AD&D 1E

巧匠琥珀册

LIBER ARTIFICIS



Materia manum exspectat.

材静候之，俟有其手。

MU-23

巧匠琥珀册

Liber Artificis

MU-23 · 通用魔法师成长法术书

西市巧匠不鬻此册，藏之琥珀匣，匣底封一寸木屑。法师尝以术换其手艺，二人遂合录制器、藏纳诸法。匠卒，门徒奉匣于工坊之龛，不以遗物分赀。

今本尚存旧尺与失败器图，旁注工价，皆小于修补所费。授书者先示木屑，曰：成器之前，此亦有纹。其人姓名已不可考，诸家却皆沿用其缺角之尺，以志传承。

Materia manum exspectat.
材静候之，俟有其手。



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
护甲术 3
修复术 3
角色 2 级 4
交友术 4
角色 3 级 4
保鲜术 4
隐形仆役 4
角色 4 级 5
光亮术 5
角色 5 级 5
材料术 5
李欧蒙小屋 5
角色 6 级 6
绑缚术 6
角色 7 级 6
任意门 6
火焰陷阱 7
角色 8 级 7
防护邪恶（半径 10 尺） 7
角色 9 级 8
鬼斧神工 8
距离扭曲术 8
角色 10 级 8
塑石术 8
角色 11 级 9
紫外视觉 9
角色 12 级 9
附魔物品 9
法术无效结界 10
角色 13 级 10
延时术 10
角色 14 级 10
卓姆吉瞬间召唤 10
魔邓肯之剑 11
角色 15 级 11
谭森变形术 11
角色 16 级 12
恒久术 12
迷宫术 12
角色 17 级 13
有限许愿术 13
角色 18 级 13
晶化脆裂 13
怪物召唤 13
角色 19 级 15
双重维度 15
角色 20 级 15
群体魅惑 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。

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F03 SL-1

防护·UA

施法 1 轮	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

在目标周围形成魔法力场，保护如同皮甲，即 AC 8 。已有护甲者不会获益；若生物因体型、速度、皮肤等本来拥有优于 AC 9 的护甲等级，则现有 AC 再改善 1 级，如 AC 8 变 7。法术不妨碍移动，不增加重量或负重，也不阻止施法。

效果持续至被解除，或受术者累计承受超过 8 ＋每级施法者 1 点的伤害。伤害可来自不同时刻；例如受术者先因一次攻击承受 8 点，数回合后再承受 1 点，法术便会失效。若施法者低于 2 级，法术此时会被解除；在法术消失之前，AC 效果始终完整。此术不能与除防护戒指以外的防护类魔法器具共同生效。材料成分是一片经精细鞣制、受牧师祝福的皮革。

原书疑点：正文写“累计伤害超过 8 点＋每级 1 点”才消失，而 1 级施法者的例子在累计达到 9 点时失效；上文按原文同时保留公式、例子与低于 2 级时的解除条件。

修复术 *Mending*

1 环·变化系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 3″	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/S/M

此法术可修复物体上的小型断裂。只要只有一处断裂，就能接合断裂的戒指、链环、吊坠

或细匕首。陶器或木制品即使断成多块，也能无痕接合并恢复如新般的强度。皮袋或酒囊上的破洞也可完全修复。此法术不能修复任何魔法物品。材料成分是两块小磁铁（很可能是天然磁石）或两个带刺果实。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

交友术 *Friends*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 1" ＋每等级 1" 的球体	成分 V/S/M

交友术会暂时提高魔法师 2 至 8 点魅力，或暂时降低 1 至 4 点，取决于影响范围内的生物是否通过对抗魔法的豁免检定。未通过者会对魔法师留下深刻印象，强烈希望成为其朋友并提供帮助；通过者则会对魔法师感到不自在，觉得他令人恼火。此法术完全不影响动物智力或更低的生物。材料成分为粉笔（或白面粉）、灯黑（或煤灰）和朱砂，施法前须涂在脸上。

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

保鲜术 *Preserve*

2 环·防护系 F06 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。

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

光亮术 *Light*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 半径 2” 的球体	成分 V/S

