AD&D 1E

影壁残经

FRAGMENTA UMBRARUM



Umbra limen non confitetur.

幽影过门，不留其名。

MU-41

影壁残经

Fragmenta Umbrarum

MU-41 · 通用魔法师成长法术书

废殿影壁，不见日月而自有窗影。修殿者循影启砖，得残经数叶，字向与壁纹相反。识术之人摹其正反，合为一编，题《影壁残经》，卷首仍附旧壁之拓。

诸本之图，多有重门叠窗，而无人在内。旧注谓阅者亦在图中，不得妄添人物。传人授卷，必令灯置身后，影落案前，俟二影相接，乃展第一叶。

Umbra limen non confitetur.
幽影过门，不留其名。



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
腹语术 3
角色 2 级 4
封门术 4
角色 3 级 4
隐形术 4
镜影术 4
角色 4 级 5
奔跑术 5
角色 5 级 5
魅影之力 5
缓慢术 5
角色 6 级 6
蛛网术 6
角色 7 级 6
幻景 6
咆哮术 7
角色 8 级 7
敲击术 7
角色 9 级 7
穿墙术 7
力场墙 8
角色 10 级 8
塑石术 8
角色 11 级 8
艾伐黑触手 8
角色 12 级 9
投影术 9
毕格比强力之手 9
角色 13 级 10
召唤怪物 10
角色 14 级 10
双重维度 10
群体隐形 10
角色 15 级 11
拟像术 11
角色 16 级 11
迷宫术 11
强求术 12
角色 17 级 12
魔邓肯之剑 12
角色 18 级 13
虹光法球 13
流星爆 13
角色 19 级 14
相位门 14
角色 20 级 14
任意物体变形术 14
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。

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。

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

封门术 *Hold Portal*

1 环·变化系 F05 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。

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

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻术系 F06 SL-1

防护／生存·PHB

施法 2 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

受术者及其装备在正常视觉和红外视觉中隐去，声音照常产生。效果持续至被解除、被魔法破除、施法者或受术者主动取消，或受术者攻击生物。首次攻击仍享有隐形带来的优势，随后隐形结束。

同伴须具备看见隐形的能力，才能看见受术者及其装备。生命骰、经验等级或相当智力达到十以上的高等智能生物，可能自动察觉隐形。

材料：一根睫毛，以少量阿拉伯树胶封住。

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻术系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

奔跑术 *Run*

1 环·附魔系 F08 SL-1

特殊／生存·UA

施法 1 轮	持续 5-8 小时
距离 接触	豁免 无
范围 特殊；仅人类与亚人类	成分 V/S/M

使受术者以两倍通常速度全速奔跑 5-8 小时而不疲倦。结束后须休息同样时数，并大量饮水、充分进食。施法者每有 2 级可影响一人：4 级可影响 2 人，6 级可影响 3 人，依此类推。只影响保持自然形态的人类与亚人类；有职业特殊奔跑能力的野蛮人免疫。材料成分是以泉水煮干李子所得的汁液，以及 5-8 粒蓖麻种子的油调成的药剂。

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

魅影之力 *Phantasmal Force*

3 环·幻术系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 8” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 8 平方英寸＋每等级 1 平方英寸	成分 V/S/M

魔法师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。此术不包含声音幻象。幻象持续至被对手击中（除非施法者令其作出相应反应），或魔法师停止专注为止；例如施法者主动令幻象作出反应、移动，或遭到成功攻击，都可能中断专注。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。材料成分是一小团羊毛脂。

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。

材料：一小团蜘蛛网。

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

蛛网术 *Web*

2 环·塑能系 F11 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。

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

幻景 *Hallucinatory Terrain*

4 环·幻术系 F12 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 特殊
距离 每等级 2”	豁免 无
范围 每等级 1” × 1” 的正方形区域	成分 V/S/M

此术以幻象遮蔽影响范围内的真实地形。例如，可将平原或道路伪装成沼泽、山丘、裂谷或其他难以通过的地形；将池塘伪装成草地，将悬崖伪装成缓坡，或将遍布岩石的沟壑伪装成平坦宽阔的道路。幻景持续至该区域受到解除魔法影响，或被智慧生物接触为止。施法者每提升一级，可影响更大的区域；10 级魔法师最多影响 10” × 10” 正方形区域，12 级则为 12” × 12”。材料成分是一块石头、一根树枝，以及少许绿色植物（叶片或草叶）。

咆哮术 *Shout*

4 环·塑能系 F13 SM-1

攻击·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则无效
范围 1”×3”的锥形	成分 V/M

施法者从口中发出撕裂耳膜的巨响，主要作用于向前延伸 3”的锥形区域。范围内生物若豁免失败，耳聋 2-12 轮并受 2-12 点伤害；豁免成功则不受这两项效果。暴露在声浪下、易碎或易受振动破坏的东西会粉碎，如冰墙。每天只能施展一次，否则施法者有永久失聪之虞。材料成分是一滴蜂蜜、一滴柠檬酸，以及一只牛角或羊角制成的小锥筒。

