AD&D 1E

蜕壳金页

FOLIA MUTATIONIS



Mutata forma, vestigium manet.

故形已蜕，遗迹犹存。

MU-22

蜕壳金页

Folia Mutationis

MU-22 · 通用魔法师成长法术书

古抄院用黄熟皮，久则色若淡金。此编初为药师、织工合记物性之册，后得蜕形秘术，遂以蛇蜕为脊衬。旧师题《蜕壳金页》，命弟子每易一叶，先录其故形。

书中薄厚相杂，岁月不同，旧迹皆未刮平。卷首小字云：旧衣既脱，犹当记寒。传人不许以新术涂旧文，故本书篇篇可见前身，阅之如观层壳，而未见其所终。

Mutata forma, vestigium manet.
故形已蜕，遗迹犹存。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
电爪 3
护盾术 3
羽落术 3
角色 2 级 4
油腻术 4
角色 3 级 4
放大术 4
物品定位术 4
角色 4 级 5
传讯术 5
角色 5 级 5
物品术 5
闪现术 5
角色 6 级 6
隐形术 6
角色 7 级 6
他塑形术 6
自塑形术 7
角色 8 级 7
烟火术 7
角色 9 级 8
鬼斧神工 8
传送术 8
角色 10 级 8
雷欧蒙的烦扰术 8
角色 11 级 9
材料术 9
角色 12 级 9
化石为肉 9
毕格比强力之手 10
角色 13 级 10
召唤怪物 10
角色 14 级 11
拟像术 11
相位门 11
角色 15 级 12
陷捕术 12
角色 16 级 12
任意物体变形术 12
钢化玻璃 13
角色 17 级 14
谭森变形术 14
角色 18 级 14
形体变化 14
时间静滞术 15
角色 19 级 15
律令：目盲 15
角色 20 级 15
力场监牢 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。

电爪 *Shocking Grasp*

1 环·变化系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 一次触碰
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S

魔法师施法后会积蓄强大电荷，触碰生物时释放电击，造成 1 至 8（1d8）点伤害，另加魔法师每级 1 点。魔法师只须靠近并触碰对手身体，或触碰一件与对手身体相连的导电物即可；对手触碰魔法师不会释放此法术。

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。

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

油腻术 *Grease*

1 环·塑能系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 1”	豁免 特殊
范围 每级 1 平方尺	成分 V/S/M

在目标区域生成一层滑腻的油脂。走进该处的生物须对石化豁免，否则滑倒；已察觉油面者或许能绕开。也可令绳索、梯级、武器握柄等其他表面变滑。无人持用的物体总会受术；若物体正被生物拿着或使用，持用者对法术豁免失败时才会生效。一次成功豁免即可免除效果。材料成分是猪皮、黄油或其他油脂。

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

放大术 *Enlarge*

1 环·变化系 F06 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 每等级 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物或物体	成分 V/S/M

此法术能令一个生物或物体瞬间增大，同时增加体积和重量。生物每级增大 20 ，最多增大至原来的三倍；物体增幅减半，即每级 10 ，最多增大一倍。目标必须在视线内。每级最多影响 10 立方英尺活体物质或 5 立方英尺非生命物质。魔法性质不会增强：巨型或 1 长剑仍只有原本的魔法加值，法杖大小的魔杖仍只能发挥原有功能，巨型药水则只是需要饮用更多液体才会生效。重量、质量和力量会随之增加，例如挡门的桌子更难推开，投掷的石块更重更有杀伤力，链条更沉，门更厚。身高 12 尺的人会如食人魔，身高 18 尺的人则会如巨人。逆转法术“缩小术”可按相同比例抵消放大术或令生物、物体缩小。不情愿的目标可豁免；成功则法术无效且法术位仍被消耗。材料成分是一撮铁粉。

物品定位术 *Locate Object*

2 环·预言系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

传讯术 *Message*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 5 段＋每等级 1 段
距离 6” ＋每 2 等级 1”	豁免 无
范围 宽 1/4” 的路径	成分 V/S/M

