AD&D 1E

返生白骨箓

OSSA ET VITA



Vita suscepta fidem poscit.

一息既托，终身守信。

MU-40

返生白骨箓

Ossa et Vita

MU-40 ·通用魔法师成长法术书

旧救援团入石城，获返者十二，失返者不知其数。团中法师以白骨作签，红线联之，将救护与易形诸法重录此编。凡归来一人，添一结；名册中却无一笔勾销。

后世术士求此卷者，多问复生之秘，守者先示其骨签。签上细字曰：所迎者有名，所失者亦有名。故书历代重缮，白骨仍旧，红线断处惟续，不换全线。

Vita suscepta fidem poscit.
一息既托，终身守信。



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
羽落术 3
角色 2 级 4
魅惑人类 4
角色 3 级 4
刺痒术 4
侦测隐形 5
角色 4 级 5
书写术 5
角色 5 级 5
假死术 5
加速术 6
角色 6 级 6
可闻幻象 6
角色 7 级 7
自塑形术 7
移除诅咒 7
角色 8 级 7
侦测阵营 7
角色 9 级 8
寒冰锥 8
弱智术 8
角色 10 级 8
巫师之眼 8
角色 11 级 9
红外视觉 9
角色 12 级 9
化石为肉 9
转生术 9
角色 13 级 10
延时术 10
角色 14 级 10
雕像术 10
毕格比擒拿掌 11
角色 15 级 11
延时术 11
角色 16 级 12
克隆术 12
焚云术 12
角色 17 级 12
操控天气 12
角色 18 级 13
祈愿术 13
形体变化 13
角色 19 级 14
徽记术 14
角色 20 级 14
真名术 14

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

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

刺痒术 *Irritation*

2 环·变化系 F06 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

作用于目标皮肤；水牛、大象、有鳞生物等皮肤极厚或不敏感者基本不受影响。一次标准准备可选下列一种效果：

瘙痒 Itching：目标某处立刻发痒。若不马上花 5-8 段抓挠，接下来的 3 轮便会扭动不安，护甲等级恶化 4 级，命中检定承受 -2 。施术起效的第一轮会毁掉目标正在施展的法术，其后 3 轮则不会。

皮疹 Rash：起初 1-4 轮没有感觉，随后全身出现微痒的红色肿块。症状持续至受治愈疾病或解除魔法作用；前 4 天每天使容貌降低 1 点，最多降低 4 点；1 周后敏捷再降低 1 点。皮疹一旦消失，所有属性立即复原。

材料成分是毒藤、毒橡或毒漆树的叶粉。

侦测隐形 *Detect Invisibility*

2 环·预言系 F07 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 视线内、宽 1” 且延伸至距离上限的路径	成分 V/S/M

施法后，魔法师可清楚看见隐形物体，以及星界、以太界、隐藏、隐形或相位错开的生物。侦测范围沿施法者视线延伸，形成一条宽 1”、长度不超过法术距离的路径。材料成分是一撮滑石粉和少许银粉。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

书写术 *Write*

1 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 小时
距离 0	豁免 特殊
范围 一段魔法文字	成分 V/S/M

此法术使魔法师能够把暂时无法理解的法术抄入法术书，例如因法术环级过高或智力不足而无法理解的法术。尝试书写时，魔法师须进行对抗魔法的豁免检定：目标法术只比自己目前能施展的最高环级高一环时，检定获得 2；高两环时不调整；高三环或更多时，每高一环便承受-1 调整。检定失败时，魔法师每有目标法术一环便受到 1d4 点伤害，并昏迷相同数量的回合；若未死亡，这种伤害每天只能恢复 1d4 点，因为它同时损害精神与肉体。书写每环法术需 1 小时，期间魔法师处于恍惚状态，敌人总能令其措手不及。除书写材料外，还需要由稀有物质调制的精制墨水，每瓶至少价值 200 金币；若无法购得，魔法师须自行调制。

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。

加速术 *Haste*

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 6”	豁免 无
范围 4” × 4” 区域内，每等级 1 个生物	成分 V/S/M

