AD&D 1E

心印王冠

CORONA MENTIS



Mens sibi fidelis maneat.

愿此心长守其信。

MU-32

心印王冠

Corona Mentis

MU-32 · 通用魔法师成长法术书

古冠内缘密刻细文，御前术士世代誊读，秘不外授。冠失于宫变，旧师抱抄本出火，焚去王号，留诸术以传。自此书不再入御库，惟守师徒之约。

卷中指印累累，皆按于无字之处。其授受有誓，须受者自言所不肯奉之命，然后押印。旧师题曰：冠临其首，志有所主。凡重缮此句，朱墨一仍其旧，不容代笔。

Mens sibi fidelis maneat.
愿此心长守其信。



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
修复术 4
角色 3 级 4
衰弱射线 4
心灵感应 4
角色 4 级 5
通晓语言 5
角色 5 级 5
人类定身术 5
鹰眼术 5
角色 6 级 6
隐形术 6
角色 7 级 6
魅惑怪物 6
火墙术 7
角色 8 级 7
暴雨术 7
角色 9 级 8
弱智术 8
毕格比阻截之手 8
角色 10 级 8
力场墙 8
角色 11 级 9
失手术 9
角色 12 级 9
指使术 9
分水术 10
角色 13 级 10
火焰陷阱 10
角色 14 级 10
魔邓肯豪宅术 10
放逐术 11
角色 15 级 11
斥力术 11
角色 16 级 12
心灵屏障 12
群体魅惑 12
角色 17 级 13
怪物召唤 13
角色 18 级 14
律令死亡 14
禁锢术 14
角色 19 级 14
力场监牢 14
角色 20 级 15
瑟腾法术免疫 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

修复术 *Mending*

1 环·变化系 F05 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/S/M

此法术可修复物体上的小型断裂。只要只有一处断裂，就能接合断裂的戒指、链环、吊坠或细匕首。陶器或木制品即使断成多块，也能无痕接合并恢复如新般的强度。皮袋或酒囊上的破洞也可完全修复。此法术不能修复任何魔法物品。材料成分是两块小磁铁（很可能是天然磁石）或两个带刺果实。

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

衰弱射线 *Ray of Enfeeblement*

2 环·惑控系 F06 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 1” ＋每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S

此射线会削弱对手的力量，并使依赖力量的攻击能力降低至少 25 。施法者每超过 3 级一等级，力量额外降低 2 ；例如，4 级魔法师施法会使力量降低 27 。射线距离和持续时间也取决于施法者等级。受影响生物的物理攻击伤害按相同比例降低，包括投射物、刺击、劈砍或钝击武器，以及撕咬、抓挠、冲撞、踢击和缠绕等攻击。其他能力应如何降低，由地下城主裁定。目标豁免成功则不受影响。

心灵感应 *ESP*

2 环·预言系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

通晓语言 *Comprehend Languages*

1 环·变化系 F08 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。

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

人类定身术 *Hold Person*

3 环·惑控系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 12”	豁免 无效
范围 1 至 4 人	成分 V

可使距离内由魔法师指定的生物无法行动。若影响 3 或 4 人，豁免检定正常；影响 2 人时，目标豁免承受-1；只影响 1 人时，目标豁免承受-3。若因部分抵消等原因，定身效果只被部分削弱，则目标的移动和攻击速度降至正常或当前速度的一半；目标豁免成功时不受此减速影响。目标包括布朗尼、树精、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、水妖、兽人、矮妖精、小仙灵和穴居蜥人等原书所列类人生物。

鹰眼术 *Clairvoyance*

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

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。

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

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F11 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。

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

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。

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

暴雨术 *Cloudburst*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 1 轮
距离 每级 1”	豁免 无（及特殊情况）
范围 直径 3”、最高 6” 的圆柱	成分 V/S/M

此术使范围内的大气瞬间将水汽凝成大颗雨滴，形成猛烈骤雨，同时把周围更多水汽吸入并凝结。范围内的一切物体在 1 段内都会湿透，因为每段约降雨 1/10 英寸，一轮累计约 1 英寸。普通火焰会熄灭：小火立即熄灭，中火在 3-5 段内熄灭，大火在 8-10 段内熄灭。魔法火焰也会受影响：

