AD&D 1E

不熄灯台

PHARUS PERENNIS



Lumen traditum non extinguatur.

薪火既授，毋令遂熄。

MU-45

不熄灯台

Pharus Perennis

MU-45 · 通用魔法师成长法术书

孤岛灯台数倾数建，守望诸家却以同一藏本相授。每易守者，先抄护持诸术，再录当夜获救之舟；若台将毁，末离之人必负卷出，故革衣多盐痕与补缀。

全本锁于灯座，交接之印另藏山院，三度交灯而后付钥。卷首诫云：此火有所待，不随一身而灭。历代守者读竟，不称其名，惟添灯油一盏，以成旧礼。

Lumen traditum non extinguatur.
薪火既授，毋令遂熄。



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
隐形仆役 3
角色 2 级 4
交友术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
镜影术 4
角色 4 级 5
护甲术 5
角色 5 级 5
解除魔法 5
材料术 5
角色 6 级 6
火水术 6
角色 7 级 6
石肤术 6
拉瑞的记忆强化术 6
角色 8 级 7
爆炸符文 7
角色 9 级 7
力场墙 7
魔邓肯忠犬 8
角色 10 级 8
距离扭曲术 8
角色 11 级 8
解除幻象 8
角色 12 级 9
触发术 9
反魔法护罩 9
角色 13 级 10
回避术 10
角色 14 级 10
无误传送 10
消失术 10
角色 15 级 11
鬼斧神工 11
角色 16 级 11
心灵屏障 11
缚魂术 12
角色 17 级 12
反弹术 12
角色 18 级 13
时间停止 13
虹光法球 13
角色 19 级 14
怪物召唤 14
角色 20 级 14
嫌恶术/关怀术 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。

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。

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F04 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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

交友术 *Friends*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 1" ＋每等级 1" 的球体	成分 V/S/M

交友术会暂时提高魔法师 2 至 8 点魅力，或暂时降低 1 至 4 点，取决于影响范围内的生物是否通过对抗魔法的豁免检定。未通过者会对魔法师留下深刻印象，强烈希望成为其朋友并提供帮助；通过者则会对魔法师感到不自在，觉得他令人恼火。此法术完全不影响动物智力或更低的生物。材料成分为粉笔（或白面粉）、灯黑（或煤灰）和朱砂，施法前须涂在脸上。

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。

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

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F08 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。

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

解除魔法 *Dispel Magic*

3 环·防护系 F09 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。

材料术 *Material*

3 环·塑能／咒法系 F10 SL-1

特殊·UA

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

造出寻常的原始、未经加工材料，如石、土、木；水、空气、粪、稻草等其他无生命物质也可造出。尝试造出草地之类简单植物时，基础失败率为 100 ，每施法者等级降低 1 个百分点。绝不能造出动物生命，也不能造出加工、精炼、制造完成的物品，或高价值宝石、贵金属。本术只创造普通而基本的事物。

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

火水术 *Firewater*

1 环·变化系 F11 SL-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 每级 1 品脱水	成分 V/S/M

将水变成类似酒精、比水轻而且易挥发、易燃的物质。接触火焰、火星便猛烈燃烧，处于火水火焰中的每个生物受 2-12 点伤害。即使密封保存，火水也会在 1 轮内蒸发而失效，故须在变成后的 10 段内点燃。材料成分是数粒糖和一颗葡萄干。

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

石肤术 *Stoneskin*

4 环·变化系 F12 SM-1

防护·UA

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

目标几乎免疫砍击、打击、投射物等物理攻击；即便是锋锐之剑、巨人掷石或蛇咬都无效。火球术、魔法飞弹、闪电束等魔法攻击仍正常生效。来自同一对手的一次攻击或一组连续攻击会被完全抵挡，但随后结束法术。

相对柔软的武器，例如武僧徒手或食人魔混血种的拳头，每次击中都会反使攻击者受 1-2 点伤害，却不会解除石肤术。材料成分是撒在目标皮肤上的花岗岩粉与钻石粉。

拉瑞的记忆强化术 *Rary's Mnemonic Enhancer*

4 环·变化系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 1 天
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V/S/M