法术使分子振动并发出明亮光芒，亮度相当于火炬，但光球直径限于 4”。施法者也可以说出一个词提前熄灭光亮。若以生物为目标，须进行适用的魔法抗性检定和豁免检定；成功时，法术影响生物正后方的区域，而非生物本身。其他情况下，只要施法者能看见目标或存在畅通路径，法术就会在指定位置生效；光亮可以从空气、岩石、金属、木材或类似物质中产生。

持续时间见本术参数；此术可逆转。

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

材料术 *Material*

3 环·塑能／咒法系 F09 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。

李欧蒙小屋 *Leomund’s Tiny Hut*

3 环·变化系 F10 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 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

绑缚术 *Bind*

2 环·变化／附魔系 F11 SL-1

控制·UA

施法 2 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

令非活体材料制成的线、纱、绳、索甚至缆绳服从命令。可控制直径约 1 英寸的普通绳索 50 尺＋每施法者等级 5 尺；直径增大则长度按比例减小，直径减半则长度增加 50 。可下的命令是盘卷、盘卷并打结、套环、套环并打结、系紧并打结，以及每项的逆向命令。

绳索须在要作用的物体约 1 尺内，通常须先被掷向该物。受术目标可像对待普通绳索一样与其互动；生物抓住绳索可压过其魔法操控，绳索受 2 点劈砍伤害便会断。不能用来勒颈，但可绊倒目标，或缠住单一对手。除遵命行动外，它不具备攀爬绳或缠绕绳等魔法绳索的其他性质。

原书疑点：数值栏列有材料成分，但详述没有写出具体材料。

缠绕的作用：

受控绳索会缠绕、扭曲并纠结在生物身上，将其牢牢困住，持续至法术结束。若生物通过豁免检定，则不被束缚，但移动速度在法术持续期间减半。

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

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V

施法者立即抵达距离内指定地点，位置可用心中图景或方向、距离描述。传送本身没有落点偏差。随身非生命物质最多 5,000 金币重量；携带生命物质时，重量上限减半。

落点若被实体占据，施法者陷入星界并昏迷，须由他人施展解除魔法解救。落点无支撑物时，施法者坠落。施法后须等待 7 段方可恢复行动。

火焰陷阱 *Fire Trap*

4 环·塑能系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 3 轮	持续 永久，直至触发
距离 接触	豁免 成功则伤害减半
范围 被接触的物件	成分 V/S/M

此术可设置在任何能够闭合的物件上，例如书、盒子、瓶子、箱柜、棺材、门或抽屉。受术物件通常不能再同时施加守门术或巫师锁：火焰陷阱与守门术同时施展时两者均失效；先施展者生效，后施展者失效。若在巫师锁之后施展火焰陷阱，火焰陷阱失效；若两者同时施展则均失效；若先设火焰陷阱再施展巫师锁，则有 50 概率两术均失效。敲击术无法影响火焰陷阱；入侵者触碰或进入触发条件时，陷阱便会爆炸。施法者可正常使用受陷阱保护的物件。陷阱触发时发生半径 5 尺的爆炸，范围内生物须对抗魔法进行豁免检定，失败受到 1d4 ＋施法者等级点伤害，成功则伤害减半。爆炸不会损坏被设陷阱的物件。火焰陷阱的侦测概率只有通常的一半；若尝试拆除却失败，陷阱会立即触发。施法时，施法者须以少许硫磺或硝石描出闭合处的轮廓。

角色 8 级

新增 1·累计 14

防护邪恶（半径 10 尺） *Protection from Evil, 10' Radius*

3 环·半径 10 尺 F14 SL-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 以受术者为中心、半径 10 尺的球体	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半径 10 尺的范围，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。

防护影响范围扩大至受术者周围半径 10 尺。此术可逆转。

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	标准书编号
gp	

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。

距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 回合
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 100 平方尺	成分 V/S/M

只有在魔法师已召唤土元素时才能施展此术；只要施法者说明用途是合作，土元素便不会敌对。魔法师将土元素安置于影响区域后，元素便会扭曲该区域的距离，使穿越者实际走过的距离减半，或使穿越者感受到的距离加倍。例如，10 尺宽、100 尺长的走廊，可被扭曲为看似仅 5 尺宽、50 尺长，也可看似 20 尺宽、200 尺长。法术结束时，土元素返回其位面。行经该区域的生物无法察觉真实情况，但区域会散发微弱魔法灵光；真实视觉术可看出其中有土元素。材料成分是一小团软黏土。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

