AD&D 1E

异门旅约

PACTUM PORTARUM



Porta pateat redeunti.

愿此门常为归者而启。

MU-37

异门旅约

Pactum Portarum

MU-37 · 通用魔法师成长法术书

游学者历异门，必摹其门楣，记所借之路与所许之偿。归来诸卷合成一帙，册内门形百殊，旧约亦各不相同。校者不敢删其复语，谓行者立誓之地，皆当有据。

今本通路诸术，次第有序，门图仍依旧折。卷尾绘一完壁，其下注曰：至此而返，亦为全行。历代受书者皆须亲绘故乡一门，别藏匣底，毋随旅途改写。

Porta pateat redeunti.
愿此门常为归者而启。



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
腹语术 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
恐吓术 4
角色 4 级 5
蛛行术 5
角色 5 级 5
防护邪恶（半径 10 尺） 5
隔墙闻声 5
角色 6 级 6
小法术防护 6
角色 7 级 6
任意门 6
魅惑怪物 6
角色 8 级 7
恒久光亮术 7
角色 9 级 7
遣返术 7
化石为泥 8
角色 10 级 8
异界探知 8
角色 11 级 9
侦测幻象 9
角色 12 级 9
陷捕术 9
化水为尘 10
角色 13 级 10
石墙术 10
角色 14 级 11
相位门 11
放逐术 11
角色 15 级 12
斥力术 12
角色 16 级 12
缚魂术 12
克隆术 12
角色 17 级 13
灵体折磨术 13
角色 18 级 13
星界法术 13
异界之门 14
角色 19 级 14
奥图迷舞 14
角色 20 级 15
延迟爆裂火球 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。

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。

腹语术 *Ventriloquism*

1 环·幻术系 F04 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。

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

魔绳术 *Rope Trick*

2 环·变化系 F06 SL-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

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

蛛行术 *Spider Climb*

1 环·变化系 F08 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 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

防护邪恶（半径 10 尺） *Protection from Evil, 10’ Radius*

3 环·半径 10 尺 F09 SL-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 以受术者为中心、半径 10 尺的球体	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半径 10 尺的范围，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。

防护影响范围扩大至受术者周围半径 10 尺。此术可逆转。

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

小法术防护 *Protection From Cantrips*

2 环·防护系 F11 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 每级 1 天
距离 接触	豁免 无，或成功则无效
范围 一个生物或物品	成分 V/S

使施法者本人、接触到的一人或一件物品（如法术书、装法术材料的抽屉）免疫其他魔法师、学徒或使用小法术的生物所施小法术。针对受保护目标的小法术会随着可听见的“啪”声消散。此术常用于约束恶作剧的学徒，或要求学徒亲手清洁、抛光而不靠魔法。不愿受术的目标须被接触命中，然后可作对法术豁免以免受术。

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	标准书编号
gp	

角色 7 级

新增 2·累计 13

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V

施法者立即抵达距离内指定地点，位置可用心中图景或方向、距离描述。传送本身没有落点偏差。随身非生命物质最多 5,000 金币重量；携带生命物质时，重量上限减半。

落点若被实体占据，施法者陷入星界并昏迷，须由他人施展解除魔法解救。落点无支撑物时，施法者坠落。施法后须等待 7 段方可恢复行动。

魅惑怪物 *Charm Monster*

4 环·惑控系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

恒久光亮术 *Continual Light*

2 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无
范围 半径 6” 的球体	成分 V/S

法术在半径 6” 的球形区域内产生极明亮、几乎相当于充足日光的光线；效果持续到被恒定黑暗术或解除魔法等方式消除。光亮可以出现在空中、物体上或生物身上。若目标生物通过豁免，光亮会出现在其身后一英尺处。若法术成功作用于生物的视觉器官，可能使其失明。逆转版本会完全消除光线。

施法者不能逆转此术。

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 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

遣返术 *Dismissal*

5 环·防护系；逆向为咒法／召唤系 F15 SM-1

解除·UA

施法 1 轮	持续 永久
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

处于主物质位面的魔法师可强制或允许异位面生物回其所属位面，类似牧师四环驱逐术。须知道目标生物种类名称；若它有特定姓名、真名或姓氏，也须知道并在施法时使用。先检定魔法抗性，再比较施法者等级与目标等级或生

命骰：施法者较高，则目标豁免掷骰点数减去差额；目标较高，则其掷骰点数加上差额。目标若自愿遣返，只作无修正的豁免。施法成功会立即送走目标，但有 20 概率把它送去并非故乡的位面。

