AD&D 1E

幽井窥册

LIBER PUTEI



Profundum etiam respicit.

临渊而视，渊亦有目。

MU-25

幽井窥册

Liber Putei

MU-25 ·通用魔法师成长法术书

古宅幽井，封百年始启。井壁反书细字，法师以镜读之，皆幽隐窥察之术；字下所记诸室，宅中无一可寻。其人逐日缒灯誊录，至井底水现，文字亦止。

今卷首所绘井面，多映一牖，牖内悬灯，井上却无相应之屋。历代藏者禁以己貌补图，惟录亲见之异。旧序曰：垂目者亦在他目之中。序纸损半，此句独全。

Profundum etiam respicit.
临渊而视，渊亦有目。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
电爪 3
护甲术 3
侦测魔法 3
角色 2 级 4
油腻术 4
角色 3 级 4
隐形术 4
侦测隐形 4
角色 4 级 5
坐骑术 5
角色 5 级 5
鹰眼术 5
隔墙闻声 5
角色 6 级 6
愚人金术 6
角色 7 级 6
魔镜术 6
巫师之眼 7
角色 8 级 7
炽焰法球 7
角色 9 级 8
回避术 8
短讯术 8
角色 10 级 9
塑石术 9
角色 11 级 9
飞行术 9
角色 12 级 9
通晓传奇 9
透材术 10
角色 13 级 10
毕格比阻截之手 10
角色 14 级 10
隔离术 10
反转重力 11
角色 15 级 11
灵体折磨术 11
角色 16 级 12
心灵屏障 12
束缚术 12
角色 17 级 13
指使术 13
角色 18 级 14
毕格比粉碎掌 14
星界法术 14
角色 19 级 15
瑟腾法术免疫 15
角色 20 级 15
反弹术 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。

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。

侦测魔法 *Detect Magic*

1 环·预言系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、长 6” 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1

英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

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

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F06 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。

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

坐骑术 *Mount*

1 环·咒法／召唤系 F08 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 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。

隔墙闻声 *Clairaudience*

3 环·预言系 F10 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

魔法师可专注于某处，听见指定地点中心半径 6” 范围内的声音。距离不构成限制，但该地点必须为施法者熟悉或一目了然之处，例如门后、拐角另一侧或树林中。此术只能听见魔法师平常能够察觉的声音；金属板或魔法防护可阻断法术。此术只在施法者所在位面生效。材料成分是一只价值至少 100 金币的小银号角；施法时号角会消失。

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

愚人金术 *Fool's Gold*

2 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 6 回合
距离 1"	豁免 无
范围 每等级 1 立方尺	成分 V/S/M

此术可在持续时间内将铜币暂时变为金币，或将黄铜器物变成纯金。法术可影响大量铜或黄铜；计算时按每立方尺相当于 4,000 金币处理。看到假金的生物可进行豁免检定；若掷骰结果不高于其智力值，即能识破，但每有施法者一个等级，检定掷骰便须加 1，因此高等级魔法师制造的假金更难识破。若以冷锻铁猛击假金，有一定概率令其恢复原状，概率取决于所用材料：撒上研磨后的 50 金币黄水晶，概率为 30 ；100 金币琥珀为 25 ；500 金币黄玉为 10 ；1,000 金币东方黄玉（刚玉）仅为 1 。

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

魔镜术 *Magic Mirror*

4 环·附魔／预言系 F12 SM-1

探索·UA

施法 1 小时	持续 每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

把一面普通镜子暂时变成窥视器具，可观察几乎任意距离外的已知对象，或窥视其他位面。镜子必须是精工打磨、抛光的银镜，价值至少 1,000 金币。施法不损伤镜子，但消耗其他材料：隼、鹰或鹏鸟的眼睛，以及硝酸、铜和锌。

可直接透过魔镜施展通晓语言、阅读魔法、通晓语言术 Tongues、红外视觉和紫外视觉。侦测魔法、侦测善恶、传讯术和侦测幻象通过魔镜施展时，每施法者等级有 5 概率正确生效。

被窥视的目标可能察觉；基础概率按《地下城主指南》水晶球条目，另加本书职业的基础值：骑士 5 、野蛮人 1 。

远观定位与察觉：DMG 第 141 页。观察同时受本术持续时间限制。

对对象的了解程度	定位概率 *
私人熟识	100
略微认识	85
有其肖像	50
持有其物品	50
持有其衣物	25
对其情况了解充分	25
对其情况略有了解	20

对对象的了解程度	定位概率 *
对象位于另一位面	25

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

定位概率还决定魔法师能够观察目标多久、观察频率如何:

