AD&D 1E

墓灯遗书

LIBER LUCERNAE SEPULCRALIS



Lucerna memoriam mortuorum servat.

守此一灯，以存亡者。

MU-39

墓灯遗书

Liber Lucernae Sepulcralis

MU-39 · 通用魔法师成长法术书

墓园守灯之职，旧以此卷相授。受者先足七夜之油，再领石柜之钥。册记亡者形体与生息断续之术，页边之点，皆为某夜将尽之灯，不以年号纪之。

园屡经荒废，灯室亦移，而旧簿从未焚弃。卷首一语，历代藏者皆亲手重书：既知其名，当存其名。重墨之下纸渐成穴，后人以薄皮衬之，复书其上。

Lucerna memoriam mortuorum servat.

守此一灯，以存亡者。



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
护甲术 3
羽落术 3
角色 2 级 4
魅惑人类 4
角色 3 级 4
保鲜术 4
衰弱射线 5
角色 4 级 5
侦测魔法 5
角色 5 级 5
假死术 5
镜影术 6
角色 6 级 6
跳跃术 6
角色 7 级 6
紫外视觉 6
火焰护盾 7
角色 8 级 7
侦测邪恶 7
角色 9 级 8
活化死尸 8
魔魂壶 8
角色 10 级 9
气水术 9
角色 11 级 9
冰风暴 9
角色 12 级 10
死亡术 10
化水为尘 10
角色 13 级 11
毕格比阻截之手 11
角色 14 级 11
消失术 11
相位门 12
角色 15 级 12
遣返术 12
角色 16 级 13
克隆术 13
欧提路克的念动球 13
角色 17 级 14
力场监牢 14
角色 18 级 14
能量吸取 14
时间静滞术 15
角色 19 级 15
迷宫术 15
角色 20 级 15
怪物召唤 15

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。

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F03 SL-1

防护·UA

施法 1 轮	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

在目标周围形成魔法力场，保护如同皮甲，即 AC 8 。已有护甲者不会获益；若生物因体型、速度、皮肤等本来拥有优于 AC 9 的护甲等级，则现有 AC 再改善 1 级，如 AC 8 变 7。法术不妨碍移动，不增加重量或负重，也不阻止施法。

效果持续至被解除，或受术者累计承受超过 8 ＋每级施法者 1 点的伤害。伤害可来自不同时刻；例如受术者先因一次攻击承受 8 点，数回合后再承受 1 点，法术便会失效。若施法者低于 2 级，法术此时会被解除；在法术消失之前，AC 效果始终完整。此术不能与除防护戒指以外的防护类魔法器具共同生效。材料成分是一片经精细鞣制、受牧师祝福的皮革。

原书疑点：正文写“累计伤害超过 8 点＋每级 1 点”才消失，而 1 级施法者的例子在累计达到 9 点时失效；上文按原文同时保留公式、例子与低于 2 级时的解除条件。

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

魅惑人类 *Charm Person*

1 环·惑控系 F05 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。

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

保鲜术 *Preserve*

2 环·防护系 F06 SL-1

特殊·UA

施法 2 轮	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每级 1/2 立方尺	成分 V/S/M

保持物品完整、新鲜，以待日后用于法术。对槲寄生、冬青浆果等必须定期采集的材料，无法保留其效力；也不能保存死者以便日后复活。除此以外通常有效，施法者等级决定可处理的材料：

施法者等级	可保存材料
2-4 级	较硬、较干的材料
5-7 级	较软、较湿的材料
8 级以上	半流体及液体

只有含水量较高的材料才必须放进容器。材料成分是一撮灰尘、少许树脂或琥珀，以及一滴白兰地。

衰弱射线 *Ray of Enfeeblement*

2 环·惑控系 F07 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。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

侦测魔法 *Detect Magic*

1 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 宽 1"、长 6" 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1 英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

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

假死术 *Feign Death*

3 环·死灵系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 6 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

施法者可使自己或经验等级／生命骰不高于自身的其他生物进入僵直状态，外观与真实死亡无法区分。受术者仍能闻、听并知晓周围发生的事，但完全没有触觉或视觉，因此身体受伤或遭受虐待时不会感到疼痛，也不会作出反应；所受伤害减半。法术期间，麻痹、毒素或能量等级吸取均无效；但已经注入或以其他方式进入身体的毒素，会在法术结束后生效，受术者可进行豁免检定。只有自愿者才能成为目标。施法者可随时结束法术，但身体机能需整整一轮才能恢复。

