AD&D 1E

# 墨印绒章

*PAGINAE SIGILLATAE*



*Verbum sigillatum tempus habet.*

绒中之言，自有其时。

MU-28

# 墨印缄章

## Paginae Sigillatae

MU-28 ·通用魔法师成长法术书

王室印房废，库吏得封叶一束，页页同印，封蜡俱完。书记从边隙读其文，另誊成册，不敢启封。后印模佚，此册遂为仅存之本，名《墨印缄章》。

历任藏主遇深秘之篇，必缄小签，书开阅之日；再封亦另加一押，不掩故迹。卷首惟一空签，始终未题。授者嘱曰：有言待其时，有印待其主。故不许先以己印占之。

*Verbum sigillatum tempus habet.*
缄中之言，自有其时。



# 目录

卷中法术与随身藏抄


**角色 1 级** 3
阅读魔法 3
魔法飞弹 3
防护邪恶 3
封门术 3
**角色 2 级** 4
奔跑术 4
**角色 3 级** 4
巫师印记 4
魔嘴 4
**角色 4 级** 5
抹消术 5
**角色 5 级** 5
秘密文页 5
蛇纹法印 5
**角色 6 级** 6
爆炸符文 6
**角色 7 级** 6
火焰陷阱 6
缓慢术 7
**角色 8 级** 7
敲击术 7
**角色 9 级** 7
穿墙术 7
李欧蒙秘藏箱 8
**角色 10 级** 8
气水术 8
**角色 11 级** 9
马友夫微流星 9
**角色 12 级** 9
斥力术 9
摄心目光 9
**角色 13 级** 11
石墙术 11
**角色 14 级** 11
卓姆吉瞬间召唤 11
真名术 11
**角色 15 级** 13
魔邓肯冥思术 13
**角色 16 级** 13
徽记术 13
嫌恶术/关怀术 14
**角色 17 级** 14
毕格比强力之手 14
**角色 18 级** 15
时间静滞术 15
虹光法球 15
**角色 19 级** 16
缚魂术 16
**角色 20 级** 16
召唤恶魔 16

成长与准备位 18
战役所得续表 19
标准书容量与费用 20
每日准备法术 21
旅行法术书 22
旅行书勾选目录 23
旅行书登记 24
新学法术旅行书续目 25

# 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。

### 魔法飞弹 *Magic Missile*

1 环·塑能系 F02 SL-1

攻击·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 6” ＋每等级 1” | 豁免 无 |
| 范围 一个或多个生物 | 成分 V/S |

从指尖射出自动命中目标的魔法飞弹，每枚造成 1d4 1 点伤害。一级发射一枚，此后每两级增加一枚：三级两枚、五级三枚、七级四枚，依此递增。多枚飞弹可集中攻击同一生物，也可分别指定生物。

### 防护邪恶 *Protection from Evil*

1 环·防护系 F03 SL-1

防护·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 每等级 2 轮 |
| 距离 接触 | 豁免 无 |
| 范围 被接触的生物 | 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约 1 英尺距离，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。

### 封门术 *Hold Portal*

1 环·变化系 F04 SL-1

控制·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 每等级 1 轮 |
| 距离 每等级 2” | 豁免 无 |
| 范围 每等级 80 平方英尺 | 成分 V |

法术以魔法封住木、金属或石制的门、闸门或活板门，使其如同牢固地闩住并锁好。施法距离为每级 2”，持续每级 1 轮。任何异次元生物（恶魔、魔鬼、元素等）都能击碎被封住的门。施法者高出 4 级或更多的魔法师可随意打开封住的门；敲击术或解除魔法也会使封门术失效。被封的门仍可用蛮力撞开或砸坏。

## 角色 2 级

新增 1 ·累计 5

### 奔跑术 *Run*

1 环·附魔系 F05 SL-1

特殊／生存·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 轮 | 持续 5-8 小时 |
| 距离 接触 | 豁免 无 |
| 范围 特殊；仅人类与亚人类 | 成分 V/S/M |

