AD&D 1E

万咒裁决

IUDICIUM INCANTAMENTORUM



Ante virgam, libra.

举杖之前，先正其衡。

MU-46

万咒裁决

Iudicium Incantamentorum

MU-46 · 通用魔法师成长法术书

法师议庭旧设空席，凡裁失控之咒，先置其卷于席上，以待异议。历年所陈诸法，后别录成编，是为《万咒裁决》。诸判名讳另缄，术与驳议却并存，不许独留胜辞。

此本七校七封，每校皆加一印。卷端题曰：秤未定，毋举其杖。故取得藏本者，须先归还一份散失旧案，继受议庭之托；书虽可传，空席之制不可废。

Ante virgam, libra.
举杖之前，先正其衡。



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
护甲术 3
羽落术 3
角色 2 级 4
油腻术 4
角色 3 级 4
发声术 4
臭云术 4
角色 4 级 5
侦测魔法 5
角色 5 级 5
解除魔法 5
水下呼吸 5
角色 6 级 6
侦测邪恶 6
角色 7 级 6
小型法术无效结界 6
石肤术 6
角色 8 级 7
巫师锁 7
角色 9 级 7
力场墙 7
死云术 8
角色 10 级 8
延时术 8
角色 11 级 8
暗示术 8
角色 12 级 9
法术无效结界 9
触发术 9
角色 13 级 9
魔邓肯忠犬 9
角色 14 级 10
反弹术 10
魔邓肯豪宅术 10
角色 15 级 11
降水术 11
角色 16 级 11
心灵屏障 11
律令：目盲 11
角色 17 级 12
地动术 12
角色 18 级 12
魔邓肯解离术 12
救援术 13
角色 19 级 13
怪物召唤 13
角色 20 级 14
卓姆吉瞬间召唤 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。

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。

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F03 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。

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

油腻术 *Grease*

1 环·塑能系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 1”	豁免 特殊
范围 每级 1 平方尺	成分 V/S/M

在目标区域生成一层滑腻的油脂。走进该处的生物须对石化豁免，否则滑倒；已察觉油面者或许能绕开。也可令绳索、梯级、武器握柄等其他表面变滑。无人持用的物体总会受术；若物体正被生物拿着或使用，持用者对法术豁免失败时才会生效。一次成功豁免即可免除效果。材料成分是猪皮、黄油或其他油脂。

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

发声术 *Vocalize*

2 环·变化系 F06 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。

臭云术 *Stinking Cloud*

2 环·塑能系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 2” × 2” × 2” 的云团	成分 V/S/M

魔法师制造一团翻涌的恶心蒸气，最远可出现在 3” 之外。云团内的生物须通过对抗毒素的豁免检定，否则因恶心而无法行动 2 至 5 轮（掷 1d4 ＋ 1）。豁免成功者仅在云团中，以及离开后的下一轮内，因视觉和嗅觉器官受到刺激而无法行动。材料成分是一枚臭鸡蛋或几片臭甘蓝叶。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

侦测魔法 *Detect Magic*

1 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、长 6” 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1 英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

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。

水下呼吸 *Water Breathing*

3 环·变化系 F10 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 3 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可在法术持续期间于水下自由呼吸，即每级 6 回合。逆转法术“空气呼吸”可使水生生物在空气中同样舒适地呼吸同等时长。

材料成分为一小段芦苇或麦秆。

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

侦测邪恶 *Detect Evil*

2 环·预言系 F11 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 5 轮
距离 6”	豁免 无
范围 宽 1” 的路径	成分 V/S

法术可以发现生物或物体散发的邪恶灵光；逆转版本则发现善良灵光。例如，邪恶阵营的生物或受邪恶诅咒的物品会散发邪恶灵光，但隐藏的陷阱或没有智慧的毒蛇不会。探测路径沿施法者面朝方向延伸，宽 1”；施法者须手持其圣徽或邪徽作为持续时间为 1 回合，另加施法者每个等级半回合。

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

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

4 环·防护系 F12 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。

石肤术 *Stoneskin*

4 环·变化系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

巫师锁 *Wizard Lock*

2 环·变化系 F14 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每等级 30 平方尺	成分 V/S

对门、箱子或门扉施展此术后，它们会被魔法锁住。只能通过破坏物件、施展解除魔法或敲击术，或由等级至少高于施法者 4 级的魔法师开启。敲击术和高等级魔法师只能暂时令巫师锁失效，并不会解除它。异次元生物不会像影响守门术那样影响巫师锁。

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。

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F16 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 宽 4”、高 2” 的浓云	成分 V/S

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 ＋ 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 ＋ 1 至 5 ＋ 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1” 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

延时术 *II Extension II*

5 环·变化系 F17 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。

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

暗示术 *Suggestion*

3 环·惑控系 F18 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 6 回合＋每等级 6 回合
距离 3”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/M

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。材料成分是一条蛇舌，以及一小块蜂巢或一滴甜油。

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

法术无效结界 *Globe of Invulnerability*

6 环·防护系 F19 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。

触发术 *Contingency*

6 环·塑能系 F20 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。

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	标准书编号
gp	

角色 13 级

新增 1·累计 21

魔邓肯忠犬 *Mordenkainen's Faithful Hound*

5 环·咒法系 F21 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 14 级

新增 2 ·累计 23

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F22 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。

