AD&D 1E

铜铃戏录

LUDI TINTINNABULI



Velato vultu, fides aperta.

面可有饰，信不可掩。

MU-44

铜铃戏录

Ludi Tintinnabuli

MU-44 · 通用魔法师成长法术书

旧戏班逐水而行，盛时车百乘，散时独余一箱。箱中道具账旁，多声影、错认之术，诸人戏名递相代写，惟铜铃图始终出于一手。管箱者裒账为录，与无舌小铃同藏。

今卷篇次虽改，登场退场之记俱存。旧规授书以前，须先举铃，不令作声；合卷以后，亦行此礼。其题曰：台上诸名皆假，台下相托须真。字有朱圈，疑出末代班主之手。

Velato vultu, fides aperta.
面可有饰，信不可掩。



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
腹语术 3
角色 2 级 4
嘲讽术 4
角色 3 级 4
隐形仆役 4
魔嘴 4
角色 4 级 5
愚人金术 5
角色 5 级 5
魅影之力 5
物品术 5
角色 6 级 6
塔莎的失控狂笑 6
角色 7 级 6
他塑形术 6
小型法术无效结界 7
角色 8 级 7
风墙术 7
角色 9 级 8
心灵遥控 8
化石为泥 8
角色 10 级 8
召唤怪物 8
角色 11 级 9
魔化武器 9
角色 12 级 10
分水术 10
欧提路克冰封法球 10
角色 13 级 10
挖掘术 10
角色 14 级 11
拟像术 11
反转重力 11
角色 15 级 12
延时术 12
角色 16 级 12
任意物体变形术 12
恒久术 13
角色 17 级 13
怪物召唤 13
角色 18 级 14
祈愿术 14
时间静滞术 14
角色 19 级 15
折磨术 15
角色 20 级 15
毕格比金刚拳 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。

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。

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

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

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F06 SL-1

探索／生存·PHB

施法 1 段	持续 6 回合＋每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 以施法者为中心、半径 3”	成分 V/S/M

创造一名由力构成的隐形侍从，依命令取物、开门、扶椅、清扫和修补。悬空携物上限为 200 金币重量；在平滑石地或木地板等低摩擦表面，可拖动其两倍重量。它能开启普通门、抽屉和盒盖。

仆役没有战斗能力。解除魔法可将其消除；受到 6 点魔法伤害时消散。

材料：一段细绳和一小块木头。

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

愚人金术 *Fool's Gold*

2 环·变化系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 6 回合
距离 1"	豁免 无
范围 每等级 1 立方尺	成分 V/S/M

此术可在持续时间内将铜币暂时变为金币，或将黄铜器物变成纯金。法术可影响大量铜或黄铜；计算时按每立方尺相当于 4,000 金币处理。看到假金的生物可进行豁免检定；若掷骰结果不高于其智力值，即能识破，但每有施法者一个等级，检定掷骰便须加 1，因此高等级魔法师制造的假金更难识破。若以冷锻铁猛击假金，有一定概率令其恢复原状，概率取决于所用材料：撒上研磨后的 50 金币黄水晶，概率为 30 ；100 金币琥珀为 25 ；500 金币黄玉为 10 ；1,000 金币东方黄玉（刚玉）仅为 1 。

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。

物品术 *Item*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 6 回合；用于非活体时增为 4 倍
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2 立方尺	成分 V/S/M

触碰体积未超上限的普通、非魔法物品，使其缩至原尺寸的 1/12；还可任选使缩小后的材质变得像布。活物也能作为目标，且只有活物可对法术豁免，其豁免获得＋ 4 。已经变成布状的物体或生物再遭攻击时，仍按原本状态进行相应豁免。

受术物品只要被掷向坚实表面，或由原施法者说出命令词，就能恢复原本尺寸与材质。火及其燃料也可一并受术。

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

他塑形术 *Polymorph Other*

4 环·变化系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 4 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。材料成分是一个毛虫茧。

小型法术无效结界 *Minor Globe of Invulnerability*

4 环·防护系 F13 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	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，阻挡一至三环法术进入，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。四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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

风墙术 *Wind Wall*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 1 轮
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 宽 1”、高每级 1/2” 的区域	成分 V/S/M

召出一面强劲的无形风幕，足以吹起乌鸦大小的鸟，或扯走不提防者手中的纸张等轻物；是否握住物品有疑义时，可作对法术豁免。普通昆虫不能穿越。松散物，包括衣服等布料，碰到风墙便向上飞起。材料成分是一把微型扇子和一根来自异域的羽毛。