使受术者以两倍通常速度全速奔跑 5-8 小时而不疲倦。结束后须休息同样时数，并大量饮水、充分进食。施法者每有 2 级可影响一人：4 级可影响 2 人，6 级可影响 3 人，依此类推。只影响保持自然形态的人类与亚人类；有职业特殊奔跑能力的野蛮人免疫。材料成分是以泉水煮干李子所得的汁液，以及 5-8 粒蓖麻种子的油调成的药剂。

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

### 巫师印记 *Wizard Mark*

1 环·变化系 F06 SL-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 永久 |
| 距离 接触 | 豁免 无 |
| 范围 1 平方尺 | 成分 V/S/M |

在石、金属或更软材料上无损地刻下施法者自己的符文或记号，可见或不可见，还可附最多 6 个较小字符。不可见印记被侦测魔法作用时会发光并可被阅读，但未必能被理解；侦测隐形、真知术、真实视界、窥视宝石或百目长袍也能发现它。阅读魔法揭示留下印记者的意图，抹消术可清除印记。

材料成分是价值约 50 金币的一撮钻石粉，以及为印记上色的颜料。即使印记不可见，也需要颜料；这时施法者改用某种尖笔而非手指书写。

### 魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F07 SL-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 2 段 | 持续 特殊 |
| 距离 特殊 | 豁免 无 |
| 范围 一个物件 | 成分 V/S/M |

施法者可为指定物件注入魔法，使一张突然出现的嘴在特定事件发生时说出预先交代的信息。魔嘴能以施法者懂得的语言，在 1 回合内说完不超过 25 个词的信息，但不能念诵法术。嘴会随话语动作；若法术施于雕像，雕像的嘴便会动起来发声。目标可以是树、岩石、门或其他物件，但不能是有智慧的动物或植物。施法者可设定触发条件，既可简单如“第一个触碰你的人”，也可详尽具体；触发距离为每等级 1/2”，例如 6 级魔法师可令其在 3”内有长翅膀的生物出现时开口。在触发条件满足前，法术持续有效，因此持续时间不定。魔嘴无法辨识隐形生物、阵营、等级、生命骰或职业（外表衣着除外）。材料成分是一小块蜂巢。

## 角色 4 级

新增 1 ·累计 8

### 抹消术 *Erase*

1 环·变化系 F08 SL-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 永久 |
| 距离 3” | 豁免 成功则无效 |
| 范围 一卷卷轴，或一至两页相对的纸张 | 成分 V/S |

抹消术可以从卷轴、纸张、羊皮纸或类似表面上清除魔法或普通文字，但不能清除爆裂符文或徽记术。法术的基础成功率为 50 ；针对魔法文字，每个施法者经验等级额外增加 2 ，针对普通文字则额外增加 4 。这相当于目标的豁免机会：掷百分骰，结果超过相应成功率时，法术失败。

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。

### 蛇纹法印 *Sepia Snake Sigil*

3 环·咒法／召唤系 F10 SL-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 特殊 |
| 距离 1/2” | 豁免 无 |
| 范围 一个符印 | 成分 V/S/M |

符印有三种形式，最终都召出一条深褐色蛇形力量，扑向最近的活物，但不会攻击施法者。其攻击如同生命骰等于施法者等级的怪物。若命中，目标被闪烁的琥珀色力场包围并冻结，直到施法者主动释放，或解除魔法解除。在此之前，外物无法触及或移动力场及受困者；受困者不衰老、不饥饿、不睡眠、不恢复法术，也不察觉周围环境。

