



高级龙与地下城 2 版

玩 家 手 册

译者声明

本文件是由根源索寻者协会翻译及整理的 AD&D 2 版的《玩家手册》。中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版规则书籍时的中文参考。请勿用作打印或商业用途。

原版书籍的购买渠道请参考相关网络售书网站。如果其中任何文章侵犯到您的版权，请通知我们，我们会尽快进行删除处理。

读者可以任意使用本文件，但不包括以牟利为目的或以任何牟利的方式进行使用（该权利完全且排他地由译者保留），除非得到译者的事先许可。

根源索寻者协会对此声明保留最终解释权。

本文件所有内容的处分权基于 CC-BY-SA3.0 协议。

译者/编校者名单如下（按字母排序）：

Belegaerion、HXQXH、The Seer、tinakamata、Vico、Victor、艾思哲、白鸟飞过、不朽食物、苍蓝の羽翼、触手大魔王、废兰、归去来兮帕露西、空气、空想白兔、拉布拉多、谜团、暮光、失落的黄昏、书中仙、听海落潮声、雾舞、炎阳之谏、伊路瓦塔的礼物、专注炮灰三十年、子虚子。

PS：非常感谢 Whispered 同学以及杰出苦力靛蓝的鸢尾草提供的一系列反馈！

如有与翻译相关的意见、建议或问题，请在纯美苹果园论坛的龙与地下城 2E 板块的译文发布帖进行反馈，或通过**混沌酒馆（QQ 群：320536027）**与我们交流。

编辑：谜团
2016 年 4 月 6 日

译者前言

2013 年 1 月 15 日，那天我发出了 AD&D 2 版的 PHB 第一章，距离现在大概快四年了。当时我才刚入坑几个月，只是个愣头青，懂得也不多，想必今天的我看到当年的我也只会发出一声嗤笑罢。

一直以来，AD&D 2 版 PHB 的翻译对我来说只是一个口头上说说的目标。虽然我偶尔会搞一搞，但总的来说并不是太认真。我知道我就是个坑货，所以并没抱太大的期望。

但是，不翻译并不代表不在乎和不管了，我一直在看书，并会在各个地方吹水，而这让我遇到了比我更靠谱的译者们，也就是现在的 2E 翻译组。在经过了一年多两年的努力后，PHB、DMG 还有 MM 的翻译工作也基本进入尾声了。

这都建立在整个 2E 翻译组（除了我）的努力上。我在 2015 年遇见谜团之前说过我大概要花五六年才能翻译完 PHB，结果现在翻译完三本书也就用了不到两年。虽然我很少会说，但是我特别感激 2E 翻译组的猛男们。

曾经，当我谈起 2 版时，大家都只是听过模糊的传说，而现在，圈里大多数人都有了对 2 版的认知。在没有译文的情况下，这是不可能的事情。我想借此也谈一谈我对 2 版这个版本的看法与感受。

作为产品最多的版本，AD&D 2 版既不能说精致，也谈不上壮丽，但它却是极为有趣的。正如 D&D 本身那样，AD&D 2 版是一个创意的漩涡，你能在这里找到你曾经幻想过的，和你完全未曾设想的。

我的一位朋友曾经跟我说过，在一开始，他在看 D&D 的时候只看怪物图鉴的插图。

为何？因为他觉得很有趣，他可以一直就那么看着怪物，一直看下去。第一次看到那些图片时的惊叹，构成了他看 D&D 的动力。他教会了我怎么去享受一个游戏的趣味，而不是被游戏牵着走。

我相信认识我的人知道我说的是谁。

在我刚开始接触的时候，2 版给我的感觉便是惊艳。我不曾想到，在这个国内多数人不曾涉及的角落中，潜藏着无数的惊喜。所以，阅读吧，尽情地阅读吧。如果你真的爱着这个游戏的话，你就不会感到一丝无聊，每一本书都是一个崭新的开始，一个拐角可能就是另一个世界。

你将遨游星空，与夺心魔和眼魔共饮；穿梭位面，与吉斯泽莱和魔冢一同冒险。诸国度的秘法；灰鹰战争的丧钟；安萨隆的英雄；塞黎利亚的尔虞我诈；荒蛮海岸的诅咒。还有那阿萨斯骄阳下奴隶们弯下的躯体和那恐惧半位面中，领主的声声哭号。

欢迎，欢迎来到 2 版。

伊路瓦塔的礼物
2016 年 12 月 28 日

第二版前言

至此，我们花费了很多时间。我并不是在指你在等待修订、扩充和改进后的新版 AD&D 游戏所花费的数个月乃至于数年的时间。我所指的是在书写前言前，我在这一切上所花费的漫长时光。前言都是最后写成的，这让我可以总结关于自己书写这本书的感受与经验。

准确来说，这本书不是我独力完成的。首先，在名单中会列出许多其他参与者的名字，他们（尤其是编辑们）贡献了自己的时间和我所不具有的才能。改善系统性与可读性是当初我们着手此项目的原因之一，如果那些不是喜爱与关心此游戏的有才能的编辑们，这些工作是不可能被完成的。如果你发现在跑团过程中查找和理解规则变得更加容易，请感谢他们。

即便在编辑过程中，我们的工作也并非孤独进行。如果不是玩家的兴趣和参与，眼前的一切将不曾诞生。真正决定此版内容的，是发邮件来询问的玩家们、写文章给《龙杂志》的作者们、在会议上发言的爱好者们。是他们决定了什么东西该被修正、什么东西该被明确、什么东西该被去除。作为设计者，我需要作出最终的决定，但那并不是空中楼阁——它们建立在你们意向的基础之上。你的想法对我们而言是珍贵的。

那么，我现在感觉如何？兴奋、疲惫、欣慰抑或是紧张？都有，是这一系列感情的杂糅。我在这件事上花费了比其它任何工作更多的时间，注视着这本书的诞生使我激动万分，也使我感到疲惫。AD&D 第二版需要并已经得到了数个月的关注。现在，它终于面世了，如释重负的感觉正在从心底里涌出。经常工作看似难以完成、永无止境、进展不顺的时候，但只有这个时刻——到了最终的润色阶段，我才感觉到：啊，真的要完成了。显然你们很喜欢初版，即便它有瑕疵。我也喜欢（而且现在依然喜欢）初版，所以，现在随着 AD&D 第二版的到来，我也会理所当然地感到紧张。

这一切都是在意料之中的。我志愿参与此事是因为我想为我喜爱的游戏做点什么。十年的游戏设计经验让我知道该做什么、不该做什么和为什么这样做。在一开始，我们就已经制定了目标：方便查阅、更易理解、修正错误、增添新意，以及最重要的——确保它依然是你们所知的那个有趣的游戏。在这些目标中，最后一个是最难达成的且要求最高的，因为它与我的设计本能存在着冲突。幸运的是，我并非独自承担这件事。从那些同行的设计者至那些热情的测试者，他们那热切的目光仔细地检查了这本书，并阻止我陷入冲动之中。要知道，行走在“不足”与“过多”之间的界线上并不总是件容易的事。

在过去的两年里，我和许多爱好此游戏的玩家交谈过，倾听他们的关心并分享我的想法。在某次交谈结束时（蒙大拿的米苏拉的一次聚会上），当我描述规则的某些变化时，有一个听众笑着说：“你知道的，我们已经做了很多年了。”这就是关于 AD&D 第二版的一切：收集我们（作为玩家）在这些年来所做的，并将其组织起来。

David “Zeb” Cook
1989 年 1 月 6 日

荣誉归于

第二版设计师：David "Zeb" Cook

开发者：Steve Winter、Jon Pickens • **协调测试：**Jon Pickens

编辑：Mike Breault、Jean Rabe、Thomas Reid、Steven Schend、Ray Vallese

校对：Jean Black、Teresa Reid、Curtis Smith、Vallerie Vallese、James Ward

美工：Sarah Feggestad • **平面设计：**Dee Barnett • **封面插图：**Jeff Easley

内页插图：Ned Dameron、Laura Lakey、Den Beauvais、Les Dorscheid、Jeff Easley、Ken Frank、Daniel Frazier、Carol Heyer、David O. Miller、Alan Pollack、Robh Ruppel、Tony Szczudlo

图表协调：Sarah Feggestad • **平面设计：**Dee Barnett

排版：Nancy J. Kerkstra • **图表：**Diesel

有数百名玩家帮助我们试玩 AD&D 第二版。他们的努力对于手稿的完善而言是无价的。

最后，荣誉必须要归于那些曾经发问过、提出过建议和写过文章或者对 AD&D 游戏作出过评论的人们。

这个派生的作品基于 Gary Gygax 所创作的初版 AD&D 玩家手册®与地下城主指南™以及 Gary Gygax 与其他人所创作的破译奥秘™及其他书籍。

前言

在我们开始之前，我想确保每个人都能理解一个非常重要的事实：

这不是 AD&D 3 版！

现在，大家可以喘口气了。

放心吧，这仍然是被您的朋友、同学和同事们已经玩了好多年的那个版本的 AD&D 游戏。

是的，规则有一些细微的变化，但你必须要仔细地阅读整本书并且对原本的规则有非常深刻的记忆，这样才可能找到这些变化之处（这些变化是我们自 1989 年以来十多次重印 *玩家手册*®和 *地下城指南*™以及每次重印它们都会进行的各种少量的更正和说明）。

那么有什么被改变了呢？很明显，这些书看起来是不同的。当它们在 1989 年面世时，我们为它们而感到骄傲，但是世界不会因为任何人而停滞不前。我们决定让它们在六年后焕然一新。

我们决定让 AD&D 游戏穿上新衣。

接缝也小了一些。这两本书都是更大的：*PHB*的页数多了 25%，*DMG*的页数多了 33%。这看起来不同，所以我们就使用了它们。你可以在里面发现更大的插图，更多的颜色和更易于阅读的页面。进行这种转变所要做的工作比我们大多数人预料的要多，但这是值得努力的。

自从第二版发布以来，AD&D 游戏已经以我们所无法预料到的方式成长起来。我们已经游历了许多美妙的世界，从那被迷雾所笼罩的恐怖的鸦阁®抵达古老异国（Al-Qadim）™的奇异集市，再穿过炙热滚烫的浩劫残阳®。现在那无边无际的异域风景™正向我们招手，我们甚至还能看到被天赋神权™所召集的军队上方的矛尖与飘扬的旗帜。而且理所当然地，主持这一切的是宏大而传奇的被遗忘的国度®。产品会变化，但我们的目标是始终都是如此：出版某些让奇幻玩家们惊叹“那正是我所寻找的！”的东西，而我们会这样做的原因和你玩它的原因一样：因为它很有趣！

Steve Winter
1995 年 2 月 6 日

目录

| | | | |
|-------------------------|----|--------------------------------|-----|
| 欢迎来到 AD&D 游戏！ | 9 | 专精法师 (Specialist Wizards) | 52 |
| 如何组织起规则书 | 9 | 幻术师 (Illusionist) | 54 |
| 学习这个游戏 | 9 | 祭司 (Priest) | 54 |
| 来自 D&D®游戏 | 9 | 牧师 (Cleric) | 56 |
| AD&D 游戏系列 | 10 | 特定神系的祭司 | 56 |
| 关于人称代词 | 10 | 德鲁伊 (Druid) | 59 |
| 真正的基础 | 11 | 游荡者 (Rogues) | 62 |
| 目标 | 11 | 盗贼 (Thief) | 63 |
| 所需的东西 | 12 | 吟游诗人 (Bard) | 68 |
| 游戏的实例 | 12 | 兼职与转职角色 | 71 |
| 术语表 | 16 | 兼职组合 | 72 |
| 逐步创建角色 | 21 | 兼职的收益与限制 | 72 |
| 第一章：玩家角色属性值 | 23 | 转职的收益与限制 | 73 |
| 掷出属性值 | 23 | 第四章：阵营 | 74 |
| 属性值 | 24 | 守序、中立与混乱 | 74 |
| 力量 (Strength) | 24 | 善良、中立与邪恶 | 75 |
| 敏捷 (Dexterity) | 25 | 阵营组合 | 75 |
| 体质 (Constitution) | 26 | 无阵营生物 | 76 |
| 智力 (Intelligence) | 27 | 扮演角色的阵营 | 76 |
| 灵知 (Wisdom) | 29 | 改变阵营 | 79 |
| 魅力 (Charisma) | 30 | 第五章：熟练 (可选) | 79 |
| 数据代表了什么 | 31 | 获取熟练 | 80 |
| 第二章：玩家角色种族 | 32 | 训练 | 80 |
| 属性的最低和最高值 | 32 | 武器熟练 | 81 |
| 种族属性调整 | 32 | 武器熟练的影响 | 81 |
| 职业限制和等级上限 | 33 | 相关武器奖励 | 81 |
| 语言 | 33 | 武器专精 | 82 |
| 矮人 (Dwarves) | 33 | 武器专精的花费 | 82 |
| 精灵 (Elves) | 34 | 专精的影响 | 82 |
| 侏儒 (Gnomes) | 35 | 非武器熟练 | 83 |
| 半精灵 (Half-Elves) | 36 | 使用你所知道的 | 84 |
| 半身人 (Halflings) | 37 | 辅助技能 | 84 |
| 人类 (Humans) | 38 | 非武器熟练 | 85 |
| 其他特征 | 38 | 使用非武器熟练 | 86 |
| 第三章：玩家角色职业 | 40 | 非武器熟练描述 | 89 |
| 职业属性需求 | 41 | 第六章：财产与装备 | 99 |
| 勇士 (Warrior) | 42 | 起始资金 | 100 |
| 战士 (Fighter) | 43 | 装备列表 | 100 |
| 圣武士 (Paladin) | 44 | 装备描述 | 109 |
| 游侠 (Ranger) | 46 | 坐骑装备 | 109 |
| 法师 (Wizard) | 49 | 运输 | 109 |
| 巫师 (Mage) | 51 | 其他装备 | 111 |
| 魔法学派 | 52 | 武器 | 111 |

| | | | |
|----------------------------------|------------|-------------------|-----|
| 护甲..... | 115 | 移动和远程战斗..... | 143 |
| 负重（可选规则）..... | 118 | 发起冲锋..... | 143 |
| 基础负重（竞赛规则）..... | 118 | 撤退..... | 144 |
| 具体负重（可选规则）..... | 119 | 非致命攻击..... | 144 |
| 负重与坐骑（竞赛规则）..... | 120 | 拳打和摔跤..... | 144 |
| 第七章：魔法..... | 121 | 压制..... | 146 |
| 法师法术..... | 121 | 在非致命战斗中使用武器..... | 146 |
| 魔法学派..... | 122 | 非致命战斗与其他生物..... | 147 |
| 学习法术..... | 123 | 接触法术与战斗..... | 147 |
| 幻术..... | 123 | 战斗中的远程武器..... | 147 |
| 祭司法术..... | 126 | 射程..... | 147 |
| 施展法术..... | 126 | 射速..... | 148 |
| 法术成分（可选规则）..... | 127 | 远程战斗中的属性调整值..... | 148 |
| 魔法研究..... | 127 | 对混战中射击..... | 148 |
| 法术描述..... | 128 | 对远程攻击采取掩蔽..... | 148 |
| 第八章：经验..... | 130 | 投炸物..... | 149 |
| 团队经验奖励..... | 130 | 投炸物的类型..... | 150 |
| 个人经验奖励..... | 130 | 特殊防御..... | 150 |
| 训练经验..... | 131 | 招架（可选规则）..... | 150 |
| 详细信息在哪？..... | 131 | 豁免检定..... | 150 |
| 第九章：战斗..... | 131 | 进行豁免检定..... | 151 |
| 不仅仅是砍砍杀杀..... | 131 | 豁免类型与优先顺序..... | 152 |
| 攻击检定..... | 132 | 主动放弃豁免..... | 152 |
| 计算命中值..... | 132 | 使用属性检定进行豁免..... | 152 |
| 攻击检定上的调整值..... | 133 | 调整豁免检定..... | 152 |
| 不同类型的武器与护甲对抗时的调整值 （可选规则）..... | 134 | 魔法抗力..... | 153 |
| 看似不可能的命中值..... | 135 | 魔法抗力的效果..... | 154 |
| 计算零级命中值..... | 135 | 魔法抗力何时生效..... | 154 |
| 战斗与遭遇..... | 135 | 成功的魔法抗力检定..... | 154 |
| 战斗轮..... | 136 | 斥退亡灵..... | 155 |
| 你在一轮当中能做的事情..... | 136 | 邪恶祭司与亡灵..... | 156 |
| 战斗流程..... | 137 | 受伤与死亡..... | 156 |
| 先攻..... | 138 | 伤势..... | 156 |
| 标准先攻流程..... | 138 | 特殊伤害..... | 157 |
| 先攻调整值..... | 138 | 坠落..... | 157 |
| 集体先攻（可选规则）..... | 140 | 麻痹..... | 157 |
| 个体先攻（可选规则）..... | 141 | 能量吸取..... | 157 |
| 多次攻击与先攻..... | 142 | 毒素..... | 158 |
| 施法与先攻..... | 142 | 治疗..... | 159 |
| 武器速率与先攻（可选规则）..... | 142 | 自然治疗..... | 159 |
| 双武器攻击..... | 143 | 魔法治疗..... | 159 |
| 战斗中的移动..... | 143 | 草药学和与治疗有关的熟练..... | 159 |
| 近战中的移动..... | 143 | 角色死亡..... | 160 |
| | | 死于中毒..... | 160 |

| | | | |
|------------------------|------------|-------------------------|------------|
| 死于巨创..... | 160 | 使用镜子..... | 172 |
| 必死无疑..... | 160 | 第十四章：时间与移动..... | 173 |
| 复活死者..... | 160 | 移动..... | 173 |
| 第十章：财宝..... | 160 | 急行与奔跑..... | 174 |
| 财宝的类型..... | 161 | 越野移动..... | 175 |
| 魔法物品..... | 161 | 游泳..... | 175 |
| 财产的分配与保管..... | 163 | 屏息..... | 177 |
| 第十一章：遭遇..... | 164 | 攀爬..... | 177 |
| 突袭检定..... | 165 | 计算成功率..... | 177 |
| 突袭的影响..... | 166 | 攀爬速度..... | 179 |
| 遭遇距离..... | 166 | 各种类型的表面..... | 179 |
| 遭遇选项..... | 166 | 攀爬时的行动..... | 180 |
| 第十二章：非玩家角色..... | 167 | 攀爬工具..... | 180 |
| 雇工..... | 167 | 降落..... | 180 |
| 随从..... | 168 | 附录 1：法术列表..... | 181 |
| 追随者..... | 169 | 附录 2：法术详述..... | 190 |
| 玩家角色的责任..... | 170 | 判定幻术..... | 192 |
| 第十三章：视觉与光照..... | 170 | 附录 3：法师法术..... | 193 |
| 视觉限制..... | 170 | 附录 4：祭司法术..... | 305 |
| 光照..... | 172 | 附录 5：法师学派法术..... | 371 |
| 热感视觉..... | 172 | 附录 6：祭司领域法术..... | 377 |

欢迎来到 AD&D 游戏！

你正在阅读的是这个世界上最有趣味的爱好——角色扮演游戏的关键部分。

前面的这几页将为您介绍最成功的角色扮演游戏的第二版。如果你是角色扮演的初学者，那么请停止阅读并将书翻到真正的基础（在下一页）。当你明白到角色扮演游戏和 AD&D 是什么之后，再回到这里阅读这些介绍。如果你是有经验的角色扮演玩家，请跳过*真正的基础*。

如何组织起规则书

AD&D 规则书主要是作为参考书籍而被编纂的。它们所设计的任何具体规则可以在游戏中被快速而简单地发现。

玩家需要知道的所有内容都在*玩家手册*®里。这意味着并非所有的规则都被收录在这本书中。但玩家应当知道的所有内容都在这本书中。

有一些内容被收录到*地下城指南*®（DMG）中。其中包括了那些很少见的与给地下城主（DM）的信息，玩家不应该事先知道这些。地下城指南中的所有其它信息都是只有 DM 才需要的。如果 DM 认为玩家应当知道某些在 DMG 中被列出的东西，他可以告诉他们。

和 DMG 类似，*怪物图鉴扩展*也是属于 DM 职责范围内的。这本书收录了有关怪物、人以及其他居住在 AD&D 世界中的生物的完整且详细的信息。某些 DM 或许不介意玩家阅读这些信息，但如果玩家不知道他敌人的所有信息，游戏会变得更加有趣——因为这会增加探索的感觉与未知的危险。

学习这个游戏

如果你之前已经体验过 AD&D 游戏，那么你已经知道运行第二版所需要的一切。我们建议你阅读整本*玩家手册*，但这是个大工程。在坐下来进行游戏前，请确保自己至少已经阅读过第 1、2、3 和 4 章了。

如果你看到一个你不能理解的术语，请到术语表中查询。

如果你之前从未接触过 AD&D 游戏，那么学习如何进行游戏的最佳方法就是找一个有老练玩家的队伍并加入它。他们能够让你快速进入游戏并告诉你需要知道的东西。你不需要事先阅读任何东西。事实上，最棒的情况莫过于在阅读规则书前你已经和老练玩家们一起游戏数小时。关于角色扮演游戏的其中一个不可思议的事情就是：这个概念很难被解释清楚，但它能够被非常简单地演示出来。

如果你的朋友中没有人体验过这个游戏，那么找到老练玩家的最好途径便是通过本地的兴趣商店。角色扮演与一般的游戏的俱乐部都是很常见的，而且它们都总是希望能够接收到新的成员。很多兴趣商店会提供一个公告栏，DM 可以通过这个公告栏来发出招收新玩家的广告，而玩家也可以询问能否加入一个新的或是正在进行的游戏。如果你家附近没有兴趣商店，那就去学校或者当地图书馆找找看吧。

如果你的周围找不到知道 AD&D 游戏的人，你也可以自学成才。阅读*玩家手册*并创造一些角色。你要尝试着去建立各种各样的角色。然后挑选一个预先打包好的适合低等级角色冒险的模组，在聚集两三个朋友之后投入游戏之中。你可能会犯很多错误，甚至怀疑你自己做的任何事情都是错误的。即使真的如此也没有关系。虽然 AD&D 的世界非常宽广，但它最终都会在你的控制之下。

来自 D&D®游戏

如果你是从 D&D 游戏转到 AD&D 游戏的玩家，你需要做一些特别的改变。你知道角色扮演所需要的一切，但是你仍需要改变与适应某些不同的行事方式。

两个游戏之间的很多术语都非常相似。不要因为这种误导而使你认为这两个游戏是相同的。两者之间存在很多细微的差别（也有一些明显的），你需要仔细阅读本书中的规则并找出它们。

要特别关注玩家角色的种族、职业、阵营、武器和护甲，以及法术描述等章节。在讨论规则时，这两个游戏的术语非常相似，有时候甚至是相同的。这些相似之处可能掩盖着重要的区别，比如在规则运行的方法上，又或者是在数字的运算上。

总的来说，想要了解 AD&D 游戏，最好将这个当作一个全新的游戏，这样你会在发现与 D&D 游戏规则相同之处时感到惊喜。不要在两个游戏中有相同名字的规则、道具或法术上犯下想当然的错误。

AD&D 游戏系列

已经有不少与 AD&D 相关的书籍出版了。作为玩家，你只需要这些书中唯一的一本——也就是这本书就够了。所有的玩家和 DM 都应该有一本 *玩家手册* 的副本。其他的书都要么是可选的内容，要么是为 DM 准备的。

地下城指南 对 DM 来说是必不可少的，并且该书只面向 DM。本身不是 DM 的玩家没有理由去阅读这本书。

怪物图鉴 扩展的内容同样也是 DM 需要的内容。这当中包括了所有常见的怪物、神秘的野兽以及传奇的生物。此外进行了额外补充的就是可以用于特定 AD&D 设定的 *怪物汇编*TM，例如 *鸦裔*[®] 和 *被遗忘的国度战役*[®] 设定集。这些补充提供了大量可用的怪物，向使用上述设定的 DM 高度推荐。

扩展系列——*完全战士手册*，*完全盗贼手册* 等——提供了比 *玩家手册* 上更详细的细节。这些书的内容都是可选的。它们为那些想要让自己的角色在世界中拥有更多选择的玩家而生。

冒险模组包含了一个完整的冒险游戏。它们对于那些不知道怎么去创造属于自己的冒险故事、需要快速的冒险故事、以及没有时间写属于自己的冒险故事的 DM 而言是非常重要的。

关于人称代词

男性的人称代词专门用于 AD&D 游戏规则。我们希望这不会被任何人解读为这是个排斥女性的游戏或者成为他们排斥女性参与游戏的理由。男性的人称代词在几个世纪以来的使用中已经使变得中性化。它在书面材料的书写上是清晰、简洁和熟悉的。除此之外没有别的意思。

真正的基础

这些内容是为角色扮演玩家新手而准备的。如果你曾有过玩角色扮演游戏的经验，当你阅读本章节而看到一些熟悉的内容时请不要感到惊讶。

游戏有各种各样的类型：桌面游戏、卡牌游戏、文字游戏、图片游戏、袖珍游戏。而想这些游戏之下又细分成许多子类别。事实上，桌面游戏可以下分为迷宫游戏、经营模拟游戏、军事模拟游戏、策略模拟游戏、推理游戏以及其它游戏。

然而，在所有的游戏中，角色扮演游戏是最独一无二的。其自成一派，与其他任何种类的游戏都不重合。

因此，角色扮演游戏是极难描述的。由于没有类似的游戏进行比较，所以比较是毫无意义的。至少，在你的想象力超出日常生活的限度之前是想象不出来的。

但是，拓展你的想象力，正是角色扮演游戏的精髓所在。所以让我们来点比喻吧。

想象一下，你正在玩一个被称为蛇与梯的简单的棋盘游戏。你的目标是赶在其他玩家之前从板的最底端到达板的最顶端。在这路上有着可以直接送你回到起点的陷阱，也有可以让你直接跳到终点旁的梯子。直到目前为止，都是非常简单、标准的规则。

现在让我们改变一些东西。它不再是个只有着曲折小路的普通的平板——让我们把它改造成迷宫。你站在入口处，而且你知道你要找到某个地方，但是你不知道它在哪儿。

我们会在场景中加入暗门和密道，而不是蛇和梯子。你不需要掷骰子来看你可以移动多远；只要你想要移动多远，你就可以移动多远。你穿过走廊并到达了一个十字路口。你可以右转，也可以左转，还可以直走或者原路返回。又或者，你在这里可以找到一个暗门。如果你找到了暗门，它将打开一条走廊。这条走廊可能会带你到达出口，也可能让你走进死胡同里。解决的唯一途径就是要一步步地走。

当然，如果你有足够的时间，你会找到出去的路的。为了让游戏更加有趣，让我们在迷宫中放一些其他东西等待你发现。一些讨厌的东西，例如吸血蝙蝠，大地精，僵尸和食人魔。当然，我会给你一把剑和盾，让你在遭遇这些东西时可以保护自己。你知道怎么用剑，对吧？

迷宫中还有其他的玩家。他们也有剑和盾。当你遇到其他的玩家时，你会怎么做？他可能会攻击你，也有可能和你组成队伍。毕竟，即使是食人魔也会在面对两个拿着利剑和坚盾的人时三思而行。

最后，让我们把板放在你看不见的地方。让我们把这块板交给一个玩家，然后让他来成为主持人。现在你不再看板，而是听主持人的描述而知道你可以从你的立场上看到什么。你告诉主持人你想要做什么，然后主持人会让你的角色如你描述的一样移动。当主持人描述你周围的事物时，试着用想象力去想象。闭上你的眼睛，在你的周围构建迷宫的墙壁。想象主持人描述的大地精正在走廊中蹦跳着向你发出嗷嗷的叫声。然后开始想象在这个情况下你该怎么做，并告诉主持人你接下来的行动。

我们只不过是草草的构建了一个角色扮演游戏。这并非是一个复杂的游戏，但它有着角色扮演游戏的基本要素：玩家置身于由主持人所构建的未知而危险的环境下，并且必须以他的行动来通过这场游戏。

这是角色扮演的中心。玩家通过角色而进行角色扮演，然后通过冒险来引导这个角色。玩家将做决定，与其他角色或玩家互动，并在游戏得过程中“假装”自己是自己的角色。这并不意味着玩家要跳上跳下，四处奔波，然后像他的角色一样行动。这只是意味着，只要角色要做决策或要做什么事情时，玩家必须假装自己身处于那个情况下并选择一个合适的行动。

在现实中，玩家和主持人（DM）应该舒适地围坐在桌子旁，而且DM应当坐在首座。玩家必须有足够的空间来放纸、笔、骰子、规则书、饮料以及零食。主持人应当有额外的空间放他的地图、骰子、规则书和各种各样的笔记。

目标

角色扮演游戏与其他游戏的主要不同在于其的最终目的。其他游戏中，所有参与者都认为这个游戏有一个开始，并且在一方胜利后会结束。但这在角色扮演游戏中是不存在的，因为在这场游戏中，没有人会“胜利”。这个游戏的要点并不是赢，而是在其中得到乐趣与交流。

一场冒险通常会有一个目的：从怪兽手中保护村民；寻找失踪的公主；探索古代遗迹等。一般来说，这个目标可以在一个合理的游戏时间内达成：标准的情况是四到八个小时。这可能会要求玩家聚集一次、两次，或是三次来达成他们的目标并完成冒险。

但是游戏并不会因为冒险的结束而结束。相同的角色可以继续新的冒险。这样的一系列冒险组合起来便是一场战役。

记住，一场冒险的要点并不在于赢得胜利，而是在为了一个目标奋斗的过程中感到快乐。但是，任何特殊冒险的长度都不需要人为地加上游戏长度的限制。AD&D 游戏拥有着足够多的可以让角色的队伍持续数年的冒险。

所需的東西

除了本书的副本以外，AD&D 游戏还需要一些小东西。

你需要一些记录了角色信息的纸。TSR 出版的角色卡非常方便和易于使用，不过也可以使用其他的表格。你可以使用白纸，横格纸，甚至方格纸。一张两边尺寸相同（11×17 英寸）且能够对折的纸是最佳的选择。用铅笔记下你的角色的信息，由于在游戏中这些信息会频繁的变化，因此必须带上一个不错的橡皮擦。

一套完整的多面骰子是必要的。一套完整的骰子应包括 4 面，6 面，8 面，10 面，12 面与 20 面的骰子。准备额外的 6 面和 10 面骰子是一个不错的主意。无论如何，当你拿到这本书时，你就能够获得一套可用的多面骰。

在这些规则中，各种各样的骰子都被一个代码所代替：#个骰子，后面跟着“d”，再跟着骰子的面数。举例而言，如果你掷出一个 6 面骰，你就会看见“掷 1d6”。5 个 12 面骰被记录为“5d12”（如果你没有 5 个 12 面骰，你可以将一个 12 面骰连续投 5 次。）

如果规则说骰一个“百分位骰”或是“d100”，你需要随机得出一个 1 到 100 的随机数。产生该数字的一个方法是投两个不同颜色的 10 面骰。在你投之前，你要先决定哪个骰子代表十位数而哪个骰子代表个位数。同时投这两个骰子，将数字凑在一起组合出一个 1 到 100 的数字（“0”在两个骰子中可以被解读为“00”或是“100”）。举个例子，如果蓝色的骰子（代表十位数字）骰出了“8”，而红色的骰子（代表个位数字）骰出了“5”，那么正确的结果就是“85”。而另一个办法则相对要昂贵一些，那就是专门买一个 100 面的骰子来使用。

一个玩家至少要有几张可以将队伍前进状况记录成地图的方格纸。各种方便记录快速笔记的草稿纸，用来传递 DM 给玩家的私密消息，或者记录一些你不想弄乱自己角色卡的奇怪消息。

当所有人处于混战时，小模型会非常方便直观的表现战场的形势。这些模型根据你的喜好而可以是复杂或简单的。一些玩家使用铅或锡来制成类似的角色。也可以使用塑料士兵、象棋的棋子、桌游的棋子、骰子或纸片。

游戏的实例

为了更清楚地解释 AD&D 游戏的运行方式，请阅读后面的实例。这是发生在一次实际游戏中的典型行动。

在这个例子开始之前，三个玩家角色与鼠人（类似于狼人，但却像一只大老鼠而不是一只狼的生物）发生过冲突。鼠人负伤并逃进了一条隧道。而玩家角色正在追赶它。这个团队由两个战士和一个牧师组成。战士 1 是团队的领导者。

DM: 你们已经沿着隧道走了大约 120 码了。地板积着脚踝深的寒冷刺骨的水。有时你们会觉得有什么东西在摩擦你的脚。腐烂的气味越来越浓郁。隧道逐渐被冷雾充斥。

战士 1: 我不喜欢这里。我们可以在前面找到门或者分岔路吗？

DM: 你根本无法在被你的火把所照亮的范围里看到这条隧道的尽头，哪怕是任何的岔路和门。

牧师: 那个被我们攻击的鼠人逃到这边了，我们现在除了继续走之外无处可去。

战士 1: 除非在路上我们漏过了一道暗门。我讨厌这个地方；它让我全身都起鸡皮疙瘩了。

战士 2: 可我们必须追踪那个鼠人。我觉得我们应该接着走下去了。

战士 1: 好吧，那我们继续在隧道中保持移动。但要张大你的眼睛观察你看到的任何可能是一道门的东西。

DM: 你们又在隧道中走了 30 还是 35 码，你在地板上发现了一堆石块。

战士 1: 石块？我要走近看看。

DM: 这是被切成块状的大概 12 至 16 英寸长宽和 18 英寸或更高的石头。它看起来和隧道中的其他岩石的材质不同。

战士 2: 它在哪里？是堵在道路的中央还是堵在一边？

DM: 它靠在一边。

战士 1: 我能移开它吗？

DM（看了看战士 1 角色的力量）：可以，你不需要花费多少功夫就可以移开它。

战士 1: 嗯……这显然是某种标记。我要搜寻这周围是否有暗门存在。我要仔细的检查墙壁。

DM（在玩家看不到的规则书后掷了几个骰子）：你们没有从墙壁中检查出任何蹊跷。

战士 1: 它一定在这附近。天花板呢？

DM: 你没办法触碰到天花板。它在你可以摸到的极限外一英尺左右。

牧师: 哦！我明白了。这块石头不是一个标记，而是一个步骤！我要爬到石头上用手戳天花板。

DM（投了一个骰子）：你大概戳了 20 多秒钟，隧道的天花板突然发生了变化。你发现了一个升降梯的嵌板。

战士 1: 一定要小心地打开它。

牧师: 我小心地将它拉出几英寸，然后缓慢的推开它。我可以看到什么？

DM: 你的头仍低于开口，但是你可以看见里面的一角泛着微光。

战士 1: 我们合力把他抬得高一点，让他可以更好的观察里面。

DM: 好的，那么你的伙伴把你抬高，让你可以进入房间……

战士 1: 不，不！是我们把牧师抬得高一点，让他的头部正好可以高过开口，可以看见里面。

DM: 好的，你把他抬高了一英尺。你们俩一人抬着他的一只脚。牧师，你看到了另一个隧道，就像你们现在所处的这个隧道一样，但是它只有一个方向。透过微光，你看见在 10 码之外有一个门。一条泥泞的爪印从你所处的开口延展到那道门。

牧师: 好，我想让战士第一个走。

DM: 当他们把你放下来的时候，你们听见了一些从下方隧道所传来的咕啾声、击水声、以及武器发出的叮当响声。他们听起来快要接近你们了。

牧师: 快上去！快上去！把我推进洞里！我抓住开口的边沿自己上去，然后我要拉一个人上来。

（三个角色爬到了洞里）

DM: 那块嵌板怎么办？

战士 1: 我们把它放回去。

DM: 嵌板划回槽里的过程中发出了悦耳响亮的“咔”的声音，与此同时，下面的咕啾声更响亮了。

战士 1: 这真是太棒了，他们都听见了。牧师，到嵌板那里贴着好好听听下面的动静。我们俩好好检查一下这里。

DM: 牧师，你听见了下面传来叫喊声和脚步声。然后你所站着的嵌板被一记重击砸得摇晃起来。

牧师: 它们试图把它打开！

DM（对着战士们）：你俩检查着门道，你看见了一个有一张小床，一张小桌子，和两张小椅子的又脏又小的房间。在床上缩着一个蜷成团的鼠人。它背对着你。在对面的墙上还有一个门，在角落里摆着一个锣。

战士 1: 这鼠人会动吗？

DM: 它一动不动。牧师，嵌板再次受到重击。你已经可以看到它上面的小裂缝了。

牧师: 你们俩快做点什么！要是这块嵌板被打坏，那我就完了。

战士 1: 好，马上就来！我进入房间，用我的盾牌动动那个鼠人。它有什么反应？

DM: 没有。你看见床上有一滩血。

战士 1: 这个是我们之前战斗过的那个鼠人吗？

DM: 谁知道呢？在你看来所有的鼠人都一个样。牧师，嵌板又一次被重击了。上面的裂缝已经很大了。

牧师: 就这样吧。我要离开这块嵌板，然后到房间里去跟其他人一起。

DM: 你听到岩石撞在走廊后粉碎而发出的巨响，而在这之后的是咆哮声和吱吱声。你看见了火把的光以及那些通过门的鼠人的身影。

战士 1: 好吧，另一个战士和我移动到门那里堵住门。这里是一个狭窄的通道，一次只能让一到两个生物通过。牧师，你待在房间里，准备好你的法术。

战士 2: 终于有一次像样的战斗了！

DM: 当第一只爪子中拿着长矛的鼠人出现在洞口的时候，你听见背后传来“砰”的一声。

牧师：我转身看。发生了什么？

DM：在房间后方的门被破坏了。站在门口的是一只你从未见过的两只手都拿着锤子的巨大而丑陋的鼠人。两只红色的眼睛在黑暗中闪闪发光。它正用一种让你觉得毛骨悚然的方式舔着上颚。

牧师：啊啊啊啊！我大声地呼喝着我的神的圣名，然后把床上那个死去的鼠人的尸体掷向那个巨大鼠人，然后那具尸体会横在它的前面。朋友们，我这里需要帮助！

战士 1（对战士 2）：去帮他，我会在这里挡住那些鼠人的。（对 **DM：**）我要去攻击第一个来到门口的鼠人。

DM：当战士 2 转身去帮助你时，巨大的鼠人看着地上的鼠人尸体，它的下颚降了下来。它回头看着你并说：“这是伊格纳兹。它是我的兄弟。而你们杀了他。”然后他举起了锤子飞跃向你们。

一场激烈的战斗在这时开始了。DM 使用了战斗规则来进行战斗。如果这些角色能够生存下来，他们可以继续根据他们的选择而前进。

术语表

属性 (Ability)：代表玩家角色所能拥有的六种自然特质的基本概念：力量、敏捷、体质、智力、灵知和魅力。玩家角色的属性都是在游戏开始时通过投掷 6 面骰子 (D6 骰) 来确定的。在整个游戏中，许多行动的失败或成功都会通过属性值来决定。

属性检定 (Ability check)：针对于你的某一项角色属性值骰 1d20 (掷骰时可能会得奖励或惩罚作为调整)。检定结果等于或小于你的角色属性值即表明你所尝试进行的行动成功了。

AC：防御等级 (Armor Class) 的缩写。

阵营 (Alignment)：这是用于反映玩家角色对于社会和宇宙间的力量的基本态度的一个因素。这些以守序与混乱、善良与邪恶所组成的九个类别能够用于表明角色的关系。每个人玩家角色的阵营在玩家创造这个角色时就已经选择好了。

影响区域 (Area of effect)：法术或喷吐武器将对该区域内的所有生物都产生作用，除非他们进行一次豁免检定。

防御等级 (Armor Class)：一种防御上的保护性评级，简称 AC。数值范围从最差 (无甲) 的 10 到最好 (非常强大的魔法护甲) 的 -10。AC 越高，角色在受到攻击时就越脆弱。

攻击检定 (Attack roll)：使用 1d20 骰来确定一次攻击是否成功命中。

弯杆/举门检定 (Bend bars/lift gates roll)：通过百面骰来确定角色是否成功地弯曲了金属棒、举起了吊闸或成功地完成了类似的工作。该能力基于力量并如表格 1 所示。

奖励法术 (Bonus spells)：一名祭司能够因为他的高灵知而在不同的法术等级中获得额外的法术位；如表格 5 所示。

喷吐武器 (Breath weapon)：从一条龙或其他生物口中如同呼吸般喷出的物质，不需要进行攻击检定。在该影响区域中的生物需要进行豁免检定。

Cha：魅力 (Charisma) 的缩写。

施法失败率 (Chance of spell failure)：祭司在施展法术时失败的几率。它基于灵知并如表格 5 所示。

法术习得率 (Chance to know spell)：一名法师能否成功学习新法术时的几率。它基于智力并如表格 4 所示。

魅力 (Charisma)：简称 Cha。这个属性值代表着角色的说服力、个人魅力和领导能力。

职业 (Class)：角色的主要行业或事业。

通用语 (Common)：这是 AD&D 游戏中的所有玩家角色都能说的语言。其他语言的读写可能需要使用熟练槽。

Con：体质 (Constitution) 的缩写。

体质 (Constitution)：简称 Con。这个属性值代表着角色的体魄、韧性和健康状况。

d：骰子 (dice 或 die) 的缩写。比方说，投掷 2d6 即意味着玩家投掷 2 个 6 面骰。

d3：因为没有能够作为 3 面骰的东西，因此在投掷 d3 骰的时候使用 d6 骰，这时把 1 和 2 视作 1，3 和 4 视作 2，5 和 6 视作 3。

d4: 4 面骰。

d6: 6 面骰。

d8: 8 面骰。

d8: 8 面骰。

d10: 10 面骰。两个 d10 骰可以当作百分骰来使用。

d12: 12 面骰。

d20: 20 面骰。

d100: 要么是实际的 100 面骰，要么是使用两个不同颜色的 10 面骰作为百分骰投掷。

DMG: *地下城指南*。

伤害 (Damage): 一次成功的攻击或其他不利的情况而导致的效果，它体现在生命值上。

亚人 (Demihuman): 不属于人类的玩家角色：矮人、精灵、侏儒、半精灵或半身人。

Dex: 敏捷 (Dexterity) 的缩写。

敏捷 (Dexterity): 简称 Dex。这个属性值结合了角色的灵活性、反应能力和手眼协调性等要素。

转职角色 (Dual-class character): 人类在已经提升数个等级之后可以切换他的角色职业。只有人类能够转职。

负重 (Encumbrance): 它表示角色能够负载多少磅重。他能够负载多少和这些负重将如何影响他的移动力都基于该角色的力量，如表格 47 和表格 48 所示。

能量吸取 (Energy drain): 除了使生命值减少的攻击之外，某些生物（尤其是亡灵）还可以从角色的职业等级中吸取能量。

经验值 (Experience points): 简称 XP。角色因其完成了一个冒险（由地下城主确定）时，他在做某件与自己的职业相关的事情表现得特别好时，又或者他解决了一个重要的问题时所得到的点数。经验值的积累将使角色得以提升他的职业等级，勇士如表格 14 所示，法师如表格 20 所示，祭司如表格 23 所示，游荡者如表格 25 所示。

随从 (Follower): 被角色的名声所吸引，从而被雇佣的非玩家角色。

凝视攻击 (Gaze attack): 某些生物的能力，比如说石化牛，它们仅仅只需要通过与受害者的眼神接触就能发起进攻。

追随者 (Henchmen): 这些非玩家角色主要是出于忠诚和对冒险的热爱而为角色工作。角色能够拥有的追随者数量基于他的魅力，如表格 6 所示。由 DM 和玩家共同控制这些追随者。

雇工 (Hireling): 这些非玩家角色只为了钱而工作。雇工完全在 DM 的控制之下。

生命骰 (Hit Dice): 角色的生命值通过投掷这种骰子而被确定。每当角色获得新的职业等级就投一次或多次生命骰，直至达到一定等级。比如说，一个战士在他的第一级时只有 1 个 10 面的生命骰 (1d10)，但是当他升到第二级时，玩家能够通过投掷第二个 d10 来增加角色的生命值。

生命值 (Hit points)：这个数值代表着：1、通过投掷生命骰来决定一个角色被杀害之前他能承受多少伤害。这些失去的点数通常都可以通过休息或治疗来得以恢复。2、通过武器或怪物所确定造成的某次特定攻击的伤害，就是从玩家的生命值总量中减去的数值。

热感视觉 (Infravision)：这种能力使部分角色种族和怪物能够在黑暗中视物。一般来说，热感视觉能够看穿 60 英尺的黑暗。

先攻 (Initiative)：使你能够在战斗回合中先行动，一般通过投掷 10 面骰并由较低的点数决定。先攻会因为突袭而无法使用。

Int：智力 (Intelligence) 的缩写。

智力 (Intelligence)：简称 Int。这个属性值代表了角色的记忆、推理和学习能力。

斜体格式 (Italic type)：这种排版格式主要用于标明法术和魔法物品。

等级 (Level)：几种不同游戏因素的位阶的任何变量，特别是：1、职业等级用于衡量角色能力，从第一级开始的冒险者能够通过积累经验值来升到 20 级或以上。角色在每个等级上都能获得新的能力。2、法术等级用于衡量法术威力，能够施展法术的角色只能使用符合其职业等级的法术。法师的法术总共有九个等级（详见表格 21），祭司的法术总共有七个等级（详见表格 24）。

基础忠诚 (Loyalty base)：当形势变得举步维艰的时候，该调整用于增加或减少的你的追随者继续留下来的几率。它基于角色的魅力，如表格 6 所示。

M：材料成分 (material component) 的缩写。

魔法防御调整值 (Magical defense adjustment)：当你的精神受到法术的攻击时，该调整用于增加或减少你的豁免检定成功率。它基于角色的灵知并如表格 5 所示。

机动性 (Maneuverability class)：反映了在空战中的飞行生物其转向难易度的排名。每个等级——从最好的 A 到最差 E——都被具体地记录了相应的战斗能力。

材料成分 (Material component)：简称 M。用于施展某个法术的所必须持有的特定物品。

最大举力 (Maximum press)：角色可以把多重的东西举过头顶。该能力基于力量并如表格 1 所示。

近战 (Melee)：角色使用剑、爪或拳头进行近距离的接触战，而非通过远程武器或法术来战斗。

远程战斗 (Missile combat)：通过使用投射武器或投掷武器所进行的战斗。由于并非白刃战，因此该规则与常规战斗略有不同。

移动力 (Movement rate)：这个数值用于计算角色在一回合中能够以多快的速度移动多远。该数值在室外以 10 码为单位，在室内以 10 英尺为单位。因此，某人的移动力为 6，他在野外每回合可以移动 60 码，但当他身处于地下城时，每回合就只能移动 60 英尺。

MR：移动力 (movement rate) 的缩写。

兼职角色 (Multi-class character)：亚人能够把经验值分成对应的份额以同时提升两个或更多职业。人类不能进行兼职。

神系 (Mythos)：Mythoi 的复数。关于某个完整信仰的特殊节日或地点，其中包括神的神殿。

中立 (Neutrality)：其信仰介于善良或邪恶、守序或混乱之间的角色的哲学立场或阵营。

非人类 (Nonhuman)：任何既不是人类也不是亚人的类人生物。

非玩家角色 (Nonplayer character)：简称 NPC。由 DM 而非玩家控制的任何角色。

NPC：非玩家角色 (Nonplayer character) 的简称。

开门检定 (Open doors roll)：通过 20 面骰来确定角色是否成功地打一扇沉重或卡住的开门，或成功地完成了类似的工作。该能力基于力量并如表格 1 所示。

禁止学派 (Opposition school)：选择了专精学派的人无法从被直接对立的禁止学派中学习法术。

PC：玩家角色 (player character) 的缩写。

百分比率 [%] (Percentage [or percent] chance)：用 1 至 100 之间的数字来表达某个事件所发生的概率。如果角色能够使某个事件发生的百分比率为 X，玩家能投掷百分比率骰来进行确认。

百分骰 (Percentile dice)：一个百面骰或两个 10 面骰能够被用于进行百分比率检定。如果是使用 2d10，那么它们将使用不同的颜色，一个代表十位数，而另一个代表个位数。

玩家角色 (Player character)：简称为 PC。在角色扮演游戏中玩家所控制的角色。

毒素豁免 (Poison save)：该调整用于增加或减少你在对毒素进行豁免检定时成功率。它基于体质并如表格 3 所示。

首要属性 (Prime requisite)：角色职业最为重视的属性值。例如战士的力量。

熟练 (Proficiency)：角色学习的技能不会被受限于其职业，这给予了他更高的几率来完成冒险中某些特定的工作。角色会随着等级的提升而获得武器和非武器的熟练槽，如表格 34 所示。熟练是这个游戏的可选规则。

熟练检定 (Proficiency check)：投掷一个 20 面骰，通过比较掷骰结果在进行加减调整后得到的数值与角色相关属性值来决定角色能否成功完成某个工作。如表格 37 所示（调整后的掷骰结果必须等于或小于该行动所对应的属性值才能成功）。

种族 (Race)：玩家角色的种族：人类、精灵、矮人、侏儒、半精灵或半身人。玩家的职业受限于其种族。

射速 (Rate of fire)：简称 ROF。投射武器或投掷武器在一回合中能够进行射击的次数。

反应调整 (Reaction adjustment)：当角色对其行动进行掷骰检定，该调整能够用于增加或减少其成功率。这种调整的用途可以参考突袭（如以基于敏捷的表格 2 所示）和角色与其他有智力的存在的反应（如基于魅力的表格 6 所示）。

再生 (Regeneration)：比通常愈合得更快的能力，它基于非常高的体质，如表格 3 所示。

抗力 (Resistance)：这种天生能力能够抵抗某些攻击，例如魔法。比方说，侏儒因其拥有的法术抗力而在对法术进行豁免检定时获得奖励（表格 9）。

复生存活 (Resurrection survival)：角色有几率能够被魔法从死亡中复活。它基于体质并如表 3 所示。

可逆 (Reversible)：法术能够通过被“倒着”施展从而达到与平时相反的效果。

ROF：射速 (rate of fire) 的简称。

轮 (Round)：在战斗中约 1 分钟长的一段时间，角色可以在期间完成一个基本行动。10 轮等于 1 回合。

S: 姿势成分 (somatic component) 的缩写。

豁免检定 (Saving throw): 衡量角色对特殊类型的攻击的抵抗能力，特别是毒素、麻痹、法术和喷吐武器。通过进行 1d20 检定来确定是否成功。

魔法学派 (School of magic): 基于魔法能量的类型总共被分为九个法术学派。把他们的精力集中于某个法术学派的法师被称为专精法师。在本书结尾的法术部分，部分法术的具体学派在法术名称之后被注明。

姿势成分 (Somatic component): 简称 S。施法者必须使用手势来施展特定的法术。一个绑住了双手的法师不能施展包括有姿势成分的法术。

专精法师 (Specialist): 专精于某个法术学派的法师，与研究所有法术的巫师相反。

法术免疫 (Spell immunity): 使某些生物能够对抗幻术或其他特定法术的保护，它基于高智力值 (表格 4) 或高灵知值 (表格 5)。

领域 (Sphere of influence): 总共有十六种祭司法术，祭司可能会拥有当中的主要权限 (他最终能学会该领域的所有法术) 和次要权限 (他只能学会低等级的法术)。

Str: 力量 (Strength) 的缩写。

力量 (Strength): 简称 Str。这个属性代表了角色的肌肉力量、耐久力和持久力。

突袭检定 (Surprise roll): 在某个角色或队伍在遭遇其他人时，由地下城主投掷 10 面骰决定是否出现突袭。当掷出突袭 (结果为 1、2 或 3) 时取消第一个战斗回合的先攻检定。

身体休克 (System shock): 通过百分率检定来确定角色是否能够在魔法效果的影响中生存下来，例如被石化时。它基于体质并如表格 3 所示。

THACO: 零级命中值 (To Hit Armor Class 0) 的缩写。这个数值是角色对防御等级为 0 的目标攻击时，其命中所需的检定结果。

命中检定 (To-hit roll): 攻击检定 (attack roll) 的另一种说法。

回合 (Turn): 游戏中的大约 10 分钟时间；特别用来在计算各种各样的法术效果的持续时间。1 回合为 10 轮。

斥退亡灵 (Turn undead): 牧师或圣武士所拥有的这种能力可以驱赶亡灵，例如骷髅或吸血鬼。

V: 言语成分 (verbal component) 的缩写。

言语成分 (Verbal component): 简称 V。在施展法术时必须说出的特定单词或声音。

武器速率 (Weapon speed): 以参战者所使用的武器来对其先攻进行调整。

Wis: 灵知 (Wisdom) 的缩写。

灵知 (Wisdom): 简称 Wis。这个属性代表了角色的直觉、判断力、常识以及意志力。

XP: 经验值 (experience points) 的缩写。

逐步创建角色

你可以依次通过阅读第一章至第六章（第五章是可选的）的内容来在 AD&D 游戏中建立一个角色。而总结了必须的步骤的本章节将告诉你如何生成角色的属性值、种族和职业，如何决定他的阵营，如何挑选熟练和购买装备。如果你遇到你所不能理解的术语，请不必担心，它们都会在第一章节至第六章中被详细说明。当你按照下面的列表完成角色卡时，你的角色就已经做好冒险的准备！

步骤 1：投掷属性值（第一章）

力量、敏捷、体质、智力、灵知和魅力是你的角色所需要的属性值。

步骤 2：选择种族（第二章）

种族的属性值要求如表格 7 所示，然后根据该种族调整值来调整角色的属性值：

| | | |
|-----|------|------|
| 矮人 | 体质+1 | 魅力-1 |
| 精灵 | 敏捷+1 | 体质-1 |
| 侏儒 | 智力+1 | 灵知-1 |
| 半精灵 | 无调整 | |
| 半身人 | 敏捷+1 | 力量-1 |
| 人类 | 无调整 | |

角色所得的特别高或特别低的属性值而导致的各种奖励或惩罚如表格 1 至 6 所示。

请参考第二章的种族详述，并记录这个角色的种族特性。

最后，请通过查阅表格 10、11 和 12 来确定角色的身高、体重、起始年龄以及年龄对他的影响。

步骤 3：选择职业（第三章）

| | |
|-----|---|
| 矮人 | 战士、牧师、盗贼、战士/盗贼、战士/牧师 |
| 精灵 | 战士、游侠、牧师、巫师、盗贼、战/巫、战/贼、巫/贼、战/巫/贼 |
| 侏儒 | 战士、幻术师、牧师、盗贼、战/牧、战/幻、战/贼、牧/幻、牧/贼、幻/贼 |
| 半精灵 | 战士、游侠、巫师、牧师、德鲁伊、盗贼、吟游诗人、战/牧、战/贼、战/德、战/巫、牧/游、牧/巫、贼/巫、战/巫/牧、战/巫/贼 |
| 半身人 | 战士、牧师、盗贼、战/贼 |
| 人类 | 战士、圣武士、游侠、巫师、幻术师、牧师、德鲁伊、盗贼、吟游诗人 |

为你的角色选择一个其种族可用的职业。

职业的基础属性值要求如表格 13 所示。

如果你的角色是战士、圣武士或游侠，且该角色不是半身人并且拥有 18 的力量值，请通过投掷 d100 来确定他的超凡力量。超凡力量的调整奖励如表格 1 所示。

如果你的角色是通才巫师，请通过查阅表格 4 来记录他的最高法术等级、习得法术率以及其可知的每等级法术上限。向你的 DM 咨询角色所知的法术。

如果你的角色是牧师，请通过查阅表格 5 来记录他的奖励法术位和施法失败率，记录 PC 所拥有的领域法术。

如果你的角色是盗贼，请通过查阅表格 26 来记录他的基础盗窃技能值，并根据表格 27 和 28 来对这些数值进行调整。把 60 点分摊到这些技能上，单项不超过 30 点。

如果你的角色是吟游诗人而非盗贼，请通过查阅表格 33 来记录他的技能值，并根据表格 27 和 28 来对这些数值进行调整，最后把 20 点分摊到这些技能上。

步骤 4：选择阵营（第四章）

在选择阵营时请遵守各职业的限制：

| | |
|--------|------------|
| 圣武士 | 守序善良 |
| 游侠 | 守序、中立或混乱善良 |
| 各神系的祭司 | 符合其信仰的任何阵营 |
| 吟游诗人 | 任意中立阵营 |
| 其他 | 任意 |

步骤 5：记录豁免检定和零级命中值（第九章）

请通过查阅表格 60 来确定你的角色的基础豁免检定值，并通过查阅表格 53 来确定你的角色的零级命中值。

步骤 6：投掷生命值（第三章）

为你的角色投掷相符的生命骰。如果该角色是兼职角色，则投掷所有相符的生命骰并取该结果的平均值。

| | |
|-----|------|
| 勇士 | 1d10 |
| 祭司 | 1d8 |
| 游荡者 | 1d6 |
| 巫师 | 1d4 |

步骤 7：记录基础移动（第十四章）

从表格 64 中找到并记录角色的基本移动力。如果使用了负重的可选规则，请从表格 47 找到并记录负重对移动力及战斗能力的相关调整。

步骤 8：选择熟练（第五章，可选）

确定角色的武器及非武器熟练槽如表格 34 所示。你可以为角色的增加数量等同于他的非武器熟练槽的已知语言（详见表格 4）。

选择武器熟练槽。如果这个角色是战士，你可以选择武器专精。

选择非武器熟练槽。记录角色的相关能力和检定调整。

步骤 9：武装你的角色（第六章）

请通过查阅表格 43 来确定你的角色的起始资金，并使用表格 44 来为你的角色的起始装备付款。

请通过查阅表格 46 来确定你的角色的防御等级，并对其基础防御等级进行调整。

记录每一种武器的重量、大小、伤害、射速和射程等信息，如果游戏使用了类型和速度等可选规则，那么也要把这些因素记录下来。

第一章：玩家角色属性值

要进入到 AD&D 游戏的世界冒险，你首先需要创建一个角色。

你所创造的是这个游戏的奇幻国度中的另一个你，这个虚构的角色将在你的控制下代替你去探索地下城主（DM）所创造的世界。在 AD&D 游戏中的每个角色都有六种属性：力量、敏捷、体质、智力、灵知、魅力。前三种属性代表角色的身体素质，而后三种属性则量化了他的精神和人格特质。

每个在 AD&D 游戏中的角色都有六项属性：力量、敏捷、体质、智力、灵知和魅力。前三项属性代表角色的身体性质，而后三项量化了精神和人格特征。

这些规则贯穿全文，以下为各项属性的缩写：力量——Str；敏捷——Dex；体质——CON；智力——Int；灵知——Wis；魅力——Cha。

掷出属性值

首先，让我们来看看如何生成角色的属性值，各个属性的定义将在这之后被给出。

六项属性值是由投掷六面骰而随机获得的一个从 3 至 18 之间的数值。这里有几种方法可以用来掷出这些属性。

- **方法 I：** 掷三次六面骰（3d6）；骰子所得的总数便是你的角色的力量值。重复投掷以得到敏捷、体质、智力、灵知和魅力值。该方法掷出的属性值范围是从 3 到 18，大部分结果是从 9 到 12。只有很少角色有高属性（15 或更高），因此你应该珍惜这类角色。

可替代的掷骰方式

用方法 I 创造的人物的属性值经常是在 9 到 12 之间。如果你想要扮演一个真正的英雄角色，请询问你的 DM 是否同意玩家使用可选方法来掷出角色的属性值。这些可选方法是用来生成高于平均水平的角色的。

- **方法 II：** 掷两次 3d6，记下各次掷出的总值。使用你更喜欢的任意一个结果来作为你角色的力量属性值。重复投掷以得到敏捷、体质、智力、灵知和魅力值。这允许你在每一对数值中选择较好的那个，通常可以保证你的角色没有什么很低的属性值（但低属性值并没有那么坏！）。

- **方法 III：** 掷六次 3d6，然后记下每次掷出的总值。根据你的喜好将掷出的数值分配到你的角色的六项属性上。这给了你定制角色的机会，尽管你无法保证获得高属性。

- **方法 IV：** 掷十二次 3d6，然后记下这十二次的结果。从中选出六个值（通常是六个最高的值）然后将它们分配在你的角色的六项属性上。

作为一个例子，琼掷了十二次 3d6 然后得到了这些结果 12、5、6、8、10、15、9、12、6、11、10 和 7。琼选择了其中六个最高的数值（15、12、12、11、10 和 10），并分配它们到她的角色的属性上，从而创造出她所希望的角色能拥有的优势和劣势（请参阅本章节所描述的属性说明）。

- **方法 V：** 掷四次六面骰（4d6），丢弃最低的数值并将其余的三个值相加。再重复五次，然后根据你的喜好将六个的数值分配在你的角色的属性上。这是一个能够让你快速得到好角色的方法，不过你依然可能会得到低的数值（毕竟你有可能在四个骰子上都出 1！）。

- **方法 VI：** 这个方法可以在你想要创造一个特定类型的角色时使用。这并不能保证你获得你想要的角色，但它可以提高你得到他的机会。

各个属性值都从 8 开始。然后掷七次骰子。这些骰子掷出的值可以根据你的喜好加在各属性值上。每个骰子所掷出的全部点数必须加在同一个属性上。例如，某个骰子掷出了 6，那么 6 点必须全部都分

配到一项属性上。你可以将尽可能多的掷骰数值加到任意一项属性上，但属性值不能超过 18。如果你不能准确地用掷骰数值得出一个 18，那么你就无法得到一项数值为 18 的属性。

属性值

下面描述了六项角色属性。每段描述都会告诉你这项属性包括了什么，还有它的具体游戏效果。在每个属性描述末尾的是每个属性的调整和游戏信息的表格。带有蓝色阴影的属性值只能通过特殊的方式来获得，无论是因为好运（找到魔法书从而提升属性）或是厄运（被生物攻击从而降低属性值）。

力量 (Strength)

力量 (Str) 代表角色的力气、耐力和精力。这项属性是勇士首要属性，因为他们必须身体强壮才能穿戴护甲和挥舞沉重的武器。如果战士的力量达到 16 或更高，那么他能得到额外的 10% 经验值奖励。

此外，所有力量值达到 18 的勇士都需要掷百分骰来决定其超凡力量（详见术语表）；超凡力量能够提升角色击中敌人的几率，提升他每次攻击造成的伤害，提升他在不遭受负重惩罚的情况下能携带的重量，提升角色强行打开门和类似东西的能力。

本节中的关于力量的其余部分由对表格 1 中每列的解释构成。在阅读的时候请参考表格。

命中率对在战斗中投掷 1d20（一种 20 面骰子）攻击检定而得到结果进行增加或减少。奖励（正数）让你更容易击中敌人；而惩罚（负数）则让你更难以击中他。

伤害调整同样应用于战斗。将表格中的对应数字与投掷伤害检定而得出的结果进行增加或减少（无论增减，一次成功的攻击检定都不会造成低于 1 点的伤害）。例如，一把短剑通常会造成 1d6 点伤害（1 到 6）。有着 17 力量的攻击者可以造成 1 点额外伤害，也就是 2 到 7 点伤害。伤害调整值同样适用于远程武器，但获得奖励的弓必须是特制的；弩永远无法从使用者的力量获益。

负重是角色在没有负重（负重衡量了角色的物品如何阻碍他的行动——见术语表）的情况下能拿的重量（磅）。这个重量是以磅为单位的。携带着对应重量的角色能够以他的最高移动力来移动。

最大负重是角色能够举起并举过头顶的最大重量。角色在这种情况下无法走得太远。没有人类或类人生物可以在没有超凡力量的情况下将超过他身体两倍重量的东西举过头顶。1987 年时，举重的世界纪录是 465 磅。一个力量值为 18/00 的英雄般的战士能够以同样的方式举起 480 磅，他甚至可以在相当一段时间内持续这样举重！

开门表示角色强行打开一扇厚重或卡住的门的成功率。当角色试着强行打开一扇门时，掷 1d20。当结果等于或小于列出的数字时，门就被打开了。角色可以一直尝试打开一扇门直到最终打开它，但每次尝试都需要花费时间（具体多少要看 DM）并发出很大的噪音。

括号中的数字是打开锁住、被禁止通行或附有魔法的门的几率（根据 d20），但每扇门都只能尝试一次。如果失败，角色就无法打开它。

弯杆/举门说明了角色弯折普通的金属棍棒，举起一扇垂直的门（吊闸门）或者完成类似的蛮力行为的百分比率（掷百分骰）。在角色尝试进行该行为时进行百分比检定。如果掷骰结果等于或小于表格 1 中列出的数值，那么角色就成功弯曲金属棍棒或举起吊闸。但如果尝试失败，那么角色就再也无法完成这件事。然而，一个角色可以试图弯曲他所不能弯曲的金属棍棒，或试图举起他所不能举起的门，反之亦然。

| 表格 1: 力量 | | | | | | | |
|----------|-----|------|----|------|----|-------|----|
| 力量值 | 命中率 | 伤害调整 | 负重 | 最大负重 | 开门 | 弯杆/举门 | 备注 |
| 1 | -5 | -4 | 1 | 3 | 1 | 0% | |
| 2 | -3 | -2 | 1 | 5 | 1 | 0% | |
| 3 | -3 | -1 | 5 | 10 | 2 | 0% | |

| | | | | | | | |
|----------|----|-----|------|------|---------|-----|------|
| 4-5 | -2 | -1 | 10 | 25 | 3 | 0% | |
| 6-7 | -1 | 无 | 20 | 55 | 4 | 0% | |
| 8-9 | 正常 | 无 | 35 | 90 | 5 | 1% | |
| 10-11 | 正常 | 无 | 40 | 115 | 6 | 2% | |
| 12-13 | 正常 | 无 | 45 | 140 | 7 | 4% | |
| 14-15 | 正常 | 无 | 55 | 170 | 8 | 7% | |
| 16 | 正常 | +1 | 70 | 195 | 9 | 10% | |
| 17 | +1 | +1 | 85 | 220 | 10 | 13% | |
| 18 | +1 | +2 | 110 | 255 | 11 | 16% | |
| 18/01-50 | +1 | +3 | 135 | 280 | 12 | 20% | |
| 18/51-75 | +2 | +3 | 160 | 305 | 13 | 25% | |
| 18/76-90 | +2 | +4 | 185 | 330 | 14 | 30% | |
| 18/91-99 | +2 | +5 | 235 | 380 | 15 (3) | 35% | |
| 18/00 | +3 | +6 | 335 | 480 | 16 (6) | 40% | |
| 19 | +3 | +7 | 485 | 640 | 16 (8) | 50% | 山丘巨人 |
| 20 | +3 | +8 | 535 | 700 | 17 (10) | 60% | 石巨人 |
| 21 | +4 | +9 | 635 | 810 | 17 (12) | 70% | 霜巨人 |
| 22 | +4 | +10 | 785 | 970 | 18 (14) | 80% | 火巨人 |
| 23 | +5 | +11 | 935 | 1130 | 18 (16) | 90% | 云巨人 |
| 24 | +6 | +12 | 1235 | 1140 | 19 (17) | 95% | 风暴巨人 |
| 25 | +7 | +14 | 1440 | 1750 | 19 (18) | 99% | 泰坦 |

敏捷 (Dexterity)

敏捷 (Dex) 涵盖了几个身体素质，包括手眼协调度、肢体灵活度、反应速度、反射和平衡能力。敏捷影响角色对威胁或突袭的反应能力，影响他使用投掷武器和弓类武器时的精准度，影响他闪避敌人攻击的能力。它是盗贼们的首要属性，会影响他们的专业技能。敏捷值达到 16 或更高的盗贼能得到额外的 10% 经验值奖励。

反应调整 对角色意外遇到 NPC 们时用于确定是否会被突袭的检定进行了调整。调整值越高，角色就越不可能被突袭。

远程攻击调整 是用来在角色使用远程武器（弓或投掷武器）时对他的掷骰进行调整。正数将使角色的远程攻击更容易命中目标，而负数则会使其更难命中目标。

防御调整 应用于角色对抗可被躲闪的攻击——例如 *闪电束*、*落石术*——时的豁免检定（见术语表）。它同样可以调整角色的防御等级（见术语表），代表他躲避普通远程或近战攻击的能力。例如，拉斯正穿着的链甲使他防御等级达到 5。如果他的敏捷是 16，他的防御等级被 -2 调整后变为 3，这将让他更难被击中。如果他的敏捷是 5，他的防御等级被 +2 调整后变为 7，这将让他更容易被击中（在一些情况下，敏捷对于防御等级的奖励是不会生效的。这通常发生在角色被从背后攻击或者在他行动受到限制——例如在俯卧时、被绑起来时、在窗台上时，在爬绳子时受到攻击）。

| 表格 2: 敏捷 | | | |
|----------|------|--------|------|
| 敏捷值 | 反应调整 | 远程攻击调整 | 防御调整 |
| 1 | -6 | -6 | +5 |
| 2 | -4 | -4 | +5 |
| 3 | -3 | -3 | +4 |
| 4 | -2 | -2 | +3 |
| 5 | -1 | -1 | +2 |
| 6 | 0 | 0 | +1 |
| 7 | 0 | 0 | 0 |

| | | | |
|-------|----|----|----|
| 8 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 0 | 0 | 0 |
| 10-14 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 0 | 0 | -1 |
| 16 | +1 | +1 | -2 |
| 17 | +2 | +2 | -3 |
| 18 | +2 | +2 | -4 |
| 19 | +3 | +3 | -4 |
| 20 | +3 | +3 | -4 |
| 21 | +4 | +4 | -5 |
| 22 | +4 | +4 | -5 |
| 23 | +4 | +4 | -5 |
| 24 | +5 | +5 | -6 |
| 25 | +5 | +5 | -6 |

体质 (Constitution)

角色的体质 (Con) 代表了他的体能、身体素质、健康情况及对苦难，伤害，疾病等造成身体损害的因素的抵抗能力。因为这项属性影响角色的生命值和魔法带来的物理变形的巨大冲击中存活或在濒死中复生的几率，它对所有职业都很重要。有些职业有最低体质值要求。

角色的初始体质值是该角色能从死亡中复生或复活的次数的限制。每次这样的复活都会让角色的体质降低一点。魔法可以将被降低的体质属性复原到原来的数值甚至更高，*但这不会影响角色可以从死亡中复活的次数！*一旦角色用完了他的初始体质，只有权能的介入可以将他带回来，然而神祇只会复活那些最勇敢最忠诚可靠的英雄！

例如，拉斯的体质值在他冒险生涯的开始时是 12。他可以从死亡中复活 12 次。如果他死了第 13 次，那么他就再也不能被复生或复活。

生命值调整对角色投掷生命骰所得出的结果进行增加或减少。无论调整的惩罚为何，角色从生命骰上获得的生命值都不会少于 1 点。如果调整值令掷出的数值降到 0 或更低，则视最终的结果为 1。以角色当前的体质值来决定其生命值的奖励或惩罚。

只有勇士有资格获得+3 或+4 的体质奖励。即使是有着高达 17 或 18 点体质值的非勇士角色也只能获得每个生命骰+2 的奖励。

体质的奖励在角色达到 10 级（勇士和祭司则是 9 级）时结束——无论是角色的体质奖励还是生命骰。当角色高于这个等级时，他的生命值不会获得更多的生命骰和体质奖励（见第三章的角色职业描述）。

如果角色的体质在冒险途中有所改变，他的生命值将会相应地被上调或下调。角色当前的生命值调整（如果有的话）与新的调整值之差乘以角色的等级（仅到 10）然后对角色的生命值总值进行增加或减少。如果德尔塞诺拉的体质从 16 增加到 17，她在直到 10 级为止的每个等级都会获得 1 点生命值。

身体休克决定了角色在受到改变他的身体或让他的身体老化的魔法效果——例如石化，解除石化，变形，魔法老化等——中存活的百分率。它同时也可以用来判定角色是否可以在特别困难的情况下保持心智。例如，邪恶的法师将他那愚蠢的随从变形为一只乌鸦。随从的体质属性是 13，有 85% 的几率从这次变形中存活下来。假设他活下来了，他必须通过在变回原形时的对抗身体休克检定，否则他就会死去。

复生存活列出了角色被魔法复活或复生的成功率。为了让角色复活，玩家必须以百分骰掷出相等或低于列表数值的结果。不管他曾经被成功复活过多少次，只要掷骰失败，角色就依然是死亡的。只有权能介入才能将这样的角色带回来。

毒素豁免调整了人类、精灵、侏儒和半精灵对毒素的豁免检定。矮人和半身人不使用这项调整，因为他们对毒素有着特殊的抗性。DM 有关于豁免的详细信息。

再生让体质值特别高（可能是因为许愿术或魔法物品）的角色能够用极高的速度愈合并再生其伤口。角色在经过列出数字的轮数后恢复 1 点其受到的伤害。无论如何，火焰和强酸伤害（比普通方式造成更大的伤口）不能用这种方式再生。这些伤害必须以常规的方式治疗或用魔法手段处理。

| 表格 3：体质 | | | | | |
|---|--------------|------|------|------|-------|
| 体质值 | 生命值调整 | 身体休克 | 复生存活 | 毒素豁免 | 再生 |
| 1 | -3 | 25% | 30% | -2 | 无 |
| 2 | -2 | 30% | 35% | -1 | 无 |
| 3 | -2 | 35% | 40% | 0 | 无 |
| 4 | -1 | 40% | 45% | 0 | 无 |
| 5 | -1 | 45% | 50% | 0 | 无 |
| 6 | -1 | 50% | 55% | 0 | 无 |
| 7 | 0 | 55% | 60% | 0 | 无 |
| 8 | 0 | 60% | 65% | 0 | 无 |
| 9 | 0 | 65% | 70% | 0 | 无 |
| 10 | 0 | 70% | 75% | 0 | 无 |
| 11 | 0 | 75% | 80% | 0 | 无 |
| 12 | 0 | 80% | 85% | 0 | 无 |
| 13 | 0 | 85% | 90% | 0 | 无 |
| 14 | 0 | 88% | 92% | 0 | 无 |
| 15 | +1 | 90% | 94% | 0 | 无 |
| 16 | +2 | 95% | 96% | 0 | 无 |
| 17 | +2 (+3) * | 97% | 98% | 0 | 无 |
| 18 | +2 (+4) * | 99% | 100% | 0 | 无 |
| 19 | +2 (+5) * | 99% | 100% | +1 | 无 |
| 20 | +2 (+5) ** | 99% | 100% | +1 | 1/6 轮 |
| 21 | +2 (+6) *** | 99% | 100% | +2 | 1/5 轮 |
| 22 | +2 (+6) *** | 99% | 100% | +2 | 1/4 轮 |
| 23 | +2 (+6) **** | 99% | 100% | +3 | 1/3 轮 |
| 24 | +2 (+7) **** | 99% | 100% | +3 | 1/2 轮 |
| 25 | +2 (+7) **** | 100% | 100% | +4 | 1/1 轮 |
| * 括号内的奖励只适用于勇士，其他所有职业的最高奖励为每生命骰+2。 ** 对于生命值掷出 1 的结果，自动视为 2。 *** 所有生命值掷出 1 或 2 的结果被自动视为 3。 **** 所有生命值掷出 1、2 或 3 的结果被自动视为 4。 | | | | | |

智力（Intelligence）

智力（Int）代表了一个角色的记忆能力、逻辑能力和学习能力，包括那些不需要用书面文字表述的方面。智力决定了角色可以学习多少种语言。智力是法师的首要属性，他们必须拥有聪明的头脑来理解和记忆法术。智力值达到 16 或更高的巫师能得到额外的 10%经验值奖励。法师的智力决定了他可以学习哪些法术和他可以在同时间内可以记忆多少法术。只有那些高智商的人才能理解强大无比的 9 级法术。

这项属性仅仅只是提供了角色思维能力的大概定义。智力不全的角色（智力 3 或 4）可以说话（有难度），且他的行为总是倾向于本能和冲动。作为玩家角色（PC）他并非没有希望，但扮演这样的角色并不容易。低智商（智力 5 至 7）的角色也可以被称为愚蠢或迟钝的。非常聪明的人（智力 11 或 12）能够很快接受新的思想，学习速度也很快。高智商的角色（智力 13 或 14）可以在不太努力就解决大

部分问题，而异常聪明（智力 15 或 16）的角色明显超乎常人。天才角色是极具才智的（智力 17 或 18）。而超越天才的角色会比人们所能想象的还要聪明。

无论如何，心灵的真正能力并不可以用数字——I. Q.，智力值或无论什么其他的——来衡量。很多聪明甚至是无比杰出的人，他们在现实世界中无法利用自己头脑中的创意，因此表现得远低于他们的潜力。不要太依靠你角色的智力值；你必须表现出你角色应有的创造力与活力！

语言数量列出了角色除母语之外的额外语言数量。无论智力高低，每个角色都可以说他的母语。该能力仅包括说出该语言而不包括阅读和书写。DM 必须决定你的角色在开始游戏时是否已习得这些额外语言，或你的角色可以学习多少额外语言。第一个选择会让交流变得更简单，而第二个则增加了你角色扮演的机会（寻找导师，或创造一个为什么你需要该语言的理由）。此外，DM 可以限制你的语言选择以符合他的战役设定。规定一位来自冰封荒野的战士对南部的语言不了解是绝对公平的，因为他从未遇到任何去过南部的人。

如果 DM 允许角色使用熟练，这一列还表明了角色基于智力值所能得到的额外熟练槽。角色能按照他们的意愿去使用这些额外熟练槽。角色不需要为学会他的母语而使用任何熟练槽。

法术等级是表格上所列明的具有该智力值的生物所能施展法术的最高等级。

法术习得率是法师成功学习某个特定法术的百分比率。当法师在发现新的法术进行检定，而非在升级时。该法师角色必须持有能够抄录该法术的法术书才能进行检定。只要玩家骰出的结果比表格上的百分率相同或更低，他的角色就可以习得该法术并将其抄录到自己的法术书上。如果法师没有通过检定，那么他在直到升到下一级前都无法学习该法术（只要他还能使用法术）。

每级法术上限（可选规则）

这个数值表明一个法师所能学会的每个法术等级的法术数量上限。只要法师学会的特定法术等级的法术到达该上限，那么他就不能再为他的法术书添加法术（除非使用了可选规则中的研究法术系统）。

只要法师学会了某个法术，他就不能忘记该法术，也不能通过新法术来取代该法术。

比如说，法师德尔塞诺拉的智力值是 14，她目前学会了 7 个三级法术。在某次冒险中，她在被遗忘的图书馆中的阴冷书架上找到了一本老旧的法术书。当吹走书页上的尘埃时，她发现了一个自己从未见过的三级法术！她兴奋地坐下来仔细地研究了这本神秘的笔记。她学习这个法术的几率是 60%，德尔塞诺拉的玩家掷出了一个 37。于是她理解了这些奇怪的符号并把它们抄录在自己的法术书上。当她结束抄录时，她得到了第 8 个三级法术，距离她的每等级法术上限还差一个法术。如果之前习得法术的检定结果高于 60%，或者她的法术书上已经有九个三级法术，又或者该法术的法术等级高于七级（超出了她所能掌握的最高法术等级），那么她就不能学会它。

法术免疫是那些拥有极高智力的人才能做到的。免疫幻术的人能够自动通过豁免检定，他们在面对幻术或幻象时可以发现到矛盾或瑕疵。所有的收益都是累加的，因此一个智力值为 20 的角色不会被一级和二级的幻术所迷惑。

| 表格 4: 智力 | | | | | |
|----------|------|------|-------|--------|------|
| 智力值 | 语言数量 | 法术等级 | 法术习得率 | 每级法术上限 | 免疫幻术 |
| 1 | 0 * | — | — | — | — |
| 2 | 1 | — | — | — | — |
| 3 | 1 | — | — | — | — |
| 4 | 1 | — | — | — | — |
| 5 | 1 | — | — | — | — |
| 6 | 1 | — | — | — | — |
| 7 | 1 | — | — | — | — |
| 8 | 1 | — | — | — | — |
| 9 | 2 | 4 级 | 35% | 6 | — |

| | | | | | |
|--------------------------------|----|-----|------|----|-----|
| 10 | 2 | 5 级 | 40% | 7 | — |
| 11 | 2 | 5 级 | 45% | 7 | — |
| 12 | 3 | 6 级 | 50% | 7 | — |
| 13 | 3 | 6 级 | 55% | 9 | — |
| 14 | 4 | 7 级 | 60% | 9 | — |
| 15 | 4 | 7 级 | 65% | 11 | — |
| 16 | 5 | 8 级 | 70% | 11 | — |
| 17 | 6 | 8 级 | 75% | 14 | — |
| 18 | 7 | 9 级 | 85% | 18 | — |
| 19 | 8 | 9 级 | 95% | 任意 | 1 级 |
| 20 | 9 | 9 级 | 96% | 任意 | 2 级 |
| 21 | 10 | 9 级 | 97% | 任意 | 3 级 |
| 22 | 11 | 9 级 | 98% | 任意 | 4 级 |
| 23 | 12 | 9 级 | 99% | 任意 | 5 级 |
| 24 | 15 | 9 级 | 100% | 任意 | 6 级 |
| 25 | 20 | 9 级 | 100% | 任意 | 7 级 |
| * 虽然角色不会说任何语言，但他还是可以通过手势与他人交流。 | | | | | |

灵知 (Wisdom)

灵知 (Wis) 描述了角色的教化、判断力、谋略、意志力、常识和直觉。它影响角色对魔法攻击的抵抗力。它是祭司的首要属性，灵知值达到 16 或更高的祭司能得到额外的 10% 经验值奖励。灵知值达到 13 或更高的牧师、德鲁伊或其它祭司能够获得超过他们通常可用数量的额外法术。

魔法防御调整在表格 5 上被列出，它应用于攻击心灵的法术：迷惑、魅惑、恐惧、催眠、幻术、占据、暗示等。这些奖励和惩罚会自动生效，不需要角色进行任何有所意识的努力。

奖励法术表明了祭司（也只有祭司）因其高灵知而可以获得的额外法术位。请注意这些额外法术位只有在祭司有能力施放该等级法术时生效。奖励法术位是可累加的，所以灵知值达到 15 的祭司可获得两个 1 级额外法术位和一个 2 级的额外法术位。

法术失败率规定了施展特定法术时的失败率。低灵知值的祭司会承受施法失败的风险。在祭司的每次施法时进行百分率检定，如果其结果低于或等于列出的施法失败率，法术将被消耗且不会造成任何效果。请注意，灵知值为 13 或更高的角色无需担心他们的施法会失败。

法术免疫使那些高灵知角色完全免疫特定的法术、类法术能力和魔法物品的效果，如列表所示。这些免疫能力都是可累加的，因此灵知值达到 23 的角色免疫表格上被列出的灵知值 23 及以下的所有法术。

| 表格 5: 灵知 | | | | |
|----------|--------|------|-------|------|
| 灵知值 | 魔法防御调整 | 奖励法术 | 法术失败率 | 法术免疫 |
| 1 | -6 | — | 80% | — |
| 2 | -4 | — | 60% | — |
| 3 | -3 | — | 50% | — |
| 4 | -2 | — | 45% | — |
| 5 | -1 | — | 40% | — |
| 6 | -1 | — | 35% | — |
| 7 | -1 | — | 30% | — |
| 8 | 0 | — | 25% | — |
| 9 | 0 | 0 | 20% | — |
| 10 | 0 | 0 | 15% | — |

| | | | | |
|----|----|----------|-----|-----------------------|
| 11 | 0 | 0 | 10% | — |
| 12 | 0 | 0 | 5% | — |
| 13 | 0 | 1 级 | 0% | — |
| 14 | 0 | 1 级 | 0% | — |
| 15 | +1 | 2 级 | 0% | — |
| 16 | +2 | 2 级 | 0% | — |
| 17 | +3 | 3 级 | 0% | — |
| 18 | +4 | 4 级 | 0% | — |
| 19 | +4 | 1 级, 4 级 | 0% | 惊恐术、魅惑人类、命令术、友善术、催眠术 |
| 20 | +4 | 2 级, 4 级 | 0% | 遗忘术、人类定身术、衰弱射线、恐吓术 |
| 21 | +4 | 3 级, 5 级 | 0% | 恐惧术 |
| 22 | +4 | 4 级, 5 级 | 0% | 魅惑怪物、困惑术、控制情感、笨拙术、暗示术 |
| 23 | +4 | 1 级, 6 级 | 0% | 混乱术、弱智术、怪物定身术、魔魂壶、使命术 |
| 24 | +4 | 5 级, 6 级 | 0% | 指使术、群体暗示术、统治权杖 |
| 25 | +4 | 6 级, 7 级 | 0% | 厌恶/喜爱术、死亡法咒、群体魅惑 |

魅力 (Charisma)

魅力 (Cha) 估量了角色的口才，个人魅力以及领导力。尽管外表确实发挥一定作用，但这并非外表吸引力的体现。魅力对所有角色都很重要，尤其是在必须与那些非玩家人物 (NPCs)，雇佣兵，仆从和高智力怪物交流时。魅力还决定角色能雇佣的追随者的最大数量，并影响追随者、雇员和仆从的忠诚。

追随者上限规定了作为永远的仆从而侍奉玩家人物的非玩家人物的数量。这并不包括雇佣兵，武装士兵，仆人等受雇于玩家角色的人物数量。

基础忠诚表明了追随者与其它随从的忠诚值（在 *DMG* 里）。当战斗中的士气变得不可忽视时，它至关重要。

反应调整表明了角色在面对非玩家人物与高智力怪物时基于魅力的奖励与惩罚。例如，拉斯遭遇了一头半人马（一种智慧生物）。拉斯的魅力值只有 6，所以他的反应是从被当头一击开始的。他或许应该试着依靠慷慨地给予礼物与信息来克服这小小的障碍。

| 表格 6: 魅力 | | | |
|----------|-------|------|------|
| 魅力值 | 追随者上限 | 基础忠诚 | 反应调整 |
| 1 | 0 | -8 | -7 |
| 2 | 1 | -7 | -6 |
| 3 | 1 | -6 | -5 |
| 4 | 1 | -5 | -4 |
| 5 | 2 | -4 | -3 |
| 6 | 2 | -3 | -2 |
| 7 | 3 | -2 | -1 |
| 8 | 3 | -1 | 0 |
| 9 | 4 | 0 | 0 |
| 10 | 4 | 0 | 0 |
| 11 | 4 | 0 | 0 |
| 12 | 5 | 0 | 0 |
| 13 | 5 | 0 | +1 |
| 14 | 6 | +1 | +2 |
| 15 | 7 | +3 | +3 |

| | | | |
|----|----|-----|-----|
| 16 | 8 | +4 | +5 |
| 17 | 10 | +6 | +6 |
| 18 | 15 | +8 | +7 |
| 19 | 20 | +10 | +8 |
| 20 | 25 | +12 | +9 |
| 21 | 30 | +14 | +10 |
| 22 | 35 | +16 | +11 |
| 23 | 40 | +18 | +12 |
| 24 | 45 | +20 | +13 |
| 25 | 50 | +20 | +14 |

数据代表了什么

现在，你已经为你的角色创建了属性值，停下来看看它们。这些数字到底是什么意思呢？

假设你决定你的角色叫做“拉斯”，然后你为其掷出了以下属性值：

| | |
|----|----|
| 力量 | 8 |
| 敏捷 | 14 |
| 体质 | 13 |
| 智力 | 13 |
| 灵知 | 7 |
| 魅力 | 6 |

拉斯既有长处也有短处，不过由你来决定每个数值的意思。以下是两种解释说明这些数值的不同方式。

1) 虽然拉斯身体健康（体质 13），但他并不是十分强壮（力量 8）因为他只是太懒惰——他在年轻时不想运动而现在已经晚了。他的低灵知与魅力值（7、6）说明他缺乏做出恰当反应的常识并总摆出一副懒散的“关我屁事”的态度（这经常激怒他人）。幸运的是，拉斯天生的聪明才智（智力 13）还有敏捷身手（14）使他避免成为一个彻底的输家。

因此，你可以把拉斯扮演成一个使人不愉快的，自作聪明的令人讨厌的家伙，总是在别人想痛揍他时刚好闪开。

2) 拉斯有一些优点——他刻苦学习（智力 13）并练习他的手上功夫（敏捷 14）。不幸的是，他的力量由于缺乏锻炼（时间都用来看书了）而很差（8）。尽管如此，拉斯的身体还是很健康（体质 13）。他低下的灵知与魅力（7、6）是因为他缺乏与在学术界外的人接触与交流而造成的结果。

如果这样看待这些属性值，你能把拉斯扮演成一个总是摆弄着新想法和发明的优秀的修补匠，还是个温和，天真而又十分害羞的学者型人物。

显然，拉斯的属性值（这常被称为起始属性）并不是世上最好的。但是你可以将这种令人失望的属性转变为一个有趣且扮演起来很有趣的角色。玩家太经常执着于“好的属性”。如果一个角色的属性没有大都超过平均水平，这些玩家就会立马放弃这个角色。甚至还有人认为一个角色如果没有至少一个属性 17 或更高的话这个角色就是没希望的。不用说，这些玩家永远不会考虑扮演有一项属性为 6 或 7 的角色。

事实上，拉斯的生存能力更多地取决于你是否想要扮演他而不是他的属性值。如果你放弃他，他当然不会生存下来了！不过如果你对一个角色感兴趣且很好地扮演了他，那么即使是属极低性的角色也能给你一个有趣而富有挑战性，各方面都能令人激动的游戏时间。他的魅力才 5？为什么？可能是因为他有道丑陋的伤疤。他的饭桌礼仪可能十分糟糕。他也许动机是好的，但总是在错误的时间说出错误的话。他可能坦率得近乎粗鲁，这并不会让他受大多数人喜爱。他的敏捷是 3？为什么？他是天生笨拙还是跟瞎子一样？

不要只是因为一个角色有着低属性值就放弃他。而是将其视为一个扮演的机会，在游戏中创造一个独特且令人愉快的角色。不只是你会因创建这个角色感到有趣，而且其他玩家和 DM 也会在与他互动时感到有趣。

第二章：玩家角色种族

在生成你的角色属性之后，你还必须要选择一个玩家角色种族。

和白人、黑人以及亚洲人之类的不同，这并不是一个现实中的种族。它实际上是你的角色所属的奇幻种族——人类、精灵、矮人、侏儒、半精灵或半身人。每个种族都是不同的，它们都拥有不同的能力并有不同的可选职业列表。

本章节会详细描述这六个标准种族。在大部分情况下，关于种族的描述都是就种族整体而言的，它当中的个体未必会受限于这些种族共性。例如，描述中的“矮人往往是顽强而沉默寡言的”并不意味着你的角色不能成为一个快乐的矮人。它只是意味着一般的矮人都是顽强而沉默寡言而已。如果玩家的角色都是像其他人一样，那么他们就不会成为冒险者。让你的角色拥有独特的个性，这能让你玩得更开心。

属性的最低和最高值

所有非人类的玩家角色种族（也被称为“亚人”种族）在属性上有着最低和最高的要求。如果你想创建一个亚人角色，那么你的角色属性值必须要在该种族的属性要求范围内。*每个种族的属性最低和最高值都能够在表格 7 中看到（最低值在斜线前列出，最高值在斜线后列出）*。角色性别不会对这些最低和最高值造成影响。

在对你的角色属性值进行任何种族调整之前请查阅表格 7。当你的基本属性满足了某个种族的要求，你的角色就可以成为那个种族，即使以后的调整改变了你的属性而使它超出或低于种族要求。一旦你满足了起始的要求，你就不必再为它担心了。表格 7 列出了新建角色在成为亚人种族的一员前所必须达到的属性最低和最高值。只要玩家希望，任何角色都可以是人类。

| 表格 7：种族属性要求 | | | | | |
|-----------------|-------|------|------|------|--------|
| 属性 | 矮人 | 精灵 | 侏儒 | 半精灵 | 半身人 |
| 力量 | 8/18 | 3/18 | 6/18 | 3/18 | 7/18 * |
| 敏捷 | 3/17 | 6/18 | 3/18 | 6/18 | 7/18 |
| 体质 | 11/18 | 7/18 | 8/18 | 6/18 | 10/18 |
| 智力 | 3/18 | 8/18 | 6/18 | 4/18 | 6/18 |
| 灵知 | 3/18 | 3/18 | 3/18 | 3/18 | 3/17 |
| 魅力 | 3/17 | 8/18 | 3/18 | 3/18 | 3/18 |
| * 半身人战士不用掷超凡力量。 | | | | | |

种族属性调整

如果你选择让你的角色成为矮人、精灵、侏儒或半身人，你现在必须要调整你的角色的一些属性。这种调整是强制性，因此所有这些种族的角色都会得到调整。即使调整会提高会降低你的属性值并使它超过表格 7 所示的最低或最高值，你也不必再去选择一个新的种族。该调整可以使属性值高于 19 或低于 2。

| 表格 8：种族属性调整 | |
|-------------|-------------|
| 种族 | 调整 |
| 矮人 | +1 体质，-1 魅力 |
| 精灵 | +1 敏捷，-1 体质 |

| | |
|-----|--------------|
| 侏儒 | +1 智力, -1 灵知 |
| 半身人 | +1 敏捷, -1 力量 |

职业限制和等级上限

在 AD&D 游戏, 人类有一种特殊能力: 他可以选择任何职业——勇士、巫师、祭司或游荡者——并且在任何职业都能提升到很高的等级。其他种族所能选择的职业比较少, 而且他们能够提升的等级是有限的。职业限制反映了种族的自然倾向 (矮人喜欢战争和战斗, 不喜欢魔法等)。等级上限是非常高的, 因此亚人可以在他所专注的至少一个职业上如愿以偿地获得力量和地位。比如说, 一个半身人可以成为最棒的盗贼, 但他无法成为出色的战士。

限制是为了平衡而存在的。人类的能力使他们能够担任所有职责并达到所有等级, 这是他们仅有的优势。亚人种族所拥有的其他能力可以使他们在游戏中得到更多乐趣——特别是兼职能力 (见术语表)。这些特性使游戏的乐趣和提升等级的能力之间得到平衡。向你的 DM 咨询关于非人类角色的等级上限。

语言

亚人的种族语言可以通过两种方式来处理, 这取决于你的 DM 是否使用了可选的熟练系统。无论是哪种方式, 你的人物都会自动学会他的母语。

在没有熟练系统的情况下, 你的人物在冒险开始时已经知道一定数量的额外语言 (该数量取决于他的智力值, 如表格 4 所示)。他的额外语言必须是他的种族描述中所列出的那些。

如果你使用熟练系统, 你的角色将通过使用熟练槽 (详见第五章: 熟练) 来决定他获得了多少额外语言。亚人必须在以下的种族描述中选择这些语言。

一般而言, 人类玩家角色在开始游戏时只知道他们的地区语言——伴随着他们成长的语言。DM 可能会决定玩家们的额外语言 (这同样受到智力值和熟练槽的限制), 只要他觉得玩家们从小就有机会去学习这些语言。否则, 人类玩家角色将能够随着冒险而学到额外语言。

矮人 (Dwarves)

矮小而强壮的矮人因他们的体格和外表而很容易被分辨。他们平均有 4 至 4½ 英尺高, 有着红润的脸颊、深色的眼睛和头发。矮人一般能够活 350 年之久。

矮人往往是顽强而沉默寡言的。他们辛勤劳作而缺乏幽默感。坚强而勇敢的他们喜欢啤酒, 麦酒和更烈的酒。然而他们更喜爱金属, 特别是黄金。当然, 他们也珍视宝石, 特别是钻石和不透明的宝石 (除了珍珠, 他们不喜欢这个)。矮人喜欢大地而厌恶海洋。他们不太喜欢精灵且极度憎恨兽人和地精。矮壮的身体使矮人不适合骑马或其他大型坐骑 (但可以骑矮种马), 所以他们倾向于对这类生物抱有些怀疑和警惕。矮人敌视魔法并在这方面毫无天赋, 不过他们陶醉于战斗、战争艺术和科学工艺, 比如说建筑工程。

虽然矮人是多疑而贪婪的, 但他们的勇气和坚韧足以弥补这些缺点。

矮人通常居住在丘陵或山地。他们认为生活在幽暗和坚实的地底是非常舒适的。他们拥有一些与其地底生活相关的特性, 值得关注的是他们特别能够抵抗魔法和毒素。

矮人种族的角色可以是一名牧师、战士或盗贼。他也可以选择成为一名战士/牧师或战士/盗贼。

从小就在地底生活的矮人发现他们去学习那些友好或敌对的邻居们的语言是有益处的。矮人常见的起始语言是矮人语、侏儒语、地精语、狗头人语、兽人语和其他 DM 允许的语言。他掌握语言的实际数量受限于玩家角色的智力 (详见表格 4) 或他所分配给语言的熟练槽 (如果使用该可选规则)。

矮人天生厌恶魔法，而且从不使用魔法（但可以使用祭司法术）。这使矮人获得在对抗魔杖、法杖、权杖和法术的攻击时获得豁免检定上的奖励，每 3½ 的体质值能够使这个奖励+1。例如，如果一个矮人的体质值为 7，那么他在豁免检定上获得+2 的奖励。表格 9 概括了这些奖励。

| 表格 9：体质豁免检定奖励 | |
|---------------|--------|
| 体质值 | 豁免检定奖励 |
| 4-6 | +1 |
| 7-10 | +2 |
| 11-13 | +3 |
| 14-17 | +4 |
| 18-19 | +5 |

同样，矮人对毒物也有优良的抗性。所有的矮人角色在对抗毒素时获得与对法术同样的奖励（见表格 9）。

而由于他们这种排斥魔法的特性，因此矮人在使用魔法物品时将非常困难。矮人角色的各职业在使用任何魔法物品都会因为他们是矮人而有 20% 的几率出现故障。该检定在矮人每次使用魔法物品时进行。故障只会对那次使用产生影响；该物品可以在下次被使用时正常工作。对于正在运作中的魔法物品，该检定是在遭遇该魔法物品的第一时间进行。如通过检定则魔法物品正常运作直到它被停止。因此，一个矮人在穿上融合法袍时必须进行检定，但直到他把法袍脱下来并再穿一次之前都不需要再作检定。如果诅咒物品出现故障，那么角色能够辨识其诅咒的性质并可以对物品进行处理。故障适用于权杖、法杖、魔杖、戒指、护符、药剂、号角、首饰和除了武器、盾牌、护甲、手套和腰带之外的其他魔法物品。该惩罚在矮人牧师使用祭司物品时并不适用。

在与兽人、半兽人、地精和大地精进行近战时，矮人的攻击检定+1。当食人魔、巨魔、食人魔法师、巨人或泰坦对矮人进行攻击时，这些怪物的攻击检定将因为矮人的小体型及其所具备与这些巨大生物的作战能力而-4。

矮人的热感视觉能使他们看穿 60 英尺的黑暗。

矮人是出色的矿工。在地底的时候，矮人能对出现在 10 英尺范围内的以下特定现象进行侦测（但他们能够随时知道自己与地面的距离）。

| | |
|---------------|---------|
| 侦测通道的坡度缓急 | 1d6=1-5 |
| 侦测新的隧道/通道 | 1d6=1-5 |
| 侦测滑动/移位的墙壁或房间 | 1d6=1-4 |
| 侦测石制陷阱、陷坑和落石 | 1d6=1-3 |
| 确定大概的地底深度 | 1d6=1-3 |

需要注意的是，矮人必须刻意地尝试进行这类侦测，因为这些讯息并非是从他的脑海中突然跳出来的。

矮人的强壮身体使他的起始体质值+1，而他们那固执和多疑的天性则使他们的起始魅力值-1。

精灵（Elves）

精灵通常都比正常人类要稍矮和苗条。他们都拥有着清秀而细腻的外貌并能发出优美的音调。尽管他们看起来脆弱而单薄，但精灵是一个迅捷而强大的种族。精灵通常能够活到 1200 岁以上，虽然早在这之前他们就不不得不离开凡人的国度。他们所去的地方是不确定的，这是这个种族所无法抗拒的冲动。

精灵通常都会被认为是浮薄而冷漠的。或许人们会觉得他们的性格飘忽不定，然而事实并非如此。除非有必要，否则他们所关注的只有自己的自然之美、跳舞、嬉戏、玩耍和歌唱。精灵不喜欢船舶或矿山，不过他们拥有广阔的眼界并乐于接受新事物。尽管精灵有时候会倾向于傲慢和自大，但是他们对自己的朋友和伙伴是一视同仁的。跟精灵交朋友并不容易，但他们永远都不会忘记自己的朋友（或敌人）。他们喜欢与人类保持距离，不太喜欢矮人，憎恨森林中的邪恶居民。

精灵的歌曲和诗歌能够体现出他们那优雅的性格。精灵勇敢但不鲁莽。他们的食量不大，虽然喝蜂蜜酒和葡萄酒但不会过量。精灵在发现精制的首饰时会很高兴，不过他们对财宝和财宝并不太感兴趣。他们着迷于魔法和剑术（或任何优雅的战斗技艺），这些兴趣往往会成为精灵们的弱点。

精灵有五个分支：水生精灵、灰精灵、高等精灵、木精灵、黑暗精灵。精灵玩家角色通常都是当中最常见的类型——高等精灵——虽然玩家可以通过 DM 的允许而选择其他类型的精灵（但这种选择不会使他得到额外的能力）。在外人看来，精灵各族群之间的差异只是在他们的外貌上，但大多数精灵都认为不同的族群之间有着很大的文化差异。水生精灵早已适应了他们所生活的大海之中。灰精灵被认为是最为尊贵和严谨的。高等精灵最为常见。木精灵被认为是未开化的、喜怒无常和野蛮的。所有精灵都认为生活在地底的堕落而邪恶的黑暗精灵不是精灵社会的一部分。

一个精灵玩家角色可以成为一名牧师、战士、巫师、盗贼或游侠。此外，他还可以选择同时兼职战士/巫师、战士/盗贼、战士/巫师/盗贼，以及巫师/盗贼（在第三章：玩家角色职业中对“兼职和转职角色”规则进行了说明）。

精灵们发现，无论好坏，学习几种语言对于在森林中长大的孩子们来说都是有用的。作为起始语言，精灵可以选择通用语、精灵语、侏儒语、半身人语、地精语、大地精语、兽人语和豺狼人语。他掌握语言的实际数量受限于玩家角色的智力（详见表格 4）或他所分配给语言的熟练槽（如果使用该可选规则）。

精灵角色对睡眠术和魅惑相关的法术有 90% 的抗力（详见第九章的法术抗力的战斗和说明）。这种抵抗魅惑法术的抗力是对正常豁免检定的附加能力。

在使用除了弩之外的任何弓或短剑和长剑时，精灵的攻击检定获得+1 的奖励。

当精灵不装备金属护甲，且独自一人、所在的队伍只有精灵/半身人（都不能装备金属护甲）、或远离队伍 90 英尺时，他可以在突袭敌人时获得一些奖励。如果满足了以上的这些条件，潜行中的精灵将会使敌人的突袭检定遭到-4 的惩罚。如果精灵必须打开一扇门或帷幕才能进行攻击，那么该惩罚被下降至-2。

精灵的热感视觉能使他们看穿 60 英尺的黑暗。

无论是暗门（那些被修建得很难被注意到的门）还是隐藏门（那些被帷幕、窗帘或类似的东西所隐藏的的门）都很难瞒得过精灵。精灵角色只需要在隐藏门的 10 英尺内经过，他便有六分之一的机会能察觉到它的存在（投掷 1d6 得到 1）。如果精灵角色主动去寻找这类门，那么他有三分之一的机会（投掷 1d6 得到 1 或 2）找到一扇暗门，有二分之一的机会（投掷 1d6 得到 1、2 或 3）找到一扇隐藏门。

如前面所述，精灵角色的起始敏捷值+1。同样地，由于精灵不像人类那样强壮，因此他们的起始体质值-1。

侏儒（Gnomes）

侏儒比他们的远房亲戚矮人要明显小得多。比矮人要稍微瘦一些的身材是侏儒所自满的，但他们的鼻子明显要更大一些。大多数侏儒都有着深褐色或棕色的皮肤和白色的头发。常见的侏儒能够活 350 年。

侏儒有着活泼而淘气的性格，这特别地体现在恶作剧上。他们喜欢生活中美好的东西和精炼物品，特别是宝石和首饰。侏儒喜欢各种宝石，他们是宝石的抛光和切割大师。

侏儒所喜欢定居的地区是不定的，他们住在岩石山丘、繁茂的树林或者荒无人烟的地方。侏儒的矮小身体让他们不信任更大体型的其他种族——比如说人类和精灵——尽管他们并不会因而对其产生敌意。对于那些不熟悉或不信任他们的人来说，侏儒是狡猾而鬼祟的，即使在最理想的情况下也会对侏儒有所保留。他们同情那些同样在矿山和洞穴中居住但却厌恶愚蠢地表种族的矮人。

侏儒角色可以选择成为一名战士、盗贼、牧师或一名幻术师。侏儒可以同时拥有两个职业但不能兼职第三个职业：战士/盗贼、幻术师/盗贼……等。

基于他的生活环境，侏儒角色在起始时可以选择学会以下及其他 DM 所允许的语言：通用语、矮人语、侏儒语、半身人语、地精语、狗头人语和简单的穴居哺乳动物共同语言（鼯鼠、獾、黄鼬、鼯鼯、地松鼠等）。他掌握语言的实际数量受限于玩家角色的智力（详见表格 4）或他所分配给语言的熟练槽（如果使用该可选规则）。

就像他们的堂兄弟矮人那样，侏儒拥有着很高的法术抗力。侏儒玩家角色每拥有 3½ 的体质就能在对抗魔杖、法杖、权杖和法术时所进行的豁免检定得到 +1 的奖励，如同矮人一般（详见表格 9）。

侏儒同样会在每次使用除了武器、护甲、盾牌、幻术师物品和带有盗贼能力（如果该角色是盗贼）的物品之外的任何魔法物品时有 20% 的几率引发故障。该检定是在每次侏儒试图使用并启动该物品或连续使用该物品的情况下进行。就像矮人那样，侏儒可以感觉到发生故障的诅咒物品。

在与狗头人或地精进行近战时，侏儒的攻击检定 +1。当豺狼人，熊地精，食人魔、巨魔、食人魔法师、巨人或泰坦对侏儒进行攻击时，这些怪物的攻击检定将因为侏儒的小体型及其所具备与这些巨大生物的作战能力而 -4。

侏儒的热视觉能使他们看穿 60 英尺的黑暗。

身为挖掘专家的侏儒能对出现在 10 英尺范围内的以下特定现象进行侦测（但他们能够随时知道自己与地面的距离）。他们必须要停下来集中精神，花费一个回合的时间来使用这些能力。

| | |
|-----------------|----------|
| 侦测通道的坡度缓急 | 1d6=1-5 |
| 侦测不稳固的墙壁、天花板和地板 | 1d10=1-7 |
| 确定大概的地底深度 | 1d6=1-4 |
| 确定地底中的大概方向 | 1d6=1-3 |

侏儒那过分好奇的天性使他们的起始智力值 +1。他们的起始灵知值 -1，因为侏儒的好奇心往往会导致他们在不知不觉间陷入危险。

半精灵（Half-Elves）

半精灵是最常见的混血种族。精灵、人类、半精灵之间的关系被如此定义：1）祖先是人类和精灵的人，要么是人类要么是半精灵（精灵的祖先只能是精灵）。2）如果某人的类人祖先比他的精灵祖先多，那么他是人类；如果某人的精灵祖先们和人类祖先同样多或者比人类祖先更多，那么他是半精灵。

半精灵的外貌通常很像他们的精灵父母，俊美的他们继承了亲族的每个优良特征。他们能够自如地与其他种族打成一片。半精灵只比一般的精灵（平均 5 英尺 6 英寸）略高，体重约 150 磅。他们的寿命约为 160 年。他们并不具备精灵所有的能力，也没有人类那能够无限地提高等级的可塑性。最后，在一些文明程度较低的国家，半精灵受到人们的怀疑和迷信。

一般来说，半精灵拥有着人类的好奇心、创造力和野心，也拥有着精灵们细致的感官、对大自然的爱、以及卓越敏感的艺术品位。

半精灵之间并没有形成社会，但我们能在人类的城镇和精灵们的村庄找到他们。人类和精灵对半精灵的看法从感兴趣到彻底的偏见都有。

半精灵是所有亚人种族中能够选择最多职业的种族。他们往往能够成为很好的德鲁伊和游侠。半精灵可以选择成为一个牧师、德鲁伊、战士、游侠、巫师、专精法师、盗贼或吟游诗人。此外，半精灵还可以选择以下的兼职组合：牧师（或德鲁伊）/战士、牧师（或德鲁伊）/战士/巫师、牧师（或德鲁伊）/游侠、牧师（或德鲁伊）/巫师、战士/巫师、战士/盗贼、战士/巫师/盗贼，以及巫师/盗贼。半精灵必须要遵守兼职角色的相关规则。

半精灵没有自己的语言。他们与其他种族的广泛接触使他们可以选择以下（和其他任何 DM 所允许的）语言：通用语、精灵语、侏儒语、半身人语、地精语、大地精语、兽人语和豺狼人语。他掌握语言的实际数量受限于玩家角色的智力（详见表格 4）或他所分配给语言的熟练槽（如果使用该可选规则）。

半精灵角色对睡眠术和所有魅惑相关的法术有 30% 的抗力。

半精灵的热感视觉能使他们看穿 60 英尺的黑暗。

就像精灵一样，暗门和隐藏门同样也很难瞒过半精灵。半精灵有六分之一的机会（投掷 1d6 得到 1）能够发现距离他们 10 英尺内的隐藏门（一扇被窗帘所遮蔽的门等）。如果半精灵角色主动去寻找这类门，那么他有三分之一的机会（投掷 1d6 得到 1 或 2）找到一扇暗门，有二分之一的机会（投掷 1d6 得到 1、2 或 3）找到一扇隐藏门。

半身人（Halflings）

半身人看起来就像是矮胖的小个子人类。他们的大圆脸往往都显得很红润。他们的头发通常是卷曲的，他们的脚上都被粗糙的毛发所覆盖。他们不喜欢穿鞋子并尽可能这么做。半身人的平均寿命约 150 岁。

半身人强壮而勤劳，而且一般来说都是安静而平和的。总体而言，他们更喜欢待在舒适的家里而过着朝不保夕的冒险生活。他们享受美好的生活、粗糙的幽默感和朴素的故事。事实上，他们有时候会对这样的生活感到乏味。半身人并不外向，但他们善于观察，并且在熟人之间很健谈。半身人只把财宝视为获得他们所喜欢的舒适生活的一种手段。虽然他们并不非常勇敢或野心勃勃，但是当有必要的时候，他们通常都能够诚实和勤劳地工作。

半身人的家是装修齐整的洞穴，虽然他们的大部分工作都在地表上完成。精灵通常都会以高人一等的样子去喜欢他们。矮人能够欣然容忍这些他们所认为软弱而无害的半身人。虽然侏儒喝得更多吃得更少，但他们最喜欢与他们志趣相投的半身人。因为半身人比起上述的三个种族要更加开放和外向，因此他们能够和其他种族相处得更好。

有三种半身人：毛足半身人、高个半身人和半身人。虽然毛足半身人最为常见，但对于玩家而言，这三种都是可用的。

半身人可以选择成为一名牧师、战士、盗贼，或者兼职战士/盗贼。

通过与其他种族的接触，半身人角色可以选择的起始语言有：通用语、半身人语、矮人语、精灵语、侏儒语、地精语和兽人语，以及任何 DM 所允许选择的语言。他掌握语言的实际数量受限于玩家角色的智力（详见表格 4）或他所分配给语言的熟练槽（如果使用该可选规则）。

所有半身人角色都具有很高的法术抗力，因此半身人角色每拥有 3½ 的体质值就能在对抗魔杖、法杖、权杖和法术时所进行的豁免检定得到 +1 的奖励。该奖励如表格 9 所示。

半身人拥有对各种毒素的抗力，因此他们能够因他们的体质而获得与对法术攻击的豁免奖励相同的对毒素的豁免奖励（即基于体质值的 +1 至 +5 奖励）。

半身人在使用投索和投掷武器时有天赋，投掷石头是许多半身人孩子所喜欢的运动。所有半身人在以投掷武器或投索进行的攻击检定都有 +1 的奖励。

当半身人不装备金属护甲，且独自一人、所在的队伍只有精灵/半身人（都不能装备金属护甲）、或远离队伍 90 英尺时，他可以在突袭敌人时获得一些奖励。如果满足了以上的这些条件，潜行中的半身人将会使敌人的突袭检定遭到 -4 的惩罚。如果半身人必须打开一扇门或帷幕才能进行攻击，那么该惩罚被下降至 -2。

半身人角色所拥有的热感视觉取决于他们的血统。任何半身人角色都有 15% 的几率得到正常的 60 英尺热感视觉（这意味着他是纯种的矮壮半身人），如果该检定失败，他们还有 25% 的几率得到距离限制为 30 英尺的热感视觉（混血的矮壮半身人/高个半身人或矮壮半身人与毛足半身人的混血）。

同样地，任何有矮壮半身人血统的半身人都有 75% 的几率留意到任何上下通道的坡度缓急（投掷 1d4 得到 1、2 或 3）。他们有一半的几率能够确定方向（投掷 1d6 得到 1、2 或 3）。只有当角色集中精神于他所需的信息并排除其他干扰，并且只有该角色是纯种或混血的矮壮半身人时，此能力才可以生效。

半身人角色的起始力量值-1，他们的起始敏捷值+1。

人类 (Humans)

虽然人类在 AD&D 游戏中被视为单独的种族，但他们与我们所知道的地球上的所有人种并没有区别。只要 DM 允许，一个人类玩家角色可以获得任何人种的特征。

人类只有一个特性：他们可以成为任何角色职业并可以升到任何职业的任何等级。其他玩家角色种族在这些方面的选择是有限的。

人类比其他种族更具社会性和包容性，他们接受且明显更喜欢而不是讨厌精灵和矮人的来客。

因为这些特性和倾向，人类已经成为世界上最重要的力量并经常会统治帝国，乃至其他种族（因为它们的种族倾向）会发现自己难以应付。

其他特征

当你选好一个种族之后，你或许要填写你的角色特征了。这并不是必须的，但在很多情况下这是重要或者说很有用的角色扮演。

角色的性别和名称都由你自己来确定。你的角色的性别可以跟你的性别一样，也可以是异性。

有些人认为知道角色到底是右撇子还是左撇子是很重要的事情。事实上，这对玩游戏根本没有影响。因为所有的角色都被设定为能够合理地运用他的两只手（这并不意味每个人都经受过双武器战斗的训练）。简单地说，你的角色拥有着跟你一样的手。这将导致左撇子和右撇子的比例在趋于正常。

有时候，了解你的角色的身高和体重可能是有用的。确定身高和体重的最好方法就是在 DM 的批准下选择恰当的数字。如果你想要一个矮胖的人类战士，你可以选择一个合适的身高和体重。又或者使用表格 10 来随机产生身高和体重。在取得恰当的基础数值后再加上骰点的修正。正如所有的表格那样，这可能会带来一些荒谬的结果（随机性的问题），同时也无法考虑到各种各样的人类（或亚人）。该表格只是列出了每个种族的平均范围，没有被列入到本表格上的亚人种族的身高和体重必须由你的 DM 决定。

最高的人类男性站起来有 8 英尺 11.1 英寸高，而最高的人类女性则是 8 英尺 1.25 英寸高。最矮的人类男性只有 26.5 英寸高，而最矮的人类女性只有 24 英寸高。最轻的人类男性同时也是最矮，而最重的人类男性约有 1400 磅重，且仅有 6 英尺 1 英寸高。最重的人类女性大概有 880 磅重。显然，这些数据表明了玩家角色有着各种各样的可能性。

玩家还能知道自己的角色的起始年龄。人类角色可以在任何年龄开始，这对于玩家和 DM 来说都是令人愉快的。然而，开始时所有冒险者的年龄都被设定为至少 16 岁，因为在他们必须要拥有成熟的身体和情感，以及准备好迎接残酷的冒险者人生之前的实践经验。表格 11 可以被用于给予角色起始年龄（在基础起始年龄上加上可变的骰点来获得角色的起始年龄）和假设该角色在过着安静祥和的生活时可能的寿命。这个列表中包括人类，如果你想要随机确定他们的年龄。一个角色的最大年龄应该被（DM）秘密地确定并记录下来。玩家角色可能已经知道他们能活多久，但他不知道自己的已确定的真实寿命到底是多少。

角色的属性值会受到他的年龄的影响。在达到他的基础年龄上限的一半时（人类为 45 岁），角色会失去 1 点力量（或他的超凡力量的一半）和 1 点体质，不过他会获得 1 点智力和灵知。在达到他的基础年龄上限的三分之二时（人类为 60 岁），角色会再失去 2 点力量（或他的所有超凡力量，以及 1 点力量）、2 点敏捷和 1 点体质，但他会获得 1 点灵知。当角色到达他的基础年龄上限时，他会再失

去 1 点的力量、敏捷和体质，同时获得 1 点的智力和灵知。所有的老化调整都是会累计的。可以查阅表格 12 对这些影响所进行的总结。

虽然有很多人声称自己活到了很大年纪，但是可验证的最老的人类其年龄为 113 岁并且在 1988 年都还活着！

有时候，魔法物品或法术会增加或减少玩家角色的生理年龄。这种魔法性的老化会有两种不同的效果。部分魔法性的老化会影响角色的身体。例如，*加速术*会造成 1 年的影响。这种老化会直接添加到玩家角色当前年龄。他会获得自己老了一岁的身体外观（多了几道皱纹之类的）。由魔法效果而得到年龄上的增长的玩家角色不会获得智力和灵知值上的奖励——这些都是游戏时间的作用——但这个角色确实会遭受到力量、敏捷和体质上的与老化相关的损失。这是生理系统上的损坏。生理年龄也能够以同样的方式被减少。一些药剂能够使角色变得年轻。在这种情况下，角色的外貌将恢复到他年轻时的状态。人物可以随着他身体的复原而恢复那些失去的活力（力量、敏捷和体质），但他并不会失去任何老化的好处（智力和灵知）。

魔法老化可以增加或减少角色的寿命。在这种情况下，该角色的实际年龄是不受影响的。所有的调整都是由 DM 所得的角色年龄上限（只有 DM 知道）来确定的。例如，某个人类发现了一个能够使他人变得长寿的（10 至 60 年以上）的魔法喷泉。DM 已经确定人类能够自然地活到 103 岁（基础为 90+2d20，在这种情况下掷骰得到 13）。喷泉的水使人类获得了 40 年的寿命，除非这个角色被暴力所终结，否则他会活到 143 岁。他仍然会按照通常年龄（分别在 45 岁、60 岁和 90 岁）受到老化的影响，但在此期间，被延长了 40 年寿命的他会被认为是一个德高望重的长者。

你的角色还可以有一些其他的个人特征，比如说头发和眼睛的颜色，体态、声音、明显的特点和通常的性格。这些东西没有也不应该有表格。你作为玩家的工作是添加这些细节，从而创造你所想要的那种类型的角色。你可能在开始时只知道一些（你想玩一个高大威武的战士，或者一个瘦削而谦逊的剑客？）；而其他的東西，特别是你的角色的性格会随着你的成长而成长和形成。请记住，你所扮演的角色是你的角色！

| 表格 10：平均身高和体重 | | | | |
|---------------|--------|------|---------|------|
| 种族 | 身高（英寸） | | 体重（磅） | |
| | 基础 * | 调整 | 基础 * | 调整 |
| 矮人 | 43/41 | 1d10 | 130/105 | 4d10 |
| 精灵 | 55/50 | 1d10 | 90/70 | 3d10 |
| 侏儒 | 38/36 | 1d6 | 72/68 | 5d4 |
| 半精灵 | 60/58 | 2d6 | 110/85 | 3d12 |
| 半身人 | 32/30 | 2d8 | 52/48 | 5d4 |
| 人类 | 60/59 | 2d10 | 140/100 | 6d10 |

* 女性普遍比男性轻和矮。因此，身高和体重的基础值区分了男/女的不同标准。请注意这点并允许玩家在每个族群中的大范围内进行调节。

| 表格 11：年龄 | | | |
|----------|------|------|------------|
| 种族 | 起始年龄 | | 最大年龄范围 |
| | 基础年龄 | 调整值 | （基础+调整值） |
| 矮人 | 40 | 5d6 | 250+2d100 |
| 精灵 | 100 | 5d6 | 350+4d100* |
| 侏儒 | 60 | 3d12 | 200+3d100 |
| 半精灵 | 15 | 1d6 | 125+3d20 |
| 半身人 | 20 | 3d4 | 100+1d100 |
| 人类 | 15 | 1d4 | 90+2d20 |

* 到达那个年龄后，精灵并不会死亡。与此相对的是，某种冲动将会驱使使前往那与尘世全然隔绝的神秘之地。

| 表格 12: 老化效果 | | | |
|---|------------|------------|--------|
| 种族 | 中年 * | 老年 ** | 暮年 *** |
| | 1/2 最大基础年龄 | 2/3 最大基础年龄 | 最大基础年龄 |
| 矮人 | 125 岁 | 167 岁 | 250 岁 |
| 精灵 | 175 岁 | 233 岁 | 350 岁 |
| 侏儒 | 100 岁 | 133 岁 | 200 岁 |
| 半精灵 | 62 岁 | 83 岁 | 125 岁 |
| 半身人 | 50 岁 | 67 岁 | 100 岁 |
| 人类 | 45 岁 | 60 岁 | 90 岁 |
| * -1 力量/体质; +1 智力/灵知。 ** -2 力量/敏捷, -1 体质; +1 灵知。 *** -1 力量/敏捷/体质; +1 智力/灵知。 | | | |

第三章：玩家角色职业

在选择完你的角色种族之后,就该是时候选择你的角色职业了。一个角色的职业类似他的专业或事业,它是你的角色在年轻时所从事并受训的东西。比如你想成为一个医生,你不可能一走出大门就立刻开始从事这份工作。首先,你必须得接受一些训练,而在 AD&D 游戏中的角色也不会例外。在你的冒险生涯开始之前,得先假设你的角色曾受过一些训练与指导。而现在,凭借着一些知识,你的角色已经准备好扬名立万了。

职业根据其综合职能而被分为四个类别:勇士,法师,祭司与游荡者。每个类别中都有一些相似的职业,它们有着相同的生命骰,攻击检定进程与豁免检定进程,但它们也有着不同的专属特性和能力。每个玩家必须为他的角色选择一个职业类别,然后再在这个类别中选择具体的职业:

勇士: 战士, 游侠, 圣武士

法师: 巫师, 幻术师, 其他

祭司: 牧师, 德鲁伊, 其他

游荡者: 盗贼, 吟游诗人

战士, 法师, 牧师和盗贼是标准职业。在许多不同的文化的历史或传说中都有他们的原型。因此,他们适合任何种类的 AD&D 战役。所有的其他职业都是可选的,但你的 DM 可能会判定一个或多个可选职业并不适合他的战役设定,所以在选择一个可选职业前请先咨询你的 DM。

为了帮助你选择你的角色职业,这里将简要介绍每个类别及其所包含的职业。你可在本章节的后面找到相关的详细描述。

勇士这个类别包含了三个职业,战士,圣武士和游侠。他们都受过良好的武器训练并精通格斗技艺。

战士可能是斗士,剑客,士兵甚至地痞无赖。他的生死取决于他对武器与战技的了解。你能够在任何对抗怪物与恶徒的前线上找到战士的身影。为了幸存下来,一名战士得拥有强壮而健康的体魄。

圣武士是纯粹而勇敢的勇士,他们是真与善的完美化身。圣武士和战士一样都是战斗的能手。然而,他们是为了道德,公正,荣誉,虔诚与骑士风度而战的。一名圣武士的不懈努力只为了能够成为人们心中象征美德与荣耀的榜样。

游侠既是勇士也是守林人。他熟练于运用武器,并在追踪与生存方面博学多闻。游侠经常保护并指引迷路的旅人与淳朴的农夫。行在自然之道上的游侠必须坚韧且睿智,方可抵达圆满之境。

法师致力于成为魔法能量的掌控者,他们塑造这些魔法能量并将其作为法术施展出来。为了达成这个目标,他学习那些古怪的语言和晦涩的知识,并将他的时间大多贡献给魔法研究。

一个法师必须依靠他的知识与头脑才能生存下来。因此鲜有法师会不带战士或雇佣兵作为随从而进行冒险。

魔法有着不同的种类（或学派），所以也有着不同的法师。巫师研究所有种类的魔法并学习多种多样的法术。他的博学使他十分适合冒险。法师可以专注于某个特定的法术学派，而在这种情况下专精于幻术的幻术师就是例子。

祭司照顾着某个群落或地域中的大众精神需求（包括所有的宗教信仰）。玩家手册里介绍了两种祭司，牧师与德鲁伊。DM 也可以创造其他种类的祭司来满足特定战役的需要。

牧师是倾向于服务社会的（任何宗教中）常见的祭司。他既是保护者也是治疗者。当邪恶降临时，牧师并不会单纯地防守，他们会将其连根拔起。

德鲁伊是一个可选职业。它是祭司能够适用于某类设定的例子。德鲁伊为了自然与中立而服务。荒野是德鲁伊的领地。他们通过使用自己的特殊能力来保卫原野并维护世界的平衡。

游荡者的足迹遍布所有人群聚集，商业繁华之地。许多游荡者们都希望能够通过最简单的方式来积聚财宝，而另一些则有着更为崇高的目标，他们用自己的能力来纠正不公，传播善意，或者为团队贡献力量。

游荡者分为两种：盗贼和吟游诗人。

或善或恶，盗贼靠着高超的偷盗技巧来达成目标。诡计多端，机警过人与神出鬼没是他的招牌，而将自己的才能用于对付无辜的路人和富商还是怪物与压迫者，那就是盗贼自己的选择了。

吟游诗人也是游荡者的一种，但他与盗贼是截然不同的。他的力量是风趣而迷人的特性。再加上他的机智，吟游诗人足以游历世界。一名吟游诗人是天赋异禀的音乐家，他有着说不完的传闻，流言和传说故事。吟游诗人对任何知识都感兴趣，但也算是样样通样样松。大部分吟游诗人都是浪子，他们的故事与歌谣几乎在所有地方都大受欢迎。

职业属性需求

每个角色职业都有着不同的最低属性需求。角色在选择特定的职业之前必须先满足这些需求。如果你的角色属性低到不能适用于任何一个职业，那么请求你的 DM 为你重投一项或多项属性来创建一个新角色。如果你想选择某个职业而无法满足其前置要求，你的 DM 可能允许你提升几项属性来解决问题，不过你还是得事先询问他。同时，在任何情况下也不要期望你的 DM 会帮你将一项属性提升到 16 以上。

以下这些完整的职业介绍给出了你所需的每个职业的具体信息。这些介绍根据不同的职业类别而划分。各职业类别的共通特性将在其开始部分给出，然后再分别解释在这个类别中的每个角色职业。

你可能并不熟悉描述中所用到的游戏术语，但很多术语都会附上解释（或者你可以在术语表中找到它）。

经验值衡量了一个角色在其冒险旅程中所学到的知识与所锻炼的能力。角色通过完成冒险与从事与其职业相关的活动来获得经验值。例如，一个战士从战场厮杀中获得更多的经验会比盗贼更多，因为战士的训练注重于战场搏杀，而盗贼则重于隐匿与诡诈。角色在一次又一次的冒险中积累经验。当他们积累到足够的经验时，他们会升到下一级，获得更多的能力与力量。以下经验等级表格列出了各职业升到各级别所需的总经验值。

一些 DM 可能会要求角色在升级之前花费一定的时间或金钱用于训练。当时机到来时，你的 DM 将告诉你升级的需求。

等级被用于衡量角色的能力。一个初始角色从 1 级开始游戏。为了升到下一级，角色必须获得足够的经验值。不同的角色有着不同的升级速度。每一次级别上的提升都会提高角色的生存能力与技巧。

首要属性是对于一个职业而言最为重要的一个或多个属性值。例如战士必须强壮而法师必须聪明。所以，对于这两者而言力量与智力就是首要属性。一些职业有不只一个首要属性。任何在**所有职业关键属性**上达到 16 或以上的角色都会获得 10%的额外经验加成。

| 表格 13: 职业属性下限 | | | | | | |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|
| 角色职业 | 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 灵知 | 魅力 |
| 战士 | 9 | — | — | — | — | — |
| 圣武士 * | 12 | — | 9 | — | 13 | 17 |
| 游侠 * | 13 | 13 | 14 | — | 14 | — |
| 巫师 | — | — | — | 9 | — | — |
| 专精法师 * | 可变 | 可变 | 可变 | 可变 | 可变 | 可变 |
| 牧师 | — | — | — | — | 9 | — |
| 德鲁伊 * | — | — | — | — | 12 | 15 |
| 盗贼 | — | 9 | — | — | — | — |
| 吟游诗人 * | — | 12 | — | 13 | — | 15 |
| * 可选角色职业，专精法师包括幻术师。 | | | | | | |

勇士（Warrior）

勇士包括了那些依靠武艺而行走于世间的英雄般的角色职业：战士，圣武士与游侠。

勇士能够使用任何武器，也可以穿戴任何类型的护甲。勇士每个等级都能得到 1 至 10（1d10）再加上仅勇士可用的特殊的基于体质奖励的生命值。

勇士的劣势在于他们所能使用的魔法物品和法术受到限制。

勇士使用表格 14 来决定其等级提升与经验获得的关系。

在 1 至 9 级，勇士每级获得一个 1d10 生命骰。在 9 级之后，勇士每级获得 3 点 HP 且不再因为高体质值而获得额外的生命值。

所有勇士都会随着等级的提升而获得一轮内进行多次近战攻击的能力。表格 15 列出了不同等级的战士，圣武士以及游侠在每轮中所能进行的近战攻击次数。

| 表格 14: 勇士经验等级 | | | |
|---------------|-----------|-----------|----------|
| 勇士等级 | 战士 | 圣武士/游侠 | 生命骰（d10） |
| 1 | 0 | 0 | 1 |
| 2 | 2,000 | 2,250 | 2 |
| 3 | 4,000 | 4,500 | 3 |
| 4 | 8,000 | 9,000 | 4 |
| 5 | 16,000 | 18,000 | 5 |
| 6 | 32,000 | 36,000 | 6 |
| 7 | 64,000 | 75,000 | 7 |
| 8 | 125,000 | 150,000 | 8 |
| 9 | 250,000 | 300,000 | 9 |
| 10 | 500,000 | 600,000 | 9+3 |
| 11 | 750,000 | 900,000 | 9+6 |
| 12 | 1,000,000 | 1,200,000 | 9+9 |
| 13 | 1,250,000 | 1,500,000 | 9+12 |
| 14 | 1,500,000 | 1,800,000 | 9+15 |
| 15 | 1,750,000 | 2,100,000 | 9+18 |

| | | | |
|----|-----------|-----------|------|
| 16 | 2,000,000 | 2,400,000 | 9+21 |
| 17 | 2,250,000 | 2,700,000 | 9+24 |
| 18 | 2,500,000 | 3,000,000 | 9+27 |
| 19 | 2,750,000 | 3,300,000 | 9+30 |
| 20 | 3,000,000 | 3,600,000 | 9+33 |

| 表格 15: 勇士每轮近战攻击 | |
|-----------------|-------|
| 勇士等级 | 攻击/轮 |
| 1-6 级 | 1/轮 |
| 7-12 级 | 3/2 轮 |
| 13 级及以上 | 2/轮 |

战士 (Fighter)

所需属性值: 力量 9
 首要属性: 力量
 可选种族: 所有种族

战士的首要属性是力量。要成为一名战士，角色的力量值至少必须达到 9。如果还兼备较高的敏捷值就更好了。

力量值达到 16 或更高的战士能得到额外的 10%经验值奖励。

再者，高力量让战士能够更容易地击中对手，使他能够造成更多的伤害。

战士是精通武器的勇士，如果足够聪明，那么他还可以是战术家和战略家。传说中有许多著名的战士：赫拉克勒斯，珀尔修斯，海华沙，贝奥武夫，齐格弗里德，库·丘林，小约翰，特里斯坦以及辛巴达。而历史上也涌现出许多伟大的将军与勇士：熙德，汉尼拔，亚历山大大帝，查理大帝，斯巴达克斯，狮心王理查和贝利萨留。你的战士可以模仿以上的角色，也可以是独一无二的。你也可以去你当地的图书馆一趟，那里的藏书可以让你了解许多战士的英勇事迹。

战士可以属于任何阵营：善良或邪恶，守序或混乱，甚至是中立的。

作为武器大师，战士是唯一能够拥有武器专精的角色职业（详见第五章）。武器专精使战士能够以特殊的技巧来使用特定的武器，提高他们使用武器时的命中率与伤害。战士是否需要专精于武器将取决于玩家的选择。包括游侠和圣武士在内的任何其他角色职业都无法选择武器专精。

虽然战士不能施法，但他们可以使用许多魔法物品，其中包括药剂，保护卷轴，大部分戒指以及所有的魔法护甲，武器和盾牌。

当战士到达 9 级时（成为一位“领主”），他能够自动吸引雇佣兵。这些士兵是在听说了战士的事迹后慕名而来的，他们希望得到名誉，参与冒险并获得财宝。只要一切顺利，薪水合理并得到良好的待遇，他们便会保持忠诚。然而，虐待或一场损失惨重的战役会招致他们不满，使其出现逃兵甚至背叛。为了吸引这些人，战士必须要有一座城堡或据点，并且在那周围拥有数量可观的土地。随着他声明权力并实行统治，士兵们将来到他的领地，增强他的力量。此外，战士还可以开发这些土地，从那里征税以获得稳定的收入。你的 DM 有关于获取和统治领地的所需信息。

除了普通的雇佣兵之外，升到 9 级的战士还能吸引一些优秀的保镖（他的亲卫）。尽管这些优秀的保镖也是雇佣兵，但他们比普通的士兵更为忠诚。而作为回报，他们希望得到更好的待遇和更高的薪水，而非普通士兵的待遇。尽管精英部队可以被随机选出，但你最好还是去询问 DM 你的战士能够吸引哪些部队。这可以让他选择一个与战役相符的部队。

DM 可以根据他的战役而设定更为合适的其他表格，当你升到 9 级时，请咨询你的 DM。

战士可能在达到 9 级之前就已经拥有像城堡或据点这样的财产，然而只有他达到该级别时，他的名字才会广为人知并足以吸引其他勇士前来效忠。

| 表格 16：战士的随从 | |
|--|---|
| 为下面表格 16 下的每个分属表格各掷一个百分骰：一个用于部队的领袖，另一个则用于这只队伍的其他成员，最后一个用于保镖（亲卫）部队。 | |
| 掷骰 | 领袖（以及建议的魔法物品） |
| 01-40 | 5 级战士（板甲、盾牌、+2 战斧） |
| 41-75 | 6 级战士（板甲、+1 盾牌、+1 矛、+1 匕首） |
| 76-95 | 6 级战士（+1 板甲、盾牌、+1 矛、+1 匕首），以及一个 3 级战士（板条甲、盾牌，远程时用弩） |
| 96-99 | 7 级战士（+1 板甲、+1 盾牌、+2 阔剑，装备加速马蹄铁的重型战马） |
| 0 | 由 DM 选择 |
| 掷骰 | 部队/随从（全部 0 级） |
| 01-50 | 20 名装备锁环甲、盾牌、3 支标枪、长剑，手斧的骑兵；100 名装备鳞甲，长柄武器（由玩家选择），木棒的步兵 |
| 51-75 | 20 名装备板条甲、晨星锤、手斧的骑兵；60 名装备皮甲、长矛、短剑的步兵 |
| 76-90 | 40 名装备链甲、重弩、短剑的步兵；20 名装备链甲、轻弩、军用叉矛的步兵 |
| 91-99 | 10 名装备带甲、盾牌、骑枪、混种剑、骑兵锤的骑兵；20 名装备鳞甲、盾牌、骑枪、长剑、骑兵锤的骑兵；30 名装备镶嵌皮甲、盾牌、骑枪、长剑的骑兵 |
| 0 | 由 DM 选择（野蛮人，猎头者，武装平民，重装骑兵等等） |
| * 玩家可以自选类型。 | |
| 掷骰 | 精锐部队 |
| 01-10 | 10 名由装备着板甲、大型盾牌、骑枪、阔剑、钉头锤，以及护甲上带有纹章的重型战马的 1 级战士组成的骑士部队 |
| 11-20 | 10 名 1 级装备着链甲、长剑、长弓、匕首的精灵战士/法师部队 |
| 21-30 | 15 名由装备着鳞甲、盾牌、长剑、长矛、长弓的 1 级游侠组成的侦查兵部队 |
| 31-40 | 20 名由装备着皮甲、盾牌、战斧、阔剑、匕首的 2 级战士组成的狂战士部队（狂战士们在攻击与伤害骰上获得+1 奖励） |
| 41-65 | 20 名由装备着镶嵌皮甲，长弓或弩的 1 级战士组成的精英射手部队（在攻击骰上获得+2 奖励，或者在使用可选规则时获得弓箭专精） |
| 66-99 | 30 名由装备着板甲、塔盾、长矛、短剑的 1 级战士组成的步兵部队 |
| 0 | 由 DM 选择（例如飞马骑兵，鹰骑兵，亚人们，攻城车等） |

圣武士（Paladin）

所需属性值：力量 12
体质 9
灵知 13
魅力 17

首要属性：力量，魅力

可选种族：人类

圣武士是高贵而英勇的勇士，象征着这个世上的一切正义与真理。因此，他必须在任何时候都坚持着崇高的理想。以圣武士之名流芳的英雄在传说与历史中处处可见：罗兰与查理大帝的十二近侍、兰斯洛特爵士、高文爵士与加拉哈德爵士皆是该职业的个中典范。然而，许多勇敢而英勇的武士都曾经尝试履行圣武士信条，并最终堕落了。这绝非简单之事！

只有人类有机会成为圣武士。他至少必须要拥有力量 12、体质 9、灵知 13 与魅力 17 的最低属性值。力量与魅力是圣武士的首要属性。圣武士必须是守序善良阵营，且其必须始终保持守序善良。无论故

意还是无意，改变其阵营的圣武士都将失去其全部特殊能力——有时是暂时而有时是永久的。他能使用任何武器和穿戴任何类型的护甲。

力量与魅力属性值达到 16 或以上的圣武士能得到额外的 10%经验值奖励。

守序善良的行为是圣武士生活的至高目的。如果圣武士曾无意进行混乱的行为，他必须找到一位守序善良阵营的高阶（7 级或更高）牧师，并按照牧师的要求来进行忏悔。如果圣武士曾故意且自愿进行某种邪恶的行径，他将立刻且不可逆转的失去圣武士的身份。没有魔法或行为可以让该角色恢复圣武士的身份，他将失去所有的能力：从此成为一名战士。当发生这种情况时，该角色的等级会保持不变，而其经验值则会相应地有所调整。自此之后该角色就被战士的规则所限制。他无法获得武器专精（如果使用该可选规则），因为他的角色没有在创建时进行相应的选择。

如果圣武士在被魔法影响或控制时进行了某种邪恶的行径，他将失去其圣武士身份直到他赎罪。失去身份意味着该角色失去了所有的特殊能力，其本质上等同于同等级而没有武器专精的战士。毫无疑问，他需要完成一些危险的任务或重要的使命来减轻自己的罪孽并再次证明自己的价值，这样才能恢复他的身份。他在进行这项使命之前和期间都不能获得经验值。他只有在完成这项使命之后才能重新获得圣武士的身份。

圣武士具有以下特殊好处：

圣武士可以通过专注于侦测特定方向上的邪恶而定位至多 60 英尺远的邪恶存在。他可以随意使用该能力，但每次尝试都花费一轮的时间。这个能力可以发现邪恶的怪物与角色。

圣武士的所有豁免检定得到+2 奖励。

圣武士免疫所有形式的疾病（请注意特定的魔法诅咒——兽化症与腐尸症——是诅咒而不是疾病）。

圣武士能够通过接手礼来进行治疗，每个经验等级都能恢复 2 点生命值。他能治疗自己或其他人，但每天仅一次。

圣武士能够治愈任意种类的疾病（但不包括诅咒，例如兽化症）。每五个经验等级，这个能力在每周都可以使用一次（等级 1 到 5 每周一次，等级 6-10 每周两次，依次类推）。

圣武士周围环绕着保护灵气，范围是 10 英尺半径。在该半径之内，所有邪恶的召唤物和特定生物的攻击检定均遭受-1 惩罚，无论它们是在攻击什么。被该灵气影响的生物能轻松找到其来源，即使圣武士进行了易容。

当圣武士将圣剑拔出鞘并持握时，他能够展现出一个 10 英尺直径的能量场。这个能力可以驱散其施法者等级不超过圣武士经验等级的敌对法术（圣剑是一种非常特殊的武器；如果你的圣武士获得了一把圣剑，DM 会解释它的其他能力）。

当达到 3 级时，**圣武士获得斥退亡灵与邪魔的能力**。他能够如同比他低两级的牧师那样影响这些怪物——例如，在 3 级时他拥有如同 1 级牧师般的斥退能力。该能力的更多细节详见于祭司的章节。

当到达 4 级或更高等级时，**圣武士能够召来他的战马**。这忠诚的坐骑并不必须是一匹马：它可以是适合该角色的任何生物（由 DM 决定）。圣武士的战马是非常特殊的动物，它与勇士因命运而联系在一起。圣武士并不能真的“召来”该动物，马也不可能立刻出现在他面前。相反，角色必须通过某种令人难忘的方式而找到他的战马，通常是一个特殊的任务。

当达到 9 级时，**圣武士能够施展祭司法术**。他只能施展战斗、预言、治疗与保护领域的法术（关于领域的解释在祭司的章节中）。这些法术的获得与施展遵循于祭司的相关规则。表格 17 中列出了法术等级与施法者等级。不同于祭司，圣武士无法因高灵知属性值而获得额外法术。圣武士无法以牧师或德鲁伊卷轴来施展法术，他们也不能使用祭司物品，除非这些物品是勇士也可以使用的。

圣武士不能拥有超过 10 件魔法物品。另外，这或许不得超过一套护甲，一面盾牌，四把武器（箭矢和弩矢不计入内）和四件其他的魔法物品。

圣武士从不保留财宝。他只能保有足量的财产以维持自己谦逊的生活，付给部属、士兵、和随从合理的薪水，以及建造或保养一个小型城堡或塔楼（资金可以用于此目的）。其余的所有财产都必须捐赠给教堂或是其他高尚的组织。这些钱永远不能交给另一个玩家角色或玩家控制的非玩家角色。

圣武士必须向他服务的守序善良阵营慈善宗教组织**缴纳什一税**。什一税是圣武士收入的 10%，这可能是货币、宝石、魔法物品、工资、奖励或者税收。什一税必须被立刻支付。

圣武士即使在到达 9 级或建起城堡后也**无法吸引一队随从**。但是，他依然能雇佣士兵或专家，但这些人必须在行为上符合守序善良阵营。

圣武士只能雇佣守序善良的追随者（或那些阵营未知，但以这种方式行事的人）。圣武士只有在其他阵营的角色举止规矩时才会与之合作。他会言传身教，试图为他们展示正确的生活方式和行事方式。圣武士明白大多数人都无法维持自己的高标准。即使盗贼也可能被容忍，只要他们并非邪恶之人并真诚地试图改过。圣武士不会容忍那些犯下邪恶或不义之行的团伙。为了善良而进行的秘密行动是可以接受的，但这只能作为最后的手段。

| 表格 17：圣武士法术进程 | | | | | |
|---------------|-------|--------|---|---|---|
| 圣武士等级 | 施法者等级 | 祭司法术等级 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9 | 1 | 1 | — | — | — |
| 10 | 2 | 2 | — | — | — |
| 11 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 12 | 4 | 2 | 2 | — | — |
| 13 | 5 | 2 | 2 | 1 | — |
| 14 | 6 | 3 | 2 | 1 | — |
| 15 | 7 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 16 | 8 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 17 | 9 * | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | 9 * | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | 9 * | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 * | 9 * | 3 | 3 | 3 | 3 |
| * 施法能力上限。 | | | | | |

游侠（Ranger）

所需属性值：力量 13
敏捷 13
体质 14
灵知 14
首要属性：力量，敏捷，灵知
可选种族：人类，精灵，半精灵

游侠是倚仗着剑与灵知生存的猎手与护林员。罗宾汉，俄里翁，巨人杀手杰克，与狄安娜的女猎手都是历史和传说中的游侠典范。游侠的能力让他们在追踪，森林知识和刺探方面格外出色。

游侠的力量必须要有 13，体质必须达到 14，敏捷必须达到 13，还要有至少 14 的灵知。游侠的主要需求是力量，敏捷和灵知。所有的游侠都总是善良的，但他们可以随意选择守序，中立或混乱。游侠的心向往行善，但不必总是循规蹈矩。

力量，敏捷和灵知达到 16 或更高的游侠能得到额外的 10%经验值奖励。

虽然游侠可以使用任何武器和护甲，但他的部分特性只有在穿着镶嵌皮甲或更轻的护甲时才能使用。

除了勇士的基础技能，游侠还有一些其他的优势。在穿着镶嵌皮甲或更轻的护甲的时候，游侠能够双持战斗而无需承受攻击惩罚（详见第九章：战斗中的“双武器攻击”）。显然，游侠无法在使用盾牌时如此战斗。游侠在穿着比镶嵌皮甲更重的护甲时也可以双持武器来进行战斗，但在攻击检定上会受到正常的惩罚。

游侠是老练的护林员。即便没有使用可选的熟练规则，游侠也依然会熟练于追踪。如果你的战役里使用了熟练规则，游侠无须花费任何点数就可掌握追踪。此外，每三个游侠等级可以使该能力获得+1奖励（3至5级时+1，6至8级时+2，如此类推）。当身着镶嵌皮甲或更轻的护甲时，游侠可以尝试潜行或阴影躲藏。他在自然环境下这么做的成功率如表格 18 所示（这会受到游侠的种族及敏捷值的调整，见表格 27 和 28）。而在非自然环境（发霉的墓穴或城市街道）中试图这么做时，该成功率减半。当穿着任何比镶嵌皮甲重的护甲时，阴影躲藏或潜行都是不可能的——这些护甲太过笨拙而且会发出很多噪音。

作为善良的守护者，游侠倾向于专门对付某些种类的生物，这通常都是那些侵扰他家乡的生物。在升到 2 级之前，每个游侠都必须选择一个宿敌种类。典型的宿敌包括巨人，兽人，蜥蜴人，巨魔，或食尸鬼；你的 DM 对你的选择有最终决定权。在此之后，每当游侠遇到这类宿敌，他都能在攻击检定上获得+4 奖励。这种敌意是很难被掩饰起来的，因此游侠与他的宿敌之间的反应受到-4 的惩罚。此外，在战斗时，除非存在比他的宿敌更为危险的敌人，否则游侠将积极地寻找他的宿敌，并优先与之战斗。

游侠擅长于应对各种驯服及未驯化的生物，他能够一定程度地亲近动物。如果一个游侠小心地亲近或照料任何自然动物，他可以尝试调整与该动物之间的反应（自然动物指的是在现实世界能找到的那些——像是熊，蛇，斑马之类的）。

当面对驯养或无敌意动物时，游侠可以自动亲近该动物并与之友善。他能轻松辨别动物的素质（认出围栏中最好的马或在一窝动物幼崽中看出某只发育不全的小家伙所实际拥有的巨大潜力）。

在处理野生动物或经战斗训练的动物的攻击时，该动物必须为抵抗游侠的友好姿态而进行对抗权杖的豁免检定（即使游侠的这个能力并非基于魔法，该表格依然可用）。游侠每有三个等级就可使该检定受到-1 惩罚（1 至 3 级时-1，4 至 6 级时-2，如此类推）。如果该生物未能通过豁免检定，它的态度会在游侠的决定下改变一级。当然，游侠必须处在队伍前方并无所畏惧地接近那个生物。

举例来说，伯恩赫姆，一个 7 级游侠，正引领他的伙伴们穿过树林。在将要进入一片空地之前，他看到一头饥饿的黑熊堵住了另一头的路。伯恩赫姆示意队友们等候，自己向那野兽靠近，低声说着安抚的话语。DM 为那头熊进行了一个对抗权杖的豁免检定对抗，并基于伯恩赫姆的等级而给予-3 调整。这头熊的正常态度是不友好的，但伯恩赫姆的存在将其态度转化为中立。队伍一直耐心地等待，直到这头熊前去别处寻找晚餐。

稍后，伯恩赫姆去马市购买新的坐骑。交易者向他展示了一匹以暴躁和固执而闻名的烈马。伯恩赫姆谨慎地靠近它，又一次安抚性地开口，然后毫不费劲的骑上了这匹骏马。在伯恩赫姆的驾驭下，这匹马活泼但又驯服。而若是别人接近，它依然会像之前那样。

达到 8 级的游侠可以学习祭司法术（见表格 18），但他只能学习植物或动物领域的法术（见本章稍后的“祭司”部分）。他按照祭司的规则来得到和施展法术。游侠不会因高灵知值而获得额外法术位，除非特别说明，他也不能使用祭司的卷轴或祭司的魔法物品。

游侠可以建造城堡，堡垒，或据点，但他并不会因为这么做而获得任何特殊随从。

在 10 级时，游侠能够吸引到 2d6 个随从。这些随从可能是普通人类，但通常是动物或甚至是不熟悉的本地居民。使用表格 19 来决定这些随从，或由你的 DM 来指派特定随从。

当然，DM 可以指定特定生物，既可以从这表格里选也可以从别处选。他还可以规定这一区域里没有某些生物——一只老虎可不大可能会在一片和欧洲西部极其类似的土地上游荡！

这些随从将在几个月内相继前来。通常会在游侠的冒险中被碰到（这使得你和 DM 能在他们初次见面时进行角色扮演）。虽然随从起初忠于游侠并友善于他，但他们的未来表现取决于游侠如何对待他们。无论什么情况，游侠都不会获得与随从的特殊交流方式。除非他设法与他们交谈否则他们只会默默跟随（“对，这熊跟着我好些年了。我也不知道为什么——他就是跟着我。我做不了他的主而且也没法逼他去做他不愿做的事。”坐在酒馆外的灰发老游侠说）。

当然，游侠没有义务带着随从。如果他更喜欢独立行动，他可以随时解散掉他的随从。他们将无奈的离去，但又随时准备着响应他以后可能会发出的召唤。

就像圣武士一样，游侠有着一套行为准则。

游侠必须保持善良阵营。如果游侠刻意作恶，他就会自动失去其游侠身份。在此之后他被视为同等级的战士（如果他比同等级的战士经验值更多，则他失去多出的经验值）。他将无法恢复其游侠身份。如果游侠无意间犯下恶行（也许是在别无选择的情况下），那么他在赎罪前无法获得任何经验值。这可以通过纠正他所犯的错误，惩处那些逼使他犯下错误的人，或解放那些被邪恶所压迫的人们来实现。游侠本能地知道要如何重获身份（也就是说，让 DM 给该角色设计一个特殊冒险）。

除此之外，游侠一般是四处奔波的独行侠。他们在达到 8 级之前不能有追随者，雇工，佣兵，甚至仆人。游侠不能有任何货币形式的财产，也不能拥有他们所不能携带的财产。多余的财产必须被转换成便携的形式或捐给有意义的公众机构（即 NPC 团队，而非玩家角色）。

| 表格 18：游侠能力 | | | | | | |
|------------|-------|-------|-------|------|-----|-----|
| 游侠等级 | 阴影躲藏 | 潜行 | 施法者等级 | 祭司法术 | | |
| | | | | 1 级 | 2 级 | 3 级 |
| 1 | 10% | 15% | — | — | — | — |
| 2 | 15% | 21% | — | — | — | — |
| 3 | 20% | 27% | — | — | — | — |
| 4 | 25% | 33% | — | — | — | — |
| 5 | 31% | 40% | — | — | — | — |
| 6 | 37% | 47% | — | — | — | — |
| 7 | 43% | 55% | — | — | — | — |
| 8 | 49% | 62% | 1 | 1 | — | — |
| 9 | 56% | 70% | 2 | 2 | — | — |
| 10 | 63% | 78% | 3 | 2 | 1 | — |
| 11 | 70% | 86% | 4 | 2 | 2 | — |
| 12 | 77% | 94% | 5 | 2 | 2 | 1 |
| 13 | 85% | 99% * | 6 | 3 | 2 | 1 |
| 14 | 93% | 99% | 7 | 3 | 2 | 2 |
| 15 | 99% * | 99% | 8 | 3 | 3 | 2 |
| 16 | 99% | 99% | 9 * | 3 * | 3 * | 3 * |
| * 能达到的最高值。 | | | | | | |

| 表格 19：游侠的随从 | |
|-------------|--------|
| 掷骰 | 随从 |
| 01-10 | 黑熊 |
| 11-20 | 棕熊 |
| 21 | 棕仙 * |
| 22-26 | 牧师（人类） |
| 27-38 | 狗/狼 |
| 39-40 | 德鲁伊 |
| 41-50 | 猎鹰 |

| | |
|--------------------------------|-----------------|
| 51-53 | 战士（精灵） |
| 54-55 | 战士（侏儒） |
| 56-57 | 战士（半身人） |
| 58-65 | 战士（人类） |
| 66 | 战士/法师（精灵）* |
| 67-72 | 大型猫科（老虎，狮子等）* |
| 73 | 鹫马 |
| 74 | 飞马 * |
| 75 | 皮克精 * |
| 76-80 | 游侠（半精灵） |
| 81-90 | 游侠（人类） |
| 91-94 | 渡鸦 |
| 95 | 半羊人 * |
| 96 | 盗贼（半身人） |
| 97 | 盗贼（人类） |
| 98 | 树人 * |
| 99 | 熊人/虎人 * |
| 00 | 其他野生生物（由 DM 选择） |
| * 如果游侠已经有了该种类的随从，则忽视本次结果并重新检定。 | |

