AD&D 1E

夜航梦笺

SOMNIA NAVIGANTIS



Ultra somnum, alia ripa.

梦寐之外，别有其岸。

MU-31

夜航梦笺

Somnia Navigantis

MU-31 · 通用魔法师成长法术书

夜航之舟三返于雾，载一长眠之客，及替客记梦之人。岸院纳之，得梦笺数束，所书年代参差，皆与当世不合。院中法师识其中术式，依醒梦之隙分为此编。

纸上舟影，悉向一灯，灯不在岸，亦不在舟。旧藏者每展卷，先遮窗火，俟眼能辨微明乃读。卷端题曰：诸水皆有彼岸，惟梦未许以里程相度。其后署名为潮痕所蚀。

Ultra somnum, alia ripa.
梦寐之外，别有其岸。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
电爪 3
防护邪恶 3
睡眠术 3
角色 2 级 4
蛛行术 4
角色 3 级 4
心灵感应 4
恐吓术 4
角色 4 级 5
腹语术 5
角色 5 级 5
魅影之力 5
隔墙闻声 5
角色 6 级 6
侦测邪恶 6
角色 7 级 6
困惑术 6
恐惧术 7
角色 8 级 7
马友夫强酸箭 7
角色 9 级 8
魔魂壶 8
魔邓肯忠犬 8
角色 10 级 9
咒唤元素 9
角色 11 级 9
防护普通飞弹 9
角色 12 级 10
投影术 10
毕格比强力之手 10
角色 13 级 11
气水术 11
角色 14 级 11
拟像术 11
折磨术 11
角色 15 级 12
降水术 12
角色 16 级 12
心灵屏障 12
毕格比金刚拳 13
角色 17 级 13
反魔法护罩 13
角色 18 级 14
时间停止 14
能量吸取 14
角色 19 级 14
沉陷术 14
角色 20 级 15
卓姆吉瞬间召唤 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。

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。

睡眠术 *Sleep*

1 环·惑控系 F04 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 3” ＋每等级 1”	豁免 无
范围 直径 3” 区域内的生物	成分 V/S/M

指定范围内的生物陷入魔法睡眠。不死生物及怪物条目列明免疫睡眠的生物不受影响。受影响数量按下表确定。

噪声不会唤醒沉睡者；拍打或伤害可将其唤醒，唤醒需一整轮。每名攻击者每轮可自动杀死一名沉睡者。

材料：细沙、玫瑰花瓣或活蟋蟀，任选其一。

目标生命骰	数量
不超过 1	4d4
1 1 至 2	2d4
2 1 至 3	1d4
3 1 至 4	1d4÷2，向上取整
4 1 至 4 4	掷 1d4，3-4 时影响一名

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。

恐吓术 *Scare*

2 环·惑控系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 3 至 12 轮
距离 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术以少于 6 个经验等级或生命骰的生物为目标；目标若未能通过对抗魔法的豁免检定，便会因恐惧而颤抖。受惊者不会丢下手持物品，除非负重过度。若被逼入绝境，受术者仍会战斗，但命中、伤害及所有豁免检定均承受-1。此术对精灵、半精灵、不死生物（骷髅、僵尸、食尸鬼、影怪、鬼魂、尸妖、怨灵）、幼虫、勒穆尔、玛涅斯，以及任何种类的牧师均无效。材料成分是骷髅、僵尸、食尸鬼、鬼魂或木乃伊的骨片。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

腹语术 *Ventriloquism*

1 环·幻术系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1”，最多 6”	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/M

魔法师可使自己的声音（或其他人声、类似声音）仿佛从别处发出，例如另一生物、雕像或走廊另一端。魔法师可令声音听起来像是由不同生物发出，但必须使用自己懂得的语言，或发出自己平时能发出的声音。听者每有一点超过 12 的智力，便有 10 概率识破骗局。材料成分是一只小纸锥。

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

魅影之力 *Phantasmal Force*

3 环·幻术系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 8”＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 8 平方英寸＋每等级 1 平方英寸	成分 V/S/M

魔法师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。此术不包含声音幻象。幻象持续至被对手击中（除非施法者令其作出相应反应），或魔法师停止专注为止；例如施法者主动令幻象作出反应、移动，或遭到成功攻击，都可能中断专注。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。材料成分是一小团羊毛脂。

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

侦测邪恶 *Detect Evil*

2 环·预言系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 5 轮
距离 6"	豁免 无
范围 宽 1" 的路径	成分 V/S

法术可以发现生物或物体散发的邪恶灵光；逆转版本则发现善良灵光。例如，邪恶阵营的生物或受邪恶诅咒的物品会散发邪恶灵光，但隐藏的陷阱或没有智慧的毒蛇不会。探测路径沿施法者面朝方向延伸，宽 1"；施法者须手持其圣徽或邪徽作为持续时间为 1 回合，另加施法者每个等级半回合。

