AD&D 1E

无声使节

LEGATUS SILENS



Etiam silentium pervenit.

纵无其声，亦能有达。

MU-29

无声使节

Legatus Silens

MU-29 ·通用魔法师成长法术书

北境休兵，使团散，独一失声书记携书南行。其稿多交接暗记，间录传语与越门之法；前叶由师代笔，后叶方见其手。旧关守者认其封记，遂得平安出境。

南院为其缮成此编，诸信地址依旧，不因城废而删。卷中无一自述，惟收书名单下注：皆曾候我。传书之仪，师不出声，受者亦不答，俟卷入匣，始以常言相问。

Etiam silentium pervenit.

纵无其声，亦能有达。



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
传讯术 3
角色 2 级 4
交友术 4
角色 3 级 4
隐形术 4
发声术 4
角色 4 级 4
书写术 4
角色 5 级 5
半径 10 尺隐形术 5
闪电束 5
角色 6 级 6
烟火术 6
角色 7 级 6
任意门 6
移除诅咒 6
角色 8 级 7
火焰箭 7
角色 9 级 7
短讯术 7
传送术 8
角色 10 级 8
遣返术 8
角色 11 级 9
困惑术 9
角色 12 级 9
反魔法护罩 9
延时术 9
角色 13 级 10
欧提路克弹力法球 10
角色 14 级 10
相位门 10
无误传送 10
角色 15 级 11
连锁闪电 11
角色 16 级 12
强求术 12
克隆术 12
角色 17 级 12
延迟爆裂火球 12
角色 18 级 13
流星爆 13
魔邓肯解离术 13
角色 19 级 14
真名术 14
角色 20 级 15
嫌恶术/关怀术 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。

传讯术 *Message*

1 环·变化系 F04 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 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。

发声术 *Vocalize*

2 环·变化系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 一个会施法的生物	成分 S/M

让受术者在接下来法术的整个施法过程都落在本术持续时间内时，能无声施展原本需要言语成分的法术。适合必须安静或身处沉默术中的情形。此术并不解除沉默，也不保证其他声音交流有效：例如可在魔法沉默范围内施展传讯术，但没有信息会传回施法者；后续法术本身产生的可听效果也会在沉默持续期间被遮蔽。材料成分是一只没有铃舌的铃铛，或一名囚犯的舌头。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

书写术 *Write*

1 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 小时
距离 0	豁免 特殊
范围 一段魔法文字	成分 V/S/M

此法术使魔法师能够把暂时无法理解的法术抄入法术书，例如因法术环级过高或智力不足而无法理解的法术。尝试书写时，魔法师须进行对抗魔法的豁免检定：目标法术只比自己目前能施展的最高环级高一环时，检定获得 2；高两环时不调整；高三环或更多时，每高一环便承受-1 调整。检定失败时，魔法师每有目标法术一环便受到 1d4 点伤害，并昏迷相同数量的回合；若未死亡，这种伤害每天只能恢复 1d4 点，因为它同时损害精神与肉体。书写每环法术需 1 小时，期间魔法师处于恍惚状态，敌人总能令其措手不及。除书写材料外，还需要由稀有物质调制的精制墨水，每瓶至少价值 200 金币；若无法购得，魔法师须自行调制。

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

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10' Radius*

3 环·幻术系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 以被接触生物为中心、半径 10 尺	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。

