AD&D 1E

鉄 樹 秘 巻

VOLUMEN ARBORIS FERREAE



Ferrum votum custodit.

鉄守其誓，久而不渝。

MU-24

铁树秘卷

Volumen Arboris Ferreae

MU-24 · 通用魔法师成长法术书

铸剑城小祠植铁树，以战后断刃为叶。守祠者取金铁秘术书薄皮，卷藏中干，阅世数百年。后迁祠于墓地，始剖树取卷，锈痕贯纸，犹作叶脉之形。

重缮者以旧铁铸扣，不饰锋刃。卷中每有兵器之图，旁必绘其折处；完剑惟一，图下题曰未授。传书之夕，师徒共置此卷于铁砧，静默至钟响，乃相交付。

Ferrum votum custodit.

铁守其誓，久而不渝。



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
谭森浮碟术 3
角色 2 级 4
睡眠术 4
角色 3 级 4
力量术 4
鞭术 5
角色 4 级 5
通晓语言 5
角色 5 级 5
秘密文页 5
水下呼吸 6
角色 6 级 6
坐骑术 6
角色 7 级 7
魔化武器 7
紫外视觉 7
角色 8 级 7
红外视觉 7
角色 9 级 8
铁墙术 8
弱智术 8
角色 10 级 8
延时术 8
角色 11 级 9
失手术 9
角色 12 级 9
谭森变形术 9
附魔物品 10
角色 13 级 11
毕格比阻截之手 11
角色 14 级 11
魔邓肯之剑 11
反弹术 11
角色 15 级 12
距离扭曲术 12
角色 16 级 12
钢化玻璃 12
欧提路克的念动球 12
角色 17 级 13
怪物召唤 13
角色 18 级 14
晶化脆裂 14
星界法术 14
角色 19 级 15
强求术 15
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。

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。

谭森浮碟术 *Tenser's Floating Disc*

1 环·塑能系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 3 回合＋每等级 1 回合
距离 2″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师制造一个圆形凹面、无重力的浮空

圆盘，以创造此术的谭森巫师命名；这位巫师以寻宝闻名，也以捡回每一枚铜币的贪心著称。圆盘直径 3 尺，每级可承载 1,000 金币重量；始终水平地浮在地面上方约 3 尺。若无特别命令，圆盘与魔法师保持 6 尺间隔；魔法师也可命令它在法术范围内移动，速度为 6”。若魔法师离开施法距离，或法术持续时间结束，圆盘便会消失，其承载物随即落到下方地面。材料成分是一滴水银。

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

力量术 *Strength*

2 环·变化系 F06 SL-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的人	成分 V/S/M

此术可提高受术角色的力量值，持续时间内有效；提升幅度取决于职业，并受种族、性别和职业对力量值的限制。牧师掷 1d6 增加 1 至 6 点；战士（包括圣武士和巡林客）掷 1d8 增加 1 至 8 点；魔法师和武僧掷 1d4 增加 1 至 4 点；盗贼掷 1d6 增加 1 至 6 点。若战士、圣武士或巡林客原有力量 18，额外获得一次 10 至 80 的超凡力量掷骰。所有超过 18 的力量值也按超凡力量处理，每增加 1 点，相当于超凡力量评级增加 10 。材料成分是几根毛发，或一撮来自特别强壮动物（猿、熊、牛等）的粪便。

鞭术 *Whip*

2 环·塑能系 F07 SL-1

控制·UA

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

在施法者最多 1” 处造出有实体的魔法鞭，施法者以空手握鞭的动作挥动它。鞭子能发出尖锐抽响，也能真正抽中目标。抽响足以拦住普通动物，除非它们对法术豁免；真正被鞭子命中的动物须再作承受 -1 至 -4 修正的对法术豁免，否则畏缩离开，至少 1 小时内不回来。鞭子不造成实际伤害。智力高于 3 的生物、体型超过熊的巨型动物及怪物不受这项驱赶效果影响。

近战中，鞭子命中敌人武器时可缠住它。若武器有刃，鞭子须通过对重击物品豁免，掷得至少 13；无刃武器则须通过对普通打击物品豁免，掷得至少 6 。成功便把武器扯离对方手中，除非对方又对法术豁免成功。武器落地后，对方须花 1 轮拾回。目标武器的魔法加值成为鞭子物品豁免的减值；若对手有魔法抗性，须先突破，才可掷鞭子的命中。材料成分是一小段编成微型鞭子的丝线。