施法者可额外记忆三环法术量：三个一环

法术，或一个一环与一个二环法术，或一个三环法术。施法者可选择立刻记忆额外法术，也可保留由此术强化后刚施展法术的记忆。材料成分是一段细绳、一块价值至少 100 金币的象牙牌，以及以鱿鱼分泌物和黑龙血或巨型蛞蝓消化液调制的墨水；施法时所有材料都会消失。

角色 8 级

新增 1·累计 14

爆炸符文 *Explosive Runes*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 特殊
范围 半径 1/2”	成分 V/S

魔法师可在书籍、地图、卷轴或其他承载文字信息的材料上描绘神秘符文，以阻止未经授权者阅读。读者每有一个魔法师经验等级，发现符文的概率便为 5 ；盗贼无论等级如何，发现概率都只有 5 。符文被读时会爆炸，对读者造成 12 至 30 点伤害（6d4 + 6）；爆炸半径内的其他生物可进行豁免检定，成功则伤害减半。施法者及其指定的其他魔法师可阅读材料而不触发符文；施法者也可随时将其完全移除。除此之外，只能以解除魔法移除；若未触发，符文会随之消失。爆炸会摧毁承载符文的材料，除非该材料通常不会被魔法火焰摧毁。

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

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F15 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。

魔邓肯忠犬 *Mordenkainen's Faithful Hound*

5 环·咒法系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 2 轮
距离 1/2"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召唤一只只有施法者可见的幻影看门犬；施法者可命令它守卫通道、房间、门或类似空间。任何比猫大的生物靠近守卫地点时，猎犬会立刻大声吠叫。忠诚猎犬能察觉隐形、星界、以太界、相位错开、二维化或其他不可见生物，是优秀的守卫者。若闯入者将背部暴露给猎犬，它会发动凶猛攻击，视为拥有 10 个生命骰，造成 3 至 18 点伤害，并能击中通常只有＋3 或更高魔法武器才能命中的对手。猎犬无法被攻击，但可被解除魔法。施法者离守卫地点不得超过 3"，否则法术立即解除。材料成分是一只小银哨、一块骨头和一根线。

角色 10 级 新增 1·累计 17

距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 回合
距离 每等级 1"	豁免 无
范围 每等级 100 平方尺	成分 V/S/M

只有在魔法师已召唤土元素时才能施展此术；只要施法者说明用途是合作，土元素便不会敌对。魔法师将土元素安置于影响区域后，元素便会扭曲该区域的距离，使穿越者实际走过的距离减半，或使穿越者感受到的距离加倍。例如，10 尺宽、100 尺长的走廊，可被扭曲为看似仅 5 尺宽、50 尺长，也可看似 20 尺宽、200 尺长。法术结束时，土元素返回其位面。行经该区域的生物无法察觉真实情况，但区域会散发微弱魔法灵光；真实视觉术可看出其中有土元素。材料成分是一小团软黏土。

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

解除幻象 *Dispel Illusion*

4 环·防护系 F18 SM-1

解除·UA

施法 4 段	持续 永久
距离 每级 1/2"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术可解除非幻术师施放的任何魅影之力，无论其是否附带声音幻象。若要解除另一名幻术师施放的幻象／幻影系法术，成功率为：基础成功率为 50 ；若解除者等级较低，每低一级成功率下调 2 ；若等级较高，每高一级成功率上调 5 。

解除幻术师施展的幻象／幻影系法术时，有效等级比实际等级低二级。

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

触发术 *Contingency*

6 环·塑能系 F19 SM-1

防护·UA

施法 1 回合，两术合计	持续 每级 1 天
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

在自己身上预置另一法术，待施术时声明的情形出现即刻触发。触发术与伴随法术同时施展，数值栏的 1 回合是两者总施法时间。伴随法术必须作用于施法者本人，例如羽落术、浮空术、飞行术、雕像术或假死术；其环级不得高于施法者等级除以 3 向下取整，且最高为六环。因此 12-14 级最多预置四环，15-17 级最多五环，18 级起最多六环。同时只能保持一个触发术；施展新术会取消旧术。