法师（Wizard）

法师——它包含了从事于各个领域的魔法研究的所有施法者，无论他们是专精于某个特定的魔法学派，还是广泛涉猎各种魔法理论。法师鲜有时间用于锻炼肉体的力量，因其为追寻奥术智慧奉献一生。法师往往是不合格的战士，他们缺乏使用武器的知识。然而，他们仅需简单的手势、稀有的材料与神秘的字句，就能驾驭强大而又可怖的能量。

对于法师而言，法术是工具，是武器，也是护甲。法师不擅于正面搏杀，但只要做好准备，他可于远方取敌首级、在瞬息间消失不见、化身为完全不同的生物、甚至侵入敌人的心智，掌控其思想与行动。在法师面前，没有不可知的秘密，没有不可破的堡垒。对知识与力量的追寻往往会将其引领至凡人绝对不愿触及的领域。

法师不能穿戴任何护甲，这当中有几个原因。第一，护甲的限制会使他们难以准确地完成大多数法术所需的复杂手势与奇怪动作。第二，法师将他的青春（也可能是他的大半辈子）都花在了学习奥术语言，翻阅陈旧的书籍，以及法术的练习上。他们没时间去学习其他东西（比如怎么去正确地穿戴护甲，怎么更有效地利用护甲）。如果法师将时间浪费在学习使用护甲上，那么他甚至无法掌握自己开始时所拥有的那点微弱的能力与力量。甚至有毫无根据的理论声称，大多数护甲的材质会干扰到用于聚集能量的纤弱的法术结构；这两者无法和谐共存。尽管这种理论很受普通人欢迎，但真正的法师知道这是错误的。如果事实如此，那么法师怎可能施展需要铁质火盆或金属碗的法术？

由于类似的原因，法师可使用的武器也有严格的限制。他们只能使用简便易学或是对研究有所助益的武器。因此，法师可使用匕首与法杖——传统的魔法研究用具。其他可用的武器包括飞镖、小刀和投索（易学或者省力，又或者兼具两种特性的武器）。

法师可用的魔法物品多于任何的其他角色。这包括药剂、戒指、魔杖、权杖、卷轴以及魔法奇物当中的大部分。法师能够使用其职业可用武器的魔法版本，但无法使用魔法护甲，因为他无法穿戴护甲。尽管如此，在其法术与魔法物品之间，法师掌握着巨大的力量。

最后，所有法师（不论是巫师还是专精法师）都可以制造新的魔法物品，从简单的卷轴药剂乃至强大的法杖与魔剑。当法师到达第九级，他就可以抄写法术卷轴或调制药剂。法师必须习得特定的法术（或者与能使用此类法术的人合作）才能制造更强大的魔法物品。你的 DM 应查阅 *DMG* 的研究法术与魔法物品部分以获得更多信息。

无论法师投身哪个学派，智力都是他的首要属性（或者是首要属性之一）。角色至少必须要有 9 点的智力值才能够成为法师。

所有法师都使用表格 20 来决定其等级提升与经验获得的关系。他们也用表格 21 来决定自己在每个经验等级所能使用的法术等级与法术数量。

在 1 至 10 级，所有法师每级都能获得一个 d4 生命骰。在 10 级后，法师每级获得 1 点生命值且不再因为高体质值而获得额外的生命值。

学习与施展法术需要长时间的研习、耐心与钻研。一旦进入冒险生涯，法师必须自己对自己的学术生命负主要责任：不再有严师从背后盯着他，告诉他下一个要学习的法术是什么。这种自由并非没有代价，这意味着法师必须自己寻找知识之源：图书馆、公会、或是发现的法术书与卷轴。

每当法师发现一个他尚未掌握的法术的文字记载，他可以尝试阅读与理解这些记载。玩家必须投掷百面骰。如果该结果小于等于习得新法术的几率百分比（见表格 4），那么角色理解了该法术与施展它的方法。他可以将其加入法术书（除非他已习得的该法术等级的法术已经达到了数量上限）。如果掷骰结果大于角色习得这个法术的几率百分比，他就没能理解这个法术。一个已习得的法律无法被“忘记”，它将永远是角色的全部本领之一。因此，角色不能选择“忘记”一个法术来换上另一个法术。法师的法术书可能是一本书，也可能是一叠书，一捆卷轴，或者任何被你的 DM 所允许的东西。法术书是法师的日记、实验记录和百科全书，包含着他所知的一切。自然而然地，法术书是法师最宝贵的财宝；没有法术书的法师几乎毫无用处。

法术书包含了对施展法术的繁杂指导——法术的诀窍，可以这么说。仅仅大声读出这些知道或者尝试模仿之并不能让人施展出法术。法术聚集并塑造神秘之力；这个过程是非常费力、怪异和复杂的。在法师真正施法之前，他必须记忆法术的奥术公式。这个过程将该特定法术的能量模式锁闭在法师的脑海中。一旦他记忆了这个法术，这法术就将一直存在于他的记忆中，直到他用手势、词句与材料的特定组合作为引子，触发能量模型被释放的过程。在施法时，该法术的能量会消耗殆尽，从法师的脑海中消退而去。直到法师重新拿起法术书记忆这个法术之前，他将无法再次使用这道法术。

在一开始，法师的头脑在同时间内只能保存这些魔法能量中的一部分。再者，某些法术的施展更费力，也比其他的法术更为复杂，缺乏经验的法师无法记忆这些法术。随着经验的增长，法师的天赋也得以开发。他可以记忆更多更复杂的法术。尽管如此，他仍需要学习；法师总是需要法术书来更新他的力量。

法师的另一个重要力量就是他研究新法术与制造魔法物品的能力。这两件事都是非常困难、耗费时间、代价高昂，偶尔甚至会伴随着危险的。通过研究，法师可以在 DM 的允许下创造出全新的法术。同样地，通过与你的 DM 咨询，你的角色可以制造一些魔法物品，无论是那些与已有规则相类似的，还是完全由你独创设计的。你的 DM 掌握研究新法术与创造魔法物品的相关信息。

与其他角色不同，法师不能通过建造城堡或据点获得任何好处。他们可以拥有地产并获得通常的好处，比如每月收入与雇佣兵的保护。然而，法师的名声总是阻止人们蜂拥到他的门前。在最好的情况下，法师可能会得到几个追随者与学徒来协助他的工作。

| 表格 20：法师经验等级 | | |
|--------------|---------|---------|
| 法师等级 | 巫师/专精法师 | 生命骰（d4） |
| 1 | 0 | 1 |
| 2 | 2,500 | 2 |
| 3 | 5,000 | 3 |
| 4 | 10,000 | 4 |
| 5 | 20,000 | 5 |
| 6 | 40,000 | 6 |
| 7 | 60,000 | 7 |
| 8 | 90,000 | 8 |

| | | |
|----|-----------|-------|
| 9 | 135,000 | 9 |
| 10 | 250,000 | 10 |
| 11 | 375,000 | 10+1 |
| 12 | 750,000 | 10+2 |
| 13 | 1,125,000 | 10+3 |
| 14 | 1,500,000 | 10+4 |
| 15 | 1,875,000 | 10+5 |
| 16 | 2,250,000 | 10+6 |
| 17 | 2,625,000 | 10+7 |
| 18 | 3,000,000 | 10+8 |
| 19 | 3,375,000 | 10+9 |
| 20 | 3,750,000 | 10+10 |

| 表格 21：法师法术进程 | | | | | | | | | |
|--------------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 法师等级 | 法术等级 | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | — | — | — |
| 13 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 14 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 1 | — | — |
| 15 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | — | — |
| 16 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 1 | — |
| 17 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | — |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 |

巫师（Mage）

所需属性值：智力 9

首要属性：智力

可选种族：人类，精灵，半精灵

巫师是法师中最为多才多艺的一种，他们选择不专精于某个特定的魔法学派。这既是一种优势同时也是劣势。从好的方面来看，广泛的法术选择让巫师能够处理许多不同的情况（专精特定学派的法师可以学习高度特化的法术，但这要以其他领域的法术作为代价）。从另一方面来看，与专精法师相比起来，巫师学习特化法术的能力是受限的。

巫师没有历史角色范例；他们只存在于传说和神话中。不过，玩家也能以传说角色诸如梅林、喀耳刻或美狄亚作为蓝本来塑造他们的角色。对强大的法师与女法师的详细记述十分稀少，因为其名声在很

大程度上正是基于那围绕着他们的种种神秘。这些传奇角色为了神秘的目的而奋斗，极少去关注身边的凡人。

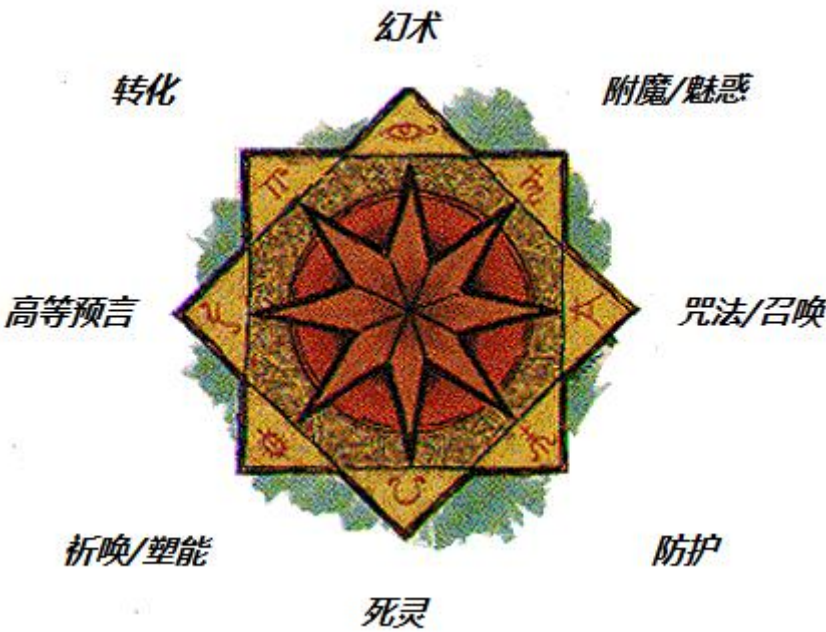
智力值达到 16 或更高的巫师能得到额外的 10%经验值奖励。

魔法学派

依据其所使用的魔法能量种类，法术可被分为九个不同的类别，或者说，学派。每个学派都有其独有的理论与技法。

尽管被称作学派，但魔法学派并不是个可以让人去学习的有组织的地方。“学派”这个词所指的是魔法的流派。学派所强调的是特定种类法术的使用与施法方式。某个魔法学派的修习者或许会建立魔法学院以传授其所学，但这并非必要。许多强大的法师都曾在偏远地方隐居的大师手下学习，并以此习得了操纵魔法的手法。

魔法的九大学派是**防护**、**转化**、**咒法/召唤**、**附魔/魅惑**、**高等预言**、**幻术**、**祈唤/塑能**，**死灵**与**次等预言**。



上面的方阵描述了学派之间的对立关系。见表格 22 及其条目描述以获得更多信息。

在这些学派中有八个高等学派，而第九个的次等预言学派则是一个次等学派。该次等学派包含所有法术等级不高于四的预言法术（所有法师都可修习）。高等预言学派包含那些法术等级不低于五的预言法术。

专精法师 (Specialist Wizards)

将其精力投注于某个特定魔法学派的法师被称为专精法师。每种魔法都有专精法师，尽管有一些是非常罕见的。并非所有专精法师都适合冒险——预言师的法术很有限，且在面对危险境况时并不总有用。不过，玩家们在开始一场冒险之前或许会想要求教于一名 NPC 预言师。

与巫师相比，专精法师有优势但也有劣势。他们习得其专精学派法术的成功率大幅度提升了，但这种专注的研究导致他们习得其他学派法术的成功率有所下降。他们能施展的法术数量增加了，但他们失去了施展其专精学派的对立学派法术的能力（详见方阵中的对极）。他们研究与创造专精学派法术的

能力提升了，但专精学派可能会使他们在最初时的法术选择上受到相当的限制。总而言之，玩家必须仔细考虑专精的优势和劣势。

并非所有法师都能成为专精法师。要成为专精法师，玩家必须满足一系列特定条件。大多数专精法师都必须单独职业；除了侏儒之外的兼职角色无法成为专精法师。这与其他种族的角色不同，侏儒似乎与幻术学派有一种天生的联系。转职的人类可选择成为一名专精法师。献身于特定的魔法学派将意味着角色需投入全部的注意力和集中力，他没时间花在与其它职业相关的工作上。

此外，每种专精法师都有不同的种族限制、属性需求，以及不同的可选魔法学派。这些限制在表格 22 中被列出。请注意，次等预言学派是不可专精的。该学派法术对于法师的能力而言是至关重要的，所有法师都能掌握它们。

| 表格 22：法师专精需求 | | | | |
|--------------|-------|-----------|---------|-------------|
| 专精法师 | 学派 | 种族 | 最低所需属性值 | 对立学派 |
| 防护师 | 防护 | 人类 | 15 灵知 | 转化，幻术 |
| 咒法师 | 咒法/召唤 | 人类，半精灵 | 15 体质 | 高等预言，祈唤/塑能 |
| 预言师 | 高等预言 | 人类，半精灵，精灵 | 16 灵知 | 咒法/召唤 |
| 附魔师 | 附魔/魅惑 | 人类，半精灵，精灵 | 16 魅力 | 祈唤/塑能，死灵 |
| 幻术师 | 幻术 | 人类，侏儒 | 16 敏捷 | 死灵，祈唤/塑能，防护 |
| 祈唤师 | 祈唤/塑能 | 人类 | 16 体质 | 附魔/魅惑，咒法/召唤 |
| 死灵师 | 死灵 | 人类 | 16 灵知 | 幻术，附魔/魅惑 |
| 转化师 | 转化 | 人类，半精灵 | 15 敏捷 | 防护，死灵 |

种族的列表中列出了那些无论是因为天生倾向还是命运安排而被允许专精于这门奥术技艺的种族。请注意，尽管侏儒不能成为普通的巫师，但是却可以成为幻术师。

最低所需属性值列出了要有效修习某个学派而所需的最低属性。每个学派都需要能成为巫师的最低智力值，以及一个额外的基本所需属性，详见表格。

对立学派总是包含方阵中与角色专精学派直接相对的学派。此外，与这个学派同一侧的某个学派也可能由于角色所选学派的性质而被禁止。例如，一个祈唤师/塑能师不可学习附魔/魅惑或咒法/召唤的法术，也不能使用那些基于该学派法术的魔法物品。

成为专精法师可以获得很多优势，这足以平衡角色所付出的代价。如下所述：

专精法师的每个法术等级都可以记忆一个额外的法术，这个法术在其专精学派中选取。这就意味着，一个 1 级幻术师可以记忆 2 个法术——1 个他所掌握的任何法术和 1 个幻术。

因为专精法师对他们的专精学派有更深入的了解，所以他们在对抗其他法师所施展的此类法术时所进行的豁免检定获得+1 奖励。同理，其他角色在对抗专精法师施展的专精学派法术时的豁免检定承受-1 惩罚。这些调整值可以同时生效——例如，一个附魔师对另一个附魔师施展一个附魔法术，那么两者互相抵消。

专精法师在学习本学派法术时获得+15%的奖励，并在学习其他学派法术时承受-15%的惩罚。该调整应用于玩家在学习一个新法术时所需投掷的百分骰（详见表格 4）。

当专精法师获得一个新的法术等级时，他会自动获得一个属于专精学派的新法术并将其加入法术书中。这个法术可以由 DM 选取，或者 DM 允许玩家自行选择。角色不需要为学习这个法术而掷骰。这个新法术被假设为玩家在研究与学习进程中发现的。

当专精法师试图发明新法术时（使用 *DMG* 提供的相关规则），如果这个新法术属于其专精学派，那么 DM 应将之视为低一个法术等级的法术（以决定难度）。一个试图发明附魔法术的附魔师会比试图做同一件事的幻术师轻松得多。

幻术师 (Illusionist)

所需属性值：智力 9
敏捷 16
首要属性：智力
可选种族：人类，侏儒

幻术师是专精法师的范例。这里关于幻术师的描述可被用于指导创造其他学派的专精法师。

首先，幻术学派是个要求很高的学派。要专精幻术学派，法师需要不低于 16 的敏捷。

智力达到 16 或更高的幻术师会获得 10% 的额外经验奖励。

因为幻术师比一般的法师更了解幻术，所以他在对抗幻术时的豁免检定获得+1 奖励，其他人在对抗他施展的幻术时所进行的豁免检定承受-1 惩罚（这些调整仅适用于允许进行豁免检定的法术）。

在他的研修过程中，幻术师变得善于记忆幻术（尽管这个过程仍是极为艰难的）。他在每个法术等级都可以记忆一个额外的幻术。因此，一个 1 级施法者可以记忆两个法术，但其中必须至少有一个是幻术。

此后，当他开始为他自己的收藏研究新法术时，他会发现设计满足专精所需的新的幻术是非常简单的，但研究其它学派的法律则越来越耗时间了。

最后，对幻术魔法全身心投入的研究使得角色无法掌握其他那些与幻术学派完全不同的学派（方阵中与幻术相对的那些）。这就意味着，幻术师无法学习属于死灵、祈唤/塑能或防护学派的法律。

举个例子：有 15 点智力属性的幻术师约思维利。他在旅行过程中夺取了敌对法师的法律书，书中有进阶隐形法律、恒久之光法律和火球术，这三个法律都不在约思维利的法律书中。他有 80% 概率习得进阶隐形法律。而恒久之光法律是个转化法律，所以约思维利只有 50% 几率习得这个法律（参看表格 4 来了解这些数据如何得出）。约思维利无法习得火球术，他甚至连抄进自己的法律书也做不到，因为这是个塑能法律。

祭司 (Priest)

祭司是某个特定神系中的神祇的信仰者与拥护者。并不仅仅只是追随于神祇，祭司还会代他人而向神祇求情，为他人而行动，以一己之力来传扬他的神系信仰。

所有的祭司都有一些力量：施展法律的能力，捍卫信仰的战力，以及他们所换来的神授力量。虽然祭司不像勇士那样精于战斗，但他们亦受训于使用武器以为其目标而战。他们能施展法律，并主要将其用于使他们的神祇的愿景更进一步，以及保护它的信徒。他们的攻击性法律很少，但都很强大。

所有的祭司都使用八面的生命骰（d8）。只有祭司会因高灵知值而获得额外法律位。所有的祭司都在武器和护甲上受到一定限制，但不同神系的限制也不同。

所有的祭司都使用表格 23 来决定其等级提升与经验获得的关系。他们也用表格 24 来决定自己在每个经验等级所能使用的法律等级与法律数量。

所有的祭司法律都被分为 16 种领域。不同祭司的权域所对应的领域不同；没有祭司能施放所有领域的法律。这 16 个领域分别是：共通，动物，星界，魅惑，战斗，创造，预言，元素，守卫，治疗，死灵，植物，保护，召唤，太阳和气候。

祭司对领域的掌控分为主要和次要权域。对某个领域有着主要权域的祭司（最终）能施展该领域的所有法律。而对某个领域只有着次要权域的牧师只能施展该领域的 1 至 3 级法律。

在 1 至 9 级，所有祭司每级都会获得一个 d8 生命骰。在 9 级后，祭司每级获得 2 点生命值且不再因为高体质值而获得额外的生命值。

| 表格 23：祭司经验等级 | | | |
|-------------------------|-----------|-----------|---------|
| 祭司等级 | 牧师 | 德鲁伊 | 生命骰（d8） |
| 1 | 0 | 0 | 1 |
| 2 | 1,500 | 2,000 | 2 |
| 3 | 3,000 | 4,000 | 3 |
| 4 | 6,000 | 7,500 | 4 |
| 5 | 13,000 | 12,500 | 5 |
| 6 | 27,500 | 20,000 | 6 |
| 7 | 55,000 | 35,000 | 7 |
| 8 | 110,000 | 60,000 | 8 |
| 9 | 225,000 | 90,000 | 9 |
| 10 | 450,000 | 125,000 | 9+2 |
| 11 | 675,000 | 200,000 | 9+4 |
| 12 | 900,000 | 300,000 | 9+6 |
| 13 | 1,125,000 | 750,000 | 9+8 |
| 14 | 1,350,000 | 1,500,000 | 9+10 |
| 15 | 1,575,000 | 3,000,000 | 9+12 |
| 16 | 1,800,000 | 3,500,000 | 9+14 |
| 17 | 2,025,000 | 500,000 * | 9+16 |
| 18 | 2,250,000 | 1,000,000 | 9+18 |
| 19 | 2,475,000 | 1,500,000 | 9+20 |
| 20 | 2,700,000 | 2,000,000 | 9+22 |
| * 见本章节“德鲁伊”部分中的德鲁伊圣师条目。 | | | |

| 表格 23：祭司法术进程 | | | | | | | |
|--------------|------|---|---|---|---|-----|------|
| 祭司等级 | 法术等级 | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 * | 7 ** |
| 1 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 5 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 6 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 7 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 10 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — |
| 12 | 6 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | — |
| 13 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | — |
| 14 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 15 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| 16 | 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 | 1 |
| 17 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 3 | 2 |
| 18 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| 19 | 9 | 9 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |

| | | | | | | | |
|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 9 | 9 | 9 | 8 | 7 | 5 | 2 |
| * 只有灵知达到 17 或更高的祭司才能使用。 | | | | | | | |
| ** 只有灵知达到 18 或更高的祭司才能使用。 | | | | | | | |

牧师 (Cleric)

所需属性值： 灵知 9
 首要属性： 灵知
 可用种族： 所有种族

牧师是最为常见的祭司。他可以是任何神系信仰的信徒（不过如果 DM 设计了一种特殊的神系，牧师的能力和法术或许会有相应的改变——详见下文）。牧师通常是善良的，但并不局限于善良阵营；他们这个阶级可以接纳任何阵营。牧师的灵知值必须达到 9 或更高。较高的体质和魅力也会十分有用。

灵知值达到 16 或更高的牧师能得到额外的 10%经验值奖励。

牧师这个职业类似于中世纪的某些宗教骑士团：条顿骑士团，圣殿骑士团，还有医护骑士团。这些组织以保护与服务的行为准则将军事与宗教的训练结合起来。成员们被训练成骑士并献身于对教会的服务。这些阶级经常出现在基督教世界的外围，无论是荒野边缘还是饱受战争摧残的土地。大主教托宾（出自《罗兰之歌》）就是这样的一个牧师典型。其他的地区也有类似的阶级，例如日本的僧兵。

牧师是强壮的士兵，虽然他们可用的武器是受限的。他们能够穿戴任何种类的护甲和盾牌。标准的牧师被禁止导致流血及传播暴力，他们只能使用不锋利的钝器类武器。牧师可以使用不少魔法物品，其中包括祭司卷轴，大多数的药剂和戒指，部分魔杖和权杖，法杖，护甲，盾牌及其阶级可用武器的魔法版本。

然而，法术才是牧师的主要工具，这可以帮助他服务，强化，保护和治疗那些他所关心的人。他拥有能适用于不同需求的各种法术可供选择（某些特定神系的祭司可能会在法术的可用范围上受到限制）。牧师能够掌握除了植物，动物，气候和元素以外的其他领域的主要权域（他能够得到元素领域的次要权域，但不可施展其他三个领域的法术）。

牧师从他的神祇那里接受法术作为直接的喻示（神并不需要亲自出面来授予牧师他所祈求的法术），作为对他信念的象征和奖励，因此他必须避免滥用他的力量以免其因惩罚而被夺走。

牧师还被授予终结亡灵——以非生命形式而存在的邪恶生物，既非死去亦非活着——的力量。牧师有责任击败这些亵渎生命之物。他的斥退亡灵能力（详见第九章：战斗中的“斥退亡灵”部分）使他能够赶走这些生物，或甚至将其彻底摧毁（但邪恶阵营的牧师可以用自己的意志来束缚这些生物）。一些较为平常的亡灵有食尸鬼，僵尸，骷髅，食尸鬼和木乃伊。吸血鬼和巫妖（亡灵的术士）是最强大的亡灵之一。

当牧师的等级提升，他将会获得额外的法术位，更优秀的战斗技巧，以及更强大的斥退能力。当达到 8 级时，如果牧师已经建立了一个足够大的祭祀场所，那么他会自动引来一队狂热而忠实的信徒。牧师可以在他职业生涯中的任何时刻建造这个祭祀场所，但在达到 8 级前他都不会引来信徒。这些随从是准备着为牧师而战的普通勇士，0 级的士兵。牧师将引来 20 至 200 个这样的随从；他们将在几周之内陆续抵达。在最初的随从集结后，不会有陆续填补死者的空缺的新随从。由 DM 决定牧师所吸引的随从的具体数量和类型。角色也可以雇用其他的部队，但这些军队并不会像他的随从那么忠诚。

在 9 级时，牧师可能会获得被批准兴建一座宗教要塞的正式授权。它可以是坚固的教堂也可以是与世隔绝的隐修院。很显然，这个要塞必须具备一个祭祀场所必备的各种装潢，并且必须是为牧师的事业而服务的。不过，由于这项工程将会得到官方的支持以及大量免费的劳动力，因此这座要塞的建造费用减半。牧师可以在 9 级之前就取得产权并建造要塞，但这样做并不会得到教会支持以及上述的各种好处。

特定神系的祭司

在最简单模式的 AD&D 游戏中，牧师服务于通常可以被划分为“善良”或“邪恶”的神系。除此之外就没什么好说的了；游戏在这个程度上就能很好地运行。然而，一个已经花了很多时间来创造详细的战役世界的 DM 经常会把一些时间花在设计复杂的神系上，无论是自主创作，还是对历史或文学进行改编。如果这项规则被开放的话（只有你的 DM 可以决定），你可能会希望你的角色信仰特殊的神系，以得到你的 DM 所提供细节的优势。如果你的角色信仰特殊的神系，他很可能会有着不同于普通牧师的能力，法术以及限制。

任何神系的祭司身份都必须在五个方面有着明确定义：所需条件，可用武器，可用法术，神授力量和习性。

所需条件

在角色成为特定神系的祭司之前，他需要满足一定的条件。这通常包括最低属性值和阵营限制。所有牧师的灵知值至少都必须要达到 9 而无论其神系。除此之外，你的 DM 可以根据需要而设置其他所需条件。比如说。战争之神应该会需要身体强健的祭司（13 力量，12 体质），而领域为艺术与美的神祇则会要求高灵知和魅力（16 或更高）。大多数神祇都会要求他们的随从做一些特定的行为，而这将决定其阵营的选择。

可用武器

不是所有的神系都反对流血。事实上，某些神系还要求它们的祭司能使用剑，矛或其他特定的武器。战争神祇可能会允许他的祭司动用矛或剑来作战。农业神祇则可能着重于来自农场生活的武器——比如说镰刀和倒钩戟。和平与和谐之神可能会只授予最简单无害的武器——也许只有套索和网。下面是一些建议的武器，但可能会有更多的武器（DM 总是在这个问题上有着决定权）。

| 神祇 | 武器 |
|----|-----------------|
| 农业 | 倒钩戟，连枷，镰刀 |
| 锻造 | 战锤 |
| 死亡 | 镰刀 |
| 灾厄 | 刑鞭，鞭子 |
| 土地 | 镐 |
| 治疗 | 捕人叉，铁头棍 |
| 狩猎 | 短弓，标枪，轻型骑枪，投索，矛 |
| 闪电 | 飞镖，标枪，矛 |
| 爱情 | 短弓，捕人叉 |
| 自然 | 木棒，弯刀，镰刀 |
| 海洋 | 鱼叉，矛，三叉戟 |
| 和平 | 铁头棍 |
| 力量 | 锤子 |
| 雷霆 | 木棒，硬头锤，战锤 |
| 战争 | 战斧，硬头锤，钉头锤，矛，剑 |
| 疾风 | 吹筒武器，飞镖 |

可用法术

特定神系的祭司只能施展一些与其领域相关的法术。祭司的神会对某些领域有着主要权域或次要权域，而这就决定了祭司的可用法术（DM 在创造诸神的时候可以决定每个神对领域所拥有的权域）。下文中列出了共 16 个领域。

被其神祇授予某个领域的主要权域的祭司能从这个领域中选择任何法术（只要他的等级高到足以施展这些法术），但是被其神祇授予某个领域的次要权域的祭司就只能选择该领域的 3 级或更低级的法术了。对领域的主要权域和次要权域的不同组合使得信仰不同神祇的祭司有着相去甚远的可用法术。

共通指的是所有祭司都能使用的法术，无论其神系为何。任何共通领域的权能（神祇）都不存在。这个类别包括了祭司行使其基本职能所需的法术。

动物的法术影响或改变生物。这并不包括影响人的法术。自然与畜牧的神祇通常会掌管这个领域。

星界是一个能实现跨越不同实存位面的移动或交流的小领域。某个位面的主人或特别喜欢干预的权能通常赐予这个领域的法术。

魅惑法术影响人们的态度和行为，爱情，美丽，诡计和艺术的神祇常常对这个领域有着权域。

战斗法术可以被用于直接攻击或伤害那些祭司或其神系的敌人。这些法术通常会由战争或死亡之神赋予。

创造法术让祭司能凭空造物，通常被用于强化其随从。该领域可以供给许多不同的角色，从供应商到骗子。

预言使祭司能够得知某种状况下最安全的行动路线，找到某件隐藏的物品，或发掘被遗忘的信息。智慧与知识的神祇通常会与这个领域有联系。

元素法术影响着创造的四种基本元素——地，风，火，水。自然之神，元素之神，那些代表或庇护某些工艺品的的神祇，以及水手的神祇都会从这一领域选用法术。

守卫法术为某人或某物设下哨卫。这些法术比保护法术更为活跃，因为它们会创造出某种实实在在的守卫生物。保护，治疗和诡计的神祇都有可能赐予这个领域的法术。

治疗法术能治愈疾病，祛除诅咒，或治疗伤口。这些法术无法起死回生或使断肢再生。治疗法术也可被逆转以造成伤害，但只有邪恶祭司才可如此行事。保护与慈悲的神祇最有可能赐予这些法术，而自然神祇也有可能对其有着次要权域。

死灵法术能回复一个生物部分被完全摧毁的生命力。它或许是生命，部分肢体或一个经验等级。这些法术在逆转后极具毁灭性，唯有邪恶至极的祭司才会使用。生命或死亡之神最有可能使用这个领域。

植物法术影响植物，范围从普通农业（促进作物生长）到与植物型生物交流。农业与自然的神祇会赐予这个领域的法术。

保护法术创造出魔法盾牌来为祭司抵御邪恶的攻击。战争和保护的神祇最有可能使用这些法术，但致力于仁慈和善良的神祇也可能会赐予这些法术。

召唤法术是用来从其他地方，甚至其他次元召唤生物以服务于祭司的。这样的服务通常是违背这些生物的意愿的，因此施展这些法术常常有着极大的风险。由于召唤来的生物经常会造成巨大的伤害和破坏，所以这些法术有时会由战争或死亡的神祇所授予。

太阳法术操弄着太阳宇宙中的基本力量——纯粹的光和与之相对的黑暗。太阳的法术对于自然，农业和给予生命的神来说是很常见的。

气候法术能使祭司得以驱使气候之力。这可能像给干旱的土地提供雨水一样简单，也可能像施展狂野的风暴之力那样复杂。显然，这通常是自然与农业的神祇的领域，并且也存在于海洋之神的能力中。

你的 DM 也可以自己创造额外的领域（在扩展的 AD&D 规则书 卷册与魔法中详细列出了八个新的领域）。这里列出的领域都属于神祇们所关注范围的典型。祭司不能使用在其神祇的主要和次要权域之外的领域法术。

除此之外，祭司获得其法术的速度可能会快于或慢于一般牧师。如果角色的习性着重于自立，法术进程就会比较慢。而那些与许多奇迹相关的神祇就可能会在每个等级都赐予更多的法术。当然。你的 DM 对此有最终的发言权，而他必须让法术的得失与其他能力以及角色受到的限制相平衡。

神授力量

特定神系的另一个特征就是它的祭司所能使用的特殊力量。牧师的神授力量是斥退亡灵，但这种能力并非是所有祭司共有的。其他神祇会授予和它们的领域相一致的力量。如果你的 DM 使用了特定神系，他必须决定你的祭司将被授予什么样的力量。下列是一些可能的建议。

- ***狂战士之怒**，在攻击和伤害检定上获得+2 奖励（战争）。
- ***安抚之语**，能够消除恐惧并影响与敌人之间的反应（和平，仁慈，治疗）。
- ***魅惑或着迷**，可以当作法术暗示术使用（爱情，美丽，艺术）。
- ***激起恐惧**，放射出一个相当于法术恐惧术的恐惧灵气（死亡）。

这只是角色能获得的神授力量中的寥寥几种而已。就像可用武器一样，它在很多方面都取决于该地区的文化与围绕着神祇及其祭司的传说。

习性

所有的祭司都必须遵循一定的原则和信条。它们指引着祭司的行为举止。牧师通常会试着避免流血事件，并试图造福他们的社会。战争神祇可能命令它的祭司身处战斗前线并积极征讨所有敌人。丰收神祇可能会希望它的祭司活跃在田野之间。习性还可能决定祭司必须属于什么阵营。神系的本质规定了牧师必须遵循怎么样的规条。

祭司的头衔

不同神系的祭司常常有着祭司以外的头衔和名称。例如，一个自然祭司（尤其是基于西欧传统的）可能会被称作德鲁伊（见下文）。萨满和巫医这样的称呼也是有可能的。只要稍微查阅一下就能找到不少丰富多彩的头衔，其中一些如下所示：

隐修院院长，修道院院长，阿亚图拉，和尚，弟兄，师，法律之眼，修士，上师，哈吉，阿訇，托钵修士，大主教，毛拉，忏悔者，主教，教士，修道院副院长，宗教法官，教区长，主教代理和瑜伽修行者。

平衡一切

在创建一个特定神系的祭司时，必须小心地维持角色的各种能力间的平衡。精于某方面或有着广泛选择的祭司必须在另一方面适度削弱，这样他才不会比游戏中的其他祭司强太多。如果一个战争神祇允许祭司使用所有武器和护甲，那么该角色就应该在可用法术和神授力量上受到限制。而在另一个极端上，一个追随和平神祇的角色应该有着强大的法术和神授力量以弥补其极度受限或根本没有的可选武器。举例来说，德鲁伊因为受限的护甲和法术选择而拥有比一般牧师更强大的神授力量。当然，某个神祇可能会因为各种因素而与某种或某系列的武器有着关联。这往往是反映该地区的人们所使用武器的文化。也许还会有着与这位神祇相关的传说，将其和某件强大的神兵联系起来（例如雷神索尔之锤）。DM 在任何情况下都对此有最终的选择权。

德鲁伊（Druid）

所需属性值： 灵知 12
魅力 15
首要属性： 灵知，魅力
可选种族： 人类，半精灵

历史上的德鲁伊们生活在罗马帝国时期西欧和英国的日耳曼部落中。他们是酋长的顾问，对部落有着极大的影响力。他们的核心理念就是相信大地是所有生命的母亲和根源。他们尊许多自然的事物——太阳、月亮和某些树——为神。但 AD&D 游戏中的德鲁伊只是简单地模仿这些历史人物。他们并不需要遵循历史上的德鲁伊教的行为和信仰。

德鲁伊是一个为特定神系而设计的祭司范例。他的力量和信仰与牧师不同。德鲁伊是自然的祭司和荒野的护卫者，无论森林，平原，还是丛林。

所需条件

一个德鲁伊必须是个人类或半精灵，他的灵知至少要有 12 而魅力必须达到 15，这两项属性都是他的首要属性。

可用武器

不同于牧师，德鲁伊只能使用“天然”的护甲——皮甲和木盾，包括那些被魔法强化过的。除此之外的任何护甲都不可使用。他只能使用木棒，镰刀，飞镖，矛，匕首，弯刀，投索和木棍作为武器。

可用法术

德鲁伊没有牧师那样的可用法术范围，他们只能掌握以下领域的主要权域：共通，动物，元素、治疗，植物和气候，他们拥有预言领域的次要权域。德鲁伊能够使用所有牧师可用的魔法物品，除了那些被书写的（书籍与卷轴）和德鲁伊通常不能使用的武器和护甲。

神授力量

德鲁伊如同牧师般进行大多数豁免检定，但他在所有对抗火焰或电能的豁免检定上获得+2 奖励。

所有的德鲁伊在他们原本所知的语言为还会说一种特殊的语言（如果采用熟练规则，这门语言将不耗用熟练槽）。这种德鲁伊的语言只能用来处理和与自然有关的事情。德鲁伊们小心地守护着这门语言；这是他们用来彼此辨认的一种万无一失的方式。

当德鲁伊达到更高等级时会获得更多能力：

当他达到 3 级时，**他能准确无误的鉴别植物、动物和纯净水。**

当他达到 3 级时，**他能以正常速度不留痕迹的穿过杂草丛生的区域**（浓密的荆丛，纠结的藤蔓，荆棘，小片田地，诸如此类）。

他能学会林地生物的语言。这其中包括：半人马，树精，精灵，半羊人，侏儒，龙，巨人，蜥蜴人，蝎尾狮，尼克精，皮克精，仙灵和树人。德鲁伊在达到 3 级时以及以后每次等级提升时获得一门语言（如果使用可选的熟练规则，德鲁伊自己决定是否要把熟练槽花在这些语言中的一个或多个上）。

当他达到 7 级时，**他免疫于林地生物所施展的魅惑法术**（像是树精，尼克精等等）。

当他达到 7 级时，**他得到变化能力**，每日 3 次。这可以使他变化成爬虫，鸟类或哺乳动物，每种动物形态（爬虫，鸟类，哺乳动物）每天都只能变化 1 次，其体型可介于牛蛙或小鸟那么小到黑熊那么大之间。每当呈现为一个新形态时，德鲁伊都可回复 10-60%（1d6x10%）的所受伤害（小数向下取整）。德鲁伊只能变成普通（现实世界的）且正常大小的动物，而这么做会使他得到该动物的所有特征——它的移动力和能力，它的防御等级，攻击次数，以及每次攻击的伤害。

因此，德鲁伊可以变成鹈鹕以飞越河流，并在对岸化身黑熊来攻击那里聚集的兽人，最后在更多的兽人赶来之前变成一条蛇并逃进灌木丛。

德鲁伊的衣着和每支手各持有的一件物品也会化为新身体的一部分；这些东西将在德鲁伊变回原形时重现。

德鲁伊不能斥退亡灵。

习性

作为自然的守护者，德鲁伊超脱于现世的纷繁之外。他们最关心的是自然那有序而必要的往复轮回——出生，成长，死亡与重生。德鲁伊倾向于把所有的事都看成轮回的一部分，因而善恶之争不过是时间的潮起潮落，只有在轮回与平衡受到干扰时才会关心，由于这样的观点，德鲁伊必须是中立阵营的。

德鲁伊肩负着保护荒野的责任——尤其是树木、野生动物、植物和谷物。他们也会对那些与自己有关联的随从与动物负责。德鲁伊认识到所有生物（包括人类）都需要食物，住所与保护。狩猎，耕种以及为建房而伐木，都是自然轮回中合理必要的部分，然而，德鲁伊不能容忍出于利益而对自然进行不必要的破坏或开采。德鲁伊喜用巧妙而隐秘的手段来向那些亵渎自然者复仇。众所周知，德鲁伊不仅记仇，也很有耐心。

槲寄生是德鲁伊的一种神圣象征以及某些法术（那些需要圣徽的）必要材料。要想完全发挥功效，必须在满月之时用为此而特制的金质或银质镰刀采集这些槲寄生，用其它手段收集的槲寄生会使造成伤害或是有生效范围的法术效果减半，还会在可进行豁免检定时给予目标的豁免检定+2奖励。

德鲁伊这个职业不能长期不变地生活在城堡，城市，或乡镇中。所有的德鲁伊都喜欢住在森林，并在那里搭建铺着草皮的、木制或石制的小房舍。

德鲁伊组织

德鲁伊有着世界级的结构。在高级阶段（12级和更高），每个等级都只有少数的德鲁伊能位列其内。

德鲁伊、高阶德鲁伊和大德鲁伊

在12级时，德鲁伊角色将获得“德鲁伊”的正式头衔（所有12级以下的德鲁伊角色的正式称呼都是“新进者”），在任何地域（这由海、洋和山脉划分；一个大陆可能包含了三或四个这样的地区）中，都只能有九个12级的德鲁伊。除非角色能够成为这九个德鲁伊之一，否则他将不能升到第12级。要么这个地域还没有九个德鲁伊，要么角色在魔法或肉搏对决中打败这九个德鲁伊之一，从而取代战败的德鲁伊之位。如果这场对决并不致死，则失败者的经验值降到刚好200,000点——正好是11级。

每场对决的细节都由对决双方事先决定。这场对决可以是魔法的，也可以非魔法的，亦或者两者皆有。这可以是死斗，或者是直到一方不省人事，又或者直到损失一定的生命值，也可能是直到第一击命中，不过这种情况下的双方对自己的能力应该都很有信心。角色间所商定的条件是不受限制的，只要包含一定的技巧性与风险即可。

当角色成为一名12级的德鲁伊时，他将得到三个下属，他们的等级取决于角色在那九位德鲁伊中的地位。经验值最高的德鲁伊由三名9级新进者来服侍；经验值第二高的德鲁伊如三名8级的新进者来服侍；以此类推，直到经验值最少的德鲁伊由三名1级的新进者来服侍。

一个地域中最多有3个高阶德鲁伊（13级）。要成为一个高阶德鲁伊，一个12级德鲁伊必须击败在位的高阶德鲁伊之一或者正好填补空缺。3位高阶德鲁伊各有三名10级的新进者为其效劳。而在全世界的所有高阶德鲁伊中，将有三人被选出侍奉德鲁伊宗师（见“德鲁伊宗师与德鲁伊圣师”一栏）。这三人在保留地位的同时，服务于德鲁伊宗师。

大德鲁伊（14级）在他的地区中是独一无二的。他也是从前任大德鲁伊那里赢得这一位置的。大德鲁伊由三名11级的新进者服侍。

一位新的大德鲁伊的晋升往往会在德鲁伊阶层中掀起轩然大波。大德鲁伊晋升所留下的空缺导致了德鲁伊们的激烈竞争，而德鲁伊的晋升也会使他们的阶层出现空缺。

德鲁伊宗师与德鲁伊圣师

全世界地位最高的德鲁伊就是德鲁伊宗师（15级）了。不同于大德鲁伊（可以数人同时管理不同土地），全世界惟有一人能高踞此位。因此，任何时候都只能有一个15级的德鲁伊。

德鲁伊宗师在每个法术等级都掌握 6 个法术（而不是依照正常的法术进程）而且能额外施放最多六个法术等级的法术，既可以是单个法术也可以是多个加起来总共为 6 级的法术（比如说，1 个 6 级法术，6 个 1 级法术，3 个 2 级法术之类的）。

德鲁伊宗师统辖着九名仅听命于他的德鲁伊。他们与任何地区的阶级都无牵连。任何等级的任意德鲁伊角色都可寻求为德鲁伊宗师效力。这 9 人当中有 3 个就是世上的高阶德鲁伊，为德鲁伊宗师担当信使与代理人。他们每个人都会得到额外的 4 个法术等级。剩下那些则是 7 到 11 级的普通德鲁伊，不过德鲁伊宗师可以委派任意等级的德鲁伊服务于他，并时常要求这些谦卑的从属作出贡献。

德鲁伊宗师的位置不是由战斗赢得的。相反，它由德鲁伊宗师从现任的大德鲁伊中选出。这个职位要求严格而且吃力不讨好，通常除了政客以外没有人会感兴趣。在累积了几十万点的经验值后，任何配得上这个名号的冒险者可能都已经准备好另寻别务了。

因此，德鲁伊宗师只要再得到 500,000 点经验就可达到 16 级。在达到 16 级后，德鲁伊宗师可以随时退位，只要他能找到一个合适的接班人（另一个有着 3,000,000 经验的德鲁伊）。

在退位时，前任德鲁伊宗师必须放弃那六个额外法术位等级以及所有经验值直到只剩 1 点经验值（他保留他的其他能力）。他现在是一个 16 级的德鲁伊圣师，并重新开始升级（使用表格 23 中的进程）。角色可以作为一个德鲁伊圣师而升到 20 级（几乎总是通过自我锻炼）。

15 级以上的德鲁伊不会再获得任何新法术位（从此时开始忽略祭司法术进程表）。施法者等级将继续随经验而增长。此后获得的将是类法术能力，而不是法术。

16 级：在 16 级时，德鲁伊圣师获得三种能力¹：

- 对所有自然毒素免疫。自然毒素是指主动或被动摄入的动物或植物毒素，包括怪物的毒素，但不包括矿物的毒素和毒气。
- 在他这种年纪极为充沛的精力。圣师不再受到老化导致的属性值调整的影响。
- 随意改变外观的能力。改变外观需要一轮时间。他的身高和体重能够增减多达 50%，表面年龄则可介于幼年到极老之间。而其身体和面部特征可与任何人类或类人生物相似。这种变形不是魔法的，所以无法被真知术以外的手段所探知。

17 级：角色获得冬眠的生理能力。他的身体机能减缓到角色可能会被仔细的观察者当做已经死掉的地步；他同时也停止老化。角色在冬眠期间处于完全昏迷中。他将在到达预定时间（“我要冬眠 20 天”）或环境发生重大变化时醒来（气候转凉，有人用棍子打他，等等）。

一名 17 级的德鲁伊圣师还能随意进入土元素位面。这一迁移需耗时一轮。该能力还能提供在该位面生存，四处行动，以及随意返回主物质界的能力。

18 级：角色获得进入火元素位面并在那里生存的能力。

19 级：角色获得进入水元素位面并在那里生存的能力。

20 级：角色获得进入气元素位面并在那里生存的能力。

游荡者（Rogues）

游荡者总是认为这个世界（和世界上的所有人）都在某种程度上亏欠了他。

他们日复一日，不断地追求以最小的工作量让自己的生活水平维持在最高的水准。他们认为，如果自己相比其他人付出的努力越少（同时还能够保持舒适的生活水平），那么自己就越出色。

¹ 原文为“四种能力”，经查，该描述为 AD&D 1 版的《被发掘的奥秘（Unearthed Arcana）》的德鲁伊在 16 级后获得的四种能力。AD&D 2 版对德鲁伊的特殊能力进行了调整，删除了四种能力中的“获得等同于等级的额外寿命”。

虽然这种态度谈不上邪恶和残忍，但是它也不会带来多好的名声。很多游荡者都有着不愿被人知晓的可疑过去或阴暗背景。

游荡者结合了少数其他角色职业的特质，他们可以使用种类繁多的魔法物品、武器和护甲。

游荡者拥有一项特殊能力，这对于他们的团队而言是无可替代的。所有游荡者都擅长于使用多种语言，因此，游荡者有一个百分比率能够解读那些他们所遇到的稀奇古怪的文书。游荡者擅长在布满细小裂缝和凸起的岩壁上攀爬——这甚至比那些勇敢的山地居民更强。他们敏锐而时刻注意观察四周，能轻易听到那些被常人忽略的线索。总的来说，他们身手敏捷（并且有一点点喜欢顺手牵羊），能够在表演小把戏或窃取小东西时获得不同程度的成功。

游荡者拥有许多例如扒人口袋或者打探消息之类的特殊能力，这些能力在使用时有一个百分比率（这个几率取决于游荡者的职业、等级、敏捷值和种族）。当游荡者试图使用一种特殊能力时，他需要投一个百分比率骰来决定成败与否。如果检定结果小于或等于特殊能力成功率，那么该尝试成功，反之则失败。

所有游荡者都使用表格 25 来决定其等级提升与经验获得的关系。

在 1 至 10 级，所有游荡者每级都会获得一个 d6 生命骰。在 10 级后，游荡者每级获得 2 点生命值且不再因为高体质值而获得额外的生命值。

| 表格 25：游荡者经验等级 | | |
|---------------|-----------|---------|
| 游荡者等级 | 盗贼/吟游诗人 | 生命骰（d6） |
| 1 | 0 | 1 |
| 2 | 1,250 | 2 |
| 3 | 2,500 | 3 |
| 4 | 5,000 | 4 |
| 5 | 10,000 | 5 |
| 6 | 20,000 | 6 |
| 7 | 40,000 | 7 |
| 8 | 70,000 | 8 |
| 9 | 110,000 | 9 |
| 10 | 160,000 | 10 |
| 11 | 220,000 | 10+2 |
| 12 | 440,000 | 10+4 |
| 13 | 660,000 | 10+6 |
| 14 | 880,000 | 10+8 |
| 15 | 1,100,000 | 10+10 |
| 16 | 1,320,000 | 10+12 |
| 17 | 1,540,000 | 10+14 |
| 18 | 1,760,000 | 10+16 |
| 19 | 1,980,000 | 10+18 |
| 20 | 2,200,000 | 10+20 |

盗贼（Thief）

所需属性值：敏捷 9
首要属性：敏捷
可用种族：所有种族

盗贼的种类千奇百怪，他们随时都准备着用某些小手段来捞油水。而在某些方面，他们也是无耻的代名词。

盗贼不是一个光荣的职业，但也并非完全不可取。许多著名的民间英雄都做过比偷窃更过分的事情，就像列那狐、罗宾·古德非勒还有阿里巴巴，虽然这样的盗贼并不多。那些最好的盗贼往往都拥有一个充满浪漫英雄主义情怀的崇高目标，外加一点点缺乏坚韧的性格特征。这类人往往会努力寻求正确的方向，但却总是与其它的诱惑纠缠不休。

盗贼的首要属性是敏捷：盗贼的敏捷值至少必须达到 9。虽然其他的高属性值（尤其是智力）也不错，但他们并不是必要的。盗贼可以选择除守序善良之外的所有阵营，大多数盗贼的阵营至少有部分是中立的。

敏捷值达到 16 或更高的盗贼能得到额外的 10%经验值奖励。

盗贼的武器选择范围是有限的。他们大部分的时间都花在了练习偷窃技巧上。他们可以使用的武器有木棒、匕首、飞镖、手弩、小刀、套索、短弓、投索、阔剑、长剑、短剑和木棍。盗贼可以穿戴皮甲、镶嵌皮甲、衬甲和精灵链甲。当盗贼穿戴皮甲以外的其他可用护甲时，盗贼的能力将受到惩罚（详见表格 29）。

如果要确定每个技能的初始成功率，首先参照表格 26 里的基础成功率。然后增加（或减去）种族、敏捷与护甲的调整值（参照表 27、28、29）。

| 表格 26：盗贼技能的基础成功率 | |
|------------------|-------|
| 技能 | 基础成功率 |
| 盗窃 | 15% |
| 开锁 | 10% |
| 寻找/解除陷阱 | 5% |
| 潜行 | 10% |
| 阴影躲藏 | 5% |
| 辨声 | 15% |
| 爬墙 | 60% |
| 解读文书 | 0% |

| 表格 27：盗贼技能的种族调整 | | | | | |
|-----------------|------|-----|------|------|------|
| 技能 | 矮人 | 精灵 | 侏儒 | 半精灵 | 半身人 |
| 盗窃 | — | +5% | — | +10% | +5% |
| 开锁 | +10% | —5% | +5% | — | +5% |
| 寻找/解除陷阱 | +15% | — | +10% | — | +5% |
| 潜行 | — | +5% | +5% | — | +10% |
| 阴影躲藏 | — | 10% | +5% | +5% | +15% |
| 辨声 | — | +5% | +10% | — | +5% |
| 爬墙 | —10% | — | —15% | — | —15% |
| 解读文书 | —5% | — | — | — | —5% |

| 表格 28：盗贼技能的敏捷调整 | | | | | |
|-----------------|------|------|---------|------|------|
| 敏捷值 | 盗窃 | 开锁 | 寻找/解除陷阱 | 潜行 | 阴影躲藏 |
| 9 | —15% | —10% | —10% | —20% | —10% |
| 10 | —10% | —5% | —10% | —15% | —5% |
| 11 | —5% | — | —5% | —10% | — |
| 12 | — | — | — | —5% | — |
| 13 | — | — | — | — | — |

| | | | | | |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 16 | — | 5% | — | — | — |
| 17 | 5% | 10% | — | 5% | 5% |
| 18 | 10% | 15% | 5% | 10% | 10% |
| 19 | 15% | 20% | 10% | 15% | 15% |

| 表格 29：盗贼技能的护甲调整 | | | |
|--------------------------------|------|--------|---------|
| 技能 | 无甲 | 精灵链甲 * | 衬甲或镶嵌皮甲 |
| 盗窃 | +5% | -20% | -30% |
| 开锁 | — | -5% | -10% |
| 寻找/解除陷阱 | — | -5% | -10% |
| 潜行 | +10% | -10% | -20% |
| 阴影躲藏 | +5% | -10% | -20% |
| 辨声 | — | -5% | -10% |
| 爬墙 | +10% | -20% | -30% |
| 解读文书 | — | — | — |
| * 吟游诗人（只）在穿戴非精灵链甲时遭受额外的 -5%惩罚。 | | | |

由于以上的计算结果并不能很好的表现出盗贼曾经磨练过自己的技能。为了表现出这训练的成果，所有的盗贼都在 1 级时获得 60 个可自由支配的百分点，他可以将这些百分点随意分配到任何一个技能上，每个技能最高不超过 30 点。

盗贼每次升级，玩家都会获得 30 个可自由支配的百分点，他可以将这些百分点随意分配到任何一个技能上，每个技能最高不超过 15 点，但是所有的技能的成功率都不能提升到 95%以上，包括所有敏捷、种族和护甲调整值在内。作为可选规则，DM 可以规定一部分自由点数必须分配到那些在冒险过程中需要用到的技能上。

除了上述的基础成功率，亚人角色的种族调整、敏捷调整都会增加或减少基础成功率，经过调整，他们会有负的成功率。在这种情况下，角色在使用该技能之前，必须花费自由百分点将其技能的成功率提高到至少 1%（某些种族并不是很擅长某些事情！）。

如果盗贼只穿戴防御护腕或斗篷，而没有穿着大型或重型的防护服饰，那么他的护甲调整值按“无甲”计算。

技能说明

盗窃 (Pick Pockets)：盗贼使用这个技能从别人的口袋、袖子、腰带、背包里悄悄拿走一些小道具，如果道具足够小（比如钥匙），那完全是手到擒来。

技能检定失败意味着盗贼得不到偷窃的目标，但这并不意味着他的动作被察觉到了。如果要确认目标是否察觉到盗贼的动作，那么需要盗贼需要投掷 d100 进行一次技能检定，检定的标准数值=100-3*目标等级，若检定结果大于或等于这个值，则盗贼的动作被察觉。例如：一个 0 级的目标，只有当盗贼掷骰结果为 0（d100）时，才会察觉到盗贼的偷窃；而目标为一个 13 级的人物时，只有当盗贼掷骰结果大于或等于 61 时，才会察觉到盗贼的偷窃。而在某些时候，盗窃技能会成功，但是目标也会同时察觉到这个动作。

如果 DM 愿意，他可以规定等级低于盗贼的目标察觉到偷窃技能的几率更低。目标是否察觉到偷窃的计算方式修改为用盗贼的等级减去目标的等级，然后再加上盗贼对抗察觉的 d100 结果。例如：拉格纳是一个 15 级的盗贼，他试图对 9 级战士贺拉斯使用偷窃技能，通常情况下，如果拉格纳投出的 d100 结果是 73 或更高（100-3*9=73），那么他会被察觉到。而使用这个可选规则，因为拉格纳比贺拉斯高 6 级，于是检定 DC 增加至 79（73+6=79）。这个可选规则只适用于盗贼等级大于目标的时候。

盗贼可以尝试多次对同一个人使用偷窃技能。无论成败都可以进行额外的尝试，但他有可能会被抓住！

开锁 (Open Locks)：盗贼可以尝试打开挂锁、精细的组合锁（如果存在的话）和解谜锁（有暗门、隐藏开关和隐秘钥匙孔的锁）。打开一把锁需要专用的工具。使用典型的盗贼工具会提高你开锁的几率；使用简易的工具（细铁丝、轻薄的匕首、小木棍等）则会降低你开锁的几率。DM 会根据实际情况设置惩罚的大小：惩罚的范围可以根据从-5（使用简易但合适的工具）到-60（使用不合适的工具，如一根棍子）。开锁需要花费 1d10 轮时间。盗贼在每个经验等级都可以尝试对同一把锁使用一次开锁技能，如果尝试失败，那证明这把锁太复杂了，直到盗贼学会更多的开锁技巧（提升等级）才能再次尝试。

寻找/解除陷阱 (Find/Remove Traps)：盗贼被训练于寻找那些不起眼的陷阱和警报装置，包括毒针、弹簧刀片、致命的气体 and 警报器。但这个技能并不能有效的找到藏在天花板、废墟里的陷阱或大型的机关陷阱。

在寻找陷阱时，盗贼必须能够触摸和检查到陷阱物体。通常情况下，由 DM 掷骰来确定盗贼是否发现一个陷阱，如果 DM 说：“你没有发现陷阱”，这时需要玩家自己来判断是否真的没有陷阱或有陷阱但盗贼没有发现。如果盗贼发现了一个陷阱，那么他只知道这个陷阱的一般原理而不能确定它的确切效果。盗贼每个经验等级都可以对同一个陷阱检查一次，寻找陷阱需要 1d10 轮的时间。

一旦找到一个陷阱，盗贼可以尝试将其移除或解除，这需要 1d10 轮的时间。如果掷骰结果表示技能成功，那么陷阱就被解除，如果掷骰结果表示技能失败，那么表示解除陷阱超过了盗贼当前的能力范围，当他提升到下一个经验等级时可以重新尝试解除陷阱。如果掷骰结果是 96-100，那么盗贼会失手触发陷阱，并承受陷阱效果。有时（通常是由于技能成功率偏低）盗贼会特意绕开一个陷阱，而不是冒着解除失败的风险去尝试用拙劣的技术去解除陷阱。因为如果解除陷阱时他站在错误的位置，那么结果可不会让人感到愉快。

这个技能在处理魔法陷阱或隐形的陷阱时远比处理普通陷阱要困难。盗贼可以尝试解除这些陷阱，但是成功率只有普通情况下的一半。

潜行 (Move Silently)：一个盗贼可以尝试在任何时候潜行，只要他宣布他想要这么做。在潜行时，盗贼的移动力减少到正常情况下的 1/3。DM 投掷百分骰来确定盗贼是否进入潜行状态，虽然无论如何盗贼都总是会认为自己已经在潜行了。潜行成功会提高盗贼躲避其他人或者绕到敌人背后进行背刺的几率。当然，在那些已经发现潜行中的盗贼的敌人眼中看来，这是在浪费时间。

阴影躲藏 (Hide in Shadows)：盗贼可以尝试消失于阴影或其他任何遮蔽物——灌木、窗帘、间隙等等之中。只有在无人注视的时候，他才可以用这个技能来躲藏，只要盗贼保持一动不动（盗贼可以使用微小、缓慢、小心的动作：比如抽出武器、拧开药剂等等），他就可以永远躲藏下去。当守卫盯着盗贼时，不管掷骰的结果如何，他都永远不可能成功躲藏。然而，如果你的目标和另外一个生物在战斗中，那么你可以尝试躲藏他，毕竟敌人的注意力有可能集中在其他地方。技能成功与否由 DM 秘密掷骰来决定，并且不宣布结果，虽然盗贼总是会认为自己已经躲藏起来了。

阴影躲藏技能无法在完全的黑暗中使用，因为你需要使用视觉欺骗的手法来达到目的（因为它只是一种伪装），不管你躲藏的对象是否拥有热视觉。能够揭示隐形物体的法术、魔法物品和特殊能力都可以发现躲藏中的盗贼。

辨声 (Detect Noise)：优秀的盗贼会注重每一个细节，无论细节多么微小，包括大多数人都会忽略的微弱声响。盗贼听到细微声响（背后沉重的大门、向下的长廊等）的能力比普通人要强很多。不过这种倾听并不是被动的：盗贼必须站立不动，专注地倾听一轮，周围的环境必须保持安静，而他必须摘掉头盔或者帽子。门或者其他障碍物后传来的声音会更加微弱。

爬墙 (Climb Walls)：虽然每个人都可以爬上陡峭的岩壁与山坡，但是盗贼的攀爬能力远远优于其他人。他们不仅比普通人有更大高的攀爬成功率，还能在不使用工具、绳索或攀爬工具的情况下爬上许多陡峭的地方，只有盗贼可以徒手在非常光滑的平面上攀爬。当然，盗贼在爬墙时能做的行动是有限的——无法战斗和有效地保护自己。

解读文书 (Read Languages)：出于某些必要，盗贼往往会学到很多零散的知识。其中包括了阅读多种语言的能力，因为他们在解读藏宝图、契约、秘文之类的东西时会专门用到。从第 4 级开始，盗贼

已经接触了足够多的文书，解读文书的能力也随着经验的积累获得了足够的提升后，他们可以有一定几率解读魔法文书。然而，DM 可以规定一些文书（那些盗贼从没见过的语言）是盗贼所无法辨认的。

每次解读一份文书（不仅仅是一种文字），都需要投一次骰子来使用解读文书技能。一次成功的技能检定意味着盗贼理解了文字的含义，他对文字的理解大致相当于他的技能成功率：例如一个盗贼的解读文书技能成功率是 20%，如果他的技能使用成功，那么他就理解了整个文书内容的 20%。如果盗贼需要解读用同一种文字记录的另一份文书，那么他需要再次掷骰进行技能检定。因为每份文书都是单独进行检定的，所以盗贼没有必要记录已经解读过的文书。

盗贼每级只能对同一份文书使用一次解读文书技能，如果解读失败，那么盗贼可以等到升级之后再次尝试。

如果角色懂得某种语言，由于这种语言占用了一个熟练槽，那么他在阅读用这种语言写成的文字时不需要使用解读文书技能。

盗贼还有其他几个没有写在表格 26 里的技能。

背刺 (Backstab)：盗贼在正面对抗中往往是处于弱势的，但他们都是背后捅刀的大师。当盗贼攻击被突袭或背对他的目标时，他可以大大提高命中的几率（背后攻击获得+4 奖励，并且无视目标的盾牌防御和敏捷奖励）和造成的伤害。

要使用这种能力，盗贼必须位于目标的背后并保证目标没有发现自己的攻击意图。如果敌人看到、听到或者被警告有盗贼准备攻击他，他察觉到这次攻击而这次背刺被视为普通攻击（但背后攻击的奖励仍然适用）。敌人在战斗中经常会注意到那些试图掌控他们背后的盗贼——战斗的第一法则就是永远不要背对你的敌人！然而，某些人为了不被其他人攻击（可能是你的朋友或盟友）而不会将注意力放到盗贼身上，即使他知道盗贼就在自己的背后。

表格 30 中给出的伤害倍数适用于加上力量调整和武器增强奖励之前的伤害值。具体公式是先用武器的标准伤害乘上表格 30 中的倍数，然后再加上力量调整与魔法武器的增强奖励。

背刺也有其局限性。首先，伤害倍数只适用于盗贼的第一次攻击，即使他可以进行多次攻击。一旦攻击，突袭的影响就结束了；其次，盗贼并非对所有生物都能使用背刺。目标必须是普通的类人生物，因为这个技能是只为袭击这一类生物创造的。例如：盗贼可以背刺食人魔，但他不能背刺眼魔；再次，目标还需要有明显的，可以明确定义的背部（因此大部分史莱姆、果冻怪、软泥怪等都无法被背刺）；最后，盗贼必须能够击中目标的致命部位。例如，盗贼要背刺巨人，那么他必须站在窗台上或者阳台的窗口。毕竟背刺巨人的脚踝并没有什么用处。

一只食人魔穿过走廊，凝视前方的黑暗。他完全没有注意到躲藏在壁龛阴影中的盗贼拉格纳。当他进入门厅时，拉格纳悄悄爬到了这只怪物的背后。盗贼集中了所有的注意力发出了致命的一击，却没发现自己的脚踢到了路边的小石子。食人魔猛地竖起了毛茸茸的耳朵，这头凶猛的野兽突然转身，结束了拉格纳的背刺，以及他剩余的时光。如果拉格纳的潜行成功，那么他就可以获得+4 的攻击奖励并对食人魔造成 5 倍的伤害了（因为他有 15 级）。

| 表格 30：背刺伤害倍数 | |
|--------------|------|
| 盗贼等级 | 伤害倍数 |
| 1 至 4 级 | ×2 |
| 5 至 8 级 | ×3 |
| 9 至 12 级 | ×4 |
| 13 级或以上 | ×5 |

盗贼黑话 (Thieves' Cant)：盗贼黑话是一种在盗贼及其同伙之间使用的特殊沟通方式。它并不是一种独特的语言：盗贼黑话是由一些俚语以及拥有隐含意义的词语组成的。盗贼黑话的词汇限制了盗贼运用它所讨论事物的范围：赃物、简易标记、闯空门、抢劫、诈骗等等。它并不是一种语言，因此，两名盗贼不可能只通过盗贼黑话进行交流，除非他们懂得一种双方都会使用的语言。不管怎么说，黑话还是很有用处的，在普通对话中加入几个行话可以用于识别出无赖和其他人。

盗贼黑话这个概念有着悠久的历史（今天的黑话可能已经变成了另一种形式或者别的什么东西），虽然在 AD&D 游戏中，它拥有一个广泛的历史基础。在大型图书馆里进行几个小时的研究，那些想要对这个主题了解更多的人应该可以发现一些古老的盗贼黑话的实例。

使用卷轴 (Use Scrolls)：从 10 级开始，盗贼可以有限制的使用法师与牧师的法术卷轴。盗贼对魔法文字的认识并不完全，因此他有 25% 的几率会错误地阅读法术卷轴并扭曲法术的效果。这种失误基本上对盗贼和他的伙伴们都是不利的。它可以是不小心逆向施展法术般简单，也可以是犯了较为复杂的错误，结果让火球术以盗贼自己为中心而非它的预定目标。这个规则由 DM 来严格执行（这种事情是 DM 最喜欢的，因此请做好面对意外情况的准备）。

盗贼通常不会建立起城堡或者要塞，相反，他们喜欢小而坚固的房屋，特别是当建筑本身的用途可以很容易被伪装的时候。例如，某个盗贼很可能就躲在大城市的某个破旧小酒馆或旧仓库里面的小房间里。很显然，这个地方真正的作用是守护秘密！盗贼几乎都会在周边的城市建立自己的据点，因为他们只有在这些地方才能赚到最多的钱。

当然，前提是盗贼有兴趣去经营自己的据点。并非所有的盗贼都喜欢偷东西。如果是一个角色将其毕生精力都献给了侦查、潜行、解除复杂的锁与陷阱这些以盗窃为主的方面，那么他建造的据点会截然不同——一个放满了他冒险生涯中搜集到的那些不同寻常和耐人寻味的物品的房间。当然，与其他盗贼的据点一样，它也会融入周围的环境；毕竟，斥候从不会暴露自己的行迹。它完全有可能是一个充满了密道、暗门以及来自世界各地的珍宝的可怕迷宫。

一旦盗贼的等级达到 10 级，他的名声就已经大到足够吸引随从——无论是一帮流氓无赖，还是一群希望追随大师学习的斥候。盗贼可以吸引 4d6 名随从，这些随从通常都会忠诚于盗贼，但是精明的盗贼总是会警惕他的同伴们。表格 31 规定了随从的类型与级别，或者 DM 可以选择的适用于他的战役的随从。

盗贼往往非常重视自己的地盘，如果有多个盗贼在同一个地区集结了自己的帮派，那么结果往往会是一场战争，这种战争会一直持续到一方被完全消灭或者被赶出这片区域为止。

| 表格 31：盗贼随从 | | |
|------------|-------------|---------|
| 掷 D100 | 随从 | 等级 |
| 01-03 | 矮人战士/盗贼 | 1-4 |
| 04-08 | 矮人盗贼 | 1-6 |
| 09-13 | 精灵盗贼 | 1-6 |
| 14-15 | 精灵盗贼/战士/巫师 | 1-3 |
| 16-18 | 精灵盗贼/巫师 | 1-4 |
| 19-24 | 侏儒盗贼 | 1-6 |
| 25-27 | 侏儒盗贼/战士 | 1-4 |
| 28-30 | 侏儒盗贼/幻术师 | 1-4 |
| 31-35 | 半精灵盗贼 | 1-6 |
| 36-38 | 半精灵盗贼/战士 | 1-4 |
| 39-41 | 半精灵盗贼/战士/巫师 | 1-3 |
| 42-46 | 半身人盗贼 | 1-8 |
| 47-50 | 半身人盗贼/战士 | 1-6 |
| 51-98 | 人类盗贼 | 1-8 |
| 99 | 转职的人类盗贼/? | 1-8/1-4 |
| 0 | 其他（由 DM 决定） | - |

吟游诗人 (Bard)

所需属性值： 敏捷 12
 智力 13

魅力 15
首要属性：敏捷，魅力
可选种族：人类，半精灵

吟游诗人是一种可选职业，需要 DM 允许才能使用。吟游诗人会在他的生活中充分发挥自己的魅力、才华与才智。优秀的诗人理应拥有绝佳的口才、光明的心灵以及跑得飞快的双腿（当所有东西都不管用的时候）。

在真正的历史上，“吟游诗人”这个称呼只适用于某些喜欢用诗歌颂唱自己种族历史的凯尔特诗人。这些诗人主要出现在爱尔兰、威尔士和苏格兰，他们在其社会中负担了许多重要的作用。吟游诗人是种族历史的记录者，是传播新闻的记者，是信使，甚至是本族的外交使者。然而，在 AD&D 的游戏中，诗人是一个更广泛的定义。在历史和传说故事中，艾伦·戴尔、威尔·斯卡雷特、阿麦金甚至荷马都属于这类人。事实上，每个文明都有属于自己的故事叙述者或诗人，不管他是被称为吟游诗人、吟唱诗人、诗人、信使还是别的什么。

想要成为一个吟游诗人，角色的敏捷值必须达到 12 或更高，智力值必须达到 13 或更高，且其魅力值必须达到 15 或更高。吟游诗人的首要属性是敏捷和魅力。不管守序、中立或混乱，善良或邪恶，吟游诗人所选的阵营必须带有中立的部分。作为一个吟游诗人，只有时刻保持超然的视角，才能更好地履行自己的职责。

吟游诗人的天性使得他们会去学习大量不同的技能，他们都是不受人支配的多面手。虽然吟游诗人的战斗方式跟游荡者一样，但他可以使用任何武器。他可以穿戴上至链甲的任何护甲，但是不能使用盾牌。

所有的吟游诗人都是出色的歌手、领唱或歌唱家，并且会演奏由玩家选择的任意乐器（最好是能方便携带的）。如果使用可选的熟练度规则，那么吟游诗人每个等级都可以花费一个熟练槽来学习两种乐器。

在旅途中，吟游诗人也能学习一些法师的法术。如同法师，吟游诗人的智力属性决定了他的已知法术数量和法术习得率。吟游诗人可以把法术记录在他的法术书上，但是在记忆和使用法术上会受到与法师相同的限制，尤其是对护甲的限制。因此，吟游诗人通常会更倾向于使用法术来进行精彩的表演，而不是用来战斗。表格 32 列出了吟游诗人在每个等级可以获得的法术数量。

由于吟游诗人只是有所涉猎而非专职的法师，因此他们的法术通常是因意外或偶然而得到的。吟游诗人在任何时刻都不可以选择专精于某个学派的法律。吟游诗人在 1 级时不能选择法术，从 2 级开始，通过随机选择或 DM 规定（根据吟游诗人的法术习得率，通过智力检定来决定），吟游诗人会获得 1 至 4 个法术。由于吟游诗人并不一定懂得阅读魔法，因此他并不是必须去读那些记载在他法术书上的法术。当学会新的法术时，吟游诗人可以把这些法术添加到他的法术书里，但他并不会随着获得等级提升自动获得额外的法术，吟游诗人所有的法术都必须是在他的冒险过程中学会的，吟游诗人的施法等级相当于他自身的等级。

然而，战斗技巧和法术都不是吟游诗人最主要的力量。他的优势是与他人的沟通和交流。因此，吟游诗人拥有着大量的特殊技能。表格 33 列出了每个能力的基础成功率。就像盗贼那样，吟游诗人的技能基础成功率必须经过种族调整和敏捷调整之后再决定。在经过调整之后，玩家必须将 20 个额外的百分点分别添加到各项（由他选择的）特殊能力上。此后，每次角色升级，吟游诗人都会获得 15 个额外的百分点。

和盗贼一样，吟游诗人的技能也受到环境和护甲的影响。

| 表格 32：吟游诗人法术进程 | | | | | | |
|----------------|------|---|---|---|---|---|
| 诗人等级 | 法术等级 | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 3 | 2 | — | — | — | — | — |

| | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 5 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 6 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 7 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 8 | 3 | 3 | 1 | — | — | — |
| 9 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 10 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 17 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |

表格 33：吟游诗人技能

| 爬墙 | 辨声 | 偷窃 | 解读文书 |
|-----|-----|-----|------|
| 50% | 20% | 10% | 5% |

爬墙 (Climb Walls) 让吟游诗人可以像盗贼一样不借助工具而爬上墙壁。

辨声 (Detect Noise) 提高吟游诗人聆听和理解声音的能力。他也许可以无意中听到门的另一边的声音，又或者是跟踪队伍的人所发出的一些声音。在使用这个技能时，吟游诗人必须脱下头盔并集中注意力一轮（一分钟），在这段时间内，所有队友必须保持安静。技能检定由 DM 秘密进行，然后再告诉玩家结果。

偷窃 (Pick Pockets) 使吟游诗人能够窃取一些小皮包、钱包、钥匙之类的东西，还能在表演时要一些小花招（用来娱乐大众）。偷窃技能的详细信息（以及你的角色被抓住的几率）可以在盗贼的技能说明中找到。

解读文书 (Read Languages) 是一个重要的技能，因为语言是吟游诗人所赖以生存的。对于不熟悉的语言，吟游诗人靠着在旅行过程中学习的一些短语或名言，都会学到一定的读写能力。表格 33 里列出了使用解读文书技能来解读一门外语的基础成功率。如果吟游诗人的技能检定成功，那么它也代表了他对该语言的理解程度。DM 可以规定当吟游诗人遇到罕见或不熟悉——尤其是完全没有见过的语言时，大幅度降低解读文书技能的成功率。与此相对，如果吟游诗人熟练于某种语言，那么这种情况下不需要掷骰，解读文书技能会自动判定成功。

吟游诗人可以通过反应来影响 NPC 群体。如果一群敌人在吟游诗人开始表演之前还没有攻击（并且不打算在几秒内开始攻击），那么吟游诗人可以尝试改变听众们的情绪。他可以尝试让他们的情绪变得更加温和或更加激动。该方法可以是任何最适合目前环境的：一场情绪激昂的演讲，一大堆笑话，一个悲伤的故事，柔和的小提琴，萦绕不断的琵琶曲，或是家乡的英雄赞歌。这群敌人中的所有听到这些表演的人都必须进行一次对抗麻痹的豁免检定（如果人数很多，那么就用所有人豁免结果的平均值进行检定）。吟游诗人每有 3 个经验等级，就可以给予对方的豁免检定结果-1 的调整值（从下一轮开始）。豁免失败的敌人，其态度可以根据玩家的选择向着友好或敌对的方向转变一级（见《地下城手册》的态度一节）。而那些豁免检定成功的敌人，他们的态度会向玩家选择相反的方向转变一级。

吟游诗人希维尔被一群强盗打败并抓进了他们的营地。虽然他们不打算当场杀掉希维尔，但即使是傻子都知道他的未来一片灰暗。在绝望中，希维尔开始讲述一个关于傻瓜公爵和他那笨拙的骑士的故事。虽然这个故事从来都只有在跟乡下人讲述时才获得成功，但他认为这值得一试。由于大部分强盗的豁免检定只投出了 1 点，只有部分高级的强盗头领将豁免结果的平均值提升到了 3 点。虽然希维尔只有

2 级，无法给强盗们的豁免检定进行调整，但是盗贼们的检定依旧失败了（希维尔成功了！）。强盗们都觉得他讲的故事很有趣，玩家成功让他们的态度由敌对转变成了中立。强盗们决定不杀希维尔，而是让他加入他们，在他们的监视下为他们表演取乐。如果强盗们成功通过了豁免检定，那么强盗们会被激怒，因为有强盗会被这个故事冒犯（或许刚好某个强盗就曾经是傻瓜公爵的下属！），他们对希维尔的态度将从敌对转变为暴怒，他们很有可能会马上把希维尔做成烤肉。

这种能力不能影响战斗中的人，它只有在听众们有时间倾听时才会生效。如果希维尔试图在强盗们袭击他的队伍时讲述他的故事，那么强盗们只会觉得希维尔是个傻瓜并继续他们的工作。另外，表演的形式必须对应合适的观众。希维尔或许能用音乐让一头熊变得平静下来（或激怒它），但他不可能幸运到让一群兽人听懂他的笑话，除非他说的是兽人语。

吟游诗人的音乐、诗歌以及逸闻故事可以鼓舞人心，加强朋友和盟友们的凝聚力。如果某个即将到来的威胁是已知的，吟游诗人可以激发同伴们的勇气（用仿佛史诗一般的诗词和歌曲称颂他们），给予那些混战中的同伴攻击检定+1 奖励，或豁免检定+1 奖励，或+2 士气奖励（在大规模战斗中特别有用）。吟游诗人必须在战斗开始前花费至少三轮的时间唱歌或朗诵，影响的射程等于吟游诗人等级×10 英尺。

该效果的持续时间为每级 1 轮，一旦效果的持续时间结束，如果受到影响的人仍处于战斗之中，那么他将不能再受到该效果的影响。但是，那些已经撤离战斗的部队可以再次接受吟游诗人的鼓舞。一队士兵受到了吟游诗人希维尔的鼓舞后投入了战斗中，在经过激烈的战斗后他们败退了，而敌人并没有追击。希维尔在看到他们垂头丧气，萎靡不振的样子后，再次唤起了他们的斗志。士兵们振作起来并再次投入了战斗中。

吟游诗人能够对魔法攻击使用反制诗歌和歌曲。只要吟游诗人吟唱反制诗歌（或朗诵诗文，诸如此类），在以吟游诗人为中心的 30 英尺范围内的所有队友都可以免疫该攻击。当这么做的时候，吟游诗人除了慢慢移动之外不可以进行其他行动。此外，如果吟游诗人被击中或在豁免检定中失败，那么他的努力便会被打断。吟游诗人在使用这个技能时需要进行一次对抗法术的豁免检定，检定成功则阻止这次攻击，失败则该攻击正常生效（所有人都会受到影响，受到正常伤害等。）吟游诗人在每次遭遇或战斗中都可以使用这个技能，该能力不会影响那些法术的语言成分或命令词；它对那些涉及到解释、命令或暗示的法术生效。

最后，旅行中的吟游诗人无论什么都会学习一点。因此，所有的吟游诗人都可以读写自己的母语（如果存在着正式的书面语言），且所有吟游诗人都熟悉本地历史（如果使用了可选规则中的熟练度规则）。此外，吟游诗人的每个经验等级都能给他 5% 的几率来识别魔法物品的通常用途和功能。吟游诗人不需要碰触魔法物品，但必须仔细地检查它。即使检定成功，吟游诗人也不会知道魔法物品的确切功能，他只能知道这件魔法物品一般能用来做什么。

由于吟游诗人希维尔的等级是 2 级，他有 10% 的几率知道关于一把+1 魔法剑的部分信息。如果他检定成功，那么他会知道这把剑是否被诅咒或是否具有阵营（“这把剑曾经属于邪恶的战士鲁达斯，如果我是你，我就不会碰它！”）。这种能力并不会识别出这把剑的具体能力，只能让吟游诗人知道它的历史和背景故事。除了那些可以从历史中推断出来的信息，他不会知道这把剑的奖励、惩罚或其他任何的特殊能力。

就像勇士那样，吟游诗人可以在 9 级时通过建立据点来吸引随从。一个吟游诗人可以吸引 10d6 个 0 级的士兵来为他服务。这些随从将会在一段时间内来到吟游诗人身边，但是在战斗中失去的随从是不会自动补充的。当然，吟游诗人可以在任何时候建立据点，但是只有当他达到 9 级时才会有随从。

10 级以后，吟游诗人可以尝试使用文书性质的魔法物品——卷轴、书籍等等。然而，由于吟游诗人对法术的理解并不完全（虽然比盗贼更好），所以他有 15% 的几率会错误理解这些法术的含义。当发生这种情况时，魔法的力量往往会与预期相反，一般对吟游诗人和他的伙伴们都是不利的。DM 会基于环境和魔法物品来告诉你发生了什么。这个结果可能是令人不快的、致命或尴尬的（决定这些结果是 DM 乐趣的一部分！）。

兼职与转职角色

兼职角色同时提升两个或更多职业的等级，他的经验值被平分到每个职业上。每个种族可用的职业组合都不同。角色在任何时刻都可以使用这些职业的能力而只受到很少限制。只有亚人可以成为兼职角色。

转职角色最初只有一个职业，当该职业的等级达到中等程度时才能再转变为第二个职业并重新开始。这个角色会保留第一个职业所获得的收益和能力，但是再也无法让第一个职业获得经验。只有人类可以成为转职角色。

兼职组合

下面的表格中列出了所有标准亚人种族可以使用的兼职组合。请注意，这里使用的是职业名称（而不是职业统称）。

| 矮人 | 半身人 |
|----------|------------|
| 战士/盗贼 | 战士/盗贼 |
| 战士/牧师 | |
| | 半精灵 |
| 精灵 | 战士/牧师 * |
| 战士/巫师 | 战士/盗贼 |
| 战士/盗贼 | 战士/巫师 |
| 巫师/盗贼 | 牧师*/游侠 |
| 战士/巫师/盗贼 | 牧师*/巫师 |
| | 盗贼/巫师 |
| 侏儒 | 战士/巫师/牧师 * |
| 战士/牧师 | 战士/巫师/盗贼 |
| 战士/幻术师 | |
| 战士/盗贼 | *或德鲁伊 |
| 牧师/幻术师 | |
| 牧师/盗贼 | |
| 幻术师/盗贼 | |

专精法师无法成为兼职角色（侏儒幻术师是此规则中的唯一例外）。因为专精法师必须投入到自己的领域之中，避免因其他的职业而分心。只有特定神祇的祭司能够作为兼职选项；这将取决于由 DM 决定的宗教性质。

兼职的收益与限制

兼职角色的战斗数值总是使用他所有职业中最高的。

这个角色的生命值是所有职业生命骰掷骰结果的平均值。当首次创建角色时，将每个职业的生命骰分别掷骰之后所得到的结果相加然后除以掷出的骰子数量（往下取整），该数值再加上角色体质调整值，从而得到玩家的生命值。如果角色的职业是战士，并且他的体质有 17 或 18 点，那么 he 可以从勇士职业获得+3 或+4 的体质调整值（而不是其他职业的+2 最大体质调整）。

在之后的不同时间里，这个角色可能会从不同的职业中获得不同等级。当发生这种情况时，掷对应的生命骰并除以职业数量（往下取整，最低为 1），体质调整则取该角色所有职业的平均值。因此，一个战士/巫师的巫师等级提升时，他会获得一半的战士体质奖励和一半的巫师体质奖励；而一个战士/巫师/盗贼的盗贼提升等级时，他会获得 1/3 的战士体质奖励，加上 1/3 的巫师体质奖励，再加上 1/3 的盗贼体质奖励。

如果使用了可选规则中的熟练槽系统，那么该角色在开始时使用不同职业中数量最多一方的熟练槽。此后，按照熟练槽获取速度最高的职业来计算 he 所能获得熟练槽。角色的初始资金也按照初始资金最多的职业来决定。

玩家鲁珀特的兼职角色莫里森是一个半精灵战士/巫师/盗贼。在 1 级时，莫里森分别掷三个生命骰：1d10（战士），1d6（盗贼），1d4（巫师）；掷骰结果分别是 6、5、2，因此最终结果是总和（13）除以 3 并向下取整，结果为 4（ $13/3 = 4-1/3 = 4$ ）。于是莫里森以 4 点生命值开始游戏。此后，在莫里森的战士或巫师职业达到 2 级之前，他的盗贼职业先达到 2 级，于是他掷出 1d6 的生命骰，结果为 4，因此需要把 4 除以 3（因为他有三个职业）并向下取整；所以，当他的盗贼等级提升至 2 级时，莫里森获得 1 点生命值（当他的战士和巫师等级分别达到 2 级时，他还将投出 1d10 和 1d4[其结果都要除以 3]）。

兼职角色能够从他的各种职业中获得受到不同限制的能力：

战士：兼职角色的战士职业没有限制，他可以使用所有的职业能力。战士的能力是其他职业的基础。

祭司：无论他的其他职业是什么，兼职祭司必须遵守他所信仰神祇的武器限制。因此，一个战士/牧师只能使用钝击武器（但是使用勇士的战斗数值），此外他保留所有正常的祭司能力。

法师：兼职法师可以随意地将法师的力量和其他任何职业相结合，但是在穿上护甲时会受到限制。由于魔法是精灵天赋的一部分，因此精灵在穿戴精灵链甲时可以施法。然而精灵链甲是极为罕见的，永远无法购买。它只能由别人赠送，自己找到或从战利品中获得。

盗贼：如果兼职盗贼穿着护甲，那么他通常都不能使用偷窃、开锁或辨声能力。他必须摘下手套之后才能开锁，必须取下头盔之后才能辨声。

转职的收益与限制

只有人类可以成为转职角色。要成为转职角色，角色的第一个职业的首要属性必须达到 15 或更高，他所想要切换的任意职业的首要属性必须达到 17 或更高。角色选择一个职业来开始他的冒险生涯。在切换到另一个职业之前，他可以尽可能地提高这个职业的等级，转职并不限制第一个职业的等级。然而，角色只有在他的第一个职业达到 2 级或以上时才能开始转职。角色最多可以从四个职业类别中各获得 1 个职业，但是他得有足够的属性并想要转为这个职业（某些职业有阵营限制，角色必须满足其阵营才能选择这些职业）。

在达到 2 级以后的任何时间，人类角色可以转为新的职业，只要他的首要属性达到 17 或更高。切换到新的职业后，角色之前的职业就再也无法获得经验值，他再也无法提升该职业的等级。角色不可以在转职后切换回之前的职业以期望能继续提升该职业的等级。一旦他转变成了新的职业，那就意味着他已经完成了对以前职业的研究。与之相对地，当角色以一个新的职业重新开始时，新的职业只有 1 级且经验值为 0，但是他可以保留之前职业的生命骰和生命值。他所获得的能力必须遵守新职业的所有限制。他不会获得或失去任何属性值（例如：18 力量的法师转职为战士并不会增加力量值；同样地，战士转职为法师也不会减少力量值）。角色使用的战斗列表与豁免列表，也按新的职业和等级来计算。

这并非意味着人类转职角色忘记了之前的所有能力；他仍然拥有旧职业的所有知识、能力和熟练。但是如果他在某次遭遇中使用了之前职业的能力，那么他不会获得这次遭遇的经验值，并且只能获得一半的冒险经验值。唯一的价值就是角色不受之前职业的生命骰与生命值限制了。角色受到的惩罚是禁止使用旧职业的攻击或豁免检定值、武器或护甲以及所有不属于新职业的特殊能力（这个角色正在尝试学习新的做事方法；由于又回到了旧有的道途，因此他推迟了对新角色职业的学习）。

此外，角色也不会因新职业而获得额外的生命骰或生命值。

上述两个段落中的限制将持续直到角色新职业的等级高于他之前所有职业等级最高的那个职业为止。在这个时候，这两个限制才会被解除：角色在使用以前的职业能力时不会再损失经验值，并且在他的新职业升级时得到额外的（新职业的）生命骰和生命值。

即使这些限制被解除，角色仍必须遵守他当前职业的限制。例如：一个转职战士/巫师不能在施法时穿护甲。

塔洛斯·血心作为一位灵知 16 的牧师而开始了他的冒险生涯。当他 3 级以后，他决定成为一个战士，由于他的力量是 17，他依旧有 14 点生命值（投 3d8），但他在其他方面是被视为 1 级战士的。在达到 4 级后，塔洛斯被允许获得 1d10 的额外生命值。他现在能够如同 3 级牧师般施法，同时还能够如同 4 级战士般战斗。塔洛斯在他的冒险生涯中决定成为一个战士，但同时保留他微不足道的牧师能力——当情况变得危急时，这会成为有用的优势！

当转职角色或兼职角色被能够吸取生物等级的攻击所击中，他首次失去等级的职业必然是他等级最高的职业。当他所有的职业等级都相同时，那么经验值比较多的职业将会先失去等级。

玩家角色允许恢复因等级吸取能力而失去的等级，直至恢复他以前的所有等级。但在这之前，他必须在任何冒险之前选择自己要使用哪个职业的能力，并受到上文提到的经验惩罚。当他恢复了所有被吸取的等级之后，他可以再次自由的使用他所有职业的能力。当然，他不能让以前职业的等级提升到比他转职时还要高。

塔洛斯是一个 4 级牧师/3 级战士。他被幽魂击中并失去了 1 个牧师等级，因为牧师是他等级最高的职业；如果再被幽魂击中一次，他就会失去 1 个战士等级。此后，他可以恢复他失去的等级，但要选择是战士还是牧师的等级。一旦他获得了足够的经验值，恢复了他之前的战士等级，他就不能再继续提升战士等级（只能恢复到原来的等级），但他仍然可以作为牧师而继续升级，并使用 3 级战士的能力。

第四章：阵营

在创造角色的其它步骤已被完成之后，玩家必须为这个角色选择一个阵营。在某些场合（尤其是在职业为圣武士时），阵营的选择是受限的。

角色的阵营是他的基本道德以及对他人、社会善恶以及宇宙间力量的态度的大体指标。阵营为角色如何处理道德冲突而提供了明确的想法。你始终应该把阵营看作为工具，而非对角色行为的限制。虽然阵营决定了通常的态度，但它也不会阻止角色改变自己的观念，也不会阻止角色做出不理性的或者不同于往常的举动。

阵营被分为两个类别：守序和混乱，以及善良和邪恶。这两个类别可以组合出九种泾渭分明的阵营。这九种阵营能够很好地界定世界上大部分人的态度。

守序、中立与混乱

对于秩序与混乱的态度分为三种对立的观念。你可以把这三种观念想象为三角形上彼此远离的点。这三种观念分别是守序，混乱和中立。他们都代表着角色的习性——他对社会及人际关系的理解。

信奉守序的角色坚信秩序、组织以及社会是宇宙间至关重要的力量。他们认为人与政府的关系是自然存在的。坚信秩序的哲学家认为这种秩序并非人为创造而是宇宙的自然法则。虽然并非是由人类创造制定秩序，但避免万物的秩序崩溃是人们职责范围内的义务。对于少数哲学流派来说，如果仅仅是为了拥有可以理解的社会规则，秩序就体现于创造与遵守社会规则这行为本身。例如，人们不应该进行私人仇杀，而是应该将他们的诉求呈交给相关的部门。就像人们在公会、帝国、和强大的教会中看到的那样，力量来自于团结的行动。

那些支持中立的人倾向于更加平衡地看待事物。他们认为宇宙万物必定相生相克。秩序之地必有混乱，中立之地亦有党争。善恶，生死亦然。重要的是这些事物都互相保持着平衡。如果某个因素高于它的对立面，宇宙就会失去平衡。如果足够多的两极失去平衡，万物就会自我毁灭。例如，如果死亡高于生命，宇宙就会变成贫瘠的荒地。

支持中立的哲学家不仅认为对立是必然存在的，他们也推定如果一个事物彻底摧毁了它的对立面，宇宙就会消失（因为没有对立面事物是不存在的）。对于这些哲学家（以及所有的能够感知事物的生物）来说，十分幸运的是宇宙似乎能够十分高效地调节自己。只有在一个强大的、不平衡的势力出现时（而这几乎从未出现过），才需要守护中立的人认真对待。

混乱的信徒们认为宇宙中不存在注定的秩序或者周全的平衡。他们将宇宙看作是万事万物的集合，有些事物与其它事物相关联，也有些事物完全地孤立于世。他们倾向于认为在某个地区中的事情和事件中的个人行为差异不会改变整个星系的宇宙结构。

信奉混乱的哲学家相信个人的力量高于他自己的命运，并且向往着无政府主义的国度。更实用主义的非哲学家能够认识到社会的功能正在保护他们的个人权利。混乱阵营的人很难被整合成一个队伍，因为他们总喜欢将个人的欲求至于他人之上。

善良、中立与邪恶

就像法律与秩序那样，阵营的第二大类亦然细分为三种。它们或多或少地诠释了一个角色对道德的理解，就像指引角色辨别善恶的路标。

善良的角色是这样的。他们试图做到诚实与乐于助人。然而人无完人，所以很少有人可以时时刻刻都能做个好人，总会有偶尔的失败和不足。但好人会对为自己的错误而烦恼，通常也会试图弥补他造成的伤害。

记住，无论如何，善良没有绝对的定义。即使许多事物被大多数人认为是好的（比如救人危难，扶助弱小），也会有不同的文化以他们自己的标准定义善恶。

那些拥有中立的道德立场的人往往避免对任何事妄下定论。他们不会以好坏为标准细分人、事、物。对于他们来说，事物只能是事物本身。有些时候，这是因为该生物缺乏判断善恶的能力（比如动物）。正常的生物很少因为或善或恶的原因去做某些事。它们杀戮只是因为它们饥肠辘辘或大发雷霆。它们在自己所找到的居所休息。它们不会去担心它们的行为会导致什么道德层面上的结果——这是它们的本能。

邪恶是善良的对立面，它常常以各种方式出现于世间，一些将自己暴露于众目睽睽之下，其它则狡诈地藏匿起来。只有少部分拥有邪恶天性的人才会追求制造伤痛与毁灭。更多的人根本不承认自己的所作所为会导致破坏和毁灭。他们认为那些阻碍自己计划的人或物仅仅只是必须要被解决的障碍。如果有人人在实施计划的这个过程中被伤害了……哦，那就太糟糕了。记住，邪恶和善良一样，在不同的社会中有不同的解释。

阵营组合

将两大类别的阵营组合后会得到九种不同的阵营。每个阵营与其它阵营都有区别，这些差异有时显而易见，有时又隐蔽微妙。下文将分别描述每个阵营。

守序善良 (Lawful Good)：这个阵营的人们相信，组织严密的政府所建立的有序而强大的社会的能够更好地造福大多数人。为了确保生活的质量，人们必须制定和遵守法律。当人们遵纪守法、乐于助人，社会就能得到整体的繁荣。因此，守序善良的角色会为了那些会给大多数人带来最大利益并造成最少损失的事情而努力。诚实勤奋的农奴、仁慈睿智的国王以及严肃而直率的法务大臣都是典型的守序善良角色。

守序中立 (Lawful Neutral)：秩序和团队对这个阵营的角色来说有着无上的重要性。他们相信高效且强有力的政府，不论它施行暴政还是仁政。由团队和组织带来的利益要远高于它们所引起的道德问题。审判官不惜一切代价去追捕叛徒或士兵从不质疑命令，都是守序中立行为的好例子。

守序邪恶 (Lawful Evil)：运用社会与法律来谋取私利是这些角色的信条。制度与组织鼓舞着那些应当居于统治者地位的人，也会在主人与仆从间建立一个差异分明的等级体系。为此，守序邪恶的角色支持那些能保护自己私利的法律与社会。如果有人因为有利于守序邪恶角色的法律蒙受伤痛或损失，那就太遗憾了。但是，守序邪恶的角色不是因对刑罚的畏惧而遵守法律。他们通常都会十分慎重得给予承诺，因为他们可能会被迫遵守自己曾制定的对自己不利的契约或誓言。但是，一旦许下了诺言，他们就只会通过社会的法律以合法的方式食言。铁腕的暴君和狡诈贪婪的商人是典型的守序邪恶角色。

中立善良 (Neutral Good)：这些角色认为力量的平衡是至关重要的，但是对秩序与混沌的考虑并不能满足善良的需求。既然宇宙如此广阔，存在着许多为了不同目标奋斗的造物，为善良而奋斗不仅不会打破宇宙的平衡，还能更好地保持它。如果促进善良意味着要支持有序的社会，那么这就是必须要做的事。如果善良只能在推翻现存的社会秩序后才出现，那就去做。对善良而言，社会结构本质上没有任何价值。违抗国王的命令而去毁灭他所认为邪恶的事物的贵族是个典型的中立善良角色。

绝对中立 (True Neutral)：绝对中立的角色信仰宇宙万物的终极平衡，并且拒绝用善良或邪恶来衡量他人的行为。因为世界上的大部分人都会对事物做出判断，所以绝对中立的角色极为稀有。绝对中立的角色会尽自己的最大努力来防止自己偏向善良或邪恶、守序或混沌的势力。他们的使命就是看着所有这些事物保持着平衡的竞争。

绝对中立的角色有时会发现自己被迫加入相当奇特的联盟。概括来说，在任何情境下他们都被迫站在落下风者一边，在原来的败者成为胜者的时候，他们甚至会叛变到另一边。一个绝对中立的德鲁伊可能会帮助当地的男爵来镇压一个邪恶的豺狼部族，但在豺狼被逼到灭绝的边缘之时他就会退出或者转而帮助它们，他会致力于防止任何一边变得过于强大。显而易见，绝对中立的角色是非常稀少的。

中立邪恶 (Neutral Evil)：中立邪恶的角色首先考虑的就是他们自己，以及他们的自身利益。他们不介意在做事时选择独立完成还是与他人合作。他们只是想要领先于人。如果有一个快捷简单的方式能够获取收益，不论它是合法、可疑还是明显违法，他们都会利用它。虽然中立邪恶的角色没有混乱角色那种人人为己的生活态度，但他们也不会由于自己为私利背叛他人而感到不安。他们的忠诚通常都基于金钱与权力，这得使他们很容易接受贿赂。不择手段的雇佣兵、普通的盗贼、为了得到组织的保护和晋升而背叛的双面间谍都是典型的中立邪恶角色。

混乱善良 (Chaotic Good)：混乱善良的角色仁慈而有爱心，但他们也是强烈的个人主义者。他们信仰一切善良与正确的美德，但又十分轻视法律与规矩。他们很少引导并告诉人们该做什么事。他们的行为只受自身的道德指引，但这些行为也可能不被社会的其他成员所接受，即使它们是好的。一个总是在旅行的、有良知而勇敢的开拓者是混乱善良角色的范例。

混乱中立 (Chaotic Neutral)：混乱中立的角色认为任何事物都没有固定的规律，包括他们自己的行为。以此为信条，他们倾向于去实践那些偶然划过脑海的奇怪念头。善恶观念不会左右他们的决定。混乱中立的角色是非常难对付的。这类角色以在毫无目的的赌博中把自己的所有东西都压在而一个骰子上而著名。他们大多数都靠不住。事实上，关于他们的唯一的可信之处就是他们的不可信！这个阵营也许是最难以扮演的。狂人和疯子倾向于做混乱中立的行为。

混乱邪恶 (Chaotic Evil)：这些角色是所有善良和组织的灾星。混乱邪恶角色的行动大多都基于个人利益与乐趣。他们认为以任何可行的手段去取得他们想要的东西是理所应当的事。法律和政府只是弱者用来保护自己的工具。强者有权去取得他们想要的，而弱者则会被剥削。当混乱邪恶的角色加入到队伍之中，他们往往不会乖乖合作，反而更喜欢去挑战强大的敌人。这样的队伍只能被一个能够迫使下属乖乖听话的强大首领所驾驭。既然首领的宝座建立在纯粹的力量之上，那么当他变弱之时也可以被其他人使用任何方法取而代之。脑筋不灵气的凶暴海盗和怪物是混乱邪恶个性的好例子。

无阵营生物

作为以上阵营的补充，某些东西——尤其是没有思考能力的怪物（杀人植物，等等）和动物——从来都不会因道德和伦理方面的问题而困扰。对于它们来说，阵营是毫无意义的。一条狗，即使它受过训练，也不会归属于善良、邪恶、守序、混乱中的任意一个阵营。它只是一条狗。对于这些生物，它们的阵营通常被认为是绝对中立的。

扮演角色的阵营

除了部分玩家职业有着一些限制之外，玩家可以为他的角色选择任何他喜欢的阵营。但是，先别急着冲过去随便选一个，在此之前我们还有些事情需要考虑。

首先，阵营是角色扮演的一个辅助，玩家也应当以这种方式运用它。另外，不要选择难以扮演或者不怎么有趣的阵营。如果一个玩家选择了毫无乐趣的阵营，他很有可能使整场游戏都变得无趣。在这种情况下，他也许可以改变他的选择。如果一个玩家认为守序善良的角色只是烦人的自命清高者，根本没有一点儿意思，那他就应该去扮演混乱善良的角色。另一方面，如果玩家认为扮演一个英雄主义的守序善良战士是件十分有趣的事情，那他也应当受到鼓励。人们不应该害怕发挥自己的想象力。记住，选择阵营是一种角色扮演的方式，你应该表现得就像一个真正相信这些观念的人。

其次，这个游戏围绕着所有参与的玩家展开。一个试图单独行动或者惹怒所有人的角色往往十分短命。多去考虑队伍中的其他角色的阵营。某些阵营组合，尤其是守序善良和任何类型的邪恶阵营，都是对游戏有着强大破坏性的。玩家们迟早会发现他们花在争吵上的时间比花在冒险上的还多。这类事情有些时候是难以避免的（其中一些还很有趣），然而一旦过多就会变得极度具有破坏性。在玩家们争论的时候，他们会生气。在他们生气的时候，角色们会开始自相残杀。在角色们内斗的时候，玩家们会变得更加生气。一旦愤怒和敌意超出了游戏本身，没有人会感到享受。如果玩家无法享受到乐趣，那么游戏是为了什么？

第三，一些人选择扮演邪恶阵营的角色。即便没有明确的规定禁止这种行为，也仍有办法说明这并不是个好主意。首先，DND 是一个扮演幻想英雄的游戏。但作为恶棍能称得上是英雄吗？如果一个邪恶的队伍能够正确地表现着他们的阵营，对他们来说，实际操作起来或许比打一架更糟。中立邪恶阵营的人总是（因为某些原因）怀疑别人会因为私利背叛自己。而混乱邪恶的角色总是倾向于让他人承担所有的风险，并藉此让自己更加强大，或更加安全。而对于守序的邪恶人物，他们可能会有一些行为准则来管理他们的组织，但每个成员都会想方设法曲解规则以便为自己谋私。如果玩家们和谐地扮演了一个由邪恶角色组成的小队，这说明他们并没有准确地展现自己的阵营。邪恶阵营的角色天生就渴望着不和与争吵，而这会毁灭游戏的乐趣。

想象一下，一个由不同阵营的角色组成的小队会如何分配财宝。假定这个冒险团队包含了每一个阵营的角色（一个实际上不可能出现的情况，但用来说明很方便），而且每一个成员都可以表述自己的意见。

守序善良的角色会说：“在我们开始这场冒险之前，我们已经同意平等地分配收获，而这就是我们现在应该做的事。首先，我们将扣除冒险本身的花费，并为复活阵亡者而付钱。而且，如果有人已经无法被复活，就应该把他应得的那一份交给他的家人。”

“因为这些花费是均摊的，这很好，”守序邪恶的角色若有所思地回答，“但之前可没说过为哪个人报销支出的事！如果你为自己的装备花了一大笔钱可不关我的事！此外，协议只对还活着的成员有效。我可不记得里面有提到过什么死掉的伙伴。我不会为那些蠢货花一分钱。他是别人的问题。”

挥舞着一张纸的守序中立角色结束了他们之间的对话：“我已经将这些事情整理好了，这对你们来说是件好事——我很有先见之明地记录了协议中的明确条款，我们都应该照此行事。”

中立善良的角色权衡了当下的问题，说道：“我支持平等分配——那会让所有人都开心。我觉得支出是每个冒险者自己的事情：如果哪个人花了太多的钱，他下次就应该注意一点。但救回死去的同伴看起来是个好主意，所以我们的钱可以用在这里。”

在听完了上述对话之后，绝对中立的角色决定什么都不说。他并不特别关心任何选择。如果问题能够在他置身事外的情况下被解决就很好。但如果有谁看起来快要独吞掉所有的财宝，那么他就要插手此事以促成更平衡的分配方案。

中立邪恶的角色一言不发，因为他已经在冒险期间死了。但如果他能够让自己的观点为人所知的話，他一定很乐意争取让小队承担复活自己的费用并把他应得的那一份交给他。这个角色也很希望小队不要发现那颗他在其中一场战斗中偷偷藏在兜里的大宝石。

混乱善良的角色对这整个过程都有不满：“看啊，我们最初订下的约定显然已经被搞砸了。我们为什么不把它扔到一边，然后按劳分配呢？我可是看见了，在其他入浴血奋战的时候，有些人只是躲在后面什么都不做。我不知道为什么当一个懦夫也能得到奖励！至于复活阵亡的同伴，我觉得那是个人选择的问题。我是不介意复活他们当中的一些人，但我并不认为我想让所有人都回到队伍里面。”

因为被直白而正确地指责为懦夫，混乱邪恶的角色生气了。他反驳道：“你们没看到吗！？当时我正做着大事——保护后方！如果有人试图潜行到我们后面的话我难道没用吗？现在，据我看来，被狠狠揍了一顿的是你们——而不是我！所以，我不认为如果我拿走所有珠宝和魔杖将会招致太多非议。以及我还要拿走那两个死去的伙计的所有好东西！现在，你们可以照着我说的做然后继续和我搭档，不然就去死！”

混乱中立的角色也已经阵亡了（因为他试图挑战一头石化牛），所以他无法参与到讨论中。但是，如果他活着，他会加入当时最能吸引他的一方。如果这很难抉择，他会扔个硬币。

显然，阵营广泛多样的队伍甚至无法完成最简单的任务。几乎可以肯定的是，例子中的这支队伍会在达成共识之前打起来。但他们要面对的问题可不仅仅是分配收入。让我们来想象一下让他们获得这笔财宝的那场战斗。

在这个小队潜入城堡废墟的中心的时候，他们碰到了自己的敌人，听从疯狂勇士号令的强大石化牛。而被锁在这两个敌人身后的，是从附近的村庄里绑架来的农民。

守序善良的角色毫不犹豫地（但不是愚蠢）地决定战斗，这是正确的行为。他认为保护那个村民是自己的责任。除此之外，他也无法将无辜的人质丢给这样的恶魔。他愿意为此而战，直到他取得胜利或者被他的朋友拖走。他并不想死在这里，但他在为战胜邪恶生物而尽最大努力之前是不会放弃的。

守序邪恶的角色同样希望与之战斗。虽然他对那个村民毫不关心，但他无法容忍被这两个恶魔嘲弄。当然，他依旧没有理由为一个人质冒生命危险。如果被迫撤退，他可以带着更强大的势力归来，抓住这两个犯罪者并公开处决他们。如果农民在这期间死了，对那两个罪犯的惩罚就会恐怖得多。

守序中立的角色也希望战斗，因为这些恶棍威胁到了公众秩序。但他并不想冒生命危险去做这件事，他更希望能带上增援再来。如果人质能够被安全救出，那很好，因为他也是社会的一员。如果不能，这真是十分不幸，但也无可奈何。

中立善良的角色没有和石化牛或者勇士战斗，但他试图去拯救农民。救出农民是非常有价值的，但没有必要冒着受伤或丧命的风险去做这件事。因此，在敌人在战斗中分散注意力时，他会试着溜过去并释放农民。

绝对中立的角色会仔细地权衡局势。即使为秩序而战的一方看起来会占上风，他也知道战场的大体趋势是朝向混乱与毁灭发展的。他会尝试去帮助队友，但如果他们失败了，他也可以在王国的其它地方重建秩序与混乱的平衡。

中立邪恶的角色对法律，秩序还有可怜的农民毫不关心。他认为这里很有可能藏有什么财宝。毕竟这个恶棍的巢穴曾经是一个强大的神殿。在别人做正事的时候他可以在这里为了财宝四处闲逛。如果小队碰上了真正的麻烦，而且那个看起来像是恶棍的家伙打算攻击他，那他就会战斗。不幸的是，在他发现了一个大宝石之后，一支射偏的魔法箭结束了他的性命。

混乱善良的角色加入战斗是有很多原因的：小队中有几个人是他的朋友，他想与他们并肩作战。此外，那个被劫持的可怜农民需要被拯救。因此，混乱善良的角色为帮助他的朋友与救出人质而战。他并不关心那个恶人到底会被杀，被俘，还是被赶走，也不关心他们对村庄的袭击。

混乱中立的角色发出了嗜血的吼声，直接朝那个石化牛冲了过去。天知道？他应该能吓破对方的胆并使它措手不及。直到被石化牛的吐息干掉，他才意识到这并不是个好计划。

混乱邪恶的角色看不出为了村民、农民或者其余的人而冒险有什么好处。事实上，他为此想出了几个不这么干的好借口。如果小队被削弱了，他也许就能接管它。如果恶人取得了胜利，他可能会和对方打交道并加入到他们那一方。如果每个人都被杀了，那他可以带走他想要的一切。这些方案看起来都比受伤、收获甚微或一无所获要好得多。所以他呆在战场的后方静静地观望着。如果有人问起，他可以说自己在守卫团队的后方，确保没有敌人的援军。

前面两个关于阵营的示例都是很极端的情境。玩家几乎不可能在阵营如此多样化的小队中扮演角色。如果这样一个小队真的成立了，玩家们应当认真再考虑一下不同成员的阵营！更常见的情况是，冒险

小队会由更为兼容的阵营组成。即便如此，扮演自己角色的阵营的玩家也将会在一些小问题上的发现分歧。

改变阵营

阵营是工具而非束缚。玩家在创造出角色后可以通过行动或选择改变其角色的阵营。但是，改变阵营并非没有惩罚。

通常角色的阵营会因为他的行为与其它阵营更符合而发生改变。这往往会在玩家没有注意到角色和自身行为的时候发生，此时角色会渐渐倾向于不同的阵营。例如，一个守序善良的战士因为更想在其它地方抗击邪恶而无视了村长的恳求。因为角色正将他个人的欲求置于社会的需求之上，所以这个行为更接近混乱善良阵营。这个战士将会发现他自己开始走向混乱善良阵营。

所有人都会有些小失误，但是这个角色的阵营也不会马上就变为混乱善良。在角色正式改变阵营之前需要多次的散漫行为。在这段时间里，极度倾向于秩序善良的行为可以把摇摆的天平恢复过来。虽然玩家对角色应处于何种阵营有非常棒的想法，但是只有 DM 能够知道和肯定角色的阵营。

同样地，角色也不能在大早上醒来然后说：“我觉得我今天会是守序善良阵营。”（好吧，他可以这样说，但这毫无作用。）一个玩家可以决定去改变自己角色的阵营，但这种转变是藉由行为而非语言来完成的。先把你的目的告知给 DM，之后尝试去按照自己的新选择来扮演角色。

最终，也存在许多魔法效果能够改变角色的阵营。含有或者受诅咒的魔法道具可以瞬间改变角色的阵营。强大的神器可以慢慢地侵蚀一个角色的意志和思想，导致他改变行为。法术也可以强迫角色做出违反他本人意志的事。虽然这些都有其效果，但没有一个比经过他自身的自由意志做出的决定更为持久和有效。

改变角色说话和做事的方式将会消耗他的经验值并减慢他的进步。角色经验值的一部分来源于他渐渐了解到他自己的行为会对自己和世界造成怎样的影响。例如在现实生活中，一个人通过观看部分恐怖电影而得知自己讨厌看恐怖电影。以亲身经历为基础，他学会了避免观看某些种类的电影。改变行为方式意味着丢掉这个角色之前曾学到的东西，而重新学习这些需要时间。因此这需要消耗经验值。

除此之外，改变阵营有着更直接的影响。特定的角色职业需要特定的阵营。一个不再处于守序善良阵营的圣武士也不再是一名圣武士。一个角色也可能拥有必须被特定阵营使用的魔法道具（比如有智能的剑）。这些道具在不被接受的使用者手中不会发挥作用（甚至可能变得危险）。

一个角色性情改变的消息必然会在他的朋友和熟人中间传开。一些他曾毫不关心的人现在可能会对他温柔起来，另一些可能会反对他的新态度。一些人甚至可能会帮助他“看清自己的错误”。而那些往常治疗他的神职人员也可能因为他最近的行为而厌恶他，拒绝向他提供他们的特殊服务（同时会对处于困境的他进行说教）。根据周围人们的态度，角色往往会发现他变得不受欢迎。人们会不理解他。如果这个角色在非常重视法律的城市中做出倾向于混乱中立阵营的举动，当地的市民可能会使这个角色受苦，认为他需要近距离的看护甚至是监禁——这是为了他好！

最终，这个玩家会被建议去选择一个他能够愉快扮演的阵营，一个能与其它队友愉快相处的阵营，他也应当为了这个角色的事业保持自己的阵营。DM 有时——在他很聪明时尤其如此——会设置一些情景来检验角色的应对方式与伦理观点。发现一个阵营应有的行为方式同样是角色扮演之乐趣的一部分。

第五章：熟练（可选）

大多数玩家都能通过种族，职业和能力来定义他的角色。然而，这三个特点并没有包括一切。角色是可以拥有大量能力的，从实用（并且复杂）的魔法技艺乃至平凡的生火常识。角色拥有（或缺乏）的魔法能力是由他的职业来决定的，而其它次要的能力——比如生火——则是由熟练来决定。

熟练是对于角色职业而言并非必要的后天习得的技能。例如，住在海边的游侠可能会觉得知道一些航海术是很有必要的。而另一方面，他就算不会航海也没什么，毕竟他只是个游侠而不是水手。

熟练分为两种：武器熟练（和武器以及战斗相关）和非武器熟练（和此外所有其他相关）。

所有熟练规则都是对游戏的补充。武器熟练是竞赛级别的规则，在常规游戏中可选，而非武器熟练则完全是可选的。熟练对于游戏的平衡而言是不必要的。然而，这个规则可以作为角色的额外定义，而且，每一种让角色塑造变得更丰满的规则都是不错的。如果你在游戏中使用武器熟练规则，请将其用于所有角色，包括 NPC。非武器熟练会受到某些玩家的喜爱，但也会遭到那些不希望任何人获得不平衡优势的人反对（但如果你的 DM 同意使用非武器熟练规则，那么他必须要搞定这带来的所有问题和麻烦）。

只要熟练槽被填充，那么它就不能更改或者重新分配。

获取熟练

即使是刚刚创建的 1 级角色也能拥有熟练。角色的起始熟练槽数量取决于他的职业类别，如表格 34 所示。每个熟练槽在开始时都是空的，直到玩家选择熟练以“填充”它。如果你的 DM 使用非武器熟练规则，角色的智力值会影响他所能拥有的熟练槽数量，使他获得更多的熟练（详见表格 4）。在这两种情况下，新的熟练都会以同样的方式学习。

来细想一下拉斯——这个矮人战士的情况。表格 34 让他获得了 4 个武器熟练槽（他是一个战士）。如果开放非武器熟练规则，他会获得 3 个非武器熟练槽，且他的 11 点智力能够让他获得两个额外的非武器熟练槽（根据表格 4），拉斯总共可获得 5 个非武器熟练槽。玩家必须在角色开始他的首次冒险之前就将这些熟练槽填充完毕。这代表玩家角色在开始冒险之前的生涯中学习过什么。

此后，角色在他的每个经验等级都能获得额外的熟练槽。他们每次获得熟练槽的数量取决于角色所属的职业类别。表格 34 列出了角色在建卡时应该有多少武器熟练槽和非武器熟练槽，以及他需要每隔多少等级才能获得下一个熟练槽。

初始武器熟练指的是角色的类别在 1 级时所获得的武器熟练槽数量。

#熟练等级（包括了武器和非武器熟练）表示角色获得额外熟练槽的速度。在每个经验等级角色获得的熟练槽都能够被列出来的数整除。举例而言，拉斯（一个战士）在能够被 3 整除的每个等级都获得 1 个武器熟练槽。他在 3，6，9……以此类推的各级别都能获得 1 个额外的武器熟练槽。（注意拉斯也在 3，6，9 以及如此类推下的等级时获得 1 个非武器熟练槽）。

惩罚是当角色在使用他所不熟练的武器攻击时的调整。矮人拉斯选择熟练使用战锤。他发现自己处在一个危机的情况下，他抢到了一把链枷，尽管他知道一些使用这种武器的方法（但他并不能熟练地使用它）。他因此而在攻击时获得-2 的惩罚。

初始非武器熟练是角色在 1 级时的非武器熟练槽数量。即使你已经在使用武器熟练规则，非武器熟练也依然只是可选的。

| 表格 34： 熟练槽 | | | | | |
|------------|------|-------|----|-------|-------|
| 类别 | 武器熟练 | | | 非武器熟练 | |
| | 初始 | #熟练等级 | 惩罚 | 初始 | #熟练等级 |
| 勇士 | 4 | 3 | -2 | 3 | 3 |
| 法师 | 1 | 6 | -5 | 4 | 3 |
| 祭司 | 2 | 4 | -3 | 4 | 3 |
| 游荡者 | 2 | 4 | -3 | 3 | 4 |

训练

正如同所有其他的能力和技能一样，熟练并非生而知之。事实上，一个角色必须经过训练，学习，实践的过程才能获得新的熟练。然而，扮演学习某个技能的过程并不有趣。因此所有熟练都不需要训练时间或者学习周期。当角色选择一个熟练时，规则默认他是在业余时间对该熟练进行了学习。

考虑一下，角色拥有多少空闲的时间？玩家不可能扮演他的角色人生的每一秒钟。玩家可能会决定让他的角色在踏上漫长旅途的前一天在镇上度过一整晚。也许角色必须花上数天的时间来等他的同伴痊愈，以踏上最后冒险的旅程。或者，他可能花费数天的时间来在平静的海上航行。他在这段时间里会做什么？

在他的业余时间里，角色会学习他打算掌握的新熟练。使用这个“时间”来处理角色扮演战役中无聊的部分，可以使玩家能够花更多精力集中在更加重要（或者有趣）的事情上。

训练的另一部分是找到一个老师。如果有人来教授角色经验，那么他就会更容易掌握大多数技能。DM 能通过数种方式来处理这个问题。对于喜欢简单方便的 DM 而言，可以忽略师资问题——这里满地都是自学成才的人们。对于那些希望世界更加复杂的 DM 而言，应该让角色去找到一个可以传授他们新技能的人。这个人可以是另一个玩家或者 NPC。尽管这让世界更加真实，但是这同样也限制了 PC 在冒险时的选择，尤其是他需要与老师定期联系的时候。此外，大多数老师都会收学费。尽管他们可能会达成一个易货协议，但大多数情况下都需要支付现金。该服务的花费取决于你需要训练的技能本身，训练量，是否有可用的教师，指导者的贪婪程度，以及 DM 从战役中清除多余现金的需要。

武器熟练

武器熟练是角色所掌握的对特定武器的知识和训练。当角色被创建时，玩家需要查阅表格 34 来得知他的角色有多少武器熟练槽。这些初始的熟练槽必须在角色开始他的首次冒险前被填充完毕。他将会失去那些没有被填充的熟练槽。

每个武器熟练槽数必须被分配给某个特定的武器而不是某类武器。被列在表格 44（武器）中的每种武器都需要自己的熟练；每个人都有自己的特殊技巧和癖好，他必须掌握武器才能正确且有效的运用它。举例而言，使用重剑的剑士并不需要掌握军刀的使用技巧，尽管这两种武器类似，但是它们的战斗风格全然不同。角色可以熟练使用长弓或短弓，但他无法熟练运用所有弓（除非他对每种弓都使用了熟练槽）。另外，角色只能将武器熟练槽分配在那些他的角色职业可用的武器上。

当角色的经验等级提升，他会获得额外的武器熟练。获得武器熟练的速度取决于角色的职业。战士会专注于他们的战斗技能，学习掌握大量的武器。他们获得武器熟练的速度很快。而法师则是将他们的大多数时间都用在了学习被遗忘的魔法技艺上，很少有时间学习如何使用武器。他们获得额外武器熟练的速度很慢。兼职角色可以使用表格 34 中收益最高的线路来决定他们的初始武器熟练和之后获得新熟练的速度。

武器熟练的影响

拥有特定武器熟练的角色会擅长并且熟练于使用那种武器。角色不会在使用他所熟练的武器时获得任何奖励；战斗规则和攻击几率假设每个人都使用了他们所熟练的武器。这排除了在战斗中为每个掷骰都加上调整的需要。

当角色使用他不熟练的武器时，他会在攻击上承受惩罚。惩罚的大小取决于角色的职业。战士会承受最低的惩罚，而法师会因为他们不怎么学习使用武器而承受更高的惩罚。每个职业的调整值（作为攻击检定的惩罚）都在表格 34 中被列出。

相关武器奖励

当角色获得武器熟练时，他就学会了使用一种特定的武器。然而，很多武器拥有类似的特点。长剑，混种剑与阔剑之间尽管有所不同，但是它们都是沉重的挥砍型剑类。一个受过相关训练的人可以将他的一些技能应用到其他东西上。虽然他对其他武器并非特别熟练，但他比那些完全不会用类似武器的人知道得更多。

当角色使用和自己所熟练的武器类似的另一种武器时，他所受到的惩罚只有普通情况的一半（往上取整）。例如，战士在使用相关武器时承受-1 而非-2 的惩罚。而法师则将会承受-3 而非-5 的惩罚。

由 DM 决定哪些武器是相似的。以下是一些可能的类别：

手斧，战斧；

短弓，长弓，复合弓；

轻弩，重弩；

匕首，小刀；

长柄宽刃刀，长戟，长柄砍刀，长杆宽刃戟，战戟，刀状战戟，斧状战戟；

鱼叉，矛，三叉戟，标枪；

步兵锤，骑兵锤，晨星锤，链枷，锤子，木棒；

军用叉矛，枪矛，三叉矛，牛舌枪；

弯刀，混种剑，长剑，阔剑；

投索，投物棒。

武器专精

知道如何在让你尴尬的前提下使用武器和成为某种武器的大师是截然不同的。有战士，然后才有战斗的艺术家。奥林匹克击剑运动员远比壮汉要强，他能够以他的武器做出让绝大多数击剑士震惊的事情来。

在 AD&D 游戏中，你的角色的一部分技能是通过他到达更高等级获得的奖励来表现的。在你的角色冒险同时，他逐渐成为了一个越来越睿智，也越来越危险的战士。经验教会了他如何料敌先机并且抓着破绽。但这是一个综合，整体性质的进步，它是通过战士的敏锐感官和把握时机来表现的。它同样适用于所有类型的战斗中。

武器专精是让（而且只有）战士选择武器和特殊使用方式的一个可选规则。战士可以选择任意一种武器²。武器专精通常是在创建角色时就确定了的（并且付出武器熟练槽）。但是只要角色获得经验，他就能选择一个武器专精，只要他还有武器熟练槽。

武器大师类似于法师中的专精法师。专精需要专一执着的训练，因此兼职角色不能使用武器专精；这项规则仅适用于单职业的战士。

武器专精的花费

武器专精可以通过对某种特定的武器投入额外的熟练槽而获得。专精任何近战武器或者弩，角色必须投入两个熟练槽，一个使你熟练使用它，而另一个则用于专精它。任何弓（除了弩）总共需要 3 个熟练槽；一个用于熟练，两个用于专精。假设在某个时间，矮人拉斯决定专精使用战锤。他将四个熟练槽中的两个用于战锤，剩下的两个熟练槽则可以用来熟练于短剑和短弓（举例而言）。

专精的影响

² 根据《玩家可选规则：战斗与战术》中对武器专精规则的文字解释，以及《龙杂志》第 149 期中 Skip Williams 对“战士能否拥有两种武器的专精”的回复，战士最多只能选择一种武器的武器专精（而不是多种武器的）。他可以在创建角色的时候选择武器专精，也可以不选择而是在之后获得新的武器熟练时再选择，无论如何，战士只能拥有一种武器的武器专精。

当角色专精于一件近战武器，他在使用该武器时的所有攻击检定上获得+1 奖励并在伤害检定上获得+2 的奖励（在力量和魔法效果之外额外附加）。该攻击奖励与魔法无关，并且不会让角色如同使用魔法武器般影响那些只能被魔法武器所伤的敌人。

弓和弩会特别地获得额外的射程类别：平射射程。它对于弓而言是 6 至 30 英尺，对于弩而言则是 6 至 60 英尺。角色在平射射程内的攻击检定获得+2 奖励。不会因此而造成额外的伤害，但力量（对于弓而言）和魔法的奖励依然可以生效。另外，如果角色已经搭箭上弦或手持一把填装好的弩，并且能够看到他的目标，那么他可以在该轮的任何先攻之前发动攻击。

专精的战士比那些不专精的更早获得额外攻击。专精的奖励攻击如表格 35 所示。该表格的用途会在第九章：战斗中解释。对弓的专精并不会让角色在每轮获得任何额外攻击。

| 表格 35：专精的每轮攻击 | | | | | | |
|---------------|------|-----|-----|------|------|-------------|
| 战士等级 | 近战武器 | 轻弩 | 重弩 | 投掷匕首 | 投掷飞镖 | 其他（非弓）的远程武器 |
| 1-6 | 3/2 | 1/1 | 1/2 | 3/1 | 4/1 | 3/2 |
| 7-12 | 2/1 | 3/2 | 1/1 | 4/1 | 5/1 | 2/1 |
| 13+ | 5/2 | 2/1 | 3/2 | 5/1 | 6/1 | 5/2 |

非武器熟练

玩家角色所代表的远比战斗调整值的组合多得多。大多数人都会在过去的生活中学会很多技能。以你自己作为例子而言——你拥有多少技能？如果你已经度过了 12 年的校园生活，对课外活动有着适度的积极性，并且有着不错的学习成绩，那么你可能会拥有以下技能：

英语阅读和写作
几何，代数，三角学
基础化学
基础物理
音乐（演奏乐器，唱歌或者两者兼而有之）
西班牙语阅读和写作（或法语，德语等等）
基本购物或者家庭理财
打字
开车
历史
基础生物学

除了在学校学到的东西之外，你也从你的父母，朋友，观察或者其他团队中学习到技能。你可能会将下列内容加入到你的列表中：

游泳 狩猎
钓鱼 划船
航行 骑马
急救 动物训练
烹饪 缝纫
刺绣 舞蹈

如果你考虑到你的所有爱好和所有你做过的事情，你可能会发现自己知道更多的技能。实际上，如果你列出一个列表，你可能被你所拥有的数量庞大的基础技能所震惊。并且，在此时，你仍然（或者曾经）年轻！

现在，你从学校毕业了，你得到了一份工作。你真的仅仅是一个木匠，机械师，电工，推销员或者秘书吗？当然不是，你能做的远比你的工作更多。所有这些你在学校或者任何其它地方学到的东西都是你的一部分。难道你的角色不也是如此吗？为了真正地完成一个角色扮演的角色，你应该知道你的角

色能够做些什么。这里有三种不同的方式来达成：使用你所知道的，使用辅助技能，或者使用非武器熟练。这些规则都是可选的，但每增加一个细节都会让你的角色形象变得更加丰满。

使用你所知道的

如果你的 DM 不打算使用辅助技能或者非武器熟练，当你决定让你的角色拥有某一技能时就会出现为题。举例而言，法师德尔塞诺拉在陡峭的岸边滑倒并且坠入河中。为了逃离这里，她必须游到安全的地方。但是德尔塞诺拉会游泳吗？

回答这个问题的一种方法是假装你的角色知道你所知道的大多数事情。你会游泳吗？如果你会，那么你的角色也会游泳。如果你知道一点关于爬山，骑马，木工，或者缝纫的事情，那么你的角色也知道这些。这也应用到你的角色可能想要制造的东西上。也许你的角色决定建造一台投石机。如果你能给你的 DM 展示如何制造这样一个装置，那么 DM 也许会允许你的角色也拥有同样的知识。事实上，你可能会为了获得这些信息而去当地的图书馆。

这种方法有真正的好处。你可在学校或者图书馆学到某些东西并且将它应用到你的游戏之中。同时只需要使用较少的规则就能给你带来乐趣。因为规则更少，你的 DM 的灵活性会更高，他可以在场景中加入更多的戏剧效果。

但这种方法也存在着问题。首先，你可能知道很多关于你的角色不应该知道的电子，火药配方，微积分等知识。你拥有的很多知识是中世纪世界（哪怕是奇幻的中世纪世界）设定中的人都无法取得的。同样地，典型的中世纪世界的普通人所掌握的很多东西也是身为现代人的你所根本用不到的。你知道如何制作护甲吗？剥鹿皮？为了过冬而准备腌肉？把亚麻变成亚麻布？给茅屋弄房顶？阅读纹章？你可能会了解，但你绝不会为这些常见技能而反复思索。但在中世纪，这是非常普遍的。

同样，会某种技能或者手艺并不意味着你在这方面知道很多，而这两者之间天差地别。当德尔塞诺拉掉进湍急的河流中时，她必须要游回岸上。然而她是否足够强壮到能摆脱目前的困境？DM 必须为该场景现场制定一个规则。也许你会水，不过你真的能够从汹涌的河水中游出来么？

这种方法最大的问题就是没有规则来解决棘手的情况。DM 必须在玩游戏时现场制定。一些玩家和 DM 乐于如此，他们颇有急智。很多人认为这是游戏乐趣中很重要的一部分。这种方法对于他们而言完美无瑕，他们应该使用这种方法。

其他玩家和 DM 则更喜欢清晰的规则来避免争议。如果你是这种类型，你最好使用辅助技能或者非武器熟练来解决问题。

辅助技能

决定你角色知道什么的第二种方法是分配辅助技能。辅助技能是一个广泛的技能领域。大多数符合你的角色之前参与过的工作，或者在踏上冒险旅程之前学习的知识都可以作为辅助技能。辅助技能比非武器熟练更加抽象。该规则不应该和之后所述的非武器熟练混用。

每个玩家角色都有一次选择辅助技能的机会。从表格 36 种选取或者采取掷骰来随机选择。随机掷骰可能会让你获得 1 个，2 个或者没有任何辅助技能。

一旦角色拥有了辅助技能，就需要 DM 和玩家共同讨论角色能够用该技能做什么。在每个技能后括号内的内容描述了角色知道什么。其他知识也可以在 DM 的允许下加入到该辅助技能下。因此，猎人可能会知道基础的野外求生，分辨动物留下的痕迹以确定当前区域有什么生物，危险动物的习性，以及如何追踪野生动物。

正如之前提到的方法（“使用你所知道的”），这种方法同样同时具备优势和劣势。辅助技能并不提供任何规则以判断角色使用技能做一些比较困难的事情时是否成功。假设简单的工作会自动成功（一个猎人能够在野外毫无困难地猎取猎物）。对于那些更复杂的任务，DM 必须自行判断成功几率。他可以决定一个成功的百分率，让角色进行豁免检定或属性检定（参见术语表）。DM 仍然有很高的灵活性。

然而，这种灵活性意味着 DM 必须决定场景难度规则。正如之前所提到的方法，有些 DM 喜欢这种方式；其他人则不然，他们的优势在于其他方面。辅助技能定义并且限制了 PC 的选择，而且并没有怎么简化 DM 的工作量。

| 表格 36：辅助技能 | |
|------------|--------------------------|
| 掷 D100 | 辅助技能 |
| 01-02 | 制甲师（制造、修理，对护甲和武器进行估价） |
| 03-04 | 制弓师/制箭师（制造、修理，对弓和箭进行估价） |
| 05-10 | 农民（基础农业） |
| 11-14 | 渔夫（游泳、织网、操纵小船） |
| 15-20 | 护林员（基础森林知识，伐木） |
| 21-23 | 赌徒（赌博游戏知识） |
| 24-27 | 马夫（训练动物） |
| 28-32 | 猎人（基础森林知识，屠宰，基础追踪） |
| 33-34 | 珠宝匠（评价宝石和珠宝） |
| 35-37 | 皮革工人（剥皮，制革） |
| 38-39 | 画匠/画家（制作地图，艺术品鉴定） |
| 40-42 | 石匠（石头切割） |
| 43-44 | 矿工（石头切割，试金） |
| 45-46 | 领航员（天文学，操纵帆船，游泳，导航） |
| 47-49 | 水手（操纵帆船，游泳） |
| 50-51 | 抄写员（阅读，书写，基础数学） |
| 52-53 | 船匠（操纵帆船，木工制船） |
| 54-56 | 裁缝/织工（编织，缝纫，刺绣） |
| 57-59 | 车夫/运货者（训练动物，修理货车） |
| 60-62 | 商人/小贩（对某些普通商品估价） |
| 63-66 | 捕兽人/毛皮裁缝（基础森林知识，剥皮） |
| 67-68 | 武器匠（制造、修理，对武器进行估价） |
| 69-71 | 木工/木匠（木工，雕刻） |
| 72-85 | 没有任何技能知识 |
| 86-00 | 掷两次确定技能数量（当掷出 86-00 时重掷） |

非武器熟练

最详尽地确定角色技能的方法是非武器熟练度。它和武器熟练度有些相似。每个角色在开始时都会获得特定数量的熟练槽，并且在升级时获得更多的熟练槽。初始的熟练槽必须立刻使用，它们无法保存到以后再用。

非武器熟练是解决角色能够使用什么技能的方案中最详尽的一种。它们能够让角色拥有广泛的选择余地，并且确定每个选择的影响。但是，与其他方法一样，这种方法也不是没有缺陷。首先，非武器熟练是硬性的规则，它限制了 DM 和 PC 双方的选择。同时，这个规则同样也没能解决一些问题。这些问题在之前是宽泛的，它们现在会变得更加详细和精确。其次，使用这个系统会增加玩家创建角色的时间。而最终的结果将是一个更加完整、面面俱到的人，创建角色的环节可能会占去两到三个小时。新手玩家很可能会困扰于可选项和规则的数量。

与武器熟练不同，有些武器对于某些角色类型是不可用的，而非武器熟练则适用于所有的角色，尽管有些非武器熟练对于某些种类的玩家可以学习起来更容易。

表格 37 列出了所有的非武器熟练。这些非武器熟练对应玩家的类别而被划分。列在下面每个类别内的熟练是该类型的角色更容易学习的。第五个种类——通用类——则可以被任何类别的角色轻松掌握。

如表格 38 所示，当角色选择了一个列在该角色对应种类的“熟练组”中的非武器熟练之后，他需要投入表格 37 中所列出数量的熟练槽。当角色选择了任何一个其他类别的熟练时，它就需要在表格中所列出的数量上额外投入一个熟练槽。

使用非武器熟练

当角色使用熟练时，分为自动成功和掷骰做检定两种情况。如果目标很简单或者熟练仅限在游戏时使用（例如补鞋，木工），则并不需要进行熟练检定。如果角色所试图做的事情是困难或者可能失败的，那么熟练检定就是必须的了。通过阅读每个熟练的详细描述来确定熟练应当在什么时间使用或者如何使用。

如果需要进行熟练检定，表格 37 列出了每一个熟练所使用的属性。将表 37 中提供的调整值（不论正负）加入到对应的属性值，然后玩家掷 1d20。如果结果等于或小于角色调整后的属性值，则该角色熟练地完成了他打算做的事情。如果结果大于角色的属性值，那么角色就失败了（当掷骰结果为 20 时行动必败）。由 DM 决定失败所引起的后果。

当然，在使用熟练时，角色必须使用那些必要的工具和材料来做这项工作。木匠在没有工具时做不出什么东西，铁匠在没有锻炉时根本没什么用处。角色必须有足够的时间来完成这项工作。当然，木工熟练能够让你的角色盖房子，但不是在一天之内！有些熟练描述了完成工作时所需的时间。然而，大多数都需要 DM 自行判断。

如果情景需要的话，DM 有权调整角色的成功率。根据是否有可用的工具及工具的质量，未加工原材料的质量，使用的时间，工作难度，以及角色对它的熟悉程度会影响熟练检定的难度。正的调整值会被添加到用于检定的属性值上，而负的调整值会减低用于检定的属性值。

拉斯是熟练于锻造，他在多年以来一直在做马蹄铁。因为他是如此的熟悉这个工作并且拥有它所需要的工具，DM 让他在制作马蹄铁时自动成功。然而，德尔塞诺拉说服了拉斯让他打造一个精制的铁笼子（她需要这东西来制作魔法物品）。拉斯从前并没有做过这种东西，而且这个工作非常复杂。因此 DM 让拉斯在进行检定时受到-3 的属性惩罚。

当两个拥有同样熟练的角色一起做同一个工作时，应当使用两人中属性较高那个的数值（也就是拥有更高成功几率的那个）。此外，该检定上获得来自于其他角色援助的+1 奖励。该奖励永远不会比+1 更高，正如有时候太多的帮手还不如没有帮手。

非武器熟练可以超过角色的起始属性值。角色在同一个非武器熟练上使用的每个额外熟练槽都可以让他该熟练检定上获得+1 调整值。因此，拉斯（在他尚未成为冒险者时）可能在锻造上使用了额外的熟练槽，在锻造方面已经非常出色，使他获得+1，+2，+3 或者更多的在进行锻造熟练的属性检定时奖励。

很多非玩家工匠在他们的领域中远比玩家更为娴熟，因为他们将自己全部精力都投入到某个熟练。同样，老专家通常都比年轻的学徒更为熟练——除非年轻的学徒有很高的属性值！然而，年龄并不意味着能力。请记住，了解一个技能和在这方面很棒是两码事。有糟糕的陶工，普通的陶工和真正的陶艺家。比起年龄，天份和投入的精力更为重要。

| 表格 37：非武器熟练组 | | | |
|--------------|-------|------|------|
| 通用 | | | |
| 熟练 | 所需熟练槽 | 相关属性 | 检定调整 |
| 农业 | 1 | 智力 | 0 |
| 管理动物 | 1 | 灵知 | -1 |
| 训练动物 | 1 | 灵知 | 0 |
| 艺术才能 | 1 | 灵知 | 0 |

| | | | |
|-------|-------|------|------|
| 锻造 | 1 | 力量 | 0 |
| 酿造 | 1 | 智力 | 0 |
| 木工 | 1 | 力量 | 0 |
| 补鞋 | 1 | 敏捷 | 0 |
| 烹饪 | 1 | 智力 | 0 |
| 舞蹈 | 1 | 敏捷 | 0 |
| 方向感 | 1 | 灵知 | 1 |
| 礼仪 | 1 | 魅力 | 0 |
| 生火 | 1 | 灵知 | -1 |
| 钓鱼 | 1 | 灵知 | -1 |
| 纹章学 | 1 | 智力 | 0 |
| 当代语言 | 1 | 智力 | 0 |
| 制皮 | 1 | 智力 | 0 |
| 采矿 | 2 | 灵知 | -3 |
| 制陶 | 1 | 敏捷 | -2 |
| 空中骑乘 | 2 | 灵知 | -2 |
| 陆地骑乘 | 1 | 灵知 | 3 |
| 绳艺 | 1 | 敏捷 | 0 |
| 航海术 | 1 | 敏捷 | 1 |
| 裁缝 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 唱歌 | 1 | 魅力 | 0 |
| 石匠 | 1 | 力量 | -2 |
| 游泳 | 1 | 力量 | 0 |
| 观测天气 | 1 | 灵知 | -1 |
| 编织 | 1 | 智力 | -1 |
| 祭司 | | | |
| 熟练 | 所需熟练槽 | 相关属性 | 检定调整 |
| 古代历史 | 1 | 智力 | -1 |
| 占星术 | 2 | 智力 | 0 |
| 工程学 | 2 | 智力 | -3 |
| 治疗 | 2 | 灵知 | -2 |
| 草药学 | 2 | 智力 | -2 |
| 古代语言 | 1 | 智力 | 0 |
| 本地历史 | 1 | 魅力 | 0 |
| 演奏乐器 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 导航 | 1 | 智力 | -2 |
| 阅读/书写 | 1 | 智力 | 1 |
| 宗教知识 | 1 | 灵知 | 0 |
| 辨识法术 | 1 | 智力 | -2 |
| 游荡者 | | | |
| 熟练 | 所需熟练槽 | 相关属性 | 检定调整 |
| 古代历史 | 1 | 智力 | -1 |
| 估价 | 1 | 智力 | 0 |
| 盲斗 | 2 | 无 | 无 |
| 易容 | 1 | 魅力 | -1 |
| 伪造文书 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 游戏 | 1 | 魅力 | 0 |
| 宝石切割 | 2 | 敏捷 | -2 |

| | | | |
|-----------|--------------|-------------|-------------|
| 杂耍 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 跳跃 | 1 | 力量 | 0 |
| 本地历史 | 1 | 魅力 | 0 |
| 演奏乐器 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 读唇 | 2 | 智力 | -2 |
| 设置陷阱 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 走钢丝 | 1 | 敏捷 | 0 |
| 翻滚 | 1 | 敏捷 | 0 |
| 腹语术 | 1 | 智力 | -2 |
| 勇士 | | | |
| 熟练 | 所需熟练槽 | 相关属性 | 检定调整 |
| 动物知识 | 1 | 智力 | 0 |
| 制甲师 | 2 | 智力 | -2 |
| 盲斗 | 2 | 无 | 无 |
| 制弓师/制箭师 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 驭车 | 1 | 敏捷 | 2 |
| 坚忍 | 2 | 体质 | 0 |
| 游戏 | 1 | 魅力 | 0 |
| 狩猎 | 1 | 灵知 | -1 |
| 攀登 | 1 | 无 | 无 |
| 导航 | 1 | 智力 | -2 |
| 奔跑 | 1 | 体质 | -6 |
| 设置陷阱 | 1 | 敏捷 | -1 |
| 生存 | 2 | 智力 | 0 |
| 追踪 | 2 | 灵知 | 0 |
| 制造武器 | 3 | 智力 | -3 |
| 法师 | | | |
| 熟练 | 所需熟练槽 | 相关属性 | 检定调整 |
| 古代历史 | 1 | 智力 | -1 |
| 占星术 | 2 | 智力 | 0 |
| 工程学 | 2 | 智力 | -3 |
| 宝石切割 | 2 | 敏捷 | -2 |
| 草药学 | 2 | 智力 | -2 |
| 古代语言 | 1 | 智力 | 0 |
| 导航 | 1 | 智力 | -2 |
| 阅读/书写 | 1 | 智力 | 1 |
| 宗教知识 | 1 | 灵知 | 0 |
| 辨识法术 | 1 | 智力 | -2 |

| 表格 38：跨非武器熟练组 | |
|----------------------|----------|
| 角色职业 | 熟练类别 |
| 战士 | 勇士，通用 |
| 圣武士 | 勇士，祭司，通用 |
| 游侠 | 勇士，法师，通用 |
| 牧师 | 祭司，通用 |
| 德鲁伊 | 祭司，勇士，通用 |
| 巫师 | 法师，通用 |
| 幻术师 | 法师，通用 |

| | |
|------|--------------|
| 盗贼 | 游荡者，通用 |
| 吟游诗人 | 游荡者，勇士，法师，通用 |

非武器熟练描述

下列熟练描述依据字母而不是角色类别排序。每个熟练都描述了角色能够知道什么和做什么。此外，部分描述包括了特殊用途或者情况的规则，或者该熟练所造成影响的明确说明。

农业 (Agriculture)：角色拥有农业的基本知识。包括种植，收获，储存，照料动物，屠宰和其他典型的农活。

古代历史 (Ancient History)：角色知道一些古代时间和地点的传奇，传说和历史。这些知识必须有指向性，如同现代的史学家可能会专注于英国中世纪，意大利文艺复兴或者凯撒之前的罗马共和国一样（DM 既可以自行设定游戏世界的古代历史，也可以让角色对其进行命名和设定）。因此，玩家可能会知道任何允许被知道的历史，从龙王之心时代到海骑士时代或者其他历史。

这些被获得的知识将使角色熟悉于那些著名的传奇，历史事件，角色，地理，战役，突破（包括科技的，文化的或者魔法的），未解之谜，工艺品和那个时代的特点。角色必须进行熟练检定以确定他是否能认出他所接触的与那个时代相关的地点或者物品。例如，拉斯知道一些关于巨魔到来的历史，在矮人历史中非常黑暗的一个时期。在经过一些幽深的洞穴时，他和他的同伴偶然间遇到了一个古老的，封闭于那未知的年代的入口。在研究了门的工艺之后，他（通过一个成功的熟练检定）意识到这上面的某些花纹类似于昂纳纪元的那些通往传说中的巨魔王国的被“封闭”的大门。

管理动物 (Animal Handling)：这方面的熟练能够让角色管理超出正常范围的群居动物和牲畜。成功的熟练检定将意味着角色成功地让兴奋或者不安的动物平静下来，另一方面，没有此熟练的角色只有 20% 的几率在该尝试中成功。

动物知识 (Animal Lore)：该熟练使角色能够通过观察动物的行为或者习惯来确定发生了什么。行为能够表明该生物有多危险，无论它是饥饿，是在保护自己的幼崽，或者保卫自己的巢穴。此外，仔细观察行为和习性甚至可以揭露水源的位置，动物的群落，捕食者乃至即将到来的危险，比如森林火灾。DM 会秘密掷熟练检定。如果成功，则意味着角色理解了生物的基本行为的意义所在。如果失败且低于 4 或以下，则不会获得任何信息。如果检定失败超过 5，则角色会误解生物的行为。

角色也可以模仿他所熟悉的动物的呼唤或哭叫声，只要基于他的背景而言是合理的。这种能力受限于体积。霸王龙的咆哮对于普通的角色来说是无法模仿的。成功的熟练检定意味着只有魔法才能将角色模仿的叫声和真正的动物叫声区分开来。模仿的叫声能够愚弄动物们，让它们因恐惧而逃窜或者引诱它们靠近。失败的检定则意味着声音在某些细节出现了问题。失败的模仿叫声检定仍然会愚弄一些动物，但那些对这种叫声非常熟悉的生物则会自然而然地发现这是一种假的叫声。所有的其他生物和角色都可以通过灵知检定来分辨叫声的真假。

最后，动物知识可以让设置陷阱和下套（以狩猎野兽）的成功率增加，因为角色知道该生物觅食的一般习惯。

训练动物 (Animal Training)：拥有该熟练的角色可以训练一种生物（取决于他选择的熟练对应生物种类）来完成简单的命令和行动。角色可以额外使用一个熟练槽来训练另外一个种类的生物，或者增强他对已选择的生物种类的训练能力。通常可以训练的生物是狗，马，鹰，鸽子，大象，雪貂和鸚鵡。角色可以选择更多的异国动物，怪物和有智能的动物来训练（虽然它们会更难被控制）。

一个训练师能够同时训练三个生物。训练师可以选择教导普通的工作或者特殊的技巧。普通工作能够让生物响应一系列的非特殊命令以完成它的工作，这些命令包括守卫，攻击，驮人，进行重体力劳动，狩猎，追踪或者和战士并肩战斗（例如一匹战马或者大象）。而特殊技巧则会让该生物学会一个特定的行动，马也许在听到命令后会人立而起，猎鹰可能会捕猎特定的物体，狗可能会攻击一个特定的人，或者老鼠可能会通过特定的迷宫。只要有足够的时间，生物就可以通过训练来完成普通工作或者特殊技巧。

教会动物学会普通工作需要 3 个月的不间断训练。训练特殊技巧则需要 2d6 周。在训练结束的时候进行熟练检定，成功则该生物学会了训练的内容，失败则该野兽无法被训练。每只动物都可以学会 2d4 个普通工作或者特殊把戏，或者两者兼而有之。

一个驯兽师可以试着驯养野生动物（之后让它们准备好接受训练）。野生动物只有在它们非常小的时候才能被驯服。驯服需要对该生物进行一个月的不间断训练。在这个月末尾的时候，进行熟练检定。

成功则该野兽适于训练，失败则该生物保留了足够的野性导致它无法被驯服。它可以被继续养着，但必须关进笼子或用链子拴住。

估价 (Appraising)：该熟练对于贼而言非常有用，它让角色能够评估古董，艺术品，首饰，切割过的宝石或者其它工艺物品的价值和真实性（尽管 DM 可以排除那些太过奇特和罕见以至于没什么人知道的）。角色必须将该物品拿在手中以进行评估。成功的熟练检定（由 DM 秘密掷骰子决定）让角色能够正确地评估出物品的价值，精确到百或者千位，并识别出赝品。失败的检定则意味着角色完全无法辨别出这个物品的价值。如果掷出 20，则意味着角色对该物品的估价错得很离谱，这总会给角色带来损失。

制甲师 (Armorer)：拥有该熟练的角色能够制造 *玩家手册* 中列出的所有护甲，只要拥有适当的材料和设备。当制作护甲时，在正常制造时间结束的时候进行熟练检定。制造护甲所需的时间为其 AC 与 10 之差每两周。举例而言，制造一面盾牌需要两周，而制造一套全身板甲则需要 18 周。如果熟练检定失败，但结果和护甲所需的成功点数之间差距在 4 或更低，则护甲师制造出了一件能够使用但有缺陷的护甲。这种类型的护甲比普通版的少 1 点 AC，尽管它看起来和普通护甲没什么两样。只有拥有护甲师熟练的角色能够在仔细检查后发现这些缺陷。只要这种护甲在近战中被 19 或 20 的攻击检定击中，它就会损坏。该角色的 AC 直接减少 4（尽管不会低于 10），而且损坏的护甲会阻碍角色的移动。在角色脱掉坏掉的护甲前（需要 1d4 轮），角色的移动力降低至正常的 $\frac{1}{2}$ ，他的所有攻击检定受到 -4 的惩罚。如果护甲师在制造一套野战板甲或者全身板甲，由于这种类型的护甲的部件都需要非常精确的配角，因此使用该护甲的角色在护甲制造过程中的每周都必须要来一次制造现场。

艺术才能 (Artistic Ability)：拥有艺术才能的玩家角色会自然而然地熟悉各种艺术。他们对色彩，形式，空间，流畅（谈话或文体等），声调，音高和节拍有着内在的理解。拥有艺术才能的角色必须选择一种艺术形式（例如绘画，雕刻，作曲等）以掌握。此后，他们可以试着在他们所选定的艺术范畴内创造艺术作品或者乐谱。尽管并不必须进行熟练检定，但它可以确定工作的质量。如果在检定中掷出 1，则创造出了那些真正能够流传的艺术品。如果检定失败，则该艺术家创造了一些在风格上让人反感的艺术品，或者只是单纯地画得很糟糕。艺术才能同样让角色在所有与艺术有关的熟练检定上获得 +1 奖励——比如音乐和舞蹈，以及鉴定艺术品。