原书疑点：驱赶动物一段写鞭子每“回合”都可抽响与击打，但数值栏的持续时间按“轮”计；此处两处均照录。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

通晓语言 *Comprehend Languages*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 一件书面物品或一个说话的生物	成分 V/S/M

魔法师可阅读原本无法理解的书面信息,例如藏宝图；但无法读懂魔法文字，只能辨认出它是魔法文字。法术也可用于理解正在说话的生物。两种情况下，魔法师都必须触碰待读物品或目标生物。此法术不会使施法者能够书写或说出该语言。材料成分是一撮煤灰和几粒盐。逆转法术“混淆语言”会阻止理解，或抵消通晓语言术。

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

秘密文页 *Secret Page*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 直到被解除
距离 接触	豁免 无
范围 一页，最大 2 尺见方	成分 V/S/M

使一页的真实内容看起来完全不同：地图可装成研究黑檀手杖抛光的论文，法术文字可装成账本或另一种法术。可在密页上施放语言混淆和爆炸符文；通晓语言却不能揭示真实内容。

原施法者只须说出命令词便能暂时显示真页、阅读后再恢复伪装；连续说出命令词两遍则永久移除此术。别人若察觉页面上的微弱魔法，可尝试解除魔法，但若解除失败，页面会被毁坏。若不使用解除魔法，除改变现实、祈愿术外，只有鬼火或恶作剧精的精华能揭示真页。材料成分是磨碎的鲱鱼鳞片。

水下呼吸 *Water Breathing*

3 环·变化系 F10 SL-1

生存·PHB

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

受术者可在法术持续期间于水下自由呼吸，即每级 6 回合。逆转法术“空气呼吸”可使水生生物在空气中同样舒适地呼吸同等时长。

材料成分为一小段芦苇或麦秆。

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

坐骑术 *Mount*

1 环·咒法／召唤系 F11 SL-1

生存·UA

施法 1 轮	持续 12 回合＋每级 6 回合
距离 1”	豁免 无
范围 一只生物	成分 V/S/M

召来一只普通动物，自愿充当坐骑；法术结束时它消失并回到原处。施法者可选其等级所允许的较低档坐骑。

施法者等级	可召坐骑
1-3 级	骡子或轻型马
4-7 级	挽马或战马
8-12 级	骆驼
13 级以上	大象；18 级起附轿座

坐骑通常不附骑具；选择比自己最高可召档更低的坐骑时才会附鞍与挽具。例如 4 级魔法师可召无鞍战马，或有鞍的轻型马。动物的数据与其种类的普通个体相同。材料成分是所召动物的一点毛发或粪便。

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

魔化武器 *Enchanted Weapon*

4 环·变化系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的武器	成分 V/S/M

此术将普通武器变成魔法武器，等同于＋1 武器，但不提供任何命中或伤害加值。箭、斧、弩矢、弓、匕首、锤、硬头锤、矛、剑等均可受术；每次可影响两件小型武器（如箭、弩矢、匕首）或一件大型武器（如斧、弓、锤、硬头锤）。受术的飞弹武器成功命中后，法术即告解除；否则持续至时限结束，例如 8 级魔法师可维持 40 轮（4 回合）。材料成分是研磨的石灰和碳。此术可以逆转。

紫外视觉 *Ultravision*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级 新增 1·累计 14

红外视觉 *Infravision*

3 环·变化系 F14 SL-1

探索·PHB

施法 1 轮	持续 12 回合＋每等级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可看见红外光谱，从而在 6” 范围内辨别热辐射差异。强烈的红外源（火焰、提灯、火把等）会像强光影响普通视觉那样使红外视觉眩目或产生“阴影”，因此受术者无法在这些热源附近有效使用红外视觉。隐形生物通常不会被红外视觉发现，因为隐形术会同时影响红外、紫外和普通光谱。材料成分是一撮干胡萝卜，或一块玛瑙。

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

铁墙术 *Wall of Iron*

5 环·塑能系 F15 SM-1

控制·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会造出一道垂直铁墙，通常用于封住通道或缺口；只要面积足够，铁墙便会嵌入周围材料。墙厚为每个施法者等级 1/4 英寸，面积为每等级 15 平方尺；例如，第 12 级魔法师可造出面积 180 平方尺的铁墙。若铁墙下方没有支撑，便会倒下并压伤其下生物。除非被解除魔法，否则铁墙永久存在；但它仍会像普通铁墙一样生锈、被穿孔等。材料成分是一小片铁皮。

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

延时术 *II Extension II*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 4 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四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。

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

失手术 *Fumble*

4 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1"	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

