AD&D 1E

四境盟约

FOEDUS QUATTUOR FINIUM



Quattuor fines unum foedus.

四境各守，同缔一盟。

MU-36

四境盟约

Foedus Quattuor Finium

MU-36 · 通用魔法师成长法术书

四境旧坛，以石、炭、盐、羽分镇四方。诸术士订约，各录一境之法，合缝为卷，命中央留白，毋使一境侵尽其余。故其革衣四质，缝用银丝，亦守此意。

坛址今没，卷中界线犹明。传人改写一篇，须遍校四境之注，而后得押其印。旧约首句曰：所受于此者，当还于彼。字下并列四印，无一居上，重缮悉仍其序。

Quattuor fines, unum foedus.
四境各守，同缔一盟。



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
羽落术 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 4
烟火术 4
影响普通火焰 4
角色 4 级 5
传讯术 5
角色 5 级 5
造风术 5
闪现术 5
角色 6 级 6
舞光术 6
角色 7 级 6
冰墙术 6
火墙术 7
角色 8 级 7
马友夫微流星 7
角色 9 级 8
咒唤元素 8
传送术 8
角色 10 级 8
李欧蒙秘藏箱 8
角色 11 级 9
火焰魅惑术 9
角色 12 级 10
操控天气 10
欧提路克冰封法球 10
角色 13 级 11
雷欧蒙的烦扰术 11
角色 14 级 11
毕格比擒拿掌 11
有限许愿术 12
角色 15 级 12
距离扭曲术 12
角色 16 级 13
奥图迷舞 13
毕格比金刚拳 13
角色 17 级 13
律令震慑 13
角色 18 级 14
异界之门 14
祈愿术 14
角色 19 级 14
迷宫术 14
角色 20 级 15
焚云术 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。

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。

羽落术 *Feather Fall*

1 环·变化系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1/10 段	持续 每等级 1 段
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/M

受影响的生物或物体会立即变得如羽绒般轻柔，下落速度减至每秒 2 尺，即每段 12 尺；法术持续期间着地不会受到伤害。法术结束时，下落速度立即恢复正常。魔法师可对自己、其他生物或物体施法，距离不超过每级 1”。法术持续每级 1 段，影响体积为 1 立方英寸。受影响生物和／或物体的总重量不得超过 2,000 金币加每级 2,000 金币。例如，二级魔法师的施法距离为 2”、持续 2 段，最多影响总重 6,000 金币（600 磅）的目标。法术只影响自由落体或被抛射的物体；不能影响剑击或冲锋的生物，但可以影响投射物。材料成分是魔法师身上携带

的一根小羽毛或一撮羽绒。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

推力术 *Push*

1 环·咒法系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 1” ＋每等级 1/2”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师念出咒语后，会以无形力量击向其指向的物体。推力不大，但每级可产生 1 英尺磅的力量；可将小物体沿远离施法者的方向推移最多 1 尺，在适当条件下推倒物体，或使生物失去平衡。例如，若正在攻击的生物豁免失败，该轮便无法攻击。被推动生物的重量不能超过法术力量的 50 倍；例如，一级魔法师无法有效推动重量超过 50 磅的生物。若推力作用于生物持有的物体，而生物豁免失败，则按法术的英尺磅力量相应扣减其命中机会；若生物跌倒，则按适用规则提高对手的豁免。材料成分是掌中一小撮黄铜粉，施法前须吹向所指目标。

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

烟火术 *Pyrotechnics*

2 环·变化系 F06 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。

影响普通火焰 *Affect Normal Fires*

1 环·变化系 F07 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 直径 3 尺的火焰	成分 V/S

魔法师可改变小型火焰（从火把、提灯到直径最多 3 尺的普通篝火）的大小与亮度：将其缩小、变暗至火柴般微弱，或增强亮度，足以照亮半径 2” 的球形区域。缩小火焰会使燃料消耗降至一半，增强火焰则使燃料消耗加倍。无论哪种情况，热量都不会改变。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