触发条件须清楚，可以相当概括。例如“被水或类似液体淹没时”立刻触发气水术，“跌落超过 2”时”触发羽落术。条件发生后，伴随法术瞬间生效；设计得太复杂、纠结或含混，可能使整套法术在需要时失败。

除伴随法术材料外，还需价值 100 金币的水银、一尊用象牙刻成的施法者小像，以及食人魔法师、麒麟或类似施法生物的一根睫毛。象牙像不在施法时消耗，但必须由施法者随身携带，触发术才会触发。

反魔法护罩 *Anti-Magic Shell*

6 环·防护系 F20 SM-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 直径每等级 1” 的球体	成分 V/S

形成随施法者移动的隐形屏障，阻挡魔法与法术效果，包括吐息、凝视及声音攻击；屏障内的法术和魔法物品效能受到抑制。受魅惑、召唤或咒法召来的生物无法进入。普通生物和普通投射物可穿过。魔法剑在屏障内失去附魔，仍可作为普通剑使用。

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F21 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 直到被解除
距离 1”	豁免 特殊
范围 最大 3 尺见方的立方体	成分 V/S/M

在目标物体与所有活物之间建立斥力。生物试图触碰它时，依双方相对质量，或被弹开、无法靠近其 1 尺内，或反而把物体推走。例如，一名半身人去碰受术铁箱会被弹开；十余名半身人无法靠近箱子一尺内；巨型生物走近时，铁箱会滑开。不能直接对活物施展；若对活物所穿衣物或携带物施展，该活物可作豁免。材料成分是一枚磁化的针。

逆向法术吸引术 Attraction 使用同样材料，使目标物体与活物相互吸引：较小生物被拉向物体，较轻物体则滑向较大的生物。一旦物品这样黏住另一物体或生物，须通过一次弯曲铁条检定才能拆开。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

无误传送 *Teleport Without Error*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

可携带等值 2,500 金币的额外重量；超过第十级后，每级再增加 1,500 金币等值重量，到达施法者所属位面的任何已知地点，完全没有误差。也能前往其他位面，但目的地至多按传送表的“仔细研究过”档处理：施法者须实际去过该位面，并仔细勘察某处，才可把它指定为目的地；跨位面时仍用普通传送表，按熟悉程度判定偏差。原书另提示九环救援术有例外。施法者在传送出现的那一轮不能再做其他事。

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

消失术 *Vanish*

7 环·变化系 F23 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。

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

鬼斧神工 *Fabricate*

5 环·附魔／变化系 F24 SM-1

特殊·UA

施法 特殊	持续 永久
距离 每级 1/2”	豁免 无
范围 每级 1 立方码	成分 V/S/M

将已有材料制成基本由同种材料构成的成品，例如把一丛树变成木桥、一片大麻制成绳索、亚麻或羊毛制成衣物。不能创造或改造活物、魔法物品；成品品质取决于原料品质。加工矿物时，原书说影响体积缩为九分之一，并举例把 1 立方码缩至 1 立方尺。

珠宝、剑、玻璃、水晶等高度依赖手艺的物品，施法者若没有相应高超工艺，便造不出来。每处理 1 立方码通常材料或 1 立方尺矿物材料，施法须花 1 整轮。

原书疑点：一立方码等于二十七立方尺，正文的“缩为九分之一”与所举“1 立方码变 1 立方尺”不一致；两者均保留。数值栏列有材料成分，但详述未写出具体材料。

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。

缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊＋1 段	持续 永久，直至宝石破裂
距离 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术将目标的生命本质（以及其物质躯体，如有）强行封入施法者以魔法制作的特殊牢笼。施法者必须看见目标，并在说出法术最后一个字时知道其真名。正式施法前，魔法师必须准备灵魂牢笼：对目标施放附魔物品术，再将迷宫术置入宝石，使之成为囚禁灵魂的牢笼。宝石价值须达到目标每个生命骰或经验等级 1,000 金币；例如，囚禁一名 10 生命骰（或 10 级）生物需要价值 10,000 金币的宝石。