魔法师可低声说出一段密语，同时秘密或公开地用手指指向目标；低语会沿直线传到目标耳中。信息必须能在法术持续时间内说完。若尚有时间，接收者可低声回复，魔法师也能听见。施法者与接收者之间必须有畅通无阻的路径。材料成分是一小段拉细的铜丝。

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

物品术 *Item*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 6 回合；用于非活体时增为 4 倍
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2 立方尺	成分 V/S/M

触碰体积未超上限的普通、非魔法物品，使其缩至原尺寸的 1/12；还可任选使缩小后的材质变得像布。活物也能作为目标，且只有活物可对法术豁免，其豁免获得＋ 4 。已经变成布状的物体或生物再遭攻击时，仍按原本状态进行相应豁免。

受术物品只要被掷向坚实表面，或由原施法者说出命令词，就能恢复原本尺寸与材质。火及其燃料也可一并受术。

闪现术 *Blink*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V/S

施法者的肉身会以随机的时机和方向，短暂地从当前位面消失，再闪现回来。法术生效期间，每轮闪现的时段以 2d4 随机决定；施法者会在该时段重新出现于原位置外 2” 处。方向掷 1d8 决定：1 正前方、2 右方、3 右后方、4 后方、5 左后方、6 左方、7 左前方、8 正前方。若目标空间已被占据，施法者会从原位置向外偏移至空处，最多额外移动 10 尺；若仍无法找到空处，便会被困在以太界。闪现时段前后，只有能够同时攻击两个位置的攻击（如吐息、火球等大范围攻击）才能击中施法者；其他攻击

者只有在闪现前已发动攻击才可能命中。法术期间，施法者只有 75 概率能完成徒手攻击以外的行动；施法、使用装置或物品可能失败、出错或指向错误，由地下城主按具体行动裁定。

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

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F11 SL-1

防护／生存·PHB

施法 2 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

受术者及其装备在正常视觉和红外视觉中隐去，声音照常产生。效果持续至被解除、被魔法破除、施法者或受术者主动取消，或受术者攻击生物。首次攻击仍享有隐形带来的优势，随后隐形结束。

同伴须具备看见隐形的能力，才能看见受术者及其装备。生命骰、经验等级或相当智力达到十以上的高等智能生物，可能自动察觉隐形。

材料：一根睫毛，以少量阿拉伯树胶封住。

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	标准书编号
gp	

角色 7 级

新增 2 ·累计 13

他塑形术 *Polymorph Other*

4 环·变化系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 4 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

此强力法术会彻底改变受术者的形态与能力，也可能改变其个性和心智。智力较低的生物不能变成智力较高的生物，但反过来可以。目标须进行系统震荡检定，以判断能否存活于变化；成功后会获得新形态的一切形体与能力。变化也会影响个性和心智，基础概率为 100 。目标每有 1 点智力，概率便降低 5 ；原形与新形态的生命骰数（角色则按等级计算）每相差 1 个，概率按差额每个生命骰增减 5 。是否转变个性和心智须每日检定，直到变化发生。举例而言，1 生命骰、智力 8 的兽人变成 6 生命骰的白龙后，完全转变的概率为 85 ；无论是否转变个性，都会拥有龙的形体能力；若个性和心智未变，则仍保留原有知识。8 级战士变成蓝龙时，若没有转变为龙的个性，仍能使用原本的武器战斗，甚至可用龙爪握持武器。新形态可能比外观更强或更弱，例如木乃伊变成小狗后仍会

十分强壮，雷龙变成蚂蚁也不会因被小动物或人类踩到就被压碎。魔法师须以解除魔法使目标恢复原形，且恢复时也须进行系统震荡检定。材料成分是一个毛虫茧。

自塑形术 *Polymorph Self*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级 新增 1·累计 14

烟火术 *Pyrotechnics*

2 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 12”	豁免 无
范围 所用火源的 10 倍或 100 倍	成分 V/S