永久魔法火焰会在 1-2 轮后复燃。可重燃的小型魔法火焰，如焰舌剑上的火，只在骤雨持续期间受压制。

造火术、燃烧之手等法术会被抵消。

火球术、焰击术、火墙术等大范围火焰法术在熄灭时会把雨汽化成蒸汽云。蒸汽云范围为原法术影响范围的四倍，最多可形成直径 12”、高 24” 的圆柱；其中普通生物每轮受 1-3 点伤害，以寒冷为生或使用寒冷的生物受双倍伤害。蒸汽云持续 2-5 轮；有微风时减半，有强风时仅持续 1 轮。

在干旱地区，暴雨术仅相当于双倍强度的降水术；炎热潮湿地区则持续 2 轮。气温在 31-33°F（含端点）时降雨夹雪，积聚后形成冰与泥雪；30°F 或更低时转为暴雪，每段降雪 1 英寸。材料成分为银粉、碘晶粉。

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

弱智术 *Feeblemind*

5 环·惑控系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此法术专门用于对付施展魔法的角色或生物，会使受害者的心智退化为痴愚孩童。除非施展医疗术、复原术或祈愿术，否则受害者会一直保持此状态。此法术特别容易影响大型生物，其豁免检定调整如下：施法者 1、施法者-1、人类魔法师-4、幻术师-5、兼职角色或非人类生物-2。此法术没有

材料成分是一把小型黏土、水晶、玻璃或矿石球。

毕格比阻截之手 *Bigby's Interposing Hand*

5 环·塑能系 F16 SM-1

防护·PHB

施法 5 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。重量低于 2,000 磅的生物若试图挤过，会被减速至正常移动速度的一半。材料成分是一只手套。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F17 SM-1

防护／控制·PHB

施法 5 段	持续 1 回合＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 每等级 20 平方尺	成分 V/S/M

此术在施法者指定且位于法术距离内的位置制造一道隐形屏障。屏障固定不动，不受任何其他法术影响，解除魔法术也无效；只有解离术能立即摧毁它。打击、投射物、寒冷、炎热、电击及类似效果也无法影响屏障；法术和吐息武器均不能穿过屏障。施法者可将墙塑成半球或球体，表面积上限为每等级 20 平方尺。材料成分是一撮钻石粉。

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

失手术 *Fumble*

4 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1"	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

受术者会突然变得笨拙：奔跑时绊倒，伸手取物时失手掉落，使用武器时也可能笨拙地将其丢下。摔倒或捡回失手物品通常需要耗费下一整个近战轮；易碎物品掉落时还可能损坏。豁免成功者不会完全免疫，而是只以一半正常效率行动，移动与攻击速度降至正常或当前速度的一半。材料成分是一小团凝固的乳脂。

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 gp	标准书编号

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。

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

火焰陷阱 *Fire Trap*

4 环·塑能系 F21 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。

角色 14 级 新增 2·累计 23

魔邓肯豪宅术 *Mordenkainen's Magnificent Mansion*

7 环·变化／咒法系 F22 SH-1

生存·UA

施法 7 轮	持续 每级 1 小时
距离 1”	豁免 无
范围 每级 300 平方尺	成分 V/S/M

召出一处异次元宅邸，只能从施术位面的一个特定入口进入。外人只看见约 4 尺宽、8 尺高的空气微光；施法者掌控通行，自己进入后入口会关闭并隐形，能从内侧随意重开。访客穿过后看见宏伟门厅及许多房间，配备家具、近乎透明而穿制服且听命的仆役、洁净温暖的空气，以及足够供应施法者等级数 × 12 人吃九道菜宴席的食物。

外界环境不会影响宅邸，内部状况也不会外泄。休息有效，宅邸里的食物却不真正充饥：在内时好吃而饱足，离开后作用立即消失，除非曾吃普通食物，否则会极度饥饿。每在宅邸内

吃过一顿虚幻餐食，离开后须花 1 小时坐下吃一顿正常饭菜；若没做到，力量降低与虚幻餐数相同的点数。按此进食可恢复，但须在 6 小时内完成，否则力量损失永久。

材料成分是象牙刻的小门、打磨过的小块大理石及一把小银匙，施法时全部毁坏。原书还提到，有人将此术与普通门户、幻术结合，且有证据表明宅邸的布局与内部可按施法者愿望改变。