囚禁灵魂有两种方式。第一种是在目标处于法术距离内时说出最后一个字；目标可使用其魔法抗性（如有），并进行对抗魔法的豁免检定。若豁免成功，宝石会碎裂。第二种方式更为阴险：施法者诱使目标接受一件刻有法术最后咒语的触发物品。使用此法时，制作宝石牢笼必须指定触发物品；还可在触发物品上施加关爱术。目标一旦拿起或接受该物品，其灵魂便会自动转移至宝石中。

宝石牢笼会无限期拘禁灵魂，直到宝石破裂、灵魂获释，且物质躯体得以重塑。若被囚禁者是来自其他位面的强大生物（角色在非主物质位面时，也可能被其他位面的居民视为此类生物），它获释后可被要求立即提供一项服务。否则，宝石破裂后它便可完全自由。

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

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F27 SH-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

让准备受术的人把敌人的法术弹回原施法者；实际距离、持续时间、范围及豁免取决于被反弹的法术。若有人对已准备反弹术的魔法师施展律令：死亡，法术会先弹回施法者；原施法者若对法术豁免失败，便由自己承受。若成功，法术又飞向反弹者；反弹者再豁免，失败则受术，成功则继续弹回，直至一方失败或法术耗尽。整个法术都会弹回，如原本从反弹者前方十尺起始的闪电束也会整体返回，因而不伤他身后的同伴。

每一来回交换耗时 1 秒。法术在与其环级数相同的完整交换次数后耗尽；第一次发射不计，每次反弹算半次交换。例如一环法术可先发射、第一次反弹、可能再反弹，之后消散；二环法术可经历四次反弹，也就是两次完整交换。材料成分是一小段弯曲柳木或其他弹性木材，上面十字交叉缠着特别制备的肠线。

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。

虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F29 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

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

怪物召唤 *VI Monster Summoning VI*

8 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

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
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

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F31 SH-2

控制·PHB

施法 6 回合	持续 每等级 12 回合
距离 3”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会产生特定振动，排斥或吸引某一类有智慧的生物，或某一阵营的角色。开始施法前，魔法师必须先决定采用哪种效果以及针对何种生物或阵营，因为两种用法的材料成分不同。此术不能直接施加于活物。

若作用于区域，每个施法者等级可影响一个边长 10 尺的立方体；若作用于物品，则只能附魔一件物品，受影响的生物或角色对其进行豁免检定时承受-2 减值。

嫌恶 Antipathy。受影响的生物或阵营会强烈想要离开该区域，或不愿触碰该物品。豁免成功者可以留下或触碰物品，但会感到极度不适；只要留在区域内或触碰物品，每轮便损失 1 点敏捷，最多损失 4 点。豁免失败者会被迫离

开并永久回避该区域或物品，直到法术被解除或持续时间结束。此用法的材料成分是一块浸在醋里的明矾。

关爱 Sympathy。受影响的特定生物或阵营会因身处该区域，或有机会触碰、占有该物品而感到欣喜。除非豁免成功，否则它会强烈渴望留在该区域，或拒绝放开该物品。豁免成功者虽会摆脱魅惑，但须在 1 至 6 回合后再次进行豁免；若第二次失败，便会返回该区域或物品旁。此用法的材料成分为价值 1,000 金币的珍珠粉和一滴蜂蜜。

必须明确说出要影响的生物种类（例如红龙、丘陵巨人、鼠化人 wererat、拉玛苏 lammasu、卡托布莱帕斯 catoblepas 或吸血鬼），或角色的具体阵营（例如混乱邪恶、混乱善良、守序中立或中立）。

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	隐形仆役	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	交友术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	护甲术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	火水术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	镜影术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	解除魔法	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	材料术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	爆炸符文	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	石肤术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	拉瑞的记忆强化术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	解除幻象	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	力场墙	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	魔邓肯忠犬	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	距离扭曲术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	回避术	5	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	鬼斧神工	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	触发术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	反魔法护罩	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	无误传送	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	消失术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	反弹术	7	17	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	缚魂术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	怪物召唤	8	19	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	嫌恶术/关怀术	8	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间停止	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	虹光法球	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-45