传讯术 *Message*

1 环·变化系 F08 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。

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

造风术 *Gust of Wind*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 1 段
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、每等级长 1” 的路径	成分 V/S/M

施法者面向的方向会吹出一阵强风，足以吹灭蜡烛、火把等未受保护的火焰；受保护的火焰（如灯笼中的火）会剧烈摇曳，并有每施法者等级 5 的概率被吹灭。强风会使大火向外偏移 1 至 6 尺；将小型飞行生物吹退 1 至 6”，令试图迎风移动的人形生物无法前进，并使大型飞行生物速度降低 50 ，持续 1 轮；轻质物体也会被吹翻。材料成分是一粒豆科植物种子。

闪现术 *Blink*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·PHB

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

施法者的肉身会以随机的时机和方向，短暂地从当前位面消失，再闪现回来。法术生效期间，每轮闪现的时段以 2d4 随机决定；施法者会在该时段重新出现于原位置外 2” 处。方向掷 1d8 决定：1 正前方、2 右方、3 右后方、4 后方、5 左后方、6 左方、7 左前方、8 正前方。若目标空间已被占据，施法者会从原位置向外偏移至空处，最多额外移动 10 尺；若仍无法找到空处，便会被困在以太界。闪现时段前后，只有能够同时攻击两个位置的攻击（如吐息、火球等大范围攻击）才能击中施法者；其他攻击者只有在闪现前已发动攻击才可能命中。法术期间，施法者只有 75 概率能完成徒手攻击以外的行动；施法、使用装置或物品可能失败、出错或指向错误，由地下城主按具体行动裁定。

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

舞光术 *Dancing Lights*

1 环·变化系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 每等级 1”，另加基础 4”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师可创造 1 至 4 团光，任选其一：模仿火把或提灯并发出相应亮度；形成类似鬼火的发光球体；或形成一个微弱、模糊的人形轮廓，类似来自火元素位面的生物。光团可依魔法师意愿前后移动、直行或转过拐角，无需持续专注控制。超出距离或持续时间后，光团会熄灭。材料成分为少许磷、巫木或一只萤火虫。

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

冰墙术 *Wall of Ice*

4 环·塑能系 F12 SM-1

控制·PHB

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

此术制造一面坚韧而柔韧的冰墙，用于阻挡追兵等。冰墙厚度为每级 1 英寸，覆盖面积为每级 1 平方英寸；例如，10 级魔法师可造出长 10”、高 1”，或长 5”、高 2” 的冰墙。生物每击穿 1 英寸厚的冰墙便受到 2 点伤害；使用火焰的生物受到 3 点，使用寒冷的生物仅受 1 点。若造出水平冰面落向敌人，效果如冰风暴的冰雹。火球、龙焰等魔法火焰可在 1 轮内融化冰墙，并产生持续 1 回合的大团蒸汽；普通火焰或较弱的魔法火焰不会加速融化。材料成分是一小块石英或类似的水晶岩石。

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

马友夫微流星 *Melf's Minute Meteors*

3 环·塑能／变化系 F14 SL-1

攻击·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 无
范围 每枚飞弹一个目标	成分 V/S/M

施法者能投掷与自身等级相同数量的小火球。每枚作为投掷飞弹武器判定，未命中时按类似手榴弹的飞溅武器处理；命中时爆成直径 1 尺的火球，使目标受 1-4 点伤害，或点燃可燃物，甚至实木板。剩余飞弹持续可用，直到全部发出、施法者放弃，或对其施放的解除魔法成功。

施法后须从下列两种发射速度选定一种,不可再改:

