5
修复术 5
角色 5 级 5
李欧蒙小屋 5
绑缚术 6
角色 6 级 6
浮空术 6
角色 7 级 7
雷欧蒙的安全庇护所 7
任意门 7
角色 8 级 7
造风术 7
角色 9 级 8
回避术 8
短讯术 8
角色 10 级 8
活化死尸 8
角色 11 级 9
艾伐黑触手 9
角色 12 级 9
操控天气 9
透材术 10
角色 13 级 10
冰墙术 10
角色 14 级 11
魔邓肯豪宅术 11
延迟爆裂火球 11
角色 15 级 12
触发术 12
角色 16 级 12
律令：目盲 12
心灵屏障 12
角色 17 级 13
有限许愿术 13
角色 18 级 13
星界法术 13
晶化脆裂 14
角色 19 级 14
折磨术 14
角色 20 级 15
瑟腾法术免疫 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。

坐骑术 *Mount*

1 环·咒法／召唤系 F04 SL-1

生存·UA

施法 1 轮	持续 12 回合＋每级 6 回合
距离 1”	豁免 无
范围 一只生物	成分 V/S/M

召来一只普通动物，自愿充当坐骑；法术

结束时它消失并回到原处。施法者可选其等级所允许的较低档坐骑。

施法者等级	可召坐骑
1-3 级	骡子或轻型马
4-7 级	挽马或战马
8-12 级	骆驼
13 级以上	大象；18 级起附轿座

坐骑通常不附骑具；选择比自己最高可召档更低的坐骑时才会附鞍与挽具。例如 4 级魔法师可召无鞍战马，或有鞍的轻型马。动物的数据与其种类的普通个体相同。材料成分是所召动物的一点毛发或粪便。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

交友术 *Friends*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 1" ＋每等级 1" 的球体	成分 V/S/M

交友术会暂时提高魔法师 2 至 8 点魅力，或暂时降低 1 至 4 点，取决于影响范围内的生物是否通过对抗魔法的豁免检定。未通过者会对魔法师留下深刻印象，强烈希望成为其朋友并提供帮助；通过者则会对魔法师感到不自在，觉得他令人恼火。此法术完全不影响动物智力或更低的生物。材料成分为粉笔（或白面粉）、灯黑（或煤灰）和朱砂，施法前须涂在脸上。

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

魔绳术 *Rope Trick*

2 环·变化系 F06 SL-1

生存·PHB

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

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

魔法警报 *Alarm*

1 环·塑能系 F07 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。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

修复术 *Mending*

1 环·变化系 F08 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/S/M

此法术可修复物体上的小型断裂。只要只有一处断裂，就能接合断裂的戒指、链环、吊坠或细匕首。陶器或木制品即使断成多块，也能无痕接合并恢复如新般的强度。皮袋或酒囊上的破洞也可完全修复。此法术不能修复任何魔法物品。材料成分是两块小磁铁（很可能是天然磁石）或两个带刺果实。

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

李欧蒙小屋 *Leomund’s Tiny Hut*

3 环·变化系 F09 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 6 回合
距离 0	豁免 无
范围 直径 10 尺的球体	成分 V/S/M

施法者周围会出现不透明的力场球体，半球露出地面，另半球穿入地面或地板。球内温度在外界气温 0°F 至 105°F 之间时维持 70°F；超出该范围后，内部温度也会相应变化。小屋能抵御最高 50 英里/小时的风，风力更强便会摧毁它。内部呈半球形，施法者可随意令其发出微光或熄灭。力场从外部看不透明，从内部看则透明；它不能防护投射物、武器、法术等攻击。除施法者外，最多可容纳 6 名人形大小的生物；他们可自由出入，不会损坏小屋，但施法者离开时法术立即消散。材料成分是一颗小水晶珠，法术结束或小屋被解除时会破碎。

绑缚术 *Bind*

2 环·变化／附魔系 F10 SL-1

控制·UA

施法 2 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

令非活体材料制成的线、纱、绳、索甚至缆绳服从命令。可控制直径约 1 英寸的普通绳索 50 尺＋每施法者等级 5 尺；直径增大则长度按比例减小，直径减半则长度增加 50 。可下的命令是盘卷、盘卷并打结、套环、套环并打结、系紧并打结，以及每项的逆向命令。

绳索须在要作用的物体约 1 尺内，通常须先被掷向该物。受术目标可像对待普通绳索一样与其互动；生物抓住绳索可压过其魔法操控，绳索受 2 点劈砍伤害便会断。不能用来勒颈，但可绊倒目标，或缠住单一对手。除遵命行动外，它不具备攀爬绳或缠绕绳等魔法绳索的其他性质。