角色 8 级 新增 1·累计 14

敲击术 *Knock*

2 环·变化系 F14 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 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

穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F15 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。

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F16 SM-1

防护／控制·PHB

施法 5 段	持续 1 回合＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 每等级 20 平方尺	成分 V/S/M

此术在施法者指定且位于法术距离内的位置制造一道隐形屏障。屏障固定不动，不受任何其他法术影响，解除魔法术也无效；只有解离术能立即摧毁它。打击、投射物、寒冷、炎热、电击及类似效果也无法影响屏障；法术和吐息武器均不能穿过屏障。施法者可将墙塑成半球或球体，表面积上限为每等级 20 平方尺。材料成分是一撮钻石粉。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

塑石术 *Stone Shape*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

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

施法者可将现有石块塑造成所需形状，例如石制武器、特殊活板门或雕像，也可改造石门以便逃出囚室，但涉及石料的体积不得超过法术影响范围。此术也可塑造石箱或秘密门，但无法制作精细细节。材料成分是软黏土；施法者须先将黏土捏成大致所需形状，施法时再将其触碰石头。

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	标准书编号
gp	

角色 11 级 新增 1 ·累计 18

艾伐黑触手 *Evard’s Black Tentacles*

4 环·咒法／召唤系 F18 SM-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 无（受击后可豁免）
范围 每级 30 平方尺	成分 V/S/M

从地面、地板或脚下其他表面——包括水面——冒出每施法者等级一条橡胶般的黑触手。每条长 10 尺、AC 4 , 须受等于施法者等级的伤害才会毁坏。触手攻击其触及范围内的生物；若一条触手够得到多个目标，用掷骰决定攻击对象。

被触手击中的目标须对法术豁免。成功者初次接触受 1-4 点伤害，该触手随即毁坏。失败者受 2-8 点伤害并被缠住，此后每轮受 3-12 点伤害。触手没有智力，也可能缠住树、柱或已经死去的目标。抓住目标后，直到被攻击毁坏或法术到期才会松开。材料成分是一小段巨章鱼或巨乌贼的触手。

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。

毕格比强力之手 *Bigby's Forceful Hand*

6 环·塑能系 F20 SM-1

控制·PHB

施法 6 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。

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

召唤怪物 *II Monster Summoning II*

4 环·咒法系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 4”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

会召来 1 至 6 只二级怪物；怪物会在施法后 1 至 4 轮出现。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛。

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 II：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-15	巨型蜈蚣
16-25	魔鬼：lemure
26-45	豺狼人
46-60	吸血蝠
61-75	巨蟾蜍
76-00	蜥人

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

双重维度 *Duo-Dimension*

7 环·变化系 F22 SH-1

特殊·PHB

施法 7 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

此术使施法者仅有高度和宽度两个维度,没有深度。侧身时施法者会隐形，只有真视术或类似手段才能察觉。施法者可以穿过极窄的缝隙，只要缝隙高度足以容纳其实际身高，例如从门扇与门框之间穿过。其他行动均可照常进行：施法者可以侧身隐形并移动，在下一轮现身施法，再于之后一轮侧身隐去。侧身隐形时，施法者不受任何形式的攻击影响；现身时，所受攻击伤害则为通常值的三倍。

法术持续期间，施法者有一部分存在于星界位面，因此可能被那里的生物察觉。若被察觉，星界生物有 25 概率通过攻击将施法者整个带入星界位面。材料成分是一尊薄而扁平的施法者象牙雕像（须做工精良，并饰以金丝、珐琅和彩宝，平均价值 5,000 至 10,000 金币）和一条羊皮纸。念咒时，将羊皮纸扭转半圈并连接两端形成环，再让雕像穿过羊皮纸环；两者随后都会永久消失。

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F23 SH-1

特殊·PHB

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

使 3”×3”区域内一群生物及其装备隐形，容量约为 300-400 名人类体型生物、30-40 名巨人或 6-8 条大型龙。正常视觉与红外视觉均看

不见受术者，声音仍会传出。隐形持续至被解除、主动取消或受术者攻击；首次攻击保留隐形优势。具备看见隐形能力的生物可发现受术者。

材料：一根睫毛，以阿拉伯树胶包裹。

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

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F24 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M；另需转生术与有限许愿术

此术可以创造任意生物的复制体。拟像外貌与原体完全相同，但生命值只有原体的 51 至 60 （50 ＋1d10 ）；性格会有所差异，也会缺少部分知识。侦测魔法术或真视术都能立即揭穿拟像。拟像始终绝对服从创造它的魔法师，但双方没有特殊心灵感应，施法者必须以通常方式下令。