占星术 (Astrology)：该熟练让角色能够一定程度地理解群星产生的影响。在知道某人的出生日期和时间后，星象家可以通过研究天空与群星的事件来预测他的未来。占星家只能预测接下来三十天内的未来，且他只能了解到模糊空洞的东西。如果熟练检定成功，那么占星家就可以预见一些重大事件——一场伟大的战役，失去一个朋友，建立新的友谊等等。DM 来决定这些预测的准确性（基于他对接下来游戏进程的安排）。注意，预测并不能够保证必然发生，它只是展示了某种可能性。熟练检定失败则无法获得任何信息。如果掷出了 20，那么预测会变得不准确。显然，这种熟练需要 DM 进行提前准备这方面的专业知识。因此，DM 回避提出的问题是可行的，虽然他不应该每次都回避这些问题。那些希望他的 DM 能够更轻松地带团（这通常是个好主意）的玩家应该考虑在游戏的每次结束时使用这个熟练。DM 可以通过该熟练来作为催化剂来引导他的冒险——它会引导 PC 前往某个地方或尝试某个新鲜事物。只要能够看到星星，那么角色就能因熟练于占星术而在导航的熟练检定上获得 +1 的奖励。

锻造 (Blacksmithing)：拥有锻造熟练的角色熟于使用钢铁炼制工具。使用该熟练需要一个烧炭的锻炉和风箱，以及锤子和铁砧。角色不能够制造护甲或者大多数武器，但他能够打造撬棍，铁钩，马蹄铁，钉子，铰链，犁和其他的大部分铁制品。

盲斗 (Blind-fighting)：拥有盲斗熟练的角色熟悉在微弱照明或无光的地方战斗（但不能通过该熟练使用法术）。在完全黑暗的环境中，角色的攻击检定只承受 -2 的惩罚（而无此熟练的人会受到 -4 的惩罚）。在星光或者月光下，角色只承受 -1 的惩罚。角色不会因为黑暗而在 AC 上受到惩罚。此外，角色保留那些在黑暗中会失去的特殊能力，虽然该特殊能力的效果降低一半（熟练检定的结果取正常的一半，诸如此类）。该熟练仅在角色紧靠着他攻击距离内的敌人或威胁时生效，它并不会让角色在对抗在角色近战范围之外的远程攻击或者其他效果时生效。因此，在对抗远程攻击时仍然要受到 AC 惩罚（例如，当角色听到箭响时，他已经来不及反应了）。当在黑暗中移动时，与那些没有该熟练的人比起来，角色只承受一半的速度惩罚。

此外，该熟练也会帮助角色对抗那些隐形生物，使他的攻击惩罚降低到-2。然而，这并不会让角色发现隐形生物；他只是能够知道隐形生物的大概位置而不能精确地定位对方。

制弓师/制箭师 (Bowyer/Fletcher)：这个角色能够制造表 44 中列出的弓和箭。

武器工匠只能做些制造箭头的工作，但制弓师/制箭师可以完成制弓箭的所有必要工作。制作长弓或者短弓需要一周的时间，复合弓则需要两周，而制造 1d6 支箭矢则需要一天时间。

当制作完武器后，玩家要进行一次熟练检定。如果成功了，那么武器拥有正常的品质并且能够在正确使用的前提下使用好几年。如果失败了，武器仍然可以用但会有使用期限：只要角色在使用它时的 1d20 攻击检定中掷出 1，弓就会断裂。

可选：如果角色希望制造一件非常棒的武器而 DM 也同意，那么玩家能使用后面的熟练来决定他的成功度。当进行熟练检定时，任何失败都意味着该武器是无法使用的。然而，如果成功则意味着角色能够将自己的力量调整值加在攻击和伤害上。此外，如果该熟练检定掷出了 1，那么任何类型的弓的射程增加 10 码，或者它是适合附魔的精品。

酿造 (Brewing)：角色受过酿造啤酒或者其他烈性饮料的技艺训练。角色可以准备酿造配方，精选优质的原料，建立并且管理一个酿造厂，控制发酵的过程和成品的年份。

木工 (Carpentry)：该熟练让角色能够做木工的工作：建房子，造家具，细木工等等。当然，必须要有材料和工具。角色能够通过其经验而不需要设计图来制作一些基础的物品。不寻常或更加复杂的物品（比如投石机）需要由工程师准备的设计图。而那些最不寻常或高度复杂的物品（比如木质发条式机械）则需要熟练检定。

驭车 (Charioteering)：拥有该熟练的角色能够安全地驾驶战车通过平常能够越过的任何类型的地形，无此熟练的人只能以 1/3 的速度来驾驶战车通过。注意这个熟练并不会让战车穿越它理论上无法穿越的地形，就算是最好的车夫也不能让车驶过群山。

补鞋 (Cobbling)：角色能够制造并修理鞋子，靴子和凉鞋。

烹饪 (Cooking)：尽管所有的角色都有基本的烹饪技巧，但只有拥有该熟练的角色才能被称之为成功的厨师。只有在试图作为大厨烹饪一顿大餐时，才需要进行熟练检定。

舞蹈 (Dancing)：角色了解很多形式的舞蹈，从民间舞蹈到正式的宫廷舞。

方向感 (Direction Sense)：拥有该熟练的玩家有着与生俱来的方向感。角色能够通过专注 1d6 轮来试着辨别方向。如果检定失败但低于 20，那么角色做出了 90° 的误判。如果掷出了 20，则判断的方向和实际方向完全相反（由 DM 掷骰子决定）。此外，当在野外的时候，拥有方向感的玩家迷路的几率降低 5%。

易容 (Disguise)：拥有该熟练的玩家学会了易容的技艺。他能够让他自己看起来像是拥有同样身高，年龄，体重和种族的，一般类型的任何人。检定成功表明易容得很成功，而失败则意味着该尝试在某些地方露出马脚。

角色同样能够易容成另一个种族或者性别。在这种情况下，他会承受-7 的检定惩罚。角色也可以尝试将自己伪装成某个特定的人，在这种情况下则会受到-10 的惩罚。这些调整是累计的，因此，角色想要扮成其他性别或者种族的某个特定人物是非常困难的（受到-17 的惩罚）。

坚忍 (Endurance)：在受到疲乏和力竭的影响前，拥有坚忍熟练的角色能够进行两倍时长于普通角色的剧烈运动。在这种情况下，极端的忍耐力是必须的，他必须进行一次成功的熟练检定。请注意，该熟练并不会让角色在缺乏水和食物的情况下延长剧烈运动的时间。

工程学 (Engineering)：该角色被培养成为大小小物品的建造者。工程师能准备从简单的机械图纸（投石机，河上的船闸，谷物磨坊）到巨大的建筑物（堡垒，水坝）。只有在需要设计某些特别复杂或者不寻常的东西时才需要进行熟练检定。工程师必须要找到有才干的工人才能将他的设计付诸实现，但他也非常熟悉监督和管理工作。

一个工程师同样熟悉攻城器械的原理，能够找到城堡防御的缺陷或做到类似的事情。他知道如何制造和使用攻城器械和机械，比如投石机，攻城锤和螺旋钻。

礼仪 (Etiquette)：该熟练能够让角色对在不同场合下的行为方式和谈吐需求具备恰当的基本了解，尤其是涉及贵族或者地位较高的人的时候。因此，角色会知道使用正确的头衔来称呼公爵，以步骤正确的仪式来迎接到访的外交官，应当避免在矮人面前使用的手势等。对于那些非常罕见的情况，角色必须要进行熟练检定来确定他是否了解在该情况下使用的正确礼仪（例如帝国的到访就非常罕见）。然而，角色“知道什么是正确的”和“实际上做什么才是正确的”是两件不同的事情。角色仍然应当进行角色扮演来应对遭遇。礼仪知识并不会让角色免于出丑；很多人知道该如何做，但是事实上却做了截然相反的事情。

生火 (Fire-building)：拥有生火熟练的玩家不需要通过火绒箱来生火。只需要一些干木头和一点火绒，他能够在无需燧石或者钢片的情况下在 2d20 分钟内成功生火。湿木头，狂风或者其他不利条件会让时间增加 3d20。在生火时必须要进行一次成功的熟练检定。

捕鱼 (Fishing)：熟练于钓鱼的角色能够通过钩子和线，网，或者鱼叉来捕鱼。角色在捕鱼的每个小时都要进行一次熟练检定，失败则他并没有捕到任何鱼。此外，钓鱼或者叉鱼的收获量等于骰子结果和角色的灵知之差，用网捕鱼的收获量为此值的三倍。当然，在那些没有鱼的地方是没法捕鱼的。另一方面，有的地方——比如产卵季的河流或者池塘——盛产鱼类。DM 可以调整在这些情况下的收获。

伪造文书 (Forgery)：拥有该熟练的角色能伪造完全一样的文书或者签名，并且鉴定其他人所写的东西是否为伪造品。要想伪造那些不是由特定人物书写的文书（军事命令，地方法令等），角色需要在其他地方见过类似的文件。要想伪造某人的签名，则需要那个人的签名并通过一次受到-2 惩罚的熟练检定。要想伪造某人书写的一份较长的文书，那么将需要被伪造者的大量笔迹，并需要进行一次受到-3 惩罚的熟练检定。

需要注意的是，伪造者总是觉得自己的伪造是很成功的，因此 DM 需要秘密掷角色的熟练检定，而伪造者并不会发现自己可能出现的纰漏，直到事情无法挽回为止。

如果检定成功，那么伪造的文件会通过所有人的检查，除了那些非常熟悉被模仿笔迹的人或那些拥有伪造文书熟练并且仔细检查了该文件的人。如果检定失败，伪造的文书会被所有熟悉该类型文件或者书写的人所识破——如果他近距离仔细检查该文件。如果掷出 20，则该伪造文件不需要被近距离检查，而是只要拿起来就能发现问题。伪造者并不会很晚才意识到这一点。

此外，拥有伪造文书的角色可以检查一份文书是否为伪造的。成功的熟练检定能够弄清某份文件的可靠性。如果失败但没有掷出 20，角色将会不确定这份文件的真伪。如果掷出了 20，他会得出错误的结论。

游戏 (Gaming)：角色懂得大多数类型的常见的运气型或者技术型的游戏，包括纸牌，骰子，骨牌，跳棋和国际象棋。在玩的时候，角色能够进行实际的游戏（尽管太费时间）也能够以一个熟练检定略过，成功则胜利。如两个都拥有熟练的玩家对抗，掷出的骰子最成功的人胜利。拥有游戏熟练的人同样可以试着出千或作弊，且他将在检定中获得+1 的奖励。然而，如果游戏的熟练检定结果为 17 至 20，则意味着角色的出千或作弊被发现了（即使他在游戏中胜出）。

宝石切割 (Gem Cutting)：拥有此熟练的玩家每天可以雕琢 1d10 颗通过挖掘而被发现的原石。宝石匠不会从没有宝石切割熟练的人协助中获得任何帮助。宝石匠必须在良好的光源下使用各种各样的凿子，小锤子和特别坚硬的小刀来完成自己的工作。

未切割的宝石同样拥有一定价值，但与完成品价格有所差别。如通过宝石切割检定成功了（通过熟练检定），宝石匠会使该宝石的价值根据宝石的种类而获得一定程度的提升。如果掷出 1，则意味着工作非常成功并且该宝石成为了此类宝石中最为珍贵的艺术品（DM 有相关的表格）。

治疗 (Healing)：拥有治疗熟练的人知道如何使用自然的药草，以及急救和行医的基本方法。如果角色在其他人受伤的同一轮内对他进行治疗（并成功通过熟练检定），他将治疗伤者的 1d3 点伤害（但生命值不能恢复到比受到伤害前更多的状态）。每个角色每天只能被尝试治疗一次。

如果一个受伤的角色在其他具有治疗熟练的人照料下，角色即使在旅行或者进行不费力的行动时也可以每天恢复 1 点伤害。如果受伤的角色获得良好的休息，那么他能够每天恢复 2 点伤害。只有同时拥有草药学和治疗熟练的人可以帮助其他人每天恢复 3 点伤害。这种护理不需要熟练检定，只需要拥有该熟练的人定期照顾病人。角色能够随时看护最多六名伤员。

一个拥有治疗熟练的人还可以试着帮助一个中毒的个体，如果毒素是通过伤口进入患者体内的话。如果中毒的角色能够在当场（在他中毒后的一轮内）得到护理并且持续照料此后 5 轮，则受害者在他的豁免骰上获得+2 奖励（直到护理的最后一轮再进行豁免检定，而不是当场掷骰）。这无需进行熟练

检定，但是中毒者必须立即得到治疗（通常通过治疗者放弃他的任何其他行动）并且他本人不能做任何事情。如果治疗和休息被打断，中毒的角色必须立刻对毒素进行豁免检定。该豁免将正常进行而角色不会得到检定的奖励（即治疗并没有起效）。只有角色在同时拥有治疗和草药学熟练的情况下才能够试着治疗那些因为接触或者吞咽而中毒的人（角色使用他的治疗以确定中毒而通过草药学清除毒素）。

一个拥有治疗熟练的人同样可以试着治愈疾病。当治疗普通的疾病时，成功的熟练检定会使疾病导致的伤痛降到最低并只持续最短的时间。那些同时拥有草药学熟练的人在检定上获得+2奖励。拥有该熟练的角色也可以尝试诊断法术或生物引发的魔法疾病。这种情况下，一个成功的熟练检定会诊断出病因。但是考虑到这些疾病本质上是魔法，所以只能通过魔法手段治疗。

纹章学 (Heraldry)：纹章只是让角色能够分辨纹章和符号所代表的人或者组织。纹章的形式和目的各不相同。纹章学可以用来分辨贵族，家庭，行会，教派，军团，政治派别和血统。符号可能出现在旗帜，盾牌，头盔，徽章，刺绣，立柱，衣服，货币，乃至更多的地方上。所使用的符号可能包括几何图案，书法字迹，奇异野兽，宗教符文，以及魔法印记（用于识别）。纹章有着不同的区别，从高度形式化的规则以及欧洲中世纪末期的法规，到盾牌图案和样式各不相同的非洲部落。角色会自然而然地知道他的家乡中纹章之间的不同以及分别代表了谁。另外，如果角色成功地通过熟练检定，他可以依靠他遇到过的一个异地来客所提供的知识而正确地识别其他地方的标志和符号。他的纹章学知识在他第一次踏入某片外国土地时并没有多少用处。

草药学 (Herbalism)：拥有草药学知识的角色能识别植物和真菌，并能够制作非魔法性的药剂，药膏，药粉，香膏，油膏，软膏，注射液，以及医用和伪医学用途的膏药。他们同样可以准备自然植物毒素和泻剂。DM必须决定这些基于DMG毒素规则的确切效果。同时拥有草药学和治疗熟练的角色可以在治疗熟练获得奖励（参见治疗熟练）。

狩猎 (Hunting)：当在野外时，角色可以尝试潜随猎物并展开狩猎。每个没有本熟练且参与了捕猎的猎人都要进行一次受到-1惩罚的检定。如果检定成功，那么猎人（以及所有和他一起的人）来到某只动物的101至200码内。他们可以试着缩短距离，但每接近20码就必须进行一次熟练检定。如果潜随成功，那么猎人就可以突袭猎物。被潜随接近的动物类型取决于当地的地形和DM的心血来潮。

杂耍 (Juggling)：角色可以进行杂耍表演，可以用来进行表演，娱乐，分散注意力或者用于某些罕见的突发事件。当正常情况下（娱乐或者分散注意力）不需要进行熟练检定。当你在进行特殊的把戏时（“看我吃掉这个在空中的苹果！”）需要进行熟练检定。不过，杂耍同样能够让角色试着进行孤注一掷的行动。成功通过一次对抗AC 0的攻击检定（不是熟练检定），角色能够抓住掷向他的小东西（就像是向他掷东西让他接住一样）。因此，角色能够抓住尚未命中的匕首或者箭。如果该攻击检定失败，角色会自动受到伤害（把自己的手放在匕首坠落的路径上很容易受伤）。

跳跃 (Jumping)：角色可以试着进行垂直或者横向的卓异跳跃。如果角色进行了至少20英尺的助跑，他能够跳（跳远）2d6+他的等级每英尺远。没有角色能够跳的比自己身高的六倍更远。在同样的情况下，他能够跳（跳高）1d3+他每等级 $\frac{1}{2}$ 英尺那么高。没有人能够跳高到自己 $1\frac{1}{2}$ 倍身高以上。原地起跳的情况下，拥有本熟练的角色能够跳1d6+他每等级 $\frac{1}{2}$ 英尺远，或只能跳到3英尺高。角色同样可以试着撑杆跳。撑杆跳需要一个至少30英尺的助跑。如果用杆子，那么它应当比角色的身高要高4至10英尺。撑杆跳的跨度大约是杆子的 $1\frac{1}{2}$ 倍。角色能够抵达杆子那么高的地方。如果撑杆跳让他跨过了高度不超过他的杆子长度一半的障碍物，那么他可以试着通过自己的双脚着陆。因此，使用一根12英尺杆的角色可以通过距离地面12英尺的窗户（并滚进房间里面），在6英尺高的开放平台上着落，或者跨过18英尺宽的护城河。在所有的情况中，杆子在撑杆跳结束之后都会掉落。

古代语言 (Language, Ancient)：角色掌握了一种艰难晦涩，如今只能够在老学究和术士的著作中见到的语言。这种语言的主要用途是用于阅读那些死去多时的神秘家所著的古老的神秘书籍。该熟练能够让角色读写或者说这种语言（基于他的选择）。

当代语言 (Language, Modern)：角色学会了说一种世上已知的语言。要这么做，他首先得有个老师。这个老师可能是另一个角色，一个雇佣的NPC，或者只是一个当地居民。

制皮 (Leatherworking)：该熟练让角色能够鞣制和处理皮革，并将其制成衣物或其他皮革制品。角色能够制造皮革护甲，背包，鞍囊，马鞍，以及其他各种马具。

本地历史 (Local History)：角色通晓一个国家或者一个行省的区域历史。角色知道在山上的废弃的塔是谁在什么时候建造的（以及建造者发生了什么），某个伟大的英雄和敌人战斗并陨落在古老的战场上，本地的神殿应该藏有巨大的财宝，下一个镇子的市长是如何神奇地让秃头上长出了头发，或者更多。

DM 将提供本地的地址和事件给需要知道的角色。另外，角色能够试着作为趣事复述那些事件。一旦选择本熟练，他就可以通过成功的熟练检定而将传说加入自己的剧目中。他也可以将这个�故事告诉其他角色。如果角色成功地引起了其他人的兴趣，那么其他人不需要进行熟练检定就可以记住这个故事。角色能将这些故事作为趣事来告诉其他人，在他的魅力上获得+2 的奖励。不过跟敌人讲故事可不是个好主意。

采矿 (Mining)：一个拥有采矿熟练的角色需要现场监督任何矿山的经营。首先，该角色可以尝试确定在给定的区域内能找到哪种矿石或者宝石。要这么做，他至少要花一周的时间来搜索一片四平方英里的地区。DM 可以判定必须在更广阔的区域才能找到那些有价值的东西，从而增加搜索所需要的时间。在搜索结束时，角色可以假设这个地区很可能会找到什么东西。在此之后，角色可以开始采矿。成功的熟练检定（由 DM 进行）将使角色找到在该区域最适合采矿的地点，检定并不能保证成功找到矿点，这个特殊的地点只是一个在指定区域内的最佳选择。DM 必须决定能够找到哪种矿藏（如果有的话）。如果检定失败，那么角色只是觉得他找到了一个好地方。当然，在角色发现他错了之前会浪费很多时间。

一旦开始经营矿山，拥有采矿熟练的角色就必须留在现场监督所有工作。大多数角色会发现将这个工作托付给专管本方面的 NPC 会更好，因为这是一份稳定的工作。

攀登 (Mountaineering)：拥有本熟练的角色能够借助攀登靴，绳索等工具爬上困难而危险的陡峭的山坡和悬崖。如果拥有攀登熟练的人领导着一支队伍，放置岩钉并指导其他人，整个队伍都可以从他的知识中获益。一个攀登者可以领导团队攀上其他人所无法爬上的峭壁表面。拥有本熟练的角色能够获得每个熟练槽 10% 的奖励以爬上任何表面。注意攀登和贼的攀爬能力并不相同，因为后者不需要任何类型的帮助。

演奏乐器 (Musical Instrument)：角色能够演奏特定的乐器。额外的熟练槽能够增强他在这方面的能力。角色可以做的很好，因此不需要进行检定。DM 可以在他认为是特殊情况时让角色进行熟练检定。

导航 (Navigation)：角色通过星象，研究洋流，观察土地的迹象，珊瑚礁，以及隐藏的危险而学会了导航。本熟练在地面无法生效。在海洋上，熟练于导航的人进行的成功熟练检定能够让迷航的机会降低 20%。

制陶 (Pottery)：拥有此熟练的角色能够制造在战役世界的生活中常用的陶器或者粘土容器。角色需要一个转轮和一个瓷窑，还要提供粘土和釉料。一般而言，角色每天能够制造两个小型或者中型的物品，或者一个大型的物品。陶器必须在窑中额外烧一天。涉及的成本中，小型的需要消耗 3cp，中型的需要消耗 5cp，而大型的则需要消耗 1sp。

读唇 (Reading lips)：角色可以理解那些能够看见但是无法听到的交谈。当选择本熟练时，玩家必须指定角色能够读唇的一门语言（本语言必须角色已经掌握）。要使用本熟练，角色必须在被读唇者 30 英尺以内并能够清晰地看到他在说话。进行一次熟练检定，失败则没有听到任何东西，成功则能够理解对话中 70% 的内容。因为某些声音无法被区分，因此读唇的效果永远不会比这更好。

阅读/书写 (Reading/Writing)：角色能够阅读和书写他所能说的一门当代语言，只要有人能够教他（另一个 PC，一个雇工，或者一个 NPC）。本熟练并不能让角色掌握古代语言（见古代语言）。

宗教知识 (Religion)：拥有宗教知识的角色知道常见的信仰以及他的家乡和附近地区的主要宗教信仰。任何宗教的普通信息（使用的宗教符号，基础教义，等等）自动被玩家知晓。特殊信息，比如牧师的组织架构或者某个圣日的意义，则需要进行熟练检定。

在宗教知识上消耗的额外熟练让角色能够让他的一般知识扩展到更遥远的地区（指导方针见上）或者让他获悉某个宗教组织更明确的信息。如果选择了后者，角色不再需要检定就能够回答关于该信仰的问题。当在处理他们自己和对立的信仰时，这类知识对于祭司角色非常有用。

空中骑乘 (Riding, Airborne)：角色经受了骑乘飞行坐骑的训练。在选定本熟练时必须指定特定的坐骑。额外的熟练槽可以用来学习如何骑乘其他类型的飞行坐骑。和陆地骑乘不同，角色必须拥有本熟练（或者和另一个拥有本熟练的人同乘一骑）才能骑乘一只飞行坐骑。此外，一个熟练于空中骑乘的角色能够进行以下行动：

- 以单个行动跳上该生物的鞍座上（当它站在地面上时）并且驾驭它行动。这并不需要进行熟练检定。
- 从当前飞行坐骑的背上跳下去，下坠 10 英尺之后落在另一个坐骑上（地面或者空中皆可）。只有轻度负重的人才能够不经过熟练检定就落在地上。在所有其他情况必须要进行鉴定。如果失败则意味着角色将承受正常伤害（因为脸着地）或者没有落在目标位置（也许会以受到大量伤害作为结果）。正在向地面坠落的角色如果通过一次承受-4 惩罚的熟练检定，那么他能够试着立即进行一次近战攻击。失败的结果如上所述。
- 骑手通过成功的检定可以让他的坐骑增加 1d4 的移动力。此速度能够持续 4 轮。如果检定失败，可以在下一轮继续尝试。如果连续失败两次，那么在接下来的一回合内无法继续尝试。在加速结束之后，坐骑的速度降低至原本速度的 2/3 并且它的机动性（见术语表）降低 1 级。这些情况持续到坐骑着陆并且休息至少一个小时之后。
- 骑手能够以自己的膝盖和脚来引导坐骑，让他的双手放空。只有在角色受到伤害时才需要进行熟练检定。失败则意味着角色从鞍座上被撞倒。这时进行第二次检定以确定角色是否坐稳了（因为将自己挂在坐骑的一边或者类似的危险位置），失败则骑手从坐骑上坠落。当然，骑手能够将自己绑在马鞍上，尽管这可能是一个缺点：如果他的坐骑被杀并且坠落，他也会随之而坠落。

陆地骑乘 (Riding, Land-Based)：拥有本熟练的角色可精通骑乘，驾驭马匹或者其他种类的坐骑。当学习本熟练时，角色必须选择他熟练于骑乘的是哪种类型的坐骑。可选范围包括狮鹫，独角兽，凶暴狼以及能够被人类，亚人，或者类人生物所骑乘的绝大多数坐骑。拥有骑乘熟练的角色能够完成以下行动，有些行动是自动成功的，而另一些则需要一个成功的骑乘检定。

- 在坐骑静止站立时，角色能够跳上马鞍，即使身着护甲也没问题。这不需要进行熟练检定。然而，当角色希望在坐骑移动的同时上马则需要成功通过熟练检定，当他想要在跳上坐骑的同时驱策它移动也需要进行熟练检定。失败意味着角色摔到地上——那情形想必很尴尬。
- 角色能够驱策坐骑跳过障碍物和跨越间隙。如果间隙的宽度小于 3 英尺或者障碍物的宽度小于 12 英尺则不需要任何检定。如果角色掷熟练骰，那么坐骑能跳过 7 英尺高或跨越 30 英尺宽的距离。成功的检定意味着坐骑成功的跳了过去，而失败则意味着坐骑犹豫不前，角色必须进行另一个检定来确定他到底是还坐在鞍座上，还是已经摔落在地。
- 角色能够驱策他的坐骑让它速度变得更快，动物的基础移动力每轮增加 6 英尺，持续 4 回合。要这么做，角色每回合都需要进行熟练检定来确定坐骑是否能够被驱策到如此快的速度。如果检定失败，不需要进行进一步检定，坐骑也能够正常的移动。如果第二回合或者后续的检定又一次失败，则坐骑会缓步前行，而角色必须在下马并带领该动物走一回合。在任何情况下，骑手在坐骑疾驰四回合后必须下马并慢走一回合。
- 角色可以用膝盖引导他的坐骑，让他能够在骑乘时使用需要双手的武器（比如弓和双手剑）。这种行为不需要进行熟练检定除非角色在骑乘时受到伤害。在受到伤害的情况下，他必须要进行检定，如果失败，则意味着角色摔倒在地并且受到 1d6 的额外伤害。
- 角色能够翻身悬挂在坐骑的一侧，以它作为盾牌对抗攻击。在使用这种专长时角色不能够攻击或者穿着护甲。在这种情况下角色的防御等级会降低 6。任何能够击中角色的正常防御等级的攻击都会击中作为盾牌的坐骑。这不需要熟练检定。
- 角色可以从坐骑上跳下来并且对 10 英尺内的敌人进行一次近战攻击，他必须先成功通过受到-4 惩罚的熟练检定。失败了则意味着角色跌倒在地并且受到 1d3 的伤害。

绳艺 (Rope Use)：该熟练允许玩家用绳子完成惊人的技艺。拥有本熟练的角色熟悉所有种类的打结方式，能让绳结松开，绑紧，缓慢地滑动，或者一拽就松开。如果角色的双手被绳结捆住，他能通过一次承受-6 惩罚的熟练检定来逃脱。

角色在使用套索的攻击时获得+2 的奖励。他在使用自己准备的绳子进行攀爬检定时获得 10% 的奖励，该奖励同样可以用于试图保护同伴（将他们绑在登山绳索的末端）时。

奔跑 (Running)：角色能够一整天都移动两倍于自己的移动力的距离。在当天结束时他必须要睡眠八个小时，在第一天的移动之后，角色必须进行一个熟练检定。成功则意味着角色第二天能够继续以奔跑的形式移动，失败则意味着不能。如果角色在奔跑一整天之后进行战斗，他在所有攻击检定上承受-1 的惩罚。

航海术 (Seamanship)：角色熟悉船和小艇。他能够胜任船员的工作，虽然他不能驾船。经过海员训练的船员能够管理任何类型的船只，并且让船只在内河的移动力增加 50%。

裁缝 (Seamstress/Tailor)：角色能够缝纫和设计服装。他同样能够做各种刺绣和装饰。尽管不需要熟练检定，但角色至少要有针线来完成工作。

设置陷阱 (Set Snares)：角色可以设置简单的陷阱来用于小规模狩猎。这些陷阱包括绳索圈套和弹簧陷阱等。在陷阱刚开始安装和每次设置时都必须进行熟练检定。失败则意味着因为某些原因而导致陷阱不能正常工作，可能是因为做工不好或者角色在陷阱位置留下了太多的气味，又或他的陷阱隐蔽性很差。这个问题的确切原因并不需要很清楚。角色也同样能够试着设置能够抓着更大东西的陷阱：比如老虎坑或者罗网。他必须要通过承受-4 惩罚的熟练检定。在这两种情况下，成功设置陷阱并不意味着它能捉到任何东西，只是意味着陷阱能够正常工作。由 DM 来决定陷阱什么时候被触发。拥有本熟练的盗贼角色（并且只有盗贼角色）能够试着用陷阱对付人。这可能需要弩，大坑，尖刺踏板等。陷阱的运作方式和捕捉大型动物的陷阱相同。由 DM 决定这些对人陷阱造成的伤害。设置小型陷阱需要一个小时。设置大型陷阱需要两到三个人（只需要其中一个拥有熟练）和 2d4 小时。设置一个对人陷阱则需要一个或者更多人（基于它的类型）和 1d8 小时。要想准备任何陷阱，角色必须在手头拥有对应的适当材料。拥有动物知识熟练的角色在他们设置陷阱进行小规模狩猎时获得+2 的奖励。他们关于动物和森林的知识让他们在这方面做得更好。他们在设置陷阱对付怪物和智慧生物时不会因此而获得奖励。

唱歌 (Singing)：拥有本熟练的角色是一个多才多艺的歌手并能够以此娱乐别人，他也许能够藉此赚一小笔生活费（请注意，诗人本身就可以这么做）。唱歌不需要进行任何熟练检定。角色在通过熟练检定后能够创作合唱作品。

辨识法术 (Spellcraft)：尽管本熟练并不会让角色施展法术，但可以让角色辨识出被施展的法术之间形式和仪式的不同。如果角色看到或者听到某个人在施法，或者他检查了法术的材料成分，他能够试着辨识正在施展的魔法是什么。必须要进行熟练检定以辨识法术。专精法师在试图辨识出其学派魔法的检定上获得+3 奖励。注意，因为辨识者必须要观察施法者直到施法完成的一瞬间为止，所以这个熟练不会在对抗战斗法术时为其提供优势，但这个熟练在辨识那些没有明显效果的法术时很有用。那些拥有本熟练的人也有几率（等于其正常熟练检定的一半）认出魔法或魔法构造物。

石匠 (Stonemasonry)：石匠能够建造那些能够保持很多年的建筑。他能够做简单的石雕，比如刻字，石柱和花纹。石头可以是浆砌，无浆精砌，或松装以及少量的岩石和泥土。只要提供的石块已经被切割打磨好，一个拥有工具（锤子，凿，楔子，滑轮组）的石匠能够在一天内建起一座 5 英尺高，1 英尺厚，10 英尺长的墙。石匠同样能够监督其他没有本熟练的工人采石，每五个工人需要一个石匠。矮人是世界上最熟练的石匠，他们在使用本技能时获得+2 奖励。

生存 (Survival)：本熟练必须对应一种特定的环境，即特定类型的环境和天气因素。常见的环境包括极地，森林，沙漠，草原，山地或者热带。角色拥有针对该环境类型的基本生存知识。额外熟练槽能够让角色熟悉更多类型的地形。拥有生存熟练的角色对他在这种环境中所面临的危险有着基本的认知。他知道天气的影响，也知道如何减少被发现的风险的合理步骤。他知道如何找到或收集可饮用的水。他知道在哪些地方可以找到必要的，虽然不可口但可以充饥的食物。此外，拥有生存技能的角色同样也能指导帮助其他在同样境况下的人。当使用本熟练寻找食物或者水源时，角色必须进行熟练检定，失败则当天不可再对此进行更多的尝试。生存技能并不能将角色从艰苦和恐怖的野外迷途中拯救出来。它最多也不过能让角色稍微减轻一点苦难。找到的食物仅能勉强果腹，饮水聊胜于无。一个拥有生存熟练的角色仍有可能曝尸荒野。事实上，这方面的小知识可能会让不幸的角色死于自己的自负！

游泳 (Swimming)：拥有游泳熟练的角色知道如何游泳，以及如何通过游泳规则中提到的方式移动（第十四章：时间和移动）。没有本熟练的角色无法游泳。他们能够屏气和漂浮，但是不能在水中自行移动。

走钢丝 (Tightrope Walking)：角色可以尝试在细长的绳索或者房梁上行走，并且成功几率远高于普通人。他能够在任何坡度不超过 45° 的狭窄表面上行走。角色每轮能够行走 60 英尺。每 60 英尺就需要进行一次熟练检定（或者不满 60 英尺），失败意味着坠落。如果表面宽度小于等于 1 英寸（比

如绳子），那么他在检定上承受-10 的惩罚。如果在 2 至 6 英寸则承受-5 的惩罚，当表面宽度为 7 至 12 英寸不因此而受影响。表面宽度在 1 英尺以上时，则在正常情况下不需要进行任何检定。一个额外的熟练槽将使该熟练受到的惩罚减少 1。使用平衡杆能够让惩罚减少 2。风和钢丝的抖动等会额外让角色受到 2 至 6 的惩罚。

角色能够试着在钢丝上战斗，但是他在攻击检定上必须承受-5 的惩罚，且在每轮开始时需要进行熟练检定以防止坠落。由于角色无法大幅的动作，所以他的防御等级失去敏捷上的调整。如果他在绳索上时被击中，他必须立刻进行熟练检定以防止坠落。

追踪 (Tracking)：拥有追踪熟练的角色能够沿着痕迹跟随生物，并能使角色在大部分类型的地形上通行。非游侠的生物需要在进行熟练检定时承受-6 惩罚，而游侠在这方面不受到任何惩罚。另外，同样应当根据情况应用表格 39 中的调整值。

表格 39 中的调整值是可累计的，需要根据所有的情况结合在一起来计算最终调整值，并将其与角色的灵知值结合起来，最终得出追踪的调整值。

例如，如果图勒的灵知是 16，并且他试着在夜间（-6）冒着暴风雪（-5）追踪一个通过泥地（+4）的生物。他的成功几率是 9（16+4-6-5）（图勒是一个游侠，因此不受到非游侠的-6 追踪惩罚）。要追踪成功，该生物必须要留下某种类型的踪迹。因此，一个飞行生物或者非实体的生物是几乎不可能被追踪的。在罕见的情况下 DM 可能会允许这种情况，但他也应该在尝试时受到相当程度的惩罚。要追踪一个生物，角色首先必须要发现其踪迹。在室内，追踪者必须在 30 分钟内看到过该生物并且在该生物最后一次被看到的地方进行追踪。在户外，追踪者必须看到过该生物，并且有目击者告诉他他所追踪的生物向哪个方向移动了（“是的，我们看到兽人刚才迅速地离开了那里，那些足迹不是昨天就有的。”），或者必须有明确的生物在该区域的证据（比如一个好用的游戏线索）。如果满足这些条件，则可以进行熟练检定。成功则意味着找到了线索，失败则不然。直到上述条件在不同情况下得到满足时，才能重新进行追踪检定。

如果发现了线索，在以下情况下进行额外的熟练检定：

- 降低追踪成功率（地形，雨，生物离开大队，黑暗等）。
- 穿过前一个线索的另一个线索。
- 在停止之后继续追踪（休息，进食或者战斗等）。

一旦追踪者的熟练检定失败，追踪者必须进行另一次检定并至少要花一个小时来重新找到线索。如果检定再次失败，则不能再进行任何追踪尝试。如果数个追踪者在追踪一个线索，那么其中能力最强的追踪者在能力骰上获得+1。如果他跟丢了，则所有人都跟丢了。

如果追踪调整值让追踪的成功几率低于 0（例如追踪调整是-11 而角色的灵知只有 10），则线索完全丢失而且无法继续追踪（即使几率在之后改变）。其他角色可以继续追踪，不过本例角色不能。

通过一个成功的熟练检定，追踪者同样可以分辨出所追踪生物的类型以及大概数量。在本次检定中应用所有的调整值。在任何一次进行熟练检定时可以额外进行一次检定来对被追踪者进行识别（向角色提供该类生物的某些知识），然后大致估算他们的数量。至于精确程度则取决于 DM。

当追踪一个线索时，角色（以及和他一起行动的其他人）必须降低速度，速度取决于角色的调整之后的几率，基于表格 39。

在之前的例子中，图勒的调整几率是 9，因此他只能以他基本速度的 1/2 进行移动。

| 表格 39：追踪调整值 | |
|--------------------|-----|
| 情况 | 调整 |
| 松软的地面 | +4 |
| 小灌木丛，藤蔓，芦苇 | +3 |
| 在路上不经意留下的线索，灰尘 | +2 |
| 普通的土地，木地板 | 0 |
| 岩石地面或者浅水 | -10 |
| 每多两个被追踪的人 | +1 |
| 追踪之前每经过 12 小时 | -1 |
| 下雨，下雪或者雨夹雪天气每 1 小时 | -5 |
| 低光（月光或星光） | -6 |
| 被追踪者试图隐藏行踪 | -5 |

| 表格 40：追踪时的移动力 | |
|---------------|----|
| 追踪检定 | 速度 |

| | |
|--------|-----|
| 1-6 | 1/4 |
| 7-14 | 1/2 |
| 14 或以上 | 3/4 |

翻滚 (Tumbling)：角色熟练于做任何类型的杂技动作——包括跳水，翻滚，空翻，倒立，跳跃等。只有当你轻负载或无负载时才可以进行翻滚。除了娱乐性之外，在战斗中的任何一轮，角色都可以通过翻滚来使自己的防御等级提高 4 点，该角色必须能够行动并且主动放弃在该轮的所有攻击。在徒手战斗时，他的攻击可以获得+2 的奖励。

如果成功通过熟练检定，当角色从 60 英尺或更低处坠落时受到的伤害减半，或者 10 英尺高的地方坠落而毫发无损。从更高处坠落将造成正常伤害。

腹语术 (Ventriloquism)：角色能学到“抛弃他的声音”的秘密。虽然声音不是真的来自于其他地方（像法术一样），但这些角色能够欺骗其他人使其相信确实如此。使用腹语术时，声音的源头必须要非常靠近角色。发声物体的本质和观察者的智力会调整角色的成功率。如果角色使一个明显没有生命的物体发声（书籍，杯子等），他的熟练检定会承受-5 的惩罚。如果他使一个可信的源头（PC 或者 NPC）发出声音，他的熟练检定会得到+2 的奖励。观察者智力对检定的调整如下所示：

| 智力 | 调整 |
|-------|----|
| 小于 3 | +6 |
| 3-5 | +4 |
| 6-8 | +2 |
| 9-14 | 0 |
| 15-16 | -1 |
| 17-18 | -2 |
| 19+ | -4 |

成功的熟练度检定意味着角色能成功的欺骗他的观众。每句话和回复都需要检定。角色被限于发出他平时发出的声音（因此狮子的咆哮有点超出他的能力范围）。

因为腹语术基于人的语言知识并假设什么能说话和什么不能说话的前提下进行的欺诈，所以它仅对智慧生物时有效。因此腹语术对动物和类似生物毫无作用。此外，观众必须要观察角色，因为部分欺诈是来自于视觉的（“嘿，他的嘴唇没动！”）。使用腹语术并不会使人们看向他们身后，因为声音实际上并不是真的在他身后（这需要腹语术）。但那些孩子会轻易地相信真的发生了什么。他们也许会被逗乐，也许不会。

武器制造 (Weaponsmithing)：这项高度专精的熟练使角色能够完成困难和高精度的工作，包括制造金属武器——特别是那些刀剑的。该角色融合了一些铁匠的技能，以让刀剑变得锋利而坚固。要运用这项熟练，必须要有一个准备充足的铁匠铺。

制造各种类型的武器所花费的金钱和时间列在表格 41 中。

| 表格 41：制造武器 | | |
|------------|-------|------|
| 武器类型 | 所需时间 | 材料费用 |
| 箭头 | 10/每天 | 1cp |
| 战斧 | 10 天 | 10sp |
| 手斧 | 5 天 | 5sp |
| 匕首 | 5 天 | 2sp |
| 重弩 | 20 天 | 10sp |
| 轻弩 | 15 天 | 5sp |
| 叉，三叉戟 | 20 天 | 10sp |
| 矛，骑枪 | 4 天 | 4sp |
| 短剑 | 20 天 | 5sp |
| 长剑 | 30 天 | 10sp |
| 双手剑 | 45 天 | 2gp |

观测天气 (Weather Sense)：这个熟练能使得角色通过知识来猜测即将到来的天气情况。成功的熟练检定意味着角色能够准确地猜测六小时后的天气情况。失败的检定会使角色读出错误的信号，使其不能准确预测天气。DM 必须秘密掷出检定。每六小时能做一次熟练检定。然而，通过每六小时的观察，角色的能力检定会获得+1 的奖励（当他看到天气变化时，角色对即将到来的天气感知会变得更灵敏）。这些变化会累计，虽然睡眠或者占用角色长时间注意力的活动会取消那些累计的奖励。有时危险的天气情况是如此的明显，以至于不需要熟练检定。很难才会让人不注意到穿过平原的龙卷风或者角色前方地平线上的乌云。在这些情况下，玩家应该能够推论出他的角色将要面对什么。

编织 (Weaving)：拥有编织熟练的角色能够制造服装，挂毯，羊毛或者棉花织物，角色需要一台纺纱机和一台织布机。每个织工每天能织造两平方码的织物。

第六章：财产与装备

虽然你的角色有一些让人印象深刻的能力或技巧，但他仍然需要一些必要的冒险装备。想要获取这些装备，他就需要钱。角色不仅仅需要钱来给自己购买装备，他还要支付日常的生活开支。

虽然世界上有许多不同种类的流通货币，但是在 AD&D 规则之中，所有物品的价格与财宝都给出了标准价值。你的 DM 可能会给予不同的货币以特定的名称，互相之间可能具有不同的汇率，但这只是仅限于他的战役中的特殊规则，并且他会告诉你这与本章中列出的货币不同。每种货币之间的汇率请翻阅表格 42。

| 表格 42：标准汇率 | | | | | |
|-------------|-----|------|------|-------|-------|
| 兑换值 | | | | | |
| 货币 | CP | SP | EP | GP | PP |
| 铜币 (CP) = | 1 | 1/10 | 1/50 | 1/100 | 1/500 |
| 银币 (SP) = | 10 | 1 | 1/5 | 1/10 | 1/50 |
| 琥珀金币 (EP) = | 50 | 5 | 1 | 1/2 | 1/10 |
| 金币 (GP) = | 100 | 10 | 2 | 1 | 1/5 |
| 铂金币 (PP) = | 500 | 50 | 10 | 5 | 1 |

最基础货币是铜币 (CP) 和银币 (SP)。它们是货币系统的支柱，是在民间最常使用的货币。比这两种货币更罕见的是金币 (GP)。这种货币很少使用，通常是作为本位货币而被记录在账本上。这意味着它是用来衡量财产和商品价值的。土地的价值，船舶的货物，精雕过的宝石，刑罚的债券（来自于皇室法庭的罚款）通常都是用金币计算，但支付如此庞大的金额通常需要使用其他的方法。

除了这些货币以外，还有其他可以在交易中使用的特殊金属。其中大部分来自于坏币。因此许多淳朴的乡民对此抱有怀疑的态度。这些货币之中最主要的两种是琥珀金币 (EP) 和铂金币 (PP)。这些货币很少流通，大多数都掩埋在古老的财宝之中。

但是，请记住，并非所有的财宝都能用金钱来衡量。财宝可以有多种形式——土地，牧畜，征收税务的权力以及珠宝首饰等，这些都可以用来衡量财宝。货币没有恒定的价值，一枚金币在一个小村庄可以买到很多东西，但是在大城市却不会能用太久。这使其他形式的财宝，例如土地，变得更有价值。实际上，珠宝是一种可随身携带的财产。银质臂章可以用于商品交易，一个黄金胸针可以买到一头牛，诸如此类。在你的冒险之中，财宝和财产可以用许多不同的形式来表现。

此外，在 DM 的战役之中，可能会有特殊环境或考量需要牢记。比如，冈弗利王国可能在与邻近的布索克公国交战。爱国的冈弗利人可能会拒绝接受布索克币（大概是因为他们认为这种货币毫无价值）。而注重实用性的布索克人则可能会用正常价值的一半接受冈弗利币（因为他们可以融币，铸造出新的布索克币）。当然，这两个群体可以会让你的角色去当地的外币兑换处（如果有），兑换商会乐于将你的外币兑换为当地货币。当然，他们会为兑换服务收取少量的佣金（10%至 30%）。

以下的这些情况都可能会影响到货币的价值。例如你的角色展示出了很多黄金，并将其注入当地经济环境之中，那么商人很快就会开始提升商品价值。另外一个例子是，当地领主征用了该地区的大部分马匹来装备他的骑士，那么剩下的那些马匹就会变得昂贵。

起始资金

所有玩家角色在冒险开始时都有一定量的资金，这些资金可能是你的角色毕生的积蓄。也可能是当他前往外面的世界时由父母所赠送的礼物。也可能是他参军时在战争中获取的战利品。也许只是他偶然发现了一处财宝，因此而挑起了他的欲望，使他去追求更多而更危险的珍宝。他怎么获取的这笔钱并不重要（尽管这可能很有趣）。你可以自由的发挥想象力来解释你如何获取的这笔钱。

要知道你的角色的初始资金，请按照表 43 所示的分类来掷骰。你的角色所购买的装备计入金币的总数。如果你正在创建初始等级高于 1 级的角色，请问你的 DM 是否可以让角色获得超过表格所示金额的资金。

兼职角色用他等级最高的那一类的职业决定初始资金。

| 表格 43: 起始职业资金 | |
|---------------|-----------------------|
| 职业类型 | 数量 |
| 勇士 | $5d4 \times 10gp$ |
| 法师 | $(1d4+1) \times 10gp$ |
| 游荡者 | $2d6 \times 10gp$ |
| 祭司 * | $3d6 \times 10gp$ |

* 祭司的资金仅能用于给自己购买装备和物品。祭司角色在购物完毕后可以保留两到三枚金币，但他必须将其余的资金交给他的上级（因为他的装备都是他的组织提供的）。祭司角色不能将自己的初始资金借给其他角色。

装备列表

下面的列表中包含了大部分你的角色会需求到的冒险装备。最基本的包括那些武器、护甲、衣物和旅行物品。其他列表中提供了在角色冒险过程中可能会需要的商品与服务。尽管大多数物品都是可用的，但是你的 DM 可以对列表的内容进行增加或删除。如果你的 DM 将战役设定在了一个特殊的环境下，你需要的东西可能会还没有被发现或者发明出来。虽然你的 DM 应该会告诉你哪些物品无法购买，但你还是应该去询问他，尤其在大量采购物品时。

列表中的许多物品都是很罕见的，在下面的详述中会进行说明。

列表上给出的每个物品的价格都是它的平均价格，你可以认为这是任何正常情况下的交易中给出的价格。然而，大城市，贫瘠的荒野以及勇敢的冒险者们带着装满黄金的袋子的地方都不是正常的经济体。在这些地方，你可能会发现你付出的钱明显比平均价格更多（很少会低于平均价格）。你也可以与商家讨价还价压低价格。但为了加快游戏速度，建议你只在特别重要的交易中这样做。如果你连一杯麦酒的钱都要还价，那么你的角色在大部分时间之中只是个吝啬鬼而不是一个冒险者！

| 表格 44: 装备 | |
|---------------|-----|
| 衣物 | |
| 皮质腰带 (Belt) | 3sp |
| 靴子 (Boots) | - |
| 马靴 (Riding) | 3gp |
| 软靴 (Soft) | 1gp |
| 马裤 (Breeches) | 2gp |
| 帽子 (Cap, hat) | 1sp |

| | |
|--|---------|
| 斗篷 (Cloak) | - |
| 优质布料 (Good cloth) | 8sp |
| 精制毛皮 (Fine fur) | 50gp |
| 束腰 (Girdle) | 3gp |
| 手套 (Gloves) | 1gp |
| 普通礼服 (Gown, common) | 12sp |
| 紧身裤 (Hose) | 2gp |
| 小刀鞘 (Knife sheath) | 3cp |
| 露指手套 (Mittens) | 3sp |
| 徽章 (Pin) | 6gp |
| 简朴胸针 (Plain brooch) | 10gp |
| 长袍 (Robe) | - |
| 普通长袍 (Common) | 9sp |
| 刺绣长袍 (Embroidered) | 20gp |
| 凉鞋 (Sandals) | 5cp |
| 系带 (Sash) | 2sp |
| 鞋子 (Shoes) | 1gp |
| 丝绸上衣 (Silk jacket) | 80gp |
| 外套 (Surcoat) | 6sp |
| 剑鞘、挂钩或挂饰 (Sword scabbard, hanger, baldric) | 4gp |
| 战袍 (Tabard) | 6sp |
| 粗制罩袍 (Toga, coarse) | 8cp |
| 衬衣 (Tunic) | 8sp |
| 背心 (Vest) | 6sp |
| 日常食宿 | |
| 麦酒 (Ale), 每加仑 | 2sp |
| 宴席 (Banquet), 每人 | 10gp |
| 面包 (Bread) | 5cp |
| 奶酪 (Cheese) | 4sp |
| 租房 (City rooms), 每月 | - |
| 普通 (Common) | 20gp |
| 较差 (Poor) | 6sp |
| 普通酒 (Common wine), 每壶 | 2sp |
| 鸡蛋或新鲜蔬菜 (Egg or fresh vegetables) | 1cp |
| 饲料与马厩 (Grain and stabling for horse), 每日 | 5sp |
| 蜂蜜 (Honey) | 5sp |
| 旅店住宿 (Inn lodging), 每天/周 | - |
| 普通 (Common) | 5sp/3gp |
| 较差 (Poor) | 5cp/2sp |
| 肉食 (Meat for one meal), 一顿 | 1sp |
| 伙食 (Meals), 每天 | |
| 良好 (Good) | 5sp |
| 普通 (Common) | 3sp |
| 较差 (Poor) | 1sp |
| 带厕房间 (Separate latrine for rooms), 每月 | 2gp |
| 劣质啤酒 (Small beer) | 5cp |
| 汤羹 (Soup) | 5cp |
| 家庭供应 | |

| | |
|-----------------------------------|----------|
| 腌鱼桶 (Barrel of pickled fish) | 3gp |
| 黄油 (Butter)，每磅 | 2sp |
| 粗糖 (Coarse sugar)，每磅 | 1gp |
| 干粮 (dry rations)，每周 | 10gp |
| 鸡蛋 (Eggs)，每 100 个 | 8sp |
| 鸡蛋 (Eggs)，两打 | 2sp |
| 无花果 (Figs)，每磅 | 3sp |
| 柴火 (Firewood)，每天 | 1cp |
| 香草 (Herbs)，每磅 | 5cp |
| 坚果 (Nuts)，每磅 | 1gp |
| 葡萄干 (Raisins)，每磅 | 2sp |
| 大米 (Rice)，每磅 | 2sp |
| 盐巴 (Salt)，每磅 | 1sp |
| 咸鲱鱼 (Salted herring)，每 100 条 | 1gp |
| 香料 (Spice)，每磅 | — |
| 外来香料 (Exotic)，例如藏红花和丁香 | 15gp |
| 稀有香料 (Rare)，例如胡椒和姜 | 2gp |
| 少见香料 (Uncommon)，例如肉桂 | 1gp |
| 一桶果酒 (Tun of cider)，250 加仑 | 8gp |
| 一桶佳酿 (Tun of good wine)，250 加仑 | 20gp |
| 运输 * | |
| 驳船 (Barge) | 500gp |
| 轻舟 (Canoe) | — |
| 小型轻舟 (Small) | 30gp |
| 战争轻舟 (War) | 50gp |
| 轻快帆船 (Caravel) | 10,000gp |
| 马车 (Carriage) | — |
| 普通 (Common) | 150gp |
| 长途或豪华 (Coach, or namented) | 7,000gp |
| 战车 (Chariot) | — |
| 骑乘用 (Riding) | 200gp |
| 战斗用 (War) | 500gp |
| 沿海航船 (Coaster) | 5,000gp |
| 柯克船 (Cog) | 10,000gp |
| 库拉赫 (Curragh) | 500gp |
| 龙头战船 (drakkar) | 25,000gp |
| 快速帆船 (dromond) | 15,000gp |
| 盖伦船 (Galleon) | 50,000gp |
| 大型桨帆船 (Great galley) | 30,000gp |
| 维京商船 (Knarr) | 3,000gp |
| 长船 (Longship) | 10,000gp |
| 船桨 (Oar) | — |
| 普通 (Common) | 2gp |
| 桨帆船 (Galley) | 10gp |
| 木筏或小型龙骨船 (Raft or small keelboat) | 100gp |
| 风帆 (Sail) | 20gp |
| 轿子 (Sedan chair) | 100gp |
| 马车和手推车的车轮 (Wagon or cart wheel) | 5gp |

| | |
|--|---------|
| * 移动力请查阅 <i>DMG</i> 。 | |
| 动物 | |
| 野猪 (Boar) | 10gp |
| 公牛 (Bull) | 20gp |
| 犊牛 (Calf) | 5gp |
| 骆驼 (Camel) | 50gp |
| 阉鸡 (Capon) | 3cp |
| 猫 (Cat) | 1sp |
| 雏鸡 (Chicken) | 2cp |
| 母牛 (Cow) | 10gp |
| 狗 (dog) | — |
| 守卫用 (Guard) | 25gp |
| 狩猎用 (Hunting) | 17gp |
| 战斗用 (War) | 20gp |
| 毛驴、骡子或野驴 (donkey,mule,or ass) | 8gp |
| 大象 (Elephant) | — |
| 劳作用 (Labor) | 200gp |
| 战斗用 (War) | 500gp |
| 猎鹰 (Falcon) , 受训 | 1,000gp |
| 山羊 (Goat) | 1gp |
| 鹅 (Goose) | 5cp |
| 雌珠鸡 (Guinea hen) | 2cp |
| 马匹 (Horse) | — |
| 拉车用马 (draft) | 200gp |
| 重型战马 (Heavy war) | 400gp |
| 轻型战马 (Light war) | 150gp |
| 中型战马 (Medium war) | 225gp |
| 骑乘用马 (Riding) | 75gp |
| 猎猫 (Hunting cat) , 如美洲虎等 | 5,000gp |
| 阉牛 (Ox) | 15gp |
| 山鹑 (Partridge) | 5cp |
| 雄孔雀 (Peacock) | 5sp |
| 猪 (Pig) | 3gp |
| 鸽子 (Pigeon) | 1cp |
| 信鸽 (Pigeon,homing) | 100gp |
| 矮种马 (Pony) | 30gp |
| 公羊 (Ram) | 4gp |
| 绵羊 (Sheep) | 2gp |
| 鸣禽 (Songbird) | 10sp |
| 天鹅 (Swan) | 5sp |
| 服务 | |
| 洗浴 (Bath) | 3cp |
| 文书 (Clerk) , 每封 | 2sp |
| 放血或蚂蝗疗法 (doctor,leech,or bleeding) | 3gp |
| 城市向导 (Guide,in city) , 每天 | 2sp |
| 雇人提灯或举火把 (Lantern or torchbearer) , 每晚 | 1sp |
| 洗衣 (Laundry) , 每次 | 1cp |
| 城市信使 (Messenger,in city) , 每条消息 | 1sp |

| | | |
|-------------------------------|---------|--------|
| 吟游诗人 (Minstrel)，每场表演 | | 3gp |
| 送葬者 (Mourner)，每场葬礼 | | 2sp |
| 货车车夫 (含货车) (Teamster w/wagon) | | 1sp/英里 |
| 坐骑装备 | | |
| 坐骑护甲 (Barding) | — | — |
| 链甲 (Chain) | 500gp | 70 磅 |
| 全身板甲 (Full plate) | 2,000gp | 85 磅 |
| 全身鳞甲 (Full scale) | 1,000gp | 75 磅 |
| 半身镶片甲 (Half brigandine) | 500gp | 45 磅 |
| 半身衬甲 (Half padded) | 100gp | 25 磅 |
| 半身鳞甲 (Half scale) | 500gp | 50 磅 |
| 皮甲或衬甲 (Leather or padded) | 150gp | 60 磅 |
| 马衔和马笼头 (Bit and bridle) | 15sp | 3 磅 |
| 挽具 (Cart harness) | 2gp | 10 磅 |
| 缰绳 (Halter) | 5cp | * |
| 马蹄铁 (Horseshoes & shoeing) | 1gp | 10 磅 |
| 鞍座 (Saddle) | — | — |
| 运输用 (Pack) | 5gp | 15 磅 |
| 骑乘用 (Riding) | 10gp | 35 磅 |
| 鞍袋 (Saddle bags) | — | — |
| 大型 (Large) | 4gp | 8 磅 |
| 小型 (Small) | 3gp | 5 磅 |
| 鞍座毯 (Saddle blanket) | 3sp | 4 磅 |
| 轭 (Yoke) | — | — |
| 马用 (Horse) | 5gp | 15 磅 |
| 牛用 (Ox) | 3gp | 20 磅 |
| 其他装备 | | |
| 背包 (Backpack) | 2gp | 2 磅 |
| 小桶 (Barrel, small) | 2gp | 30 磅 |
| 篮子 (Basket) | — | — |
| 大型 (Large) | 3sp | 1 磅 |
| 小型 (Small) | 5cp | * |
| 铃铛 (Bell) | 1gp | — |
| 腰包 (Belt pouch) | — | — |
| 大型 (Large) | 1gp | 1 磅 |
| 小型 (Small) | 7sp | 1/2 磅 |
| 滑轮组 (Block and tackle) | 5gp | 5 磅 |
| 螺栓扣 (Bolt case) | 1gp | 1 磅 |
| 吊桶 (Bucket) | 5sp | 3 磅 |
| 链条 (Chain)，每英尺 | — | — |
| 重型 (Heavy) | 4gp | 3 磅 |
| 轻型 (Light) | 3gp | 1 磅 |
| 木箱 (Chest) | — | — |
| 大型 (Large) | 2gp | 25 磅 |
| 小型 (Small) | 1gp | 10 磅 |
| 布料 (Cloth)，每 10 平方码 | — | — |
| 普通 (Common) | 7gp | 10 磅 |
| 精制 (Fine) | 50gp | 10 磅 |

| | | |
|--------------------------------------|---------|---------|
| 昂贵 (Rich) | 100gp | 10 磅 |
| 蜡烛 (Candle) | 1cp | * |
| 帆布 (Canvas)，每平方码 | 4sp | 1 磅 |
| 粉笔 (Chalk) | 1cp | * |
| 钉鞋 (Crampons) | 4gp | 2 磅 |
| 鱼钩 (Fishhook) | 1sp | ** |
| 渔网 (Fishing)，每 10 英尺见方 | 4gp | 5 磅 |
| 燧石与火镰 (Flint and steel) | 5sp | * |
| 玻璃瓶 (Glass bottle) | 10gp | * |
| 爪钩 (Grappling hook) | 8sp | 4 磅 |
| 神圣物品 (Holy item)，圣徽、圣水等 | 25gp | * |
| 沙漏 (Hourglass) | 25gp | 1 磅 |
| 铁坩埚 (Iron pot) | 5sp | 2 磅 |
| 梯子 (Ladder)，每 10 英尺 | 5cp | 20 磅 |
| 灯 (Lantern) | — | — |
| 信标灯 (Beacon) | 150gp | 50 磅 |
| 牛眼提灯 (Bullseye) | 12gp | 3 磅 |
| 附盖提灯 (Hooded) | 7gp | 2 磅 |
| 锁 (Lock) | — | — |
| 良好 (Good) | 100gp | 1 磅 |
| 较差 (Poor) | 20gp | 1 磅 |
| 放大镜 (Magnifying glass) | 100gp | * |
| 地图或卷轴匣 (Map or scroll case) | 8sp | 1/2 磅 |
| 商用天平 (Merchant's scale) | 2gp | 1 磅 |
| 小型金属镜 (Mirror, small metal) | 10gp | * |
| 乐器 (Musical instrument) | 5–100gp | 1/2–3 磅 |
| 火油，每瓶 (Oil) | — | — |
| 希腊火 (Greek fire) | 10gp | 2 磅 |
| 灯油 (Lamp) | 6cp | 1 磅 |
| 纸张，每张 (Paper) | 2gp | ** |
| 莎草纸，每张 (Papyrus) | 8sp | ** |
| 羊皮纸，每张 (Parchment) | 1gp | ** |
| 香水，每瓶 (Perfume) | 5gp | * |
| 岩钉 (Piton) | 3cp | 1/2 磅 |
| 箭袋 (Quiver) | 8sp | 1 磅 |
| 绳索 (Rope)，每 50 英尺 | — | — |
| 麻绳 (Hemp) | 1gp | 20 磅 |
| 丝绳 (Silk) | 10gp | 8 磅 |
| 麻袋 (Sack) | — | — |
| 大型 (Large) | 2sp | 1/2 磅 |
| 小型 (Small) | 5cp | * |
| 火漆或蜡油 (Sealing/candle wax)，每磅 | 1gp | 1 磅 |
| 缝衣针 (Sewing needle) | 5sp* | * |
| 信号哨 (Signal whistle) | 8 sp | * |
| 印戒或私章 (Signet ring or personal seal) | 5gp | * |
| 肥皂 (Soap)，每磅 | 5sp | 1 磅 |
| 望远镜 (Spyglass) | 1,000gp | 1 磅 |
| 帐篷 (Tent) | — | — |

| | | |
|-----------------------|---------|-------|
| 大帐篷 (Large) | 25gp | 20 磅 |
| 旅行帐篷 (Pavilion) | 100gp | 50 磅 |
| 小帐篷 (Small) | 5gp | 10 磅 |
| 盗贼工具 (Thieves' picks) | 30gp | 1 磅 |
| 火把 (Torch) | 1cp | 1 磅 |
| 水钟 (Water clock) | 1,000gp | 200 磅 |
| 磨刀石 (Whetstone) | 2cp | 1 磅 |
| 水袋 (Wineskin) | 8sp | 1 磅 |
| 冬用毛毯 (Winter blanket) | 5sp | 3 磅 |
| 墨水 (Writing ink), 每瓶 | 8gp | * |

* 这些物品的单个重量很轻，每有 10 个才记为 1 磅。

** 这些物品非常轻，除非过百否则不计重量。

| 护甲 * | | |
|--------------------------|------------------|------|
| 带甲 (Banded mail) | 200gp | 35 磅 |
| 镶片甲 (Brigandine) | 120gp | 35 磅 |
| 青铜板甲 (Bronze plate mail) | 400gp | 45 磅 |
| 链甲 (Chain mail) | 75gp | 40 磅 |
| 野战板甲 (Field plate) | 2,000gp | 60 磅 |
| 全身板甲 (Full plate) | 4,000 至 10,000gp | 70 磅 |
| 头盔 (Helmet) | — | — |
| 桶盔 (Great helm) | 30gp | 10 磅 |
| 轻钢盔 (Basinet) | 8gp | 5 磅 |
| 毛皮甲 (Hide) | 15gp | 30 磅 |
| 皮甲 (Leather) | 5gp | 15 磅 |
| 衬甲 (Padded) | 4gp | 10 磅 |
| 板甲 (Plate mail) | 600gp | 50 磅 |
| 锁环甲 (Ring mail) | 100gp | 30 磅 |
| 鳞甲 (Scale mail) | 120gp | 40 磅 |
| 盾牌 (Shield) | — | — |
| 塔盾 (Body) | 10gp | 15 磅 |
| 小圆盾 (Buckler) | 1gp | 3 磅 |
| 中型盾牌 (Medium) | 7gp | 10 磅 |
| 小型盾牌 (Small) | 3gp | 5 磅 |
| 板条甲 (Splint mail) | 80gp | 40 磅 |
| 镶嵌皮甲 (Studded leather) | 20gp | 25 磅 |

* 查阅表格 46 中各种类型护甲的防御等级。

| 武器 | 价格 | 重量(磅) | 尺寸 | 类型 | 速率 | 伤害 | |
|-----------------------------|-------|-------|----|----|----|------|------|
| | | | | | | S-M | L |
| 火绳枪 (Arquebus) ³ | 500gp | 10 | M | P | 15 | 1d10 | 1d10 |
| 战斧 (Battle axe) | 5gp | 7 | M | S | 7 | 1d8 | 1d8 |
| 吹筒武器 (Blowgun) | 5gp | 2 | L | — | 5 | — | — |
| 吹箭 (Barbed dart) | 1sp | * | S | P | — | 1d3 | 1d2 |
| 吹针 (Needle) | 2cp | * | S | P | — | 1 | 1 |
| 弓 (Bow) | — | — | — | — | — | — | — |
| 短弓 (Short bow) | 30gp | 2 | M | — | 7 | — | — |
| 长弓 (Long bow) | 75gp | 3 | L | — | 8 | — | — |
| 复合短弓 (Composite short bow) | 75gp | 2 | M | — | 6 | — | — |
| 复合长弓 (Composite long bow) | 100gp | 3 | L | — | 7 | — | — |

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|--------|----|---|-----|----|-------|-------|
| 猎箭 (Flight arrow) | 3sp/12 | * | S | P | — | 1d6 | 1d6 |
| 束箭 (Sheaf arrow) | 3sp/6 | * | S | P | — | 1d8 | 1d8 |
| 木棒 (Club) | — | 3 | M | B | 4 | 1d6 | 1d3 |
| 弩 (Crossbow) | — | — | — | — | — | — | — |
| 手弩 (Hand crossbow) | 300gp | 3 | S | — | 5 | — | — |
| 轻弩 (Light crossbow) | 35gp | 7 | M | — | 7 | — | — |
| 重弩 (Heavy crossbow) | 50gp | 14 | M | — | 10 | — | — |
| 手弩矢 (Hand quarrel) | 1gp | * | S | P | — | 1d3 | 1d2 |
| 轻弩矢 (Light quarrel) | 1sp | * | S | P | — | 1d4 | 1d4 |
| 重弩矢 (Heavy quarrel) | 2sp | * | S | P | — | 1d4+1 | 1d6+1 |
| 匕首或长匕首 (dagger or dirk) | 2gp | 1 | S | P | 2 | 1d4 | 1d3 |
| 飞镖 (dart) | 5sp | — | S | P | 2 | 1d3 | 1d2 |
| 步兵连枷 (Footman's flail) | 15gp | 15 | M | B | 7 | 1d6+1 | 2d4 |
| 步兵硬头锤 (Footman's mace) | 8gp | 10 | M | B | 7 | 1d6+1 | 1d6 |
| 步兵镐 (Footman's pick) | 8gp | 6 | M | P | 7 | 1d6+1 | 2d4 |
| 手斧或飞斧 (Hand or throwing axe) | 1gp | 5 | M | S | 4 | 1d6 | 1d4 |
| 鱼叉 (Harpoon) | 20gp | 6 | L | P | 7 | 2d4 | 2d6 |
| 骑兵连枷 (Horseman's flail) | 8gp | 5 | M | B | 6 | 1d4+1 | 1d4+1 |
| 骑兵硬头锤 (Horseman's mace) | 5gp | 6 | M | B | 6 | 1d6 | 1d4 |
| 骑兵镐 (Horseman's pick) | 7gp | 4 | M | P | 5 | 1d4+1 | 1d4 |
| 标枪 (Javelin) | 5sp | 2 | M | P | 4 | 1d6 | 1d6 |
| 小刀 (Knife) | 5sp | — | S | P/S | 2 | 1d3 | 1d2 |
| 骑枪 (Lance) ⁴ | — | — | — | — | — | — | — |
| 重型骑枪 (Heavy horse lance) | 15gp | 15 | L | P | 8 | 1d8+1 | 3d6 |
| 轻型骑枪 (Light horse lance) | 6gp | 5 | L | P | 6 | 1d6 | 1d8 |
| 比武用骑枪 (Jousting lance) | 20gp | 20 | L | P | 10 | 1d3-1 | 1d2-1 |
| 中型骑枪 (Medium horse lance) | 10gp | 10 | L | P | 7 | 1d6+1 | 2d6 |
| 捕人叉 (Mancatcher) ² | 30gp | 8 | L | — | 7 | — | — |
| 晨星锤 (Morning star) | 10gp | 12 | M | P/B | 7 | 2d4 | 1d6+1 |
| 长柄武器 (Polearm) | — | — | — | — | — | — | — |
| 锥枪 (Awl pike) ⁵ | 5gp | 12 | L | P | 13 | 1d6 | 1d12 |
| 长柄砍刀 (Bardiche) | 7gp | 12 | L | S | 9 | 2d4 | 2d6 |
| 鸦啄战锤 (Bec de corbin) | 8gp | 10 | L | P/B | 9 | 1d8 | 1d6 |
| 倒钩戟 (Bill-guisarme) | 7gp | 15 | L | P/S | 10 | 2d4 | 1d10 |
| 战镰 (Fauchard) | 5gp | 7 | L | P/S | 8 | 1d6 | 1d8 |
| 叉状战镰 (Fauchard-fork) | 8gp | 9 | L | P/S | 8 | 1d8 | 1d10 |
| 长柄宽刃刀 (Glaive) ¹ | 6gp | 8 | L | S | 8 | 1d6 | 1d10 |
| 刀状战戟 (Glaive-guisarme) ¹ | 10gp | 10 | L | P/S | 9 | 2d4 | 2d6 |
| 战戟 (Guisarme) | 5gp | 8 | L | S | 8 | 2d4 | 1d8 |
| 斧状战戟 (Guisarme-voulge) | 8gp | 15 | L | P/S | 10 | 2d4 | 2d4 |
| 长戟 (Halberd) | 10gp | 15 | L | P/S | 9 | 1d10 | 2d6 |
| 钩镰枪 (Hook fauchard) | 10gp | 8 | L | P/S | 9 | 1d4 | 1d4 |
| 苜蓿战锤 (Lucern hammer) ⁵ | 7gp | 15 | L | P/B | 9 | 2d4 | 1d6 |
| 军用叉矛 (Military fork) ¹ | 5gp | 7 | L | P | 7 | 1d8 | 2d4 |
| 牛舌枪 (Partisan) ⁵ | 10gp | 8 | L | P | 9 | 1d6 | 1d6+1 |
| 枪矛 (Ranseur) ⁵ | 6gp | 7 | L | P | 8 | 2d4 | 2d4 |
| 三叉矛 (Spetum) ⁵ | 5gp | 7 | L | P | 8 | 1d6+1 | 2d6 |
| 长杆宽刃戟 (Voulge) | 5gp | 15 | L | S | 10 | 2d4 | 2d4 |

| | | | | | | | |
|-----------------------|------|----|---|---|----|-------|-------|
| 铁头棍 (Quarterstaff) | – | 4 | L | B | 4 | 1d6 | 1d6 |
| 刑鞭 (Scourge) | 1gp | 2 | S | – | 5 | 1d4 | 1d2 |
| 镰刀 (Sickle) | 6sp | 3 | S | S | 4 | 1d4+1 | 1d4 |
| 投索 (Sling) | 5cp | * | S | – | 6 | – | – |
| 弹丸 (Sling bullet) | 1cp | – | S | B | – | 1d4+1 | 1d6+1 |
| 石头 (Sling stone) | – | – | S | B | – | 1d4 | 1d4 |
| 矛 (Spear) | 8sp | 5 | M | P | 6 | 1d6 | 1d8 |
| 投物棒 (Staff sling) | 2sp | 2 | M | – | 11 | – | – |
| 剑 (Sword) | – | – | – | – | – | – | – |
| 混种剑 (Bastard sword) | – | – | – | – | – | – | – |
| 单手 (One-handed) | 25gp | 10 | M | S | 6 | 1d8 | 1d12 |
| 双手 (Two-handed) | 25gp | 10 | M | S | 8 | 2d4 | 2d8 |
| 阔剑 (Broad sword) | 10gp | 4 | M | S | 5 | 2d4 | 1d6+1 |
| 镰剑 (Khopesh) | 10gp | 7 | M | S | 9 | 2d4 | 1d6 |
| 长剑 (Long sword) | 15gp | 4 | M | S | 5 | 1d8 | 1d12 |
| 弯刀 (Scimitar) | 15gp | 4 | M | S | 5 | 1d8 | 1d8 |
| 短剑 (Short sword) | 10gp | 3 | S | P | 3 | 1d6 | 1d8 |
| 双手剑 (Two-hand. sword) | 50gp | 15 | L | S | 10 | 1d10 | 3d6 |
| 三叉戟 (Trident) | 15gp | 5 | L | P | 7 | 1d6+1 | 3d4 |
| 战锤 (Warhammer) | 2gp | 6 | M | B | 4 | 1d4+1 | 1d4 |
| 鞭子 (Whip) | 1sp | 2 | M | – | 8 | 1d2 | 1 |

1 这种武器在反击对你冲锋的大型或巨型生物时可以造成双倍伤害。
2 这种武器成功命中后将骑手带下马。
3 这种武器 DM 同意才可使用。每次装填花费 5SP。
4 这种武器在使用者骑着坐骑冲锋时造成双倍伤害。
5 这种武器在稳固设置以对付冲锋时造成双倍伤害。
6 类型分为钝击 (B)、穿刺 (P) 和挥砍 (S)，这表示攻击所属的类型在面对不同的护甲时可能会有不同的效果。请翻阅第 9 章的可选武器和护甲规则。
* 这些物品的重量很轻，每 10 个记为 1 磅。

| 表格 45：远程武器射程 | | | | |
|--------------|-----|-------|-----|-----|
| 武器 | 射速 | 射程（码） | | |
| | | 短 | 中 | 长 |
| 火绳枪 | 1/3 | 50 | 150 | 210 |
| 吹筒武器 | 2/1 | 10 | 20 | 30 |
| 复合长弓，猎箭 | 2/1 | 60 | 120 | 210 |
| 复合长弓，束箭 | 2/1 | 40 | 80 | 170 |
| 复合短弓 | 2/1 | 50 | 100 | 180 |
| 长弓，猎箭 | 2/1 | 70 | 140 | 210 |
| 长弓，束箭 | 2/1 | 50 | 100 | 170 |
| 短弓 | 2/1 | 50 | 100 | 150 |
| 木棒 | 1 | 10 | 20 | 30 |
| 手弩 | 1 | 20 | 40 | 60 |
| 重弩 | 1/2 | 80 | 160 | 240 |
| 轻弩 | 1 | 60 | 120 | 180 |
| 匕首 | 2/1 | 10 | 20 | 30 |
| 飞镖 | 3/1 | 10 | 20 | 40 |
| 飞锤 | 1 | 10 | 20 | 30 |
| 手斧 | 1 | 10 | 20 | 30 |

| | | | | |
|--------|-----|----|-------|-----|
| 鱼叉 | 1 | 10 | 20 | 30 |
| 标枪 | 1 | 20 | 40 | 60 |
| 小刀 | 2/1 | 10 | 20 | 30 |
| 投索，弹丸 | 1 | 50 | 100 | 200 |
| 投索，石头 | 1 | 40 | 80 | 160 |
| 矛 | 1 | 10 | 20 | 30 |
| 投物棒，弹丸 | 2/1 | — | 30-60 | 90 |
| 投物棒，石头 | 2/1 | — | 30-60 | 90 |

“射速”是指武器每轮可以攻击的次数。这个独立的数字是角色每轮在战斗中可以攻击的次数。

每个射程类型（短、中或长）都包括了等于或小于给出范围的射程。因此，当以重弩射向射程为 136 码的目标时，使用中射程的调整。

中射程的攻击调整为-2，长射程的攻击调整为-5。

火绳枪（如果允许使用）的所有射程调整加倍。

装备描述

并非所有装备都在这里描述。绝大多数的列表上的物品都是不需要描述的，因为它们的功能，形状，以及作用都是显而易见的。只有那些用途不清楚或外形不同寻常的物品在这里有描述。那些物品在规则的相应部分上有着特定的游戏效果。

坐骑装备

坐骑护甲（Barding）：对于一个普通的战士来说，无论是战马还是其他受过战斗训练的动物，都是应该考虑的投资。因此它的主人会为他坐骑提供尽可能好的保护。能够避免危险的最佳保护就是给马匹装备非魔法的护甲或护甲。简而言之，坐骑护甲是将一些种类的护甲制造成适于装备在坐骑身上的护甲。全身甲覆盖动物的颈部、胸部、以及身躯，半身甲则包括头部、颈部、胸部、以及前半身。坐骑护甲可以用许多种不同的材料制成；不同类型的护甲根据它的构造提供不同的 AC 以保护坐骑。然而，这一切建立在增加坐骑的负重并牺牲了机动性的基础上。例如坐骑板甲，它等效于战士的野战板甲，并且是仔细地将钢板互相接合与链接而制成的，它为坐骑提供了 2 点 AC，但是它的重量至少也有 80 至 100 磅。因此，穿着板甲并全副武装的战马能达到的最快速度甚至比正常的急行更慢。

与此同时，穿戴护甲的动物也需要特别注意一件事，那就是长期穿着护甲可能会引发皮肤炎和皮肤溃烂。所以，坐骑不能永远穿着护甲。在夜间必须将坐骑的护甲卸下，在理想状况下，除非是在准备迎接一场战斗或比武，否则坐骑不着甲。卸下皮革甲需要 15 分钟，金属甲则需要 30 分钟。装备护甲则需要双倍的时间。坐骑护甲的重量计入护甲和骑手的重量，所以你休想把穿着护甲的动物当做驮畜用！通常的做法是准备另外一匹坐骑驮着装备和物资。

当坐骑护甲被装备在天生的防御等级比护甲还要好的坐骑上时，坐骑护甲仍然可以使其获得一些好处，详细请参阅本章后面“护甲”中的解释。

除了马匹和大象，可能还有许多其他的坐骑可以装备坐骑护甲。飞行坐骑只能装备皮甲和魔法护甲。水生生物不能穿着正常的护甲，不过可能会存在有极为罕见的水生生物可用的魔法护甲。其他陆地生物都可以装备坐骑护甲，只要你的 DM 认为它们强壮到足以背负起护甲和骑手的重量。举例而言，很少有骆驼装备坐骑护甲。而大部分鸵鸟根本不可能装备护甲，因为它的腿部无法支撑住它的重量。

鞍座（Saddles）：有两种基本的鞍座，分别是骑乘用和运输用。骑乘鞍座有很多种，不过它们本质上都是用来载人的。如果你的 DM 将战役背景设定在了一个古代或中世纪早期，那么鞍座很可能是没有鞍镫的。这可以咨询你的 DM 来确定。运输鞍座是专门设计出来载物和装备的。运输鞍座唯一的承载限制就是动物的负重能力。

运输

轻快帆船：这种船航行于中世纪晚期或文艺复兴早期，哥伦布就是乘坐着这种船发现的新大陆（它应该只在中世纪后期的环境中被使用）。它通常有两三根桅杆并挂有方帆，不需要船桨。典型的轻快帆船长 70 英尺，宽 20 英尺。船员通常可以达到 30 至 40 人，标准排水量为 150 至 200 吨。

沿海航船：这种船也被称之为圆船，是一种环绕海岸航行的小型商船。它是帆船的一种，有两根桅杆和三角形的船帆。它长 60 至 70 英尺，宽 20 英尺。船舵通常挂在船的一端。船员有 20 至 30 人，载货量可以达到 100 吨。正常情况下这种船只有一个小艙楼。沿海航船速度慢，不适于长途航行，但是与桨帆船相比，它可以运载大量的货物且只需要更少的船员。

柯克船：这种船是圆船的加大升级版，能使冒险事业深入大海。和圆船类似，这种帆船有一或两根桅杆，不过船帆是方形的。它大概有 75 至 90 英尺长，20 英尺宽。船员只有 18 至 20 人。它通常只有一层甲板，艙楼置于船的前部。柯克船的载货量有很大的差距，不过平均下来都有 100 至 200 吨。

库拉赫：这东西是一种早期的原始船类。它是由木头和柳条编制的支架加上蒙上的一层厚厚的皮革制成的。这种船有一个桅杆，挂着个小方帆，不过通常是靠船桨前进而不是帆。库拉赫一般长 20 至 40 英尺。船员约为 6 至 8 个，它的载货空间有限，一般不会超过五吨。

龙头战船：最大的维京长船被称为卓卡或龙头战船。这种专为战争而生的巨船约 100 英尺长。虽然单桅可以加快战船的速度，但是战船的主要动力来源还是船桨。一般有 60 至 80 人排成几行负责船桨，每人一支船桨。其他的多达 160 人的海员用于强行登船和袭击船只。由于体积巨大，龙头战船不适于航海。实际上，这种船也没有多少多余的空间来安置日常用品（反正也不足以支撑 240 人的需求），龙头战船一般是靠着海岸过夜休息的。因为它的成本和有限的用途，龙头战船通常是由国王或其他统治者制造，而非用于运输之类的日常任务。

快速帆船：这种船可以算是最大的拜占庭式桨帆船。它虽然有一至两根桅杆和三角帆，但是它的主要动力来源是船上的 100 支船桨，左右两侧各有 50 支。这些船桨被划分为上部区和下部区两部分，下部区每个人一支桨，上部区每三个人一支桨。因此，船员总数约有 200 人。快速帆船大约有 130 至 175 英尺长，15 英尺宽，是一种非常细长的船。载货量约为 70 至 100 吨。

快速帆船既能用于战争也可以用于运输。作为军舰的快速帆船会在船的正前方吃水线以上刻有一只公羊。船楼在船头和船尾，船的中部则是放置火炮等武器的地方。货仓则成为了水兵的居住区。如果没有足够的人数，进攻这只艘船将会是非常危险的。快速帆船不适于远航，它通常航行在可以看见海岸线的地方。和所有的桨帆船一样，快速帆船在晚上将船停在岸边，因为船上的日常供应和宿舍是非常有限的。

盖伦船：这可能是 AD&D 游戏中可以使用的最大、最先进的帆船。它应该在文艺复兴的背景中才会出现。这艘由风帆驱动的船通常有 3 至 4 根桅杆。盖伦船一般都有三层全通式甲板（和船身等长且连续），船楼前后则分为两层。船身通常长 130 英尺，宽 30 英尺，船员总数约为 130 人。虽然盖伦船的载货量高达 500 吨，但它主要是用于军舰（现实中它们会装载一些超越了 AD&D 规则标准的火炮）。盖伦船可以很轻松的装载相当于它的吨位的人数，海盗几乎不可能捕获盖伦船。

大型桨帆船：在中世纪晚期的背景中，大型桨帆船是快速帆船的改进版。它比快速帆船要小一点，约 130 英尺长和 20 英尺宽。它的主要动力来源是 140 名桨手，辅助动力则是三根桅杆；这种组合给大型桨帆船提供了比快速帆船更高的速度和操控性。它的载货量有 150 吨。作为军舰的大型桨帆船前端有一只公羊，并且运载的是海军而非货物。和所有的帆船一样，大型桨帆船很少冒险开入开阔水域。暴雨天气不适于大型桨帆船远航，它会停在港口等等暴雨结束。

维京商船：这种船是在斯堪的纳维亚地区很常见的一种货船。它长 50 至 75 英尺，宽 15 至 20 英尺。有一根桅杆和方帆。在缺少风的情况下，船头和船尾的船桨可以提供比风帆更大的动力。船员数量为 8 至 14 人。它的载货量很小，只能装载 10 至 50 吨。但是相对来说，比较适合用于海上的长途航行（虽然不能称其很舒服）。它的平底使其可以在河流和河口中航行，且能够很容易搁浅。

长船：这是典型的维京战船。它们比维京商船要大，但是比龙头战船小。它有 75 英尺长，每边各有 20 至 25 支船桨。船员总数大概有 40 至 50 人，每支桨由一个船员负责。船有单桅和方帆。除了船员之外还可以承载 120 至 150 人。长船可以用于货运，但是它的载货量仅为 50 吨。然而它相当适合航海，并且在跨越海洋的时候几乎是必要的。

其他装备

神圣物品：神圣物品是所有与宗教崇拜相关的物品：星星，十字架，圣锤，念珠，膏油，圣酒，教典等等。但什么是神圣物品就要取决于你的角色所在的战役环境了。所有善良的神圣物品都会对亡灵或者其他的邪恶生物产生类似的效果，该效果需要由那些信仰与神圣物品相关的信徒使用才能产生。因此，圣徽和圣水的规则适用于所有类似的为牧师所制的类似物品。

因为其特殊的性质，神圣物品通常无法被购买。所有教派都倾向于保护他们信仰的象征物，防止它被滥用或者腐化。因此这些神圣物品必须通过地方教会的帮助才能获取。信仰的忠诚追随者并不难获取神圣物品，但罕见与不同寻常的物品依然需要正当的理由才能获取。必须有一个实际并明确的危险正在威胁该信仰，否则不可能会有人将神圣物品授予非信徒。

灯：附盖灯是一个标准的附有窗板和挂在两边的铰链的灯（半径 30 英尺光照）。它的光照投射向各个方向而非定向。牛眼灯仅有一个出光口，内部的另外一侧被抛光用来加强光亮（半径 60 英尺光照）。这两种灯都可以单手持有。一瓶灯油（一品脱）可以维持灯燃烧六个小时。

信标灯比较大，只能够被安置在船、马车、或其他大船的船头上。它和牛眼提灯差不多，不过照明范围更大（半径 240 英尺光照）。但是信标灯耗油极快，每瓶仅能燃烧两个小时。

锁：锁是相当早期就出现的东西（除了那些用了魔法的复杂锁）。所有锁都有一把大钥匙。密码锁在这时候几乎无人知晓。正如大多数的事物，也存在着较好而且非常复杂的锁，也有糟糕而特别容易被打开的锁。

放大镜：这东西更像是一个怪胎而非有用的工具。它不能提升视力，镜面也不平整，会对图像造成扭曲。但它可以在生火时用来替代火种和钢制的打火石。

商用天平：这是适合用来衡量重量的带有一根杆和碟子的东西。它的主要用途是称量货币——交易的常用选择。商人们都知道，货币可以铸小、磨掉一层、或镀金。唯一一套保证货币价值的方法就是通过称量和对照检查货币。在用外国货币购物或兑换时也需要用到它。当然，那些商人不是什么道德高尚的家伙，他们可以使用两套假的天平，一套用于出售的比标准更重的天平（让客户付更多的钱），一套用于购入商品的比标准更轻的天平（让自己付更少的钱）。在法制管理良好的地区，会有官员负责核实称量的准确性，然而这件事本身就是没有任何保障的。PC 们不如自己准备一个称量标准的天平来保护自己的权利。

火油：希腊火是所有可以在战斗中使用的高度易燃油的总称（就历史来看，希腊火是油和化学物质的混合，粘性极高且难以熄灭）。这些油高度易燃且携带时有点危险。一瓶燃烧的火油可以在第一轮造成 2d6 点伤害，并在第二轮造成 1d6 点伤害，然后被烧尽。灯油都是用于灯具，它没有什么特别大的爆炸性，不过可以为现有的火焰提供燃料。

望远镜：和放大镜差不多，不过望远镜明显比那个怪胎有用的多。通过它可以让视点稍微接近对象，虽然不多。想要更好的效果请选择魔法望远镜，它可以将视野中的图像放大 2 至 3 倍。

盗贼工具：这是一套对盗贼非常有用的工具。里面包括一把或多把万能钥匙，长长的金属拨片，长鼻钳，小手锯以及一个小楔子和锤子。再加上一些常用工具（比如撬棍），这些专业工具足以让盗贼完成他的工作。

水钟：这个巨大的物品可以很好的将时间精确在半个小时内。通过调节水钟使其流出几滴水便可以启动它。水钟可不是可被随身携带的东西。它必须有水源才能工作，否则就只能放着。这是个非常罕见的东西，它主要是娱乐富人和研究神秘知识的工具。社会中的绝大多数人都不关心具体的时间。

武器

武器列表给出了每种武器的价格，它还提供了其他的游戏信息。每种武器都是不同的，你的角色在购买或者获取每件武器的时候都应注意这里给出的详述。

武器尺寸：所有的武器都可以根据其尺寸而被归类为 S, M, L, G, 以及 H。尺寸约为 2 英尺或更小的武器是小型 (S) 武器；2 至 5 英尺长的是中型 (M) 武器；6 英尺或者更大的武器是大型 (L) 武器；巨型 (G) 武器和超巨型 (H) 武器不在列表内，因为通常只有食人魔、巨人和一些更加庞大的生物才会使用这些武器。它们可不是 PC 可以正常购买的武器装备！

角色可以随意挥舞任何与他的体型相符或更小的武器。这通常只需要一只手，除非是部分投射武器（比如弓和弩）。当然，角色也可以通过双手持握去使用比他的体型大一级的武器。不采用特殊手段（通常都是魔法）的角色无法使用超过这个尺寸限制的武器。

半身人德尔伯特（体型 S）可以毫不费力的挥舞短剑（尺寸 S）或者通过双手来持握挥舞长剑（尺寸 M），但是他用不了长柄砍刀（尺寸 L），因为这对于他来说这真的太大了。同样的，他可以使用短弓，但是无法使用长弓。

类型：武器可以根据类型来分为钝击 (B)，穿刺 (P) 和挥砍 (S)。这些类型用于确定护甲的类型调整（如果武器被使用）。武器对抗护甲类型的规则会在第九章：战斗中提到。

速率：武器的速率是用来衡量武器使用起来是否笨拙的相对度量。数字越低，武器就越轻，使用起来也越容易，武器速率将会在第 9 章：战斗中提到。

伤害：所有武器都能对任何小型和中型生物 (S-M)，以及大于人类体型的生物 (L) 造成额定的伤害。

火绳枪：在你购买这种武器之前请先询问你的 DM 是否能够购买。火绳枪是滑膛枪的早期形态，这种枪械对于使用者和它的攻击目标来说是同样危险的。想要使用火绳枪，你必须准备火药、铅弹、以及缓燃的火柴或细绳。这些东西可能并非能够通过正常交易获取（在这些规则中，火药被视为魔法物品）。这种武器每 3 轮才能射击一次，并且角色在填装铅弹的时候不能遭受攻击，否则填装会失败。当火绳枪开火时，其射程惩罚双倍计算。

如果火绳枪的攻击检定掷出了 1 或 2，火绳枪因为武器回火而将对枪手造成 1d6 伤害。如果火绳枪被污垢阻塞，它在清理干净之前将不能继续被使用。清理火绳枪一般需要 30 分钟。当火绳枪成功命中时，它通常是在 1d10 的范围中造成 1 到 9 点伤害。若掷出一个 10，那么你就可以额外把一个 D10 加入伤害值。每次掷出一个 10，你就可以再掷一次伤害骰并将结果添加到之前的总数上。因此，在极其罕见的情况下，一发铅弹可能会造成 37 点伤害，比如连着三次出 10，然后又出了一个 7。火绳枪造成的伤害永远不会得到高力量属性的调整。

弓：世界上有各种形状与大小的弓。弓力是由它的拉力来衡量的。拉力越大，拉弓所需要的力量的则更大。因此，力量属性较高的角色可能会在使用弓的时候得到伤害和命中奖励³（假设角色选择了一张弓力更强的弓）。同样的，力量属性较低的角色在使用弓时会承受惩罚（除非他们去使用弓力较弱的弓，否则根本不可能将弓拉满）。弓力鲜少让角色无法使用这把武器，而仅仅是让角色无法发挥其最大效果。对角色力量真正的挑战是给弓上弦——给强健英雄的弓上弦对凡人来说或许根本是不可能做到的事情（比如奥德修斯的例子）。

一般来说，弓力较强的弓不会比普通的弓更加昂贵。但是，那些可以适应战士超凡力量 (18/01 或更高) 并从而使其获得奖励的弓通常都是定制的，成本通常是正常价格的 3 至 5 倍。那些没有超凡力量的家伙很难拉开这种弓并且发挥出它的最大威力，这些角色必须通过一个成功的弯杆/举门检定来开弓射箭（同样地，你可以参考奥德修斯的家人给追求者的考验）。

所有长弓的箭矢都被分为两种，较轻的猎箭和较重的束箭。猎箭的射程较远，通常用于狩猎。束箭有较为有力的金属箭头，但是射程变短了。它们经常在战争时期被使用。

弩：力量的奖励和惩罚不适用于弩，因为这是纯粹的机械装置。手弩可以很轻松的单手持握并瞄准目标射击。轻弩，又被称为弹簧弩，还安装有一个附带手摇杆的矢匣。重弩，也被称之为劲弩，必须用

³ 原文为 “Thus, it is possible for characters to have bows that grant them damage bonuses for high Strength”，未提及“关于命中的奖励”，但根据后面战斗章节部分的攻击上的调整值所述，高力量角色还可能在使用弓时获得命中奖励（同样地，这需要一张弓力更强的弓）。

机弩（一种绞盘或杠杆）才能拉开它的弦并准备射击，需要有一只脚在机弩上才能用来上弦。不同的弩需要用不同的弩矢。

骑枪：不同的骑枪根据其尺寸和坚固度而被区分开。骑手只能使用和马同一类型或更小的骑枪。例如，一个骑着轻型战马的人不能使用重骑枪攻击，因为反冲力会将他和他的马击倒！此外，重骑枪和比武用骑枪要求骑手稳固的坐在鞍座上，并将脚放在马镫上。比武用骑枪是重骑枪用于比武中的版本，它的设计目的是防止杀死对手。骑枪的前段有一个削平的钝头用于减少造成伤口的几率。当然，并非事事都会如人所愿，就算如此仍然会有造成伤害的可能性存在。

捕人叉：这是一种高度专业化的长柄武器，用来捕捉不能直接杀死的人。它包括一根长杆和安置在端部的由弹簧操控的尖锐钳爪。受害者会被钳爪套住肢体，然后扣在里面。捕人叉只对人类体型的生物有效。目标的 AC 始终被视为 10，调整值基于敏捷。如果成功命中，则目标被抓住。被抓的人失去所有盾牌和敏捷奖励，并且使用者还可以推拉受害者。推拉受害者会导致他每轮自动受到 1d2 点伤害，并且拉扯他还可能有 25%的几率使其摔倒。受害者可以通过一个成功的弯杆/举门检定脱离套索，不过这会使他受到 1d2 点伤害。一种较为常见的策略是用捕人叉套住骑兵坐骑的脚，然后将它们拖倒在地。

长柄武器：长柄武器在古代和中世纪时期都是一种受欢迎的武器种类。它们的长度是一个很明显的优势，并且对于农民来说它们也是一种相对来说较易使用的武器。因此，诞生了各种不同尺寸和形状 of 长柄武器。由于它们的数量众多，对于长柄武器的命名没有太多标准的系统可以使用。在 AD&D 游戏中使用的这些长柄武器的名称可能在其他地方是应用于其他武器的。

由于它们的长度，长柄武器几乎都是步兵武器，并且需要双手持握。这些武器的使用者几乎总是那些普通的农民和士兵，他们缺乏马匹和重甲，需要一些武器以将对面的骑士拒离开来。因此，大多数长柄武器都是在密集编队中使用，营造出尖锐并恶毒的刀刃丛林，以保证没有任何骑士会蠢到向其冲锋。

锥枪：本质上来讲，这是一柄有着锥形枪头的长达 12 至 20 英尺的长矛。锥枪在文艺复兴时期是一种非常受欢迎的武器。由于有人在前面支撑，人们可以密集排列编队，并且让后面的几排进行反击。枪兵团因此成为了强大的军队。不过，一旦开始接近战，他们就只能放弃笨重的锥枪，用短剑去战斗。

长柄砍刀：这是最简单的长柄武器之一，长柄砍刀是一种细长的战斧。一个弯曲的大斧头安装在一根长达 5 至 8 英尺的长杆上。长柄砍刀的前身很有可能是务农的工具，而且它也很受农民的喜爱。与矛相比起来，长柄砍刀的缺点是需要更大的空间挥动。

鸦啄战锤：这是中世纪晚期和文艺复兴早期的上层阶级所使用的一种高度专业化的武器。鸦啄战锤是一种早期的专门对付板甲并可以穿透它的武器。尖锥可以用来穿透板甲，锤子另一侧则可以赐予敌人沉重的一击。还配有短刀刃用来对付无甲和无助的敌人。这种武器约有 8 英尺长，由于武器依赖于冲击力，所以需要相当大的空间挥动。

倒钩戟：这是一把外貌非常奇诡的组合武器，它源于很常见的钩镰。这种武器有一根 7 至 8 英尺的长杆，长杆上有一个沉重的刀刃，刀刃的背部和顶端都附有突刺或倒钩，因此它有好几种不同的使用方式。不过和其他长柄武器一样，它需要很大的空间才能使用。

战镰：这种武器源于镰刀和长杆大镰刀，战镰是一柄 6 至 8 英尺长的长杆，有一个很长并向内弯曲的刀刃。它可以用来削砍或者穿刺，尽管弯曲的刀刃使它的穿刺效果不怎么样。这种武器的优势在于，农民可以很方便将手中的镰刀换成战镰并运用在战争之中。

叉状战镰：这东西是对于战镰的改进，它把一个长叉加在了刀刃的背部，据说这提高了武器的穿透力。但它依然是没什么效率的武器。

长柄宽刃刀：这种一种最基础的长柄武器，它将一个单刃刀装在一根 8 至 10 英尺长的长杆上。虽然不是什么很好用的武器，但是它还算比较容易制造和使用。刀刃一般都会突出以增加切割面积，直到它几乎与斧头之类的差不多为止。

刀状战戟：这种组合武器是在刀刃的后面加了个尖刺或钩子。理论上来说，这增强了武器的实用性，但是实际效果还有待验证。

战戟：战戟被认为是薙刀的泛生，它有着一个精致并沉重的弯曲刀刃。虽然简单好用，但是实际作用却不是非常好。

斧状战戟：这种武器将一个修改过的斧刃加装在一根长达 8 英尺的长杆上。刃顶端逐渐变细形成一个尖刺和刀刃背部的尖刺一样，用于穿透护甲。有时尖刺被换成倒钩用于把骑手拉下马。

长戟：这东西是续锥枪和倒钩戟之后的中世纪最流行的武器之一。把大斧刃固定在一根 7 至 8 英尺的长杆上，斧刃与长杆略微形成了一定的角度，这样可以发挥出最大的效果。刃的顶端逐渐变细，最终类似于长矛或者锥枪。刃的背部则是用来破甲或将骑手拉下马的钩子。长戟本来是为了对付骑兵设计的，但是它的这个定位却不是很成功，因为长度太长需要相当大的空间去挥动。但是长戟在对抗长枪方阵中找到了新用途。当主攻方向被阻挡时，就会派出戟手去打击敌人的侧翼。武器过长的长矛兵对于这种肉搏战几乎毫无防御力。

钩镰枪：这种组合武器是试图改进战镰的结果。一个反钩在刀刃的背部，据说可以用来把骑兵拉下马。和战镰一样，这不算什么很成功的武器设计。

首蓆战锤：这种武器类似于鸦啄战锤。它有一根长达 10 英尺长的长杆，常常亮相于普通士兵的手中。和鸦啄战锤一样，首蓆战锤的主要目的也是用来击穿敌人的护甲。顶端的重锤还可以用来拖延骑兵的前进。

军用叉矛：这是一种简单的务农工具的变体。它类似于将干草叉放在一个更长的杆子上，再固定并且拉直的尖齿，使其能在运用于军事时达到不错的效果。如果需要切割什么的话，通常会将叉和其他武器组合。

牛舌枪：比锥枪短，但是比矛长，牛舌枪是一种将宽阔的矛头装在 8 英尺长杆上的枪。两个较小的刃从主刃的底部突出，用来提高伤害和卸除对方武器。因为它是一柄捅刺用的武器，所以可以在密集的队形之中使用。

三叉矛：这种武器非常像牛舌枪，但是不同之处在于主刃更薄，附刃更像是叉的尖头。使用者可以用其套住对方的武器或穿透敌人的护甲。

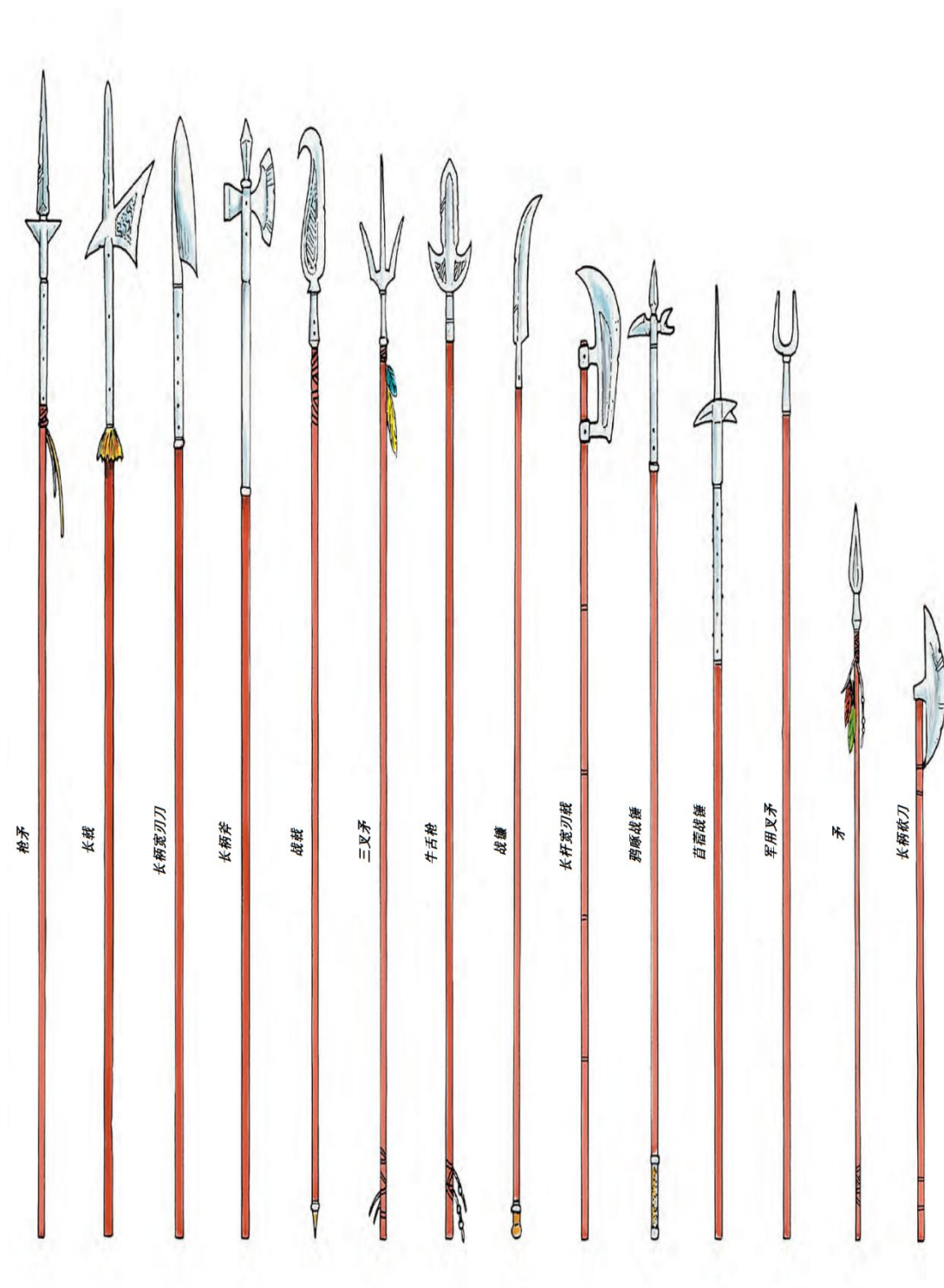
枪矛：枪矛是普通的矛的变体。不过杆增长到 8 至 10 英尺，并且在侧面加装刀刃。有些枪矛会将刀刃做成钩刃，在将武器拉出伤口时增加伤害。这种钩刃还能卸除对方的武器或压制对手。

长杆宽刃戟：长杆宽刃戟类似于长戟。算是斧和刀的变体。长杆宽刃戟比一般的那种绑在长杆（7 至 8 英尺）顶端的刀要小一点。这种武器非常受欢迎，因为简单易学。它们也被称之为洛哈伯战斧（Lochaber axe）。

刑鞭：这种恶毒的武器是在短鞭上多加几条皮鞭。每条皮鞭都镶嵌上金属倒钩，可以造成可怕的伤口。这种鞭子一般用于执行刑罚。

混种剑：这种剑在尺寸和重量上类似于长剑，但它有着较长的剑柄。混种剑既可单手持用也可双手持用，不同的持用方式会有不同的攻速和伤害。如果是双手持用，那么你的角色就不能使用盾牌。

镰剑：这把武器源于埃及。普通的镰剑通常会有一段约有 6 英寸的剑柄，并且配有护手。它的刀刃从护手处开始延伸而出，约 2 英尺长。由于刀刃是镰刀状的，因此额外增加的 2 英尺只是使总长度至增加了 1½ 英尺。这使镰剑显得很笨重，难以正常使用，并且力气恢复起来也比较缓慢，尤其是在你的一次攻击没有击中敌人之后。它的镰刀状部分可以用来卡住对手的武器，或是把对手的武器卸开。



护甲

你的角色可以购买任何容许使用的护甲。护甲是那些时刻处于危险和暴力的冒险生涯中的人们用来提高生存能力的最容易、最廉价的方式。显而易见，角色所穿戴的护甲越好，受到伤害的可能性也越低。护甲为角色提供的防护程度以防御等级（AC）来衡量，AC 越低则防护的越完善。表格 46 列出了所有护甲的数据。

| 表格 46：防御等级值 | |
|-------------|-------|
| 护甲类型 | 防御等级值 |

| | |
|------------------------|----|
| 无 | 10 |
| 只有盾牌 | 9 |
| 皮甲或衬甲 | 8 |
| 皮甲或衬甲+盾牌，镶嵌皮甲或锁环甲 | 7 |
| 镶嵌皮甲或锁环甲+盾牌，鳞片甲，鳞甲或毛皮甲 | 6 |
| 鳞甲或毛皮甲+盾牌，链甲 | 5 |
| 链甲+盾牌，板条甲，带甲或青铜板甲 | 4 |
| 板条甲，带甲或青铜板甲+盾牌，板甲 | 3 |
| 板甲+盾牌，野战板甲 | 2 |
| 野战板甲+盾牌，全身板甲 | 1 |
| 全身板甲+盾牌 | 0 |

虽然历史上有一些不同种类的护甲仍然有争议，但这里包括了任何知名与尚待确认的护甲。但是，基于你的 DM 设定的战役背景，可能并非所有的护甲都是可以使用的。比如，全身板甲明显不可能给在古希腊背景下的角色使用。

带甲：这种护甲是将层叠的金属甲片与皮革和链甲制造的背衬缝合而成的。一般来说，条带仅覆盖着较为脆弱的部分，而锁环和皮革用来维持关节处的灵活性。护甲的重量通过皮带与带扣而大致地均匀分布。

镶片甲：这件护甲是在一层帆布或皮革外缝或铆接上一层小型金属甲片而制成的。由于金属甲片之间必须隔开，因此它非常不灵活且缺乏对关节的足够保护。

青铜板甲：这种板甲是由较软的青铜与链甲、镶嵌甲、以及皮甲和衬甲组合的产物。比起铁甲它既容易制造也足够便宜，但是防护性能较差。一大片胸甲板及其他金属板保护了躯干，但是必须用其他材料保护关节以及身体的活动部位。它不是中世纪晚期和文艺复兴时期的重装骑士所穿的那种全身板甲。

链甲：这件护甲是由环环相扣的金属环构成的。通常都会在护甲下面加上一层夹棉填充物，用来减轻擦伤与冲击的伤害。在重要部位通常会垫上好几层纤维。这种护甲可以抵抗打击，并且吸收冲击力。大多数链甲的重量都要承受在肩上，长时间穿着它会令人很不舒服。

野战板甲：这种护甲是全身板甲中最常见的一种，铆接和链锁起来的金属板覆盖了使用者的全身。它包括了手套，长靴，以及护面头盔。护甲下必须要穿戴一层厚厚的衬垫。由于这套护甲的重量均匀的分布在全身，因此它只会稍微影响活动。除了花费巨大以外，这种护甲的主要缺点还有密不透风和穿脱所花费的时间的问题（请参阅“护甲的装备和脱卸”一节）。板甲的每个部件都只能连接在使用者穿着的主甲上，虽然掠夺过来的部件可以进行调整以适应其他主甲（除非这种调整让人感觉非常荒谬，比如把半身人的护甲部件调整装在人类的护甲上。）。

全身板甲：这是中世纪晚期和文艺复兴时期最引人注目的哥特式风格的护甲。这件护甲的每一部分都被完美的铸造与链接。所有的部分都环环相扣，并且带着一点角度用以偏转攻击。护甲的表面通常有着华美的蚀刻纹绘和镶嵌上去的金属。这种护甲的每个部件都是为使用者定制的，掠夺来的护甲仅有20%的几率可以找到尺寸差不多的新主人。护甲下一般会有衬甲或链甲覆盖，重量被平均分布在全身。这种护甲是闷热、笨拙而且昂贵的。由于这些因素，它往往被用于阅兵式和胜利庆典，而非实战。

毛皮甲：这种护甲是用厚皮生物的皮革（比如大象）或普通皮革多层叠加鞣制制成的。毛皮甲的皮革很硬并且难以揉折。

皮甲：这种护甲是将皮革放入沸腾的油中淬硬，然后经过后加工制成的胸甲和肩甲。护甲的其余部分比较灵活，部分是较软的材料制成的。

衬甲：这是最简单的护甲类型，用布和夹棉叠加击打制成。它往往会在使用了一段时间之后充满了汗味、污垢、虱子和跳蚤。

板甲：这种护甲是由保护要害部位的链甲或镶片甲连接重甲而成的（胸甲，臂甲，护膝，手套，护肘和其他部分）。被带扣连接的护甲的重量平均分布在全身。这是最常见的一种重甲。

锁环甲：这种护甲是链甲早期（并且效果不好）的形式，金属环直接被缝制在皮甲上，而不是隔层填充（历史学家们还在争论这种护甲是否真的存在）。

鳞甲：这件护甲是在皮革制的外套和绑腿（或者是个甲裙）上覆盖数层甲片，如同鱼的鳞片般。

盾牌：在防御特定数量的攻击时，任何盾牌都能够为你的角色提供 1 点或者更多的 AC。盾牌只能用来保护使用者的正面和侧面。从后方和后侧翼袭来的攻击则无法被阻挡（但也有例外，比如你将盾牌背在后背上可以用来阻挡后方袭来的攻击）。盾牌的类型是根据角色的大小决定的。因此，一个人类使用的小型盾牌对于地精来说就是中型盾牌。

小圆盾是一种绑在前臂上的小盾牌。弩手和弓箭手可以毫无影响的带着它。它的大小足以让使用者每混战轮防御一次攻击（使用者自己选择），这会使角色 AC 提高 1 点。

小型盾牌可以被绑在前臂上或用手把柄拿着。它的重量轻，所以容许使用者用装备盾牌的手持用其它物品（虽然依然不能使用武器）。它可以用来防御两次来自正面的攻击。

中型盾牌的装备方式和小型盾牌一样。其重量让使用者持盾的那只手无法用于其他行动。中型盾牌可以用来防御所有来自正面和侧面的攻击。

塔盾是一种几乎和人差不多高的巨大盾牌。它必须被牢固的绑在前臂上，并且持盾手任何时候都要握住盾的把柄。塔盾给使用者提供了很多保护，使用者在对抗从正面和两侧袭来的近战攻击时提升 1 点 AC，并在对抗同样情况下的远程攻击时提升 2 点 AC。这种盾牌非常沉重，如果有人用它，DM 可以考虑开放可选的负重规则。

板条甲：这种护甲的真实性依然有待考证。据说这种护甲是由垂直的窄条铆接而成，带有布料或皮革的衬垫。因为甲片没有弹性，所以关节是由链甲来提供保护。

镶嵌皮甲：这种护甲是由皮甲（不同于一般的皮甲那样做硬化处理）经过密布的金属铆钉加固制成的。它与镶片甲在某些方面非常相似，不过金属片之间的间隔要比镶片甲大的多。

除了上面所列出的护甲类型，你的 DM 也可能开放一些由稀有或者特殊的材料制成的护甲。当你需要了解这些特殊护甲时，你的 DM 会告诉你，但你的角色在开始时能买得起这些特殊护甲的可能性是极低的。

护甲尺寸

装备列表中列出的价格是什么普通玩家种族购买护甲（包括合适的头盔）的标准价格。虽然因为半身人比人类小，需要较小的护甲，但还是有一些可以满足这类特殊需求的护甲工匠。因此，半身人护甲和人类护甲的价格相同。非标准尺寸和形状的护甲则贵更多，必须定制才行。这些东西也不是可以在地方商店买得到的！

玩家们也得注意在冒险中发现的护甲上一任主人是谁。和人类体型相同的角色或许可以穿上豺狼人的护甲，但半身人就无法穿上它了。同样的，巨人的护甲是任何人都无法使用的。

如果使用了可选的负重规则，那么护甲的尺寸也会影响护甲的重量。上表中列出的重量仅仅是人类体型（中型）的护甲重量。小型护甲的重量是标准的一半，而大型护甲则要比标准的要重 50%。

护甲的装备和脱卸

有的时候，角色知道如何快速穿脱护甲是一件很重要的事情。任何时候都有可能发生突发事件与意外。很多人会选择在夜晚突击，而那些围着篝火陷入梦乡的人很可能会想要在冲锋陷阵之前穿上他们的护甲。一个角色在河边滑倒，他沉重的护甲会像石头一样将他拉入水底。他在溺毙前极力想要摆脱它。他需要多长时间？

护甲的装备时间取决于它的制作。那些作为一个整体的护甲，例如皮革外衣、罩袍、链甲只要略有帮助便可以通过 1 轮装备上（金属物品则要 2 轮）。如果没有帮助，时间加倍。由各种独立的部件组成的护甲在有帮助的情况下则需要 1d6+4 轮。如果没有帮助，则所需的时间是三倍。在任何情况下都假设这个时间是包括穿上了合适衬垫的。

有时角色非常匆忙，因此护甲的装备草草了事。比如带扣没有系上，衬垫没有调整好之类的。一个整体的护甲能够在 1 轮内匆忙穿上，该护甲所提供的 AC 会比正常情况下差 1 点（但不会低于 8）。因此，一个战士在匆忙地穿上了他的镶片甲（AC 6）并以 7 的 AC 进入战斗。匆忙穿上有散装部件的护甲（如板甲）时，角色的 AC 每轮都会被提高 1 点（最多 10 点）。一个战士可以花三轮的时间来匆忙穿上他的板甲，这会在战斗前使他的 AC 变成 7。

脱卸护甲是一件非常快的事情。大多数护甲都可以在 1 轮内被脱卸。组合型的护甲（尤其是全身板甲）需要 1d4+1 轮才能脱卸完毕。不过，如果角色愿意剪断带扣和扭弯插脚，这种护甲则能够以上述一半的时间脱卸（先骰 1d4+1，然后除以 2，有小数则进一）。

角色与天生防御

有些生物天生的 AC 便优于某些类型的护甲（例如马的 AC 是 7）。但是这些生物依然可以从比他们的天生 AC 差的护甲上受益。如果护甲的 AC 等于或差于该生物的 AC，那么该生物的 AC 得到 1 点奖励。

例如，马的天生 AC 是 7，皮甲的 AC 是 8，要比马的天生 AC 差。但如果装备了皮甲马铠，那么它的 AC 变为 6，因为马从皮甲上获得了额外的保护。

负重（可选规则）

让你的角色拥有一切是一种自然的欲望。你总希望你的角色能够在他需要的时候能够在口袋里拿出他所想要的东西。但令人遗憾的是，你的角色可以携带的道具量是有限的，而他的马、骡子、大象或其他驮畜也一样，这个限度是由负重所决定的。

负重的计量单位是磅。角色负重的简单计算方法是将装备的总重量算出，如果有穿衣物则再加五磅。将得到的结果与角色的负重能力进行对比，以确定负重的影响。总的来说，角色携带的重量越多，角色走得就越慢，他在战斗中的表现就越差。

基础负重（竞赛规则）

负重分为五个等级：无负载，轻负载，中负载，重负载和超重负载。

为了计算你的角色的负重状态，首先要计算出其所携带装备的总重量（包括他所穿着的 5 磅重衣物）。然后在表格 47 中找到与你的力量值相应的那一行，你就可以知道你角色的负重等级。

使用表格 49 来计算出角色的坐骑或驮兽的负重能力。

当你的角色携带着恰好相当于表格 47 所列出的负重上限时，角色的速度会被限制至每轮 10 英尺，如同他在重负载下蹒跚前进。

| 表格 47：角色负重 | | | | | | |
|------------|------|-------|-------|-------|--------|------|
| 角色力量 | 无负载 | 轻负载 | 中负载 | 重负载 | 超重负载 | 负重上限 |
| 2 | 0-1 | 2 | 3 | 4 | 5-6 | 6 |
| 3 | 0-5 | 6 | 7 | 8-9 | 10 | 10 |
| 4-5 | 0-10 | 11-13 | 14-16 | 17-19 | 20-25 | 25 |
| 6-7 | 0-20 | 21-29 | 30-38 | 39-46 | 47-55 | 55 |
| 8-9 | 0-35 | 36-50 | 51-65 | 66-80 | 81-90 | 90 |
| 10-11 | 0-40 | 41-58 | 59-76 | 77-96 | 97-110 | 110 |

| | | | | | | |
|----------|-------|---------|---------|---------|---------|-----|
| 12-13 | 0-45 | 46-69 | 70-93 | 94-117 | 118-140 | 140 |
| 14-15 | 0-55 | 56-85 | 86-115 | 116-145 | 146-170 | 170 |
| 16 | 0-70 | 71-100 | 101-130 | 131-160 | 161-195 | 195 |
| 17 | 0-85 | 86-121 | 122-157 | 158-193 | 194-220 | 220 |
| 18 | 0-110 | 111-149 | 150-188 | 189-227 | 228-255 | 255 |
| 18/01-50 | 0-135 | 136-174 | 175-213 | 214-252 | 253-280 | 280 |
| 18/51-75 | 0-160 | 161-199 | 200-238 | 239-277 | 278-305 | 305 |
| 18/76-90 | 0-185 | 186-224 | 225-263 | 264-302 | 303-330 | 330 |
| 18/91-99 | 0-235 | 236-274 | 275-313 | 314-352 | 353-380 | 380 |
| 18/00 | 0-335 | 336-374 | 375-413 | 414-452 | 453-480 | 480 |

具体负重（可选规则）

你能携带的负重上限被你的力量值决定且在表格 47 中被列出。

基础负重规则给出了负重的基本等级，然而它并不能给出细微的差别。有些玩家和 DM 们也许会觉得仅仅只是增加了一磅的重量就让角色的负重等级突然恶化一级是不合理的。他们可能要使用以下的可选表格：表格 48 给出了同时间内每个因素所减少的角色移动力。

为了确定你的角色在特定负重下的移动力（详见第十四章：时间和移动），请参照表格 48 和角色的力量值而找到对应的行中大于你当前负重的磅数。在该行顶部的两行是基础移动力。基础速度为 12 的角色使用上面的那行，而基础速度为 6 的角色则使用下面的那行。在该序列中与顶部两行对应的数字就是你的角色在调整后的移动力。

塔洛斯（拥有 12 基本速度的人类）拥有 17 点力量且携带着 140 磅的行李。先看 17 力量对应的那一行，在 133 之后找到第一个比 140 大的数字：145。在此列顶部的数字是调整后的移动力：7。他可以再多携带 5 磅装备（总计 145 磅）而继续保持这个速度，又或者丢下 7 磅装备（至 133 磅）以使他的速度提高到 8。

| 表格 48：调整移动力 | | | | | | | | | | | | |
|-------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 基础移动 | 调整移动力 | | | | | | | | | | | |
| | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 力量值 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | — | 2 | — | — | 3 | — | — | 4 | — | — | 5 |
| 3 | 5 | — | 6 | — | 7 | — | — | 8 | — | 9 | — | — |
| 4-5 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 6-7 | 20 | 23 | 26 | 29 | 32 | 35 | 38 | 41 | 44 | 47 | 50 | 53 |
| 8-9 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 89 |
| 10-11 | 40 | 46 | 52 | 58 | 64 | 70 | 76 | 82 | 88 | 94 | 100 | 106 |
| 12-13 | 45 | 53 | 61 | 69 | 77 | 85 | 93 | 101 | 109 | 117 | 125 | 133 |
| 14-15 | 55 | 65 | 75 | 85 | 95 | 105 | 115 | 125 | 135 | 145 | 155 | 165 |
| 16 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 | 180 |
| 17 | 85 | 97 | 109 | 121 | 133 | 145 | 157 | 169 | 181 | 193 | 205 | 217 |
| 18 | 110 | 123 | 136 | 149 | 162 | 175 | 188 | 201 | 214 | 227 | 240 | 253 |
| 18/01-50 | 135 | 148 | 161 | 174 | 187 | 200 | 213 | 226 | 239 | 252 | 265 | 278 |
| 18/51-75 | 160 | 173 | 186 | 199 | 212 | 225 | 238 | 251 | 264 | 277 | 290 | 303 |
| 18/76-90 | 185 | 198 | 211 | 224 | 237 | 250 | 263 | 276 | 289 | 302 | 315 | 328 |
| 18/91-99 | 235 | 248 | 261 | 274 | 287 | 300 | 313 | 326 | 339 | 352 | 365 | 378 |
| 18/00 | 335 | 348 | 361 | 374 | 387 | 400 | 413 | 426 | 439 | 452 | 465 | 478 |

负重与坐骑（竞赛规则）

表格 49 的“基本移动力”列出了各种动物在保持其正常速度的情况下可以负重上限。动物最多可以负载其正常负重的两倍，但这会导致它的移动力大幅度下降（如后面两列所示）。计算动物的负重时不要忘了把骑手的重量计算入内！

| 表格 49：动物的负重能力 | | | |
|---------------|---------|-----------|-------------|
| 坐骑 | 标准移动力 | ½移动力 | ¼移动力 |
| 骆驼 | 0-330 磅 | 331-500 磅 | 501-660 磅 |
| 狗 | 0-15 磅 | 16-20 磅 | 21-30 磅 |
| 大象 | 0-500 磅 | 501-750 磅 | 751-1,000 磅 |
| 拉车用马 | 0-260 磅 | 261-390 磅 | 391-520 磅 |
| 重型战马 | 0-260 磅 | 261-390 磅 | 391-520 磅 |
| 轻型战马 | 0-170 磅 | 171-255 磅 | 256-340 磅 |
| 中型战马 | 0-220 磅 | 221-330 磅 | 331-440 磅 |
| 骑乘用马 | 0-180 磅 | 181-270 磅 | 271-360 磅 |
| 骡子 | 0-250 磅 | 251-375 磅 | 376-500 磅 |
| 阉牛 | 0-220 磅 | 221-330 磅 | 331-440 磅 |
| 牦牛 | 0-220 磅 | 221-330 磅 | 331-440 磅 |

除了已知的重量限制，你的角色需要有办法来携带他所有的装备。在表格 50 中给出了不同容器的容量。

| 表格 50：装载容量 | | |
|------------|-------|-----------------|
| 物品 | 重量上限 | 体积 |
| 背包 | 50 磅 | 3 英尺×2 英尺×1 英尺 |
| 篮子，大型 | 20 磅 | 2 英尺×2 英尺×2 英尺 |
| 篮子，小型 | 10 磅 | 1 英尺×1 英尺×1 英尺 |
| 腰包，大型 | 8 磅 | 6 英寸×8 英寸×2 英寸 |
| 腰包，小型 | 5 磅 | 4 英寸×6 英寸×2 英寸 |
| 木箱，大型 | 100 磅 | 3 英尺×2 英尺×2 英尺 |
| 木箱，小型 | 40 磅 | 2 英尺×1 英尺×1 英尺 |
| 麻袋，大型 | 30 磅 | 2 英尺×2 英尺×1 英尺 |
| 麻袋，小型 | 15 磅 | 1 英尺×1 英尺×8 英寸 |
| 鞍袋，大型 | 30 磅 | 18 英寸×1 英尺×6 英寸 |
| 鞍袋，小型 | 20 磅 | 1 英尺×1 英尺×6 英寸 |

魔法护甲与负重

魔法护甲的特殊性质之一就是它对负重的影响。虽然魔法护甲似乎和普通护甲一样重，但是魔法护甲的重量适用于角色的负重限制而并不适用于对移动和战斗的阻碍影响。从本质上来说，魔法护甲和普通护甲的重量是相同的，但它并不限制或阻碍它的使用者。

吟游诗人格瓦找到了一套+1 链甲。当举起这件护甲时，他发现这件护甲大约重 60 磅。格瓦已经携带了 50 磅的装备，而在穿上这套护甲之后他便携带着 110 磅的装备。格瓦的力量为 12，这意味着他只能再携带 30 磅的装备。但是，在计算他的负重对移动力的影响时，格瓦被视为只携带着 50 磅的装备——魔法护甲的重量不计。此外，他不会因为链甲的重量而受到任何战斗惩罚。

负重的影响

负重有两个基本的影响。首先，它降低了角色的移动力。如果使用了负重等级规则。无负载表示它没有对角色的移动力造成影响，轻负载会减少 1/3 的移动力（往下取整），中负载会减少 ½ 的移动力，

而重负载会减少 2/3 的移动力，超重负载则会把移动力降低至 1。如果使用了具体负重的可选规则，该角色的移动力被降低至表格 48 所示的数值。移动力决定了你的角色在一轮/回合/小时/天内能移动的距离。随着移动力降低，你的角色会走得越来越慢。详见第十四章时间与移动的“移动”部分。

负重还会降低你的角色的战斗能力。如果角色的移动力被负重降低至 $\frac{1}{2}$ ，那么他在攻击检定上承受-1 惩罚。如果他的速度被降低至 1/3，攻击惩罚提高到-2 且 AC 承受额外的+1 惩罚。如果角色速度被降低至 1，他的攻击惩罚为 4，且 AC 的惩罚为+3。显然，对于一个身缠重负的角色来说，在进入战斗前丢下他的大部分装备才是明智之举。

第七章：魔法

法术是 AD&D 游戏中玩家角色能够自由使用的最强大的武器之一。玩家角色可以通过法术来控制地震，从天空中唤来闪电，治愈触目惊心的伤口，掷出能够爆炸的火球，创造由岩石、火焰或坚冰构成的护壁，或者知晓被埋藏已久的秘密。当然，这些只是当玩家角色精通了法术这门怪异的学问之后能做到的事情中的寥寥几件而已。

并非每个角色都能施展法术。根据角色所要施展的法术的种类，这种能力需要一定程度的资质。最能够精通法师法术的是那些拥有敏锐的才智以及漫长的学习所需的耐性的人，而祭司法术要求内在的平静、信仰和对自己职业的极度的投入。

在一个奇幻战役当中，绝大多数的人都没有这种天赋，或者从来没得到过发展它们的机会。一个面包师或许是个头脑灵气的家伙，但他就像他的父亲那样已经把这辈子花在学习烤面包的技术上了；在他的人生中根本没有多余的时间去研究那些古老的书本和皱巴巴的卷轴。一个努力工作的平民可能会虔诚而诚实地侍奉他的信仰，但他没有时间去接受成为祭司所需的那些冥思和学究式的训练。所以，只有极少数的幸运儿同时具备学习施法这门神秘知识的能力和条件。

有一些角色职业拥有着有限的施法能力。游侠因其与自然的紧密联系而能够施展一些法术，但他只能选择和他的自然倾向相符的法术。圣武士因其奉献和谦逊而能够使用一些祭司法术。吟游诗人的运气、偶然、好奇心和毅力让他们能够使用一些法师法术；也许他是通过说服某个孤独的法师而使其泄露自己的秘密。

无论法术的来源为何，所有的法术都被大致分为法师和祭司这两类。尽管某些法术会同时出现在这两个类别当中，但总地来说，这两个类型在法术的取得、储存和施展上面都有所不同。

法师法术

法师法术涵盖了各种简单实用的法术乃至强而有力的魔法。作为一个整体，法师法术并没有一个单一的主题或者目的。它们中的绝大多数都是由古代的法师们为了各种各样的目的而被发明出来的。有些法术只是为了在普通人的日常生活中提供帮助，而另一些则为冒险者们提供了生存所需的力量和火力。有些法术使用起来相对简单、安全（以魔法所能达到的安全程度来说）；其他的法术则更为复杂，对于鲁莽轻率者和粗心大意之人充满了危险和诱惑。最好的法师法术或许就是威力强大而反复无常的祈愿术；它代表了施法的缩影——让现实在法师的意愿面前改变，仅仅因为他希望如此。然而，达到能够习得这个法术所需的出神入化的程度是一条极为漫长而艰难的道路。

尽管魔法能够为某些角色所用，但他们充其量也只是隐约地理解了魔法的运作而已。关于魔法的力量从何而来的理论有很多种，其中最被广为接受的观点就是，构成了法术的言语、姿势和材料形成的某种神秘的组合，通过某种方式触动了一些异次元能量源泉，以至相应地导致了预期的效果。某种程度上，法术的成分——这些言语、姿势和材料——将这种能量引导到某个特定的、预期的结果中。幸运的是，这种现象究竟如何发生对于大部分的法师而言都并不重要。只需要知道“当你这么做就会产生那样的结果”就够了。

施展法师法术是极其复杂而痛苦的考验。学习正确的施法步骤的过程是艰难的，会对心智造成沉重的负担。因此，法师必须在学习每个新法术的时候进行检定（基于他的智力，详见表格 4）。此外，法

师的头脑所能理解的古怪知识——不合逻辑的数学，炼金术的化学反应，结构主义的语言学——是有限的。因此法师必须要认识到，自己所能知晓的魔法数量是有限的。

当法师习得魔法时，他会把这些魔法的神秘晦涩的笔记添加到他的魔法书中。如果法师没有魔法书，他就不能记忆新的魔法。魔法书中所记载着的是关于如何记忆和施展他所知晓的魔法的公式。当法师成功地学习一个新的魔法，他就能把它的公式记录到魔法书中；因此，法师不可能在魔法书里记下一个他所不知晓的魔法。因为如果他不能理解它，就无法写下它的公式。同样地，他也不能在魔法书里记载比他施展的等级还高的魔法。如果他找到了一本记载着更强大力量的魔法的古籍，他必须等待直到自己升到能够使用它们的等级。

角色的魔法书的具体形状和大小属于由 DM 提供的细节。它们可以用墨水小心翼翼地书写的、厚而重的羊皮纸卷册，也可以是装在笨重的箱子里沙沙作响的卷轴，或者甚至是沉重的黏土片：它们几乎从来不会是方便携带的形式。魔法书的具体形式要看它们所属的类型和 DM 的战役世界设定。

最终，最为重要的部分是记忆魔法。为了吸引魔法能量，法师必须在他的脑海中塑造出特定的精神模式。他使用魔法书来迫使他的头脑进行脑力活动，使头脑做好容纳那个最终的扭曲模式的准备。这些模式对正常的思维而言是非常复杂和古怪的，因此它们不会像普通的学习般留存在脑海之中。要塑造出这些模式，法师必须要花费时间来记忆魔法、扭曲自己的思维，并且总是要考虑到各种细微变化——行星的移动，季节的变化，一天的时刻等——而改造这些模式。

一旦法师记忆了一个魔法，它就会留存在法师的记忆（作为潜在的能量）之中，直到他使用规定的成分来触发和施放出这个能量模式。

这种精神模式将在成分的塑造和引导下显而易见地释放出能量。魔法的能量在施法时会被耗费，被完全从法师的脑海中清除掉；精神模式会因此而损失，直到法师再次研究和记忆这个魔法为止。

法师能够记忆的魔法数量是基于其等级的（详见表格 21）；他可以多次记忆相同的魔法，但是对于他的每日记忆上限而言，每次的记忆都算作一个魔法。法师的智力的一部分会体现在他对所记忆魔法的谨慎选择当中。

记忆魔法并不是一件能够立即完成的事情。在记忆魔法之前，法师必须要有从一夜的良好休息中得到的清醒头脑，然后他必须花费时间来研究自己的魔法书。研究所需的时间为被记忆魔法的每等级 10 分钟。因此，一个 9 级的（最强的）魔法需要 90 分钟的仔细研究。显而易见，高等级的施法者不会轻易地更换他们记忆的魔法。

魔法会留存在记忆中，直到它们被施展或被某种魔法或魔法物品将它们从角色的心智中清除为止。法师不能选择遗忘掉某个被记忆的魔法从而用其他魔法来替换它；不过，他可以仅仅只是为了清空他的头脑而施法（DM 需要确保法师无法因此而获得经验）。

魔法学派

尽管所有的魔法都以同样的方式来学习和记忆，但它们可以被分别归入九个不同的魔法学派。魔法学派指的是属于同类别的一系列魔法。

防护 (*Abjuration*) 魔法是一类专精于保护的魔法，每个防护系魔法都是用于防止或排除某种魔法、非魔法效果或生物的。它们常常在施法者将要面对极大危险、或在试图使用某些特别危险的魔法的时候或者用来提供保护。

转化 (*Alteration*) 魔法能够改变某种实存事物的性质，也可以改变生物或环境。法师以自身引导魔法能量来达成这种改变。

咒法/召唤 (*Conjuration/Summoning*) 魔法能将其他地方的事物带到法师面前。咒法 (*Conjuration*) 通常从别处将物质或物品变出来；而召唤 (*Summoning*) 则允许施法者迫使生灵或权能出现在他所在的地方，或者通过他自身引导来自其他位面的能量。

附魔/魅惑 (*Enchantment/charm*) 能够使物品的性质产生变化, 或者改变人或生物的想法。附魔 (*Enchantment*) 可以赋予普通的物品以魔法性质, 而魅惑 (*Charm*) 则能够强行扭曲生物的行为。

高等预言 (*Greater divinations*) 比次等预言更为强大 (见下), 它们让法师能够知晓无人记得的久远秘密, 让他能够预测未来, 也能发现被法术隐藏或覆以伪装的事物。

幻术 (*Illusions*) 利用法术以欺骗他人的感官或心灵。凡是能够让人看见不存在于那里的事物, 听见不存在的声音, 或者记起从未发生的事情的法术都属于幻术。

祈唤/塑能 (*Invocation/Evocation*) 通过引导魔法能量以创造特定的效果和材料。祈唤法术通常依赖于某些高等存在的干涉 (而法术的作用则是向这个存在进行祈求), 而塑能法术则是使施法者能够直接塑造能量。

次级预言 (*Lesser divination*) 法术是所有法师都能学习的法术——无论他们属于什么学派。这个学派涵括了对法师而言的最基本和最重要的法术, 他们需要这些法术来锻炼他的技艺的其他部分。次级预言法术包含了 阅读魔法 和 侦测魔法。

死灵 (*Necromancy*) 是所有法术学派中受到最多限制的一个。它与死去的事物打交道, 或者对活物的生命、肢体和生命力进行复原。尽管这是一个小学派, 但它的法术往往拥有着强大的力量。考虑到冒险世界中所存在的各种风险, 死灵法术通常会被认为是很有用的。

学习法术

无论角色是选择成为巫师还是专精于某个魔法学派, 他都总得从某个地方习得法术。虽然对于超越常人的法师来说, 只自己去学习这些秘密的奥术知识是有可能的, 但这种事发生的可能性并不高。可能性要高得多的是, 你的角色在年轻时曾经是另一个法师的学徒。正是这个和善 (或严厉)、宽容 (暴躁) 而正直 (不可靠) 的师傅, 亲切 (或无情) 而慷慨 (吝啬) 地教会了你的角色在游戏开始时知道的所有东西。而时机来临时, 这位师傅带着微笑地拍了拍角色的背 (或咆哮着给角色的屁股上来了一脚), 将他送往这个世界 (或把他一脚踢出门外)。

又或者, 你的角色可能在真正的法师学院当中学习过 (如果你的 DM 有这种东西的话)。在那里, 在一个严格 (或刻薄) 而耐心 (易怒)、随时准备对他做得好的地方作出鼓励 (因为最无关紧要的错误用藤条抽打他) 的导师的监督下, 他完成了他的学业。但遗憾的是, 你的父母是贫穷的, 因此他的学业不得不因此而结束 (或者因为厌倦他所受到的对待, 你的年轻的角色趁着夜色潜逃了)。

正如你所看到的, 角色可能从许多种不同的途径取得他的法术。

有一件好东西是你的角色能够从他的学习生涯中得到的, 也就是他的起始法术书。它可能是他的学校的礼物, 也有可能是角色从他那位讨厌的师傅那里偷来的。不管是哪种情况, 你的角色的法术书中都包含若干个 1 级法术。你的 DM 将会告诉你具体的法术和它们的数量。随着你的角色继续冒险, 他将会有机会在他的收藏中增加更多法术。

角色有可能会在升级的时候得到新法术, 也可能不会, 这视你的 DM 的决定。他有可能会允许角色回到他的导师那里 (当然, 前提是你的角色是以友好的方式离开的!), 并且将新的法术加入法术书里面。你的角色也有可能可以从另一个玩家角色那里抄写法术 (当然, 这要得到对方的允许)。或者, 他也有可能得等到他取得包含新的法术的法术书为止。不管怎样, 角色取得法术的途径属于由 DM 决定的范畴。

在任何情况下, 你都必须在角色将新法术记载到法术书里面之前进行检定, 从而决定他是否学会了那个法术。习得新法术的几率由你的法师的智力决定, 正如表格 4 所给出的那样。如果你的角色是专精法师, 这个概率可能会提高或者降低。

幻术

在所有的法术当中，幻术学派法术所引起的问题是~~最多~~的——并不是说它们对于你的玩家角色来说是更难施展的法术，而是因为它们会使你的角色扮演和 DM 的判定更为困难。幻术取决于可信度这个概念，而可信度则取决于当前的形势与受害者的精神状态。你的 DM 必须为 NPC 决定这些事情，这可能还是比较容易的。而你则需要为你的角色进行相应的扮演。

这个学派法术可以被分为两个类别。幻术 (*Illusions*) 是通过操纵光、颜色、阴影、声音（有时候甚至包含气味）而创造出来的。高等级的幻术会从其他位面汲取能量，它们实际上是由施法者用异次元能量编织出来的半真实的事物。通常的幻术只是创造出表象；它们无法使被创造出来的生物或物体看起来不存在（例如隐形），但它们可以让物体看起来像是别的东西，从而将其隐藏起来。

幻象 (*Phantasms*) 只存在于受害者的意识当中；这些法术甚至不是部分真实的（*虚幻之力*系列法术是例外，它们是幻术而非幻象）。幻象作用于受害者的心灵，唤起一种极端的情绪反应——而其中最常见的是恐惧。

可信度是使幻术或幻象得以成立的关键，它基于三个因素：施法者试图制造什么，受术者认为会发生什么，以及直至法术施展的那一刻所发生的事情。结合这三个方面的信息，玩家和 DM 应该可以创造出合理的幻术或幻象，并合乎实际地进行判定。

当创造出幻术或幻象的时候，施法者可以在法术的物理限度内做到他想做的任何事情。对于被创造出来的幻象的事先了解并非绝对必要，但却是极为有用的。

假设德尔塞诺拉决定施展*虚幻之力*法术，并且可以选择创造一个巨魔的影像（她曾经见过并且与这种生物战斗过）或者一个眼魔的影像（她从未见过这种生物，只是听说过关于它们的令人毛骨悚然的传闻）。她要么用她的记忆来创造一个逼真的巨魔，要么使用她的想象来创造某种看起来与真正的眼魔可能相像或不像的东西。由于巨魔的影像基于她自己的第一手了解，它会拥有很多小细节：一个大鼻子，疣，满是疤的绿色皮肤，甚至还有着巨魔式的摇摇晃晃的走路方式。而她的眼魔影像则不会有这么准确，只不过是漂浮着的球，长着一只大眼睛和眼柄；她并不知道它的颜色、大小或行为。

施法者所选择的影像类型会影响受害者的反应。如果上面例子里面的受害者既见过巨魔，也见过眼魔，哪一个会更可信呢？答案几乎肯定是巨魔，因为它不管是看起来还是动起来都更像受害者认为巨魔应该有的样子。另一方面，他可能甚至都不会认出另一个生物是眼魔，因为它看起来和他见过的任何眼魔都不类似。即使受害者从未见过巨魔和眼魔，巨魔也会看起来更真实：它以更具真实感的方式行动，而眼魔则不是这样。因此，施法者应该谨慎地去创造出他们所见过事物的影像，这与作家们最好去写他们有所了解的东西的理由是相同的。

第二重要的问题就是，法术是否创造出受害者所认为会看到的東西。一队剑拔弩张的狗头人（瘦弱的小个子生物）身后扬起身子的巨大的龙，几个食人魔在狗头人身后组成第二道阵线，这当中的哪个幻术更为可信？大多数的冒险者都不太会相信龙可能会和狗头人合作。龙太过强大了，它不会和这样的小虾米联手。而另一方面，食人魔可以很好地跟狗头人组成搭档——趾高气扬地对它们发号施令，把它们当成炮灰加以利用。一个优秀幻术的关键是，创造出某种受害者并没预料到、但能够很快地接受的东西。

最为可信的幻术，或许是地下城里面的使通道看起来像是死胡同的结实的墙。除非受害者对这些走廊十分熟悉，否则他根本没有理由不去相信这堵墙真的在这里。

当然，在一个奇幻世界里面，能够被认为可信的事物要比现实中多得多。在现实世界中，火焰不会从什么都没有的地方凭空出现，但在奇幻世界里面这就是可能的。魔法的存在会让受害者们更倾向于接受那些逻辑告诉我们不可能发生的事情。凭空冒出来的生物有可能是幻术，或者有可能是被召唤出来的。同时，你必须记得，一个被恰当地扮演的角色熟悉他的世界的规律；如果平地上忽然出现一道火墙，他就会去找施法者在哪。而如果走廊被墙壁堵死了，这可能会让他去检查有没有暗门。如果幻术和他的事物如何运作的概念不一致，角色就有可能起疑。这种概念是你必须为你的角色提供的，同时也是当你的角色试图使用幻术时你所必须牢记的。

而这又把我们带往了幻术的可信度中的第三个要素，即幻术在何种程度上符合当下的情形。就像之前提及的，受害者对任何特定的遭遇都会有所预料。最好的幻术会印证这种想法，从而利用它为你的角色的利益服务。想象一下，你的队伍在当地的森林中和一个兽人战团遭遇了。你要怎么做才能充实兽

人们可能早已认为会出现的事物呢？他们看到了全副武装并准备好战斗的你们的队伍。但他们不知道你们是独自行动，还是某支规模的更大军队的前卫。优秀的幻术可以是即将出现在你们角色身后的金属反光和矛尖。这些兽人很可能把你的幻术理解为你队伍的增援，而这足以让他们踌躇是否进行攻击。

然而，在判断是否恰当的时候必须要考虑到每个法术的局限性。虚幻之力法术只能创造视觉的影像，它不能产生声音、光线或者热量。在之前的例子中，用它来创造出在你们身后疾驰的一整队士兵可能并不能令人信服。雷鸣一般的蹄响、马鞍皮面的嘎吱声、你们盟友的喊声、拔出武器时叮当作响的金属撞击声，还有马嘶声都到哪去了？兽人们可能并不是特别惊人地聪明，但他们也没有那么容易就可以愚弄。类似地，如果没有雷霆般的咆哮声和龙类特有的恶臭，一条突然出现的巨龙就不太可能被认为是真实的。明智的施法者总是会考虑到他的幻术的局限性，并寻找在敌人面前隐藏起这些弱点的方法。

因此，幻术基于它的可信度。可信度决定了当下的情势和豁免检定。在通常情况下，观察到幻术的角色如果主动怀疑这是幻术，那么他们会被允许进行豁免检定。对于玩家角色来说，怀疑本身是以一轮来进行的行动。而 NPC 和怪物会在 DM 认为合适的时候进行正常的豁免检定。只要 DM 认为合适，他就可以使这个豁免受到惩罚或得到奖励。如果施法者很聪明地精心准备好一个十分真实的幻术，这无疑会使受害者的豁免检定受到惩罚。另一方面，如果受害者依赖嗅觉多于视觉，它就有可能在豁免上获得奖励。如果成功通过豁免检定，则受害者能够看到幻术的真相。失败则其相信了幻术。一个比较好的指导方针就是，当玩家角色们说他们不相信自己看到的东西的时候，他们应该在豁免检定上得到正向的调整值——特别是在他们能够给出理由的时候。

在某些罕见的情况下，对抗幻术的豁免检定会自动成功或自动失败。有些时候，幻术可能被创造得极为完美，或者如此不可思议地奇幻，甚至在一个奇幻世界里都是不可能的。需要提醒的是，这种情形是非常罕见的，你不应该期望你的角色能够从这种情况中获益多于一次或两次。

在很多遭遇中，都有可能会出现部分的队伍成员相信了幻术，而其他成员看穿了它的真实面目的情况。在这种情况下，向受到迷惑的人揭露真实并非只是告诉他们那么简单，因为法术的魔力已经影响了他们的心智。考虑一下，从他们的视角看来，他们眼前是一头恐怖的怪物（或者随便什么），而他们的朋友告诉他们这不是真的。他们知道魔法可以影响人们的心智，但这时究竟是谁的心智受到了影响？在最好的情况下，指出幻术的真相可以让其他人在豁免检定时获得+4 奖励。

幻术也有其他的局限。在引导幻术的时候，施法者必须时刻维持着富有真实感的表演（如果用法术创造了一队低等级的战士，施法者要控制他们的命中、失手、造成的伤害、身上显现的伤口等等，而主持人要决定这何时超过可信度允许的限度）。维持幻术通常需要由施法者这边进行持续的专注，从而使得他无法做其他任何事情。如果他受到打扰，幻术就会突然消失。

幻术是诡诈和欺骗——而非伤害和破坏——的法术。因此，幻术无法被用来造成真正的伤害。当生物因为处于幻术火球的爆炸区域或者由于被巨魔幻象的爪子击中而以为自己受到了伤害。DM 应该对幻术伤害进行单独记录（但同时告诉玩家，他的角色受到了真正的伤害）。如果角色受到了足够导致“死亡”的伤害，他会在晕眩中倒下，此时角色应该进行身体休克检定（他的意识相信了这些伤害是真实的，因此可能会导致他的身体机能停止！）。如果角色存活下来，他会在 1d3 回合后恢复意识，且他受到的幻术伤害都会治愈。在大多数情况下，角色很快就会意识到这是幻术。

当幻术制造了一个必死无疑的情况（比如从天花板上落下巨大的立方石块）时，所有相信了幻术的人都必须进行身体休克检定。如果他们失败，他们就会死亡——死于这种情况所产生的纯粹恐怖。如果他们通过了该检定，他就能以+4 奖励进行新的豁免检定。那些通过了这次豁免检定的人会发现这是幻术。而豁免失败的人会在昏迷 1d3 回合。

幻术不会让角色可以无视正常的物理法则。桥梁的幻影无法支撑那些站上去的角色的重量，即使他相信桥梁是真的。而墙壁的幻影也无法使投向它的石块真的被弹开。然而，受到影响的生物会尽可能地模拟他们所看到的真实。落入幻象深坑的角色会倒向地面，好像他真的摔了下去那样。角色也有可能靠向一堵幻象墙，而完全没发觉自己并没有真的把体重放在它上面。如果这个角色被忽然推了一把，他就会发现自己掉进了这堵他认为真实存在的墙壁里面！

被幻术创造出来的生物的行为并不会自动表现得和这些生物一样，也不会自动拥有这些生物的特殊能力。这取决于施法者的能力与受害者对这些生物的了解。生物的幻影使用施法者的战斗能力；它们会在施法者决定如此的时候受到伤害或者死亡。兽人的幻影可能会看起来毫发无伤地继续战斗，即使它已经被击中了一百次或一千次。当然了，在此之前，攻击它的人老早就产生怀疑了。生物的幻影可以拥有施法者能够令其表现出来的任何特殊能力（比如龙的火焰吐息或者巨魔的再生能力），但它们并不一定拥有不可见的特殊能力。施法者无论如何也不可能创造出石化牛那种把人变成石头的凝视的幻术。不过，这些能力有可能会因为受害者的恐惧而显现出来。举例来说，战士拉斯遇到了一个石化牛幻影。拉斯曾经和这些生物战斗过并知道它们能做什么。他不小心和这条石化牛的视线遇上了；由于他自身的恐惧，他必须进行身体休克检定才能避免死亡。但如果拉斯从来没有见过石化牛，没想到它们的凝视能够将他变成石头的话，他的意识永远不可能产生足以杀死他的恐惧。有时候，无知也是一种幸福！

祭司法术

尽管祭司法术有时候和法师的法术有着相似的功用，但它们就整体基调而言是完全不同的。祭司的职责更多地是作为防御者和引导者，因此他的法术大多数都是用于援助他人或者为他所在的社群提供服务的。他的法术很少具有真正的攻击能力，但许多法术只要使用得当，就能用来提供保护或进行防御。

和法师类似，祭司的等级决定了他能存留的法术数量。他必须提前选出那些他认为最合适应对在前方潜藏、守候着他们的试炼的法术，以展示其智慧和远见。

和法师不同的是，祭司既不需要法术书，也不需要在学习法术时进行检定。祭司法术是以一种完全不同的方式获取的——祭司必须忠实于他的神祇的志向才能获得法术。如果祭司对这个志向拥有信心（绝大多数祭司都如此），那么他可以进行祈祷以获取法术。通过祈祷，祭司谦卑而恭敬地向神祇请求他希望记忆的那些法术。通常来说，他会被理所当然地赐予这些法术。

祭司在法术上的选择范围会受限於他的等级和法术领域（祭司的法术被分为不同的影响领域，这些领域可以在第三章：玩家角色职业的“特定神系的祭司”中找到）。只要祭司能够施展那个等级的法术，他就可以施展这个等级上所有属于他的神祇的主要领域的法术；因此，能够施展 2 级法术的德鲁伊可以施展任意 2 级植物领域的法术。对于那些属于神祇的次要领域的法术，祭司只能施展最多为 3 级的法术。祭司会在等级提升的同时立刻了解关于他能够施展的法术的知识；这也是由他的神祇所赐予的。

祭司必须通过祈祷来取得法术，因为他们的能力是从某些强大的力量处索取而来的，无论它是神祇还是某种力量的代理人。祈祷所需的条件和法师记忆法术的要求是相同的。显然，祭司在言与行上都理应与这个力量保持一致。如果祭司疏忽了他的职责、怀有不谨慎的想法或者忽视了自己的信仰，他们就会发现神祇有一种立竿见影的惩罚手段——当祭司没能履行他的职责的时候，神祇可以以拒绝赐予法术来作为表达不满的明确信息。对于较小的过失，神祇可以拒绝赐予低级法术，而更严重的过失可能导致无法获得高级法术，更糟的情况是拒绝赐予所有的法术。如果祭司立刻补救他的错误的话，那么这些法术都可以被重新获得。在过失很小的情况下，角色或许只需要在以后更谨慎一些，而严重的罪过可能需要特殊的服务才能补偿，例如完成一项任务或者贡献可观的财产。如果你的角色偏离了他所属的宗教的道路，这些事情都将由你的 DM 来决定。

最后，你的 DM 有可能会规定并非所有神祇的地位都相等，所以那些更弱的权能可能无法给予特定的法术。如果这个可选规则被使用的话，半神水准的权能最多就只能给予 5 级的法术，而弱等神可以给予 6 级法术，只有更强的神祇才能提供所有的法术等级。每当你创建角色（并且决定角色信仰的神祇）的时候，你都应该向 DM 确认这一点，以免之后遇到任何不愉快的惊喜。

施展法术

法师和牧师都遵循着同样的施法规则。在施法的时候，角色必须首先记忆了这个法术；如果他没有事先记忆它，他就不能施展它。施法者也必须能够说话（没有受到沉默术的影响或者被塞住嘴），并且空出两只手臂（注意，法术成分的可选规则[见下文]可能使这些要求发生变化）。如果法术以人、位置或者东西为目标，则施法者必须能够看见目标；单纯地指定向前方 150 英尺的黑暗处施展火球术是不够的，施法者必须能够看见爆炸的起始点和处在两点之间的空间。类似地，施法者不能只给予“攻