原书疑点：数值栏列有材料成分，但详述没有写出具体材料。

缠绕的作用：

受控绳索会缠绕、扭曲并纠结在生物身上，将其牢牢困住，持续至法术结束。若生物通过豁免检定，则不被束缚，但移动速度在法术持续期间减半。

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

浮空术 *Levitate*

2 环·变化系 F11 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。

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

雷欧蒙的安全庇护所 *Leomund's Secure Shelter*

4 环·变化／附魔系 F12 SM-1

生存·UA

施法 4 回合	持续 每级 6 回合
距离 2”	豁免 无
范围 每级 30 平方尺	成分 V/S/M

召出一座坚固的小屋或猎屋，材料取施法地点常见之物：石、木，最差也是草皮。地面平整、干净、干燥，屋内有坚固的门、至少两扇带百叶窗的窗户及小壁炉。它能抵御最高 70 英里／小时的风，但除自然保温外不自带冷热调节，仍须像普通房屋一样生火取暖，极端高温仍会伤及屋内人。

不论外墙材质，小屋强度均如普通石屋，像石头一样抗火，通常不受普通飞弹伤害，但不能挡攻城器械或巨人的大型投射物。门与窗由巫师锁保护；烟囱有铁栅和窄烟道。门、窗、烟囱三处还受魔法警报保护，并召来一名隐形仆役侍奉施法者。

屋内可依施法者意愿出现简陋家具：最多 8 张床铺、一张支架桌与长凳、最多 4 把椅子或 8 张凳子，以及一张书桌。材料成分是一块方形石片、碎石灰、几粒砂、少许水与几根木屑。若要纳入魔法警报与隐形仆役效果，还须加上这些法术的材料成分，即细绳、银线与小铃铛。

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F13 SM-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V

施法者立即抵达距离内指定地点，位置可用心中图景或方向、距离描述。传送本身没有落点偏差。随身非生命物质最多 5,000 金币重量；携带生命物质时，重量上限减半。

落点若被实体占据，施法者陷入星界并昏迷，须由他人施展解除魔法解救。落点无支撑物时，施法者坠落。施法后须等待 7 段方可恢复行动。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

造风术 *Gust of Wind*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 1 段
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、每等级长 1” 的路径	成分 V/S/M

施法者面向的方向会吹出一阵强风，足以吹灭蜡烛、火把等未受保护的火焰；受保护的火焰（如灯笼中的火）会剧烈摇曳，并有每施法者等级 5 的概率被吹灭。强风会使大火向外偏移 1 至 6 尺；将小型飞行生物吹退 1 至 6”，令试图迎风移动的人形生物无法前进，并使大型飞行生物速度降低 50 ，持续 1 轮；轻质物体也会被吹翻。材料成分是一粒豆科植物种子。

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F15 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。

短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F16 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。

角色 10 级

新增 1·累计 17

活化死尸 *Animate Dead*

5 环·死灵系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 5 轮	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

法术可用死者的骨骼或尸体制造最低阶的

不死生物——骷髅或僵尸。它们会复苏并服从施法施法者的命令，可以跟随、留守某处并攻击进入区域的生物，也可以只攻击指定类型的生物。它们会持续活动，直到被摧毁或法术被解除。施法者每有一个经验等级，可操纵一具骷髅或僵尸。善良阵营施法者使用此法术须审慎，并应有充分理由。材料成分为一滴血、一块人肉和一撮骨粉或一片骨屑。

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

艾伐黑触手 *Evard's Black Tentacles*

4 环·咒法／召唤系 F18 SM-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 无（受击后可豁免）
范围 每级 30 平方尺	成分 V/S/M

从地面、地板或脚下其他表面——包括水面——冒出每施法者等级一条橡胶般的黑触手。每条长 10 尺、AC 4，须受等于施法者等级的伤害才会毁坏。触手攻击其触及范围内的生物；若一条触手够得到多个目标，用掷骰决定攻击对象。

被触手击中的目标须对法术豁免。成功者初次接触受 1-4 点伤害，该触手随即毁坏。失败者受 2-8 点伤害并被缠住，此后每轮受 3-12 点伤害。触手没有智力，也可能缠住树、柱或已经死去的目标。抓住目标后，直到被攻击毁坏或法术到期才会松开。材料成分是一小段巨章鱼或巨乌贼的触手。

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

操控天气 *Control Weather*

6 环·变化系 F19 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 4 至 24 小时
距离 0	豁免 无
范围 4 至 16 平方英里	成分 V/S/M

施法者可以改变施法时所在地区的天气。法术持续 4 至 24 小时（4d6），影响 4 至 16 平方英里（4d4）；施法需 1 回合，天气效果还需 1 至 4 回合才会显现。法术不能令气温发生极端变化，例如从零下变成 100 度热浪。可控制的天气取决于当地现状：晴朗天气可变为极晴、薄云或雾霾；炎热天气可变为温暖、闷热或酷热；平静天气可变为微风或强风；部分多云天气可变为晴朗、阴天或薄雾、小雨、小冰雹；温暖天气可变为炎热或凉爽；凉爽天气可变为