塑石术 *Stone Shape*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

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

施法者可将现有石块塑造成所需形状，例如石制武器、特殊活板门或雕像，也可改造石门以便逃出囚室，但涉及石料的体积不得超过法术影响范围。此术也可塑造石箱或秘密门，但无法制作精细细节。材料成分是软黏土；施法者须先将黏土捏成大致所需形状，施法时再将其触碰石头。

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

紫外视觉 *Ultravision*

4 环·变化系 F18 SM-1

探索·UA

施法 4 段	持续 6 回合＋每级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

使受术者看见紫外光谱。通常夜里 100 码内如白昼清楚，100-300 码间朦胧难辨；若夜色极暗且乌云厚重，视程降低 50 。若头顶隔着约 6 尺以上泥土或 3 尺以上石头，如大多地下空间，紫外线被遮蔽，只能在约 3 尺半径内看见极微弱的景象；附近若有紫外发射源，视力相应改善。近处光源，包括魔法物品的光辉，会使远处暗区因亮光“炫目”而更难看清。材料成分是一颗碾碎的紫水晶，价值至少 500 金币。

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

附魔物品 *Enchant An Item*

6 环·咒法系 F19 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。

法术无效结界 *Globe of Invulnerability*

6 环·防护系 F20 SM-1

防护·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 1” 的球体	成分 V/S/M

在施法者周围形成法球，阻挡一至四环法术进入，球内区域排除在这些法术的影响范围之外。球内施法可向外穿过法球。五环以上法术照常生效；解除魔法可破除法球。

材料：一颗玻璃珠或水晶珠。

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

延时术 *I Extension I*

4 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

此术可将先前施展的一至三环法术的持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 1.5 回合，人类定身术可延长至每等级 3 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

角色 14 级 新增 2·累计 23

卓姆吉瞬间召唤 *Drawmij’s Instant Summons*

7 环·咒法／召唤系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 无限＋特殊	豁免 无
范围 一件小型物品	成分 V/S/M

施法后，魔法师可以将几乎任何地点的一件指定物品直接传送到自己手中。物品必须是单件，长度不得超过一把剑，质量不得超过一面盾牌（约 75 金币重量），且不得是活物。

准备此术时，魔法师须手持一颗价值至少

5,000 金币的宝石，念完召唤咒的最后一个词之前的部分；施法时还须持有这颗同一宝石。随后只需捏碎宝石并念出咒语的最后一个词，指定物品便会立即传送至施法者选定的左手或右手。施法准备阶段必须事先触碰并明确说出物品名称；只有该特定物品会被召来。若物品由另一生物持有，此术无效，但施法者会知道持有者是谁，以及其大致所在位置。

物品也可以从其他位面召来，但前提是它不在其他生物的占有之下。14 级魔法师可从相隔一个位面的地方召来物品；15 级可跨越两个位面，16 级可跨越三个，依此类推。原书举例：16 级魔法师可以从某个外层位面的第二层召来物品；而 14 级魔法师只能从元素位面、星界位面或以太位面召来。材料成分为一颗价值至少 5,000 金币的宝石，施法时会被捏碎。

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F23 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 轮
距离 3"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造闪光剑形力场，以意念操纵其攻击。操纵期间，施法者可移动，其余活动须停止。剑的基础命中率按施法者一半等级的战士计算；命中骰为 19 或 20 时可命中任何 AC。

此剑可伤害须 3 武器方可命中的生物，以及星界、以太或异相对手。对人类体型及更小者造成 5d4，对更大者造成 5d6，也可用于制服。施法者可主动结束法术，解除魔法也可将其破除。

材料：价值 500 金币的微型白金剑，握柄与剑首用铜锌合金制造，法术结束时消失。

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

谭森变形术 *Tenser's Transformation*

6 环·变化系／塑能系 F24 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。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

恒久术 *Permanency*

8 环·变化系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 2 轮	持续 永久
距离 特殊	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术可改变某些其他法术的持续时间，使其永久有效。可由施法者对自身施加恒久术的法术包括：通晓语言术、侦测邪恶术、侦测隐形术、侦测魔法术、红外视觉术、防护邪恶术、防护普通飞弹术、阅读魔法术、巧言术以及隐形仆役术。魔法师先施放所需法术，再接着施放恒久术。每施放一次恒久术，魔法师的体质永久降低 1 点；上述个人用途的法术不能施加于其他生物。