若蛇形力量未命中，便在棕光、巨响和一团直径 1”、持续 1 轮的土褐色烟雾中消散。三种施法用途是：

施法者在空中画发光符印，并将它指向预定目标。

在某个表面刻褐色符文，触碰或注视它的人会触发。

在魔法著作中写一个小符号，用于保护该书。

材料成分是价值 100 金币的琥珀粉、一片

任意蛇鳞及一撮蘑菇孢子。

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

### 爆炸符文 *Explosive Runes*

3 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 特殊 |
| 距离 接触 | 豁免 特殊 |
| 范围 半径 1/2″ | 成分 V/S |

魔法师可在书籍、地图、卷轴或其他承载文字信息的材料上描绘神秘符文，以阻止未经授权者阅读。读者每有一个魔法师经验等级，发现符文的概率便为 5 ；盗贼无论等级如何，发现概率都只有 5 。符文被读时会爆炸，对读者造成 12 至 30 点伤害（6d4 + 6）；爆炸半径内的其他生物可进行豁免检定，成功则伤害减半。施法者及其指定的其他魔法师可阅读材料而不触发符文；施法者也可随时将其完全移除。除此之外，只能以解除魔法移除；若未触发，符文会随之消失。爆炸会摧毁承载符文的材料，除非该材料通常不会被魔法火焰摧毁。

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

### 火焰陷阱 *Fire Trap*

4 环·塑能系 F12 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。

### 缓慢术 *Slow*

3 环·变化系 F13 SL-1

控制·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 3 轮＋每等级 1 轮 |
| 距离 9”＋每等级 1” | 豁免 无 |
| 范围 4” × 4” 区域内，每等级 1 个生物 | 成分 V/S/M |

受术生物的移动和攻击速度降至正常或当前速度的一半，因此可抵消加速术；若目标已被减速，效果还会累积。此术同样影响被魔法加速或减速的生物。受影响生物的数量最多等于施法者等级，且须位于魔法师指定的区域内；区域以施法者指定方向和距离为中心。材料成分是一滴糖浆。

## 角色 8 级 新增 1·累计 14

### 敲击术 *Knock*

2 环·变化系 F14 SL-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 6” | 豁免 无 |
| 范围 每等级 10 平方尺 | 成分 V |

敲击术可打开卡住、被把持或受巫师锁影响的门，也能打开上闩或以其他方式锁住的门、暗门、上锁或机关箱盒，以及镣铐和锁链。对巫师锁施法只会令其失效 1 回合，并不解除法术；其他情况下，锁具或焊接处会永久打开，但之后仍可重新关闭上锁。此术不能抬起横闩或类似障碍物（例如吊闸）。法术每次可完成两项开锁操作；若一扇门同时上锁、上闩且被把持，则需要施展两次敲击术。

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

### 穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F15 SM-1

生存·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 5 段 | 持续 6 回合＋每等级 1 回合 |
| 距离 3” | 豁免 无 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

此术在木墙、灰泥墙或石墙中打开一条通道，使施法者及同伴可以直接穿过。通道宽 5 尺、高 8 尺、深 10 尺；对极厚的墙壁连续施展多个穿墙术，可形成贯通通道。材料成分是一

撮芝麻。

### 李欧蒙秘藏箱 *Leomund's Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系， F16 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 回合 | 持续 60 天 |
| 距离 特殊 | 豁免 无 |
| 范围 一个约 2' × 2' × 3' 的箱子 | 成分 V/S/M |

施展此术须先请技艺精湛的工匠制作一个极其精美昂贵的箱子。若主要材质为木头，须使用乌木、紫檀、檀香木、柚木等，所有包角、钉子和五金配件均须为铂金；象牙箱的金属配件可用黄金；青铜、铜或银箱的配件可用琥珀金或银。箱子造价至少 5,000 金币。之后还须用相同材料制作一只细节完美的微缩箱子。每名魔法师同一时间只能拥有一对秘匣，即使祈愿术也无法破例。施法者触摸大箱并持有微缩箱念咒，大箱便会消失，进入以太界。无论外观尺寸如何，大箱每级可容纳 1 立方尺物品；放入活物会使法术有 75 概率失败，因此通常用于收藏法术书、魔法物品和宝石等。只要仍有微缩箱，施法者便可随时将大箱从以太界召回自己所在之处；微缩箱若遗失或损毁，即使祈愿术也无法找回大箱。

