AD&D 1E

百舌旅经

LIBER MULTARUM LINGUARUM



Audi vocem peregrinam.

异乡之声，当静而听之。

MU-27

百舌旅经

Liber Multarum Linguarum

MU-27 · 通用魔法师成长法术书

边院纳四方流旅，言语不通，则绘水火门户以相告。游学法师为注读音，久成语册，秘术亦寓其间。诸地祷辞并录，无尊卑先后，惟哀告之语皆以细线护之。

本卷随旅人越海，篇幅日增。末附古歌，历代但传其音，不强为译；歌中一停，各抄本俱同。旧注曰：未知之言，亦当容其止息。今仍存此停，不以文字填足。

Audi vocem peregrinam.
异乡之声，当静而听之。



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
通晓语言 3
角色 2 级 4
交友术 4
角色 3 级 4
隐形术 4
传讯术 4
角色 4 级 4
心灵感应 4
角色 5 级 5
暗示术 5
巧言术 5
角色 6 级 6
影响普通火焰 6
角色 7 级 6
咆哮术 6
火墙术 6
角色 8 级 6
闪现术 6
角色 9 级 7
短讯术 7
传送术 7
角色 10 级 8
魔邓肯忠犬 8
角色 11 级 8
幻景 8
角色 12 级 9
连锁闪电 9
分水术 9
角色 13 级 10
召唤怪物 10
角色 14 级 10
放逐术 10
群体隐形 11
角色 15 级 11
化石为泥 11
角色 16 级 12
群体魅惑 12
强求术 12
角色 17 级 13
拟像术 13
角色 18 级 13
异界之门 13
律令死亡 14
角色 19 级 14
沉陷术 14
角色 20 级 15
律令：目盲 15
成长与准备位 16
战役所得续表 17
标准书容量与费用 18
每日准备法术 19
旅行法术书 20
旅行书勾选目录 21
旅行书登记 22
新学法术旅行书续目 23

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。

通晓语言 *Comprehend Languages*

1 环·变化系 F04 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。

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

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。

传讯术 *Message*

1 环·变化系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

心灵感应 *ESP*

2 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1"，最大 9"	豁免 无
范围 每次探测一个生物	成分 V/S/M

施法者可探知距离内生物的表层思想，但无法感知没有心智的生物，例如不死生物。至少 2 尺厚的岩石、至少 2 英寸厚的非铅金属，或一

张薄铅箔，都能阻隔此术。魔法师每回合可探测一个生物的表层思想；低等生物只能显露简单的本能念头。探测可连续数轮针对同一生物。此术可帮助判断门后是否有生物，但不一定能辨明其种类。材料成分是一枚铜币。

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

暗示术 *Suggestion*

3 环·惑控系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 6 回合＋每等级 6 回合
距离 3”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/M

魔法师以几个词、一句短语或一两句话，暗示目标采取施法者希望的行动。目标必须听得懂魔法师所说的语言。暗示必须听起来合理；要求目标自刺、扑向长矛、自焚或做其他明显有害的事，会自动使法术失效。但若说一池酸液其实是清水，跳进去会令人神清气爽，便可能奏效；又如暗示红龙停止攻击施法者一方，因为合作后可去别处掠夺丰厚财宝，也属合理暗示。暗示行动可持续相当长时间。目标豁免成功则不受影响。特别合理的暗示可由地下城主裁定，使目标豁免承受-1、-2 等惩罚。不死生物不受暗示术影响。材料成分是一条蛇舌，以及一小块蜂巢或一滴甜油。

巧言术 *Tongues*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 6” 的圆形区域	成分 V/M