温暖或寒冷；阴天可变为局部多云、浓云或雾；寒冷天气可变为凉爽、严寒或暴风；大风可变为微风、强风或狂风；暴风可变为大风、飓风或台风。云层／降水、气温和风力三项都可控制，但只能选择表列组合；彼此矛盾的情况不可能出现，例如浓雾和强风。多个操控天气法术只能依次使用。此法术仅能在存在相应气候条件的地区生效。

材料成分为燃烧的熏香，以及混入水中的少许泥土和木屑。

透材术 *Glassee*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·PHB

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

此术能使金属、石头或木材的一部分在施法者眼中变得如玻璃般透明，也可直接将其变成透明材料。通常最多能看透 4 英寸厚的金属、6 尺厚的石头或 20 尺厚的木材；铅、黄金和白金不受影响。施法者可以只让自己看透材料，并在法术持续期间每轮使用一次；也可以将受影响材料变成透明的单向窗口。两种用法的视野范围都是宽 3 尺、高 2 尺。材料成分是一小片水晶或玻璃。

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

冰墙术 *Wall of Ice*

4 环·塑能系 F21 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。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

魔邓肯豪宅术 *Mordenkainen's Magnificent Mansion*

7 环·变化／咒法系 F22 SH-1

生存·UA

施法 7 轮	持续 每级 1 小时
距离 1”	豁免 无
范围 每级 300 平方尺	成分 V/S/M

召出一处异次元宅邸，只能从施术位面的一个特定入口进入。外人只看见约 4 尺宽、8 尺高的空气微光；施法者掌控通行，自己进入后入口会关闭并隐形，能从内侧随意重开。访客穿过后看见宏伟门厅及许多房间，配备家具、近乎透明而穿制服且听命的仆役、洁净温暖的空气，以及足够供应施法者等级数 × 12 人吃九道菜宴席的食物。

外界环境不会影响宅邸，内部状况也不会外泄。休息有效，宅邸里的食物却不真正充饥：在内时好吃而饱足，离开后作用立即消失，除非曾吃普通食物，否则会极度饥饿。每在宅邸内吃过一顿虚幻餐食，离开后须花 1 小时坐下吃一顿正常饭菜；若没做到，力量降低与虚幻餐数相同的点数。按此进食可恢复，但须在 6 小时内完成，否则力量损失永久。

材料成分是象牙刻的小门、打磨过的小块大理石及一把小银匙，施法时全部毁坏。原书还提到，有人将此术与普通门户、幻术结合，且有证据表明宅邸的布局与内部可按施法者愿望改变。

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

触发术 *Contingency*

6 环·塑能系 F24 SM-1

防护·UA

施法 1 回合，两术合计	持续 每级 1 天
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

在自己身上预置另一法术，待施术时声明的情形出现即刻触发。触发术与伴随法术同时施展，数值栏的 1 回合是两者总施法时间。伴随法术必须作用于施法者本人，例如羽落术、浮空术、飞行术、雕像术或假死术；其环级不得高于施法者等级除以 3 向下取整，且最高为六环。因此 12-14 级最多预置四环，15-17 级最多五环，18 级起最多六环。同时只能保持一个触发术；施展新术会取消旧术。

触发条件须清楚，可以相当概括。例如“被水或类似液体淹没时”立刻触发气水术，“跌落超过 2”时”触发羽落术。条件发生后，伴随法术瞬间生效；设计得太复杂、纠结或含混，可能使整套法术在需要时失败。

除伴随法术材料外，还需价值 100 金币的水银、一尊用象牙刻成的施法者小像，以及食人魔法师、麒麟或类似施法生物的一根睫毛。象牙像不在施法时消耗，但必须由施法者随身携带，触发术才会触发。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F25 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 直径 3”	成分 V

使范围内指定的一个或多个生物目盲，生命值合计上限为 100。施法者先指定目标及作为范围中心的生物，再结算法术。目标总生命值不超过 50 时，目盲持续 1d4 1 回合；总计 51-100 时，持续 1d4 1 轮。单个生物生命值超过 100 时不受影响。治愈目盲或解除魔法可结束目盲。

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F26 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。

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

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容，在有限程度或有限时间内改变过去、现在或未来的现实。措辞决定结果及涉及对象。可恢复部分损失生命值，短时恢复全部生命值，削弱敌人命中或伤害，延长魔法效果，影响好感，或提供宝藏及魔法物品线索。重大现实改变、直接取得财富或经验值超出此术能力。贪婪的愿望可能招致灾祸。

