AD&D 1E

绿庭残章

FRAGMENTA HORTI VIRIDIS



Radix sub ruinis vivit.

废墟之下，根犹生息。

MU-20

绿庭残章

Fragmenta Horti Viridis

MU-20 · 通用魔法师成长法术书

绿庭本王城养伤之所，客去则植一树，树旁埋小牌，书其来日。园师与随院法师共录护生诸术，附于树谱。国祚既易，园作牧地，旧谱赖守圃之家藏而未散。

今本叶形章记，皆循故谱。所载树名有亡于别处者，亦有世间不复见其花者。卷端一语，历代不敢废：受荫者毋绝其根。每逢新主受书，必植一木，然后开卷。

Radix sub ruinis vivit.

废墟之下，根犹生息。



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
寻获魔宠 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 5
浮空术 5
炽焰法球 5
角色 4 级 5
魔法警报 5
角色 5 级 6
李欧蒙小屋 6
解除魔法 6
角色 6 级 7
保鲜术 7
角色 7 级 7
群体变树术 7
植物滋长 7
角色 8 级 8
自塑形术 8
角色 9 级 8
动物成长 8
咒唤元素 9
角色 10 级 9
怪物定身术 9
角色 11 级 9
恐惧术 9
角色 12 级 10
转生术 10
触发术 10
角色 13 级 11
冰风暴 11
角色 14 级 11
魅惑植物 11
有限许愿术 11
角色 15 级 12
附魔物品 12
角色 16 级 13
克隆术 13
律令：目盲 13
角色 17 级 13
反转重力 13
角色 18 级 14
形体变化 14
时间停止 14
角色 19 级 14
怪物召唤 14
角色 20 级 15
徽记术 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。

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。

寻获魔宠 *Find Familiar*

1 环·咒法系 F04 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。

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

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。

炽焰法球 *Flaming Sphere*

2 环·变化／塑能系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 每级 1 轮
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 直径 6 尺的球体	成分 V/S/M

在施法者最多 1”远处生成由普通火构成的燃烧球。球体按施法者手指的方向滚动,甚至可上坡,也能越过不高于 4 尺的矮墙、家具等。接触会点燃易燃物,击中的生物受 2-8 点伤害;球心 5 尺半径内的所有生物均须对法术豁免,失败者受同样伤害,成功者完全无效。

只要施法者继续指引,火球每轮移动 1”;否则原地燃烧。它可用扑灭同体积普通火焰的方法熄灭。材料成分是一点油脂、一撮硫黄和少量铁粉。

角色 4 级

新增 1·累计 8

魔法警报 *Alarm*

1 环·塑能系 F08 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。

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。

解除魔法 *Dispel Magic*

3 环·防护系 F10 SL-1

解除·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 12"	豁免 无
范围 3" 立方区域	成分 V/S

中和范围内的魔法，可解除生物或物体上的法术、反制正在施展的法术，或摧毁魔法药水。

基础成功率 50 。施法者等级每高于魔法来源一级，成功率增加 5 ；每低一级，减少 2 。药水按十二级魔法计算。解除本人施展的魔法必定成功。

卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法武器、防具及其他经特殊附魔的物品保留其附魔。

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

保鲜术 *Preserve*

2 环·防护系 F11 SL-1

特殊·UA

施法 2 轮	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每级 1/2 立方尺	成分 V/S/M

保持物品完整、新鲜，以待日后用于法术。对槲寄生、冬青浆果等必须定期采集的材料，无法保留其效力；也不能保存死者以便日后复活。除此以外通常有效，施法者等级决定可处理的材料：

施法者等级	可保存材料
2-4 级	较硬、较干的材料
5-7 级	较软、较湿的材料
8 级以上	半流体及液体

只有含水量较高的材料才必须放进容器。材料成分是一撮灰尘、少许树脂或琥珀，以及一滴白兰地。

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

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻术系 F12 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。