施法者可以理解法术区域内任何生物的语言，包括种族语言和阵营语言。逆转版本会抵消巧言术，或扰乱区域内一切口头交流。

材料成分是一尊小型黏土金字塔模型，施法时会碎裂。

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

影响普通火焰 *Affect Normal Fires*

1 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 直径 3 尺的火焰	成分 V/S

魔法师可改变小型火焰（从火把、提灯到直径最多 3 尺的普通篝火）的大小与亮度：将其缩小、变暗至火柴般微弱，或增强亮度，足以照亮半径 2” 的球形区域。缩小火焰会使燃料消耗降至一半，增强火焰则使燃料消耗加倍。无论哪种情况，热量都不会改变。

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

咆哮术 *Shout*

4 环·塑能系 F12 SM-1

攻击·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则无效
范围 1” ×3” 的锥形	成分 V/M

施法者从口中发出撕裂耳膜的巨响，主要作用于向前延伸 3” 的锥形区域。范围内生物若豁免失败，耳聋 2-12 轮并受 2-12 点伤害；豁免成功则不受这两项效果。暴露在声浪下、易碎或易受振动破坏的东西会粉碎，如冰墙。每天只能施展一次，否则施法者有永久失聪之虞。材料成分是一滴蜂蜜、一滴柠檬酸，以及一只牛角或羊角制成的小锥筒。

火墙术 *Wall of Fire*

4 环·塑能系 F13 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 6”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者召出一道紫色或红蓝色的炽热魔法火幕。穿过火墙的生物受到 2d6 点伤害，另加施法者每级 1 点；距墙 1” 内的生物受到 2 至 8 点伤害，距墙 2” 内受到 1 至 4 点伤害。特别惧火的生物可能受到额外伤害，不死生物则总是受到双倍伤害。只有背向施法者的一侧会造成伤害。施法者持续专注时火墙一直存在；若不再专注，则持续每级 1 轮。火墙可形成每级 7 尺见方的火片，或形成半径 1/2” 并按施法者每级增加 1/4” 的圆环；前者固定不动，后者随施法者移动，高度为 2”。材料成分为磷。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

闪现术 *Blink*

3 环·变化系 F14 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。

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

短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F15 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。

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

魔邓肯忠犬 *Mordenkainen's Faithful Hound*

5 环·咒法系 F17 SM-1

特殊·PHB

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

此术召唤一只只有施法者可见的幻影看门犬；施法者可命令它守卫通道、房间、门或类似空间。任何比猫大的生物靠近守卫地点时，猎犬会立刻大声吠叫。忠诚猎犬能察觉隐形、星界、以太界、相位错开、二维化或其他不可见生物，是优秀的守卫者。若闯入者将背部暴露给猎犬，它会发动凶猛攻击，视为拥有 10 个生命骰，造成 3 至 18 点伤害，并能击中通常只有＋3 或更高魔法武器才能命中的对手。猎犬无法被攻击，但可被解除魔法。施法者离守卫地点不得超过 3"，否则法术立即解除。材料成分是一只小银哨、一块骨头和一根线。

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

幻景 *Hallucinatory Terrain*

4 环·幻术系 F18 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 特殊
距离 每等级 2"	豁免 无
范围 每等级 1" × 1" 的正方形区域	成分 V/S/M

此术以幻象遮蔽影响范围内的真实地形。例如，可将平原或道路伪装成沼泽、山丘、裂谷或其他难以通过的地形；将池塘伪装成草地，将悬崖伪装成缓坡，或将遍布岩石的沟壑伪装成平坦宽阔的道路。幻景持续至该区域受到解除魔法影响，或被智慧生物接触为止。施法者每提升一级，可影响更大的区域；10 级魔法师最多影响 10" × 10" 正方形区域，12 级则为 12" × 12"。材料成分是一块石头、一根树枝，以及少许绿色植物（叶片或草叶）。