使目标周围半径 10 尺内的生物一并隐形；受术者彼此看不见。某一受术者攻击时，只对该受术者解除隐形，其他受术者仍隐形；受术者主动结束法术时另行处理。

闪电束 *Lightning Bolt*

3 环·塑能系 F10 SL-1

攻击·PHB

施法 3 段	持续 瞬间
距离 4”＋每等级 1”	豁免 成功则伤害减半
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者释放一道强力电能，对影响范围内生物造成每个经验等级 1d6 点伤害；通过豁免检定者只受一半伤害。法术距离是闪电开始出现的位置；若闪电在 6” 处开始，其射程便从该处继续向前延伸。闪电会点燃可燃物、劈开木门、击碎厚达 1 尺的石材，并熔化铅、金、铜、银、青铜等熔点较低的金属。承受闪电全力冲击的物件须另行检定是否受损；生物豁免成功时，其携带装备视为未受影响。施法者决定闪电的形状和长度：可选择宽 1/2”、长 4” 的分叉闪电，或宽 1/2”、长 8” 的单束闪电。若 12 级魔法师将闪电施至最大距离 16”，分叉闪电会从 16” 处开始向外延伸至 20”，单束则延伸至 24”。若非导电障碍物（如石墙）挡住闪电，使其无法达到全长，闪电会折返施法者方向，总长度仍按起点至终点计算，障碍物所受伤害另计。例如，一道长 8” 的闪电从 4” 处开始，但前方

只有 3.5”空间，闪电便在 3.5”处折返，沿原路方向反弹 8”。材料成分是一撮毛皮，以及一根琥珀、水晶或玻璃棒。

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

烟火术 *Pyrotechnics*

2 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 12”	豁免 无
范围 所用火源的 10 倍或 100 倍	成分 V/S

烟火术有两种效果。其一，产生闪耀、色彩绚丽的空中焰火，持续施法施法者每级 1 段，并暂时致盲影响范围内、其上方或距其 12”以内且视线未受阻的生物。其二，使火源冒出浓密翻涌的烟流，形成令人窒息的云团，持续每级 1 轮；烟雾从地面或地板向上覆盖大致球形区域，也可贴合封闭空间形状，能见度降至 1 尺。施法范围内必须有火源。焰火影响体积为火源体积的 10 倍，烟雾则为 100 倍；无论哪种效果，火源都会立即熄灭。

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

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。

移除诅咒 *Remove Curse*

4 环·防护系 F13 SM-1

解除·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

施法者通常可以移除物品、生物身上的诅咒，或不受欢迎的附身与邪恶存在。但此法术本身不能影响受诅咒的盾牌、武器或护甲，通常只能使受其影响的人摆脱该诅咒物品。逆转法术“施加诅咒”持续施法施法者每级 1 回合。它有三种常见效果：随机将受害者一项属性降至 3（概率 50 ）；使受害者命中检定与豁免检定均承受-4（概率 25 ）；或使受害者每回合有 50 概率掉落手持物品（概率 25 ；不使用工具的生物则什么也不做）。施法者也可以设计威力相近的其他诅咒，应由地下城主裁定。施加诅咒须触碰目标；目标仍可进行豁免，成功则效果无效。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

火焰箭 *Flame Arrow*

3 环·咒法系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 段
距离 接触	豁免 无
范围 每支被接触的箭或弩矢	成分 V/S/M

法术施展后，在其持续期间，魔法师每段可接触一支箭或弩矢，使之成为魔法弹药，但不获得命中加值。每支弹药必须在 1 轮内射出，否则会被火焰完全吞噬，魔法随之消失。火焰弹药按正常概率引燃目标；若目标还会受到额外火焰伤害，每支命中的火焰箭会额外造成 1 点伤害。材料成分是一滴油和一小片燧石。

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

遣返术 *Dismissal*

5 环·防护系；逆向为咒法／召唤系 F17 SM-1

解除·UA

施法 1 轮	持续 永久
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

处于主物质位面的魔法师可强制或允许异位面生物回其所属位面，类似牧师四环驱逐术。须知道目标生物种类名称；若它有特定姓名、真名或姓氏，也须知道并在施法时使用。先检定魔法抗性，再比较施法者等级与目标等级或生命骰：施法者较高，则目标豁免掷骰点数减去差额；目标较高，则其掷骰点数加上差额。目标若自愿遣返，只作无修正的豁免。施法成功会立即送走目标，但有 20 概率把它送去并非故乡的位面。

