AD&D 1E

忘川密记

MEMORIA OBLIVIONIS



Nomen deletum nondum periit.

名虽刮去，未尽归亡。

MU-34

忘川密记

Memoria Oblivionis

MU-34 · 通用魔法师成长法术书

忘川旧渡，客寄姓名于渡簿，复渡乃取。年深簿厚，其间出现抹字、藏念诸术，主渡者遂别置密匣，不与常簿相混。及河道北徙，匣留石龛，为后世得之。

此编旧名皆有刮痕，独呼唤之辞存而不改。抄者依压痕校文，不以新名补缺。卷端誓曰：凡受托者，毋轻弃之于水。故历代藏本，皆另缝一叶无字薄皮，以存不可书之名。

Nomen deletum nondum periit.
名虽刮去，未尽归亡。



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
跳跃术 4
角色 3 级 4
遗忘术 4
心灵感应 4
角色 4 级 4
抹消术 4
角色 5 级 5
秘密文页 5
缓慢术 5
角色 6 级 6
敲击术 6
角色 7 级 6
魔镜术 6
雷欧蒙的安全庇护所 7
角色 8 级 7
蛛网术 7
角色 9 级 8
魔魂壶 8
穿墙术 9
角色 10 级 9
痛楚术 9
角色 11 级 10
红外视觉 10
角色 12 级 10
投影术 10
陷捕术 10
角色 13 级 11
铁墙术 11
角色 14 级 11
隔离术 11
延迟爆裂火球 12
角色 15 级 12
隐形潜猎者 12
角色 16 级 13
任意物体变形术 13
心灵屏障 13
角色 17 级 14
灵体折磨术 14
角色 18 级 15
毕格比粉碎掌 15
魔邓肯解离术 15
角色 19 级 15
奥图迷舞 15
角色 20 级 16
毕格比擒拿掌 16
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。

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

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F05 SL-1

生存·PHB

施法 1 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

受术者可向前跳跃最多 30 尺，向后或向上跳跃最多 10 尺。每超过一级的 3 个魔法师经验等级，受术者额外获得一次跳跃；例如，四级魔法师可使目标跳两次，七级时可跳三次。所有跳跃须在施法后 1 回合内完成，之后法术失效。法术不保证安全着陆，也不保证能抓住落点。材料成分为一条蚱蜢后腿，每次跳跃须折断一条。

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

遗忘术 *Forget*

2 环·惑控系 F06 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。

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

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。

缓慢术 *Slow*

3 环·变化系 F10 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。

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

敲击术 *Knock*

2 环·变化系 F11 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 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

魔镜术 *Magic Mirror*

4 环·附魔／预言系 F12 SM-1

探索·UA

施法 1 小时	持续 每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

把一面普通镜子暂时变成窥视器具，可观察几乎任意距离外的已知对象，或窥视其他位面。镜子必须是精工打磨、抛光的银镜，价值至少 1,000 金币。施法不损伤镜子，但消耗其他材料：隼、鹰或鹏鸟的眼睛，以及硝酸、铜和锌。

可直接透过魔镜施展通晓语言、阅读魔法、通晓语言术 Tongues 、红外视觉和紫外视觉。侦测魔法、侦测善恶、传讯术和侦测幻象通过魔镜施展时，每施法者等级有 5 % 概率正确生效。

被窥视的目标可能察觉；基础概率按《地下城主指南》水晶球条目，另加本书职业的基础值：骑士 5 、野蛮人 1 。

远观定位与察觉：DMG 第 141 页。观察同时受本术持续时间限制。

对对象的了解程度	定位概率 *
私人熟识	100
略微认识	85
有其肖像	50
持有其物品	50
持有其衣物	25
对其情况了解充分	25
对其情况略有了解	20

对对象的了解程度	定位概率 *
对象位于另一位面	25

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

定位概率还决定魔法师能够观察目标多久、观察频率如何：

定位概率 *	每次观察时长	频率
100 或更高	1 小时	每天 3 次
90 -99	½ 小时	每天 3 次
75 -89	½ 小时	每天 2 次
50 -74	½ 小时	每天 1 次
25 -49	¼ 小时	每天 1 次
24 或更低	⅛ 小时	每天 1 次

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

若超过上述时长或频率继续观察，魔法师每轮都必须进行对法术的豁免检定。失败会使其智力永久降低 1 点，并陷入疯狂，直到得到治疗。

只有智力达到 12 或更高的生物，才有机会察觉自己正在被占卜。基础概率取决于职业：战士 2 、圣武士 6 、巡林客 4 、盗贼 6 、行刺者 5 、武僧 1 、吟游诗人 3 。

智力每高于 12 点，生物察觉占卜的累积概率便按算术递增方式增加：从 1 开始，智力 13-18 时依次为 1 、3 、6 、10 、15 、21 。此外，每有 1 个经验等级，察觉占卜的概率再增加 1 。怪物按最适合的上述职业计算。