击首领”的指示，就将魔法飞弹（这个法术总是会击中目标）施展在一群强盗身上；施法者必须指出首领并且能够看见他。

一旦施法开始，角色就必须站在原地不动。如果施法者乘在剧烈摇晃的动物背上或载具上，施法就无法完成，除非采取特殊措施来保护和稳定施法者。因此，法师或祭司在任何情况下都无法在疾驰的马背上施法，也无法在暴风雨中站在甲板上施法。但是，如果施法者在甲板下面受到严密的防护，不受风暴和巨浪的干扰的话，他就可以施展法术。而在移动的战车上施法通常是不可能的，除非有其他人支撑住角色、稳定他的身体，他才可以这么做。你的 DM 会在这些特殊类型的情况下作出裁决。

在法术被施展的那一轮中，施法者不能为了躲避攻击进行移动。因此，在施法者施法的时候他不会得到来自于敏捷的 AC 改善。不仅如此，若施法者在施法途中被武器击中，或者在豁免检定中失败的话，法术就会在嘶嘶声中失败，变成无用的能量从施法者的记忆中消失，直到他重新记忆这个法术为止。所以，施法者最好不要站得离战斗的前线太近，如果他们还想要施展任何法术的话！

法术成分（可选规则）

当你的角色施展法术的时候，假设他正在做一什么事情来触发这个法术：他有可能咕哝出几个词，有可能把他的手挥动几次，扭动他的脚趾头，或者吞下一只活蜘蛛等。但是，在标准的规则之下，你不需要知道角色启动法术时究竟在做些什么。如果你的 DM 使用了法术成分的规则，这些问题就可以部分地得到解答。施展法术所需的行动可以被分为三种类型：言语、姿势（手势）和材料。每个法术都在描述中标明了施展它所需的法术成分（详见附录 3 和附录 4）。言语成分需要角色能够清楚地说话（没有被沉默或受到类似的影响），而姿势成分要求角色能够自由地作出手势（因此角色不能被捆绑或者压制）；材料成分则必须被掷出、洒落、烧毁、吞下、破坏或者以任何方式消耗掉，才能令法术生效。尽管法术所必须的具体手势和话语并没有被详细地描述，但是法术描述里列出了材料成分。有些材料很容易取得，而另一些则极为昂贵或罕有。无论材料成分具体是什么，它都会在法术被施展的时候被摧毁或者损失掉，除非法术描述中特别注明了不是如此。

如果你的战役中使用了这个法术成分的可选规则，你的法师或祭司就必须拥有材料才能施展法术。没有材料的施法者是无助的，哪怕他已经记忆了相应的法术。为了简化游戏，最好假设任何头脑正常的施法者都能够确保他很可能会需要的常见物品：蜡，羽毛，颜料，沙子，木棍，绒毛等。而对于昂贵而罕见的物品，你的 DM 就可以完全合情合理地要求你作出特别的努力以取得它们；毕竟，你不能假设每当你的角色需要一颗珍贵的珍珠的时候，他手边总是凑巧有一颗吧！

这三种不同的法术成分也会改变角色施法所需的必要条件。他不再需要同时能够说话和移动，并且使用某些物品了，而只需要满足必要的成分就够了。因此，只包含言语成分的法术可以在施法者光着身子并且被绑住的情况下施展，只需要手势成分的法术则可以在沉默术范围内使用。大多数的法术都需要多种法术成分，但足够聪明的施法者经常会发明只需要一个词语或一个手势的新法术，以便他们能够出其不意地袭击敌人。

魔法研究

魔法研究是法师和祭司都能使用但却经常被忽视的一项资源。尽管两个职业类型的法术表都包含了极为多样的工具和效应，一个精明的玩家角色可以很快地通过研究自己的法术来取得优势。当其他的施法者很快就落入陈旧而可预测的重复模式的时候（“看，他们有个法师！准备好，火球术要来了！”），野心勃勃的角色能够带来一个意外（恶毒的）惊喜。

虽然如何处理法术研究的规则是由 DM 掌管的，但你应该知道几件事情以了解这个过程是如何进行的。第一，也是最重要的，进行研究意味着你要和你的 DM 进行合作以扩展游戏内容。这件事可不是他替你来做的！如果你不进行信息输入，那就什么都不会发生。第二，不管你的角色研究什么，它都不能比他已经能够施展的法术更强。如果它确实更加强大，那你就必须等到你的角色能够施展相同强度的法术的时候（也就是说，如果你的角色是个 1 级法师，你就不能研究和火球术一样强的法术。你必须等到他能够施展火球术为止）。最后，你需要有耐心，并且愿意让你的角色花费一定的金钱。他不能瞬间创造出法术，因为研究需要时间也需要花钱，所以你可以期待你的 DM 会好好利用这个机会让角色减少一些多余的现金。但不管怎么讲，一个施法者难道还有更好的方法来花掉他的钱吗？

现在你知道了这些事情，你应该从写一些关于你要发明的新法术的描述开始；记得确保你写上了法术成分、豁免检定、射程、持续时间和其他你能在通常的法术详述表里面找到的信息。把你写的法术详述交给 DM 的时候，记得告诉他你想要用这个法术做什么（有时候你写的描述并不真的表达了你想表达的意思，所以和你的 DM 进行口头解释是个防止混淆的好办法）。在此之后，他有可能让它通过，也有可能驳回你的法术；这得要看他的选择，并不是所有的 DM 都会给出同样的答复。不要光顾着嘟嘟囔囔地抱怨；你可以找出你需要进行哪些修改才能使这个法术被接受。你们有可能可以熨平分歧、达成共识。

当所有这些工作都完成以后，你的角色就可以开始研究法术了。做好花费一些时间的心理准备。最后他终究会成功，尽管法术可能并不完全是他想要的样子。你的 DM 可能会重新审查这个法术，减少一些影响区域或降低一些伤害。最后，你需要做的就只有给法术命名了：你可以适当地夸大一点，比如“德尔塞诺拉的恶毒蒸汽碾压（Delsenora's Malevolent Steamroller）”。不管怎么说，你总会想给当地人留下点深刻印象吧！

法术描述

法术是根据它们的类别（祭司或法师）和级别而被划分的，其表格在附录 3 和附录 4 中。每个等级的法术都是按字母顺序排列的。每个法术描述的开始部分是以下这些重要的游戏信息：

名称：法术以名称相互区分。名称后的括号中是法术所属的学派（对于法师法术）。当列出学派不止一个时，该法术为所有列出的学派所共有。

有些法术是可逆的（他们可以被施展以达成与标准法术相反的效果）。这将在法术名称后备注。能施展可逆法术的祭司必须记忆其偏好的版本。例如，一个偏好造成轻伤法术的祭司必须在其冥想与祈祷时祈求此版本的法律。请注意法术选择与祭司阵营不同可能会招致严重的惩罚（可能的惩罚包括在一定时期内失去特定的法术、整个等级的法术、甚至所有的法术）。确切的结果（如果有的话）取决于该祭司守护神的反应，由 DM 决定。

可逆的法师法术以相似的方式运作。一旦法术被学会，两种法术形式均会记录于法师的法术书中。然而，法师必须在记忆法术时决定他想要施展的那个版本的法律，除了该法术描述中特别指出的例外。例如，一个记忆了**化肉为石**的法师如想施展**化石为肉**，则必须等到该法术的后一种形式可以被记忆的时候（即休息八个小时和研究）。如果他记忆 2 个 6 级法术，那么他可以记忆两个版本各一次或其中一个版本两次。

学派：法术名称后的括号中是法术所属法术学派的名称。对法师法术来说，这可以用来确定专精法师能学习哪些法术，取决于该法师所选择的专精学派。对祭司法术来说，学派标示仅具参考意义，有时 DM 需要知道法术所属的学派来确定魔法抗力（例如，精灵对魅惑法术有抗力）。

领域：这一条仅在祭司法术中出现，标出了该法术所属的一个或多个领域。

射程：这里列出了从施法者到法术效果开始点或触发点的射程。一个“0”表示该法术只能用于施法者自身，法术效果自他展现或作用于他身上。“接触”表示若施法者可以在与自己身体接触的其他人身上使用法术。若无其他说明，其他所有法术都以某点为中心作用，该点需对施法者可见且处于法术范围内。如果需要的话，该点可以是一个生物或者一个物体。一般来说，仅能影响区域内有限数量生物的法术优先作用于射程中心点最近的生物，除非有其他因素影响（比如等级或者生命骰）。仅当施法者视线与法术能量可以同时穿过狭窄开口时，法术才能被施展。一个站在箭垛后的法师可以对另一边施展法术；但是通过小小的窥视孔来发出一个火球就是另一码事了。

成分：这里列出了所需成分的类别，V 表示言语，S 表示姿势，M 表示材料。若法术需要材料成分，则于法术描述中列出。若无其他说明，法术成分会在法术施展时消耗掉。牧师的圣徽不会在法术施展时被消耗掉。在材料成分于法术结束时消耗的情形中，提前毁坏该成分可以结束该法术。

持续时间：这里列出了法术的魔法能量能维持多久。持续时间为立即的法术在被施展时生效并结束，尽管法术的结果在通常意义上可能是永久或不可改变的。持续时间为永久的法术持续到法术效果被某些手段驱散，通常是通过**驱散魔法**。有些法术有可变的持续时间。在大多数情况下，施法者不能选择法术的持续时间。持续时间为定时的法术（例如，3 轮每法师等级）应由玩家负责记录。持续时间为

可变的法术（例如，3+1d4 轮）应由 DM 秘密记录。当法术快要结束时，你的地下城主可以警告你，但法术快要结束时并不会出现征兆；请与你的 DM 交流来确定他如何处理这些情况。

某些法术可以依其施法者意愿终止。如要解消法术，其施法者必须身处法术中心的影响区域中——这与法术可以被施展的射程相同。施法者同时必须可以说出解消词语。请注意仅原法术施法者可以如此解消其法术。

施法时间：若施法时间可修正先攻的变体规则被使用，这一栏非常重要。仅当给出的是一个数字时，施法时间可以加在施法者的先攻检定上。若法术需要一轮或多轮来施展，则法术自施法的最后一轮结束时开始生效。若德爾塞諾拉施展一个需要一轮的法术，那么法术在她开始施法的那轮结束时生效。若该法术需要三轮以施展，那么它在第三轮结束时生效。需要一个回合或多个回合的法术将在声明的回合结束时生效。

影响区域：这里列出了什么可以被法术影响，空间、体积、尺寸、重量等等。可被施法者塑形的区域或空间法术，若无法术描述另行说明则其在所有方向上尺寸最小为 10 英尺。所以，每施法者等级影响 10 立方英尺的云雾，在被 12 级的施法者施展时，可能是 10 英尺×10 英尺×120 英尺、20 英尺×20 英尺×30 英尺，或者任何类似的 12 个 10 立方英尺方块的组合。若无特殊说明，诸如 5 英尺×10 英尺×240 英尺的组合是不被允许的。

某些法术（如**祝福术**）仅影响施法者的盟友或敌人。对所有此类情况，均依照法术被施展时施法者的想法来确定。例如，与守序中立牧师结盟的混乱善良角色能够得到该牧师施展的**祝福术**的好处。

豁免检定：这里列出了法术是否允许目标进行豁免检定以及成功豁免的效果：“通过则无效”指法术不产生任何效果；“½”指角色需受正常伤害量的一半；“无”指不允许豁免检定。仅在对抗附魔/魅惑法术时可以将灵知修正附加在豁免检定上。

坚固的物理障碍会提供豁免检定奖励与伤害减免。掩蔽与隐蔽可能也会影响豁免检定与伤害（DM 对此有更多的信息）。

成功豁免了没有明显物质效果的法术（如**魅惑术**、**定身术**、**魔魂壶**）的生物会感受到一种特殊的作用力或刺痛，明显来自于魔法攻击。但这种刺痛并不足以用来推断具体的敌对法术效果或生物能力。

若生物通过了豁免检定，则可以假定其所携带的装备与财产亦豁免检定通过，除了法术特别指出的特殊情况。如果生物豁免检定失败或者攻击形式特别强大，需做豁免检定以确定财产是否幸存，此时使用物品的豁免检定（见 *DMG* 第六章）或者生物的豁免检定。这种情况发生时，DM 会告知你。

任何角色都可以自愿放弃豁免检定。这会允许通常给予豁免检定机会的法术或类似攻击在角色身上完全生效。同样地，任何角色都可以自愿降低其魔法抗性，使得一个法术在对其施展时能自动生效。放弃豁免检定或魔法抗性并不必须是自愿的。如果一个生物或角色被哄骗降低了其抗性，那么法术将会完全生效，即使并不是受害者所期望接受的那个法术。受害者必须是有意的选择降低其抗性；措手不及并不满足该条件。

例如，当法师突然用火球攻击一个角色时，该角色可以做豁免检定，即使法师在此之前是友好的。但是，如果法师使该角色相信他将接受一个**浮空术**却施展了**火球术**，那么该角色就不能做豁免检定。你的 DM 将决定何时非玩家角色会降低其抗性。你必须告知你的 DM 何时你的角色降低了其抗性。

法术描述：该文本给出了法术如何作用以及它的游戏效果的完整描述。其中包括了该法术的几种常见用法，如果真的有多种的话。而且它并不能概括玩家可能找到的所有用法。这种情况下，请参考文本中的法术信息来处理相应情形。

有多重作用的法术允许施法者在施展时选择想要哪种作用。通常一个多功能法术的单一功能较同等级单功能法术更弱。

给予属性，攻击检定，伤害检定，豁免检定等奖励或惩罚的法术效果通常并不彼此或与其他魔法叠加：最强的单一效果生效。例如，一个喝了**巨人之力药剂**并接受了 2 级法师法术的**力量术**的战士。只有最强的魔法（药剂）生效。但是当药剂持续时间结束时，**力量术**依然有效，直到它持续时间也结束。

第八章：经验

在一名玩家角色勇敢地展开了首次冒险并活了下来之后，玩家可以体验到角色扮演游戏的乐趣。然而他的角色又得到了什么呢？如果角色毫无长进，他就没法活着去克服那充斥在 AD&D 游戏世界之中的种种危险。

幸运的是，事情并非如此。每当一个角色继续冒险下去他总会学到些什么。他也许会提升自己的体能极限，没准会碰到一种他没见过的怪物，也许会尝试一道还没用过的法术，又或者发现自然的一层新奥妙。事实上，他并不一定要非常积极才能得到经验。在用一个扔错位置的火球术炸到一半队友后，一名法师可能（虽然不能保证）会更注意法术的射程和影响区域。而在对一只石化蜥蜴冲锋之后，一个战士也许会意识到在对付这怪物时，谨慎才是更好的战术（如果其他角色能把他从石头变回来的话）。无论是通过什么方式，角色总是会学到些东西。

某些在游戏中得到的知识和技巧能在扮演中直接用上。在一个法师用没放好的火球炸到队友之后，玩家将学会更加注意火球术的影响区域。虽然是玩家导致了角色的行动出错，但玩家们也将因此而学会如何让自己的角色避免犯下这种错误。

通过这种学习而得到的收获是快速而直接的，角色将因玩家对于如何行动有更深感悟而受益。

不过，角色也能通过增强自己的能力从而得到提升。虽然玩家可以改进他的扮演，但他没法随意让他的角色得到更多的生命值，更多法术或更高命中率。这些要通过赚取经验值（XP）来获得。

经验值是一个角色进步程度的具体衡量方式。它代表着多种抽象因素：增加自信心、锻炼体能、洞察能力以及在职业上的训练。当一个角色得到足够的经验值来升到下一个经验等级时，这些抽象的因素就转化为角色能力的提升。至于提升哪些方面以及提升得有多快就要看角色的职业了。

团队经验奖励

经验值是通过角色的行动赢来的，而这通常与他们的冒险目标有关。因此，冒险中的所有角色都会因为战胜敌人或克服困境而获得一些经验。由于团队合作相当重要，无论他们做了什么，队伍里的所有成员都将得到击败敌人的经验值。谁能说那个准备着法术以避免不测的法师是在多此一举呢？或者说，难道那个为队伍的逃跑路线作掩护的吟游诗人不是在做什么重要的事吗？一个从没碰过剑的角色也可能会给出良好或重要的建议。更重要的是，那位法师和吟游诗人也能从别人的行动中有所得益。

个人经验奖励

玩家角色也会因独立行动而获得经验值，这将由他们的职业来决定。通常来说，每个角色都通过为他的队伍做出贡献而得到经验。勇士会因击败生物而获得额外经验。越是艰难的战斗就能得到越多经验。法师通过以特定目的而使用法术来赢得经验。一个走进森林里毫无目的地施法的法师不会得到经验值；而对眼魔施展闪电束的法师是有目的地使用了他的法术，因此他会得到经验值。法师还可以通过研究新法术和制造魔法物品来获得经验。祭司可以藉由传播他们的信仰和运用自身力量服务于神祇来得到经验值。而有着盗窃倾向的游荡者则通过使用他们的特殊能力和赚取钱财来得到经验值。

角色还可以因为玩家的行为而获得经验值，比如说使游戏进行的很好。当玩家很好的塑造和扮演了他的角色时，DM 可以因出色的扮演而给予他经验值。如果玩家非常投入并在游戏中起到了主导作用，DM 可以给予玩家额外的经验值。如果玩家想出了一个好主意，DM 可以出于他的贡献而奖励他经验值。

最后，角色可以通过成功完成一次冒险或达到 DM 设置的目标来获取经验值。虽然玩家可能会对自己的角色如何达到某个目标而有着一个很好的计划，但他在自己的角色实际得到经验值之前是无法知道自己是否真的会被奖励的。不过，没有规定要求 DM 必须一直给予这些奖励，他甚至不需要给角色任何东西。

训练经验

即使角色已经有了足够升级的经验，DM 也可能不允许立刻升级。他可能会要求角色接受训练以求进步。在训练时，角色将在导师的指导下学习技巧，将其所学的理论知识磨练成实际的进步。一般来说，这得花上几个星期（取决于导师的能力），而这通常是在角色的非冒险时间里进行的。

DM 还可以判定当前环境不适合角色升级，比如说角色们深入废弃矿井时游戏结束了。队伍刚刚结束了与豺狼人之间的战斗而且在到达地表之前还要碰到许多这类遭遇。DM 判定角色在离开矿井之前不会获得经验，因为他不想让他们在冒险的中途升级。他这样做是完全合理的。而如果这些角色活过了这场冒险，他们无疑会从中受益，无论是在经验值上还是学到的知识上。

详细信息在哪？

前文已经提到了关于角色如何以及为何会得到经验值的一些纲要。但因为是由 DM 来决定角色实际上能得到多少经验值，所以奖励经验值的详细规则列在了 *地下城指南* 中。

第九章：战斗

AD&D 是一个冒险游戏，它是为了让玩家们能感受到惊险刺激而设计的；角色们在弥漫着霉味的地城和荆棘丛生的荒野中小心探索着未知的危险，与恐怖的怪物和邪恶狠毒的敌人战斗。因此，对于所有的玩家来说，知道和战斗有关的基本规则都是十分重要的。

要让人感受到恰当的惊险感，战斗规则必须足够完善；同时这些规则也必须具备足够的可玩性和刺激感，才能在玩家的想象中创造出一幅生动、鲜明的构图。AD&D 游戏中的战斗规则必须能够容纳许多种不同的行动和结果——容纳想象力能够穷尽的范围。光是知道下一刻任何事情都可能发生（因为规则允许任何事情发生），就能让每个人都感到更加兴奋。

不仅仅是砍砍杀杀

尽管战斗在 AD&D 中是如此重要，但它并非游戏的全部，更不是游戏的终点。它只是角色们处理问题的一种手段。如果角色除了战斗以外根本没有什么可做的，游戏很快就会变得无聊了：每场遭遇都会遇到相同的结果。正因为这个游戏不是只有战斗，我们会想本章节讲到比单纯的砍砍杀杀式的战斗多得多的内容。

在本章中，除了最基本的命中和失手的游戏机制之外，还有包括了斥退亡灵、特殊的攻击和防御手段、毒素、英雄的壮举以及更多的其他规则。

定义

战斗规则中会用到许多游戏术语。如果玩家要理解规则，那他就必须先得知道这些术语的意思，因此下面会首先对它们进行简单的解释。更详细的说明会在本章节其他的部分给出。

防御等级 (Armor Class / AC) 是由护甲所提供的一种防护值。在某些情况下，角色所处的环境会让角色得到或者失去保护，AC 便会据此而受到调整。比如说，伏低身体躲在巨石后面将能改善角色的 AC，而从背后受到袭击会让他的 AC 受到惩罚。

护甲能减少角色被击中（并且受到伤害）的几率，从而为角色提供保护。护甲并不吸收伤害，但可以防止伤害的发生。穿着全身板甲的战士可能是个行动迟缓的目标，但要穿透他的护甲并对其造成伤害可不是件容易的事。

防御等级的范围从最差的 10（没有护甲）到最好的 -10（非常强力的魔法护甲）。这个数字越低，护甲的保护性越好。盾牌也能改善角色的 AC（详见第六章：财宝和装备中的“盾牌”部分）。

属性值与角色所处的情况也会影响的防御等级。举例而言，高敏捷会提供防御等级上的奖励。但即使角色有敏捷奖励，当攻击从他的背后袭来时，他也可能会失去此奖励。

伤害 (Damage) 是敌人成功地击中角色时所出现的后果。毒素、火焰、坠落和任何在现实中也多多少少具有危险性的事物也都有可能造成伤害。大多数攻击造成的伤害都以 **生命值** 来计量，这些伤害有可能轻微到只有 1 点，也可能高达 80 点以上。这些数值会从角色的当前总生命值当中扣除掉。当生命值降到 0 的时候，角色就会死亡。

先攻 (Initiative) 决定了战斗轮中事情发生的顺序。就像现实当中的很多东西一样，先攻是由能力、环境和运气的而组合决定的。

在每轮战斗开始时，双方都分别进行一次先攻检定。该检定会受到参战者的属性和所处情况的调整。检定结果在调整后为较低的人或参战方先行动。

近战 (Meele) 指的是角色在极近距离下进行战斗的状况，不管他们使用的是拳头、牙齿、爪子、刀剑、斧头还是长矛，又或者是别的什么东西。力量和敏捷在近战中是无价之宝。

远程战斗 (Missile Combat) 被定义为任何射出、掷出、抛出、踢飞或者以任何方式将武器推进的情况。远程战斗有着和近战相同的基本规则，同时也有些特殊情形和特殊调整只会在远程战斗中出现。

豁免检定 (Saving Throws) 是角色对特殊类型的攻击的抵抗能力，这包括毒、魔法以及其他影响角色的整个身体或心智的特殊攻击。角色成功通过豁免检定的能力会随着角色等级提升而改善，而敏捷和通常意义上的精神强度则有助于磨练战斗所需的那种感觉——经验会让豁免检定变得容易。

突袭 (Surprise) 发生在玩家角色出乎意料地遭遇其他团队的时候（比如怪物、邪恶的骑士、平民等）。一方（这可能是一个人或一支队伍）在毫无防备的时候被突袭，而直到回过神来之前他们都无法反应。如果他们的敌人并没有被突袭，就可以在被突袭方忙于重整态势时获得额外的一轮行动。在一些特殊的情况下，双方完全有可能都会被突袭！

攻击被突袭目标时的攻击检定会获得奖励（详见表格 51）。如果被突袭的角色需要进行豁免检定，那么他成功通过豁免检定的几率也会被降低。

突袭是以掷骰决定的，并且通常会在遭遇开始的时候进行确定。因为突袭的发生与否是极为难以预测的，只有很少的调整值适用于该掷骰。

零级命中值 (THACO) 是 “To Hit Armor Class 0（击中防御等级为零的目标所需的命中值）” 的缩写，也就是角色、NPC 或怪物攻击防御等级为 0 的目标时需要掷出的数字。零级命中值由角色的职业类别和等级决定（详见表格 53）。零级命中值可以用来计算命中任何防御等级所需的数字。角色每次提升等级，其零级命中值都会重新计算。使用零级命中值能够大大加速游戏的进程。

攻击检定

攻击检定是战斗系统的核心。该检定决定了攻击是否命中。玩家为了成功命中而需要掷出的数字也被叫作命中值。

攻击检定适用于用剑、弓箭、石块和其他武器作出的攻击，也适用于拳打、摔抱等肉搏攻击。它也被用于处理许多需要精准性、并且有造成伤害的可能性的行动（举例而言，向一个小目标投掷石头，或者在混战中将一把剑扔给队友）。

计算命中值

进行攻击检定时，第一步是计算击中目标所需的命中值。计算方法是从攻击者的零级命中值中减去目标的防御等级（记住，如果防御等级是负数，你就需要在攻击者的零级命中值上增加这个数值）。角色需要在 1d20 中掷出和计算结果相同或更高的数字才能击中目标。

拉斯作为战士已经升到了 7 级。他的零级命中值是 14（查阅表格 53 得知），这表示他需要掷出 14 或更好的数字才能打中防御等级为 0 的角色或生物。在战斗中，拉斯攻击一个穿着链甲的兽人（AC 6），于是他需要掷出 8（14-6=8）才能打中兽人。如果 1d20 的结果是 8 或更高，攻击就命中了。如果拉斯成功命中敌人，他就要根据表格 44 掷相应的骰子来决定造成了多少伤害。

上面的例子是相对简单的——AD&D 游戏中，在典型的战斗场合下零级命中值会受武器的奖励、力量的奖励和类似东西的调整（下一节“攻击检定上的调整值”中列出了这方面的详细内容）。此时需要算出力量和武器的总调整值，将结果从基本零级命中值中减去，然后针对每一项武器在角色卡上单独列出调整后的零级命中值。在计算命中值的时候，从这个调整过的零级命中值当中减去目标的防御等级。

拉斯仍旧是 7 级战士。他有 18/80 的力量（在攻击检定上提供+2 奖励）并使用一把长剑+1。他的零级命中值是 14，加上力量以后是 12，再加上武器是 11。如果他攻击上述例子中的兽人，他只需要掷出 5 或更高就能命中（11-6=5）。查阅表格 44 以得知他用武器能造成多少伤害（这些信息也应该写在他的角色卡上）。

DM 也可能引入一些根据情况决定的调整值（例如从背后攻击目标会获得奖励，目标躲在巨石后面则受到惩罚）。如果加上调整值以后，1d20 掷骰的最终结果大于或等于命中目标需要的数字，则攻击成功；如果结果小于所需的数字，则攻击失败。

攻击检定上的调整值

战斗中的许多因素都会影响角色命中目标所需掷出的数字。这些可变因素会体现为加在命中值或者攻击检定上的调整值。

力量调整值：角色的力量对攻击检定的影响同时体现在命中率和伤害两方面。这个调整值总是适用于近战攻击和投掷类的远程武器的攻击（如矛或飞斧）。

假如角色拥有一把为了利用他的高力量值而为他特别定制的弓，他就可以把力量奖励加到弓箭攻击上。力量所带来的惩罚总是会在使用弓箭类武器时被应用，因为角色没法把弓开满。角色无法在使用弩的时候加上力量调整值，因为弩矢的力量来自于机械装置，而不是玩家角色自己。

魔法物品：武器的魔法特性也能在战斗中提供调整。能够赋予攻击检定或者防御等级奖励的物品上会有一个+符。举例而言，一把长剑+1 就会使角色命中率增加 1，而一件+1 链甲则会使角色的 AC 提高 1 点（也就是说角色的防御等级会减去 1 点，比如从 AC 5 变成 AC 4）。而诅咒物品则提供负的调整值（也就是惩罚），降低攻击检定或者增加防御等级。

能够作用于单次掷骰的调整值的数量没有限制，它在数字大小（也就是所有调整值之和）上也有限制。

表格 51 中包含了一些标准的战斗调整值。正的数值是对攻击者的奖励，负数是对攻击者的惩罚。

| 表格 51：战斗调整值 | |
|-------------|--------|
| 情况 | 攻击检定调整 |
| 站在更高处攻击 | +1 |
| 防御者隐形 | -4 |
| 防御者失去平衡 | +2 |
| 防御者睡觉或被定身 | 自动命中 * |
| 防御者被震慑或俯卧 | +4 |
| 防御者被突袭 | +1 |
| 远程射击，长射程 | -5 |
| 远程射击，短射程 | -2 |
| 背后攻击 | +2 |

* 如果防御者在正常的战斗过程中受到攻击，则攻击自动命中且造成正常伤害。如果并没有其他战斗正在进行（也就是说，所有的其他人被杀或被赶走），则该防御者在此攻击中被杀。

不同类型的武器与护甲对抗时的调整值（可选规则）

武器并非全都是以同一种方式发挥功用。如果是这样的话，那么世界上就不需要存在各式各样的武器了，如此一来，每种类型的武器在全世界都只会有一种形制——最有用的那种——被使用。但事实显然并非如此。

除了大小、重量、长度和形状上的差异，某些类型的武器就是对某些类型的护甲有更好的效果。就事实而言，世界上各种武器和护甲都是一场古老的军备竞赛的产物；每种新武器的发明都会导致一种新的护甲被开发出来对抗它，而这会催生新式的武器，从而又导致新的护甲诞生，如此类推。

在 AD&D 游戏中，根据武器的使用方式，可以把武器大致分为几种类型。最基本的几种分类包括挥砍、穿刺和钝击。

挥砍武器包括刀剑、斧头和匕首。它们的伤害来自于重量、力度和锋利的刀刃的结合。

穿刺武器包括一部分刀剑、枪矛、箭矢、标枪等等。这些武器更多地依赖于集中在一个锐利的尖端上的穿透力，而比较不依赖武器的重量。

钝击武器包括硬头槌、锤子和连枷等。它们的威力几乎完全依靠由重量和力度造成的冲击力。

有少数几种武器，尤其是一些较为特异的长柄武器，它们具备上述一种以上的类型。长戟既可以当作长柄斧使用（作为挥砍武器），也可以像短矛一样使用（作为穿刺武器）。这些武器的灵活性为使用者提供了战术上的优势，因为使用者可以根据情况使用对进攻方最有利的那种模式。

天生武器也能根据它们的攻击方式分类。爪子可以被分为挥砍武器，啮咬是穿刺武器，而尾扫攻击造成的是钝击伤害。DM 必须决定对某种生物和它的攻击方式而言哪种类型最恰当。

护甲类型相应地拥有不同的特征。尽管野战板甲总体上优于几乎所有其他的护甲（因为它的金属部分的覆盖程度和厚度），它也有着在对抗某些种类的武器时效果较差的特殊弱点。

表格 52 列出了在使用了这个可选系统的情况下，攻击者的零级命中值在使用不同类型的武器来对抗不同类型的护甲时会受到的调整。在使用这个表格时，除了目标的防御等级之外还需要知道目标穿着的具体是哪种护甲。魔法护甲的奖励不会改变护甲的类型，只会影响最终的防御等级。

这个规则系统只在攻击穿着护甲的生物时能派上用场，攻击只有天生防御等级的生物时下面列出的这些调整值不会被使用。

| 表格 52：不同类型的武器与护甲对抗时的调整值 | | | |
|-------------------------|----|----|----|
| 护甲 | 挥砍 | 钝击 | 穿刺 |
| 带甲 | +2 | 0 | +1 |
| 镶片甲 | +1 | +1 | 0 |
| 链甲 * | +2 | 0 | -2 |
| 野战板甲 | +3 | +1 | 0 |
| 全身板甲 | +4 | +3 | 0 |
| 皮甲 ** | 0 | -2 | 0 |
| 板甲 | +3 | 0 | 0 |
| 锁环甲 | +1 | +1 | 0 |
| 鳞甲 | 0 | +1 | 0 |
| 板条甲 | 0 | +1 | +2 |

| | | | |
|--------------|----|----|---|
| 镶嵌皮甲 | +2 | +1 | 0 |
| * 包括青铜板甲。 | | | |
| ** 包括衬甲和毛皮甲。 | | | |

看似不可能的命中值

有些时候，攻击者似乎根本不可能掷出某个命中值。某次攻击检定有可能会困难到要求掷出 20 或更高的数字（用 20 面骰！），也可能会容易到不可思议的地步，乃至掷出低于 1 的数字也能击中。但无论是哪种情况，角色仍然必须掷攻击检定。

理由很简单：在攻击检定受到正值的调整下（这可能来自于魔法，高力量值，或者根据情况的奖励等等），这次掷骰的结果有可能为 20 以上。同样地，检定受到的惩罚也可能导致攻击检定的结果低于 0。

另外，无论角色需要掷出的数字为多少，掷出 20 的情况被视作必然命中，而掷出 1 的时候则是必然失手，除非 DM 另外有规定。在绝大多数情况下，无论调整值是多少，自然骰 20 都是命中，自然骰 1 都是失手。

因此，即便角色要击中怪物所需的命中值为 23，且他在攻击检定上有 -3 调整值，他也可能击中目标——仅当他未加上任何调整的掷骰结果为 20 的时候。同样地，即使角色只要掷出 3 以上就能命中目标，而且他还挥舞着一把长剑 +4，这个角色仍旧会在掷出 1 的时候失手。

无论好坏，在不可预测的混战之中，没有什么事情是注定的。

计算零级命中值

进行攻击检定的时候，首先需要知道角色的零级命中值。玩家角色和非玩家角色的这个数值是由角色的职业类型和等级决定的，而怪物和动物则取决于它们的生命骰。所有职业的 1 级角色的零级命中值都是 20。

对于 1 到 20 级的角色，可以查表格 53 得知每个职业类型的角色在每个等级的零级命中值，因此玩家不需要自行进行任何计算。对于高于 20 级的角色，查阅表格 54 可以得知角色的职业类型的零级命中值成长率，你会找到角色降低 1 点（或更多）的零级命中值而需要提升的等级。你可以根据角色的等级来计算零级命中值。

怪物的零级命中值的相关信息可以在 *DMG* 中找到。

| 表格 53：计算零级命中值 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 类别/等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 祭司 | 20 | 20 | 20 | 18 | 18 | 18 | 16 | 16 | 16 | 14 | 14 | 14 | 12 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| 游荡者 | 20 | 20 | 19 | 19 | 18 | 18 | 17 | 17 | 16 | 16 | 15 | 15 | 14 | 14 | 13 | 13 | 12 | 12 | 11 | 11 |
| 勇士 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 法师 | 20 | 20 | 20 | 19 | 19 | 19 | 18 | 18 | 18 | 17 | 17 | 17 | 16 | 16 | 16 | 15 | 15 | 15 | 14 | 14 |

| 表格 54：零级命中值成长率 | |
|----------------|----------|
| 类别 | 成长率 点/等级 |
| 祭司 | 2/3 |
| 游荡者 | 1/2 |
| 勇士 | 1/1 |
| 法师 | 1/3 |

战斗与遭遇

遭遇是 AD&D 游戏的要点。由于和怪物与 NPC 的遭遇常常会演变成战斗，对于每个人而言，理解战斗的过程都是至关重要的。在任何战斗中，DM 都需要考虑到几个因素，它们大多数都跟遭遇的方式和条件有关系。有人被突袭吗？敌人距离有多远？有多少敌人？些问题可以在 *DMG* 的遭遇章节中找到答案。对于所有的遭遇来说，这些都是常见的问题，无论战斗是否发生。

战斗轮

如果遭遇升级成为战斗，游戏的时间单位就会自动切换成轮（也叫混战轮或战斗轮）。这个游戏用轮来计量角色在战斗中的行动（或其他时间紧迫的情况下的应急行动）。

一轮约为一分钟。十个战斗轮等于一回合（换言之，一回合等于 10 分钟游戏时间）。这一点特别重要，因为有些法术的持续时间是以回合而不是以轮来计算的。

但是要注意，这些都只不过是估算——在战斗中精确地计算时间是不可能的。某些事情在平时可能是极其简单的，但是要试图在白热化的混战当中做到同样的事情，那就是真正的英雄壮举了。

想象下角色进行诸如喝下治疗药剂这样的简单行动。首先，如果某个角色决定在晚上休息之前喝掉它，他只需要把它从背包里拿出来，打开瓶盖，然后喝掉里面的东西——毫无难度。

现在再想象一下，角色试图在战斗中做到同样的事情。药剂被好好地收纳在背包里面。首先，他观察了周围的状况，看看有没有人能帮他把药剂拿出来，但每个人都不出意料地处于忙碌之中。于是，他用拿着剑的手把一边的背包肩带从肩膀上脱了下来。正在这时，两个兽人朝他冲了过来，另一条的肩带也在这时半滑下来并缠上了他持剑的那只手，而之前已经脱下来的那条肩带现在正使他没法很好地使用盾牌。

他一边尽可能地把盾牌挡在身前，一边急忙后退，躲开了这些怪物的第一记凶猛的攻击。他又被往后逼了几英尺，直到一个队友挤了过来挡在他前面，阻止了那些怪物的前进。趁着队友给他争取了一点时间，他单膝跪地，把剑搁在地上并一口气脱下背包；紧接着，在听到狂野的叫喊的同时，他下意识地举起盾牌，刚刚够赶上挡开一记当头一击。

在包里一阵乱翻之后，他终于找到了药剂并把它抽了出来护在盾牌后面，紧接着一点一点地弄开瓶塞。正在这时，火焰的光亮在他周围一闪——火球术！他咬紧牙关，忍受着酷热、冲击和剧痛，一边努力把瓶子压碎或弄洒药剂；当他熬过火焰的痛楚之后，他很欣慰地发现药剂依旧完好无损。

很快地，他将药剂一饮而尽，拾起自己的剑并把背包踢开，再次跑向战线。用游戏术语来描述的话，角色先是撤退，被一个敌人攻击并且失手，成功通过了对抗法术（火球术）的豁免检定，又饮用了一瓶药剂，然后准备好下一轮的战斗。

你在一轮中能做的事情

无论战斗轮的确切时间有多长，角色在每轮都只能进行一个基本行动，这可以是进行攻击、施展法术、饮用药剂或者照顾倒下的同伴。不过，一个基本行动有可能涉及到多个次要行动。

进行攻击的时候，角色通常会首先接近敌人，然后可能为了寻找破绽而迂回，在这虚晃一招，在那戳一记，挡下一记回击，往后跳开一步，随后才会最后作出一记真正的攻击。而施法者有可能会摸索着取出法术材料，躲开一次攻击，一边在脑海里面回想法术步骤，随后咏唱出法术，最后在完成这一切以后回到安全位置。至于饮用药剂可能会需要的过程在刚才已经演示过了。完成所有的这些事情要花费的时间可能比一分钟稍长或稍短一些，但是一轮基本上包括一分钟和一个行动。

下面是角色可能在一轮中完成的行动范例：

- 进行攻击（进行攻击检定的次数为角色的职业和等级所允许的攻击次数）
- 施展一个法术（施法时间为一轮或更短）
- 饮用一瓶药剂

- 点燃一根火把
- 使用一件魔法物品
- 移动相当于角色最大移动力的距离
- 试图打开一道被堵住的门或暗门
- 包扎一个角色的伤口
- 搜索一具尸体
- 用锤子敲一枚钉子
- 捡起一把掉落的武器

一些其他的行动所花费的时间可以忽略不计，角色可以在进行更重要的行动的同时进行这些行动而不造成影响。这类行动的例子包括：

- 喊出一些什么东西，如警告、简单的指示、要求投降等，但不包括对方会作出回应的交谈。
- 丢掉手上的武器，抽出另一把。
- 丢下多余的装备，比如背包、油灯和火把。

战斗流程

在现实中，战斗是最接近纯粹无政府状态的事物之一了——每一方都在试图伤害另一方，从本质上说，这就是在制造混沌和无序。因此，战斗总是充满未知的：意外事件，攻击失手，沟通不畅，以及整体上的混乱与不确定性。但是，要在游戏中进行战斗，就有必要让发生的行为加上一些秩序。因此，每个战斗轮中都有一系列必须遵循的步骤：

- 1、DM 决定怪物或 NPC 将会采取的行动，包括施法（如果有）。
- 2、玩家宣言他们的角色要进行的行动，包括施法（如果有）。
- 3、决定先攻。
- 4、按照先攻顺序进行攻击。

重复执行以上的步骤，直到战斗结束——也就是其中一方被击败、投降或逃跑为止。

NPC/怪物决定行动：第一步，DM 秘密决定每个敌人大致要做什么——攻击，逃跑或者施法。DM 不会向 PC 公布他的决定。如果他选择让敌人施法，他应该在玩家宣言角色行动之前决定施展哪个法术。

玩家决定行动：下一步，玩家大致地陈述他们的角色计划采取什么行动。这个陈述无需非常精确，且如果 DM 认为情况合理的话，可以在某种程度上对这个陈述进行调整。

假设角色们在与地精战斗，玩家可以说“我的战士要攻击”而不需要指出他要攻击哪个地精。但如果角色们在与由地精和食人魔组成的敌人作战，玩家就需要讲清楚角色攻击的是地精还是食人魔。

要施展的法术也需要在这时候宣言，并且一旦进行先攻检定就不能再修改。

在进行下个步骤之前，DM 需要确认他对一切都有一个清楚的认知，不仅包括玩家角色要做的事情，也需要确定自己知道任何雇佣人员、追随者要采取什么行动。在 DM 确定自己有清楚的了解之后，他可以驳回玩家的违反规则的行动决定（或 NPC 的不符合角色的行动）。

DM 无需驳回不可能达成的行动——他可以让角色去尝试，即使他心里清楚地知道这不可能成功。DM 的职责并不包括告诉玩家最佳的行动策略、最聪明的行动或者最有效的战术。

先攻：第三步是根据规则来掷骰决定先攻（详见下面的“先攻”部分）。

结算：在这一步，根据先攻让 PC、NPC 和怪物按照先攻顺序来进行攻击、施展法术，以及进行其他的任何行动。

上述的流程并非一成不变的。事实上，有些怪物能够违反标准的流程，有些情况也需要用常识来判断。在这个时候，DM 有着最终的决定权。

拉斯走在队伍前面，领着队伍在地城中弯弯绕绕的过道里前进，而鲁伯特和德尔塞诺拉跟在他后面。通过一个转角后，他们看到 20 英尺以外有一群兽人和巨魔。没有人被突袭。

DM 的笔记上记录着兽人有些犹豫不决。他秘密地决定，兽人会待在后方，让巨魔上前战斗。而由于巨魔能够再生，它们天生就十分自负，所以它们会（一边咒骂着兽人）站上前线，准备好进攻。DM 转向玩家们，问“你们准备怎么做？”

哈里（扮演拉斯，讨厌兽人的矮人）：“兽人？——**冲锋！**”

安妮（扮演法师德尔塞诺拉）：“呃——什么？等下，别冲上去……我正准备……现在我不能用火球了。”

DM：“拉斯冲上去了。快点，你要做什么？”

乔恩（扮演半精灵鲁伯特，对安妮说）：“用个法术吧！（转向 DM）我可以从他头顶上射箭吗？”

DM：“当然，他够矮。”

乔恩：“那好，我要射那些兽人。”

DM：“安妮，告诉我德尔塞诺拉要做什么，不然她这轮的行动就光用来考虑要做什么了！”

安妮：“知道了！——对领头的巨魔施展强酸箭。”

DM：“很好。哈里，拉斯现在在前面。掷先攻吧。”

先攻

先攻检定决定了任意给出的战斗轮里谁先行动。先攻并非固定的，它每轮都会变动——因为即使在最好的情况下，战斗也是个充满不确定性的东西。角色永远都不会知道他是否会比别人更先行动。

通常来说，先攻的决定方法是战斗的每一方都掷一个单独的骰子，用来决定其中一方的所有成员是不是能比其他的团队更早行动。

另一方面，还有另外两种可选的先攻决定方式，每一种都会把团队的行动分解成更小的先攻单位。但是无论是哪种情况，决定先攻的基本方法是不变的。

标准先攻流程

参与战斗的每一方都掷一次 1d10，以决定在这一轮中的先攻顺序。通常来说这意味着 DM 为怪物（或 NPC）掷先攻，而玩家中的其中一个为 PC 队伍掷先攻。结果数字较低的一方先行动。如果某次战斗涉及到超过两个参战势力，那么所有的参战势力按照先攻升序依次行动。

如果两个或更多的参战势力掷出了同样的数字，则所有的事情都在同一时刻发生：所有的攻击检定、伤害、法术和其他的行动都在结果生效之前完成。因此，某个法师有可能会死在了他施展的睡眠术的地精手下，后者则在回合结束时一头倒下。

先攻调整值

先攻可能会受到情况因素的影响。为了反映这种影响，先攻会加上或减去相应的调整。

DM 判定，双方都只需要各掷一次先攻，不需要加上其他调整值（虽然拉斯选择了冲锋，但兽人和巨魔忙于调整阵型而无暇做好应对冲锋的准备，因此应对冲锋的-2 先攻调整在此并不适用）。

哈里代表玩家角色掷 10 面骰，掷出了 7，DM 则掷出了 10。由于玩家角色有最低的数字，因此他们可以先行动。

德尔塞诺拉的强酸箭命中了一个巨魔，而拉斯的一击打中了跑得最慢的那个兽人。在另一个生物刚巧站到第二列的时候，鲁伯特的箭把它射倒在地。现在轮到怪物们反击了。

兽人们终于整好了阵型。被酸液激怒的巨魔冲在前头，他撕扯拉斯的身体，对其造成了严重的伤害。其他的巨魔则把他包围起来，试图把他大卸八块。

| 表格 55：标准先攻调整值 | |
|--|-----|
| 特殊情况 | 调整值 |
| 被加速 | -2 |
| 被缓慢 | +2 |
| 处于更高的地面 | -1 |
| 做好应对冲锋的准备 | -2 |
| 在水中跋涉或处于滑脚的地方 | +2 |
| 在较深的水中跋涉 | +4 |
| 不适应的环境 * | +6 |
| 受到阻碍（纠缠、攀登、被定身） | +3 |
| 等待（详见第十章：遭遇） | +1 |
| * 适用于在不适应的环境中（例如没有自由行动戒指而处于水下）。参与该轮行动的所有小队成员必须全部满足调整值的条件。例如，所有成员都必须在比对手高的位置上才会获得在更高地面的调整值。DM 可以通过询问 PC 角色的站位来明确这一点。 调整后的 1d10 掷骰结果中最低的一方首先行动。 | |

| 表格 56：可选先攻调整值 | |
|---|----------|
| 具体情况 | 调整 |
| 用武器攻击 | 武器速率 |
| 喷吐武器 | +1 |
| 施展法术 | 施法时间 |
| 生物的体型（只适用于怪物使用其天生武器攻击时） | |
| 微型 | 0 |
| 小型 | +3 |
| 中型 | +3 |
| 大型 | +6 |
| 巨型 | +9 |
| 超巨型 | +12 |
| 天生的法术能力 | +3 |
| 魔法物品 ** | |
| 魔法奇物 | +3 |
| 药剂 | +4 |
| 戒指 | +3 |
| 权杖 | +1 |
| 卷轴 | 如法术的施法时间 |
| 法杖 | +2 |
| 魔杖 | +3 |
| * 这只适用于生物以其天生武器——爪抓、啮咬等进行攻击时。当生物使用武器时采用武器的速率而无论其体型。 | |
| ** 使用列出的先攻调整，除非物品另有说明。 | |

集体先攻（可选规则）

有的人会觉得，每个人都使用同一个先攻太不真实了。必须承认，它确实只是个用来控制一轮当中所需的掷骰数量，从而加快战斗速度的简化方案。但尽管如此，不同角色的行动、使用的武器类型和身处的状况都可能成为影响先攻的因素。

如果使用这个可选的方式，参战的每一方仍旧只掷一个先攻，但这个掷骰结果会根据每个角色的行动受到更多调整值影响，参见表格 56。

有些调整值是基于属性、法术和武器的。角色在施展法术的时候需要在掷骰结果上加上施法时间（但怪物使用固有能力的情况不在此列）。使用武器攻击的角色则在掷骰结果上加上他们的武器速率（详见第六章：金钱与装备中的装备表格）。是否使用其他的调整值则视每个人各自所处的状况而定。

在战斗的第二轮，DM 决定使用调整过的集体先攻。拉斯被巨魔包围，且他的生命值状况并不好，而队伍的其他人离怪物还有一定的距离。

DM 决定其中一个巨魔会在兽人的支援下继续攻击拉斯，其他的巨魔则挡住通路阻止增援。尤其是被强酸箭击中的巨魔，它正在寻找报复的机会。随后 DM 转向玩家，询问他们的行动。

玩家（同时）“我要……”“他要去吗？……”“我要施展……”

DM（喊道）“一个一个来！拉斯！”

哈里：“我要吹响我的爆破号角。”

DM：“你需要时间把它找出来。”

哈里：“我不管，我要这么做。”

乔恩：“我要抽出剑，攻击其中一个巨魔！”

DM：“安妮？”

安妮（没留意其他两人）：“施展火球。”

哈里和乔恩：“不！别这么干！”

DM：“好吧，你要这么做吗？快点！”

安妮：“不。我要施展加速术！定位在我身上，所以鲁伯特和拉斯正好处在边缘。”

DM：“行。哈里，你掷先攻，所有人根据自己的行动加上调整。”

哈里掷 1d10 并得到了 6。DM 为怪物掷出了 5。每个人的先攻调整如下：

拉斯选择使用杂项魔法物品（+3 调整）。他的调整后的先攻为 9（6+3=9）。

鲁伯特用两手使用一把 +1 混种剑（武器速率是 7 而不是 8，因为这是一把 +1 武器）。他调整后的先攻是 13（6+7=13）。

德尔塞诺拉施展法术（加速术，施法时间 3）。她的先攻在调整后是 9，跟拉斯一样。

巨魔使用爪抓和啮咬攻击（大型生物使用天生武器攻击为 +6）。它们调整后的先攻为 11（5+6=11）。

兽人使用长剑攻击（武器速率 5）。它们的先攻调整后是 10（5+5=10）。

所有调整后的先攻被计算出来之后，这个战斗轮的顺序如下：在德尔塞诺拉（先攻 9）完成法术的同时，拉斯（9）向兽人们头顶的吹响了爆破号角。

兽人（10）下一个行动，但它们已经全都被压在坠落的石块下面了。

三个巨魔毫不畏惧地继续攻击，其中一个攻击拉斯，另外两个则跳上前去，击中了德尔塞诺拉，没击中鲁伯特。

最后鲁伯特（先攻 13）进行反击。他动得太慢，没能挡住攻向德尔塞诺拉的那个巨魔，但成功地砍倒了第二个。目前而言，玩家角色的情况看起来很严峻。

个体先攻（可选规则）

这个方法和上面的可选规则一样，只除了参加战斗的每个 PC、NPC 和怪物都单独掷先攻并加上调整。这个方法赋予战斗更多的真实感，但同时也牺牲了游戏的流畅度。

对于玩家来说，每个人单独掷先攻看起来并不是太麻烦，但想象一下这个情况：战斗发生在六个玩家角色（每个都由不同的玩家控制）、五个雇工与十六个大地精加上五个食人魔之间（而这些全都需要由 DM 掷骰）。

不光是这样，每个先攻还需要根据每个单位的行动进行调整，这使得每个战斗轮都需要大量的计算。

这种方式不被推荐用于大规模的战斗。它最好用在同一边的角色的速度相差较大的小型战斗里面。

在战斗的第三轮，DM 决定采用个体先攻。每个角色都在和自己的对手战斗，而且也没有太多的东西需要处理。由于被落下的石块阻断了退路，巨魔们选择进攻。DM 询问玩家的行动。

哈里：“用我的+4 锤子砸他！”

鲁伯特：“砍了他。”

安妮（现在遇上大麻烦了）：“施展燃烧之手。”

每个角色和怪物都掷 1d10。调整后的掷骰结果如下：

拉斯掷出了 2，并且使用他的锤子攻击（武器速率是 0 而不是 4，因为附魔+4），处于加速中（-2），因此他的先攻是 0。

拉斯面前的巨魔掷出了 1，使用天生武器攻击，最终结果是 7（1+6=7）。

鲁伯特掷出了 2，武器速率是 7，受到加速（-2），因此调整后的先攻是 7（2+7-2=7）。

和鲁伯特战斗的巨魔掷出 5，加上+6 以后是 11（5+6=11）。

德尔塞诺拉很不走运地掷出了 9。由于她正在施法，因此她在这一轮不会得到加速术的好处。她的施法时间是 1，结果是 10（9+1=10）。

攻击德尔塞诺拉的巨魔的行动很迅速，掷出了 1，然后调整为 7（1+6=7）。

攻击的顺序如下：拉斯（先攻 0）使用锤子攻击并且命中了敌人。紧接着鲁伯特和另外两个巨魔（攻击拉斯和德尔塞诺拉的两个，全都是先攻 7）进行攻击。鲁伯特命中了，攻击拉斯的巨魔失手，但德尔塞诺拉被打中了。德尔塞诺拉的法术（先攻权 10）本应在接下来发生，但它在嘶嘶声中失败了，因为巨魔的攻击打断了她的专注。接下来，鲁伯特面前的巨魔进行攻击并且失败了。由于加速术的影响，拉斯和鲁伯特可以再次攻击（按照先攻顺序），首先是拉斯，然后是鲁伯特。

多次攻击与先攻

战斗经常会涉及到某些能够在一轮当中进行多次攻击的生物或者角色。这有可能是来自于多种攻击形式（爪抓和啮咬），使用武器的技巧或角色的等级。无论是什么理由，所有的多次攻击都以下列的两种方式处理。

当多次攻击来自于不同的攻击形式的时候——比如爪抓和啮咬、啮咬和尾扫的搭配，或者游侠的双武器战斗技能——所有的攻击都在同一时刻发生，该生物在它的先攻顺序结算所有的攻击。

当多次攻击是真正的多次攻击，也就是使用同一件武器攻击多次的时候（就像在拥有高度战斗技能的战士的场合），这些攻击会延迟。在所有参加战斗的人都完成一个行动之后，第二次攻击（以及后续的其他攻击）才会发生。

举个例子，某个战士能够每轮攻击两次，而他在与比如说每轮攻击一次的生物战斗。战士赢得了先攻。于是他在他的先攻顺序进行第一次攻击，然后所有其他的生物进行攻击，最后战士才会进行他的第二次攻击。

如果战斗双方的战士都能在一轮内攻击两次，那么他们第一次攻击按照先攻顺序发生，第二次攻击则在所有的其他攻击结束之后，按照先攻顺序轮流进行。

施法与先攻

法术的施法时间有可能会修正先攻掷骰，从而使施法者产生一个很现实的延迟。当法术的“施法时间”一栏是一个没有任何单位（比如轮或回合）的数字的时候，这个数字被加到施法者的先攻上面以得出他的调整后先攻。而当法术需要超过一轮时间施展的时候，施法者不会进行通常的先攻掷骰：需要一整轮施展的法术会在当前这一轮结束的时候，也就是所有其他的行动结束之后才生效。

需要一轮以上时间施展的法术则可能需要一些额外的记录工作，由 DM 或某个玩家记下施法花费的轮数。如果施法的角色在这个过程中受到干扰，他就会失去法术。当一切顺利时，法术会在施法时间的最后一轮的最后产生效果。因此，需要 10 分钟施法时间的法术会需要 10 个战斗轮，并且在第 10 轮结束之前都不会生效。

武器速率与先攻（可选规则）

每当角色使用武器攻击，他就不再处于能够进行下一次攻击的架势。挥舞一柄锤子并不像敲钉子那么简单；一把战锤具有相当的分量，如果角色把它挥向某个方向，它的惯性就会朝向那个方向，而角色要再次挥动它，就得控制住它、重新取得架势。使用武器的人必须取回平衡、稳稳固定好双脚，之后他才能为下一次攻击做好准备。

对比一下，打出一拳能比挥舞板凳所需的时间快多少，你就明白地知道武器速率究竟是什么意思了。

武器速率减缓角色攻击的速度。武器速率越高，这种武器就越重、越笨拙或者越不方便。简单来说，武器速率影响所有使用人造武器进行攻击的生物。武器速率加在角色的先攻结果上，以计算角色的调整后先攻。

因此，如果 DM 决定让玩家角色使用武器速率规则的话，这个规则也应该适用于巨人、兽人、人马之类的生物，不然这对玩家就不公平了。另一方面，使用天生武器的生物不会受到武器速率影响，因为它们的攻击是身体的一部分延伸，从而使它们在回复体势和作出反应上要快得多。

魔法武器的速率

魔法武器在战斗中会比普通武器更顺手。一把魔法武器可能比普通的武器更轻或者平衡更好，也可能它只是按照自己的意志，把角色牵引到它觉得恰当的位置。无论出于什么理由，魔法武器拥有的每点奖励值都会使武器速率降低 1（举例而言， $\text{剑}+3$ 的武器速率会降低 3）。当武器拥有两个奖励值的时候，使用较少的那个。武器速率不可能低于 0。

双武器攻击

同时使用两把武器进行攻击是一种只有勇士和游荡者才能使用的狡诈的战斗风格。角色选择放弃盾牌而使用第二把武器，在获得更多的攻击次数的同时承受一定的攻击惩罚（游侠是例外，他们不受到命中惩罚）。

角色能够在副手使用的第二把武器在选择上会受到一定限制。他可以任意选择首要武器，只要他可以用一只手挥舞它；而第二把武器必须比第一把武器更小、更轻（尽管匕首永远都可以被用作第二把武器，即使主要武器也是匕首）。一个战士可以搭配使用一把长剑和一把短剑，或者一把短剑与一把匕首，但不能同时使用两把长剑。角色也不能使用盾牌，除非只是把它绑在他的背上。

除了游侠以外，所有的角色在攻击时都要承受命中惩罚。主武器的攻击受到-2 攻击惩罚，而次要武器受到-4 惩罚。角色的反应调整（基于他的敏捷，见表格 2）用于调整他承受的惩罚：低敏捷会让角色的命中变得更糟，而高敏捷可以抵消这个惩罚，但也不能把它变成正的攻击检定调整值（也就是说，反应调整最多也只能把命中惩罚改善到 0）。

使用双武器让角色每轮都可以用第二把武器进行一次额外攻击。角色每轮只能因此而获得一次额外攻击，无论他在正常情况下可以攻击多少次。所以，如果某位勇士的攻击次数为 3/2（第一轮一次，第二轮两次），那么他在使用双武器时可以攻击 5/2 次（第一轮两次，第二轮三次）。

战斗中的移动

由于一轮差不多有一分钟那么长，角色理应可以在这一轮的时间内想移动到哪就移动到哪。不管怎么说，奥林匹克级的运动员可以在一分钟内跑过相当长的一段距离。

然而，AD&D 游戏中的角色并不是在直线上奔跑的奥林匹克短跑选手；他是在为了活过一场战斗而有计划地移动步伐。他得睁大眼睛提防各种各样的麻烦：小心突袭，提防自己的背后，提防同伴们的背后，还要抓住对手的破绽；同时他还得计划自己的下一步落在哪——有时候那意味着踏进痛苦当中。他还有可能背负着沉重的装备，这回显著地减缓他的脚步。而由于所有的这些原因，角色能够移动的距离会比玩家们通常认为的要少得多。

在一个战斗轮中，一个单位最多可以移动的距离为 10 倍于它移动力（详见第十四章：时间和移动）的英尺数。因此，如果角色的移动力是 9，他可以在一轮内移动 90 英尺。不过，角色能够在战斗中使用的移动方式是会受到限制的。

近战中的移动

最基本的移动形式，就是接近敌人——也就是说，移动到离敌人足够近的地方以便发起攻击。这种移动既不是埋头猛冲，也不是闲庭信步；角色需要迅速而谨慎地靠近。在接近敌人时，角色可以在移动最多相当于他的上限的一半的距离的同时，仍然能够进行一次近战攻击。

移动和远程战斗

角色并不是非得要与对手正面对抗；他可以移动到通常移动力一半的距离并以正常射速的一半来进行射击。因此，一个可以移动 120 英尺、手持长弓的人（通常可以每轮射击 2 次）可以移动最多 60 英尺并射击一次。同一个人在装备重十字弩的情况下（每隔一轮射击一次）需要每 4 轮才能边移动边射击一次。

发起冲锋

角色也可以向对手发起冲锋。在冲锋时，角色的移动力增加 50%，并且可以在移动结束时发起一次攻击。冲锋中的角色在攻击检定上获得+2 奖励，这主要是来自于动量。有些特殊的武器（比如骑枪）在冲锋时造成掷骰结果两倍的伤害。

然而，冲锋也给对手带来若干优势。首先，他们在先攻上获得-2奖励。其次，冲锋者失去防御等级上的敏捷奖励，并在AC上受到1点惩罚。最后，当防御者在使用矛或者其他长柄武器，并且准备好对应冲锋的情况下（把柄的末端顶在石头或者自己的脚上），他在命中时造成2倍伤害。

撤退

如果角色想退出一场战斗，他们可以选择小心翼翼地后撤，也可以简单地掉头就跑。

后撤：在进行后撤时，角色小心地后退、远离对手，而后者可以选择跟上去。角色此时只能以平时1/3的移动力进行移动。

如果两个角色在和同一个对手战斗，他们其中一个决定后撤的话，另一个可以阻止敌人的前进。在需要将受重伤的人撤出战斗时，这是个有用的方法。

逃离：角色也可以逃离战斗，此时他转身并以他的完整的移动力逃跑。但此时角色会放下防御，将后背暴露给敌人。

敌人获得一次免费的攻击——或免费的多次攻击，如果该生物每轮可以攻击多次——且能够攻击逃跑的角色的后背。这次攻击是在角色开始逃跑的时候立刻进行的：它不算在对手这一轮的攻击次数之内，和先攻顺序也没有关系。

敌人可以追赶逃跑的角色，除非有一个盟友挡住敌人的路。

非致命攻击

总有些时候，角色会想要击败另一个生物而不杀死它。中了魅惑的队友可能会攻击他的朋友（但他的朋友们可不想为了保护自己而杀掉他！）；某个敌人可能手里握着重要情报，而PC们只有制服他才能得到；也可能角色们只是看上了将真正的、活着的怪物带回去的经济价值。无论出于什么理由，角色们迟早都会去尝试这么做的。

非致命性的攻击有三种：拳打、摔跤和压制。

拳打就是最基本的空手格斗。摔跤是传统的擒抱、固定技和摔投的组合。

压制是通过单纯的体重或数量优势而尝试将对手按倒并压制在地上。

拳打和摔跤

拳打和摔跤是最为基础的战斗技巧，几乎所有的孩童都会在扭打成一团、在地上滚来滚去的时候无意识地使用并练习它们。因此所有的角色，无论他是什么职业，都被假设为在某种程度上熟练于这两种战斗方式。

拳打就是指角色使用他的拳头进行攻击。角色此时不使用任何武器，尽管他还是可以戴着铁手套或者穿戴类似的物品。而摔跤则要求角色的两只手都是自由的，不受到盾牌之类碍事的东西妨碍。

当进行拳打或者摔跤的时候，正常进行对抗通常的防御等级的攻击检定。如果角色试图穿着护甲摔跤，则使用表格57的调整值（这是对攻击者的攻击检定的惩罚）。通常的攻击检定调整值也适用。

| 表格 57：摔跤时的护甲调整值 | |
|-----------------|-----|
| 护甲 | 调整值 |
| 镶嵌皮甲 | -1 |
| 链甲，锁环甲，鳞甲 | -2 |
| 带甲，板条甲，板甲 | -5 |

| | |
|------|-----|
| 野战板甲 | -8 |
| 全身板甲 | -10 |

被压制或攻击一个压制自己的对手所导致的攻击惩罚不适用于摔跤。摔跤包含了许多固定技和关节技，而拳打和摔跤的伤害结算机制已经考虑到了这些因素。

如果攻击成功命中对手，可以参考表格 58 以查找攻击的结果，用角色修正过的攻击检定结果在表格中找到对应的攻击方式。举例而言，如果角色掷出 18 并且命中，则结果是一记后颈猛击（如果他进行摔跤攻击，则结果是一记踢击）。拳打和摔跤攻击可以在掷骰结果为 1 或更少时成功（和通常的规则不同）。

拳打：这是命中的那一记击打采取的形式。从游戏效果上说，攻击的形式几乎没有什么影响，但这些招式名字可以作为战斗的佐料，让 DM 描述动作场面的工作变得轻松一点儿。

伤害：拳打只造成 1 或 2 点伤害。金属护手、青铜指虎之类的东西则造成 1d3 伤害。角色的力量奖励（如果有）会加在拳打伤害上。

拳打伤害和通常的伤害在处理上稍有不同。由拳打造成的伤害只有 25%是通常伤害，剩下的 75%是临时伤害。为方便起见，可以把拳打伤害和其他的伤害分开来记录，并且在战斗全部结束时按照百分比计算并分割伤害。

如果角色的生命值由于拳打伤害（或由拳打伤害和普通伤害所混合的伤害）而降到 0，他立刻失去意识。

角色可以有意识地控制他的拳头，从而完全不造成生命值伤害，只要他在伤害被结算到对手身上之前宣言；这时他依旧有机会 KO。

KO 率：尽管徒手攻击只能造成很少的伤害，但角色依然有一定概率直接击倒对手，这个概率在表格中被记作“% KO”。如果百分骰掷出的数字小于这个数字，目标会被震慑 1d10 轮。

摔跤：这里列出的是角色成功使用的摔跤行动。标有星号的行动会一轮接一轮地持续直到被挣脱为止。压制可以被投技、插眼睛、他人的协助或成功的武器攻击破解（攻击惩罚适用于被压制的角色使用武器攻击对手的情况）。

所有的摔跤行动都会造成 1 点外加上力量奖励（如果攻击者决定如此）的伤害，持续的压制行动每持续一轮就多造成 1 点伤害。持续 6 轮的头部锁定技会造成总共 21 点伤害（1+2+3+4+5+6）。注意，这相当于整整六分钟都持续用力固定一个纳尔逊锁！

| 表格 58：拳打和摔跤结果 | | | | |
|---------------|------|----|------|------|
| 攻击检定 | 拳打 | 伤害 | KO 率 | 摔跤 |
| 20+ | 重拳 | 2 | 10 | 熊抱 * |
| 19 | 猛烈横击 | 0 | 1 | 拧臂 |
| 18 | 后颈猛击 | 1 | 3 | 脚踢 |
| 17 | 肾击 | 1 | 5 | 绊摔 |
| 16 | 侧击 | 1 | 2 | 肘撞 |
| 15 | 刺拳 | 2 | 6 | 锁臂 * |
| 14 | 上勾拳 | 1 | 8 | 扭脚 |
| 13 | 勾拳 | 2 | 9 | 锁腿 |
| 12 | 肾击 | 1 | 5 | 投掷 |
| 11 | 勾拳 | 2 | 10 | 插眼 |
| 10 | 侧击 | 1 | 3 | 肘撞 |
| 9 | 连击 | 1 | 10 | 锁腿 * |
| 8 | 上勾拳 | 1 | 9 | 夹头 * |

| | | | | |
|------|------|---|----|------|
| 7 | 连击 | 2 | 10 | 投掷 |
| 6 | 刺拳 | 2 | 8 | 插眼 |
| 5 | 侧击 | 1 | 3 | 脚踢 |
| 4 | 后颈猛击 | 2 | 5 | 锁臂 * |
| 3 | 勾拳 | 2 | 12 | 插眼 |
| 2 | 上勾拳 | 2 | 15 | 夹头 * |
| 1 | 猛烈横击 | 0 | 2 | 扭脚 |
| 低于 1 | 重拳 | 2 | 25 | 熊抱 * |

* 直到被打断之前都可以一轮接一轮地持续下去。

压制

有时候，最有效的攻击方法，是依靠数量优势单纯地把对手按倒在地。角色不需要尝试使用压制技，甚至不需要尝试伤害目标，唯一需要考虑的就是压住他、限制他的行动。

要压制一个对手，首先进行一个通常的攻击检定。体型每相差 1 级（比如当大体型的攻击者对上一个中等体型的防御者时，体型差为 1），攻击检定就受到 4 点调整（如果攻击者体型大则+4，若防御者体型较大则-4）。

拥有 2 条以上腿的防御者也会获得优势：每条额外的腿会使攻击者的攻击检定受到-2 的惩罚。而如果防御者没有腿，也不会因此受到惩罚。一个落单的兽人如果想要连人带马地拽倒马背上的骑手，他的攻击检定至少会受到-8 的惩罚（体型-4，马的四条腿-4）。

如果这次攻击检定成功，攻击者就成功地使对手倒地。攻击者可以通过每一轮都进行后续的压制攻击来固定这个角色。在进行固定尝试时，不要使用表格 51 中的倒地战斗调整。

如果多个攻击者都试图压制同一个目标，则只掷一次攻击检定，除了第一个攻击者之外的每个额外的攻击者都将为这次攻击检定带来+1 的奖励。在这里使用的命中值总是以攻击者中最弱的那个为基准，因为协作永远都是从最弱的那一环开始崩溃。体型调整则以这群攻击者中体型最大的那个为准。

一个巨人和三个皮克精合作试图压制一个人类的话，使用皮克精的攻击检定，然后因为有三个额外的攻击者而获得+3 奖励，由于巨人（超大型）和人类（中型）的体型差而再获得+8 的奖励。

在非致命战斗中使用武器

就像你可能已经预料到的那样，武器在非致命的战斗中也有它们的一席之地，无论是在防守方还是进攻方的手里。

将武器用于防御：如果角色试图对全副武装的敌人使用拳打、摔跤或者压制攻击，他必须首先将自己置于极大的危险当中。而更糟的是，无论先攻如何，持有武器的防御者都能够自动在对手进行徒手攻击之前先一步用武器攻击。不仅如此，由于对手必须接近到十分近的距离，防御者在武器的命中和伤害上都得到+4 奖励。如果攻击者还活着的话，他可以接着进行他的攻击尝试。

而在摔跤比试开始之后，除了第一回合之外，参与者能使用的武器都仅限于小型武器——面对正拧着你持剑的胳膊或者紧抓着你的背而试图扭断你的脖子的对手，用剑来攻击他是十分困难的。因此，几乎所有的角色都会想在身上带把匕首或者小刀。

用武器进行非致命攻击：用武器攻击而不造成致命伤害也是可能的（比如说你可以用剑身的侧面击打），但实行起来并不像说着那么容易。

首先角色必须使用能够控制伤害的武器；这对弓箭和投索来说是不可能的。而这在使用战锤和硬头锤的时候，也同样几乎没有可行性。用剑和斧头控制伤害是可行的，只要能够避开刃部、不用它们去砍、切就行。

非致命战斗与其他生物

在面对类人生物以外的对手的时候，必须考虑到若干因素。

首先，非智能生物——一般来说——从不会尝试摔跤、用拳头殴打或者压制某个对手。它们更乐意把他大卸八块，从四肢开始一条一条地扯下来。对于它们的小小的、动物性的脑袋来说，这是更好的解决方案。

其次，这些生物总是可以使用它们的天生武器。和握着剑的人不同，狮子或肉食性的猿猴不会只因为角色离得非常近就没法使用它们的爪子和獠牙。

最后，也是最重要的一点，这些生物是比人类更优秀的、天生的战士。老虎的所有攻击对它而言都是拳打和扭打，只不过老虎是有爪子的！除此之外，老虎可以有效地使用它的所有的腿——不管是前腿还是后腿。

接触法术与战斗

许多祭司和法师施展的法术只在施法者触碰到目标的时候才会生效。通常情况下，这没有什么问题：施法者只要伸手出去触碰到受术者就行了。然而，当目标不愿意或这个法术是在通常的近战当中施展时，情况就很不一样了。

非自愿的目标：施法者必须为这个法术成功地进行攻击检定，才能令这个法术产生效果。法师或祭司如常计算他的命中值，根据他的目标的防御等级和其他防护调整。如果目标没有预料到或没有发觉这次攻击，DM可以对该攻击检定进行相应的调整。如果成功命中，施法者就接触到了他的目标，法术就能如常生效。

自愿的目标：对一个自愿的目标施法的情况下，只要双方都不处于近战当中，施法过程是自动的。比如说，一个战士从战斗中撤退到后方，牧师就可以在下一轮治疗他。

如果受术者除了等待法术生效之外还试图做任何事情，则施法者必须掷一次对抗 AC 10 的攻击检定。敏捷对 AC 的调整在这里不适用，因为目标并没有在试图躲避这个法术！

无论什么时候，只要接触法术成功了，施法者就会受到目标拥有的特殊防御的影响，如果这些特殊防御是持续生效的。成功地接触一个吸血鬼并不会导致能量吸取，因为这个能力只在吸血鬼意图如此的时候生效；但触碰火元素则可能导致严重的烧伤。

通常来说，接触法术只在施展它的那一轮生效。不过有些特定的法术会标明特殊的情况或者持续时间，因此一定要先确保你仔细检查过每个法术的详细说明。

战斗中的远程武器

远程战斗在大体上与标准近战的流程是一样的：首先宣言行动，然后是掷先攻，再然后掷攻击检定。不过，也有一些特殊的规则和特殊情况是仅适用于远程战斗的。

远程武器大致被分为两类。第一类包括所有标准的、直接射击的、单目标的投射物：投索，箭矢，投矛，飞斧等等。

第二类则包含所有类似手雷的、有范围影响效果的投炸物，无论这个范围有多小。因此，这种武器的攻击不需要直接命中目标就能造成影响。归在这一类别中的武器包括装在细颈瓶里的油、酸液、毒素、圣水、药剂以及圆石。被投射的圆石也属于这一类，因为它们在命中之后还会弹跳、滚动，像割麦般留下一道破坏的轨迹。

射程

进行远程攻击的第一步就是确定攻击者到目标之间的射程。这以两点之间的码数来表示。这个射程被用来和武器的射程相比并对决定两者之间相距多远（详见第六章：财宝与装备中的表格 45）。

当射程大于表格上的长射程时，目标在射程之外；射程在长射程和中射程之间时，目标处于长射程；射程在中射程和短射程之间时，使用中射程；射程等于或小于短射程时，目标处于短射程。

短射程的攻击无需承受射程调整值。中射程攻击的攻击检定受到-2 惩罚，而长射程攻击则受到-5 惩罚。有些武器没有短射程，因为它们的攻击在抵达目标之前必须以弧线状抛射一段距离；这些攻击总是会承受命中惩罚。

射速

弓、弩以及许多其他的射击武器都有着不同的射速（ROF）——即它们在一轮内能够攻击的次数。

小而轻的武器可以被快速地投掷，因此一轮内角色最多可以掷出三支飞镖。而从搭箭上弦到松开弓弦的速度几乎一样快，所以弓箭每轮最多可以射出两支箭。

另一些武器（如重弩）则需要很长的一段时间装填、上弦，只能每隔一轮射击一次。

无论射速是多少，在确定先攻时，复数远程攻击的处理方法和其他的多次攻击都是一样的。每种远程武器的射速都可以在第六章的表格 45 当中找到。

远程战斗中的属性调整值

在使用投掷武器攻击的时候，力量对攻击和伤害的调整值总是适用，因为角色的臂力对于这一攻击的效果有着显著的影响。

使用弓的时候，力量对攻击和伤害的调整只在角色使用恰当的弓的时候适用（详见第六章：金钱和装备）。而在使用弩和类似的机械装置的时候，角色永远不会得益于力量奖励。

敏捷调整值适用于角色使用手持的武器进行远程攻击的情况。因此角色在使用弓、十字弩、飞斧的时候加上他的敏捷调整值，但在使用抛石机或其他攻城器械的时候则不能这样。

对混战中射击

远程武器主要是为了远距离战斗而设计的，在理想状态下，它们应该在敌人抵达防线之前登场。但是理想的状况总是少见的，而角色们经常发现，他们唯一能进行的有效的攻击，就是把箭矢（或随便什么东西）射向已经在和同伴短兵相接的敌人。虽然这是可行的，并且你当然被允许这么做，但是这个方案是有风险的。

当角色向混战中的目标射击的时候，DM 需要计算处于指定攻击目标周围的邻接区域内的所有单位。中型单位算作 1，小型单位算作 1/2，大型算作 2，超大型算作 4，巨型算作 6。将每个角色或者生物的体积值除以所有目标近战区域中的单位体积之和，DM 就根据这个比率掷骰决定究竟谁（或什么）成为攻击的目标。

塔洛斯·布拉德哈特（人类体型，体积 1）和拉斯（同样是人类体型，体积 1）正在与一个巨人（巨型，体积 6）搏斗，而托尔用长弓向巨人射出箭矢。所有可能目标的总体积为 8（6+1+1），因此有 1/8 的几率拉斯会成为目标，有 1/8 的几率会射中塔洛斯，以及 6/8 的几率命中巨人。DM 可以掷 8 面骰以决定谁被射中，或者他也可以将几率换算为百分比（巨人被射中的几率是 75%，如此类推）然后掷百面骰。

对远程攻击采取掩蔽

避免受伤的最好方法之一，就是躲在什么东西的后面——墙，树木，建筑物的墙角，一堆石头或者随便什么刚好可以提供保护的东西。老练的冒险者管这叫掩蔽，寄希望于这能让它听起来更英勇一些。

掩蔽在近战当中并不怎么有效，因为它会对进攻方和防守方造成同样的阻碍。但在对抗远程攻击时，它是个相当有效的战术。

角色能利用的掩护有两种。第一种是**隐蔽**（*concealment*），也叫做软掩蔽。躲在灌木丛后面的角色就是处于隐蔽中的：他仍然是可见的，但要看到他并不容易，要确定他确切的位置就更是如此。尽管灌木丛不能阻挡箭矢，但它也能减少角色被命中的几率。其他提供隐蔽的掩蔽物包括窗帘、挂毯、烟雾和荆棘丛。

另一种类型的掩护则是**掩蔽**（*cover*），有时候也被更精确地称为硬掩蔽。正如其名，硬掩蔽是能够让角色躲藏在后面的、能够阻挡远程攻击的东西。硬掩蔽包括石质墙、建筑物的拐角、桌子、门、土坝、树桩、魔法力场墙等。

对于躲藏在掩蔽后面的、可能的远程攻击目标来说，掩蔽能够对攻击者的命中骰带来一定惩罚。具体的惩罚则依据利用掩蔽物获得的隐蔽或遮蔽程度而定。站在 2 英尺高的墙后面的人会是个相当明显的目标，相比之下，平躺在这堵墙后面并小心翼翼地越过墙壁窥视另一侧的角色就不那么显眼了。在不同掩蔽或隐蔽程度下的调整值参见表格 59。

掩蔽也会影响豁免检定。在对抗造成实体性伤害的法术时（如火球术、闪电束等），角色在豁免检定上获得表格 59 所列出的调整值作为奖励。

除此之外，拥有 90%（或更高）掩蔽的角色在豁免检定失败时只受到一半伤害，成功时则完全不受伤害。当然，这是假设火球术、闪电束或者随便什么东西击中了掩蔽物：一堵石墙可以保护躲在它后面的人不受到发生在墙另一侧爆炸的火球术的伤害，但如果爆炸发生在墙的这一侧并在这个人的身后，那墙壁就不能提供防护。

| 表格 59：掩蔽和隐蔽调整值 | | |
|----------------|-----|----|
| 目标处于 | 掩蔽 | 隐蔽 |
| 25% 隐蔽 | -2 | -1 |
| 50% 隐蔽 | -4 | -2 |
| 75% 隐蔽 | -7 | -3 |
| 90% 隐蔽 | -10 | -4 |

投炸物

和通常的远程武器不同，投炸物瞄准的不是特定的生物，而是瞄准某个点；这个点既可以是生物，也可以是地面的某处。玩家在宣言攻击的时候需要指定他希望抛射物着陆的目标点，然后以目标点为基准决定可能的偏移的方向和距离。

大多数投炸物是随处可见的物品或者为了生活用途制造的物品——石块，装着油的细颈瓶，装在小瓶里的圣水，装着酸液的锥形瓶之类。因此，射程、射速和伤害不会出现在这些物品的表格上面，它们能够被投掷的距离由角色的力量和物品的重量决定。

5 磅或更轻的物体可以被掷出 30 英尺远。短射程是 10 英尺，中射程是 20 英尺，更远的射程全都看作射程上限；更重物体的射程则会更短。物品究竟能够被投掷多远由 DM 决定。

要投掷特别沉重的物体，角色必须通过一次弯杆/举门的检定。角色不可能抛掷比他的力量值所能允许抬起的最大重量还要重的物品。因此，DM 可能判定角色可以毫无困难地把一个半满的背包丢到十英尺宽的裂口对面，却需要进行检定才能把一个兽人抛出去，让他在空中飞过十英尺、砸到他的兽人朋友们的脸上。

容器通常会在击中目标的时候立刻破裂，但也有例外。有些容器特别坚韧，如软革的袋子和坚硬的陶器。如果对抛掷出去的物体会不会破裂存有疑问，DM 可以掷物品的豁免检定（查阅 DMG 以获知更多信息）来决定它到底是摔得粉碎，还是被扯裂开来、把里面的东西洒得到处都是。

还有一种情况是终究不可避免的，即投炸物总有失手的时候，在 *DMG* 中可以找到处理这种情况的信息。

投炸物的类型

强酸是特别恐怖的，除了有可能留下疤痕（这是留给 DM 决定的）之外，被强酸造成的伤害是不能通过再生能力而愈合的——只能以正常的方式愈合。因此，它在用来对付能够像巨魔这样的能够再生的生物时非常有用。强酸是非常罕见的。

圣水能够影响大多数的亡灵和来自下层位面的生物。它对于气态的生物或没有物质形体的亡灵无效。

邪水（相当于邪恶祭司使用的圣水）能够影响圣武士和**捍卫善良的生物**（翼狮、捨杜等），以及来自上层位面的生物和其他存在。

被圣水和邪水对生物造成如同强酸般的影响，造成不能再生、必须自然恢复的伤害。

火油只在被点燃时才会造成伤害。通常来说，这是需要两个步骤的过程：首先让目标沾满可燃的火油，然后再把它点燃。因此，使用燃油通常需要两次成功的攻击。

被油直接命中的目标会燃烧两轮，第一轮受到 2d6 点伤害，第二轮受到 1d6 点伤害。

毒素通常不是很有效的远程武器。大多数的毒素要发挥作用就必须得直接命中，甚至还得掉进某些体型巨大的生物所张开的大嘴里。接触型的毒则在直接命中时就能够产生通常的毒素效果。

特殊防御

本章到目前为止的内容已经讲过了攻击的方式，现在是时候来讲讲防御了。可以避免受到伤害的方法有好几种。其中相对常见的两种就是豁免检定和魔法抗性；而斥退亡灵的能力则相对少见一些，因为只有牧师和圣武士才能使用它。

招架（可选规则）

假设每个角色都在一分钟长的战斗轮当中挡下了许多针对他的攻击，同时他自己的攻击也被挡下。这也就是说，在通常的战斗中角色总是在招架，因此对每一次招架进行单独处理是没有必要的。

而当角色主动放弃招架的时候（比如法师施展法术时），他被击中的机会就增加了。因此在 AD&D 游戏当中，选择招架本身并不是一个单独的行动选项。

另一方面，角色也被假设总是在将自己暴露在某种程度的危险当中：他们会为了看清楚目标而靠近，或者试图寻找可以攻进去的破绽。然而，也有些时候不是这样的；有时候，角色唯一想做的事情就是避免被击中。

这时候为了使自己更难被命中，角色可以选择招架：他放弃这一轮的所有行动，不能攻击、移动或者施法。这使得角色能够专注于防御这一件事上面。此时勇士之外的角色都获得等于他们等级半数的 AC 奖励，因此一个 6 级的法师可以在 AC 上得到 +3 奖励（AC 降低 3）。而勇士则获得等级的半数 +1 的 AC 奖励，因此 6 级战士会得到 +4 的 AC 奖励。

注意，这种奖励并不是一种完美而全方位的防护，它对从来自背后的攻击和远程攻击是没有用的。这种可选的防御只对从正面对防御者发起近战攻击的角色有效，对魔法攻击也是没有效果的，因此它不会在闪电束或火球的破坏力面前为角色提供任何防护。

豁免检定

豁免检定是让角色或生物从某些破坏中找到某种自救方法（或起码减少从攻击中受到的伤害）的检定。

在大多数时候，豁免检定基于角色的部分本能行动：在火球轰炸队伍的时候一头扑倒在地，在精神攻击开始时将心灵隔开，用盾牌挡下飞溅的酸液以免被直接击中。这些行动具体是什么并不重要；DM和玩家可以任意想象出各种生动的理由来解释豁免检定为什么成功或失败，这些因应眼下事件的解释可以让游戏更为刺激。

进行豁免检定

要进行豁免检定，玩家需要掷一个 20 面的骰子（1d20），掷骰结果必须等于或高于角色的豁免数值。角色需要掷出的数字会因角色的职业类别、等级和角色需要豁免的威胁而变动。表格 60 列出了角色的豁免数值。

有多种不同的情况都需要进行豁免检定。比如带有麻痹、毒或死亡魔法的攻击，石化效果与变形，或者权杖、法杖和魔杖，又或者是喷吐攻击，还有法术。角色究竟进行哪一种豁免，则由这时涉及的给定的法术、怪物、魔法物品或特殊情况决定。

表格 60 也适用于怪物。DM 会知道与怪物的豁免检定相关的信息。

| 表格 60：角色的豁免检定 | | | | | | |
|---------------|-------|------------|---------------|---------|---------|--------|
| 角色职业 | 经验等级 | 麻痹、毒素或死亡魔法 | 来自权杖、法杖或魔杖的攻击 | 石化或变形 * | 喷吐武器 ** | 法术 *** |
| 祭司 | | | | | | |
| | 1-3 | 10 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| | 4-6 | 9 | 13 | 12 | 15 | 14 |
| | 7-9 | 7 | 11 | 10 | 13 | 12 |
| | 10-12 | 6 | 10 | 9 | 12 | 11 |
| | 13-15 | 5 | 9 | 8 | 11 | 10 |
| | 16-18 | 4 | 8 | 7 | 10 | 9 |
| | 19+ | 2 | 6 | 5 | 8 | 7 |
| 游荡者 | | | | | | |
| | 1-4 | 13 | 14 | 12 | 16 | 15 |
| | 5-8 | 12 | 12 | 11 | 15 | 13 |
| | 9-12 | 11 | 10 | 10 | 14 | 11 |
| | 13-16 | 10 | 8 | 9 | 13 | 9 |
| | 17-20 | 9 | 6 | 8 | 12 | 7 |
| | 21+ | 8 | 4 | 7 | 11 | 5 |
| 勇士 | | | | | | |
| | 0 | 16 | 18 | 17 | 20 | 19 |
| | 1-2 | 14 | 16 | 15 | 17 | 17 |
| | 3-4 | 13 | 15 | 14 | 16 | 16 |
| | 5-6 | 11 | 13 | 12 | 13 | 14 |
| | 7-8 | 10 | 12 | 11 | 12 | 13 |
| | 9-10 | 8 | 10 | 9 | 9 | 11 |
| | 11-12 | 7 | 9 | 8 | 8 | 10 |
| | 13-14 | 5 | 7 | 6 | 5 | 8 |
| | 15-16 | 4 | 6 | 5 | 4 | 7 |
| | 17+ | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 |
| 法师 | | | | | | |
| | 1-5 | 14 | 11 | 13 | 15 | 12 |
| | 6-10 | 13 | 9 | 11 | 13 | 10 |
| | 11-15 | 11 | 7 | 9 | 11 | 8 |

| | | | | | | |
|--|-------|----|---|---|---|---|
| | 16-20 | 10 | 5 | 7 | 9 | 6 |
| | 21+ | 8 | 3 | 5 | 7 | 4 |
| * 变形魔杖的攻击除外。 ** 石化或变形除外。 *** 其他被指定的豁免检定类型除外，例如死亡、石化、变形等。 | | | | | | |

豁免类型与优先顺序

有时候，某种特殊情况或物品所要求的豁免检定类型不是很明确，也有可能一种以上的豁免类型看起来合乎情况。

假设拉斯被变形魔杖射出的光线击中了。对抗魔杖的豁免检定和对抗变形的豁免检定都可以使用，但拉斯必须掷对抗魔杖的豁免检定，因为这个类型的优先顺位比变形更高。

豁免检定的类别如下：

对抗麻痹、毒素和死亡魔法的豁免检定：每当角色被麻痹攻击（无论来源）、毒素（无论毒性强弱）、能够立即杀死角色的某种魔法或魔法物品（见其描述）影响的时候，使用这种豁免检定。在角色需要使用超常的精神力量或肉体上的坚韧度的时候，这种豁免检定也适用。

对抗权杖、法杖和魔杖的豁免检定：正如其名，这种豁免检定适用于角色受到权杖、法杖或魔杖的能力影响的情况，只要这种情形不适用于另一种优先级更高的豁免类型。有时候，当角色面对一些罕见的魔法攻击时，这种豁免检定会被使用。

对抗石化或变形的豁免检定：当某种怪物、法术或魔法物品（只要不是魔杖）将角色变成石头（石化）或变形的时候，使用这种豁免检定。它也适用于当角色必须忍受涉及整个身体的剧烈形变的时候。

对抗喷吐武器的豁免检定：这种豁免检定在当角色面对怪物的喷吐攻击、特别是龙的强力的吐息的时候被使用。在角色的身体耐受力 and 敏捷性都同时成为存活的关键因素时也适用于这种豁免检定。

对抗法术的豁免检定：当角色试图抵抗魔法攻击的效果的时候，不管攻击是来自于施法者还是某种魔法物品，只要没有说适用于其他的豁免检定时就使用这种豁免。该豁免检定也被用来抵抗那些除此之外的任何其他类别的攻击。

主动放弃豁免

当目标主动选择不抵抗法术或特殊攻击的效果时就不会进行豁免，即使角色在法术的确切性质的问题上受到了愚弄也是如此。如果角色宣言自己不会抵抗法术的力量，法术（或无论是什么）都会完整地生效。

然而，放弃抵抗的意图要么是被明确地宣言的，要么就得是通过诡诈精心谋划的。即使角色遭到成功地突袭或在毫无察觉的情况下被偷袭，他通常也被允许进行豁免检定。在合理的情况下，DM可以对豁免检定进行调整以使它变得更难成功。只有极端精巧的诡计和极为巧妙的欺诈才能让毫无所觉的角色完全没有机会进行豁免。

使用属性检定进行豁免

当角色试图用他的属性来回避危险的时候，使用属性检定来替代豁免检定。

举例来说，盗贼拉格纳闯进了某人的家中，这时他听见头上的天花板处传来刺耳的声响。他抬头一看，发现有一块五吨重的天花板直直地冲着他落了下来！他需要快速的反应才能从他所在的地方逃出来，因此在决定他是否避开了陷阱时，应该使用敏捷属性检定。

调整豁免检定

魔法物品、特殊规则和特殊的情形都可能在豁免检定上加上一个调整值，这可能提高或降低豁免成功的机会。

豁免检定可能会受到魔法物品、特殊规则和特殊的情形的调整，这可能提高或降低豁免成功的机会。

增加机会的调整值以带有加号的数值表示，而使豁免变得更难的调整值表示为带有负号的数值（如-1、-2等）。

豁免调整值影响的是角色的豁免检定，而不是所需的豁免值。因此，如果德尔塞诺拉需要在对抗石化的豁免检定上掷出11并且拥有+1的豁免奖励，则她需要在加上调整值以后得到11以上的最终掷骰结果（但这个+1奖励会加在她的掷骰数上面，因此她只需要掷出10就能达到11的目标值）。

高属性值有时候能够提供豁免奖励。高灵知值能够在受到幻术、魅惑和其他精神攻击时提供保护，而敏捷值够高的话，在角色回避火球、闪电束、落下的圆石和其他这种需要机敏来躲避的攻击的时候，能够稍微提高回避的几率。

魔法物品当中的类似防护斗篷和防护戒的物品能够提供豁免奖励（这些能在DMG的魔法物品描述里找到）。

魔法护甲能够在依赖物理影响的豁免检定上提供奖励——无论它是魔法的还是非魔法的。但魔法护甲不会在面对下列事物时给予豁免奖励：气体（护甲不能阻挡气体）、毒素（毒是从内部起作用的）、精神性的或不造成物理伤害的法术。

举例而言，魔法护甲没法在巨型蝎子、臭云术的呛人效果或变形他人法术的变化影响面前提供豁免奖励。但魔法护甲在另一些情况下确实能够将它的防护延伸到豁免检定上：酸液的喷射或者泼溅、解离、魔法或普通的火、造成伤害的法术和坠落（当然，如果这种情况允许角色掷豁免）。其他的情况必须由DM个别判断。

特殊的法术和魔法物品可能影响角色的豁免检定，无论是正面的还是负面的。通常而言，法术会迫使角色在进行豁免检定时承受惩罚，这可能会让最无关痛痒的法术都变得相当危险（具体的描述详见法术详述，或者DMG的魔法物品部分）。

较弱的毒素是指虫类生物（例如巨蜈蚣）的毒素，虽然很危险，但却不太可能置身体健康的人于死地。为了在游戏中重现这种效果，被这些毒素影响的人都会获得豁免的奖励。DM会知道相关的信息。

不可预测的情形必然会出现。在这个时候，DM必须确定对豁免检定所进行的调整是否适当。通常来说，这种调整值应当介于-4到+4之间。比如说，在自己的神龛中受到攻击的邪恶牧师就很有理由可以在所有豁免检定上得到+3的奖励，而他的敌人都承受-3的惩罚。存在于这个地点的强烈邪恶可以解释这种调整。

魔法抗力

有些生物或物品对魔法效果具有强大的抗力（或者能够将这种抗力赋予他人），这使得它们比通常的生物或物品更难受到魔法能量的影响。

极少数生物是极其排斥魔法的——魔法就像水珠从鸭子身上滑落般只是从它们身上滑过去。而更常见的生物——特别是来自外层位面的存在，它们生活在被施以魔法或巫术的地方，体内蕴含着强大的魔法能量。它们吞噬和呼吸着魔法的气体，对神秘的力量有着极高的承受能力。

魔法抗力是一种与生俱来的能力——也就是说，拥有它的生物不需要做任何特别的事就能够使用它。魔法抗力甚至不需要生物察觉到威胁就能够发挥作用。这种抗力是生物或物品的一部分，而不能单独分离出来（但生物可以自愿地降低它们的魔法抗力）。

魔法抗力同时也是一种个人能力。拥有魔法抗力的生物不能通过握着别人的手或站在他们当中来分享此能力。只有最为罕有的生物和魔法物品拥有把魔法抗力赐予他人的能力。

魔法抗力以百分数表示。任何魔法效果都必须克服魔法抗力才有可能成功生效。目标（拥有魔法抗力的一方）掷百分骰，当掷骰结果高于该生物的魔法抗力时，法术会正常生效。当掷骰结果等于或低于魔法抗力的时候，法术对该生物完全无效。

魔法抗力的效果

魔法抗力使得生物能够忽略法术或类法术能力的效果。它无法对魔法武器的攻击或者由法术直接或间接引发的自然力提供任何防护，也不会妨碍被它所保护的生物使用他自己的能力或者施展法术、使用魔法物品。它在以个人为目标的法术面前相当有效，在对抗区域影响法术时也能提供有限的保护。

如果魔法抗力的掷骰失败了，法术正常生效，而目标仍然可以进行法术通常允许的豁免检定。

魔法抗力何时生效

只有在拥有抗力的生物或物品会直接受到法术的影响的时候，魔法抗力才会起效。因此，魔法抗力会对魔法飞弹（以生物或物品为目标）和火球术（对生物或物品所处的区域造成伤害）生效。

而对于法术引起的地震，魔法抗力就是无效的。哪怕生物可能因为掉进法术在它脚下开启的裂隙而受伤或死亡，法术的魔法能量指向的也是地面而非生物本身。能抵抗魔法的生物并不会免疫法术导致的后果，只免疫由法术创造或释放的直接的能量。

玩家角色通常不会拥有魔法抗力（但他们还是可以进行豁免检定）：这个能力主要是为特殊的怪物保留的。

成功的魔法抗力检定

成功的魔法抗力检定可能有四种结果，这视乎于被抵抗法术的性质。

以个人为目标的法术：定义上说，这类法术影响单个生物，因此只有目标生物掷魔法抗力（如果有）。如果这类法术能够影响数个目标，则每个目标都单独进行掷骰（例如向四个生物施展的人类定身术，此时如果每个生物都有魔法抗力，那么他们都可以进行魔法抗力的掷骰）。

如果魔法抗力的掷骰成功，这个生物就不受法术影响。若法术只以这个生物为目标，这个法术就会完全失败并消失。如果它影响多个目标，则法术仍然可能影响那些在魔法抗力骰中失败的目标。

区域影响法术：这些法术不以单个生物为目标，而是指定一个点，然后法术的效果会覆盖该点一定距离以内的所有东西。成功的魔法抗力检定能够使生物无视该法术的影响，但法术并不会失效而仍旧能够影响处于区域内的所有其他人。

固定地点法术：这些法术在某个特定的地点或生物、角色、物品上持续地生效。*防护邪恶*就是这种法术的一个例子。

只有当生物或物品进入法术的影响区域时才会需要考虑魔法抗力。但即使是这种时候，魔法抗力也可能不会起效：如果这个法术不是会影响角色的那种类型，就什么都不会发生。因此，一个水体分离法术不会因为魔法抗力的生物穿过它的区域而崩溃。能够影响该生物的*防护邪恶*会受到魔法抗力的影响。

如果 DM 决定此时应该进行魔法抗力的掷骰且检定成功，这个固定地点法术就会崩溃（通常会发出戏剧性的霹雳巨响、喷出大量烟雾）。

永久性法术：魔法抗力不足以摧毁永久性法术。当拥有魔法抗力的生物处于这类法术的范围内时，法术会被暂时性地无效化（遵循和固定地点法术一样的规则）。

因此，拥有魔法抗力的生物可以穿过一道永久的力场墙而不受阻碍。但是，这道墙会在该生物通过时立即恢复原状（也就是说其他的任何人都无法穿越）。

斥退亡灵

斥退亡灵是只有祭司和圣武士才能使用的重要的战斗能力，它在关键时刻甚至能够拯救生命。这种特殊能力是由角色所信仰的神祇赋予的。德鲁伊无法斥退亡灵，而其他特殊宗教的祭司能否使用它则要视乎于 DM 的决定。

神祇通过祭司或者圣武士来显现自己的部分力量，这会使邪恶的亡灵惊惧，或甚至直接将其摧毁。不过，由于这种力量必须以凡躯为媒介来进行引导，因此并非每次都能确保成功。

牧师和圣武士在遭遇亡灵生物的时候可以尝试斥退它们（切记，圣武士在斥退亡灵时视作低两级——也就是说，5 级的圣武士使用的表格 61 的 3 级那一列）。每个角色每次遭遇只能进行一次斥退，但多个角色可以同时尝试（斥退结果也分别进行结算）。

试图斥退算作一个需要一轮的行动，并且会根据角色的先攻顺序而在该轮中发生（因此被斥退的亡灵有可能在角色斥退它们之前行动）。角色光是站在那里是不够的——重要的是，由角色所进行一点戏剧性的行为。发言和手势都是重要的，因此角色必须空出双手、处于适合发言的位置。不过，斥退和施法是不同的，即使角色在过程中受到攻击也不会被打断。

结算一次斥退的时候，在表格 61 中根据被斥退的亡灵的生命骰或种类，以及角色的等级来查找结果（圣武士的等级要低 2 级）。如果结果是数字则掷 1d20，当掷骰结果高于列出的数字则斥退成功，亡灵会被斥退。如果结果是 T（斥退），则斥退尝试不需要掷骰而自动成功。如果结果是 D（驱散），则这次斥退彻底摧毁了亡灵。如果出现一条横杠（—），意思就是祭司或圣武士无法斥退这种亡灵。*成功的斥退或驱散会影响 2d6 个亡灵，如果被影响的亡灵中混有不同的种类，生命骰最低的那些会首先受到影响。*

在同一轮中，无论角色试图斥退多少亡灵，都只掷一次骰子。根据每个亡灵的类型来分别查找结果。

举例来说，7 级的祭司戈鲁斯和他的团队一起受到被一个尸妖和一个幽灵带领的 2 个骷髅的攻击。他尝试进行斥退，掷出了 12。

戈鲁斯的玩家在查表时，对所有的三种亡灵使用同一个掷骰结果（也就是 12）。骷髅被摧毁了（和戈鲁斯预料的一样），而尸妖被斥退（需要掷出 4 或者更高的结果）并逃跑了。幽灵则不屈不挠地继续前进（因为要斥退幽灵需要 16 或更好的掷骰结果）。

被其他人的命令束缚的亡灵遭到斥退时只是单纯地撤退，从而让角色和他的同伴得以通过或完成他们的行动。

拥有自由意志的亡灵则会试图逃离斥退它们的角色所在的区域，直到离开视线范围。如果它们没法逃跑，它们会在一定距离外徘徊，围着角色绕成一圈，而不会接近到角色的 10 英尺以内，只要角色继续维持斥退（不需要继续掷骰）。

如果角色迫使拥有自由意志的亡灵接近 10 英尺以内（比如说，把它们逼到角落里），斥退就会被破坏，亡灵就可以正常地攻击。

| 表格 61：斥退亡灵 | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----------|----|----|----|----|----|---|-----|-----|-------|-------|-----|
| 亡灵的类型 或生命骰 | 祭司等级 *** | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10-11 | 12-13 | 14+ |
| 骷髅或 1HD | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D * | D * | D * | D * | D * |
| 丧尸 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D * | D * | D * | D * |
| 食尸鬼或 2 HD | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D * | D * | D * |
| 阴影或 3-4 HD | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D * | D * |
| 尸妖或 5HD | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D | D * |
| 妖鬼 | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D | D |

| | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 缚灵或 6HD | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T | D |
| 木乃伊或 7 HD | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T | T |
| 幽灵或 8HD | — | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 | T |
| 吸血鬼或 9 HD | — | — | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 | 4 |
| 幽魂或 10 HD | — | — | — | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 | 7 |
| 巫妖或 11+ HD | — | — | — | — | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 | 10 |
| 特殊 ** | — | — | — | — | — | — | — | — | 20 | 19 | 16 | 13 |

* 这种斥退可以影响额外的 2d4 个生物。
** 特殊的生物包括独特的亡灵、处于负能量位面的拥有自由意志的亡灵、某些高等或次等的神祇、以及那些居住在外层位面的亡灵。
*** 圣武士在斥退亡灵时视作低两级的祭司。

邪恶祭司与亡灵

邪恶的祭司通常被看作是亡灵的同党，或至少和它们有着共通的目标与追求。因此，他们没有斥退亡灵的能力。但是与此同时，他们可以尝试命令这些存在。

这和斥退尝试的处理方法是一样的。邪恶祭司最多可以命令 12 个亡灵。“T”的结果表示亡灵自动服从邪恶祭司，而“D”表示这个亡灵完全沦为邪恶祭司的从属。它们会服从他的命令（竭尽它的能力和理力的极限），直到被其他人斥退、命令或者摧毁为止。

邪恶祭司也有影响圣武士的能力，能够像斥退亡灵一样斥退他们。不过由于令圣武士的活着的精神屈服、崩溃要远远困难得多，因此圣武士更难以被斥退。

试图斥退圣武士的时候，邪恶祭司看作比他实际的等级低 3 级。因此，7 级的邪恶祭司使用 4 级祭司的那一列斥退圣武士。他只有相当小的机会斥退 7 级的圣武士（7HD），而且完全不能斥退 8 级的（使用圣武士的级别当作他们被斥退时的生命骰）。所有对圣武士的“D”结果都被视作“T”。

受伤与死亡

有些时候，运气、技能、属性或抗力都无法阻止角色受到伤害。冒险的生活不可避免地伴随着风险，角色迟早都会受伤。

为了让角色能够显得英勇（也为了方便游戏的进行），在 AD&D 游戏中伤害是以一种抽象的方式处理的。所有的角色和怪物都有一定量的生命值。生物所拥有的生命值越多，它就越难被击败。

造成的伤害要从角色或生物的生命值当中减去。比如说，当玩家角色打中食人魔的侧头部、造成 8 点伤害时，这 8 点伤害就从食人魔的生命值总值里面减去，而不是单独对头部造成伤害，也不是将其在身体的不同部位之间分割。

生命值的损失是累计的，直到角色死亡或者有机会治疗伤口为止。

帅哥科韦尔拥有 16 点生命值。一个兽人击中了他并造成 3 点伤害；15 分钟后，科韦尔遇到一个熊地精并受到了 7 点伤害，他一共受到了 10 点伤害。在得到治疗之前（通过自然回复或魔法手段），科韦尔都只剩下 6 点生命值。

伤势

每当角色的攻击命中怪物，或者反过来角色被命中时，被击中的一方就会受到伤害，伤害的多少视武器和攻击方式而定。第六章的表格 44 列出了所有的武器在攻击小型、中型、大型目标时的伤害，这个伤害用骰子数来表示（如 1d8、2d6 等）。

当攻击命中时，就掷相应的伤害骰，把结果从目标的当前生命值里面减去。使用剑攻击的兽人造成和它使用的剑对应的伤害，而一头巨魔能够咬一次并造成 2d6 伤害，同时用它的带爪子的手撕抓一次并造成 1d4+4 伤害（DM 能够从怪物图鉴扩展当中得到相关信息）。

有些时候伤害骰表示为骰数加上+1 或更多的奖励；刚才说的巨魔的爪子攻击就是一个很好的例子。这个奖励有可能是来自高力量值或魔法武器，也可能单纯是因为这个生物的攻击凶狠而残忍；它被加在骰子掷出的任何结果上面，以确保这次攻击无论如何都能造成一定程度的最低伤害。同样地，伤害上也可能会有负的惩罚，但任何成功的攻击造成的伤害都不会因此低于 1 点。

有时候，一次攻击表示为一个掷骰和一伤害个乘数。这时候先掷出掷骰数字，然后将结果乘以给出的倍数，得到最终造成的伤害值；这种情况主要发生在背刺的时候。在造成倍数伤害时，只有武器的基本伤害加倍计算。由力量值或魔法导致的伤害奖励不会加倍，而是加在掷出的伤害加倍后的总数上。

特殊伤害

被武器或者怪物击中并不是能令角色受到伤害的唯一途径。事实上，对于可怜而不幸的玩家角色来说，这个世界上满是危险，DM 时不时就会十分开心地让其中一些危险跳到他们头上。下面列出的是这当中相对麻烦的一些危险。

坠落

玩家角色有一种令人称奇的（而对于 DM 来说则是令人发笑的）癖好：他们总是倾向于从什么东西上面掉下来，通常来说是从非常高的高度，而且几乎每次都落在什么坚硬的表面上。尽管坠落本身没有什么害处，但抵达终点时的急剧停止往往会造成伤害。

当角色跌落时，他每下落 10 英尺就受到 1d6 伤害，最大达到 20d6（在游戏中，可以认为这是极限速度下的伤害）。

这种方法很简单，它提供了游戏中所必要的一切真实性。坠落的距离并不是决定角色会受到多少伤害的唯一因素，落体和地面的弹性、着陆的角度、冲击波在落体中的传导、傻瓜的好运气和其他等等的因素都可能造成影响。

有些人确实曾经从极高的高度落下并生还，虽然这极为罕见。当前的记录保持者维斯娜·乌洛维奇在 1972 年从 33,330 英尺的下坠中生还，尽管她受到了严重的伤害。而尼古拉斯·S·阿尔科马德在没有降落伞的情况下坠落了 18,000 英尺——差不多 3.5 英里——并且落地时毫发无伤！

麻痹

被麻痹影响的角色或生物，在法术持续期间会完全无法动弹。目标可以呼吸、思考、看和听，但没办法以任何方式说话或移动。不过，目标仍然可能进行启动魔法物品或天生能力而所需的连贯思考。

麻痹影响的只是身体的运动神经机能，对于强力的生物来说并不必定是致命的一击；但它在对付飞行生物时可以十分强力。

冒险者们遭遇了一只眼魔，这是一种能够使用从它的许多眼睛当中散发的魔法力量的可怕生物。

战斗开始几轮之后，队伍里的牧师对它施展了怪物定身术并麻痹了这个生物。麻痹的眼魔依然可以使用它的眼柄的类法术能力，也能进行移动（因为它能够随意使用漂浮术）。但是另一方面，它不能再移动眼柄进行瞄准了。由于在它被麻痹的时候它的所有眼柄很可能全部朝向前方，冒险者们聪明地在它的周围散开成一个圈，这样它在试图攻击其中的一两个人的同时不得不把后背暴露给其他人。

能量吸取

作为由强力的亡灵（和其他特别令人讨厌的怪物）拥有的特性，能量吸取是一种特别可怕的力量，因为它能够导致一个或更多经验等级的丧失！

当角色被拥有能量吸取能力的生物击中时，他受到通常的伤害，此外还会失去一个或更多等级（并且因而也失去生命骰和生命值）。每失去一个等级，根据角色的职业掷相应的生命骰，并且将结果从角色的总生命值当中减去（如果有的话，也减去相应的体质奖励）。如果角色从失去的等级当中取得的是固定的生命值而不是一次掷骰，失去的生命值也据此调整。调整过后的生命值就是角色现在的最大生命值了（也即是说，因为能量吸取失去的生命值不视作伤害，而是永久性失去的）。

角色的经验值下降至他的新等级（被吸取的）的最低所需经验与下级最低所需经验的中点。

兼职和转职角色首先失去他们的最高的等级；如果两个职业的等级相同，则优先失去需求较多经验的那个等级。

玩家立即失去他之前的等级赋予的所有能力和特殊能力，包括法术；角色必须立刻忘记超出角色的新等级所允许限度的法术。除此之外，法师还会失去他法术书中所有他现在的等级不能施展的法术，不再能够理解它们。当他重新获得等级的时候，他必须重新掷骰以决定他能否重新学习某个法术，无论他是否曾经知晓它。

如果角色被抽取到 0 级但生命值依旧是正值（也即是仍然活着），他的冒险生涯就结束了。他不能再重新取得等级，失去所有职业等级赋予的优势。这个冒险者变成了一个普通人。复原术或祈愿术能够让角色继续他的冒险生涯。如果 0 级角色再次受到能量吸取，他就会立刻死亡，无论还有多少生命值。

如果角色被抽取到 0 级以下（也就是被这个亡灵杀死了），他会作为和杀死他的亡灵同类的亡灵，在 2d4 天内重返人间。这个刚刚复生的亡灵拥有和它生前同样的角色职业能力，但它的经验只有与杀死它的亡灵遭遇开始时候的一半。

这个新的亡灵会自动成为 NPC！他的目标和野心都和他曾经拥有的那些是彻底相反的，现在他对他曾经的队友，那些在他最需要的时候背叛他的懦夫抱有的只有憎恨和蔑视。事实上，他现在的主要企图之一，就是毁灭他曾经的同伴，或者尽可能多地给他们制造痛苦。

除此之外，这个新的亡灵 NPC 还处于杀死它的亡灵的完全支配之下。如果这个主人被杀死了，它的仆从就能通过它们从别人身上能量吸取来的每个等级获得 1 个生命骰，直到它们达到它们所属的亡灵种类的生命骰上限。达到生命骰上限后，这些亡灵就能制造它们自己的仆从（当然，是通过杀死角色）。

其他的玩家角色能够采取一些行动来防止被杀的同伴变成亡灵，具体的步骤则根据亡灵的种类各有不同，在怪物图鉴扩展当中的每个怪物条目下对此进行了解释。

毒素

这是一种玩家角色们最常面对的危险。咬伤、刺蜇、致命的药剂、毒酒和变质的食物，所有这些都在恶毒的法师、邪恶的刺客、可憎的怪物和糟糕的旅店主人的手中等待着角色们。蜘蛛、蛇、蜈蚣、蝎子、翼龙和某些巨型青蛙也都拥有对角色而言致命的毒素。聪明的英雄们很快就会学会尊重和敬畏这些生物。

不同的毒素具有的毒性天差地别，而且它们的毒性往往受到夸大。广受畏惧的黑寡妇蜘蛛在美国大概每隔一年才造成一例死亡；而响尾蛇的袭击大约只有 2% 是致命的。

另一方面，也有些天然的毒素是极为致命的；不过幸运的是，这类毒素通常都极为稀罕——金色箭蛙、西部大班蛇和石鱼都能分泌具有极高致死性的毒素。

除此之外，毒素的效果如何也依赖于它是以何种方式被传递的。最常见的情况，它必须通过叮或咬进入血液循环当中。其他的一些毒素则只在被吞咽下去后才有效；刺客们喜欢把这些掺进食物里面。然而目前为止最危险的类型则是接触毒素，它只要接触到皮肤表面就能见效。

麻痹毒素能够使角色在 2d6 小时内无法动弹。他的身体会变得僵硬，让别人难以挪动他。角色不会因为毒素而遭受其他的负面效果，但他的这种状态可能会给他的同伴造成不少麻烦。

衰弱毒素会使角色在 1d3 天内变得虚弱，在这段时间里角色的所有属性值都被减少到一半，所有应该加到攻击检定、伤害、防御等级等等上面的调整值都使用降低后的属性值的。其次，角色的移动力降到通常情况下的一半。最后，角色在这段时间里不能以通常或魔法的手段回复，除非毒素被中和或者虚弱状态超过持续时间。

治疗中毒者

幸运的是，有很多种方法都可以治疗中毒者。有好几个法术都能提供帮助：它们可以延缓发作时间，从而为角色争取得到进一步救治的机会，或者完全清除毒素。然而，治疗法术（包括治疗术）不会阻止毒素的扩散与恶化，而中和毒素也不会恢复因为中毒而失去的生命值。另外，拥有草药学熟练的角色可以采取减少中毒风险的措施。

治疗

当角色受伤时，他的玩家自然会想要让他得到治疗。角色可以通过自然的或者魔法的手段来回复伤害。自然恢复相对缓慢，但所有的角色，不论是什么职业，都能以这种方式治疗；而魔法治疗则不一定能为角色所取得，视当下是否有可用的施法者或魔法装置而定。

只有一个因素限制角色能够恢复的伤害的量：角色拥有的总生命值。除非角色获得了一个新的等级并因此取得一个生命骰（或定量的生命值），否则角色不能够超过这个限制；治疗永远不可能使角色获得比他的最大生命值上限还多的生命值。

自然治疗

角色每休息一天，就能够自然回复 1 点生命值。休息在这里的定义是少量活动——不能是比骑马或从一个地方移动到另一个地方更费力的行动。而战斗、恐慌地逃跑、举起沉重的圆石或者任何其他的体力劳动都会阻碍回复，因为这会拉扯旧伤口，甚至可能使它们重新裂开。

如果角色能够彻底地卧床休息（一整天之内什么都不做），他可以每天治疗 3 点生命值。每卧床休息一周，角色可以把体质对生命值的奖励（如果有）加到他在这一周获得的基础的 21 点（每天 3 点）生命值回复量上。

上面的两种情况都假定角色获得了足够的食物、饮水和睡眠。如果没有这些东西，那么角色在这一天就不会恢复任何生命值。

魔法治疗

治疗法术、治疗药剂和类似的魔法装置能够可观地加快回复的过程。这些魔法的治疗手段的细节可以详见于本书中的法术详述和 *DMG* 中的魔法物品部分。这些治疗手段会立即闭合伤口、恢复精力——它们的效果是立竿见影的。

魔法治疗在战斗当中或者在准备面对具有威胁性的遭遇时是特别有用的。然而你要记住，敌人和玩家角色一样，也可能拥有魔法治疗手段——某位邪恶的高阶祭司就很可能为他的追随者和保镖准备了治疗法术。就其本身而言，治疗这个行为并不具有善良或者邪恶的性质。

记住，在任何情况下角色都不可能治疗到比他本身的最大生命值高出哪怕 1 点。举例而言，一个角色可能有 30 点生命值，并且在战斗中受到 2 点伤害。过了一会儿他又受到 1 点伤害，使当前生命值降到了 27。无论使用什么治疗手段，他都不可能被治疗超过 3 点生命值，额外的回复量都会损失掉。

草药学和与治疗有关的熟练

角色能够从草药学和治疗熟练当中获益。这些技能的说明可以在第五章找到。

角色死亡

当角色的生命值降到 0 的时候，角色就会死。此时角色会立即死亡，并且无法做任何事情，除非有什么专门的魔法效果需要被优先考虑。

死于中毒

毒素在某种程度上会让情况变复杂。中毒而死的角色体内有可能仍旧残留着毒性。

毒素会在角色死亡之后的 2d6 小时内仍然保留活性。如果想在这段时间内复活角色，必须在将角色复生之前先以某种方法中和毒性。如果没有这么做的话，角色在进行复生存活检定后（参见本章后面“复活死者”部分，并且假设掷骰成功），他必须立刻再进行对抗毒素的豁免检定，否则仍需依照通常的规则而受到他体内毒素的所有效果。对于这部分角色而言可能只是造成一点伤害，但其他角色就很可能在复活后的几秒之内再死一次！

死于巨创

角色不仅是在生命值降到 0 的时候会死，他也承受着在受到大量的伤害时可能猝然死亡的风险。如果角色从一次攻击中受到 50 点以上的伤害，他必须通过对抗死亡的豁免检定，否则就会死亡。

这只适用于伤害来自于单次攻击的情况。在一轮内的多次攻击总共造成 50 点伤害的情况下，角色无需进行该豁免检定。

举例来说，当角色从龙息中受到 72 点伤害的时候他会需要进行豁免检定，但如果 8 个兽人在一轮内对他造成了 53 点伤害的话他就不用进行豁免检定了。

如果成功通过豁免检定，角色就仍然存活（当然，除非这 50 点伤害把他的生命值降低到 0 以下！）。如果豁免失败，角色就会因为他的身体受到的极度强烈的冲击而立刻死亡，生命值也被降低到 0。

不过，角色在这之后仍然可以以通常的方式复活。

必死无疑

在某些情况下，死亡是无法避免的，无论角色还有多少生命值。

比如说角色可能被锁在没有出口的房间里，而一块 50 吨重的天花板落下来把他压扁。他也有可能被困在无法逃脱并注满酸液的盒子里面。这些只是极端的例子（当然也极其恐怖），但它们在幻想世界里面是有可能真的发生的。

复活死者

治疗和回复法术对于死亡的角色是没有效果的——只有死者复活或者复生术（或者能够达成与这些法术相似效果的装置）能再次赋予他生命。每次角色被复活，玩家都必须根据角色的当前体质值进行复生存活检定（见表格 3），如果掷骰成功（即玩家掷出和复生存活几率相同或更高的结果），角色就会像法术或装置所描述的那样重获生命。

以这种方式被复活的角色的体质会永久降低 1 点。这有可能会影响他在此之前获得的生命值；每当角色的体质奖励降低，角色的总生命值就会降低相应的数值（失去的体质奖励乘以角色的享受了这个额外奖励的等级数）。当角色的体质降低到 0，角色就再也不能被复活了。他会被永久地移除出游戏。

第十章：财宝

在这个动荡的世界中，许多被藏匿着的伟大财宝正等待被别人发现。古龙在它那满是金银珠宝的收藏上静静沉睡，兽人酋长贪婪地收藏着最近掠夺来的战利品，无意识的胶质软泥包裹着骸骨，护卫着那

些不幸的灵魂。邪恶的黑暗领主如同蜘蛛引诱着它的苍蝇猎物般狡猾地留下了令人足以放下防备的些许财宝。驼背的巫师收集着那些摆放在架子上的魔术魔法物品。有一些财宝，就像巨龙所拥有的那部分，正由于只有他们的主人才知道的原因而被收集囤积着。而剩下的一部分，则是因那些更为常见的目的——力量，奢靡的享受，以及自身的安全而被聚集到一起。有一些罕见的财宝可以被追溯到久远的年代，它们的主人已经与世长辞并且被遗忘了很久。相当一部分财宝并无太大的价值，只有些普通的金银财宝，另外一部分则极其庞大，例如暴君的宝物。这些宝物或许唾手可得，又或许被重重的守卫保护着。

财宝的类型

财宝拥有着各不相同外形和尺寸，从平凡无奇的到有着异国风情的都有。其中也有铜币、银币、金币、琥珀金币和铂金币。但贵重的金属也可以被打造成镀金酒杯，镂花碗，甚至是纯银餐具。在绝大多数情况下，角色知道钱币的价值并能轻易地确认它们能换取什么。但是，古代的财宝堆里可能埋藏着已经不再流通的钱币。也许这些钱币只能按照它们的重量来出售了。对贵金属制成的物品进行估价则更为困难。角色必须找到能给这件物品估价的金匠和愿意出这个价钱的买家，又或者把这些东西拿去回炉重铸。这在大城市里并不是件难事，这里总能找到估价师和现成的销赃者，尽管你会很难得到足额的价格就是了（被指控盗窃是另一个小问题）。纵然如此，角色必须考虑到骗子和造假者。一个看上去很贵重的碗实际上可能只是贱金属镀银做成的。铸造硬币的金属可能会是劣质铜或黄铜。权威的估价师会因为被人操纵而给出不实的价格。角色必须找到他们可以信任的商人。

宝石是另一种形式的常见财宝，在这里，玩家角色会更依赖于他人。除非当事人有能力鉴定宝石，否则他们将不得不取信于他人。毕竟，那些在最终的财宝中找到的红石头可能是不值钱的玻璃，色彩艳丽而廉价的石英，半宝石的石榴石或珍贵的红宝石。其次，玩家的角色必须找到他们能够信任的珠宝商并提防他的谎言和欺诈。然而，真正狡猾的DM可能会给你的角色未经雕琢的宝石。那些外行的眼睛几乎不可能发现或正确对它进行估价。大多数角色（和大多数玩家）不会意识到一块不起眼的石头能够在适当切割后成为有价值的宝石。

在所有的财宝物品之中，最难估价的或许就是那些艺术品了。宝石不管是否被切割过都具有价值，但它们的价值在被镶嵌到首饰上时会大幅提升。黄金通常来说是按重计价，但当它被打造成一个杯子或胸针时会更加贵重。隐秘团队中的矮人工匠练习着切割宝石的精妙艺术，而侏儒工匠则在土穴里面尽心竭力地制作金银嵌丝的精制品。古老的精灵雕像由纹理细密的木材刻成，与人们所雕琢的最为完美的雕塑并驾齐驱。所有的这些都已远远超出它们原材料的价值。

但是艺术品很少有一个固定的价格。他们的价格取决于玩家角色找到的那位买家的购买意愿。少数大城市中可能有会处理艺术品的中介商，他知道合适的买主并愿意充当中间人。然而，在大部分的时间里，玩家角色必须努力地去亲自兜售自己的货物。老练和圆滑是必须的，这些物品除了有钱人之外很少有谁来买，然而有钱人大多都不愿意屈尊来洽谈交易。玩家角色必须小心谨慎，以免在无意间侮辱那些可能会与自己交易的男爵、公爵、伯爵和王子。

最后，你的角色可以寻找到真正不同寻常的物品——毛皮，珍禽异兽，香料，稀有的魔法材料，甚至是用来贸易的货物。如同艺术品一样，这些物品的价格是因人而异的。首先，玩家角色需要找到买家。像毛皮或贸易货物这类常见的商品来说并不困难，但如果你所拿到一份只有最强的法师才用的上的魔法材料，那么这可能会是一个庞大的计划。其次，玩家们需要为此讨价还价。毛皮裁缝和商家的讨价还价是理所当然的，因为这些人希望玩家们搞不清楚他们手中物品的真正价值，甚或他们自己也不知道物品的价值。在这一切之后，玩家们终于可以把那些货物卖出去了。然而，如果你全身心的投入进了这个角色扮演的精髓并认为这是冒险的一部分，那么整个过程都会是愉悦的。

魔法物品

迄今为止所提到的财宝都是直接的财产。他们的用处是立竿见影的。他们赋予角色财宝，以及随之而来的力量和影响力。然而，还有其他的财宝，那财宝是如此的理想以至于你的角色绝不会轻易地将其出售或丢弃。那就是被你的角色找到并使用的魔法物品。

尽管祭司和法师可以制作魔法物品（依据你的DM对魔法研究的规定），但更为常见的情况是角色在冒险的过程中发现了这些物品。魔法物品能给角色带来强大的助力。角色可以在战斗中获得增益，仅

靠一个单词便施放出法术，在熊熊烈焰中安然无恙，或完成用其他任何方法都做不到的壮举。然而，不是所有的魔法物品都是有所助益的。其中有些是因为错误的法术构造而带来了诅咒，而极小的一部分，是被疯狂或邪恶的法师所故意制造的。

极少数的魔法物品被称为神器，它是由远比最强大的玩家角色更有实力的存在所创造。使用这些物品都是非常危险的。只有三种方法来确定如何使用神器——撞大运，反复试错和刻苦钻研。

你的角色可以找到许多不同的魔法物品，但它们全都可以被归为几个基本的类别。你应该熟知每个类别的魔法物品的特点。

魔法武器：几乎任何类型的常规武器都能见到相对应的魔法武器，但毫无疑问，少数的魔法月牙砍刀（bardiches）或魔法长钩斧（guisarme-voulges）也是存在的。目前最常见的魔法武器是长剑和匕首。一件魔法武器通常会为攻击检定提供+1 或更高的奖励，增加角色命中的几率并提高其所能造成的伤害。也许魔法长剑挥动起来更加轻便，又或远比凡铁锐利——这些可以由 DM 随意解释。无论如何，魔法武器的效用远超于那些手艺最好的普通武器。

少数珍贵的武器拥有更强的力量。他们可以使你的角色察觉危机，治疗伤口，漂浮于空，拥有逆天好运。最稀有的武器可以和持有者沟通并且拥有超凡脱俗的智慧。至于最强大的魔法武器，这些拥有智慧的毁灭机器有时会试图将它们的意志强加给它们的主人。

当你发现一件魔法武器时，更有可能的情况是你并不清楚它的能力。其中一些能力，比如在战斗中额外为你带来的好处是可以在反复试错中发现的，但其他能力必须通过研究和法术来知晓。古代历史和通晓传奇法术可以给出你的武器的能力信息。在很少见的情况下，能力会被盲目的运气所发掘出来。挨个尝试命令以便开启能力（希望它能突然被唤醒）只适用于那些最低级的能力-洞察危机，侦测暗门，或寻找财宝。使用更强大的能力需要下达明确的指令，或许要用到那些早已被遗忘的语言。

魔法护甲：魔法护甲是对魔法武器的补充。他们的防御值会在普通的防御等级上获得+1 或更高的奖励，它们比普通的护甲更精致，更强大。此外，这些护甲能够抗衡一些普通护甲难以抵挡的攻击。例如，+1 锁甲不但能够提供物理的防护，而且还能在角色对抗巨龙的灼热喷吐时提供 1 点豁免。在极少数情况下，护甲可能拥有超凡的力量。虽然这样的护甲一般都是认真打造且精雕细琢的。角色需要使用像他们发现魔法武器属性一样的方法发现护甲的力量。

药剂和油膏：魔法药剂和油膏很容易发现但很难被鉴别。它们被装在那些小号的瓶瓶罐罐里，在法术的侦测下就会散发出明显的魔力。然而，在一个勇敢的灵魂尝试之前，任何一种药剂的效果都是未知，其结果可以是各不相同的。饮用者可能会发现他可以漂浮或飞翔，抵御高温或严寒，治愈严重的创伤，获得直面危机的勇气。他同样可能会发现自己被第一眼所看到的生物轻易击垮，又或在一剂强力的毒药下灰飞烟灭。这是辨别药剂性质所必须要直面的风险。

卷轴：卷轴对施法者来说是方便且奢侈的物品。通过阅读写在页面上的咒语，祭司或法师可以立即施展该法术。他不需要记忆它，持有施法材料或其他任何正常施法时需要的东西。经验丰富且强大的法师通常利用夜间来准备自己冒险所要用到的卷轴。

一些卷轴是可以被所有角色所使用的，给予他们特殊的临时防护以避免各种危险——邪恶生物，狼人，来自其他位面的强大存在等等。其他卷轴承载了可怕或可笑的诅咒，哪怕只是阅读标题也会使其生效。不幸的是，知道卷轴中内容的唯一方法就是浏览其内容。对于记载了法师法术的卷轴，这需要使用一个阅读魔法。其他的卷轴可以被任意阅读。这种阅读并不会激发卷轴上的魔法，但它会告诉角色其中的内容（并将诅咒的效果暴露出来）。一旦卷轴被阅读过，那么角色就可以在之后的任何时刻随意使用。

戒指：魔法戒指有着各种各样的类别并被赋予了广泛的能力，从表演烟火到许愿。虽然魔法戒指的灵气是可侦测到的，但它的属性是无法被辨识的，直到它被佩戴并念出命令语（命令语常被镌刻在戒指的内侧）。如同所有的魔法物品一样，有些戒指会伤害你的角色。更糟糕的是，诅咒戒指只能借助法术来移除！

魔杖，法杖和权杖：这些都是标准的最强大的魔法物品。法师惯于使用魔杖，通过它可以易如反掌地施放强力的法术。祭司和法师都可以使用法杖。法杖拥有真正的破坏力，魔杖的潜力与它相比也相形见绌。其中最稀有的是权杖，只有巫王和强大的领主才能将它执掌。权杖带来的是支配和力量。

对你的角色来说，幸运的是这些物品上几乎没有什么诅咒或危险。但它们都必须由一个命令语——一个特定的词或短语，来触发其内在的力量。魔杖、法杖和权杖不会因为仅仅被观察或触摸，就显露出任何拥有能力的迹象。想要发掘它们的能力，通常需要仔细研究和探索。

魔杖，法杖和权杖的力量并不是无限的。每次使用都会消耗它们的使用次数。不会有一个能量槽或者计量器来告诉你还有多少余量。一个角色只有当他的魔杖不再有用或突然寸寸碎裂时，才会发现它已经耗尽了能量。

魔法奇物：魔法财宝的多样化体现在魔法奇物上。每一件都有自己独特的能力。其中有让你的马跑的更快的马蹄铁，用来骑乘的扫帚，能容纳更多东西的袋子，可以创造出真实物品的颜料，增强力量的腰带，使你的角色变得更聪明的帽子，提高属性的书册，和其他更多的东西。每件物品都有独特之处，并且无法以相同的方法被鉴别。有些东西被使用、穿戴或打开的那一瞬间便会有明显的效果。而另一些则需要研究和探索以得到激活它们的命令语。魔法奇物全都是异常珍贵且罕见的。

神器和神圣物品：最后，还有神器和神圣物品。不要指望你的 PC 能找到这般贵重的魔法物品。如果你的角色有幸遇到一件，在你决定将她据为己有之前请务必三思。在游戏中，神器是最强大的魔法物品。事实上，它们中的许多拥有足以改变历史的强大力量！它们都是独一无二的且拥有独特的历史。在这世上你不可能找到第二只*维克那之手*。因为它是如此的独特，每一件神器都有特殊且强大的力量。神器绝不会因为一个意外而现身，它们总是在 DM 的计划之内。

找到神器通常是一次非常特殊的冒险的结果。你的 DM 因为某种原因而放置了神器。他绝不可能希望你的角色能长期持有它。相反，他安排好了必须依靠特定神器才能完成的情节。长期持有神器的问题是它们太过强大了。它们不仅使你的角色在短期内无法达成平衡，最终也必将侵蚀和毁灭他。神器的力量是如此强大以至于它们的持有者迟早会被毁灭。为使用这股力量而支付的绝不是一个微小的代价。

财产的分配与保管

一旦你的团队结束了一次成功的冒险，你们会收集到一些财宝——这几乎是必然的。因此，一份预先做好的，关于如何在不同的玩家角色和他们的追随者之间分配财宝的协议是非常有用的。因此，预先达成一些关于如何在不同玩家角色和他们的追随者之间分配财宝的共识将会很有助益。这必须是一个真正的、由所有参与者共同进行的扮演下的讨论。没有规则要求你的角色必须如何分配财宝。

但是，为了帮助你制定或否决一些协议，这里有一些推荐的方法和推荐它的理由。如果你牢记这些，那么在你的团队中，玩家及他们的角色之间就不会有那么多争论与恶感。

现金形式的财宝最为简单。最直接和简便的方法是将其平分，玩家的角色拿一份，追随者拿一份或者半份。一个玩家可能会争辩说，他的角色的贡献明显大于其他角色，但从长远来看，这些（贡献）始终会平衡。此外，玩家还有其他没有被真正意识到的贡献。一个断后的角色可能阻止了隐藏敌人的埋伏，有些事情只有 DM 知道。

其他的注意事项包括特别开支。一些冒险团队会设立一笔专项资金用来支付治疗，复活，或复原其他玩家角色的费用（如果有的话）。再说这项工作理论上是有所有人共同面对危机，因此应该分摊这笔开支。另一些队伍会考虑到角色等级的差异（较高等级的角色多半在冒险中承受了更多的负担，所以应该按比例来犒劳）。一些队伍会给予那些带来了更多的机遇或拯救了其他人的人以特殊奖励。这激励着团队中的每一个人都参与进来。

魔法宝物更是难以瓜分，因为没有足够的有用物品来分给每个角色，也不是所有的东西价值都相同。如果你希望保持团队的和谐，你就必须更加依赖于你的公正感。因为对一个团队来说，魔法物品的价值体现在它能够被使用，你第一个关心的问题通常应该是把正确的东西交到正确的人手上。一把被法师所紧握的魔法长剑远远不如它在一个战士手里那般有用。同样，一根魔杖在战士手上没什么用处，但对法师来说就有不小的助益。因此，把物品合理分配给角色是一个好主意。

另外，你的团队可以为物品设立一个出售的价格，然后谁愿意出这个价就可以得到它。如果不止一个角色愿意出这个价，对此有兴趣的玩家可以掷骰子来决定谁能得到它。或者，对于一些几个角色都用的到的东西（例如一瓶对所有人都有用的治疗药剂），角色可以选择是彼此讨价还价还是掷骰子决定。玩家角色可以放弃以换取另一个魔法物品的需求。已经得到了一件魔法物品的角色可能不会被允许重新选择，如果没有更多的魔法物品可供交换。如果没有可以达成的其他协议，玩家可以掷骰子并且让他们的角色按照降序排列来选择。这是一个公平的方法（因为人们不能理直气壮地抱怨一个随机掷点），但它会造成不平衡。一名或者两名玩家可以在几次冒险中得到大量的魔法物品。在这种情况下，他们大概会明智地自愿退出这个选择过程。

要把分配宝物作为一个战术问题来考虑。由一到两名角色携带团队中大部分的魔法物品是很不明智的。成功的冒险者会将他们的装备分散到整个团队中（这甚至适用于现实世界中的探险家和特种部队）。这样，如果一个角色掉下悬崖，永远消失了或是被一个看不见的尾随者掳走，队伍也不会失去一切。我们来举例说明另一个要考虑的问题，你最好让战士，盗贼和巫师携带治疗药剂，而不是让牧师带，因为他有治疗法术。如果他同时带着治疗法术和治疗药剂迷失在了雾气中，你的团队就失去了它的全部治疗手段。如果把它分散在团队各处，在最坏的情况下你可能会失去药剂或法术，但不会一个不剩（除非真的是灾难降临，在这种情况下，做什么都无计可施）。最后，你会发现陷入不利是因为过于贪婪的行为。

一旦你的角色得到了大笔财产，他们必须找一个地方来保存它。如果你的 DM 运行的是类似于（欧洲）中世纪的战役，PC 们将无法找到类似如今的银行之类的东西。相反，你的角色必须找到其他方法来保证自己财产的安全。带有坚固锁具的箱子是一个良好的开端，但还有更好的方法。一个选择是让财宝足够小，小到可以随身携带它（当然，随着一次漂亮的抢劫，你破产了）。而用价值千金的宝石去买杯饮料也是件麻烦事。另一个选择是把你的钱放在你认为你可以信任的人的手中，但我们都知道其风险所在。你可以把你的角色的财产交给当地的领主或教会，借此获得他们日后的关照。这并不像听起来那么愚蠢。如果那位因为你的慷慨而受益的先生拒绝遵守你们的协议，他极有可能将永远无法从你或者别人那里得到一个子儿。如果没人给他钱，他能找到资金来支持他这样的生活方式吗？不，这样的人一定要认真地努力兑现他的承诺。当然，他可能做不到你希望的那个程度。最好的解决方案是从古至今都在用的办法，购买商品和不动产业。土地、牲畜和贸易货物很难窃取，也更难遗失。如果你需要携带一大笔财产，最好保证它们携带方便但难以被盗。

第十一章：遭遇

当玩家角色遇到一个 NPC（非玩家角色），与怪物战斗，甚至是在森林中发现一个神秘的喷泉时，他都在经历一场“遭遇”。遭遇可以是角色在游戏过程中碰见，或者产生交集的任何有意义事件。“遭遇”可以是角色在游戏过程中所碰见、看见、或反应的任何重要的事件。当玩家在森林中发现一个冒着蓝色火焰的喷泉，这古怪的场景让角色必须做出反应，也让玩家不得不去思考。为什么这喷泉会在这里出现？这喷泉又有什么意义？这喷泉是有益还是有害？很少有角色会因为觉得这只不过是个冒着火焰的喷泉而无视这种场景。

遭遇是 AD&D 游戏中不可或缺的一环。如果没有它们，那玩家角色们就什么也不会遇到了。没有遭遇的冒险就像整天坐在房间里，没有人和你交谈也没有什么可以看的。这可一点也不有趣。谁又会想要玩一个不有趣的角色扮演游戏呢？遭遇为游戏提供危机，风险，谜团，信息，阴谋，悬念，幽默以及更多的其他东西。

遭遇必定要有危险的成分才能带来趣味。这很大程度是在于玩家角色们不知道自己遇到的人会对他们作出什么反应。你的 DM 可不会说“你碰见一群农奴，他们是友善的（如果他这样说了，你反而更要小心）”。相反，他会说“你骑马绕过转角，你碰见一辆在路上缓缓而行的牛车。一名穿着粗糙衣衫的年轻男子正引领着牛车。一名女子与几名脏兮兮的小孩从车侧探头看来。当这男子看见你的时候，他点头微笑，并说‘你好，陌生人，你有关于山丘上荆棘汉普顿的消息吗？’”你或许能猜到他们是农奴，并且看起来颇为友善，但你的 DM 并没有直接告诉你。“不确定”才是让你提心吊胆的原因。他们可能是任何东西！

当你的角色旅行或是探索地下城的时候，你的 DM 会准备两种遭遇。第一种是特定（计划）遭遇。这些是会面，事件或 DM 为了增加冒险剧情而事先植入的一些东西。

举例来说，潜行进入熊地精据点的时候，你的角色发现了一个囚禁了许多人类与精灵的肮脏的牢房。你的 DM 将他们放在这里，来让你的角色拯救。当然，他也可以是在玩一个把戏。这些囚犯或许是一群邪恶的变形怪（能随意改变外表的生物）。

之后，你的队伍在走道里撞上了一只熊地精巡逻队。这是第二种遭遇——随机遭遇，也可以称为漫游遭遇。在这个场合中，你的 DM 将通过投掷骰来决定你是否碰到了什么以及具体碰到了什么。

特定遭遇通常有着更多的行动选项——你的 DM 或许想要你去发掘什么重要的信息，或想要设立一个特别困难的战斗。特定遭遇通常给予更多的宝物与魔法物品。DM 或许会放置一些生物来守卫武器库，或阻止角色们达到王座室。

随机遭遇通常都只有些简单的选择——逃跑，战斗或者置之不理。角色们有时候能和随机遭遇中的生物对话并获得有宝贵的资讯，但这并不常发生。但随机遭遇往往会更倾向于只有少量或甚至没有财宝。一队城市守卫显然会将自己的大多数珍贵物品放在兵营里，而不是带出来巡逻。随机遭遇常用来削弱 PC 们，响起意外的警钟，催促他们前行，或者只是为了让他们过得更艰难。

遭遇有时候并不是都发生在与角色或怪物之间的，它可以是发生在与物件之间的。森林中的喷泉就是个遭遇，但你的角色可不能跟它战斗或对话（好吧，或许不能）。所以你该做什么呢？在这种情况下，这场遭遇更像是个谜题。你要找出喷泉出现在这里的原因，它的作用是什么，它对你的冒险又是否重要。这或许是为了迷惑你们而放置于此，或许是未来冒险的伏笔——你的角色或许在未来会发现，这个冒火的喷泉对他们最新的冒险是十分重要的。这又或许是个陷阱，想查明的话，你就要想办法来对付这东西。你可以朝池子里扔石头，喝下它发光的水，试着通过它的火焰，或是使用法术来获得更多信息。通过这些行动，你或许能从你的 DM 那儿获得更多资讯。当然，你或许不会喜欢他的答复（“你喝了那些水？噢，亲爱的，啧啧啧……”）！

突袭检定

有时候一个随机或 DM 计划好的遭遇，会令其中一方完全措手不及。这被称作“突袭”，并且是由双方各掷一个 1d10 来决定的（如果 DM 觉得其中一方是无法被突袭的，那就只有一方掷骰）。如果掷出 1、2 或 3，这个团队或角色就遭到突袭（关于效果，详见“突袭的影响”这个部分）。当然，突袭不会每次都发生。有许多聪明并简单的方法来防范这种情况。最明显的方法自然是如果玩家角色们能早在相遇之前，就清楚的看见他们的目标。

举例来说，角色们或许会看见一队朝着他们来的骑士所扬起的尘埃，或注意到树林中一群农奴所举起的油灯，或是在林中听见一队逐渐靠近的豺狼人战士所发出的嚎叫声。在这些情况下，角色们不可能遭受突袭，但如果当小队专注于观察逼近的骑士时，一头豹子趁机扑袭其中一名队员，或是一群哥布林突然从黑暗中跃出，那么角色们就必须掷骰来看看他们是否遭受突袭。他们并没有准备好，所以或许会措手不及。

由 DM 来决定在什么时候必须进行突袭检定。他可要求全队每一个成员都分别进行检定，或是只有其中一个特定的成员进行检定。这完全随着情况而定。例如，当小队专注于观察逼近的骑士时，一头豹子从头顶上的枝桠中扑下。DM 知道团队中没有人将心思放在树上，所以他只让团中的一人来替所有人掷突袭检定。检定的结果是个 2，玩家角色们措手不及。落到他们中间豹子不但获得额外一轮攻击。同时也也又抓又咬的造成重大混乱！如果有两个角色正在警戒，那么 DM 就可以让这两人掷突袭检定，如果两人都不成功，那么整个队伍都对这头豹子的攻击毫无准备。否则一或两个正在警戒的队员就可能在豹子扑袭之前发现牠。有经验的玩家角色很快就会知道有人随时随地保持警戒的重要性。

突袭检定也可能因为敏捷，种族，职业，机智与情况而改变。DM 有一份记录着各种情况下相应调整值的表格。调整值能影响你的角色被突袭与突袭别人的几率。在该检定获得奖励会减少你被突袭的几率，而受到惩罚则会提高此几率。同样地，敌方检定受到惩罚意味着你突袭成功的几率提高，而获得奖励则代表他更容易察觉。高敏捷的角色基本上无法被突袭，只有在很特殊的情况下才会措手不及。

我们必须记得“突袭”跟“伏击”是两件不同的事。“突袭”就跟我们之前解释的一样。而当一方准备对另一方进行对方意料之外的攻击，这就叫做“伏击”，这只有在 DM 决定另一方无法侦测到此伏击时才会发生。一个准备妥善的伏击，让攻击者有机会在另一方能反应之前，使用法术与普通攻击。如果伏击成功，伏击方获得第一轮攻击权，而另一方必须在下一轮掷突袭检定，所以伏击方有可能在另一方回击前，获得两轮的攻击。

突袭的影响

角色与怪物们在受到突袭时都会受到相同的惩罚。他们措手不及所以无法迅速反应。突袭方获得一轮的攻击，能用近战，远程，与魔法物品。但他们不能使用这段时间来施法。

突袭方的游侠能在敌人反应过来之前，用他的长弓攻击两次（每轮两次攻击）。战士每轮可以攻击两次，因此能在掷先攻检定之前就尝试进行两次攻击。法师能在敌人发现他之前就从闪电束魔杖中射出一道闪电。当然，适用于玩家角色的规则，同样适用于怪物，所以前例中的豹子能在角色们发现之前，就用爪子与牙齿攻击。

突袭的第二个效果是所有被突袭的角色会在被突袭的瞬间失去高敏捷所带来的防御等级奖励。遭到突袭的角色手足无措，不但没有躲避或反击，反而只是傻傻的站在那儿（或许脸上还挂着很蠢的表情）。他们无法躲避灾难与危险，因为他们根本还未理解发生了什么。

突袭规则也能被用来回避一场遭遇。突袭方可以在对方反应过来之前尝试逃脱。当然。这并不会每次都成功，因为逃脱也很大部分依赖不同生物的移动力。

如果双方都成功的令对方措手不及，突袭的影响就被抵消了。例如，拉斯跑过转角却撞见一个冲过来的守卫，他吓了一跳，慌张的想找地方逃跑。守卫也被这情况惊呆了，试着弄清楚为何这个矮人要从转角跑来。冷静下来后，拉斯发现了另一个小巷，而这守卫则判定逃跑的矮人肯定是个罪犯。双方要掷先攻来看谁先行动。

遭遇距离

当你的角色或团队经历一场遭遇并决定是否有一方措手不及，你的 DM 将告诉你这遭遇的距离——你们与对方之间的距离。许多元素会影响到遭遇距离。这包括地势是否开阔，天气，是否措手不及，当前的时间——这只是其中几项。虽然直到你的 DM 告知为止，你还不知道确切的距离。但是，突袭、黑暗或封闭的地势（森林，巷道，或窄小的地下城）通常会造造成较短的遭遇距离。同时，开阔地势（沙漠，平原或荒野），良好的照明或提前预警会造成更远的遭遇距离。

遭遇选项

一旦遭遇发生，接下来会发生什么没有预设程序的。这都取决于你们的角色都碰见了什么，而他們又打算怎么做。这就是角色扮演游戏的精彩之处——一旦你碰到了什么，几乎任何事情都可能发生。但是有些结果还是比较常见的。

回避：有时候你一心只想让你的角色回避，逃脱，或者以其他方式远离你所遇见的东西。通常这是因为你意识到你的团队毫无胜算。也许在一次冒险回程的途中，你那已经伤痕累累的团队看见了一头红龙正在上空飞行。你深知红龙能够轻易地将你们变成烤吐司，只要它希望这么做。与其冒险，你的团队躲了起来并等待它离开。又或者，在爬上山脊后，你看见了臭名昭著的军阀“不虔诚的弗拉兹纳尔格”的大军。5,000 对 6 看起来可不那么明智，于是你骑着马掉头就跑。

有时候你会因为不想浪费时间而选择回避遭遇。你的角色在帮他的主君送信的时候碰见了一群漫游的朝圣者。他骑马绕过，毫不理会他们。

回避或避免一场遭遇也不会每次都成功。有些怪物会追逐，有些则不会。在上面的例子中，“不虔诚的弗拉兹纳尔格”（作为一个谨慎的指挥官）会派出一队骑兵斥候来追捕角色并带他们回去审讯。另一方面，朝圣者会在你奔驰的马匹溅了他们一身泥后大喊了几声誓言，而又继续前进。你的角色逃脱

追捕的成功率取决于移动力，追捕者的决心，地势和一些运气。有时候，当他应该被抓的时候，你的角色很幸运的逃脱了。而在其他时候，他们可能就必须战斗了。

交谈：你的角色并不会遭遇不断，而攻击你碰见的所以东西只会带来麻烦。有时候最好的行动就是交谈，无论是随意的对话，硬派的交涉，愉快地交换八卦，又或者恶狠狠的威胁。其实，交谈常常胜于战斗。为了解决 DM 给你们的难题，你需要更多的资讯。询问正确的问题，发展人脉，还有放出风声都是有效的做法。并非你所碰见的所有人或其他东西都想杀了你。助力往往都来自于意想不到的地方，所以花时间去跟生物们交谈是值得的。

战斗：当然，你有时候会不想或者无法逃跑（总是逃跑可不那么英勇）。有些时候，你很清楚交谈并不是个好主意。你的角色迟早都是要战斗的。真正的技巧在于知道何时要战斗，何时要交谈或逃跑。如果你总是攻击遇到的所有生物，很快就没有人想遇到你了。你的角色也会杀死或吓跑所有原来想帮助他的人。最后，迟早你的 DM 会对此感到不耐烦并放出一群强得难以置信的怪物来追杀你。当你屠杀眼前所见的一切时，他这样做是很有理由的。

所以，知道你正在攻击谁和为什么攻击他是十分重要的。就好像现实世界的警察一样，分辨好人与坏人是必要的技巧。否则你会因为错误的决定而付出代价。你也许会杀死一个有着重要线索的 NPC，或无意中激怒一个远比你更强大的男爵。NPC 不会想跟你有所来往，法律也难以找到理由来保护你。所以，请务必把战斗看作是最终的手段。

等待：有时候你碰见另一方，却不知道该做些什么。因为他们可能是友善的，所以你不愿攻击他们。但你又怕说错话会激怒他们。你可以选择等待他们做出反应。等待是个非常理智的选择。但是，等待也是有风险的，如果另一方突然决定要攻击，你则是处于被动。因为不能决定行动而选择等待，当对方攻击时，你的团队在先攻上获得+1 的惩罚。

当然，在任何遭遇中，你的角色仍有许许多多的选择。只有你的想象力（与常识）能限制你。对一队半兽人展开冲锋，试着冲散他们并逃脱或许会成功。用自己身后有大军的谎言来进行唬骗，你可能会吓跑他们。巧妙地使用法术也可能出乎意料地突然结束一场遭遇。重点在于，这是一个角色扮演游戏，你能做的选择只会受限于你的想法。

第十二章：非玩家角色

玩家角色战斗、求生、旅行、经营、绘图或谋划时都离不开与非玩家角色（NPCs）的合作。事实上，AD&D 游戏核心内容之一就是玩家角色与非玩家角色之间的关系。玩家角色对待和回应非玩家角色的方式决定了团队游戏时的风格。尽管有很多可能的选择，玩家很快就会发现最常见的成功之道是关心和照顾非玩家角色。

*非玩家角色是由 DM 控制的任意人物、生物或者怪物。*绝大多数非玩家角色是人（生活在当地社会中有心智的种族）或者怪物（通常不会出现在城镇与村庄中的心智或无心智的生物）。“怪物”这个术语只是为了方便使用的称呼。这并不代表生物总是危险或者敌对的。同样地，那些非玩家角色中的人也不总是乐于帮助或者合作的。就像所有事物一样，非玩家角色对玩家角色的做出的反应涵括了所有可能。

在冒险的过程中，玩家角色最关心的三种非玩家角色：雇工、随从和追随者。他们的支持能够帮助玩家角色战胜致命的怪物，成就伟大的功绩。就像他们的名称所表明的那样，这些非玩家角色因多种多样的理由加入了玩家角色的冒险。最常见的理由是金钱或者忠诚。

雇工

最常被雇佣的非玩家角色是雇工。雇工是为了金钱而工作的人。绝大多数雇工拥有适当而普通的技能，但有一些是手艺或艺术的大师，甚至有少部分是专业冒险技能的家。典型的雇工包括以下这些：

弓箭手
制甲师

建筑师
刺客

| | |
|-----|----|
| 面包师 | 铁匠 |
| 武器匠 | 步兵 |
| 珠宝商 | 劳工 |
| 信使 | 艺人 |
| 贤者 | 水手 |
| 间谍 | 盗贼 |

雇工总是被雇佣来在一个约定的期限内服务或完成一个特殊的任务。因此，雇佣兵会定下服务一个季度的合约。盗贼可能被雇佣偷取一个著名的物品。贤者会努力工作以回答一个问题。铁匠可能会一次签下几年的契约。水手可能只工作一次航行。续签这些合约通常是毫无困难的，但能够保证雇工会与玩家角色之间合作的就只有定期支付薪水和良好的态度了。雇工并非是出于忠诚而服务于玩家角色。

因此有些事雇工是不会去做的。绝大多数雇工不会愚蠢的拿自己的生命冒险。有些士兵愿意在战场上搏一搏，但是即使是这些勇敢的（或者愚蠢的）家伙也不愿意承担冒险中的巨大危险。他们在警戒城墙，守卫车队，征收税款和冲锋敌阵时做得足够好，但是他们经常拒绝陪同玩家角色参与冒险。甚至一个通常接受危险任务的雇工（例如：盗贼或者刺客）通常也会拒绝加入玩家角色的组织。这些雇工是喜欢单干的人。他们接下一份工作然后就会用他们自己的方式完成它，不接受其他任何人的干涉。

雇工的忠诚不会超越人之常情。在绝大多数情况下，只要得到了良好的对待、得到了丰厚的报酬、有机会实现自己的抱负而且是在为富有魅力的领导者工作，雇工都会值得信赖的忠实完成自己的工作。但如果他们的雇主只付了微薄的薪水、或者冤枉、歧视、威胁、虐待、羞辱他们，那么这些人会变得不可靠。聪明的领导者会在考虑自己之前先顾及到他那些手下的舒适与士气。而对那些被雇佣来完成不可告人目的小角色，玩家角色就更需要这么做，尤其是考虑到他们的道德是有问题的时候。