受术生物的移动速度和攻击次数均加倍。例如，移动速度为 6”、每轮攻击一次的生物，移动速度变为 12”，每轮攻击两次；施法速度不会加快。受术生物数量最多等于魔法师的经验等级；区域内距离施法者最近者优先，且所有目标都必须位于指定区域内。此术会抵消缓慢术，并因新陈代谢加速而使受术者衰老。材料成分是一片甘草根刨屑。

受术者因加速老化一年。（DMG“魔法导致的衰老”表。）

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

可闻幻象 *Audible Glamer*

2 环·幻术系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 听觉范围内	成分 V/M

施法后，魔法师可在法术距离内任意位置制造声音，并令声音仿佛正在远离、接近或停留在原处。音量取决于施法者等级：以最低可施展此法术的 3 级魔法师为基准，声音最大相当于 4 个人；每升一级，音量再增加相当于 4 个人的响度。因此，4 级魔法师最多能制造相当于 8 个人的声音，可表现为说话、歌唱、呼喊、行走、行军或奔跑。声音内容几乎不受限制，但音量不得超过施法者等级所允许的程度。例如，一群老鼠奔跑吱叫的音量约等于 8 个人奔跑呼喊；狮吼约等于 16 个人，龙吼则至少相当于 24 个人。听者若声明自己不相信这声音，可进行豁免检定；成功则什么也听不见，或只听见微弱声响。此术与魅影之力术配合尤其有效。材料成分是一小团羊毛或一小块蜡。

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

自塑形术 *Polymorph Self*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V

施法后，魔法师可变成任何生物的形态，大小可从鹪鹩到河马，并获得该形态的移动方式；但不会获得其他能力（攻击、魔法等），也不会改变个性或心智，不必进行系统震荡检定。例如，变成猫头鹰后可以飞行，但视力仍是人类水平；变成黑色布丁后可从门缝下或沿墙壁、天花板移动，但不会获得其攻击或防御能力。新形态的力量必须足以支持正常移动。施法者可任意多次变换形态，每次变化需 5 段。变形期间受到的伤害照常计入魔法师；恢复原形时，可恢复 1 至 12 点伤害。

移除诅咒 *Remove Curse*

4 环·防护系 F13 SM-1

解除·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

施法者通常可以移除物品、生物身上的诅咒，或不受欢迎的附身与邪恶存在。但此法术本身不能影响受诅咒的盾牌、武器或护甲，通常只能使受其影响的人摆脱该诅咒物品。逆转法术“施加诅咒”持续施法施法者每级 1 回合。它有三种常见效果：随机将受害者一项属性降至 3（概率 50 ）；使受害者命中检定与豁免检定均承受-4（概率 25 ）；或使受害者每回合有 50 概率掉落手持物品（概率 25 ；不使用工具的生物则什么也不做）。施法者也可以设计威力相近的其他诅咒，应由地下城主裁定。施加诅咒须触碰目标；目标仍可进行豁免，成功则效果无效。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

侦测阵营 *Know Alignment*

2 环·预言系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 每级 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 每 2 轮一个生物	成分 V/S

施法者可以准确读取一个人类、类人或非人类生物的灵光，并得知其确切阵营。法术期间最多可检查 10 人。逆转版本会完全遮蔽阵营：一个生物持续 1 回合，两个生物持续 5 轮，依此类推。某些魔法装置也能抵消侦测阵营的能力。

观察目标一轮可辨别守序或混乱；继续观察一轮可知善恶。此术可逆转。

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

寒冰锥 *Cone of Cold*

5 环·塑能系 F15 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则伤害减半
范围 自施法者手掌向外延伸、每等级长 1/2" 的锥形区域	成分 V/S/M

从手掌放出锥形寒流，抽走范围内的热量，每施法者等级造成 1d4 1 点伤害，豁免成功减半。十级时为 10d4 10。

材料：一只微型水晶锥或玻璃锥。

弱智术 *Feeblemind*

5 环·惑控系 F16 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。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

巫师之眼 *Wizard Eye*

4 环·变化系 F17 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造隐形感官，将所见传给施法者。它每轮移动 3" 并观察前方；仔细检查沿途地面、墙壁和天花板时，每轮移动 1"。明亮环境中视距 60 尺，另有 10 尺红外视觉。法术持续期间，可令感官向任意方向移动。

