AD&D 1E

潮下密书

LIBER SUB UNDIS



Quod mare tegit, tempus custodit.

海覆其形，岁月守之。

MU-15

潮下密书

Liber Sub Undis

MU-15 · 通用魔法师成长法术书

南海沉舶之中，得一账匣，铜锁生贝，内纸独燥。账记诸港货价，间有水下秘文；每逢无名停泊之日，必绘一级石阶。诸阶连读，乃成此编之次。沿岸收遗院藏之，题《潮下密书》。

旧主留诫：满潮不展，退潮不诵。其法何据，已无可问。后人校得诸术，仍存潮日与阶图；最下一级止于订缝，缝内染青，久不褪色。历代藏者皆不拆验。

Quod mare tegit, tempus custodit.
海覆其形，岁月守之。



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
护盾术 3
鉴定术 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
降水术 5
角色 4 级 5
隐形仆役 5
角色 5 级 6
暴雨术 6
水下呼吸 6
角色 6 级 6
侦测隐形 6
角色 7 级 7
巫师之眼 7
石肤术 7
角色 8 级 7
防护普通飞弹 7
角色 9 级 8
气水术 8
痛楚术 8
角色 10 级 9
寒冰锥 9
角色 11 级 9
植物滋长 9
角色 12 级 9
分水术 9
操控天气 10
角色 13 级 10
降水术 10
角色 14 级 11
欧提路克冰封法球 11
毕格比擒拿掌 11
角色 15 级 12
化石为泥 12
角色 16 级 12
克隆术 12
钢化玻璃 12
角色 17 级 13
消失术 13
角色 18 级 13
形体变化 13
虹光法球 14
角色 19 级 14
奥图迷舞 14
角色 20 级 15
强求术 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。

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。

鉴定术 *Identify*

1 环·预言系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 段
距离 0	豁免 特殊
范围 一件物品	成分 V/S/M

施法时，魔法师须触摸并以正常方式持用或穿戴待鉴定物品，例如将手镯戴在手腕、头盔戴在头上、靴子穿上、斗篷披好或匕首握在手中。使用该物品可能带来的任何后果都由魔法师承担，但仍可进行通常允许的豁免检定。法术每生效一段，便有 15 加魔法师每级 5 的概率获知物品的一项性质，也可能得知它毫无性质、只是骗局（例如侦测出涅斯图魔法灵光或魔法口）。每次有机会获知性质时，地下城主暗中判定魔法师是否通过对抗魔法的豁免：成功则得知该性质；恰好少 1 点则获知错误力量；低于目标值更多则一无所获。物品不会透露确

切命中加值或伤害加值，但可判断其加值大致多少。若有充能，物品不会透露确切数量，只会给出误差 ±25 的估值；例如，实际有 40 次充能的魔杖可能被估为 30、50 或其间任意数值。魔法师必须在发现物品后、每级 1 小时内完成检查，否则其可读灵光会与曾拥有过它的角色留下的灵光混杂。施法并完成鉴定后，魔法师失去 8 点体质；每休息 6 回合可恢复 1 点。若体质降至 3 以下，魔法师会昏迷；直到 24 小时后体质完全恢复才会苏醒。材料成分为一颗价值至少 100 金币的珍珠、一根浸过酒的猫头鹰羽毛（须饮下浸液），以及一条活的小鲤鱼（须整条吞下）。若将幸运石磨成粉加入浸液，成功概率提高 25 ，所有豁免检定获得 4。

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

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。

降水术 *Precipitation*

1 环·变化系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 每级 1 段
距离 每级 1”	豁免 无（及特殊情况）
范围 直径 3”、最高 12” 的圆柱	成分 V/S/M