每 2 段一枚：在施法完成后的第 2 段，施法者指向目标发出第一枚，之后每隔 2 段再发一枚；这通常跨越到下一轮。

每轮一枚：从施法当轮开始，每轮须放出一枚；施法者可选择该轮何时发射，也可在同一轮施展另一法术，但新法术不能要求持续专注，否则剩余流星会不由自主地放弃。

若施法者不能准确记住尚余几枚流星，也表示其已不由自主地放弃剩余部分。材料成分是用松焦油将硝石、硫黄调成的小珠，以及一支精制的微型中空金管。金管因精细工艺和魔法刻纹，制作费至少 1,000 金币，但只要不受损，便可反复施展此术。

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	标准书编号
gp	

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

咒唤元素 *Conjure Elemental*

5 环·咒法系 F15 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。

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

李欧蒙秘藏箱 *Leomund’s Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系， F17 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 60 天
距离 特殊	豁免 无
范围 一个约 2’ × 2’ × 3’ 的箱子	成分 V/S/M

施展此术须先请技艺精湛的工匠制作一个极其精美昂贵的箱子。若主要材质为木头，须使用乌木、紫檀、檀香木、柚木等，所有包角、钉子和五金配件均须为铂金；象牙箱的金属配件可用黄金；青铜、铜或银箱的配件可用琥珀金或银。箱子造价至少 5,000 金币。之后还须用相同材料制作一只细节完美的微缩箱子。每名魔法师同一时间只能拥有一对秘匣，即使祈愿术也无法破例。施法者触摸大箱并持有微缩箱念咒，大箱便会消失，进入以太界。无论外观尺寸如何，大箱每级可容纳 1 立方尺物品；放入活物会使法术有 75 概率失败，因此通常用于收藏法术书、魔法物品和宝石等。只要仍有微

缩箱，施法者便可随时将大箱从以太界召回自己所在之处；微缩箱若遗失或损毁，即使祈愿术也无法找回大箱。

秘匣位于以太界期间，每周被某种生物或存在发现的累计概率增加 1 。若被发现，结果如下：10 概率被忽略，10 概率有物品被放入，30 概率箱内物品被交换，30 概率有物品被偷走，20 概率箱子被清空。秘匣返回物质位面时会打开一道以太窗口，持续 5 小时并逐渐缩小；开启时有 5 概率吸引以太怪物穿过，之后每过 1 小时，概率累计降低 1 ，直至窗口消失。即使使用宝石视界术、真实视觉术等，物质位面上的生物也无法定位秘匣。若持续时间结束前没有取回秘匣，其永久遗失的概率每天累计增加 5 ：第 61 天为 5 ，第 62 天为 10 ，以此类推。

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

火焰魅惑术 *Fire Charm*

4 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 2 轮
距离 1”	豁免 无效
范围 直径 30 尺的火源范围	成分 V/S/M

施法者使火盆、火炬或篝火等普通火源成为魔法媒介，令一道轻薄的多色火焰帷幕环绕火源，在距火焰 5 尺处起舞。任何注视火焰或帷幕的生物若豁免失败，便会被魅惑，呆立凝视火焰；受术期间还会受到不超过 12 个词的暗示术影响，相关豁免承受-3。对受术者发动任何物理攻击，或以实体遮挡其视线，都会打破魅惑；法术到期也会解除。帷幕本身不是魔法火焰，穿过它受到的伤害与穿过原火源相同。材料成分是一小片极薄的多色丝绸，施法者须将其投入火源。

暗示的作用规则：

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。

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

操控天气 *Control Weather*

6 环·变化系 F19 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 4 至 24 小时
距离 0	豁免 无
范围 4 至 16 平方英里	成分 V/S/M

施法者可以改变施法时所在地区的天气。法术持续 4 至 24 小时（4d6），影响 4 至 16 平方英里（4d4）；施法需 1 回合，天气效果还需 1 至 4 回合才会显现。法术不能令气温发生极端变化，例如从零下变成 100 度热浪。可控制的天气取决于当地现状：晴朗天气可变为极晴、薄云或雾霾；炎热天气可变为温暖、闷热或酷热；平静天气可变为微风或强风；部分多云天气可变为晴朗、阴天或薄雾、小雨、小冰雹；温暖天气可变为炎热或凉爽；凉爽天气可变为温暖或寒冷；阴天可变为局部多云、浓云或雾；寒冷天气可变为凉爽、严寒或暴风；大风可变为微风、强风或狂风；暴风可变为大风、飓风或台风。云层／降水、气温和风力三项都可控制，但只能选择表列组合；彼此矛盾的情况不可能出现，例如浓雾和强风。多个操控天气法术只能依次使用。此法术仅能在存在相应气候条件的地区生效。