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻术系 F10 SL-1

防护·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者周围 6 尺	成分 V/S

施法者周围会出现 1 至 4 个与本人完全相同的幻象。这些影像会做出与魔法师相同的动作；法术造成轻微模糊与扭曲，使对手无法确定哪一个是真身。影像被武器（无论是否具有魔法）击中便会消失，其余影像不受影响。影像似乎每轮都在变换位置，因此即使真身某轮被击中，下一轮也无法据此从影像中辨认真身。确定影像数量时掷百分骰，并按魔法师经验等级加值：结果不高于 25，出现 1 个；26 至 50，出现 2 个；51 至 75，出现 3 个；高于 75，出现 4 个。法术结束时所有影像消失。

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

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F11 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 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

紫外视觉 *Ultravision*

4 环·变化系 F12 SM-1

探索·UA

施法 4 段	持续 6 回合＋每级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

使受术者看见紫外光谱。通常夜里 100 码内如白昼清楚，100-300 码间朦胧难辨；若夜色

极暗且乌云厚重，视程降低 50 。若头顶隔着约 6 尺以上泥土或 3 尺以上石头，如大多地下空间，紫外线被遮蔽，只能在约 3 尺半径内看见极微弱的景象；附近若有紫外发射源，视力相应改善。近处光源，包括魔法物品的光辉，会使远处暗区因亮光“炫目”而更难看清。材料成分是一颗碾碎的紫水晶，价值至少 500 金币。

火焰护盾 *Fire Shield*

4 环·塑能系／变化系 F13 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V/S/M

施法者看似被火焰吞没，但火焰轻薄飘渺，只发出普通火把一半的光（半径 15 尺的微光）。施展变式 A 时火焰呈蓝色或绿色；变式 B 则呈紫色或蓝色。任何生物以身体或手持武器攻击施法者时，施法者照常受伤，但攻击者受到双倍伤害。两种变式还具有不同防护效果：A 为炽热火焰，抵御寒冷攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；火焰攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。A 的材料成分是一撮磷。B 为寒冷火焰，抵御火焰攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；寒冷攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。B 的材料成分是一只活萤火虫、活发光蠕虫，或四只死虫的尾部。

角色 8 级 新增 1·累计 14

侦测邪恶 *Detect Evil*

2 环·预言系 F14 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 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

活化死尸 *Animate Dead*

5 环·死灵系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 轮	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

法术可用死者的骨骼或尸体制造最低阶的不死生物——骷髅或僵尸。它们会复苏并服从施法施法者的命令，可以跟随、留守某处并攻击进入区域的生物，也可以只攻击指定类型的生物。它们会持续活动，直到被摧毁或法术被解除。施法者每有一个经验等级，可操纵一具骷髅或僵尸。善良阵营施法者使用此法术须审慎，并应有充分理由。材料成分为一滴血、一块人肉和一撮骨粉或一片骨屑。

魔魂壶 *Magic Jar*

5 环·附体类 F16 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。

角色 10 级

新增 1·累计 17

气水术 *Airy Water*

5 环·变化系 F17 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。

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

冰风暴 *Ice Storm*

4 环·塑能系 F18 SM-1

攻击·PHB

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

施法者可选择以下一种效果：令大冰雹砸向直径 4” 的区域，使其中生物受到 3 至 30 点伤害（3d10）；或在直径 8” 的区域降下暴雪，使其中生物在法术持续期间失明，并令地面结冰、移动速度减半，移动中的生物还有 50 概率滑倒。材料成分是一撮灰尘和几滴水。此术会抵消炽热金属术，但初次施法仍会造成伤害。

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

死亡术 *Death Spell*

6 环·咒法系 F19 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 瞬间
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 1/2” 见方	成分 V/S/M

死亡术会立即且不可逆地杀死影响范围内的生物；可杀死的数量取决于目标的生命骰：

目标生命骰	最多可杀死的数量
少于 2	4-80（4d20）
2 至 4	3-30（3d10）
4 1至6 3	2-8（2d4）
6 4至8 3	1-4（1d4）

若目标群体的生命骰类别混杂，使用下表换算：

目标生命骰	等值的少于 2 生命骰生物	等值的 2 至 4 生命骰生物	等值的 4 1至6 3 生命骰生物
6 4至8 3	10	5	2
4 1至6 3	8	3	—
2 至 4	4	—	0.125

