AD&D 1E

绒履行记

ITINERARIUM TACITUM



Levis sit passus firma fides.

步宜轻，所守宜坚。

MU-43

绒履行记

Itinerarium Tacitum

MU-43 · 通用魔法师成长法术书

绒履旧主，久侍一无名之家，退而录诸门阶、夹道、衣袂之声，秘术附之。册幅狭小，可藏掌内，及其晚年，字乃渐舒。临没付于旧主后裔，嘱勿入家谱。

书中行迹甚详，所为之事皆不书。封底一双履，鞋尖向外，旁题曰：至此可以徐行。后世藏者以绒裹扣，不缀铃饰；每换其衣，必留旧衬一角，记无声之途。

Levis sit passus, firma fides.
步宜轻，所守宜坚。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
燃烧之手 3
护盾术 3
蛛行术 3
角色 2 级 4
嘲讽术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
发声术 4
角色 4 级 5
奔跑术 5
角色 5 级 5
半径 10 尺隐形术 5
解除魔法 5
角色 6 级 6
塔莎的失控狂笑 6
角色 7 级 6
自塑形术 6
任意门 7
角色 8 级 7
魔嘴 7
角色 9 级 8
穿墙术 8
心灵遥控 8
角色 10 级 8
铁墙术 8
角色 11 级 9
火焰箭 9
角色 12 级 9
解离术 9
法术无效结界 9
角色 13 级 10
李欧蒙秘藏箱 10
角色 14 级 10
群体隐形 10
相位门 11
角色 15 级 11
地动术 11
角色 16 级 12
心灵屏障 12
毕格比金刚拳 12
角色 17 级 12
隐形潜猎者 12
角色 18 级 13
时间停止 13
救援术 13
角色 19 级 14
强求术 14
角色 20 级 14
魅惑植物 14
成长与准备位 15
战役所得续表 16
标准书容量与费用 17
每日准备法术 18
旅行法术书 19
旅行书勾选目录 20
旅行书登记 21
新学法术旅行书续目 22

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。

燃烧之手 *Burning Hands*

1 环·变化系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

魔法师指尖喷出灼热火焰。施法时双手拇指须相触，手指张开，使火焰呈扇形喷出；火焰在魔法师前方约 120° 水平扇区内延伸 3 尺。扇形区域内的生物每有魔法师一个经验等级便受到 1 点伤害，且不能豁免。火焰接触到的布料、纸张、羊皮纸和薄木材等易燃物会燃烧。

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。

蛛行术 *Spider Climb*

1 环·变化系 F04 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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

嘲讽术 *Taunt*

1 环·附魔系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 轮	持续 瞬间
距离 3”	豁免 成功则无效
范围 每级共 2 等级或生命骰	成分 V/S

让施法者的嘲弄和辱骂对智力至少 2 的目标真正带有挑衅含义。对法术豁免失败者愤怒地冲向施法者，只要身体能做到，便会用身体或手持武器攻击，而非远程攻击。无法穿越的障碍，如火墙、深壑，会使法术中断。

一次只能影响一种生物；混有兽人与地精时须选其一。总是先影响距施法者最近的目标，即使施法者更想嘲讽队伍后方的萨满。按原书例子，10 级施法者对豺狼人施放时，最靠近的 10 只先受术。受强力首领统率的军队可由地下城主酌定获得＋ 1 至＋ 4 豁免加值。

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。

发声术 *Vocalize*

2 环·变化系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 一个会施法的生物	成分 S/M

让受术者在接下来法术的整个施法过程都落在本术持续时间内时，能无声施展原本需要言语成分的法术。适合必须安静或身处沉默术中的情形。此术并不解除沉默，也不保证其他声音交流有效：例如可在魔法沉默范围内施展传讯术，但没有信息会传回施法者；后续法术本身产生的可听效果也会在沉默持续期间被遮蔽。材料成分是一只没有铃舌的铃铛，或一名

囚犯的舌头。

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

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10' Radius*

3 环·幻术系 F09 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 以被接触生物为中心、半径 10 尺	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。

使目标周围半径 10 尺内的生物一并隐形；受术者彼此看不见。某一受术者攻击时，只对该受术者解除隐形，其他受术者仍隐形；受术者主动结束法术时另行处理。

解除魔法 *Dispel Magic*

3 环·防护系 F10 SL-1

解除·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 12"	豁免 无
范围 3" 立方区域	成分 V/S

