AD&D 1E

九重秘鑰

NOVEM CLAVES



Ultima clavis custodia est.

末后一鑰，名为守持。

MU-48

九重秘钥

Novem Claves

MU-48 · 通用魔法师成长法术书

九师各守一钥，彼此不知全藏。后有负笈者历访诸师，受书九次，始成此编。纸质墨色各殊，章端旧押未尝涂改；合卷之人惟署一字，亦已随革衣剥落。

全本不置市肆，终篇之授，须俟大约既践。卷首绘九门，越深越素，至内门惟一案一席。旧题云：至此所得，当有所守。九钥之名列于其下，最后一钥，题作自持。

Ultima clavis custodia est.
末后一钥，名为守持。



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
护盾术 3
鉴定术 3
角色 2 级 4
睡眠术 4
角色 3 级 4
魔绳术 4
刺痒术 5
角色 4 级 5
降水术 5
角色 5 级 6
解除魔法 6
闪电束 6
角色 6 级 6
巫师印记 6
角色 7 级 7
拉瑞的记忆强化术 7
石肤术 7
角色 8 级 7
蛇纹法印 7
角色 9 级 8
力场墙 8
弱智术 8
角色 10 级 9
痛楚术 9
角色 11 级 9
延时术 9
角色 12 级 9
魔邓肯冥思术 9
触发术 10
角色 13 级 10
铜墙铁壁 10
角色 14 级 11
有限许愿术 11
律令震慑 11
角色 15 级 11
短讯术 11
角色 16 级 12
心灵屏障 12
恒久术 12
角色 17 级 12
雕像术 12
角色 18 级 13
祈愿术 13
时间停止 13
角色 19 级 14
形体变化 14
角色 20 级 14
群体魅惑 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。

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。

鉴定术 *Identify*

1 环·预言系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 1 段
距离 0	豁免 特殊
范围 一件物品	成分 V/S/M

施法时，魔法师须触摸并以正常方式持用或穿戴待鉴定物品，例如将手镯戴在手腕、头盔戴在头上、靴子穿上、斗篷披好或匕首握在手中。使用该物品可能带来的任何后果都由魔法师承担，但仍可进行通常允许的豁免检定。法术每生效一段，便有 15 加魔法师每级 5 的概率获知物品的一项性质，也可能得知它毫无性质、只是骗局（例如侦测出涅斯图魔法灵光或魔法口）。每次有机会获知性质时，地下城主暗中判定魔法师是否通过对抗魔法的豁免：成功则得知该性质；恰好少 1 点则获知错误力量；低于目标值更多则一无所获。物品不会透露确

切命中加值或伤害加值，但可判断其加值大致多少。若有充能，物品不会透露确切数量，只会给出误差 ±25 的估值；例如，实际有 40 次充能的魔杖可能被估为 30、50 或其间任意数值。魔法师必须在发现物品后、每级 1 小时内完成检查，否则其可读灵光会与曾拥有过它的角色留下的灵光混杂。施法并完成鉴定后，魔法师失去 8 点体质；每休息 6 回合可恢复 1 点。若体质降至 3 以下，魔法师会昏迷；直到 24 小时后体质完全恢复才会苏醒。材料成分为一颗价值至少 100 金币的珍珠、一根浸过酒的猫头鹰羽毛（须饮下浸液），以及一条活的小鲤鱼（须整条吞下）。若将幸运石磨成粉加入浸液，成功概率提高 25 ，所有豁免检定获得 4。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

睡眠术 *Sleep*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 3” ＋每等级 1”	豁免 无
范围 直径 3” 区域内的生物	成分 V/S/M

指定范围内的生物陷入魔法睡眠。不死生物及怪物条目列明免疫睡眠的生物不受影响。受影响数量按下表确定。

噪声不会唤醒沉睡者；拍打或伤害可将其唤醒，唤醒需一整轮。每名攻击者每轮可自动杀死一名沉睡者。

材料：细沙、玫瑰花瓣或活蟋蟀，任选其一。

目标生命骰	数量
不超过 1	4d4
1 1 至 2	2d4
2 1 至 3	1d4
3 1 至 4	1d4÷2，向上取整
4 1 至 4 4	掷 1d4，3-4 时影响一名

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。

刺痒术 *Irritation*

2 环·变化系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

作用于目标皮肤；水牛、大象、有鳞生物等皮肤极厚或不敏感者基本不受影响。一次标准准备可选下列一种效果：

瘙痒 Itching：目标某处立刻发痒。若不马上花 5-8 段抓挠，接下来的 3 轮便会扭动不安，护甲等级恶化 4 级，命中检定承受 -2 。施术起效的第一轮会毁掉目标正在施展的法术，其后 3 轮则不会。