秘匣位于以太界期间，每周被某种生物或存在发现的累计概率增加 1 。若被发现，结果如下：10 概率被忽略，10 概率有物品被放入，30 概率箱内物品被交换，30 概率有物品被偷走，20 概率箱子被清空。秘匣返回物质位面时会打开一道以太窗口，持续 5 小时并逐渐缩小；开启时有 5 概率吸引以太怪物穿过，之后每过 1 小时，概率累计降低 1 ，直至窗口消失。即使使用宝石视界术、真实视觉术等，物质位面上的生物也无法定位秘匣。若持续时间结束前没有取回秘匣，其永久遗失的概率每天累计增加 5 ：第 61 天为 5 ，第 62 天为 10 ，以此类推。

## 角色 10 级 新增 1 ·累计 17

### 气水术 *Airy Water*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 5 段 | 持续 每等级 1 回合 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 直径 2" 的球体，或直径 4" 的半球 | 成分 V/S/M |

此术将普通液体（如水、以水为基底的浸液或溶液）变成密度较低、可供呼吸的物质。魔法师进入水中施法后，会形成一个充满气泡的水球；施法者和影响范围内的同伴可在其中自由移动，并像在空气中一样呼吸。水球会随施法者移动。会水下呼吸的生物会避开气水球；有智慧的生物若能以游泳以外的方式移动，也可进入其中，但所有水生呼吸者在法术影响区域内都无法呼吸。施法只需说出一个词。材料成分是一小把碱盐或溴盐。

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

### 马友夫微流星 *Melf's Minute Meteors*

3 环·塑能／变化系 F18 SL-1

攻击·UA

| | |
|---|---|
| 施法 5 段 | 持续 特殊 |
| 距离 每级 1" | 豁免 无 |
| 范围 每枚飞弹一个目标 | 成分 V/S/M |

施法者能投掷与自身等级相同数量的小火球。每枚作为投掷飞弹武器判定，未命中时按类似手榴弹的飞溅武器处理；命中时爆成直径 1 尺的火球，使目标受 1-4 点伤害，或点燃可燃物，甚至实木板。剩余飞弹持续可用，直到全部发出、施法者放弃，或对其施放的解除魔法成功。

施法后须从下列两种发射速度选定一种,不可再改:

每 2 段一枚：在施法完成后的第 2 段，施法者指向目标发出第一枚，之后每隔 2 段再发一枚；这通常跨越到下一轮。

每轮一枚：从施法当轮开始，每轮须放出一枚；施法者可选择该轮何时发射，也可在同一轮施展另一法术，但新法术不能要求持续专注，否则剩余流星会不由自主地放弃。

若施法者不能准确记住尚余几枚流星，也表示其已不由自主地放弃剩余部分。材料成分是用松焦油将硝石、硫黄调成的小珠，以及一支精制的微型中空金管。金管因精细工艺和魔法刻纹，制作费至少 1,000 金币，但只要不受损，便可反复施展此术。

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

### 斥力术 *Repulsion*

6 环·防护系 F19 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 每两等级 1 轮 |
| 距离 每等级 1" | 豁免 无 |
| 范围 宽 1" 的路径 | 成分 V/S/M |

施法后，影响路径内的所有生物都会远离施法者。被斥退的生物每轮移动 3"，或以其自身移动速度后退；即使因此超出法术距离，也会继续完成当前整段移动。材料成分是一对小型磁化铁条，分别连接在象牙和乌木制成的小犬雕像上。

### 摄心目光 *Eyebite*

6 环·附魔／魅惑、幻术／幻影系, F20 SM-1

探索·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 20 尺 | 豁免 特殊 |
| 范围 一个生物 | 成分 V/S |