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

心灵遥控 *Telekinesis*

5 环·变化系 F15 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。

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

召唤怪物 *III Monster Summoning III*

5 环·咒法系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 5”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会召来 1 至 4 只三级怪物，在施法后 1 至 4 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 III：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-07	钻地甲虫
08-17	熊地精
18-25	凝胶方块
26-32	食尸鬼
33-40	巨蜥
41-47	兽化人：狼人
48-57	赭果冻

d	召唤怪物
58-67	食人魔
68-75	巨蜘蛛：巨型
76-85	巨蜘蛛：大型（原表重复类别）
86-95	巨型蜱虫
96-00	巨鼬

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

魔化武器 *Enchanted Weapon*

4 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的武器	成分 V/S/M

此术将普通武器变成魔法武器，等同于＋1 武器，但不提供任何命中或伤害加值。箭、斧、弩矢、弓、匕首、锤、硬头锤、矛、剑等均可受术；每次可影响两件小型武器（如箭、弩矢、匕首）或一件大型武器（如斧、弓、锤、硬头锤）。受术的飞弹武器成功命中后，法术即告解除；否则持续至时限结束，例如 8 级魔法师可维持 40 轮（4 回合）。材料成分是研磨的石灰和碳。此术可以逆转。

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

分水术 *Part Water*

6 环·变化系 F19 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者令水或类似液体分开，形成一条沟槽。沟槽的深度与长度取决于施法者等级：每级形成一条深 3 尺、宽 1 尺、长 2”（20 尺或 20 码）的沟槽。例如，十二级施法者可分开 36 尺深、12 尺宽、长 24”（240 尺或 240 码）的水体。沟槽持续至法术结束，或施法施法者主动终止效果（参见解除魔法）。

材料成分为两小片水晶或玻璃。

欧提路克冰封法球 *Otiluke’s Freezing Sphere*

6 环·变化系／塑能系 F20 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

欧提路克冰封法球是威力强大的多用途法术。施法者可以选择以下任一效果：

制造一团绝对零度的物质，使其接触水或主要由水构成的液体后扩散，将其冻结至 6 英寸深。每个魔法师等级可冻结 100 平方英尺的区域；形成的冰持续每等级 1 轮。此用法的材料成分是一片约 1 平方英寸的薄水晶片。

从施法者手中射出一道细窄冷射线，射程每等级 1”。命中生物时造成每施法者等级 4 点伤害；目标可进行对抗魔法的豁免检定，成功则完全免伤（射线极细，成功豁免意味着射线未命中）。射线会沿全程延伸，路径上其他目标也必须在适用时进行豁免，否则承受相应伤害。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的白色蓝宝石。

制造一颗弹丸大小、触感冰凉但无害的小球。投出或用投石索发射后，小球会在撞击时碎裂，对 10 尺半径内所有生物造成 4 至 24 点寒冷伤害；成功通过对抗魔法的豁免检定则伤害减半。若在施法者等级 ×1 轮的时限内没有将小球投出或发射，它会自动碎裂并造成上述寒冷伤害；此效果可用于阻挡追兵，但也可能伤及施法者及其同伴。此用法的材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的钻石。

所有材料成分均会在施法时消耗。

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

挖掘术 *Dig*

4 环·塑能系 F21 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 每等级一个 5 尺立方体	成分 V/S/M

挖掘术使施法者每轮挖出 125 立方尺的土、沙或泥；挖出的材料均匀散落在坑洞周围。每次挖出的洞都是边长 5 尺的立方体。若继续向下挖过 5 尺，坑壁有坍塌概率：土层每额外挖

深 5 尺，概率为 15 ；沙地 35 ；泥地 55 。位于坑边 1 尺内的生物可用敏捷值进行豁免检定以免跌落，掷骰结果等于或低于敏捷值即成功。快速冲向坑洞区域的生物若未通过对抗魔法的豁免检定便会跌入；刚好处在新挖坑洞中心的生物必定跌落。施法者使用小型铲子和小桶施法，并须在每次挖掘过程中持续握住这些材料成分。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F22 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。

反转重力 *Reverse Gravity*

7 环·变化系 F23 SH-1

控制·PHB

施法 7 段	持续 1 段
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 3” × 3” 的正方形区域	成分 V/S/M