材料：一撮蝙蝠毛。

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

化石为肉 *Stone to Flesh*

6 环·变化系 F19 SM-1

生存·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

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。

材料：一撮泥土与一滴血。

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。

转生术 *Reincarnation*

6 环·死灵系 F20 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的人物	成分 V/S/M

此术不需要进行系统震撼或复活存活率检定。触碰尸体后，若死者死亡时间未超过魔法师等级所对应的天数，新生化身会在 1 至 6 回合内出现在附近。化身种类由下表决定：

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
01-05	熊地精 Bugbear
06-11	矮人 Dwarf
12-18	精灵 Elf
19-23	鬣狗人 Gnoll
24-28	侏儒 Gnome
29-33	地精 Goblin
34-40	半精灵 Half-elf

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
41-47	半身人 Halfling
48-54	半兽人 Half-orc
55-59	大地精 Hobgoblin
60-73	人类 Human
74-79	狗头人 Kobold
80-85	兽人 Orc
86-90	食人魔 Ogre

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
91-95	食人魔法师 Ogre mage
96-00	巨魔 Troll

注：极善或极恶之人不会转生为总体阵营与其相反的生物。材料成分是一面小鼓和一滴血。

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

延时术 *II Extension II*

5 环·变化系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

此术可将先前施展的一至四环法术的持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 1.5 回合，人类定身术可延长至每等级 3 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

角色 14 级

新增 2·累计 23

雕像术 *Statue*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 特殊
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可以将魔法师或其他生物连同所穿衣物和携带装备，表面上变成坚硬石像。从血肉变成石头的初始过程需在施法后整整 1 轮；之后即使接受检查，也会看起来像真正的石像，不过侦测时仍能发现微弱魔法灵光。石像状态下

仍能正常视物、听声和闻气味；触觉只会感受到足以影响坚硬如花岗岩身体的力量，例如崩下一小块相当于轻伤，折断手臂则另当别论。

受术者可在 1/6 段内恢复正常，也可以在同样时间内重新变回石像，且可在法术持续期间反复进行。由血肉变成石头时，生物须进行系统震撼检定：掷骰结果须为 82 或更低，并按体质属性每点使掷骰结果减 1；因此体质 18 者必定成功。失败意味着系统震撼并死亡。材料成分为石灰、沙子和一滴水，用钉子或尖桩之类的铁棒搅拌。

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F23 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 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

延时术 *III Extension III*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

此术可将先前施展的一至三环法术持续时间延长至两倍，四至五环法术持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 2 回合，人类定身术可延长至每等级 4 轮。只有

持续时间具有意义的法术才会受益。

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。

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F26 SH-1

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 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

操控天气 *Control Weather*

6 环·变化系 F27 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。

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

祈愿术 *Wish*

9 环·咒法／召唤系 F28 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。

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F29 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 无
范围 施法者	成分 V/S/M

施法者可连续变为不同生物或其他形态，每次变形需 1 段，免作系统震撼检定。半神、上位魔鬼、恶魔王子、独特龙类、上位恶魔及类似存在除外。

获得新形态的各项能力，心智仍为本人，依赖该生物智力的能力除外。生命值保持施法时的数值。

材料：至少价值 5,000 金币的玉冠。变形时玉冠留在原地，持续时间结束时碎裂；玉冠提前碎裂会解除法术。

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	标准书编号
gp	

角色 19 级

新增 1 ·累计 30

徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

徽记术会创造魔法符文，对经过、触碰、阅读符文，或穿过刻有符文的门洞的生物产生影响。施法时，魔法师将符文刻在所选表面，并从下列效果中选择一种：

死亡 Death：总生命值不超过 80 点的一个或多个生物死亡。

纷争 Discord：所有生物都会受到影响，立即大声争吵；阵营不同的生物有 50 % 概率彼此攻击。争吵持续 5 至 20 轮，战斗持续 2 至 8 轮。

恐惧 Fear：所有生物须以承受-4 减值的豁免检定抵抗，否则以最快速度惊慌逃跑，持续轮数等于施法者等级；恐慌从下一轮开始，手中物品立即以 60 % 减去每超过一级 5 % 的概率掉落，最低 0 % 。