烟火术有两种效果。其一，产生闪耀、色彩绚丽的空中焰火，持续施法施法者每级 1 段，并暂时致盲影响范围内、其上方或距其 12” 以内且视线未受阻的生物。其二，使火源冒出浓密翻涌的烟流，形成令人窒息的云团，持续每级 1 轮；烟雾从地面或地板向上覆盖大致球形区域，也可贴合封闭空间形状，能见度降至 1 尺。施法范围内必须有火源。焰火影响体积为火源体积的 10 倍，烟雾则为 100 倍；无论哪种效果，火源都会立即熄灭。

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

鬼斧神工 *Fabricate*

5 环·附魔／变化系 F15 SM-1

特殊·UA

施法 特殊	持续 永久
距离 每级 1/2”	豁免 无
范围 每级 1 立方码	成分 V/S/M

将已有材料制成基本由同种材料构成的成品，例如把一丛树变成木桥、一片大麻制成绳索、亚麻或羊毛制成衣物。不能创造或改造活物、魔法物品；成品品质取决于原料品质。加工矿物时，原书说影响体积缩为九分之一，并举例把 1 立方码缩至 1 立方尺。

珠宝、剑、玻璃、水晶等高度依赖手艺的物品，施法者若没有相应高超工艺，便造不出来。每处理 1 立方码通常材料或 1 立方尺矿物材料，施法须花 1 整轮。

原书疑点：一立方码等于二十七立方尺，正文的“缩为九分之一”与所举“1 立方码变 1 立方尺”不一致；两者均保留。数值栏列有材料成分，但详述未写出具体材料。

传送术 *Teleport*

5 环·变化系 F16 SM-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法者连同随身或接触的额外重量瞬间移至同一位面的目的地，距离不限。基础载重 2,500 金币重量；超过十级后，每级增加 1,500 金币重量。

按目的地熟悉程度掷百分骰。过高时，每低于正中目标区间下界一个百分点，落点升高 1”；过低且落入实体时，施法者立即死亡。目的地须有坚实表面承接。

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

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

雷欧蒙的烦扰术 *Leomund’s Lamentable Belabourment*

5 环·附魔／塑能系 F17 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 1”半径内的一个或多个生物	成分 V

让听得懂施法者语言的目标先入迷辩论，继而困惑，最后愤怒。施法者先谈起目标在意的话题；第一次对法术豁免失败者立即加入谈话，礼貌地赞同或反驳。只要施法者持续交谈、目标又没有遭攻击，就会忽略周围其他一切事。此术所有豁免均按目标智力调整：

智力	豁免
2 或以下	不受影响
3-7	-1
8-10	无修正
11-14	＋1
15 或以上	＋2

若交谈持续超过 3 轮，每个目标须再豁免；失败者困惑地四处游荡 3-12 轮，且避开施法者。成功者仍然入迷，须在第 4、5、6 轮及施法者继续维持的后续各轮重复豁免，以避免困惑。若持

续超过 6 轮，目标须豁免避免狂怒：单独受术时攻击自己；多人受术时攻击附近其他受术者。狂怒持续 2-5 轮。此轮豁免成功者意识到自己上当，除非被攻击或打扰，会倒地懊悔 1-4 轮。

维持期间施法者遭攻击或分心，目标仍不会察觉；施法者也可随时离去，目标会像他仍在场一样继续交谈 1 轮。这些情形下不再作法术持续所需的豁免，即使原本应检定困惑或狂怒。本术完全依靠言语。

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

材料术 *Material*

3 环·塑能／咒法系 F18 SL-1

特殊·UA

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

造出寻常的原始、未经加工材料，如石、土、木；水、空气、粪、稻草等其他无生命物质也可造出。尝试造出草地之类简单植物时，基础失败率为 100 ，每施法者等级降低 1 个百分点。绝不能造出动物生命，也不能造出加工、精炼、制造完成的物品，或高价值宝石、贵金属。本术只创造普通而基本的事物。

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

化石为肉 *Stone to Flesh*

6 环·变化系 F19 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。

毕格比强力之手 *Bigby's Forceful Hand*

6 环·塑能系 F20 SM-1

控制·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	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。