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

连锁闪电 *Chain Lightning*

6 环·塑能系 F19 SM-1

攻击·UA

施法 6 段	持续 瞬间
距离 4”＋每级 1/2”	豁免 伤害减半，或完全避开
范围 特殊	成分 V/S/M

一束宽 1/4”的闪电从施法者指尖射向射程内的首要目标。这与笼罩一片区域的闪电束不同。首要目标对法术豁免成功受一半伤害，失败受每施法者等级 1d6 伤害。

随后闪电跳向最近的其他物体，无论动物、植物还是矿物，再从一个目标跳到最近的下一个；可能在两个静止物体之间往返，也可能在多个物体间形成循环。等距目标优先金属，其次含液体最多者，否则随机。总跳链数（含首要目标）最多等于施法者等级，同一个目标可再被击中。首击以后的每个可豁免目标，先作一次对法术豁免以避开电弧；成功则电弧转向下一个最近目标，该物不受伤。若确实击中，目标再另作一次伤害减半的豁免。

每成功击中下一个目标，伤害少 1d6：例如首击 12d6，后续依次为 11d6、10d6，直至 1d6。电弧直至完成应击中数、能量耗尽，或被接地物截住。每一次跳跃不得超过本术射程；若到下一个目标更远，电弧直接消散。树木或大块相连的导电金属（如牢笼铁栏）可使闪电接地。跳链不考虑方向，施法者也可能被自己的电弧击中。材料成分是一点毛皮、一根琥珀／玻璃／水晶棒，以及数量等于施法者等级的银针。

分水术 *Part Water*

6 环·变化系 F20 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者令水或类似液体分开，形成一条沟槽。沟槽的深度与长度取决于施法者等级：每级形成一条深 3 尺、宽 1 尺、长 2”（20 尺或 20 码）的沟槽。例如，十二级施法者可分开 36 尺深、12 尺宽、长 24”（240 尺或 240 码）的水体。沟槽持续至法术结束，或施法施法者主动终止效果（参见解除魔法）。

材料成分为两小片水晶或玻璃。

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

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
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

放逐术 *Banishment*

7 环·防护／塑能系 F22 SH-1

解除·UA

施法 7 段	持续 永久
距离 2”	豁免 特殊
范围 每施法者等级，共计 2 等级／生命骰的目标	成分 V/S/M

把一个或多个异位面生物瞬间送回其所属位面。它们除非再经特殊召唤或自行离开所属位面，否则不能回来。施法者等级须足以容纳目标合计等级／生命骰，且目标均在射程内。施法时须说出目标的生物类别和真实专名，并求助于与其对立的力量；还须先突破目标的魔法抗性。

材料成分是伤害、厌恶或违逆目标本性的物质。每加入一种，目标的对法术豁免掷骰承受 -2 。例如用铁、圣水、太阳石、迷迭香驱逐恶魔，合计 -8 。麒麟尾毛、羽蛇羽毛等特别合适的材料可各赋予 -3 或 -4 ；恶魔若面对魔鬼鳞片、泰坦头发或德鲁伊祝福过的槲寄生等不那么合适的材料，则每种可能只有 -1 。若目标豁免成功，施法者受能量反噬 2-12 点伤害并昏沉 2-12 段。

若求助的力量直接、积极地敌视目标，或积极维护施法者利益，可使上述材料的效果再加强 -1 至 -6 ，程度由地下城主判定。

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F23 SH-1

特殊·PHB

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

使 3”×3”区域内一群生物及其装备隐形，容量约为 300-400 名人类体型生物、30-40 名巨人或 6-8 条大型龙。正常视觉与红外视觉均看不见受术者，声音仍会传出。隐形持续至被解除、主动取消或受术者攻击；首次攻击保留隐形优势。具备看见隐形能力的生物可发现受术者。