受术者会突然变得笨拙：奔跑时绊倒，伸手取物时失手掉落，使用武器时也可能笨拙地将其丢下。摔倒或捡回失手物品通常需要耗费下一整个近战轮；易碎物品掉落时还可能损坏。豁免成功者不会完全免疫，而是只以一半正常效率行动，移动与攻击速度降至正常或当前速度的一半。材料成分是一小团凝固的乳脂。

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 gp	标准书编号

角色 12 级

新增 2·累计 20

谭森变形术 *Tenser's Transformation*

6 环·变化系／塑能系 F19 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。

附魔物品 *Enchant An Item*

6 环·咒法系 F20 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。

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

毕格比阻截之手 *Bigby's Interposing Hand*

5 环·塑能系 F21 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。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F22 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。

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F23 SH-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

让准备受术的人把敌人的法术弹回原施法者；实际距离、持续时间、范围及豁免取决于被反弹的法术。若有人对已准备反弹术的魔法师施展律令：死亡，法术会先弹回施法者；原施法者若对法术豁免失败，便由自己承受。若成功，法术又飞向反弹者；反弹者再豁免，失败则受术，成功则继续弹回，直至一方失败或法术耗尽。整个法术都会弹回，如原本从反弹者前方十尺起始的闪电束也会整体返回，因而不伤他身后的同伴。

每一来回交换耗时 1 秒。法术在与其环级数相同的完整交换次数后耗尽；第一次发射不计，每次反弹算半次交换。例如一环法术可先发射、第一次反弹、可能再反弹，之后消散；二环法术可经历四次反弹，也就是两次完整交换。材料成分是一小段弯曲柳木或其他弹性木材，上面十字交叉缠着特别制备的肠线。

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

距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F24 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 16 级

新增 2 ·累计 26

钢化玻璃 *Glassteel*

8 环·变化系 F25 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。

欧提路克的念动球 *Otiluke's Telekinetic Sphere*

8 环·塑能／变化系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每施法者等级直径增加 1 尺的球体	成分 V/S/M

造出闪烁力场球，包住一个小到能装入球内且对法术豁免失败的生物。只要法术持续，球体便困住目标。除消除之杖、否定魔杖、解离术或解除魔法外，任何伤害都不能破坏它；这些效果只摧毁球体，不伤及内部目标。任何东西都无法穿过球壁，但里面可以正常呼吸。受困者挣扎只会带动球体移动，外面的人也能推动球体。材料成分是钻石或同样坚硬透明宝石做的半球，以及一个相配的阿拉伯树胶半球。

此术还使球内物体的有效重量仅为实际的 1/16 。施法者可用念动力托举球内实际重量不超过 5,000 磅的目标；包住目标后，操控距离最长为每施法者等级 1”。即使球内总重超过 5,000 磅，有效重量仍是十六分之一，因此可以不费特别力气地滚动球体。

由于重量降低，球内物体的快速运动或坠落相对无害；若球体在高空硬质地面上方消失，则可能酿成灾难。除韧性球的材料成分外，还需一对小条形磁铁。

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

怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F27 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

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 gp	标准书编号

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。

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

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F30 SH-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

联系施法者熟悉、姓名与相貌都知道的一个生物。目标不在同一位面时，每相隔 1 个位面有 5 概率传讯不到达；相隔两个位面则失败率 10 。可传送每施法者等级 1 个词；英语的 a、an、the 等冠词不计入词数。接收者不必遵照信息行动。只要送达，即使目标仅有智力 1 或动物智力，也能理解。

施法者可在讯息中加入相当于暗示术的要求。目标若对法术豁免失败，便会尽力照办。若该要求按目标收到讯息时的处境来看相对不可能或不合情理，它仍能理解讯息，但无需豁免，暗示也不起效。

原书正文另列材料成分：两根各有一端开口、用细铜线相连的圆筒，以及目标身上的少量部分，如头发或指甲。数值栏与正文不一致，游戏时由地下城主裁定。

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	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 14,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,000 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	谭森浮碟术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	睡眠术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	通晓语言	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	坐骑术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	力量术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	鞭术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	秘密文页	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	红外视觉	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魔化武器	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	紫外视觉	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	失手术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	铁墙术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	延时术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	毕格比阻截之手	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	距离扭曲术	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	谭森变形术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	附魔物品	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魔邓肯之剑	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反弹术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	怪物召唤	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	钢化玻璃	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	欧提路克的念动球	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	强求术	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	徽记术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	晶化脆裂	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	星界法术	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-24