每轮检查一次。若掷骰结果不高于相应概率，目标便察觉自己正被观察。若目标是施法者（牧师、德鲁伊、魔法师或幻术师），则使用原书第 60 页的“隐形侦测”表，而不是以上概率，并且每轮都要检查。施展“解除魔法”会使水晶球停止运作 1 天。针对水晶球窥视的各类防护法术则会使装置变得朦胧、无法正常工作。

雷欧蒙的安全庇护所 *Leomund's Secure Shelter*

4 环·变化／附魔系 F13 SM-1

生存·UA

施法 4 回合	持续 每级 6 回合
距离 2”	豁免 无
范围 每级 30 平方尺	成分 V/S/M

召出一座坚固的小屋或猎屋，材料取施法地点常见之物：石、木，最差也是草皮。地面平整、干净、干燥，屋内有坚固的门、至少两扇带百叶窗的窗户及小壁炉。它能抵御最高 70 英里／小时的风，但除自然保温外不自带冷热调节，仍须像普通房屋一样生火取暖，极端高温仍会伤及屋内人。

不论外墙材质，小屋强度均如普通石屋，像石头一样抗火，通常不受普通飞弹伤害，但不能挡攻城器械或巨人的大型投射物。门与窗由巫师锁保护；烟囱有铁栅和窄烟道。门、窗、烟囱三处还受魔法警报保护，并召来一名隐形仆役侍奉施法者。

屋内可依施法者意愿出现简陋家具：最多 8 张床铺、一张支架桌与长凳、最多 4 把椅子或 8 张凳子，以及一张书桌。材料成分是一块方形石片、碎石灰、几粒砂、少许水与几根木屑。若要纳入魔法警报与隐形仆役效果，还须加上这些法术的材料成分，即细绳、银线与小铃铛。

角色 8 级 新增 1 ·累计 14

蛛网术 *Web*

2 环·塑能系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 回合
距离 每等级 1/2”	豁免 无效或部分生效（见正文）
范围 特殊	成分 V/S/M

在两个或更多相对支点之间形成强韧黏网，例如连接地板与天花板，或连接两面相对的墙。网体最多占 8 立方英寸尺度，厚度至少 1 英寸尺度。接触蛛丝者被黏住。

豁免承受 -2。成功且有退路者跃出网外；无退路者承受一半强度的束缚。力量低于 13 者须等待救援或法术结束；力量 13-17 者每回合挣脱 1 尺，力量 18 以上者每轮挣脱 1 尺。每困住一回合，窒息死亡概率累计增加 5 。

火把、燃烧油和火焰剑可点燃蛛网，一轮烧尽；尚未脱身者受 2d4 点火焰伤害。魔法火焰剑可割开蛛网。

材料：一小团蜘蛛网。

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

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
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。

穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F16 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。

角色 10 级

新增 1·累计 17

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F17 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 2 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

试图迫使来自施法者位面以外、阵营相反或抱有敌意的生物服从。施法者吟诵时目标便不安；下一轮变得紧张多疑；最后一轮陷入迟钝而遍布全身的痛楚。它对命令及非攻击法术（包括魅惑）的豁免，随三个阶段分别承受掷骰 -1、-2、-3，有利于令其顺从；之后恢复正常。言语成分必须针对目标生物类别，包含尽可能多的相关信息。

若目标智力高于施法者，施法者吟诵时可能遭精神反击：每高 1 点智力，目标便有 5 概率反过来魅惑并支配魔法师；得手后会按自己的阵营处置施法者。若施法者在施术中被分心或打断，目标可自动实现这种魅惑与支配。

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

红外视觉 *Infravision*

3 环·变化系 F18 SL-1

探索·PHB

施法 1 轮	持续 12 回合＋每等级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可看见红外光谱，从而在 6” 范围内辨别热辐射差异。强烈的红外源（火焰、提灯、火把等）会像强光影响普通视觉那样使红外视觉眩目或产生“阴影”，因此受术者无法在这些热源附近有效使用红外视觉。隐形生物通常不会被红外视觉发现，因为隐形术会同时影响红外、紫外和普通光谱。材料成分是一撮干胡萝卜，或一块玛瑙。

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。

陷捕术 *Ensnarement*

6 环·咒法／召唤系 F20 SM-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 特殊
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

在异位面强大生物面前显现一扇像异界之门的开口，诱它踏入预设陷阱，直到它答应以一次服务换取自由。施法者须说出目标生物种类；若有特定名称、专名或本人姓名，也须说出。目标先检定能否识破陷阱：以 3d6 掷得不高于自身智力为成功。若目标智力较施法者高，骰值减去差额；若施法者智力较高，骰值加上差额。成功者忽略开口，法术失败；失败者走入开口而被困。