皮疹 Rash：起初 1-4 轮没有感觉，随后全身出现微痒的红色肿块。症状持续至受治愈疾病或解除魔法作用；前 4 天每天使容貌降低 1 点，最多降低 4 点；1 周后敏捷再降低 1 点。皮疹一旦消失，所有属性立即复原。

材料成分是毒藤、毒橡或毒漆树的叶粉。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

降水术 *Precipitation*

1 环·变化系 F08 SL-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 每级 1 段
距离 每级 1”	豁免 无（及特殊情况）
范围 直径 3”、最高 12” 的圆柱	成分 V/S/M

影响范围内的水汽凝成细雨；低等级施法者通常也会处于雨中。持续段数等于施法者等级，每段仅有约 1/100 英寸降水，因此一般效果如下：

轻薄材料 1 段后潮湿，此后完全湿透。

树枝和帆布等较厚材料 2 段后潮湿，此后湿透。

石地、岩面、漆木等较平且不易渗水的表面，1 段后潮湿，此后覆上一层水。

半多孔材料的表面 2 段后潮湿，湿气随后逐渐向内渗，至第 5 段完全湿透。

多孔材料持续吸收雨水直至达到容量；其容量很可能超过法术持续时间内的降水量。

蜡烛等微小火焰在 1 段后熄灭；小火在雨停后 1 轮内燃烧减弱且冒烟；大火不受显著影响。

气温高于 90°F 时，除干旱地区外，持续时间加倍。气温在 31-33°F 时降为雨夹雪；30°F 或更低时降为较厚的雪，潮湿效果大多要等雪融后才出现。若以大范围魔法热力（如火墙术、火球术、焰击术）作用于降水，会形成影响范围为降水两倍的暖雾；魔法寒冷作用于此术或留下的水，则结成普通冰。材料成分是一撮银粉。

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。

闪电束 *Lightning Bolt*

3 环·塑能系 F10 SL-1

攻击·PHB

施法 3 段	持续 瞬间
距离 4” ＋每等级 1”	豁免 成功则伤害减半
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者释放一道强力电能，对影响范围内生物造成每个经验等级 1d6 点伤害；通过豁免检定者只受一半伤害。法术距离是闪电开始出现的位置；若闪电在 6” 处开始，其射程便从该处继续向前延伸。闪电会点燃可燃物、劈开木门、击碎厚达 1 尺的石材，并熔化铅、金、铜、银、青铜等熔点较低的金属。承受闪电全力冲击的物件须另行检定是否受损；生物豁免成功时，其携带装备视为未受影响。施法者决定闪电的形状和长度：可选择宽 1/2”、长 4” 的分叉闪电，或宽 1/2”、长 8” 的单束闪电。若 12 级魔法师将闪电施至最大距离 16”，分叉闪电会从 16” 处开始向外延伸至 20”，单束则延伸至 24”。若非导电障碍物（如石墙）挡住闪电，使其无法达到全长，闪电会折返施法者方向，总长度仍按起点至终点计算，障碍物所受伤害另计。例如，一道长 8” 的闪电从 4” 处开始，但前方只有 3.5” 空间，闪电便在 3.5” 处折返，沿原路方向反弹 8”。材料成分是一撮毛皮，以及一根琥珀、水晶或玻璃棒。

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

巫师印记 *Wizard Mark*

1 环·变化系 F11 SL-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 1 平方尺	成分 V/S/M

在石、金属或更软材料上无损地刻下施法者自己的符文或记号，可见或不可见，还可附最多 6 个较小字符。不可见印记被侦测魔法作用时会发光并可被阅读，但未必能被理解；侦测隐形、真知术、真实视界、窥视宝石或百目长袍也能发现它。阅读魔法揭示留下印记者的意图，

抹消术可清除印记。

材料成分是价值约 50 金币的一撮钻石粉，以及为印记上色的颜料。即使印记不可见，也需要颜料；这时施法者改用某种尖笔而非手指书写。

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

拉瑞的记忆强化术 *Rary's Mnemonic Enhancer*

4 环·变化系 F12 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。

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

蛇纹法印 *Sepia Snake Sigil*

3 环·咒法／召唤系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 特殊
距离 1/2"	豁免 无
范围 一个符印	成分 V/S/M

符印有三种形式，最终都召出一条深褐色蛇形力量，扑向最近的活物，但不会攻击施法者。其攻击如同生命骰等于施法者等级的怪物。若命中，目标被闪烁的琥珀色力场包围并冻结，直到施法者主动释放，或解除魔法解除。在此之前，外物无法触及或移动力场及受困者；受困者不衰老、不饥饿、不睡眠、不恢复法术，也不察觉周围环境。