逆向法术召请术 Beckon 从另一位面召来已知且知道姓名的生物；成败判定相同，但此时仅在不知道其专名时检定魔法抗性。成功后生物立刻来到施法者所在位面，却不保证友善，也不会自动听命，故往往需要额外防护与束缚。本术不作用于原生主物质位面、后来前往异位面的生物（如舍杜），也不作用于有部分主物质位面血统的生物（如坎比翁）。材料依目标而异：遣返用令其厌恶、有害的物品；召请用其喜爱、向往的物品。

化石为泥 *Transmute Rock to Mud*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 2 立方尺	成分 V/S/M

施法者将任意种类的天然岩石转化为等体积的泥浆。泥浆深度不得超过其长或宽的一半；若法术施于岩壁，被影响的岩石会坍塌成泥。不能漂浮、飞行或以其他方式脱离泥浆的生物会下沉并窒息，原本能在这种地面上行走的轻型生物除外。泥浆会一直存在，直到被解除魔法或此法术的逆转形式“化泥为石”恢复其材质，但形状未必复原。泥浆经蒸发会变成普通泥土，每立方 1” 需 1 至 6 天，具体取决于日照、风力和排水情况。逆转法术会将普通泥土永久硬化为软石（如砂岩或类似矿物），除非再以魔法改变。

材料成分为黏土和水，逆转时则使用沙、石灰和水。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

异界探知 *Contact Other Plane*

5 环·预言系 F17 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法者将心智投向另一存在位面，以寻求其中力量的建议与信息。那些力量随机选取，且无论如何都不喜欢此类联络，因此只会给出简短回答（由地下城主回答“是”“否”“也许”“从不”“无关”等）。魔法师每有 2 个经验等级可提出一个问题。接触距离越远的位面，施法者发疯或死亡的概率越高，但对方知道答案及说出真话的概率也会提高：

位面距离	发疯概率	知道答案概率	答案真实概率
元素位面	20	90	75
远一层	5	60	65
远二层	10	65	67
远三层	15	70	70
远四层	20	75	73
远五层	25	80	75
远六层	30	85	78

位面距离	发疯概率	知道答案概率	答案真实概率
远七层	35	90	81
远八层	40	95	85
远九层或更远	50	98	90

施法者一提出问题便可能发疯，发疯持续时间为每远离一层 1 周，最多 10 周。每远离一层

位面，施法者在恢复前死亡的概率增加 1 ，除非对其施展移除诅咒术。智力每高于 15 一点，发疯概率降低 5 。若答案未知且实际为否，异界存在会给出确定答复；若问题要求真相，则会回答“未知”。表中“知道答案概率”假定问题涉及对应元素位面。

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

侦测幻象 *Detect Illusion*

3 环·预言系 F18 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 2 轮＋每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 视线内宽 1”、长每级 1”	成分 V/S/M

借此术，幻术师可以看见幻象并确认其确为幻象。若幻术师用双手触碰他人，而对方同时看着幻象，也可使对方看出幻象并非真实。材料成分是一片黄色水晶、玻璃或云母。

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

陷捕术 *Ensnarement*

6 环·咒法／召唤系 F19 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。

化水为尘 *Transmute Water to Dust*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·UA

施法 6 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无；特殊目标见下文
范围 每级 1 立方”	成分 V/S/M

区域内的水立即由液体变为粉尘。若原本是浑水，影响范围加倍；若是湿泥，则为四倍。若水仍接触变成的尘土，它会很快渗入，使尘土在水量充足时变成淤泥，否则只是浸湿或打潮。

只影响施法瞬间实际处于区域内的液体。部分含水的液体，只影响其中的水分；但以水为成分的药水会完全失效。活物不受影响，原生于水元素位面的生物除外；它们可作法术豁免以避开效果。一次施法最多影响一名此类生物，与其体型和影响范围无关。

逆向版本相当于极强的造水术，另须一撮普通尘土。两个版本都需要价值至少 500 金币的钻石粉末、一小片贝壳。

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

石墙术 *Wall of Stone*

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

造出与现有石体接合的花岗岩墙，每施法者等级具有 20 平方尺面积及 ¼ 英寸厚度。十二级时可形成厚 3 英寸、面积 240 平方尺的墙体。

墙体可呈垂直墙、桥或坡道，与现有石体相连即可。它永久存在，直至被解除魔法、解离术或普通破坏手段摧毁。

材料：一小块花岗岩。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每两等级可使用 1 次
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法时，魔法师与一段墙体建立联系，使其如穿墙术般形成通道。相位门对除施法者外的所有生物都不可见，也只有施法者能使用该空间或通道。施法者进入时，相位门消失；离开时重新出现。每两级施法者等级可使用一次。只有等级高于施法者的魔法师施展解除魔法，或数名较低等级魔法师协同施法且等级总和超过施法者等级的两倍，才能解除此术。