影响范围内的水汽凝成细雨；低等级施法者通常也会处于雨中。持续段数等于施法者等级，每段仅有约 1/100 英寸降水，因此一般效果如下：

轻薄材料 1 段后潮湿，此后完全湿透。

树枝和帆布等较厚材料 2 段后潮湿，此后湿透。

石地、岩面、漆木等较平且不易渗水的表面，1 段后潮湿，此后覆上一层水。

半多孔材料的表面 2 段后潮湿，湿气随后逐渐向内渗，至第 5 段完全湿透。

多孔材料持续吸收雨水直至达到容量；其容量很可能超过法术持续时间内的降水量。

蜡烛等微小火焰在 1 段后熄灭；小火在雨停后 1 轮内燃烧减弱且冒烟；大火不受显著影响。

气温高于 90°F 时，除干旱地区外，持续时间加倍。气温在 31-33°F 时降为雨夹雪；30°F 或更低时降为较厚的雪，潮湿效果大多要等雪融后才出现。若以大范围魔法热力（如火墙术、火球术、焰击术）作用于降水，会形成影响范围为降水两倍的暖雾；魔法寒冷作用于此术或留下的水，则结成普通冰。材料成分是一撮银粉。

角色 4 级 新增 1·累计 8

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F08 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。

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

暴雨术 *Cloudburst*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 1 轮
距离 每级 1”	豁免 无（及特殊情况）
范围 直径 3”、最高 6” 的圆柱	成分 V/S/M

此术使范围内的大气瞬间将水汽凝成大颗雨滴，形成猛烈骤雨，同时把周围更多水汽吸入并凝结。范围内的一切物体在 1 段内都会湿透，因为每段约降雨 1/10 英寸，一轮累计约 1 英寸。普通火焰会熄灭：小火立即熄灭，中火在 3-5 段内熄灭，大火在 8-10 段内熄灭。魔法火焰也会受影响：

永久魔法火焰会在 1-2 轮后复燃。可重燃的小型魔法火焰，如焰舌剑上的火，只在骤雨持续期间受压制。

造火术、燃烧之手等法术会被抵消。

火球术、焰击术、火墙术等大范围火焰法术在熄灭时会把雨汽化成蒸汽云。蒸汽云范围为原法术影响范围的四倍，最多可形成直径 12”、高 24” 的圆柱；其中普通生物每轮受 1-3 点伤害，以寒冷为生或使用寒冷的生物受双倍伤害。蒸汽云持续 2-5 轮；有微风时减半，有强风时仅持续 1 轮。

在干旱地区，暴雨术仅相当于双倍强度的降水术；炎热潮湿地区则持续 2 轮。气温在 31-33°F（含端点）时降雨夹雪，积聚后形成冰与泥雪；30°F 或更低时转为暴雪，每段降雪 1 英寸。材料成分为银粉、碘晶粉。

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

侦测隐形 *Detect Invisibility*

2 环·预言系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 视线内、宽 1” 且延伸至距离上限的路径	成分 V/S/M

施法后，魔法师可清楚看见隐形物体，以及星界、以太界、隐藏、隐形或相位错开的生

物。侦测范围沿施法者视线延伸，形成一条宽 1”、长度不超过法术距离的路径。材料成分是一撮滑石粉和少许银粉。

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

巫师之眼 *Wizard Eye*

4 环·变化系 F12 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造隐形感官，将所见传给施法者。它每轮移动 3” 并观察前方；仔细检查沿途地面、墙壁和天花板时，每轮移动 1”。明亮环境中视距 60 尺，另有 10 尺红外视觉。法术持续期间，可令感官向任意方向移动。

材料：一撮蝙蝠毛。

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

防护普通飞弹 *Protection from Normal Missiles*

3 环·防护系 F14 SL-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

此术使受术者完全不受投掷或发射的飞弹伤害，例如箭、斧、弩矢等；大型或魔法飞弹造成的每颗伤害骰伤害减少 1 点，例如弩炮或投石机弹丸、魔法箭矢、弩矢和标枪。此术不防护火球、闪电束或魔法飞弹等魔法攻击。材料成分是一片龟壳或鳖壳。

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

气水术 *Airy Water*

5 环·变化系 F15 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。

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F16 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 2 轮
距离 1"	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

试图迫使来自施法者位面以外、阵营相反或抱有敌意的生物服从。施法者吟诵时目标便不安；下一轮变得紧张多疑；最后一轮陷入迟钝而遍布全身的痛楚。它对命令及非攻击法术（包括魅惑）的豁免，随三个阶段分别承受掷骰 -1、-2、-3，有利于令其顺从；之后恢复正常。言语成分必须针对目标生物类别，包含尽可能多的相关信息。

