AD&D 1E

高塔风仪

RITUS VENTORUM



Ventus transit; altum manet.

风行万里，高处自存。

MU-16

高塔风仪

Ritus Ventorum

MU-16 · 通用魔法师成长法术书

孤峰之塔，年寄风仪一图，五十三年未绝。末年图迟至，附诸术全编及一枚裂羽，而塔中再无来使。山下收图者按日影风标校次，名《高塔风仪》，以续其守候之职。

诸图偶见未筑之桥、已废之径，旧注皆空。传人惟录亲验之处，余悉留白。卷首风标向外，卷末风标向内；抄者过此，须停笔一息。旧师曰：高处所受，未必皆从远方来。

Ventus transit; altum manet.
风行万里，高处自存。



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
防护邪恶 3
羽落术 3
角色 2 级 4
睡眠术 4
角色 3 级 4
浮空术 4
跳跃术 4
角色 4 级 5
寻获魔宠 5
角色 5 级 6
风墙术 6
造风术 6
角色 6 级 7
飞行术 7
角色 7 级 7
巫师之眼 7
群体变树术 7
角色 8 级 7
衰弱射线 7
角色 9 级 8
毕格比阻截之手 8
死云术 8
角色 10 级 8
活化死尸 8
角色 11 级 9
李欧蒙小屋 9
角色 12 级 9
灵体折磨术 9
转生术 10
角色 13 级 11
寒冰锥 11
角色 14 级 11
反转重力 11
双重维度 11
角色 15 级 12
化水为尘 12
角色 16 级 12
群体魅惑 12
奥图迷舞 13
角色 17 级 13
陷捕术 13
角色 18 级 14
形体变化 14
星界法术 15
角色 19 级 15
怪物召唤 15
角色 20 级 16
隔离术 16
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。

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。

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。

羽落术 *Feather Fall*

1 环·变化系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1/10 段	持续 每等级 1 段
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/M

受影响的生物或物体会立即变得如羽绒般轻柔，下落速度减至每秒 2 尺，即每段 12 尺；法术持续期间着地不会受到伤害。法术结束时，下落速度立即恢复正常。魔法师可对自己、其他生物或物体施法，距离不超过每级 1”。法术持续每级 1 段，影响体积为 1 立方英寸。受影响生物和／或物体的总重量不得超过 2,000 金币加每级 2,000 金币。例如，二级魔法师的施法距离为 2”、持续 2 段，最多影响总重 6,000 金币（600 磅）的目标。法术只影响自由落体或被

抛射的物体；不能影响剑击或冲锋的生物，但可以影响投射物。材料成分是魔法师身上携带的一根小羽毛或一撮羽绒。

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

浮空术 *Levitate*

2 环·变化系 F06 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。

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

寻获魔宠 *Find Familiar*

1 环·咒法系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 至 24 小时	持续 特殊
距离 每等级 1 英里	豁免 成功则无效
范围 施法距离内	成分 V/S/M

魔宠对魔法师有诸多帮助：它会把自己的生命值加入魔法师的生命值总数，将感官能力传递给主人，还能与主人交谈，并担任守卫、侦察者或间谍。然而魔法师无法控制会应召而来的生物种类，甚至无法保证一定有生物响应。此咒法每年只能尝试一次。施法时，魔法师须在黄铜火盆中烧炭，炭火旺盛后加入价值 100 金币的熏香、香草（必须包括罗勒、香薄荷和猫薄荷）及脂肪。材料燃烧时开始念咒，直到魔宠出现或施法时间结束；地下城主暗中决定结果。魔法师完全无法控制出现的生物种类。

d20 骰值 *	魔宠	感官能力
1-4	黑猫	卓越的夜视与听觉
5-6	乌鸦	卓越的视觉
7-8	鹰	极佳的远距离视觉
9-10	尖叫猫头鹰	夜视等同人类日光下视力；听觉极佳
11-12	蟾蜍	广角视觉
13-14	鼬	听觉卓越、嗅觉极佳
15	特殊魔宠，见下表	—
d20 骰值 *	魔宠	感官能力
16-20*	施法距离内没有魔宠	—

* 每有 3 个魔法师经验等级，骰值减 1；若调整后为 15 或更低，则重掷 d16。若重掷结果为 16，按“没有魔宠”处理。调整后为 15 时，按阵营查找特殊魔宠：