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

缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊＋1 段	持续 永久，直至宝石破裂
距离 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术将目标的生命本质（以及其物质躯体，如有）强行封入施法者以魔法制作的特殊牢笼。施法者必须看见目标，并在说出法术最后一个字时知道其真名。正式施法前，魔法师必须准备灵魂牢笼：对目标施放附魔物品术，再将迷宫术置入宝石，使之成为囚禁灵魂的牢笼。宝石价值须达到目标每个生命骰或经验等级 1,000 金币；例如，囚禁一名 10 生命骰（或 10 级）生物需要价值 10,000 金币的宝石。

囚禁灵魂有两种方式。第一种是在目标处于法术距离内时说出最后一个字；目标可使用其魔法抗性（如有），并进行对抗魔法的豁免检定。若豁免成功，宝石会碎裂。第二种方式更为阴险：施法者诱使目标接受一件刻有法术最后咒语的触发物品。使用此法时，制作宝石牢笼必须指定触发物品；还可在触发物品上施加关爱术。目标一旦拿起或接受该物品，其灵魂便会自动转移至宝石中。

宝石牢笼会无限期拘禁灵魂，直到宝石破裂、灵魂获释，且物质躯体得以重塑。若被囚禁者是来自其他位面的强大生物（角色在非主物质位面时，也可能被其他位面的居民视为此类生物），它获释后可被要求立即提供一项服务。否则，宝石破裂后它便可完全自由。

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造某个人的复制体。克隆体在各方面都与原体相同，包括经验等级、记忆等；但克隆体本身就是那个人。因此，若原体与克隆体同时存在，彼此都会知道对方存在，并都想除掉对方，因为这种另一个“自己”令双方无法忍受。若双方无法互相杀死，一方有 95 概率发疯并自毁，其中克隆体发疯的概率为 75 ；另有 5 概率是双方都发疯并自杀。这些情况会在两者同时存在后的 1 周内发生。

材料成分是被复制者的一小块肉。克隆体会成为取下这块肉时的那个人；此后获得的知识、经验等都不为克隆体所知。克隆体只是身体复制，原体的财物不会随之复制。克隆体需要 2 至 8 个月才能长成；只有此后，原体与克隆体才会同时存在。

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 gp	标准书编号

角色 18 级

新增 2·累计 29

星界法术 *Astral Spell*

9 环·塑能系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

施法者将星界身体投射至星界位面，肉身与物质财物则留在主物质位面。只有某些具有

多位面存在形态的魔法物品能够带入星界位面。由于星界位面与外层位面的第一层相接，施法者可以在星界中前往任意此类外层位面，并在那里离开星界、形成身体。施法者也可借星界法术在主物质位面内星界旅行，但不能在那里形成第二个身体。通常，星界投射者只有星界位面的生物能看见。星界身体始终由银线连接肉身；银线断裂时，受影响者在星界和物质位面都会死亡，但通常只有灵能风能够使银线断裂。若投射者在另一个位面形成第二个身体，银线会隐秘地连接到新身体，并返回主物质位面上的肉身，使其从悬置状态苏醒。星界投射者虽能在星界行动，但其行为不会影响不在星界位面的生物。法术持续至施法者主动结束，或因外力终止（例如解除魔法，或主物质位面上的肉身被毁）。施法者最多可带上另外五名生物，条件是他们与施法者手拉手围成一圈；这些同行者依赖施法者，也可能被遗留在星界。星界旅行速度可由施法者决定，最终目的地取决于施法者的意念构想。（星界位面与星界投射详见附录 IV“已知存在位面”。）

异界之门 *Gate*

9 环·咒法／召唤系 F29 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。）

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

延迟爆裂火球 *Delayed Blast Fireball*

7 环·塑能系 F31 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 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	腹语术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	蛛行术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	恐吓术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	小法术防护	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	恒久光亮术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	防护邪恶（半径 10 尺）	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	隔墙闻声	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	侦测幻象	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	任意门	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	魅惑怪物	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	遣返术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	化石为泥	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	异界探知	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	石墙术	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	陷捕术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	化水为尘	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	斥力术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	灵体折磨术	6	17	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	相位门	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	放逐术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	延迟爆裂火球	7	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	缚魂术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	克隆术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	奥图迷舞	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	星界法术	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	异界之门	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-37