中和范围内的魔法，可解除生物或物体上的法术、反制正在施展的法术，或摧毁魔法药水。

基础成功率 50 。施法者等级每高于魔法来源一级，成功率增加 5 ；每低一级，减少 2 。药水按十二级魔法计算。解除本人施展的魔法

必定成功。

卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法武器、防具及其他经特殊附魔的物品保留其附魔。

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

塔莎的失控狂笑 *Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter*

2 环·塑能系 F11 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 1 轮
距离 5”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

令目标觉得一切都滑稽可笑。施法当轮只感到微微刺痒；下一轮开始微笑、窃笑、大笑，终至倒地狂笑。笑声持续 1 轮；再下一轮须起身，施法后的第 3、4 轮力量承受 -2 ，或命中与伤害均承受 -2 。对法术豁免成功则完全无效，豁免修正取决于智力：

目标智力	效果或豁免修正
3 或以下	完全不受影响
4-8	豁免 -6
9-12	豁免 -4
13-15	豁免 -2
16 或以上	正常豁免

材料成分是一根小羽毛、一只小木拍与一小块馅饼。施法者把馅饼投向目标，一手挥动羽毛，同时用木拍轻拍自己的臀部。

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。

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级 新增 1 ·累计 14

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 无
范围 一个物件	成分 V/S/M

施法者可为指定物件注入魔法，使一张突然出现的嘴在特定事件发生时说出预先交代的信息。魔嘴能以施法者懂得的语言，在 1 回合内说完不超过 25 个词的信息，但不能念诵法术。嘴会随话语动作；若法术施于雕像，雕像的嘴便会动起来发声。目标可以是树、岩石、门或其他物件，但不能是有智慧的动物或植物。施法者可设定触发条件，既可简单如“第一个触碰你的人”，也可详尽具体；触发距离为每等级 1/2”，例如 6 级魔法师可令其在 3”内有长翅膀的生物出现时开口。在触发条件满足前，法术持续有效，因此持续时间不定。魔嘴无法辨识隐形生物、阵营、等级、生命骰或职业（外表衣着除外）。材料成分是一小块蜂巢。

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。

心灵遥控 *Telekinesis*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 250 金币等值重量	成分 V/S

施法者可凭意念移动物体，使其垂直或水平移动：第一轮 2”，第二轮 4”，第三轮 8”，第四轮 16”，此后每轮加倍，直至每轮最高 1,024”。高速移动的重物可以成为致命武器。只要对手的重量未超过法术上限，便可被移动；但若对手施展膨胀术等法术，使体重超过上限，就能轻易抵消此术。若受术者无法自行行动，行走或其他动力也可抵消此术，前提是移动速度尚未达到每轮 16”。毕格比之手系列法术及许多其他魔法也能抵消此术。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

铁墙术 *Wall of Iron*

5 环·塑能系 F17 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

此术会造出一道垂直铁墙，通常用于封住通道或缺口；只要面积足够，铁墙便会嵌入周围材料。墙厚为每个施法者等级 1/4 英寸，面积为每等级 15 平方尺；例如，第 12 级魔法师可造出面积 180 平方尺的铁墙。若铁墙下方没有支撑，便会倒下并压伤其下生物。除非被解除魔法，否则铁墙永久存在；但它仍会像普通铁墙一样生锈、被穿孔等。材料成分是一小片铁皮。

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

火焰箭 *Flame Arrow*

3 环·咒法系 F18 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 段
距离 接触	豁免 无
范围 每支被接触的箭或弩矢	成分 V/S/M

法术施展后，在其持续期间，魔法师每段可接触一支箭或弩矢，使之成为魔法弹药，但不获得命中加值。每支弹药必须在 1 轮内射出，否则会被火焰完全吞噬，魔法随之消失。火焰弹药按正常概率引燃目标；若目标还会受到额外火焰伤害，每支命中的火焰箭会额外造成 1 点伤害。材料成分是一滴油和一小片燧石。

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

解离术 *Disintegrate*

6 环·变化系 F19 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1/2"	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术令物质消失，也能作用于魔法性质的物质或能量，例如毕格比强力之手；但法术无效结界或反魔法护罩不受影响。解离瞬间发生，效果永久。任何生物（包括不死生物）都可能成为目标；非生物物质若体积不超过 1 立方单位，也可被彻底抹除。成功通过此术豁免检定的生物或具有豁免能力的魔法物质不受影响。此术每次只能指定一个生物或物体。材料成分是一块磁石和一撮尘土。

