AD&D 1E

绯帐辞令

SERMONES VELI RUBRI



Verbum emissum non redit.

一言既出，无由复收。

MU-30

绯帐辞令

Sermones Veli Rubri

MU-30 ·通用魔法师成长法术书

绯帐议堂，书记历录廷辩，正辞之外，另存删句与默语。名辩者没后，其间渐显摄心秘术，遂别抄为卷。议堂再易其主，而帐后小柜犹以故钥启闭。

此书旧衣用绯线，历次装订未尝更色。诸篇终处皆画一耳，或向众人，或向空席。旧题曰：言既入人，何由复收。故授此卷以前，必先听受者陈一未决之事，至其言尽而后开匣。

Verbum emissum non redit.
一言既出，无由复收。



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
护盾术 3
魅惑人类 3
角色 2 级 4
蛛行术 4
角色 3 级 4
心灵感应 4
遗忘术 4
角色 4 级 5
交友术 5
角色 5 级 5
暗示术 5
半径 15 尺黑暗术 5
角色 6 级 6
光亮术 6
角色 7 级 6
魅惑怪物 6
召唤怪物 7
角色 8 级 7
鹰眼术 7
角色 9 级 8
活化死尸 8
距离扭曲术 8
角色 10 级 8
死云术 8
角色 11 级 9
火焰护盾 9
角色 12 级 9
指使术 9
死亡术 9
角色 13 级 10
动物成长 10
角色 14 级 10
魅惑植物 10
折磨术 11
角色 15 级 12
延时术 12
角色 16 级 12
群体魅惑 12
奥图迷舞 12
角色 17 级 13
嫌恶术/关怀术 13
角色 18 级 14
律令死亡 14
流星爆 14
角色 19 级 14
恒久术 14
角色 20 级 15
欧提路克的念动球 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。

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。

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。

魅惑人类 *Charm Person*

1 环·惑控系 F04 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 12”	豁免 成功则无效
范围 一个人类或类人生物	成分 V/S

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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

蛛行术 *Spider Climb*

1 环·变化系 F05 SL-1

生存·PHB

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

受术者可如巨蜘蛛般沿垂直表面攀爬移动，速度为 3”，也能倒挂在天花板上。受术者须赤手赤脚才能攀爬。法术期间，重量不足 50 金币的物品会黏在受术者的手脚上，因此魔法师受术后几乎无法施法。材料成分是一滴沥青和一只活蜘蛛，均须由受术者吞下。

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

心灵感应 *ESP*

2 环·预言系 F06 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。

遗忘术 *Forget*

2 环·惑控系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 3”	豁免 无效
范围 2” × 2”	成分 V/S

此术使影响范围内的生物忘记上一轮（即过去 1 分钟）发生的事。施法者每有 3 个经验等级，遗忘时间再增加 1 分钟。遗忘术不会解除魅惑、暗示、任务术等法术，但受术者可能会忘记是谁对自己施法。施法者可指定 1 至 4 个生物：若仅影响 1 个目标，其对抗魔法的豁免检定承受-2；影响 2 个时承受-1；影响 3 或 4 个时不调整。专门为此施展的牧师医疗术或复原术，以及祈愿术，可恢复失去的记忆；其他方法无效。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

交友术 *Friends*

1 环·惑控系 F08 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 E04 ·本级 1 次

法术名称	环级
智力习得成功率 %	d100 骰值
抄录费用 gp	标准书编号

结果 □成功 □失败

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。

半径 15 尺黑暗术 *Darkness, 15’ Radius*

2 环·变化系 F10 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 1 回合＋每等级 1 轮
距离 12”	豁免 无
范围 半径 1” 的球体	成分 V/M

此法术制造完全无法穿透的黑暗，普通光源和魔法光亮均无法照明其中；只有光亮术或恒久光亮术能与之抗衡。若施展光亮术，黑暗术会被抵消；反之亦然。材料成分是一撮蝙蝠毛，以及一滴沥青或一块煤。

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

光亮术 *Light*

1 环·变化系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 半径 2” 的球体	成分 V/S

法术使分子振动并发出明亮光芒，亮度相当于火炬，但光球直径限于 4”。施法者也可以说出一个词提前熄灭光亮。若以生物为目标，须进行适用的魔法抗性检定和豁免检定；成功时，法术影响生物正后方的区域，而非生物本身。其他情况下，只要施法者能看见目标或存在畅通路径，法术就会在指定位置生效；光亮可以从空气、岩石、金属、木材或类似物质中产生。

