AD&D 1E

猎迹长卷

VOLUMEN VESTIGIORUM



Vestigium ultra visum ducit.

循此遗踪，行于目力之外。

MU-18

猎迹长卷

Volumen Vestigiorum

MU-18 · 通用魔法师成长法术书

封林猎师年老，将追迹旧簿付侍者。簿记兽径折枝，后渐及失旅与亡命之踪，术式遂日益繁。侍者随主入林，独携簿出，封皮添一鹿印，自此相传，号《猎迹长卷》。

卷中九路，皆起于同一枯树，而终处各异。校者留诸路并存，惟以细针贯其相合之点。旧注曰：踪尽之地，未必人止之处。故习此书者，入林必为后来者留记，不以隐踪自矜。

Vestigium ultra visum ducit.
循此遗踪，行于目力之外。



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
魅惑人类 4
角色 3 级 4
隐形仆役 4
侦测隐形 5
角色 4 级 5
物品定位术 5
角色 5 级 5
鹰眼术 5
防护普通飞弹 5
角色 6 级 6
涅斯图魔法灵光 6
角色 7 级 6
巫师之眼 6
召唤怪物 6
角色 8 级 7
假死术 7
角色 9 级 7
怪物定身术 7
弱智术 8
角色 10 级 8
魔魂壶 8
角色 11 级 9
艾伐黑触手 9
角色 12 级 9
隐形潜猎者 9
通晓传奇 10
角色 13 级 10
化石为肉 10
角色 14 级 10
律令震慑 10
魅惑植物 10
角色 15 级 11
异界探知 11
角色 16 级 12
束缚术 12
嫌恶术/关怀术 13
角色 17 级 13
无误传送 13
角色 18 级 14
异界之门 14
祈愿术 14
角色 19 级 15
心灵屏障 15
角色 20 级 15
钢化玻璃 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

魅惑人类 *Charm Person*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 12”	豁免 成功则无效
范围 一个人类或类人生物	成分 V/S

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。

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

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F06 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。

侦测隐形 *Detect Invisibility*

2 环·预言系 F07 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。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

物品定位术 *Locate Object*

2 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

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

法术可协助寻找已知或熟悉的物品。施法后，施法者缓慢转身；若目标物品在射程内，施法者便会察觉其所在方向。法术可以寻找衣物、珠宝、家具、工具、武器、梯子或楼梯等物品。逆转版本“遮蔽物品”可以使物品无法被此法术、水晶球或类似手段定位。两种形式都不能影响活物。材料成分为一块磁石。

此术可逆转，用以隐藏或干扰对特定物件的侦测。

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

鹰眼术 *Clairvoyance*

3 环·预言系 F09 SL-1

探索·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 轮
距离 特殊	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术使魔法师能在心中看见所选地点视线范围内的景象。距离不构成限制，但该地点必须熟悉或一目了然。光线仍会影响观察；即使施法者能看见红外或紫外光谱，若目标区域漆黑，观望范围也仅限于地点中心半径 1”。否则，视野可延伸至正常视觉范围。金属板或魔法防护可阻断此术；法术只在施法者所在位面生效。材料成分是少许人类或类人生物的松果体粉末。

防护普通飞弹 *Protection from Normal Missiles*

3 环·防护系 F10 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。

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

涅斯图魔法灵光 *Nystul's Magic Aura*

1 环·幻术系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 一个重量不超过每等级 50 金币的物体	成分 V/S/M

魔法师可令一个物体带有魔法灵光，使其被侦测魔法时显现灵光。若侦测者正持有该物体并尝试侦测其灵光，可进行对抗魔法的豁免；成功则识破灵光是用来误导他人的假象。否则，该灵光会被视为真实魔法，但无论进行多少检测，都无法查明其具体魔法性质。材料成分是一小片丝绸，施法时须用它拂过目标物体。

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。

召唤怪物 *II Monster Summoning II*

4 环·咒法系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 4”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

会召来 1 至 6 只二级怪物；怪物会在施法后 1 至 4 轮出现。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛。

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 II：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-15	巨型蜈蚣
16-25	魔鬼：lemure
26-45	豺狼人
46-60	吸血蝠
61-75	巨蟾蜍
76-00	蜥人

角色 8 级

新增 1·累计 14

假死术 *Feign Death*

3 环·死灵系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 6 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

施法者可使自己或经验等级／生命骰不高于自身的其他生物进入僵直状态，外观与真实死亡无法区分。受术者仍能闻、听并知晓周围发生的事，但完全没有触觉或视觉，因此身体受伤或遭受虐待时不会感到疼痛，也不会作出反应；所受伤害减半。法术期间，麻痹、毒素或能量等级吸取均无效；但已经注入或以其他方式进入身体的毒素，会在法术结束后生效，受术者可进行豁免检定。只有自愿者才能成为目标。施法者可随时结束法术，但身体机能需整整一轮才能恢复。