材料成分为燃烧的熏香，以及混入水中的少许泥土和木屑。

欧提路克冰封法球 *Otiluke's Freezing Sphere*

6 环·变化系／塑能系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

欧提路克冰封法球是威力强大的多用途法术。施法者可以选择以下任一效果：

制造一团绝对零度的物质，使其接触水或主要由水构成的液体后扩散，将其冻结至 6 英寸深。每个魔法师等级可冻结 100 平方英尺的区域；形成的冰持续每等级 1 轮。此用法的材料成分是一片约 1 平方英寸的薄水晶片。

从施法者手中射出一道细窄冷射线，射程每等级 1”。命中生物时造成每施法者等级 4 点伤害；目标可进行对抗魔法的豁免检定，成功则完全免伤（射线极细，成功豁免意味着射线未命中）。射线会沿全程延伸，路径上其他目标也必须在适用时进行豁免，否则承受相应伤害。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的白色蓝宝石。

制造一颗弹丸大小、触感冰凉但无害的小球。投出或用投石索发射后，小球会在撞击时碎裂，对 10 尺半径内所有生物造成 4 至 24 点寒冷伤害；成功通过对抗魔法的豁免检定则伤害减半。若在施法者等级 ×1 轮的时限内没有将小球投出或发射，它会自动碎裂并造成上述寒冷伤害；此效果可用于阻挡追兵，但也可能伤及施法者及其同伴。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的钻石。

所有材料成分均会在施法时消耗。

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

雷欧蒙的烦扰术 *Leomund's Lamentable Belabourment*

5 环·附魔／塑能系 F21 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 1”半径内的一个或多个生物	成分 V

让听得懂施法者语言的目标先入迷辩论,继而困惑，最后愤怒。施法者先谈起目标在意的话题；第一次对法术豁免失败者立即加入谈话,礼貌地赞同或反驳。只要施法者持续交谈、目标又没有遭攻击,就会忽略周围其他一切事。此术所有豁免均按目标智力调整:

智力	豁免
2 或以下	不受影响
3-7	-1
8-10	无修正
11-14	＋1
15 或以上	＋2

若交谈持续超过 3 轮，每个目标须再豁免;失败者困惑地四处游荡 3-12 轮,且避开施法者。成功者仍然入迷，须在第 4、5、6 轮及施法者继续维持的后续各轮重复豁免,以避免困惑。若持续超过 6 轮，目标须豁免避免狂怒：单独受术时攻击自己；多人受术时攻击附近其他受术者。狂怒持续 2-5 轮。此轮豁免成功者意识到自己上当，除非被攻击或打扰，会倒地懊悔 1-4 轮。

维持期间施法者遭攻击或分心，目标仍不会察觉；施法者也可随时离去，目标会像他仍在场一样继续交谈 1 轮。这些情形下不再作法术持续所需的豁免，即使原本应检定困惑或狂怒。本术完全依靠言语。

角色 14 级

新增 2·累计 23

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F22 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。

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容，在有限程度或有限时间内改变过去、现在或未来的现实。措辞决定结果及涉及对象。可恢复部分损失生命值，短时恢复全部生命值，削弱敌人命中或伤害，延长魔法效果，影响好感，或提供宝藏及魔法物品线索。重大现实改变、直接取得财富或经验值超出此术能力。贪婪的愿望可能招致灾祸。

施法所需时间由陈述愿望的实际秒数决定，每段 6 秒。施法者老化一年。

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

距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F24 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 16 级