施法者与目标对视、说出一个词，便可选

用下列四种效果之一；用过一次后，本术立即消散。

魅惑 Charm：目标无比忠诚、温顺，甚至愿为施法者涉险；对法术豁免成功则无效。

恐惧 Fear：目标对法术豁免失败时，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 。

恶疾 Sicken：目标突发恶心、发热和痛楚，力量、智力等各项能力及移动速度都降至一半；没有属性值的生物不受影响。每回合须休息一半时间才能继续移动。豁免成功则无效；失败者每天失去 1 点实际体质，降至 0 时死亡。成功的解除魔法、医疗术、改变现实、有限许愿术或祈愿术可移除此症，治愈疾病则不能。非人类、非亚人类、非类人生物对该效果的豁免获得＋ 4 。

睡眠 Sleep：目标豁免失败便陷入昏睡。生命骰不超过 4 ＋ 3、通常会受一环睡眠术影响的生物在此豁免承受 -2 ；不死生物免疫。须摇醒或以其他刺激使受术者恢复意识。

魅惑人类的完整规则：

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。

魅惑怪物的完整规则：

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 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

### 石墙术 *Wall of Stone*

5 环·塑能系 F21 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 |

造出与现有石体接合的花岗岩墙，每施法者等级具有 20 平方尺面积及 ¼ 英寸厚度。十二级时可形成厚 3 英寸、面积 240 平方尺的墙体。

墙体可呈垂直墙、桥或坡道，与现有石体相连即可。它永久存在，直至被解除魔法、解离术或普通破坏手段摧毁。

材料：一小块花岗岩。

## 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。

### 真名术 *Truename*

7 环·附魔／变化系 F23 SH-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 特殊 | 持续 特殊 |
| 距离 3” | 豁免 成功则无效 |
| 范围 被叫出真名的目标 | 成分 V/S |

若魔法师知道活物的真实秘名，便能对它产生强大影响。寻常通用名称通常不是真名，目标自身也未必知道；须经费力调查、监视、通晓传奇及高难度贤者研究寻找。施法者先大声说出真名，再吟诵涵盖目标本性、历史的诗句，需 3 段；随后以诗句说明要实现的结果，最好押韵。每种结果需时不同：

多重暗示：可包含 1 至 4 个暗示，令目标按施法者建议行动，每一节诗句需 1 段。连同前 3 段起始吟诵，四个暗示共需 7 段。

虚弱与投降：每念诵 1 段，目标实际力量失去 1 点，并承受命中、伤害及移动力各 -1；每失一点力量须对麻痹豁免，失败便温顺投降。吟诵停止后 2-8 轮恢复力量，随之恢复抵抗意志。

变形：可将活物变成动物、植物或矿物形态，不需系统震荡检定。每节诗句 1 段，所需节数见下表；相反方向的变化也同样适用，未列的情况由地下城主比照最接近的一档。持续

时间为每施法者等级 6 回合，减去所念诗节数的回合。目标按新形态的通常同类思考、行动，但保留原有生命值，期满恢复自然形态。

| 变化 | 诗节数 | 变化 | 诗节数 |
|---|---|---|---|
| 矿物与动物之间 | 10 | 矿物与植物之间 | 9 |
| 植物与动物之间 | 8 | 怪物与普通生物之间 | 7 |
| 怪物与另一怪物之间 | 6 | 其他生物与人类之间 | 5 |
| 一种动物与另一动物之间 | 4 | 一种植物与另一植物之间 | 3 |
| 一种矿物与另一矿物之间 | 2 | | |

转移：将目标无误传送或以其他方式送去别处，所需诗节见下表。目标会自动变得足以在目的地的正常环境中存活。自愿受术者不需豁免，即使有魔法抗性亦然。

| 目的地 | 诗节数 |
|---|---|
| 同一位面，100 英里内 | 4 |
| 同一位面，500 英里内 | 5 |
| 同一位面，2,000 英里内 | 6 |
| 相隔一个位面／世界 | 7 |
| 相隔两个位面／世界 | 8 |