材料：一根睫毛，以阿拉伯树胶包裹。

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

化石为泥 *Transmute Rock to Mud*

5 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 2 立方尺	成分 V/S/M

施法者将任意种类的天然岩石转化为等体积的泥浆。泥浆深度不得超过其长或宽的一半；若法术施于岩壁，被影响的岩石会坍塌成泥。不能漂浮、飞行或以其他方式脱离泥浆的生物会下沉并窒息，原本能在这种地面上行走的轻型生物除外。泥浆会一直存在，直到被解除魔法或此法术的逆转形式“化泥为石”恢复其材质，但形状未必复原。泥浆经蒸发会变成普通泥土，每立方 1”需 1 至 6 天，具体取决于日照、风力和排水情况。逆转法术会将普通泥土永久硬化为软石（如砂岩或类似矿物），除非再以魔法改变。

材料成分为黏土和水，逆转时则使用沙、石灰和水。

角色 16 级

新增 2·累计 26

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F25 SH-1

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。

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F26 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。

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	标准书编号
gp	

角色 17 级

新增 1·累计 27

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F27 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。

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

异界之门 *Gate*

9 环·咒法／召唤系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

异界之门法术有两项效果：首先，在施法者所在位面与某个强大存在居住的位面之间建立超维连接，使该存在可以直接穿过异界之门来到施法者所在位面；其次，法术的咒语会引起另一位面居民的注意。施法时施法者必须说出希望借助异界之门前来援助的恶魔、魔鬼、半神、神祇或类似存在的名字。必定会有某种存在穿过异界之门。来者的行动取决于多种因素，包括施法者的阵营、同行者的性质，以及反对或威胁施法者的人或事；地下城主应据此裁定。被召来的存在可能立即返回（极不可能），也可能留下采取行动。

施法者老化五年。（DMG “魔法导致的衰

老”表。）

律令死亡 *Power Word, Kill*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 直径 2”	成分 V

说出律令：死亡时，法术距离与影响范围内的一个或多个生物会死亡。此律令可杀死生命值不超过 60 点的一个生物；或者杀死两个或更多生命值均不超过 10 点的生物，但总计最多影响 120 点生命值。施法者必须在指定法术距离与范围中心时，同时说明目标是单个生物还是多个生物。

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

沉陷术 *Sink*

8 环·附魔／变化系 F30 SH-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物，或每施法者等级 1 立方”的物体	成分 V/S

施法者须不受打断地诵念前 4 段。此时目标被固定在原地，并取得脚下表面的密度，除非生物对法术豁免成功，或有魔法性质的物体对解离豁免成功。普通非魔法物体无权豁免。这里的“魔法性质”包括魔法物品、受附魔或具有魔法来源的物品，以及受防护法术、永久魔法或类似法术作用的物品。

施法者此时可停止施法，让目标维持现状；法术在 4 回合后消散，目标恢复正常。若继续诵念，目标在第 5 段沉入自身高度的四分之一，第 6、7 段各再沉入四分之一，第 8 段完全没入地面。

活物因此处于类似停滞的状态，除此以外不会受伤。无论生物或物体，沉入后都完整无损，且其最高处位于地表以下、深度等于自身高度：例如 6 尺高的目标，其最高处在地下 6 尺。移走目标周围的地面便会破除法术，目标恢复正常，但不会自动升上来。挖掘术、化石为泥、自由术（囚禁术的逆向法术）等可以协助救出目标，不会伤害它。

对施过此术的区域使用侦测魔法，即使目标已在侦测范围之外，也会显示一股难以辨明的微弱魔法；若目标在范围内，则能辨明其为附魔／变化性质。

角色 20 级

新增 1·累计 31

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F31 SH-2

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 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	电爪	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	通晓语言	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	交友术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	传讯术	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	影响普通火焰	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	心灵感应	2	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	暗示术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	巧言术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	闪现术	3	8	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	咆哮术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	火墙术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	幻景	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	短讯术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	魔邓肯忠犬	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	召唤怪物	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	化石为泥	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	连锁闪电	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	分水术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	放逐术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	群体隐形	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	拟像术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	群体魅惑	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	强求术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	沉陷术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	律令：目盲	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	异界之门	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	律令死亡	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-27