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。

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

召唤怪物 *III Monster Summoning III*

5 环·咒法系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 5"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会召来 1 至 4 只三级怪物，在施法后 1 至 4 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 III：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	钻地甲虫
08-17	熊地精
18-25	凝胶方块
26-32	食尸鬼
33-40	巨蜥
41-47	兽化人：狼人
48-57	赭果冻

d	召唤怪物
58-67	食人魔
68-75	巨蜘蛛：巨型
76-85	巨蜘蛛：大型（原表重复类别）
86-95	巨型蜱虫
96-00	巨鼬

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M；另需转生术与有限许愿术

此术可以创造任意生物的复制体。拟像外貌与原体完全相同，但生命值只有原体的 51 至 60 （50 ＋1d10 ）；性格会有所差异，也会缺少部分知识。侦测魔法术或真视术都能立即揭穿拟像。拟像始终绝对服从创造它的魔法师，但双方没有特殊心灵感应，施法者必须以通常方式下令。

此术只创造出类似僵尸的躯体；须再施展转生术，才能赋予它生命力；再以有限许愿术术赋予其相当于原体 40 至 65 （35 ＋1d6×5 ）的知识和性格。拟像若有等级，其等级为原体的 20 至 50 。复制体由冰或雪塑成；施法时须对粗略塑形施法，并将原体的一部分置入冰雪之中。此外还需红宝石粉。拟像无法变得更强，也不能提升等级或能力。

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F23 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每两等级可使用 1 次
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法时，魔法师与一段墙体建立联系，使其如穿墙术般形成通道。相位门对除施法者外的所有生物都不可见，也只有施法者能使用该空间或通道。施法者进入时，相位门消失；离开时重新出现。每两级施法者等级可使用一次。只有等级高于施法者的魔法师施展解除魔法，或数名较低等级魔法师协同施法且等级总和超过施法者等级的两倍，才能解除此术。

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

陷捕术 *Ensnarement*

6 环·咒法／召唤系 F24 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。

角色 16 级

新增 2·累计 26

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F25 SH-1

特殊·PHB

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

此术可将一个物体（无论是否有生命）变成另一种物体。用于生物变形或石肉转化时，目标的豁免检定骰承受-4 减值。

若用于改变其他物体，持续时间取决于原

物与变形结果相差多远，以及两者大小差异。地下城主应比较以下方面：所属界（动物、植物、矿物）、类别（哺乳动物、双足生物、真菌、金属、球体等）、关系（树枝与树木、沙子与海滩等）、尺寸（较小、相等、较大）、形状（原物与变形结果的相似程度），以及智力（尤其是变形后的结果更有智力时）。

界的改变会令法术持续数小时或数轮：相差一界时持续数小时，相差两界时持续数轮。其他差异也会影响持续时间。例如，狮子变成安德罗斯芬克斯将永久持续；芜菁变成紫虫只持续数小时；象牙变成大象将永久持续；树枝变成宝剑则只持续数轮。所有被变形的物体都会散发强烈魔法灵光；对其施放解除魔法术后，物体会恢复自然形态。化石为肉术及其逆转法术也会影响受此术变形的物体。材料成分为水银、阿拉伯胶和烟雾。注意：此术用于活物时须进行系统震惊检定，其余变形与石肉转化规则如下。

作用规则：他塑形术。

此强力法术会彻底改变受术者的形态与能力，也可能改变其个性和心智。智力较低的生物不能变成智力较高的生物，但反过来可以。目标须进行系统震荡检定，以判断能否存活于变化；成功后会获得新形态的一切形体与能力。变化也会影响个性和心智，基础概率为 100 。目标每有 1 点智力，概率便降低 5 ；原形与新形态的生命骰数（角色则按等级计算）每相差 1 个，概率按差额每个生命骰增减 5 。是否转变个性和心智须每日检定，直到变化发生。举例而言，1 生命骰、智力 8 的兽人变成 6 生命骰的白龙后，完全转变的概率为 85 ；无论是否转变个性，都会拥有龙的形体能力；若个性和心智未变，则仍保留原有知识。8 级战士变成蓝龙时，若没有转变为龙的个性，仍能使用原本的武器战斗，甚至可用龙爪握持武器。新形态可能比外观更强或更弱，例如木乃伊变成小狗后仍会十分强壮，雷龙变成蚂蚁也不会因被小动物或人类踩到就被压碎。魔法师须以解除魔法使目标恢复原形，且恢复时也须进行系统震荡检定。