施法所需时间由陈述愿望的实际秒数决定，每段 6 秒。施法者老化一年。

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

星界法术 *Astral Spell*

9 环·塑能系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

施法者将星界身体投射至星界位面，肉身与物质财物则留在主物质位面。只有某些具有多位面存在形态的魔法物品能够带入星界位面。由于星界位面与外层位面的第一层相接，施法者可以在星界中前往任意此类外层位面，并在那里离开星界、形成身体。施法者也可借星界法术在主物质位面内星界旅行，但不能在那里形成第二个身体。通常，星界投射者只有星界位面的生物能看见。星界身体始终由银线连接肉身；银线断裂时，受影响者在星界和物质位面都会死亡，但通常只有灵能风能够使银线断裂。若投射者在另一个位面形成第二个身体，银线会隐秘地连接到新身体，并返回主物质位面上的肉身，使其从悬置状态苏醒。星界投射者虽能在星界行动，但其行为不会影响不在星界位面的生物。法术持续至施法者主动结束，或因外

力终止（例如解除魔法，或主物质位面上的肉身被毁）。施法者最多可带上另外五名生物，条件是他们与施法者手拉手围成一圈；这些同行者依赖施法者，也可能被遗留在星界。星界旅行速度可由施法者决定，最终目的地取决于施法者的意念构想。（星界位面与星界投射详见附录 IV“已知存在位面”。）

晶化脆裂 *Crystalbrittle*

9 环·变化系 F29 SH-1

特殊·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 每施法者等级 2 立方尺	成分 V/S

将金属变成如水晶般脆弱的晶体，不论原本是柔软的黄金还是坚硬的精金。剑、金属盾、金属盔甲，乃至铁魔像，都可因此变成易被重击粉碎的玻璃状材料。除祈愿术外，变化无法逆转；解除魔法无效。

施法者必须真正碰到目标；若金属物正在被穿戴、持用，或目标是怪物，须按战斗规则命中。一次仅能影响一件金属物品：目标的盔甲可被晶化，其盾牌不会连带受影响，反之亦然。物品按其魔法加值或防护强度取得豁免几率，每＋1 对应 5 ：＋1／＋3 剑取两种加值的平均，得 10 ；＋5 魔法盔甲得 25 ；铁魔像仅能由＋3 以上武器命中，因此得 15 。金属神器和圣物有 95 几率不受影响。

已晶化而未立即受到保护的物品，只要被金属工具或任何有重量的武器（包括长杖）正常击中，就会粉碎并永久毁坏。

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

折磨术 *Torment*

7 环·塑能／变化系 F30 SH-1

特殊·UA

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

对已被魔法圆阵、奇术三角阵或五芒星阵困住的异位面生物施加痛苦，以逼它答应一项服务；亦见本书的痛楚术、陷捕术。先须突破目标的魔法抗性。开头吟句在施法者和目标间建立联系，随后继续诵读事先备好的文字；前 2 轮使目标隐隐刺痛，第 3、4 轮变成穿刺般的剧痛，第 5、6 轮变成酸痛与痉挛。

每轮拒绝服务的目标均可对法术豁免，掷骰修正如下；失败便表示答应施法者的要求：

念诵轮次	豁免掷骰修正
第 1 轮	-1
第 2 轮	-2
第 3 轮	-3
第 4 轮	-4
第 5 轮	-6
第 6 轮	-8

原书另称第 8 轮以后不再有惩罚。若生物

挣脱，仍受本术影响：每持续 2 轮先攻 -1，第 8 轮最多 -4；第 3 轮后命中 -1、每颗伤害骰 -1，逐轮加深至第 6 轮 -4，之后回落，到第 9 轮为 -1。目标即使屈从，也会深恨施法者，严格按约定字面执行并寻找报复机会。

准备此术须把目标类别的秘名或目标本人姓名写进咒文，施法者也须写出自己，以建立联系。若目标智力高于施法者，每高 1 点有 1 概率夺得控制权，把施法者拖进其囚禁空间，再带到自己的位面；施法者诵读时若被打断或分心，则目标每有 1 点智力便有 5 概率夺权。材料成分就是上述特制卷轴，所用特殊墨水每目标生命骰至少耗费 1,000 金币。

角色 20 级

新增 1·累计 31

瑟腾法术免疫 *Serten's Spell Immunity*

8 环·防护系 F31 SH-2

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 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 13,800 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 17,800 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	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	坐骑术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	交友术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	魔法警报	1	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	修复术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	绑缚术	2	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	浮空术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	李欧蒙小屋	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	造风术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	雷欧蒙的安全庇护所	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	任意门	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	艾伐黑触手	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	冰墙术	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	回避术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	短讯术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	活化死尸	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	操控天气	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	透材术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	触发术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魔邓肯豪宅术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	延迟爆裂火球	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	有限许愿术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	折磨术	7	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	律令：目盲	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	瑟腾法术免疫	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	星界法术	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	晶化脆裂	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-14