吟诵过程中施法者一旦被打断，法术立即失败并耗去。

作用规则：暗示术。

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。

作用规则：任意物体变形术。

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）。

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

### 魔邓肯冥思术 *Mordenkainen's Lucubration*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 瞬间 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 施法者本人 | 成分 V/S |

立即回想起过去 24 小时内曾经记忆并实际施展、随后遗忘的一至五环法术之一，仿佛该法术从未施展过。每次只能恢复一个；下一轮起可正常再施展。若该法术需要材料成分，施法者仍须备有材料，否则暂时不能施展回想起的法术。

## 角色 16 级

新增 2 ·累计 26

### 徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F25 SH-1

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 |

## 嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F26 SH-1

控制·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 6 回合 | 持续 每等级 12 回合 |
| 距离 3” | 豁免 特殊 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

此术会产生特定振动，排斥或吸引某一类有智慧的生物，或某一阵营的角色。开始施法前，魔法师必须先决定采用哪种效果以及针对何种生物或阵营，因为两种用法的材料成分不同。此术不能直接施加于活物。

若作用于区域，每个施法者等级可影响一个边长 10 尺的立方体；若作用于物品，则只能附魔一件物品，受影响的生物或角色对其进行豁免检定时承受-2 减值。

嫌恶 Antipathy。受影响的生物或阵营会强烈想要离开该区域，或不愿触碰该物品。豁免成功者可以留下或触碰物品，但会感到极度不适；只要留在区域内或触碰物品，每轮便损失 1 点敏捷，最多损失 4 点。豁免失败者会被迫离开并永久回避该区域或物品，直到法术被解除或持续时间结束。此用法的材料成分是一块浸在醋里的明矾。

关爱 Sympathy。受影响的特定生物或阵营会因身处该区域，或有机会触碰、占有该物品而感到欣喜。除非豁免成功，否则它会强烈渴望留在该区域，或拒绝放开该物品。豁免成功者虽会摆脱魅惑，但须在 1 至 6 回合后再次进行豁免；若第二次失败，便会返回该区域或物品旁。此用法的材料成分为价值 1,000 金币的珍珠粉和一滴蜂蜜。

必须明确说出要影响的生物种类（例如红龙、丘陵巨人、鼠化人 wererat、拉玛苏 lammasu、卡托布莱帕斯 catoblepas 或吸血鬼），或角色的具体阵营（例如混乱邪恶、混乱善良、守序中立或中立）。

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

## 毕格比强力之手 *Bigby's Forceful Hand*

6 环·塑能系 F27 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。

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

### 时间静滞术 *Temporal Stasis*

9 环·变化系 F28 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。

### 虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F29 SH-1

防护·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 7 段 | 持续 每等级 1 回合 |
| 距离 自身 | 豁免 特殊 |
| 范围 直径 2” 的球体 | 成分 V |

以七层不透明虹光环绕施法者。球体固定不动，施法者可安全进出；生命骰少于 8 的生物见到色光后目盲 2d4 回合。通常只露出地面以上的半球。

进入者依次承受各层效果：前三层共造成 70 点伤害；死亡、石化、发疯与异位面传送分别允许表列豁免。破除时须从红至紫依次进行，先破外层，方能攻击下一层。湮灭权杖可摧毁整个法球。

| 层 | 防护与接触效果 | 破除 |
|---|---|---|
| 红 | 阻非魔法飞弹；10 点伤害 | 寒冰锥 |
| 橙 | 阻魔法飞弹；20 点伤害 | 阵风术 |
| 黄 | 阻毒、气体、石化；40 点伤害 | 解离术 |
| 绿 | 阻吐息；对毒素豁免，失败死亡 | 穿墙术 |
| 蓝 | 阻定位、侦测、灵能；对石化豁免，失败石化 | 魔法飞弹 |
| 靛 | 阻魔法；对魔杖豁免，失败发疯 | 恒定光亮 |
| 紫 | 力场；对法术豁免，失败移往异位面 | 解除魔法 |