作用规则：化石为肉。

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。

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。

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

谭森变形术 *Tenser's Transformation*

6 环·变化系／塑能系 F27 SM-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

谭森变形术的效果足以令不了解其威力的生物惊叹。施法后，魔法师的体型和力量增长至英雄般的程度，变成一名狂暴战士。魔法师的生命值加倍；受到伤害时先扣除额外获得的魔法生命值，因此伤害未超过原有生命值时不会真正受伤；若伤害超过这部分额外生命值，超出的每一点都按 2 点计算。魔法师的护甲等级改善 4 级（例如 AC 10 变为 AC 6，AC 9 变为 AC 5，AC 8 变为 AC 4）。其攻击能力等同于同等级战士，使用通常仅限战士的战斗表；虽然只能用匕首攻击，但每次攻击额外造成 2 点伤害，并且每轮可以攻击两次。

此术必须持续至法术时间结束；在此期间，魔法师会继续攻击，直到所有敌人被杀、魔法师死亡、法术被解除，或持续时间结束。材料成分是一瓶英雄药水或超凡英雄药水，施法者须在念咒期间饮下。

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。

时间静滞术 *Temporal Stasis*

9 环·变化系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 1”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术使受术生物陷入暂停生命活动的状态，不会衰老，身体机能几乎完全停止。此状态会持续至解除魔法术移除法术，或施法者说出逆转法术“时间复归”为止。逆转法术只需一个词语，不需要姿势或材料成分。时间静滞术的材料成分是钻石、祖母绿、红宝石与蓝宝石粉末，每种宝石各取一份。

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

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F30 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。

角色 20 级 新增 1·累计 31

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F31 SH-1

控制·UA

施法 3-4 段	持续 6 回合＋每级 1 回合
距离 每 2 级 1”	豁免 无
范围 边长 2”的立方体	成分 V/S/M

造出一座力场牢笼。笼壁由交错的力场条组成，中间留有 1/2 英寸宽的空隙；能穿过空隙的生物可离开，法术和喷吐武器也能穿过。范围内生物均被困，除非可挤过空隙；有魔法抗性者可尝试一次穿过牢笼壁，失败便受困。一个生物成功逃脱并不放走同处牢笼内的其他生物。力牢只能被解除魔法消去，或等持续时间结束。

记忆法术时经特殊准备，可把它改成力场方盒 Forcecube：影响体积变成八分之一，即边长 1”的实心力场方盒；力场方盒可阻挡气体与风、非生命物质、生命物质、魔法或一切事物；屏障不能透入或透出所阻挡的攻击。移动率按下表。

实际施展两种版本均不需材料；但记忆时必须磨碎价值至少 1,000 金币的钻石，用钻石粉描出将来所要施展的牢笼或方盒轮廓。学习记忆完成后须把粉末抛向空中，粉末随即消失。

屏障所阻挡者	移动率
气体、风等	1”
非生命物质	8”
生命物质	6”
魔法	4”
一切	3”

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 13,700 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,700 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	电爪	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	放大术	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	传讯术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	物品定位术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	隐形术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	烟火术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	物品术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪现术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	材料术	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	他塑形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	自塑形术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	鬼斧神工	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	雷欧蒙的烦扰术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	召唤怪物	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	化石为肉	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	毕格比强力之手	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	陷捕术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	谭森变形术	6	17	14	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	拟像术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	相位门	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	力场监牢	7	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	任意物体变形术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	钢化玻璃	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	律令：目盲	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	形体变化	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	时间静滞术	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-22