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

怪物定身术 *Hold Monster*

5 环·惑控系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1″	豁免 无效
范围 1 至 4 只怪物	成分 V/S/M

使视线与距离内一至四个生物定身。指定三或四个目标时正常豁免；两个目标时各承受

-1；一个目标时承受 -3。效果受到部分抵消时，转为缓慢术效果。

材料：每个目标各需一根硬金属棒，大小可如小钉。

弱智术 *Feeblemind*

5 环·惑控系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此法术专门用于对付施展魔法的角色或生物，会使受害者的心智退化为痴愚孩童。除非施展医疗术、复原术或祈愿术，否则受害者会一直保持此状态。此法术特别容易影响大型生物，其豁免检定调整如下：施法者 1、施法者-1、人类魔法师-4、幻术师-5、兼职角色或非人类生物-2。此法术没有

材料成分是一把小型黏土、水晶、玻璃或矿石球。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

魔魂壶 *Magic Jar*

5 环·附体类 F17 SM-1

特殊·PHB

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

魔魂壶术可让魔法师夺取受害者的心智并控制其身体。若目标是人类或类人生物，魔法师甚至能使用自己已知的法术，但只能调用目标的粗浅知识，无法获得其真正知识，例如语言和法术。施法者将生命力转入一个特殊容器（大型宝石或水晶）；生命力可从容器中感知并攻击法术距离内的生物，但无法辨认其具体身份。施法时，容器必须位于施法者身体的法术距离内。只有目标豁免失败时，附体才会成功；否则施法者的生命力仍留在容器中。每次附体尝试需 1 轮。若施法者的身体被毁，容器中的生命力不受影响；若容器被毁，生命力便会熄灭。返回自己的身体需 1 轮，且容器必须处于身体的法术距离内。

目标对抗魔魂壶术的豁免调整值，取决于施法者与目标的智力、感知总和差额；非人类或非类人生物只比较智力：

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
-9 或更低	4
-7 至-6	3
-5 至-3	2
-2 至 0	1
1 至 4	0
5 至 8	-1
9 至 12	-2

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
13 或更高	-3

负差值表示施法者的总分低于目标，因此目标获得豁免加值。被附体者若与施法者差值为负数，或正差值低于 5，可每轮豁免一次以夺回心智；差值为 5 至 8 时每回合一次，9 至 12 时每天一次，13 或更高时每周一次。若目标夺回身体控制权，魔法师会被困在体内，直到重新夺取控制权或逃离。

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

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

隐形潜猎者 *Invisible Stalker*

6 环·咒法系 F19 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 特殊
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术从气元素位面召来一只隐形潜猎者。它有 8 个生命骰，会服从魔法师并执行所命任务；但它只是被迫效劳，并非出于忠诚或意愿，因此会厌恶漫长或复杂的任务，并试图歪曲指令。有关此怪物的详情见《怪物图鉴》。即使相隔数百乃至数千英里，潜猎者仍会继续执行指令。材料成分为燃烧的熏香和一块雕成新月形的兽角。

通晓传奇 *Legend Lore*

6 环·预言系 F20 SM-1

探索·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

探查值得载入传奇的人物、地点或事物。目标在身边或施法者身处相关地点时，需 1d4 回合；掌握详细资料时需 1d10 天；仅知传闻时需 2d6 周。施法期间可饮食睡眠，并须停止其他日常活动以外的事务。

法术揭示相关传奇是否存在，并常以地名、诗句或谜语指出线索。获得的目标资料也以谜语、变位词、密码、符号等隐晦形式出现。

材料：熏香、矩形象牙薄片；另须牺牲药水、魔法卷轴、魔法物品或生物等一项。

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

化石为肉 *Stone to Flesh*

6 环·变化系 F21 SM-1

生存·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

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。

材料：一撮泥土与一滴血。

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。

角色 14 级 新增 2·累计 23

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F22 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 一个生物	成分 V

说出律令：震慑后，施法者指定的生物会陷入震慑，踉跄失措，无法清晰思考或行动，持续 2 至 8 轮（2d4）。施法者必须面向目标，且目标须在法术距离内。具体持续时间按目标当前生命值判定：1 至 30 点时震慑 4 至 16 轮（4d4）；31 至 60 点时震慑 2 至 8 轮（2d4）；61 至 90 点时震慑 1 至 4 轮（1d4）；超过 90 点则不受影响。若生物因任何原因而虚弱，当前生命值低于其通常最大值，则以当前生命值判定适用档位。