此术会反转影响区域内的重力，使所有未固定的物体和生物向上“坠落”。反转效果持续 1 秒（1/6 段），期间它们会向上坠落 16 尺；若撞上坚硬物体，撞击效果与正常向下坠落相同。法术结束时，受影响的物体和生物再向下坠落。由于此术作用于一个区域，因此即使位于数十、数百乃至数千尺的高空，物体也可能受其影响。材料成分为一块磁石和铁屑。

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

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F25 SH-1

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。

恒久术 *Permanency*

8 环·变化系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 2 轮	持续 永久
距离 特殊	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术可改变某些其他法术的持续时间，使其永久有效。可由施法者对自身施加恒久术的法术包括：通晓语言术、侦测邪恶术、侦测隐形术、侦测魔法术、红外视觉术、防护邪恶术、防护普通飞弹术、阅读魔法术、巧言术以及隐形仆役术。魔法师先施放所需法术，再接着施放恒久术。每施放一次恒久术，魔法师的体质永久降低 1 点；上述个人用途的法术不能施加于其他生物。

此外，恒久术还能令下列法术效果永久持续：变巨术、恐惧术、阵风术、隐形术、魔嘴、棱彩球术、臭云术术、火墙术、力墙术和蛛网术。若目标不是活物，恒久术可与上述法术同时施放。此类恒久效果仍可被正常解除；一旦恒久术被解除，整个法术效果也随之消失。个人用途的恒久效果则只能由施法者等级高于最初施法者施放时等级的魔法师解除。

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

怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 6 轮＋每等级 1 轮
距离 7”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 至 2 只五级怪物，它们会在 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 V：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-07	鸡蛇
08-17	移位兽
18-26	变形怪
27-36	七头蛇
37-45	莱欧克洛塔
46-55	地底蜥蜴
56-63	兽化人：野猪人

d	召唤怪物
64-72	牛头人
73-78	巨蛇：双头蛇
79-85	巨蛇：毒蛇
86-90	巨蛇：喷吐蛇
91-00	巨蜘蛛

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。

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

折磨术 *Torment*

7 环·塑能／变化系 F30 SH-1

特殊·UA

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

对已被魔法圆阵、奇术三角阵或五芒星阵困住的异位面生物施加痛苦，以逼它答应一项服务；亦见本书的痛楚术、陷捕术。先须突破目标的魔法抗性。开头吟句在施法者和目标间建立联系，随后继续诵读事先备好的文字；前 2 轮使目标隐隐刺痛，第 3、4 轮变成穿刺般的剧痛，第 5、6 轮变成酸痛与痉挛。

每轮拒绝服务的目标均可对法术豁免，掷骰修正如下；失败便表示答应施法者的要求：

念诵轮次	豁免掷骰修正
第 1 轮	-1
第 2 轮	-2
第 3 轮	-3
第 4 轮	-4
第 5 轮	-6
第 6 轮	-8

原书另称第 8 轮以后不再有惩罚。若生物挣脱，仍受本术影响：每持续 2 轮先攻 -1，第 8 轮最多 -4；第 3 轮后命中 -1、每颗伤害骰 -1，逐轮加深至第 6 轮 -4，之后回落，到第 9 轮为 -1。目标即使屈从，也会深恨施法者，严格按约定字面执行并寻找报复机会。

准备此术须把目标类别的秘名或目标本人姓名写进咒文，施法者也须写出自己，以建立联系。若目标智力高于施法者，每高 1 点有 1 概率夺得控制权，把施法者拖进其囚禁空间，再带到自己的位面；施法者诵读时若被打断或分心，则目标每有 1 点智力便有 5 概率夺权。材料成分就是上述特制卷轴，所用特殊墨水每目标生命骰至少耗费 1,000 金币。

角色 20 级

新增 1·累计 31

毕格比金刚拳 *Bigby's Clenched Fist*

8 环·塑能系 F31 SH-2

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 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 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	燃烧之手	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	腹语术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	嘲讽术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	隐形仆役	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	魔嘴	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	愚人金术	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	塔莎的失控狂笑	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	魅影之力	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	物品术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	风墙术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	他塑形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	小型法术无效结界	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	魔化武器	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	挖掘术	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	心灵遥控	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	化石为泥	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	召唤怪物	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	分水术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	欧提路克冰封法球	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	延时术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	拟像术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	反转重力	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	怪物召唤	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	折磨术	7	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	任意物体变形术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	恒久术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	毕格比金刚拳	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	祈愿术	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	时间静滞术	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-44