植物滋长 *Plant Growth*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级

新增 1·累计 14

自塑形术 *Polymorph Self*

4 环·变化系 F14 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V

施法后，魔法师可变成任何生物的形态，大小可从鹪鹩到河马，并获得该形态的移动方式；但不会获得其他能力（攻击、魔法等），也不会改变个性或心智，不必进行系统震荡检定。例如，变成猫头鹰后可以飞行，但视力仍是人类水平；变成黑色布丁后可从门缝下或沿墙壁、天花板移动，但不会获得其攻击或防御能力。新形态的力量必须足以支持正常移动。施法者可任意多次变换形态，每次变化需 5 段。变形期间受到的伤害照常计入魔法师；恢复原形时，可恢复 1 至 12 点伤害。

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

动物成长 *Animal Growth*

5 环·变化系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 2” × 1” 区域内最多 8 只动物	成分 V/S

施法者使 2” 见方区域内最多 8 只动物的体型增至原来的两倍。生命骰随之加倍，攻击能力提高，战斗伤害也加倍。法术持续施法施法者每级 2 个近战轮。此法术尤其适合与魅惑人类或动物术、动物交谈等法术配合使用。逆转法术会使动物体型缩至一半，其生命骰、攻击伤害等也相应减半。

咒唤元素 *Conjure Elemental*

5 环·咒法系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术实际上包含四种法术，分别召唤气、土、火或水元素；施法者须备有对应元素的材料成分。召唤火元素时，距离内须有充足火源；召唤水元素时也须有大量水。召来的元素生物非常强大，通常有 16 个生命骰（16d8）。若已记忆多个此术，施法者可连续召唤不同种类的元素；但必须在记忆法术前确定召唤哪一种。元素生物必须受魔法师控制，施法者须专注下达命令，否则元素会转而攻击魔法师；不过，元素不会中断战斗，只为攻击召唤者，而会在寻找召唤者时避开其他生物。若魔法师受伤或被擒抱，专注便会中断。无论专注与否，元素每轮结束时都有 5 概率反叛，此检定从第二轮结束时开始。控制距离为每施法者等级 3”。元素会留在此位面，直到被伤害摧毁或法术到期；水元素离开水体 6” 以上便会消散。材料成分：气元素为燃烧的熏香，土元素为软黏土，火元素为硫磺与磷，水元素为水和沙；此外还需相应数量的元素本体。五芒星、五角星、通灵三角、魔法圆环或防护邪恶术，可帮助防止元素失控。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

怪物定身术 *Hold Monster*

5 环·惑控系 F17 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。

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

恐惧术 *Fear*

4 环·幻术系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无效
范围 长 6”、末端直径 3”、起始宽 1/2” 的锥形区域	成分 V/S/M

施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

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

转生术 *Reincarnation*

6 环·死灵系 F19 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
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
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。

触发术 *Contingency*

6 环·塑能系 F20 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。

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

冰风暴 *Ice Storm*

4 环·塑能系 F21 SM-1

攻击·PHB

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

施法者可选择以下一种效果：令大冰雹砸向直径 4” 的区域，使其中生物受到 3 至 30 点伤害 (3d10)；或在直径 8” 的区域降下暴雪，使其中生物在法术持续期间失明，并令地面结冰、移动速度减半，移动中的生物还有 50 概率滑倒。材料成分是一撮灰尘和几滴水。此术会抵消炽热金属术，但初次施法仍会造成伤害。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

魅惑植物 *Charm Plants*

7 环·惑控系 F22 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。

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F23 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。

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	标准书编号
gp	

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

附魔物品 *Enchant An Item*

6 环·咒法系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 接触	豁免 无效
范围 一件物品	成分 V/S/M

计划制造魔法物品的魔法师必须先施展此术，使物品能够承载随后附加或置入其中的魔法。待附魔的物品须符合以下条件：一、状况良好且未受损；二、就其性质而言，制作材料和工艺必须尽可能上乘；三、其价格或价值须体现前一项要求，多数情况下原材料成本须超过 100 金币。绳索、皮革制品、布料及通常不会刺绣、镶嵌宝石、雕花、刻纹或雕刻的陶器，不适用第三项要求；但若能在不削弱或损害物品正常用途的前提下，为其增添这类工艺或材料，则仍须如此处理。