魔法师阵营	特殊魔宠
混乱邪恶或混乱中立	夸塞魔
混乱善良、中立或中立善良	伪龙
守序中立或守序善良	布朗尼
守序邪恶或中立邪恶	小魔鬼

普通魔宠有 2 至 4 点生命值，护甲等级为 7（体型、速度等带来防护）。每只都异常聪明，并对其魔法师主人绝对忠诚。魔宠距离主人 12” 内时，其生命值会加进魔法师的生命值总数；但若魔宠死亡，魔法师将永久损失相当于魔宠生命值两倍的生命值。特殊魔宠的能力见《怪物图鉴》，布朗尼除外：它会成为朋友和伙伴，使魔法师敏捷提高至 18，并赋予其不会遭遇突袭的优势，以及所有豁免检定 2。特殊魔宠被召

唤时可进行对抗魔法的豁免；若成功，则无视法术，而且该魔法师当年不会再有魔宠。魔宠通常只会在主人生死攸关时为其战斗；夸塞魔和小魔鬼在可能危及自身性命时，有 90 概率不会参战。

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

风墙术 *Wind Wall*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 1 轮
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 宽 1”、高每级 1/2” 的区域	成分 V/S/M

召出一面强劲的无形风幕，足以吹起乌鸦大小的鸟，或扯走不提防者手中的纸张等轻物；是否握住物品有疑义时，可作对法术豁免。普通昆虫不能穿越。松散物，包括衣服等布料，碰到风墙便向上飞起。材料成分是一把微型扇子和一根来自异域的羽毛。

造风术 *Gust of Wind*

3 环·变化系 F10 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。

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

飞行术 *Fly*

3 环·变化系 F11 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合，另加 1 至 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者获得魔法飞行能力，水平飞行速度为 12”；上升速度减半，俯冲下降速度加倍。基础持续时间之外的 1d6 回合由 DM 暗掷，施法者不知道确切结束时刻。

材料：一根鸟类飞羽。

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。

群体变树术 *Massmorph*

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 1”	豁免 无
范围 每等级 1” × 1” 的正方形区域	成分 V/S/M

此术可将自愿受术、体型不大于人类的生物伪装成普通树木，每个经验等级最多影响 10 个生物。如此，一队人可伪装成一片树林、林丛或果园。其他生物即使穿过或触摸这些 “树木”，也不会看穿幻象；但若击打树形生物，受伤和流血便会暴露其真实身份。受术生物必须位于法术影响范围内；不愿受术者不受影响。法术持续至施法者主动结束，或对受术生物施展解除魔法。材料成分是一把树皮碎屑。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

衰弱射线 *Ray of Enfeeblement*

2 环·惑控系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 1” ＋每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S

此射线会削弱对手的力量，并使依赖力量的攻击能力降低至少 25 。施法者每超过 3 级一等级，力量额外降低 2 ；例如，4 级魔法师施法会使力量降低 27 。射线距离和持续时间也取决于施法者等级。受影响生物的物理攻击伤害按相同比例降低，包括投射物、刺击、劈砍

或钝击武器，以及撕咬、抓挠、冲撞、踢击和缠绕等攻击。其他能力应如何降低，由地下城主裁定。目标豁免成功则不受影响。

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

毕格比阻截之手 *Bigby's Interposing Hand*

5 环·塑能系 F15 SM-1

防护·PHB

施法 5 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

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。重量低于 2,000 磅的生物若试图挤过，会被减速至正常移动速度的一半。材料成分是一只手套。

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F16 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1"	豁免 特殊
范围 宽 4"、高 2" 的浓云	成分 V/S

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 + 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 + 1 至 5 + 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1" 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

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	标准书编号
gp	

角色 11 级

新增 1·累计 18

李欧蒙小屋 *Leomund's Tiny Hut*

3 环·变化系 F18 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。

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

灵体折磨术 *Spiritwrack*

6 环·塑能系／防护系 F19 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1" ＋每等级 1"	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/M

此术是针对下层位面强大生物（深渊、混沌邪恶位面、地狱等）的强力防护与惩罚法术。施法者必须知道目标的名字。真正念咒前，魔法师必须亲手准备一张发光羊皮纸，用特殊墨水仔细写上该生物的名字；墨水由磨碎的红宝石和一只 I、II 或 III 型恶魔的灵液制成，羊皮纸四周还须饰以连续的金箔边框。制作文件需 8 至 32 小时，仅羊皮纸、特制笔、金箔及其他杂项材料就要花费 1,000 金币；每张文件所用红宝石至少价值 5,000 金币。若恶魔、魔鬼或其

他强大下层位面生物以某种形态现身，且没有占据其他生物的身体，魔法师便可开始正式施法。

开始诵读文件时，目标会被定在原地，除非其通过一次已按魔法师等级调整的魔法抗性检定（视同豁免检定）。即使成功，目标仍会感到极度不适；若它并非被魔法强行带到此地并拘禁，便有 90 概率退回自己的位面或其他位面，因为诵读期间它无法攻击魔法师。第一段诵读持续整整 1 轮，结束时目标的不适感加剧。第二轮诵读期间，目标承受剧痛，并按每个生命骰损失 1 点生命值；该轮结束时，它已痛苦不堪。第三轮也是最后一轮诵读会使目标损失当前生命值的一半，并承受可怕痛苦；结束时，目标会被送入自己位面中的某个禁闭空间，受折磨的年数等于准备文件的魔法师等级。