绝望 Hopelessness：所有生物都会受到影响，除非通过对抗魔法的豁免检定，否则会沮丧地折返。受影响者会服从任何对手提出的要求，例如投降或离开。绝望持续 3 至 12（3d4）回合；期间每轮有 25 % 概率不采取行动，而采取行动者中有 25 % 概率折返或退出战斗（视情况而定）。

疯狂 Insanity：总生命值不超过 120 点的一个或多个生物陷入疯狂，每轮按下列困惑行动表行动，直至以医疗术、复原术或祈愿术治愈。

痛苦 Pain：所有生物都会受到影响，剧烈疼痛使其敏捷降低 2 点、攻击骰承受-4 减值，持续 2 至 20 轮。

睡眠 Sleep：所有生命骰低于 8 + 1 的生物立即陷入昏睡状态，且 5 至 16（1d12 + 4）回合内无法唤醒。

震慑 Stunning：总生命值不超过 160 点的一个或多个生物会被震慑并踉跄 3 至 12（3d4）轮，手中握持的物品也会掉落。

徽记在被阅读并触发效果前无法辨认。材料成分为黑蛋白石粉末与钻石粉末，每种价值均不得低于 5,000 金币。

疯狂徽记：困惑行动表。

d100 骰值	行动
01-10	徘徊离开 1 回合
11-60	困惑地呆立 1 轮
61-80	攻击最近的生物 1 轮
81-00	攻击德鲁伊或其队伍 1 轮

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

真名术 *Truename*

7 环·附魔／变化系 F31 SH-1

特殊·UA

施法 特殊	持续 特殊
距离 3”	豁免 成功则无效
范围 被叫出真名的目标	成分 V/S

若魔法师知道活物的真实秘名，便能对它产生强大影响。寻常通用名称通常不是真名，目标自身也未必知道；须经费力调查、监视、通晓传奇及高难度贤者研究寻找。施法者先大声说出真名，再吟诵涵盖目标本性、历史的诗句，需 3 段；随后以诗句说明要实现的结果，最好押韵。每种结果需时不同：

多重暗示：可包含 1 至 4 个暗示，令目标按施法者建议行动，每一节诗句需 1 段。连同前 3 段起始吟诵，四个暗示共需 7 段。

虚弱与投降：每念诵 1 段，目标实际力量失去 1 点，并承受命中、伤害及移动力各 -1 ；每失一点力量须对麻痹豁免，失败便温顺投降。

吟诵停止后 2-8 轮恢复力量，随之恢复抵抗意志。

变形：可将活物变成动物、植物或矿物形态，不需系统震荡检定。每节诗句 1 段，所需节数见下表；相反方向的变化也同样适用，未列的情况由地下城主比照最接近的一档。持续时间为每施法者等级 6 回合，减去所念诗节数的回合。目标按新形态的通常同类思考、行动，但保留原有生命值，期满恢复自然形态。

变化	诗节数	变化	诗节数
矿物与动物之间	10	矿物与植物之间	9
植物与动物之间	8	怪物与普通生物之间	7
怪物与另一怪物之间	6	其他生物与人类之间	5
一种动物与另一动物之间	4	一种植物与另一植物之间	3
一种矿物与另一矿物之间	2		

转移：将目标无误传送或以其他方式送去别处，所需诗节见下表。目标会自动变得足以在目的地的正常环境中存活。自愿受术者不需豁免，即使有魔法抗性亦然。

目的地	诗节数
同一位面，100 英里内	4
同一位面，500 英里内	5
同一位面，2,000 英里内	6
相隔一个位面／世界	7
相隔两个位面／世界	8

吟诵过程中施法者一旦被打断，法术立即失败并耗去。

作用规则：暗示术。

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。

作用规则：任意物体变形术。

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）。

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 13,700 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,700 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	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	魅惑人类	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	书写术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	刺痒术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	侦测隐形	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	可闻幻象	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	侦测阵营	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	假死术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	加速术	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	红外视觉	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	自塑形术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	移除诅咒	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	巫师之眼	4	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	寒冰锥	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	延时术	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	化石为肉	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	转生术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	延时术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	操控天气	6	17	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	雕像术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	毕格比擒拿掌	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	真名术	7	20	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	克隆术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	焚云术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	徽记术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	祈愿术	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	形体变化	9	18	13	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-40