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

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F12 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。

恐惧术 *Fear*

4 环·幻术系 F13 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无效
范围 长 6”、末端直径 3”、起始宽 1/2” 的锥形区域	成分 V/S/M

施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

角色 8 级

新增 1·累计 14

马友夫强酸箭 *Melf's Acid Arrow*

2 环·塑能系 F14 SL-1

攻击·UA

施法 4 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 特殊
范围 一个目标	成分 V/S/M

造出一支魔法箭，像由等级等于施法者的战士用弓射出那样判定命中。为命中判定视同 ＋ 1 武器；即使目标通常不受箭矢或仅 ＋ 1 魔法武器伤害，箭上的酸液仍可能伤它。箭体造成 2-5 点伤害，命中时另喷出约 8 盎司酸液，覆盖直径 1 英寸，造成 2-8 点伤害，并允许物品豁免；不使用飞溅伤害规则。

酸液在 3 级施法者手中造成 1 轮伤害，4-6 级为 2 轮，其后每跨过一个三级区间再增加 1 轮，除非先中和酸液。材料成分是一支飞镖、磨碎的大黄叶和蝰蛇胃。

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

魔魂壶 *Magic Jar*

5 环·附体类 F15 SM-1

特殊·PHB

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

魔魂壶术可让魔法师夺取受害者的心智并控制其身体。若目标是人类或类人生物，魔法师甚至能使用自己已知的法术，但只能调用目标的粗浅知识，无法获得其真正知识，例如语言和法术。施法者将生命力转入一个特殊容器（大型宝石或水晶）；生命力可从容器中感知并攻击法术距离内的生物，但无法辨认其具体身份。施法时，容器必须位于施法者身体的法术距离内。只有目标豁免失败时，附体才会成功；否则施法者的生命力仍留在容器中。每次附体尝试需 1 轮。若施法者的身体被毁，容器中的生命力不受影响；若容器被毁，生命力便会熄灭。返回自己的身体需 1 轮，且容器必须处于身体的法术距离内。

目标对抗魔魂壶术的豁免调整值，取决于施法者与目标的智力、感知总和差额；非人类或非类人生物只比较智力：

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
-9 或更低	4
-7 至-6	3
-5 至-3	2
-2 至 0	1
1 至 4	0
5 至 8	-1
9 至 12	-2
13 或更高	-3

负差值表示施法者的总分低于目标，因此目标获得豁免加值。被附体者若与施法者差值为负数，或正差值低于 5，可每轮豁免一次以夺回心智；差值为 5 至 8 时每回合一次，9 至 12 时每天一次，13 或更高时每周一次。若目标夺回身体控制权，魔法师会被困在体内，直到重新夺取控制权或逃离。

魔邓肯忠犬 *Mordenkainen’s Faithful Hound*

5 环·咒法系 F16 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。

角色 10 级

新增 1·累计 17

咒唤元素 *Conjure Elemental*

5 环·咒法系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术实际上包含四种法术，分别召唤气、土、火或水元素；施法者须备有对应元素的材料成分。召唤火元素时，距离内须有充足火源；召唤水元素时也须有大量水。召来的元素生物非常强大，通常有 16 个生命骰（16d8）。若已记忆多个此术，施法者可连续召唤不同种类的元素；但必须在记忆法术前确定召唤哪一种。元素生物必须受魔法师控制，施法者须专注下达命令，否则元素会转而攻击魔法师；不过，元素不会中断战斗，只为攻击召唤者，而会在寻找召唤者时避开其他生物。若魔法师受伤或被擒抱，专注便会中断。无论专注与否，元素每轮结束时都有 5 概率反叛，此检定从第二轮结束时开始。控制距离为每施法者等级 3”。元素会留在此位面，直到被伤害摧毁或法术到期；水元素离开水体 6” 以上便会消散。材料成分：气元素为燃烧的熏香，土元素为软黏土，火元素为硫磺与磷，水元素为水和沙；此外还需相应数量的元素本体。五芒星、五角星、通灵三角、魔法圆环或防护邪恶术，可帮助防止元素失控。

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

防护普通飞弹 *Protection from Normal Missiles*

3 环·防护系 F18 SL-1

防护·PHB

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

此术使受术者完全不受投掷或发射的飞弹伤害，例如箭、斧、弩矢等；大型或魔法飞弹造成的每颗伤害骰伤害减少 1 点，例如弩炮或投石机弹丸、魔法箭矢、弩矢和标枪。此术不防护火球、闪电束或魔法飞弹等魔法攻击。材料成分是一片龟壳或鳖壳。