定位概率 *	每次观察时长	频率
100 或更高	1 小时	每天 3 次
90 -99	½ 小时	每天 3 次
75 -89	½ 小时	每天 2 次
50 -74	½ 小时	每天 1 次
25 -49	¼ 小时	每天 1 次
24 或更低	⅛ 小时	每天 1 次

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

若超过上述时长或频率继续观察，魔法师每轮都必须进行对法术的豁免检定。失败会使其智力永久降低 1 点，并陷入疯狂，直到得到治疗。

只有智力达到 12 或更高的生物，才有机会察觉自己正在被占卜。基础概率取决于职业: 战士 2 、圣武士 6 、巡林客 4 、盗贼 6 、行刺者 5 、武僧 1 、吟游诗人 3 。

智力每高于 12 点，生物察觉占卜的累积概率便按算术递增方式增加: 从 1 开始，智力 13-18 时依次为 1 、3 、6 、10 、15 、21 。此外，每有 1 个经验等级，察觉占卜的概率再增加 1 。怪物按最适合的上述职业计算。

每轮检查一次。若掷骰结果不高于相应概率，目标便察觉自己正被观察。若目标是施法者（牧师、德鲁伊、魔法师或幻术师），则使用原书第 60 页的“隐形侦测”表，而不是以上概率，并且每轮都要检查。施展“解除魔法”会使水晶球停止运作 1 天。针对水晶球窥视的各类防护法术则会使装置变得朦胧、无法正常工作。

巫师之眼 *Wizard Eye*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

炽焰法球 *Flaming Sphere*

2 环·变化／塑能系 F14 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。

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F15 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 直到被解除
距离 1”	豁免 特殊
范围 最大 3 尺见方的立方体	成分 V/S/M

在目标物体与所有活物之间建立斥力。生物试图触碰它时，依双方相对质量，或被弹开、无法靠近其 1 尺内，或反而把物体推走。例如，一名半身人去碰受术铁箱会被弹开；十余名半身人无法靠近箱子一尺内；巨型生物走近时，铁箱会滑开。不能直接对活物施展；若对活物所穿衣物或携带物施展，该活物可作豁免。材料成分是一枚磁化的针。

逆向法术吸引术 Attraction 使用同样材料，使目标物体与活物相互吸引：较小生物被拉向物体，较轻物体则滑向较大的生物。一旦物品这样黏住另一物体或生物，须通过一次弯曲铁条检定才能拆开。

短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F16 SM-1

探索·UA

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

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。材料成分是两只一端

开口的小圆筒，以一小段铜线相连。

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

飞行术 *Fly*

3 环·变化系 F18 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合，另加 1 至 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者获得魔法飞行能力，水平飞行速度为 12”；上升速度减半，俯冲下降速度加倍。基础持续时间之外的 1d6 回合由 DM 暗掷，施法者不知道确切结束时刻。

材料：一根鸟类飞羽。

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

通晓传奇 *Legend Lore*

6 环·预言系 F19 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。

透材术 *Glassee*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·PHB

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

此术能使金属、石头或木材的一部分在施法者眼中变得如玻璃般透明，也可直接将其变成透明材料。通常最多能看透 4 英寸厚的金属、6 尺厚的石头或 20 尺厚的木材；铅、黄金和白金不受影响。施法者可以只让自己看透材料，并在法术持续期间每轮使用一次；也可以将受影响材料变成透明的单向窗口。两种用法的视野范围都是宽 3 尺、高 2 尺。材料成分是一小片水晶或玻璃。

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

隔离术 *Sequester*

7 环·幻术／幻影、防护系 F22 SH-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 1 周＋每级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2”立方体	成分 V/S/M

让目标不被侦测、定位类法术发现，也对

各种视觉与观视手段隐形，可隐藏暗门、宝库等。但并不能防止触摸发现，也挡不住百目长袍、窥视宝石等器具。若施于不愿受术且能够抵抗、避开的生物，允许通常的对法术豁免。

受术的活物乃至不死生物都会昏迷，进入类似暂停生命活动的状态，直到法术到期或被解除。材料成分是一根石化蜥蜴睫毛、阿拉伯树胶及 1 德拉姆白粉浆。

反转重力 *Reverse Gravity*

7 环·变化系 F23 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。

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

灵体折磨术 *Spiritwrack*

6 环·塑能系／防护系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1" ＋每等级 1"	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/M