无论他们性格如何，如果遭遇了特别危险的情况，收到了贿赂或其他诱惑时，雇工一般都需要做士气检定。

找到雇工并不是困难的事，毕竟人们都需要工作。它只是一个广告就能解决的问题。在正常的情况下，广告会得到应聘者的回应。只有尝试雇佣大量人员或者招聘具有不寻常能力的人（如间谍）时这个过程会变得复杂。而这种情况下需要做什么完全取决于DM的战役设定。你的角色可能需要潜入到令人生厌的海边酒吧、依赖于可疑的中介、或者拜访盗贼公会（如果有的话）。仅仅只是雇佣这样的角色就可能会成为一次小型的冒险。

雇佣雇工的花费从每月几个金币到一次特别危险的任务几千金币不等。雇工的技能与经验对他的薪水有很大影响。一个研究某些晦涩知识的博学的贤者会收取相当多的费用。花费也会受到战役现况的影响——背景、近期发生的世界事件和玩家角色的声望（如果有）。绝大多数雇工会以他们认为公平的条件受雇。尽管有少部分人会拒绝更多的钱，但绝大多数人都会尽可能争取到最好的合同。考虑到你的DM可能会为了战役需要进行调整，他有更多关于雇佣花费的信息。

随从

相较于那些只是纯粹被金钱所驱使的家伙，更为可靠的是这些尽管也期望报酬但本质上是被玩家角色的声望所吸引而来服务的角色。这些家伙是随从，他们通常是一队某种类型的士兵。随从只服务于那些有显著的权力与声望的家伙，所以建造一座要塞对于吸引随从是必要的。

随从有着与雇工一样的需求与限制。绝大多数都需要被良好对待和给予报酬。他们也不会陪同玩家角色进行冒险。但是，他们相比雇工还是有一些优势。随从的服务不受限于合约期限。只要基本需求得到满足，他们总是会留在玩家角色身边。他们相较于普通的雇工更加忠诚，作为精英军队处理。与绝大多数雇工不同，随从可以提升等级（尽管这会非常慢，因为他们只是士兵）。同一队的随从会在同一时间升至下一级。最后，玩家角色不需要寻找随从——他们会来到他身边，在他显赫的家族中寻找一个职位。

随从只会出现一次。不会有替代者出现来填补阵亡者的位置（在战斗中大量损失随从只会带给角色一个坏名声，阻碍其他人追随来到他的旗帜下）。玩家角色应该照顾好自己的随从，或者把他们当做自己的精英护卫。

有些角色会吸引特别的随从，像是动物或者魔法生物。尽管称之为随从，但把这些生物作为追随者来处理会显得更为合适，这样可以判断忠诚，以及它们所能做和不能做的事情。但是，它们并不计入角色的追随者上限，因为它们在严格意义上依然是随从。

追随者

追随者并非是雇佣而来的。他们是出于忠诚而服务于冒险者。他们甘愿为他们所尊敬的人冒生命危险。他们也是很难找到的。

追随者是玩家角色的强大盟友。与雇工不同，他们有成为强大冒险者的胆魄和能力。尽管他们希望在财宝中分得自己的一份，但是他们通常并不会为了金钱加入玩家角色的队伍。他们是因玩家角色的声望或者其他品质而被吸引到他身边。因此，别期望追随者们会聚集在一个菜鸟冒险者的旗帜下。他也许能找到一两个同伴，但其他人只会在他挣得了伟大的声望，认识了更多的人，向这些非玩家角色证明了自己是一个真正的朋友与盟友后，他们才会前来。

追随者可能有多种来源。绝大多数时候他们最初都是单纯的雇工或者随从，但通过独特的行动，引起了玩家角色的注意。而有些可能是等级更高，技能更好的雇工，他们在长期的雇佣中与玩家角色建立了羁绊。另有些可能是向玩家角色提出了忠告的随从。

追随者的等级总是低于玩家角色。当他达到或者超越玩家角色的等级时，追随者就永远离开了；对他来说是时候去广阔世界试下运气了。某种程度上说，玩家角色是导师而追随者则是他的学生。当学生习得了和老师一样多的东西时，就是他该自立门户的时候了。

追随者不仅仅是忠诚的随从：他们是朋友也是盟友。很自然的，他们也期望被如此对待。他们并不需要那些不信任他们或是冷淡对待他们的人。虐待和利用友谊会很快结束这段关系。就如同玩家对自己朋友必须做的那样，玩家角色必须关注他们追随者的需要与感受。更进一步而言，追随者是追随着一位特定的玩家角色而非一队玩家角色。因此只有在极端情况发生时，追随者才会接受其他玩家角色的命令。如果他的朋友（玩家角色）脱队了，追随者会留下来照顾他。这个追随者不会放弃他的朋友而继续跟其他冒险者去旅行，除非这是唯一能帮助他朋友的办法。

玩家角色的魅力值决定了他能拥有的追随者上限。这是终生的限制，而不是在某个时段内的可能上限。在死者能被复活的世界中，人们会为自己最好的朋友而做这方面的努力——这包括玩家角色，也包括追随者。例如，半精灵鲁伯特曾经有七个追随者，但他们都因为各种各样的原因而阵亡了。鲁伯特的魅力是 15，所以在他最后的追随者死亡后，不会再有人来追随他了（流言被传播了起来：鲁伯特的朋友很可能意外死亡，而他甚至不肯出于礼貌复活他们！即使他尝试过复活自己的追随者，只是失败了而已。鲁伯特仍然会被视为一个给他身边的人带来厄运的灾星）。

吸引一位追随者是相当困难的。打广告招揽朋友是无法成功的。他们一般都是从其他关系中发展与成长出来的。信任一个熟练的雇工可能会发掘出一位追随者。英雄般的行为（拯救一位非玩家角色的生命）能迅速建立强烈的羁绊。爱情当然也能建立这种羁绊。玩家与 DM 必须根据他们自己的判断来确定非玩家角色在何时成为追随者。并没有什么明确的界限需要非玩家角色必须从雇工转变成追随者。相反，它是从一种状态到另一种状态的渐变。

一旦非玩家角色成为了追随者，这个玩家就对这个角色拥有了很高的控制权。他应该负责这个角色的记录。这几乎相当于这个玩家的一个新角色，虽然实际上不是。如果 DM 同意的话，玩家能获得追随者能力的全部信息。但 DM 可能选择不公开这些信息。玩家被允许为这个非玩家角色做几乎一切决定，但是 DM 可以驳回所有超游行为。

有些事情追随者是不会去做的。他们不会交出或借出魔法物品。他们不会同意别人免费浏览他们的法术书。他们不能忍受使用魔法来打探他们的忠诚（对他们施展 *侦测谎言* 或者 *知晓阵营*）。他们不接受削减战利品份额。通常，在满足这些限制的情况下，追随者会做他们被期望做的事。考虑到这个角色依然是一个非玩家角色，因此 DM 可以在任何时候接管追随者的行为控制权。

如果玩家角色并不在意他的追随者的愿望与需求，或者如果他虐待或者羞辱他们，他就可以等着最糟糕情况发生了。这是暴动与叛乱的起因。当一个暴虐成性的玩家角色死于昔日忠诚的追随者手中时，他唯一能责备的只有自己。

但另一方面，并非所有的追随者都是完全忠诚的。玩家角色需要始终警醒自己，有时候追随者并不是他们表现出来那样。这可能只是接近玩家角色的一种手段。在历史上，许多残酷而狡猾的坏蛋会假装成一个真正的伙伴，这些人监视着他们的朋友并等待机会对其进行打击。

玩家角色的责任

无论何时，当玩家角色雇佣一个雇工、随从或追随者时，这意味他已经承诺遵守与协议相关的习俗与义务。有些习俗是显性的，它们已经在玩家角色与非玩家角色之间达成了共识。通常薪水与服务期限都会在协议签订前协商妥当。对于雇工和随从而言，他们以每天、每周或每月来获得薪水，或者以完成特殊的任务而获得报酬。追随者通常会分到冒险中找到的财宝和魔法物品的部分（通常一份的一半）。但是玩家角色通常会被期望从他的那份里贡献出一部分。

玩家角色的其他义务是多种多样的。有些总是要纳入考虑，而有些几乎不会有什么真正影响。玩家角色被期望提供饮食与住宿（除非那些非玩家角色们在附近有自己的家）。这是对各个阶层的非玩家角色都有效的普遍义务。而对那些从事更危险工作的家伙，还需要做出更多的让步。考虑到马是很贵的，玩家角色应该准备好承担在战斗或战役中损失的坐骑的费用。期望一个雇佣兵用他自己微薄的积蓄购买一匹新坐骑是不可理喻的。类似地，其他的战争用品——武器和护甲——也必须由玩家角色负责更换。所有士兵都被期望在刚被雇佣时自带装备，但玩家角色必须负责承担其所有的损耗。当然，所有的玩家角色都被期望为特种运输的服务付款——被保护的航行和为行李安排的马车。另一个严峻的职责是，玩家角色被期望付款以举办一个体面（但不奢华）的葬礼。

对玩家角色而言，不太寻常的义务之一是赎回他的人员。这对在战役中损失的人员尤其必要。战斗中损失的大多数士兵并没有被杀死而是被俘虏了。中世纪时期的习俗是以约定俗成的价格正式的赎回这些囚犯。普通的农民脚夫可能需要 2 金币赎回，低阶祭司需要 80 金币，骑士的侍从需要 200 金币，国王的手下需要 500 金币。这些应该由囚犯的领主付款。玩家角色（作为领主和主人）被期望做同样的事。当然，玩家角色可以把大部分花费转嫁到他自己的臣民和囚犯的家属身上。因此在被赎回前，那些可怜的人可能要在长时间待在敌人那里。更进一步来说，如果一个玩家角色赎回了一个雇工、随从或者追随者，他有充分的理由期待这些人在未来会忠诚地服务于自己。毕竟，他已经证明了自己愿意将那个非玩家角色从困境和死亡中拯救出来。

在一个奇幻世界中，玩家角色也被期望承担那些为了使他的人员收益而施展的法术的费用。他可能会商定让他的人员在战前接受祝福或者在战后接受治疗。他不应该抱怨这些花费，因为这些法术很有战术意义。祝福术提高了他的军队在战场上胜利的机会。魔法治疗让他的军队可以更快地恢复。所有的这些东西不只会让他非常成功，也会让他在他的雇佣兵中变得受欢迎。

最后，玩家角色被期望努力复原或复活被杀死的追随者。这对雇工或者随从并不是常态（尽管在极端情况下可能会发生）。他所做的尝试应该是真实而真诚的。一个玩家角色不应该欺骗自己，假装没人会注意到他没有尽力。不管他如何辩解，失去了追随者的玩家角色从冒险中归来时就会自动被疑云笼罩。玩家角色必须非常小心才能维护自己作为一个良好和正直的雇主的声誉。

第十三章：视觉与光照

在地下城或野外做任何事之前，角色必须能够看到自己正在做什么。如果角色看不到目标，那么他击中目标的可能性就会非常低。如果他无法视物，他就不能阅读卷轴或看到墙上那个“敬请远离”的大标志。在 AD&D 游戏中，角色通常都能够以不合乎逻辑的怪诞的方式来看到固定的距离。

视觉限制

视觉上的第一个限制，是与物体之间的距离在能够清楚地看到它之前是无法得知的。体积和天气对此有很大的影响。山脉可以在 60 到 100 英里或更远的距离被看到，然而这种情况下几乎无法看到它的任何细节。在水平的地面上，地平线是 5 到 12 英里远的地方，但角色通常无法看到那么远的特定的物体。看到和分辨人类体型的物体的视觉限制比这要低得多。

在最佳条件下，一个移动中的人类体型的物体能被看到的最远距离约为 1500 码。如果该物体静止不动，那么通常在这个距离是看不到它的。即使它在移动，能看到的也就是一个正在移动的物体。角色无法辨别出它是什么或它在做什么。

在 1,000 码的距离上，移动和静止的人类体型的物体都可以被看见。普通的大小和形状是能确定的，但准确地辨识就不太可能了。在这个距离上无法辨别出生物类别，除非该生物具有非常独特的形状。

在 500 码的距离上，通常的辨识是可行的。大小，形状，颜色还有生物类别都能被区分出来。但这种情况下仍然无法识别个体，除非他们穿着有别，又或者与团队里的其他人分开。如果制服和徽章标记或者旗帜足够大和清晰，那么它们也被看到。大部分盾徽在这个距离上都无法被区分出来，但一般的行动能够被准确地辨认。

在 100 码的距离上，个体是能够被辨别的（当然，除非他们刻意隐藏特征）。盾徽能够被清晰地看到。大部分的行动都能被轻易地辨认出来，但细节是不清楚的。

在 10 码的距离上，除了极小的细节之外，其它都是非常清晰的。情绪和行动都能被轻易辨别，包括盗窃等小动作（如果能发现的话）。

当然，完美的环境是很少有的。有一系列因素会降低能见度并改变物体可被看到和辨别的距离。表格 26 列出了不同环境的影响。

所有距离都以码来表示。

| 表格 62：能见度距离 | | | | | |
|-------------|-------|-------|-----|-----|----|
| 条件 | 移动 | 发现 | 类别 | 鉴别 | 细节 |
| 晴空 | 1500 | 1,000 | 500 | 100 | 10 |
| 浓雾或暴风雪 | 10 | 10 | 5 | 3 | 3 |
| 轻雾或雪 | 500 | 200 | 100 | 30 | 10 |
| 中等的雾 | 100 | 50 | 25 | 15 | 15 |
| 薄雾或小雨 | 1,000 | 500 | 250 | 30 | 10 |
| 满月之夜 | 100 | 50 | 30 | 10 | 5 |
| 无月之夜 | 50 | 20 | 10 | 5 | 3 |
| 黄昏 | 500 | 300 | 150 | 30 | 10 |

“移动”表明了移动中的人影能被看到的最远距离。“发现”是移动或静止的人影能被看到的最远距离。“类别”给出了人影的大概细节——物种或种族，武器等——能被辨认出来的最远距离。“鉴别”距离下能进行精确（或合理的）鉴别。“细节”意味着小动作在该距离是清晰可见的。

除了天气之外，还有许多其他因素会影响角色的观察。体积是一个重要的因素。当在观察一个矮小生物（体型 小型）时，所有类别下降一级（除了“细节”距离保持不变）。因此，在清晰的环境下，能够看到在“移动”的小型生物的距离是 1,000 码，“发现”是 500 码，“类别”是 100 码，而“鉴别”和“细节”是 10 码。

当在观察巨大的生物时，“移动”、“发现”和“类别”的距离翻倍。特别大的生物能够在更远的距离上被观测到。移动着的巨大生物团队可以从很远的地方看到。因此，看到一群水牛或一支行进中的军队是非常容易的。

表格 62 给出的距离并没有考虑地形，所有距离都是基于平坦开阔的地面。丘陵、山脉、高草和浓密的树林都会大大降低一个生物被看到的可能性（地形并不会改变视线距离，只是降低了一个生物被看

到的可能性)。因此,即使在大晴天,树林里能隐藏一头熊直到它 30 码远的距离,这依然是一个能见度很高的大晴天。角色一旦看到了那头熊,就能很快且轻易地辨认出那是一头熊。DM 有更多关于特定地形对视线的影响的信息。

作为最后的忠告,表格 62 的距离是假设在类似地球的环境中。内层位面的观测条件或另一个星球的与地平线的距离可能完全不同。如果你的 DM 认为应该要考虑到这些问题,他就应该在自己当地的图书馆了解更多与该问题相关的信息,或者把它设定好。

光照

绝大多数角色无法在无光环境中看见太多东西。表格 62 给出了一些夜间(针对户外)的条件。但所有的这些都是假设在有少量光照的条件下。除非队伍携带了一个光源,否则他们在完全无光的环境中正常视物是不可能的。

不同光源的影响区域也是不同的。表格 63 给出了光照的半径,以及大多数常见光源的燃烧时间。

当然,一盏灯或火焰能让角色得以视物,但其仍然有其劣势。最大的劣势就是当某人知道你正在靠近时,你要去偷袭他是非常困难的。当你有着平原上唯一的营火或当你携带着地下城中唯一的火把时,你将很难不引人注目。此外,不仅各种生物知道你即将到来,而且他们一般都会在你看到他们之前就已经看到了你们(由于光源照亮了你周围的区域,范围外的生物能看到该区域)。角色应该时刻牢记这些风险。

| 表格 64: 光源 | | |
|--|----------|-----------|
| 光源 | 半径 | 燃烧时间 |
| 灯塔 | 240 英尺 * | 30 小时/每品脱 |
| 篝火 | 50 英尺 | 0.5 小时/每捆 |
| 牛眼灯 | 60 英尺 * | 2 小时/每品脱 |
| 营火 | 30 英尺 | 1 小时/每捆 |
| 蜡烛 | 5 英尺 | 10 分钟/每英寸 |
| 恒久之光 | 60 英尺 | 无限 |
| 带帽提灯 | 30 英尺 | 2 小时/品脱 |
| 光亮术 | 20 英尺 | 可变 |
| 火把 | 15 英尺 | 30 分钟 |
| 武器 ** | 5 英尺 | 如需要 |
| * 这些光源所发出的光照并非为半径范围而是锥形光束。灯塔的锥形光束的末端是 90 英尺宽,而牛眼提灯的锥形光束末端是 20 英尺宽。 | | |
| ** 如果 DM 使用了魔法武器可以发光的可选规则。 | | |

热感视觉

一些角色或怪物有着热感视觉能力。这可能意味着一件事——到底是使用标准还是可选规则(这在城主指南中有详细讨论)。这个选择留给 DM,然后他应当告诉玩家他希望热感视觉是如何起作用的。但是,无论热感视觉能力是如何运作的,除非有另外的说明,否则它的距离最多 60 英尺。

使用镜子

有时对于角色而言,透过镜子的反射来观察物体或生物是十分有用的。尤其是在面对那些非常可怕(例如美杜莎)的生物时,因为直接注视这些生物可能会使观察者变成石头。在使用镜子时必须有一个光源。其次,通过镜子视物时,试图引导自己的动作是相当让人困惑的(自己试试看)。因此,所有需要进行属性或熟练检定,又或者攻击检定的行动都会承受-2 的惩罚。如果角色是在通过镜子来与敌人战斗,那么他同时失去防御等级上的所有敏捷奖励。

第十四章：时间与移动

就像真实世界一样，时间在所有 AD&D 的游戏世界中自始至终都是流动着的。法师们会花费数周的时间来研究法术，角色骑马跨越一个国家需要数天的时间，探索一个废墟的时间以小时来计算，而战斗中的时间则是按分钟来流逝。

我们将会讨论两种不同规则的时间。*游戏时间*是在游戏中人物所经过的时间，而*现实时间*是在 DM 和玩家们玩这个 AD&D 游戏时所经过的实际时间。这两种时间非常不同的，且 DM 和玩家们必须小心的分辨它们。

举个例子，当玩家角色德尔塞诺拉消耗三周来研究一个法术，这三周就是游戏时间。德尔塞诺拉在战役世界中的这三周内是不能行动的。由于根本不会有什么有趣的事情发生在德尔塞诺拉的研究期间，因此只需要一两分钟的现实时间来处理这种情况。实际过程将像是这样的：

路易丝（德尔塞诺拉的玩家）：“德尔塞诺拉要研究她的新法术。”

DM：“好的，那要花费三周。当她在这样做的时候，你们其他人有机会去治疗伤势和做那些被你忽视的事情了。约翰（指着另外一个玩家角色），你最好花点时间待在教堂里。圣师因为你最近没去参加祈祷仪式而有些失望。”

乔恩（约翰的玩家）：“我不能出去赚点经验么？”

DM（不愿意面对一个分头行动的团队）：“圣师嘟囔着说了一些关于你对你的神祇失职的事情，他很多次的揉搓着自己的圣徽。你知道，像你这样低级别的人很少会得到圣师的个人评价……你认为呢？”

乔恩（约翰的玩家）：“好极了，这是个巧妙的暗示。我会留下做个乖孩子。”

DM：“很好！三周过去了，什么事情都没有发生。蒂乐（路易丝的玩家角色），你可以开始进行你的法术研究检定了。”

那么三周的游戏时间就这样在现实时间的几分钟内过去了。

关于游戏时间，最重要的是随着战役的进行，玩家角色们往往会参与到不同耗时的事情中去。

当法师开始进行为期六周的研究时，三个玩家角色可能会踏上耗时四个星期的长途旅程。在旅馆里面，战士花了两周的时间来休息和治疗他身上的伤势。需要重点注意的是，不同工作所耗费的时间应被记录下来，好让不同角色的行动能够遵循它。

战役中的时间使用和现实中完全一样的时间单位如年，月，日，时，分，秒。但由于这是一个幻想的游戏世界，因此 DM 完全可以为那个世界创造一个完全不同的日历。一年可能只有十个月或每个月有六十三天。当游戏开始时，这些东西并不非常重要，玩家在短期内不必为此而担忧。随着冒险的继续，玩家最终会熟悉这场战役的日历。

轮（Round）和回合（Turn）是 AD&D 游戏中的常用时间单位。这在战斗和施展法术时尤其明显。一轮大约等于一分钟（并不是精确的一分钟，以便给予 DM 一些在战斗中的灵活性）。而一个回合则相当于 10 分钟的游戏时间。回合通常用于为特定的任务（例如搜索）和某些法术计时。因此，持续时间为 10 回合的法术相当于持续 100 分钟，又或者持续一又三分之二小时。

移动

移动与时间紧密相关。你的角色显然是可以移动的；否则，冒险世界将会是静止而枯燥的。但是他走得能有多快呢？如果一只巨大的绿色食腐虫追在拉斯的背后，这位可敬的矮人能够逃出生天吗？拉斯

能不能跑得比那个生气而又身负重载的精灵更快？对于玩家角色而言，这些注意事项迟早都会变得十分重要。

所有角色都有基于他们种族的移动力，表格 64 列出了不同种族在无负载时的移动力。

| 表格 64：基础移动力 | |
|-------------|----|
| 种族 | 速度 |
| 人类 | 12 |
| 矮人 | 6 |
| 精灵 | 12 |
| 侏儒 | 6 |
| 半精灵 | 12 |
| 半身人 | 6 |

正常情况下，角色每轮可以行走相当于他的每移动力十码的距离。无负载的人类每轮可以行走 120 码/360 英尺，稍微比足球场的长度要多一些。同时间内，一个同样装备的矮人可以行走 60 码。这是相当轻快的步行，由于不需要花费太多力气，因此该速度可以维持很长一段时间。

不过，角色的移动可能会比这个速度要慢。如果角色携带着装备，他可能会因为负重而比往常移动得更慢，前提是使用了这个可选规则（“负重”详见于第六章：财产与装备）。随着角色所携带装备的增加，他的移动力也会随之减缓，直到他无法移动为止。

当一个角色在地下城或者类似的环境时，每轮可以行走相当于他的每移动力十英尺的距离（正常情况下可以行走相当于他的每移动力十码的距离）。这是由于假设角色全神贯注于看和听，在谨慎移动的同时避开可能的陷阱和障碍。再次重申，如果使用了可选的负重规则，这个速度可能会被降低。

角色也可以移动得比正常情况更快。在地下城（或者任何他需要使用地下城移动力的场合）移动时，他可以选择使用他的正常移动力来移动。但是，他将会在进行突袭检定时承受-1 惩罚，且被他突袭的其他人获得+1 奖励（匆忙前进的角色不会去注意和掩盖自己在地下通道中发出的噪音）。此外，这个角色将不会察觉到陷阱、暗门或其他不寻常的地方。

角色可以急行或者奔跑——这在你被你不想碰到的怪物追杀时特别有用！最简单的处理这种情况的方法是进行先攻检定，如果逃跑的角色获胜，那么他与追赶者之间的距离增加两者先攻检定之差的 10 倍（单位是码或英尺，由 DM 选择他觉得比较合理的）。每轮都会重复该先攻检定，直到逃跑方脱离战斗或者被逮住（如果觉得这样不切实际，那么请记住，恐惧和肾上腺素能够使人做出的事情！）。

急行与奔跑

如果你的 DM 想要让关于参与追逐双方速度的计算能够更加精确（但是这会花费时间而导致场面显得不是那么激动人心）。当使用这个可选规则，角色能够以双倍于正常移动的速度来急行。因此一个移动力为 12 的角色每轮可以急行 240 码。角色能够轻松地持续急行相当于他的体质值的轮数。玩家在达到这个限制之后的每轮结束时需要进行一次成功的体质检定。该检定没有任何调整。一旦体质检定失败，那么角色必须停下且休息相当于角色已经急行了的轮数。在此之后，角色可以无惩罚地继续急行（虽然持续时间的限制还是存在的）。

如果急行不够快，那么角色还可以进行奔跑。当角色进行了一次成功的力量检定，那么他就能够以普通移动力的三倍来奔跑；如果他愿意在该检定上承受-4 惩罚，那么他就能够以普通移动力的四倍奔跑；如果他愿意承受-8 惩罚，那么他就能够以普通移动力的五倍奔跑。力量检定的失败只意味着角色没法将自己的速度提高到他们期望的程度——角色依旧可以使用力量检定失败之前的奔跑速度。如果角色在奔跑提速的力量检定上失败，他就不能再在该次奔跑中提速。

维持奔跑需要每轮进行一次体质检定，该检定的惩罚视乎于角色跑得有多快，以及他已经跑了多久。以三倍速奔跑一轮需受到-1 惩罚，以四倍速奔跑一轮需受到-2 惩罚，以五倍速奔跑一轮则需受到-3 惩

罚（该惩罚是可叠加的）。如果检定成功，角色就可以继续跑一轮，如果检定失败，那么角色必须停止奔跑。角色必须休息至少一回合才能再次奔跑。

举个例子，盗贼拉格纳的力量为 14，敏捷为 14，移动力为 12。他正在被城市的卫兵追逐。他开始以 240 码每轮的速度急行。不幸的是对方也这么做了。他的体质是 14，所以他保持该速度至少 14 轮。他决定加快速度。玩家进行了一次力量检定，掷骰结果是 7。拉格纳加速至三百六十码每轮（三倍速）。一些士兵被甩掉了，但还是有那么几个追着他。拉格纳现在在维持奔跑的体质检定上承受-1 惩罚。掷骰结果是 13，他勉强通过了这个检定。

但有个该死的城市卫兵还在紧跟着他！无奈之下，拉格纳试图跑得更快一些（试图以四倍速奔跑），力量检定的结果是 18：他没有更多的精力来让自己跑得更快了，但是他可以保持三倍的移动力继续奔跑。玩家现在必须进行第二次体质检定了——这次他需要承受-2 惩罚（因为他已经以 3 倍速移动了 2 轮）。玩家进行了检定，掷骰结果是 4——没问题！然后最后一个卫兵终于被甩掉了。拉格纳已经没办法再进行提速的检定了。下一轮的体质检定是必须的，该检定有-3 的惩罚，玩家的掷骰结果是 18。精疲力尽的拉格纳倒在阴暗的小巷里，避免被他人发现。

越野移动

正常的一天的行军时间为 10 个小时，其中包括合理的休息和进食的时间。在正常情况下，角色在这 10 个小时内行走相当于他的每移动力两英里的距离。因此，一个无负载的人类可以在平缓的地形下每天行走 24 英里。

角色也可以冒着陷入疲惫的风险而选择刻意赶路的急行军。急行军能让角色行走每移动力 $2\frac{1}{2}$ 英里的距离（因此，一个普通人类在急行军的情况下每天可以移动 30 英里）。在每次行军的当天结束时，角色必须进行体质检定，大型团队（比如军队单位）使用该团队平均体质来进行检定（较弱的成员会得到他们同龄人的支持、鼓舞和激励）。生物在行军的每天结束时都必须进行一次死亡检定（因为它们没有体质值）。连续急行军的每一天都会使体质检定受到-1 惩罚。如果检定成功，那么第二天可以继续急行军。如果失败，则不可以再继续行军，直到角色从苦难中恢复过来。每急行军一天都需要休息半天来恢复。

即使体质检定失败，角色依旧能够以普通的速度来进行陆上移动。

急行军的缺点是每急行军一天都会使所有攻击检定承受-1 惩罚，此调整是可叠加的。每一天急行军带来的惩罚都需要用半日的休息来恢复。一个急行军了八天的角色在他的攻击检定上有-8 惩罚，而消除该惩罚需要 4 天。

陆上移动力可以增加或减少许多因素。地形可以加快或减慢移动。保养良好的道路可以使你更快的行进，而没有道路的山脉则会使你的步伐如同蜗牛般缓慢。缺少食物、水和睡眠都会使角色变得虚弱，恶劣的天气则会减慢他的移动力。DMG 中包含了所有的这些因素。

游泳

所有角色都可能是一个熟练于游泳的人——当然也有可能不是。DM 应该要基于他的战役而决定角色的游泳能力。如果该战役是围绕着巨大的水体而进行的，又或者说角色在海边长大，角色就很有可能会游泳——但是，成为水手并不意味着角色就一定会游泳。很多中世纪的水手乃至黑心的海盗都不会游泳，甚至对水有着近乎病态的恐惧。这就是为什么“走跳板”这项刑罚如此具备威慑力的原因。还有，有些角色的种族天生就对水有着不信任感。虽然这些可能在不同的战役中表现的不同一些，矮人和半身人通常都不会游泳。

未受游泳训练的人是非常不幸的。当她们无负载的时候，她们可以试着在相对平静的水域以不熟练的狗刨式游泳。如果水域不够平静、风高浪大、又或者太深了（海洋或者远离岸边的湖水），未受游泳训练的人可能会陷入恐惧并沉下去。如果他们穿着重量足以降低他们的移动力的装备，那么他们就会像石头那样沉没而无法让自己的头保持在水面以上。他们没法游得太快（除非他们是想要沉下去）。

熟练于游泳的人当然是会游泳的。他们能够在较为危险的水体中游泳或潜水。只要没有穿金属护甲，所有熟练于游泳的人在每轮都可以游泳前进他们移动力一半每十码的距离。一个移动力为 12 且并无负载的角色每轮都可以游 60 码（180 英尺）。那些因为装备过重而导致速度被降低到 1/3 以下或者穿着金属护甲的角色都无法游泳——过重的装备会把他们拖拽下水底。然而，他们依然能够以 1/3 的移动力在水底行走。

如果进行了一次成功的力量检定（对抗角色正常力量值的一半），那么熟练于游泳的人也能够以两倍的倍率增加他们的游泳速度。对于移动力为 12 的角色，一次成功的力量检定可以让他在新一轮内游泳前进 120 码，这是奥林匹克级的表现！

就像是跑步一样，角色也不可能无限期地持续游泳。在游泳时，角色可以选择不同的几种速度，他可以爆发式地冲刺，或者以较慢的速度获取持久且平稳的节奏。

如果角色以通常速度的一半游泳或者踩水，此角色可以维持这样的状态相当于他的体质属性值的小时数（虽然他会需要抛弃大部分他的装备）。在游泳了等同于他的体质属性值的时间之后，角色每小时都必须进行一次体质检定。且每多游一个小时，他就会暂时性的失去一点体质值（如何恢复这些失去的属性值的解释在下文）。

每游泳一个小时，积累的疲劳和恐惧都会使角色的所有攻击检定承受-1 惩罚。

上述的所有解释都基于相对平静的水体环境。如果是在波浪起伏的大海中，那么每游泳一个小时都需要进行一次体质检定而无论角色有多少体质值。如果是在波涛汹涌的大海中，那么会需要更频繁地进行体质检定；在深海或暴风雨中游泳可能需要每轮进行一次体质检定。DM 可能会决定让角色的体质属性减少的速度比每小时 1 点体质更快。

如果角色在体质检定中失败，那他需要踩水半小时来休息（依然会计算失去体质值的时间，就像是在游泳一样），否则他无法继续游泳。

如果角色的体质值降至 0，那么他就溺毙了。

在那天夜里，一个巨浪把菲维尔（一个精灵）从甲板上卷落到水中。幸运的是，她会游泳而且知道陆地就在附近。她勇敢地在水域中出发。她的体质值是 16。在持续且稳定地游了 14 小时以后，她在遥远的地平线上看到了一个小岛。她在两小时以后更接近小岛但还有一些距离。在下一个小时（她在水中待着的第 17 个小时），她的体质降低到了 15（而她的所有攻击检定受到-17 惩罚！）且她现在必须进行一次体质检定——结果是 12，她通过了体质检定。在第十八个小时，海面变得波涛汹涌起来，她现在的体质值是 13（DM 判定她由于较大的风浪而在这一个小时失去了两点体质），且 DM 决定让她在抵达海岸前必须通过一次额外的体质检定。她掷出了一个 5 并精疲力尽地倒在了海岸边上。

角色亦可以在长距离的游泳中保持较快的速度，虽然这也会带来相应的风险。以角色的通常速度游泳（普通的游泳速度是通常速度的一半）需要每小时做一次体质检定。每小时角色的力量和体质会暂时丢失一点。每小时都会使所有攻击检定得到-2 的惩罚。角色也能够以通常速度的两倍（普通游泳速度的四倍）游泳。但是这需要每轮进行一次检定且会累计获得上述的惩罚。再次重申，当任意一个属性被降低到 0，这个角色沉没且溺毙。

在到达岸边后，角色可以通过休息来恢复那些失去的属性值和攻击惩罚。每休息一天可以恢复 1d6 点（如果力量和体质都有丢失，那么每个属性值恢复 1d3 点）且移除 2d6 点攻击惩罚。休息需要食物和水。角色不需要等到完全恢复才进行其他活动，但是调整后的属性将被视为角色的当前属性，直到角色从游泳所带来的疲倦中恢复过来。

接着上面那个菲维尔的例子来说，在汹涌的波涛中挣扎了最后一小时之后，她终于成功爬上海岸。她的体质现在是 13 且攻击检定承受-18 的惩罚。精疲力尽的她找到了一些成熟的水果，然后倒在了了一颗棕榈树的阴影下。接下来的整整一天她都在休息。在当天的休息结束后，她投掷了 1d6 并得到了 4，她的体质值因此而恢复正常，而她的攻击惩罚也通过投掷 2d6 而移除了 8 点。第二天她只承受-10 的攻击惩罚。第二天休息的为她移除了 6 点攻击惩罚，因此而在第三天她只承受-4 的攻击惩罚，并在

当天的结束时移除了所有的攻击惩罚。因此她实际上花费了三天的时间来恢复她那从 18 个小时的残酷水中考验中受到的伤害。

屏息

在通常的情况下（提前深深吸了一口气，且没有进行剧烈运动），一个角色可以维持屏息的时间是他的体质值 $1/3$ 的轮数（取整）。如果角色正在用力做某事，那么时间会被减半（再次重申，取整），那些速度因为负重而被降低到 $1/3$ 或者更低的角色总是被视为“用力做某事”的。如果没有深吸一口气，那么角色的屏息时间也会减少 $1/2$ 。无论如何，所有角色都可以屏息一轮。

当想要让屏息超过这个时间，角色每轮都必须通过一次体质检定。第一次的检定没有调整，但是在那之后的每次检定角色都将承受叠加的 -2 惩罚。一旦检定失败，角色就必须呼吸（如果不能上升到水面，那么角色就溺毙了）。

潜水：所有角色都可以在一轮内潜至 20 英尺的深度。高于无负载的每个负重等级所形成的阻碍（或者当前移动力每低于角色的普通移动力一点，这是一个可选规则；详见第六章财产与装备的“负重”）都将为这个潜水的深度增加 2 英尺（附加的重量会将角色拉下来）。一个小小的助跑或者数英尺的高度会为第一轮潜水深度增加 10 英尺。每当你的开始点高过海面 10 英尺也会增加 5 英尺的深度，最多增加 20 英尺的深度。因此，一个从高 40 英尺或更高的平台上助跑并无负载的人可以在一轮内下潜 50 英尺。

上浮：通常而言，角色能够以每轮 20 英尺的速度上浮。高于无负载的每个负重等级所形成的阻碍或者当前移动力每低于角色的普通移动力一点（如果你采用了这个可选规则，译者注：详见第六章财产与装备“负重”）都将会使该速度减少 2 英尺。需要注意的是，在可选规则的负重系统下，重负载的角色（或者那些因为负重而使他们的移动力减少 10 点或者更多的角色）甚至不能上浮到水面。那些仅仅只是在上浮的人（比如无意识的角色）能够以每轮 5 英尺的速度上浮——比那些自己努力往水面游的人慢很多。一个中负载的角色如果让自己浮在水面上，那么他很有可能下沉。

攀爬

虽然盗贼们具备专业的攀爬能力，但是所有角色都或多或少的具备一些攀爬的能力。攀爬能力被分成三种：盗贼，登山家和不擅长者。

盗贼最精通于攀爬。他们是唯一能够不借助绳索和其他装备而在非常光滑、光滑或粗糙表面上攀爬的角色。他们是所有攀爬者中最快且最不可能跌落的。

登山家是那些熟练于登山或那些被 DM 认为应拥有这种能力的角色。他们的攀爬成功率比不擅长于此的角色更高。拥有适当装备的登山可以在非常光滑，光滑或粗糙的表面上攀爬。他们可以在所有类型的攀爬中帮助不擅长于此的角色。

绝大多数角色都是不擅长于攀爬的。虽然他们能够爬上岩石，但是他们不能使用攀爬的装备或者爬上非常光滑、光滑或粗糙的表面上。他们的攀爬成功率最低。

计算成功率

角色的攀爬成功率将基于角色的技能等级（固定的百分比）并根据他的种族、攀爬表面的状态以及其他环境因素来进行调整。表格 65 列出了不同攀爬者的成功率。

表格 65 所列出的攀爬成功率会由于不同的因素而被调整。有些调整在不同的情况下都是相同的（比如角色的种族）且可以被视为角色的基础成功率。而其他的调整因素则视攀登环境而改变。所有因素在表格 66 中被列出。

结合表格 65 和表格 66 所得出的最终结果用于角色所进行的攀爬检定。攀爬检定需要投掷百分骰。如果该结果等于或小于由表格 65 和表格 66 所得出的数字，则角色成功地通过了攀爬检定。如果高于该数字则为失败。

任何角色在试图攀爬 10 英尺或者更高时都必须进行攀爬检定。该检定应当在角色开始爬上这 10 英尺之前进行。如果成功通过检定，则角色可以继续攀爬。如果检定失败，则角色无法找到合适的路径乃至无法尝试攀爬。角色在情况没有出现改变之前无法再次进行检定。这个改变可以是明显地更变位置（半英里外或有更多边沿的悬崖）或者是该角色的攀爬成功率得到了提升。

例如，伯恩兹瓦恩是个不擅长攀爬的侏儒，她的攀爬成功率是 25%（基础成功率为 40%——由于她是个侏儒，因此该成功率减少 15%）。她与其他人被困在五十英尺高且蜿蜒崎岖的峭壁峭壁分开了，幸运的是这个峭壁岩面干燥且有结实的着力点。她尝试着进行了攀爬，但投掷百分骰得出的结果是 49。她不能找到一个合适的开始攀爬的地方。她那在峭壁上的伙伴想起了伯恩兹瓦恩并放下了一条绳索给她，这将她的攀爬成功率从 25%提高到了 80%。这次她投掷百分骰得出的结果是 27，因此伯恩兹瓦恩成功地爬了上去。

在距离比较长的攀爬——那些超过 100 英尺或者需要超过一回合（10 分钟）攀爬中，DM 可以要求角色进行额外的攀爬检定。这些额外检定的频率基于 DM 的判定。那些在检定中失败的角色会跌落很长一段距离，因此携带绳索和工具是非常明智的做法。

| 表格 65：基础攀爬成功率 | |
|--------------------|--------------|
| 类型 | 成功率 |
| 熟练于攀登的盗贼 * | 爬墙%+10% |
| 盗贼 | 爬墙% |
| 熟练于攀登 * | 40%+10%每个熟练槽 |
| 登山家（由 DM 决定） | 50% |
| 不擅长者 | 40% |
| * 仅在使用了可选的熟练规则时适用。 | |

| 表格 66：攀爬修正因素 | |
|--|---------|
| 状况 | 调整 |
| 结实的着力点（矮树丛，树和岩石边缘） | +40% |
| 绳索攀援 ** | +55% |
| 内斜坡 | +25% |
| 护甲： | |
| 带甲，条甲 | -25% |
| 板甲（所有类型的） | -50% |
| 鳞甲，链甲 | -15% |
| 镶嵌皮甲，衬甲 | -5% |
| 角色种族 *： | |
| 矮人 | -10% |
| 侏儒 | -15% |
| 半身人 | -15% |
| 负重 | -5% *** |
| 表面状况： | |
| 稍滑（湿润或岩块剥落） | -25% |
| 湿滑（冰或泥泞） | -40% |
| 攀爬者的 HP 不足 ½ | -10% |
| * 该数据与表格 27 所列出的数据是相同的，请避免重复计算。 | |
| ** 绳索攀援意味着你用两条腿踩着攀援的表面且有一条绳子可以抓着来攀爬。 | |
| *** 每个比无负载高的负重等级的阻碍或者每 1 点低于角色的正常移动力的当前速度都将使你承受-5%的惩罚。 | |

攀爬速度

攀爬不同于行走或角色能进行的任何其他移动。角色的攀爬速度会基于他必须攀爬的不同类型的墙壁和表面而有着很大的差异，见表格 67。查阅表格中的对应攀爬的表面的类型的状况，将在表格中得出的数字乘以角色的当前移动力。其结果便是角色的每轮攀爬速度，该值以英尺作为单位，适用于任何方向（上下或者侧移）。

表格 67 所列出的速度都是为非盗贼角色准备的，而盗贼角色能够以普通角色的两倍速度攀爬。

举个例子，盗贼拉格纳和他的同伴鲁伯特（半精灵）正在粗糙崎岖的峭壁上攀爬。最近下的一场雨让峭壁的表面有点滑。拉格纳的移动力是 12，而鲁伯特的速度是 8。拉格纳每轮都可以攀爬 12 英尺（ 12×1 ，因为他是个盗贼），但鲁伯特每轮都只能艰难地攀爬 4 英尺（ $8\times\frac{1}{2}$ ）。如果拉格纳在爬上峭壁后把绳子放下来，那么半精灵将能够在绳索攀援下以每轮 8 英尺的速度攀爬（ 8×1 ）。

| 表格 67：攀爬速度 | | | |
|---|---------------|---------------|---------------|
| —————表面状况————— | | | |
| 表面类型 | 干燥 | 稍滑 | 湿滑 |
| 非常光滑的表面 * | $\frac{1}{4}$ | — ** | — ** |
| 光滑而开裂的墙壁 * | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{4}$ |
| 粗糙 * | 1 | $\frac{1}{3}$ | $\frac{1}{4}$ |
| 粗糙的岩壁 | 1 | $\frac{1}{2}$ | $\frac{1}{3}$ |
| 冰壁 | — | — | $\frac{1}{4}$ |
| 树木 | 4 | 3 | 2 |
| 斜壁 | 3 | 2 | 1 |
| 绳索攀援 | 2 | 1 | $\frac{1}{2}$ |
| * 非盗贼的角色攀爬此类表面必须借助合适的工具。 ** 盗贼角色可以以 1/4 的速度攀爬非常平滑的干燥表面。但是哪怕是盗贼也无法攀爬湿润的或者滑动的非常平滑表面。 | | | |

各种类型的表面

非常光滑的表面包括了大片的光滑表面，未开裂的岩面，紧密拼接的木墙以及焊接或者拴接的金属墙。角色在没有工具的情况下无法攀爬那些没有遭到任何破坏且完全光滑的墙壁。

光滑而开裂的壁面包括了大部分被精心堆砌的建筑，山洞的壁面，有被维护的城堡墙壁以及那些被轻微侵蚀的峭壁面。

粗糙的表面是大多数的天然峭壁，维护不善或者工艺较差的建筑以及普通的木墙或栅栏。任何天然石质表面都是粗糙的表面。

粗糙的岩壁类似于粗糙的表面，但它到处都有 3 英寸乃至更宽的可被抓住的地方。被风霜侵蚀的峭壁、天然的狭孔、倒塌成废墟的房屋都属于这一类。

冰壁是那些完全由冰块构成的峭壁或表面。这与非常光滑和光滑的表面不同，因为它们仍有天然的裂缝和突出物可供攀援。攀爬它们是极其危险的，所以角色在没有工具而攀援这类地形时每轮都必须进行一次攀爬检定。

树木包括了一个开放的框架，比如支架和树。

斜壁并不是很像峭壁，但因为太陡而不适合步行前进。如果角色在攀爬斜壁时中跌落，如果他成功通过对抗石化（petrification）的豁免检定，那么他将不会受伤而只是惊险的滑落了一段距离。

绳索攀援要求角色使用一条绳索且能够抵在坚硬的攀爬面上。

攀爬时的行动

虽然在攀爬的时候你也可以进行其它行动，如施展法术或者战斗，但这并非易事。施放者需要在身体平稳或在其他角色的帮助下才能施展法术。

攀爬的角色将失去所有基于敏捷或盾牌的防御奖励，且受到后方攻击时的防御调整也适用于他们身上。角色的攻击、伤害和豁免检定上承受-2的惩罚。那些从上方攻击的人在攻击检定上获得+2奖励，而那些从下方攻击的人则会在攻击检定上承受额外的-2惩罚。

攀爬中的角色无法使用双武器。如果DM觉得角色所处的落脚点足够安稳，那么他可以免除该惩罚。如果角色在攀爬时受到打击（任何伤害），该角色必须进行攀爬检定。检定失败意味着使用绳索攀爬的角色需要花费一轮的时间来重获平衡，没有使用绳索的攀爬角色会因检定失败而跌落。

攀爬工具

任何登山装备都少不了工具，所有的攀爬运动都可以通过使用工具而获益。登山工具包括绳索，岩钉（鞋钉）和破冰斧。然而，把这些工具用作协助攀爬是错误的。使用这些岩钉，绳索和其他类似物的主旨在于防止和避免意外跌落。攀爬者依旧必须依赖他们自己的技术和能力而不是绳索和岩钉来进行攀爬。跌落意外通常是在人们忘记了那些基本的规则而把自己的重心放在绳索和岩钉上时发生。

因此，除了绳索之外的其他工具并不能增加你攀爬的成功几率。但是当你跌落时，攀爬工具能减少你跌落的距离。当角色跌落，他只可能跌落到绳索所允许的距离（如果他有），前提是他扣牢了绳索，或者当他下降到距离他最后设置的岩钉两倍时（如果岩钉被固定——在忽然出现的拉力影响下，岩钉会有15%的几率脱落）。跌落的距离取决于岩钉之间相隔的距离。跌落的角色会下降到他与最后设置的岩钉之间距离的两倍远。

举个例子，拉斯位于距离他最后设置的岩钉要高15英尺的地方。突然间，他滑倒了。他在下坠了15英尺时越过了自己的岩钉，然后因为他和岩钉之间绑有15英尺的绳索而又下坠了15英尺。拉斯总共坠落了30英尺的距离，受到3d6点坠落伤害。

将角色们用绳索绑在一起将增加个人的安全，但同时也增加了多人坠落的几率。当角色坠落，与该角色绑在一条绳索上的相邻的两位角色都必须进行一次攀爬检定（在第一个坠落的角色之后，每有一个人坠落，就增加额外的-10惩罚），如果所有检定都成功了，那么下坠停止且没有人会受伤。如果检定失败，那么该角色也会坠落，且必须重复上述的检定直至停止坠落或所有被绳索系在一起的角色全部坠落为止。

例如，一个五人的队伍用绳索把他们系在一起，然后开始攀爬峭壁。突然间，约翰跌落了。位于他上方的麦格恩和他下方的德拉布都必须进行一次攀爬检定。麦格恩通过了检定，但是德拉布的检定失败了，他从墙壁上跌落下来。现在麦格恩和在德拉布下方的塔格斯都必须进行一次的承受-10惩罚的攀爬检定（因为有两个角色正在下坠）。他们都成功了，坠落就此停止。

降落

除了跳跃或飞行，从高处下来的最快方式是索降。这需要一条固定在攀爬最高点且足够长的绳索，以及需要熟练的登山家来进行这一系列设置。当索降到表面时，必须进行一次有+50奖励的攀爬检定。自由索降（绳索的底下没有支撑时）也是可以的，但奖励只有+30。当然，检定失败将意味在索降中跌落（由DM来决定受到的伤害）。角色能够以他的正常地下城速度来进行索降（无负载的人类是每轮120英尺）。注意记住的是，绳索的末端必须有一个着陆点。从100英尺的峭壁上索降60英尺将意味着角色会被困在绳索的末端，或者更糟糕，他在索降结束后直接下坠40英尺！

附录 1：法术列表

法师法术

注：斜体的法术都是可逆的。

1 级

凡火制御 (Affect Normal Fires)
魔法警报 (Alarm)
护甲术 (Armor)
虚幻之音 (Audible Glamer)
燃烧之手 (Burning Hands)
戏法 (Cantrip)
变化自身 (Change Self)
魅惑人类 (Charm Person)
寒冷之触 (Chill Touch)
七彩喷射 (Color Spray)
通晓语言 (Comprehend Languages)
舞光术 (Dancing Lights)
侦测魔法 (Detect Magic)
侦测亡灵 (Detect Undead)
变巨术 (Enlarge)
抹消术 (Erase)
羽落术 (Feather Fall)
寻找魔宠 (Find Familiar)
友善术 (Friends)
反射凝视 (Gaze Reflection)
油腻术 (Grease)
封门术 (Hold Portal)
催眠术 (Hypnotism)
鉴定术 (Identify)
跳跃术 (Jump)
光亮术 (Light)
魔法飞弹 (Magic Missile)
修复术 (Mending)
传讯术 (Message)
坐骑术 (Mount)
涅斯图伪装灵气 (Nystal's Magic Aura)
虚幻之力 (Phantasmal Force)
防护邪恶 (Protection From Evil)
阅读魔法 (Read Magic)
护盾术 (Shield)
电爪 (Shocking Grasp)
睡眠术 (Sleep)
蛛行术 (Spider Climb)
惊吓术 (Spook)
嘲讽术 (Taunt)
谭森漂浮碟 (Tenser's Floating Disc)
隐形仆役 (Unseen Servant)
腹语术 (Ventriloquism)
雾墙术 (Wall of Fog)
法师印记 (Wizard Mark)

2 级

变身术 (Alter Self)
绳缚术 (Bind)
目盲术 (Blindness)
朦胧术 (Blur)
恒久之光 (*Continual Light*)
黑暗术, 15 英尺半径 (Darkness 15' Radius)
耳聋术 (Deafness)
深袋术 (Deep pockets)
侦测邪恶 (*Detect Evil*)
侦测隐形 (Detect Invisibility)
超感 (ESP)
炽焰法球 (Flaming Sphere)
云雾术 (Fog Cloud)
愚人之金 (Fool's Gold)
遗忘术 (Forget)
闪光尘 (Glitterdust)
催眠图纹 (Hypnotic Pattern)
进阶虚幻之力 (Improved Phantasmal Force)
隐形术 (Invisibility)
痕痒术 (Irritation)
敲击术 (*Knock*)
知晓阵营 (Know Alignment)
李欧蒙陷阱术 (Leomund's Trap)
漂浮术 (Levitate)
定位物品 (*Locate Object*)
魔嘴 (Magic Mouth)
马友夫强酸箭 (Melf's Acid Arrow)
镜影术 (Mirror Image)
误导术 (Misdirection)
防护戏法 (Protection From Cantrips)
烟火术 (Pyrotechnics)
衰弱射线 (Ray of Enfeeblement)
魔绳术 (Rope Trick)
恐吓术 (Scare)
粉碎音波 (Shatter)
幽灵手 (Spectral Hand)
臭云术 (Stinking Cloud)
力量术 (Strength)
召唤集群 (Summon Swarm)
塔莎狂笑术 (Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter)
蛛网术 (Web)
随风耳语 (Whispering Wind)
法师之锁 (Wizard Lock)

3 级

闪现术 (Blink)
锐耳术 (Clairaudience)
鹰眼术 (Clairvoyance)
仿冒阵营 (Delude)
驱散魔法 (Dispel Magic)
爆裂符文 (Explosive Runes)
假死术 (Feign Death)

火球术 (Fireball)
火焰箭 (Flame Arrow)
飞行术 (Fly)
造风术 (Gust of Wind)
加速术 (Haste)
人类定身术 (Hold Person)
亡灵定身术 (Hold Undead)
迷幻手稿 (Illusionary Script)
热感视觉 (Infravision)
隐形术, 10 英尺半径 (Invisibility, 10' Radius)
缩物术 (Item)
李欧蒙的小屋 (Leomund's Tiny Hut)
闪电束 (Lightning Bolt)
马友夫微流星 (Melf's Minute Meteors)
一级怪物召唤术 (Monster Summoning I)
回避侦测 (Nondetection)
魅影驹 (Phantom Steed)
防护邪恶, 10 英尺半径 (Protection From Evil, 10' Radius)
防护箭矢 (Protection From Normal Missiles)
秘密文页 (Secret Page)
蛇纹法印 (Sepia Snake Sigil)
缓慢术 (Slow)
幽光之力 (Spectral Force)
暗示术 (Suggestion)
巧言术 (Tongues)
吸血鬼之触 (Vampiric Touch)
水中呼吸 (Water Breathing)
风墙术 (Wind Wall)
幽魂形体 (Wraithform)

4 级

魅惑怪物 (Charm Monster)
困惑术 (Confusion)
疫病术 (Contagion)
侦测探知 (Detect Scrying)
挖掘术 (Dig)
次元门 (Dimension Door)
控制情感 (Emotion)
附魔武器 (Enchanted Weapon)
弱能术 (Enervation)
伊瓦尔德黑触手 (Evard's Black Tentacles)
一级法术延时 (Extension I)
恐惧术 (Fear)
火焰魅惑术 (Fire Charm)
火焰护盾 (Fire Shield)
火焰陷阱 (Fire Trap)
笨拙术 (Fumble)
幻景 (Hallucinatory Terrain)
冰风暴 (Ice Storm)
虚幻之墙 (Illusionary Wall)
进阶隐形术 (Improved Invisibility)
李欧蒙的庇护所 (Leomund's Secure Shelter)
魔镜 (Magic Mirror)
幻化林木 (Massmorph)
弱效造物术 (Minor Creation)

次级法术无效结界 (Minor Globe of Invulnerability)
二级怪物召唤术 (Monster Summoning II)
欧提路克弹力法球 (Otiliuke's Resilient Sphere)
魅影杀手 (Phantasmal Killer)
植物滋长 (Plant Growth)
变形他人 (Polymorph Other)
变形自我 (Polymorph Self)
虹彩图纹 (Rainbow Pattern)
拉瑞强记术 (Rary's Mnemonic Enhancer)
移除诅咒 (Remove Curse)
幽影怪物 (Shadow Monster)
咆哮术 (Shout)
重雾术 (Solid Fog)
石肤术 (Stoneskin)
空无幻境 (Vacancy)
火墙术 (Wall of Fire)
冰墙术 (Wall of Ice)
法师之眼 (Wizard Eye)

5 级

高等幻术 (Advanced Illusion)
汽化水体 (Airy Water)
动物异变 (Animal Growth)
活化尸体 (Animate Dead)
斥力术 (Avoidance)
毕格比的介入之手 (Bigby's Interposing Hand)
混乱术 (Chaos)
杀戮之云 (Cloudkill)
冰锥术 (Cone of Cold)
咒唤元素 (Conjure Elemental)
异位面探知 (Contact Other Plane)
半幽影怪物 (Demishadow Monsters)
驱逐术 (Dismissal)
路径扭曲 (Distance Distortion)
支配术 (Domination)
托梦术 (Dream)
二级法术延时 (Extension II)
制造术 (Fabricate)
虚假景象 (False Vision)
弱智术 (Feeblemind)
怪物定身术 (Hold Monster)
李欧蒙的无意义讨论术 (Leomund's Lamentable Belaborment)
李欧蒙的秘藏箱 (Leomund's Secret Chest)
魔魂壶 (Magic Jar)
强效造物术 (Major Creation)
三级怪物召唤术 (Monster Summoning III)
魔邓肯忠犬 (Mordenkainen's Faithful Hound)
穿墙术 (Passwall)
伪装术 (Seeming)
短讯术 (Sending)
幽影门 (Shadow Door)
幽影魔法 (Shadow Magic)
塑石术 (Stone Shape)
召唤幽影 (Summon Shadow)
心灵遥控 (Telekinesis)

传送术 (Teleport)
化石为泥 (*Transmute Rock to Mud*)
力场墙 (Wall of Force)
钢铁墙壁 (Wall of Iron)
石墙术 (Wall of Stone)

6 级

反魔场 (Antimagic Shell)
毕格比的强力之手 (Bigby's Forceful Hand)
连环闪电 (Chain Lightning)
咒唤动物 (Conjure Animals)
意外术 (Contingency)
操纵天气 (Control Weather)
死雾术 (Death Fog)
死亡法咒 (Death Spell)
半幽影魔法 (Demishadow Magic)
解离术 (Disintegrate)
附魔物品 (Enchant an Item)
诱缚术 (Ensarement)
三级法术延时 (Extension III)
摄心目光 (Eyebite)
指使术 (Geas)
璃化凝视 (Glassee)
法术无效结界 (Globe of Invulnerability)
铜墙铁壁 (Guards and Wards)
隐形潜伏者 (Invisible Stalker)
通晓传奇 (Legend Lore)
降低水位 (*Lower Water*)
群体暗示术 (Mass Suggestion)
海市蜃楼 (Mirage Arcana)
假象术 (Mislead)
四级召唤怪物 (Monster Summoning IV)
魔邓肯回忆术 (Mordenkainen's Lucubration)
移土术 (Move Earth)
欧提路克冰封法球 (Otiluke's Freezing Sphere)
水体分离 (Part Water)
永恒幻术 (Permanent Illusion)
预置幻术 (Programmed Illusion)
投影术 (Project Image)
转生术 (Reincarnation)
排斥术 (Repulsion)
阴影 (Shades)
化石为肉 (*Stone to Flesh*)
谭森变形术 (Tenser's Transformation)
化水为尘 (*Transmute Water to Dust*)
真知术 (True Seeing)
隐匿之纱 (Veil)

7 级

放逐术 (Banishment)
毕格比的攫握之手 (Bigby's Grasping Hand)
魅惑植物 (Charm Plants)
操控亡灵 (Control Undead)
延迟爆裂火球 (Delayed Blast Fireball)

卓姆吉的瞬间召唤 (Drawmij's Instant Summons)
二维化 (Duo-Dimension)
死亡一指 (Finger of Death)
力场牢笼 (Forcecage)
有限祈愿术 (Limited Wish)
群体隐形术 (Mass Invisibility)
五级怪物召唤术 (Monster Summoning V)
魔邓肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)
魔邓肯之剑 (Mordenkainen's Sword)
相位门 (Phase Door)
震慑真言 (Power Word Stun)
虹光喷射 (Prismatic Spray)
反重力 (Reverse Gravity)
隔离术 (Sequester)
影行术 (Shadow Walk)
拟像术 (Simulacrum)
法术反转 (Spell Turning)
雕像术 (Statue)
无误传送术 (Teleport Without Error)
消失术 (Vanish)
启示 (Vision)

8 级

厌恶/喜爱术 (Antipathy-Sympathy)
毕格比的紧握之拳 (Bigby's Clenched Fist)
束缚术 (Binding)
克隆术 (Clone)
传示术 (Demand)
玻璃钢 (Glassteel)
焚云术 (Incendiary Cloud)
群体魅惑 (Mass Charm)
迷宫术 (Maze)
心灵屏障 (Mind Blank)
六级怪物召唤术 (Monster Summoning VI)
欧提路克灵动法球 (Otiluke's Telekinetic Sphere)
奥图迷舞 (Otto's Irresistable Dance)
恒定术 (Permanency)
变形万物 (Polymorph Any Object)
目盲真言 (Power Word, Blind)
虹光法墙 (Prismatic Wall)
障幕 (Screen)
瑟坦的法术免疫术 (Serten's Spell Immunity)
沉没术 (Sink)
徽记术 (Symbol)
锢魂术 (Trap the Soul)

9 级

星界法咒 (Astral Spell)
毕格比的粉碎之手 (Bigby's Crushing Hand)
脆晶化 (Crystalbrittle)
吸能术 (Energy Drain)
预警术 (Foresight)
异界之门 (Gate)
禁锢术 (Imprisonment)

流星爆 (Meteor Swarm)
七级怪物召唤术 (Monster Summoning VII)
魔邓肯裂解术 (Mordenkainen's Disjunction)
杀戮真言 (Power Word, Kill)
虹光法球 (Prismatic Sphere)
形体变化 (Shape Change)
救援术 (Succor)
时光停滞 (Temporal Stasis)
时间停止 (Time Stop)
天命宿敌 (Weird)
祈愿术 (Wish)

祭司法术

注：斜体的法术都是可逆的。

1 级

动物友善术 (Animal Friendship)
祝福术 (*Bless*)
联合术 (Combine)
命令术 (Command)
造水术 (*Create Water*)
治愈轻伤 (*Cure Light Wounds*)
侦测邪恶 (Detect Evil)
侦测魔法 (Detect Magic)
侦测毒素 (Detect Poison)
侦测简易陷阱 (Detect Snares and Pits)
忍受寒冷/炎热 (Endure Cold/Endure Heat)
纠缠术 (Entangle)
妖火 (Faerie Fire)
动物无视术 (Invisibility to Animals)
亡灵无视术 (Invisibility to Undead)
光亮术 (*Light*)
定位动植物 (Locate Animals or Plants)
魔石术 (Magical Stone)
行迹无踪 (Pass Without Trace)
防护邪恶 (*Protection From Evil*)
净化饮食 (*Purify Food & Drink*)
移除恐惧 (*Remove Fear*)
圣域术 (Sanctuary)
橡棍术 (Shillelagh)

2 级

援助术 (Aid)
占卜术 (Augury)
树肤术 (Barkskin)
圣歌 (Chant)
魅惑人或哺乳动物 (Charm Person or Mammal)
侦测魅惑 (*Detect Charm*)
沙尘魔 (Dust Devil)
注目术 (Enthrall)
寻找陷阱 (Find Traps)
火焰陷阱 (Fire Trap)
焰刃 (Flame Blade)

神莓 (Goodberry)
灼热金属 (Heat Metal)
人类定身术 (Hold Person)
知晓阵营 (Know Alignment)
信使术 (Messenger)
朦胧之雾 (Obscurement)
燃火术 (Produce Flame)
抵抗火焰/寒冷 (Resist Fire/Resist Cold)
沉默术, 15 英尺半径 (Silence, 15' Radius)
减缓毒发 (Slow Poison)
魅惑蛇类 (Snake Charm)
动物交谈术 (Speak With Animals)
灵锤 (Spiritual Hammer)
绊摔术 (Trip)
曲木术 (Warp Wood)
暂退术 (Withdraw)
飞龙守卫 (Wyvern Watch)

3 级

活化尸体 (Animate Dead)
召雷术 (Call Lightning)
恒久之光 (Continual Light)
创造饮食 (Create Food & Drink)
治愈盲聋 (Cure Blindness)
治愈疾病 (Cure Disease)
驱散魔法 (Dispel Magic)
假死术 (Feign Death)
行火术 (Flame Walk)
守卫刻文 (Glyph of Warding)
动物定身术 (Hold Animal)
定位物品 (Locate Object)
魔法祭服 (Magical Vestment)
融身入石 (Meld Into Stone)
负位面防护 (Negative Plane Protection)
植物滋长 (Plant Growth)
祈祷术 (Prayer)
防护火焰 (Protection From Fire)
烟火术 (Pyrotechnics)
移除诅咒 (Remove Curse)
移除麻痹 (Remove Paralysis)
圈套术 (Snare)
死者交谈术 (Speak With Dead)
荆棘丛生 (Spike Growth)
星空之光 (Starshine)
塑石术 (Stone Shape)
召唤虫类 (Summon Insects)
树化术 (Tree)
水中呼吸 (Water Breathing)
水面行走 (Water Walk)

4 级

弃逐术 (Abjure)
一级动物召唤术 (Animal Summoning I)
召来林地生物 (Call Woodland Beings)

勇气帷幕 (*Cloak of Bravery*)
操控温度, 半径 10 英尺 (Control Temperature, 10' Radius)
治愈重伤 (*Cure Serious Wounds*)
侦测谎言 (*Detect Lie*)
预言术 (Divination)
行动自如 (Free Action)
巨虫术 (*Giant Insect*)
幻林术 (*Hallucinatory Forest*)
植物定身术 (Hold Plant)
法术灌输 (Imbue With Spell Ability)
降低水位 (*Lower Water*)
中和毒性 (*Neutralize Poison*)
植物之门 (Plant Door)
造火术 (*Produce Fire*)
防护邪恶, 10 英尺半径 (Protection From Evil, 10' Radius)
防护闪电 (Protection From Lightning)
倒映池 (Reflecting Pool)
驱虫术 (Repel Insects)
植物交谈术 (Speak With Plants)
法术免疫 (Spell Immunity)
化杖为蛇 (*Sticks to Snakes*)
巧言术 (*Tongues*)

5 级

凌空而行 (Air Walk)
动物异变 (Animal Growth)
二级动物召唤术 (Animal Summoning II)
防植物护罩 (Anti-Plant Shell)
赎罪术 (Atonement)
通神术 (Commune)
问道自然 (Commune With Nature)
操纵风相 (Control Winds)
治愈致命伤 (Cure Critical Wounds)
驱散邪恶 (Dispel Evil)
焰击术 (Flame Strike)
疫病虫群 (Insect Plague)
魔法池 (Magic Font)
月光锥 (Moonbeam)
植物穿行 (Pass Plant)
位面转移 (Plane Shift)
使命术 (Quest)
彩虹之光 (Rainbow)
死者复活 (Raise Dead)
刺石术 (Spike Stones)
化石为泥 (Transmute Rock to Mud)
真知术 (True Seeing)
火墙术 (Wall of Fire)

6 级

气灵侍者 (Aerial Servant)
三级动物召唤术 (Animal Summoning III)
活化物品 (Animate Object)
防动物护罩 (Anti-Animal Shell)

剑刃护壁 (Blade Barrier)
咒唤动物 (Conjure Animals)
咒唤火元素 (Conjure Fire Elemental)
寻找捷径 (Find the Path)
火种术 (Fire Seeds)
禁制术 (Forbiddance)
治疗术 (Heal)
英雄宴 (Heroes' Feast)
橡树守卫 (Liveoak)
水体分离 (Part Water)
怪物交谈术 (Speak With Monsters)
石言术 (Stone Tell)
化水为尘 (Transmute Water to Dust)
植物传送术 (Transport Via Plants)
驱离木材 (Turn Wood)
棘墙术 (Wall of Thorns)
召唤气象 (Weather Summoning)
回返真言 (Word of Recall)

7 级

活化岩石 (Animate Rock)
星界法咒 (Astral Spell)
点化木棍 (Changestaff)
苏斯德尔战车 (Chariot of Sustarre)
困惑术 (Confusion)
咒唤土元素 (Conjure Earth Elemental)
操纵天气 (Control Weather)
蠕行末日 (Creeping Doom)
地震术 (Earthquake)
苛索术 (Exaction)
火焰风暴 (Fire Storm)
异界之门 (Gate)
圣言 (Holy Word)
再生术 (Regenerate)
转生术 (Reincarnate)
复原术 (Restoration)
复生术 (Resurrection)
救援术 (Succor)
太阳射线 (Sunray)
徽记术 (Symbol)
化铁为木 (Transmute Metal to Wood)
御风而行 (Wind Walk)

附录 2：法术详述

本书法术以其类型（祭司或法师）与等级而组成。在同一等级中，法术按其英文名称字母顺序列出。每个法术描述部分开头是以下重要游戏数据：

名称：法术以名称相互区分。名称后的括号中是法术所属的学派（对于法师法术）。当列出学派不止一个时，该法术为所有列出的学派所共有。

有些法术是可逆的（他们可以被施展以达成与标准法术相反的效果）。这将在法术名称后备注。能施展可逆法术的祭司必须记忆其偏好的版本。例如，一个偏好造成轻伤法术的祭司必须在其冥想与祈祷

时祈求此版本的法术。请注意法术选择与祭司阵营不同可能会招致严重的惩罚（可能的惩罚包括在一定时期内失去特定的法术、整个等级的法术、甚至所有的法术）。确切的结果（如果有的话）取决于该祭司守护神的反应，由 DM 决定。

可逆的法师法术以相似的方式运作。一旦法术被学会，两种法术形式均会记录于法师的法术书中。然而，法师必须在记忆法术时决定他想要施展的那个版本的法律，除了该法术描述中特别指出的例外。例如，一个记忆了**化肉为石**的法师如想施展**化石为肉**，则必须等到该法术的后一种形式可以被记忆的时候（即休息八个小时和研究）。如果他能记忆 2 个 6 级法术，那么他可以记忆两个版本各一次或其中一个版本两次。

学派：法术名称后的括号中是法术所属法术学派的名称。对法师法术来说，这可以用来确定专精法师能学习哪些法术，取决于该法师所选择的专精学派。对祭司法术来说，学派标示仅具参考意义，有时 DM 需要知道法术所属的学派来确定魔法抗力（例如，精灵对魅惑法术有抗力）。

领域：这一条仅在祭司法术中出现，标出了该法术所属的一个或多个领域。

射程：这里列出了从施法者到法术效果开始点或触发点的射程。一个“0”表示该法术只能用于施法者自身，法术效果自他展现或作用于他身上。“接触”表示若施法者可以在与自己身体接触的他人身上使用法术。若无其他说明，其他所有法术都以某点为中心作用，该点需对施法者可见且处于法术范围内。如果需要的话，该点可以是一个生物或者一个物体。一般来说，仅能影响区域内有限数量生物的法术优先作用于射程中心点最近的生物，除非有其他因素影响（比如等级或者生命骰）。仅当施法者视线与法术能量可以同时穿过狭窄开口时，法术才能被施展。一个站在箭垛后的法师可以对另一边施展法术；但是通过小小的窥视孔来发出一个火球就是另一码事了。

成分：这里列出了所需成分类别，V 表示言语，S 表示姿势，M 表示材料。若法术需要材料成分，则于法术描述中列出。若无其他说明，法术成分会在法术施展时消耗掉。牧师的圣徽不会在法术施展时被消耗掉。在材料成分于法术结束时消耗的情形中，提前毁坏该成分可以结束该法术。

持续时间：这里列出了法术的魔法能量能维持多久。持续时间为立即的法术在被施展时生效并结束，尽管法术的结果在通常意义上可能是永久或不可改变的。持续时间为永久的法术持续到法术效果被某些手段驱散，通常是通过**驱散魔法** (*Dispel Magic*)。有些法术有可变的持续时间。在大多数情况下，施法者不能选择法术的持续时间。持续时间为定时的法术（例如，3 轮每法师等级）应由玩家负责记录。持续时间为可变的法术（例如，3+1d4 轮）应由 DM 秘密记录。当法术快要结束时，你的地下城主可以警告你，但法术快要结束时并不会出现征兆；请与你的 DM 交流来确定他如何处理这些情况。

某些法术可以依其施法者意愿终止。如要解消法术，其施法者必须身处法术中心的影响区域中——这与法术可以被施展的射程相同。施法者同时必须可以说出解消词语。请注意仅原法术施法者可以如此解消其法术。

施法时间：若施法时间可修正先攻的变体规则被使用，这一栏非常重要。仅当给出的是一个数字时，施法时间可以加在施法者的先攻检定上。若法术需要一轮或多轮来施展，则法术自施法的最后一轮结束时开始生效。若德尔塞诺拉施展一个需要一轮的法术，那么法术在她开始施法的那轮结束时生效。若该法术需要三轮以施展，那么它在第三轮结束时生效。需要一个回合或多个回合的法术将在声明的回合结束时生效。

影响区域：这里列出了什么可以被法术影响，空间、体积、尺寸、重量等等。可被施法者塑形的区域或空间法术，若无法术描述另行说明则其在所有方向上尺寸最小为 10 英尺。所以，每施法者等级影响 10 立方英尺的云雾，在被 12 级的施法者施展时，可能是 10 英尺×10 英尺×120 英尺、20 英尺×20 英尺×30 英尺，或者任何类似的 12 个 10 立方英尺方块的组合。若无特殊说明，诸如 5 英尺×10 英尺×240 英尺的组合是不被允许的。

某些法术（如**祝福术**）仅影响施法者的盟友或敌人。对所有此类情况，均依照法术被施展时施法者的想法来确定。例如，与守序中立牧师结盟的混乱善良角色能够得到该牧师施展的**祝福术**的好处。

豁免检定：这里列出了法术是否允许目标进行豁免检定以及成功豁免的效果：“通过则无效”指法术不产生任何效果；“½”指角色需受正常伤害量的一半；“无”指不允许豁免检定。仅在对抗附魔/魅惑法术时可以将灵知修正附加在豁免检定上。

坚固的物理障碍会提供豁免检定奖励与伤害减免。掩蔽与隐蔽可能也会影响豁免检定与伤害（DM 对此有更多的信息）。

成功豁免了没有明显物质效果的法术（如魅惑术、定身术、魔魂壶）的生物会感受到一种特殊的作用力或刺痛，明显来自于魔法攻击。但这种刺痛并不足以用来推断具体的敌对法术效果或生物能力。

若生物通过了豁免检定，则可以假定其所携带的装备与财产亦豁免检定通过，除了法术特别指出的特殊情况。如果生物豁免检定失败或者攻击形式特别强大，需做豁免检定以确定财产是否幸存，此时使用物品的豁免检定（见 *DMG* 第六章）或者生物的豁免检定。这种情况发生时，DM 会告知你。

任何角色都可以自愿放弃豁免检定。这会允许通常给予豁免检定机会的法术或类似攻击在角色身上完全生效。同样地，任何角色都可以自愿降低其魔法抗力，使得一个法术在对其施展时能自动生效。放弃豁免检定或魔法抗力并不必须是自愿的。如果一个生物或角色被哄骗降低了其抗力，那么法术将会完全生效，即使并不是受害者所期望接受的那个法术。受害者必须是有意的选择降低其抗力；措手不及并不满足该条件。

例如，当法师突然用火球攻击一个角色时，该角色可以做豁免检定，即使法师在此之前是友好的。但是，如果法师使该角色相信他将接受一个浮空术却施展了火球术，那么该角色就不能做豁免检定。你的 DM 将决定何时非玩家角色会降低其抗力。你必须告知你的 DM 何时你的角色降低了其抗力。

法术描述：该文本给出了法术如何作用以及它的游戏效果的完整描述。其中包括了该法术的几种常见用法，如果真的有多种的话。而且它并不能概括玩家可能找到的所有用法。这种情况下，请参考文本中的法术信息来处理相应情形。

有多重作用的法律术允许施法者在施展时选择想要哪种作用。通常一个多功能法术的单一功能较同等级单功能法术更弱。

给予属性，攻击检定，伤害检定，豁免检定等奖励或惩罚的法术效果通常并不彼此或与其他魔法叠加：最强的单一效果生效。例如，一个喝了巨人之力药剂并接受了 2 级法师法术的力量术的战士。只有最强的魔法（药剂）生效。但是当药剂持续时间结束时，力量术依然有效，直到它持续时间也结束。

判定幻术

所有的幻术均由地下城主判断；每个都取决于地下城主所认定的确切情景。所有的以下内容均只是帮助地下城主保持一致性的附属指南。

本质上会致死的幻术：“即死”幻术是自动致命的，无视等级、生命骰、豁免检定：倒塌的天花板，避不开的熔岩坑等等。强制进行身体休克检定为其无条件最大效果。通过的角色不再受幻术影响。

法术效果：复制法术效果的幻术为施法者的等级所限制（例如，一个施展火球的 10 级幻术师能创造几可乱真的 10 个伤害骰的火球）。超过这个限制会使幻术具有严重缺陷从而导致效果无效。

怪物特殊攻击：在施法者能有效复制怪物特殊攻击前，法师必须曾经承受过该攻击（法师不能正确幻化出美杜莎眼中的闪光，除非他真的经历过——即被美杜莎变成过石头）。

可选：幻术创造的怪物攻击使用法师的攻击值。这可能成为揭露怪物为虚假的细微线索。

可选：能够控制的怪物随法术等级而增加——被创造的怪物，其生命骰总和等于或小于施法者的等级（一个 8 级施法者能几可乱真的做出一个山丘巨人、两个食人魔、或者四个 2 级战士）。

幻术对地下城主与玩家间的互动要求较之其他法师法术更高。施法者施展此类法术的时间与地点极其重要。除非施法者已加以考虑，否则莫名其妙出现的效果并不会被相信。但另一方面，法师在施展火球术后再施展火球幻象能有惊人的效果。

施法者需要在控制幻术时维持其真实性（如果创造了一个低级战士方阵，施法者就要控制他们的攻击、闪避、受伤、检视伤口等行为；由地下城主负责决定是否可信）。

非玩家角色的幻术需要地下城主认真准备，包括揭示其本质的线索。

智力是对幻术最好的防御。低智力生物与无心智生物更容易受幻术影响，除非该幻术完全超出了其认知或触及到了该生物具有特别技能的领域。亡灵一般对幻术免疫，但可以被半真实效果影响，此类法术自 4 级法术列表开始出现。

当角色主动怀疑时，幻术便不再影响该角色。怀疑应由玩家利用地下城主提供的线索明确声明。声明怀疑的玩家必须利用角色感觉所得信息给出理由。不能给出相应理由则怀疑无效。如果需要，地下城主可以增加额外的条件或推迟识别幻术的时机（如一个智力检定），比如当一个玩家只是机械重复另一个玩家的发现时。若效果本为真实效果，怀疑带来的豁免检定自动失败。

对于非玩家角色，豁免检定、智力检定或 DM 的裁断可用来确定是否怀疑（无论 DM 认为是否适当）。

附录 3：法师法术

1 级

凡火制御 (Affect Normal Fires)

（转化）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

这个法术允许法师影响非魔法火焰——小到一支火把或者一盏灯，大到法术的整个影响区域。法师可以削减火焰的规模和亮度，最多削弱到仅有燃料，和燃烧的煤炭一样；或者增强其亮度，最多达到亮如白昼的程度，并且使照亮范围扩大到两倍半径。需要注意的是，这并不会影响到燃料消耗和火焰造成的伤害。施法者可以操纵法术影响区域内的任意一个或所有火焰。在法术生效期间，他只需要一个简单的手势就可以随意改变火焰的强度。该法术将持续直到施法者取消它或火焰的燃料耗尽，又或者效果持续时间结束。施法者还可以将影响区域内的所有火焰一同熄灭，这将立即终止该法术。该法术不会影响火元素或类似生物。

魔法警报 (Alarm)

（防护，塑能）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 小时+½小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：最多 20 英尺立方

豁免检定：无

施展魔法警报后，法师使一片指定的区域对任何比老鼠大的生物作出反应——也就是任何体积大于½立方英尺，或是重量超过三磅的生物。受影响的区域可以是一个出入口，地板或者楼梯的一段等。只要有任何生物进入、触碰或以任何其他方式接触到被监视的区域而没有说出施法者指定的口令，魔法警报就会发出一阵可以在 60 英尺半径内清楚地听到的响亮的警铃声（中间每隔着一道门减少 10 英尺半径，每隔着一道坚实的墙壁减少 20 英尺）。警铃声将在持续一轮后停止。以太化或星界投影的生物不会触发警报，但飞行或悬浮的生物、隐形生物以及无实体或气态的生物仍然会引发警报。施法者

可以用一个词来中止警报。
该法术的材料成分是一个小小的铃铛和一根极细的银线。

护甲术 (Armor) (咒法)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过这个法术，法师创造出一个魔法力场，它会像鳞甲一样提供保护（AC 6）。这个法术对于已经穿着防御等级 6 或更好的护甲的人或本身防御等级为 6 或更好的生物没有效果。该法术与护盾术

(Shield) 的效果不累加，但它与敏捷可以相互累加；在施法者是战士/法师的情况下，它和盾牌奖励也可以累加。护甲术不会阻碍移动或妨碍施法，也不会增加重量或影响负重等级。法术将持续到它被成功驱散或穿戴者承受了总计 8+每施法者等级 1 点的伤害为止（需要注意的是，法术创造的护甲并不会吸收这些伤害。它只是提供 6 点 AC，穿戴者仍然会在被任何攻击命中时受到全额伤害）。因此，如果穿戴者在一次攻击中受到 8 点伤害，几分钟后又再次受到了 1 点伤害，那么除非法术是由 2 级或更高等级的法师施展的，这次攻击就会驱散这个法术。直到护甲术被驱散为止，它都会为穿戴者提供法术赋予的防御等级带来的所有好处。

该法术的材料成分是一片由受过祭司祝福、精细鞣制而成的皮革。

虚幻之音 (Audible Glamer) (幻术/幻象)

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：听觉范围

豁免检定：特殊

施展虚幻之音后，法师可以在任何他指定的射程上（只要在法术的射程内）产生虚幻的声音，并使其听起来像是接近、远离或停在原地。产生的声音的音量直接取决于施法者的等级。这是从能够施展此法术的最低等级，也就是 1 级开始计算的；在这个等级上虚幻之音能够发出最大相当于四个人的声音。在此之后的每个经验等级，法师都能够增加大致这么多音量，所以 2 级法师能够让这个法术产生等同于八个人的音量。因此，交谈、歌唱、叫喊、走路、行军或奔跑的声音都可以被创造出来；由虚幻之音创造的听觉幻觉几乎可以是任何类型的声音，但其音量必须与施法的法师等级相符。一大群老鼠吱吱叫着奔跑的声音相当于八个人奔跑、喊叫的声音；一头咆哮的狮子相当于 16 个人发出的噪音的音量，而一头怒吼的龙的音量最少等于 24 个人发出的声音。

宣称不相信这个声音的角色可以获得豁免的机会，如果他成功了，他就会听见从施法者所在的方向传来微弱的、明显是虚假的声音。注意这个法术可以被用来强化虚幻之力 (Phantasmal Force) 法术的效果。

该法术的材料成分是一点羊毛屑或是一小块蜡。

燃烧之手 (Burning Hands) (转化)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：施法者

豁免检定：½

当法师施展该法术时，从他的指尖会喷射出一道灼热的火焰。他必须维持下面所述的手势，才能放出一道水平的扇形火焰：他的两个大拇指必须彼此接触，同时张开其余的手指。燃烧之手会在法师身前喷射出一道 5 英尺长、水平方向角度约 120 度的火焰。任何在火焰区域内的生物将受到 1d3 点伤害以及每施法者的经验等级 2 点的额外伤害，该火焰伤害的上限为 1d3+20 点。成功通过豁免检定的生物

受到一半伤害，接触到火焰的易燃物品将燃烧起来（举例而言，布料、纸张、羊皮纸、薄木片等）。如果没有采取其他行动，这些被点燃的材料就可以在下一轮当中被扑灭。

戏法 (Cantrip)

（所有学派）

射程：10 英尺

成分：言语，姿势

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

戏法是什么形态的戏法，这些效果都只能在法师维持专注的期间起效。法师通常用这些戏法在普通人面前进行表演，取悦孩童或者调剂无聊的生活。常见的把戏包括叮叮当当的空灵的乐声，使枯萎的花朵重获色彩，制造漂浮在施法者手掌上的光球，吹气令蜡烛熄灭，给无味的食物增加调味和香气，以及用小型旋风清扫地毯底下的灰尘。这个法术经常与隐形仆役 (*Unseen Servant*) 一起作为工具使用，帮助法师更轻松的处理家务工作以及进行自娱自乐。

变化自身 (Change Self)

（幻术/幻象）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：2d6 轮+2 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：施法者

豁免检定：无

该法术可以让施法者改变自己的外形，包括服饰和装备：他可以让自己看起来比实际更高或更矮 1 英尺；可以改变自己的胖瘦程度；可以变成人类、类人生物或其他大致为人形的双足直立生物。施法者无法变成和特定个体一模一样的外形。该法术不会使施法者获得他变成的形态的能力或特有的癖性。这个法术持续 2d6 轮，施法者的每经验等级再增加 2 轮。在某些情况下，DM 可以允许产生怀疑的人进行豁免检定——比如当施法者的言行举止与他当前伪装的身份明显不符的时候。法术不会改变施法者和他装备的触感，因此这种伪装可能被直接碰触识破。

魅惑人类 (Charm Person)

（附魔/魅惑）

射程：120 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：1 个人

豁免检定：通过则无效

该法术将影响被指定为法术目标的单个人。这里的“人”包括任何双足的、与人的体型相仿或更小的人类、亚人和类人生物，诸如棕仙、树精、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、大地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克精、兽人、皮克精、仙灵、战蜥人以及其它类似生物。例如，一个 10 级的战士可以被魅惑，而食人魔则不可以。

受术者可以通过一次对抗法术的豁免检定来避免受到影响，该豁免检定会受到基于灵知的调整值影响（参考表格 5）。如果受术者在魅惑法术被施展的这一轮内受到了施法者或其队友的伤害，其豁免检定还将获得每点伤害+1 的奖励。

如果受术者的豁免失败，他会将施法者视作可信赖的伙伴以及值得重视和保护盟友。法术并不能让施法者像操纵木偶般去控制被魅惑的生物，但施法者的任何言行都将会以最友好的方式被理解。所以说，一个被魅惑的人不会服从自杀性的命令，但是如果施法者向他保证，唯一救自己命的方法是要受术者去挡住一头横冲直撞的红龙“一两分钟就行”，受术者就有可能相信他。另外需要注意的是，

该法术并不会赋予施法者超出他本身的语言能力（他必须用目标懂得的语言来传达他的指令）。法术的持续时间与被魅惑人员的智力和豁免检定相关。该法术被成功豁免后就会终止。该豁免检定将会每隔一段时间进行一次，其间隔取决于受术者的智力（参考下表）。当施法者做出明显的行动，伤害到了或试图伤害被魅惑的人，或有人对受术者成功施展 *驱散魔法* (*Dispel Magic*) 时，魅惑法术立即结束。

如果两个或更多的魅惑效果同时影响了一个生物，结果将由 DM 裁定。可能的结果包括某一方的命令占主导，或者目标被两种冲突的命令迷惑，又或者可能会导致目标重新进行豁免，成功则同时令两个法术结束。

请注意，受术者将保留关于被魅惑期间事件的所有记忆。

| 智力 | 豁免检定间隔 |
|--------|--------|
| 3 或以下 | 3 个月 |
| 4-6 | 2 个月 |
| 7-9 | 1 个月 |
| 10-12 | 3 周 |
| 13-14 | 2 周 |
| 15-16 | 1 周 |
| 17 | 3 天 |
| 18 | 2 天 |
| 19 或以上 | 1 天 |

注：这里的检定间隔是指豁免检定会发生在这个时间段内（而不是经过表上所列的时间以后才进行检定）。具体是什么时间进行检定由 DM 决定（随机或 DM 指定）。该检定是暗掷的。

冰冻之触 (Chill Touch)

（死灵）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：施法者

豁免检定：通过则无效

在施展该法术后，蓝色的辉光会环绕在施法者的手上。在法师成功对一个活物进行近战攻击时，这种能量会攻击该生物的生命力。被接触到的生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则会受到 1d4 点伤害并失去 1 点力量。如果豁免成功，生物就不会被伤害到。没有给出力量值的生物每被该法术成功触碰一次，它的攻击骰都会受到累加的-1 惩罚。失去的力量值会以每小时 1 点的速率恢复，受到的伤害则需要通过魔法或自然愈合来恢复。

该法术对亡灵会产生一种特殊的效果。被施法者接触的亡灵不会受到伤害或力量损伤，但它们必须进行法术豁免，否则就会在 1d4 轮+施法者每等级 1 轮的时间内逃跑。

七彩喷射 (Color Spray)

（转化）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：5×20×20 英尺的楔形区域

豁免检定：特殊

施展法术后，施法者的手中将喷射出一片绚丽的、由不断碰撞的色彩所组成的扇形彩色光芒。影响区域内的一至六（1d6）个生物将会按照他们与施法者的射程，根据从近至远的顺序而受到影响。任何等级高于施法者的生物，以及 6 级或 6 个生命骰以上的生物都可以进行对抗法术的豁免检定。目盲或不使用视觉的生物不受该法术影响。

不能进行豁免或豁免失败，且生命骰或等级小于或等于施法者等级的生物将在 2d4 轮内失去知觉；生命骰或等级比法师的等级高 1 至 2 级的生物将失明 1d4 轮；生命骰或等级比施法者等级高 3 级以上的

生物将被震慑（晕头转向，无法进行连贯的思考或行动）一轮。
该法术的材料成分是红黄蓝三色的粉末或沙子各一撮。

通晓语言 (Comprehend Languages)

（转化）

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1 个说话的生物或 1 份书面文本

豁免检定：无

法师在施法后可以理解一个生物的话语或阅读某种难以理解的书面信息（例如以另一种语言书写的文字）。不管是哪种情况，法师必须碰触该生物或文本。注意的是，即使能够阅读文字，也不见得能够理解材料本身，法术也不会让施法者获得用他不懂得的语言交谈或写作的能力。施法者可以用每轮一页（或相当于一页的随便什么）的速度阅读文本。魔法文本即使用这个法术也无法被阅读，只能知道它是魔法的；不过该法术在解读藏宝地图时常常是很有用的。该法术会被某些防护性的魔法抵挡（例如 3 级法术的 *秘密文页* [Secret Page] 和 *迷幻手稿* [Illusionary Script]），它也不会揭露隐藏在普通文字中的秘密信息。

该法术的材料成分是一撮烟囱或炉膛里的炭灰和一些盐粒。

该法术的逆向版本为 *扰乱语言* (Confuse languages)，可以取消一个 *通晓语言* 法术的效果，或使一段书面文字或一个生物的话语变得无法理解，持续时间同上。

舞光术 (Dancing Lights)

（转化）

射程：40 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

施展舞光术后，法师可以选择制造出一至四个光源，外形就像火把或提灯一样（并发出对应强度的光照）；这些光源也可以是发光的球体（比如说像鬼火那样的），又或者是一个多多少少与来自火元素位面的生物有些相似的、发出微弱光亮且大致为人形的模糊轮廓。舞光术的光源可以按照施法者的意愿移动，它们可以向前或向后，直行或转弯，并且施法者无需专注来控制这些行动。该法术无法被用于致盲（就像 1 级的 *光亮术* [Light] 一样），并且一旦超出法术射程或超过持续时间就会熄灭。

该法术的材料成分是一小片磷或者威奇榆木 (wychwood) 或一只萤火虫。

侦测魔法 (Detect Magic)

（预言）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：10×60 英尺

豁免检定：无

施展 *侦测魔法* 后，法师将侦测到他所面对的方向上的一条 10 英尺宽 60 英尺长的路径上的散逸的魔力。魔力的强度（昏暗、微弱、中等、强大、压倒性的）是可以被侦测出来的，如果存在某个特定学派的魔力（转化、咒法等），法师有每等级 10% 的几率可以辨认出来。施法者可以转身并每轮扫描 60 度角的范围。一堵 1 英尺或更厚的石墙，一块 1 英寸厚的固体金属或厚度超过 1 码的木材将阻挡该法术。较弱的魔力在有魔法的区域、多种类别的法术同时存在的时候或者存在强力的魔力散发源时可能会被混淆或隐藏。需要注意的是，该法术并不会显示善良或邪恶力量的存在，也不会揭示阵营。跨位面生物并不一定是魔法的。

侦测亡灵 (Detect Undead)

（预言，死灵）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 回合

施法时间：1 轮

影响区域：60 英尺+10 英尺/每等级

豁免检定：无

该法术令施法者可以侦测出法术所及的所有亡灵生物。法术的影响范围是在法师面向的方向上的一个 10 英尺宽 60 英尺（+10 英尺每法师等级）长的区域。对一个方向进行扫描需要 1 轮，在这期间施法者必须保持静止。法术会指出方向，但并不会给出具体的位置或是射程。法术可以侦测墙壁或障碍物后面的亡灵生物，但会被 1 英尺厚的实心石头、1 码厚的木头或松软泥土，或者一片薄薄的金属外皮所阻挡。法术并不会显示被侦测到的是哪一类亡灵，只会显示有亡灵存在。

该法术的材料成分是一撮来自墓穴的泥土。

变巨术 (Enlarge)

（转化）

可逆

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：1 个生物或物体

豁免检定：通过则无效

此法术会使一个生物或物体立即变大，同时增加它的大小和重量。它只能被施放在单个生物（或共生体或群体生物）或是不超过每施法者等级 10 立方英尺的单个物品上。只有施法者能看到的物品或生物才能受影响。法师的每个经验等级将使受术目标变大 10%，高度、宽度和重量都会根据这个比例相应增加。

生物穿戴或携带的任何装备都将被法术变大。非自愿目标可以进行一次对法术豁免，如果成功豁免则法术失败。如果可供增长的空间不足，生物或物体将增长到可能的最大大小，在该过程中将撑破脆弱的阻碍物，但会受到更结实的材料的局限。这个法术不能用来使生物因为过度膨胀而被压碎。

魔法特性不会因为该法术而增长——一把巨大的剑+1 仍然只有+1，法杖大小的魔杖仍然只有它的正常功能，变成巨型的药剂则仅仅是需要更多的摄入量才能生效，依此类推。与此同时，重量、质量和身体力量都会受影响。例如，一张桌子会变得更重，从而在堵门的时候更加有效。一块扔出去的石头质量会增加（从而造成更多的伤害），链条会变得更大，门板会变厚，一条细线会变成一条更粗更长的绳子，等等。生物的生命值，防御等级和命中并不会改变，但伤害骰会以与体型相同的增长比例增加。

例如，一个 160% 体积的战士在长剑命中后的伤害检定掷出了 6。调整后的伤害检定结果为 10（ $6 \times 1.6 = 9.6$ ，向上取整）。来自力量、职业和魔法的奖励值不受影响。

该法术的逆向版本为缩小术 (Reduce)，可以抵消变巨术，或者令生物和物体缩小。施法者的每个等级都会使生物或物体失去原有体积的 10%，最多缩小到正常体积的 10%。在此之后，生物会 1 英尺 1 英尺地缩小，直到小于 1 英尺；接着 1 英寸 1 英寸地缩小，直到小于 1 英寸；然后再按照每步 1/10 英寸的速率缩小，最小缩小到 1/10 英寸——受术目标无法被缩小到消失为止。

例如，一个 16 英尺高的巨人被 15 级的法师缩小（15 步），它将先被缩小到 1.6 英尺（9 步），然后缩小到 0.6 英尺或 7.2 英寸（1 步），最后缩小到 2.2 英寸（5 步）。缩小中的物体可能会对附着于它的较弱的材料造成损伤，但物体最多只会缩小到不会对物体自身造成损伤的限度之内。非自愿的生物可以进行对抗法术的豁免检定。

该法术的材料成分是一撮铁粉。

抹消术 (Erase)

（转化）

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1

影响区域：1 张卷轴或 2 页纸

豁免检定：特殊

抹消术可以从卷轴或一到两页纸张、羊皮纸或类似的表面上消除法术或普通的字迹。它可以用来消除

爆裂符文 (Explosive Runes)，守卫刻文 (Glyphs of Warding)，蛇纹法印 (Sepia Snake Sigils) 和法师印记 (Wizard Marks)，但它无法消除迷幻手稿 (Illsionary Script) 或徽记 (Symbols) 系列法术 (详见这些法术)。非魔法文字如果被施法者接触将立刻消失；如果不接触则成功率为 90%。魔法文字必须被接触，且只有 30%+5%每施法者等级的可能性被抹消，最大可能性 90% (1 级施法者的成功率为 35%，2 级 40%，以此类推)。

羽落术 (Feather fall)
(转化)

射程：10 码/每等级
成分：言语
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：1
影响区域：特殊
豁免检定：无

施展该法术时，被影响的生物或物品的重量都会立即变得像一片柔软的羽毛般轻盈。它们的下坠速度会立即变成 2 英尺/秒 (120 英尺/轮)，在法术生效期间的落地不会使其受到任何伤害。但是，如果法术的持续时间结束，他们的下落速度将会恢复正常。该法术可以施展在法师自己身上，或是施展在处于法术的影响区域内的其他生物或物体上，法师的每个等级持续 1 轮。羽落术能够影响 10 英尺见方区域内的一个或多个的物体或生物，只要这些生物或物体的合计重量不超过 200 磅加上施法者每等级 200 磅。

例如，一个 2 级法师施展该法术的施法射程为 20 码，持续时间为 2 轮，重量上限为 600 磅。该法术只对自由落体、飞行或被投射的物体 (例如箭矢) 生效。它无法影响正在被挥舞的剑或正在冲锋中的生物。该法术能够有效地与造风术 (Gust of Wind) 以及类似的法术进行配合。

寻找魔宠 (Find Familiar)
(咒法/召唤)

射程：1 英里/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：特殊
施法时间：2d12 小时
影响区域：1 个魔宠
豁免检定：特殊

该法术可以让施法者尝试召唤一只魔宠来作为他的助手和同伴。魔宠一般是比较小的生物，例如猫、青蛙、雪貂、乌鸦、猎鹰、蛇、猫头鹰、渡鸦、蟾蜍、黄鼬，甚至老鼠。作为魔宠的生物可以对法师产生助益，它能够将感官能力传递给主人，与主人对话，或者担任护卫、斥候或间谍。但是法师同时只能拥有一只魔宠，并且他不能决定听从召唤出来的是什么样的生物，而且不一定会有应答者。

召唤来的生物总是比它的同类更聪明 (通常高出 2 或 3 点智力)，并且它与法师之间的联结会赋予它特别长的寿命。法师能够获得他魔宠的灵敏感官，这会为他所有的突袭检定提供+1 奖励。正常的魔宠有 2 至 4 点生命值+每施法者等级 1 点生命值，并且拥有防御等级 7 (由于它的体型和速度等)。法师与魔宠之间存在着情感链接，并且能够在 1 英里内通过精神对它下达指令。需要注意的是，魔宠的情感反馈通常都相当简单——尽管它们能够传达简单的想法，这也常常会被本能反应遮断。例如，一只在林中侦查一支兽人小队的雪貂的思绪就有可能在看到一只老鼠的瞬间发生中断。而它与它主人的沟通当然会带着对那些它正在窥视的“大家伙”的恐惧。施法者无法通过魔宠的眼睛视物。

与施法者分开的魔宠每天会丢失 1 点生命值，在减少到 0 生命值时死亡。当魔宠与施法者有物理接触时，它将获得施法者对特殊攻击的豁免。对于在正常情况下会造成伤害的特殊攻击，豁免成功的魔宠不受到伤害，豁免失败也只是一半伤害。如果魔宠死亡，法师必须立刻进行一次身体休克检定否则死亡。即便他成功活下来，也会失去 1 点体质。

这个咒法具有强大的力量，因而它每年只能被尝试一次。当法师决定要获取一个魔宠时，他必须在一个青铜火盆里面装满木炭。等到火盆烧得正旺的时候，他要将价值总共 1,000gp 的熏香和药草投入进去。随后法师就开始咏唱法术咒文，并一直持续到魔宠出现或者施法时间结束为止。DM 秘密决定所有结果。注意，大部分魔宠本身并非天生都是魔法的，也不能被驱散魔法 (Dispel magic) 驱走。刻意的虐待，疏于喂养或连番的不合理要求会对魔宠与主人的关系造成不良影响。故意导致自己的魔宠死亡会招致某些强大存在的强烈的不满，并且会导致可怕的后果。

| 掷 d20 | 魔宠 * | 感官能力 |
|-------|------|---------------|
| 1-5 | 黑猫 | 优秀的夜视能力&出众的听力 |

| | | |
|--------------------------|--------------|----------------------|
| 6-7 | 乌鸦 | 优秀的视觉 |
| 8-9 | 猎鹰 | 非常出众的远距视觉 |
| 10-11 | 猫头鹰 | 与人类白天视物一样的夜视能力，出众的听力 |
| 12-13 | 蟾蜍 | 广角视觉 |
| 14-15 | 猫鼬 | 出众的听力&非常出众的嗅觉 |
| 16-20 | 法术射程内没有回应的宠物 | |
| * DM 可以根据区域需要替换其它合适的小动物。 | | |

友善术 (Friends)

(附魔/魅惑)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1d4 轮+1 轮/每等级

施法时间: 1

影响区域: 60 英尺半径

豁免检定: 特殊

友善术使得法师暂时获得 2d4 点魅力。法术施展时, 位于影响区域内所有智能生物需要立刻进行一次基于角色当前魅力的反应检定。根据场合而定, 那些反应较为友善的人通常倾向于对施法者产生深刻的印象, 并且会努力试图成为他的朋友并提供帮助, 具体方式视具体情况而定。多管闲事的官僚可能会决定变得愿意帮忙, 没好气的门卫可能会渐渐变得多话, 吐露出各种情报; 攻击中的兽人可能会留下施法者的性命, 而仅仅是将他俘虏。当法术结束后, 这些生物将意识到自己被影响, 他们接下来的反应将由 DM 决定。

该法术的材料成分是白石灰 (或白色面粉), 灯灰 (或炉灰) 以及朱砂。施法前要将这些涂抹在脸上。

反射凝视 (Gaze Reflection)

(转化)

射程: 0

成分: 言语, 姿势

持续时间: 2 轮+1 轮/每等级

施法时间: 1

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

反射凝视法术会在法师身前创造一层像镜面一样反光的空气区域, 并且会随着施法者一起移动。任何针对施法者的凝视攻击, 例如, 石化蜥蜴、魅惑眼镜 (*Eyes of Charming*), 吸血鬼的凝视攻击, 6 级法术的摄心目光 (*Eyebite*) 等, 都会在攻击者试图与施法者进行视线接触时返还给攻击者 (施法者不受到凝视攻击的影响)。这些生物可以对他们自己的凝视攻击进行一次豁免。该法术本身并不影响视觉或光照, 也不会影响那些会在被人观看时产生特殊效果的生物 (例如美杜莎)。只有主动的凝视攻击才会被该法术阻拦。

油腻术 (Grease)

(咒法)

射程: 10 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 3 轮+1 轮/每等级

施法时间: 1

影响区域: 10×10 英尺

豁免检定: 特殊

油腻术会令物质表面覆盖上一层油腻、溜滑的质地。任何进入该区域或处于区域内的生物都必须进行对抗法术的豁免检定, 否则将滑倒。成功进行豁免的生物可以在该轮结束时走到最近的非油腻区域。停留在区域内的生物每轮可以进行一次豁免检定直到脱离区域。DM 应该根据情况来调整豁免难度。例如, 一个正在向坡下冲锋的生物如果突然受到油腻影响, 它几乎不可能免于受到法术效果, 但是另一方面它几乎必定可以脱离法术区域! 该法术可以在物品表面 (比如绳子、梯子横杆、武器握柄等) 制造一层油腻效果。没有人使用的实体物体总是会受到这个法术的影响, 而对于正在被持用或使用的物品, 拥有它们的生物可以进行对抗法术的豁免检定以避免受到影响。如果首次的豁免检定失败, 生物将立刻丢下该物品。试图使用被油腻影响的物品的生物必须每轮都进行豁免检定。施法者可以靠一

个单词来结束该效果；否则它将持续三轮加每级一轮。
该法术的材料成分是一块猪皮或黄油。

封门术 (Hold Portal)

(转化)

射程：20 码/每等级

成分：言语

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：20 平方英尺/每等级

豁免检定：无

该法术可以封住一扇房门或一道大门，或者由木头、铁或石头制成的阀门。这道魔法会牢牢地封住出入口，就好像它被紧密地关闭并且被锁上一样。任何 4 个生命骰或以上的跨位面生物，如风神怪 (Djinni)、元素等，都可以打破该法术并令门猛烈地打开。比施法者高出 4 级或以上的法师可以任意打开被封住的门。敲击术 (Knock) 或一次成功的驱散魔法 (Dispel Magic) 可以驱散封门术。封住的门仍旧可以被破坏或者被物理性地砸开。

催眠术 (Hypnotism)

(附魔/魅惑)

射程：5 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：30 英尺立方

豁免检定：通过则无效

法师的手势和单调低沉的祷念会使得影响区域内的 1d6 个生物变得易受暗示——法师可以提出一个简短的、听起来合理的请求 (见 3 级法师法术暗示术 [suggestion])。这个暗示必须在催眠术被施展后下达。在这个时间点，施法者无法知道法术是否成功。需要注意的是，后续的暗示并不是一个法术，只是一句付诸于言语的催促或劝告 (要让法术生效，施法者必须用生物能够听懂的语言说话)。成功通过豁免检定的生物不会受到催眠效果影响。特别警觉或者是敌对的生物在豁免上获得 +1 到 +3 点奖励。如果法术目标是一个与施法者视线接触的单个生物，豁免将受到 -2 惩罚。豁免失败的生物并不会记得施法者对它施展了法术。

鉴定术 (Identify)

(预言)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：特殊

影响区域：1 个物品/每等级

豁免检定：无

在施展鉴定术后，法师可以鉴定出他随后碰触的魔法物品。被鉴定的物品在施法之前必须花费八小时进行净化，以去除那些可能会令它们的魔法灵气变质或模糊的影响，并且法术需要在净化完成后立即施展。如果这个过程被中断，那么就必须从头开始。在施展法术后，法师必须依次握持每件需要鉴定的物品。握持这些物品可能导致的任何后果都会由法师完整地承担，并且可能会导致法术中止，尽管法师还是可以进行任何相应的豁免检定。

成功得知一件物品的某一项信息的概率是施法者每等级 10%，最高为 90%；这个检定由 DM 进行。掷骰结果为 96-00 时意味着错误的解读结果 (91-95 表示没有解读出任何结果)。对于拥有多种功能的物品，每次握持只会揭示一项功能 (也就是说，一位 5 级法师可以尝试解读 5 件不同物品的性质，也可以尝试解读一件物品的五项功能，或者任何这类的组合。) 如果有任何一次解读失败，法师就无法再得知任何关于该物品的信息，直到他提升了等级为止。注意，有的物品 (比如特殊的魔法卷册) 是无法用这个法术鉴定的。

该法术永远不会揭示物品的确切的攻击或伤害奖励数值，尽管可以得知它的奖励是多还是少。如果该物品有充能发数，法术只会揭示关于剩余发数的大致信息：充盈 (81-100% 的总发数)，强烈 (61%-80%)，中等 (41%-60%)，微弱 (6%-40%) 或黯淡 (5 发以下)。“黯淡”结果会优先显示，因此拥有完整发数的三愿戒指 (ring of three wishes) 也总是会显示为只有黯淡程度的充能。

在施法完成并确定了哪些信息可以被得知之后，法师会失去 8 点体质。他每休息 1 小时可以恢复 1 点体质，如果扣除 8 点后施法者的体质低于 1，他将陷入昏迷，直到 24 小时后完全恢复满体质才会醒来（昏迷的角色每 3 小时恢复 1 体质）。

该法术的材料成分是一颗珍珠（至少价值 100gp）以及一根吸满了葡萄酒的猫头鹰羽毛。浸透过程必须在施法之前完成。如果加入一颗被磨成粉末的幸运石（*luckstone*），这个预言法术会具有更为强大的效力：法师可以得知奖励和充能发数的确切数值，可以在一次解读中知晓一件具有多种功能的物品的所有功用。DM 可以决定在这种情况下，一件神器或者圣物的某些特定性质也可以被鉴定出来。

跳跃术（Jump）

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1d3 轮+1 轮 / 每等级（解消）

施法时间：1

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

在此法术施展时被碰触的一个单个生物会在法术持续时间内，获得可以每轮进行一次强力跳跃的能力。目标最多可以向前方或正上方跳跃 30 英尺，或者向后方跳 10 英尺。在水平方向上向前或者向后的跳跃的轨迹只有一个较小的弧度——目标每水平跳跃 10 英尺，跳跃轨迹的最高点就离地 2 英尺。

跳跃术并不会保证目标在跳跃后一定能够安全着地或者抓住什么东西。

该法术的材料成分是一只蚱蜢后腿，在施法时折断。

光亮术（Light）

（转化）

射程：60 码

成分：言语，材料

持续时间：1 回合 / 每等级

施法时间：1

影响区域：20 英尺半径

豁免检定：特殊

该法术会发出如火把一般的亮光，照亮以法术中心点为中心的一个固定半径范围。在法术范围外的黑暗区域内的物体最多也只能看到暧昧模糊的轮廓。该法术的中心是施法者选择的一点，并且施法时必须要有视觉线和一条畅通无阻的路径。法术可以令光亮从空气、岩石、金属、木头或几乎任何类似的物质当中产生出来。

法术效果是无法移动的，除非它的中心点被特别指定在一个可以移动的物体或者生物身上。如果被施展于生物，则需要进行相应的魔法抗力和豁免检定。魔法抗力的抵抗成功意味着该法术被无效化，而成功的豁免检定表示法术的中心点会被指定在生物身后紧靠着生物的空间，而不是指定在生物身上。被带进魔法黑暗的光亮术无法起效，但如果直接对着魔法黑暗施展这个法术就会令魔法黑暗被无效化（但只在光亮术的持续时间内持续，如果黑暗效果的持续时间更长）。

中心点被指定在生物的视觉器官上的光亮术会使其失明，使它的攻击检定、豁免检定和 AC 受到 4 点惩罚（或者，使它的攻击检定与豁免检定-4 且 AC 恶化 4 点）。施法者可以随时以一个词结束这个法术。

该法术的材料成分是一只萤火虫或一片萤光苔藓。

魔法飞弹（Magic Missile）

（塑能）

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：1 至 5 个目标

豁免检定：无

魔法飞弹法术会创造出最多五发由魔法能量构成的飞弹，它们会从法师的指尖射出并且准确无误地命中它们的目标，这包括正在近身混战中的敌人。不过，目标生物必须被看到或者以某种方式侦测到，因此接近完全掩蔽的情况（比如由防御工事的箭孔提供的防护）会使得法术无法生效。类似地，施法者也必须能够指出目标。他不能指挥飞弹去“攻击这个军团的指挥官”，除非他能从其他的士兵当

中将那个指挥官单独指认出来。这个法术不能指定生物的特定身体部位。这个法术无法对无生命物体（比如锁）造成伤害，尝试这么做只会浪费掉飞弹而不会产生任何效果。对于生物，每发飞弹造成 1d4+1 点伤害。

每两个额外的经验等级会使法师再获得一发飞弹——他在 3 级时有两发，在 5 级时有三发，在 7 级时有四发，并且在 9 级时拥有此法术上限的五发飞弹。如果法师能发射复数飞弹，他可以任意让它们攻击单个生物或者多个不同的生物。

修复术 (Mending)
(转化)

射程：30 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：永久
施法时间：1
影响区域：1 个物体
豁免检定：无

该法术可以修补物品上的小裂缝或破损处。施用于金属物品时，如果只有一处破损，此法术可以进行接合，如：断裂的戒指、链子、坠子或小型匕首。多处破损的瓷器或木器也可以修复至完好如新。修复术也可以令皮袋或酒袋上的一个洞完全愈合。光凭此法术自身的力量无法修复任何种类的魔法物品。在施展此法术的一回合后，用于接合的魔法力量就会消逝，法术效果就不能再被魔法性地驱散了。施法者能修复的最大体积是每等级 1 立方英尺。

该法术的材料成分是两块任意类型的磁铁（几乎肯定是天然磁铁矿）或者两块磨石。

传讯术 (Message)
(转化)

射程：0
成分：言语，姿势，材料
持续时间：5 轮/等级
施法时间：1
影响区域：特殊
豁免检定：无

法师在施法后可以轻声说出信息及接收回复而不用太担心被窃听。施展法术后，法师可以隐蔽或不加掩饰地用手指指向所有要被包括进法术效果的生物，每施法者等级最多 1 个生物。法师轻声讲的话将会直线传播并被所有 30 英尺及每等级 10 英尺被法术效果包括的生物听到。收到信息的生物可以同样小声回复来让施法者听到。注意，施法者和受术者之间必须要有一条无阻拦的路径。说出的消息需要是用法师知晓的语言；该法术本身不保证受术者理解其内容。该法术通常在法师不希望被旁人听见的时候用于进行简短而隐秘的协商。

法术的材料成分是一小段铜丝。

坐骑术 (Mount)
(咒法/召唤)

射程：10 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：2 小时+1 小时/每等级
施法时间：1 回合
影响区域：1 匹坐骑
豁免检定：无

该法术施展后，施法者用魔法唤来一头普通的动物作为坐骑。这只动物会顺从地服务于施法者，但是在法术结束后会立刻消失，回到它原本所在的地方。通过这个法术获取的坐骑的种类取决于施法者的等级；当然，施法者可以选择召唤对应级别较低的坐骑。可选坐骑如下：

| 施法者等级 | 召唤生物 |
|-------|------------------|
| 1-3 | 矮种马、轻型马 |
| 4-7 | 驮马、战马 |
| 8-12 | 骆驼 |
| 13-14 | 大象（并在 18 级时得到象舆） |

| | |
|-----|------------------|
| 15+ | 狮鹫（并在 18 级时得到鞍座） |
|-----|------------------|

坐骑前来的时候通常不会配备任何骑乘用具，除非施法者召唤的坐骑比他通常能够召唤的最高等级低一档；因此，一位 4 级法师能够得到一匹没有鞍座和挽具的战马，或者一匹配备了鞍和挽具的轻型马。召唤的坐骑使用同种类生物的标准数据，并在死亡后消失。
该法术的材料成分是一些与要被召唤的生物同种类的动物毛发。

涅斯图伪装灵气 (Nystul's Magic Aura) (幻术/幻象)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 天/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

施展此法术可以使得任意一件不超过施法者每等级 5 磅的物品获得魔法灵气，如果有人使用魔法侦测就会看到这种灵气。而且，施法者可以指定被侦测到的魔法灵气的类型（转化、咒法等等），这会掩盖物品本身的灵气（如果有），除非物品拥有异常强大的灵气（比如说，如果这件物品是一件神器）。如果附有涅斯图伪装灵气的物品被鉴定术 (*Identify*) 或类似的手段检验，检验者会有 50% 几率认出这是用来误导粗心大意之人的虚假灵气。如果检验者没有发现这一点，他会相信伪装的灵气，并且后续的检测无论如何也不可能揭示其真正的魔法性质。

该法术的材料成分是一小块方形的丝绸，必须用它来拂过接受此灵气的物品。

虚幻之力 (Phantasmal Force) (幻术/幻象)

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：400 平方英尺+100 平方英尺/每等级

豁免检定：特殊

此法术能够创造任意物体、生物或力的幻象，只要是在法术的影响范围的限制之内。幻象基于视觉并影响所有看到并相信它的生物（亡灵对此免疫）。它不会创造声响、气味或温度，因此依赖于这些感官的效果通常会失败。幻象会持续到被对手击中为止（除非施法者令它作出恰当的反应），或者持续到法师停止专注为止（可能由于法师自愿如此，或者他移动了或被攻击命中并因此受到了伤害）。针对幻术的豁免规则请参见：魔法的“幻术”部分和附录 2 开头的“判定幻术”一节的内容。若有人看穿幻术，并将真相告知其他观察者，则其他人的豁免检定获得+4 奖励。相信了幻术的生物会受到其影响（同样参见第七章当中的说明）。

施法者可以在法术的影响区域内移动幻觉效果。DM 必须判定该法术的效力，具体的判定基准已经在第七章：魔法当中和附录 2 的“判定幻术”一节里面给出了。

该法术的材料成分是一些羊毛。

防护邪恶 (Protection From Evil) (防护)

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

施展该法术后，它会在受术者周围 1 英尺制造一个魔法屏障，这个屏障会跟随受术者移动且拥有 3 个主要效果。

首先，由邪恶的（或受到邪恶魔法加持的）生物对受保护的生物发起的所有攻击都会受到-2 惩罚，并且受保护的生物在这些攻击所导致的所有豁免检定中都会得到+2 奖励。

其次，任何试图占据该生物（如魔魂壶 [*Magic Jar*] 的攻击）或者进行精神控制（如吸血鬼的魅惑）

的企图都会被该法术阻止。注意此法术并不能阻止吸血鬼的魅惑本身，但它确实能够阻止吸血鬼透过屏障进行精神控制。同样地，试图占据该生物的生命力量仅仅是被阻挡在外，如果它在施展法术的时候已经存在的话，并不会被逐出去。其三，这个咒语能防止跨位面生物或者召唤生物的身体接触（例如气灵侍者、元素生物、小魔鬼、隐形潜伏者、火蜥蜴、怪水、索尔石怪或其他怪物）。这使得这些生物发起的天生武器（身体）攻击都会失败，并且如果这种攻击需要碰触到被保护的生物的话，会令生物畏缩并缩回去。类似地，被法术召唤或变出来的动物和怪物也会被此法术阻挡、屏退。如果被保护的角色对被阻挡的生物进行近战攻击，或者试图迫使屏障推向被阻挡的生物，则这个保护会结束。为了完成该法术，法师需要在地板或者地面上用银粉画一个直径 3 英尺的圆。这个法术的逆向版本为 *防护善良*（*Protection From Good*），法术的第二项和第三项好处维持不变。逆向版本法术的材料是用铁粉画成的圆圈。

阅读魔法（Read Magic）

（预言）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

法师可以通过 *阅读魔法* 来读懂物品上通常无法理解的魔法铭文，以及包括书籍、卷轴、武器等的物品（法师本人的书籍以及阅读过的魔法文字一般是可以正常理解的）。解读的过程一般不会启动铭文中蕴藏的法术，但是被诅咒的卷轴可能会被触发。此外，只要施展过法术并且法师也阅读了魔法铭文之后，他此后便可以不用借助 *阅读魔法* 来读懂同一段文字了。法术的持续时间是每施法者等级两轮；法师每轮可以解读一页或等量的文字。

法师在施法时需要有一块清澈透明的水晶或矿物制成的棱镜，该材料不会被消耗。

护盾术（Shield）

（塑能）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

法术施展后，法师身前会形成一道隐形的屏障。护盾术可以使 *魔法飞弹*（*Magic Missile*）的攻击完全无效化。它对于用手投掷的远程武器（包括飞斧、飞镖、标枪、矛等等）提供等同于 AC 2 的防护，对于由装置发射的箭矢（箭、弩箭、子弹、蝎尾狮的尖刺、石弹等）提供等同于 AC3 的防护，对于其它形式的攻击提供等同 AC4 的防护。该护盾还为法师提供在对抗来自前方攻击时的豁免检定+1 的奖励。注意这些效果只有在攻击来自于法师前方使得护盾能上前阻挡时才会有效。

电爪（Shocking Grasp）

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

在施展该法术后，法师会蓄积起强大的电能，并会对被他碰触到的生物造成强烈的电击。法术会持续 1 轮/每施法者等级或直到法师接触生物后散发。电爪造成 1d8 点伤害以及每法师等级的额外 1 点伤害（例如，2 级法师释放出的电击可以造成 1d8+2 点伤害）。法师需要在能触摸到目标身体的射程内，或者是触摸到某种与目标身体接触的导体时才可以释放电能，但是敌人对法师的接触并不会触发该法术的效果。

睡眠术（Sleep）

（附魔/魅惑）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

施展**睡眠术**的法师可以让一个或多个生物陷入昏睡（除了亡灵和部分特殊说明可不受该法术的效果影响的生物）。所有受**睡眠术**影响的生物相互之间的距离不能超过 30 英尺。被影响的生物数量基于生命骰或等级的应变量。该法术可以影响 2d4 个生命骰的怪物。生命骰为 4+3（4 个生命骰+3 点生命值）或更多的怪物不会受到影响。影响区域的中心由法师指定。生命骰数最低的生物首先受到影响，且法术效果的余数将会被忽略。

例如，法师向 3 只狗头人，两只豺狼人以及一只食人魔施展**睡眠术**。骰子（2d4）结果是 4。所有狗头人和一只豺狼人将受到影响（ $\frac{1}{2}+\frac{1}{2}+\frac{1}{2}+2=3\frac{1}{2}$ 个生命骰）。而剩下的 $\frac{1}{2}$ 并不足以影响另一只豺狼人或食人魔。

拍打或伤害可以使受到影响的生物醒来，但普通的噪音并不会有用。醒来需要一整轮。针对法术影响下沉眠的对手的攻击会有显著的奖励（参考第九章：战斗 中的“攻击检定调整”）。

该法术的材料成分是一撮细沙，或玫瑰瓣，或活蟋蟀。

蛛行术 (Spider Climb)

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：接触到的生物

豁免检定：通过则无效

蛛行术能让受术者如同一只巨型蜘蛛一样在垂直表面上爬行，甚至倒吊在天花板上。非自愿的目标必须要被接触到，且随后它可以进行一次对抗法术的豁免检定以使法术无效。受到影响的生物必须裸露出手和脚来用这种方式进行爬行，速度为 6（如果超负载则为 3）。在法术生效期间，受术者不能使用比匕首更重的物品（1 磅），因为这样的物品会黏住他的手脚。法师在**蛛行术**影响下将无法施展法术。足够的外力可以将受术者拉下来，DM 可以根据情况、所需的力量大小和其他因素决定是否允许一次豁免检定。例如，如果目标没有通过对抗麻痹的豁免检定（一个中等难度的豁免检定），那么一个力量为 12 的生物或许可以把目标拉下来。施法者可以通过一个词来终止该法术。

该法术的材料成分是一滴沥青和一只活蜘蛛，受术者需要将二者都吃下去。

惊吓术 (Spook)

（幻术/幻象）

射程：30 英尺

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

惊吓术让法师能够操纵天生的恐惧本能，让目标生物将施法者认知为某个敌对人物或某种敌意存在。法师不会真的知道这个事物是什么，他只需要威胁性地向该生物接近/迫近。如果该生物没有成功进行法术豁免，它将掉头以最大速度从法师身边逃开，尽管它不会丢弃所携带的物品。施法者的每两个经验等级都会使目标生物的豁免检定受到-1 惩罚，在 12 级达到最大的-6。注意，自然掷骰结果（加上调整值之前的结果）为 20 的情况下会自动成功，无论豁免惩罚是多少。尽管施法者并不会真的追逐逃跑的生物，但从它自己的意识中产生出来的那个幻象会这么做。在施法后的每轮，目标生物都可以重新尝试进行一次无惩罚的豁免检定，直到它成功豁免为止，此时法术会被打破。在任何情况下，法术只会对智力 2 或以上的生物有效，亡灵不受影响。

嘲讽术 (Taunt)

（附魔）

射程：60 英尺

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮

施法时间：1

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：通过则无效

嘲讽术让施法者能够有效地嘲弄、奚落单一类别的至少有 2 或更高智力的生物。施法者不需要会讲目标生物的语言。他的话语和发出的声音对于一个或多个目标生物而言具有实际含义，在听者听来具有挑衅和侮辱的意味并且总地来说令人恼火，从而激怒这些听者。在对抗法术的豁免鉴定中失败的那些生物会狂怒地冲上前来与施法者战斗。所有受到影响的生物，只要它们的身体允许，就会对施法者进行近战攻击，并且会倾向于使用自己的身体或手持武器而不是远程武器或法术。

如果施法者和受术者之间被无法穿越或跨越的障碍隔开（一堵火墙，一条深沟，或者一队列好阵型严阵以待的长枪兵），法术就会被打破。如果施法者嘲讽的是有多种生物的小队，他需要指定受影响的某种生物。有力的领导者（也就是有魅力奖励或有较高的生命骰等）带领的生物在进行豁免检定时可能会获得+1 到+4 的奖励，具体由 DM 决定。如果与腹语术（*ventriloquism*）一起使用，生物有可能会转而攻击似乎是声音来源的地方，这取决于它们的智力以及是否有领导者在场等。

该法术的材料成分是一条蛞蝓，在施法时掷向要嘲讽的生物。

谭森漂浮碟（Tenser's Floating Disc）

（塑能）

射程：20 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

施法者用该法术创造出一个被称为谭森漂浮碟的中间微微凹陷的圆形力场盘（以那位以贪婪和擅长寻找财宝而知名的著名法师的名字命名）。悬浮碟直径 3 英尺，可以承重 100 磅/每法师等级。碟子一直会悬浮在大约离地 3 英尺的地方。它会根据施法者的命令在 20 码射程内水平漂浮，并且会随着施法者以不超过 6 的速度移动。如果没有被引导，它会与施法者保持 6 英尺的固定间距。如果施法者超出了法术范围（比如移动得比圆盘更快，或者通过传送法术，又或者试图把圆盘带到高于离它下方的表面 3 英尺的位置），或者法术持续时间结束，漂浮碟将消失，上面装的东西将摔落在地面上。

该法术的材料成分是一滴水银。

隐形仆役（Unseen Servant）

（咒法/召唤）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时+1 回合/每等级

施法时间：1

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：无

隐形仆役是不可见的、没有心智的无形的力，用来试探地面、拿取物品、打开没有被堵死的门、扶住椅子，也可以用于清扫和修补工作。它的力量并不大，但是会确实而可靠地服从法师的命令。它一次只能进行一项工作并且只能挪动重量较轻的物品，最大负载 20 磅或在光滑表面上推/拉 40 磅。它只能打开普通的门、抽屉、盖子等。隐形仆役没有战斗能力，也不会被杀死，因为它只是力而不是一个生物。它可以被魔法驱散，或者也可以在受到 6 点来自范围影响法术、喷吐攻击或类似攻击的伤害之后被消灭。如果施法者试图令它在法术半径限制之外作用，则法术会立即结束。

该法术的材料成分是一根细绳和一小片木头。

腹语术（Ventriloquism）

（幻术/幻象）

射程：10 码/每等级，最大 90 码

成分：言语，材料

持续时间：4 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：1 个生物或物品

豁免检定：通过则无效

此法术让法师能够令自己的声音——或另外某个人的声音——听起来像是从别的什么地方发出来的，例如另一个生物、一个雕像，门的后面或通道的尽头等。施法者可以用任何他懂的语言说话，或制造出他一般能制造出的声响。对于这样的声音，任何在承受-2的惩罚下成功通过对抗法术的豁免检定的生物会察觉这一伎俩，如果这个法术和其他的幻术一起使用，DM可以根据这个法术对整个幻觉的影响程度来判定目标需要承受更高的豁免惩罚，或者不允许单独对此法术进行豁免。该法术的材料成分是一张卷成锥形的羊皮纸。

雾墙术 (Wall of Fog) (塑能)

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2d4 轮+1 轮/每等级

施法时间：1

影响区域：20 英尺立方+10 英尺立方/每等级

豁免检定：无

施法后，法师可以在法术射程内任何位置制造出一堵由翻腾滚动的云雾状蒸汽形成的墙。雾墙阻挡任何 2 英尺外的视线，包括普通和热感视线。如果施法者希望如此的话，他可以创造较少的蒸汽。雾墙必须是大致为正方体或者长方体的形状，并且它最短的边也至少需要有 10 英尺。汽雾会持续 3 轮或以上。中等强度的风会将持续时间减半，强风会直接将其吹散。

该法术的材料成分是一把去皮的干豌豆。

法师印记 (Wizard Mark) (转化)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1

影响区域：最多 1 平方英尺

豁免检定：无

施展该法术后，法师可以刻上他的个人符记或徽记（可以是可见或者不可见的），以及最多 6 个较小的字符。法师可以用 *法师印记* 在石头、金属或者是任何比这更软的材质上刻下符记而不会对物体造成损伤。如果印记是不可见的，*侦测魔法* (Detect Magic) 法术会使它发光而变得可见（尽管这不一定意味着它可以被看懂）。类似地，*侦测隐形* (Detect Invisibility)、*真知术* (True Seeing)、*真知宝石* (Gem of Seeing)，或者 *百眼法袍* (Robe of Eyes) 也同样会揭示不可见的 *法师印记*。*阅读魔法* (Read Magic) 法术会揭示出制作者留下的信息，如果有的话。印记不能被驱散，但是可以被 *抹消术* (Erase) 或者施法者本人消除。如果被施展在活着的生物身上，磨损会导致印记逐渐变淡消褪。该法术的材料成分是一撮钻石粉（大约价值 100gp）以及用来给印记上色的一种或多种颜料。隐形印记仍然会使用染料，但施法者会使用刻印笔之类的东西而不是手指。

2 级

变身术 (Alter Self) (转化)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：3d4 轮+2 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：施法者

豁免检定：无

当这个法术被施展时，法师可以改变他的外表和形态——包括衣服和装备——变得更高或更矮，更胖或更瘦或胖瘦适中；或是变形成人类、类人生物或任何其他两足生物。法师的身体可以承受有限的肉体变化，他的体型最多可以变化 50%。如果选择的形态有翅膀，法师可以飞行，但他的飞行速度只有同种生物的三分之一，而且飞行机动性也会下降两个等级（最小为 E）。如果此形态有鳃，那么法师在法术持续时间内可以在水下呼吸。

然而，法师不会得到他所变化的形态通常拥有的任何额外攻击或额外伤害，法师的攻击检定，防御等级以及豁免检定都不会改变。这个法术不会为施法者提供特殊的能力、攻击或防御。一旦法师选取了

新的形态，它就会持续到法术结束。法师可以随时变回他原本的形态，这会立即结束法术。法师被杀死的时候会自动变回他的通常形态。

绳缚术 (Bind)

(附魔)

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：50 英尺+5 英尺/每等级

豁免检定：无

当这个法术被施展时，法师可以命令任何无生命的绳状物体，包括丝、纱、绳、线、索或甚至是缆。此法术影响 50 英尺长（直径 1 英寸）的普通绳索，每法师等级提升 5 英尺影响长度。绳索直径每增加 1 英寸，影响长度减少 50%；每减少半英寸，影响长度增加 50%。

对于你操纵的绳索可能的命令有：盘绕成圈（卷成平滑、呈圆状的一摞）、盘绕成圈并打结、卷绕成环、卷绕成环并打结，以及前面提到的所有命令的相反命令等（如解开盘绕而成的圈）。每轮你可以下达一个命令。

绳索只能缠绕在它 1 英尺内的一个生物或物品——它不能像蛇一样爬行向目标——所以它必须被抛掷到或甩到你的目标附近。需要注意的是，绳索本身和它所打的结都并非魔法。一条典型的绳索 AC 为 6 并且在受到 4 点挥砍伤害后被摧毁。绳索不能造成任何类型的伤害，但它可以被当作绊绳使用，或者缠住在对抗法术的豁免检定中失败的单个对手。

目盲术 (Blindness)

(幻术/幻象)

射程：30 码+10 码/每等级

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

目盲术使受害者双目失明，眼前所见只有一片灰白。如果受术者在最初的对抗法术的豁免检定中失败，各种治疗法术都不能移除这种影响，只有驱散魔法 (*Dispel Magic*) 或施法者可以消除这种目盲。一个目盲的生物在攻击骰上有-4 惩罚，而攻击他的对手在攻击检定上得到+4 奖励。

朦胧术 (Blur)

(幻术/幻象)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：3 回合+1 回合/每等级

施法时间：2

影响区域：施法者

豁免检定：无

当朦胧术被施展时，法师使他身体轮廓变得模糊而摇曳不定，摇曳如烛。这种失真会使敌人对法师的第一次远程或近战攻击承受-4 的惩罚，且所有对其进行的后续攻击仍然会承受-2 惩罚。法师在对他进行的直接魔法攻击的豁免检定上获得+1 奖励。侦测隐形 (*Detect Invisibility*) 法术不会抵消这种效果，但 5 级祭司法术的真知术 (*True Seeing*) 和类似法术可以做到这一点。

恒久之光 (Continual Light)

(转化)

可逆

射程：60 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：2

影响区域：60 英尺半径的圆

豁免检定：特殊

这个法术和光亮术 (*Light*) 类似, 除了它亮如日光且能在被魔法黑暗或者驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术抵消之前都会一直持续。在光亮中承受惩罚的生物在此效果区域内受到同样的惩罚。如同光亮术, 它可以对空中, 某个物品或某个生物施展。当它对某个生物施展时, 目标进行对抗法术的豁免检定, 成功通过则表示法术所影响的是此生物身后 1 英尺的空间。

值得一提的是, 这个法术如果被成功地施展在了一个生物的视觉器官上, 那么它会使这个生物失明, 在攻击检定、豁免和防御等级上承受 4 点惩罚。

如果这个法术被施展在一个被不透光物体覆盖的目标上, 直到覆盖物移除之前这个法术的效果都会被限制。

被带入魔法黑暗区域的恒久之光会被暂时无效化 (反之亦然), 而在重叠的影响区域中的已经存在的光照会正常生效。直接对一个类似或者更弱的魔法黑暗内部施展恒久之光法术会使两者同时相互抵消。

该法术最终会消耗掉其附着的材料, 但所需的时间通常会比一场战役的时间要长得多。极端坚固且昂贵的材料会持续闪亮数百上千年。

黑暗术, 15 英尺半径 (*Darkness 15' Radius*)

(转化)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 回合+1 轮/每等级

施法时间: 2

影响区域: 半径 15 英尺的圆

豁免检定: 无

这个法术在影响区域内造成完全的、密不透光的黑暗。热感视觉在该区域内无效。通常的光照与魔法光照在区域内都不会生效, 除非有人使用一个光亮术 (*Light*) 或恒久之光 (*Continual Light*)。在前一种情况下, 黑暗术和光法术会相互抵消。

法术的材料成分是一点蝙蝠的毛皮, 以及一滴沥青或一小块煤。

耳聋术 (*Deafness*)

(幻术/幻象)

射程: 60 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 2

影响区域: 一个生物

豁免检定: 通过则无效

耳聋术令受术者完全耳聋并且听不见任何声音。受术者可以进行对抗法术的豁免检定。受影响的生物在突袭检定时承受-1 的惩罚, 除非它的其他感官特别敏锐。

失聪的施法者在施展任何含有言语成分的法术时有 20% 的概率失败, 耳聋术只能被驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术或者施法者所消除。

法术的材料成分是蜂蜡。

深袋术 (*Deepockets*)

(转化, 附魔)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 12 小时+1 小时/每等级

施法时间: 1 回合

影响区域: 1 件衣物

豁免检定: 无

此法术可以让法师所特别准备的一件衣物能够装入比平常更多的东西。一件材质优良、被精致地缝制的礼服或长袍可以被设计为包含许多手掌大小的口袋。至少为 12 个口袋才能满足本法术条件。随后, 深袋术就能令这些口袋容纳共 100 磅重 (总共 5 立方英尺体积) 的物品, 就好像它们只有 10 磅重一样。此外, (即使装满以后) 也不会有可辨识的突起表明这些特殊口袋的位置。在施法时, 法师也可以转而选择令其中的 10 个口袋变得每个能够容纳 10 磅重量 (每个容积 1/2 立方英尺)。如果长袍或者类似的服装缝制有 100 个或更多的口袋 (成本最少为 200gp), 法术便可以创造 100 个口袋, 每个容纳 1 磅重量和 1/6 立方英尺体积。每个特殊口袋实际上都是一个异次元储物空间。

如果法术持续时间结束时仍有物品在魔法口袋里，又或者成功对被施法的衣物施展驱散魔法 (*Dispel Magic*)，那么口袋里的所有物品都会突然出现在衣物穿着者的身边并且立刻掉落到地面。施法者也能够通过一个命令来倒空口袋。

衣物是可以重复使用的，法术的材料成分是一枚细小的金针和一条两端被固定在一起的优质布料，其中一端在固定之前要翻转半圈。

侦测邪恶 (Detect Evil)

(预言)

可逆

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：10×180 英尺

豁免检定：无

这个法术能够探测到从任何生物、物体或区域中散发出来的邪恶气息（或者善良，如果你使用逆向版本法术）。角色的阵营在绝大多数情况下不会被揭示：只有那些有着强烈的阵营倾向的角色、坚守信仰的角色，又或者是至少 9 级以上的角色，他们在试图进行与其阵营相符的行动时会散发出善良或邪恶。强大的怪物，比如说麒麟，会一直散发出邪恶或者善良，即使它们处于变形状态下。有阵营的亡灵会散发出邪恶，因为正是这种力量和负能量一道使得它们能够延续其存在。邪恶的诅咒物品或者邪水会散发出邪恶，但暗藏的陷阱或者不具有智慧的毒蛇则不会。这个法术能判别邪恶的程度（微弱、中等、强烈、压倒性的）。值得一提的是，祭司拥有这个法术的更强大的版本。

此法术的影响区域是法师所面对的方向上的一道 10 英尺宽、60 码长的路径。法师必须维持专注至少一轮的时间，也就是停在原地，在安静的环境下有意识地努力搜寻以辨认灵气，才能读取到这种灵气。

侦测隐形 (Detect Invisibility)

(预言)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：10 码/每等级

豁免检定：无

当法师施展侦测隐形法术时，他可以清楚地看到任何隐形的物体或生物，以及处于星界体、以太态或异相位的物体和生物。此外，它也能令法师侦测到隐藏或者隐蔽的生物（比如阴影中的盗贼，灌木丛中的半身人，诸如此类）。它不会揭示隐藏或者隐形的方法，除非对方是星界旅行者（因为可以看到银线）。它不会揭示幻术或使法师的视线穿透物理障碍。侦测区域是一条 10 英尺宽的路径，顺着法师的视线一直延伸到法术范围极限。

法术的材料成分是一撮滑石粉和少量细碎的银粉。

超感 (ESP)

(预言)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：5 英尺半径/每等级（最大 90 英尺半径）

豁免检定：无

当法师施展超感法术时，他可以侦测法术影响区域内的任何生物的表层思想——除了亡灵以及没有思想的生物（如我们所知的那些）。此法术会被 2 英尺厚的岩石，2 英寸的除了铅之外的金属，或一层很薄的铅箔所阻隔。

法师可以每轮可以侦测一个生物的表层思想。同时从较低优先顺位的生物那里得到简单的本能思绪。他可以持续侦测同一个生物或者转而侦测其他生物。施法者可以每轮都持续探查同一个生物的思想，也可以转而探查其他的生物。施法者可以用这个法术来帮助他确定是否有生物潜伏在门后，但超感并不是每次都能揭示那究竟是什么类型的生物。如果它被用作审讯的一部分，那么一个有智慧并且有警惕性的生物可以在开始时进行一次豁免检定。如果豁免成功，则生物成功地抵抗了法术，不会透露任

何进一步的情报。如果豁免失败，则施法者可能会得到额外的情报，具体由 DM 裁定。生物的灵知调整值适用于此豁免检定，同时此豁免还可能得到最高+4 的额外奖励，视情报的敏感程度而定。法术的材料成分为一块铜片。

火焰法球 (Flaming Sphere)

(塑能)

射程：10 英尺

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：3 英尺半径

豁免检定：通过则无效

火焰法球在施法者身边 10 码之内造出一个燃烧的火焰球，该火焰球以每轮 30 英尺的速度滚向施法者所指的方向。它可越过家具、矮墙等低于 4 英尺的障碍，并点燃与其接触的可燃物体。与法球接触的生物若未通过对抗法术的豁免检定将遭受 2d4 点火焰伤害。距离法球表面 5 英尺之内的生物也需通过豁免检定，失败则因为热量受到 1d4 点伤害。成功通过豁免检定则意味着不受到任何伤害。若是法球附近没有或仅有极少空间可供躲避，DM 可对该豁免检定进行调整。

法球会遵循施法者的主动指令移动，如果没有指令就会停在原地。它可如同任何同等规模的普通火焰般被扑灭。法球表面柔韧而富有弹性，因此不会造成火焰以外的任何伤害，也不能推开非自愿生物或击倒大型障碍。

法术的材料成分是一点牛油，一撮硫磺与一些铁粉。

云雾术 (Fog Cloud)

(转化)

射程：10 码

成分：言语，姿势

持续时间：4 轮+1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：特殊

豁免检定：无

云雾术能够以下列的两种方式之一被施展：制造一个静止的庞大普通云雾团块；或是一片类似于 5 级法师法术杀戮之云 (*Cloudkill*) 的无害云雾。

制造云雾团块时，法术会创造一团任意形状和大小的雾气，最大为每施法者等级 20 英尺立方。雾气会阻挡所有 2 英尺以外的视线，无论是普通还是热视觉。

制造类似杀戮之云的云雾时，会形成一团翻滚的、可怕的黄绿色蒸汽，大小为 40 英尺×20 英尺×20 英尺。它每轮会远离法师 10 英尺。这种雾比空气更重，会往最低的位置下沉，甚至会流进排水孔或者兽洞入口当中。非常浓密的植被会将雾气打散，令其在移入植被当中 20 英尺后碎散消失。

此法术的两种版本都只有阻挡视线这一种效果。强风可以在一轮内吹散它们，中等强度的风会使此法术的持续时间减半。此法术不能在水下施展。

愚人之金 (Fool's Gold)

(转化，幻术)

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：10 立方英寸/每等级

豁免检定：特殊

在持续时间内，这个法术可以将铜币暂时变为金币，或者将黄铜制品变为纯金。影响区域是 10 立方英寸/每等级——也就是 1 英寸×1 英寸×10 英寸或者同等体积，大约相当于 150 枚金币。任何看见“黄金”的生物必须进行对抗法术的豁免检定，可通过其灵知对豁免检定进行调整值；同时该检定受到每法师等级-1 的惩罚。所以，如果此法术由因为高等级的法师施展，那么它不太可能被侦测出来。如果“黄金”被冷锻铁制成的物品击中，那么它有可能会回复其自然状态。这取决于被用来制造“黄金”的魔法材料。如果价值 25gp 的黄水晶粉末在施法时被用来洒在金属上面，那么冷锻铁使其回复自然的几率为 30%；如果使用的是价值 50gp 的琥珀石粉末，该几率降低到 25%；如果使用的是价值

250gp 的黄玉粉末，该几率降至 10%；而如果使用的是价值 500gp 的东方黄玉（金刚砂），那么冷锻铁只有 1%的几率会揭示这是愚人之金。

遗忘术 (Forget)

（附魔/魅惑）

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：2

影响区域：在 20 英尺立方内的 1 至 4 个生物

豁免检定：通过则无效

通过这个法术，法师令法术射程内的生物丧失过去的一分钟的记忆（法术施展前的一分钟）。每三个法师等级可以使其额外失去一分钟的记忆。这并不会抵消魅惑 (*Charm*)、暗示术 (*Suggestion*)、指使术 (*Geas*)、使命术 (*Quest*) 或类似法术，但它可能让受术者忘记谁是施法者。法师可以选择最多 4 个生物受到法术影响。如果只有一个生物受到影响，他在对抗法术的豁免检定受到-2 的惩罚；如果有两个，则每个都需要承受-1 的惩罚；如果有 3 个或更多受到影响则没有惩罚。所有的豁免检定都可以加上灵知的调整值。祭司的 *治疗术* (*Heal*) 或 *复原术* (*Restoration*) 可以恢复失去的记忆，只要该法术是为了这个目的而施展。有限祈愿术 (*Limited Wish*) 以及祈愿术 (*Wish*) 也可以做到这一点，但此外的其他方法是行不通的。

闪光尘 (Glitterdust)

（咒法/召唤）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：20 英尺立方

豁免检定：特殊

该法术在区域中制造一团闪闪发光的金色微粒。位于区域内的生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则目盲 1d4+1 轮（攻击和豁免检定受到-4 的惩罚，防御等级受到+4 的惩罚）。此外，在光尘消散前，影响区域内的一切事物都会被无法消除的闪耀光尘所覆盖。请注意，这会发现隐形生物。光尘将在 1d4 轮加法师等级一轮后消散。因此，3 级法师所施展的闪光尘将持续 4 至 7 回合的时间。法术的材料成分是云母粉。

催眠图纹 (Hypnotic Pattern)

（幻术/幻象）

射程：30 码

成分：姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：30 英尺立方

豁免检定：通过则无效

当这个法术被施展时，法师在半空中创造一个由交织的变幻不定的精细微妙色彩构成的图纹。这个图纹会使得任何看见它的生物着迷，一动不动地凝视着它，只要法师一直维持着表演，并且会在表演结束后额外持续 2 轮。

此法术最多可以迷魂 24 个等级或生命骰的生物（比如 24 个生命骰为一的生物，12 个生命骰为 2 的生物，以此类推）。所有被影响的生物必须要位于影响区域内，这些被影响的生物可以进行对抗法术的豁免检定。一次造成伤害的攻击会立即将一个被影响的生物从法术中清醒过来。

法师不必发出声音，但他必须握着一根被点燃的焚香或者充满磷光材料的水晶棒并做出相应的手势。

进阶虚幻之力 (Improved Phantasmal Force)

（幻术/幻象）

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：200 平方英尺+50 平方英尺/每等级

豁免检定：特殊

类似于 1 级法师法术的 *虚幻之力 (Phantasmal Force)* 类似，此法术可以创造出任何物品、生物或力的幻象，只要是在法术的影响区域之内。法师能够以较低程度的专注来维持幻象；因此，他能够以正常速度的一半来移动（但不能施展其他法术）。法术的效果也包含一些次要的声音，但不包含具有可理解的含义的话语。同时，这个改进版本的幻象法术在法师停止专注后能够持续两轮。

法术的材料成分是少量羊毛。

隐形术 (Invisibility)

(幻术/幻象)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

这个法术使被触碰的生物失去踪影，普通或热感视觉将无法看见受术者。当然，隐形生物的声音并没有被魔法所沉默，且该生物在某些其他条件下也能被发现。隐形生物的盟友也不能看见他或者他的衣着，除非他们平常就能够看见隐形的事物或者使用魔法来做到这一点。被隐形生物扔下或放下的物品会变回可见的状态；如果被放进该生物穿着的衣服或口袋里，则拾起的物品会消失不见。要注意的是，光永远不能隐形，但光源是可以的（因此，这样做的结果就是没有可见光源的光）。

此法术会持续生效，直到该魔法被打破或驱散、被施法者消除、受术者攻击了任何生物，又或者法术持续了 24 小时为止。因此，隐形人可以打开门、说话、进食、爬楼梯等。但是，攻击会使受术者立刻显形，虽然隐形会使他先进行攻击。需要注意的是，祭司法术的 *祝福术 (Bless)*、*圣歌 (Chant)*、*祈祷术 (Prayer)* 的目的并非攻击。任何拥有 10 个生命骰或等级的特别聪明的生物（13 智力或更高）有可能会侦测到隐形的目标（它们可以尝试进行对抗法术的豁免检定，成功则意味他们注意到了隐形的目标）。

隐形术的材料成分是一根睫毛和阿拉伯树胶，后者包裹着前者。

痕痒术 (Irritation)

(转化)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：15 英尺半径内的 1-4 个生物

豁免检定：通过则无效

痕痒术能够影响目标生物的表皮。皮肤极厚或者无知觉的生物（例如野牛、大象或有鳞生物等）基本不会受影响。此法术有两个版本。

瘙痒。施展时，法术立刻令每个目标的身体某些部位产生瘙痒感。如果生物不在一轮之内抓挠痕痒的区域，那么它就会受到影响并在接下来的三轮都在蠕动和扭动身体，这会使他 AC 受到-4 的惩罚和攻击检定受到-2 的惩罚。法术的效果可以在第一轮被打断，若一旦生效就无法被终止。只要什么都不做而用整整一轮的时间来抓挠痕痒的部位，就可以防止此法术剩余的效果。

如果此法术对一个生物施展，其豁免检定受到-3 的惩罚；如果对两个生物施展，豁免检定受到的惩罚为-1；对三个或更多生物施展时，其豁免检定不会有惩罚。

皮疹。施展时，目标在开始的 1d4 轮内不会察觉到任何异常，但接下来的他全身的的皮肤会爆发性地出现痕痒的红肿。皮疹会持续直到 *治愈疾病 (Cure Disease)* 或者 *驱散魔法 (Dispel Magic)* 消除它为止。它每天使受术者的魅力减少 1 点（最多减少 4 点）。一周后，其敏捷也会减少 1 点。症状会在皮疹被消除后立即消失，所有的属性值也会恢复原状。法术的该版本只能被施展在一个生物上，其豁免检定会受到-2 的惩罚。

法术的材料成分是一片毒藤、橡树或者漆树的叶子。

敲击术 (Knock)

(转化)

可逆

射程：60 码

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：10 平方英尺/每等级

豁免检定：无

敲击术能够打开卡住，上闩，上锁，堵住或被**法师之锁**（*Wizard Lock*）封闭的门。它可以打开暗门，也同样可以打开锁住或暗藏机关的盒子及箱子。**敲击术**也可以用于解开接头，镣铐或锁链。如果用它来打开被施展**法师之锁**的门，此法术不会移除**法师之锁**而只是使它暂时失效一个回合。而在其他的情况下，此法术会永远地解开锁或接头——尽管前者可以被再次合上及锁住。它不会升起栅门，或类似的障碍（比如一扇吊门），同样也不会影响绳子、藤蔓或类似的东西。需要注意的是，法术只在其影响区域内生效；3 级的法师可以在 30 平方英尺或更小的门（例如，一扇标准的 4×7 英尺的门）上施展**敲击术**。每个**敲击术**都可以消除从入口至出口的两重阻碍。因此，如果一扇门被锁住，上闩，堵住或被三重锁封住，那么需要两个**敲击术**才能打开它。在任何情况下，作为目标的门或物体的位置都必须被确定——不能对墙壁施展**敲击术**来期望可以打开一道暗门。

敲击术的逆向版本为**封锁术**（*Lock*），它以物理的方式来关闭并锁住一扇门或类似的东西。此法术不会创造接头，但它可以通过操纵物理结构（例如，放上门闩等）来给一扇门上两次锁。封锁术不能影响铁闸门。

知晓阵营（Know Alignment）

（预言）

可逆

射程：10 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：每回合 1 个生物或物品

豁免检定：通过则无效

知晓阵营法术使法师能够解读一个生物或者有阵营的物品的灵气（对无阵营的物品无效）。法师必须保持静止并专注于目标两轮。生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则施法者什么都解读不出来。如果施法者只在生物或物品上专注了一轮，那么他只能知道目标是守序还是混乱。某些魔法手段可以使**知晓阵营**无效。

此法术的逆向版本为**遮蔽阵营**（*Undetectable Alignment*），该法术能够在 24 小时内隐藏生物或物品的阵营——即使是**知晓阵营**也无法生效。

李欧蒙陷阱术（Leomund's Trap）

（幻术/幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：3 轮

影响区域：接触到的物品

豁免检定：无

这种虚假的陷阱是用来愚弄那些企图偷窃施法者或其他人财产的盗贼的。法师可以对小型的装置或器具——例如锁、铰链、搭扣、螺帽，齿轮或诸如此类的东西——施展此法术。任何能够侦测陷阱、使用**侦测简易陷阱**（*Detect Snares and Pits*）法术或装置的角色都必然会得知“该陷阱是真的”。但是，这个法术只是虚幻的，当它被触发时什么都不会发生；它的主要目的是用来吓退盗贼，或者让他们在这上面浪费自己的宝贵时间。

该法术的材料成分是一块被洒上了特殊粉末的物品，以及用来触碰此物品的黄铁矿。特殊粉末需要 200gp 来准备。施法时，如果在 50 英尺内有另一个**李欧蒙陷阱术**，那么此法术的施展会失败。

漂浮术（Levitate）

（转化）

射程：20 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：一个生物或物品

豁免检定：通过则无效

法师可以将**漂浮术**施展在他自己身上，也可以对单个物品或单个生物施展，目标最多不能超过每经验等级 100 磅（例如，3 级法师可以使最多 300 磅的目标漂浮起来）。如果这个法术施展到法师的身上，他每轮能够以 2 的移动力垂直上升或下降。如果是对物品或者其他生物施展此法术，法师可以令其根据自己的命令以相同的速度漂浮。此法术不能使受术者水平移动，但受术者可以通过扶着岩壁之类的方法来进行水平移动。施法者可以随意取消这个法术。如果此法术的目标不情愿接受这个法术或正处于其他生物的掌控下，那么该目标能够进行对抗法术的豁免检定来确定**漂浮术**是否生效。

此法术在施展后不需要保持专注，除非要改变其所在的高度。处于漂浮状态下的生物在使用远程武器时会发现自己的身体越来越不稳定；在第一次攻击上受到-1 的惩罚，第二次-2，第三次-3，如此类推，最多受到-5 的惩罚。如果生物花费一整轮来稳定自身，那么他受到的惩罚可以恢复到-1。由于缺乏支撑力，因此生物无法在漂浮时使用中型或者重型弩。

该法术的材料成分是一个小皮圈或者一根弯成高脚杯形状的金线。

定位物品 (Locate Object)