若蛇形力量未命中，便在棕光、巨响和一团直径 1"、持续 1 轮的土褐色烟雾中消散。三种施法用途是：

施法者在空中画发光符印，并将它指向预

定目标。

在某个表面刻褐色符文，触碰或注视它的人会触发。

在魔法著作中写一个小符号，用于保护该书。

材料成分是价值 100 金币的琥珀粉、一片任意蛇鳞及一撮蘑菇孢子。

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。

弱智术 *Feeblemind*

5 环·惑控系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 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

此法术专门用于对付施展魔法的角色或生物，会使受害者的心智退化为痴愚孩童。除非施展医疗术、复原术或祈愿术，否则受害者会一直保持此状态。此法术特别容易影响大型生物，其豁免检定调整如下：施法者 1、施法者-1、人类魔法师-4、幻术师-5、兼职角色或非人类生物-2。此法术没有

材料成分是一把小型黏土、水晶、玻璃或矿石球。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F17 SM-1

特殊·UA

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

试图迫使来自施法者位面以外、阵营相反或抱有敌意的生物服从。施法者吟诵时目标便不安；下一轮变得紧张多疑；最后一轮陷入迟钝而遍布全身的痛楚。它对命令及非攻击法术（包括魅惑）的豁免，随三个阶段分别承受掷骰 -1、-2、-3 ，有利于令其顺从；之后恢复正常。言语成分必须针对目标生物类别，包含尽可能多的相关信息。

若目标智力高于施法者，施法者吟诵时可能遭精神反击：每高 1 点智力，目标便有 5 概率反过来魅惑并支配魔法师；得手后会按自己的阵营处置施法者。若施法者在施术中被分心或打断，目标可自动实现这种魅惑与支配。

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

延时术 *I Extension I*

4 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 2 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。

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

魔邓肯冥思术 *Mordenkainen’s Lucubration*

6 环·变化系 F19 SM-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S

立即回想起过去 24 小时内曾经记忆并实际施展、随后遗忘的一至五环法术之一，仿佛该

法术从未施展过。每次只能恢复一个；下一轮起可正常再施展。若该法术需要材料成分，施法者仍须备有材料，否则暂时不能施展回想起的法术。

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 gp	标准书编号

角色 13 级 新增 1·累计 21

铜墙铁壁 *Guards and Wards*

6 环·塑能系／变化系／惑控系„ F21 SM-1

控制·PHB

施法 3 回合	持续 每等级 6 回合
距离 0	豁免 无
范围 半径每等级 1”，自直径 2” 的球体向外延伸	成分 V/S/M

此术强大而特殊，主要用于守护魔法师的堡垒。施法后，影响范围内会发生以下效果：

所有走廊充满薄雾，能见度降至 10 尺。

所有门都被施以巫师锁。

每个魔法师等级可让一道门产生幻象，使其看起来像一面普通墙壁。

所有楼梯从顶到底都布满蛛网。

在十字路口或岔道等可选择方向之处，会产生轻度困惑效果；入侵者有 50 概率误以为自己正朝完全相反的方向行进。

整个区域散发魔法灵光。

魔法师还可在指定地点布置下列一种附加魔法：A. 在四条走廊布置舞光术；B. 在两处布置魔嘴；C. 在两处布置臭云术术；D. 在一条走廊或房间布置造风术；或 E. 在一处布置暗示术。

只有魔法师完全熟悉影响区域时，第 3 和第 7 项效果才会生效。每次解除魔法术只能随

机移除其中一项效果；移除诅咒术无效。材料成分为燃烧的熏香、少量硫磺和油、一根打结的细绳、少许乌姆伯巨怪之血，以及一根小银棒。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

有限许愿术 *Limited Wish*

7 环·咒法／召唤系 F22 SH-1

特殊·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，在有限程度或有限时间内改变过去、现在或未来的现实。措辞决定结果及涉及对象。可恢复部分损失生命值，短时恢复全部生命值，削弱敌人命中或伤害，延长魔法效果，影响好感，或提供宝藏及魔法物品线索。重大现实改变、直接取得财富或经验值超出此术能力。贪婪的愿望可能招致灾祸。

施法所需时间由陈述愿望的实际秒数决定，每段 6 秒。施法者老化一年。

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F23 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 一个生物	成分 V

说出律令：震慑后，施法者指定的生物会陷入震慑，踉跄失措，无法清晰思考或行动，持续 2 至 8 轮（2d4）。施法者必须面向目标，且目标须在法术距离内。具体持续时间按目标当前生命值判定：1 至 30 点时震慑 4 至 16 轮（4d4）；31 至 60 点时震慑 2 至 8 轮（2d4）；61 至 90 点时震慑 1 至 4 轮（1d4）；超过 90 点则不受影响。若生物因任何原因而虚弱，当前生命值低于其通常最大值，则以当前生命值判定适用档位。