目标生命骰	等值的 6 4至8 3 生命骰生物
6 4至8 3	—
4 1至6 3	0.5
2 至 4	0.05

先掷骰，确定少于 2 生命骰生物的数量并将其杀死，再按换算表处理 2 至 4 生命骰及更高类别的目标；若剩余数量不足以杀死更高生命骰类别的生物，该类别目标便存活。也可以反向处理，先对付生命骰较高的目标。例如，4d20 总和为 53：其中 20 点可杀死一只 6 4至8 3 生命骰生物（20 × 0.05 1）；16 点可杀死两只 4 1至6 3 生命骰生物（16 × 0.125 2）；12 点可杀死三只 2 至 4 生命骰生物（3 × 4 12）；剩余 5 点可杀死五只少于 2 生命骰生物（5 × 1 5）。死亡术对狼人、不死生物以及非主物质位面的生物无效。材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的黑珍珠粉末。

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

毕格比阻截之手 *Bigby's Interposing Hand*

5 环·塑能系 F21 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 14 级

新增 2·累计 23

消失术 *Vanish*

7 环·变化系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法后，魔法师可以使一件物品消失。若物品重量不超过每施法者等级 500 金币重量，便可将它传送到指定地点；距离不限，不能跨位面，按下表依目的地熟悉程度掷百分骰；例如，14 级魔法师可以使重量达 7,000 金币的物品消失并在指定地点重新出现。更重的物品也能消失，但会被送入以太位面，并以石头替代；例如，一扇门消失后，会出现一道厚度为 1 尺或与门等厚（取较厚者）的石墙。受影响物质的最大体积为每施法者等级 3 立方尺，因此此术同时受重量和体积限制。成功施展解除魔法可以使以太位面中的消失物品返回。

目的地判定：

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

传送过高时，每低于“正中目标”下限 1 个百分点，物品便出现在地面上方 1"。目的地须有坚实表面承接。

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F23 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。

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

遣返术 *Dismissal*

5 环·防护系；逆向为咒法／召唤系 F24 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。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F25 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。

欧提路克的念动球 *Otiluke's Telekinetic Sphere*

8 环·塑能／变化系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每施法者等级直径增加 1 尺的球体	成分 V/S/M

造出闪烁力场球，包住一个小到能装入球内且对法术豁免失败的生物。只要法术持续，球体便困住目标。除消除之杖、否定魔杖、解离术或解除魔法外，任何伤害都不能破坏它；这些效果只摧毁球体，不伤及内部目标。任何东西都无法穿过球壁，但里面可以正常呼吸。受困者挣扎只会带动球体移动，外面的人也能推动球体。材料成分是钻石或同样坚硬透明宝石做的半球，以及一个相配的阿拉伯树胶半球。

此术还使球内物体的有效重量仅为实际的 1/16 。施法者可用念动力托举球内实际重量不超过 5,000 磅的目标；包住目标后，操控距离最长为每施法者等级 1”。即使球内总重超过 5,000 磅，有效重量仍是十六分之一，因此可以不费特别力气地滚动球体。

由于重量降低，球内物体的快速运动或坠落相对无害；若球体在高空硬质地面上方消失，则可能酿成灾难。除韧性球的材料成分外，还需一对小条形磁铁。

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

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F27 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”

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

能量吸取 *Energy Drain*

9 环·塑能系 F28 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 。

时间静滞术 *Temporal Stasis*

9 环·变化系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 1”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术使受术生物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。此状态会持续至解除魔法术移除法术，或施法者说出逆转法术“时间复归”为止。逆转法术只需一个词语，不需要姿势或材料成分。时间静滞术的材料成分是钻石、祖母绿、红宝石与蓝宝石粉末，每种宝石各取一份。

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

怪物召唤 *VI Monster Summoning VI*

8 环·咒法／召唤系 F31 SH-2

特殊·PHB

施法 8 段	持续 7 轮＋每等级 1 轮
距离 8”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只六级怪物；被召生物会在 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 VI：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-06	腐食爬虫
07-12	魔鬼：艾琳耶斯
13-19	八头蛇
20-26	豺狼人（拉玛苏）
27-31	兽化人：虎人（熊人）
32-38	蝎狮
39-43	食人魔法师

d	召唤怪物
44-51	奥格
52-56	罗刹
57-63	火蜥蜴
64-68	巨蜘蛛：相位型
69-78	巨魔
79-84	尸妖
85-88	风行者
89-92	怨魂
93-00	飞龙

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 13,800 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 17,800 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	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	魅惑人类	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	侦测魔法	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	跳跃术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	保鲜术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	衰弱射线	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	镜影术	2	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	侦测邪恶	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	假死术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	紫外视觉	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	火焰护盾	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	冰风暴	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	活化死尸	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	魔魂壶	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	气水术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	毕格比阻截之手	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	遣返术	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	死亡术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	化水为尘	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	消失术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	相位门	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	力场监牢	7	17	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	克隆术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	欧提路克的念动球	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	迷宫术	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	怪物召唤	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	能量吸取	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	时间静滞术	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-39