魔邓肯豪宅术 *Mordenkainen's Magnificent Mansion*

7 环·变化／咒法系 F23 SH-1

生存·UA

施法 7 轮	持续 每级 1 小时
距离 1”	豁免 无
范围 每级 300 平方尺	成分 V/S/M

召出一处异次元宅邸，只能从施术位面的一个特定入口进入。外人只看见约 4 尺宽、8 尺高的空气微光；施法者掌控通行，自己进入后入口会关闭并隐形，能从内侧随意重开。访客穿过后看见宏伟门厅及许多房间，配备家具、近乎透明而穿制服且听命的仆役、洁净温暖的空气，以及足够供应施法者等级数 × 12 人吃九道菜宴席的食物。

外界环境不会影响宅邸，内部状况也不会外泄。休息有效，宅邸里的食物却不真正充饥：在内时好吃而饱足，离开后作用立即消失，除非曾吃普通食物，否则会极度饥饿。每在宅邸内吃过一顿虚幻餐食，离开后须花 1 小时坐下吃一顿正常饭菜；若没做到，力量降低与虚幻餐数相同的点数。按此进食可恢复，但须在 6 小时内完成，否则力量损失永久。

材料成分是象牙刻的小门、打磨过的小块大理石及一把小银匙，施法时全部毁坏。原书还提到，有人将此术与普通门户、幻术结合，且有证据表明宅邸的布局与内部可按施法者愿望改变。

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

降水术 *Lower Water*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 8”	豁免 无
范围 每等级 1/4” × 1/4” 的正方形区域	成分 V/S/M

施法者使影响范围内的水或类似液体下降。水位每级下降原高度的 5 ：八级施法者降低 40 ，九级 45 ，十级 50 ，依此类推。法术持续施法施法者每级 1 回合；影响区域也随等级扩大，例如八级施法者影响 8” × 8” 区域，九级施法者影响 9” × 9” 区域。材料成分为施法者圣徽和一撮尘土。逆转法术使水或类似液体恢复至原先最高水位，并在此基础上每级再升高 1 英尺。

本术调整：其逆转版本每等级将水面抬高 1”；材料成分为一小瓶水和一小瓶尘土。

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。

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 直径 3”	成分 V

使范围内指定的一个或多个生物目盲，生命值合计上限为 100。施法者先指定目标及作

为范围中心的生物，再结算法术。目标总生命值不超过 50 时，目盲持续 1d4 1 回合；总计 51-100 时，持续 1d4 1 轮。单个生物生命值超过 100 时不受影响。治愈目盲或解除魔法可结束目盲。

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

地动术 *Move Earth*

6 环·变化系 F27 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。

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 gp	标准书编号

角色 18 级

新增 2·累计 29

魔邓肯解离术 *Mordenkainen's Disjunction*

9 环·变化／附魔系 F28 SH-1

解除·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 0	豁免 特殊
范围 半径 3”	成分 V

范围内一切魔法和魔法物品都会被解离，施法者身上及其正在接触的物品除外。正在施展的法术被拆散成各个成分，通常像解除魔法那样使效果落空。永久魔法与受魔化的物品也须豁免：若魔法实际施在某生物身上，按对法术豁免；其余情况按抵抗解除魔法，失败便变回普通物品。药水、卷轴、戒指、杖、其他魔法物、武器与盔甲均可能失去全部魔法性质。

神器与圣物同样可能受影响，但实际被解离的几率仅为每施法者等级 1 。摧毁神器有 95 几率引来与该器物有利益或联系的强大存在的注意；此外，一旦神器被摧毁，施法者须以 -4 修正对法术豁免，否则永久失去全部施法能力。

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 gp	标准书编号

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

d	召唤怪物
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

d	召唤怪物
89-92	怨魂
93-00	飞龙

角色 20 级

新增 1·累计 31

卓姆吉瞬间召唤 *Drawmij's Instant Summons*

7 环·咒法／召唤系 F31 SH-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 无限＋特殊	豁免 无
范围 一件小型物品	成分 V/S/M

施法后，魔法师可以将几乎任何地点的一件指定物品直接传送到自己手中。物品必须是单件，长度不得超过一把剑，质量不得超过一面盾牌（约 75 金币重量），且不得是活物。

准备此术时，魔法师须手持一颗价值至少 5,000 金币的宝石，念完召唤咒的最后一个词之前的部分；施法时还须持有这颗同一宝石。随后只需捏碎宝石并念出咒语的最后一个词，指定物品便会立即传送至施法者选定的左手或右手。施法准备阶段必须事先触碰并明确说出物品名称；只有该特定物品会被召来。若物品由另一生物持有，此术无效，但施法者会知道持有者是谁，以及其大致所在位置。

物品也可以从其他位面召来，但前提是它不在其他生物的占有之下。14 级魔法师可从相隔一个位面的地方召来物品；15 级可跨越两个位面，16 级可跨越三个，依此类推。原书举例：16 级魔法师可以从某个外层位面的第二层召来物品；而 14 级魔法师只能从元素位面、星界位面或以太位面召来。材料成分为一颗价值至少 5,000 金币的宝石，施法时会被捏碎。

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	魔法飞弹	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	侦测魔法	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	发声术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	臭云术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	侦测邪恶	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	巫师锁	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	解除魔法	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	暗示术	3	11	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	小型法术无效结界	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	石肤术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	力场墙	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	死云术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	延时术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	魔邓肯忠犬	5	13	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	法术无效结界	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	触发术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	降水术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	地动术	6	17	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	反弹术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	魔邓肯豪宅术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	卓姆吉瞬间召唤	7	20	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	律令：目盲	8	16	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	怪物召唤	8	19	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	魔邓肯解离术	9	18	12	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-46