若目标智力高于施法者，施法者吟诵时可能遭精神反击：每高 1 点智力，目标便有 5 概率反过来魅惑并支配魔法师；得手后会按自己的阵营处置施法者。若施法者在施术中被分心或打断，目标可自动实现这种魅惑与支配。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

寒冰锥 *Cone of Cold*

5 环·塑能系 F17 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则伤害减半
范围 自施法者手掌向外延伸、每等级长 1/2” 的锥形区域	成分 V/S/M

从手掌放出锥形寒流，抽走范围内的热量，每施法者等级造成 1d4 1 点伤害，豁免成功减半。十级时为 10d4 10。

材料：一只微型水晶锥或玻璃锥。

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

植物滋长 *Plant Growth*

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
范围 每等级 1/2” × 1” 的正方形区域	成分 V/S

施法者使范围内普通植被生长、盘绕并纠结，形成灌木丛或丛林。生物必须砍伐或强行穿行，移动速度为每轮 1”；大于人类体型者为每轮 2”。区域内必须已有灌木和树木，法术才能生效。荆棘、灌木、藤蔓、树苗、蓟、树木和杂草会变得浓密茂盛，形成屏障。影响范围为每级 2” × 2”，施法者施法时可选择方形或长方形；八级施法者最多可影响 16” × 16” 的方形区域，也可选择 4” × 64”、8” × 32” 或其他等面积长方形。效果会持续存在，直到经劳作、火焰或解除魔法等方式清除。

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

分水术 *Part Water*

6 环·变化系 F19 SM-1

生存·PHB

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

施法者令水或类似液体分开，形成一条沟槽。沟槽的深度与长度取决于施法者等级：每级形成一条深 3 尺、宽 1 尺、长 2”（20 尺或 20 码）的沟槽。例如，十二级施法者可分开 36 尺深、12 尺宽、长 24”（240 尺或 240 码）的水

体。沟槽持续至法术结束，或施法施法者主动终止效果（参见解除魔法）。

材料成分为两小片水晶或玻璃。

操控天气 *Control Weather*

6 环·变化系 F20 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。

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

降水术 *Lower Water*

6 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 8”	豁免 无
范围 每等级 1/4” × 1/4” 的正方形区域	成分 V/S/M

施法者使影响范围内的水或类似液体下降。水位每级下降原高度的 5 ：八级施法者降低 40 ，九级 45 ，十级 50 ，依此类推。法术持续施法施法者每级 1 回合；影响区域也随等级扩大，例如八级施法者影响 8” × 8” 区域，九级施法者影响 9” × 9” 区域。材料成分为施法者圣徽和一撮尘土。逆转法术使水或类似液体恢复至原先最高水位，并在此基础上每级再升高 1 英尺。

本术调整：其逆转版本每等级将水面抬高 1”；材料成分为一小瓶水和一小瓶尘土。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

欧提路克冰封法球 *Otiluke's Freezing Sphere*

6 环·变化系／塑能系 F22 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

欧提路克冰封法球是威力强大的多用途法术。施法者可以选择以下任一效果：

制造一团绝对零度的物质，使其接触水或主要由水构成的液体后扩散，将其冻结至 6 英寸深。每个魔法师等级可冻结 100 平方英尺的区域；形成的冰持续每等级 1 轮。此用法的材料成分是一片约 1 平方英寸的薄水晶片。

从施法者手中射出一道细窄冷射线，射程每等级 1”。命中生物时造成每施法者等级 4 点伤害；目标可进行对抗魔法的豁免检定，成功则完全免伤（射线极细，成功豁免意味着射线未命中）。射线会沿全程延伸，路径上其他目标也必须在适用时进行豁免，否则承受相应伤害。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的白色蓝宝石。

制造一颗弹丸大小、触感冰凉但无害的小球。投出或用投石索发射后，小球会在撞击时碎裂，对 10 尺半径内所有生物造成 4 至 24 点寒冷伤害；成功通过对抗魔法的豁免检定则伤害减半。若在施法者等级 ×1 轮的时限内没有将小球投出或发射，它会自动碎裂并造成上述寒冷伤害；此效果可用于阻挡追兵，但也可能伤及施法者及其同伴。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的钻石。