陷住目标不等于防止它伤害施法者，故须预设相应屏障：对上层位面或星界生物用魔法圆阵；对以太、元素或绝对中立位面生物用奇

术三角阵；对下层与炼狱位面生物用五芒星阵。生物仍有冲破屏障的概率：手绘阵基础 20 ；镶嵌或刻入阵基础 10 ，只在第一次用来判定制作是否正确。比较“施法者智力＋等级”与“目标智力＋等级或生命骰”：施法者总和较高，差额从脱困概率中减去；目标较高则加上。

可进一步精制屏障。手绘阵若用特殊颜料耐心刻画，每花 1 回合和 1,000 金币，基础脱困率减 1 ；镶嵌／刻入阵若再嵌金属和矿物，至少需 1 个月，且在原制作费外再花至少 50,000 金币，可将基础率降至 0 。但仍须计算上述智力与等级差，无法用准备工作消除该风险。任何保护线断裂或守护字形模糊都会立即使屏障无效；一根稻草横落圆阵线条也足以破坏它。被困生物自身却不能放上稻草，屏障会绝对阻止它。

安全捕获后，施法者可用贿赂、承诺或威胁索取一次服务。地下城主给提出的条件评 0-6 分，从目标智力中减去；目标再次以掷得不高于调整后智力为成功，成功便拒绝服务。可改变提议，或在 24 小时后重提；因囚禁，目标智力届时降 1 点。这样反复至其答应、逃脱或被施法者用别的法术送走。其他法术也可能迫其屈服。

完成约定服务后，目标只须告知施法者便会瞬间传回原处；它仍可寻求报复。不可能完成或极不合理的命令，它绝不会同意。

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

铁墙术 *Wall of Iron*

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

此术会造出一道垂直铁墙，通常用于封住通道或缺口；只要面积足够，铁墙便会嵌入周围材料。墙厚为每个施法者等级 1/4 英寸，面积为每等级 15 平方尺；例如，第 12 级魔法师可造出面积 180 平方尺的铁墙。若铁墙下方没有支撑，便会倒下并压伤其下生物。除非被解除魔法，否则铁墙永久存在；但它仍会像普通铁墙一样生锈、被穿孔等。材料成分是一小片铁皮。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

隔离术 *Sequester*

7 环·幻术／幻影、防护系 F22 SH-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 1 周＋每级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2”立方体	成分 V/S/M

让目标不被侦测、定位类法术发现，也对各种视觉与观视手段隐形，可隐藏暗门、宝库等。但并不能防止触摸发现，也挡不住百目长袍、窥视宝石等器具。若施于不愿受术且能够抵抗、避开的生物，允许通常的对法术豁免。

受术的活物乃至不死生物都会昏迷，进入类似暂停生命活动的状态，直到法术到期或被解除。材料成分是一根石化蜥蜴睫毛、阿拉伯树胶及 1 德拉姆白粉浆。

延迟爆裂火球 *Delayed Blast Fireball*

7 环·塑能系 F23 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。

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

隐形潜猎者 *Invisible Stalker*

6 环·咒法系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 特殊
距离 1"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术从气元素位面召来一只隐形潜猎者。它有 8 个生命骰，会服从魔法师并执行所命任务；但它只是被迫效劳，并非出于忠诚或意愿，因此会厌恶漫长或复杂的任务，并试图歪曲指令。有关此怪物的详情见《怪物图鉴》。即使相

隔数百乃至数千英里，潜猎者仍会继续执行指令。材料成分为燃烧的熏香和一块雕成新月形的兽角。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 可变
距离 每等级 1/2″	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

此术可将一个物体（无论是否有生命）变成另一种物体。用于生物变形或石肉转化时，目标的豁免检定骰承受-4 减值。

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）。

界的改变会令法术持续数小时或数轮：相差一界时持续数小时，相差两界时持续数轮。其他差异也会影响持续时间。例如，狮子变成安德罗斯芬克斯将永久持续；芜菁变成紫虫只持续数小时；象牙变成大象将永久持续；树枝变成宝剑则只持续数轮。所有被变形的物体都会散发强烈魔法灵光；对其施放解除魔法术后，物体会恢复自然形态。化石为肉术及其逆转法术也会影响受此术变形的物体。材料成分为水银、阿拉伯胶和烟雾。注意：此术用于活物时须进行系统震惊检定，其余变形与石肉转化规则如下。