持续时间见本术参数；此术可逆转。

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

魅惑怪物 *Charm Monster*

4 环·惑控系 F12 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 6”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S

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。

召唤怪物 *II Monster Summoning II*

4 环·咒法系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 4”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

会召来 1 至 6 只二级怪物；怪物会在施法后 1 至 4 轮出现。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛。

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 II：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-15	巨型蜈蚣
16-25	魔鬼：lemure
26-45	豺狼人
46-60	吸血蝠
61-75	巨蟾蜍
76-00	蜥人

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

鹰眼术 *Clairvoyance*

3 环·预言系 F14 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。

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

活化死尸 *Animate Dead*

5 环·死灵系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 轮	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

法术可用死者的骨骼或尸体制造最低阶的不死生物——骷髅或僵尸。它们会复苏并服从施法施法者的命令，可以跟随、留守某处并攻击进入区域的生物，也可以只攻击指定类型的生物。它们会持续活动，直到被摧毁或法术被解除。施法者每有一个经验等级，可操纵一具骷髅或僵尸。善良阵营施法者使用此法术须审慎，并应有充分理由。材料成分为一滴血、一块人肉和一撮骨粉或一片骨屑。

距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F16 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 10 级

新增 1 ·累计 17

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F17 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 宽 4”、高 2” 的浓云	成分 V/S

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 + 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 + 1 至 5 + 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1” 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

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

火焰护盾 *Fire Shield*

4 环·塑能系／变化系 F18 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V/S/M

施法者看似被火焰吞没，但火焰轻薄飘渺，只发出普通火把一半的光（半径 15 尺的微光）。施展变式 A 时火焰呈蓝色或绿色；变式 B 则呈紫色或蓝色。任何生物以身体或手持武器攻击施法者时，施法者照常受伤，但攻击者受到双倍伤害。两种变式还具有不同防护效果：A 为炽热火焰，抵御寒冷攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；火焰攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。A 的材料成分是一撮磷。B 为寒冷火焰，抵御火焰攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；寒冷攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。B 的材料成分是一只活萤火虫、活发光蠕虫，或四只死虫的尾部。

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

指使术 *Geas*

6 环·惑控系 F19 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。

死亡术 *Death Spell*

6 环·咒法系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 瞬间
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 1/2” 见方	成分 V/S/M

死亡术会立即且不可逆地杀死影响范围内的生物；可杀死的数量取决于目标的生命骰：

目标生命骰	最多可杀死的数量
少于 2	4-80（4d20）
2 至 4	3-30（3d10）
4 1 至 6 3	2-8（2d4）
6 4 至 8 3	1-4（1d4）

若目标群体的生命骰类别混杂，使用下表换算：

目标生命骰	等值的少于 2 生命骰生物	等值的 2 至 4 生命骰生物	等值的 4 1 至 6 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	10	5	2
4 1 至 6 3	8	3	—
2 至 4	4	—	0.125

目标生命骰	等值的 6 4 至 8 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	—
4 1 至 6 3	0.5
2 至 4	0.05

先掷骰，确定少于 2 生命骰生物的数量并将其杀死，再按换算表处理 2 至 4 生命骰及更高类别的目标；若剩余数量不足以杀死更高生命骰类别的生物，该类别目标便存活。也可以反向处理，先对付生命骰较高的目标。例如，4d20 总和为 53：其中 20 点可杀死一只 6 4 至 8 3 生命骰生物（20 × 0.05 1）；16 点可杀死两只 4 1 至 6 3 生命骰生物（16 × 0.125 2）；12 点可杀死三只 2 至 4 生命骰生物（3 × 4 12）；剩余 5 点可杀死五只少于 2 生命骰生物（5 × 1 5）。死亡术对狼人、不死生物以及非主物质位面的生物无效。材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的黑珍珠粉末。

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

动物成长 *Animal Growth*

5 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 2” × 1” 区域内最多 8 只动物	成分 V/S

施法者使 2” 见方区域内最多 8 只动物的体型增至原来的两倍。生命骰随之加倍，攻击能力提高，战斗伤害也加倍。法术持续施法施法者每级 2 个近战轮。此法术尤其适合与魅惑人类或动物术、动物交谈等法术配合使用。逆转法术会使动物体型缩至一半，其生命骰、攻击伤害等也相应减半。

角色 14 级

新增 2·累计 23

魅惑植物 *Charm Plants*

7 环·惑控系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 3”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术使施法者能够控制植物生命，与它们