所有材料成分均会在施法时消耗。

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F23 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。

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

化石为泥 *Transmute Rock to Mud*

5 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 2 立方尺	成分 V/S/M

施法者将任意种类的天然岩石转化为等体积的泥浆。泥浆深度不得超过其长或宽的一半；若法术施于岩壁，被影响的岩石会坍塌成泥。不能漂浮、飞行或以其他方式脱离泥浆的生物会下沉并窒息，原本能在这种地面上行走的轻型生物除外。泥浆会一直存在，直到被解除魔法或此法术的逆转形式“化泥为石”恢复其材质，但形状未必复原。泥浆经蒸发会变成普通泥土，每立方 1” 需 1 至 6 天，具体取决于日照、风力和排水情况。逆转法术会将普通泥土永久硬化为软石（如砂岩或类似矿物），除非再以魔法改变。

材料成分为黏土和水，逆转时则使用沙、石灰和水。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造某个人的复制体。克隆体在各方面都与原体相同，包括经验等级、记忆等；但克隆体本身就是那个人。因此，若原体与克隆体同时存在，彼此都会知道对方存在，并都想除掉对方，因为这种另一个“自己”令双方无法忍受。若双方无法互相杀死，一方有 95 概率发疯并自毁，其中克隆体发疯的概率为 75 ；另有 5 概率是双方都发疯并自杀。这些情况会在两者同时存在后的 1 周内发生。

材料成分是被复制者的一小块肉。克隆体会成为取下这块肉时的那个人；此后获得的知识、经验等都不为克隆体所知。克隆体只是身体复制，原体的财物不会随之复制。克隆体需要 2 至 8 个月才能长成；只有此后，原体与克隆体才会同时存在。

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

消失术 *Vanish*

7 环·变化系 F27 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。

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

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F28 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。

虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F29 SH-1

防护·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 特殊
范围 直径 2" 的球体	成分 V

以七层不透明虹光环绕施法者。球体固定不动，施法者可安全进出；生命骰少于 8 的生物见到色光后目盲 2d4 回合。通常只露出地面以上的半球。

进入者依次承受各层效果：前三层共造成 70 点伤害；死亡、石化、发疯与异位面传送分别允许表列豁免。破除时须从红至紫依次进行，先破外层，方能攻击下一层。湮灭权杖可摧毁整个法球。

层	防护与接触效果	破除
红	阻非魔法飞弹；10 点伤害	寒冰锥
橙	阻魔法飞弹；20 点伤害	阵风术
黄	阻毒、气体、石化；40 点伤害	解离术
绿	阻吐息；对毒素豁免，失败死亡	穿墙术
蓝	阻定位、侦测、灵能；对石化豁免，失败石化	魔法飞弹
靛	阻魔法；对魔杖豁免，失败发疯	恒定光亮
紫	力场；对法术豁免，失败移往异位面	解除魔法

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

奥图迷舞 *Otto's Irresistible Dance*

8 环·惑控系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 2 至 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V

此术使受术者开始跳舞，双脚不断挪动、踏步。舞蹈令其无法进行任何其他行动，只能手舞足蹈；其护甲等级恶化 4 级，不能进行豁免检定，盾牌也不再提供任何防护。施法者必须触碰目标；这可能需要像近战攻击一样接近，并以造成伤害的动作施法。

角色 20 级

新增 1·累计 31

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F31 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 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	11	5
SH-1	七至九环	8	8	0

固定抄录费用 14,000 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 17,000 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	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	鉴定术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	降水术	1	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	隐形仆役	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	侦测隐形	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	暴雨术	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	防护普通飞弹	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	巫师之眼	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	石肤术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	植物滋长	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	气水术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	痛楚术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	寒冰锥	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	化石为泥	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	分水术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	操控天气	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	降水术	6	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	欧提路克冰封法球	6	14	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	毕格比擒拿掌	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	消失术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	克隆术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	钢化玻璃	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	奥图迷舞	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	强求术	8	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	形体变化	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	虹光法球	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-15