法术无效结界 *Globe of Invulnerability*

6 环·防护系 F20 SM-1

防护·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 1" 的球体	成分 V/S/M

在施法者周围形成法球，阻挡一至四环法术进入，球内区域排除在这些法术的影响范围之外。球内施法可向外穿过法球。五环以上法术照常生效；解除魔法可破除法球。

材料：一颗玻璃珠或水晶珠。

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

李欧蒙秘藏箱 *Leomund's Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系, F21 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。

角色 14 级

新增 2·累计 23

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F22 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。

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	标准书编号
gp	

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

地动术 *Move Earth*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

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

施法后，此术可以移动泥土（黏土、壤土、沙土）及其组成物，因此能够使堤岸坍塌、移动土丘或改变沙丘位置等。受影响区域决定施法时间：每个 4”见方区域需施法 1 回合。若要移动地形（而非仅使堤岸或土墙坍塌），之后必须召唤一只土元素协助。所有施法和召唤都必须在效果发生前完成；此术绝不能使岩石突出部坍塌或移动。材料成分是一小袋混合土壤（黏土、壤土、沙土）和一把铁刃。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

心灵屏障 *Mind Blank*

8 环·防护系 F25 SH-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 1 天
距离 3”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

使受术者免受侦测、读取或影响思想和情绪的法术、器具与灵能侵扰。防护涵盖魅惑、命令、困惑、共感、心灵感应、恐惧、弱智、群体暗示、魅影杀手、附体、支配、缚魂、暗示及心灵传讯等作用。

水晶球、占卜器具、通灵、观视、求神、联络异界，以及祈愿、有限许愿和改变现实等手段，均无法据此取得受术者资料。灵能支配、群体支配、催眠、灵能隐形、预知和同类侦测或心智作用亦受阻挡。极强大神祇可穿透此防护。

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

隐形潜猎者 *Invisible Stalker*

6 环·咒法系 F27 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 特殊
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术从气元素位面召来一只隐形潜猎者。

它有 8 个生命骰，会服从魔法师并执行所命任务；但它只是被迫效劳，并非出于忠诚或意愿，因此会厌恶漫长或复杂的任务，并试图歪曲指令。有关此怪物的详情见《怪物图鉴》。即使相隔数百乃至数千英里，潜猎者仍会继续执行指令。材料成分为燃烧的熏香和一块雕成新月形的兽角。

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

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F28 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1/2 段＋ 1 至 8 段
距离 自身	豁免 无
范围 直径 3” 的球体	成分 V

使球形范围内的时间停滞。施法者按自身主观时间自由移动与行动，范围内其他生物静止。后来进入者也随之停滞。球体外的观察者只见一瞬闪烁。施法者离开球体或持续时间届满时，正常时间恢复。

救援术 *Succor*

9 环·变化／附魔系 F29 SH-1

生存·UA

施法 1-4 天	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一人	成分 V/S/M

基本如七环牧师的救援术：魔法师魔化一件物品，持有者打碎物品并说出口令时，便无误传送至预设地点。若使用逆向效果，则把施法的大法师带到持有者身边；与牧师版本不同，被召来的大法师不能拒绝应召，因此这种用法极为罕见。

传送途中每隔一个位面，目标或施法者便有累积的 1 几率不可挽回地迷失。材料必须是价值至少 5,000 金币的宝石，是否刻面无关紧要。这类物品每月只能魔化一次，通常在晴朗的满月之夜；届时必须设定救援形式和终点，终点可为施法地点或魔法师熟知的一处地区。

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

强求术 *Demand*

8 环·塑能／附魔与魅惑系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

魅惑植物 *Charm Plants*

7 环·惑控系 F31 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 3”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术使施法者能够控制植物生命，与它们交流；受术植物会尽力服从指令。法术影响 3” × 1” 区域内的植物。此术不会赋予植物新的能力，但施法者可以命令植物运用自身已有的能力完成任务；若区域内的植物拥有特殊或罕见能力，也会按命令使用。只有有智慧的植物可以进行豁免检定，且检定结果承受-4 减值。材料成分是一撮腐殖土、一滴水和一根小枝或一片叶子。

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	燃烧之手	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	蛛行术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	嘲讽术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	奔跑术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	发声术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	塔莎的失控狂笑	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	魔嘴	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	半径 10 尺隐形术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	解除魔法	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	火焰箭	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	自塑形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	任意门	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	穿墙术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	心灵遥控	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	铁墙术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	李欧蒙秘藏箱	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	解离术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	法术无效结界	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	地动术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	隐形潜猎者	6	17	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	群体隐形	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	相位门	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	魅惑植物	7	20	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	毕格比金刚拳	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	强求术	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间停止	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	救援术	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-43