施法者必须亲手触碰待附魔物品，并在整个施法期间持续触碰。施法时间至少 16 小时，另加 8 至 64 小时；魔法师每天最多工作 8 小时，急速术或其他法术都无法缩短所需时间，因此实际需 2 至 10 天。整个过程不得中断；休息时物品必须始终在施法者 1 尺以内，否则法术作废，必须重新开始。休息期间不得施展任何其他魔法，施法者也必须安静并独处。施法结束时，施法者会“知道”物品已准备好接受最后检验。随后施法者念出最后的魔法音节；若物品通过对抗魔法的豁免检定，法术便告完成。物品的豁免检定与施法者相同，施法者的豁免加值也适用于物品，但最高为 3；掷出自然 1（d20）必定失败，不受任何调整影响。

此术完成后，魔法师即可开始为物品附加所需魔力，并须在 24 小时内施展计划赋予物品的法术，否则准备效果消退，物品必须重新附魔。此后每次对带有“附魔物品”法术的物品施加法术，都需要 4 小时，另加每个法术等级 4 至 8 小时。施法时仍须持续触碰物品；休息时物品须始终在施法者 1 尺以内。每个后续法术都适用此流程，而且必须在前一个法术开始后的 24 小时内开始，即使前一个法术未能成功也一样。

除非最后以恒久术完成，否则附加在物品上的魔法都不是永久性的；而恒久术总有风险，可能令施法的魔法师损失 1 点体质。基础的“附魔物品”法术是否成功，施法者可以察觉；但后续施法是否真正附着于物品，施法者无法判断，因为每次都须通过与物品自身相同的豁免检定。带有充能的物品——如权杖、法杖、魔杖、闪电标枪、许愿戒指等——绝不能永久化。卷轴或魔

法装置不能用于附魔物品，也不能用于对已准备好的物品施加魔法。

材料成分因物品性质及后续魔法而异。例如，移位斗篷可能需要一只或多只移位兽的皮；用于屠龙的剑可能需要其克制龙种的血液及其他部位；流星戒指则可能需要陨石碎片和一只麒麟的角。具体要求及其他相关信息由地下城主掌握。

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。

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F26 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。

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

反转重力 *Reverse Gravity*

7 环·变化系 F27 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。

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。

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1/2 段＋1 至 8 段
距离 自身	豁免 无
范围 直径 3” 的球体	成分 V

使球形范围内的时间停滞。施法者按自身主观时间自由移动与行动，范围内其他生物静止。后来进入者也随之停滞。球体外的观察者只见一瞬闪烁。施法者离开球体或持续时间届满时，正常时间恢复。

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 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 6 轮＋每等级 1 轮
距离 7”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 至 2 只五级怪物，它们会在 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 V：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-07	鸡蛇
08-17	移位兽
18-26	变形怪
27-36	七头蛇
37-45	莱欧克洛塔
46-55	地底蜥蜴
56-63	兽化人：野猪人

d	召唤怪物
64-72	牛头人
73-78	巨蛇：双头蛇
79-85	巨蛇：毒蛇
86-90	巨蛇：喷吐蛇
91-00	巨蜘蛛

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F31 SH-2

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 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	11	13
SM-1	四至六环	16	11	5
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	燃烧之手	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	寻获魔宠	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	魔法警报	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	浮空术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	炽焰法球	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	保鲜术	2	6	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	李欧蒙小屋	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	解除魔法	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	群体变树术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	植物滋长	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	自塑形术	4	8	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恐惧术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	冰风暴	4	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	动物成长	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	咒唤元素	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	怪物定身术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	转生术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	触发术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	附魔物品	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魅惑植物	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	有限许愿术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	反转重力	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	怪物召唤	7	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	克隆术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	律令：目盲	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	徽记术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	形体变化	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	时间停止	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-20