逆向法术召请术 Beckon 从另一位面召来已知且知道姓名的生物；成败判定相同，但此时仅在不知道其专名时检定魔法抗性。成功后生物立刻来到施法者所在位面，却不保证友善，也不会自动听命，故往往需要额外防护与束缚。本术不作用于原生主物质位面、后来前往异位面的生物（如舍杜），也不作用于有部分主物质位面血统的生物（如坎比翁）。材料依目标而异：遣返用令其厌恶、有害的物品；召请用其喜爱、向往的物品。

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

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 12"	豁免 特殊
范围 2 至 16 个生物	成分 V/S/M

法术令范围内一个或多个生物陷入困惑,按下表行动:

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

法术持续施法者每级 1 个近战轮。受影响生物数量为 2 至 8 只，另可能增加若干只：以施法施法者等级减去影响范围内最强对手的等级或生命骰数, 若结果为正, 则将其加到随机决定的受影响生物数量上；结果为负则忽略。受影响者为范围内距离施法者最近的生物。每只受影响生物每轮都须进行豁免检定，除非其结果是“徘徊离开 1 回合”；此时它会在环境允许的情况下，以正常移动速度尽可能在一回合内远离施法者。所有豁免骰均-2。每轮开始时重新判定豁免与行动。

本术调整: 但基础影响数量为 2 至 16 个生物。材料成分是一套三枚坚果壳。

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

反魔法护罩 *Anti-Magic Shell*

6 环·防护系 F19 SM-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 直径每等级 1" 的球体	成分 V/S

形成随施法者移动的隐形屏障，阻挡魔法与法术效果，包括吐息、凝视及声音攻击；屏障内的法术和魔法物品效能受到抑制。受魅惑、召唤或咒法召来的生物无法进入。普通生物和普通投射物可穿过。魔法剑在屏障内失去附魔, 仍可作为普通剑使用。

延时术 *III Extension III*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·PHB

施法 5 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持续时间延长至两倍，四至五环法术持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 2 回合，人类定身术可延长至每等级 4 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

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

欧提路克弹力法球 *Otiluke's Resilient Sphere*

4 环·变化／塑能系 F21 SM-1

防护·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每级直径 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。

角色 14 级

新增 2·累计 23

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每两等级可使用 1 次
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法时，魔法师与一段墙体建立联系，使其如穿墙术般形成通道。相位门对除施法者外的所有生物都不可见，也只有施法者能使用该空间或通道。施法者进入时，相位门消失；离开时重新出现。每两级施法者等级可使用一次。只有等级高于施法者的魔法师施展解除魔法，或数名较低等级魔法师协同施法且等级总和超过施法者等级的两倍，才能解除此术。

无误传送 *Teleport Without Error*

7 环·变化系 F23 SH-1

生存·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

可携带等值 2,500 金币的额外重量；超过第十级后，每级再增加 1,500 金币等值重量，到达施法者所属位面的任何已知地点，完全没有误差。也能前往其他位面，但目的地至多按传送表的“仔细研究过”档处理：施法者须实际去过该位面，并仔细勘察某处，才可把它指定为目的地；跨位面时仍用普通传送表，按熟悉程度判定偏差。原书另提示九环救援术有例外。施法者在传送出现的那一轮不能再做其他事。

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

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

连锁闪电 *Chain Lightning*

6 环·塑能系 F24 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。

角色 16 级

新增 2·累计 26

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F25 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。

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造某个人的复制体。克隆体在各方面都与原体相同，包括经验等级、记忆等；但克隆体本身就是那个人。因此，若原体与克隆体同时存在，彼此都会知道对方存在，并都想除掉对方，因为这种另一个“自己”令双方无法忍受。若双方无法互相杀死，一方有 95 概率发疯并自毁，其中克隆体发疯的概率为 75 ；另有 5 概率是双方都发疯并自杀。这些情况会在两者同时存在后的 1 周内发生。

材料成分是被复制者的一小块肉。克隆体会成为取下这块肉时的那个人；此后获得的知识、经验等都不为克隆体所知。克隆体只是身体复制，原体的财物不会随之复制。克隆体需要 2 至 8 个月才能长成；只有此后，原体与克隆体才会同时存在。