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

短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F24 SM-1

探索·UA

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

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。材料成分是两只一端开口的小圆筒，以一小段铜线相连。

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。

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

雕像术 *Statue*

7 环·变化系　　F27 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 特殊
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可以将魔法师或其他生物连同所穿衣

物和携带装备，表面上变成坚硬石像。从血肉变成石头的初始过程需在施法后整整 1 轮；之后即使接受检查，也会看起来像真正的石像，不过侦测时仍能发现微弱魔法灵光。石像状态下仍能正常视物、听声和闻气味；触觉只会感受到足以影响坚硬如花岗岩身体的力量，例如崩下一小块相当于轻伤，折断手臂则另当别论。

受术者可在 1/6 段内恢复正常，也可以在同样时间内重新变回石像，且可在法术持续期间反复进行。由血肉变成石头时，生物须进行系统震撼检定：掷骰结果须为 82 或更低，并按体质属性每点使掷骰结果减 1；因此体质 18 者必定成功。失败意味着系统震撼并死亡。材料成分为石灰、沙子和一滴水，用钉子或尖桩之类的铁棒搅拌。

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。

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F29 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。

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

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F30 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 无
范围 施法者	成分 V/S/M

施法者可连续变为不同生物或其他形态,每次变形需 1 段，免作系统震撼检定。半神、上位魔鬼、恶魔王子、独特龙类、上位恶魔及类似存在除外。

获得新形态的各项能力，心智仍为本人，依赖该生物智力的能力除外。生命值保持施法时的数值。

材料：至少价值 5,000 金币的玉冠。变形时玉冠留在原地，持续时间结束时碎裂；玉冠提前碎裂会解除法术。

角色 20 级

新增 1·累计 31

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F31 SH-2

控制·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V

受影响生物的总经验等级及／或生命骰数不得超过施法者等级的两倍；所有目标必须在法术距离内，且位于最大 3” × 3” 的区域中。目标数量不会改变其豁免检定，但群体魅惑术效率更高、威力更强，因此所有目标的豁免骰均承受-2 减值。

对人类的魅惑规则：

影响范围限于“人类”（此处包括布朗尼、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、熊地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克西、兽人、皮克精、精灵和穴居人等）。

目标会把施法施法者视为可信赖的朋友和盟友，愿意听从并保护施法者。此法术不会像操纵木偶一样控制目标，但目标会尽可能以最有利的方式理解施法者的言行。因此，受魅惑者不会服从自杀命令，却可能相信施法者所说的“只有你替我挡住红龙一两轮，我才有机会活下来”。法术不会赋予施法者原本不具备的语言能力。持续时间取决于目标智力，并与豁免检定相关；目标会按智力定期重试豁免：智力 3 或更低者每 3 个月一次；4 至 6 每 2 个月；7 至 9 每月；10 至 12 每 3 周；13 至 14 每 2 周；15 至 16 每周；17 每 3 天；18 每 2 天；19 或更高者每天一次。若施法者采取明显行动伤害受术者，或对受术者成功施展解除魔法，魅惑会立即解除。若目标在施法时通过对抗魔法的豁免检定，法术无效。

对怪物的魅惑规则：

此术可影响任何活物；较低等级的生物可

受术多只。受术生物会把施法者视为友善的盟友或伙伴，愿意善待或保护他；若能沟通，便会尽力遵从合理请求、指示或命令。魅惑最终会解除，解除概率取决于生物等级（即生命骰数）：1 级或不超过 2 个生命骰，5 ；2 级或不超过 3 ＋ 2 个生命骰，10 ；3 级或不超过 4 ＋ 4 个生命骰，15 ；4 级或不超过 6 个生命骰，25 ；5 级或不超过 7 ＋ 2 个生命骰，35 ；6 级或不超过 8 ＋ 4 个生命骰，45 ；7 级或不超过 10 个生命骰，60 ；8 级或不超过 12 个生命骰，75 ；9 级或超过 12 个生命骰，90 。施法者明显的敌对行为会自动解除法术，或至少令目标获得一次新的豁免检定。法术可影响 2 至 8 只一级生物、1 至 4 只二级生物、1 或 2 只三级生物，或 1 只四级及以上生物。

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 14,200 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,200 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	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	鉴定术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	睡眠术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	降水术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	巫师印记	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	刺痒术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	解除魔法	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	闪电束	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	蛇纹法印	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	拉瑞的记忆强化术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	石肤术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	延时术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	力场墙	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	痛楚术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	短讯术	5	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	魔邓肯冥思术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	触发术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	铜墙铁壁	6	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	有限许愿术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	律令震慑	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	雕像术	7	17	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	心灵屏障	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	恒久术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	群体魅惑	8	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	祈愿术	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	时间停止	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	形体变化	9	19	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-48