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 | 标准书编号 |
|---|---|
| gp | |

## 角色 19 级

新增 1·累计 30

### 缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

特殊·PHB

| 施法 特殊＋1 段 | 持续 永久，直至宝石破裂 |
|---|---|
| 距离 1” | 豁免 无效 |
| 范围 一个生物 | 成分 V/S/M |

此术将目标的生命本质（以及其物质躯体，如有）强行封入施法者以魔法制作的特殊牢笼。施法者必须看见目标，并在说出法术最后一个字时知道其真名。正式施法前，魔法师必须准备灵魂牢笼：对目标施放附魔物品术，再将迷宫术置入宝石，使之成为囚禁灵魂的牢笼。宝石价值须达到目标每个生命骰或经验等级 1,000 金币；例如，囚禁一名 10 生命骰（或 10 级）生物需要价值 10,000 金币的宝石。

囚禁灵魂有两种方式。第一种是在目标处于法术距离内时说出最后一个字；目标可使用其魔法抗性（如有），并进行对抗魔法的豁免检定。若豁免成功，宝石会碎裂。第二种方式更为阴险：施法者诱使目标接受一件刻有法术最后咒语的触发物品。使用此法时，制作宝石牢笼必须指定触发物品；还可在触发物品上施加关爱术。目标一旦拿起或接受该物品，其灵魂便会自动转移至宝石中。

宝石牢笼会无限期拘禁灵魂，直到宝石破裂、灵魂获释，且物质躯体得以重塑。若被囚禁者是来自其他位面的强大生物（角色在非主物质位面时，也可能被其他位面的居民视为此类生物），它获释后可被要求立即提供一项服务。否则，宝石破裂后它便可完全自由。

## 角色 20 级

新增 1·累计 31

### 召唤恶魔 *Cacodemon*

7 环·咒法／召唤系 F31 SH-1

特殊·PHB

| 施法 特殊 | 持续 特殊 |
|---|---|
| 距离 1” | 豁免 特殊 |
| 范围 被召唤的生物 | 成分 V/S/M |

这项危险的奥术能召来一只强大的 IV、V 或 VI 型恶魔，前提是魔法师知道其名字。此术不足以召来更强大的恶魔；较弱恶魔没有已知名字，因而不会被召来。施法者必须知道所召唤的 IV、V 或 VI 型恶魔的名字。被召来的恶魔愤怒而邪恶。为避免被杀死或掳走，施法者必须位于防护法阵内（或位于带有防护邪恶术的秘法三角阵内），并将恶魔拘束在五芒星阵中。

召来的恶魔可以用以下方式处置：

方式一：强迫其服务。施法者可用灵体折磨术威胁并折磨恶魔，迫使它执行指定任务；恶魔完成全部服务后方可获得自由，并须为此立誓。这种做法极其危险：契约中的细微错误都可能被恶魔利用，使结果反转，甚至令它杀死并吞噬召唤者。被迫服从后，恶魔会永远仇恨魔法师，因此施法者必须足够强大，能够应对后患。

方式二：以贡品进行交易。召唤者可献上新鲜的人血，并承诺提供一名或多名人类祭品，以换取恶魔自愿服务。施法者仍须做好充分防护；恶魔可能认为条件不足，或更愿意享用召唤者的血肉而拒绝交易。由于施法者知道恶魔真名，恶魔必须遵守誓约，但只须遵守条文的字