魅惑植物 *Charm Plants*

7 环·惑控系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 3”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术使施法者能够控制植物生命，与它们交流；受术植物会尽力服从指令。法术影响 3”

× 1”区域内的植物。此术不会赋予植物新的能力，但施法者可以命令植物运用自身已有的能力完成任务；若区域内的植物拥有特殊或罕见能力，也会按命令使用。只有有智慧的植物可以进行豁免检定，且检定结果承受-4 减值。材料成分是一撮腐殖土、一滴水和一根小枝或一片叶子。

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

异界探知 *Contact Other Plane*

5 环·预言系 F24 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 16 级

新增 2 ·累计 26

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F25 SH-1

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。

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F26 SH-1

控制·PHB

施法 6 回合	持续 每等级 12 回合
距离 3”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会产生特定振动，排斥或吸引某一类有智慧的生物，或某一阵营的角色。开始施法前，魔法师必须先决定采用哪种效果以及针对何种生物或阵营，因为两种用法的材料成分不同。此术不能直接施加于活物。

若作用于区域，每个施法者等级可影响一个边长 10 尺的立方体；若作用于物品，则只能附魔一件物品，受影响的生物或角色对其进行豁免检定时承受-2 减值。

嫌恶 Antipathy。受影响的生物或阵营会强烈想要离开该区域，或不愿触碰该物品。豁免成功者可以留下或触碰物品，但会感到极度不适；只要留在区域内或触碰物品，每轮便损失 1 点敏捷，最多损失 4 点。豁免失败者会被迫离开并永久回避该区域或物品，直到法术被解除或持续时间结束。此用法的材料成分是一块浸在醋里的明矾。

关爱 Sympathy。受影响的特定生物或阵营会因身处该区域，或有机会触碰、占有该物品而感到欣喜。除非豁免成功，否则它会强烈渴望留在该区域，或拒绝放开该物品。豁免成功者虽会摆脱魅惑，但须在 1 至 6 回合后再次进行豁免；若第二次失败，便会返回该区域或物品旁。此用法的材料成分为价值 1,000 金币的珍珠粉和一滴蜂蜜。

必须明确说出要影响的生物种类（例如红龙、丘陵巨人、鼠化人 wererat、拉玛苏 lammasu、卡托布莱帕斯 catoblepas 或吸血鬼），或角色的具体阵营（例如混乱邪恶、混乱善良、守序中立或中立）。

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

无误传送 *Teleport Without Error*

7 环·变化系 F27 SH-1

生存·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

可携带等值 2,500 金币的额外重量；超过第十级后，每级再增加 1,500 金币等值重量，到达施法者所属位面的任何已知地点，完全没有误差。也能前往其他位面，但目的地至多按传送表的“仔细研究过”档处理：施法者须实际去过该位面，并仔细勘察某处，才可把它指定为目的地；跨位面时仍用普通传送表，按熟悉程度判定偏差。原书另提示九环救援术有例外。施法者在传送出现的那一轮不能再做其他事。

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

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

异界之门 *Gate*

9 环·咒法／召唤系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

异界之门法术有两项效果：首先，在施法者所在位面与某个强大存在居住的位面之间建立超维连接，使该存在可以直接穿过异界之门来到施法者所在位面；其次，法术的咒语会引起另一位面居民的注意。施法时施法者必须说出希望借助异界之门前来援助的恶魔、魔鬼、半神、神祇或类似存在的名字。必定会有某种存在穿过异界之门。来者的行动取决于多种因素，包括施法者的阵营、同行者的性质，以及反对或威胁施法者的人或事；地下城主应据此裁定。被召来的存在可能立即返回（极不可能），也可能留下采取行动。

施法者老化五年。（DMG“魔法导致的衰老”表。）

祈愿术 *Wish*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

生存·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改变现实，具体结果由 DM 裁定。用于调整队伍现有生命值、复活死者，或将施法者及同伴转移出险境时，免去下述虚弱。

其他用途使施法者力量降低 3，并须卧床休养 2d4 天。施法者另老化三年。愿望措辞会被严格照字面执行，DM 可调整结果以维持战役均衡。

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

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

钢化玻璃 *Glassteel*

8 环·变化系 F31 SH-2

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 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 14,100 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,100 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	魅惑人类	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形仆役	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	涅斯图魔法灵光	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	侦测隐形	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	物品定位术	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	鹰眼术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防护普通飞弹	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	假死术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	巫师之眼	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	召唤怪物	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	艾伐黑触手	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	怪物定身术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	魔魂壶	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	异界探知	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	隐形潜猎者	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	通晓传奇	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	化石为肉	6	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	律令震慑	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	魅惑植物	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	无误传送	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	束缚术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	嫌恶术/关怀术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	心灵屏障	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	钢化玻璃	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	异界之门	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	祈愿术	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-18