交流；受术植物会尽力服从指令。法术影响 3” × 1” 区域内的植物。此术不会赋予植物新的能力，但施法者可以命令植物运用自身已有的能力完成任务；若区域内的植物拥有特殊或罕见能力，也会按命令使用。只有有智慧的植物可以进行豁免检定，且检定结果承受-4 减值。材料成分是一撮腐殖土、一滴水和一根小枝或一片叶子。

折磨术 *Torment*

7 环·塑能／变化系 F23 SH-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

对已被魔法圆阵、奇术三角阵或五芒星阵困住的异位面生物施加痛苦，以逼它答应一项服务；亦见本书的痛楚术、陷捕术。先须突破目标的魔法抗性。开头吟句在施法者和目标间建立联系，随后继续诵读事先备好的文字；前 2 轮使目标隐隐刺痛，第 3、4 轮变成穿刺般的剧痛，第 5、6 轮变成酸痛与痉挛。

每轮拒绝服务的目标均可对法术豁免，掷骰修正如下；失败便表示答应施法者的要求：

念诵轮次	豁免掷骰修正
第 1 轮	-1
第 2 轮	-2
第 3 轮	-3
第 4 轮	-4
第 5 轮	-6
第 6 轮	-8

原书另称第 8 轮以后不再有惩罚。若生物挣脱，仍受本术影响：每持续 2 轮先攻 -1，第 8 轮最多 -4；第 3 轮后命中 -1、每颗伤害骰 -1，逐轮加深至第 6 轮 -4，之后回落，到第 9 轮为 -1。目标即使屈从，也会深恨施法者，严格按约定字面执行并寻找报复机会。

准备此术须把目标类别的秘名或目标本人姓名写进咒文，施法者也须写出自己，以建立联系。若目标智力高于施法者，每高 1 点有 1 概率夺得控制权，把施法者拖进其囚禁空间，再带到自己的位面；施法者诵读时若被打断或分心，则目标每有 1 点智力便有 5 概率夺权。材料成分就是上述特制卷轴，所用特殊墨水每目标生命骰至少耗费 1,000 金币。

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

延时术 *II Extension II*

5 环·变化系 F24 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。

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。

奥图迷舞 *Otto’s Irresistible Dance*

8 环·惑控系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 2 至 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V

此术使受术者开始跳舞，双脚不断挪动、踏步。舞蹈令其无法进行任何其他行动，只能手舞足蹈；其护甲等级恶化 4 级，不能进行豁免检定，盾牌也不再提供任何防护。施法者必须触碰目标；这可能需要像近战攻击一样接近，并以造成伤害的动作施法。

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

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F27 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）。

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

律令死亡 *Power Word, Kill*

9 环·咒法／召唤系 F28 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。

流星爆 *Meteor Swarm*

9 环·塑能系 F29 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。

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

恒久术 *Permanency*

8 环·变化系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 2 轮	持续 永久
距离 特殊	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术可改变某些其他法术的持续时间，使其永久有效。可由施法者对自身施加恒久术的法术包括：通晓语言术、侦测邪恶术、侦测隐形术、侦测魔法术、红外视觉术、防护邪恶术、防护普通飞弹术、阅读魔法术、巧言术以及隐形仆役术。魔法师先施放所需法术，再接着施放恒久术。每施放一次恒久术，魔法师的体质永久降低 1 点；上述个人用途的法术不能施加于其他生物。

此外，恒久术还能令下列法术效果永久持续：变巨术、恐惧术、阵风术、隐形术、魔嘴、棱

彩球术、臭云术术、火墙术、力墙术和蛛网术。若目标不是活物，恒久术可与上述法术同时施放。此类恒久效果仍可被正常解除；一旦恒久术被解除，整个法术效果也随之消失。个人用途的恒久效果则只能由施法者等级高于最初施法者施放时等级的魔法师解除。

角色 20 级

新增 1·累计 31

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

8 环·塑能／变化系 F31 SH-2

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 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	标准书编号
gp	

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	魔法飞弹	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	魅惑人类	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	蛛行术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	交友术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	光亮术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	心灵感应	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	遗忘术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	半径 15 尺黑暗术	2	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	暗示术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	鹰眼术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魅惑怪物	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	召唤怪物	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	火焰护盾	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	活化死尸	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	距离扭曲术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	死云术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	动物成长	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	延时术	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	指使术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魅惑植物	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	折磨术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	群体魅惑	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	奥图迷舞	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	嫌恶术/关怀术	8	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	恒久术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	欧提路克的念动球	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	律令死亡	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	流星爆	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-30