（预言）

可逆

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：20 英尺/每等级

豁免检定：无

此法术有助于定位一件已知或者熟悉的物品。法师在施展这个法术需要缓慢地转动自身，当他面朝被定位的物品所在的方向时，他就会有所感应并能指出在法术的影响区域内的物品（也就是说，3 级法师可以感应 60 英尺，4 级的法师可以感应 80 英尺，5 级的法师可以感应 100 英尺，如此类推）。此法术可以定位诸如服饰，珠宝，家具，工具，武器，甚至是梯子或楼梯。需要注意的是，如果试图寻找特定的物品，例如珠宝或者王冠，那么需要施法者在脑海中想象出精确的形象；如果想象不够准确，则此法术会失效。除非法师熟知这件物品，否则他所需要但独一无二的物品将无法被此法术定位。铅可以隔绝此法术的探测。此法术不能用来定位生物。

该法术的材料成分是一根叉状的树枝。

此法术的逆向版本是**遮蔽物品 (Obscure Object)**，它能够使物品在 8 小时内不能被法术、**水晶球 (Crystal Ball)** 或类似的方法定位。生物同样不会受到此法术的影响。逆向法术的材料成分是一块变色龙的皮。

魔嘴 (Magic Mouth)

（转化）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：1 个物品

豁免检定：无

当施展这个法术时，一张能够讲述信息的魔嘴将会在特定情况下突然出现在法师所选择的物品上。法师为魔嘴设定的信息不得超过 25 个单词，并且可以在一轮内说完。魔嘴能够以法师所熟知的任何语言来讲述这段信息。魔嘴不能以言语来施法或者说出命令词。然而，魔嘴能够明确有力地表达它所说的话——如果它被施展在一个雕像上，雕像的嘴会真的动起来并且说话。当然，这个魔嘴能被施展在树，石头，门或者其他物品上，除了动物和植物界中的智慧个体。

当施法者订下的特殊条件成立时，此法术就会被触发。如同以下几个例子：“与第一个触碰你的生物说话”或者“与第一个经过 30 英尺内的生物说话。”

施法者对魔嘴下的命令可以是详细或简略的，但触发这些命令的条件必须是可见和可听的，如同以下几个例子：“当一位端庄的人类女性带着一个由格罗特银币串成的袋子在 1 英尺之内盘腿而坐时，开口说话。”

这些可见的条件也可以被经过伪装的人物触发。命令的触发距离为 5 码/每等级，因此一个 6 级法师可以命令魔嘴在最多 30 码外的事件发生时开口说话（“当一个有翼的生物走进 30 码内时，开口说话。”）。法术会一直持续直到该条件成立，因此该法术的持续时间是可变的。魔嘴不能辨别出隐形

的生物，阵营，等级，生命骰或者职业，但是依据外在的衣着来进行判断。如果需要，法术的效果可以被某种特定的声音或者某个特定的词汇所触发。

该法术的材料成分是一小块蜂窝。

马友夫强酸箭 (Melf's Acid Arrow)

(咒法)

射程：180 英尺

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：1 个目标

豁免检定：特殊

通过这个法术，法师能够如同战士般将一支魔法箭矢射向其目标。射程、熟练或武器专精的调整不适用于魔法箭，且魔法箭不会有任何攻击或伤害奖励，但它可造成 2d4 点强酸伤害（目标物品可进行豁免）；该伤害不会溅射。每三个法师等级将使强酸（除非被中和）多持续一轮，并使其每轮造成 2d4 强酸伤害。因此，法师在 3 至 5 级时会使强酸持续 2 回合；而在 6 至 8 级时，强酸会持续 3 回合，以此类推。

法术的材料成分是一个飞镖，大黄叶粉末，与一条蝰蛇的胃袋。

镜影术 (Mirror Image)

(幻术/幻象)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：3 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：6 英尺半径

豁免检定：无

当镜影术被施展时，施法者会在周围创造出两个至八个自己的完整影像。这些影像会分毫不差地模仿法师的行动。当此法术被施展时会产生模糊和轻微的扭曲，这会使敌人无法分辨出哪个是影像，哪个是真正的法师。当影像被近战或远程攻击，以及魔法攻击或者其他攻击命中时会消失，但其他的影像会保持不变。影像会一圈又一圈地来回移动，所以，即使真正的法师在某轮被击中过，到下一轮的时候也无法把他从这些影像中分辨出来。通过掷 1d4+1/每等级来确定影像出现的数量，最多八个。当法术的持续时间结束时，所有现存的影像都会消失。

误导术 (Misdirection)

(幻术/幻象)

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：8 小时

施法时间：2

影响区域：1 个生物或物品

豁免检定：通过则无效

法师可以通过此法术来误导侦测法术所得到的信息（*侦测魅惑* [Detect Charm]、*侦测邪恶* [Detect Evil]、*侦测隐形* [Detect Invisibility]、*侦测谎言* [Detect Lie]、*侦测简易陷阱* (Detect Snares and Pits) 或诸如此类的侦测法术）。侦测法术会指示出错误的地点，生物或者（对于 *侦测邪恶* 和 *侦测谎言* 来说）详尽而错误的结果。由法师来决定误导术会对侦测法术产生什么影响。如果侦测法术的施法者在对抗法术的豁免检定中失败，误导术将立即生效。此法术不会影响其他类型的预言法术（*知晓阵营* [Know Alignment]、*占卜术* [Augury]、*鹰眼术* [Clairvoyance] 或诸如此类的法术）。

防护戏法 (Protection From Cantrips)

(防护)

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：5 小时+1 小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：接触到的生物或物品

豁免检定：通过则无效

法师可以通过这个法术来免疫其他法师，学徒或生物所施展的戏法（*Cantrip*）的效果。此法术可以保护施法者或他所接触到的一个物品或人（比如一本法术书或者一个装满了施法材料的抽屉）。任何对被保护的物品或人所施展的戏法都会在一阵爆裂声中消散。会使用这个法术的法师通常有一个调皮的学徒，又或者是他希望学徒用双手而非魔法去将某个地方擦得闪闪亮。任何不愿意接受这个法术的目标都必须躲开接触（施法者的攻击检定）或成功通过对抗法术的豁免检定才能避免法术的影响。

烟火术（Pyrotechnics）

（转化）

射程：120 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：1 个火源

豁免检定：无

对燃烧着的火源所施展的烟火术将根据施法者的选择而造成两种不同的效果。首先，它会在空中制造一团带着闪光、炽热而猛烈的烟火，该效果持续一轮。任何在其中或被它笼罩住，以及在 120 英尺内有着无障碍视觉线的生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则会目盲 1d4+1 轮。烟火的体积会比原来的火源巨大 10 倍。

这个法术也可以创造一阵从火源中升起的滚滚浓烟，形成令人窒息的云雾，持续 1 轮/每施法者等级。这团从地面或者地板升起的球形云雾（会形成其他的形状来适应狭窄的地形）会彻底遮挡 2 英尺外的视线。云雾的体积比原来的火源大 100 倍。所有位于云雾中的生物的攻击检定受到-2 的惩罚，且其防御等级承受+2 的惩罚，除非成功通过对抗法术的豁免检定。

当此法术施展在一个 20 英尺立方火焰上时，该火焰会立即熄灭。当非常巨大的火焰被当作火源时，该火焰可能只熄灭部分。魔法火焰不会熄灭，但火系生物在被当作法术的火源时会受到 1 点伤害/每法师等级。

衰弱射线（Ray of Enfeeblement）

（附魔/魅惑）

射程：10 码+5 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

法师可以通过这个法术来虚弱敌人，从而降低与其力量所相关的攻击。人类、亚人以及常人体型或更小的类人生物的有效力量会降至 5，受术者将失去所有力量奖励且承受攻击检定-2 和伤害检定-1 的惩罚。其他生物在攻击检定上承受-2 的惩罚。此外，他们的造成的每个伤害骰都需要承受-1 的惩罚（但每个伤害骰都不会因此而低于 1）。由你的 DM 来确定受影响的生物所受到的其他影响。如果目标生物成功通过对抗法术的豁免检定，那么该法术不会产生影响。这个法术不会影响来自于魔法物品的战斗奖励，而那些增加力量的效果也会如常生效。

魔绳术（Rope Trick）⁴

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 回合/每等级

施法时间：2

影响区域：特殊

豁免检定：无

当对一根 5 英尺至 30 英尺长的绳索施展这个法术时，绳索的其中一端会上升到半空中，直到整条绳索垂直悬吊，如同系在了较高的那一端般。事实上，绳索较高的那一端被固定在某个异次元空间中。施法者和最多 7 个其他生物可以爬上绳索并消失在没有生物能找到的安全空间里。如果异次元空间中

⁴ 本法术以《wizard's spell compendium volume 4》第 756 页的同名法术描述为准，增加了“法术持续时空气不会被耗尽”以及“在无法进入异次元的地方生效”的描述。

的人少于 8 个，那么绳索可以被带进异次元空间；否则，它只会单纯地悬吊在半空中（DM 可以判定那些特别强壮的生物可以扯断绳子）。

法术和区域性效果都不能穿越此空间的接口。在异次元空间中的生物可以看到外面，如同绳索中央有一个 3 英尺×5 英尺的窗户一样。当法术仍在持续生效时，位于异次元空间内的生物不会耗尽空气。在异次元空间里面的生物必须在法术结束前爬下绳子，否则他们会在进入异次元空间的那个高度下坠。每次只能有一个人攀爬这条绳索。请注意，攀爬者可以通过**魔绳术**抵达正常的地方而不是爬进异次元空间。另外，在已经存在的异次元空间里创造另一个异次元空间，又或者将异次元空间带进另一个异次元空间里，这都是非常危险的。这个法术在任何无法进入异次元空间的地方都是无效的，比如星界。

该法术的材料成分是玉米提取物的粉末和一卷被扭成环状的羊皮纸。

恐吓术 (Scare)

(附魔/魅惑)

射程：30 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1d4 轮+1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：15 英尺半径

豁免检定：特殊

这个法术会使生命骰或等级低于 6 的生物陷入战栗和颤抖之中。受惊生物的反应会有-2 的调整，且可能会扔掉他所持有的重物。如果被逼入绝境，他们会战斗，但是其攻击检定，伤害检定及豁免检定会承受-1 的惩罚。只有精灵，半精灵以及祭司能够进行对抗法术的豁免检定。请注意，此法术对亡灵（骷髅，僵尸，食尸鬼，诸如此类）或外层和内层位面的所有生物无效。

该法术的材料成分是少许的来自于骷髅、僵尸、食尸鬼，妖鬼或木乃伊的骨头。

粉碎音波 (Shatter)

(转化)

射程：30 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：立即

施法时间：2

影响区域：3 英尺半径

豁免检定：无

该法术是基于音波的攻击，它会对普通水晶，玻璃，陶瓷或瓷制品，例如药剂瓶、普通瓶子、烧瓶、壶、窗户，镜子等造成影响，所有位于法术效果中心 3 英尺内的这些物品都会被震成碎片。重量大于 1 磅/每施法者等级的物品不会受到影响，但其它物品必须成功通过对抗击破或粉碎的豁免检定。此外，该法术也可以集中对抗某个达到 10 磅/每施法者等级的物品。晶体生物通常会受到 1d6/每施法者等级的伤害（上限为 6d6），通过对抗法术的豁免检定会使伤害减半。

该法术的材料成分是一块云母片。

幽灵手 (Spectral Hand)

(死灵)

射程：30 码+5 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：1 个敌人

豁免检定：无

此法术会以施法者的生命力量来创造出一只幽灵般的、发光的手掌，它会在法术射程内出现并且遵从法师的意愿来移动。幽灵手能够传递法师所施展的四级或以下的接触攻击法术。此法术使法师的攻击检定得到+2 的奖励。在使用这只手进行攻击时，法师不能进行其他行动；如果法师采取了其他的行动，那么这只手会回到法师身边并围绕他盘旋。幽灵手会持续存在，直到法术的持续时间结束或法师自行消解，法师能够利用它来进行超过一次的接触攻击。这只手也可以得到基于夹击以及偷袭带来的攻击奖励——只要法师处于恰当的位置。这只手在魔法攻击面前非常脆弱，但它的防御等级为-2。任何对这只手造成的伤害都会立即终止此法术并对施法者造成 1d4 的伤害。

臭云术 (Stinking Cloud)
(塑能)

射程: 30 码
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 1 轮/每等级
施法时间: 2
影响区域: 20 英尺立方
豁免检定: 特殊

当臭云术被施展时, 法师会在距离他 30 码内的地方创造出一团不断翻腾的令人作呕的气体。任何位于臭云当中的生物必须通过对毒素的豁免检定, 否则会因为呕吐而眩晕以及无法攻击, 离开臭云后, 这个效果仍会持续 1d4+1 个轮。那些成功地通过了豁免检定的生物可以在不受到任何疾病效果的情况下离开臭云, 然而那些选择滞留在臭云中的生物则需要每轮都进行一次检定。这些有害的影响可以被对应的魔法减缓或中和。受到和风 (8-18 英里/时) 吹过的臭云的持续时间减半, 强风则会在一轮内将臭云吹散。该法术的材料成分是一个臭鸡蛋和几片烂菜叶。

力量术 (Strength)
(转化)

射程: 接触
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 1 小时/每等级
施法时间: 1 回合
影响区域: 1 个触碰到的生物
豁免检定: 无

此法术被用来提升受术者若干——或当角色的力量值达到 18 点时提高此数值的 1/10 (只有勇士可以享受此待遇)——的力量值。力量术的效果会持续到法术结束, 它所提升的力量值取决于受术者的种族和职业的力量限制。兼职人物使用最好的那种骰子。

| 职业 | 提升的力量 |
|-----|-------|
| 祭司 | 1d6 点 |
| 游荡者 | 1d6 点 |
| 勇士 | 1d8 点 |
| 法师 | 1d4 点 |

如果某位战士的力量值已经达到 18, 那么他的超凡力量将提升 10%至 80%。此法术不能将力量提升到 19 或更高, 也不会与其他提升力量的魔法累计。没有力量值的存在 (狗头人, 蜥蜴人等) 在攻击和伤害检定上得到+1 的奖励。该法术的材料成分是非常强壮的动物——猿、熊、公牛等——的少许毛发或者粪便。

召唤集群 (Summon Swarm)
(咒法/召唤)

射程: 60 码
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 特殊
施法时间: 2
影响区域: 10 英尺立方
豁免检定: 通过则无效

被此法术召来的小动物集群 (掷骰并根据下表来决定动物的类别, 或由 DM 来指定对应的动物) 会凶猛地攻击施法者选择区域内的所有生物。不进行其他行动而是积极防御的生物每轮只受到 1 点伤害。那些采取其他行动 (包括离开集群) 的生物每轮会受到 1d4+1/每 3 个施法者等级点伤害。请注意, 在集群内施法是不可能的。

| 掷 D100 | 集群类别 |
|--------|------|
| 1-40 | 老鼠 |
| 41-70 | 蝙蝠 |

| | |
|--------|-------|
| 71-80 | 蜘蛛 |
| 81-90 | 蜈蚣/甲虫 |
| 91-100 | 飞行昆虫 |

普通的武器无法有效地对付集群，但火焰和区域效果可以通过造成伤害来使它们散开。当这些攻击对集群造成 2 点/每施法者等级的伤害时，它们会散开。*防护邪恶 (Protection From Evil)* 法术可以将集群隔绝在外，而特定的区域法术——例如 *造风术* 和 *臭云术 (Stinking Cloud)*，如果这些法术对召唤出的集群有效的话（比如，只有飞虫会被造风术影响）——会立即使它们散开。施法者必须在保持静止和不受干扰的情况下才能控制集群；如果他的专注失败或施法被打断，那么集群会在两轮内散开。只要保持专注集群就会一直存在。
该法术的材料成分是一块正方形的红布。

塔莎狂笑术 (Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter)

（附魔/魅惑）

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：30 英尺半径内的 1 个或者更多生物

豁免检定：通过则无效

此法术的受术者会认为一切都非常滑稽。法术效果并非是立竿见影的，该生物在被施法的第一轮只会感觉到轻微的刺痛。在一轮后，受术者会紧接着开始微笑，然后是傻笑，轻笑，窃笑，偷笑，大笑，最后彻底堕入疯癫失控的狂笑深渊当中。尽管这种魔法欢笑只持续一轮，但被影响的生物仍需花费随后的一轮来恢复知觉，并且在法术的持续时间内失去 2 点力量（或者在攻击和伤害检定上受到 -2 的惩罚）。

对此法术的豁免检定会因生物的智力而改变。智力为 4 或更低（智力不全）的生物完全不受影响。智力为 5 至 7（低）的生物在检定时有 -6 惩罚。智力为 8 至 12（中等至偏高）的生物在检定时有 -4 惩罚。智力为 13 至 14（高）的生物在检定时有 -2 惩罚。智力 15 或更高（超常）的生物在检定时没有惩罚。

施法者每三级可以影响一个生物——例如，3 级时影响一个，6 级时影响 2 个，9 级时影响 3 个，以此类推。每个被影响的目标互相间不得超过 30 英尺。

该法术的材料成分是一根细小的羽毛和一个小的果馅饼。果馅饼要用来投向目标，同时另一只手挥动羽毛。

蛛网术 (Web)

（塑能）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 回合/每等级

施法时间：2

影响区域：8,000 立方英尺

豁免检定：通过则无效或 1/2

*蛛网术*会创造一个坚韧而有弹性的多层丝状物，它与蛛网相似，但是更大更牢固。这些粘丝必须固定在两个或多个完全相对的固定点上——地板和天花板，相对的墙壁之间，等等——否则就会因不能完全张开而消失。

*蛛网术*最多能够覆盖八个 10 英尺×10 英尺×10 英尺的立方体且网最少有 10 英尺厚，因此制造出来的丝状物可能会有 40 英尺高，20 英尺宽以及 10 英尺深。被网捕捉到或仅仅是触碰到网线的生物都会被困在这粘稠细丝之中。

位于 *蛛网术*区域内的任何生物都必须在承受 -2 惩罚的同时进行对抗法术的豁免检定。成功通过则可能会发生两件事：如果有足够的空间让生物脱困，那么便假定他得以逃脱；如果没有逃脱的空间，那么网对他而言只有一半的力量。力量值为低于 13 的生物（如果强度减半，所需的力量值变为 7）会一直被困在里面直到被其他人救出或法术失效为止。远程攻击通常无法对被网困在网中的生物起作用。力量值为 13 至 17 的生物每轮可以在丝网中强行前进 1 英尺。力量值为 18 或更高的生物每轮可以前进两英尺。如果丝网的强度视为减半，那么前进的距离翻倍。（在这种情况下，巨大的质量相当于巨大的力量，因此拥有巨大质量的生物能够无视这些网）在网中的巨大而强壮的生物每轮可以前进 10 英尺。

此外，蛛网术的丝线是可燃的。一把魔法火焰剑可以像用手掌拨开蛛网一样轻易地砍掉它们。任何的火焰——火把、燃油、火焰剑等——都可以点燃蛛网并使它们在一轮内烧光。所有在燃烧的蛛网中的生物都会受到 2d4 点火焰伤害，但是那些已经脱困的生物不受影响。该法术的材料成分是一点点蜘蛛网。

随风耳语 (Whispering Wind)

(转化, 幻象)

射程: 1 英里/每等级

成分: 言语, 姿势

持续时间: 特殊

施法时间: 2

影响区域: 2 英尺半径

豁免检定: 无

法师可以凭借此法术来给某人传递信息或者按他的意愿制造某些声音。此法术制造的轻语之风可以跨越每施法者等级一英里的土地，到达施法者所熟知的法术射程内的某个地点。在到达特定地点之前，轻语之风都会像真正的微风一般柔和而隐秘。在那之后，它就会传递那静如私语般的消息或者别的声音。需要注意的，是无论有谁在场，信息都会被当场传递出去。然后微风又会归于风中，消散无形。法师可以用这个法术来传递最多 25 个单词，或者长达一轮的声音，又或者仅仅是制造一阵似乎会稍微扰乱空气并会发出沙沙声的风。法师同样也可以指定轻风以每小时 1 英里的低速还是每回合 1 英里的高速移动。当法术到达目的地，它会停留并盘旋，直到信息被传递完毕。就像魔嘴 (Magic Mouth) 一般，这个法术也不能用于传递任何法术。

法师之锁 (Wizard Lock)

(转化)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势

持续时间: 永久

施法时间: 2

影响区域: 30 平方英尺/每等级

豁免检定: 无

对大门，箱子或入口的施展法师之锁法术会使其被魔法性地封闭。施法者可以在不影响法术的情况下自由地通过他自己的法师之锁；否则只能通过暴力来闯入被法师之锁封闭的门或物品，成功的驱散魔法 (Dispel Magic) 或敲击术 (Knock) 可以驱散法师之锁，等级比施法者高 4 级或以上的法师也可以打开它。需要注意的是，后两种方法并没有移除法师之锁，只是使它暂时在一回合内无效。来自其他位面的生物不能如同冲破其他入口 (详见封门术 [Hold Portal]) 般冲过法师之锁。

3 级

闪现术 (Blink)

(转化)

射程: 0

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1

影响区域: 施法者

豁免检定: 无

施法者可以通常此法术来使其物质形态从一个地方以随机的时间和方向，“闪现”到另一个地方去。这意味着对该施法者的近战攻击将自动失效 (若攻击者的先攻值低于施法者闪现后的先攻值)。在闪现术生效后的每一轮里，施法者掷 2d8 来决定闪现的时间，该结果即为施法者在此轮内的先攻值。施法者消失并即刻重现于距离他原位置 10 英尺的地方 (移动方向由投掷 1d8 决定: 1 为右前方, 2 为正右方, 3 为右后方, 4 为后方, 5 为左后方, 6 为正左方, 7 为左前方, 8 为正前方)。施法者不能闪现进固体里，若法术生效后其移动方向会进入固体，则重掷 1d8 再次决定。质量与大小约等同于施法者的可移动物体将会在他闪现进入的时候被挤出去。如果闪现的所有方向除了实体别无他物，施法者将会被困在以太位面。

在每轮闪现的时候，施法者只能被先攻比他高，或是能同时攻击闪现前后两个位置的敌人 (例如喷吐武器，火球术 [Fireball]，或是其他类似的大范围攻击) 攻击。可以进行多次攻击或处于加速术 (Haste)

或类似效果影响下的敌人，其行动通常快到足以对闪现中的施法者进行至少一次的攻击。如果施法者将攻击（如果有的话）延迟到闪现之后，将 2d8 的闪现延迟时间加在他正常的 1d10 先攻上计算总和（因此他可能是本轮中最后一个进行攻击）。施法者也可以尝试在闪现前攻击（他必须在投掷先攻（1d10）与闪现时间（2d8）前声明他的意图），当这么做时，施法者应将两个检定结果对比，期望他的先攻值低于闪现时间数值（如果他决定闪现后攻击，则 2 个数值不叠加）。这样的话，他按照自己的先攻值攻击，再按照闪现时间值闪现。但如果他的闪现时间值低于先攻值，该施法者将先闪现，然后开始攻击他面对的方向（该攻击必须进行，即便他面对的是一个无法影响到任何人的错误方向）。

锐耳术 (Clairaudience) (预言)

射程：无限

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：3

影响区域：60 英尺半径

豁免检定：无

锐耳术可以帮助施法者专注于某个地方并在脑海中听见以该点为中心的所有声音。施展锐耳术时可以忽视与目标之间的射程，但施法者必须知晓其场所。此地点可以是施法者熟悉或者是显而易见的（例如一扇门后，一个角落附近，一片小树林，等等）。锐耳术只能令施法者听见那些他通常状态下能够感知到的声音。铅板或防护魔法会阻止该法术的效果，法师能隐约察觉到法术被阻拦。该法术会创造一个不可见的传感器，类似于“水晶球 (Crystal Ball)”的效果，该效果可以被驱散。锐耳术只能在施法者当前所在的位面起效。该法术的材料成分是一只价值至少 100gp 的号角。

鹰眼术 (Clairvoyance) (预言)

射程：无限

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：3

影响区域：60 英尺半径

豁免检定：无

类似于锐耳术 (Clairaudience)，鹰眼术使得施法者能够在他的脑海中看见被选定的法术范围内视线所能及的一切事物。施展法术时候可以忽视射程，但是目标场所必须是施法者熟悉或显而易见的。此外，该场所的光照条件也是一个影响法术的因素，因为施法者无法通过此法术来使用热感视觉或其他魔法效果。如果该场所在魔法黑暗的影响下，那么施法者只能看见一片黑暗；若只是自然的黑暗，那么施法者只能看到以此法术中心点为圆心的 10 英尺半径内的事物。否则，可见范围会在通常光线提高到正常范围。铅板或防护魔法会阻碍鹰眼术，法师能隐约察觉到法术被阻拦。法术会创造一个不可见的传感器，类似于“水晶球 (Crystal Ball)”的效果，该效果可以被驱散。鹰眼术只能在施法者当前所在的位面起效。该法术的材料成分是一小撮松果体研磨成的粉。

仿冒阵营 (Delude) (转化)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：成功则无效

通过仿冒阵营法术，法师对在他施法瞬间身处于自己 30 英尺半径内一个生物阵营进行仿冒。目标生物智力必须高于动物；法术成功后不会改变其原本的阵营。目标生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则法术无效。若施法成功，任何针对施法者的知晓阵营 (know alignment) 法术只会发现仿冒的阵营。注意，如果该灵气有足够的强度，那么侦测善良 (Detect Good) 或者侦测邪恶 (Detect Evil) 也能发现仿冒后的灵气。灵气被仿冒的生物会散发魔力，但法师只对被模仿了阵营的生物散发魔力。

若一个隐藏阵营法术与一个易容术或变身术合用，连法师这个职业也会被完全隐藏——如果他聪明到会采取这种伪装。

驱散魔法 (Dispel Magic)
(防护)

射程：120 码
成分：言语，姿势
持续时间：立即
施法时间：3
影响区域：30 英尺立方
豁免检定：无

施法者在施展该法术时可以尝试将其接触到的法术的中和或无效化，具体如下：

首先，它会移除生物或物品的法术和类法术效果（包括魔法物品的效果与天生能力）。其次，它在施展的瞬间会扰乱效果区域内的法术及类法术效果。最后，此法术可以摧毁魔法药剂（在进行驱散检定时，药剂的等级视作 12 级）。

施法者必须通过驱散检定以确定每个效果区域内的法术或类法术效果与药剂是否被驱散。施法者总是能成功驱散他自己的法术；此外，成功驱散与否依赖于施法者与魔法效果的等级差。基础成功率为 50%（1d20 中掷出 11 或更大的数字视为成功）。如果施法者等级高于对方，那么就需要在掷驱散魔法的 1d20 的结果上减去这个等级差（使驱散魔法的成功率更高）。反之，如果施法者等级低于对方，则需要在 1d20 的结果上加上这个等级差（使驱散魔法的成功率降低）。因此，如果施法者的施法等级比对方高出 10 级，那么只有在掷出 1 时才会驱散检定中失败。

驱散魔法无法影响被特殊附魔过的物品，例如卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法奇物、武器、盾牌或护甲，除非是直接施展在上面的法术。该法术会压制物品 1d4 轮，被生物穿戴或携带的物品使用生物的豁免检定来对抗这一效果，否则将被自动压制。一个被开启的异次元接口（例如次元袋）会自动被暂时压制。注意，物品的物理性质是不会被改变的：一把失去魔法效果的魔法剑仍旧是一把剑。神器和神圣物品不会被这个法术影响，不过 DM 可以选择压制他们的某些类法术能力。

还需要注意的是，驱散魔法对被魅惑或者被类似效果蒙蔽的生物有奇效。有些法术或者效果不会被驱散，该类法术会列入法术详述中。

| 驱散魔法的影响摘要 | | |
|-----------------------------------|--------------|---------|
| 影响来源 | 抵抗 | 驱散效果 |
| 施法者 | 无 | 自行驱散 |
| 其他施法者/天生能力 | 其他施法者的等级/生命骰 | 法术被无效化 |
| 魔杖 | 6 级 | * |
| 法杖 | 8 级 | * |
| 药剂 | 12 级 | 药剂失效 |
| 其他魔法 | 12 级，特例除外 | * |
| 神器 | DM 自行决定 | DM 自行决定 |
| * 效果被驱散，如果是直接对物品施展，则该物品被压制 1d4 轮。 | | |

爆裂符文 (Explosive Runes)
(转化)

射程：接触
成分：语言，姿势 (V, S)
持续时间：特殊
施法时间：3
影响区域：10 英尺半径
豁免检定：无或 1/2

法师把爆裂符文描绘在书本、地图、卷轴，或是类似的写满文字的东西上，以防止未经许可的阅览。爆裂符文很难被发现——阅读者发现它的几率是每施法者等级 5%，而盗贼只有 5% 的成功率。不过通过法术或魔法物品使用的寻找陷阱 (Find Traps) 法术总能成功的发现这种符文。

当符文被阅读时会爆炸，阅读者无法进行豁免检定，他会受到 6d4+6 点伤害。爆炸半径内的所有生物可以进行对抗法术的豁免检定（成功则伤害减半）。施展这个法术的法师可以随意指定阅读者而不触发符文。该法师同样可以随心所欲地移除该符文。其他人只能通过成功的驱散魔法 (Dispel Magic)

或者是抹消术 (*Erase*) 来移除它。爆裂符文会在被触发前一直维持下去。描绘了符文的物品会在爆裂的瞬间被摧毁,除非该物品不会被魔法火焰所损毁(详见《地下城指南》第六章的物品豁免检定)。

假死术 (Feign Death)

(死灵)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 小时+1 回合/每等级

施法时间: 1

影响区域: 被接触的生物

豁免检定: 无

此法术可以令施法者(或者任何其他经验等级或生命骰不超过法师自身等级的生物)陷入与死亡无二的僵直状态中。处在该法术影响下的人或生物虽然仍旧可以听、嗅并知道发生了什么,却不具备任何形式上的触觉和视觉。因此他无法感知到任何施加在其身上的虐待和伤害,也不会做出任何反应;受术者所受到的伤害只有正常时的一半。此外,麻痹、毒素和能量吸取都无法影响处于该法术效果下的生物。被注射或是以其他方式进入受术者身体的毒素将会在法术效果结束的时候生效,但是该生物可以如常进行豁免检定。

注意,只有自愿的生物才会被假死术影响。该法术可以被其施法者随时终止,如同一次成功的驱散。但被施术者需要一整轮来恢复身体的机能。

火球术 (Fireball)

(塑能)

射程: 10 码+10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 立即

施法时间: 3

影响区域: 20 英尺半径

豁免检定: 1/2

火球就是一团伴着低鸣炸裂开的易爆火焰,其造成的伤害与施法者的等级成正比——每施法者经验等级造成 1d6 点伤害(最大伤害为 10d6)。火球的爆炸几乎不产生压力,并通常都符合其作用地区的形状。火球所覆盖的空间即为其球体本身占据的空间(大约 33,000 立方英尺——33 个 10 英尺×10 英尺×10 英尺的立方体)。火球不仅会对生物造成伤害,还会点燃爆炸范围内全部的可燃物,并能同时融化如金、铜、银等熔点较低的金属。暴露在爆炸范围中的物品需要进行对抗魔法火焰的豁免检定以决定是否受法术影响,某个生物所持有的全部物品只需要掷一次成功的豁免检定即可避免被火球影响。

法师用手指指明目标点并声明火球的爆炸范围(射程和高度),一道闪光会从指尖射向起爆点并绽放出火球——除非它在途中撞上前方的实体或固体障碍物(到达前被阻碍则会提前引爆)。豁免检定失败的生物会受到火球的全额伤害。成功通过豁免检定的生物将设法做出诸如闪避,趴下,翻滚的行动,每个生物只受到一半伤害(DM 投掷伤害骰,每个被影响的生物按照该回合先攻顺序,根据豁免检定失败与否,承受全额或一半伤害)。

该法术的材料成分是一小团蝙蝠粪与硫磺。

火焰箭 (Flame Arrow)

(咒法/召唤)

射程: 30 码+10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮

施法时间: 3

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

该法术有两个效果。首先,施法者可以在一轮内使普通的箭矢或弩矢变成冒着魔法火焰的弹药。受术的弹药必须在法术完成之时已被拔出并搭于弓上(或被竖起)。若受术弹药在一轮内未被射出,便会在法术作用下烧毁。施法者每提升五个等级,他能影响的箭矢或弩矢就增多 10 支。这些箭在造成普通伤害的同时,对其命中的目标额外造成 1 点火焰伤害。它们也可能引起燃烧伤害。这种效果通常应用于大型战争。

第二种效果可以让施法者对射程内的敌人射出强劲火焰箭。每支箭矢造成 1d6 的穿刺伤害,加上

4d6 的火焰伤害。若目标生物在对抗法术的豁免中成功则火焰伤害减半。施法者每增加五个经验等级即可多射一支火焰箭（10 级时 2 支，15 级时 3 支，如此类推）。箭矢的目标必须位于法师正前方且彼此之间距离不超过 20 码。

该法术的材料成分是一滴油和一小块燧石。

飞行术 (Fly)

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级+1d6 回合

施法时间：3

影响区域：接触

豁免检定：无

该法术赋予法师魔法飞行之力。受术者能够以 18 的移动力作垂直及水平移动（上升时减半，俯冲下降时双倍）。该生物的机动性为 B。使用飞行术移动就如行走一般而无需花费更多的注意力，故此，盘旋或慢速移动（3 的速度移动）时可以施展大部分法术。向你的 DM 咨询飞行时可能存在的战斗惩罚（详见 *DMG* 第九章的“空中战斗”）。施法者不知道法术的确切持续时间——其额外的时间变量由 DM 暗骰。

该法术的材料成分是一根鸟的翅羽。

造风术 (Gust of Wind)

（转化）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮

施法时间：3

影响区域：10 英尺×10 码/每等级

豁免检定：无

当该法术被施展时，法师的周围将刮起一阵强风，并吹向他所面朝的方向，风力（30 英里/小时）足以吹熄蜡烛，火把，或类似的无保护的火焰；还能令有遮挡的火焰——例如灯——疯狂摇摆，每个施法者经验等级有 5% 的可能性来吹熄它。这阵风还能将大团的火焰顺风向外吹飞出 1d6 英尺，迫使小型飞行生物后退 1d6×10 码，令体型如同人类且试图迎风而行的生物无法动弹，还能使体型大于人类的飞行生物在一轮内减速 50%。该法术吹走轻量的物品，吹散大部分气体，推离任何气态或没有被固定的浮空物。这股气流的宽度恒定为 10 英尺，长度为每个施法者经验等级 10 码（例如，一个八级施法者能够造成 80 码远的阵风）。

该法术的材料成分是一颗豆子。

加速术 (Haste)

（转化）

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：40 英尺立方，1 生物/每等级

豁免检定：无

当此法术被施展时，每个受到影响的生物移动力及攻击速度加倍，其先攻值得到-2 的奖励。因此，一个移动力为 6 和每轮攻击 1 次的生物将变为移动力 12 和每轮攻击 2 次。施法速度和法术效果不会被加速。可以被影响的生物数量等于施法者的经验等级；离法术中心点最近的生物将会先获得法术的效果，法术只能在其指定范围内生效。该法术会将抵消缓慢术 (*Slow*) 的效果。此外，由于新陈代谢过程加快，加速术会导致受术者的肉体年龄增加一年。加速术与其他类似效果的法术不会叠加。

该法术的材料成分是一片甘草根。

人类定身术 (Hold Person)

（附魔/魅惑）

射程：120 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：1 至 4 人，20 英尺立方

豁免检定：通过则无效

该法术令 1d4 个人类，亚人或类人生物被麻痹 5 轮或更久。

人类定身术会影响所有两足行走的人类，亚人或类人生物（人类体型或更小），包括棕仙，树精，矮人，精灵，侏儒，地精，半精灵，半身人，半兽人，大地精，人类，狗头人，蜥蜴人，尼克精，兽人，皮克精，仙灵，穴居人及其他生物。

该法术的中心点由施法者指定，并选择影响区域内受到这个法术影响的生物。如果该法术在 3 至 4 人身上施展，则每个受术者的豁免检定使用正常数值。若受术者只有两人，则每个受术者的豁免检定获得-1 的惩罚。如受术者只有一人，则其豁免检定获得-3 的惩罚。该豁免检定基于灵知属性。成功通过豁免检定的生物不会被定身，亡灵也无法受到该法术影响。

被定身的生物不能移动或说话，但是他们仍知晓周围发生了什么，能够使用不需要动作和语言的能力。被定身也无法阻止受术者因伤口、疾病或中毒而导致的身体状况恶化。施法者随时都可以用一个单词来终止该法术，否则其将在 5 级时持续 10 轮，6 级时持续 12 轮，7 级时持续 14 轮，如此类推。

施法者需要使用一小片竖直的铁块作为该法术的材料成分。

亡灵定身术 (Hold Undead)

（死灵）

射程：60 英尺

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1d4 轮+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：1d3 个亡灵

豁免检定：通过则无效

该法术可以令 1d3 个生命骰总和不超过施法者等级的亡灵无法动弹，且最多只有 3 个亡灵能够被影响。施法者需指定最大射程内的一个点作为法术中心，离此点最近的三个亡灵会被法术影响，法术的目标必须处于影响区域与施法者视野内。无心智的亡灵（骷髅、僵尸或食尸鬼）会自动被定身。其他亡灵可以通过豁免检定来抵抗影响。如果法术成功生效，亡灵将会在持续时间内无法动弹。

该法术的材料成分是一撮硫磺和大蒜粉。

迷幻手稿 (Illusionary Script)

（幻术/幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 天/每等级

施法时间：特殊

影响区域：阅读文稿者

豁免检定：特殊

该法术可以让法师在纸页（或羊皮纸）等介质上绘出指令或其他讯息。迷幻手稿看起来像是以外语或魔法文字书写而成，唯有施法者指定的阅读者可以知晓真正的内容，幻术师可以辨识出其本质为迷幻图文。

未获许可但试图浏览手稿者，需进行对抗法术的豁免检定。通过则该生物只会受到轻微的迷惑。失败则导致他被施法者施展迷幻手稿时所植入的暗示影响。完成这个暗示所需时间不能多于三回合，该暗示可以是合上书离开或忘记这本书的存在。成功的驱散魔法 (Dispel Magic) 能破除迷幻手稿，反之则会将手稿中的内容尽数抹去。隐藏的文字可以通过同时使用真知术 (True Seeing) 与阅读魔法 (Read Magic)（或者通晓语言 (Comprehend Languages)）来进行阅读。

该法术的材料成分是炼金术士特制的铅基墨水，每份成本不低于 300gp。

热感视觉 (Infravision)

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 小时+1 小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：接触

豁免检定：无

通过此法术，法师可以使受术者在无光的自然黑暗环境下能够看清 60 英尺范围内的事物。注意，强光源（火、灯、火把等）可能令此种视觉失效，因此热感视觉无法在这些光源附近使用。使用热感视觉无法发觉隐形生物。

该法术的材料成分是一撮萝卜干或一块玛瑙。

隐形术，10 英尺半径（Invisibility, 10' Radius）

（幻术/幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：3

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

通过该法术，法师可以使受术者及周围 10 英尺半径的所有生物拥有隐形效果。包括他们携带的装备和光源，但散射出的光线仍旧可见。法术中心随着受术者一同移动。受到法术影响的生物彼此之间是不可见的。凡是离开法术范围的生物都会失去隐形效果，但施法结束后进入法术范围里的生物将无法获得隐形。受法术影响的生物（除了受术者）只要开始攻击，自身的隐形效果便会消散。若受术者展开攻击，则整个法术完全失效。

该法术的材料成分与**隐形术（Invisibility）**相同。

缩物术（Item）

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 小时/每等级

施法时间：3

影响区域：2 立方英尺/每等级

豁免检定：特殊

缩物术可以将一件非魔法物品（不得超过大小限制）缩小至原大小的 1/12。施法者可以使被缩物品缩小成一小块布那样。被他人穿戴或持有的物品可以进行对抗法术的豁免检定。将被缩物扔到任何固体表面上则可以使之恢复原形，施法者也可以用一个单词的命令来达到这个效果。即使是火焰与其燃料也能被**缩物术**缩小。

李欧蒙的小屋（Leomund's Tiny Hut）

（转化）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 小时+1 小时/每等级

施法时间：3

影响区域：15 英尺直径的球体

豁免检定：无

施法者在施展此法术后能够创造出一个不透明的力场球体。它无法移动，颜色由施法者随意决定。球体的上半部分会出现在地面上，而下半部分则穿过地面。小屋内部可以容纳施法者与七个人类体型的生物。此外，除了施法者之外的其他人可以随意进出小屋，但施法者若离开将使得法术消散。

若外部环境气温在 0 至 100 华氏度之间，小屋内的温度会恒定为 70 华氏度。不过当外界温度变化超过这个范围，屋内气温也会跟着一度一度地改变。除此之外，小屋还可以抵御元素（如雨、尘土、沙暴之类），不过飓风或以上风力的强风会摧毁它。

小屋的内部是个半球体，施法者可以通过短语来命令它调节照明。值得注意的是，虽说该球体对外界来说不透明，但是对于其内部来说却并非如此。弹药、武器和大部分的法术效果都可以穿过它且不会对它造成影响，即使对外界来说这些仍是不可见的。此法术可以被**驱散魔法（Dispel Magic）**影响。该法术的材料成分是一颗水晶小珠子。当法术被驱散或消散时，这颗小珠子将化为齏粉。

闪电束（Lightning Bolt）

（塑能）

射程：40 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：立即

施法时间：3

影响区域：特殊

豁免检定：1/2

施法者可用该法术发出一道强大的电能，对其影响区域内所有生物都造成每施法者等级 1d6 伤害（最多 10d6）。成功通过对抗法术的豁免检定可以将伤害降低至一半（向下取整）。这道闪电的起点的射程与高度皆由施法者决定，并与施法者在同一直线上（例如，一条 40 英尺的闪电束从距施法者 180 英尺处开始轰击，其最远端可以到达 220 英尺（180+40））。这道闪电可能会点燃可燃物，打破木门，击碎不超过半英尺厚度的石块，甚至是融化低熔点的金属（铅、金、铜、银、青铜）。被闪电束正中靶心的物品必须通过豁免检定（见火球术 *[Fireball]*），如果闪电束摧毁了挡在其路径上的障碍物（即豁免检定失败），它将继续前进。这道闪电能够直接击碎木材与石料——每施法者等级一英寸厚的木头（至多一英尺）或半英寸厚的石材（最多半英尺）。

闪电束的影响区域由施法者控制：10 英尺宽 40 英尺长的叉状闪电或 5 英尺宽 80 英尺长的带状闪电。若其在到达最远端前击中了一个坚硬的障碍（例如一道石墙），闪电束将会往施法者的方向回弹，直至达到它本该有的最大射程为止。

举个例子：如果一道 80 英尺长的闪电束在距离施法者 40 英尺的地方开始轰击，然后撞上了距离施法者 50 英尺的石墙。由于这道闪电只行进了 10 英尺，因此它将向着施法者的方向反弹 70 英尺（施法者离墙只有 50 英尺，因此他会被自己的法术击中！）。

DM 可以给闪电束附加反射特性。具有这种特性的闪电束击中固体表面时会以等同于入射角角度的反射角再次射出（如同光线打在镜子上）。如果某生物被闪电束多次轰中，则每次都必须进行豁免检定以决定所受伤害：只要失败一次就必须承受全额伤害，而全部成功则伤害减半。

该法术的材料成分是一小块动物毛皮，及一块琥珀，水晶，或是玻璃棒。

马友夫微流星 (Melf's Minute Meteors)

（塑能，转化）

射程：70 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：3

影响区域：1 个目标/流星

豁免检定：无

此法术令法师能够施展出小型火球（每经验等级 1 个），每个在碰撞后都会在 1 英尺直径的球形范围内爆炸，对受到冲击的生物造成 1d4 点伤害。它同样可以点燃易燃材料（即使是坚硬的厚木板）。这些流星被视作法师所投掷的远程武器，并且在攻击骰上有 +2 奖励，无射程惩罚。流星会被视作是手榴弹类的远程武器，对 3 英尺内的生物造成 1 点伤害。

这个法术可以用如下的两种方式施展：

A) 法师每轮射出 5 颗流星（详见第九章：战斗的“多次攻击与先攻”）。需要注意的是，这个行动至少会持续到下一轮。

B) 法师每轮只射出一颗流星。除了射出流星以外，法师在此轮内还可以进行其他的行动，包括施法、近战攻击，或者使用物品。维持这个法术需要的专注会迫使法师放弃余下的微流星来保持专注。此外，如果法师未能维持住他剩下的流星数量，他将不得不失去这个法术剩余的部分。

当施法者射出了相当于他的经验等级的数颗流星，或者他放弃维持这个法术，又或者他被施展了一个成功的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术时，这个法术便结束。

该法术的材料成分是添加了松焦油的硝石和硫磺制成的珠子。施法者还必须拥有一根黄金制成的中空的小管子。它的工艺和上面的魔法雕刻是如此的精美，故制造这根管子的花费不能少于 1,000gp，这根管子可以被重复使用。

一级怪物召唤术 (Monster Summoning I)

（咒法/召唤）

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮+1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：30 码半径

豁免检定：无

在施展了这个法术的那一轮中，法师将奇迹般的召唤出 2d4 只 1 级怪物（由 DM 从他的 1 级遭遇表格中选择）。被召唤来的怪物会出现在法术的影响区域内他所指定的任何地方。这些怪物会尽其所能地去攻击施法者的敌人，直至施法者命令它们停止，法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响，如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人，而法师又可以与怪物沟通，并且它们具有相应的能力，那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。

尽管很罕见，但是确实曾经有冒险者忽然原地消失，被强大的施法者以这个法术召唤走的事情。被召唤者会清楚地记得自己被召唤的经过。

该法术的材料成分是一个小袋子和一根细蜡烛（不一定要点燃）。

回避侦测 (Nondetection)

（防护）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：3

影响区域：1 个生物或物品

豁免检定：无

通过施展此法术，法师使接触到的生物或物体不会被预言法术——如 *锐耳术 (Clairaudience)*，*鹰眼术 (Clairvoyance)*，*定位物品 (Locate Object)*，*超感 (ESP)* 及侦测法术所侦测到。它同样也可以防止被诸如 *水晶球 (Crystal Ball)* 或 *超感徽章 (ESP Medallions)* 之类的魔法定位物品。它不会影响 *知晓阵营 (Know Alignment)* 以及高灵知或者高层次存在的侦测隐形生物的能力。如果试图对受术的生物或物体进行预言，*回避侦测* 的施法者必须进行对抗法术的豁免检定，成功则预言失败。

该法术的材料成分是少许价值 300gp 的钻石粉尘。

魅影驹 (Phantom Steed)

（咒法，幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

当这个法术被施展时，法师将创造一匹仿真的、像马一样的生物。这匹骏马只能被创造它的法师本人所乘骑，但法师也可以为任何人特地创造只能被他乘骑的魅影驹。一匹魅影驹有着乳白色的双眼，黑色的头颅和身躯，灰色的鬃毛和尾巴，它那虚幻的蹄子在缭绕的烟雾中若隐若现，使它能够无声无息地肆意驰骋。它不参与战斗，但所有的普通动物都会避开它，只有那些怪物会对它发起攻击。这匹坐骑的防御等级为 2，并且拥有 7+每施法者等级 1 点的生命值。如果它生命值归零，便会自动消失。魅影驹以 4/每施法者等级的速度移动，最高移动力可以达到 48。它看上去配备有类似于鞍座、马嚼子和缰绳之类的东西。它可以承受它的骑手外加 10 磅/每施法者等级的重量。

根据创造它的法师的等级，魅影驹可以获得某些能力：

8 级：能够毫无困难地穿过沙地、泥泞甚至沼泽的能力。

10 级：能够视作坚实、干燥的地面一样穿过水面的能力。

12 级：能够如同坚地一般跨越空气的能力，因此即使没有桥梁的帮助也能跨越峡谷或者其他类似的地区。然而，需要注意的是，魅影驹不能随意地离地飞行，一次移动必须要位于海拔相同的两点之间。

14 级：得到与飞马相同的能力；经由命令，它每轮可以以 48 的移动力飞行。

需要注意，较高等级的魅影驹的能力包含了那些低等级的能力；因此，一匹 12 级的魅影驹有着 8 级、10 级以及 12 级的能力。

防护邪恶，10 英尺半径 (Protection From Evil, 10' Radius)

（防护）

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：被接触到生物周围的 10 英尺半径

豁免检定：无

此法术创造的防护之球除了包含的区域更大，持续时间也更长之外，在所有的方面都与**防护邪恶**

(*Protection From Evil*) 提供的保护相同。这种效果以被接触的生物为中心，并且随之移动。任何位于法术范围内的被保护生物对被附魔或被召唤的怪物攻击都会打破保护。如果法术的受术者太大了以至于效果区域不能完全容纳它，那么这个法术将会变成只对这个生物生效的**防护邪恶**。

要完成这个法术，施法者必须用银粉画出一个直径 20 英尺的圈。该法术的逆向版本的材料成分为铁粉。

防护箭矢 (Protection From Normal Missiles)

(防护)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：3

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

通过这个法术，法师能够使受术者面对投掷武器以及远程武器——如弓箭、飞斧、弩箭、标枪、小石块和矛而毫发无伤。此外，它使大型投射物或魔法远程武器所造成的每个伤害骰的伤害减少 1 点（但伤害不会少于 1 点），例如弩炮的弩矢、投石机的石块、被投掷的巨石，以及魔法箭、弩矢、标枪等等。然而需要注意的是，该法术不会对魔法攻击产生任何效果，例如**火球术** (*Fireball*)、**闪电束** (*Lightning Bolt*) 或者**魔法飞弹** (*Magic Missile*)。

该法术的材料成分是一块乌龟的肉体或者龟壳。

秘密文页 (Secret Page)

(转化)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：直到消失

施法时间：1 回合

影响区域：最多至两英尺见方的 1 页文书

豁免检定：无

在施展时，**秘密文页**法术将改变页面上的真实内容，从而使它们看起来像是完全不同的东西。因此，一张地图可以被变为关于抛光乌木棍的论文。法术的文本可以被变为一张账簿的纸页甚至是另一个法术。在秘密文页上可以施展**扰乱语言** (*Confuse languages*) 以及**爆裂符文** (*Explosive Runes*)，而即使是**通晓语言** (*Comprehend Languages*) 法术也不能解读秘密文页上的内容。施法者可以念出一个指定的单词来展现原本的内容，浏览真正的文页，然后将它重新变回秘密文页。施法者还可以通过重复这个单词两次来移除这个法术。如果有人注意到这张文页受到了法术影响，上面有模糊的魔法掩盖了原本内容，可以尝试对它进行**驱散魔法** (*Dispel Magic*)，但如果驱散失败，文页将会被摧毁。除非与**通晓语言** (*Comprehend Languages*) 结合使用，否则即使是**真知术** (*True Seeing*) 也不能揭示其真实的内容。**抹消术** (*Erase*) 可以抹除上面的文字。

该法术的材料成分是鲑鱼鳞片的粉末，以及鬼火或幻形怪 (Boggart) 的精华。

蛇纹法印 (Sepia Snake Sigil)

(咒法/召唤)

射程：5 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：3

影响区域：1 个印记

豁免检定：无

当这个法术被施展时，一个小型的书面符号出现在任意书面文字的内容中。当它被阅读时，会突然弹出一条墨蛇攻击最近的活物（但不会攻击施法者本人）。此次攻击是由一只生命骰相当于施法者等级的怪物发出的。如果这次攻击成功，那么受害者将会被一块闪光的琥珀困住，直到施法者发出命令，或者一次成功的**驱散魔法** (*Dispel Magic*) 法术，又或者经过 1d4+每施法者等级 1 天。在此之前，他都会被冻结在琥珀里动弹不得，别人无法触碰到他，或者移动那闪光且包裹着他的琥珀力场，又或用别的方式影响他。在这种情况下，受害者不会衰老、饥饿、睡眠或重新获得法术。他无法得知周围

的情况。如果墨蛇失手了，它将会在一道棕色的闪光中消失——伴随着一声巨响和一团直径 10 英尺的褐色烟雾，持续一轮。

这个法术不会被普通的观察手段所察觉，并且 *侦测魔法* (*Detect Magic*) 也只会显示整张书页是有魔法的。*驱散魔法* 可以驱散它；*抹消术* (*Erase*) 会消除一整页的内容。这个法术可以结合其他隐藏或者修改文页内容的法术使用。

该法术的材料成分是价值 100gp 的琥珀粉末、一片不限种类的蛇鳞，以及一撮蘑菇孢子。

缓慢术 (Slow)

(转化)

射程：90 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：40 英尺立方内的 1 个生物/每等级

豁免检定：通过则无效

一个缓慢术会使受影响的生物以平常一半的速度攻击和移动。它能与 *加速术* (*Haste*) 或类似的效果相抵消，但除此之外便不会再令生物受到魔法的加速或缓慢效果。被缓慢的生物在防御等级上有+4 的惩罚，在攻击检定上有-4 的惩罚，此外还会失去所有的敏捷近战奖励。这个法术将会影响相当于施法者的等级数的生物，只要他们都处于法师选定的效果区域内（也就是施法者选定的 40 英尺立方）。生物会按照内向外地顺序受到法术的影响，他们在对抗该法术的豁免检定时会承受-4 的惩罚。

该法术的材料成分是一滴蜜糖。

幽光之力 (Spectral Force)

(幻术/幻象)

射程：60 码+1 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：3

影响区域：40 英尺立方+10 英尺立方/每等级

豁免检定：特殊

幽光之力法术能够创建一个包含声音、气味和热感的幻象。除此之外，此法术与 *进阶虚幻之力* (*Improved Phantasmal Force*) 法术相同。法术会在停止专注后的 3 轮结束。

暗示术 (Suggestion)

(附魔/魅惑)

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 小时+1 小时/每等级

施法时间：3

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

当这个法术被法师施展时，他使用几个单词——或许是一、两句话——来影响受术者的行为，暗示他去进行施法者所期望的行动。当然，受影响的生物必须要能够理解法师的暗示——这必须要用一种受术者可以理解的语言来念出来。

暗示必须以能够让行为听上去合理的方式说出来；要求生物自残，让他迎面撞上一根长矛，牺牲自己，或者做一些明显对自己不利的行动会使法术自动无效化。然而，暗示一个装满了强酸的池子里其实是一汪清泉，赶快在里面浸泡一下有益于身心健康就又是另外一回事了。说服一条红龙停止攻击你的团队，转而和你们共同抢劫别处的一份巨额财宝，也是对于此法术的一种合理利用。

在诸如上面的说服红龙的情况下，暗示的过程可以持续很久。另外，还可以根据某些条件指定一个特定的行动；如果在法术失效之前没有满足条件，那么这个行动也不会被执行。如果受术者成功地通过了对抗法术的豁免检定，那么法术将无效。值得一提的是，在 DM 的裁量下，一个非常合理的暗示可以给予豁免检定一定的惩罚（例如-1、-2，等等）。亡灵不受暗示术的影响。

该法术的材料成分是一条蛇的舌头，以及一小块蜂巢或一滴橄榄油。

巧言术 (Tongues)

(转化)

可逆

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：无

这个法术使法师能够理解并说出其他语言，无论是种族语言或地区方言。但这无法让法师与动物交谈。在这个法术的作用下，所有能听清法师言语的生物都能理解法师的意图，这个距离通常是 60 英尺。

这个法术不会使目标在任何方面上偏向于施法者。

每多三个经验等级，法师就可以多说一种额外语言。此法术的逆向形式会取消效果区域内的巧言术或干扰该区域内的任何方式的语言交流。

该法术的材料成分是一个黏土制成的小型庙塔模型，它会在法术被施展时变得粉碎。

吸血鬼之触 (Vampiric Touch)

(死灵)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：一次接触

施法时间：3

影响区域：施法者

豁免检定：无

当施法者以一次成功的近战攻击检定接触了一个敌人时，施法者每拥有 2 个施法者等级，敌人便失去 1d6 点生命值，12 级的施法者最多能夺走 6d6 点生命值。该法术会在一次成功的接触攻击或 1 回合之后消失。这些生命值被添加到施法者的生命值上，如果添加后的生命值超过了总生命值，那么超出的部分将成为额外的临时生命值。对施法者造成的任何伤害都会首先扣除临时生命值，所有的临时生命值都会在一小时后消失。因这个法术丢失生命值的生物可以通过魔法或者普通的治疗手段来治疗自己。亡灵不受此法术影响。

水中呼吸 (Water Breathing)

(转化)

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级+1d4 小时

施法时间：3

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

在法术的持续时间内，水中呼吸法术的受术者可以自由地在水下呼吸。施法者可以在一次施法当中触碰一个或更多生物；法术的持续时间将会由所有受术者平均分配。此法术的逆向版本为大气呼吸 (Air Breathing)，能使水生生物能够在空气当中舒适地生存下来。

该法术的材料成分是一根短芦苇或一根稻草。

风墙术 (Wind Wall)

(转化)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：3

影响区域：10×5 英尺/每等级、2 英尺厚的墙壁

豁免检定：特殊

此法术创造一道 2 英尺厚的，垂直而无形的风之屏障，它有着巨大的能量——猛烈的狂风足以吹走任何比鹰更小的鸟类，或者从毫无防备的手中扯下纸张之类的东西（如有疑问，可以通过对抗法术的豁免检定来决定目标是否处于此法术的影响之下）。普通的昆虫无法通过这样的障碍。陷入风墙当中时，未固定住的东西和衣物都会被向上吹起。弓箭和弩矢都会向上偏转而失去准头，而掷出的石块或其他低于两磅重的远程武器会在首次攻击中受到-4 惩罚，并在随后的攻击中受到-2 惩罚。气体，大部分

的喷吐武器，以及气态生物无法通过这面墙，但它不能阻碍无实体的生物通过。
该法术的材料成分是一个小扇子和一根奇异的羽毛。

幽魂形体 (Wraithform)
(转化, 幻术)

射程: 0
成分: 姿势, 材料
持续时间: 2 轮/每等级
施法时间: 1
影响区域: 施法者
豁免检定: 无

当这个法术被施展时，法师以及他所有的装备都会变成无实体的存在。只有魔法或者特殊攻击才能击中施法者，其中包括+1 或者更高的武器，以及由只能被魔法武器伤害的生物所发起的攻击。大部分亡灵将会无视处于幽魂形体下的个体，它们会认为他是一个缚灵或幽灵，但巫妖或者特殊的亡灵可以在-4 惩罚的法术豁免检定下辨认出这个法术。

在法术的持续时间内，法师可以携带他身上的装备以及他持有的物品穿过细小的孔径或者狭窄的洞口，甚至是一条裂缝。但是请注意，如果没有施加其他的法术，施法者无法飞行。位于幽魂形体下时无法作出任何形式的攻击，除非是面对生存在以太位面的生物，在那里所有的攻击（对双方来说）都如常进行。成功的驱散魔法 (Dispel Magic) 法术会迫使法师从幽魂形体恢复到普通状态。施法者可以用一个单词来结束这个法术。

该法术的材料成分是一小块薄纱和一缕轻烟。

4 级

魅惑怪物 (Charm Monster)
(附魔/魅惑)

射程: 60 码
成分: 言语, 姿势
持续时间: 特殊
施法时间: 4
影响区域: 20 英尺半径内的一个或多个生物
豁免检定: 通过则无效

该法术与魅惑人类 (Charm Person) 法术类似，但是它能影响任意活物——或者数个等级较低的生物。此法术能够影响 2d4 个生命骰或等级的生物，无论掷骰结果为多少，它也只影响一个生命骰或等级为 4 或以上的生物。

所有受到影响的生物都可以进行对抗法术的豁免检定，灵知调整适用于此检定。如果施法者或他的盟友在法术持续时间内对受术者造成任何损害，则允许受术者进行额外的豁免检定，受术者每受到 1 点伤害都使它在此豁免检定中得到+1 的奖励。任何受到影响的生物都会把施法者视为朋友，如同对待盟友或伙伴般对待施法者并保护他免受伤害。如果施法者能够与其进行沟通，被魅惑的生物将会忠实地遵循合理的请求、指示或者命令（详见暗示术 [Suggestion]）。如果无法进行沟通，那么受术者不会伤害施法者，但附近的其他人可能会成为它的敌意或其他意图的目标。施法者的任何敌对行为都将破坏法术，或至少使受术者进行新的对抗魅惑怪物法术的豁免检定。受术者最终会挣脱法术的影响。下表列明了该生物的等级（或生命骰）的因素。

| 怪物等级或生命骰 | 每星期挣脱法术几率% |
|----------------|------------|
| 1 级或生命骰不高于 2 | 5% |
| 2 级或生命骰不高于 3+2 | 10% |
| 3 级或生命骰不高于 4+4 | 15% |
| 4 级或生命骰不高于 6 | 25% |
| 5 级或生命骰不高于 7+2 | 35% |
| 6 级或生命骰不高于 8+4 | 45% |
| 7 级或生命骰不高于 10 | 60% |
| 8 级或生命骰不高于 12 | 75% |
| 9 级或生命骰超过 12 | 90% |

挣脱法术具体为每周的哪日亦或每天的什么时候则由 DM 自行秘密决定。

困惑术 (Confusion)

(附魔/魅惑)

射程: 120 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 2 轮+1 轮/每等级

施法时间: 4

影响区域: 最多 60 英尺立方

豁免检定: 特殊

该法术将导致区域内的一个或者更多生物陷入困惑, 让他们变得优柔寡断, 无法做出有效举动。该法术影响 1d4 个生物, 外加每两个施法者等级 1 个生物。这些生物可以在承受-2 惩罚的情况下进行对抗法术的豁免检定, 灵知调整将适用于此检定。成功则不受影响。困惑的生物的反应如下:

| 掷 D10 | 反应 |
|-------|-----------------------|
| 1 | 在法术持续时间内不停徘徊 (除非被阻挡) |
| 2-6 | 慌乱地站在原地一轮 (然后再进行豁免检定) |
| 7-9 | 攻击最近的生物一轮 (然后再进行豁免检定) |
| 10 | 正常行动一轮 (然后再进行豁免检定) |

法术持续时间为 2 轮外加每施法者等级 1 轮。在法术持续时间内, DM 每轮都要让受影响的生物进行一次豁免检定, 直到出现“法术持续时间内不停徘徊”的结果为止。

徘徊的生物会用它们最擅长的移动方式 (陆地生物步行、鱼游泳、蝙蝠飞行等) 尽可能的远离施法者。豁免检定和行动在每一轮开始时进行, 任何混乱的生物都认为他所攻击的是它的敌人, 且该生物会采用符合其天性的攻击。

如果有许多生物被影响, DM 可以选择使用平均结果。举例而言, 如果有 16 个兽人被影响且它们有 25% 的可能成功通过豁免检定, 则他们中的四个被视为成功通过豁免检定, 一个正在徘徊, 四个攻击最近的生物, 六个慌乱地站在原地, 而最后一个正常的活动但是必须在下一轮再次进行检定。鉴于玩家队伍与兽人们之间有一段距离, DM 决定让两个应当攻击最近生物的兽人互相攻击, 另外一个去攻击通过豁免检定那个兽人, 最后一个去攻击陷入慌乱中的兽人, 而慌乱的兽人在被攻击后随即奋起反击。在下一轮, 由于它们其中的一个已经走丢了, 因此基数是 11 个兽人。其中五个陷入慌乱之中, 四个攻击, 以及一个正常行动。

该法术的材料成分是三个一组的坚果壳。

疫病术 (Contagion)

(死灵)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 永久

施法时间: 4

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 通过则无效

此法术会导致一个生物受到严重的疾病和虚弱的影响。受术的个体会立即感受到痛苦并出现脓肿、斑疹, 组织损害, 渗液脓疮等症状。受术者的力量、敏捷和魅力都减少 2 点, 其攻击检定降低 2。此效果将持续直到角色接受治愈疾病法术或者通过 1d3 周的完全休息才能康复。在 DM 的自由裁量下, 忽视传染超过一天以上的角色可能会染上更加严重的疾病。

侦测探知 (Detect Scrying)

(预言)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1d6 回合+1 回合/每等级

施法时间: 3

影响区域: 120 英尺半径

豁免检定：特殊

通过该法术，法师可以立即得知任何试图通过**鹰眼术**（*Clairvoyance*）、**锐耳术**（*Clairaudience*）或**魔镜**来观察自己的行为。这也会揭示出试图在法术的影响区域内使用**水晶球**（*Crystal Ball*）或其他魔法探知装置的行为。由于法术会以施法者为中心并且跟随他而移动，因此他能够在法术持续期间“扫描”一片区域。

当探知的意图被发现，探知者必须立即进行豁免检定。失败则探知者的身份和大致位置会立即被施展此法术的法师获知。大致位置是指探知者所处的方向和他附近的著名地标。因此，施法者可能得知“法师斯尼苟正在东边的楼梯下面窥视我们”或“你正被身在萨库伦城的阿斯奎尔注视着”。

该法术的材料成分是一面小镜子和一个小型黄铜助听器。

挖掘术（Dig）

（塑能）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：5 英尺立方/每等级

豁免检定：特殊

挖掘术使施法者每轮都能够挖出 125 立方英尺的土壤、沙子或泥巴（也就是 5 英尺立方空间）。施法者接下来的时间里可以扩大一个已有的坑洞或者挖一个新的坑洞。从坑洞中挖出的物质将会均匀的撒在坑洞周围。如果法师在地上向下挖掘 20 英尺，则这个坑洞有 15% 的几率会崩塌。向下挖掘超过 20 英尺后每多挖 5 英尺都需要进行一次检定。沙坑会在超过 10 英尺深的时候崩塌，而泥巴会滑入坑洞里——因此它超过 5 英尺深就会崩塌，而流砂会像被挖出来般迅速地填满坑洞。

在坑洞边缘（1 英尺以内）的任何生物都必须成功通过敏捷检定以避免坠入洞中。快速移动的生物必须进行对抗法术的豁免检定以免掉入他们前方的坑里。任何处于此法术挖出的坑洞中的生物都能以由 DM 所决定的速度从里面爬出来。处于坑洞崩塌区域内的生物必须进行对抗死亡的豁免检定以免被埋葬，成功则表示该生物成功逃离坑洞。只要有足够的空间放置挖出的物质，此法术就可以用于开掘隧道。倒塌的几率是向下挖的两倍，除非这个工程被非常小心地支撑加固，否则安全的隧道长度是其安全深度的一半。

此法术也可以有效的对抗土系和岩石的目标，特别是黏土魔像和来自土元素位面的生物。对此类生物施展此法术将会对其造成 4d6 点伤害。成功通过对抗法术的豁免检定会使此伤害减半。

该法术的材料成分是一把微型的铲子和极小的桶。施法者必须在挖掘过程中一直握着它们。这些材料将在法术结束时消失。

次元门（Dimension Door）

（转化）

射程：0

成分：言语

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：施法者

豁免检定：无

法师能够通过**次元门**法术来立即将自己传送至多 30 码每等级的距离。这种特殊的隐形传态是不会出错的，法师总会准确地到达其所需的地点——无论是简单的可视化区域（当然，在法术移动距离之内）还是指定方位如“垂直向下 300 码”或“西北偏上、仰角 45 度，420 码”。如果法师所抵达的地点已经被某个实体所占据，他将会被困在星界里面。如果出现在指定地点而施法者脚下没有任何支撑（也就是在半空中），除非进一步使用魔法，否则他会坠落并受伤。法师所穿着或携带的所有物品，以及最多相当于 500 磅的无生命物体或此重量一半的生命物质将与施法者一起传送。从使用**次元门**法术中恢复过来需要 1 轮的时间。

控制情感（Emotion）

（附魔/魅惑）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：20 英尺立方

豁免检定：通过则无效

通过施展此法术，法师可以对目标生物产生一种单个情绪反应。以下是较有代表性的例子：

1. **英勇：**这种情绪使生物变得狂暴，使其在战斗时的攻击检定获得+1 的奖励、伤害检定获得+3 的奖励，而且得到 5 点临时生命值。受术者在战斗中会不使用盾牌并不顾生死，且无需进行士气检定。此法术可以反制**恐惧**（同时被其反制）。
2. **恐惧：**受影响的生物会仓皇逃窜 2d4 轮。此法术可以反制**英勇**（同时被其反制）。
3. **友善：**受影响的生物会表现出更良好的态度（例如冷淡会变成友善）。此法术可以反制**憎恨**（同时被其反制）。
4. **欢乐：**该效果会创造出喜悦和满足安宁的感觉，与其进行的所有反应检定豁免+4 的奖励，除非受影响的生物受到极端的挑衅，否则他将不会进行攻击。此法术可以反制**悲痛**（同时被其反制）。
5. **憎恨：**受影响的生物会表现出更恶劣的态度（例如冷淡会变成不友善）。此法术可以反制**友善**（同时被其反制）。
6. **希望：**希望的效果是使士气、豁免检定、攻击检定、伤害检定获得+2 的奖励。此法术可以反制**绝望**（同时被其反制）。
7. **绝望：**受此法术影响的目标会顺从于任何对手的要求：例如投降、逃离等。另外，受术者每轮有 25% 的几率会什么都不做，有 25% 的几率会撤退或逃跑。它可以反制**希望**（同时被其反制）。
8. **悲痛：**它会产生不快和对伤感的反思倾向。这种情绪会使突袭检定受到-1 惩罚并使先攻检定+1。它可以反制**欢乐**（同时被其反制）。

影响区域内的所有生物会在施法的瞬间立即受到影响，除非成功通过对抗法术的豁免检定，灵知调整适用于此检定。法术将会持续直到法师不再保持专注于展现其选定的情绪。如果那些在对抗恐惧的豁免检定中失败的生物回到看影响区域，那么它们将需要进行新的豁免检定。

附魔武器（Enchanted Weapon）

（附魔）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：接触到的武器

豁免检定：无

该法术能够将一把普通武器变成魔法武器。该武器等同于+1 的魔法武器，其攻击检定与伤害检定获得+1 奖励。因此，箭、斧、矢、弓、匕首、锤、钉头锤、矛、剑等武器都能被变为临时的附魔武器。此法术能附魔两件小型武器（箭、矢、匕首等）或一件大型武器（斧、弓、锤、钉头锤等）。可以对魔法武器施展此法术，但这无法使该武器的总奖励超过+3。

弹药将在成功击中目标后失去附魔，而其他武器的附魔在法术持续期间都是有效的。此法术经常与**附魔物品**（*Enchant an Item*）以及**恒定术**（*Permanency*）组合使用以创造魔法武器，每+1 的奖励都需要施展此法术一次。

该法术的材料成分是石灰粉和碳粉。

弱能术（Enervation）

（死灵）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：1d4 小时+1 小时/每等级

施法时间：4

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

此法术会暂时抑制目标的生命能量。死灵师伸出手指念出咒语，然后释放出一束噼啪作响的黑色能量。目标必须进行对抗法术的豁免检定（敏捷调整适用于此检定）以躲避能量束。成功则法术被无效化。失败则目标失去每 4 个施法者等级 1 级的角色等级。生命骰、法术以及其他基于等级的角色数据都会失去或减少。那些等级被抽取到 0 级的角色必须通过身体休克检定才能幸存下来，但即使通过也会在直到法术失效之前都处于无助状态。法术效果将于 1d4 加每施法者等级 1 小时或不被干扰的彻底休息 6 小时后消失。角色的能力将会恢复，但失去的法术必须被重新记忆。亡灵免疫此法术。

伊瓦尔德黑触手（Evard's Black Tentacles）

（咒法/召唤）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：30 平方英尺/每等级

豁免检定：无

此法术在目标区域创造许多有弹性的黑色触手。这些挥舞的触手看起来就像从目标脚下的泥土、地板甚至水面等任何平面中跳出来的。每根触手长 10 英尺，AC 为 4，而且拥有等同于施法者等级的生命值。此法术能够创造 1d4 外加施法者的每个经验等级 1 根触手。

由 DM 来决定触手的影响区域内的哪些生物会受到攻击。触手攻击的目标必须进行对抗法术的豁免检定。成功则目标会因为与触手的接触而受到 1d4 点伤害；该触手会就此消失。失败则目标受到 2d4 点伤害，且触手会缠裹住它的目标，并在下一轮以及之后的每轮都造成 3d4 点伤害。由于这些触手没有智力，因此它们可能会缠住任何物体——树木、木桩、柱子，甚至是法师自己——或者继续缠绕着已死的敌人。被触手抓住的目标会被持续缠绕，直至触手被攻击摧毁或其在法术持续时间结束时消失。该法术的材料成分是一片巨型章鱼或巨型乌贼的触手。

一级法术延时（Extension I）

（转化）

射程：0

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过一级法术延时法术，法师能够使一个在此前所施展的不超过 3 级的法术的持续时间延长 50%。因此，漂浮术（*Levitate*）可以持续 15 分钟/每等级，人类定身术（*Hold Person*）可以持续 3 轮/每等级等。当然，此法术只对具有持续时间的法术生效。此法术必须紧接着在要延时的法术之后施展，无论它是由原本的施法者还是另外一个法师所施展的。如果两个法术的施展间隔长达一整轮或更久，则法术延时会失败并被耗费。

恐惧术（Fear）

（幻术/幻象）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：60 英尺长的锥形，起点直径 5 英尺，终点直径 30 英尺

豁免检定：通过则无效

当恐惧术被施展时，法师将会制造出一个隐形的恐怖之锥，它会使影响区域内的生物远离施法者并仓皇逃遁。受影响的生物很可能会扔掉他们所持有的任何物品，该几率在其 1 级（或 1 个生命骰）时是 60%，每增加 1 级（或增加 1 生命骰）都会使此几率减少 5%。所以，10 级的角色只有 15% 的几率会扔掉他持握的物品，13 级或更高的角色则完全不会这样做。受影响的生物会在等同于施法者的经验等级的轮数内以他们最快的速度逃跑。亡灵和成功通过对抗法术的豁免检定的生物不会受到影响。

该法术的材料成分是一颗母鸡心脏或一根白色羽毛。

火焰魅惑术（Fire Charm）

（附魔/魅惑）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：15 英尺半径

豁免检定：通过则无效

此法术会将一个普通的火源（例如火盆、火把或篝火）变成魔法媒介，法师能够通过此媒介在火源周围 5 英尺远的地方召出一圈彩色的火焰薄幕。任何看到火源或在其周围跳动的火焰的生物都必须进行

对抗法术的豁免检定，失败则被火焰魅惑，惊讶地盯着火焰呆立不动。被如此魅惑的生物可以受到一条不超过 12 字的暗示，对此进行的豁免检定受到-3 的惩罚，灵知调整适用于此检定。施法者可以给每个目标下达一个这样的暗示，且这些暗示不必相同。无论施法者等级高低，这些暗示最多只会持续一个小时。

如果被魅惑的生物遭到物理攻击，或者与火焰间的视觉线被阻断，又或者法术持续时间结束，火焰魅惑术 (*Fire Charm*) 法术都会被破坏。再次看到火焰魅惑术 (*Fire Charm*) 的目标将由 DM 来决定是否受到影响，且他们可能在豁免检定上获得奖励。请注意，火焰薄幕并非魔法火焰，穿过它所受到的伤害等同于穿过原火源会受到的伤害。

该法术的材料成分是一小块极薄的彩色丝绸，法师必须将其投入火源中。

火焰护盾 (Fire Shield)

(塑能, 转化)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 2 轮+1 轮/每等级

施法时间: 4

影响区域: 施法者

豁免检定: 无

此法术有两种表现形式：一个抵挡冻寒攻击的温暖护盾，或一个抵挡炽热攻击的寒冷护盾。这两种形式都会对近战攻击施法者的生物造成伤害。法师在记忆此法术时必须选择记忆法术的哪个形式。

法师施法时会如同自焚，但是火焰稀薄微弱也不会发热，且仅仅只发出正常火把一半的光亮。火焰的颜色是随机决定的（各有 50% 几率）——如果施展的是寒冷护盾则为蓝色或绿色，如果施展的是温暖护盾则为紫色或蓝色。护盾效果如下：

A) 温暖护盾。火焰摸起来是温暖的。对抗任何基于寒冷的攻击的豁免检定都获得+2 奖励；受到此类攻击时只受到正常伤害的一半或不受伤害。没有对抗基于火焰的攻击的奖励，且如果法师在对抗它们的豁免检定（如果有的话）中失败，他将遭受两倍的正常伤害。

该法术在这种变化下的材料成分是一小块磷。

B) 寒冷护盾。火焰摸起来是凉爽的。对抗任何基于火焰的攻击的豁免检定都获得+2 奖励；受到此类攻击时只受到正常伤害的一半或不受伤害。没有对抗基于寒冷的攻击的奖励，且如果法师在对抗它们的豁免检定（如果有的话）中失败，他将遭受两倍的正常伤害。

该法术在这种变化下的材料成分是一只活的萤火虫或其幼虫，或是四只死萤火虫的尾部。

任何使用天生武器或手持武器去攻击施法者的生物，它们会在造成正常伤害的同时受到等额的伤害。攻击者的魔法抗力（如果有的话）将在击中施法者时进行检定。成功则表示魔法抗力破坏此法术。失败表示该生物的魔法抗力不会影响此法术。

火焰陷阱 (Fire Trap)

(防护, 塑能)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 直到法术触发

施法时间: 1 回合

影响区域: 接触到的物体

豁免检定: 1/2

任何可闭合的物品（书、箱子、瓶子、柜子、保险箱、棺材、抽屉等）都能够通过火焰陷阱法术来获得保护。这个法术以施法者选择的点为中心。被此法术保护的物体不能再用其他魔法保护（如果试图这样做，则有 25% 的几率使第一个法术失败，25% 的几率使第二个法术失败，或有 50% 的几率使两个法术都失败）。敲击术 (*Knock*) 无法影响火焰陷阱——当冒犯者打开该物品时，陷阱就会释放。盗贼和其他人侦测火焰陷阱的成功率只有正常寻找陷阱的一半（通过辨认出施展此法术必然留下的独特印记）。他们解除陷阱的机会也只有正常情况的一半（失败会立即触发陷阱）。不成功的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 并不会触发陷阱。施法者可以在不触发陷阱的情况下使用被保护的物品，那些在施法时被明确地同调过的个体也可以（该方法通常包括一个关键词）。当法术被释放，法术中心的 5 英尺半径区域内会发生爆炸。法术将造成 1d4+1/每施法者等级的伤害，通过豁免检定的生物只会受到此伤害的一半（在水下时，此法术只会造成通常伤害的一半，且会产生大量的水蒸汽）。被陷阱保护的物品不会被爆炸所影响。

该法术的材料成分是一点硫磺或者硝石，用它们来画出保护的区域并涂抹在法术中心处。对特定个体进行同调需要使用他的毛发或类似的东西。

笨拙术 (Fumble)

(附魔/魅惑)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 4

影响区域: 30 英尺立方

豁免检定: 特殊

通过施展笨拙术, 法师能够使区域内的所有目标突然变得迟钝和笨拙。奔跑中的目标会跌倒, 手持的物品会被弄掉, 挥舞武器的人武器会脱手。从倒地状态爬起来或者拾起掉落物品通常需要通过对抗法术的豁免检定以及一整轮的时间。请注意, 易碎的物品可能会因掉落而受损。成功通过豁免检定的目标在本轮可以自由行动, 但如果他在下一轮开始时仍位于影响区域内, 那么他必须再次进行豁免检定。此法术的另一种用法是对单个生物施展, 豁免检定失败则该生物在法术持续期间都会受到影响; 成功则目标会被缓慢术 (Slow) 所影响 (详见 3 级法术)。

该法术的材料成分是一点凝固的奶油。

幻景 (Hallucinatory Terrain)

(幻术/幻象)

射程: 20 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 小时/每等级

施法时间: 1 回合

影响区域: 10 码立方/每等级

豁免检定: 无

法师能够通过这个法术来创造出掩盖目标区域内实际地形的幻术。因此, 旷野或道路可以看起来像是沼泽、山丘、裂谷或其他难以或无法通过的地形。池塘看起来可以是绿色的草地, 悬崖可以像是缓坡, 遍地乱石的峡谷可以像是宽阔平坦的大路。幻境将持续直到对法术区域内施展驱散魔法 (Dispel Magic) 或法术持续时间结束为止。幻术可能会被个体生物识破, 但它会继续存在并影响其他观察者。如果幻术造成的变化很细微, 例如让一片空旷的树林看起来茂密、阴暗, 或者只是增加小山的坡度, 这样的影响哪怕是身处于其中的人也未必会察觉得到。如果变化是极端的 (例如, 在沸腾的火山口上变出一块草地), 任何进入其中的人都必然会立即察觉幻术。法术影响的立方体区域边长为每等级 10 码; 例如, 12 级的施法者的影响区域为 120 码×120 码×120 码。

该法术的材料成分是一块石头、一根细枝和一点绿色植物——一片树叶或草叶。

冰风暴 (Ice Storm)

(塑能)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 4

影响区域: 20 或 40 英尺半径

豁免检定: 无

根据施法者的选择, 此法术能产生两种效果: 巨大的冰雹从天而降, 轰击直径 40 英尺的区域 1 轮并对影响区域内的所有目标造成 3d10 点伤害; 或者在直径 80 英尺的区域内降下持续每施法者等级 1 轮的雨夹雪, 雨夹雪在持续期间遮蔽区域内的所有人的视线并且使地面结冰, 冰面会使移动力减少 50% 且有 50% 的几率使在该区域移动的生物滑倒在地。雨夹雪会熄灭火把和小型火焰。

请注意, 此法术会使灼热金属 (Heat Metal) 法术无效。

该法术的材料成分是一撮灰尘和几滴水。

虚幻之墙 (Illusionary Wall)

(幻术/幻象)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 永久

施法时间: 4

影响区域：1×10×10 英尺

豁免检定：无

此法术会创造出虚幻的墙壁、地板、天花板或类似的平面，幻术会永久存在直到被驱散。它看起来是完全真实的（即使是祭司法术的**真知术** [True Seeing] 与等效的魔法视觉也不例外），但是实质物质能够毫无阻碍地穿过它。当此法术用来隐藏坑洞、陷阱或者正常的门时，通常的亚人和魔法的侦测能力都能正常生效，触碰和摸索会揭露表象下的真实，但这不会导致幻术消失。

该法术的材料成分是一种需四天时间准备且价值至少为 400gp 的罕见的粉尘。

进阶隐形术 (Improved Invisibility)

（幻术/幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：4 轮+1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

此法术与**隐形术**相同，但是受术者能够攻击——无论是远程射击，近战肉搏，还是施展魔法——而不会打破隐形状态。注意，无论如何，一名善于观察的对手有时能够根据隐形目标留下的踪迹（例如闪烁的微光）而攻击到他。只有（在得知隐形目标存在之后的）专门寻找才能发现这些踪迹。攻击隐形目标攻击骰有-4 惩罚，而隐形生物的豁免检定有+4 的奖励。生命骰比隐形生物多出 2 或以上的生物通常会注意到隐形的敌人（进行对抗法术的豁免检定，成功意味着他们确定了目标的位置）。

李欧蒙的庇护所 (Leomund's Secure Shelter)

（转化，附魔）

射程：20 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1d4+1 小时+1 小时/每等级

施法时间：4 回合

影响区域：30 平方英尺/每等级

豁免检定：无

此法术使施法者能够召唤出一间由常见的建材——石头，木材或（最差的）草皮所建成的坚固小屋或茅舍。房屋的占地面积为每施法者等级 30 平方英尺，其外表是平坦、洁净和干爽的。小屋看起来就是一间普通的农舍，有一扇坚固的门，两扇或更多紧闭的窗，和一座小壁炉。

小屋能够抵御时速至高 70 英里的狂风。屋里没有任何热源或冷却源（除了天然隔热外）。因此它必须如普通住所般加热以保暖，过热当然也会影响它和居住者。住所提供相当的安全保障，其材料无论为何，它都如同石质建筑般坚固和防火，且不会受到普通的远程武器影响（除了攻城器械或巨人的投掷）。

门、窗和烟囱都对入侵有所防备，门窗由**法师之锁** (Wizard Lock) 锁住，烟囱由顶端的铁栅和狭窄的烟道保护。此外，这三个地方都受到了一个**魔法警报** (Alarm) 的保护。

庇护所包含由施法者指定的简陋陈设，最多可以有八个睡铺、一张板桌及长凳、四张椅子或者八个凳子、以及一张书桌。此外还有一名由魔法创造的**隐形仆役** (Unseen Servant) 为施法者服务。

该法术的材料成分是一片方形石片、碎石灰、少量沙粒、一些水和几片木片。如果要包含有**隐形仆役**和**魔法警报**则必须再加上它们的材料成分（细绳和银线以及一个小铃）。

魔镜 (Magic Mirror)

（附魔，预言）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1 小时。

影响区域：特殊

豁免检定：无

法师可以通过法术将一面普通的镜子变成类似于**水晶球** (Crystal Ball) 的探知装置。如何使用这样的探知装置请详见 *DMG*（位于附录 3：魔法物品描述的水晶球）。

施法所使用的镜子必须制作精美、极其光滑明亮，至少价值 1,000gp。这面镜子不会因施法而损坏，但是其他的法术材料——鹰、猎鹰甚至是鹏的眼睛，硝酸，铜，锌——会被消耗。

下列法术是能够通过魔镜施展的：*通晓语言*（*Comprehend Languages*）、*阅读魔法*（*Read Magic*）、*巧言术*（*Tongues*）和*热感视觉*（*Infravision*）。每施法者等级有 5% 的几率能够通过魔镜来正常运作下列法术：*侦测魔法*（*Detect Magic*）、*侦测善良*（*Detect Good*）或者*侦测邪恶*（*Detect Evil*）、*短讯术*（*Sending*）。目标察觉到任何类似于水晶球的法术的起始几率详见 DMG（同上，附录 3：魔法物品描述的水晶球）。

幻化林木（*Massmorph*）

（转化）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：10 英尺立方/每等级

豁免检定：无

此法术能够将自愿的生物变为任何种类的树木，每施法者等级最多可以将 10 个不超过人类体型的生物变形。因此，一群人能被变成灌木丛、树林或果园。而且其他生物即使触碰到被变化的生物也不会发现他们的真实身份。但是，变成树的生物的仍会被伤害，且血液会被看到。

被变成树的生物必须位于法术的影响区域内；不愿变形的生物不受影响。被影响的生物只要位于法术的影响区域就无法移动，但是他保有意识，有正常的睡眠需求，能看、听和感觉。法术持续直到施法者将其结束或将*驱散魔法*（*Dispel Magic*）对这些生物施展。生物处于此状态下会受到昆虫、天气、疾病、火焰和其他自然灾害的影响。

该法术的材料成分是一把要变成的树的树皮碎片。

弱效造物术（*Minor Creation*）

（幻术/幻象）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：1 立方英尺/每等级

豁免检定：无

此法术能够创造一件无生命的天然植物制品—纺织品、绳索、木材等等。这个法术的本质是施法者从空气中扯出一缕缕来自幽影位面的材料并把它们编织成所要的物品。创造的物品体积不能超过每施法者等级 1 立方英尺。物品的存在时间等于法术持续时间。

该法术的材料成分是与计划使用*弱效造物术*创造的物品材质相同的碎片—一些拧起来的麻用来创造绳索，一小片木料用来创造一扇门等。

次级法术无效结界（*Minor Globe of Invulnerability*）

（防护）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：5 英尺半径

豁免检定：无

该法术会在施法者周围产生出固定的发出微光的魔法球体，其可以阻挡任何 1 至 3 级法术效果的进入（因此，任何此类法术的效果都无法影响球体内的区域）。这包括天生的类法术能力或装备的效果。然而，任何种类的法术都能够在球体内被施展出去；从球体内的施法者到该法术的目标都不会受到球体的影响。4 级或更高的法术不受结界影响。成功的*驱散魔法*（*Dispel Magic*）能破坏结界。施法者可以自由进出结界不受影响。请注意，除非法术作用于结界内或穿过结界，否则该法术的效果就不会被破坏。施法者仍会看见结界外的法师所创造的镜影。如果那名法师随后进入了结界，镜影会消失，并在他离开结界时再次出现。同样地，身处*光亮术*（*Light*）的光照区域内的施法者如常获得照明，虽然光亮术处于结界内的部分并不发光。

该法术的材料成分是一颗在法术结束时碎裂的玻璃珠或水晶珠。

二级怪物召唤术（*Monster Summoning II*）

（咒法/召唤）

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：40 码半径

豁免检定：无

这个法术类似于 3 级法术的一级**召唤怪物**，除了该法术能够召唤 1d6 个 2 级怪物。这些怪物会尽其所能地去攻击施法者的敌人，直至施法者命令它们停止，法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响，如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人，而法师又可以与怪物沟通，并且它们具有相应的能力，那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。

该法术的材料成分是一个小袋子和一根细蜡烛（不一定要点燃）。

欧提路克弹力法球（Otiluke's Resilient Sphere）

（转化，塑能）

射程：20 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：1 英尺直径/每等级的球体

豁免检定：通过则无效

当施展此法术时，如果目标的体型不大于影响区域且在对抗法术的豁免检定中失败，则此法术会围绕目标而制造出一个发出微光的球形力场。弹力法球会在持续期间会一直包着目标，且不会被**抹消权杖**（*Rod of Cancellation*）、**抵消魔杖**（*Wand of Negation*）、**解离术**（*Disintegrate*）或**驱散魔法**（*Dispel Magic*）之外的任何方式破坏。这些方式能摧毁法球，但球体中的生物并不会因此而受到伤害。没有任何东西能穿过球体，无论是进还是出，但是法球的目标能够正常呼吸。目标可能会奋力挣扎，但这只会导致法球滚动。球体内外的人都能设法使球体移动。

该法术的材料成分是一块半球形钻石（或类似的坚硬，透明的宝石）和一块相同的半球形阿拉伯树胶。

魅影杀手（Phantasmal Killer）

（幻术/幻象）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

当这个法术被施展时，法师创造出受害者所能想象出的最可怕的幻象——仅仅只是通过将受害者潜意识中的恐惧来转化成其心智可以想象的最可怖的野兽。只有受术者能够看见魅影杀手（施法者只能看到一个模糊的外形），但是如果它的攻击成功命中，目标会立即死于恐惧。杀手的攻击如同生命骰为 4 的怪物。魅影杀手免疫一切攻击且能穿过任何障碍，一旦出现就会冷酷地追捕目标，因为它只存在于目标的意识中。

仅有如下几种方式可以应对魅影杀手：识破它（仅可尝试一次），杀掉或弄晕施法者，或者使魅影杀手的目标在法术持续期间失去意识。要识破魅影杀手，角色必须特意声明此举动然后进行一次智力检定。施法者的每 4 个施法者等级都会使此检定受到-1 的惩罚。

适用于此攻击的特殊调整值：

| 情况 | 调整值 |
|------------|-----|
| 突袭 | -2 |
| 目标曾被此法术攻击 | +1 |
| 目标是一个幻术师 | +2 |
| 目标戴着心灵感应头盔 | +3 |

魔法抗力、对抗恐惧的奖励和灵知调整也都适用于此检定。目标首先进行魔法抗力检定；如果该法术克服了抗力，则将目标的恐惧/灵知奖励（如果有）作为负的调整值应用到智力检定中。

如果魅影杀手的目标戴着心灵感应头盔并成功地识破杀手，杀手会转而追捕施法者，施法者也必须识破它，否则即会成为杀手的目标并承受相应的影响。

如果目标无视杀手执行其他行动，比如攻击施法者，则根据 DM 的判断魅影杀手可能获得攻击奖励（由于侧面或者背后攻击之类原因）。在杀手攻击之后施展的 *移除恐惧*（*Remove Fear*）或 *勇气帷幕*（*Cloak of Bravery*）之类的法术将允许受术者进行额外的识破检定。

植物滋长（Plant Growth）

（转化）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：4

影响区域：施法者等级²×100 平方英尺

豁免检定：无

植物滋长法术使普通的植物生长盘曲，形成一片灌木丛或密林，其中的生物必须通过劈砍或暴力开出一条路来才能以 1（或者 2，如果该生物的体型大于人类）每轮的速度等级移动。影响区域必须生长有灌木和乔木以使法术生效。石楠、灌木、攀缘植物、藤蔓植物、根、树苗、蓟、荆棘、树、藤和杂草生长得茂密而巨大形成了障碍。影响区域的面积为施法者等级的平方乘以 100 平方英尺，施法者在施法时可以任意的正方形或长方形的形状。因此，8 级法师能影响（8×8=）64×100 平方英尺，即 6400 平方英尺。这可以是 80 英尺×80 英尺的正方形，或 160 英尺×40 英尺的长方形，或 640 英尺×10 英尺的长方形。其中单个植物的周长和高度通常会少于这些灌木、树枝或者矮树丛的厚度。法术的效果将会留存在该区域，直到它被人工、火焰或类似于 *驱散魔法*（*Dispel Magic*）的魔法手段清除。

变形他人（Polymorph Other）

（转化）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：4

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

变形他人法术是一个能彻底改变目标的形态和能力的强大魔法，它甚至可能会改变受术者的人格和心智。当然，一个智力较低的生物可以被变形成为一种智力较高的东西，但它不会因此而获得该形态的心智能力。反过来——将一个智力较高的生物变形为一种智力较低的形态——会使一个生物比它的外表使人相信的要聪明的多。被转化的生物必须成功通过身体体克检定（详见表格 3）才能在遭受变形后幸存。在此之后，它必须进行特殊的智力检定以决定它是否能够保持自己的人格（详见下文）。

被变形的生物会保持自己的思想并且获得目标生物的形态和身体能力。形态包括天生的防御等级（来自坚韧的皮肤，但不包括迅捷、超自然能力等带来的调整值）、肉体的运动能力（行走、游泳、用翅膀飞行，但不包括位面旅行、闪现、心灵传送等）和基本的攻击方式（爪抓/爪抓/啮咬、俯冲、耙抓和紧勒，但是不包括石化、喷吐武器、能量吸取等）。其生命值和豁免检定与原形态相同。无法被变形成没有实体的形态。天生的变形生物（狼人、变形怪、高级德鲁伊等）只会被变形一轮，然后就能够恢复他们的正常形态。

如果死亡，被变形的生物会恢复原本形态，但它仍是死的（请注意，大多数生物通常更喜爱他们的天生形态并且不愿承担接受这个法术的风险！）。因为形态并不包括职业和等级，所以无法通过此法术获得基于任意职业的能力，也无法指定新形态的确切属性值。

变形发生时，生物的装备（如果有的话）会融入到新的形态中（在高难度战役中，DM 可能会允许防护装备——如 *防护戒指*——继续生效）。该生物会保留它的心智能力（包括施法），但是新形态必须足以使它完成法术所需的语言、姿势和材料成份。根据 DM 的判断，生物可能因不习惯新形态而受到惩罚（例如攻击检定 -2），直到他们通过足够的练习来掌握它。

身体变化发生时，目标的人格和心智变得与新形态相同的初始几率是 100%（相当于在 D20 中投出不大于 20 的值）。目标每有 1 点智力，从 1d20 的起始几率减去 1。此外，目标与新形态之间每相差 1 个生命骰，就加上或减去 1（这分别取决新形态拥有较多还是较少的生命骰 [或等级]）。每天以上述几率来进行一次人格与心智是否改变的检定，直到改变发生为止。

因其新形态而获得心智的目标实际上已经成为了它所变形的生物并由 DM 控制，直到该目标被 *祈愿术*（*Wish*）或类似的魔法恢复为止。这个最终的转化一旦发生，目标即会获得新形态所有的魔法和特殊

能力。

例如：如果一个 8 智力且生命骰为 1 的兽人被变成一条生命骰为 6 的白龙，它有 85% (20-8 智力+5 等级差 [6-1]=20 分之 17=85%) 的可能在各方面都变成龙并同时拥有龙所有方面的能力。如果它的人格和心智没有改变，它就会知道它以前所知道的。

法师能用 **驱散魔法 (Dispel Magic)** 使被变形的生物恢复原形，这也需要该生物进行一次身体休克检定。那些已经失去个性的生物会转而坚信它们确实是被变形成那种生物，并且试图恢复那样的形态。因此，当已经相信自己是白龙的兽人被变回它的兽人形态时，它会坚持认为自己其实是一条变成兽人的白龙。而他的同伴很可能会把他视为疯子。

该法术的材料成分是一个虫茧。

变形自我 (Polymorph Self)

(转化)

射程：0

成分：言语

持续时间：2 回合/每等级

施法时间：4

影响区域：施法者

豁免检定：无

此法术使法师能够变形成为任何形态，小到鹌鹑大到河马，但不包括没有实体的形态。同时，法师也会获得新形态天生的移动和呼吸方式。此变形无需进行身体休克检定。法术不提供新形态的其他能力（攻击、魔法、特殊移动等），也没有改变人格或心智的危险。

变形发生时，法师的装备（如果有的话）会融入新的形态中（在高难度战役中，DM 可能会允许防护装备——如 **防护戒指**——继续生效）。法师会保留她的心智能力，包括施法，但是新形态必须足以使她完成法术所需的语言、姿势和材料成分。根据 DM 的判断，法师可能因不习惯新形态而遭受惩罚（例如攻击检定 -2），直到他们通过足够的练习来掌握它。

因此，一个变成猫头鹰的法师会飞，但他仍然保持着人类的视力；变形成黑布丁怪能获得钻过门下的缝隙和在墙壁和天花板上移动的能力，但是不获得布丁怪的特殊攻击（酸）和防御能力。当然，新形态的力量足以进行正常的移动。法术持续期间施法者能够随意改变她的形态，每次变化需要一轮。变形后法师的生命值、攻击检定和豁免检定不变。法师能够随时结束此法术；结束法术并自动恢复原始形态后，他会恢复 1d12 点生命值。死亡或法术被驱散时法师也会恢复原形态，但这些情况不会使其恢复生命值。

虹彩图纹 (Rainbow Pattern)

(转化，幻术/幻象)

射程：10 码

成分：姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：30 英尺立方

豁免检定：通过则无效

法师可以通过此法术来创造一个由发光的虹彩条带所交织而成的图纹。任何处于影响区域内并看到它的生物都有可能着迷并在法术持续期间凝视图纹。法术能够吸引住最多 24 个等级或生命骰的生物——24 个生命骰为 1 的生物，或者 12 个生命骰为 2 的生物等。所有被影响的生物必须处于法术的影响区域内，且分别进行对抗法术的豁免检定。对被迷惑的生物造成伤害会立即使其脱离此法术的影响。被控制住并移出影响区域的生物仍会试图跟随图纹。

一旦施展出 **虹彩图纹**，法师只需做出手势，彩色的图纹就会以每轮 30 英尺的速度向他指定的方向移动。它会在法师停止专注后持续存在 1d3 轮。所着迷的生物都会跟随着彩光移动。如果图纹将它的目标领向危险区域（比如穿过火焰，跳下悬崖），目标可以进行第二次豁免检定。如果光线被彻底隔绝（例如通过 **朦胧之雾** 法术），则法术无效。

该法术的材料成分是一小块磷，法师必须握住它和一块水晶棱镜，同时比出适当地手势。但是法师不必发出声音。

拉瑞强记术 (Rary's Mnemonic Enhancer)

(转化)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 天

施法时间：1 回合

影响区域：施法者

豁免检定：无

此法术使法师能够保留记忆或记住额外三个等级的法术（三个 1 级法术，或一个 2 级和一个 1 级法术，或一个 3 级法术）。法师有两种选择：

A) 记忆额外的法术。此选择在法术施展时进行。额外的法术须以普通方式进行记忆，亦需准备相应的法术材料。

B) 保留开始施展此法术的前一轮所施展的任何法术（在等级限制内）。强记术必须在该法术被施展后的下一轮成功施展。这将使之前的那个法术恢复到记忆中。但是，施法者仍需准备相应的法术材料。该法术的材料成分是一根线、一枚至少价值 100 金币的象牙徽章和用乌贼墨汁调配上黑龙血或巨型鼻涕虫的消化液制成的墨水。这些材料于施法时消失。

移除诅咒 (Remove Curse)

(防护)

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：4

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

通过施展该法术，法师通常能够移除被施加在在物品或者生物上的诅咒，或者是一些处于不友善或者邪恶形态的存在。需要注意的是，*移除诅咒*法术无法消除来自于受诅咒的盾牌、武器或铠甲的诅咒，尽管法术会使得受害者能够脱下这些装备。某些特殊的诅咒无法被反制，而部分诅咒则需要一定等级或更高级的施法者才能解除。一个不低于 12 级的施法者可以对一个处于野兽形态的兽化症患者施展这个法术并治愈他。受术者可以进行对抗法术的豁免检定，如果豁免成功则施法失败，法师必须获得一个新的等级后才能继续尝试治愈该目标。

此法术的逆向版本并非是永久性的；*降咒术 (Bestow Curse)* 持续每施法者的经验等级一回合。它造成下述的效果之一（掷百面骰决定）：

| 掷 d100 | 结果 |
|--------|---|
| 1-50 | 目标的某个属性降低到 3（由 DM 随机确定是什么属性） |
| 51-75 | 目标的攻击和豁免检定降低 4 点 |
| 76-00 | 目标每轮都有 50% 的可能会丢弃他手中的物品（或使该生物在手中空无一物时什么也不做） |

法师可以尝试自己设计诅咒，这种诅咒的力量应当接近于上述诅咒。详情请咨询你的 DM。*降咒术*需接触方可生效。在成功的接触后，受术者仍可进行豁免检定，如豁免成功则法术无效。*降咒术*无法被驱散。

幽影怪物 (Shadow Monsters)

(幻术/幻象)

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：20 英尺立方

豁免检定：特殊

通过施展*幽影怪物*法术，法师以源自阴影半位面的物质来塑造出一个或多个半真实的怪物。这些幽影怪物的总生命骰不能超过法师的等级；因此，10 级的法师能创造出一个生命骰为 10 的生物，或两个生命骰为 5 的生物。同一个法术所创造出的幽影怪物必须是同一个种类。每只怪物的实际生命值是此类怪物通常值的 20%（要确定此值，掷相应的生命骰并将结果除以 5。得数的小数部分若小于 0.4 则舍去，若大于等于 0.4 则将其视作 1 加到整数部分上。如果最终得到的生命值为 0 则表示该怪物并没有被成功创造。）

看到幽影怪物的人可以像面对普通幻术一样进行怀疑，但是此尝试有-2的惩罚。幽影怪物的AC和攻击方式与真正的怪物相同。对幽影怪物信以为真的生物会受到它们攻击的全部伤害。特殊攻击（如石化或等级吸取）并不会真实发生，但是相信它们是真实的生物将会受到相应的影响。

豁免检定成功的生物会看到幽影怪物只是一层笼罩在模糊的阴影上的透明影像。幽影怪物在这种情况下AC为10，而且只造成正常近战伤害值的20%（咬、抓、武器等），伤害值的小数部分处理方式与生命值同。

例如：幽影狮鹫攻击一个知道它只是半真实的目标。怪物进行两次爪击和一次啮咬，如同一只生命骰为7的怪兽般攻击。三次攻击全部命中；掷正常的伤害检定并分别除以5，按规则取整，然后加起来得最终伤害值。因此，如果掷出4、2和11点，一共将造成4点伤害（ $4/5=0.8$ 取整得1， $2/5=0.4$ 取整得1， $11/5=2.2$ 取整得2，合计 $1+1+2=4$ ）。

咆哮术 (Shout)

（塑能）

射程：0

成分：言语，材料

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：10×30英尺锥形

豁免检定：特殊

施展咆哮术将使法师的声音获得惊人的威力。施法者发出一阵震耳欲聋的吼声——主要影响以他的嘴部为起点的半径30英尺的锥形爆发区域。任何处于此区域的生物将会耳聋2d6轮并受到2d6点伤害。成功通过对抗法术的豁免检定则不会耳聋且伤害减半。任何暴露于音波振动中的易碎或水晶物品都会被咆哮术击碎，若此类物品为生物所持有则可以使用该生物的豁免检定结果。耳聋的生物在突袭检定上遭受-1惩罚，且在施展包含言语成分的法术时有20%的几率失败。

咆哮术无法穿透2级法术的沉默术，15英尺半径（*Silence, 15' Radius*）。此法术每天只能使用一次；否则施法者可能会震聋自己。

该法术的材料成分是一滴蜂蜜、一滴柠檬汁、和一个由公牛或公羊角制成的小圆锥。

重雾术 (Solid Fog)

（转化）

射程：30码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2d4轮+1轮/每等级

施法时间：4

影响区域：20×10×10英尺/每等级的体积

豁免检定：无

此法术创造出一团类似于雾墙术的翻滚的浓雾。如果需要的话，施法者也能创造较少的雾气，只要他所创造的雾团是一个每条边长均不少于10英尺的正方体或长方体即可。浓雾阻绝一切视线，无论是正常还是热感视觉在雾中的视野都只有2英尺。但与普通的雾气不同的是，只有非常强烈的风才能吹动这些蒸汽，任何在重雾术影响区域内的生物都只能以每回合1英尺的速度移动。造风术无法影响此法术。火球术（*Fireball*）、焰击术（*Flame Strike*）或火墙术（*Wall of Fire*）能在一轮内烧毁它。该法术的材料成分是一撮干燥的豌豆粉与兽蹄粉的混合物。

石肤术 (Stoneskin)

（转化）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：1个生物

豁免检定：无

当施展此法术时，受术者将获得对挥砍、击打、穿刺或任何同类攻击的有效免疫。无论是锐锋剑还是巨人投掷的岩石，又或者是蛇类的袭击，这些都无法影响到受石肤术保护的生物。但是，火球术（*Fireball*）、魔法飞弹（*Magic Missile*）和闪电束（*Lightning Bolt*）之类的魔法攻击会照常生效。该法术的效果无法通过多次施法来累计。

法术会抵挡1d4次攻击，施法者的每2个经验等级会使可抵挡的攻击多1次。无论攻击检定的高低，

也无论物理或魔法攻击，这些攻击都将计入到限制的总数内。例如，9级法师所施展的**石肤术**能抵挡五至八次攻击。一头狮鹫的攻击每轮会消耗三层的防御；而四发魔法飞弹不仅会造成正常伤害，而且还会被视为四次攻击。

该法术的材料成分是洒在受术者皮肤上的花岗岩和钻石的粉末。

空无幻境 (Vacancy)

(转化, 幻术/幻象)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 小时/每等级

施法时间: 4

影响区域: 10 英尺/每等级半径

豁免检定: 无

通过施展**空无幻境**法术，法师能够使目标区域看起来显得空旷、荒废和被废弃。看向此区域的生物会看到地上的灰尘、蜘蛛网，污垢以及其他长期被废弃的地方的环境特征。如果他们通过该区域，他们看起来会留下脚印，扯掉蜘蛛网等。这地方显得空无一物，除非他们确实接触到了某些被法术掩盖的物体。仅仅轻微触碰到一件隐形物体不会对**空无幻境**法术造成干扰，只有实实在在的触碰使人有机会注意到这里完全不是看起来那样。

与一个被隐藏物体的实际触碰发生后，只有发现一些原本无法看见的物体才可能看穿法术；每发现一个可以进行一次对抗法术的豁免检定。失败则意味着他们认为这些物体是隐形的。**驱散魔法 (Dispel Magic)**法术能驱散此法术并显露出此区域的真相。**真知术 (True Seeing)**、**真知宝石 (Gem of Seeing)**和类似的效果能看穿此幻象，但是**侦测隐形 (detect invisibility)**法术不会。

这是个非常强大的隐形和幻术的组合法术，但是它只能隐藏无生命的物体。活着的生物不会被隐形，但是它们的存在不会干扰法术。

该法术的材料成分是一块正方形的顶级黑色丝绸，价值至少 100 金币。此材料成分会在施展法术时被消耗掉。

火墙术 (Wall of Fire)

(塑能)

射程: 60 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 4

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

火墙术将产生一道固定不动的发出蓝紫色或蓝红色微光的由魔法火焰组成的帐幕。该法术将制造一道最多每施法者等级 20 平方英尺的不透明火墙，或者一个半径为 10 英尺加上每 2 个施法者经验等级 5 英尺的环形不透明火墙。火墙在这两种形态下都会高达 20 英尺。

火墙对于施法者而言必须是竖直的。由施法者选择火墙的一侧将发出热浪，对 10 英尺内的生物造成 2d4 伤害，且对 20 英尺内的单位造成 1d4 伤害。穿越它的生物会受到额外的 2d6 加上每施法者等级 1 点的伤害。易伤于火焰的生物会受到额外伤害，而亡灵总是受到双倍伤害。需要注意的是，试图直接造出火墙来捕捉移动中的生物是非常困难的。成功通过豁免检定能使得生物避开墙壁，而其移动力和方向将决定它位于墙的哪一侧。火墙持续时间等同于法师的专注维持它的时间。如果法师不愿意专注于此法术，其持续时间为每法师等级 1 轮。

法术的材料成分是磷。

冰墙术 (Wall of Ice)

(塑能)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 回合/每等级

施法时间: 4

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

此法术有三种不同的形式：一块固定的冰面，一个冰半球，或者与**冰风暴 (Ice Storm)**效果相同的落到生物身上的冰层块。

A) 冰面。如此施展此法术会创造出一片坚硬的冰。冰墙主要用于防御，例如阻挡追赶者等。冰墙的厚度为每施法者的经验等级 1 英寸，覆盖每等级 10 英尺见方的区域（10 级的法师能创造一面 100 英尺长 10 英尺高的冰墙，或一面 50 英尺长的和 20 英尺高的冰墙，如此类推）。突破冰墙的生物受到每英寸厚度 2 点的伤害，使用火焰的生物受到每英寸厚度 3 点的伤害，而使用寒冷的生物只受到每英寸厚度 1 点的伤害。只要有一条或更多的边固定住，冰面能朝向任何方向。

B) 半球。法术的该形式创造出一个最大半径为 3 英尺+1 英尺/每施法者等级的半球。因此一个 7 级法师能创造出一个半径 10 英尺的半球。半球将存在直到它被打破、驱散或融化。将移动的敌人困在半球内部是可行而困难的。

C) 冰层。此法术将使冰层块从敌人上方落下。冰层块覆盖每施法者等级 10 英尺见方的区域。冰层块与冰风暴法术的冰雹形式有着相同的效果—对其下的生物造成 3d10 点伤害。

冰墙不能在物体或生物所占据的位置形成，它的表面在创造时必须是光滑而连续的。魔法火焰（例如火球术[Fireball]和炽热的龙息）能够在轮内融化冰墙，这会产生持续一回合的大量蒸汽。普通火焰或者较少的魔法火焰不会加速冰墙的融化。

该法术的材料成分是一小块石英或类似的岩石晶体。

法师之眼 (Wizard Eye)

(转化)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1 回合

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

法师能够使用这个法术来创造出一个向他传递视觉信息的隐形传感器。如果像人类般直视前方（也就是说主要是看着地面），法师之眼能以 30 英尺每回轮的速度移动；如果要仔细检查前方的天花板、墙壁与地板则速度只有每轮 10 英尺的速度。法师之眼拥有最远 10 英尺的热感视觉，在照明良好的环境下拥有最远 60 英尺的正常视觉。在法术持续期间，法师之眼可以向任意方向移动。它具有实质和一种可以被侦测到的形态（例如被侦测隐形[*detect invisibility*]所发现）。法师之眼无法通过固体的障碍物，但是它可以通过老鼠洞那么小（直径约 1 英寸）的空间。

法师需要专注才能使用法师之眼。但是在持续期间，法术并不会因为他停止专注而结束—法师之眼仅仅只是迟缓下来，直到法师再次专注于它，直到法术结束为止。法师之眼的的能力无法被其他法术或物品提升。眼睛所遇到的任何凝视攻击都会作用在法师身上。成功施展在法师或眼睛上的驱散魔法

(*Dispel Magic*) 将会结束法术。对于致盲、魔法黑暗等效果，法师之眼被视为施法者的一个独立感官。

该法术的材料成分是一点点蝙蝠毛皮。

5 级

高等幻术 (Advanced Illusion)

(幻术/幻象)

射程: 60 码+10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1 轮

影响区域: 40 英尺立方+10 英尺立方/每等级

豁免检定: 特殊

此法术实际上是按照施法者设定的既定程序运作的幽光之力 (*Spectral Force*) 法术（类似于预置幻术[*Programmed Illusion*]）。因而法师只需要花费一轮的时间来施展此法术，而不需要长时间的专注，因为法术在被施展之后会按照他设定的程序自行运作。幻觉具有视觉、声音、嗅觉和温度的成分，如果有观察者主动地试图去怀疑法术，那么他将能够进行对抗法术的豁免检定；如果观察者怀疑法术并成功说服了其他的观察者，那么所有的观察者都能够在对抗法术的豁免检定上获得+4 奖励。

该法术的材料成分是一点羊毛和几粒沙子。

汽化水体 (Airy Water)

(转化)

射程: 0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：5

影响区域：10 英尺半径围球体或 15 英尺半径半球

豁免检定：无

汽化水体法术会将正常的液体（例如水或水溶液）变成密度较低、可吸收的物质。因此，如果法师想潜入水下，他就会走进水中施展这个法术，并随一道泡沫涌动的水下沉。他和所有的同伴在法术作用的区域中都可以自由的移动和呼吸，就好像汽化的水是空气一样，这个球形的区域会随着施法者的移动而移动。能够在水中呼吸的生物会规避被汽化的球状（或半球状）的水体，但有除游泳外移动方式的智慧生物可以进入球内。没有水下呼吸能力的生物也能在法术的影响区域内呼吸。由于只需要一个词就能使用这个法术，因此它可以在水下施展。这个法术无法排开或去除掉其影响区域的液体中混杂的固体杂质。

该法术的材料成分是一小撮碱或溴盐。

动物异变 (Animal Growth)

（转化）

可逆

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：20 英尺见方内最高 8 个动物

豁免检定：无

施法者将通过此法术使 20 英尺见方内的最多 8 只动物生长到它们通常大小的两倍。生长的效果是把生命骰变为两倍（从而使攻击得到改善）战斗中的伤害提高为两倍。动物的移动力和防御等级不受影响。法术的持续时间为每施法者等级 1 轮。只有自然生长的动物（包括它们的巨型形态）才能受到这个法术的影响。

该法术的逆向版本为 *缩小动物 (Shrink Animal)*，它可以使目标动物缩小至原本的一半大小，并以同等比例移除生命骰、生命值与攻击伤害等。

该法术以及其逆向版本的材料成分是一小撮骨粉。

活化尸体 (Animate Dead)

（死灵）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：5 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术会制造出最低级的亡灵——通常由死去的人类、亚人、类人生物的尸体或骸骨制造而成的骷髅或僵尸。法术会将其活化并使其服从施法者简单的口头命令。骷髅或僵尸可以跟随施法者，待在某个地区以及攻击进入该地区的任何生物（或只是某个特定类型的生物），直到这些亡灵在战斗中被摧毁或被斥退；该法术无法被驱散。以下的死去的生物可以被活化：

A) *有 1 个生命骰的人类、亚人或类人生物的尸体被活化。*法师每个经验等级都可以活化一个骷髅，或每两个经验等级活化一个僵尸。尸体生前的经验等级会被忽略。最近死亡的 9 级战士会被活化成拥有 2 个生命骰的僵尸，它不会有其他的特殊能力或种族能力。

B) *超过 1 个生命骰的生物尸体被活化。*活化的亡灵的数量由怪物的生命骰数量（其生命骰总和不能超过法师的等级）来决定。骷髅的生命骰数量跟与来活化的尸体生前一样，而僵尸则会多获得一个生命骰。因此，12 级的法师可以活化四只僵尸豺狼（ $4 \times [2+1 \text{ 生命骰}] = 12$ ），或一个火巨人骷髅。这种亡灵也不会保留生前的特殊能力。

C) *少于 1 个生命骰的生物尸体被活化。*施法者每个经验等级可以活化两个骷髅或一个僵尸。这种骷髅拥有该生物的正常生命骰，而僵尸则会额外获得一个生命骰。牧师在驱散这些亡灵时会获得+1 的奖励。

该法术使用的前提是尸体或骸骨是可用并完好无损的（那些在战斗中被消灭的骷髅或僵尸不行！）。

该法术的材料成分是一滴血，一小撮骨粉或骨骼碎片。施展这个法术并不是一个善良的行为，只有邪恶的法师才会经常使用它。

斥力术 (Avoidance)
(防护, 转化)

可逆

射程: 10 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 永久, 直到被驱散

施法时间: 5

影响区域: 最多 3 立方英尺

豁免检定: 特殊

通过这个法术, 施法者会在被法术影响的物体和所有除施法者本人之外的所有活物之间产生出一股自然的斥力。因此, 根据接触双方的相对质量, 任何试图接触受影响物体的生物都会被击退 (接近到不超过 1 英尺的距离) 或击退受影响的物体 (一个半身人试图触摸一个被施展了斥力术的铁箱时会被抛飞回去, 而当一个巨型生物接近铁箱时, 铁箱会被推开)。

该法术的材料成分是一根磁化的针。这个法术不能对活物施展; 任何试图将斥力术施展在生物的服装或持有物的行为, 都会使目标生物获得进行对抗法术的豁免检定的机会。

该法术的逆向版本为引力术 (*Attraction*)。它也使用相同的材料成分, 这个法术会在被法术影响的对象和所有活物之间设置一股自然的吸力。当生物的重量比施法对象更小时, 会被对象拉扯过去; 而当生物的重量比施法对象更大时, 对象会被拉近生物。通过成功的弯杆/举门检定可以将附着在其他物体或生物上的受影响物体移除。

毕格比的介入之手 (Bigby's Interposing Hand)
(塑能)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 5

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

毕格比的介入之手法术会在施法者与指定的敌人之间创造出一只从人类体型到泰坦巨人体型的魔法手掌。无论是施法者还是敌人在试图绕过它, 这只不具形体的手掌都会随之而移动, 从而持续存在于两者之间。只要选定了某个生物, 手掌就不会被隐形或变形所愚弄。它不会去追击敌人。

手掌的大小由法师决定, 可以在人类尺寸 (5 英尺) 到泰坦巨人尺寸 (25 英尺) 之间任意选择。它为施法者提供了对选定的敌人的掩蔽, 以及所有随之而产生的战斗调整。它拥有与施法者完全健康的状态下相同的生命值, 并拥有 0 点的防御等级。

任何试图推挤手掌而体重不足 2,000 磅的生物的速度都将降至正常移动的一半。如果原来的对手被杀, 法师可以为手掌重新指定一个新的对手。施法者可以在手掌存在的任何时候命令它。

该法术的材料成分是一只柔软的手套。

混乱术 (Chaos)
(附魔/魅惑)

射程: 5 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 5

影响区域: 最多 40 英尺立方

豁免检定: 特殊

这个法术类似于 4 级的困惑术 (*Confusion*), 但只有以下的职业可以进行豁免检定: 战士、附魔专精的法师、无法使用魔法且智力为 4 或以下的怪物、智力大于等于 21 的生物, 和等级或生命骰比施法者更高的生物。

法术会让目标迷失方向感并造成严重的知觉扭曲, 让人变得犹豫不决, 不能及时采取有效的行动。法术会影响 1d4+每施法者等级 1 个生物。被允许进行豁免检定的目标会在进行豁免检定时受到-2 的惩罚, 灵知的调整适用于此豁免检定。通过豁免检定则目标不受影响。受到影响的生物的反应如下所示:

| 掷 D10 | 反应 |
|-------|----------------------|
| 1 | 在法术持续时间内不停徘徊 (除非被阻挡) |

| | |
|-----|----------------------|
| 2-6 | 慌乱地站在原地一轮（然后再进行豁免检定） |
| 7-9 | 攻击最近的生物一轮（然后再进行豁免检定） |
| 10 | 正常行动一轮（然后再进行豁免检定） |

法术持续时间为每施法者等级 1 轮。在法术持续时间内，DM 每轮都要让受影响的生物进行一次豁免检定，直到出现“法术持续时间内不停徘徊”的结果为止。

徘徊的生物会用它们最擅长的移动方式（陆地生物步行、鱼游泳、蝙蝠飞行等）尽可能的远离施法者。豁免检定和行动在每一轮开始时进行，任何混乱的生物都认为他所攻击的是它的敌人，且该生物会采用符合其天性的攻击。

该法术的材料成分是一个青铜的小圆盘和一根小铁杆。

杀戮之云（Cloudkill）

（塑能）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：40 英尺×20 英尺×20 英尺的云雾

豁免检定：无

这个法术会释放出可怕的、不停翻滚的黄绿色云雾，它的毒性太过强烈，以至于会杀死任何生命骰少于 4+1 的生物；而生命骰为 4+1 至 5+1 的生物必须在承受-4 惩罚的情况下通过对抗毒素的豁免检定，否则会死亡；高于 6 个生命骰（包括 6 个）的生物也必须通过对抗毒素的豁免检定，失败则死亡。持续憋气对这个致命的法术来说毫无效果，那些 6 级以上（或 6 个生命骰）的生物在通过豁免检定后必须立刻离开受云雾影响的区域，否则每轮将受到 1d10 点的毒素伤害。

杀戮之云在被施展出来后，会以 10 英尺每轮的速度远离施法者并沿着地面翻滚前进。一阵柔和的微风会改变云雾的走向（翻滚的方向），但它并不会被吹回施法者身上；一阵强烈的狂风则会在 4 轮时间里将云雾吹散，而更强的风力可以阻止施法者施展这个法术；非常茂密的植被也可以在 2 轮时间里将云雾分解。由于这些云雾比空气要重，所以它们会沉降到贴近地面，甚至钻进地穴或开口的下水道里。因此，举例来说，巨蚁的巢穴是这个法术最理想的目标。云雾无法穿过液体，也不能在水下施展。

冰锥术（Cone of Cold）

（塑能）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：立即

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：½

这个法术在被施展时会使得一个锥形区域变得极端寒冷，法术会以法师的手为起点，以每法师等级长 5 英尺和直径 1 英尺的锥形区域向外延伸；它会吸取热量并造成法师每个经验等级 1d4+1 的伤害。例如：10 级法师会施展出直径 10 英尺和长 50 英尺的锥形寒气并造成 10d4+10 的伤害。

该法术的材料成分是一个细小的水晶或玻璃锥。

咒唤元素（Conjure Elemental）

（咒法/召唤）

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

咒唤元素法术实际上由四个法术组成。法师可以使用这个法术咒唤风、土、火、水四种元素——如果他拥有特定元素的咒唤素材（咒唤火元素时周围的环境中有大量的火源，而咒唤水元素时周围的环境中必须有大量的水）。被咒唤出来的元素拥有 8 个生命骰。

如果施法者记住了两种或两种以上类型的咒唤元素法术，那么施法者可以连续咒唤不同类型的元素，但是不同类型的咒唤元素法术必须占据不同的法术位，每种类型的元素每天只能咒唤一次。

法师必须要控制被咒唤的元素法术——施法者必须集中注意力来驱使元素去执行它的命令——否则元素就会倒戈并攻击法师。元素如此做时不会脱离战斗，但它会在杀向法师的时候避开其他生物。如果法师受到伤害或被抓住，那么他的专注将被打断。无论施法者是否专注，元素总会有 5% 的几率进行反抗，之后每轮都将再次进行这个检定。脱离控制的元素可以被施法者驱散，但成功几率只有 50%，施法者对元素的控制距离为每等级最高 30 码。元素直到在本位面被消灭或法术持续时间耗尽为止会一直存在，值得注意的是，要是水元素离开巨大的水体超过 60 码，就会被摧毁。

该法术的材料成分（除了某些元素的必要条件之外）是少量的下列物品：

气元素 — 一燃烧的香

土元素 — 一 软粘土

火元素 — 一 硫磺和磷

水元素 — 一 水和沙子

防护邪恶可以防止施法者被不受控制的元素攻击。

异位面探知 (Contact Other Plane)

(预言)

射程：60 码

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

当这个法术被施展，法师会将他的意识投送到另一个实存位面，并从那个位面的权能那里获得咨询意见和信息；这些权能对于这种联系都很厌烦，因此只会给出简单的答案（DM 只会用“是”、“不”、“也许”、“从不”、“无关紧要”等词语来回答）；在法术持续时间内，异界的权能会回答任何问题。角色可以联系到元素位面或更远的某些位面，法师的每两个经验等级可以问一个问题。向遥远的位面投送意识会增加法师精神错乱或死亡的概率，但是从权能那里获得正确答案的几率也同样因为连接了更遥远的位面而得到增加。一旦连接到外层位面，将由智力值决定与权能之间的联系程度。

下面的表格可以受到 DM 和外层 NPC 等的影响而被更改。

如果施法者精神错乱，那么会在得到第一个问题的答案时发作。这种状况会在每次接触异界并离开后持续 1 周时间（见 *DMG* 或 *异域景色™* 战役设定集），最多持续 10 周。除非被施展 *移除诅咒 (Remove Curse)* 法术，否则每个位面都有 1% 的几率会使法师在恢复正常之前死亡。幸存下来的法师可以回忆起问题的答案。

在极为罕见的情况下，这次预言可能被某些较弱或更强的权能阻止。

| 位面 | 精神错乱几率 * | 信息获取几率 | 信息真实几率 ** |
|---|----------|-----------|-----------|
| 元素位面 | 20% | 55% (90%) | 62% (75%) |
| 内层位面 | 25% | 60% | 65% |
| 星界 | 30% | 65% | 67% |
| 外层位面，智力 19 | 35% | 70% | 70% |
| 外层位面，智力 20 | 40% | 75% | 73% |
| 外层位面，智力 21 | 45% | 80% | 75% |
| 外层位面，智力 22 | 50% | 85% | 78% |
| 外层位面，智力 23 | 55% | 90% | 81% |
| 外层位面，智力 24 | 60% | 95% | 85% |
| 外层位面，智力 25 | 65% | 98% | 90% |
| * 智力值每超过 15 点 1 点，该法师精神错乱的几率会减少 5% | | | |
| ** 如果回答问题的权能不知道问题的答案，并且不那么诚实的话，那么祂会给出一个错误的回答；如果祂足够诚实，那么祂会回答“不知道”。 | | | |
| 括号里的百分比只适用于针对元素位面本身的问题。 | | | |

可选规则

DM 可以允许某个特定的外层位面与施法者进行联系（见 *DMG* 或 *异域景色™* 战役设定集）。在这种情况下，可以根据外层位面与施法者的阵营来调整施法者与外层位面进行联系所必须的智力值大小——外层位面与施法者每在道德或伦理的阵营线上相对偏斜一级，联系其所需的智力值就减少 1 点。例如：

一个 18 级的守序善良施法者连接天堂山（守序善良位面）需要“智力 20”，而联系极乐园（中立善良位面）只需要“智力 19”。

半幽影怪物 (Demishadow Monsters)

（幻术/幻象）

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：20 立方英尺

豁免检定：特殊

这个法术类似于 4 级法术的幽影怪物法术，除了该法术创造出的怪物拥有正常怪物 40% 的生命值。如果通过豁免检定，那么它们会拥有只相当于正常怪物 40% 的伤害值和 8 点的防御等级（AC）。创造出的怪物没有真实怪物的特殊能力，虽然敌人会认为它们有。

驱逐术 (Dismissal)

（防护）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

通过这个法术，在主物质界上的法师可以迫使或要求一个来自其他位面的生物返回它自己的位面。如果目标拥有魔法抗力，那么在法术驱逐它们时需要进行检定，如果抗力失效，那么就对比施法者的等级与目标生物的等级或生命骰；如果法师等级更高，那么就将双方等级的差值作为之后对抗法术的豁免检定的惩罚；若目标生物的等级或生命骰更高，那么双方等级的差值则作为豁免检定的奖励。

如果目标生物愿意返回自己的位面，那么就无需进行豁免检定（它会选择检定失败）。

如果法术成功，那么目标生物会立刻消失，但是法术会有 20% 的几率会将目标生物送到它所属位面以外的位面去。

该法术的材料成分是什么目标生物讨厌的物品。

路径扭曲 (Distance Distortion)

（转化）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 回合/每等级

施法时间：5

影响区域：10 英尺立方/每等级

豁免检定：无

这个法术只能在一个完全被地面、岩石、沙子或者类似的物质所环绕或围起来的区域中施展。法师还必须施展一个咒唤元素 (*Conjure Elemental*) 法术来召唤一个土元素，当法术施展者宣告他将施展路径扭曲法术时，这个土元素不会试图挣脱。这个法术施展时土元素会处于法术的影响区域内，土元素会让在区域内行走的距离加倍或减半（由施法者选择）。因此，10 英尺×100 英尺的走廊会变得好像 5 英尺宽和 50 英尺长；或者 20 英尺宽和 200 英尺长。当法术持续时间结束后，土元素会回到它自己的位面。

在受到路径扭曲影响的道路上无法观察到任何生物，但这片区域会发出微弱的魔法灵气，且真知术 (*True Seeing*) 可以发现区域内的土元素。

该法术的材料成分是一小块软粘土。

支配术 (Domination)

（附魔/魅惑）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：1 个人

豁免检定：通过则无效

支配术可以让施法者控制任何人的行为，直到法术因目标的智力（见**魅惑人类**[*Charm Person*]法术）结束为止。精灵与半精灵如同抵抗其他所有**魅惑**法术般对该法术具有抗力。当法术被施展，目标必须进行对抗法术的豁免检定并受到-2 惩罚，但可以使用灵知调整值。失败则意味着法师与目标之间建立起了思想和心灵的链接，如果双方语言互通，那么法师可以强制目标去执行法师的意志，去做一些以目标的身体结构与力量可以做到的事情。需要注意的是，施法者并不会获得目标的直接感官。

当目标被强制去执行那些与自身天性相违背的行动时，他们会反抗这种控制，这时目标需要进行新的豁免检定，并且根据其所执行行动的类型会获得+1 到+4 的奖励；显然，违背目标天性的命令是难以被接受的。一旦建立了控制链接，那么只要施法者和目标在同一位面，这种控制就再也没有距离限制。**防护邪恶**可以阻断施法者控制目标或使用心灵感应的链接，但它不能阻止施法者建立起控制链接。

托梦术 (Dream)

（召唤，幻术/幻影）

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

托梦术可以让施法者或某个信息传递者将讯息以梦的形式传送给别人。在法术开始时，施法者必须将接收讯息者的名字或其它可以用来识别他身份的信息念出来。

当施法者完成法术时，发送讯息者会陷入深沉的睡眠中，并瞬间将讯息传送给接收讯息者。除非接收讯息者被法术保护，否则发送讯息者就会进入接收讯息者的梦境中发送信息。如果接收讯息者是清醒状态，那么发送讯息者可以选择停留在半梦半醒之间，如果在这段时间里，发送讯息者受到干扰，那么法术会立即失效且发送讯息者会退出半梦半醒的状态。通过这个法术并不能找到接收讯息者的下落。

当发送讯息者处于被催眠的状态时，他将无法意识到自己周围或身边发生的事情；在半梦半醒时，他无论是肉体还是精神上都是彻底毫无防备的（即他的任何豁免检定都会失败）。

一旦进入接收讯息者的梦境，发送讯息者可以发送任何长度的讯息，接收讯息者清醒过来后会完全记住讯息的内容。这种通讯是单向的，接收讯息者既不能提问或提供情报，发送讯息者也不能通过观察接收讯息者的梦境来获得情报。而只要讯息发送完成，发送讯息者的精神就会立即返回自己的身体中。法术的持续时间从发送讯息者进入接收讯息者的梦境开始，直至讯息发送完为止。

该法术的逆向版本为**噩梦术** (*Nightmare*)，它会让施法者将一个可怕而令人不安的梦境发送给接收讯息者，接收讯息者可以进行对抗法术的豁免检定以避免受到法术影响。噩梦会破坏安稳的睡眠，造成 1d10 的伤害。接收讯息者会变得疲劳，并无法在第二天准备法术。对受术者施展的**驱散邪恶**法术可以震慑噩梦术的施法者，震慑时间为每牧师等级 1 轮。

二级法术延时 (Extension II)

（转化）

射程：0

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：特殊

豁免检定：无

这个法术类似于 4 级的一级**法术延时** (*Extension I*) 法术，但是它能够延长 1 至 4 级的法术的持续时间。

制造术 (Fabricate)

（附魔，转化）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：特殊

影响区域：1 立方码/每等级

豁免检定：无

通过这个法术，法师可以将物品转变为同一种物质构成的另一个物品。因此，施法者可以用树木制造一座木桥，用麻制造一根绳子，用亚麻或羊毛制造一件衣服等等。~~制造术~~无法制造出魔法物品或生命体。该法术制造出的物品的质量和用来制造的材料的质量成正比，如果施法者使用无机物做为材料，那么施法区域内会减少至 27 分之一（此时为每等级 1 立方英尺，而非每等级 1 立方码）的材料。除非法师的具有很高的工艺水准，否则无法制造需要高超手艺的东西（珠宝、剑、玻璃、水晶等）施展该法术需要用整轮时间才能让法术在立方码（或英尺）区域内或目标物质上产生效果。

虚假景象（False Vision）

（预言）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1d4+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：半径 30 英尺

豁免检定：无

当这个法术被施展，法师就能够误导所有对法术影响区域内事物进行的探知（通过法术或魔法物品）。要使用该法术，虽然并不需要占有星学或星象定位的相关知识，但法师必须意识到有人做出了探知的尝试。在法术持续期间，施法者和影响区域内所有他想要保护的事物都不会被探知侦测到；此外，施法者可以将任何他想要传递的信息，包括影像和声音，按照探知会显示出的样式传递给探知者。要做到这一点，施法者必须专注于他发送的信息，一旦无法保持专注即不会发送出更多的信息，但在法术剩余的持续时间内施法者的信息仍然不会被侦测到。
该法术的材料成分是一颗价值不低于 500 金币的翡翠磨成的粉末，施法时需要将其撒在空气中。

弱智术（Feeblemind）

（附魔/魅惑）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

这个法术专门用来针对人类或有施法能力的生物。~~弱智术~~会让目标对象的智力退化到弱智儿童的地步，该目标会一直处于这个状态，直到有人对他施展~~治疗术~~（Heal）或~~祈愿术~~（Wish）来取消这个效果为止。可以使用魔法的角色特别容易受到这个法术的影响；因此，他们的豁免检定会受到如同下表的调整：

| 施法目标 | 豁免调整值 |
|----------|-------|
| 牧师 | +1 |
| 法师（人类） | -4 |
| 混血种族或非人类 | -2 |

灵知的调整适用于此豁免检定。

该法术的材料成分是一小撮粘土、水晶、玻璃或矿物质，材料会在施法时消失。

怪物定身术（Hold Monster）

（附魔/魅惑）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：40 英尺立方内的 1 至 4 个生物

豁免检定：通过则无效

该法术可以使处于区域内且在施法者视线内的 1 至 4 个任意类型的生物定身。他可以任意选择是定住

一个还是两个、三个或四个生物。如果是三个或四个生物被定身，那么每个生物的豁免检定都是正常的；如果只有两个生物被定身，那么每个生物的豁免检定都受到-1 的惩罚；如果只有一个生物被定身，那么其豁免检定受到-3 的惩罚。
该法术的材料成分是每个被定身怪物一根坚固的金属杆或棒。这些杆或棒可以如同 3 便士的硬币那么小。

李欧蒙的无意义讨论术 (Leomund's Lamentable Belaborment)
(附魔，塑能)

射程：10 码

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：半径 10 英尺内的 1 个或更多生物

豁免检定：特殊

这个偏门的法术通过把目标生物吸引到他们感兴趣的话题上来转移他们的注意力。在接下来的 11 轮时间里，它们会做出之后所述的一连串反应，并在之后进行额外的豁免检定。这些反应是交谈（1-3 轮），可能会出现困惑（4-6 轮），然后是后愤怒或悲伤（7-11 轮），所有豁免检定都受到生物的智力的影响。目标生物必须可以理解施法者所用的语言。

当法术施展后，法师就会开始讨论一些与目标生物或目标生物将要做的事密切相关的话题。成功通过对抗法术的豁免检定的生物将不受影响，而受影响的生物将会立即开始与施法者进行讨论，不管是赞同还是反对，都会表现得彬彬有礼。只要施法者愿意，他就可以一直用交谈维持法术效果，如果施法者进行攻击或分心，那么目标生物将不再留意该话题。

| 智力值 | 豁免调整值 |
|-------|-------|
| 2 或更少 | 法术无效 |
| 3-7 | -1 |
| 8-10 | 0 |
| 11-14 | +1 |
| 15+ | +2 |

法师可以在施法后随意离开，话题将会如同施法者仍然在这里般继续下去。只要目标生物不被攻击，那么他们就会忽略所有发生在他们身边的事情，将时间用来谈话，并且除了争论之外不会做其它事情。然而，当施法者离开时，每个话题都只会在其当前所处的法术的阶段被讨论完，且法术会被破坏。如果施法者维持法术效果达到三轮以上，每个受影响的生物都会再次进行对抗法术的豁免检定，失败则会向远离施法者的方向混乱的徘徊 1d10+2 轮；如果某个目标生物可以保持每轮豁免检定都成功，且施法者一直维持着讨论没有让法术效果结束，一直到第 6 轮之后，就会避免混乱效果生效。如果法术持续超过 6 轮，那么每个目标生物都必须再次进行对抗法术的豁免检定，若失败则会勃然大怒，并会去攻击并试图杀死处于法术影响下的其他所有目标，这种愤怒会持续 1d4+1 轮；那些因通过豁免检定而避免被愤怒影响的生物则会意识到自己遭到了欺骗，他们会瘫倒在地并哀叹自己的愚蠢，除非被攻击或被其它方式干扰，否则这会持续 1d4 轮。

李欧蒙的秘藏箱 (Leomund's Secret Chest)
(转化，咒法/召唤)

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：60 天

施法时间：1 回合

影响区域：1 个 2×2×3 英尺的箱子

豁免检定：无

这个法术可以将一个特制的箱子深藏在以太位面中，而一个小号的箱子可以用来召唤它。大箱子必须由顶尖的工匠以昂贵的材料来为施法者精心定做，如果其主材是木材，那么必须使用乌木、紫檀木、檀香木、柚木或类似的材料，并且所有包角、钉子和金属部件都必须使用铂金制作；如果箱子使用象牙制作，那么金属部件必须用黄金制作；如果箱子用青铜、铜或银制作，那么配件必须用镍银或银制作。这种箱子的成本永远不能低于 5,000gp。一旦箱子制造成功，那么法师必须再做一个微型的复制品（与大箱子使用相同的材料并保证每一个细节都完全相同），这个微型的箱子将是一个完美的复制

品。一个法师无论何时都只能拥有一个这种箱子——甚至使用 *祈愿术* (*Wish*) 都不能例外，箱子可以如同任何普通的箱子般具有锁扣、防护层等配备。

同时触碰大箱子和微型的箱子，施法者吟唱法术，之后大箱子会消失并进入以太位面。箱子里可以容纳每法师等级 1 立方英尺的物质，无论其外观大小如何。放入活物会有 75% 的几率使法术失败，所以箱子通常用来保存宝贵的法术书、魔法物品、宝石等；只要施法者持有箱子的微缩版，他就能从以太位面将大箱子召回。如果微型箱子被遗失或毁坏，那么他将无法找回大箱子，甚至连 *祈愿术* 都不行，只有召集一个探险队进入以太位面才有可能找到它。

当箱子处于以太位面时，每过一周都会增加 1% 被其它存在发现的几率；每当箱子被召回并被法术重新送到以太位面时，这个几率都会被重置为 1%。如果箱子被其它存在发现，DM 必须制定一场遭遇，并决定发现箱子的存在做出何种反应（例如，它可能会忽略箱子、彻底或部分清空箱子，甚至用物品与箱子中的物品进行交换！）。

每当秘藏箱被带回主物质界，都会有一个通往以太位面的窗口被打开一段时间（通常约 1 轮时间）；窗口的体积会慢慢缩小。当这个在两个位面之间的洞口被打开时，需要进行检定以确认是否有以太位面的怪物穿过这个洞口。

如果箱子在法术持续时间结束之前没有被取回，那每天会增加 5% 的丢失箱子的几率。

魔魂壶 (Magic Jar)

(死灵)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

魔魂壶法术可以让施法者将他的生命转移到一个特殊的容器中（宝石或大水晶）。之后施法者可以将容器中自己的生命与另一个生物强制进行交换，从而使法师接管并控制该生物的肉体，而该生物的生命力则会被囚禁在容器中。这个特殊的生命力容器在施法时必须处在以法师身体为中心的影响区域内，法术在法师的生命力被注入到容器之后完成，期间不允许有其它行动。

当施法者处于魔魂壶中时，他可以感应并攻击到每等级 10 英尺半径内（在同一位面）的任何生命体，但是其准确的生物种类和相对的物理位置并不能被确定。面对一群生命体，施法者可以感应到 4 个或更多个体之间的等级/生命骰差异，并可以确定该生命体拥有的力量是正能量还是负能量。

例如，如果两个 10 级战士正在攻击 1 个山丘巨人和 4 个食人魔，施法者可以确定在探测距离内有三个更强的生物和四个较弱的生物，所有人的力量都是正能量。施法者可以尝试占据更强的生物，也可以尝试接管较弱的生物，但他没法精确控制到选择哪一个特定的生物受到攻击。

试图占据一个宿主的身体需要一整轮时间，*防护邪恶* (*Protection From Evil*) 法术或类似的能力可以阻挡这种行为。只有当目标在进行一次有特殊调整值的对抗法术的豁免检定（见下文）失败之后，这个行为才会成功。豁免检定的调整值根据目标与法师两者各自的智力值与灵知值总和（非人类或非类人生物则用智力值与生命骰数之和代替）之差（由目标的数值减去法师的）来确定。这个调整值会增加（或减少）到该检定上。

| 差值 | 检定调整 |
|---------|------|
| -9 或更少 | +4 |
| -8 到-6 | +3 |
| -5 到-3 | +2 |
| -2 到 0 | +1 |
| +1 到+4 | 0 |
| +5 到+8 | -1 |
| +9 到+12 | -2 |
| +13 或更多 | -3 |

负数的属性差值表示法师要弱于目标，因此目标会得到豁免检定上的奖励。而未能成功占据目标身体的法师将继续留在魔魂壶里。

如果占据成功，那么施法者的生命力会占据宿主的肉体，而宿主的生命力则会被囚禁在魔魂壶里。施法者可以使用新身体中属于该生物的基本或天生的能力，而不能获取其经过学习才得到的能力和知识（即法师不会自动获得该生物通晓的语言或法术）。施法者保留自己的攻击骰、职业能力和知识，以

及任何基于智力值和灵知值的调整。如果宿主的身体是人类或类人生物，并可以做出必要的施法姿势，法师甚至可以使用他记忆的法术。宿主的肉体保留其原本的生命值和物理能力、特性。由 DM 决定是否需要其它必要的调整：例如，由于施法者必须习惯新的身体，会变得比较笨拙或迟钝。身体与容器的阵营取决于占据其中的生命力。

在每等级 10 英尺的范围内，施法者可以从宿主的身体返回到容器中。每次作此尝试都需要 1 轮时间，当法师从容器转移回自身时，法术结束。

一个成功对已被占据的身体施展的 *驱散魔法 (Dispel Magic)* 法术可以迫使 *魔魂壶* 法术的施法者回到容器中去，并阻止他进行任何攻击 1d4 轮+1 轮每驱散等级的时间。基础成功率是 50%，加上或减去两个施法者之间的等级差值，每相差一级±5%成功率；一个成功对容器施展的 *驱散魔法* 可以迫使 *魔魂壶* 内的灵魂回到自己的身体中。若 *魔魂壶* 法术的施法者返回到自己的身体中，则法术结束。

如果宿主的肉体被杀，那么当容器在法术射程之内时，施法者会返回容器，而宿主的生命力则会离开（即死亡）。如果宿主的肉体被杀时容器在法术射程之外，那么宿主和施法者都会死。

如果生命力流离在外，则会如同被杀一样，除非被施展 *死者复活 (Raise Dead)*、*复生术 (Resurrection)* 或类似法术。

如果施法者的身体被杀死，那么他的生命力依然可以存在于容器中或宿主身上。如果施法者的生命力在容器中时容器被摧毁，那么施法者将被彻底地杀死。

强效造物术 (Major Creation)
(幻术/幻影)

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

与 *弱效造物术 (Minor Creation)* 类似，*强效造物术* 可以使法师从阴影半位面制造出无生命的、植物材质的物品——轻工业品、绳子、木板等；法师还可以制造矿物材质的物品——石头、水晶、金属等。制造出的物品不能超过每施法者等级 1 立方英尺，物品的持续时间跟它的硬度与稀有度有关：

| | |
|--------------|----------|
| 植物 | 2 小时/每等级 |
| 石头或水晶 | 1 小时/每等级 |
| 贵金属 | 2 回合/每等级 |
| 宝石 | 1 回合/每等级 |
| 秘银 * | 2 轮/每等级 |
| 精金 | 1 轮/每等级 |
| * 包括类似的稀有金属。 | |

试图将这些物质用作任何法术的材料成分都会导致法术失败。施法者必须先拥有一小块与他希望制造的物质相同材质的物质——用扭曲的麻线制造绳子，用一小片的石头制造一块巨石等等。

三级怪物召唤术 (Monster Summoning III)
(咒法/召唤)

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：半径 50 码

豁免检定：无

这个法术类似于 3 级法术的 *一级怪物召唤术 (Monster Summoning I)*，但这个法术可以召唤 1d4 个 3 级怪物。这些怪物会出现在法术的影响区域之内并攻击施法者的敌人，直至施法者命令它们停止，法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响，如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人，而法师又可以与怪物沟通，并且它们具有相应的能力，那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。
该法术的材料成分是一个小口袋和一根小蜡烛。

魔邓肯忠犬 (Mordenkainen's Faithful Hound)

(咒法/召唤)

射程: 10 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 5

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

通过这个法术, 法师可以召唤出只有他才能看见的一只虚幻的看门狗。他可以命令它为走廊、房间、房门、类似房间的空间或出入口提供警戒。如果有任何体型大于一只猫的生物接近虚幻的看门狗守卫的地方, 那么它就会立刻开始大声的吠叫。这只忠犬是一位优秀的守卫者, 它可以侦测到隐形的生物和正在靠近的以太生物; 它不会对准真实的幻象做出反应。

如果入侵的生物将后背暴露给这条看门狗, 那么它将如同一只 10 个生命骰的怪物一样向其发动凶狠的攻击, 并造成 3d6 点的伤害, 它可以伤害到所有类型的敌人, 即使是那些在通常情况下只会被 +3 或更高的魔法武器伤害到的敌人; 没有后背的生物 (例如黄褐色果冻怪) 不会受到该攻击。这条忠犬不会受到攻击, 但是它可以被驱散。这个法术最多可以持续 1 小时加上每施法者等级半小时, 但是一旦它被入侵者激活, 那么就只能持续每施法者等级 1 轮, 如果施法者与看门狗所看护区域的距离超过 30 码, 那么法术会自动停止。

该法术的材料成分是一个小小的银哨子、一块骨头和一根细线。

穿墙术 (Passwall)

(转化)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 小时+1 回合/每等级

施法时间: 5

影响区域: 5 英尺×8 英尺×10 英尺

豁免检定: 无

穿墙术可以让施法者在木质、泥灰或石质 (不包括其他材质) 的墙壁上打开一条通道, 施法者和他的任何同伴都可以轻易地通过这条通道。法术可以打开一条 10 英尺深×8 英尺高×5 英尺宽的通道, 这些法术可以形成连续的通道, 用来穿透很厚的墙壁。如果法术被驱散, 那么穿墙术将被进行驱散的施法者所终止, 并把通道内的事物排出来。

该法术的材料成分是一小撮芝麻。

伪装术 (Seeming)

(幻术/幻影)

射程: 10 英尺半径

成分: 言语, 姿势

持续时间: 12 小时

施法时间: 5

影响区域: 1 个人/每 2 等级

豁免检定: 无

这个法术可以让施法者改变人的外貌; 施法者的每两个经验等级能够改变一个人的外貌。这种变化包括服装和装备。施法者可以将被施法者的形象变成任何一种人形的两足生物, 可以变得比他的正常身高多 1 英尺或少 1 英尺, 体型或瘦或胖或在胖瘦之间都可以。被施法者本身也必须是与变化对象相同的体型如: 人类、兽人、食人魔等, 变化后每个人的形象都依然是单独的个体。如果施法者选择的外观不在法术的能力范围之内 (例如, 一个半身人不可能变得像半人马一样, 但是他可以变成一个比较矮的年轻食人魔), 那么法术会失败。不接受伪装的人 would 进行对抗法术的豁免检定以避免受到法术的影响, 受影响的人如果被杀就会恢复正常的外观。该法术的效果不足以精确到完全复制某一个特定人物的外貌。

短讯术 (Sending)

(塑能)

射程: 无限

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间：1 回合

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过这个法术，施法者可以对他熟知名字和外貌的单独的生物进行联系。如果联系的生物与施法者不在同一个位面，那么将会有 5% 的可能会联系失败。DM 可以根据生物所在位面的环境来增加失败率。

一旦讯息发送成功，那么这条讯息甚至能被动物和智力值低至 1（动物的智力水平）的生物所理解。

法师每次可以向收信人发送一条不超过 25 词的短信息，而收信人可以用相同的方式立即回复。不过即使接收到了讯息，收信的生物也没有义务遵从讯息的内容来行动。

该法术的材料成分是两个只有一端开口，用一根短铜线连接起来的小圆筒。

幽影门 (Shadow Door)

(幻术/幻影)

射程：10 码

成分：姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过这个法术，法师可以创造出一扇门的幻像。幻像可以让法师走过这扇“门”并消失，而事实上，他已经从另一边飞快地逃走并在法术持续时间里彻底隐形。见证此过程的其他生物会受到蒙蔽，如果它们打开“门”则会进入到一个 10 英尺×10 英尺的小房间里。*真知术 (True Seeing)*、*真知宝石 (Gem of Seeing)* 或类似的能力可以发现法师。某些高生命骰的怪物也可能发现法师（详见隐形术），但只有怪物主动尝试时才可能发现。

幽影魔法 (Shadow Magic)

(幻术/幻影)

射程：50 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

*幽影魔法*可以使法师从阴影半位面施展出 3 环或 3 环以下的法师塑能法术投影，例如，这个法术可以模拟出*魔法飞弹 (Magic Missile)*，*火球术 (Fireball)*，*闪电束 (Lightning Bolt)* 等，且法术区域内的生物会如同受到正常法术效果的影响般进行对抗法术的豁免检定。因此一个生物在面对*幽影魔法*的火球术时必须额外进行一次豁免检定，如果第二次豁免检定成功，那么该生物会受到等同一半正常火球术的伤害；失败则受到等同全部正常火球术的伤害。如果第一次豁免检定成功，那么幽影魔法会被看破，并目标只会受到伤害骰结果的 20% 伤害（小数点后的数值三舍四入）。

塑石术 (Stone Shape)

(转化)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 立方英尺/每等级

豁免检定：无

法师可以使用这个法术将一块石头变成他想要的形状。例如，法师可以制造一把石制武器，一扇特殊的活板门、一座雕像等。这个法术也能让施法者塑造一扇石门以便逃脱监禁，作为材料的石头必须处在影响区域内。虽然施法者能够以此制造石门和保险箱，但是其细节并不会很精致；如果制作的物品涉及到细小的可移动部件，那么会有 30% 的几率无法实现该功能。

该法术的材料成分是软黏土，必须先将软黏土捏成需要塑造出的形状，然后接触作为材料的石头才能施法。

召唤幽影 (Summon Shadow)

(咒法/召唤，死灵)

射程：10 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮+1 轮/每等级
施法时间：5
影响区域：10 英尺立方
豁免检定：无

当这个法术施展时，法师每三个经验等级就可以召唤出一个幽影（详见怪物手册）。这些怪物会听从施法者的命令并攻击他的敌人。幽影会持续存在直到被杀、被斥退或法术持续时间结束为止。
该法术的材料成分是一点墨晶。

心灵遥控（Telekinesis）
（转化）

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：5
影响区域：10 码/每等级
豁免检定：通过则无效

法师可以通过这个法术而将精神作用到物体上并使其移动。该法术可以提供一个稳定而持续的力，或一个短暂而猛烈的推力。

持续的力可以使法师每轮将重达 25 磅的物体移动 20 英尺，该法术持续 2 轮加上每施法者等级 1 轮。对象可以进行垂直移动、水平移动，或同时进行两种移动。物体在超出法术射程后会掉落或停止移动。如果施法者由于任何原因不再专注，该物体将会掉落或停止移动。用心灵遥控来操控物品就如同手控制般。例如，如果所需要的力量是在重量限制内，那么心灵遥控可以拉动一支杠杆或一根绳子，转动一把钥匙，让一个物体旋转等。根据DM的判断，施法者甚至可以用心灵遥控解开简单的结。