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

延迟爆裂火球 *Delayed Blast Fireball*

7 环·塑能系 F27 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 特殊
距离 10” ＋每等级 1”	豁免 成功则伤害减半
范围 半径 2” 的球体	成分 V/S/M

指定爆炸距离与高度，指尖射出火光；火光提前碰到实体时即在碰撞处爆炸，否则在指定位置爆炸。范围内生物每有施法者一个等级便受 1d6 点火焰伤害，豁免成功减半。

爆炸火焰依所在空间扩展，总体积约 33,000 立方尺。火焰点燃可燃物，熔化金、银、铜等软金属。暴露物品须检定损毁；生物豁免

成功时，其装备视为免受影响。爆炸气压很小。

魔杖发出的火球为 6d6，具有此能力的法杖为 8d6，卷轴为 (1d6　4)d6。

材料：蝙蝠粪与硫磺揉成的小球。

每颗伤害骰额外增加 1 点伤害。施法时指定延迟 1 至 50 段；到时火球爆炸。

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

流星爆　*Meteor Swarm*

9 环·塑能系　　F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 瞬间
距离 4”＋每等级 1”	豁免 1/2
范围 特殊	成分 V/S

施法时，魔法师可令四枚直径 2 尺的球体，或八枚直径 1 尺的球体从伸出的手掌飞出，沿直线射向施法者指定的距离，但不得超过最大射程。弹道上的生物会承受飞弹的全部效果，不能豁免。流星拖曳着火花轨迹，每枚击中后都如火球术般爆炸。

四枚大球各造成 10 至 40 点伤害，按菱形或方形排列爆炸；每枚影响直径 3” 的区域，图形各边间隔 2”，爆炸范围相互重叠，中心会同时受到四次爆炸影响。八枚小球的直径和伤害均为大球的一半（直径 1½”，伤害 5 至 20 点），按菱形内套方形或方形内套菱形排列；外边长 2”，内边长 1”。中心有四个重叠区域，外围也有多个区域会受到两次爆炸影响。除飞弹直接击中者外，每个爆炸区域内的生物都须分别进行豁免检定；成功则承受一半伤害，否则承受全额伤害。

爆炸火焰会点燃可燃物，并熔化金、铜、银等软金属。暴露于火焰的物品须检定是否受损；生物豁免成功时，其装备视为未受影响。

魔邓肯解离术　*Mordenkainen's Disjunction*

9 环·变化／附魔系　　F29 SH-1

解除·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 3”	成分 V

范围内一切魔法和魔法物品都会被解离，施法者身上及其正在接触的物品除外。正在施展的法术被拆散成各个成分，通常像解除魔法那样使效果落空。永久魔法与受魔化的物品也须豁免：若魔法实际施在某生物身上，按对法术豁免；其余情况按抵抗解除魔法，失败便变回普通物品。药水、卷轴、戒指、杖、其他魔法物、武器与盔甲均可能失去全部魔法性质。

神器与圣物同样可能受影响，但实际被解离的几率仅为每施法者等级 1　。摧毁神器有 95　几率引来与该器物有利益或联系的强大存在的注意；此外，一旦神器被摧毁，施法者须以 -4 修正对法术豁免，否则永久失去全部施法能力。

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

真名术 *Truename*

7 环·附魔／变化系 F30 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）。

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F31 SH-2

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 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	传讯术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	交友术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	书写术	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	发声术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	烟火术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	半径 10 尺隐形术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪电束	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	火焰箭	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	任意门	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	移除诅咒	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	困惑术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	欧提路克弹力法球	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	短讯术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	遣返术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	反魔法护罩	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	延时术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	连锁闪电	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	相位门	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	无误传送	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	延迟爆裂火球	7	17	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	真名术	7	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	强求术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	克隆术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	嫌恶术/关怀术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	流星爆	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	魔邓肯解离术	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-29