新增 2 ·累计 26

奥图迷舞 *Otto's Irresistible Dance*

8 环·惑控系 F25 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。

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

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2″	豁免 无
范围 一个生物	成分 V

说出律令：震慑后，施法者指定的生物会陷入震慑，踉跄失措，无法清晰思考或行动，持续 2 至 8 轮（2d4）。施法者必须面向目标，且目标须在法术距离内。具体持续时间按目标当前生命值判定：1 至 30 点时震慑 4 至 16 轮（4d4）；31 至 60 点时震慑 2 至 8 轮（2d4）；61 至 90 点时震慑 1 至 4 轮（1d4）；超过 90 点则不受影响。若生物因任何原因而虚弱，当前生命值低于其通常最大值，则以当前生命值判定适用档位。

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

异界之门 *Gate*

9 环·咒法／召唤系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

异界之门法术有两项效果：首先，在施法者所在位面与某个强大存在居住的位面之间建立超维连接，使该存在可以直接穿过异界之门来到施法者所在位面；其次，法术的咒语会引起另一位面居民的注意。施法时施法者必须说出希望借助异界之门前来援助的恶魔、魔鬼、半神、神祇或类似存在的名字。必定会有某种存在穿过异界之门。来者的行动取决于多种因素，包括施法者的阵营、同行者的性质，以及反对或威胁施法者的人或事；地下城主应据此裁定。被召来的存在可能立即返回（极不可能），也可能留下采取行动。

施法者老化五年。（DMG“魔法导致的衰老”表。）

祈愿术 *Wish*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

生存·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容改变现实，具体结果由 DM 裁定。用于调整队伍现有生命值、复活死者，或将施法者及同伴转移出险境时，免去下述虚弱。

其他用途使施法者力量降低 3，并须卧床休养 2d4 天。施法者另老化三年。愿望措辞会被严格照字面执行，DM 可调整结果以维持战役均衡。

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

迷宫术 *Maze*

8 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

将目标送入由力场平面组成、不断变化的异次元迷宫。目标停留时间由智力决定。牛头

人免疫。

智力	停留时间
低于 3	2d4 回合
3-5	1d4 回合
6-8	5d4 轮
9-11	4d4 轮
12-14	3d4 轮
15-17	2d4 轮
18 以上	1d4 轮

角色 20 级

新增 1·累计 31

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F31 SH-2

攻击·PHB

施法 2 段	持续 4 轮＋ 1d6 轮
距离 3”	豁免 成功则伤害减半
范围 特殊	成分 V/S/M

火源产生浓密翻涌的烟云，从地面向上扩展，呈大致球形，或贴合封闭空间的形状；能见度降至 1 尺。云团尺寸至少为高 10 尺、长宽各 20 尺。浓密烟云翻涌而出，存在至第 3 轮时开始燃烧，对其中生物造成每施法者等级半点伤害；第 4 轮造成每等级 1 点伤害；第 5 轮火焰熄灭，伤害降回每等级半点。之后只剩无害烟雾，仍会遮蔽云团内部视线。

云团内的生物若第一次豁免成功，只需进行这一次豁免；若第一次失败，则在第 4 轮和第 5 轮（如仍需豁免）再次检定，以将后续伤害减半。施法者必须有可用火源、一撮粪堆底部刮取的污物，以及一撮尘土。

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 13,900 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 17,900 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	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	影响普通火焰	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	传讯术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	舞光术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	烟火术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	造风术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪现术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	马友夫微流星	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	冰墙术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	火墙术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	火焰魅惑术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	咒唤元素	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	李欧蒙秘藏箱	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	雷欧蒙的烦扰术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	距离扭曲术	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	操控天气	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	欧提路克冰封法球	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	毕格比擒拿掌	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	有限许愿术	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	律令震慑	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	奥图迷舞	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	毕格比金刚拳	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	迷宫术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	焚云术	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	异界之门	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	祈愿术	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-36