或者，法术的能量也可以在一轮里全部释放。施法者可以一次性将法术射程内且在 10 英尺立方内的一个或多个物品投掷出去，让这些物体以高速远离自己，移动距离为每施法者等级 10 英尺。操控的最大重量为每施法者等级 25 磅。被推开的物体造成的伤害由DM决定，但不能超过每施法者等级 1 点。敌人也可以被投掷出去，但是他们可以进行对抗法术的豁免检定来避免受到影响。此外，例如 *变巨术（Enlarge）* 这类能够轻易使用的反制措施（用来使自己的体重超过法术可操控的上限）可以很轻松地反制这个法术，*毕格比之手* 系列法术也可以破解这个法术。

传送术（Teleport）
（转化）

射程：接触
成分：言语
持续时间：立即
施法时间：2
影响区域：特殊
豁免检定：无

当施展这个法术时，法师会立刻将自己与一定的额外重量或被施法者触碰到的物品传送到施法者熟悉的地方。距离不是问题，但 *传送术* 无法做到跨位面旅行。施法者可以传送重达 250 磅再加上 10 级以后每经验等级额外 150 磅（一个 13 级法师可以传送高达 700 磅）重量的物质。如果目的地是法师非常熟悉的地方（因为以前的接触和对该地区的研究，他拥有清晰的地图），他会没有任何偏差地到达指定地点，虽然施法者无法控制他到达目的地时会面对的情况；传送到不太熟悉的目的地（那些只用过魔法或在远处看到过）会增加失败的几率；传送到不熟悉的目的地会有相当大的危险（见下表）。

| 传送成功率： | | | |
|--------|-------|-------|-------|
| 目标： | 更高 | 正中目标 | 更低 |
| 非常熟悉 | 01-02 | 03-99 | 00 |
| 仔细研究过 | 01-04 | 05-98 | 99-00 |
| 不经意地见过 | 01-08 | 09-96 | 97-00 |
| 只见过一次 | 01-16 | 17-92 | 93-00 |
| 从未见过 | 01-32 | 33-84 | 85-00 |

传送到更高的位置意味着法师的传送几率每偏离“正中目标”1%，抵达目的地时就会离地面高出10英尺；法师有可能在前往从未见过的区域时传送到高达320英尺的空中。而传送到更低的位置有可能意味着法师的瞬间死亡，如果他传送到固体当中。法师无法传送到什么都没有的空间当中——目标地点必须有坚实的地面，无论是木质地板、石质地面还是天然地面，或者任何东西。充满强大的物理或魔法能量的区域可能会使传送变得更具风险，甚至导致完全无法传送。

化石为泥 (Transmute Rock to Mud)

(转化)

可逆

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：20 英尺立方/每等级

豁免检定：无

该法术可以将任何类型的自然岩石变成体积相同的泥浆。举例而言，如果将其施展在一块石头上，被影响的石头会坍塌成泥浆。魔法石或被附魔的石头不会被此法术影响。被创造的泥浆的深度不能超过10英尺。除了那些正常能穿越这些地形的重量较轻的生物之外，那些不能浮起、飞出或用类似手段逃离泥浆的生物会以每轮1/3身高的速度下沉并最终窒息。由DM来决定多少根被扔在泥浆上的灌木才可以支撑住那些能爬到它上面的生物。大到能站在泥浆里行走的生物可以10英尺每轮的速度在泥浆中移动。

泥浆将持续存在直到被成功施展驱散魔法 (Dispel Magic) 法术或以化泥为石法术来恢复其材质——但是并不一定会还原其形状。水分的蒸发会使泥浆在每10英尺立方1d6天的时间内回归至正常的地面。准确的时间将由日照时间，风力和水分流失的情况而定。

该法术的逆向版本为化泥为石 (Transmute Mud to Rock)，它可将普通的泥浆或流沙永久地变成软质的石头 (砂岩或类似的材质)——除非再被魔法变化。泥浆中的生物可以进行豁免检定来确认他是否能在泥浆硬化成石头之前逃离。干燥的沙子不会受到此法术影响。

该法术的材料成分是黏土和水 (其逆向版本所需的是沙子，石灰和水)。

力场墙 (Wall of Force)

(塑能)

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：10 英尺见方/每等级

豁免检定：无

力场墙法术可以让施法者在法术射程内指定的区域里竖立起一道无形的屏障。这面力场墙无法移动且可以完全不受大多数法术的影响 (包括驱散魔法 [Dispel Magic])。但是解离术 (Disintegrate) 可以如同抹消权杖 (Rod of Cancellation) 或湮灭法球 (Sphere of Annihilation) 般立刻摧毁它。同样地，力场墙不会受到音波、飞弹、寒冷、灼热、电能等伤害；法术和喷吐武器无法从任何角度穿过它，虽然次元门 (Dimension Door)、传送术 (Teleport) 和类似的能力可以越过这道障碍。

如果法师有需要，他可以制造出半径为每施法者等级1英尺的球形墙或半径为每施法者等级1.5英尺的开放式半球形墙。力场墙必须是连续没有间断的；如果有任何对象或生物阻断了墙体，那么法术将失败。施法者可以命令法术结束。

该法术的材料成分是一撮价值5,000gp的钻石粉末。

钢铁墙壁 (Wall of Iron)

(塑能)

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：10 平方英尺/每等级或特殊

豁免检定：无

当这个法术被施展，法师会瞬间制造出一面垂直的铁墙。这堵墙壁可以用来封闭通道或堵住缺口，如

果该区域的空间足够，这堵墙还可以插进周围的任何无生命物质中。钢铁墙壁拥有每施法者等级 $\frac{1}{2}$ 英寸的厚度。施法者可以制造每经验等级 15 平方英尺的铁墙，因此，12 级的法师可以制造总面积为 180 平方英尺的铁墙，法师也可以让墙体的面积加倍，同时减半其厚度。

如果施法者愿意，他可以让墙壁在平坦的水平面上垂直出现，以便它可以倒下并压碎任何在它下方的生物。墙壁向两方倒下的几率都是 50%，这个几率可以被力量值不低于 30 点和 400 磅重的力所改变——每向一边施加超过 400 磅或力量值超过 30 点的力，左右墙体倒塌方向的几率就向另一侧倾斜 1%。面对倒下的铁墙而想要逃离房间的生物需要进行对抗死亡的豁免检定，失败则被压碎。超大型和巨型的生物不会被倒下的墙壁压碎。

除非成功驱散，否则墙壁会一直存在，但是所有可以对普通铁墙做出的行为都可以正常进行——生锈、钻孔等等。

该法术的材料成分是一块小铁片。

石墙术 (Wall of Stone)

(塑能)

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：无

这个咒语会制造出一道与相邻的岩石表面合并的花岗岩石墙。它通常用于关闭通道、门户和抵挡敌人时出现的缺口。法师施法制造出的石墙拥有每经验等级 0.25 英寸厚度和每经验等级 20 平方英尺的总面积。因此，一个 12 级的法师可以在整齐的平面上制造出一道 3 英寸厚，240 平方英尺的石墙（例如，一道 12 英尺宽 20 英尺高的墙，可以完全封闭一个截面积 10 英尺×16 英尺的通道），石墙既不需要垂直建立，也不用依靠任何坚实的基础（详见钢铁墙壁法术）；不过它必须与四周现有的岩石融合在一起以获得有力的支撑。它可以用于在路面的裂口上搭一道石桥，比如制造一个坡道；当这么做时，如果需要建造的坡道全长超过 20 英尺，那么石墙必须造成拱形且需要有支撑点。这样做可以使墙体减少一半是总面积。因此，20 级的施法者可以在平地上制造一道全长 200 平方英尺的石墙，墙壁上可以有简单的射击口、城垛，这样还能如同上述一样减少墙壁的总面积。除非施展驱散魔法

(*Dispel Magic*) 或解离术 (*Disintegrate*)，或被普通的方法破坏、拆除，否则石墙会永远存在。该法术的材料成分是一小块花岗岩。

6 级

反魔场 (Antimagic Shell)

(防护)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1

影响区域：1 英尺直径/每等级

豁免检定：无

法师能够通过此法术来产生一个隐形屏障围绕着自己并随他而移动。该屏障内的空间完全不受所有魔法和魔法效果的影响，从而阻止法术及其效果的通过。同样的，它也阻碍范围内任何魔法物品或法术的运作。且该区域不受喷吐武器，凝视或音波攻击以及类似形式的特殊攻击影响。

反魔场也会隔绝开被魅惑、召唤或召来的生物。但是它不能被用来挤迫其他生物使其无路可走，任何类似的尝试都将会对屏障造成明显的压力，而持续的压力会破坏这个法术。普通生物（例如正常遭遇而非魔法创造出的巨魔）可以通过该区域，普通的远程武器也是如此。此外，即便魔法剑会在该区域内失去魔法能力，但它仍旧是剑。请注意，在其所属位面中的生物是普通生物。因此，在火元素位面所随机遭遇到的火元素不会被该法术所牵制。神器、神圣物品以及半神或更高等的存在不会受到这类凡间法术的影响。

如果施法者比屏障占据的区域还大，DM 可能会认为他的身体部分是暴露在外的。驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术无法移除此法术，但施法者可以通过命令来使其结束。

毕格比的强力之手 (Bigby's Forceful Hand)

(塑能)

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：6
影响区域：特殊
豁免检定：无

毕格比的强力之手是毕格比的介入之手的更强版本。它在施法者与目标对手中央创造出体型为人型大小（5 英尺）至巨型（21 英尺）的手。这无形之手总是在两者之间，无论施法者或对手试图如何绕过它。然而，强力之手同时也会推离对手。这种力量可以推开重达 500 磅或以下的生物，可以让重量为 500 至 2,000 磅的动物的移动力降低至每轮 10 英尺，也可以让体重超过 2,000 磅的动物的移动力减半。

被推开的生物会被推到该法术的极限范围或紧靠在坚硬的表面上为止。手掌本身并不能造成伤害，它的防御等级为 0，生命值为施法者的最大生命值并在被破坏时消失。施法者可以使它后退（例如藉此释放被困住的对手）或命令其消散。

该法术的材料成分是一只手套。

连环闪电 (Chain Lightning) (塑能)

射程：40 码+5 码/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：立即
施法时间：5
影响区域：特殊
豁免检定：1/2

此法术使施法者的指尖上产生出一道 2½英尺宽的闪电。与闪电束 (Lightning Bolt) 法术不同，连环闪电会先击中一个物体或生物，然后电弧会击中范围内的一系列其他的物体或生物，但每次跳跃都会损耗此能量。

闪电在起始时会造成每施法者等级 1d6 点伤害，最高值为 12d6（如果物体或生物成功通过对抗法术的豁免检定，则伤害减半）。在首次打击后，电弧会跳跃到下一个最近的物体或生物。每次跳跃都会使闪电链的伤害降低 1d6。每个生物或魔法物品都能够进行对抗法术的豁免检定，成功则该生物只受到一半的闪电伤害。

闪电链的打击次数（包括首次打击的物体或生物）为法术施法者的等级，但每个生物或物体只能被打击一次。因此，12 级法师的闪电链的打击次数最多为十二次，每次打击的伤害递减。电流持续弹跳直到它进行了足够次数的打击，或直到其击中了能将电流导向地面的物体（例如牢房或监狱的铁栅栏，大池子里的液体等），或直到范围内没有更多的物体或生物可以被打击。

闪电弧的跳跃方向是无需考虑的。应当留意的是射程——电弧不能超过法术的射程。如果电弧唯一可能的弹跳对象超出了该法术的射程，则电弧将消失于无形。即使是能够免疫闪电伤害的生物也可作为闪电的打击对象。请注意，闪电弧有可能会返回到施法者身边！

该法术的材料成分是一小块毛皮，一块琥珀、玻璃或水晶棒，以及每施法者等级一个银钉。

咒唤动物 (Conjure Animals) (咒法/召唤)

射程：特殊
成分：言语，姿势
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：6
影响区域：半径 30 码
豁免检定：无

咒唤动物法术使法师能够以魔法创造出一个或更多的哺乳动物去攻击他的对手。如果是随机决定召唤动物的种类，则哺乳动物的总生命骰数不能超过他等级的两倍；如果是指定特定种类的动物，则哺乳动物的总生命骰数不能超过他的等级（详见地下城城主指南）。因此，12 级的法师可以随机咒唤两个生命骰为 12 的哺乳动物，四个生命骰为 6 的哺乳动物，六个生命骰为 4 的哺乳动物，八个生命骰为 3 的哺乳动物，十二个生命骰为 2 的哺乳动物或者 24 个生命骰为 1 的哺乳动物。每+1 的生命值奖励计为 1/4 个生命骰；因此，4+3 的生物等于生命骰为 4+3/4 的生物。被咒唤的动物将持续每施法者等级一轮，或直到它们被杀。它们遵循施法者的语言命令。被咒唤的动物总是攻击法师的对手，但它们拒绝被用于其它任何目的。

意外术 (Contingency)
(塑能)

射程: 0
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 1 天/每等级
施法时间: 1 回合
影响区域: 施法者
豁免检定: 无

通过该法术, 法师能够把另一个法术放置在他身上, 以使该法术在达到意外术施法条件时生效。意外术与被放置的法术是同时施展的 (1 回合的施法时间所表示的是两者的总施法时间)。
按照意外术的规则被附带的法术必须是影响法师自身的 (如羽落术 [Feather Fall]、漂浮术 [Levitate]、飞行术 [Fly]、假死术 [Feign Death] 等), 且该法术的等级不能高于施法者等级的 1/3 (向下取整), 也不能超过 6 级。

| 施法者等级 | 触发的法术等级 |
|-------|---------|
| 12-14 | 4 级 |
| 15-17 | 5 级 |
| 18+ | 6 级 |

同时间内施法者身上只能有一个意外术生效, 若重复施展该法术, 则首次施展的意外术 (如果仍在生效) 被取消。法术的触发条件必须定义清晰, 虽然它们可以较为概括。举例来说, 附带化水为气法术的意外术可能会规定触发条件为当法师坠入或由于其他原因而被淹没在水或类似的液体中时化水为气会立即生效。或者意外术可能会在法师坠落了超过 2 英尺以上的距离时触发羽落术的效果。无论在什么情况下, 只要达到了相应的条件, 意外术就会立即触发其附带的法术效果。注意: 如果设定的条件太过复杂, 整个法术组合 (意外术和附带法术) 将有可能会触发失败。
该法术的材料成分是 (附带法术所需的材料成分另算) 价值 100 金币的水银和食人魔巫师、麒麟或类似的会使用法术的生物的一些眼睫毛。除此之外, 该法术还需要由法师所制作的一个象牙雕刻品 (并未受到破坏, 仅仅是经过打磨加工), 意外术只会在携带此雕刻品时才会生效。

操纵天气 (Control Weather)
(转化)

射程: 0
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 4d6 小时
施法时间: 1 回合
影响区域: 4d4 平方英里
豁免检定: 无

操控天气法术使法师能够控制区域内的天气。法术将在 4d6 小时内影响一块面积为 4d4 平方英里的区域。它需要 1 回合来施展法术, 且需要 1d4 回合来改变天气条件。当前的天气条件是由 DM 来决定的, 这取决于气候和季节。天气条件由三个成分组成: 降水、气温与风力。该法术可以按照下表改变这些状况。

| 降水 | 气温 | 风力 |
|----------|----|----|
| 晴朗 | 炎热 | 无风 |
| 非常晴朗 | 闷热 | 无风 |
| 薄云或雾 | 温暖 | 微风 |
| 少云 | 温暖 | 和风 |
| 晴天 | 炎热 | 和风 |
| 多云 | 凉爽 | 无风 |
| 雾或小雨或小冰雹 | 凉爽 | 强风 |
| 雨夹雪或小雪 | 温暖 | 强风 |
| 多云 | 寒冷 | 和风 |
| 少云 | 寒冷 | 狂风 |

| | | |
|---------|----|----|
| 厚云 | 凉爽 | 狂风 |
| 雾 | 极寒 | 强风 |
| 大雨或雹暴 | 风暴 | 狂风 |
| 大雨夹雪或大雪 | 风暴 | 飓风 |

上文中加粗的天气代表现有的天气条件。每个被加粗的词下的其他词都是施法者可以用来替换当前天气条件的新条件。此外，施法者可以控制风向。例如，晴朗、温暖、适度的风的天气条件可以被控制改为薄雾、炎热、无风。矛盾的天气是无法并存的——例如同时存在雾与强风。多个**操纵天气**法术只能陆续生效。

这个法术的材料成分是燃烧的香与土渣木屑混合在水中的产物。显然，这个法术仅能在有适宜天气条件的地区生效。

死雾术 (Death Fog)

(转化, 塑能)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1d4 轮+1/每等级

施法时间: 6

影响区域: 20 英尺立方/每等级

豁免检定: 无

施展**死雾术**会创造一块具有高浓度酸性的浓烈气雾。这种雾气对于活物而言是致命的，所以暴露于其中的草或类似的植被将在两轮内枯死，灌木和树丛是 4 轮，小型树木是 8 轮，而大型树木则是 16 轮。动物也不能幸免于按照它所暴露在死雾中的时间受到酸带来的损伤：

第 1 轮: 1 点

第 2 轮: 2 点

第 3 轮: 4 点

第 4 轮及随后的每轮: 8 点

死雾不同于 2 级法术的**云雾术 (Fog Cloud)**：只有强风才能吹动这旋翻浪涌的雾气。任何试图穿越死雾的生物的移动力降低至每轮 1 英尺。**造风术 (Gust of Wind)** 无法吹走它，但**火球术 (Fireball)**、**火焰冲击**或**火墙术 (Wall of Fire)** 可以在一轮内将其燃烧殆尽。

该法术的材料成分是一撮干燥的豌豆粉、蹄粉，以及任意种类的强酸物质（包括经过高度蒸馏的醋或酸性结晶体），这必须是由炼金术师加工而成的。

死亡法咒 (Death Spell)

(死灵)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 立即

施法时间: 6

影响区域: 30 立方英尺/每等级

豁免检定: 无

当**死亡法咒**法术被施展时，它将会即刻不可挽回的扼杀掉影响区域内的所有生命。因此被杀死的这些生物不能被复活或复生，但可以通过**祈愿术 (Wish)** 而复活。能够杀死的生物的数量取决于它们的生命骰。

| 生物的生命骰数最大值 | 受影响的生物 |
|------------|--------|
| 低于 2 | 4d20 |
| 2 至 4 | 2d20 |
| 4+1 至 6+3 | 2d4 |
| 6+4 至 8+3 | 1d4 |

如果生命骰数不同的生物同时遭受**死亡法咒**的攻击，通过掷骰（4d20）来决定有多少生命骰数低于 2 的生物受影响。如果掷出的点数大于生命骰数低于 2 的生物的数量，请参照下表来处理那些生命骰数更多的生物的。

| 生物的生命骰数 | 转换因数 (CF) |
|-----------|-----------|
| 低于 2 | 1 |
| 2 至 4 | 2 |
| 4+1 至 6+3 | 10 |
| 6+4 至 8+3 | 20 |

换句话说，从 4d20 得到的点数中减去生命骰数小于 2 的生物的数量（这些生物会死亡）。如果此时 4d20 得到的点数还有剩余，为每个生命骰为 2 至 4 的生物减去 2（这些生物也会死亡）。如果这还没有将 4d20 的点数用完，为每个生命骰数在 4+1 至 6+3 的生物减去 10，以此类推。直至所有生物都死亡、4d20 得到的所有点数耗尽或剩余的 CF 不足以杀死剩下的生物（如果剩下的 CF 为杀死生物所需 CF 的一半或以上，则该生物被杀死）。

例如，一支以山丘巨人为首的由 20 个地精，8 个豺狼人以及 4 个食人魔组成的混合队伍同时遭到了死亡法咒法术的打击。掷 4d20 的结果为 53 点，其中的 20 点杀死了 20 个地精（20×1 个 CF），16 点除掉了豺狼人们（8×2 个 CF），且剩下的 17 点杀掉了两头食人魔（10 点用于杀死一头食人魔，且剩下的 7 点足以杀掉另外一头食人魔）。剩下的两头食人魔与山丘巨人安然无恙。

死亡法咒无法对兽化人，亡灵或者来自主物质界以外的生物生效。

该法术的材料成分是一颗至少价值 1,000 金币的破碎的黑珍珠。

半幽影魔法 (Demishadow Magic)

（幻术/幻象）

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

这个法术类似于 5 级的幽影魔法，但是这个法术能够部分的呈现 4 至 5 级的塑能法术的效果（冰锥术 [Cone of Cold]、火墙术 [Wall of Fire]、冰墙术 [Wall of Ice]、杀戮之云 [Cloudkill] 等）。如果被认出是半幽影魔法（如果成功通过对抗法术的豁免检定），伤害性法术只会造成正常伤害的 40% 的伤害，且每个伤害骰的下限为 2。半幽影魔法的杀戮之云能够杀死生命骰低于 2 的生物并造成每轮 1d2 伤害。

解离术 (Disintegrate)

（转化）

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：即时

施法时间：6

影响区域：1 个生物或一个 10×10×10 英尺的立方体

豁免检定：通过则无效

这个法术会消灭物质。它甚至可以影响魔法缔造的物体（或能量）——例如华格比的强力的手，但它不能对法术无效结界或反魔场起效。解离是瞬间的，且它的效果是永久的。任何单个生物都可以被影响，即便是亡灵。高达 10 英尺×10 英尺×10 英尺的立方体的无生命物质可以被该法术湮灭。该法术会产生出一条细细的绿色射线，它会使被其接触到的物质发光并被消灭，只留下纤尘与灰烬。成功通过对法术豁免的生物可以避开射线（物品则是抵抗了法术）而不受影响。只有成为法术的首个目标的生物或物体会受到影响。

该法术的材料成分是磁石与一撮灰尘。

附魔物品 (Enchant an Item)

（附魔，塑能）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：特殊

影响区域：单一物品

豁免检定：通过则无效

这是法师在制作魔法物品时必须用到的法术。**附魔物品**法术需准备接受魔法的物品。该物品需满足以下条件：第一，它必须是完好无损的；第二，考虑其性质，该物品必须尽可能的完美，也就是有着最优质的材料与最上等工艺水平的；第三，它的成本或价值必须能反映第二条，且大多数情况下物品的原材料成本必须超过 100gp。关于第三条，刺绣、珠宝装饰、精加工、浮雕、刻绘通常是不会应用于绳索、皮具、布料和陶器上的，除非此类工艺或材料可以添加于其上而不削弱、损害其通常的功能。但这都是物品被附魔所必需的。

法师必须有一个工作室或实验室，以及能够遮蔽魔法污染的恰当设备。任何距离欲附魔材料 30 英尺以内并且与制造过程无关的魔法物品（如大多数防护装置）都是会破坏附魔过程的污染源。

准备被附魔的物品必须被施法者触摸。该触摸必须在施法时间内持续保持，全部的施法时间是在 16 小时的基础上加上额外的 8d8 小时（法师每天不能工作超过 8 个小时，而且**加速术** [*Haste*] 或任何其他法术都不能用任何方法减少所需的时间，这实际上意味着该法术的施法时间为 2 天+1d8 天）。所有的工作都必须是不间断的，并且被附魔的物品在休息时也不能距离施法者超过 1 英尺远，若触犯了以上任何一条，则整个法术失效而必须从头开始（注意，休息期间绝对不能使用其他魔法，且法师必须处于安静和隔离下否则法术同样会失效）。

在法术结束时，施法者将知道该物品已经做好完成最后工序的准备了。他将宣言最后的魔法音节，法术将会在该物品进行对抗法术的豁免检定（这与法师所做的完全一样）之后完成。施法者的豁免检定奖励同样适用于物品，上限+3。1d20 为 1 的掷骰结果总是失败的，无论调整值为多少。在完成施法后，法师就可以开始将需要的法术放置在物品上。他必须在 24 小时以内施展完打算放置的法术，否则预先准备的法术会消失，而该物品必须再次被附魔。

随后对**附魔物品**法术影响的物品所施展的每个法术需要施展每法术等级 2d4 小时。与之前相同，物品在施法过程中必须持续被法师触摸，且在休息的时候也必须在施法者 1 英尺以内。此过程适用于放置到该物品上的任何附加法术，且随后的每个法术都必须在 24 小时内开始，即使此前的法术失败。

放置在物品上的法术都并非恒定的，除非在最后以**恒定术** (*Permanency*) 作为点睛之笔。对物品施展法术总会有 5% 的风险会导致法师的 1 点体质被吸取。另外，虽然基础法术（**附魔物品**）的成功是可以预见的，但随后对物品施展法术而导致其分别进行的豁免检定是否成功就不能被提前知道了。当然，充能物品——例如权杖，法杖，魔杖，**闪电标枪** (*Javelin of Lightning*)，**祈愿戒指** (*Ring of Wishes*) 等——无法被恒定。魔法装置不能用于附魔物品或对物品施法。但卷轴可以为这种目的而使用。

这个法术需要的材料成分根据被附魔的物品和施展于其上的魔法会有偏差。例如，**移位斗篷**可能需要一张或多张移位兽的皮，一把屠龙用的剑可能需要所针对的龙的龙血和龙的其他部分作为有效的材料，而**流星戒指**可能需要陨石碎片和麒麟角。这些细节以及其他关于该法术的详细信息都是由 DM 所决定的，必须通过游戏才能发现或研究出它们。

诱缚术 (Ensnarement)

（咒法/召唤）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

尝试施放该法术是危险的行为：引诱一个其他位面的强大生物进入预先准备的特殊陷阱，它将被困住直到它同意以服务作为报酬来从**诱缚术**中换取自由。你必须预先知道并声明被束缚生物的类型，而且若其有具体、相应或被给定的名称，这必须在施展**诱缚术**时使用。该法术会生物所在的位面打开一扇类似门的开口。对抗法术的豁免检定决定接下来该生物察觉到在他的位面所打开的开口是陷阱或相信那是一扇门。该生物必须掷 1d20，结果等于或低于其智力值则通过豁免检定。检定结果受到该生物的智力与施法者的智力之差的调整。如果该生物有着更高的智力值，相差的数值将从豁免检定的结果中减去。如果该施法者有着更高的智力点数，相差的数值将加在豁免检定的结果上。

如果成功通过豁免检定，该生物将忽视法术创造出的开口，从而使该法术失败。如果豁免检定失败，该生物将进入开口中并被束缚。

被困住的跨位面生物可以自由地攻击那些施展该**诱缚术**的法师，除非施法者创造了保护法阵。这样的法阵也许是临时（手绘的）或永久（镶嵌或雕刻的）的。但即使有着这样的保护，被束缚的生物还是可以打破而获得自由，并实施其对施法者的复仇。

手绘的法阵有 20% 的基本失败率。镶嵌或雕刻的则有 10% 的基本失败率（第一次被使用时才能确定其

是否正确地运作)。法师的智力和经验等级之和,以及被束缚生物的智力和经验等级与生命骰数之和,这两者之差会调整此基本几率。如果法师的总值更高,该生物从法术中脱逃的百分率会减少该差值。如果该生物的总值更高,则该生物从法术中脱逃的百分比概率加上该差值。

此几率可以通过仔细地准备法阵来进一步降低。如果使用特殊的颜料以较长的时间来画出手工制作的法阵(每画1回合需要价值1,000gp的颜料),准备期间每画1回合会使该法阵被打破的几率降低1%。这可以让基本失败率下降至0%。

同样地,镶嵌或雕塑设计上也可以通过加入各种金属或矿物等来将打破法阵的几率下降到0%。这至少要花费一整个月的时间,并且需要加入基本成本不低于50,000gp的用以镶嵌或雕刻的石头到法阵上。任何对法阵的破坏都会损害法术的有效性并使生物能够自动的获得自由。即使是掉落在法阵的交叉线上的一根稻草都会毁掉它的力量。幸运的是,该生物不能将稻草带入法阵中,因为魔法的屏障绝对会阻拦这种事情的发生。

一旦安全地捕获目标,只要法师有这个胆量,他让该生物停留多久,该生物就可以停留多久(切记,防护会有被破坏的危险!)。该生物不能离开法阵,也不能使他的攻击或力量穿透屏障。施法者可以为了让被俘的生物为自己提供一次精确的服务而提供贿赂,作出承诺或威胁。

DM将会以0至6的等级来对法师对被束缚生物所说的话作出评定(6是最有说服力的),该评级将从怪物的智力点数中减去。如果生物以被调整过的智力值成功地通过智力检定,则其拒绝服务。在24小时后可以作出新的议价或贿赂等,又或者再次提出旧的条件,此时该生物的智力将由于被监禁而下降1点。这个过程可以被重复直至该生物承诺服务,它获得自由,又或者施法者决定通过某些手段来摆脱它。过分的要求或不合理的命令永远不会被同意。

一旦被要求做的事情被完成,生物只需要在通知施法者之后就能立即返回到它原来的地方。该生物有可能会在将来寻求报复。

三级法术延时 (Extension III)

(转化)

射程: 0

成分: 言语

持续时间: 特殊

施法时间: 6

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

这个法术与4级的一级法术延时 (*Extension I*) 法术相同,除了它可以将1至3级法术的持续时间延长两倍,并能够将4级至5级法术的持续时间延长50%。

摄心目光 (Eyebite)

(附魔/魅惑, 幻术/幻象)

射程: 20 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 回合/3 等级

施法时间: 6

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 特殊

摄心目光法术能使施法者仅仅只是凝视生物并念出一句话便产生效果。这种凝视攻击是法师除其他攻击方式之外的额外攻击方式。法师在施法时从四种可能的凝视攻击中选择一种,一旦决定就不能再变更。例如,12级施法者选择恐惧,他将在法术的持续期间总共使用四次会造成恐惧的凝视攻击,但每轮只能使用一次。任何凝视攻击均会在目标通过对抗法术的豁免检定后无效,灵知调整可用于此豁免检定。该法术的四种效果列举如下:

魅惑: 法师能够通过凝视并说出单个词语来魅惑一个人或怪物。其效果会使被魅惑的目标绝对忠诚并驯服于施法者,甚至可达到不顾自身危险的程度。它在其他方面与魅惑怪物 (*Charm Monster*) 法术相同。所有不是人类,亚人以及类人生物的存在都会在该效果进行的豁免检定上得到+2的奖励。

恐惧: 法师能够通过凝视并说出单个词语来引起恐惧。目标会在惊慌中盲目逃窜1d4轮。在此之后,生物拒绝面对施法者并在近距离面对施法者后畏缩或逃跑(各有50%几率)。后者的效果会持续每施法者等级1回合。这种攻击可以被抵御恐惧的法术无效化。

疾病: 这种力量使施法者仅靠凝视并念出单个词语,就能使突如其来的病痛与发热在目标的身体扩散。对于有属性值的生物,其属性只会有一半起效;而其他生物则是其物理攻击只能造成一半的伤害。受到影响的目标的移动力只有通常情况下的一半。该疾病将持续生效每施法者等级1回合,此后属性会在完全休息的情况下以每回合1点的速度恢复,或在中等活动的情况下以每小时1点的速度恢复。治

愈疾病 (*Cure Disease*) 法术或治疗术 (*Heal*) 对该效果无效, 但 移除诅咒 (*Remove Curse*) 法术或成功的 驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术可以驱散此效果。所有并非人类, 亚人及类人生物的存在对该效果的豁免有+2 奖励。

睡眠: 法师能够通过凝视并说出单个词语来使任何个体陷入昏迷沉睡之中, 除非目标成功通过对抗法术的豁免检定。该生物将如同遭受到豁免检定有-2 惩罚的 1 级的睡眠术。受影响的生物必须被摇醒或以其他方式震醒。

在所有的情况下, 凝视攻击的速度系数均为 1。此法术对任何类型的亡灵都无法生效, 也不会对法师所处位面之外的生物起效。请注意, 施法者可以成为被反射回来的凝视的目标, 该情况下需进行相应的豁免检定。在魅惑凝视被反射的情况下, 施法者将瘫痪直至该效果结束或被移除。

指使术 (*Geas*)

(附魔/魅惑)

射程: 10 码

成分: 言语

持续时间: 特殊

施法时间: 4

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 无

指使术对一个生物 (通常是人类或亚人) 下达一条魔法指令, 使其如施法者所希望般地执行某些事务, 或限制其进行某些行动或事项。该生物必须具有智力、神志清醒、拥有自我意志且能够理解施法者。指使术不能强迫生物自杀或命其进行可能会导致自己死亡的行动, 但它可以令其执行除此以外的任何行动。被指使的生物必须听从指挥直到命令被完成。如果不这样做, 该生物会生病并在 1d4 周内死亡。背离或曲解命令导致其失去相应的力量值, 直至背离命令的行为停止。指使术可以被祈愿术 (*Wish*) 移除, 但驱散魔法 (*Dispel Magic*) 或移除诅咒 (*Remove Curse*) 法术都不能将其无效化。由于指使术的使用与实现都是复杂的, 因此你的 DM 可以决定指使术的额外细节并驳回不恰当的指使术用法。

璃化凝视 (*Glassee*)

(转化)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1 轮

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

法师能够通过该法术来使被他凝视的金属、石头或木料如玻璃般透明, 甚至可以使其变成透明的材料 (如下述说明)。通常, 璃化凝视法术能让最多为 4 英寸的金属, 6 英寸的石头, 以及 20 英寸的木料变得透明。该法术不会对铅、黄金或铂金生效。法师可以选择只让璃化凝视的效果在持续时间内只对自己透明, 但他也可以让目标区域透明化, 使受到影响的材料变成可被单向透视的窗口。无论是哪种情况, 一块 3 英尺宽 2 英尺高的可视区域都会被给出。如果窗口被创造出来, 它的强度与原始材料相同。

这个法术的材料成分是一小块晶体或玻璃。

法术无效结界 (*Globe of Invulnerability*)

(防护)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1 轮

影响区域: 半径 5 英尺

豁免检定: 无

该法术会在施法者周围产生出固定的发出微光的魔法球体, 其可以阻挡任何 1 至 4 级法术效果的进入。因此, 任何此类法术的效果都无法影响球体内的区域。这包括天生的类法术能力或装备的效果。然而, 任何种类的法术都能够在球体内被施展出去; 从球体内的施法者到该法术的目标都不会受到球体的影响。5 级或更高级的法术不受球体的影响。球体可以被成功的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术破坏。该法术的材料成分是一个玻璃或水晶珠子, 此材料会在法术失效时粉碎。

铜墙铁壁 (Guards and Wards)

(塑能, 转化, 附魔/魅惑)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 小时/每等级

施法时间: 3 回合

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

这种特殊而强大的法术主要用于保护法师的据点。若铜墙铁壁保护某个单层据点, 则基础面积为 400 英尺×400 英尺。法师可以使用铜墙铁壁保护一个多层据点, 若如此做则其总面积不能超过基础面积。

下面列举了施展该法术的区域所出现的效果:

- 1、所有走廊被迷雾笼罩, 可视范围被降低到了 10 英尺。
- 2、所有门被法师之锁 (Wizard Lock) 锁住。
- 3、台阶从上至下都挂满蛛网。这些蛛网如同 2 级的蛛网术 (Web) 般起效, 但它们会在被破坏的 1 回合内再生。
- 4、当需要作出方向上的选择时——例如走廊交叉口或岔道时——一个弱效的困惑类型的法术就会被施展, 入侵者会有 50% 的可能性相信自己正走向与和他们实际选择方向的反方向。
- 5、整个区域都散逸着魔力。正常地使用侦测魔法 (Detect Magic) 法术对于那些等级低于施法者的人而言是不可能的——即使是对于其他人而言也非常困难。
- 6、每施法者等级可以使一扇门被幻术所隐藏, 仿佛那里只是一堵普通的墙。
- 7、法师可以从以下魔法效果中选择额外的一种:
 - A、在四个走廊里放置舞光术。
 - B、在两个地方放置魔嘴 (Magic Mouth)。
 - C、在两个地方放置臭云术 (Stinking Cloud)。
 - D、在一个走廊或房间内放置造风术 (Gust of Wind)。
 - E、在一个地方放置暗示术 (Suggestion)。

注意, 第 6 条和第 7 条仅当法师完全熟悉法术的效果影响区域时才起效。每次施展驱散魔法 (Dispel Magic) 都可以随机移除一个效果。移除诅咒 (Remove Curse) 法术无法生效。

该法术的材料成分是燃烧的熏香, 一点点硫磺和燃油, 一根打结的绳子, 少量的土巨怪的血, 和一根小银棒。

隐形潜伏者 (Invisible Stalker)

(咒法/召唤)

射程: 10 英尺

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 1 轮

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

这个法术从气元素位面召唤一个隐形潜伏者。这个生命骰为 8 的怪物服从并执行召唤他的施法者所下达的任何命令。它是一个能够跟踪猎物每日行迹的完美跟踪者。隐形潜伏者服从命令, 哪怕它们在千里之外。一旦被下达了任务, 它们就会坚持不懈、持之以恒地完成。然而, 隐形潜伏者势必执行命令, 这并非基于忠诚或主观意愿。因此, 它憎恶漫长的使命或复杂的任务, 故而它会试图曲解这样的命令。隐形潜伏者理解通用语但不能以任何语言进行口语表达。

该法术的材料成分是燃烧的焚香与一块雕刻成新月形状的角。

通晓传奇 (Legend Lore)

(预言)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 特殊

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

通晓传奇法术是用以确定关于著名的人物、地点或事物的传说信息的。如果人物或事物就在眼前, 又或者法师正位于他有疑问的地点, 法术产生结果的可能性会更大且施法时间只需要 1d4 回合。如果只

知道关于人物、地点或事物的详细信息，则施法时间为 1d10 日。如果只知道相关的传闻，则施法时间为 2d6 周。

在施法过程中，法师只能从事简单的日常活动：例如进食、休息等。当完成施法时，预言将揭示有效的传奇素材。它往往会将素材以地名、韵文或谜语方式来揭示出来。它有时会给予已确定的关于人物、地点或事物的信息（当**通晓传奇**的目标就在眼前），但这些资料总是藏身于某种神秘的形式中（即韵文、谜语、字谜、密码、符号等）。当然，**通晓传奇**法术只会揭示著名或传奇的人物、地点以及事物的信息。

例如，假设蒂斯诺娜得到了一柄非常好的散发着魔力的剑。但是，她在使用**鉴定术**（*Identify*）时并不能得到更多的信息。即使将剑交给训练有素的战士，也无法发挥出这把剑的特殊能力。最后，她施展了**通晓传奇**法术，希望能够得到更多信息。由于剑就在眼前，她只需要 3 回合就能施展出这个法术。密信传达到了她的脑子里——“此物曾是他人之剑，其人正静候阿尔比昂陷于危难之间。一俟归于其主之手，利刃将再翔于九天。公义啊，将我交予主人之手！公义啊，与我重新团圆之手！”显然，蒂斯诺娜了解到这必然是非常强大的物品，因为她的法术只给了一条神秘的回答。但静候之人是谁呢？而且哪里是阿尔比恩？为了更多的信息，蒂斯诺娜要使用更多的法术。但现在这个过程会需要更长的时间，因为她只有模糊的线索可循。

施展**通晓传奇**法术时需要焚香和排列成矩形的象牙制成的签条，但是法师必须另外献祭一些有价值的物品，例如药剂、魔法卷轴、魔法物品等。

降低水位（Lower Water）

（转化）

可逆

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：10 英尺见方/每等级

豁免检定：无

法师施展**降低水位**法术会使影响区域的水或类似液体的水位下降。法师的每个经验等级可以让水位下降 2 英尺，至少可以使其下降至 1 英寸深。边长为每施法者等级 10 英尺见方内的水位会被降低。因此，12 级法师能够影响 24 英尺×120 英尺×120 英尺。13 级施法者的能够影响 26 英尺×130 英尺×130 英尺，如此类推。在极大且极深的水域中（例如深海）时，该法术将制造出一个吸纳船只或类似造物的漩涡，使其在法术持续时间内置身于危险中并无法通过正常行动来逃离。当对水元素以及其他以水系生物施展该法术时，此法术相当于**缓慢术**（*Slow*）：该生物移动力减半且每轮只能进行一半次数的攻击。它对其他生物无效。

该法术的材料成分是一小瓶灰尘。

此法术的逆向版本为**提升水位**（*Raise Water*），它能够使水或类似的液体回升到它们自然状态下最高的位置：春汛、高潮等。它视乎于 DM 的选择而能够让浅滩不可通行，浮起地面上的船只，甚至也扫走桥梁。它可以抵消**降低水位**，反之亦然。

提升水位的材料成分是一小瓶水。

群体暗示术（Mass Suggestion）

（附魔/魅惑）

射程：30 码

成分：言语，材料

持续时间：4 回合+4 回合/每等级

施法时间：6

影响区域：1 个生物/每等级

豁免检定：通过则无效

群体暗示术使法师能够以与**暗示术**（*Suggestion*）相同的方法来同时影响一个或多个被选定的生物的行动。该法术可使每施法者等级 1 个生物受到影响，但前提是这些生物都在 30 码射程以内。亡灵无法成为该法术的目标。必须以生物能够理解的合理措辞来下达暗示，且所有目标听到的暗示必须是相同的。成功通过对抗法术的豁免检定的生物不受影响。对该法术的豁免检定会有-1 的惩罚，但如果只有 1 个生物受到影响，它的豁免检定会受到-4 的惩罚。注意，非常合理的**群体暗示术**可以产生额外的豁免检定惩罚（例如-1，-2 等），由你的 DM 自行判断。**群体暗示术**的影响可以持续相当长的一段时间，这也是由你的 DM 自行判断的。暗示也可以是指定在特定条件下执行特定的行动。如果该条件直到法术结束还没有出现。该行动将不会被执行。

该法术的材料成分是蛇的舌头，或一点蜂巢，或一点橄榄油。

海市蜃楼 (Mirage Arcana)

(幻术/幻象, 转化)

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势 (M 可选)

持续时间: 特殊

施法时间: 特殊

影响区域: 半径 10 英尺/每等级

豁免检定: 无

该法术的效果类似于空无幻境 (*Vacancy*) 法术, 只是更强大也更为复杂。该法术使施法者能够让某个区域呈现出他所见过的其他场景。法术的持续时间等于施法者保持专注的时间。即使是在此之后, 该法术也能持续每施法者等级 1 小时 (注意: 专注可以在正常交谈时维持。但是施法, 近战攻击或受伤将打断专注)。如果施法者在施法时实际使用了一小点与欲呈现地方有关系的東西, 此法术将呈现出近乎现实的幻境。

在它的基本形式下 (未使用和该呈现场景相关的材料), 除使用侦测装置或法术, 有效的接触也能有发现魔法的可能。在它使用到材料成分的复杂形式下, 侦测它只可能通过一些魔法的方法, 无论是设备、物品还是法术。海市蜃楼的任何哪种形式都可以被驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术所驱散。

就像是所有强大的幻术, 相信者的思想将会相应地影响到其肉体。在该法术的影响下, 受术者可以穿过一片热炭区域而认为自己只是经过了流水及足的浅滩 (并且因此不受到伤害), 吃幻象食物而得到实际上的满足, 或者在以为是羽毛床是锋利石床上舒适地休息。该法术不会影响重力, 因此这样的一条幻象之桥并不能帮助相信者度过峡谷。目睹相关事件的人将认为这是个人的突然消失。他们不会把这与幻术联系在一起, 除非他们意识到这当中存在着法术的效果。

假象术 (Mislead)

(幻术/幻象)

射程: 10 码

成分: 姿势

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 1

影响区域: 特殊

豁免检定: 无

当法师使用假象术, 他实际上是在遁身于进阶隐形术 (*Improved Invisibility*) (详见 4 级法术) 的同时创造了一个虚幻的二重身。法师可以自由地移动到其他地方, 他的二重身看起来也在移动。该法术能够使法师的幻象吟唱并作出手势好似它是本体, 且其闻或触摸起来也能够以假乱真。真知术 (*True Seeing*) 或真知宝石 (*Gem of Seeing*) 将使得幻象原形毕露。侦测隐形 (*Detect Invisibility*) 法术、真知术、类似真知宝石的物品或百眼法袍 (*Robe of Eyes*) 能够发现隐形的法师 (详见 5 级法师法术的幽影门 [*Shadow Door*])。

四级召唤怪物 (Monster Summoning IV)

(咒法/召唤)

射程: 特殊

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 5 轮+1 轮/每等级

施法时间: 6

影响区域: 60 码半径

豁免检定: 无

这个法术类似于 3 级法术的一级召唤怪物, 除了该法术能够召唤 1d3 个 4 级怪物。被召唤来的怪物会出现在法术的影响区域内他所指定的任何地方。这些怪物会尽其所能地去攻击施法者的敌人——直至施法者命令它们停止, 法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响, 如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人, 而法师又可以与怪物沟通, 并且它们具有相应的能力, 那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。

该法术的材料成分是一个小袋子和一根细蜡烛 (不一定要点燃)。

魔邓肯回忆术 (Mordenkainen's Lucubration)

(转化)

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：施法者

豁免检定：无

使用这个法术，法师能立即回想起他在过去 24 小时内使用过的 1 至 5 级的任意法术。该法术必须曾在那个时间段内被记忆并实际使用过。*魔邓肯回忆术*只能恢复一个法术。如果回想起的法术需要施法材料，施法者必须自行准备；恢复的法术直至你准备好材料成分之前是不可用的。

移土术 (Move Earth)

(转化)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：无

当施法后，*移土术*将会移动泥土（黏土，沃土或沙子）及其掺杂的东西。因此，路基可以被拆移，小丘可以被搬离，沙堆可以被挪动，如此类推。但岩石决不能被拆移或挪动。施法时间取决于影响区域的面积；表面面积每 40 码×40 码且 10 英尺深的区域需要 1 回合施法时间。最大的可影响区域为 240 码×240 码，施法需要 4 小时。

比起简单地对地上的河岸或墙壁施展，移动地形将需要召唤出一个土元素来进行协助。所有施法或召唤必须在效果发生前完成。由于召唤来的土元素绝大多数时间都在地下工作，它不太可能被干扰或打断。但如果这种情况竟发生了，那么当前需要由它来进行的地下工作将会停止并需要从头开始。如果土元素被杀死或遣返，*移土术*就被限制用于地上的河岸或墙壁。

该法术不能被用于隧道工程，且通常由于太慢而无法诱困或掩埋生物；它的主要用途是在战斗前挖、填壕沟或调整战场地形。

该法术的材料成分是小袋装的混合的泥土（黏土、沃土、沙子）和铁片。

注意：该法术不会激烈的破坏地表。相反，它会创造出波浪般起伏的峰谷，地面将如同冰川般流动直到大功告成。除了高度的变化与地形的区别，树木、建筑物、岩石形态等相对的位置不会受到影响。

欧提路克冰封法球 (Otiluke's Freezing Sphere)

(转化，塑能)

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

*欧提路克冰封法球*是有着多种用途的强大法术。根据施法者的选择，他可以创造出以下的效果：

A) **寒冻球。**以一个达到绝对零度的小球与水或主要成分为水的液体接触，冻结深度为 6 英寸以上、面积为每施法者等级 100 平方英尺的区域。冻结将持续每施法者等级 1 轮。

法术在该用途下的材料成分是 1 平方英寸的水晶薄片。

B) **寒冷射线。**该法术可以作为一道窄细的寒冷射线而从法师的手射出，射程为每施法者等级 10 码；该射线对其首个击中的生物造成每施法者等级 1d4+2 点伤害。如果成功通过对抗法术的豁免检定则所有伤害无效（因为射线过于狭窄而射偏了）。如果首个生物躲过了射线，那么在该射线射程内的路径上的任何其他东西都必须成功通过豁免（如果可以）或受到相应的伤害。

法术在该用途下的材料成分是一颗价值不低于 1,000gp 的白刚玉。

C) **寒冷弹。**这会创造出一个大小类似于投索弹药的小球，摸起来很凉但不会受到伤害。这个球体可以被投掷，要么用手抛出 40 码的距离（注意这是短射程），要么当做投索弹药。该球会在碰撞后破碎，对 10 英尺半径内的所有生物造成 6d6 点寒冷伤害（如果成功通过对抗法术的豁免检定则只受一半伤害）。查阅地下城主指南里的投掷物表格来处理失手的打击。注意，如果寒冷弹在每施法者等级 1 轮内未被投出或抛出，它会破碎并造成如上所述的寒冷伤害。此定时效果可用来对付追兵，虽然它对于施法者及其队友一样危险且有效。

法术在该用途下的材料成分是一颗 1,000 金币的钻石。

水体分离 (Part Water)

(转化)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：20 英尺×3 英尺/每等级×30 英尺/每等级

豁免检定：无

法师能够通过水体分离法术来导致水者类似液体的移动分离，从而形成 20 英尺宽的无水地带。无水地带的深度和长度取决于法师的等级，每施法者等级可以创造出 3 英尺深 10 码长的无水地带。例如，12 级的法师可以分离 36 英尺深、20 英尺宽和 120 码长的水体。该无水地带将存在直至法术持续时间结束或法师选择结束效果。如果在水下使用，该法术将会创造出一条有着适当的长度与直径的空气隧道，如果直接对水元素或其他系生物施展，该生物会受到 4d8 伤害并必须进行对抗法术的豁免检定，失败则惊恐地逃窜 3d4 轮。

该法术的材料成分是两片小水晶片或玻璃片。

永恒幻术 (Permanent Illusion)

(幻术/幻象)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：6

影响区域：20 立方英尺+10 立方英尺/每等级

豁免检定：特殊

当这个法术被施放时，法师将创造出带有视觉、听觉、嗅觉和温度因素的幻象。该法术所创造的幻象可以是任何物体、生物或力量，只要它仍在法术的影响区域内。它将影响所有观察幻象的生物，甚至能使他们由于落入到充满锋利尖刺的虚幻的坑里而受到伤害。

试图怀疑该幻象的生物能够进行对抗法术的豁免检定，如果成功通过豁免检定且将该信息可以有效地传递给队友，其队友将在进行对抗法术的豁免检定上获得+4 的奖励。直至生物意识到这是幻象之前，他都无法知道该法术的效果是虚幻的。当然，永恒幻术可以被驱散魔法 (Dispel Magic) 法术所驱散。该法术的材料成分是一点点羊毛。

预置幻术 (Programmed Illusion)

(幻术/幻象)

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：20 英尺立方+10 英尺立方/每等级

豁免检定：特殊

这个法术会产生出能在命令或特定情况下触发的虚幻之力法术。该幻象含有视觉听觉嗅觉和温度的因素。它可以是任何物体，生物或力量，只要它仍在法术的影响区域内。

触发幻象的可以是常见或具体的条件，例如：“只有当庄严的女性人类携带着一袋米盘膝坐在附近一英尺内。”这种视觉触发条件能够对进行了伪装的角色作出反应。命令距离是每法师等级 5 码，因此 12 级的法师可以命令预置幻象出现的最远距离为 60 码。除了外表的装扮之外，预置幻术无法辨识隐形生物，也不能辨识阵营、等级、生命骰或职业。如果需要的话，其触发条件可以被设置为特定的声音或话语。该法术会一直持续到出现幻象；因此，法术的持续时间是可变的。幻象最多持续每施法者等级 1 轮。

试图怀疑该幻象的生物能够进行对抗法术的豁免检定，如果成功通过豁免检定且将该信息可以有效地传递给队友，其队友将在进行对抗法术的豁免检定上获得+4 的奖励。直至生物意识到这是幻象之前，他都无法知道该法术的效果是虚幻的。该幻象可以被驱散魔法 (Dispel Magic) 所驱散。

该法术的材料成分是一点点羊毛。

投影术 (Project Image)

(转化，幻术/幻象)

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：6
影响区域：特殊
豁免检定：无

通过这个法术，法师能够创造出他自己的非实体的复制品并将其投影到法术射程内任意地点。该投影的行动取决于法师的移动、谈话、施法——遵循法师的实际行动，除非法师专心于让它做与自己不同的行动（在这种情况下，法师只有一半的移动力且不能进行攻击）。投影只能被成功的驱散魔法（*Dispel Magic*）法术所驱散（或被施法者的命令解消）。通过它的攻击不会对其造成伤害。投影必须时刻处于法师的视线范围内，法术会在他的视线受阻时被破坏。需要注意的是，如果法师在该法术的时间内隐形，投影也会隐形直至法师隐形结束，但法师依旧必须要能够看到投影（通过侦测隐形[*detect invisibility*]或其他方法）才可以维持该法术。如果法师使用次元门（*Dimension Door*）、传送术（*Teleport*）、位面转移（*Plane Shift*）或类似的法术而导致他的视线被破坏，则投影术结束。
该法术的材料成分是一个法师的小型复制品（玩偶）。

转生术（Reincarnation）
（死灵）

射程：接触
成分：言语，姿势，材料
持续时间：永久
施法时间：1 回合
影响区域：接触到的人
豁免检定：无

法师可以通过此法术来救活一个死者，前提是从他死后至施法前的时间不能大于每施法者等级 1 天。该法术的本质是使角色转生到一个新的躯体上，新躯体可能与他以前的身体有很大的不同。转生术不需要进行任何豁免、身体休克或复生存活的检定。尸体被触摸，然后该角色的新躯体将在 1d6 回合后出现在该区域。被转生的人能够回忆起他前半生的大多数生活内容，但角色的职业（如果有的话）与新躯体的职业可能是不同的。详见下面的表格来确定新的躯体。如果玩家角色的种族被确定，则该角色必须依此而被创造。

| 掷 D100 | 躯体 |
|--------|-------|
| 01-05 | 熊地精 |
| 06-11 | 矮人 |
| 12-18 | 精灵 |
| 19-23 | 豺狼人 |
| 24-28 | 侏儒 |
| 29-33 | 地精 |
| 34-40 | 半精灵 |
| 41-47 | 半身人 |
| 48-54 | 半兽人 |
| 55-59 | 大地精 |
| 60-73 | 人类 |
| 74-79 | 狗头人 |
| 80-85 | 兽人 |
| 86-90 | 食人魔 |
| 91-95 | 食人魔巫师 |
| 96-00 | 巨魔 |

注意：非常善良或非常邪恶的角色无法被转生为总体阵营与其相反的生物。
该法术的材料成分是一个小鼓和一滴血。

排斥术 (Repulsion)

(防护)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 轮/每 2 个等级

施法时间: 6

影响区域: 10 英尺/每等级×10 英尺

豁免检定: 无

当这个法术被施展时, 法师能够将影响区域内的所有生物排斥并逐离自己。排斥将以生物试图接近施法者的速度而生效。即使超出法术的射程, 被排斥开来的生物在接下来的一轮内也会继续朝该方向移动。施法者每轮都可以指定一个新的方向, 但施法者需要以当轮的主要行动来使用此能力。当然, 法师可以选择去做别的事情, 而非只是使用斥力来攻击。

该法术的材料成分是两个被一对小块磁化铁条粘合起来的小狗的雕像 (分别是象牙和乌木的)。

阴影 (Shades)

(幻术/幻象)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 轮/每等级

施法时间: 6

影响区域: 20 立方英尺

豁免检定: 特殊

这个法术与幽影怪物 (*Shadow Monsters*) 和半幽影怪物 (*Demishadow Monsters*) 法术有关。阴影法术使用阴影半位面的材料来形成一个或多个怪物的半现实幻象, 其生命骰上限为每施法者等级 1 个。所有由同一个法术所创造的同批次阴影必然是相同的, 且他们有着真实的生物的 60% 的生命值。那些看见阴影并在对抗法术的豁免检定中失败的人们将相信幻术。

阴影表现出真实怪物一样的防御等级和攻击方式。例如石化或等级吸取的特殊形式的攻击并不会实际发生, 但相信阴影的目标将会作出相应的反应, 直到幻术被驱散魔法 (*Dispel Magic*) 或该状态被治疗法术所抵消。成功通过豁免检定的角色所看到的阴影是与透明形象重叠的朦胧影像。阴影的防御等级为 6, 且只能造成真实生物的 60% 的通常近战伤害。

化石为肉 (Stone to Flesh)

(转化)

可逆

射程: 10 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 永久

施法时间: 6

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 特殊

化石为肉法术使任何种类的石头变成为肉。如果受术的石头曾经有生命, 该法术将恢复其生命 (与其携带物) 但幸存的生物通常需要进行身体休克检定。任何原来活着的生物, 无论大小都可以复原肉体。每施法者等级可以将 9 立方英尺的普通石头转化成肉。这样的肉是没有生命的, 除非有生命力或魔法能量可用 (例如, 这个法术会将石魔像变为血肉魔像, 但只能将普通的雕像变成一具尸体)。若对石头施展此法术, 法师可以创造一条直径 1 至 3 英尺且长达 10 英尺的血肉隧道, 以便于通行。

该法术的材料成分是一撮土与一滴血。

该法术的逆向版本为化肉为石 (*flesh to stone*), 它能够将任何种类的肉变为石头。受术者身上的所有财物也将被转变为石头。该法术的受术对象需要进行对抗法术的豁免检定以避免受到该法术的影响。如果由该法术所创造的雕像受到风化或损伤, 此存在 (如果其恢复到原本的血肉形态) 将受到类似的损伤或缺失等。DM 可能会允许这种伤害可以被各种高等级祭司法术修复 (例如再生术

[*Regenerate*])。

该法术的材料成分是石灰, 水与土壤。

谭森变形术 (Tenser's Transformation)

(转化, 塑能)

射程: 0

成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：6
影响区域：施法者
豁免检定：无

*潭森变形术*是足以使那些没有意识到其强力的生物震惊的魔术，当法师施展此魔术，他将经历令人讶异的变形。法师的体型与力量都将增加到英雄般的比例，故而他成为了可畏的战斗机器。该魔术让施法者变成了狂化的战士！法师的生命值变为双倍，且所有伤害会首先减去那些通过魔法而获得的生命值；一旦这些生命值消耗殆尽，所有随后的伤害（对其真实生命值的）将变为双倍。法师的防御等级比未受魔术影响前要提高 4（AC 10 变为 6，AC 9 变为 5，AC 8 变为 4，如此类推），防御等级最低可藉此提高为-10。

法师的所有攻击都等于同等级的战士（换言之，法师使用战士的通常战斗数值）。他可以选择使用匕首或木棍攻击。匕首每轮可以攻击两次，且每次攻击成功将造成额外 2 点伤害。权杖每轮只能攻击一次，但攻击与伤害检定获得+2 的奖励。法师在战斗时优先采取近战而非其他形式的攻击，并持续攻击直至所有敌人都被消灭、他被杀死、魔术被驱散或魔术持续时间结束。

该魔术的材料成分是一瓶*英雄药剂*（或*超级英雄药剂*），法师必须在施法过程中将其喝光。

化水为尘 (Transmute Water to Dust) (转化)

可逆

射程：60 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：永久
施法时间：5
影响区域：10 英尺立方/每等级
豁免检定：无（特殊）

当此魔术被施展，目标区域将立即从液体变化成粉尘。注意，如果水早已浑浊，影响区域增加一倍，而如果被转变的是湿泥，那么影响区域将再次翻倍。如果水与该魔术变化出的粉尘有接触，前者将在迅速地吸收灰尘并将其变为泥（如果水的份量足够），否则只是会使灰尘变湿。

只有影响区域内的液体会在施法时受到影响。液体也只有其水分会受到影响；然而，含有水分的药剂是无效的。生物不会受到影响，除了那些水元素位面的居民。这些生物将需要进行对抗魔术的豁免检定，失败则受到每施法者等级 1d6 的伤害，而成功则意味着生物只受一半伤害。只有单个这样的生物可以受到该魔术的影响，而无论该生物的体型与该魔术的影响区域的大小。

该魔术的逆向版本为非常强力的*造水术* (*Create Water*) 魔术，需要一捧普通的灰尘作为额外的材料成分。

为施展此魔术而需要的其他材料成分为价值至少 500gp 的钻石粉尘与一块贝壳。

真知术 (True Seeing) (预言)

射程：接触
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：1 轮
影响区域：视线，最远 60 英尺
豁免检定：无

当法师使用此魔术，他将使受术者能够看见所有事物的原本面貌。受术者可以看穿正常或魔法的黑暗。暗门将变得显而易见。被置换事物的准确位置将变得明显。隐形的事物将变得可见。幻象与非实体都将被看穿。变形、改变或附魔的事物将变得肉眼可辨（半透明的真实形态与其外貌叠加：金龙变成人类则将会有幽灵龙笼罩着此人类）。与牧师版本的此魔术不同，受术者无法辨识阵营。受术者可以集中他的视线来看见以太位面或相邻位面的接壤区域。*真知术*的视觉距离是 60 英尺。*真知术*无法看穿固体；它并不给予 X 光视觉或类似的东西。此外，此魔术效果无法被魔法增强。

这个魔术需要用一种非常罕见的蘑菇粉、藏红花与脂肪制作涂抹眼睛的药膏。每次使用的成本不能低于 300 枚金币，且其必须在制作后放置 1d6 个月才能使用。

隐匿之纱 (Veil) (幻术/幻象)

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：6
影响区域：20 英尺立方/每等级
豁免检定：无

*隐匿之纱*法术使法师能够立即改变他周围环境的部分外观或创造出虚幻的地形，藉此欺骗他人——甚至是那些最聪明的生物（除非他们有 *真知术* [True Seeing]、*真知宝石* [Gem of Seeing] 或类似的魔法辅助）。*隐匿之纱* 可以让一个华美的房间看起来像是污秽的巢穴；甚至可以使触觉接收到的信息符合其肉眼所见的幻觉。同样地，一场派对可能会变成由树人带路的混带着棕仙和皮克精的仙境。被创造出来的地形幻觉不会因接触而消失。

7 级

放逐术 (Banishment) (防护)

射程：20 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：立即
施法时间：7
影响区域：60 英尺半径
豁免检定：特殊

放逐术 令施法者能够将某些跨位面生物从施法者自己的原生位面逐离。此效果立即生效，且只要目标没受到某些特殊的召唤或没找到什么离开的方法，它就不能从自己的位面回到将其驱逐的位面。法师的每个施法者等级最多可以驱逐 2 个生命骰或等级的生物。

施法者必须给出被驱逐的生物的种类，还需要给出它的名称和头衔（如果有的话）。在任何情况下，此法术都需要克服生物的魔法抗力才能生效。

该法术的材料成分是会伤害到目标、目标所憎恶、或者与目标天性相反的物质。在施法过程中，每一种这样的物质，目标生物就会失去 5% 的魔法抗力，且在对抗法术的豁免检定上承受 -2 的惩罚。例如，如果钢铁、圣水、太阳石以及一小支迷迭香被用来对厌恶这些物品的目标施展 *放逐术*，那么它在对抗法术的豁免检定上将会受到 -8 的惩罚（4 种材料，每种 -2）。把特殊物品（例如麒麟尾巴上的毛发或者羽蛇的羽毛作为材料成分）也能增加 -3 或 -4 的惩罚。相比之下，如果将泰坦的头发或经由德鲁伊祝福的槲寄生作为材料成分来对付同类生物，则可能只会 -1 的惩罚。如果目标成功通过了对抗法术的豁免检定，那么施法者将被能量反噬进而感到剧痛，他会受到 2d6 点伤害并眩晕一轮。

毕格比的攫握之手 (Bigby's Grasping hand) (塑能)

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 轮/每等级
施法时间：7
影响区域：特殊
豁免检定：无

毕格比的攫握之手 是 6 级法术的 *毕格比的强力之手* 的高级版本。它会创造出一只人类体型（5 英尺）到巨人大小（21 英尺）的手掌，并狠狠地握住施法者指定的生物而无论施法者如何行动或者受术者尝试如何摆脱它。握控之手能够定住重量在 1,000 磅以下的生物或物品。如果生物的重量在 1,000 到 4,000 磅之间则使其移动力减缓至每轮 10 英尺。如果生物的重量高达 16,000 磅则使其移动力减缓 50%。握控之手本身不会造成伤害。它的 AC 为 0，生命值与施法者的最大生命值相同，并会在被摧毁时消失。施法者可以通过命令来让它放开一个被抓住的对手或使其消解。

材料成分是一只皮手套。

魅惑植物 (Charm Plants) (附魔/魅惑)

射程：30 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：永久

施法时间：1 回合

影响区域：10×30 英尺

豁免检定：通过则无效

魅惑植物法术使施法者可以命令植物形态的生命并与它们沟通。这些植物会遵照你的指示而尽力而行。此法术影响 30 英尺×10 英尺区域内的植物。虽然此法术没有赋予植物新的能力，但它能够使法师命令这些植物去尽己所能来完成其要求。如果法术区域内的植物有特殊或罕有的能力，那么它们能够因法师的命令而被使用。

例如，倘若施法者需要的话，这个法术可以复制 1 级祭司法术的**纠缠术**（*Entangle*）的效果。只有具有智力的植物才能对此进行豁免检定，且需要承受-4 的惩罚。

该法术的材料成分是一些腐殖质，一滴水，以及一根树枝或一片叶子。

操控亡灵（Control Undead）

（死灵）

射程：60 英尺

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3d4 轮+1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1d6 个亡灵

豁免检定：特殊

此法术令法师可以在短时间内命令 1d6 个亡灵。施放此法术时，法师在法术射程内选择一个点。这个点附近的亡灵会按照它们与这个点的距离从近到远依次受到影响，直到受影响的亡灵的生命骰数等同于施法者的等级，或者受影响的亡灵的数量达到 6 个为止。生命骰低于或等于 3 的亡灵将自动受到控制。而那些生命骰更高的生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则法师控制该生物的尝试会失败。无论豁免检定是成功还是失败，每个生物都需要被计入该法术的生命骰数限制中。

如果被施法者操纵的生物位于其听力所及的距离内，法师就可以命令被他操控的生物。在法师与被控制的生物之间没有心灵链接，也没有语言方面的要求。即使无法沟通，被操纵的亡灵也不会攻击施法者。法术结束时，被操纵的亡灵会恢复到它们正常的行为模式。那些并非无心智的亡灵将会记住法师对它们的奴役。

该法术的材料成分是一小块骨头和生肉。

延迟爆裂火球（Delayed Blast Fireball）

（塑能）

射程：100 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：7

影响区域：20 英尺半径

豁免检定：½

此法术将会制造出一个每个伤害骰都有+1 奖励的火球，它将会根据法师的命令而立即爆炸，或在 5 轮后爆炸，又或者在这两者之间的任意时点爆炸。在其他方面，这个法术与 3 级法术的**火球术**（*Fireball*）相同。

卓姆吉的瞬间召唤（Drawmij's Instant Summons）

（咒法/召唤）

射程：无限+特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：1 件小物品

豁免检定：无

当此法术被施展之时，法师所需的物品将会立即从其所在的任何位置被传送到他的手中。此物品不可比剑更长，也不可比盾牌（约 8 磅重）更重，且必须是无生命的。

要施展这个法术，法师必须将不低于 5,000 金币的宝石握在手里，然后念出除最后一个词之外的全部咒语。在之后的某个时刻，他必须压碎手中的宝石并说出最后的单词。他所需要的物品便会立即传送到他所选择的左手或右手之中。

在首次念出咒语之前，法师所选择的物品必须被他接触过并被具体命名；法术只会召唤此特定物品。

当首次念出咒语，被召唤物品的名称就会被魔法铭刻在宝石上。被铭刻的名称是隐形而难以理解的，只有通过**阅读魔法**（*Read Magic*）法术或者施法者本人才能对其进行阅读。

如果该物品是其他生物的所有物，这个法术将会无效化，而施法者将会得知持有者在召唤被施展时的身份和位置。物品可以从实存的其他位面被召唤而来，但该物品不能被其他人所占有（不一定是物理上的）。经验等级每比 14 高一级，法师就可以在施展此法术时将他所需的物品从远一个位面的地方召唤出来（14 级时远一个位面，15 级时远两个位面，如此类推）。因此，16 级的法师可以将位于外层位面的第二层的物品召唤过来，而 14 级的法师不能召唤远在内层位面、以太位面以及星界之外的物品（详见异域战役设定集）。需要注意的是，这个法术能够被阻挡传送以及位面移动法术的特殊地区、障碍或因素所阻碍。被放在**李欧蒙的秘藏箱**（*Leomund's Secret Chest*）里的物品无法被此法术所召唤。

注意：如果物品已经被**法师印记**（*Wizard Mark*）所标记，那么它就可以从当前位面的任何地方被召唤而来——除非它处于某个特殊的环境中。此外，如果关于某个物品所在位置的细节越详尽，那么它就越容易被其他类型的预言法术所追踪。

二维化（Duo-Dimension）

（转化）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：施法者

豁免检定：无

二维化法术令施法者只具有高度和宽度这两个纬度，而没有厚度。因此，他的侧面是隐形的。只有**真知术**（*True Seeing*）或类似的方法可以看穿这种隐形。此外，二维化的法师可以穿过最狭窄的空间，只要高度足够即可——穿过门和门框之间的缝隙将是非常简单的事情。法师可以如常执行所有的行动。他可以通过侧身来变得隐形并在这个状态下移动，然后再次出现并施展一个法术，接着在下一轮再次消失。

需要注意的是，当法师侧身时，任何形式的攻击都无法影响到他，但当他可见时，他将会受到两倍的伤害；例如，一把匕首会对二维化的法师造成 2d4 点伤害。此外，在法术生效时，法师身体的部分会存在于星界中，他有可能会受到那里的生物的注意。如果被注意到，法师将会有 25% 的几率被星界生物的攻击完全拉到星界当中。这次攻击（以及接下来在星界受到的任何攻击）都会造成正常的伤害。法术的材料成分是与施法者形似的一个象牙制品（必须做工精美，镶有金丝，涂以瓷釉并嵌满宝石，平均花费 500 至 1,000gp）与一张羊皮纸。施展此法术时需要将羊皮纸拧成一个莫比乌斯环。然后将小雕像穿过羊皮纸连成的环，这两者都会永远地消失掉。

死亡一指（Finger of Death）

（死灵）

射程：60 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

死亡一指法术掐灭了受害者的生命力。如果成功的话，受害人将无法被复生或复活。此外，人类受术者的身体会在三天后被法术所转变，施法者可以通过至少花费 1,000 加上每具尸体 500gp 的特殊仪式来将活化的尸体转化为受他操纵的巫毒丧尸。这种转变在尸体被活化之前可以通过施展**有限祈愿术**（*Limited Wish*）或类似的法术来逆转，而**祈愿术**（*Wish*）甚至可以让目标重获生命。

施法者念出**死亡一指**的咒语，并以手指来指向他所要杀死的生物，该生物除非通过了对抗法术的豁免检定，否则死亡。成功通过豁免检定的生物仍然会受到 2d8+1 点伤害。如果受术者因受到伤害而死则其内部不会发生变化，他将能被如常复活。

力场牢笼（Forcecage）

（塑能）

射程：10 码/每 2 级

成分：言语，姿势，特殊

持续时间：6 回合+1 轮/每等级

施法时间：3 至 4

影响区域：20 英尺立方

豁免检定：无

这个强大的法术允许施法者创造出一个力场方块，但是它与同名魔法物品在一个很重要的方面是不一样的：力场牢笼法术没有坚固的力场墙；而取而代之的，是交替的间隔 $\frac{1}{2}$ 英寸的力场条。因此，这是一个真正意义上的牢笼，而非用坚墙围起来的密闭空间。位于法术的影响区域内的生物会被捕获和困住，除非他们从出口逃脱——当然，所有的法术和喷吐武器都可以穿过力场牢笼的栅栏间隙。

拥有魔法抗力的生物可以试图穿过牢笼的墙壁。抗力检定成功则该生物逃脱。失败则生物依然被囚禁在牢笼里面。需要注意的是，成功的豁免检定不会破坏整个牢笼，也不会令其他（同样需要检定）的生物与逃脱的生物一同逃离。与那些有着坚固墙壁的防护装置、力场方块不同的是，被囚禁的生物只能通过驱散魔法（*Dispel Magic*）法术或者直到法术失效才能够摆脱力场牢笼。

通过特殊的记忆方法，法师可以将力场牢笼法术转换为力场方块法术。此方块的边长为 10 英尺，然后这个法术在其他方面在各个方面都与同名魔法物品相同，包括击败这个法术的方法。

虽然施展此法术的两种形式都不需要材料成分，但是法师需要至少价值 1,000 金币的钻石尘来记忆此法术，通过这些来描绘出他想要在稍后施展的牢笼或者立方体的轮廓。因此，钻石尘在记忆时便被消耗掉，法师需要将其抛向空中，接着它便会消失无踪。

有限祈愿术（Limited Wish）

（咒法/召唤）

射程：无限

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

有限祈愿术是一种非常强大但又难以处理法术。它会从字面含义上实现施法者所叙述的愿望，但只能部分地实现或持续很短的时间。因此，未来、现在或者过去的现实可能被某些方式有限地改变（但也可能是只有法师被改变，除非他在祈愿时使用特别严谨的措辞）。仅仅使用一个有限祈愿术无法对现实产生重大的改变，也无法请求它带来财宝或经验值。举例而言，此法术可以恢复一部分法师损失的生命值（或者短时间内恢复全部的生命值）。也可以减少敌人的命中率或者伤害，延长某些法术效果的持续时间，令一个生物对施法者产生善意，模拟一个七级或以下的法术的效果等（详见 9 级法术的祈愿术 [*Wish*]）。过于贪婪的愿望往往会以祈愿者招来灾祸而告终。此法术的施法时间取决于施法者描述他的愿望所花费的时间（聪明的玩家会在施法之前就决定好他们要说什么）。通常情况下，施法时间为 1 轮（大部分被用来决定要说些什么）。施展此法术将使施法者每百年的正常寿命都减少一年。

群体隐形术（Mass Invisibility）

（幻术/幻象）

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：7

影响区域：60×60 码

豁免检定：无

这是被大规模应用于战场上的隐形术。它可以将 60 码×60 码内的生物隐藏起来：上限为 400 个人类体型的生物，30 到 40 个巨人，或者 6 到 7 头巨龙。效果会一直随着部队移动，直到部队进行攻击的那一刻才会被破坏。离开了部队的个体将会失去隐形效果。施法者可以通过命令来终止这个法术。

群体隐形术的材料成分是一根睫毛以及一点阿拉伯胶，前者要被包裹在后者之中。

五级怪物召唤术（Monster Summoning V）

（咒法/召唤）

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：6 轮+1 轮/每等级

施法时间：6

影响区域：70 英尺半径

豁免检定：无

此法术类似 3 级法术的一级怪物召唤术 (*Monster Summoning I*)，除了它能够召唤出 1d3 个 5 级的怪物。这些怪物会在 1d3 轮内出现在法术的影响区域内并攻击施法者的敌人，直至施法者命令它们停止，法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响，如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人，而法师又可以与怪物沟通，并且它们具有相应的能力，那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。

该法术的材料成分是一个小袋子和一根细蜡烛（不一定要点燃）。

魔邓肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)

（转化，咒法）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：7 轮

影响区域：300 平方英尺/每等级

豁免检定：无

凭借这个法术，法师可以召唤出一个异次元的住宅，并且只有在施放法术的那个位面有一个空间点作为入口。在入口处，附近的生物只能看到有微光在 4 英尺宽 8 英尺高的区域的空气中闪烁。这个法术的施法者控制着宅邸的入口，这个入口在他本人进入以后便会关闭并隐形。他可以在他所在的那一边再次打开这个入口。如果有人穿过了这个入口，他们便会看见一个华美壮丽的大厅和数不胜数的房间。这里有着足以供给每施法者经验等级十二人的充足食物和家具。豪宅内还配有一位近乎透明、身穿制服且任劳任怨的侍者，它服侍于所有入住的宾客。室内的空气也会是洁净，新鲜而温暖的。

豪宅内的异次元空间只能通过它的特殊入口进入，外界环境不会对豪宅内部产生影响，同样，内部发生的事情也不会影响到外面。在豪宅里，休息和放松是如常进行的，但这里的食物却不一样。豪宅提供的食物看起来非常棒，而且很容易填饱肚子。但是只要一踏出豪宅，它的效果就会立马消失，如果你在豪宅休息时没有在进餐时间吃真正的食物，那么饥饿的感觉马上就会席卷而来。不吃正常食物而导致的饥饿或疲乏将由 DM 来决定。

这个法术的材料成分是一个由象牙雕刻出的小型入口，一小块抛光过的大理石和一个小银匙。这些材料都会在施法时被完全摧毁。

（值得一提的是，这个法术实际上是将常规的入口与幻术所结合起来的魔法。这表明了豪宅内部空间的构造和装饰都可以根据施法者的意愿来变化。）

魔邓肯之剑 (Mordenkainen's Sword)

（塑能）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：特殊

豁免检定：无

施放此法术以后，法师将会创造一个发出闪光的剑之力场。施法者能够以意念来挥舞这把武器（这将使施法者无法进行除移动之外的行动），令其移动，如同被战士使用般攻击。魔邓肯之剑的基本命中率如同施法者等级减半的战士。例如，如果这个法术是由一位 14 级的法师施展的，那么这把剑的命中率就和一位挥舞宝剑的 7 级战士一样。

此剑没有魔法的攻击奖励，但它可以击中几乎所有的对手，即使是那些通常只能被 +3 武器击中的，或者是星界、以太位面、外层位面生物。当掷出 19 或 20 时，它可以击中任何防御等级的对手。它对那些体型如同人类般，或者小于人类体型的敌人造成 5d4 点伤害，而对那些大于人类体型的敌人则造成 5d6 点伤害。它会持续存在直到法术结束，除非被成功施展的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术，又或者施法者不再需要它。

这个法术的材料成分是一把带有握柄的小型铂金剑，剑柄上还要饰以铜锌制的圆球，这些物品要花费 500 金币来制造，它们在施法完成后就会消失。

相位门 (Phase Door)

（转化）

射程：接触

成分：言语

持续时间：1 次使用/每 2 级

施法时间：7

影响区域：特殊

豁免检定：无

在施展这个法术时，法师使自己的身体与墙壁的一部分同调，如同门被**穿墙术**（*Passwall*）所影响般。相位门对于除施法者以外的所有生物都是隐形的，只有施法者可以使用此法术所创造出来的空间或通道。相位门会在进入后消失，在走出时又再次出现。如果施法者愿意，除了他自己之外的人类体型或更小的生物也可以通过这道门；这将会消耗两次的相位门使用次数。光线、声音或法术都不能通过这道门，施法者也无法在不消耗使用次数的情况下通过这道门。因此，这个法术可以提供一条逃生路线，尽管某些生物——例如相位蜘蛛——可以轻松地跟上来。**真知宝石**（*Gem of Seeing*）或者类似的法律可以揭示一个相位门的存在，但这并不能启用它。

相位门会持续到使用了每 2 个施法者经验等级 1 次为止。它只能被更高级的法师施展的**驱散魔法**（*Dispel Magic*）所驱散，或者被总等级相当于相位门施展者等级的两倍的数位低级法师联合施展的**驱散魔法**所驱散（这是唯一的可以联合驱散效果的实例）。

据说这个法术已经被某位（或某些）强大的法师改造成了可重复使用（或者永久）的门户，而这些门户或许会（也或许不会）是通向特定的某人（追随者）或者物品（例如指环）的关键所在。

震慑真言（Power Word Stun）⁵

（咒法/召唤）

射程：5 码/每等级

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

在施展了**震慑真言**法术之后，法师指定的任何生物都会被震慑——昏昏欲倒，大脑模糊，行动不得——持续的时间将取决于它当前的生命值。当然，施法时法师必须面对着这个生物，这个生物也必须位于施法者的每个经验等级 5 码的射程之内。

被震慑生物的移动上限为该生物移动力的三分之一或 3，以较低者为准。所有形式的沟通、施法、物品和天生能力的使用、灵能、战斗或自由移动都是被禁止的。生命值在 1 到 30 点之间的生物会震慑 4d4 轮，31 到 60 点的会震慑 2d4 轮，61 到 90 点的会震慑 1d4 轮，生命值高于 90 点的生物则不受影响。请注意，如果一个生物非常虚弱，导致他的生命值低于最大值，则以当前的生命值来进行计算。

虹光喷射（Prismatic Spray）

（咒法/召唤）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：立即

施法时间：7

影响区域：70×15 英尺的喷射

豁免检定：特殊

当这个法术被施展时，法师从手掌中发出由七道闪烁而多彩的光线组成的扇形喷射。这道喷射有着 70 英尺长，并且在尾部延伸至 15 英尺宽。它包含了所有颜色的可见光；每种颜色的射线都有着不同的力量和用途。无论其他效果是什么，任何被射线击中的生命骰数低于 8 的生物将会目盲 2d4 轮。在影响区域内的任何生物都有可能被多道射线击中。依照下表来掷 1d8 来决定一个生物被什么射线击中：

| 虹光喷射结果 | |
|--------|-----------------------------|
| 1 = 红色 | 5 = 蓝色 |
| 2 = 橙色 | 6 = 靛蓝 |
| 3 = 黄色 | 7 = 紫色 |
| 4 = 绿色 | 8 = 被两道射线同时击中，重骰两次（无视所有的 8） |

⁵ 本法术以《wizard's spell compendium volume 4》第 678 页的同名法术描述为主，增加了震慑效果的具体描述。

| 射线颜色 | 射线的顺序 | 射线的效果 |
|------|-------|--------------------------------|
| 红色 | 第 1 | 造成 20 点伤害，若通过对抗法术的豁免检定则减半 |
| 橙色 | 第 2 | 造成 40 点伤害，若通过对抗法术的豁免检定则减半 |
| 黄色 | 第 3 | 造成 80 点伤害，若通过对抗法术的豁免检定则减半 |
| 绿色 | 第 4 | 通过对抗毒素的豁免检定，否则死亡；若通过则受到 20 点伤害 |
| 蓝色 | 第 5 | 通过对抗石化的豁免检定，否则化为岩石 |
| 靛蓝 | 第 6 | 通过对抗魔杖的豁免检定，否则陷入疯狂 |
| 紫色 | 第 7 | 通过对抗法术的豁免检定，否则被转移到其他位面 |

反重力 (Reverse Gravity) (转化)

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：30 英尺×30 英尺

豁免检定：无

此法术将会逆转影响区域内的重力，令所有未被固定的物体和生物向上“坠落”。反重力的持续时间将由施法者决定，或持续直到法术结束为止。如果再“坠落”过程中将会撞上某些物体，那么受术目标将会像正常坠落般撞上去。当法术的持续时间结束时，受到影响的物体和生物都会向下坠落。只要位于法术影响的区域内，该地区上空数十、数百、数千英尺高处的目标都会受到影响。这个法术的材料成分是一对天然磁石和一些铁屑。

隔离术 (Sequester) (幻术/幻象，防护)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 周+1 天/每等级

施法时间：7

影响区域：2 英尺立方/每等级

豁免检定：特殊

当被施展后，此法术不仅会防止任何侦测和定位法术对于受术目标的影响，也会令受影响的目标（们）在任何形式的视觉和观察面前隐形。因此，*隔离术*可以隐藏暗门、宝库等。当然，这个法术无法避免受术目标被触觉以及某些物品（例如*百眼法袍*[*robe of eyes*]和*真知宝石*[*Gem of Seeing*])所发现。如果对不愿意受到影响的生物施展此法术，该生物可以如常进行豁免检定。被*隔离术*影响的生物（甚至包括亡灵）都会陷入昏迷中——实际上是处于假死状态，直至法术消散或者被驱散为止。这个法术的材料成分是一根蛇怪的眼睫毛、一点阿拉伯树胶，以及少许香粉。

影行术 (Shadow Walk) (幻术，附魔)

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：6 回合/每等级

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

想要施展*影行术*，法师必须站立在一个有着厚重阴影的地区内。随后施法者和所有他所触碰的生物都会被传送到主物质界与阴影半位面接壤的交界处。这此区域内，法师能够以每回合 7 英里的速度在阴影半位面的边界正常移动，但相对于主物质界来说会更加迅速。因此，法师可以使用这个法术迅速地进入阴影半位面，移动他所需的距离，然后返回主物质界。法师会得知他将从主物质界的哪个位置出来。

*影行术*也可以用来前往其他与阴影半位面接壤的位面，但是从阴影半位面转移至其他实存位面有着潜在的危险性。

被法师在施法时接触到的所有生物同样会被传送到阴影半位面的边界。他们可以选择跟随法师，在阴影中漫步，或者步履蹒跚地退回主物质界（如果他们离开了法师，或者被法师所丢弃，各有 50% 的几率得到上面的两种结果之一）。如果某个生物不愿意跟随法师前往阴影半位面，那么它可以进行豁免检定，成功则法术的影响被无效化。

拟像术 (Simulacrum)

(幻术/幻象)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：特殊

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过这个法术，法师可以创造任何生物的复制品。复制品看起来与原版丝毫不差，但其实有所区别：这个拟像的生命值只有本体的 51% 至 60% (50%+1d10%)，它的性格会有所差异，还会欠缺某些知识，侦测魔法 (Detect Magic) 法术和 *真知术 (True Seeing)* 将会立刻揭示它是一个拟像。此拟像任何情况下都会服从于创造者的命令。法师与拟像之间没有特殊的心灵链接存在，所以命令必须以其他方式下达。此法术会创造出生物的形态，但实际上它只是如同行尸走肉的生物。

必须通过一个 *转生术 (Reincarnation)* 来将生命力赋予给复制体，以及通过一个 *有限祈愿术 (Limited Wish)* 来将本体 40% 至 65% (35%+5% 至 30%) 的性格和知识赋予给复制体。如果有的话，复制体的等级相当于本体的 20% 至 50%。

复制体由冰雪构成。法术需要对被放入了本体的部分并被塑造成本体的大概形状的冰雪所施展。此外，该法术需要红宝石粉末。

这个拟像不能继续变强；它不能提升它的等级或者能力。被破坏之后，它将会复归为雪，然后消融无踪。在一个设备齐全的实验室当中，拟像受到的损伤可以通过至少耗时一天的复杂工序来修复，每修复 1 点生命值需耗费 100 金币。

法术反转 (Spell Turning)

(防护)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：最多 3 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：施法者

豁免检定：无

这个强大的防护法术把对法师施展的法术反弹回原来的施法者身上。这包括了由卷轴和天生的类法术能力施展的法术，但是以下的这些特殊情况除外：法术中心没有直接指定在受到保护的法师身上的区域影响法术；通过接触传导的法术效果；由魔杖、法杖之类的魔法装置产生的法术效果。因此，一个试图用来致盲正在被此法术保护的法师的 *光亮术 (Light)* 会被反转，甚至会致盲原来的施法者；而同样的光亮术，如果只是被用来照亮处于保护下的法师所站立在其中的区域则不会受到影响。

反转效果能够影响总计 7 至 10 个法术等级的法术。具体的数字由 DM 暗骰决定；玩家永远不会确切地知道这个法术能起到多少效力。

一个法术也许只会被部分反转——将剩余的可以反转的法术等级除以来袭的法术的等级，计算结果就是法术的效果被反转的比例，而其余的部分则会影响被保护的法师。例如，一个火球的中心被指定为某个只能反转一级法术的法师。这意味着 2/3 的火球会影响被保护的法师，而剩下的 1/3 会影响其施法者，他们两者都会成为火球效果的中心。如果掷出的伤害为 40 点，那么被保护的法师受到 27 点伤害，而施法者则受到 13 点伤害。两者（以及位于各个法术区域内的任何生物）都可以通过对抗法术的豁免检定来使伤害减半。如果一个定身或者麻痹法术被部分反转，对于受到该法术 50% 以上部分影响的人，该法术会如同一个 *缓慢术 (Slow)* 般生效。

如果受术者和施法者都拥有法术反转效果，那么这将会产生一个共振场，该共振场将会按照下表来产生效果：

| 掷 D100 | 影响 |
|--------|--------------|
| 01-70 | 法术被消耗掉，不产生效果 |
| 71-80 | 两者都受到法术的全额伤害 |

| | |
|-------|-------------------|
| 81-97 | 反转效果失效 1d4 回合 |
| 98-00 | 两者同时通过一道裂隙，进入正能量界 |

这个法术的材料成分是一小块银镜。

雕像术 (Statue)

(转化)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：7

影响区域：触碰到的生物

豁免检定：特殊

当雕像术被施展时，受法术影响的法师或其他生物将会看起来变成了坚固的石头，他们穿着、携带的任何衣物和装备也会一起变成石头。在法术被施展之后，从肉体转变成石头的首次转变会在一整轮之后完成。

在转变过程中，受术生物有 18% 的几率会因为身体休克检定失败而死亡。生物必须掷一个百分骰，并在掷骰结果中加上它的体质值。如果结果为 18 或更少，它就会死亡。如果总数为 19 或更高，生物就能够在转变完成后依然存活；该生物可以通过任何调查，所有的调查都会显示它是一尊石质雕像，尽管如果有人去侦测的话，他会侦测到微弱的魔力。注意，体质不少于 18 的生物是必定可以从转化中存活的。

被石化的个体处于这样的状态下也仍旧保有正常的视觉、听觉和嗅觉。个体的触觉则仅限于那些可以影响到个体在这种状态下如花岗岩一般坚硬的身体的刺激——换句话说，对石头进行凿削相当于轻微的伤害，折断雕像的手臂则相当于严重的伤害。

处于雕像术影响下的个体可以立即回到他的通常状态并行动，并且随后立即变回雕像；只要他愿意这么做，并且法术还在持续时间之内。

这个法术的材料成分是石灰、沙子以及一滴水，用一根铁质的小棒（比如钉子或者尖刺）搅拌在一起。

无误传送术 (Teleport Without Error)

(转化)

射程：接触

成分：言语

持续时间：立即

施法时间：1

影响区域：特殊

豁免检定：无

此法术类似于传送术 (Teleport)。施法者可以将他自己连同传送术中所记重量的物品毫无错误地传送到他的原生位面中的任何已知地点。此法术也能够使施法者传送到其他位面，但任何像这样的位面充其量都是“被仔细研究过”的。这是假设施法者为了使用无误的法术进行最终的传送，曾经到过那个位面并且仔细考察了当地环境。使用传送术中的表格，再加上施法者对于他想传送到的地区的知识来决定出错的几率（可以参考法师 9 级法术救援术 [Succor]）。施法者在从传送中现身的那一轮无法进行任何行动。

消失术 (Vanish)

(转化)

射程：接触

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：2

影响区域：1 个目标

豁免检定：无

当法师使用了这个法术时，他将能够使重量不超过每施法者等级 50 磅的一个目标消失（也就是说，就好像被一个传送术给传送了一样）。因此，14 级的施法者可以令一个最多 700 磅的目标消失，并且重新出现在他指定的位置。可被影响物质的最大体积为每经验等级 3 立方英尺。因此，此法术同时受到重量和体积的限制。此法术无法对任何超过此限制的目标生效。

如果施法者愿意，一个消失不见的目标可以被放置在以太位面深处。在这种情况下，直到返回之前，

目标消失的那一点都会存留有微弱的魔法。对着那一点所成功施展的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术将会把物品从以太位面带回来。需要注意的是，生物以及魔力无法被消失。被消失的物品有 1% 的几率被解离。一个来自以太位面的生物同样有 1% 的几率通过与消失的物品的联系而获得通往主物质界的通道。

启示 (Vision)

(预言)

射程: 0

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 7

影响区域: 施法者

豁免检定: 无

当一位法师渴望得到超自然的引导时，他可以施展启示术来呼唤任何会如他亟需的那样援助他的神明，并提出一个能够以某种启示来解答的问题。掷两次六面骰。如果总和为 2 至 6，该神明将会恼怒并拒绝回答任何问题，还反而会迫使法师完成一些任务（借由一个威力无穷的指使术 [*Geas*] 或使命术 [*Quest*]）。如果总和为 7 至 9，神明会漠不关心地给予一些微小的启示，尽管那可能与问题完全无关。如果结果总和为 10 或更高，神明将会授予他所亟需的启示。

法术的材料成分是某些对于施法者很宝贵的或者神明所要求的祭品。祭品越珍贵，法术成功的可能性越大。一个非常珍贵的物品将使掷骰得到+1 的奖励，一件异常珍贵的物品将使掷骰得到+2 的奖励，一件无价之宝将使掷骰得到+3 的奖励。

8 级

厌恶/喜爱术 (Antipathy-Sympathy)

(附魔/魅惑)

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 2 小时/每等级

施法时间: 1 小时

影响区域: 10 英尺立方或者 1 个物体

豁免检定: 特殊

此法术允许法师使某个物体或地区发出某种会使特定种类的智慧生物或特定阵营的角色厌恶或喜爱的共鸣。法师必须在施法前决定他想要法术效果关联到什么生物或者阵营，法术的材料成分会根据其形式而有改变。此法术不能对活物施展。

厌恶: 法术使被影响的生物或阵营产生无法抵抗的离开被该区域或不去触碰被影响物体的冲动。如果成功通过对抗法术的豁免检定，生物可以留在被该区域或触碰被影响的物品，但他会感到非常不舒服，这种强烈的意愿会让他每轮失去 1 点敏捷值（在法术的持续时间内），最多损失 4 点并不会使敏捷值低于 3。豁免检定失败的受术者会远离该区域或物品，他会试图回避且不愿意去面对它，直至法术终止或被移除。

当法术被如此应用时，它的材料成分是一块被浸泡在醋里的明矾。

喜爱: 当如此施展法术时，法师可以使特定种类或阵营的角色对身处在某个区域或拥有某个物品而感到高兴与满意。停留在该区域或触碰该物品的欲望是无法抵抗的。除非成功通过对抗法术的豁免检定，否则受术者会继续停留或拒绝交出物品。如果成功通过豁免检定，受术者从魔法中解脱，但他在 1d6 轮后仍要进行豁免检定。如果之后的豁免检定失败，受术者会恢复对该区域或物品的狂热。

当法术被如此应用时，它的材料成分是价值 1,000gp 的碎珍珠以及一滴蜂蜜。

需要注意的是，此法术影响的生物种类必须是明确的——例如，红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮、卡托布莱帕斯、吸血鬼等。同样地，特定阵营也必须是明确的——例如混乱邪恶，混乱善良，守序中立，绝对中立等。

如果此法术被施展在某个区域，每个施法者等级可以影响 10 英尺立方。如果被施展在某个目标或物品上，只有那种单个的东西能被附魔，但是被影响的生物会在对抗法术的豁免检定上承受-2 的惩罚。

毕格比的紧握之拳 (Bigby's Clenched Fist)

(塑能)

射程: 5 码/每等级

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：8

影响区域：特殊

豁免检定：无

华格比的紧握之拳法术会形成无实体且紧握着的巨拳。这个魔法造物受到施法者的心灵控制，他每个回合都可以使其攻击一个敌人。此法术在施展后不需要保持专注。巨拳永不失手，但它只能攻击被施法者所指定的敌人。因此，它会被隐形或其他方法所隐瞒和愚弄。它每轮攻击所造成的效果都是不同的。

| 掷 D20 | 结果 |
|---|-----------------------|
| 1-12 | 轻微擦碰——1d6hp |
| 13-16 | 精确一击——2d6hp |
| 17-19 | 当头重击——3d6hp；敌人被震慑至下一轮 |
| 20 | 碾压 * ——4d6；敌人被震慑至下三轮后 |
| * 如果敌人处于震慑状态，法师在后续的攻击检定上获得+4的奖励，因为敌人无法对攻击作出有效的闪躲或者防御。 | |

巨拳的防御等级为 0，它在受到相当于施法者生命值的伤害后被摧毁。

该法术的材料成分是一个皮手套和一个由四个指环构成轻微曲线的小装置（类似黄铜指节），在指环的底部还印有一个“I”。此装置必须由铜锌合金铸成。

束缚术 (Binding)

（附魔，塑能）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

此法术通过魔法限制来拘束某个生物，通常是来自其他位面的生物。外层位面生物只能被圆圈所束缚；其他生物可以限制其身体。法术的持续时间取决于被束缚的生物的种类以及施法者的等级，法术的施法时间也取决于此。法术的成分根据法术的形式而有所不同，但它们都包括一段从给予此法术的卷轴或书籍上所读得的连串咒语；与被束缚的生物相对应的手势；以及相对应的材料成分，如特殊金属铸造的细链（银对应兽化人，诸如此类），最稀有的催眠药草，一块尺寸惊人的刚玉或钻石（价值目标生物的每个生命骰 1,000gp），以及被捕获生物的用牛皮纸画的画像或精雕的雕像。

除非使用了目标的真名，否则魔法抗力可以适用于此法术。只要施法者的等级是目标生命骰的至少两倍，此法术就不能进行豁免。此法术的施法者等级可以经由他人协助而提高，每个至少 9 级的法师可以将他三分之一的等级增加到此法术的施法者等级上，每个 4 级至 8 级的法师都可以增加 1 个施法者等级。参与协助的法师不能超过 6 个。如果施法者的等级低于目标生命骰的两倍，则受术者可以进行对抗法术的豁免检定，具体由此法术的形式决定。此法术的各种形式如下：

链缚：目标被除施法者外的所有想要接近目标的生物厌恶的法术所束缚。持续时间为每施法者等级一年。受术者会被束缚在限制区域内（此法术的昏睡形式和缚眠形式也是如此）。

昏睡：目标陷入深沉的睡眠，持续每施法者等级一年。

缚眠：同时给予目标链缚与睡眠的效果，持续每施法者等级一个月。

牢笼：目标被传送或者被带到受限的区域内并且不能以任何方式移动，直到他被释放。此法术会持续直到牢笼被某种方式打破。

形变：令目标永久变成某种非实体，只保留它的头或脸。束缚将持续直至某些特定的行为解放它。

囚于指掌：目标被缩小至 1 英寸甚至更矮小，并被囚禁在某些宝石或类似物品中。被囚于指掌，形变，牢笼影响的目标会散逸出非常微弱的魔法能量。

链缚的目标在对抗法术的豁免检定上没有调整。然而，昏睡的豁免检定有+1 奖励，缚眠的豁免检定有+2 的奖励，牢笼的豁免检定有+3 的奖励，在形变的豁免检定上有+4 的奖励，在囚于指掌的豁免检定上有+5 的奖励。如果目标被魔法削弱过，DM 可以在判定时分配-1，-2，甚至-4 的惩罚。成功通过豁免检定会使目标从束缚中挣脱并重归自由。

此法术可以在它的头三种形式中任意变化，受术者不会因此得到破除束缚的机会（如果有任何会削弱链缚或昏睡的事情发生，例如尝试联系或魔法地触碰受术者，那么将会按照法术当前的形式进行正常

的豁免检定)。否则,受术者能够在一年后与此后的每一年后进行一次对抗法术的豁免检定。只要成功通过豁免检定就能立即破除法术并将受术者从中解放。

克隆术 (Clone)

(死灵)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 永久

施法时间: 1 回合

影响区域: 1 个克隆体

豁免检定: 无

此法术创造出人类, 亚人或类人生物的克隆体。克隆体与本体极度相似, 它拥有本体完全的经验和记忆等。然而, 克隆体是真的人, 因此当本体与克隆体同时存在时, 彼此都会知道对方的存在; 本体与克隆体都会尝试杀死对方, 因为这样的变化对于他们的自我而言是无法忍受的。如果其中一个不能杀了另一个, 那么他就会发疯并且自我毁灭 (克隆体有 90% 的几率会这样), 或者可能两者都会发疯并毁灭自己 (2% 的几率)。这些事件几乎总是发生在双重存在的一周内。

需要注意的是, 克隆体的时间处于血肉被拿下当作材料成分的那一刻, 他不会得知本体在后来获取的所有知识和经验等。克隆体仅仅只是克隆肉体, 本体拥有的财宝则完全是另外一回事。克隆体需要 2d4 个月来成长, 双重存在只能在那之后才成立。此外, 克隆体的体质比本体低 1 点; 如果克隆体的体质因此而降至 0, 则复制失败。

该法术的材料成分是从被复制的本体身上取下的一小块血肉。

DM 可以对成功克隆设置一些额外的条件, 例如要求血肉样本上必须有生命的迹象, 因此储存和保藏这些样本的装置必须经由特别的设计及维护等。

传示术 (Demand)

(塑能, 附魔/魅惑)

射程: 无限

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 1 回合

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 特殊

此法术和法师 5 级法术的传讯术 (*Message*) 类似, 它可以与遥远的某个生物进行短暂的联系。然而, 这个法术也可以包含一个暗示 (详见法师 3 级法术的暗示术 [*Suggestion*]), 受到暗示的生物会竭尽所能去完成它, 如果他在承受 -2 惩罚的对抗法术的豁免检定中失败。当然, 如果在传示到来时, 这个信息对于目标的继续存在而言是不可能或无意义的, 那么暗示会被理解, 但生物无需进行豁免检定, 因为此暗示是无效的。

施法者必须熟悉他所联系的生物, 必须知道它的名字和外表。如果该生物和施法者处于不同的位面, 那么这个命令有 5% 的几率会无法到达。根据其他位面的环境, 此几率也许会大幅度下降, 这由 DM 来进行判断。传示在它被接收到时就会被理解, 即使该生物只有 1 点智力 (动物的智力)。半神生物可以选择来或者不来, 这取决于他们的喜好。

对该生物传达的信息必须是 25 个单词以内 (包括暗示)。该生物可以立即予以简短的答复。

该法术的材料成分是其中一端有开口且以细铜丝连起来的一对圆柱体, 以及目标生物的一小部分——头发, 指甲等。

玻璃钢 (Glassteel)

(转化)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 永久

施法时间: 8

影响区域: 接触到的物体

豁免检定: 无

此法术将普通和非魔法的水晶或玻璃转化为与真正的钢铁一样坚韧的透明物质。该法术每次只能影响体积相对较小的材料 (最多为每个施法者的经验等级 10 磅), 且这些材料必须构成一个完整的单一物体。被转化后的物质的防御等级为 1。

该法术的材料成分是一小块玻璃和一小块钢铁。

焚云术 (Incendiary Cloud)
(转化, 塑能)

射程: 30 码
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 4 轮+1d6 轮/每等级
施法时间: 2
影响区域: 特殊
豁免检定: ½

焚云术的烟雾效果与烟火术 (Pyrotechnics) 类似, 除了它是一团至少 10 英尺高, 20 英尺宽和 20 英尺长的云雾。这个稠密云雾向前翻涌, 在存在的第三轮开始燃烧, 每施法者等级造成 1 至 2 点伤害。它在第四轮造成 1d4 点伤害/施法者等级。由于它即将烧尽, 因此云雾在第五轮时造成每施法者等级 1 至 2 点伤害。在此云存在的其他时间内, 它只是一团会模糊视野的无害烟雾。在云中的生物在成功通过的对抗法术的豁免检定后可以让他伤害减半, 即使失败, 他们在第四轮和第五轮 (如果有必要的话) 也还可以再次进行豁免检定。
为了施放这个法术, 法师需要有一个可用的火源 (与烟火术相似), 从粪便堆刮下的一点碎屑, 一撮尘土。

群体魅惑 (Mass Charm)
(附魔/魅惑)

射程: 5 码/每等级
成分: 言语
持续时间: 特殊
施法时间: 8
影响区域: 30 英尺立方
豁免检定: 通过则无效

群体魅惑同时影响人类和怪物, 就犹如魅惑人类 (Charm Person) 和魅惑怪物 (Charm Monster)。然而, 群体魅惑影响的生物的生命骰或经验等级之和不超过施法者的经验等级的两倍。所有被影响的生物都必须位于法术射程内且在 30 英尺立方内。需要注意的是, 此法术的豁免检定不会被受术者的数量所影响 (详见魅惑人类和魅惑怪物), 但是因为这个法术是如此的强大而有效, 所有目标生物在豁免检定上受到-2 的惩罚。在对抗魅惑时可使用灵知的奖励。

迷宫术 (Maze)
(咒法/召唤)

射程: 5 码/每等级
成分: 言语, 姿势
持续时间: 特殊
施法时间: 3
影响区域: 1 个生物
豁免检定: 无

施展迷宫术会使目标被带入到异次元空间。该目标会消失在力场界的某个多变的迷宫当中, 持续时间取决于它的智力 (注: 牛头人免疫此法术)。

| 困于迷宫术中的生物智力值 | 被困在迷宫中的时间 |
|--------------|-----------|
| 低于 3 | 2d4 回合 |
| 3-5 | 1d4 回合 |
| 6-8 | 5d4 轮 |
| 9-11 | 4d4 轮 |
| 12-14 | 3d4 轮 |
| 15-17 | 2d4 轮 |
| 18+ | 1d4 轮 |

请注意, 传送术 (Teleport) 和次元门 (Dimension Door) 法术无法帮助角色从迷宫中逃脱, 但位面转移 (Plane Shift) 可以。

心灵屏障 (Mind Blank)

(咒法/召唤)

射程: 30 英尺

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 天

施法时间: 1

影响区域: 1 个生物

豁免检定: 无

当施展了这个异常强大的心灵屏障法术之后, 受术者可以完全免受侦测, 影响, 阅读感情或思想的法术和物品的影响。它同时还可以使受术者抵御占卜术 (*Augury*)、魅惑术 (*Charm*)、命令术 (*Command*)、困惑术 (*Confusion*)、预言术 (*Divination*)、共感 (*Empathy*, 各种形式的)、超感 (*ESP*)、恐惧术 (*Fear*)、弱智术 (*Feeblemind*)、群体暗示术 (*Mass Suggestion*)、魅影杀手 (*Phantasmal Killer*)、占据 (*Possession*)、统治 (*Rulership*)、灵魂禁锢 (*Soul Trapping*)、暗示术 (*Suggestion*) 及心灵感应 (*telepathy*)。遮蔽保护还延伸至对来自水晶球 (*Crystal Ball*) 和其他搜查物品、锐耳术 (*Clairaudience*)、鹰眼术 (*Clairvoyance*)、通神术 (*Commune*)、异位面探知 (*Contact Other Plane*) 或祈愿 (祈愿术 [*Wish*] 或有限祈愿术 [*Limited Wish*]) 的发现和收集信息效果的保护。当然, 极其强大的神祇可以穿透这个法术的屏障。

六级怪物召唤术 (Monster Summoning VI)

(咒法/召唤)

射程: 特殊

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 7 轮+1 轮/每等级

施法时间: 8

影响区域: 80 码半径

豁免检定: 无

此法术类似 3 级法术的一级怪物召唤术 (*Monster Summoning I*), 除了它能够召唤出 1d3 个 6 级的怪物。这些怪物会在 1d3 轮内出现在法术的效果区域内并攻击施法者的敌人, 直至施法者命令它们停止, 法术的持续时间结束或怪物被杀死为止。这些生物不会受到士气影响, 如果被杀则会立刻消失。假如不存在需要攻击的敌人, 而法师又可以与怪物沟通, 并且它们具有相应的能力, 那么召唤来的怪物可以为法师提供其他服务。

该法术的材料成分是一个小袋子和一根细蜡烛 (不一定要点燃)。

欧提路克灵动法球 (Otiluke's Telekinetic Sphere)

(塑能, 转化)

射程: 20 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 2 轮/每等级

施法时间: 4

影响区域: 1 英尺直径/每等级的球体

豁免检定: 通过则无效

此法术和法师 4 级法术的欧提路克弹力法球完全相同, 不过在球体内的生物或者物体会几乎没有重量——全都只有原来重量的 1/16。法师可以用意念举起球体内任何不超过 5,000 磅的目标。在成功地将一个或更多目标封进球体内后, 法师可以控制它的最远距离为每等级 10 码。需要注意的是, 即使球中有超过 5,000 磅的重量, 表现出来的重量也只有实际的 1/16, 所以球体可以在没有外力的作用下进行滚动。因为重量减少了, 坠落对于球体内的生物是无害的, 即使如此, 如果球体在其内部的生物处于坚硬表面的上空时突然消失, 那么结果仍然可能是灾难性的。法师能够以一个单词来消除这个法术。

除了一块半球形的钻石以及同样的阿拉伯树胶以外, 施法者还需要一对磁铁棒作为该法术的材料成分。

奥图迷舞 (Otto's Irresistible Dance)

(附魔/魅惑)

射程: 接触

成分: 言语

持续时间：1d4+1 轮

施法时间：5

影响区域：触碰到的生物

豁免检定：无

当对某个生物施展*奥图迷舞*时，此法术使受术者完全以曳步与节拍来跳舞。舞蹈令受术者除了跳跃与迈步以外不能做任何事情，这些行为令他的防御等级承受 4 点惩罚并忽视任何盾牌所带来的防御，除非掷出 20 否则无法通过豁免检定。需要注意的是，生物必须被触碰，如同施法者正在以近战攻击来造成伤害般。

恒定术 (Permanency)

(转化)

射程：特殊

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：2 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

此法术影响其他法术的持续时间，使其延长至永久。已知的能够被*恒定术*影响的个人法术如下：

| | |
|------|------|
| 通晓语言 | 防护邪恶 |
| 侦测邪恶 | 防护箭矢 |
| 侦测隐形 | 阅读魔法 |
| 侦测魔法 | 巧言术 |
| 热感视觉 | 隐形仆役 |
| 防护戏法 | |

法师施展他所需的法术，然后再为其附施展*恒定术*。每个*恒定术*都会使法师的体质永久性降低 1 点。法师不能将这些法术施展在其他生物身上。只有比施法者施展此法术时的等级更高的法师才能驱散该*恒定术*的效果。

除了个人使用的之外，*恒定术*还可以被用来恒定以下目标法术以及区域法术：

| | |
|-----|------|
| 变巨术 | 虹光法球 |
| 恐惧术 | 臭云术 |
| 造风术 | 火墙术 |
| 隐形术 | 力场墙 |
| 魔嘴 | 蛛网术 |

此外，以下法术可以被恒定在区域或对象身上：

| | |
|------|------|
| 魔法警报 | 火墙术 |
| 虚幻之音 | 扭曲路径 |
| 舞光术 | 传送术 |
| 重雾术 | |

当目标不是活物时，这些被恒定法术的其他形式可以与前者同时存在，但是这会令同名法术被整个地如常消除，所以两者不能同时存在。

*恒定术*也用于制造魔法物品（详见 6 级法术的*附魔物品*）。DM 可以判定*恒定术*在至少 1,000 年以后可能会变得不稳定或失效。不稳定的效果可能会时常失效或者完全失效。

DM 可以允许其他法术能够被恒定。研究可被恒定的法术所花费的时间和金钱可能与发现这种法术所需要花费的差不多。如果 DM 已经确定法术无法被恒定，研究会自动失败。需要注意的是，除非研究曾经成功或失败过，否则法师永远不会知道什么是可以被恒定的。

变形万物 (Polymorph Any Object)

(转化)

射程：5 码/每等级
成分：言语，姿势，材料
持续时间：依具体情况而定
施法时间：1 轮
影响区域：特殊
豁免检定：特殊

此法术将一个生物或者物品转变成成为其他东西。当此法术被当作 *变形他人* (*Polymorph Other*) 或者 *化石为肉* (*Stone to Flesh*) 使用时，只需简单地将此法术视作前两者的更强版本，同时受术者在进行豁免检定时受到-4 的惩罚。当此法术被用来改变其他对象时，法术的持续时间取决于变化后的形态与原本形态之间的差别，同样产生影响的还有体型的变化。DM 通过使用以下指南来决定变化：

| | |
|----|---------------------|
| 界 | 动物，植物，矿物 |
| 种族 | 哺乳动物，两足动物，真菌，金属等 |
| 关系 | 树枝是树的一部分，沙是沙滩的一部分等 |
| 体型 | 更小，相等，更大 |
| 外形 | 原本形态与变化后的形态比较相似 |
| 智力 | 尤其要留意变化后的形态会更加聪明的变形 |

界的变化会令此法术生效数小时（如果属于同一个界）或者是数回合（如果属于两个不同的界）。同样的，其他的改变也会影响法术的持续时间。因此，由狮子变化为男首斯芬克斯是永久性的，而把萝卜变成紫虫只会持续几个小时。把象牙变为大象是永久性的，但是把树枝变成一把剑只会持续几个回合。

所有被变形的物品都会散发出强大的魔力，如果它被成功地施展 *驱散魔法* (*Dispel Magic*) 法术，那么它将恢复到原本的形态。*化石为肉* 以及它的逆向版本会对此法术影响下的目标生效。正如 *变形他人* 法术，变形生物在新形态下受到的伤害将会导致受伤或者死亡。

例如，将生物变成石头然后磨成粉末是可能的，这会导致其受伤甚至死亡。如果生物一开始就被变成了沙尘，那么就需要更有创意的方法来对它造成伤害；也许法师可以使用 *造风术* (*Gust of Wind*) 来将它吹散到远方。虽然具体会由 DM 来进行判断，但变形的生物通常都会因为其新形态被外力改变而受到伤害。

活着的生物必须进行身体休克检定，就如同 *变形他人* 法术和 *石化术* 受到的限制一样。值得一提的是，变形效果一般会削弱物品或者生物的力量，但不会增加新的，除了有可能会得到旧形体没有的移动方式以外。因此，把斩首剑转化为匕首不会保留其斩首能力。同样，没有价值的物品不能被永久性变为昂贵的物品。

该法术的材料成分是水银，阿拉伯树胶和烟雾。

目盲真言 (Power Word, Blind) (咒法/召唤)

射程：5 码/每等级
成分：言语
持续时间：特殊
施法时间：1
影响区域：15 英尺半径
豁免检定：无

当威力无穷的 *目盲真言* 法术被说出，它将会使得影响区域内的单个或更多生物目盲。施法者选择一个生物作为中心目标，法术的效果会由此向四周散发，优先影响生命骰最低的生物；此法术的效果也可以击中在单个生物身上。法术最多影响 100 点生命值的生物，多于 100 生命值的生物不会被影响，且不被计入可以影响的生物总数当中。

法术的持续时间取决于影响的生命值总数。如果影响的生命值低于或等于 25，目盲将持续直到被治愈。如果影响的生命值在 26 到 50 点之间，目盲将会持续 1d4+1 回合。如果影响的生命值为 51 至 100 点，此法术将持续 1d4+1 轮。个体生物不能只受到部分影响。如果生物的当前生命值能够使其受影响，该生物就会被致盲，否则不会受到影响。目盲可以被 *治愈目盲* 或 *驱散魔法* (*Dispel Magic*) 法术所移除。

虹光法墙 (Prismatic Wall) (咒法/召唤)

射程：10 码
成分：言语，姿势
持续时间：1 回合/每等级
施法时间：7
影响区域：4 英尺宽/每等级×2 英尺高/每等级
豁免检定：特殊

此法术能令法师召唤出垂直而不透明的墙壁——这道闪烁的，五彩的光之平面保护他免受一切形式的攻击。这面墙壁的表面会反射出可见光谱的所有颜色，其中七种颜色具有独特的力量和用途。这面墙是固定不动的，只有施法者可以通过它而毫无损伤。然而，生命骰低于 8 而视力没有被保护起来的任何生物，都将会在靠近墙 20 英尺之内时被绚丽的颜色致盲 2d4 轮。

墙上的每种颜色都有着特殊的效果。每种颜色都会被某个特定的魔法效果无效化，但必须精确按照光谱的顺序来逐个使它们无效。附带的表格列出了墙上的七种颜色，它们出现的顺序，它们对于试图攻击施法者的生物的影响，以及抵消每种颜色的对应法术。

墙壁的最大面积为 4 英尺宽和每个施法者的经验等级 2 英尺高。

对被某个生物所占据的空间施展虹光法墙将会因为该生物的扰乱而导致法术被破坏。

| 虹光法墙的效果 | | | |
|---------|-----|---|---------|
| 色彩 | 顺序 | 色彩效果 | 用来抵消的法术 |
| 红色 | 1 层 | 阻止非魔法的远程攻击——造成 20 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 冰锥术 |
| 橙色 | 2 层 | 阻止魔法的远程攻击——造成 40 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 造风术 |
| 黄色 | 3 层 | 阻止毒素，毒气和石化——造成 80 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 解离术 |
| 绿色 | 4 层 | 阻止喷吐武器——进行对毒素的豁免检定，失败则死亡，成功通过则受到 20 点伤害 | 穿墙术 |
| 蓝色 | 5 层 | 阻止定位/侦测，精神攻击——进行对石化的豁免检定，失败则变成石头 | 魔法飞弹 |
| 青色 | 6 层 | 阻止魔法——进行对魔杖的豁免检定，失败则疯狂 | 恒久之光 |
| 紫色 | 7 层 | 力场防护——进行对抗法术的豁免检定，失败则被传送至另一位面 | 驱散魔法 |

障幕（Screen）
（预言/幻术）

射程：0
成分：言语，姿势
持续时间：1 小时/每等级
施法时间：1 回合
影响区域：30 英尺立方/每等级
豁免检定：特殊

此法术聚合诸多元素而形成强大的防护，从而使受术者免受探知以及直接的观察。当施展此法术后，法师可以决定窥视此地的人可以看到什么和不能看到什么。被创造的幻象必须通用术语来表述。因此，施法者可以在法术的持续时间内指定他和另一位角色的幻象下棋，但是他不能让棋手的幻象休息，做晚饭，然后继续他们的游戏。他可以令十字路口变得安静而空旷，即使正有一支军队经过那儿。他也可以指定任何人都不会被发现（包括路过的陌生人），如此他的部队不会被发现，他也可以指定每第五人或单位可以被发现。一旦条件被设定，它们就不能改变。

试图探知该区域将会自动侦测到施法者设定的幻象而无法通过进行豁免检定来避免。幻象可见并拥有声音。站在草地上的一群人可以被隐藏起来，如同那里只是一片回荡着鸟鸣的空地般，如此类推。如果幻象不能令人信服，那么直接观察可以进行豁免检定（如同对待一个普通的幻象、幻术）。如果旁观者发现一支行军中的部队在某个点消失又在另外一个点出现的话，这片区域当然会变得可疑！如果藏起来的人小心不去干扰幻象，那么即使进入该区域也不会取消幻象或导致允许进行豁免检定。

瑟坦的法术免疫术（Serten's Spell Immunity）
（防护）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 回合/每等级
施法时间：1 轮/每个受术者
影响区域：接触到的生物
豁免检定：无

通过此法术，法师使他触碰到的目标获得对抗特定法术和魔法攻击的有效豁免。每四个法师的经验等级都可以使**瑟坦的法术免疫术**多保护一个生物；然而，如果有多于一个的生物被保护，法术的持续时间将平分到这些生物身上。

例如，16 级的法师将对一个生物施展此法术，它将会持续 16 回合，或者让它在 2 个生物身上持续 8 回合，又或者在 4 个生物身上持续 4 回合。按照法术的类型和等级，以及下面的表格来决定此法术所赋予的豁免奖励。

| 法术等级 | 法师等级 | 祭司等级 |
|-----------|------|------|
| 1 至 3 级 | +9 * | 7 |
| 4 至 6 级 | 7 | 5 |
| 7 至 8 级 | 5 | 3 |
| * 包括迷惑效果。 | | |

该法术的材料成分是一颗至少价值 500gp 的钻石，它必须被压碎并且洒在受术者的身上。每个受术者还都必须握着一颗完整且大小至少为一克拉的钻石。

沉没术 (Sink)
(附魔，转化)

射程：10 码/每等级
成分：言语，姿势
持续时间：特殊
施法时间：8
影响区域：1 个最多 1 立方英尺/每等级的生物或物品
豁免检定：特殊

通过这个咒语，法师可以强迫某个生物或物体陷入它所站立之地的深处，施展这个法术必须连续不断的施法而不能中断。在法术被施展时，成为目标的生物或物体除非成功通过对抗法术的豁免检定（对生物而言）或者解离检定（对有着魔法特性的物品而言），否则将会被固定在那里（注：“魔法特性”包括了那些在《地下城指南》中的表格所列出的魔法物品，那些被附魔或另有魔力来源的物品，那些被施展了保护法术，以及拥有永久性的魔法能力或被施展了类似法术的物品）。非魔法的自然物品无法进行豁免检定。如果物品不能通过豁免，那么他的密度将会变得比他所站立的地面稍微大一些。施法者这时可以选择停止他的法术并且远离他的目标，这样法术将会在 4 回合后结束，然后目标将恢复正常。如果施法者继续他的法术（持续到下一轮），目标会缓缓地沉入地面。在下一轮采取任何行动之前，目标将会沉降他的身高的四分之一的深度；在此后的第一轮行动后再沉降四分之一；在此后的第二轮再沉降四分之一；在最后一轮结束时，受害者将会彻底沉入地底。

被埋葬会使生物或物体进入假死状态。时光的停滞意味着这个目标不会变老。他的身体和其他功能几乎停止，但并没有受到另外的伤害。他将会毫发无伤地存在于他所沉降到的平面当中，他沉入平面的深度相当于他的身高——身高 6 英尺的受害者会位于 6 英尺下的地底，而 60 英尺高的目标至少也会位于地面 60 英尺以下。

如果包裹目标的土地以某种方法被移走，这个法术被打破，这个目标也会在不上升的情况下恢复正常。如**挖掘术 (Dig)**，**化石为泥 (Transmute Rock to Mud)**和**解缚术 ([Freedom]**，9 级法术的**禁锢术**的逆向版本) 这类法术都不会对陷入地底的生物或物体造成伤害，它们甚至会有助于使该生物恢复原状。如果对**沉没术**的影响区域之内施展侦测魔法 (Detect Magic) 法术，它会发现一个不确定性质的微弱魔法灵气，即使目标超出侦测区域。如果这个目标是在侦测区域内，该咒语的学派可以被发现（转化和附魔）。

徽记术 (Symbol)
(咒法/召唤)

射程：接触
成分：言语，姿势，材料
持续时间：特殊

施法时间：8

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

徽记术能够创造出魔法秘符来对经过、触摸、阅读或通过刻印着符号的大门的生物造成影响。通过这个法术，法师可以将徽记雕刻在任何他所选择的平面上。施法者也能够使用下面的任何一个他所选择的徽记，：

| | |
|------|---|
| 死亡 | 杀死生命值合计不超过 80 点的一个或更多生物。 |
| 不谐 | 所有被影响的生物立刻陷入剧烈的争吵当中；不同阵营的生物有 50%的几率互相攻击。争吵将会持续 5d4 轮，战斗将会持续 2d4 轮。 |
| 恐惧 | 此徽记创造一个非常强大的恐惧法术，被其攻击的生物除非在承受-4 惩罚的情况下成功通过对抗法术的豁免检定，否则将狼狈而逃。 |
| 绝望 | 除非通过对抗法术的豁免检定，否则所有被影响的生物会陷入沮丧当中。它们会服从任何敌人的命令——例如，投降或离开等。绝望将会持续 3d4 回合；此状态持续的任何一轮中它们都有 25%的几率无法行动。如果可行，能够行动的生物会有 25%的几率从战斗中逃跑。 |
| 精神错乱 | 生命值合计不超过 120 点的一个或更多生物将会如同被施展了困惑术（ <i>Confusion</i> ）般变得疯癫，持续直到被治疗术（ <i>Heal</i> ）、复原术（ <i>Restoration</i> ）或祈愿术（ <i>Wish</i> ）将这种疯狂移除为止。 |
| 痛苦 | 巨大痛苦穿透所有被影响生物的身体，在使他们的敏捷在 2d10 回合内受到-2 的惩罚，并使他们的攻击检定受到-4 的惩罚。 |
| 催眠 | 所有生命骰低于 8+1 的生物立刻陷入紧张性睡眠当中，且在 1d12+4 回合内都不能被唤醒。 |
| 震慑 | 生命值合计不超过 120 点的一个或更多生物被震慑 3d4 轮，并扔掉它们持有的所有东西。 |

徽记的类型无法在不阅读的情况下被识别，但阅读徽记就会触发其效果。

该法术的材料成分是黑色猫眼石粉末以及钻石尘，每样东西的价值都不能低于 5,000gp。

锢魂术（*Trap the Soul*）

（咒法/召唤）

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久，直至被破坏

施法时间：特殊+1

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

此法术将生物的生命力量（以及它的肉体）禁锢在被施法者所附魔的特殊的监禁宝石里。当施法结束时，施法者必须要看到受术者。

这个法术可以用 2 种方式触发。首先，可以在该生物位于法术的射程内时说出法术的最后一个单词。这允许魔法抗性（如果有的话）和对抗法术的豁免检定来避免法术的效果。如果同时说出该生物的真名，那么任何魔法抗性都将被忽略，而对抗法术的豁免检定会受到-2 的惩罚。如果成功通过检定，那么作为监狱的宝石将化作碎片。

第二种方法更为隐蔽，因为它欺骗受害者接受一个铭刻有最后单词的触发物品，从而自动将生物的靈魂囚禁在陷阱中。使用此方法时，该生物的真名和触发词必须被刻在触发物品上，同时监禁宝石也需要被附魔完毕。也可以对触发物品施展喜爱术（*Sympathy*）。只要目标生物捡起或接受触发物品，其生命力就会自动被转移到宝石当中，且不允许进行魔法抗性或豁免检定。

宝石监狱将无限期地囚禁被困的实体，直到宝石被打破从而导致生命力量被释放，使得受术者的肉体得以重组。如果被困的生物是来自另一个位面的强大存在（这可能意味着，当角色被异界居民所囚禁时他是不在主物质界上的），它可以被要求进行某项服务以获得释放。否则，一旦囚禁着它的宝石被打破，该生物将立刻获得自由。

在实际施展锢魂术之前，巫师必须准备好监狱，一个至少价值被监禁的生物拥有的每个生命骰或者经验等级 1,000gp 的宝石（例如，需要一个价值 10,000gp 的宝石来监禁 10 个生命骰或者 10 级的生物）。如果宝石没有足够的价值，它会在被尝试用作陷阱时碎裂（需要注意的是，角色并没有等级的概念，但可以通过研究来确定用来捕获某个个体的宝石的价值。记住，该价值可以随着角色冒险的时间而改

变)。创造监狱宝石需要对宝石施展**附魔物品**法术和**迷宫术** (*Maze*)，从而形成能够容纳生命力量的监狱。

9 级

星界法咒 (Astral Spell)

(塑能)

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

法师可以通过**星界法咒**法术来将他的精神体投影到星界中，同时把他的肉体 and 物质财宝留在主物质界。只有魔法物品可以被带进星界（不过，如果 DM 允许，非魔法物品可以通过某些法术来暂时地获得魔力）。由于星界与所有外层位面的第一层相连，因此法师可以通过星界到任何其它外层位面旅行。如果这样做，施法者会离开星界并在他选择进入的位面中形成肉体。法师也可以通过**星界法咒**法术来到达主物质界中的任何地方，但他不能在主物质界形成第二个肉体。在通常情况下，只有星界生物能够看见星界投影者。

无论何时，精神体与肉体之间都会连接着一条银线。如果银线断开，受影响者的精神体和肉体都会被杀死；然而，通常只有精神风暴会导致线断裂。当在不同的位面中形成第二个肉体时，无形的银线依然会与新的身体连接。如果精神体被杀，银线只会返回到主物质界的原本身体并使其从假死状态中复苏。

虽然星界投影能够在星界中活动，但他们的行动无法影响并不位于星界中的生物。该法术持续到法师决定结束它，或直到它被某些外界因素所终止（例如在主物质界对法师的躯体施展**驱散魔法** [*Dispel Magic*] 法术或直接毁掉它）。

法师可以通过**星界法咒**将最多七个与他连成一个圆环的其他生物和自己一起投影到另一个位面中。这些人能够基于法师而滞留在星界中。在星界中行进的速度取决于法师的意愿。最终能够到达的目的地取决于法师的主观认知（关于星界的更多信息，详见**异域景色**设定集）。

任何魔法物品都可以进入星界，但大多数在星界都会暂时性地变成非魔法物品，又或者从主物质界被移到任何位面上。根据 DM 的判断，+3 或以上的武器和护甲在其他位面可能会正常运作。神器和神圣物品无论在何处都可以如常生效。从某个特定位面上获得力量的物品，它在该位面会更加强大（例如，在火元素位面中的抗火戒指，或者在负能量位面中的吸血剑）。

毕格比的粉碎之手 (Bigby's Crushing Hand)

(塑能)

射程：5 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

毕格比的粉碎之手法术会创造出类似于其他毕格比系列法术的巨大而无形的手。粉碎掌处于施法者的心灵控制下，他可以用它抓住和挤压对手。这并不需要进行攻击检定；在法师保持专注的任意轮中，手自动能够抓住目标并造成挤压伤害。造成的伤害取决于它作用于受害者的轮数：

| | |
|-------------|--------|
| 第 1 轮 | 1d10 点 |
| 第 2 轮&第 3 轮 | 2d10 点 |
| 第 4 轮&更多轮 | 4d10 点 |

粉碎掌的防御等级为 0，它拥有着如同施法者力量值的生命值，并会在被摧毁时消失。手掌很容易受到正常攻击和伤害性法术的影响，但如果它被区域法术击中，被其抓握的人也会遭受到同样的命运（即，如果手未掌能通过豁免检定，受害人的豁免检定也会自动失败）。手掌无法有效阻止生物变成非实体或气态，但它能够阻止生物通过小裂缝逃离。如果某个物品或某座建筑物被手掌抓住，它必须如同受到 25 力量的挤压般进行对应的豁免检定。

该法术的材料成分是一副蛇皮手套和一个鸡蛋壳。

脆晶化 (Crystalbrittle)

(转化)

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：9

影响区域：2 立方英尺/每等级

豁免检定：特殊

该法术能够导致金属——无论是柔韧如黄金，还是坚硬如金刚石——变成如水晶般质脆易碎的晶质。因此，长剑，金属盾牌，金属护甲，甚至铁魔像都可以被变成如玻璃般脆弱的物品，任何有力的打击都会使它粉身碎骨。此外，这种改变无法被 *祈愿术 (Wish)* 之外的任何手段改变；*驱散魔法 (Dispel Magic)* 法术也无法逆转这个效果。

施法者必须亲自接触该物品；如果它是敌人，又或者是敌人正在使用或穿戴的物品，法师必须进行一次成功的近战攻击。任何单一的金属物品都会被法术所影响。因此，被某个生物穿戴的护甲可以被变为晶体，但该生物的盾不会受到影响，反之亦然。所有物品都能够进行豁免检定，其豁免几率等同于其魔法奖励值或防护 (DM 拥有此资料)。+1/长剑+3 将获得 10% (两个奖励值的平均) 的豁免几率；+5 魔法护甲有 25% 的几率不受影响；铁魔像有 15% 几率幸免于难 (因为它只会被 +3 或更高品质的魔法武器伤害)。金属制的神器和神圣物品可能会在 DM 的裁定下受到影响，尽管那几乎是不可能的。没有被立刻保护起来的受影响的物品一旦被任何金属工具或有分量的武器 (包括法杖) 击中，便会破碎并永久损坏。

吸能术 (Energy Drain)

(塑能，死灵)

射程：接触

成分：言语，姿势、M

持续时间：永久

施法时间：3

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过施展这个法术，法师在他所在的位面 and 负能量位面之间打开一条通道，使自己成为两个位面之间的导体。在这种情况下，被他接触到 (如果在战斗中则相当于近战攻击) 的任何活物都将失去两个等级 (如同被幽魂击中)。怪物会永久性地失去 2 个生命骰，这会降低它的生命值和攻击能力。而角色会永久性地失去等级，生命骰，生命值和能力 (直到通过冒险恢复，如果可行的话)。

该法术的材料成分是幽魂的精华或吸血鬼的尘埃。法师只需要准备片刻，并在抛出材料成分时接触受害者，再念出触发词，法术便会被立即生效。

此法术的效果会在生效的一轮后继续存续。等级被该法术降到零级以下的人类或类人生物会被活化，并作为被法师所控制的巫毒丧尸。

施法者总是会有 5% (掷 d20 得到 1) 的几率受到灰尘的影响，在受害者被吸取等级的同时失去 1 点体质值。当失去的体质值等于施法者的起始体质值时，施法者会死亡并变成阴魂。

预警术 (Foresight)

(预言)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2d4 轮+1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

这个法术使施法者得到关系到自己或另一个人的强大的第六感。虽然法术被施展在自己身上，但法师可以指定他自己或另一个人作为该法术的受益者。一旦该法术被施放，法师就能接受到即将到来的危险或该法术的对象被伤害的即时警告。因此，如果他是该法术的对象，当盗贼试图背刺他，或者某个生物从他所意想不到的方向突然跳出，又或者某个袭击者使用法术或远程武器瞄准他，此法术会提前警告他。当这个警告是关系到他自己时，法师永远不会遭到突袭且总是知道攻击从何处而来。另外，此法术会为法师提供建议，告诉他可能要采取什么行动才能最好地保护自己——闪避、向右跳、闭上

眼睛等——并使他的防御等级得到 2 点奖励。

当法术的对象是另一个人时，法师会得到关于该目标的警告。他仍然需要通知此人以避免任何突袭。只要法师不迟疑，在陷阱触发前大声警告，把人猛拉回来，甚至是用水晶球（*Crystal Ball*）进行心灵感应都是可行的。然而，该法术的目标并不会获得防御等级上的奖励。

该法术的材料成分是蜂鸟的羽毛。

异界之门（Gate）

（咒法/召唤）

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

施展异界之门法术会有两个效果。首先，它能够在法师所处位面以及法师所指定的某个拥有强大的权能的特定存在所居住的位面之间创造出一个次元连接；因此，该存在能够轻易通过这个门或入口而抵达施法者的位面。其次，念出此法术会吸引另一个位面的那个存在的注意力。在使用该法术时，法师必须说出他所希望的通过此门并帮助自己的实体的名字。必然会有某种东西通过此门。被异界之门法术呼唤的存在通常会亲自前来，除非 DM 预先设定了有某些服侍于这个存在的仆从或下属。

如果这是件微不足道的小事，该存在可能会离开并对法师施以适当的惩罚，甚至可能会直接攻击法师。

如果是重要程度比较中等的事情，那么它会采取积极的行动，并会在把事情办好后索取合理的回报。

如果这是件非常重要的事情，它会采取相应的行动，并如果适合的话，它会在事后索取惯例的报酬（无论那是什么）。被召唤的存在的所作所为取决于许多因素，包括法师和该存在的阵营，他同伴的天性，以及究竟是谁或什么东西在与法师敌对或者对他造成威胁。这种存在通常会避免与那些与自己差不多或比自己更强的存在发生直接冲突。通过门的存在要么会立即返回（几乎不可能），要么留下来采取行动。施展这个法术会使法师的生理年龄增加五岁。

禁锢术（Imprisonment）

（防护）

可逆

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：9

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当禁锢术被施展并接触到目标，受术者将进入假死状态（详见 9 级法师法术的 *时光停滞* [Temporal Stasis]）并被埋葬在远离地表的某个小球中。受害者会被留在这里，直到使用了该生物名字和背景的逆向法术被施展。*水晶球*（*Crystal Ball*），*定位物品*或类似的手段都无法发现该生物被禁锢的实情。禁锢术只有在知道该生物的名字和背景时才能起效。

这个法术的逆向版本是 *解锢术*（*Freedom*），它会使被埋葬在地下的生物重新出现在原来的位置。如果施法者无法完整地念诵出被释放生物的名字和背景，那么会有 10% 的几率在同时间内将 1 至 100 个生物从禁锢中释放出来。

注：任何被解锢生物的细节由 DM 来决定。随机决定的方法是掷 2 次百分骰（一次用于确定被囚禁生物的分布密度，一次用于确定最大密度时的被囚禁生物的数量）。将结果相乘并四舍五入后取整。每个被释放的生物有 10% 的几率会出现在施法者所在的地区。如果怪物是随机产生的，骰 1d20 来决定其等级，掷出超过 9 时视为 9，并通过随机遭遇表来确定具体的怪物。

例如，如果开始时骰出了 22 和 60，释放怪物的数量就是 $0.22 \times 0.60 = 0.132 = 13$ 个怪物。由于只有 10% 的怪物会在施法者附近，因此法师可能至少会遭遇到其中的一个或两个怪物。

流星爆（Meteor Swarm）

（塑能）

射程：40 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：立即

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：1/2

流星爆是非常强大和壮观的法术，它在许多方面都类似于火球术 (*Fireball*)。当它被施展时，四颗直径 2 英尺或八颗直径 1 英尺的火球会从法师伸展的手中飞出，并沿着一条直线飞向施法者选定的地点，直至到达最远的射程。任何位于这些火球的直线路径上的生物都会完全受到影响且无法进行豁免检定。这些流星拖着一条带有火花的灼热轨迹，如同火球般分别爆炸。

较大的球体 (2 英尺直径) 会造成 10d4 点伤害，它们会以菱形或正方形的排列方式而爆炸。每个球体都覆盖 30 英尺半径区域，并且每个球体以相距 20 英尺的方式被排列，这使得中心区域将同时受到四个球体的爆炸影响。

较小的球体 (1 英尺直径) 分别覆盖 15 英尺直径的区域，每个都能造成 5d4 点伤害。它们会以在菱形内部套入正方形的排列方式而爆炸 (也可以是在正方形内部套入菱形)，每个球体之间相隔 20 英尺。请注意，它们将有四个区域的中心会同时受到四个球体的爆炸影响，并且会有很多外围区域同时受到两个球体的爆炸影响。除了之前已经说明过的直线路径上的影响之外，每个区域内的生物都要进行豁免检定以确定他们是受到全部伤害还是减半的伤害。

七级怪物召唤术 (Monster Summoning VII)

(咒法/召唤)

射程：特殊

成分：言语，姿势，材料

持续时间：8 轮+1 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：90 英尺半径

豁免检定：无

该法术如同 3 级法术的一级怪物召唤术 (*Monster Summoning I*)，不同的是施法一轮后出现 1 至 2 个 7 级怪物，或者施法两轮后出现 1 个 8 级怪物。

魔邓肯裂解术 (Mordenkainen's Disjunction)

(转化，附魔)

射程：0

成分：言语

持续时间：立即

施法时间：9

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：特殊

当这个法术被施展时，除了施法者随身携带或接触的物品之外，区域内的所有魔法和魔法物品都会被裂解。裂解就是法术被分解成独立成分 (如同 *驱散魔法* [*Dispel Magic*] 法术的效果般被破坏)，永久和附魔的魔法物品必须成功通过豁免 (被施展在某个生物身上则进行对抗法术的豁免检定，其他情况则是对 *驱散魔法* 的检定) 否则还原为普通物品。即便是神器和神圣物品也会受到魔邓肯裂解术的影响，尽管每施法者等级只有 1% 的几率能够影响到如此强大的物品。因此，当魔邓肯裂解术被施展时，在施法者 30 英尺内所有的药剂、卷轴、戒指、权杖、魔法奇物、神器和神圣物品、武器和护甲，长剑和各种各样的武器都有可能失去它们的魔法能力。施法者同样有每等级 1% 的几率能够摧毁反魔场。如果反魔场在裂解中幸免于难，则里面的物品不会被裂解。

注意：破坏神器是件危险的事情，会有 95% 的几率引起某些对这件神器有兴趣或有关系的强大存在的注意。

此外，如果神器被破坏，施法的法师必须在承受 -4 惩罚的情况下成功通过对抗法术的豁免检定，否则永久性失去所有施法能力。

杀戮真言 (Power Word, Kill)

(咒法/召唤)

射程：5 码/ 每 2 个等级

成分：言语

持续时间：永久

施法时间：1

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

当杀戮真言法术被说出时，处于法术的射程和影响区域内的单个或多个任意类型的生物会被杀死。杀

戮真言可以杀死单个生命值最高为 60 点的任意生物，或每个不超过 10 点生命值且总共不超过 120 点的多个生物。选择攻击单个或多个生物必须在确定法术中心和影响区域时进行说明。以生物当前的生命值来计算效果。

虹光法球（Prismatic Sphere）
（防护，咒法/召唤）

射程：0
成分：言语
持续时间：1 回合/每等级
施法时间：7
影响区域：10 英尺半径
豁免检定：特殊

这个法术能让法师召唤出固定而光芒闪烁的不透明球体，这些五彩缤纷的光芒会环绕着他并为他挡下各种形式的攻击。球体的表面会反射出可见光谱的所有颜色，其中七种颜色具有独特的力量和用途。任何生命骰少于 8 的生物都会被球体的色彩致盲 2d4 回合。只有施法者可以进出虹光法球而毫无损伤，但他可以对别人施展来保护他们。球体可以被各种法术按照一道色彩接一道色彩的顺序来摧毁；无论如何，想要影响第二种色彩必须先将第一种色彩摧毁，如此类推。任何穿过屏障的生物都会受到剩余所有颜色的影响。下表显示了虹光法球的颜色和效果，以及每一个球体的驱散方法。

注意，通常情况下，法球的上半部分是可见的，因为施法者处在法球中心，所以下半部分通常是隐藏在他站立的地面下。

此外，抹消权杖（Rod of Cancellation）或魔邓肯裂解术（Mordenkainen's Disjunction）能够破坏虹光法球（但反魔场将无法穿透它）。另外，任何达不到神器或神圣物品层次的物品都会在进入球体时被摧毁，任何穿过球体的生物都会受到仍然活跃着颜色的影响——也就是，受到 70-140 点伤害并死亡，石化，疯狂以及瞬间传送到另一个位面。

| 虹光法球的效果 | | | |
|---------|-----|---|---------|
| 色彩 | 顺序 | 色彩效果 | 用来抵消的法术 |
| 红色 | 1 层 | 阻止非魔法的远程攻击——造成 20 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 冰锥术 |
| 橙色 | 2 层 | 阻止魔法的远程攻击——造成 40 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 造风术 |
| 黄色 | 3 层 | 阻止毒素，毒气和石化——造成 80 点伤害，通过对抗法术的豁免检定则减半 | 解离术 |
| 绿色 | 4 层 | 阻止喷吐武器——进行对毒素的豁免检定，失败则死亡，成功通过则受到 20 点伤害 | 穿墙术 |
| 蓝色 | 5 层 | 阻止定位/侦测，精神攻击——进行对石化的豁免检定，失败则变成石头 | 魔法飞弹 |
| 青色 | 6 层 | 阻止魔法——进行对魔杖的豁免检定，失败则疯狂 | 恒久之光 |
| 紫色 | 7 层 | 力场防护——进行对抗法术的豁免检定，失败则被传送到另一位面 | 驱散魔法 |

形体变化（Shape Change）
（转化）

射程：0
成分：言语，姿势，材料
持续时间：1 回合/每等级
施法时间：9
影响区域：施法者
豁免检定：无

通过这个法术，法师能够变化成为半神以下（即，除了强大或弱等的神祇，独有的龙类或其他类似生物之外）的任何活物或生物。施法者能够变成他所期望的生物，并且拥有除了基于智力的天生魔法能力，魔法抗性以外的所有能力，该生物的意识依然是施法者本人。因此，他可以变成狮鹫展翅高飞，然后变成火神怪飞越熊熊烈焰，再变成泰坦高举起重运货车等。法师进行形体变化时的生命值就是这些生物所拥有的生命值。每次形体变化只需要一秒，且不会导致身体休克。

例如，假设法师原本在战斗时是变形为鬼火。当此形体没有利用价值时，他可以突然变成石魔像离开。当被追赶时，他可以从魔像变成跳蚤并藏在马身上，直到他能跳下来并变成一丛灌木。如果法师所变成的灌木被发现，他还可以变成龙、蚂蚁或他所熟悉的任何东西。

法师获得其他形态的同时也会获得那些形态的缺陷。例如，变成幽灵的法师在日光下会无力，它可以被驱散，控制或被敌对的牧师毁灭。不同于类似的法术，法师在另一种形态下被杀时将不会变回其原始形态，这可能会导致某些类型的复活无法生效。

该法术的材料成分是一个价值不低于 5,000 金币的玉戒指，在法术的持续时间结束后破碎。戒指在形体变化时能够保留下来，提前破坏它将立即结束此法术。

救援术 (Succor)

(转化, 附魔)

可逆

射程: 触摸

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 特殊

施法时间: 1 至 4 天

影响区域: 1 个物体

豁免检定: 无

通过施展该法术，法师将强大的魔法作用到某个特别准备的目标——小雕像、装饰着宝石的权杖、宝石等。这个物品会散逸出魔法能量，它包含的力量可以瞬间将主人带到施展它的法师的住所。一旦该物品被施了魔法，法师就必须自愿地将它交给某个人，同时告知他在使用该物品时所要使用的命令语。想要使用该物品，接受者必须撕裂或破坏该物品并同时念出命令语。当这一切完成时，他和他所穿着和携带的物品都会立即被传送到法师的住所。这不会影响到其他生物。

逆向施展该法术，在当念出命令语并破坏该物品时会将法师传送到持有该物品的人附近。法师将会知晓物品持有者大致的位置和状况，但无法选择是否前去（真的很少会看见以这种方式施展法术！）。该法术的材料成分包括价值不低于 5,000gp 的宝石（宝石是否雕琢过无关紧要）。每月只能以这些成分施展一次魔法（通常是在一个晴朗的满月之夜）。在那时能够设置救援的形式及最终目的地（施法者的位置或法师熟知的地区）。

时光停滞 (Temporal Stasis)

(转化)

可逆

射程: 10 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 永久

施法时间: 9

影响区域: 单个生物

豁免检定: 无

在施放该法术之后，法师使受术者进入一种生理活动停止的状态。这种时间的停滞意味着该生物不会衰老，但他的生理机能也会几乎停止。这种状态将持续直到这个法术被驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术或其逆向法术 (*时光复原* [*Temporal Reinstatement*]) 所移除。注意，逆向法术只需要一个单词，且没有姿势或材料成分。

*时光停滞*的材料成分是由钻石、祖母绿、红宝石和蓝宝石粉末组成的混合粉末，每块被磨碎的石头的价值都至少为 100 金币。

时间停止 (Time Stop)

(转化)

射程: 0

成分: 言语

持续时间: 特殊

施法时间: 9

影响区域: 15 英尺半径

豁免检定: 无

在施展*时间停止*之后，法师会使该区域的时间停止一轮。在这个区域之外似乎只是过了眨眼即逝的一瞬间。而在受法术影响的球体区域内，施法者可以自由行动 1d3 轮的主观时间。法师可以在时间停止的区域内移动并自由活动，但所有其他的生物（除了那些半神和更高等的存在或某些独特的生物之外）

的行动会被冻结，他们正如字面意义那样处于时钟的指针之间（法术的持续时间是施法者的主观时间），没有任何东西能进入时间停止的区域而不被停止其时间。如果法师离开此区域，则法术会立即失效。当法术的持续时间结束，法师就会重新回到正常的时间当中。

注意：这里推荐 DM 通过秒表或默数来为这个法术计时。如果施法者无法在法术持续期间完成他试图进行的行动，那么他可能会陷入尴尬的境地。在 *时间停止* 法术结束前使用 *传送术* (Teleport) 是可行的。

天命宿敌 (Weird)

(幻术/幻象)

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：专注

施法时间：9

影响区域：20 英尺半径

豁免检定：特殊

这个法术使受术者直面心中最可怕敌人的影像，强行制造出一场似真实幻的战斗，但这场战斗实际上只发生在转眼之间。当这个法术被施展时，该法师必须能够与受术者交流以将法术施展在他身上。在施法过程中，法师必须对受影响的生物大声呼喊，告知他们的最终命运——即末日，已然降临在头上。魔法的力量就是这样，即便生物成功通过对抗法术的豁免检定，恐惧依然会使他们麻痹一整轮，并使他们因恐惧而失去 1d4 点力量（失去的力量将在一回合后恢复）。在对抗法术的豁免检定中失败将使生物直面他们的对手——他们最害怕的敌人。必须进行实际的战斗，因为没有任何魔法手段能够逃脱。和敌人战斗的所有意图和行动都是真实的；受影响的生物会在战败时死去。如果某个生物击杀了 *天命宿敌* 召唤出的复仇幻象，他将毫发无伤地出现，在战斗中看似消耗的物品不会损失，同样不会损失的还有看似已经消耗的法术。如果可以，该生物还能够获得击败 *天命宿敌* 的所有经验。

尽管每轮的战斗似乎很正常，但它实际只消耗十分之一轮。在施法过程中，施法者必须集中全部精力维持它。如果战斗超出了 10 轮，成功通过对抗法术的豁免检定的人可以采取行动。如果施法者被干扰，*天命宿敌* 立即结束。受恐惧而麻痹的生物若被攻击则立即恢复自由。

祈愿术 (Wish)

(咒法/召唤)

射程：无限

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

祈愿术 是 *有限祈愿术* (Limited Wish) 的升级版。如果用它来改变某一部分受到的伤害，使死者复活，或者让施法者（和他的同伴）从某个危险的地方逃脱到另一个地方，它不会使施法者受到任何损失。然而，其他形式的愿望会因为 *祈愿术* 对时间、空间和他的肉体带来的压力而削弱施法者（力量-3），这需要 2d4 天的卧床休息来恢复。无论祈求的是什么，用语精准的 *祈愿术* 都有可能被执行。施展 *祈愿术* 会使法师的肉体年龄增加五岁。

为了维持游戏的平衡，DM 的自由裁量权是必要的。例如，希望另一个生物死亡是很不公平的；DM 可能会使施法者到达该生物不再存活的某个未来时间段，就实际而言，这是把祈愿的角色移除出了战役。

附录 4：祭司法术

1 级

动物友善术 (Animal friendship)

(附魔/魅惑)

领域：动物

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 小时

影响区域：1 个动物

豁免检定：通过则无效

施法者可以通过该法术向任何拥有动物智力或智力不全（即智力为 1 至 4）的动物表达他希望建立友谊的意愿。如果该动物在施法开始时没有成功通过对抗法术的豁免检定，它将会安静地站立直到施法者结束施法。在那之后，它会跟随着施法者。这个法术只会当施法者真的希望与动物交友时生效。如果施法者别有用心，那么动物会察觉到（例如，施法者想要吃掉该动物或将它引入陷阱等）。

施法者可以教给动物特定的技巧或任务，目标动物的每点智力都可以使它得到三个可以教授的技巧/任务上限。典型的任务是那些教给狗或者类似宠物的（当然，它不能是复杂的）。你需要为每个任务/技巧的训练付出一周的训练周期，且必须在三个月内完成全部训练。在这三个月内，动物不会伤害施法者，但是如果它被独处留下超过一周，那么它就会恢复野生的状态并采取相应的行动。

施法者拥有的每个经验等级都可以让他影响两个生命骰的动物。这也是可以被吸引和训练的动物的最大生命骰数：不能超过训练者经验等级的两倍。只有无阵营的动物可以吸引，结识和训练。

该法术的材料成分是施法者的圣徽和该动物所喜欢的一份食物。

祝福术 (Bless)

（咒法/召唤）

可逆

领域：共通

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：6 轮

施法时间：1 轮

影响区域：50 英尺立方

豁免检定：无

通过施展祝福术，施法者能够振奋区域内盟友的士气，使他们在对抗恐惧的豁免检定和攻击检定上获得+1 奖励。但是需要注意的是，祝福术只能影响那些还没有进入近战的盟友。施法者可以决定在什么射程上施展这个法术（至多 60 码）。在法术施展完的瞬间，它会影响以施法者选择的那个点为中心的 50 英尺立方内的所有生物（因此，那些在施法结束之后离开了该区域的生物依旧享有该法术的效果，而在结束之后进入该区域的却不会获得该效果）。

该法术的第二种用法是祝福单个物品（例如，一把将会用来抵御邪兽鬼的弩）。被祝福物品的重量不能超过每施法者等级 1 磅，该效果会持续到该物品被使用或法术持续时间结束。

多个祝福术并不会累计。除了语言和肢体的成分之外，该法术还需要圣水。

这个法术可以由祭司逆向施展为诅咒，它能够使敌对生物的攻击受到-1 的惩罚。诅咒需要使用泼洒邪水。

联合术 (Combine)

（塑能）

领域：共通

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：祭司们组成的圆

豁免检定：无

通过施展这个法术，三至五位祭司能够将他们的法力结合起来，使他们当中的一位祭司的施法能力和斥退亡灵能力提升至更高级别。等级最高的祭司（或者等级最高者的其中一个——如果有多于一位祭司并列最高等级）单独站着，而其他祭司牵着手在他身边围绕成圆环。位于中央的祭司施展联合术，随后每个围绕着他的祭司会使他暂时获得 1 个等级，最多提升 4 级。这些额外等级会影响斥退亡灵能力和法术效果中那些会被施法者等级影响的部分。需要注意的是，该法术不会为中心的祭司提供额外的法术，且这个联合只能影响他当前记忆的法术。