放逐术 *Banishment*

7 环·防护／塑能系 F23 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。

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

斥力术 *Repulsion*

6 环·防护系 F24 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。

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。

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F26 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。

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

怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 6 轮＋每等级 1 轮
距离 7”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 至 2 只五级怪物，它们会在 1 至 3 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 V：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	鸡蛇
08-17	移位兽
18-26	变形怪
27-36	七头蛇
37-45	莱欧克洛塔
46-55	地底蜥蜴
56-63	兽化人：野猪人

d	召唤怪物
64-72	牛头人
73-78	巨蛇：双头蛇
79-85	巨蛇：毒蛇
86-90	巨蛇：喷吐蛇
91-00	巨蜘蛛

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。

禁锢术 *Imprisonment*

9 环·防护系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

施放禁锢术并触碰受害者后，目标会被埋葬在地底深处一个小球体内，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。除非施放此术的逆转法术，并说出该生物的姓名与身世，否则受害者会一直留在那里。水晶球、物品定位术或类似手段都无法发现该生物已被囚禁。逆转法术“自由”会使受害者出现在其被埋葬之处，并从地下升起。若施法者未能准确掌握获释者的姓名与身世，有 10 概率同时释放 1 至 100 名其他囚徒。只有知道受害者的姓名与身世，此术才能生效。

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

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F30 SH-1

控制·UA

施法 3-4 段	持续 6 回合＋每级 1 回合
距离 每 2 级 1”	豁免 无
范围 边长 2”的立方体	成分 V/S/M

造出一座力场牢笼。笼壁由交错的力场条组成，中间留有 1/2 英寸宽的空隙；能穿过空隙的生物可离开，法术和喷吐武器也能穿过。范围内生物均被困，除非可挤过空隙；有魔法抗性者可尝试一次穿过牢笼壁，失败便受困。一个生物成功逃脱并不放走同处牢笼内的其他生物。力牢只能被解除魔法消去，或等持续时间结束。

记忆法术时经特殊准备，可把它改成力场方盒 Forcecube：影响体积变成八分之一，即边长 1”的实心力场方盒；力场方盒可阻挡气体与风、非生命物质、生命物质、魔法或一切事物；屏障不能透入或透出所阻挡的攻击。移动率按下表。

实际施展两种版本均不需材料；但记忆时必须磨碎价值至少 1,000 金币的钻石，用钻石粉描出将来所要施展的牢笼或方盒轮廓。学习记忆完成后须把粉末抛向空中，粉末随即消失。

屏障所阻挡者	移动率
气体、风等	1”
非生命物质	8”
生命物质	6”
魔法	4”
一切	3”

角色 20 级

新增 1·累计 31

瑟腾法术免疫 *Serten’s Spell Immunity*

8 环·防护系 F31 SH-2

防护·PHB

施法 每名受术者 1 轮	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可使施法者触碰并施法的生物近乎免疫某些法术及魔法攻击。魔法师每有 4 级，可保护一名生物；若保护多名生物，法术持续时间由这些生物均分。例如，16 级魔法师可保护一名生物 16 回合、两名生物各 8 回合，或四名生物各 4 回合。受保护者对下列类别的效果获得豁免检定加值：

效果类别	豁免检定加值
迷惑、魅惑、暗示	9
命令、支配、恐惧、定身、惊吓	7
契约、任务	5

此术可针对上述各种魔法效果进行豁免检定，即使该效果通常不允许豁免。材料成分为一颗钻石；施法时须将其碾碎并洒在受术者身上，而且每名受保护者都必须随身携带一颗完整钻石，大小不限。

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	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	修复术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	通晓语言	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	衰弱射线	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	心灵感应	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	隐形术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	人类定身术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	鹰眼术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	暴雨术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魅惑怪物	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	火墙术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	失手术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	火焰陷阱	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	毕格比阻截之手	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	力场墙	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	指使术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	分水术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	斥力术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魔邓肯豪宅术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	放逐术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	怪物召唤	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	力场监牢	7	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	群体魅惑	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	瑟腾法术免疫	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	律令死亡	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	禁锢术	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-32