作用规则：他塑形术。

此强力法术会彻底改变受术者的形态与能力，也可能改变其个性和心智。智力较低的生物不能变成智力较高的生物，但反过来可以。目标须进行系统震荡检定，以判断能否存活于变化；成功后会获得新形态的一切形体与能力。变化也会影响个性和心智，基础概率为 100 。目标每有 1 点智力，概率便降低 5 ；原形与新形态的生命骰数（角色则按等级计算）每相差 1 个，概率按差额每个生命骰增减 5 。是否转变个性和心智须每日检定，直到变化发生。举例而言，1 生命骰、智力 8 的兽人变成 6 生命骰的白龙后，完全转变的概率为 85 ；无论是否转变个性，都会拥有龙的形体能力；若个性和心智未变，则仍保留原有知识。8 级战士变成蓝龙时，若没有转变为龙的个性，仍能使用原本的武器战斗，甚至可用龙爪握持武器。新形态可能比外观更强或更弱，例如木乃伊变成小狗后仍会十分强壮，雷龙变成蚂蚁也不会因被小动物或人类踩到就被压碎。魔法师须以解除魔法使目标恢复原形，且恢复时也须进行系统震荡检定。

作用规则：化石为肉。

将石头转为血肉。石化生物恢复原有生命形态及装备，须通过系统震撼检定方可存活；恢复原生物时不受体型限制。普通石料的影响体积为每施法者等级 9 立方尺。

逆转·化肉为石：使血肉及目标随身财物化为石头，目标可豁免。逆转材料为石灰、水和泥土。

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F26 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。

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

灵体折磨术 *Spiritwrack*

6 环·塑能系／防护系 F27 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1" ＋每等级 1"	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/M

此术是针对下层位面强大生物（深渊、混沌邪恶位面、地狱等）的强力防护与惩罚法术。施法者必须知道目标的名字。真正念咒前，魔法师必须亲手准备一张发光羊皮纸，用特殊墨水仔细写上该生物的名字；墨水由磨碎的红宝石和一只 I、II 或 III 型恶魔的灵液制成，羊皮纸四周还须饰以连续的金箔边框。制作文件需 8 至 32 小时，仅羊皮纸、特制笔、金箔及其他杂项材料就要花费 1,000 金币；每张文件所用红宝石至少价值 5,000 金币。若恶魔、魔鬼或其他强大下层位面生物以某种形态现身，且没有占据其他生物的身体，魔法师便可开始正式施法。

开始诵读文件时，目标会被定在原地，除非其通过一次已按魔法师等级调整的魔法抗性检定（视同豁免检定）。即使成功，目标仍会感到极度不适；若它并非被魔法强行带到此地并拘禁，便有 90 概率退回自己的位面或其他位面，因为诵读期间它无法攻击魔法师。第一段诵读持续整整 1 轮，结束时目标的不适感加剧。第二轮诵读期间，目标承受剧痛，并按每个生命骰损失 1 点生命值；该轮结束时，它已痛苦不堪。第三轮也是最后一轮诵读会使目标损失当前生命值的一半，并承受可怕痛苦；结束时，目标会被送入自己位面中的某个禁闭空间，受折磨的年数等于准备文件的魔法师等级。

遭此术对付的生物会永远视魔法师为死敌，因此魔法师通常会以法术相威胁，迫使其屈服，而不愿念完全文。目标每听完一轮诵读，便会额外累积 25 的概率同意条件，即使没有其他报酬或补偿。

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

毕格比粉碎掌 *Bigby's Crushing Hand*

9 环·塑能系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

毕格比粉碎掌会显现一只巨大的无形之手，形态类似毕格比强力掌与毕格比金刚拳。此手受施法者心智控制，可抓住并挤压对手。挤压伤害取决于此手作用于目标的轮数：

作用轮数	伤害
第 1 轮	1 至 10 点生命值
第 2 至 3 轮	2 至 20 点生命值
第 4 轮及以后	4 至 40 点生命值

此手在被解除前可承受相当于施法者生命值的伤害。材料成分为蛇皮手套和蛋壳。

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

奥图迷舞 *Otto's Irresistible Dance*

8 环·惑控系 F30 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。

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F31 SH-1

控制·PHB

施法 7 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

擒拿掌可以将重量不超过 1,000 磅的生物或物体牢牢定住，也可以用双倍力量推动生物。材料成分是一只皮手套。

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。

擒拿掌固定不超过 1,000 磅的目标，或以强力之手两倍的推力推动目标。

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	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	跳跃术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	抹消术	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	遗忘术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	心灵感应	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	敲击术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	蛛网术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	秘密文页	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	缓慢术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	红外视觉	3	11	10	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魔镜术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	雷欧蒙的安全庇护所	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魔魂壶	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	穿墙术	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	痛楚术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	铁墙术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	投影术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	陷捕术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	隐形潜猎者	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	灵体折磨术	6	17	14	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	隔离术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	延迟爆裂火球	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	毕格比擒拿掌	7	20	16	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	任意物体变形术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	心灵屏障	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	奥图迷舞	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	毕格比粉碎掌	9	18	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	魔邓肯解离术	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-34