面含义，而非协议本意。通常只有极邪恶的魔法师会尝试这种交易；若召唤者同样混乱，恶魔或许会对其稍有好感。

方式三：以缚魂术捕获。召来的恶魔可以成为缚魂术的目标。此时魔法师无需与恶魔交谈或谈判；恶魔可能会在被囚禁前试图与施法者达成协议。只要拘束措施妥当，捕获风险不大；若未能拘住恶魔，它通常只会逃回自己的位面。恶魔被困后，必须一直囚禁到持有禁锢物的人将其打破并释放；释放者必须要求恶魔提供一项服务。若恶魔询问要求而释放者没有提出服务，恶魔便不受约束，可以当场杀死释放者；若提出了服务，恶魔须先尽力完成，再返回深渊。

除非恶魔自愿长期服务，否则必须限制服务期限。若任务或服务需要异常漫长的时间，或根本无法完成，恶魔有 50 概率摆脱束缚，并在施法者未持续受到保护时向其复仇；脱身的恶魔可在被召至的位面停留至多 666 天。

被召来的恶魔异常强壮，每个生命骰有 8 点生命值。召唤施法时间按恶魔类型的数字计算，每型需 1 小时；期间一旦受到打断，法术便会失败。恶魔已经现身后若施法过程遭到打断，它有 10 概率挣脱束缚并攻击魔法师；每持续一轮干扰，此概率再累积增加 10 。

每只恶魔都可对此召唤术进行豁免检定。掷骰结果若高于召唤者的魔法师等级，则该次召唤失败：IV、V 型掷 3d6，VI 型掷 2d10。出现这种情况，说明所命名的恶魔已被囚禁或消灭，或所用真名不完全准确；施法者必须另换名字，再尝试召唤一只恶魔。

材料成分包括五根燃烧的黑色蜡烛；一只装有炽热煤块的火盆，煤上须焚烧硫磺、蝙蝠毛、猪油、烟灰、硝酸汞晶体、曼德拉草根和酒精；一张在五芒星中用符文写有恶魔名字的羊皮纸；以及一盘哺乳动物的血（最好是人血），置于拘束恶魔的区域内。

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<br>等 级: | | | | |
| B02<br>等 级: | | | | |
| B03<br>等 级: | | | | |
| B04<br>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<br>等 级: | | | | |
| B06<br>等 级: | | | | |
| B07<br>等 级: | | | | |
| B08<br>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 | 14 | 10 |
| SM-1 | 四至六环 | 16 | 9 | 7 |
| 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 | 魔法飞弹 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F03 | 防护邪恶 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F04 | 封门术 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F05 | 奔跑术 | 1 | 2 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F06 | 巫师印记 | 1 | 3 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F08 | 抹消术 | 1 | 4 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F07 | 魔嘴 | 2 | 3 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F14 | 敲击术 | 2 | 8 | 7 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F09 | 秘密文页 | 3 | 5 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F10 | 蛇纹法印 | 3 | 5 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F11 | 爆炸符文 | 3 | 6 | 6 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F13 | 缓慢术 | 3 | 7 | 7 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F18 | 马友夫微流星 | 3 | 11 | 9 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F12 | 火焰陷阱 | 4 | 7 | 6 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F15 | 穿墙术 | 5 | 9 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F16 | 李欧蒙秘藏箱 | 5 | 9 | 8 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F17 | 气水术 | 5 | 10 | 8 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F21 | 石墙术 | 5 | 13 | 11 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F19 | 斥力术 | 6 | 12 | 9 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F20 | 摄心目光 | 6 | 12 | 9 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F24 | 魔邓肯冥思术 | 6 | 15 | 13 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F27 | 毕格比强力之手 | 6 | 17 | 14 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F22 | 卓姆吉瞬间召唤 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F23 | 真名术 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F31 | 召唤恶魔 | 7 | 20 | 16 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F25 | 徽记术 | 8 | 16 | 13 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F26 | 嫌恶术/关怀术 | 8 | 16 | 14 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F30 | 缚魂术 | 8 | 19 | 16 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F28 | 时间静滞术 | 9 | 18 | 15 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F29 | 虹光法球 | 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-28