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

投影术 *Project Image*

6 环·变化系／幻象系, F19 SM-1

特殊·PHB

施法 6 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

此术创造施法者的非实体复制体，并将其投射到法术距离内任意指定地点。影像会按照施法者的意愿做出相同行动，包括行走、说话和施法。影像与施法者之间存在特殊通道，因此施放的法术实际上由影像发出。只有解除魔法术或施法者主动命令，才能消除影像；攻击无法影响它。施法者必须始终能看见影像；若视线受阻，法术便会中断。材料成分是一个施法者的小型复制人偶。

毕格比强力之手 *Bigby's Forceful Hand*

6 环·塑能系 F20 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。

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

气水术 *Airy Water*

5 环·变化系 F21 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。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F22 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。

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

降水术 *Lower Water*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 8”	豁免 无
范围 每等级 1/4” × 1/4” 的正方形区域	成分 V/S/M

施法者使影响范围内的水或类似液体下降。水位每级下降原高度的 5 ：八级施法者降低 40 ，九级 45 ，十级 50 ，依此类推。法术持续施法施法者每级 1 回合；影响区域也随等级扩大，例如八级施法者影响 8” × 8” 区域，九级施法者影响 9” × 9” 区域。材料成分为施法者圣徽和一撮尘土。逆转法术使水或类似液体恢复至原先最高水位，并在此基础上每级再升高 1 英尺。

本术调整：其逆转版本每等级将水面抬高 1”；材料成分为一小瓶水和一小瓶尘土。

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。

毕格比金刚拳 *Bigby's Clenched Fist*

8 环·塑能系 F26 SH-1

攻击·PHB

施法 8 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

此术召出一只巨大的无身躯之手，紧握成拳。施法者以心念控制金刚拳，使其每轮攻击一名对手；法术持续期间，施法者不能施展其他法术或进行其他魔法活动。金刚拳攻击必定命中，但每轮效果不同：

骰点 Die Roll	效果 Result
1-12	擦击，造成 1 至 6 点伤害
13-16	实拳，造成 2 至 12 点伤害
17-19	重拳，造成 3 至 18 点伤害，并使对手下一轮震慑
20	粉碎一击，造成 4 至 24 点伤害，并使对手接下来 3 轮震慑

对手若已被震慑，金刚拳下一次攻击骰可获得 4 加值，因为对手无法有效闪避或防御。此术可与毕格比的其他“手”类法术配合使用。金刚拳若受到等同于施法者生命值的伤害便会被摧毁。材料成分是一只皮手套，以及一件由铜锌合金制成的小型装置：四个圆环连成略弯曲的一列，环底托在一根“I”形支架上。

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

反魔法护罩 *Anti-Magic Shell*

6 环·防护系 F27 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。

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

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F28 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1/2 段＋1 至 8 段
距离 自身	豁免 无
范围 直径 3” 的球体	成分 V

使球形范围内的时间停滞。施法者按自身主观时间自由移动与行动，范围内其他生物静止。后来进入者也随之停滞。球体外的观察者只见一瞬闪烁。施法者离开球体或持续时间届满时，正常时间恢复。

能量吸取 *Energy Drain*

9 环·塑能系 F29 SH-1

攻击·UA

施法 3 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

施法者打开自身位面与负物质位面之间的通道，成为两者之间的导体。碰到任何活物时——若在近战中须成功命中——目标立即失去 2 个能量等级，效果如遭幽魂击中。怪物永久损失 2 个生命骰，生命值和攻击能力均随之下降；人物则永久失去相应等级、生命骰、生命值与能力，若适用，只能日后再通过冒险取得。

材料成分为幽魂精质或吸血鬼之尘。施法者先用 3 段准备，再抛出材料，触及目标时说出触发词，效果即刻发生。每次都有 5 （1／20）几率连施法者也失去 1 个能量等级。因此术降至 0 能量等级的人类或类人生物会成为朱朱僵尸 juju zombie 。

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

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

卓姆吉瞬间召唤 *Drawmij's Instant Summons*

7 环·咒法／召唤系 F31 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。

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	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	睡眠术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	蛛行术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	腹语术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	心灵感应	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	恐吓术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	侦测邪恶	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	马友夫强酸箭	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	魅影之力	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	隔墙闻声	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	防护普通飞弹	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	困惑术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	恐惧术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魔魂壶	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	魔邓肯忠犬	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	咒唤元素	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	气水术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	投影术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	毕格比强力之手	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	降水术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	反魔法护罩	6	17	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	拟像术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	折磨术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	卓姆吉瞬间召唤	7	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	毕格比金刚拳	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	沉陷术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间停止	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	能量吸取	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-31