此术是针对下层位面强大生物（深渊、混沌邪恶位面、地狱等）的强力防护与惩罚法术。施法者必须知道目标的名字。真正念咒前，魔法师必须亲手准备一张发光羊皮纸，用特殊墨水仔细写上该生物的名字；墨水由磨碎的红宝石和一只 I、II 或 III 型恶魔的灵液制成，羊皮纸四周还须饰以连续的金箔边框。制作文件需 8 至 32 小时，仅羊皮纸、特制笔、金箔及其他杂项材料就要花费 1,000 金币；每张文件所用红宝石至少价值 5,000 金币。若恶魔、魔鬼或其他强大下层位面生物以某种形态现身，且没有占据其他生物的身体，魔法师便可开始正式施法。

开始诵读文件时，目标会被定在原地，除非其通过一次已按魔法师等级调整的魔法抗性检定（视同豁免检定）。即使成功，目标仍会感

到极度不适；若它并非被魔法强行带到此地并拘禁，便有 90 概率退回自己的位面或其他位面，因为诵读期间它无法攻击魔法师。第一段诵读持续整整 1 轮，结束时目标的不适感加剧。第二轮诵读期间，目标承受剧痛，并按每个生命骰损失 1 点生命值；该轮结束时，它已痛苦不堪。第三轮也是最后一轮诵读会使目标损失当前生命值的一半，并承受可怕痛苦；结束时，目标会被送入自己位面中的某个禁闭空间，受折磨的年数等于准备文件的魔法师等级。

遭此术对付的生物会永远视魔法师为死敌，因此魔法师通常会以法术相威胁，迫使其屈服，而不愿念完全文。目标每听完一轮诵读，便会额外累积 25 的概率同意条件，即使没有其他报酬或补偿。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F25 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。

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F26 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。

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

指使术 *Geas*

6 环·惑控系 F27 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V

此术向生物（通常是人类或类人生物）施加一道魔法命令，要求其执行某项差事，或停止某种行为或活动；目标必须有智慧、保持清醒且能自主行动。誓约不能强迫目标自杀，也不能要求其实施必然导致死亡的行为，但几乎能要求其他任何行动。目标会遵从指令，直到誓约完成；若不履行，便会逐渐患病，并在 1 至 4 周内死亡。违背或曲解指令会使其力量属性相应降低，直至停止违约。祈愿术可以解除誓约，解除魔法术和移除诅咒术均无效。誓约的施展和履行颇为棘手，错误施展会使法术立即失效；其他细节由地下城主裁定。

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

毕格比粉碎掌 *Bigby's Crushing Hand*

9 环·塑能系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

毕格比粉碎掌会显现一只巨大的无形之手，形态类似毕格比强力掌与毕格比金刚拳。此手受施法者心智控制，可抓住并挤压对手。挤压伤害取决于此手作用于目标的轮数：

作用轮数	伤害
第 1 轮	1 至 10 点生命值
第 2 至 3 轮	2 至 20 点生命值
第 4 轮及以后	4 至 40 点生命值

此手在被解除前可承受相当于施法者生命值的伤害。材料成分为蛇皮手套和蛋壳。

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

瑟腾法术免疫 *Serten's Spell Immunity*

8 环·防护系 F30 SH-1

防护·PHB

施法 每名受术者 1 轮	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可使施法者触碰并施法的生物近乎免疫某些法术及魔法攻击。魔法师每有 4 级，可保护一名生物；若保护多名生物，法术持续时间由这些生物均分。例如，16 级魔法师可保护一名生物 16 回合、两名生物各 8 回合，或四名生物各 4 回合。受保护者对下列类别的效果获得豁免检定加值：

效果类别	豁免检定加值
迷惑、魅惑、暗示	9
命令、支配、恐惧、定身、惊吓	7
契约、任务	5

此术可针对上述各种魔法效果进行豁免检定，即使该效果通常不允许豁免。材料成分为一颗钻石；施法时须将其碾碎并洒在受术者身上，而且每名受保护者都必须随身携带一颗完整钻石，大小不限。

角色 20 级

新增 1·累计 31

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F31 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 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 13,800 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,800 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	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	侦测魔法	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	坐骑术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	侦测隐形	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	愚人金术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	炽焰法球	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	鹰眼术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	隔墙闻声	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	飞行术	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魔镜术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	巫师之眼	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	回避术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	短讯术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	塑石术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	毕格比阻截之手	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	通晓传奇	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	透材术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	灵体折磨术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	指使术	6	17	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	隔离术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反转重力	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	反弹术	7	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	束缚术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	瑟腾法术免疫	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	毕格比粉碎掌	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-25