遭此术对付的生物会永远视魔法师为死敌，因此魔法师通常会以法术相威胁，迫使其屈服，而不愿念完全文。目标每听完一轮诵读，便会额外累积 25 的概率同意条件，即使没有其他报酬或补偿。

转生术 *Reincarnation*

6 环·死灵系 F20 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的人物	成分 V/S/M

此术不需要进行系统震撼或复活存活率检定。触碰尸体后，若死者死亡时间未超过魔法师等级所对应的天数，新生化身会在 1 至 6 回合内出现在附近。化身种类由下表决定：

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
01-05	熊地精 Bugbear
06-11	矮人 Dwarf
12-18	精灵 Elf
19-23	鬣狗人 Gnoll
24-28	侏儒 Gnome
29-33	地精 Goblin
34-40	半精灵 Half-elf

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
41-47	半身人 Halfling
48-54	半兽人 Half-orc
55-59	大地精 Hobgoblin
60-73	人类 Human
74-79	狗头人 Kobold
80-85	兽人 Orc
86-90	食人魔 Ogre

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
91-95	食人魔法师 Ogre mage
96-00	巨魔 Troll

注：极善或极恶之人不会转生为总体阵营与其相反的生物。材料成分是一面小鼓和一滴血。

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

寒冰锥 *Cone of Cold*

5 环·塑能系 F21 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。

角色 14 级

新增 2·累计 23

反转重力 *Reverse Gravity*

7 环·变化系 F22 SH-1

控制·PHB

施法 7 段	持续 1 段
距离 每等级 1/2"	豁免 无
范围 3" × 3" 的正方形区域	成分 V/S/M

此术会反转影响区域内的重力，使所有未固定的物体和生物向上“坠落”。反转效果持续 1 秒（1/6 段），期间它们会向上坠落 16 尺；若撞上坚硬物体，撞击效果与正常向下坠落相同。法术结束时，受影响的物体和生物再向下坠落。由于此术作用于一个区域，因此即使位于数十、数百乃至数千尺的高空，物体也可能受其影响。材料成分为一块磁石和铁屑。

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

化水为尘 *Transmute Water to Dust*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·UA

施法 6 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无；特殊目标见下文
范围 每级 1 立方”	成分 V/S/M

区域内的水立即由液体变为粉尘。若原本是浑水，影响范围加倍；若是湿泥，则为四倍。若水仍接触变成的尘土，它会很快渗入，使尘土在水量充足时变成淤泥，否则只是浸湿或打潮。

只影响施法瞬间实际处于区域内的液体。部分含水的液体，只影响其中的水分；但以水为成分的药水会完全失效。活物不受影响，原生于水元素位面的生物除外；它们可作法术豁免以避开效果。一次施法最多影响一名此类生物，与其体型和影响范围无关。

逆向版本相当于极强的造水术，另须一撮普通尘土。两个版本都需要价值至少 500 金币的钻石粉末、一小片贝壳。

角色 16 级

新增 2·累计 26

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F25 SH-1

控制·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V

受影响生物的总经验等级及／或生命骰数不得超过施法者等级的两倍；所有目标必须在法术距离内，且位于最大 3” × 3” 的区域中。目标数量不会改变其豁免检定，但群体魅惑术效率更高、威力更强，因此所有目标的豁免骰均承受-2 减值。

对人类的魅惑规则：

影响范围限于“人类”（此处包括布朗尼、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、熊地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克西、兽人、皮克精、精灵和穴居人等）。

目标会把施法施法者视为可信赖的朋友和盟友，愿意听从并保护施法者。此法术不会像操纵木偶一样控制目标，但目标会尽可能以最有利的方式理解施法者的言行。因此，受魅惑者不会服从自杀命令，却可能相信施法者所说的“只有你替我挡住红龙一两轮，我才有机会活下来”。法术不会赋予施法者原本不具备的语言能力。持续时间取决于目标智力，并与豁免检定

相关；目标会按智力定期重试豁免：智力 3 或更低者每 3 个月一次；4 至 6 每 2 个月；7 至 9 每月；10 至 12 每 3 周；13 至 14 每 2 周；15 至 16 每周；17 每 3 天；18 每 2 天；19 或更高者每天一次。若施法者采取明显行动伤害受术者，或对受术者成功施展解除魔法，魅惑会立即解除。若目标在施法时通过对抗魔法的豁免检定，法术无效。