此外，恒久术还能令下列法术效果永久持续：变巨术、恐惧术、阵风术、隐形术、魔嘴、棱彩球术、臭云术术、火墙术、力墙术和蛛网术。若目标不是活物，恒久术可与上述法术同时施放。此类恒久效果仍可被正常解除；一旦恒久术被解除，整个法术效果也随之消失。个人用途的恒久效果则只能由施法者等级高于最初施法者施放时等级的魔法师解除。

迷宫术 *Maze*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

将目标送入由力场平面组成、不断变化的异次元迷宫。目标停留时间由智力决定。牛头人免疫。

智力	停留时间
低于 3	2d4 回合
3-5	1d4 回合
6-8	5d4 轮
9-11	4d4 轮
12-14	3d4 轮
15-17	2d4 轮
18 以上	1d4 轮

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

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F27 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。

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

晶化脆裂 *Crystalbrittle*

9 环·变化系 F28 SH-1

特殊·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 每施法者等级 2 立方尺	成分 V/S

将金属变成如水晶般脆弱的晶体，不论原本是柔软的黄金还是坚硬的精金。剑、金属盾、金属盔甲，乃至铁魔像，都可因此变成易被重击粉碎的玻璃状材料。除祈愿术外，变化无法逆转；解除魔法无效。

施法者必须真正碰到目标；若金属物正在被穿戴、持用，或目标是怪物，须按战斗规则命中。一次仅能影响一件金属物品：目标的盔甲可被晶化，其盾牌不会连带受影响，反之亦然。物品按其魔法加值或防护强度取得豁免几率，每＋1 对应 5 ：＋1／＋3 剑取两种加值的平均，得 10 ；＋5 魔法盔甲得 25 ；铁魔像仅能由＋3 以上武器命中，因此得 15 。金属神器和圣物有 95 几率不受影响。

已晶化而未立即受到保护的物品，只要被金属工具或任何有重量的武器（包括长杖）正常击中，就会粉碎并永久毁坏。

怪物召唤 *VII Monster Summoning VII*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

特殊·PHB

施法 9 段	持续 8 轮＋每等级 1 轮
距离 9″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只七级怪物，它们会在施法后 1 轮出现；或者召来 1 只八级怪物，它会在施法后 2 轮出现。

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 VII：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-03	奇美拉（羽蛇亚）
04-06	恶魔：魅魔
07-09	恶魔：I 型
10-12	恶魔：II 型
13-15	恶魔：III 型
16-18	魔鬼：猬魔
19-21	魔鬼：骨魔

d	召唤怪物
22-23	魔鬼：角魔
24-26	双头巨人
27-29	火巨人
30-32	冰霜巨人
33-35	丘陵巨人
36-38	石巨人
39-41	石化蜥蜴

d	召唤怪物
42-43	哀嚎女妖
44-46	十头蛇
47-49	火焰蛇：八头
50-52	食脑怪
53-55	隐形猎手
56-58	拉迷亚
59-61	火蜥蜴

d	召唤怪物
62-64	灵吸怪
65-67	木乃伊
68-70	灵体那伽
71-73	新奥格
74-76	夜魔婆
77-79	绳怪（谢杜）
80-82	震颤怪

d	召唤怪物
83-85	巨型蛞蝓
86-88	怨魂
89-91	斯芬克斯：鹰头狮身（人面狮身）
92-94	眼魔
95-97	鬼火
98-00	索恩

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

双重维度 *Duo-Dimension*

7 环·变化系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F31 SH-2

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。

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 13,900 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 17,900 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	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	修复术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	交友术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	隐形仆役	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	光亮术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	保鲜术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	绑缚术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	材料术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	李欧蒙小屋	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	防护邪恶（半径 10 尺）	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	任意门	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	火焰陷阱	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	紫外视觉	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	延时术	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	鬼斧神工	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	距离扭曲术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	塑石术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	附魔物品	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	法术无效结界	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	谭森变形术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	卓姆吉瞬间召唤	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	魔邓肯之剑	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	有限许愿术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	双重维度	7	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	恒久术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	迷宫术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	群体魅惑	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	晶化脆裂	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	怪物召唤	9	18	13	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-23