此术只创造出类似僵尸的躯体；须再施展转生术，才能赋予它生命力；再以有限许愿术术赋予其相当于原体 40 至 65 （35 ＋1d6×5 ）的知识和性格。拟像若有等级，其等级为原体的 20 至 50 。复制体由冰或雪塑成；施法时须对粗略塑形施法，并将原体的一部分置入冰雪之中。此外还需红宝石粉。拟像无法变得更强，也不能提升等级或能力。

角色 16 级

新增 2·累计 26

迷宫术 *Maze*

8 环·咒法／召唤系 F25 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

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

联系施法者熟悉、姓名与相貌都知道的一个生物。目标不在同一位面时，每相隔 1 个位面有 5 概率传讯不到达；相隔两个位面则失败率 10 。可传送每施法者等级 1 个词；英语的 a、an、the 等冠词不计入词数。接收者不必遵照信息行动。只要送达，即使目标仅有智力 1 或动物智力，也能理解。

施法者可在讯息中加入相当于暗示术的要求。目标若对法术豁免失败，便会尽力照办。若该要求按目标收到讯息时的处境来看相对不可能或不合情理，它仍能理解讯息，但无需豁免，暗示也不起效。

原书正文另列材料成分：两根各有一端开口、用细铜线相连的圆筒，以及目标身上的少量部分，如头发或指甲。数值栏与正文不一致，游戏时由地下城主裁定。

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

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F27 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造闪光剑形力场，以意念操纵其攻击。操纵期间，施法者可移动，其余活动须停止。剑的基础命中率按施法者一半等级的战士计算；命中骰为 19 或 20 时可命中任何 AC。

此剑可伤害须 3 武器方可命中的生物，以及星界、以太或异相对手。对人类体型及更小者造成 5d4，对更大者造成 5d6，也可用于制服。施法者可主动结束法术，解除魔法也可将其破除。

材料：价值 500 金币的微型白金剑，握柄与剑首用铜锌合金制造，法术结束时消失。

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

虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F28 SH-1

防护·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 特殊
范围 直径 2" 的球体	成分 V

以七层不透明虹光环绕施法者。球体固定不动，施法者可安全进出；生命骰少于 8 的生物见到色光后目盲 2d4 回合。通常只露出地面以上的半球。

进入者依次承受各层效果：前三层共造成 70 点伤害；死亡、石化、发疯与异位面传送分别允许表列豁免。破除时须从红至紫依次进行，先破外层，方能攻击下一层。湮灭权杖可摧毁整个法球。

层	防护与接触效果	破除
红	阻非魔法飞弹；10 点伤害	寒冰锥
橙	阻魔法飞弹；20 点伤害	阵风术
黄	阻毒、气体、石化；40 点伤害	解离术
绿	阻吐息；对毒素豁免，失败死亡	穿墙术
蓝	阻定位、侦测、灵能；对石化豁免，失败石化	魔法飞弹
靛	阻魔法；对魔杖豁免，失败发疯	恒定光亮
紫	力场；对法术豁免，失败移往异位面	解除魔法

流星爆 *Meteor Swarm*

9 环·塑能系 F29 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 瞬间
距离 4" ＋每等级 1"	豁免 1/2
范围 特殊	成分 V/S

施法时，魔法师可令四枚直径 2 尺的球体，或八枚直径 1 尺的球体从伸出的手掌飞出，沿直线射向施法者指定的距离，但不得超过最大射程。弹道上的生物会承受飞弹的全部效果，不能豁免。流星拖曳着火花轨迹，每枚击中后都如火球术般爆炸。

四枚大球各造成 10 至 40 点伤害，按菱形或方形排列爆炸；每枚影响直径 3" 的区域，图形各边间隔 2"，爆炸范围相互重叠，中心会同时受到四次爆炸影响。八枚小球的直径和伤害均为大球的一半（直径 1½"，伤害 5 至 20 点），按菱形内套方形或方形内套菱形排列；外边长

2”，内边长 1”。中心有四个重叠区域，外围也有多个区域会受到两次爆炸影响。除飞弹直接击中者外，每个爆炸区域内的生物都须分别进行豁免检定；成功则承受一半伤害，否则承受全额伤害。

爆炸火焰会点燃可燃物，并熔化金、铜、银等软金属。暴露于火焰的物品须检定是否受损；生物豁免成功时，其装备视为未受影响。

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

相位门 *Phase Door*

7 环·变化系 F30 SH-2

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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F31 SH-2

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。

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	9	7
SH-1	七至九环	8	8	0
SH-2	七至九环	8	2	6

固定抄录费用 14,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,000 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	腹语术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	封门术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	奔跑术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	镜影术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	蛛网术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	敲击术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	魅影之力	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	缓慢术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	幻景	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	咆哮术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	艾伐黑触手	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	召唤怪物	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	穿墙术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	力场墙	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	塑石术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	投影术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	毕格比强力之手	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	双重维度	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	群体隐形	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	拟像术	7	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	魔邓肯之剑	7	17	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	相位门	7	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	迷宫术	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	强求术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	任意物体变形术	8	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	虹光法球	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	流星爆	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-41