对怪物的魅惑规则：

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。

奥图迷舞 *Otto's Irresistible Dance*

8 环·惑控系 F26 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。

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

陷捕术 *Ensnarement*

6 环·咒法／召唤系 F27 SM-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 特殊
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

在异位面强大生物面前显现一扇像异界之门的开口，诱它踏入预设陷阱，直到它答应以一次服务换取自由。施法者须说出目标生物种类；若有特定名称、专名或本人姓名，也须说出。目标先检定能否识破陷阱：以 3d6 掷得不高于自身智力为成功。若目标智力较施法者高，骰值减去差额；若施法者智力较高，骰值加上差额。成功者忽略开口，法术失败；失败者走入开口而被困。

陷住目标不等于防止它伤害施法者，故须预设相应屏障：对上层位面或星界生物用魔法圆阵；对以太、元素或绝对中立位面生物用奇术三角阵；对下层与炼狱位面生物用五芒星阵。生物仍有冲破屏障的概率：手绘阵基础 20 ；镶嵌或刻入阵基础 10 ，只在第一次用来判定

制作是否正确。比较“施法者智力＋等级”与“目标智力＋等级或生命骰”：施法者总和较高，差额从脱困概率中减去；目标较高则加上。

可进一步精制屏障。手绘阵若用特殊颜料耐心刻画，每花 1 回合和 1,000 金币，基础脱困率减 1 ；镶嵌／刻入阵若再嵌金属和矿物，至少需 1 个月，且在原制作费外再花至少 50,000 金币，可将基础率降至 0 。但仍须计算上述智力与等级差，无法用准备工作消除该风险。任何保护线断裂或守护字形模糊都会立即使屏障无效；一根稻草横落圆阵线条也足以破坏它。被困生物自身却不能放上稻草，屏障会绝对阻止它。

安全捕获后，施法者可用贿赂、承诺或威胁索取一次服务。地下城主给提出的条件评 0-6 分，从目标智力中减去；目标再次以掷得不高于调整后智力为成功，成功便拒绝服务。可改变提议，或在 24 小时后重提；因囚禁，目标智力届时降 1 点。这样反复至其答应、逃脱或被施法者用别的法术送走。其他法术也可能迫其屈服。

完成约定服务后，目标只须告知施法者便会瞬间传回原处；它仍可寻求报复。不可能完成或极不合理的命令，它绝不会同意。

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。

星界法术 *Astral Spell*

9 环·塑能系 F29 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”。）

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

怪物召唤 *VI Monster Summoning VI*

8 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 7 轮＋每等级 1 轮
距离 8”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只六级怪物；被召生物会在 1 至 3 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 VI：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-06	腐食爬虫
07-12	魔鬼：艾琳耶斯
13-19	八头蛇
20-26	豺狼人（拉玛苏）
27-31	兽化人：虎人（熊人）
32-38	蝎狮
39-43	食人魔法师

d	召唤怪物
44-51	奥格
52-56	罗刹
57-63	火蜥蜴
64-68	巨蜘蛛：相位型
69-78	巨魔
79-84	尸妖
85-88	风行者

d	召唤怪物
89-92	怨魂
93-00	飞龙

角色 20 级

新增 1·累计 31

隔离术 *Sequester*

7 环·幻术／幻影、防护系 F31 SH-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 1 周＋每级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2”立方体	成分 V/S/M

让目标不被侦测、定位类法术发现，也对各种视觉与观视手段隐形，可隐藏暗门、宝库等。但并不能防止触摸发现，也挡不住百目长袍、窥视宝石等器具。若施于不愿受术且能够抵抗、避开的生物，允许通常的对法术豁免。

受术的活物乃至不死生物都会昏迷，进入类似暂停生命活动的状态，直到法术到期或被解除。材料成分是一根石化蜥蜴睫毛、阿拉伯树胶及 1 德拉姆白粉浆。

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	13	11
SM-1	四至六环	16	10	6
SH-1	七至九环	8	8	0

固定抄录费用 13,800 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,800 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	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	睡眠术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	跳跃术	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	寻获魔宠	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	浮空术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	衰弱射线	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	风墙术	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	造风术	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	飞行术	3	6	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	李欧蒙小屋	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	巫师之眼	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	群体变树术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	毕格比阻截之手	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	死云术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	活化死尸	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	寒冰锥	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	灵体折磨术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	转生术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	化水为尘	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	陷捕术	6	17	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	反转重力	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	双重维度	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	隔离术	7	20	16	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	群体魅惑	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	奥图迷舞	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	怪物召唤	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	形体变化	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	星界法术	9	18	15	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-16