围成环的祭司们必须保持专注以维持联合术的效果。他们的防御等级失去所有来自敏捷和盾牌的奖励，如果他们中的任何一个人的专注被中断，那么联合术会立即结束。如果联合术被打断的时候位于中央的祭司正在施法，那么该法术也会失败，就如同施法者本人被干扰了一般。在联合术运作的情况下施展的法术会一直保持其增强效果，即使联合术在被增强的法术结束前中断也一样。需要注意的是，如果只有处于中央的施法者被干扰了，联合术的效果并不会被中止。

命令术 (Command)

(附魔/魅惑)

领域：魅惑

射程：30 码

成分：言语

持续时间：1 轮

施法时间：1

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

这个法术使祭司能够以一个单词来命令其他生物。命令必须以某种能够被该生物理解的语言来说出。该生物会竭尽全力地完成命令，只要这个命令是绝对清楚和明确的；因此，“自裁！”这类命令会被忽视，而命令“死！”会导致该生物晕倒或发呆一轮，但此后该生物依然还是会活得好好的。常见的命令是回来、中断、逃跑、奔跑、停止、倒下、离开、投降、睡觉、休息等。生物受到的命令影响不会超过一轮；亡灵完全不会被影响。智力为 13 或以上，或者生命骰（或经验等级）为 6 或更多的生物能够进行对抗法术的豁免检定，该检定适用于灵知的调整（同时具备以上两个条件的生物不会获得两次豁免检定的机会）。

造水术 (Create Water)

(转化)

可逆

领域：元素（水）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：最多 27 立方英尺

豁免检定：无

在施展造水术之后，施法者将会基于他的每个等级而制造出 4 加仑的干净且饮用水（如同雨水）。施法者能够在一轮内消解已经被制造出来的水；如果不这么做，魔力就会消散从而留下普通的水。这些水可以被使用，可以被盛装起来，也会蒸发掉，诸如此类。该法术的逆向版本为灭水术 (*Destroy Water*)，它能够不留痕迹地消灭水体（没有蒸发，水雾或蒸汽）。施法者可以在足以容纳水的环境下灭水或造水，又或者在最多 27 立方英尺（1 立方码）的地方这么做。

需要注意的是，你并不能在某个生物的体内灭水或造水。作为参考，每加仑的水重约 8½ 磅，而每立方英尺的水重约 64 磅。

造水术至少需要一小滴水；而灭水术至少需要一小撮灰尘。

治愈轻伤 (Cure Light Wounds)

(死灵)

可逆

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

通过施展该法术并以手触碰生物，祭司能够为该生物治疗 1d8 点的伤害。该法术无法影响没有血肉之躯的生物，也无法治疗非活物或者跨位面生物。

该法术的逆向版本为造成轻伤 (*Cause Light Wounds*)。它以同样的方式运作但造成 1d8 点伤害。如果生物不愿被碰触到，那么需要进行攻击检定。

只要该生物没有受到更多伤害，那么治疗就是永久性的；造成伤害所产生的伤害可以像普通伤口那样被治疗和恢复。

侦测邪恶 (Detect Evil)

(预言)

可逆

领域：共通

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合+5 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：10 英尺×120 码

豁免检定：无

该法术可以侦测来自于任何生物，物品或区域中散发的邪恶，又或者是散发的善良——如果你逆向施展该法术。在大多数情况下，角色的阵营不会被揭示：那些对善良或邪恶有强烈偏向性的、没有偏离他的信仰并且至少有 9 级的角色会显露出邪恶或善良——如果他们专注于相应的行动。强力的怪物，例如邪兽鬼或者麒麟都会显露出邪恶或者善良——即使他们处于变形状态下。亡灵会显露出邪恶，因为是这种力量和负能量使他们能够继续存在。邪恶的诅咒或者邪术也会显露出邪恶。

邪恶的程度（昏暗、微弱、中等、强烈、压倒性的）和它的通常性质（渴望、恶意、傲慢等）都可以被察觉到。如果邪恶是压倒性的，那么祭司会有每等级 10% 的几率来侦测出其偏向（秩序，中立或混乱）。侦测邪恶的持续时间是一回合加每等级五轮。1 级祭司能够维持这个法术 15 轮，2 级祭司则可以维持 20 轮，如此类推。此法术的影响区域是祭司所朝向的 10 英尺宽 120 英尺长的路径。祭司在施展该法术时需要专注——静止、安静、集中精神地寻找灵气。

该法术的材料成分是祭司的圣徽，他需要把它举在自己身前。

侦测魔法 (Detect Magic)

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合

施法时间：1 轮

影响区域：10×30 英尺

豁免检定：无

在施展侦测魔法后，祭司将侦测到他所朝方向的 10 英尺宽 60 英尺长的路径上的散逸的魔法能量。祭司可以知晓魔法的强度（昏暗、微弱、中等、强烈、压倒性的），并且他有每等级 10% 的几率来确定魔法所属的领域。但与法师的侦测魔法版本不同，这个法术无法看穿学派（转化，咒法等）。施法者可以转身，每回合能扫过 60 度的弧。一堵 1 英尺或更厚的石墙，一面 1 英寸厚的铁板或一块 1 码或更厚的木料将阻挡该法术。

这个法术需要使用祭司的圣徽。

侦测毒素 (detect poison)

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合+1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：特殊

豁免检定：无

这个法术使祭司能够判断某物体是否淬毒或者是否有毒。他每轮都可以侦测一个物体或 5 英尺立方。

祭司每等级有 5% 的几率可以确认毒素的具体类型。

该法术的材料成分是一条被特殊祝福过的牛皮纸，牛皮纸会在检测到毒素时变黑。

侦测简易陷阱 (Detect Snares and Pits)

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：10×40 英尺

豁免检定：无

通过使用这个法术，施法者能够侦测到 10 英尺宽 40 英尺长的区域内的陷阱，陷坑，坠落重物或类似的东西。这些危险包括简易的陷阱或野外生物的陷阱（如陷阱门蜘蛛，巨型锦地罗，蚊狮等）和那些原始的自然材料构成的陷阱（捕人陷阱，射击陷阱，狩猎圈套等）。该法术是定向的，施法者必须面朝某个方向才能确定该方向是否有陷阱存在或被放置。施法者会在侦测到危险的方向感觉到危机感，这种感觉会随着危险的临近而越来越强烈。施法者知道危险的通常性质（陷坑，陷阱或坠落重物）而非它的具体细节，也不会知道如何解除它。但是，接近探查能够使施法者感觉到什么行为会触发它。该法术也能用于侦测某些自然灾害——流沙（陷阱），沼泽（陷坑）或者不安全的天然岩壁（坠落重物）。其他的危险，比如在下雨时会被淹没的洞穴，不安全的建筑或者天生有毒的植物不会被侦测到。该法术书不能侦测魔法陷阱（除了那些通过陷坑，陷阱和坠落重物来运作的；详见 2 级法术陷坑术和 3 级法术陷阱术）和复杂的机械陷阱，也不会侦测到那些已被解除或无效的陷阱。

这个法术需要使用祭司的圣徽。

忍受寒冷/炎热（Endure Cold/Endure Heat）

（转化）

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：1½小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：接触到的生物

豁免检定：无

接受该法术的生物获得忍耐普通的极端寒冷或炎热的能力（取决于祭司在施法时的选择）。该生物能够在无任何其他防护的情况下处于最低华氏负 30 度或最高华氏 130 度（由祭司决定）的环境而不受影响。超出极限温度的每 1 度都会使生物每小时受到 1 点伤害。如果该生物受到了非正常的冷或热效果（例如魔法或者喷吐武器等），法术会立即消解。无论角色所受到是冷还是热的效果，法术都会消解（例如，忍耐寒冷会因为魔法寒冷和火焰而结束）。在该法术被中断的那一轮，受术者所受到的来自炎热或寒冷的（在进行适用的豁免检定后的）伤害减少 10 点。如果对受术者施展抵抗火焰或抵抗寒冷，此法术会立即结束。

纠缠术（Entangle）

（转化）

领域：植物

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合

施法时间：4

影响区域：40 英尺立方

豁免检定：½

通过此法术，施法者可以使影响区域内的植物纠缠位于该区域内的生物。在持续时间内，无论是杂草、野草，还是矮树丛，又或者是树木都会缠绕、扭曲并纠缠进入区域内的生物。任何进入该区域的生物都会受到这种影响。通过对抗法术的豁免检定的生物能够以每轮 10 英尺的速度移动，直到他离开该区域。非常大（巨大）的或强壮的生物可能只会受到部分或者完全不被此法术影响，这取决于该植物纠缠的力量并由 DM 进行判断。

该法术的材料成分是施法者的圣徽。

妖火（Faerie Fire）

（转化）

领域：气候

射程：80 码

成分：言语，材料

持续时间：4 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：10 平方英尺/每等级，保持在 40 英尺半径内。

豁免检定：无

该法术使施法者能够以淡淡的光芒来标记影响区域内的一个或更多的物品或生物。能够影响的数量取决于施法者的影响区域有多少平方英尺。妖火可以标记几个物品或生物，但必须逐一标记且必须是在影响区域内完成。被标记的生物在黑暗环境下的 80 码射程内是可见的，如果观察者附近有明亮的光源，那么他能够在 40 码内发现被标记的生物。被标记的生物会更容易被击中；因此，在黑暗中（包括月光皎洁的夜晚）攻击被标记的生物能够在攻击检定上获得+2 奖励，而在黄昏或更亮的环境中则会获得+1 的奖励。需要注意的是，妖火可以标记隐形生物并使其可见。然而，它不能标记非实体，灵体或气体生物。在任何光照接近于阳光的地方会无法看见妖火。因此，它对亡灵和暗栖生物不会有特别的效果。妖火可以是蓝、绿或紫色，这取决于施法者在施展它时的选择。妖火不会对物品或生物造成任何伤害。

该法术的材料成分是一点磷火。

动物无视术 (Invisibility to Animals)

(转化)

领域：动物

射程：接触

成分：姿势，材料

持续时间：1 回合+1 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：1 个生物/每等级

豁免检定：无

当动物无视术被施展，智力为 6 或以下的普通动物将完全无法察觉到受术者。正常动物包括了大英尺英寸的品种，但不包括那些具有魔法能力的。受术者可以如同他们不存在般经过这些动物身边而不被发觉。例如，受术者可以站在饥饿的狮子或雷克斯霸王龙面前而不被打扰或甚至不被注意到。但是，梦魇，地狱猎犬或冬狼必然能够意识到受术者的存在。施法者的每个等级都可以使一个生物变得看不见。当受术者进行任何攻击性行为时，他身上的这个法术会立即结束。

该法术的材料成分是在擦在受术者身上的冬青。

亡灵无视术 (Invisibility to Undead)

(防护)

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：6 轮

施法时间：4

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

该法术能够在持续时间内使受到影响的亡灵失去受术者的踪迹并无视受术者。拥有 4 个或更少生命骰的亡灵自动受到影响，但是那些生命值高于 4 个的亡灵能够进行对抗法术的豁免检定，成功则避免被影响。请注意，被该法术保护的祭司不能斥退那些被影响的亡灵。如果受术者作出任何攻击，该法术会立即结束。但是施展诸如治愈轻伤 (Cure Light Wounds)，占卜术 (Augury) 或圣歌 (Chant) 之类的法术并不会使法术效果结束。

该法术的材料成分是祭司的圣徽。

光亮术 (Light)

(塑能)

可逆

领域：太阳

射程：120 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 小时+1 回合/每等级

施法时间：4

影响区域：20 英尺半径

豁免检定：特殊

该法术会使以法术为中心的 20 英尺之内出现明亮的光辉。该区域内的光照相当于火把的光。对位于法术区域另一侧的东西，最多能只看到暧昧模糊的轮廓。该法术的中心是施法者选择的一点，并且施法时必须存在视线和畅通无阻的路径。光可以从空气、石头、金属、木头和大部分类似材质中传播。

该效果位置不变，除非它是以一个在可移动的物体或者生物为中心的。如果被施展于生物，则需要进行相应的魔法抗力和豁免检定。魔法抗力的抵抗成功意味着这个法术被抹消，而成功通过的豁免检定意味着该法术被施展在生物的身后。以生物的视觉器官为中心而施展的光亮术能使其失明，这将使他攻击和豁免检定受到-4的惩罚且防御等级降低4。施法者可以随时用一个单词结束它。光亮术并不累计——多个光亮术并不会提供更明亮的光照。

该法术是**可逆**的，它能够在相同的条件下制造出同样区域的黑暗，但持续时间会减半。魔法黑暗相当于没有灯光的室内——漆黑如幕。在魔法黑暗中，任何正常的光源或较弱的魔法光源都没有效果。直接对光亮术施展黑暗术（Darkness）会使两者同时抵消，反之亦然。

定位动植物（Locate Animals or Plants）

（预言）

领域：预言（动植物）

射程：100 码+20 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：20 码/每等级×20 码

豁免检定：无

施法者可以找到他想要的植物或动物所处的距离和方向。施法者需要面朝某个方向而心中想象他所要寻找的动物或植物，然后他将知道如果该区域内是否存在这些动植物。如果确实存在，那么他会知道确切的距离和大致的数量。在法术的持续时间内，施法者每轮只能面朝一个方向（即是只能知道 20 英尺宽的路径内的动植物）。每个施法者等级可以使这个法术持续 1 轮，而路径的长度是 100 码加上每等级 20 码（DM 有权基于施法者的宗教信仰而决定他们只能定位某些动物或植物）。

而详细地定位某个特定动植物的几率，这取决于以详细信息和现场环境及通常频率为主题的指南：常见=50%，不常见=30%，罕见=15%，非常罕见=5%。大部分药草都在温带生长，而大部分香料都在热带生长。可以作为法术材料成分的植物材料都是罕见或非常罕见的。这个法术的结果总是由 DM 决定。

该法术的材料成分是施法者的圣徽。

魔石术（Magical Stone）

（附魔）

领域：战斗

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：3 颗鹅卵石

豁免检定：无

祭司可以通过该法术而暂时地将三颗不比投索弹丸大的鹅卵石附魔。魔石可以用来投掷或用投索射向敌人，它们可以投掷出 30 码远，且三颗魔石可以在一轮内投掷完。虽然任何角色都擅长使用魔石，但使用它们的角色依然必须进行通常的攻击检定。当用于确定生物是否可能被伤害时（例如那些只能被魔法武器伤害的），这些魔石被视+1 武器，尽管它们没有攻击或伤害上的奖励。每颗魔石造成 1d4 点伤害（对亡灵造成 2d4 点伤害），且每颗魔石只持续半小时或直到它被使用为止。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和三颗未经工具或任何魔法加工的鹅卵石。

行迹无踪（Pass Without Trace）

（附魔/魅惑）

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当这个法术被施展时，受术者可以在任何地形——沼泽、雪地乃至沙漠——移动而不留下任何踪迹和气味。但在他通过之后会留下持续 1d6 回合的魔法灵气。因而，通过正常途径去追踪被这个法术保护的生物是不可能的。当然，聪明的追踪技巧，如使用螺旋搜索模式，可以发现法术是在哪里消失的。

该法术的材料成分是一片松树或其他常绿树的树枝，在施法时点燃成灰任其消散。

防护邪恶 (Protection From Evil)

(防护)

可逆

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮/每等级

施法时间：4

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

施展该法术后，它会在受术者周围 1 英尺制造一个魔法屏障，这个屏障会跟随受术者移动且拥有 3 个主要效果。

首先，受术者对于所有来自于邪恶目标（或者邪恶的魔法）的攻击都会受到-2 惩罚，且任何此类攻击导致的豁免检定都会给予受术者+2 奖励。

其次，任何试图占据该生物（如魔魂壶 [Magic Jar]）或者进行精神控制（如吸血鬼的魅惑）的企图都会被该法术阻止。需要注意的是，该法术并不能防御吸血鬼的魅惑本身，亦不会结束其结束时间但是它的确能防止吸血鬼透过屏障使用他的心灵控制。同样地，试图占据该生物的生命力量只会被阻挡在屏障外，而不会被该法术驱逐。

其三，这个咒语能防止跨位面生物或者召唤生物的身体接触（例如气灵侍者、元素生物、小魔鬼、隐形潜伏者、火蜥蜴、怪水、索尔石怪或其他怪物）。这会导致它们使用其天生武器攻击受术者时会失败，而那些需要身体接触的攻击也同样会被阻挡。那些被法术召集或者召唤的动物和怪物会遭遇同样的情况。该保护会在受术者试图进行近战攻击或者试图强迫屏障去对抗那些生物的时候结束。

为了完成该法术，祭司需要使用圣水或者焚香。

该法术的逆向版本为防护善良 (Protection From Good)，第二点和第三点并不会改变。

逆向法术的材料成分是邪水或焖烧过的家畜粪便。

净化饮食 (Purify Food & Drink)

(转化)

可逆

领域：共通

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 立方英尺/每等级，在 10 英尺见方的区域内

豁免检定：无

当施展时，这个法术会净化变质、腐坏、有毒或有其他污染的食物和水，使其变得可被食用和饮用。

施法者的每个等级都使他能够让 1 立方英尺的食物和饮料变得能够食用和饮用。该法术并不会预防之后出现的自然腐烂或腐败。邪水或类似的食物和饮料能够使净化过的食物和水变质，但该法术对任何生物与魔法药剂都是无效的。

该法术的逆向版本为腐化粮食 (Putrefy Food and Drink)，它可以使圣水失效，但它对生物或魔法药剂也同样无效的。

移除恐惧 (Remove Fear)

(防护)

可逆

领域：魅惑

射程：10 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1

影响区域：1 个生物/每 4 个等级

豁免检定：特殊

祭司通过该法术将勇气灌输给受术者，使生物在对抗魔法恐惧术 (Fear) 攻击时的豁免检定中获得+4

的奖励，该效果持续一回合。如果受术者最近（当日）未能通过这类攻击的豁免检定，该法术会立即让受术者进行另一次的豁免检定并使其在该检定上获得+4奖励。施法者每四个等级可以影响一个生物（1至4级时能够影响一个生物，5至8级时能够影响两个生物，如此类推）。

该法术的逆向版本为**引起恐惧**（*Cause Fear*），它能够使一个生物以其最快的速度在1d4轮内惊慌地逃离施法者。成功通过对该逆向法术的豁免检定使其无效，该检定可加入任何基于灵知的调整。当然，引起恐惧能够被**移除恐惧**自动抵消，反之亦然。

这两种法术都无法对任何亡灵起效。

圣域术（Sanctuary）

（防护）

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2轮+1轮/每等级

施法时间：4

影响区域：1个生物

豁免检定：无

当祭司施展**圣域术**时，任何试图攻击或以其他方式直接攻击受术者的生物都必须通过对抗法术的豁免检定。如果成功通过，则可因不受法术影响而正常攻击。如果未能通过豁免，该生物会失去受术者的踪迹，且在持续时间内完全无视受术者。那些没有试图攻击受术者的生物仍不受影响。需要注意的是，该法术不能防止区域攻击（火球，冰风暴等）。被该法术保护的受术者无法在不破坏法术的情况下进行直接攻击，但他可以施展那些非直接攻击的法术，又或者在不攻击的前提下以任何的其他方式行事。举例而言，这使得祭司能够治疗伤势或祝福，进行占卜，在某地区（但不是在敌人身上）施展**光亮术**等。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和一面小银镜。

橡木棍（Shillelagh）

（转化）

领域：战斗，植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4轮+1轮/每等级

施法时间：2

影响区域：1根橡木棍

豁免检定：无

该法术使施法者能够让让自己的橡木棍或木棍变化成魔法武器。这将使其攻击检定获得+1的奖励，且能对常人般大小的敌人造成2d4伤害，或对较大的敌人造成1d4+1伤害。该法术不会对棍或木棍造成损伤。当然，施法者必须持用橡木棍。

该法术的材料成分是三叶草的叶子和施法者的圣徽。

2级

援助术（Aid）

（死灵/咒法）

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1轮+1轮/每等级

施法时间：5

影响区域：1个生物

豁免检定：无

该法术的受术者获得**祝福术**（*[Bless]*，攻击与豁免检定+1奖励）的效果，并在法术的持续时间内获得1d8点额外生命值。**援助术**可以让受术者的当前生命值高于他的最大生命值。这些额外生命值会在承受伤害时首先失去，它们无法被治疗法术回复。

例如，某个1级的战士有8点生命值，他在承受2点伤害之后（当前HP：8-2=6）被施展了**援助术**并得到了5点额外生命值。这个战士现在有11点生命值，而其中的5点是临时生命值。如果他被子中

并受到 7 点伤害，那么他会失去 2 点正常生命值和所有的临时生命值。然后，他接受了治愈轻伤 (*Cure Light Wounds*) 法术并恢复了 4 点伤害，因此他的生命值回复到原本的 8 点。

请注意，该法术对于能量吸取导致的永久丢失生命值，失去生命骰，失去魔宠或某些神器的效果是无效的；临时生命值会在此次情况下重新计入到你较低的生命总值上。

该法术的材料成分是一条在末端沾有粘合剂（如树汁）的白色布条，再加上祭司的圣徽。

占卜术 (Augury)

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：2 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

祭司能够通过占卜术来试图预测某个在不久将来（一个到半个小时内）的行动能否为队伍带来利益——或威胁。例如，如果队伍准备破坏封闭了某个入口的怪异封条。占卜术可以用来发现这个行为的直接结果是吉是凶。如果法术成功，那么 DM 可以产生一些可能结果的征兆：“吉”，“凶”，又或者是谜题或押韵诗。得到有意义回答的几率是 70%，牧师的每个等级会使该几率增加 1%。例如：1 级 71%，2 级 72% 等。你的 DM 决定每个占卜在特定条件下的任何调整。

例如，如果提出的问题是“如果我们探索到第三层，我们会顺利吗？”，而在第三层守卫着 10,000sp 和盾牌+1 的可怕的巨魔潜伏在该层的入口附近（而 DM 估计这是队伍经过一场恶战后方能战胜的），那么占卜的征兆可能是：“极大的风险带来成巨大的收获”。如果巨魔比队伍要强太多，答案可能是：“凶兆与破灭就在前方！”同样地，如果队伍对同一个行为连续进行占卜，那么他们可能会接二连三地得到相同的答案，而无论掷骰结果如何。

该法术的材料成分是一套至少价值 1,000gp 的镶嵌着宝石的棍子，龙骨，或类似的象征物（施法不会消耗此成分）。

树肤术 (Barkskin)

（转化）

领域：保护，植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 轮+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当祭司对某个生物施展树肤术，该生物的皮肤会变得像树木般坚硬，将其基本防御等级提高到 AC 6，且祭司的每四个等级都会使 AC 额外提高 1：4 级时为 AC 5，8 级时为 AC 4，如此类推。该法术无法与任何护甲或在其它魔法防护下生效。此外，受术者在除魔法之外的任何攻击形式的豁免检定中获得+1 奖励。该法术能够被施展在施法者自己身上，又或者施展在被他所接触的任何生物身上。

除了祭司的圣徽之外，施法者还需要橡树的少量树皮来作为该法术的材料成分。

圣歌 (Chant)

（咒法/召唤）

领域：战斗

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：同咏唱时间

施法时间：2 轮

影响区域：30 英尺半径

豁免检定：无

祭司以圣歌来为他和他的队伍带来特殊的恩赐，并为他的敌人带来危难。当施法结束，区域内的盟友在攻击和豁免检定上获得+1 奖励，而区域内的敌人则是在攻击和豁免检定上承受-1 惩罚。只要祭司继续咏唱那些神秘的音节并保持静止不动，这些奖励/惩罚就会一直持续。然而，法术会因打断而被破除（例如，造成伤害的成功攻击，咏唱者被擒抱或沉默术 [*Silence*]）。多重的圣歌不会累计；不

过, 如果与施法祭司的信仰相同 (并不仅仅是同阵营) 的施法者同时施展了 3 级的 *祈祷术 (Prayer)*, 那么圣歌的效果会提升至+2/-2。

魅惑人或哺乳动物 (Charm Person or Mammal)

(附魔/魅惑)

领域: 动物

射程: 80 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 特殊

施法时间: 5

影响区域: 1 个人或哺乳动物

豁免检定: 通过则无效

该法术将影响任何被指定为目标的人或哺乳动物。该生物会将施法者视作可信赖的伙伴以及值得重视和保护的盟友。该法术将影响任何被指定为目标的个人。这里的人包括任何双足的人类, 亚人或与人体型类似或更小的类人生物, 例如, 棕仙、树精、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、大地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克精、兽人、皮克精、仙灵、战蜥人以及其它类似生物。例如, 10 级的战士可以被魅惑, 但食人魔则不可以。法术并不能让施法者像操纵木偶般去控制被魅惑的生物, 但施法者的任何言行都将会以最友好的方式被理解。所以说, 受术者可能不会直接听从自杀的命令, 但是如果施法者说唯一救自己命的方法是要受术者去挡住一头横冲直撞的红龙“一两分钟”, 受术者没准就会去照办。受术者的态度和优先顺序会随着施法者而改变, 而其基本人格和阵营是不会变化的。让受术者保持无防备状态, 放弃有价值物品或者使用某个有价值的物品 (特别是当这件物品来自他之前的队友或盟友时) 都有可能立即让他进行豁免检定来确认受术者有没有摆脱魅惑。同样的, 被魅惑的生物可能不会道出其所知的一切或绘制整个地区的地图。只要这种拒绝不会使施法者被直接伤害, 那么任何要求都可能被拒绝。而且, 受术者对施法者的尊重不会延伸到他的队友上, 他并不会回应施法者盟友的建议 (比如说“问他这个问题……”)。除了施法者之外, 被魅惑的生物不会容忍那些来自施法者的队友的口头或者肉体上的侮辱。

需要注意的是, 该法术并不会让施法者获得比他原有更多的语言能力。法术的持续时间与被魅惑人员的智力和豁免检定相关。该法术被成功豁免后就会终止。豁免检定的周期基于该生物的智力, 与施法者的不友善行为没有联系。

| 智力 | 豁免检定间隔 |
|--------|--------|
| 3 或以下 | 3 个月 |
| 4-6 | 2 个月 |
| 7-9 | 1 个月 |
| 10-12 | 3 周 |
| 13-14 | 2 周 |
| 15-16 | 1 周 |
| 17 | 3 天 |
| 18 | 2 天 |
| 19 或以上 | 1 天 |

当施法者通过明显的行动来伤害或试图伤害被魅惑人员, 或对受术者成功施展 *驱散魔法 (Dispel Magic)*, 魅惑法术立即结束。

如果 *魅惑人或哺乳动物* 的受术者成功通过对抗法术的豁免检定, 那么法术就无效了。

如果施法者需要长期出门, 可以将此法术与 *动物友善术 (Animal Friendship)* 一起使用, 这能够使动物靠近施法者的家园。

侦测魅惑 (Detect Charm)

(预言)

可逆

领域: 预言

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 回合

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物/每轮

豁免检定：通过则无效

祭司能够通过该法术来确认某人或怪物是否处于被魅惑或催眠、暗示、迷惑、占据等类似的控制下。该生物需要进行对抗法术的豁免检定，成功则施法者一无所获。知道某个生物被影响的施法者每等级有 5% 的几率可以确认其受到的具体影响。在法术结束之前最多可以确认最多 10 个不同的生物。如果该生物处于多种这类效果的控制中，那么施法者只会得到该生物被魅惑的这个信息，（因为思维上的冲突）而无法得知其类型。

该法术的逆向版本是遮蔽魅惑（*Undetectable Charm*），它可以在 24 小时内完全遮蔽某个生物被魅惑的迹象。

沙尘魔（Dust Devil）

（咒法/召唤）

领域：元素（气）

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：2 轮

影响区域：5×4 英尺锥形

豁免检定：无

这个法术能让祭司召唤出一个弱小的气元素——沙尘魔。它的 AC 为 4，拥有 2 个生命骰和每轮 180 英尺的移动力，每次攻击造成 1d4 点伤害。它可被普通武器伤害。沙尘魔看上去像是底部为直径一英尺，高达五英尺，顶部半径三至四英尺的小旋风。它遵从祭司的指令而行动，但如果施法者与其之间的距离超过 30 码即法术驱散。它的风足以熄灭火把、小型篝火、无罩油灯和其它那些小型而无遮蔽的非魔法火源。沙尘暴可以在气态形体下抓住生物或云雾并将其困住，又或者是推离施法者（虽然它无法伤害或散开云雾）。如果在某个地区的地面上有各种沙尘，砂岩或浮土，沙尘魔可以裹挟其这些微粒并把它们分散在以它为中心的 10 英尺直径的云雾中。这团云雾能够遮蔽视线，且能够致盲区域内的敌人——即使在脱离该区域后，该效果依旧会持续一轮。那些被卷入沙尘魔或它的云雾内的正在施法的施法者，他们需要进行对抗法术的豁免检定以维持其专注，否则法术被破坏。任何气元素位面的原生生物——哪怕是另外一个沙尘魔——都能够以一次攻击驱散沙尘魔。

注目术（Enthral1）

（附魔/魅惑）

领域：魅惑

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：90 英尺半径

豁免检定：通过则无效

施展了该法术的祭司可以迷住那些能够完全理解他的语言的观众。区域内的这些人必须通过对抗法术的豁免检定，否则会全神贯注地凝视着施法者。那些对施法者的种族和阵营不友善的生物在该豁免检定上得到+4 奖励。任何灵知调整均适用于此豁免检定。生命骰为 4 或以上，又或者灵知达到 16 或以上的生物不受影响。

为了施展此法术，施法者必须毫无干扰地说发言一整轮。词汇，只要祭司持续说话，这个法术的效果也将会持续下去，最多能够持续一小时。那些被迷住的人们在祭司说话时将不采取行动，且会在效果结束后就此事而讨论 1d3 轮。那些在持续时间内进入区域的生物也必须成功通过的豁免检定，否则也会被迷住。那些没有被迷住的生物每轮都有 50% 的几率齐声叫嚣或嘲笑施法者。如果有过多的嘲笑者，其他人将能够再进行一次豁免检定。如果这个祭司成功地攻击或进行了任何不是说话的行为，该法术会立刻结束（但仍适用于 1d3 轮的延迟）。

法术的影响将在观众受到攻击时立即结束，且观众需要在承受-10 惩罚的情况下对中断的来源进行反应检定。

注：在处理豁免相似的大量生物时，DM 可以假设一个平均值来节省时间；例如，具备 16 的基础豁免（25% 的豁免通过率）的 20 个人，他们当中的 15 个人会失败，而另外 5 个人会幸免于难。

寻找陷阱（Find Traps）

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：3 回合

施法时间：5

影响区域：10 英尺×30 码

豁免检定：无

当祭司施展寻找陷阱法术时，所有的魔法或机械陷阱——无论是常规的，还是魔法的——对他而言都会变得很明显。请注意，这个法术是指向性的，施法者必须面朝所需的方向来确定该方向是否被设置陷阱。

陷阱是符合以下三个标准的装置或魔法守护：它可以造成突然或意外的结果，施法者将其视为不良或有害的，这种意外或有害结果是制造者的明确意图。因此，陷阱包括警报，刻文和类似的法术或装置。施法者知道陷阱的通常性质（机械或魔法）而非它的具体细节，也不会知道如何解除它。但是，接近探查能够使施法者感觉到什么行为会触发它。请注意，施法者所知道的何为意外和有害会限制他的预言。此法术无法预测生物的行动（因此，隐秘的杀人孔或埋伏都不算陷阱），而那些自然灾害（会在下雨时淹没的洞穴，因时间流逝而变得脆弱的岩壁，天然的有毒植物等）也不被认为是陷阱。如果 DM 规定特殊的刻文（详见 3 级法术的守卫刻文 [Glyph of Warding]）或印记是魔法装置，此法术会揭示刻文或印记。这个法术无法侦测出已经解除或无效的陷阱。

火焰陷阱 (Fire Trap)

（防护，塑能）

领域：元素（火）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久，直到释放

施法时间：1 回合

影响区域：接触到的物体

豁免检定：½

任何可闭合的物品（书、箱子、瓶子、柜子、保险箱、棺材、抽屉等）都能够通过火焰陷阱法术来获得保护。这个法术以施法者选择的点为中心。被陷阱保护的物品不能拥有第二重闭合，也不能被施展其它的守卫法术。敲击术 (Knock) 无法影响火焰陷阱——当冒犯者打开该物品时，陷阱就会释放。如同魔法陷阱般，盗贼侦测火焰陷阱的成功率只有正常寻找陷阱的一半。失败的解除陷阱会立刻引爆它，但不成功的驱散魔法 (Dispel Magic) 并不会触发陷阱。当法术被释放，法术中心的 5 英尺半径区域内会发生爆炸。区域内的所有生物都必须进行对抗法术的豁免检定。法术将造成 1d4+1/每施法者等级的伤害，通过豁免检定的生物只会受到此伤害的一半（在水下时，此法术只会造成通常伤害的一半，且会产生大量的水蒸汽）。被陷阱保护的物品不会被爆炸所影响。

施法者可以在不触发陷阱的情况下使用被保护的物品，那些在施法时被明确地同调过的个体也可以（该方法通常包括一个关键词）。

要施展这个法术，施法者必须用一根木炭来标记出被闭合的边缘并接触效果的中心点。对特定个体进行同调需要使用他的毛发或类似的东西。

该法术的材料成分是冬青浆果。

焰刃 (Flame Blade)

（塑能）

领域：元素（火焰）

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 轮+1 轮/2 等级

施法时间：4

影响区域：3 英尺的长刃

豁免检定：无

通过这个法术，施法者能够在其手中引起一束炽热的火焰。这道如同刀刃般的光束用起来就像是一把弯刀。如果施法者以焰刃在近战时成功命中，被击中者将受到 1d4+4 点伤害。如果该生物是亡灵或特别容易受到火焰伤害，那么焰刃会额外造成 2 点伤害（即生物受到 7 至 10 点伤害）。如果该生物拥有对火焰的保护，则焰刃造成的伤害降低 2 点（即 1d4+2 点伤害）。火栖者和那些天生能够使用火焰

来攻击的生物不会受到法术的伤害。焰刃可以点燃大部分可燃材料（例如纸、稻草、树枝、布等），但是它并非魔法武器，因此那些只能被魔法武器伤害的生物不会被它所伤害。在水下时，这个法术不会起效。
除了祭司的圣徽之外，这个法术还需要一片漆树的叶来作为材料成分。

神莓 (Goodberry)

(转化, 塑能)

可逆

领域: 植物

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 天+1 天/每等级

施法时间: 1 轮

影响区域: 2d4 颗新鲜浆果

豁免检定: 无

施展 *神莓* 法术会对被选择的一把新鲜浆果中的 2d4 颗注入魔力。施法者（和那些信仰相同且比等级他高三级或以上的施法者）能够立刻辨别出哪些浆果受到影响。侦测魔法也能够发现它们。每颗有魔力的浆果可以使吃掉它的常人大小的饥饿的生物得到相当于正常一餐的营养, 或治疗 1 点物理的伤口或其它类似的伤势, 但每个生物在 24 小时内以这种方式最多只能获得 8 点治疗。

该法术的逆向版本是 *邪莓术 (Badberry)*, 它会造成看似健康的 2d4 颗腐烂的浆果, 但食用它的人会受到 1 点毒素伤害 (无豁免检定)。

该法术的材料成分是祭司的圣徽, 在施法时将其拂过新鲜采摘到的可食用浆果 (蓝莓、黑莓、覆盆子、黑醋栗、醋栗等)。

灼热金属 (Heat Metal)

(转化)

可逆

领域: 元素 (火)

射程: 40 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 7 轮

施法时间: 5

影响区域: 特殊

豁免检定: 特殊

施法者可以通过 *灼热金属* 法术来使铁质 (铁、铁合金、钢) 变得灼热无比。精灵链甲不受该法术影响, 而金属的魔法护甲可以进行对抗法术的豁免检定来避免受到影响。该法术的材料成分是祭司的圣徽。在施展法术的第一轮, 金属会炙手可热 (在法术持续时间的最后一个混战轮也是如此)。在第二轮和第六轮 (倒数第二轮), 高温会导致水泡和伤害; 而在第三, 第四和第五轮, 灼热的金属会导致暴露的皮肉受伤, 如下面表格所示。

| 金属温度 | 每轮伤害 |
|---|------|
| 炙手可热 | 无 |
| 高温 | 1d4 |
| 灼热 * | 2d4 |
| * 在灼热金属的最后一轮, 受折磨的该生物必须成功通过的对抗法术的豁免检定, 否则会受到下列之一的伤残: 手或脚在 2d4 天内伤残; 身体在 1d4 天内伤残; 头部在 1d4 回合内完全失去意识。这些效果能够被祭司 6 级法术的 <i>治疗术 (Heal)</i> 或通过正常的休息来完全移除。 | |

注意, 木材, 皮革和易燃布料这类可燃材料在接触到 *灼热金属* 时会闷烧或燃烧起来。这类材料会在下一轮对裸露的皮肤造成灼热伤害。抵抗火焰 (法术, 药剂或者戒指) 或 *防护火焰 (Protection From Fire)* 法术会使该 *灼热金属* 的法术效果彻底无效, 而潜入水中或雪堆里, 又或者暴露在寒冷中或受到 *冰风暴 (Ice Storm)* 法术也可以产生这种效果。此法术的这个版本无法在水下生效。施法者的每两个经验等级都使他能够影响常人大小的生物的金属 (即, 武器和护甲, 或重 50 磅的金属)。因此, 3 级的

施法者可以影响一个生物或 50 磅金属，而 4 级或 5 级的施法者能影响两个生物或 100 磅，如此类推。该法术的逆向版本是**冻寒金属**（*Chill Metal*），它除了能够反制**灼热金属**之外，还能导致以下结果：

| 金属温度 | 每轮伤害 |
|---|-------|
| 寒冷 | 无 |
| 结冰 | 1d2 点 |
| 冻结 * | 1d4 点 |
| * 在冻结的最后一轮，生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则会因为寒冷的影响而麻木：这将导致某只手在 1d4 天内失去知觉（或者两只，如果 DM 认为你在这个检定上失败了太多）。在此期间，角色的握力会变得非常弱，他无法将这只手用于战斗或任何其它需要紧握的活动。 | |

冻寒金属可以被抵抗寒冷法术或其它更强的热量所抵消——例如燃烧着的火焰、魔法火焰剑、火墙等。在水中时，该法术不会造成伤害，但它会立即使受影响金属的周围结冰，从而带来一个向上的浮力。

人类定身术（Hold Person）
（附魔/魅惑）

领域：魅惑
射程：120 码
成分：言语，姿势，材料
持续时间：2 轮/每等级
施法时间：5
影响区域：20 英尺立方内的 1d4 个人
豁免检定：通过则无效

该法术能使 1d4 个人类，亚人和类人生物在 6 轮内被定身（法术持续 2 轮/每施法者等级，且牧师至少要达到三级才能施展它）。人类定身术能够影响任何双足的人类，亚人或与人体型类似或更小的类人生物，例如，棕仙、树精、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、大地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克精、兽人、皮克精、仙灵、战蜥人以及其它类似生物。例如，10 级的战士可以被魅惑，但食人魔则不可以。

这个法术的区域以施法者选择的一个点为中心，且它能够影响施法者所选择的区域内目标。如果该法术影响三个人，那么所有人的豁免检定如常；如果只有两个人被施加了法术，则他们的豁免检定受到 -1 的惩罚；如果法术只影响一个人，则其豁免检定受到 -2 的惩罚。该检定可被灵知调整。那些成功通过豁免的人完全不受该法术的影响。亡灵不会被定身。

被定身的单位无法移动或说话，但他们仍然能够意识到周围的情况，且能够施展那些不需要姿势和言语的能力。被定身并不能阻止受术者因伤口，中毒或疾病而引起的情況。祭司在任何时候都能够以一个单词来结束该法术，否则法术会在祭司 3 级时持续 6 轮，在祭司 4 级时持续 8 轮，如此类推。施法者需要一小片铁来作为该法术的材料成分。

知晓阵营（Know Alignment）
（预言）

可逆
领域：预言
射程：10 码
成分：言语，姿势
持续时间：1 回合
施法时间：1 轮
影响区域：1 个生物或物品
豁免检定：通过则无效

知晓阵营法术使祭司能够解读一个生物或者有阵营的物品的灵气（对无阵营的物品无效）。法师必须保持静止并专注于目标一整轮。生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则施法者什么都解读不出来。某些魔法手段可以使**知晓阵营**无效。

该法术的逆向版本为**遮蔽阵营**（*Undetectable Alignment*），该法术能够在 24 小时内隐藏生物或物品的阵营。

信使术 (Messenger)

(附魔/魅惑)

领域：动物

射程：20 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：1 天/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

这个法术使祭司能够召唤一只非常小但至少具备动物程度的智力的动物来作为他的信使。该法术不会影响巨型动物，也不会对智力高于或低于动物程度（即 5 点）的动物起效。如果该生物在法术射程内，施法者能够以该动物所喜欢的某些食物来作为诱饵，从而叫动物过来。动物可以进行对抗法术的豁免检定。失败则该动物会来到祭司面前等待他的命令。祭司可以用简陋的方式来与动物进行交流而告诉它要去某个地方，但该方向必须是简单的。施法者可以将一些小物品和便条附在动物身上。如果没有命令，动物会留在原地直到法术持续时间结束（注意，除非收信人能够意识到小动物或鸟类可能是信使，否则信使可能会被忽略）。当该法术的持续时间结束，动物将恢复正常活动中。收信人不会获得与信使交流的能力。

朦胧之雾 (Obscurement)

(转化)

领域：气候

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：4 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：(10/每等级) 英尺见方

豁免检定：无

这个法术会导致一团朦胧的云雾出现在施法者周围。它会在该区域持续存在每施法者等级 4 轮的时间，且会使所有类型的视觉（包括热感视觉）的能见度距离降低至 2d4 英尺。该法术的影响区域是基于施法者等级的平方数，1 级 10 英尺×10 英尺，2 级 20 英尺×20 英尺，3 级 30 英尺×30 英尺等。烟雾高度限制为 10 英尺，但云雾会以其他方式扩展以填满封闭空间。强风（例如法师 3 级法术的**逆风术** [Gust of Wind]）可以使该法术的持续时间减少 75%。此法术在水下无法生效。

燃火术 (Produce Flame)

(转化)

领域：元素（火焰）

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：无

当施展燃火术，施法者手掌中将产生一团如火把般明亮的火焰。这团火焰不会伤害施法者，但是它依旧可以点燃那些可燃材料（纸、布、干木头、油等）。施法者可以投掷火焰且最多能够投掷 40 码远（视作短射程）。该火焰落地时闪烁，它会在点燃其中心周围直径 3 码内的可燃物后熄灭。被火焰击中的生物会受到 1d4+1 点伤害，如果他点燃则他需要花费一轮的时间来扑灭自己身上的火焰，又或者承受 DM 所分配的额外伤害直到火焰熄灭。火焰在投掷失手时按照投掷武器来处理。如果施法者在持续时间内丢出了火焰，而持续时间没有结束，那么另一团火焰立刻出现在施法者手中。施法者最多只能投掷相对于其等级数的火焰，但每轮不能投掷超过一次。

施法者可以随时如他所愿般熄灭魔法火焰，但是该魔法火焰所造成的火焰不能被如此熄灭。此法术在水下无法生效。

抵抗火焰/寒冷 (Resist Fire/Resist Cold)

(转化)

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当祭司将这个法术对某个生物施展时，该生物的身体将能够如同施法者的选择般抵抗灼热或者寒冷。法术使该生物对轻微的环境因素完全免疫（站在雪地里，或跳进火焰中抢救笔记本）。受术者可以稍微抵抗强烈的高温或寒冷（无论是魔法还是自然的），如烧红的木炭、大量滚油、*焰舌剑*（*Flametongue Sword*）、*火焰风暴*（*Fire Storm*）、*火球术*（*Fireball*）、*流星爆*（*Meteor Swarm*）、红龙吐息、*霜焰剑*（*Frostbrand Swords*）、*冰风暴*（*Ice Storm*）、*冰霜魔杖*（*Wands of Frost*）或白龙的吐息。在以上的所有情况下，温度只在一定程度上影响到该生物。受术者在进行对这些攻击的豁免检定上获得+3 的奖励，且所有的此类伤害都会降低 50%；因此，如果豁免失败，它只会造成一半的伤害，而如果豁免成功，生物只会受到 1/4 的伤害。祭司的每个经验等级都会使该法术持续一轮。施法者需要使用一滴水银来作为该法术的材料成分。

半径 15 英尺沉默术（Silence, 15' Radius）

（转化）

领域：守卫

射程：120 码

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：15 英尺半径

豁免检定：无

当法术被施展，影响区域会完全沉默。万籁俱静：对话是不可能的，法术（或者那些需要语言成分的，如果你采用了该可用规则）无法被施展，且噪音不会传入或传出该区域。该法术可以被施展在空气中或物品上，但该效果位置不变，除非它是对可移动的物体或生物施展的。祭司的每个等级都会使该法术持续 2 轮。该法术能够以某个生物为中心，这会该效果使随着生物移动而移动。非自愿的生物能够进行对抗法术的豁免检定，如成功通过则表示法术以该生物身后一英尺为中心。此法术可以抵御那些基于声音的攻击，例如鹰身女妖的歌声和爆炸号角等。

减缓毒发（Slow Poison）

（死灵）

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当对某个已经中毒的个体施展这个法术，它能够大幅度减缓毒素的影响——前提是受害者身上的毒素尚未充分发挥效果（这个时期被成为发作周期，对于 DM 而言是已知的）。虽然这个法术不会中和毒素。但它能够在持续时间内阻止毒素发作，从而有望在此时间内完全消除该毒素。

该法术的材料成分是祭司的圣徽，以及一小块砸碎并涂抹在伤口上的蒜芽（如果是摄入的毒素则由受术者吞下）。

魅惑蛇类（Snake Charm）

（附魔/魅惑）

领域：动物

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：30 码立方

豁免检定：无

当这个法术被施展时，它会制造出一个催眠图形，这会使一条或更多的蛇在持续时间内除半竖立和摇

摆之外不进行任何其它行动。如果蛇在冬眠时被该催眠，则该法术的持续时间是 1d4+2 回合；如果蛇没有在冬眠，但也没有被激怒或者惊吓，则催眠会持续 1d3 轮：如果蛇是愤怒的且正在攻击，那么该法术只持续 1d4+4 轮。祭司的法术可以魅惑少于或等于他的总生命值的蛇。平均而言，1 级祭司可以魅惑总生命值为 4 或 5 点的蛇，2 级可以魅惑总生命值为 9 点的蛇，如此类推。这些生命值可以是单条蛇也可以是多条蛇，但不能超过施法的祭司的总生命值。生命值为 23 点的祭司对 12 条生命值为 2 的蛇施展魅惑蛇类，但只有 11 条蛇会受到影响。该法术会影响任何蛇类和蛇亚目怪物，比如娜迦和羽蛇等。但需遵从魔法抗力和生命值等限制。

该法术可能会有有一些能够使特定种类的其他生物受到影响的变体。如果存在有这样的法术，你的 DM 会告诉你。

动物交谈术 (Speak With Animals)

(转化)

领域：动物，预言

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：30 英尺内的 1 个动物

豁免检定：无

这个法术使祭司能够与温血或冷血，普通或巨大的非无意识的动物交流。虽然施法者与动物之间的友善和合作关系是无法保证的，但祭司能够提出问题并能得到来自于该生物的答案。此外，谨慎而狡诈的动物基本上都会隐瞒或托词（而比较愚蠢的动物会提供无比愚蠢的答案）。如果动物对祭司是友善的，或与祭司阵营相同，那么它可能会帮助或为祭司提供一些服务（由 DM 决定）。需要注意的是，该法术仅允许与普通或者巨型非幻想生物交流，比如猿、熊、猫、狗、象等。

灵锤 (Spiritual Hammer)

(祈唤)

领域：战斗

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3 轮+1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过高呼他的神，*灵锤*的施法者能够将如同锤子般的力场带入他所身在的领域中。只要祭司保持专注，灵锤就会如他所愿地对射程内的任意敌人攻击，直到持续时间结束。施法者每轮都可以选择攻击与前一轮相同的目标，又或者在最大射程内选择一个可见的新目标。灵锤成功击中目标的几率和施法者自己进行攻击一样，但不会有任何力量奖励。此外，灵锤被视为魔法武器，且施法者的每六个等级会使其在攻击和伤害检定上获得的+1 的奖励，因此 13 级施法者施展的灵在攻击和伤害检定上获得+3 的奖励。灵锤的基础伤害和战锤是相同的（对常人大小或更小的对手有 1d4+1 点伤害，而对那些更大的对手则只有 1d4 点伤害，再加上魔法武器的奖励）。灵锤从施法者面朝的方向进行攻击，因此如果施法者站在目标背后，那么灵锤所进行的攻击能够获得目标因失去敏捷和盾牌上的 AC 所对应的奖励。

一旦施法者停止专注，*灵锤*法术就会结束。对施法者或其影响区域所施展的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术也可能会驱散灵锤。如果被灵锤攻击的生物拥有魔法抗力，那么在首次对其进行攻击时进行魔法抗力的检定。成功则灵锤被抵抗，该法术结束，失败则法术在持续时间内对目标正常生效。

该法术的材料成分是一柄向神明祈祷后向敌人投掷的普通战锤，该战锤会在施法后消失。

绊摔术 (Trip)

(附魔/魅惑)

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：5

影响区域：1 个最多 10 英尺长的物品

豁免检定：通过则无效

该法术必须被施展在长条藤蔓，杆子，棍子，绳索或类似的普通物品上。法术会使目标物体能微微离开地板或地面来绊倒那些经过而在对抗法术的豁免检定中失败的生物。需要注意的是，生物之所以能绊倒是因为他们跨过了被附魔的物品。三英尺长的绳索只能绊倒常人大小的生物。那些快速移动（奔跑）的生物会在被绊倒时受到1点伤害，如果他们摔在了坚硬的表面上则还会被震慑1d4+1轮（如果是摔在草皮或其他类似的材料，那么他们只会被震慑1轮）。巨大的生物——例如大象——都不会受到**绊摔术**影响。在法术的持续时间内，物品会持续绊倒包括施法者在内的所有经过的生物。意识到此物品及其潜在危险的生物在豁免检定上获得+4的奖励。被附魔的物品有80%的几率不会被侦测出来，除非是使用侦测魔法陷阱的方式，又或者观察到法术的施展。该法术不在水下生效。

曲木术 (Warp Wood) (转化)

可逆

领域：植物

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

当该法术被施展，祭司将大量的木材弯曲和扭曲，永久性地改变其外形和硬度。法术的射程是每施法者等级10码。每施法者等级能使它影响杆长为15英寸且直径为1英寸的木材。因此，1级的施法者可以扭曲手斧的木柄或四支弩矢；他在5级时可以扭曲长枪的木杆。需要注意的是，此法术能够影响纸板和木板，因而导致门的翘起或船的漏水。被扭曲的远程武器会变得毫无用处，而被扭曲的近战武器会在攻击检定上承受-4的惩罚。

对附魔木材施展**曲木术**只会在施法者等级高于附魔施法者的情况下才能成立，施法者每高于附魔施法者1级就能得到20%的可累计成功率（相差1级为20%，相差2级为40%等）。例如，7级祭司施展的**曲木术**有40%的几率对被5级法师所施展的**法师之锁**[*Wizard Lock*]或**封门术**(*Hold Portal*)所影响木门生效。木质的魔法物品被视为12级（或以上）的附魔。神器之类异常强大的物品不会受到法术的影响。

该法术的逆向版本为**直木术**(*Straighten Wood*)，它能够将**曲木术**所弯曲和扭曲的木材弄直，但也受到同样的限制。

暂退术 (Withdraw) (转化)

领域：保护

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：施法者

豁免检定：无

祭司能够通过**暂退术**来改变自己身上的时间流。对于那些不受法术影响的人而言只是经过了一轮，但对于受到法术影响的祭司，他能够在这1轮内进行2轮加上每等级1轮的思考。

例如，施展此法术的5级祭司能够在他人经过一轮的时候进行总共7轮的思考（DM应当给予这个玩家每轮1分钟的现实时间来单独思考一些问题或疑问。当然，不可以与其它玩家交流）。

需要注意的是，当被**暂退术**生效时，受术者可以施展以下法术：任何预言法术、治疗或治疗法术，后者只能施展在自己身上。这些法术的任何其它版本（例如对敌人施展造成轻伤）都会结束**暂退术**。同样地，受术者不能行走、奔跑、隐形或进行并非思考或阅读之类的行动。他会被别人的行动所影响，且会失去任何敏捷或盾牌的奖励。施法者的任何成功的攻击都会破坏这个法术。

飞龙守卫 (Wyvern Watch) (塑能)

领域：守卫

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：最多8个小时

施法时间：5

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：通过则无效

这个法术之所以会称为飞龙守卫，是因为施法带来的虚幻烟雾形似飞龙。该法术常用于守卫防止被入侵的某些区域。任何接近守卫区域 10 英尺以内的生物都可能会被“飞龙”影响。进入该区域内的生物必须成功通过的对抗法术的豁免检定，否则会被麻痹每施法者等级 1 轮——直到施法者释放他，驱散魔法（*Dispel Magic*）法术或通过移除麻痹（*Remove Paralysis*）法术来移除这种状态。成功则目标生物避开了“飞龙”的攻击，但该法术依然会存续。法术将在飞龙成功击中目标生物并将其麻痹后消散。如果没有入侵者，此法术会在形成飞龙的 8 个小时后消散。任何正在接近飞龙守卫区域的生物都可能在接近到足以被攻击之前发现它的存在；在明亮光照下发现的几率是 90%，而在微光中是 30%。在漆黑之中无法发现飞龙守卫。

该法术的材料成分是祭司的圣徽。

3 级

活化尸体（Animate Dead）

（死灵）

领域：死灵

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术能够以死亡的人类，类人和人形怪物的尸骸作为材料来制造出最低级的亡灵——骷髅和丧尸。该法术能活化这些尸骸且让它们听从施法者的简单语言指令，而无论它们生前是如何交流的。这些骷髅和丧尸可以跟随着施法者，待在某个地区且攻击任何（或只是某个特定类型的）进入范内围的生物等。亡灵会持续活动直到它们在战斗中被摧毁或被驱散；这种魔法无法被驱散。

祭司的每个经验等级都可以活化一个丧尸或骷髅。如果被活化生物拥有 1 或以上的生命骰，那么亡灵的生命骰由此生命骰来决定。骷髅的生命骰和原本的生物相同，而丧尸则会在此基础上增加 1 个。例如，12 级的祭司可以活化 12 个矮人骷髅（或者 6 个矮人丧尸），4 个豺狼人丧尸或 1 个火巨人丧尸。请注意，这基于种族的标准生命骰。高等级的冒险者会被复活为生命骰为 1 的骷髅或生命骰为 2 的丧尸，而且没有职业或种族的特殊能力。施法者的每经验等级也可以活化两只小动物骷髅（生命骰为 1 或以下）。

该法术的材料成分是一滴鲜血，一具被用于活化的生物的肉体，以及少量的骨粉或骨碎片。施展这个法术并非善良行为，只有邪恶的祭司会经常使用它。

召雷术（Call Lightning）

（转化）

领域：天气

射程：360 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：1/2

施法者必须位于风暴所在的地区——暴雨，乌云和强风，炎热的阴天，甚至龙卷风（包括由神祇或生命骰超过 7 的气元素所制造的）——才能施展召雷术。施法者每回合都能够使闪电落下。他不需要立刻召唤闪电而可以进行其他的行动，甚至可以施展其他法术；然而，施法者每次召唤闪电都必须静止和专注一整轮。每施法者等级都能够使该法术持续 1 回合，而每道闪电将造成 2d8 加上没施法者等级 1d8 的电能伤害。因此，4 级施法者可以造成 6d8 点伤害（2d8+4d8）。

被召来的闪电将会垂直地落在由施法者所选的 360 码内的某地，任何在路径或落点的 10 英尺半径内的生物都将受到电能伤害，成功通过对法术的豁免检定将使此伤害减半。

由于这个法术需要头顶上的风暴环境，因此它只能在户外使用。此法术在地下或水下不会生效。

恒久之光（Continual Light）

（转化）

可逆

领域：太阳

射程：120 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：6

影响区域：60 码半径的圆

豁免检定：特殊

这个法术和光亮术（*Light*）类似，除了它亮如日光且能在被魔法黑暗或者驱散魔法（*Dispel Magic*）法术抵消之前都会一直持续。在光亮中承受惩罚的生物在此效果区域内受到同样的惩罚。如同光亮术，它可以对空中，某个物品或某个生物施展。当它对某个生物施展时，目标进行对抗法术的豁免检定，成功通过则表示法术所影响的是此生物身后 1 英尺的空间（否则法术会以该生物为中心并随着生物而移动）。值得一提的是，这个法术如果被成功地施展在了一个生物的视觉器官上，那么它也会使这个生物失明。

如果这个法术被施展在一个被不透光物体覆盖的目标上，直到覆盖物移除之前这个法术的效果都会被限制。

被带入魔法黑暗区域的恒久之光会被暂时无效化（反之亦然），而在重叠的影响区域中的已经存在的光照会正常生效。直接对一个类似或者更弱的魔法黑暗内部施展恒久之光法术会使两者同时相互抵消。

该法术最终会消耗掉其附着的材料，但所需的时间通常会比一场战役的时间要长得多。极端坚固且昂贵的材料会持续闪亮数百上千年。

该法术的逆向版本为恒久之暗（*Continual Darkness*）会制造完全无光（黑暗）的环境，与黑暗术（*Darkness*）效果相同，但有着更长的持续时间以及更大的影响区域。

创造饮食（Create Food & Drink）

（转化）

领域：创造

射程：10 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：1 立方英尺/每等级

豁免检定：无

当祭司施展此法术时，他能够使食物和水出现。由此产生的食物枯燥无味但高营养，每立方英尺可以满足三个人类体型的生物的三日所需或一个马匹体型的生物的一日所需。食物会在 24 小时内腐败并变得难以下咽，但是净化饮食（*Purify Food & Drink*）法术可以将它的保质期重置为 24 小时。水和 1 级祭司法术的造水术（*Create Water*）造出的水相同。祭司的每个经验等级都可以让他制造出 1 立方英尺的食物或水。例如，2 级的祭司可以选择制造 1 立方英尺食物和 1 立方英尺水。

治愈盲聋（Cure Blindness or Deafness）

（防护）

可逆

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

通过接触受害者，祭司可以永久地治疗某些类型的耳聋或目盲，但是该法术无法恢复或修复因受伤或疾病而受损的视觉或听觉器官。

该法术的逆向版本为造成盲聋（*Cause Blindness or Deafness*），它需要对受害者进行一次接触（成功的攻击检定）。如果受害者通过豁免检定则没有效果，失败则造成非伤害性的魔法耳聋或目盲。

耳聋的生物只能对他实际看到的或感受到的东西产生反应，并在突袭检定上受到-1 的惩罚与在先攻检定上受到+1 的惩罚，且在施展需要言语成分的法术时有 20% 的失败率。而目盲的生物在所有的攻击

检定上受到-4 的惩罚，其防御等级受到+4 的惩罚，且先攻检定受到+2 的惩罚。

治愈疾病 (Cure Disease)

(防护)

可逆

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 生物

豁免检定：无

该法术使得施法者可以通过以将手放在患病生物身上的方式来治疗大部分类型的疾病。痛苦会在短时间内快速消退，但是完全恢复所需的时间将取决于疾病与治疗生效时的康复情况而在一回合至十天不等（DM 必须处理这些条件）。该法术也可以用来对抗例如绿泥、腐蛆等寄生怪物。当等级至少为 12 级的祭司施展该法术，他将能够治愈在三天内感染的兽化症。但需要注意的是，该法术并不会受害者再次染病时阻止其复发。

该法术的逆向版本为造成疾病 (Cause Disease)，它需要牧师进行一次成功的接触检定，且目标受害者必须在对抗法术的豁免检定中失败。疾病的严重程度（衰弱或者致命）由牧师决定，而细节则由 DM 决定，下面提供了两个典型案例：

衰弱 (Debilitating)：疾病会在 1d6 回合内发作。在发作后，直至该生物的力量值降低到 2 或更低之前，生物每小时都将失去 1 点力量值，如果生物没有力量值，则每失去 1 点力量会使其失去 10% 的生命值，直至降低到最大生命值的 10% 为止。如果疾病还影响到生命值，那么则采取更严厉的判法。从疾病中恢复过来需要 1d3 周的时间。

致命 (Fatal)：这种萎缩病会立刻生效。任何的治疗伤口法术都无法对受感染的生物生效，而生命值的自然恢复率会降低至 10%。疾病将会在 1d6 个月内致死，且该疾病只能通被魔法治愈。生物将会在疾病每个月恶化的时候永久性地失去 2 点魅力。

因此而造成的疾病可以被治愈疾病法术治愈，而且该法术不能造成兽化症。

驱散魔法 (Dispel Magic)

(防护)

领域：保护

射程：60 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：30 英尺立方或一个物品

豁免检定：无

祭司在施展该法术时可以尝试将其接触到的法术的中和或无效化，具体如下：

首先，它会移除生物或物品的法术和类法术效果（包括魔法物品的效果与天生能力）。其次，它在施展的瞬间会扰乱效果区域内的法术及类法术效果。最后，此法术可以摧毁魔法药剂（在进行驱散检定时，药剂的等级视作 12 级）。

施法者必须通过驱散检定以确定每个效果区域内的法术或类法术效果与药剂是否都被驱散。施法者总是能成功驱散他自己的法术；此外，成功驱散与否依赖于施法者与魔法效果的等级差。基础成功率为 50%（1d20 中掷出 11 或更大的数字视为成功）。如果施法者等级高于对方，那么就需要在掷驱散魔法的 1d20 的结果上减去这个等级差（使驱散魔法的成功率更高）。反之，如果施法者等级低于对方，则需要在 1d20 的结果上加上这个等级差（使驱散魔法的成功率降低）。因此，如果施法者的施法等级比对方高出 10 级，那么只有在掷出 1 时才会驱散检定中失败。

驱散魔法无法影响被特殊附魔过的物品，例如卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法奇物、武器、盾牌或护甲，除非是直接施展在上面的法术。该法术会压制物品 1d4 轮，被生物穿戴或携带的物品使用生物的豁免检定来对抗这一效果，否则将被自动压制。一个被开启的异次元接口（例如次元袋）会自动被暂时压制。注意，物品的物理性质是不会被改变的：一把失去魔法效果的魔法剑仍旧是一把剑。神器和神圣物品不会被这个法术影响，不过 DM 可以选择压制他们的某些类法术能力。

还需要注意的是，驱散魔法对被魅惑或者被类似效果蒙蔽的生物有奇效。有些法术或者效果不会被驱散，该类法术会列入法术详述中。

| 驱散魔法的影响摘要 | | |
|-----------------------------------|--------------|---------|
| 影响来源 | 抵抗 | 驱散效果 |
| 施法者 | 无 | 自行解除 |
| 其他施法者/天生能力 | 其他施法者的等级/生命骰 | 法术被无效化 |
| 魔杖 | 6 级 | * |
| 法杖 | 8 级 | * |
| 药剂 | 12 级 | 药剂失效 |
| 其他魔法 | 12 级，特例除外 | * |
| 神器 | DM 自行决定 | DM 自行决定 |
| * 效果被驱散，如果是直接对物品施展，则该物品被压制 1d4 轮。 | | |

假死术 (Feign Death)

(死灵)

领域：死灵

射程：接触

成分：言语

持续时间：1 回合+1 轮/每等级

施法时间：½

影响区域：被接触的人

豁免检定：无

施法者通过该法术来使他自己或其他自愿的受术者陷入与死亡无二的僵直状态中。处在该法术影响下的人虽然仍旧可以听、嗅并知道发生了什么，却不具备任何形式上的触觉和视觉。因此他无法感觉到任何施加在其身上的虐待和伤害，也不会做出任何反应；受术者所受到的伤害只有正常时的一半。此外，麻痹、毒素和能量吸取都无法影响处于该法术效果下的生物。被注射或是以其他任何方式进入受术者身体的毒素将会在法术效果结束的时候生效，但是该生物可以如常进行豁免检定。然而，该法术在确定会带来死亡的因素面前并不会提供任何保护，例如在山崩中会被压成碎片。只有自愿的受术者可以接受假死术，且法术的影响随时都可以被祭司结束，但是受术者需要一整轮来恢复其身体机能。需要注意的是，与法师版本的这个法术不同，它只能够影响到人，且任何等级的人都可以成为祭司的施法目标。

行火术 (Flame Walk)

(转化)

领域：元素（火）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮+1/每等级

施法时间：5

影响区域：接触的生物（们）

豁免检定：无

施法者可以通过此法术来使一个或更多的生物承受得起华氏 2,000 度的非魔法高温（使他们能够在岩浆上行走）。它也会在对抗魔法火焰的豁免检定中提供+2 的奖励，并能够减少一半的火焰伤害（即使豁免检定失败）。祭司拥有的每个高于该法术的最低施法等级（5）的经验等级都能够使他可以影响一个额外的生物。该法术无法与抵抗火焰或类似的保护累计。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和每个受影响生物至少 500gp 的红宝石粉。

守卫刻文 (Glyph of Warding)

(防护，塑能)

领域：守卫

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：直到被驱散

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

守卫刻文是被制定来防止未经允许或敌对的生物进入或打开的强大的魔法铭文。它可以用来保护一座小桥，看护一个入口或作为陷阱设置在一个箱子或柜子上。

祭司必须设置守卫的条件；通常来说，任何侵入守卫区域而没有说出守卫所指定的名字的生物会成为被储存起来的魔法的目标。成功通过对抗法术的豁免检定将使生物避免受到守卫的影响。守卫可以根据生物的物理特性来设置，例如生物的类型、大小或重量。守卫也可以按照善恶或是否与施法者相同信仰来设置。它们的条件不能按照职业，生命骰或者等级来设置。虽然复数的守卫不能设置在同一区域内，但如果某个柜子里有三个抽屉，那么可以为每个抽屉分别设置守卫。

在施法时，祭司将会在守卫刻文的周围描绘出泛着微光的带花纹的线条。每5平方英尺被保护区域的刻文线都需要1整轮来描绘。施法者最多可以影响等同其等级见方的区域。该刻文可以被设置为任何形状，只要它不超过施法总面积的最大限制。例如，6级的施法者可以将刻文设置在6英尺×6英尺见方的区域、4英尺×9英尺的矩形区域、或者2×18英尺的条形区域。在完成施法后，刻文和花纹便会隐形。

施法者需要用焚香来描绘线条，如果这个区域超过50平方英尺，则必须撒上钻石的粉末（其价值至少为2,000gp）。

常见的守卫会冲击而造成每施法者等级1d4的电能伤害，或爆发而造成类似的火焰伤害、麻痹、致盲、耳聋等。当施法者达到足够的等级而施展此法术时，DM可能会允许任何伤害性的祭司法术效果被作为刻文来使用。根据刻文的效果，成功通过豁免检定可能会减少一半的伤害或无效化其影响。守卫刻文不会被魔法或物理的探测手段所绕过或影响，虽然它们可以被魔法驱散或被高等级盗贼的寻找/解除陷阱技能移除。

DM可以决定根据角色的信仰而限制他所能使用的刻文，他也可能会根据魔法研究规则而产生新的刻文。

动物定身术 (Hold Animal)

（附魔/魅惑）

领域：动物

射程：80码

成分：言语，姿势

持续时间：2轮/每等级

施法时间：6

影响区域：40英尺立方内的1至4只动物

豁免检定：通过则无效

施法者能够通过此法术来使1至4只动物被定身。受影响的动物是普通或巨型的哺乳动物、鸟类或爬行动物，而非半人马、石化牛、鹰身女妖、娜迦等怪物。猿、熊、鳄鱼、狗、鹰、狐狸、巨海狸或类似的生物都能够被此法术影响。定身将持续每施法等级2轮。施法者可以决定影响多少个动物，但是被影响的动物越多，每个动物就更容易通过豁免检定。每个受影响的动物都能够进行豁免检定，但如果只影响一个目标，则其豁免检定将承受-4的惩罚；如果选择影响两个目标，则每个目标的豁免检定受到-2的惩罚；影响三个目标，则每个目标的豁免检定受到-1的惩罚；当影响四个目标时，每个目标的豁免检定都将不受调整。

每施法者等级可以影响单个体重为400磅（非哺乳动物为每只100磅）的动物——例如，8级的施法者能够影响体重至多为3200磅的哺乳动物或800磅的非哺乳动物。

定位物品 (Locate Object)

（预言）

可逆

领域：预言

射程：60码+10码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1轮/每等级

施法时间：1回合

影响区域：1个物品

豁免检定：无

此法术使祭司能够定位一件已知或者熟悉的物品。祭司在施展这个法术需要缓慢地转动自身，当他面朝被定位的物品所在的方向时，他就会有所感应并能指出在法术的影响区域内的物品（也就是说，3级祭司可以感应90英尺，4级的祭司可以感应10英尺，5级的祭司可以感应110英尺，如此类推）。此法术可以定位诸如服饰，珠宝，家具，工具，武器，甚至是梯子或楼梯。需要注意的是，如果试图寻找特定的物品，例如珠宝或者王冠，那么需要施法者在脑海中想象出精确的形象；如果想象不够准

确，则此法术会失效。除非施法者熟知这件物品，否则他所需要但独一无二的物品将无法被此法术定位。铅可以隔绝此法术的探测。

施法需要使用一块磁石。

该法术的逆向版本是**遮蔽物品** (*Obscure Object*)，它能够使物品在 8 小时内不能被法术、**水晶球** (*Crystal Ball*) 或者类似的方法定位，施法者必须接触被遮蔽的物品来施展该法术。

此法术的两种版本都无法对生物起效。

魔法祭服 (Magical Vestment)

(附魔)

领域：保护

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：5 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：施法者

豁免检定：无

该法术能够对祭司的祭服附魔，使其能够提供至少相当于链甲的防护 (AC 5)。祭司的等级每比 5 级高 3 级，就能使该祭服获得额外+1 的奖励，该 AC 奖励将在 17 级时达到最高。法术将持续每施法者等级 5 轮，或在施法者失去意识后结束。当祭服与其他护甲被同时穿着时，只会计算 AC 最好的那件；这种防护不与其他的 AC 防护累计。

该法术的材料成分是将被附魔的祭服和牧师的圣徽，两者都不会被消耗。

融身入石 (Meld Into Stone)

(转化)

领域：元素 (土)

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：8 轮+1d8 轮

施法时间：6

影响区域：施法者

豁免检定：无

该法术能够使施法者将他的身体与财产融入到石头中。石头必须大到足以在体积上能够容纳他的身体。在施法完成后，祭司与不超过 100 磅的无生命物质将融入到石头中。如果上述条件中的任意一项未能达成，则法术失败并被耗费。

在石头当中的期间，祭司将保留着他融入石头时所面朝方向的微弱触觉。祭司仍能意识到时间的流逝。但他无法看到或听到石头外面的事物。

对石头造成的轻微损伤不会伤害到祭司，但如果石头被局部破坏到无法容纳施法者身体，则祭司将被驱离石头并受到 4d8 点的伤害。如果石头被彻底破坏，除非祭司成功通过对抗法术的豁免检定，否则他将立即被驱离石头并被杀。

该法术持续 8+1d8 轮，持续时间的可变部分由 DM 秘密记录。施法者在法术结束前的任何时候都可以从他进入石头的那一面走出来。如果持续时间耗尽，或法术在祭司离开石头之前被驱散，那么他将被驱离石头且受到 4d8 点伤害。

如果对祭司藏身的石头施展下列的法术，它们将会伤害祭司：**化石为肉** (*Stone to Flesh*) 会将祭司驱离石头且造成 4d8 伤害；**塑石术** (*Stone Shape*) 将会造成 4d4 伤害但不将祭司驱离石头；**化石为泥** (*Transmute Rock to Mud*) 会立即将祭司驱离石头并杀死他，除非他成功通过对抗法术的豁免检定；**穿墙术** (*Passwall*) 会将祭司驱离石头，但不会对其造成伤害。

负位面防护 (Negative Plane Protection)

(防护)

领域：保护，死灵

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

该法术能够为施法者或被接触到的生物提供对抗那些与负能量位面有联系的亡灵（例如幽影、尸妖、缚灵、幽灵或吸血鬼）以及某些能够吸取能量等级的武器或法术的保护。**负位面防护**法术将打开一个正能量界的通道，它可能会抵消负能量攻击的效果。当被保护的生物遭到负能量攻击的打击时，他能够进行对抗死亡魔法的豁免检定。成功则负能量将随着闪光和雷鸣声而被无效化。无论该攻击能够吸取多少等级或力量，被保护的生物都只会受到普通的攻击伤害而不会失去任何的经验或力量。进行攻击的亡灵将会因正能量而受到 2d6 点伤害；但吸取能量的法师或武器不会受到伤害。

无论豁免检定成功与否，这种保护都会在防护了一次这样的攻击后立即消散。如果豁免检定失败，受术者将会在正常失去经验或力量之外还受到两倍的正常的物理伤害。该法术在持续每等级 1 轮，或直到负能量攻击成功击中受保护的生物。该法术不能在负能量位面中施展。

植物滋长 (Plant Growth)

(转化)

领域：植物

射程：160 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

施法者可以选择**植物滋长**法术的两种不同的用法。第一，普通的植被生长、纠缠并缠结成浓密的灌木丛或丛林，生物必须以每轮 10 英尺的移动力劈开或强行通过道路（大于人类体型的生物为每轮 20 英尺）。需要注意的是，法术需要区域内有灌木丛或树木才能生效。影响区域内的荆棘、灌木丛、匍匐植物、藤本植物、根、树苗、蕨类，荆棘，藤蔓和杂草会变得非常茂密和到处都是，从而形成障碍。影响区域的面积为每施法者等级 20 英尺见方，施法者在施法时可以任意地指定为正方形或长方形的形状。因此，8 级的祭司最多可以影响 160 英尺×160 英尺的面积，或 320 英尺×80 英尺的矩形，或 640 英尺×40 英尺的矩形，或 1280 英尺×20 英尺的矩形等。法术的效果将会留存在该区域，直到它被人工、火焰或类似于**驱散魔法 (Dispel Magic)** 的魔法手段清除。

法术的影响区域在第二种用法时为 1 平方英里的地区。DM 秘密进行豁免检定（基于施法者的等级）来决定该法术是否生效。成功则法术将会使得植被变得更加茂盛、高产、健康，其产量将在正常的生产季节中增加 20%至 50%（ $[1d4+1] \times 10\%$ ）。该法术无法防止洪水、干旱、火灾或虫害，虽然植物在这些情况下会存活得比预期中的要好。这种效果只会持续生命周期的一个季节。冬天的“死亡”标志着生命周期的结束——即使是对于最强壮的树木而言。在许多的农业社区中，这个法术通常会作为春季节日的一部分而在播种时施展。

祈祷术 (Prayer)

(咒法，召唤)

领域：战斗

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：6

影响区域：60 英尺半径

豁免检定：无

祭司可以通过**祈祷术**来将特殊的恩惠赐给他和他的盟友，并降祸给他的敌人。那些在法术完成的瞬间处于该区域的生物会受到影响，直至法术的持续时间结束。当法术完成后，祭司的盟友在攻击、伤害和豁免检定上获得+1 奖励，而他的敌人将在同样的检定上承受-1 的惩罚。一旦**祈祷术**被念诵完毕，祭司就可以去做其他事情，而不用像**圣歌 (Chant)** 那样需要一直维持以使法术生效。如果有另一个相同信仰（不仅仅是同一阵营）的祭司在施展**祈祷术**的同时施展了**圣歌**，则效果会提升至+2/-2，只要受术者同时受到了两者的影响。

祭司需要一个银制圣徽，念珠或者类似器材来作为该法术的材料成分。

防护火焰 (Protection From Fire)

(防护)

领域：保护，元素（火）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

防护火焰的效果会根据受术者是施法者本人还是其他生物来决定，但该法术在这两种情况下的持续时间都不会超过每施法者等级 1 轮。

若对施法者自身施展，则它将提供对下述事物的完全免疫：普通的火焰（火把、篝火、火油等）；暴露在魔法火焰中，例如火龙的吐息；燃烧之手（*Burning Hands*）、火球术（*Fireball*）、火种术（*Fire Seeds*）、火焰风暴（*Fire Storm*）、焰击术（*Flame Strike*）和流星爆（*Meteor Swarm*）之类的法术；地狱猎犬和九头蛇的吐息等。该法术会在吸收每施法者等级 12 点的火焰伤害后结束。

如果对其他生物施展此法术，那么它会提供对免疫普通火焰的免疫，使其在对抗火焰攻击的豁免检定上获得+4 奖励，并持续使火焰造成的伤害减少 50%。

该法术的材料成分是施法者的圣徽。

烟火术（Pyrotechnics）

（变化）

领域：元素（火）

射程：160 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：火源体积的 10 或 100（倍）

豁免检定：特殊

烟火术可以利用现成的火源制造下列两种效果的其中之一，由施法者决定。

其一，它会在空中制造一团带着闪光、炽热而猛烈的烟火，该效果持续一轮。任何在其中或被它笼罩住，以及在 120 英尺内有着无障碍视觉线的生物必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则会目盲 1d4+1 轮。烟火的体积会比原来的火源巨大 10 倍。

其二，它可以制造出一股从火源中升起的，令人窒息的浓厚烟雾，持续每施法者等级 1 轮。这团从地面或者地板升起的半球状烟雾（会形成其他的形状来适应狭窄的地形）会彻底遮挡 2 英尺外的视线。烟雾的体积比原来的火源大 100 倍。

该法术使用的火源需要处于施法范围内且会在施法后立刻熄灭，但是那特别巨大的火焰只会部分熄灭。魔法火焰不会熄灭，但被作为火源使用的火系生物会受到 1d4 加上施法者等级 1 点的伤害。该法术在水下无法生效。

移除诅咒（Remove Curse）

（防护）

可逆

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：6

影响区域：特殊

豁免检定：特殊

通过施展该法术，祭司通常能够移除被施加在在物品或者生物上的诅咒，或者是一些处于不友善或者邪恶形态的存在。需要注意的是，移除诅咒法术无法消除来自于受诅咒的盾牌、武器或铠甲的诅咒，尽管法术会使得受害者能够脱下这些装备。某些特殊的诅咒无法被反制，而部分诅咒则需要一定等级或更高级的施法者才能解除。一个不低于 12 级的施法者可以对一个处于野兽形态的兽化症患者施展这个法术并治愈他。受术者可以进行对抗法术的豁免检定，如果豁免成功则施法失败，祭司必须获得一个新的等级后才能继续尝试治愈该目标。

该法术的逆向版本为降咒术（*Bestow Curse*），它无法永久存在而仅能持续每经验等级 1 轮，并造成下述效果之一（掷百面骰决定）：50%的几率将受害者的某个属性降低到 3（由 DM 随机确定是什么属性）；25%的几率使受害者的攻击和豁免检定降低 4 点；还有 25%几率意味着受害者每轮都有 50%的可能会丢弃他手中的物品（或使该生物在手中空无一物时什么也不做）。

祭司可以尝试自己设计诅咒，这种诅咒的力量应当接近于上述诅咒。详情请咨询你的 DM。降咒术需接触方可生效。在成功的接触后，受术者仍可进行豁免检定，如豁免成功则法术无效。降咒术无法被

驱散。

移除麻痹 (Remove Paralysis)

(防护)

领域：保护

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：6

影响区域：20 英尺立方内的 1d4 个生物

豁免检定：无

祭司可以通过此法术来解开单个或数个生物身上的任何麻痹或相关魔法的效果（例如食尸鬼的触碰，或者定身术 [*Hold*] 和缓慢术 [*Slow*]）。如果该法术被施展在单个生物上，则麻痹被无效化。如果受术者增加到 2 位，则每个受术者获得额外的对抗麻痹效果的豁免检定，且在这次豁免上获得+4 奖励。如果受术者增加到 3 或 4 位，则每个受术者在额外的对抗麻痹的豁免检定上获得+2 的奖励。受术者和施法者之间不能有任何魔法或实质的障碍，否则该法术失败且被耗费。

圈套术 (Snare)

(附魔/魅惑)

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：被触发为止

施法时间：3 轮

影响区域：直径为 2 英尺+2 英寸/每等级

豁免检定：无

该法术使得施法者可以制造在非魔法手段下 90% 几率无法察觉的圈套陷阱。圈套可以由任何藤条，皮带或者绳索构成。当圈套术被施展后，索状物会融入周围的环境，且其一端会在任何一个或更多生物进入法术射程时缠住它们的四肢并缠绕数圈（注意，蠕虫或蛇的一端可以作为这样的陷阱）。

如果周围有一颗强壮且有弹性的树，便可以将陷阱固定在上面。法术的魔力会使得该树木弯曲，并在圈套被触发时猛然伸直，对受害单位造成 1d6 伤害并将他（们）提离地面（如果他们的头触发了圈套则会被扼杀）。如果没有类似的树木可用，那么索状物将缠住范围内的所有其他成员（们）。这不会造成伤害但是会把他们紧紧纠缠。而在水下，圈套会在缠住目标之后向它的锚点收缩。陷阱是有魔力的，在生效的第一个小时内它只能被云巨人或更高级别的力量（23）挣脱开；每过一小时，魔力都会从陷阱的材料中流失并减少 1 点力量——在二个小时后为 22，在三个小时后为 21，在四个小时后为 20——当时间流逝过六个小时后，只需要 18 点力量就可以挣脱陷阱。而在 12 个小时之后，陷阱的材料便失去了所有的魔法性质而圈套也会松开并释放任何被抓住的东西。圈套可以被任何魔法武器割断，如果使用普通的利器则使用者至少需要+2 的攻击奖励（例如来自力量的攻击奖励）。

施法者需要一片蛇的皮肤和强壮的动物肌腱，在施法时与将要作为圈套的索状物扭在一起。除此之外只需施法者的圣徽。

死者交谈术 (Speak With Dead)

(死灵)

领域：预言

射程：1

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

当使用死者交谈术法术时，祭司可以向在一定时间内死亡的一个生物询问几个问题，并基于该生物的知识获得答案。当然，祭司必须能够使用死者生前使用的语言。生物的死亡时间是一个因素，因为只有更高等级的祭司才能询问那些已经死去较久的生物。可以询问的问题数目和问题的长度取决于祭司的等级。即使施法成功，受术生物依旧会尽可能地回避问题，他们的回答倾向于极致简短且含义模糊，且往往会以单纯的字面意思来回答问题。此外，他们的知识受限于他们的见识。

当死者与施法者阵营不同，或比施法者拥有更高的等级或生命骰时，其可进行对抗法术的豁免检定。

成功则死者拒绝回答问题且法术结束。DM 可以选择让对同一具尸体的施法限制为每周一次。祭司需要一个圣徽和焚香以便在目标生物的尸体、遗骸或部分尸骸上施展这个法术。残骸不会被消耗。该法术在水下不起作用。

| 施法者的经验等级 | 死亡时间长度上限 | 提问时间 | 提问数量 |
|----------|----------|------|------|
| 1-7 | 1 周 | 1 轮 | 2 |
| 7-8 | 1 个月 | 3 轮 | 3 |
| 9-12 | 1 年 | 1 回合 | 4 |
| 13-15 | 10 年 | 2 回合 | 5 |
| 16-20 | 100 年 | 3 回合 | 6 |
| 21+ | 1,000 年 | 1 小时 | 7 |

荆棘丛生 (Spike Growth)
(变化, 附魔)

领域: 植物
射程: 60 码
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 3d4 回合/每等级
施法时间: 6
影响区域: 10 英尺见方/每等级
豁免检定: 无

无论植物的种类为何, 只要其拥有中等的大小或密度, 则该法术可以生效。覆盖地表的植物或者根系会变得坚硬且锐利。事实上, 虽然被覆盖的地面看似毫无变化, 但实际上却如同被洒满铁蒺藜一样。在空地或者满是土坑的地面上, 草根也能起到同样的作用。受害者每在这个区域内移动 10 英尺, 就会受到 2d4 点的伤害。他还需要进行对抗法术的豁免检定。失败则他当前的移动力会减少 1/3 (但生物的移动力不会低于 1)。该惩罚会持续 24 小时, 角色的移动力在这之后会恢复正常。如果不使用类似于真知术 (True Seeing) 或类似的魔法手段, 或一些其他的特殊侦测手段 (如侦测陷阱或侦测简易陷阱 [Detect Snares and Pits]), 一块被荆棘丛生影响的地区在受害者踏入并遭到伤害之前是绝对无法被查觉的。尽管如此, 该生物也无法确定这块危险地区的范围, 除非使用某些魔法的侦测手段。
该法术的材料成分是祭司的圣徽和七根锋利的棘刺或者七根削尖的小树枝。

星空之光 (Starshine)
(塑能, 幻术/魅影)

领域: 太阳
射程: 10 码/每等级
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 1 回合/每等级
施法时间: 6
影响区域: 10 英尺见方/每等级
豁免检定: 无

星空之光法术使得施法者可以照亮一块区域, 如同那块区域被布满繁星的夜空照耀着一样。无论被法术影响的开放区域的高度是多少, 它都会立即被星光所照耀。该区域的视觉范围将会如同满月时一般——你可以在 100 码外发现移动的物体, 在 50 码左右发现静止的生物, 在 30 码上进行大致的辨认, 在 10 码的距离清晰识别。这个法术所造成阴影不会影响热感视觉。被影响的区域犹如被夜空笼罩一般, 但不相信这个幻象则意味着其可能知晓那些“星星”只是人造光亮。该法术无法在水下生效。该法术的材料成分是几根孤挺花 (尤其是小金梅草属) 的茎秆和几个冬青浆果。

塑石术 (Stone Shape)
(变化)

领域: 元素 (土)
射程: 接触
成分: 言语, 姿势, 材料
持续时间: 永久
施法时间: 1 轮

影响区域：9 立方英尺+1 立方英尺/每等级

豁免检定：无

通过该法术，施法者可以将一块石头变成他期望的形状。例如，他可以制造一把石质武器，一个特殊的活板门或一个粗糙的塑像。同样地，施法者也可以制造一扇石门以便从牢笼中逃脱，只要石材涉及的方量位于影响区域内的地区。用此方法也可以制造出石头金库，石门等。石制品无法精雕细琢。如果被所造的石材含有可移动的零件，则法术有 30%的几率无法生效。

该法术的材料成分是一团软黏土，必须将它捏成你想塑造的大致形状，然后在施法时用它触碰石头。

召唤虫类 (Summon Insects)

(咒法/召唤)

领域：动物

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

召唤虫类法术将唤来昆虫构成的云团来攻击施法者的敌人。飞行昆虫出现的几率是 70%，而爬行昆虫出现的几率是 30%。如果指明为飞行昆虫，被召唤来的种类包括蜜蜂、杀人蜂、马蜂、胡蜂或黄蜂。如果指明为爬行昆虫，则可能是食人蚁或各类带钳夹的甲虫。法术施展后会出现一个昆虫构成的云团或地面上的集群。这些昆虫的集群会在施法者选择的法术射程内某个点上出现，并攻击任何施法者指定的目标。

如果受害者在被昆虫攻击时除了逃跑和躲避外不做其他任何事，则每轮受到 2 点伤害，否则会受到 4 点伤害。受到影响的单位在攻击检定上获得-2 的惩罚且在 AC 上获得+2 的惩罚。如果受害者企图施法，则需要为昆虫进行先攻检定，来决定伤害是否发生在在受害者完成法术之前。如果施法者先受到伤害，则他的专注被破坏且法术被耗费。

如果受害者进入到浓烟或者火焰中，则昆虫群会四散开来且法术结束。除了被烟火驱赶走外，虫群也会被更快的速度甩掉，或因受害者跳入水中而被逃离。若受术者逃脱，则施法者可以指定另一个目标。但是离开上一个目标并攻击另外一个受害者至少要花费一轮的时间。爬行昆虫每轮只能移动 10 英尺（在平滑地表上达到最大速度），而飞行昆虫每轮可以移动 60 英尺。为了维持虫群施法者需要保持专注；如果他移动或被干扰了，则虫群消散。

在地下，施法者可能通过该法术召唤 1d4 只巨蚁。但是只有在巨蚁存在于附近时，它们才会有 30%的可能会出现。该法术无法在水下生效。

该法术的材料成分是施法者的圣徽，一片花瓣和一点泥巴或者湿黏土。

树化术 (Tree)

(变化)

领域：植物

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：6 回合+1 回合/每等级

施法时间：6

影响区域：施法者

豁免检定：无

该法术意味着施法者可以变形为一棵小树苗或灌木，或者是一棵只有几根枝干的枯树。任何正常的测试手段都无法发现这棵树实际是一个人。实际上，一棵树或灌木，即施法者可以如果原来的形态般观察到周围的情况。植物的防御等级和生命值等同于施法者。施法者可以随时结束该法术，立即从植物形态变回原本的完整形态且能够做通常能做的任何行动（包括施法）。需要注意的是，任何被施法者所携带或者穿戴的东西都会和他一起变形。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和一根来自树上的嫩枝。

水中呼吸 (Water Breathing)

(变化)

可逆

领域：元素（水，气）

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：6

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

水中呼吸法术使得受术者可以在水下自由呼吸——也就是说，每个经验等级 1 小时。祭司可以在复数的受术者之间分配法术的持续时间。因此，8 级的祭司可以赐予两个角色各四小时的水下呼吸的能力，或使四个角色各两小时，使八个角色各一小时等。每个角色被分配的时间至少为半小时。

该法术的逆向版本为空气呼吸 (*Air Breathing*)，它可以使得水生生物在空气中呼吸相同的时间。

需要注意的是，这两个法术都会阻止受术者在它们的原生自然环境中呼吸。

水面行走 (Water Walk)

(变化)

领域：元素 (水)

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合+1 回合/每等级

施法时间：6

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过该法术，施法者可以够使复数生物在液体上如履平地，液体包括泥浆、流沙、油、流水以及雪。受术者的脚不会接触液体表面，但会在泥浆和雪上踩出大约脚掌大小的 2 英寸深的椭圆形凹陷。受术者仍然保持正常的移动力。若在水下施展此法术，受术者会浮出水面。

施法者的等级每比最低施法等级 (5 级) 高出一个等级，他就可以额外再影响一个生物。

该法术的材料成分是一片软木和祭司的圣徽。

4 级

弃逐术 (Abjure)

(防护)

领域：召唤

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：特殊

该法术能将跨位面生物送回他们的原生位面。此法术无法对抗半神或和更高等的存在，但可以弃逐他们的使者和仆从。

如果目标生物具备一个特定 (正式) 的名字，那么施法者必须知晓这个名字并且在施法过程中使用它。法术必须要克服目标生物魔法抗力，否则失败。祭司有 50% 的几率成功 (在掷 d20 时得到 11 或以上)，该检定会依据施法者与受术者之间的等级或生命骰之差值而有所调整；当祭司的生命骰较高时，掷骰的要求会下降其差值，而当生物的生命骰较高时，掷骰的要求会提高其差值。

如果法术成功则目标生物立刻返回其原生位面。受影响的生物必须进行身体休克检定来确定是否存活。如果该生物没有体质属性，则需要进行 70%+2%/等级或生命骰的掷骰。

祭司无法控制被弃逐的生物会回到它原生位面的哪个位置。如果弃逐失败，牧师必须在获得新等级后才能再次弃逐该生物。

该法术需要祭司的圣徽，圣水和该生物讨厌的一些东西。

一级动物召唤术 (Animal Summoning I)

(咒法，召唤)

领域：动物，召唤

射程：1 英里半径

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：7

影响区域：特殊

豁免检定：无

施法者可以通过该法术召来至多 8 个生命骰不超过 4 的动物——在施法时确定所要召来的类别。只有那些在施法者施法时处于法术射程内的动物会前来。施法者可以尝试三次，每次分别召来一种不同的动物。例如，施法者首先试图召来野狗但没有收获，之后他试图召来鹰但又无功而返，最后他试图召来那些可能在（也可能不在）射程内的野马。DM 必须决定被选择的动物位于法术射程内的几率。被召来的动物会尽其所能地帮助施法者直到战斗结束、完成特定的任务、施法者已经安全或者施法者将它们遣散等。法术只能召唤普通或巨大的动物；奇幻动物或怪物不会被该法术召唤（不可以召唤类似于奇美拉、龙、石化牛、蝎尾狮等生物）。

召来林地生物（Call Woodland Beings）
（咒法/召唤）

领域：召唤

射程：100 码/等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：特殊

影响区域：特殊

豁免检定：通过则无效

施法者可以通过此法术来将特定的林地生物召集到他身边。显然，此法术只能在户外使用，但是不局限于林地。施法者开始持续不断地念诵咒语，直到生物出现或过去了两个回合（言语和姿势是很简单的，所以施法者并不会特别累）。法术只能召唤下述类别的生物，且它们必须处于召唤法术的射程内才会前来。

施法者可以召来三次且每次召来不同类别的生物。一旦成功，施法者就不能再通过此次施法来继续召来其他类别的生物（DM 会参考他的户外地图或施法者施展法术时的所在区域来确定这种生物存在的概率）。

被召来的生物可以进行对抗法术豁免检定（承受-4 的惩罚）来避免被召来。任何被成功召来的林地动物都会倾向于尽其所能地为施法者提供帮助。但是，如果施法者或他的某个队友是邪恶阵营，该生物可以在与这些邪恶角色相距 10 码时进行一次对抗法术的豁免检定（并得到+4 的奖励），成功则该生物会立刻试图逃跑。在任何情况下，如果施法者试图让被召唤的生物为他战斗，该生物将根据施法者的魅力属性和收到的待遇来进行忠诚度检定。

该法术适用于那些中立或者善良的林地生物，这主要由 DM 决定，因此 DM 可以对列表随意增补修改。如果施法者试图召唤他所认识的特定林地生物，该生物可以在两倍的法术射程内被召唤，而其它林地生物不会受到影响。

对于下表中给出了成功率的生物，德鲁伊和其它基于自然的祭司可以得到每施法者等级 1% 的成功率。这些成功率可以在没有其他战役信息的地区中使用。

| 被召来的生物类型 | ——林地类型—— | | |
|----------|----------|---------|-------|
| | 稀疏 | 植被适中/森林 | 密林/原始 |
| 2d8 个棕仙 | 30% | 20% | 10% |
| 1d4 个半人马 | 5% | 30% | 5% |
| 1d4 个树妖 | 1% | 25% | 15% |
| 1d8 个皮克精 | 10% | 20% | 10% |
| 1d4 个半羊人 | 1% | 30% | 10% |
| 1d6 个调皮鬼 | 0% | 5% | 25% |
| 1 个树人 | — | 5% | 25% |
| 1 头独角兽 | — | 15% | 20% |

勇气帷幕（Cloak of Bravery）
（咒法/召唤）

可逆

领域：魅惑

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：6

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

勇气帷幕法术可以对任何自愿的生物施展。被保护的个体在对抗任何形式的恐惧（但不包括对弱等和强大的神祇的畏惧）的豁免检定上获得奖励。在施法时，法术可以影响一至四个生物（由施法者选择）。如果只影响单个生物，则豁免检定的奖励为+4；如果影响两个生物，则奖励为+3，如此类推直至影响四个生物时只提供+1 的奖励。无论受术者在是否成功通过豁免检定，勇气帷幕法术都会在生效一次之后结束。如果并没有出现需要豁免检定的情况，则法术在八小时后自动结束。

该法术的逆向版本为恐惧帷幕（*Cloak of Fear*），它可以让接触到的单个生物随意在周围散发出 3 英尺半径的恐惧灵气。范围内的所有其他角色和生物都必须进行对抗法术的豁免检定，否则他们会惊慌的逃跑 2d8 轮。受影响生物可能会（也可能不会）丢下他们的物品，这由 DM 决定。

此法术无法影响任何类型的亡灵。它只生效一次，如果没有被提前结束，则法术在八小时之后也会自动消散。你的队友不会免疫法术的影响。

勇气帷幕的材料成分是一根鹰或者雕的羽毛，而其逆向版本则需要一根鸡或者秃鹫的羽毛。

操控温度，半径 10 英尺（Control Temperature, 10' Radius）

（转化）

领域：气候

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4 回合+1 回合/等级

施法时间：7

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

施展法后，施法者可以将周围的温度上调或下调施法者等级华氏 10 度。例如，10 级的施法者可以在华氏 1 至 100 度的范围内对他周围的温度进行操控。该法术可以在极端天气条件下保护施法者和他的队友。小队可以在剧烈的暴风雪中只穿一件单衣（尽管仍然会有降雨）或者在最酷暑中为他们的饮料制造冰块。

该法术还提供了对抗强烈魔法或非魔法攻击的保护。如果极端温度超过了法术能控制的程度（比如炽热的火球或白龙的冰息），该法术可以降低每施法者等级 5 点的伤害。角色仍然可以进行通常的豁免检定，且减少的伤害是在豁免检定之后计算。法术在抵抗了这样的攻击之后立刻瓦解。

该法术的材料成分是一片柳树皮（当你需要降低温度）或者一片覆盆子叶（当你想提高温度）。

治愈重伤（Cure Serious Wounds）

（死灵）

可逆

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：7

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

该法术是治愈轻伤（*Cure Light Wounds*）的增强版本。当祭司将手放到生物上时，他可以治疗 2d8+1 点伤势或其他肉体上的伤害。这个治疗无法影响非物质、非活物或跨位面生物。

该法术的逆向版本为造成重伤（*Cause Serious Wounds*），这与造成轻伤效果类似，受害者首先要被接触到。如果接触成功，法术将造成 2d8+1 点伤害。

侦测谎言（Detect Lie）

（预言）

可逆

领域：预言

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/等级

施法时间：7

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

施展了该法术的祭司立刻可以判断目标生物是否自发且刻意地说谎。法术无法揭示真相、指出不经意的疏漏、或者发现借口。目标生物可以进行对抗法术的豁免检定，但该检定将受到施法者的灵知的调整。例如，如果施法者的灵知是 18，那么受术者的豁免检定结果将会减少 4 点（详见表格 5：灵知）。*侦测谎言* 法术的材料成分是价值 1gp 的金粉。

该法术的逆向版本为 *遮蔽谎言*（*Undetectable Lie*），它能够让角色的谎言在 24 小时内不被魔法侦测到。

该法术的逆向版本需要黄铜粉作为其材料成分。

预言术（Divination）

（预言）

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

*预言术*可以用于获取关于一周内将发生的一个特定目标、事件或活动的建议。建议本身可能简至短语，也可能是晦涩的诗歌或者预兆。与 *占卜术*（*Augury*）不同的是该法术将给予具体的建议。

举例而言，如果被提出的问题是“如果我们探索到第三层，我们会顺利吗？”而一头看守着的 10,000gp 和一面 +1 盾牌的可怕的巨魔潜伏在那层的入口附近（DM 认为这是一个队伍能够经过一番苦战之后拿下的目标），那么预言的结果可能是“备油点火明汝等财宝之路”。在任何情况下都由 DM 控制 PC 获得的情报且决定额外的预言会不会得到额外的情报。需要注意的是，如果获得信息后没有立刻实施，那么环境可能会发生变化导致原有的信息不再适用（例如，之前的巨魔可能带着财宝离开了那里）。获得正确预言的基础成功率是 60% 且每祭司等级增加 1%。DM 会基于预言的具体事件来修正这个基础几率（比如，可能会针对该法术进行了特别的抵御措施）。

如果检定失败，施法者会知道法术失败了，除非他受到了某些提供误导信息的魔法的影响。

*预言术*的材料成分是一份祭品，焚香和祭司的圣徽。如果该 *预言术* 涉及到的事情非常重要，那么可能需要使用价值昂贵的宝石珠宝乃至魔法物品作为祭品。

行动自如（Free Action）

（保护，附魔）

领域：魅惑

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/等级

施法时间：7

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

在该法术影响下的生物可以正常移动和攻击，即使它正在被阻碍移动的魔法影响（例如 *蛛网术* [Web] 或 *缓慢术* [Slow]）或在水下。法术甚至能抵消或防止麻痹和定身的影响。生物能够在水下以正常速度移动，并且即使使用斧子和剑这样的挥砍武器，或者链锤、单手锤和硬头锤这样的钝击武器也能造成全额伤害——只要该武器是握在手里而不是被扔出去。但是，*行动自如* 法术在没有其他法术的帮助下并不能让生物在水下呼吸。

该法术的成分是一条系在目标胳膊或类似肢体上的皮带，法术结束时这条皮带将解体。

巨虫术（Giant Insect）

（转化）

可逆

领域：动物

射程：20 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：7

影响区域：1 到 6 只昆虫

豁免检定：无

祭司可以用该法术将一只或者更多的普通大小的昆虫变成更大的形状——类似于怪物手册中描述的巨型昆虫。同时间只能有一种昆虫被影响（例如，施法者不能同时影响一只蚂蚁和一只苍蝇），且所有被影响的昆虫必须成长至同样的尺寸。被影响昆虫的数量、大小都取决于祭司的等级。

| 祭司等级 | 昆虫的生命骰 | 总生命骰上限 |
|-------|--------|--------|
| 7-9 | 3 | 9 |
| 10-12 | 4 | 12 |
| 13+ | 6 | 15 |

例如，8 级的祭司可以让 3 只昆虫各提升 3 个生命骰，或者让 4 只昆虫各提升 2 个生命骰，又或者让 9 只昆虫各提升 1 个生命骰。生命骰达到 3 或更多的飞行昆虫可以携带一个人类体型的骑手（以每个生命骰 80 磅来计算其可载重量）。

如果施法者在施法期间受到了干扰，或昆虫被其他魔法效应影响（包括该法术），昆虫死亡且法术被破坏。DM 将决定有什么昆虫可用，这通常是比上述因素更大的限制。

如果变大后的昆虫符合任何已有的怪物描述，那么就使用那个怪物的数据。否则将由 DM 来制作一个特殊的描述，巨型昆虫的防御等级介于 8 和 4 之间，每轮只能进行一次攻击，造成每个生命骰 1d4 的伤害。

例如，14 级的牧师施展 *巨虫术* 使一只甲虫提升至 6 个生命骰的大小。DM 决定这只甲虫具备 5 的 AC，且其啮咬能造成 6d4 伤害。

需要注意的是，该法术只对昆虫有效。蛛形纲和甲壳纲之类的小动物都不会被该法术影响。被该法术创造的巨虫不会试图伤害祭司，但是祭司对它们的控制也只限于简单指令（“攻击”、“防御”、“守卫”等）。类似当目标出现时攻击或针对某一事件来防御这样的命令是过于复杂的。如果没有被命令做其他事，巨型昆虫或自主攻击最近的生物或物体。

该法术的逆向版本为 *缩虫术*（*Shrink Insect*），它能够将巨型昆虫变成正常大小。从昆虫的生命骰数中减去祭司可影响的生命骰数，生命骰降至 0 的昆虫将被缩小。部分缩小将被忽略，昆虫将被缩小或不受影响。例如，遭到巨蚁攻击的 9 级祭司可以将三只兵蚁或四只工蚁（无豁免检定地）缩小到正常昆虫的大小。此法术无法影响具有智能的昆虫生物。

祭司在两种版本的法律中都必须使用到他的圣徽。

幻林术（Hallucinatory Forest）

（幻术/幻影）

可逆

领域：植物

射程：80 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：7

影响区域：40 英尺见方/等级

法术在施展后将生成一片幻影森林。幻影森林看起来非常自然且与普通森林无异。熟悉森林的祭司，和林地生物——例如半人马、树妖、绿龙、宁芙、半羊人和树人都能识破幻影森林的原貌。其他生物都会相信这是片森林，他们在林中的行进以及阵型亦会随之改变。接触幻象既不会对法术造成任何影响也不会揭露其本质。*幻林术*会持续存在，除非被其逆向版本或者 *驱散魔法*（*Dispel Magic*）法术所驱散。受影响的范围应该大致是方形或者长方形，且至少 40 英尺厚，可以放置在施法者想要的任何位置。如果施法者需要他可以影响小于上限的区域。区域的一条边界最多可以与施法者相距 80 码。

植物定身术（Hold Plant）

（附魔/魅惑）

领域：植物

射程：80 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：40 英尺见方内的 1d4 个植物

豁免检定：通过则无效

*植物定身术*能够对植物造成下列影响：1）使能够活动的植被停止移动；2）阻止植物纠缠、扭结、封堵或生长；3）抵消不由风造成的植物移动或声响。该法术影响所有类型的植被，包括寄生种和菌类，以及魔法操纵或者魔法强化的植物。绿泥怪、任何菌类、蔓生怪、尖叫蕈、树妖等也会受影响。*植物定身术*的持续时间每施法者经验等级 1 轮。它能够影响 40 英尺×40 英尺区域内的 1d4 株植物，或者是一块长有类似草或苔藓这类小型地生植物的 4 至 16 码平方的表面。如果只影响一株植物（或 4 码平方），受术植物（或区域内的植被）的豁免检定受到-4 的惩罚，如果影响两株植物（或 8 码平方），则豁免检定的惩罚为-2，当影响三株植物（或 12 码平方）时，豁免检定的惩罚为-1，豁免检定在影响四株植物（或 16 码平方）时不会受到调整。

法术灌输（Imbue With Spell Ability）

（附魔）

领域：魅惑

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：直到使用为止

施法时间：1 回合

影响区域：接触的人

豁免检定：无

通过此法术，祭司能够将他当前记忆的有限的法术与相应的施法能力转移给他人。只有非施法者（包括 8 级以下的巡林客和 9 级以下的圣武士）可以接受此恩赐；*法术灌输*无法对施法职业，无智力的怪物，以及那些生命骰不足 1 的个体使用。此外，受术者的灵知值必须为 9 或以上。祭司只能灌输那些获取信息和保护性的法术，以及*治愈轻伤（Cure Light Wounds）*。灌输任何的其他法术将使整个过程被无效化，之前那些被允许选择的法术也会因此而无法被灌输。祭司可以根据需要而使高等级的受术者得到更多种类的法术。

| 受术者等级 | 法术灌输 |
|-------|----------------------|
| 1 | 1 个 1 级法术 |
| 3 | 2 个 1 级法术 |
| 5+ | 2 个 1 级法术和 1 个 2 级法术 |

传递后法术的变量（射程，持续时间，影响区域等）由灌输该法术的祭司的等级决定。

在受术者用掉接收到的法术或者死亡之前，施展*法术灌输*的祭司会暂时失去这些法术位。例如，7 级的祭司有五个 1 级和四个 2 级法术，他为 10 级的战士灌输了*治愈轻伤*和*减缓毒发（Slow Poison）*法术。在战士死亡或那个*治愈轻伤*被施展之前，这个祭司只能记忆四个 1 级法术。在*减缓毒发*被施展之前，他只能记忆三个 2 级法术。与此同时，牧师依然要对于他给予的这些法术的用途负上责任。该法术的材料成分是祭司的圣徽，以及来自受术者代表其职业的一样小物件（例如盗贼的一个开锁器等）。这些物品和被灌输的法术所需的材料成分都将在施展*法术灌输*时被消耗。

降低水位（Lower Water）

（转化）

可逆

领域：元素（水）

射程：120 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

*降低水位*法术能够将范围内的水或类似的液体的水位最多降低至 1 英寸，每祭司经验等级可以降低水位 2 英尺。在每施法者等级 10 英尺见方区域内的水位会降低。例如，8 级施法者可以影响体积最大为 16 英尺×80 英尺×80 英尺，而 9 级施法者可以影响体积最大为 18 英尺×90 英尺×90 英尺，以此类推。在极其广深的水域中（例如深海）时，该法术将制造出一个吸纳船只或类似造物的漩涡，使其在法术持续时间内置身于危险中并无法通过正常行动来逃离。当对水元素以及其他以水系生物施展该

法术时，此法术相当于**缓慢术**（*Slow*）：该生物移动力减半且每轮只能进行一半次数的攻击。该法术不会对其他生物造成影响。

此法术的逆向版本为**提升水位**（*Raise Water*），它能够使水或类似的液体回升到它们自然状态下最高的位置：春汛、高潮等。它视乎于 DM 的选择而能够让浅滩不可通行，浮起地面上的船只，甚至也扫走桥梁。它可以抵消**降低水位**，反之亦然。

该法术的材料成分是祭司的圣徽（或邪徽）和一撮灰尘。

中和毒性（Neutralize Poison）

（死灵）

可逆

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：7

影响区域：1 个生物或 1 立方英尺的物质/每 2 个等级

豁免检定：无

祭司可以通过**中和毒性**法术来消除他所接触的生物或物质中的任何毒素。不愿被接触到的对手，比如毒蛇、爬虫（甚至是对手的淬毒武器）都需要祭司在战斗中进行一次成功的攻击检定。在中毒生物死前及时施展该法术可以避免其死亡。该法术的效果仅对于接触期间而存在于被接触生物体内的毒素是永久的；因此，能够生成新毒素的生物（或物品）并不会被永久解毒。

该法术的逆向版本为**荼毒术**（*Poison*），它同样需要一个成功的攻击检定，受术者可以进行一次对毒素的豁免检定。失败则受术者将无法行动，如果没有用魔法延缓或中和毒素，该生物将在一回合后死去。

植物之门（Plant Door）

（变化）

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：7

影响区域：特殊

豁免检定：无

植物之门法术可以创造出一道魔法门径或通道使得使用者能穿过树木、小树丛、灌木以及类似植被——甚至是魔法的植被。**植物之门**的施法者或更高等级的施法者以及树精可以直接使用门径，其他人需要被告知门的位置。在法术结束之前，施法者还可以进入到树桩中藏匿。法术还能够为任何不超过人类体型的生物提供通道或藏身处。藏身处的空间是有限的。如果施法者和他伙伴藏身的树木被砍伐或点燃，那么他们必须在树木被砍倒或被焚毁之前离开，否则他们将同样死去。该法术的持续时间是每个施法者经验等级 1 回合。

如果施法者选择停留在一棵橡树中，法术的持续时间将为正常情况的 9 倍。如果是停留在杉木中，则持续时间为正常情况的 3 倍。由该法术所创造的通道最多为 4 英尺宽和 8 英尺高，以及每施法者等级 12 英尺长。法术对植物类怪物无效（蔓生怪、菌怪、泥怪、树妖等。）

该法术的材料成分是一片木炭和施法者的圣徽。

造火术（Produce Fire）

（转化）

可逆

领域：元素（火）

射程：40 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮

施法时间：7

影响区域：12 英尺见方

豁免检定：无

施法者可以通过此法术在射程内制造一团 12 英尺见方的普通火焰。被制造的火焰虽然只持续一轮（除

非其点燃了额外的可燃物），但是它可以对区域内的生物造成 1d4 加上每法者等级 1 点的火焰伤害。火焰还会点燃那些可燃性材料，例如布匹、灯油、纸张、羊皮纸、木头等，从而导致其持续燃烧。该法术的逆向版本为灭火术（*Quench Fire*），它能够熄灭影响区域内的任何普通火焰（煤、油、脂膏、蜡、木头等）。

这两个版本的法术的材料成分都是由硫磺和蜡的糊状物搓成的小球，在施法时丢向目标。

防护邪恶，10 英尺半径（*Protection From Evil, 10' Radius*）

（防护）

可逆

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：7

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

此法术创造的防护之球除了包含的区域更大，持续时间也更长之外，在所有的方面都与防护邪恶

（*Protection From Evil*）提供的保护相同。这种效果以被接触的生物为中心，并且随之移动。任何位于法术范围内的被保护生物对被附魔或被召唤的怪物攻击都会打破保护。不能完全处于法术范围内的生物（例如一个 21 英尺高的巨人）会有一部分暴露于外，由 DM 决定其所受到惩罚。如果这样的生物是受术者，该法术将如同防护邪恶一样只在它身上生效。

该法术的逆向版本为防护善良（*Protection From Good*），10 英尺半径（*Protection From Good, 10' Radius*），它能够针对善良阵营生物的保护。

与防护邪恶法术类似，为了完成这个法术，祭司需要使用圣水（或邪水）以及焚香（或闷烧的粪便）描绘一个 20 英尺直径的圆圈来完成这个法术。

防护闪电（*Protection From Lightning*）

（防护）

领域：保护，气候

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：7

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

防护闪电法术的效果会因受术者是施法者本人还是其他生物而有所差异，但是在两种情况下该法术持续时间都不会超过每施法者等级 1 回合。

对施法者自身施展时，法术将提供对闪电攻击的完全免疫，这包括龙息或魔法闪电，例如闪电束（*Lightning Bolt*）、电爪（*Shocking Grasp*）、风暴巨人、鬼火等等。直到法术在吸收了每施法者等级 10 点的电能伤害，此时法术将会失效。

如果是对其他生物施展，则会使其对闪电攻击的豁免检定的提供 4 点奖励，并使这类攻击造成的伤害降低 50%。

施法者的圣徽是该法术的材料成分。

倒映池（*Reflecting Pool*）

（预言）

领域：预言

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：2 小时

影响区域：特殊

豁免检定：无

施法者可以借助该法术用自然界的水池作为探知媒介。水池的直径不能超过每施法者等级 2 英尺。法术创造出的探知媒介类似于水晶球（*Crystal Ball*）。探知的区域只能延伸到以太位面和内层位面（包括半元素位面、阴影半位面等）。

关于探知、目标对此的觉察、以及越出施法者所处位面的探知惩罚的说明可以在 *DMG* 和 *水晶球* 的物品介绍中找到。

下列的法术是可以通过倒映池而被施展且有每等级 5% 的几率能够正常生效的：*侦测魔法*、*侦测简易陷阱* (*Detect Snares and Pits*) 和 *侦测毒素* (*Detect Poison*)。每个额外的侦测都需要一轮的专注，无论其是否成功。热感视觉可以透过倒映池而正常生效。

图像通常都会比较模糊，所以没有办法读懂任何字迹。

该法术的材料成分是萃取自类似胡桃或核桃这类坚果的精油，将其精炼之后在水面上滴落三剂（每剂不会消耗超过 1 盎司）。

DM 可以选择使这个法术每日仅限于施展一次。

驱虫术 (Repel Insects)

（防护，转化）

领域：动物，保护

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/等级

施法时间：1 轮

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

当此法术被施展时，祭司会创建一个针对于所有昆虫的隐形屏障。在法术持续时间内，普通昆虫无法接近到施法者的 10 英尺半径之内。生命骰低于施法者经验等级的 1/3 的巨型昆虫（例如，2 个生命骰对 7 至 9 级的祭司，3 个生命骰对 12 级的祭司等）也会被阻拦在外。攻击性极强且具有比上述的生命骰更高的昆虫可以进入受保护区域，但要通过对抗法术的豁免检定。这样做的昆虫在穿过法术屏障时会受到 1d6 点伤害。该法术无法影响蛛形纲、多足纲或者类似生物——它只会影响真正的昆虫。驱虫术的材料成分包括了下列中的任意一项：一些被碾碎的金盏花、一整根被碾碎的葱、七片被碾碎的大荨麻叶，或者来自樟脑树的一小块树胶。

植物交谈术 (Speak With Plants)

（转化）

领域：植物

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：30 码半径

豁免检定：无

在施展后，植物交谈术可以让牧师用简单的语句和活体植物（包括菌菇、霉菌、植物型的怪物，例如蔓生怪）交谈并且对普通植物（也就是说，并非怪物或者植物型生物的东西）进行一定程度上的操纵。因此，施法者可以尝试向植物提问是否有人从旁边经过，或让灌木丛分开，留出小道方便通行，或者是命令葡萄藤纠缠追击者，以及其他类似的命令。植物不会因该法术而拔根而起并自如行动，但它可能会进行正常允许范围内的活动。被 1 级的 *纠缠术* (*Entangle*) 缠住的生物可以因此而被放开。法术的效力会持续施法者的每祭司经验等级 1 回合。所有区域内的植被都会受到该法术的影响。

该法术的材料成分是一滴水，一把粪和一团火

法术免疫 (Spell Immunity)

（防护）

领域：保护

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过这个法术，祭司能够使被接触到的生物免疫一种 4 级或更低等级的法术。它可以防护法术、魔法物品的类法术和生物的天生类法术能力。但它无法防护喷吐武器或任何类型的凝视攻击。

该法术还有几条额外限制。首先，施法者必须曾亲身经历过指定法术的效果，例如一个曾经被火球术

(*Fireball*) 攻击的祭司可以指定法术免疫在一段时间内提供对火球术的防护。第二, 该法术无法对那些已经受到药剂、保护性法术、戒指或其他装置防护的生物生效。第三, 该法术只能提供对选定法术的防护, 而不能是同领域或同类的法术; 例如, 具备针对闪电束 (*Lightning Bolt*) 法术的免疫能力的生物依旧会被同样造成电能伤害的电爪 (*Shocking Grasp*) 法术所伤。该法术的材料成分将会与其将免疫的法术所需要的材料一致。

化杖为蛇 (Sticks to Snakes)

(转化)

可逆

领域: 植物

射程: 30 码

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 2 轮/每等级

施法时间: 7

影响区域: 10 英尺立方内的 1d4+每等级 1 根木棍

豁免检定: 无

通过此法术, 施法者能够将 1d4 加上每经验等级 1 根的木棍变成蛇; 例如, 9 级的祭司可以将 10 至 13 (1d4+9) 根木棍变成同样数量的蛇。这些蛇会依照祭司的命令而进行攻击。施法区域中必须要有能用来变成蛇的棍子或者类似的木片 (比如火把、长矛等)。这些棍子不能比木棍更长。被生物持有的棍子的豁免检定将使用持有者的豁免值 (也就是说, 被兽人持有的长矛在可以使用兽人的对抗变形的豁免检定)。法杖或附魔长矛这样的魔法物品不会受影响。法术只能够使区域内的棍子变形。被创造的蛇种类各异, 但通常是生命骰为 2, 防御等级为 6, 移动力为 9, 可以造成 1d4+1 的紧勒或 1 点啮咬伤害 (附加任何可能的毒素)。如果施法者需要, 每施法者等级有 5% 的几率产生毒蛇。因此, 11 级的祭司所变化的每根木棍都有 55% 的几率是毒蛇。法术的持续时间为每施法者等级 2 轮。法术的材料成分是一小片的树皮和一些蛇鳞屑。该法术的逆向版本能将普通大小的蛇变成木棍, 持续时间同上。它也可以根据祭司的等级来抵消化杖为蛇 (例如, 10 级的祭司可以将 11 至 14 条蛇变回木棍)。

巧言术 (Tongues)

(转化)

可逆

领域: 预言

射程: 0

成分: 言语, 姿势

持续时间: 1 回合

施法时间: 7

影响区域: 施法者

豁免检定: 无

该法术使得施法者能够理解并使用额外的语言交流——无论是种族语言还是乡土方言, 但不包括与动物或无智力的生物交流。在施展法术后, 施法者可以选择需要理解的一种或几种语言。法术将赋予施法者对指定语言的地道流利的会话和理解能力。该法术使得祭司的话语能被所有听觉范围内 (通常是 60 英尺) 的这种语言的使用者听懂。该法术无法改变目标对施法者的印象。祭司的每 3 个等级都可以让他能够使用一种额外的语言。

该法术的逆向版本能够抵消该法术或混淆影响区域内的所有语言交流。

5 级

凌空而行 (Air Walk)

(转化)

领域: 元素 (气)

射程: 接触

成分: 言语, 姿势, 材料

持续时间: 1 小时+1 回合/每等级

施法时间: 8

影响区域: 1 生物

豁免检定: 无

该法术最多可以让与最巨大的巨人般大小的生物在空气中行走——如同在地面上行走般。往上移动将如同爬坡，上行仰角最多为 45 度且移动力为正常速度的一半，下行俯角同样最多为 45 度，但生物在这种情况下能够以正常速度前进。除非刮起强风，否则凌空而行的生物可以正常控制自己的行动。每小时 10 英里的风速将增加或减少生物 10 英尺的移动力。在 DM 的判断下，该生物还可能会在极强或不稳定的风下受到其它惩罚，比如失去对移动的控制或者受到物理伤害。

该法术可以被施展在一头受过专门训练的坐骑上，使得它可以载着骑手凌空奔走。当然，那些不熟悉这些情况的驮兽需要经历仔细而且漫长的训练，这些细节将由 DM 决定。

该法术的材料成分是祭司的圣徽以及些许蓍绒。

动物异变 (Animal Growth)

(转化)

可逆

领域：动物

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：8

影响区域：20 英尺立方内的最多 8 只动物

豁免检定：无

施法者将通过此法术使 20 平方英尺区域内的最多 8 只动物生长到它们通常大小的两倍。生长将使生命骰数量的加倍（从而使攻击得到改善）、生命值的加倍（不计算那些加在生命骰上的数字），还会使其造成的伤害提高为正常的两倍。动物的移动力和防御等级不受影响。法术的持续时间为每施法者等级 2 轮。该法术在与魅惑人类或哺乳动物法术结合使用时效果出众。

该法术的逆向版本将使目标动物缩小至原本的一半大小，并以同等比例移除生命骰、生命值与攻击伤害等。

该法术以及其逆向版本的材料成分是施法者的圣徽和少量食物。

二级动物召唤术 (Animal Summoning II)

(咒法/召唤)

领域：动物，召唤

射程：60 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：8

影响区域：特殊

豁免检定：无

施法者可以通过该法术唤来至多 6 只生命骰不超过 8 或 12 只生命骰不超过 4 的动物——在施法时确定所要召来的类别。只有那些在施法者施法时处于法术射程内的动物会前来。施法者可以尝试三次，每次分别召来一种不同的动物。例如，施法者首先试图召来野狗但没有收获，之后他试图召来鹰但又无功而返，最后他试图召来那些可能在（也可能不在）射程内的野马。DM 必须决定被选择的动物位于法术射程内的几率。被召来来的动物会尽其所能地帮助施法者直到战斗结束、完成特定的任务、施法者已经安全或者施法者将它们遣散等。法术只能召唤普通或巨大的动物；奇幻动物或怪物不会被该法术召唤（不可以召唤类似于奇美拉、龙、石化牛、蝎尾狮等生物）。

防植物护罩 (Anti-Plant Shell)

(防护)

领域：植物，保护

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：8

影响区域：15 英尺直径

豁免检定：无

防植物护罩法术能制造一个可移动的隐形屏障。该屏障能够帮助防护罩内的生物抵御植物类生物的袭击——例如蔓生怪或树妖。试图强迫屏障去阻碍生物的行为将立刻摧毁屏障。该法术的持续时间为每施法者等级 1 回合。

赎罪术 (Atonement)

(保护)

领域：共通

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 回合

影响区域：1 个人

豁免检定：无

祭司能够用此法术来移除受术者因非自愿或无知行为导致的罪责。该法术也会移除魔法性的阵营改变影响。被施展赎罪术的人必须真心改过或者真正意义上地没有以自己的意志进行该行为。DM 会以此来判断法术，并参考它曾经在其他人身上的任何实例。这个法术对于那些故意犯罪和明知故犯的行为无效（详见使命术[*Quest*]）。拒绝接受赎罪的角色会被自动认为故意犯罪。

祭司需要他的圣徽、念珠或转经筒或祈祷书，以及焚香。

通神术 (Commune)

(预言)

领域：预言

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

依靠通神术，祭司能够联系他所信仰的神祇——或者其代理，并通过答案为“是”或“否”的问题来获取信息。祭司的每个经验等级都可以使他询问一个这样的问题。答案的正确性将会被该存在的知识所限。“不知道”是一个合理答案，因为即使是强大的外层位面生物也不一定是全知的。DM 也可以如他所愿的给予一个简答的内容为五个单词以下的答案。在最好的情况下，该法术会为角色的决定提供信息上的帮助。而与角色交流的这些存在会根据自己的需求进行回答。由于这些伟大存在不愿意被人频繁的打扰，DM 可以考虑将通神术的使用限制到每次冒险一次，或者每周乃至于每个月一次。同样地，如果施法者迟疑、讨论答案、或者去做其他的事情，该法术会立即结束。

通神术必须的材料成分有祭司的教徽，圣（邪）水和焚香。如果需要重要信息那么则会根据信息获取难度所要相应的祭品，祭品不足意味着你不会得到信息或者只会得到部分信息。

问道自然 (Commune With Nature)

(预言)

领域：预言，元素

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术使得施法者融入自然，使他被赋予关于周边区域的知识。

施法者每施法者等级可以被告知一项相关主题的情报——在前方，在右边或是在左边，主题可以包括：地貌、植物、矿物、水体、人文、大致的动物群类、林地生物的踪迹等。强大的超自然生物也能被感知到，此外还有自然环境的概况。该法术在室外最为有效，可以影响每等级 1 英里半径的区域。它在自然地下环境（山洞或裂隙）能影响每等级 10 码半径的区域。该法术在人造地下环境（如地下城或者地牢）内无效。DM 可能会选择将该法术的施展频率限制到每月 1 次。

操纵风相 (Control Winds)

(转化)

领域：气候

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：8

影响区域：40 英尺/每等级半径

豁免检定：无

施法者通过该法术能够操控影响区域内的风力，施法者每 3 个经验等级能够降低或增强一级的风力。关于风力，请详见下表：

| 风力 | 每小时风速/英里 |
|----|----------|
| 微风 | 2 - 7 |
| 和风 | 19 - 31 |
| 强风 | 19 - 31 |
| 狂风 | 32-54 |
| 风暴 | 55-72 |
| 飓风 | 73 - 176 |

时速超过 19 英里的风能将鹰般大小或以下的小型飞行生物从空中吹落，并严重影响远程武器的精准度，使航海变得困难。而时速超过 32 英里的风甚至能够将人类体型的飞行生物从空中吹落，并对船舶造成轻微的损坏。那些时速达到 55 英里的风将使所有飞行生物驱离天空，它会拽起树苗、吹倒木质建筑、掀开屋顶并危及舰船。那些时速超过 73 英里的风已经进入了飓风的范畴。

在施法者周围会有一个无风的 40 英尺半径大小的“风眼”。需要注意的是，该法术可以在地下使用，如果法术在一个比法术影响区域还要小的区域内被施展，则法术的区域每被限制 1 英尺，风眼的大小就会缩小 1 英尺。例如，如果法术的影响区域是 360 英尺半径，风眼的大小会缩减 10 英尺从而降至 30 英尺半径；在小于或等于 320 英尺半径的狭窄范围内施展此法术则意味着风眼会消失，导致施法者也进入到该法术的影响区域。在施展法术后，风速会以每轮时速 3 英里而增加或减少，直至其达到最高或最低的速度。施法者能够通过一整轮的专注而将风速稳定在当前程度，或者重新设定为增加或减少的状态。但是，变化的速率无法被改变。该法术持续每施法者经验等级 1 轮。当法术结束后，风速会以同样的速率回归至该法术被施展前的程度。其它的施法者能够在他能力范围内应用 *控制风相* 来对抗类似该法术的效果。

治愈致命伤 (Cure Critical Wounds)

(死灵)

可逆

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：8

影响区域：1 生物

豁免检定：无

治愈致命伤法术是治愈轻伤 (Cure Light Wounds) 法术的非常强力的版本。通过将手按在接触的生物之上，祭司能够治疗 3d8+3 点的伤势或其他伤害。该法术无法影响无实体、跨位面或亡灵。

该法术的逆向版本为造成致命伤 (Cause Critical Wounds)，它和其他造成伤害法术的运作方式完全一致，需要成功的接触并造成 3d8+3 点伤害。这种伤势的治愈方式和其它来源的伤势是相同的。

驱散邪恶 (Dispel Evil)

(防护)

可逆

领域：保护，召唤

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：8

影响区域：1 个生物

豁免检定：通过则无效

该法术能够使施法者在战斗中通过成功的近战攻击将一个邪恶的召唤生物、来自其他位面的邪恶生物、或被邪恶的施法者召唤的生物送回其本来的位面或地方。这类生物包括气灵侍者、风神怪、火神怪、元素和隐形潜伏者。能够被通常的驱散魔法 (*Dispel Magic*) 所驱散的邪恶附魔法术 (例如, 被邪恶生物施展的魅惑术) 会被驱散邪恶自动驱散。该法术的持续时间是每施法者经验等级 1 轮或直到被消耗。在法术生效期间, 任何可能会被它影响的生物在与施法者交战时都需要在攻击检定上承受-7 的惩罚。

该法术的逆向版本为反制善良 (*Dispel Good*) , 它会对被召唤的善良生物、被附魔影响的善良生物或被派去行善的生物生效。

该法术的材料成分是施法者的神圣物品和圣 (邪) 水。

焰击术 (Flame Strike)

(塑能)

领域：战斗

射程：60 码

成分：言语, 姿势, 材料

持续时间：立即

施法时间：8

影响区域：5 英尺半径×30 英尺柱形

豁免检定：½

当祭司唤起焰击术, 一道火柱将瞄准施法者选定的位置并向其呼啸而下。区域内的生物必须进行对抗法术的豁免检定, 失败则承受 6d8 点伤害; 否则该伤害减半。

该法术的材料成分是一撮硫磺。

疫病虫群 (Insect Plague)

(咒法/召唤)

领域：战斗

射程：120 码

成分：言语, 姿势, 材料

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：180×60 英尺的云雾

豁免检定：无

当该法术被祭司施展, 一大群的蠕动而行、或跳或跃、振翅而飞的各类昆虫将会聚集成一团厚重的云雾。该法术在缺乏普通昆虫的环境下会失败。在昆虫云雾内的视野将会被模糊且被限制到 10 英尺范围大小。在云雾内施展法术是不可能的。在疫病虫群范围内停留的生物无论其 AC 如何都会由于叮咬和虫螫和每轮受到 1 点伤害, 隐形无法为范围内的生物提供保护。任何生命骰不足 2 的生物都会自动地以最快速度向随机方向逃离至距离昆虫的 240 码以上。生命骰低于 5 的生物需要通过士气检定; 失败则会和上述生物一样逃跑。

浓烟会在其范围内驱散昆虫, 火焰亦然。例如, 一道环状的火墙能将随后而来的疫病虫群阻隔在外, 但是火球术 (*Fireball*) 只会将其爆炸范围内的虫群驱逐 1 轮。一根单独的火把在对抗虫群时毫无用处, 类似的雷电、云雾乃至冰霜都没有用。但是覆盖了整个法术影响区域的强风会打散昆虫且结束法术。该法术会持续每施法者等级 2 轮, 虫群会在此之后散开。虫群会在施法者选定的召唤点集结。这个集结点最多可以与施法者相距 120 码之远。它在持续时间内将不会移动。需要注意的是, 该法术可以被驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术所驱散。

该法术的材料成分是少量的糖, 一些谷物和一片脂肪。

魔法池 (Magic Font)

(预言)

领域：预言

射程：接触

成分：言语, 姿势, 材料

持续时间：特殊

施法时间：1 小时

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术能让一池圣水变成探知媒介。祭司需要与他的神祇之间有着良好的关系，否则该法术会失效。这个圣水盆将变得类似于一个水晶球（Crystal Ball）。盆子的容量每够一小瓶，牧师就可以探知一轮，至多 1 小时。因此，法术的持续时间与圣水池的容量有着直接的联系。DM 知道某个角色察觉到探知的几率。

祭司的圣徽和池子及其服饰在该法术中不会被消耗。

月光锥（Moonbeam）

（塑能，转化）

领域：太阳

射程：60 码+10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：5 英尺半径+特殊

豁免检定：无

通过使用该法术施法者可以让一束柔和而苍白的月光自上空射下，照在他指定的地点上。这束光完全与月光相同，因此除了黑、灰、白色之外的颜色都会变得模糊。施法者能够随意地将该法术的落点转移至一个他能看到和指到的地方。这使得该法术在指示特定目标时十分有用，比如一个敌人。虽然月光锥不会消除所有的阴影，但是被月光锥聚焦的生物是必然能够被看清的。该法术的反射光还能够提供其影响半径以外 10 码的昏暗视觉区域，但是它不会发出过于显眼的光使得突袭失败。该法术不会影响热感视觉。施法者可以按需要将光压制到接近完全黑暗。此外，由于与真实月光等效，因此该法术可以诱发兽化变形（对于光锥内的生物），除非 DM 另有规定。

该法术的材料成分是一些防己科植物的种子和一片乳白色的长石（月长石）。

植物穿行（Pass Plant）

（转化）

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：8

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过使用该法术，施法者能够进入一棵树且从其内部移动至另外一棵树中。第二棵树必须大致地处在施法者希望的方向且必须在以下表格列出的范围内。

| 树的类型 | 影响区域（码） |
|------|---------|
| 橡树 | 600 |
| 白蜡树 | 540 |
| 紫衫 | 280 |
| 榆木 | 420 |
| 菩提 | 260 |
| 落叶类 | 300 |
| 松柏科 | 240 |
| 其他 | 180 |

施法者进入和走出的树必须是同一种类的，必须都是在正常生长的，且都需要具备至少和施法者一样的大小。需要注意的是，如果施法者进入了某棵树——比如是一棵榉树——他希望向北传送最大的距离（540 英尺），但是在范围内的唯一的榉树在南边，施法者此时会被传送到南边的榉树。由于植物穿行的法术效果，这样的移动只需要一轮就能完成。如果施法者愿意，他可以停留在目的地的树中长达每经验等级 1 轮的时间。否则，他将会直接走出来。如果没有可用的树木，那么施法者只会留在第一棵树内而并不会被传送到任何地方，且他需要在相应的轮数内走出来。如果他身处在内的树木被砍倒或烧毁，施法者将会被杀——除非树木在他离开之前是完整的。

位面转移（Plane Shift）

（转化）

领域：星界

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：8

影响区域：1 个生物（特殊）

豁免检定：通过则无效

施展位面转移后，祭司可能将他自己和其他生物传送至另外一个实存位面。法术的受术者会留在新的位面里直到被类似的效果传送走。如果几个人手牵着手，那么该法术可以影响至多 8 个人。

该法术的材料成分是一根叉状金属棒。其大小和质地将决定目标位面，包括子位面和异次元空间，该法术将传送受术的生物。由 DM 来决定诸如他们如何到达哪个位面等具体细节。

非自愿的受术者必须成功的被接触（成功的攻击检定）才会被传送。此外，生物可以进行豁免检定，成功则法术无效。需要注意的是，你往往不会准确地达到目的地，一般情况是出现在距离预期目的地随机距离的地方。

施展法术不会消耗叉状金属棒，那些与特定位面协调的叉状金属棒可能比较难以获取，这由 DM 来决定。

使命术（Quest）

（附魔/魅惑）

领域：魅惑

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：履行为止

施法时间：8

影响区域：1 生物

豁免检定：通过则无效

使命术使祭司可以命令受影响的生物为祭司进行一项任务，并返回到祭司身边并他已经完成该任务。例如，任务可以要求该生物寻找并带回特定的有价值物品、救援某个重要的人物、释放一些生物、占领一个据点、杀死一个人、运送一些物品等。如果生物由于忽视、延迟或曲解而并未适当地遵循任务的要求，他会为进行这类行动的每天而使他的豁免检定结果失去 1 点。该惩罚在要求被完成或祭司撤销其之前不会消失，某些情况会暂时中止任务，而也有其他情况会触发或取消它。DM 视情况会在适合的时候给予你相应信息。

如果对某个非自愿受术者施展此法术，受术者将会被允许进行豁免检定。但是，如果他同意该任务——即使是被强迫或欺骗了——他不会被允许对此作出豁免检定。如果这任务是公正且必要的，那么与祭司相同宗教的生物是不能拒绝他的，且任何与祭司同阵营的生物都会在豁免检定上得到-4 的惩罚。使命术无法被驱散，但是可以被与施法者同信仰的祭司或比施法者等级更高的祭司移除。一些神圣物品和遗迹可能会如同神祇的直接干预般使使命术无效化。同样地，非公正或不适当的任务会使受术者获得豁免检定的奖励，甚至可能会使法术自动失败。

该法术的材料成分是祭司的圣徽。

彩虹之光（Rainbow）

（塑能，转化）

领域：气候，太阳

射程：120 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：7

影响区域：特殊

豁免检定：无

为了使用这个法术，祭司的视野内必须有一个彩虹，或有特殊的材料成分（见下文）。彩虹之光法术有两种用途，祭司将在施法时选择他想要的那一种。用法见下：

弓：该法术会创造一张发着多层彩虹色微光的复合短弓，它十分轻且易于拉开，因此任何角色都可以使用它而不会受到非熟练的惩罚。它是魔法的：它射出的每一发微光箭矢都被视为+2 武器，包括攻击检定和伤害奖励。魔法抗力可以抵消这把弓射出的箭矢的效果。弓在发射 7 发箭矢后消失。它每轮最多可以射出 4 支箭矢。每次射击都会有一种颜色离开弓，这个颜色和射出的箭的颜色是一致的。每

种颜色的箭都可能对特定的生物造成双倍伤害，见下：

红——火焰原生民/使用者或火元素。

橙——由粘土、沙子、土石或者类似材料构成的生物或构装体，以及土元素。

黄——植物敌人（包括蕈类、蔓生怪、树妖等）。

绿——水生生物，水元素。

蓝——飞行生物，使用电的生物和气元素。

靛——使用毒或酸的生物

紫——金属或再生生物

当弓被拉开，一根适当颜色的箭就会在弦上待发。如果没有指定颜色或被要求的颜色已经被使用，则下一个颜色的箭矢会出现（按照光谱的顺序）。

桥：施法者将以彩虹架起一座七彩桥，这座桥的宽度最多可以达到每施法者等级 3 英尺。桥的长度至少为 20 英尺，并根据施法者的意愿而可以达到最多 120 码。它将持续存在与法术持续时间相同的时间，或直到施法者命令其消失。

该法术的材料成分包括了祭司的圣徽和一小瓶圣水。如果附近没有彩虹，祭司能够以一颗预先在彩虹附近并通过 *祈祷术* (*Prayer*) 和 *祝福术* (*Bless*) 而准备的至少价值 1,000G 的钻石来替代。圣水和钻石将在施法过程中消失。

死者复活 (Raise Dead)

(死灵)

可逆

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 个人

豁免检定：特殊

当祭司施展死者复活法术，他可以恢复矮人、侏儒、半精灵、半身人或人类（或由 DM 决定的其他生物）的生命。受术者的已死亡时间的长短是很重要的，祭司最多只能复活那些已死亡时间的天数相当于他经验等级的生物（也就是说，9 级的牧师最多只能复活已死亡 9 天的生物）。

需要注意的是，死者的尸体必须是完整的，否则当他复活时这些不完整的部分依旧会不完整。同样地，疾病和毒素也不会被此法术无效化。被复活的人必须通过复生存活检定才能活下来（详见表格 3：体质）且失去 1 点体质。此外，被复活的人是虚弱而无助的，他必须在床上休息等同于其死亡时间的天数。被复活的人最初只拥有 1 点生命值，他必须通过正常休息或者治疗法术才能恢复健康。

角色的初始体质值是他可以通过这种方式来复活的次数的绝对限制。

该法术的姿势成分是手指的指向。

该法术的逆向版本为 *杀戮生命* (*Slay Living*)。受术者需要进行对抗死亡魔法的豁免检定。成功则受到与 *造成重伤* 法术同样的伤害，即 2d8+1 点。失败则意味着受术者会立即死亡。

刺石术 (Spike Stones)

(转化，附魔)

领域：元素（土）

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：3d4 回合+1/每等级

施法时间：6

影响区域：10 英尺见方/每等级，1 根刺/每平方英尺

豁免检定：无

刺石术 可以使石头形成近乎融入背景环境之中的长而尖的刺。它在天然和人工的岩石上都可生效。刺石可以阻碍通行并造成伤害。如果仔细观察某个区域，那么每个观察者都有 25% 的几率注意到那些石头的尖端。否则，那些进入法术影响区域的生物每轮都会受到 1d4 点伤害。刺石攻击的成功率类如同施法者本人与该生物交战。那些进入区域内的人 would 立即受到攻击，并且在区域内的每轮都会持续地受到攻击。首次攻击的成功会使这些人踏入第一步的时候发现异状，否则他将继续前进且在受到伤害前都不会意识到刺石。冲锋或奔跑的生物每轮会受到两次攻击。

那些坠落到刺石的影响区域内的生物将为他每 10 英尺的坠落距离而受到 6 次攻击，且对他进行的每个攻击都在攻击检定上获得 +2 的奖励。此外，每 10 英尺的坠落距离都会使此伤害增加 2 点。最后，该生物还需要受到普通的坠落伤害。

该法术的材料成分是 4 个小的石笋。

化石为泥 (Transmute Rock to Mud) (转化)

可逆

领域：元素（土，水）

射程：160 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：8

影响区域：20 英尺立方/每等级

豁免检定：无

该法术可以将任何类型的自然岩石变成体积相同的泥浆。举例而言，如果将其施展在一块石头上，被影响的石头会坍塌成泥浆。魔法石或被附魔的石头不会被此法术影响。被创造的泥浆的深度不能超过 10 英尺。除了那些正常能穿越这些地形的重量较轻的生物之外，那些不能浮起、飞出或用类似手段逃离泥浆的生物会以每轮 1/3 身高的速度下沉并最终窒息。由 DM 来决定多少根被扔在泥浆上的灌木才可以支撑住那些能爬到它上面的生物。大到能站在泥浆里行走的生物可以 10 英尺每轮的速度在泥浆中移动。

泥浆将持续存在直到被成功施展驱散魔法 (*Dispel Magic*) 法术或以化泥为石法术来恢复其材质——但是并不一定会还原其形状。水分的蒸发会使泥浆在每 10 英尺立方 1d6 天的时间内回归至正常的地面。准确的时间将由日照时间，风力和水分流失的情况而定。

该法术的逆向版本为化泥为石 (*Transmute Mud to Rock*)，它可将普通的泥浆或流沙永久地变成软质的石头（砂岩或类似的材质）——除非再被魔法变化。泥浆中的生物可以进行豁免检定来确认他是否能在泥浆硬化成石头之前逃离。干燥的沙子不会受到此法术影响。

该法术的材料成分是黏土和水（其逆向版本所需的是沙子，石灰和水）。

真知术 (True Seeing) (预言)

可逆

领域：预言

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：8

影响区域：1 生物

豁免检定：无

当祭司施展此法术时，他将使受术者能够看见所有事物的原本面貌。受术者可以看穿正常或魔法的黑暗。暗门将变得显而易见。被置换事物的准确位置将变得明显。隐形的事物将变得可见。幻影与非实体都将被看穿。变形、改变或附魔的事物将变得肉眼可辨。甚至连生物发出的灵气都将变得可见，从而可以判断其阵营。受术者可以集中他的视线来看见以太位面或相邻位面的接壤区域。真知术的视觉距离是 120 英尺。真知术无法看穿固体；它并不给予 X 光视觉或类似的东西。此外，此法术效果无法被魔法增强。

这个法术需要用一种非常罕见的蘑菇粉、藏红花与脂肪制作涂抹眼睛的药膏。每次使用的成本不能低于 300gp。

该法术的逆向版本为伪知术 (*False Seeing*)，它能导致受术者看到与事物原貌相悖的东西：富有变贫穷，粗糙变光滑，美丽变丑恶。逆向法术需要的眼膏包括了油、罂粟粉和粉红色的兰花香精。

这两个法术的眼膏都必须在制作后放置 1d6 个月才能使用。

火墙术 (Wall of Fire) (咒法/召唤)

领域：元素（火）

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：8

影响区域：特殊

豁免检定：无

火墙术将产生一道固定不动的发出黄绿色或者琥珀色（和法师版本的4级法术不同）微光的由魔法火焰组成的帐幕。该法术将制造一道最多每施法者等级20平方英尺的不透明火墙，或者一个半径为10英尺加上每2个施法者经验等级5英尺且高达20英尺的火环；

火墙对于施法者而言必须是竖直的。由施法者选择火墙的一侧将发出热浪，对10英尺内的生物造成2d4伤害，且对20英尺内的单位造成1d4伤害。穿越它的生物会受到额外的4d4加上每施法者等级1点的伤害。易伤于火焰的生物会受到额外伤害，而亡灵总是受到双倍伤害。需要注意的是，试图直接造出火墙来捕捉移动中的生物是非常困难的。成功通过豁免检定能使得生物避开墙壁，而其移动力和方向将决定它位于墙的哪一侧。火墙持续时间等同于祭司的专注维持它的时间。如果祭司不愿意专注于此法术，其持续时间为每祭司等级1轮。

法术的材料成分是磷。

6 级

气灵侍者 (Aerial Servant)

（咒法/召唤）

领域：召唤

射程：10 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 日/每等级

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术会召唤一个隐形的气灵侍者。它可以根据祭司的说明去寻找并带回某个特定的物品或生物。和元素生物不同，施法者不能命令气灵侍者去进行战斗。在召唤时，祭司必须施展一个**防护邪恶**

（*Protection From Evil*）法术并待在其保护范围内，或者使用一个特殊的道具控制气灵侍者。否则它将试图杀死它的召唤者并返回它来的地方。

气灵侍者只将那些它能携带的物品或生物带回给祭司（气灵侍者至少能携带1,000磅的重量）。无论法术持续时间还剩多久，当指派给它的任务完成或因任何原因（它完成了任务、被驱散、被祭司解散或祭司被杀死等）中止时，它都会返回自己的位面。该法术的持续时间为每施法者的经验等级1天。如果被指定的生物不能侦测到隐形物体，那么气灵侍者的攻击将自动被视为突袭；如果该生物能够侦测到隐形生物，它们依旧会在由气灵侍者造成的所有突袭检定中承受-2的惩罚。在战斗中的每一轮，气灵侍者都必须进行一次攻击检定。若攻击命中，那么它会成功抓住它需要带走的物品或生物。

如果某个生物的力量值允许其进行弯杆检定来回避气灵侍者的抓取，他的成功率将等于该检定的两倍；如果生物不具备进行检定的力量值，那么气灵侍者与生物将各自投每生命骰1d8来进行对抗检定，结果更高者胜利。一旦被抓住，生物便再也不能通过他的敏捷或力量来逃脱，并且他会立刻飞往祭司的所在。

三级动物召唤术 (Animal Summoning III)

（咒法，召唤）

领域：动物，召唤

射程：100 码/每等级

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

该法术的持续时间与4级法术的一级动物召唤术（*Animal Summoning I*）一样，但是最多可以召唤4个生命骰不超过16，或8个生命骰不超过8的动物——在施法时确定所要召来的类别。只有那些在施法者施法时处于法术射程内的动物会前来。施法者可以尝试三次，每次分别召来一种不同的动物。例如，施法者首先试图召来野狗但没有收获，之后他试图召来鹰但又无功而返，最后他试图召来那些可能在（也可能不在）射程内的野马。DM必须决定被选择的动物位于法术射程内的几率。被召来来的动物会尽其所能地帮助施法者直到战斗结束、完成特定的任务、施法者已经安全或者施法者将它们遣散等。法术只能召唤普通或巨大的动物；奇幻动物或怪物不会被该法术召唤（不可以召唤类似于奇美拉、龙、石化牛、蝎尾狮等生物）。

活化物品 (Animate Object) (转化)

领域：创造，召唤

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：1 立方英尺/每等级

豁免检定：无

祭司在施展这个强大的法术时将赋予无生命的物体移动的能力与伪造的生命。被活化的物品无论是单个还是多个，它们都会去攻击祭司最开始选定的目标。任何非魔法材料构成的物品——木、铁、石、布、皮、瓷、玻璃等都可以被活化。当试图活化他人的持有物时，物品的持有者可以进行豁免检定来避免其法术影响。已活化物品的移动力将由其运动方式和重量决定：一张巨大的木桌可能稍显沉重，但是它的脚会给予他速度；一小块地毯可以蠕动爬行；一个罐子会滚动前进；那些巨大的石柱会用震动的形式以每轮 10 英尺的速度向前挪动；石制的塑像可以每轮走动 40 英尺，木制的塑像可以每轮走动 80 英尺；一张轻巧的象牙凳可以每轮走动 120 英尺。爬行移动的速度大概是每轮前进 10 到 20 英尺，翻滚移动的速度大概是每轮前进 30 到 60 英尺。活化物体造成的伤害也由其形态和材质决定，轻而柔软物体只能遮蔽视野、妨碍行动、致盲、拌摔、窒息等；轻且坚硬的物品可以通过坠落或攻击造成 1d2 点伤害，又或者像轻而柔软的物品那样妨碍行动或拌摔；硬且中等重量的物品可以通过撞击或攻击造成 2d4 点伤害，而更大更重的物品甚至可以造成 3d4，4d4 甚至 5d4 点伤害。

活化物品的攻击频率取决于它们的运动方式、附属配件和攻击方式。这意味着，活化物品在激烈战斗中的攻击频率有可能会低至 5 轮攻击 1 次，也有可能高至每轮攻击 1 次。活化物品的防御等级基于它们的材质与移动能力；受到的伤害则由被攻击的部位来决定。一把锋利的挥砍武器对于织物、皮革、木材或者类似材质都很有效；重型的钝击武器在面对木材、石质、金属物品时更加有用。DM 可以决定包括被活化物品在被破坏之前能承受多少伤害在内的所有因素。祭司每经验等级可以活化 1 立方英尺的物体。例如，14 级的祭司可以活化一个或更多的总计体积不超过 14 立方英尺的物品——一座巨大的雕像，两张地毯，三张凳子或一打的普通瓦罐。

防动物护罩 (Anti-Animal Shell) (防护)

领域：动物，保护

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：10 英尺半径

豁免检定：无

当法术被施展，施法者将制造一个真实存在的防止任何活着的动物或有部分动物成分的生物进入（不包括魔法和跨位面生物）的半球形力场护罩。因此，仙灵、巨人或奇美拉会被阻拦在外，但是亡灵或召唤生物却能通过护罩，而气灵侍者、小魔鬼、夸赛魔、魔像、元素等生物也可以通过护罩。防动物护罩会正常地阻拦诸如坎比翁之类的混血生物，并持续每施法者经验等级 1 回合。试图强迫屏障去阻碍生物的行为将立刻摧毁屏障。

该法术需要施法者的圣徽和一把胡椒。

剑刃护壁 (Blade Barrier) (塑能)

领域：守卫，创造

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：3 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：5 至 60 英尺见方

豁免检定：特殊

祭司通过这个法术来设置一道锋利剑刃构成的环形屏障。这些飞速旋转的剑刃会环绕一个中心点形成一个固定的护壁。任何试图通过剑刃护壁的生物都会受到 8d8 点伤害。剑刃的旋转角度可以是水平、垂直或介于水平、垂直之间。当剑刃护壁被设置时，处于区域内的生物可以进行对抗法术的豁免检定，

成功则生物将不受到伤害并以最短的路径逃脱剑刃护壁的影响区域。护壁会持续存在每施法者经验等级 3 轮；这个法术可以影响 5 至 60 英尺见方的区域。

咒唤动物 (Conjure Animals)

(咒法/咒唤)

领域：咒唤

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：特殊

豁免检定：无

咒唤动物法术可以让祭司变出一只或者更多的哺乳类动物来攻击他的敌人。如果咒唤的生物是随机决定的，那么施法者最多可以咒唤出生命骰总和不超过他等级两倍的哺乳类动物。如果咒唤的生物是选定的，那么施法者就只能咒唤出生命骰总和相当于他的等级的哺乳类动物。DM 会随机选择出现的动物种类。例如，12 级的牧师可以随机咒唤 2 个生命骰为 12 的哺乳动物，4 个生命骰为 6 的哺乳动物，6 个生命骰为 4 的哺乳动物，八个生命骰为 3 的哺乳动物，12 个生命骰为 2 的哺乳动物或者 24 个生命骰为 1 的哺乳动物。每+1 的生命值奖励计为 1/4 个生命骰。因此，生命骰为 4+3 的生物相当于 4¾ 个生命骰的生物。咒唤的动物将持续每施法者等级 2 轮，或直到它们被杀。它们遵循施法者的语言命令。被咒唤的动物总是攻击法师的对手，但它们拒绝被用于其它任何目的——它们不喜欢那样。根据生物的自然生态和当时的情景，它们会变得更加难以控制，并且可能会拒绝任何行动、重获自由或转而攻击施法者。被咒唤的生物在被杀死时会消失。

咒唤火元素 (Conjure Fire Elemental)

(咒法/咒唤)

可逆

领域：元素（火）

射程：80 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：6 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过施展咒唤火元素法术，施法者会打开一道通往火元素位面的特殊门户，一个火元素将被咒唤至施法者的附近。出现的生物有 65% 的几率是生命骰为 12 的火元素，20% 几率是生命骰为 16 的火元素，9% 的几率会是 2 至 4 只火蜥蜴，4% 的几率是一个火神怪，剩下的 2% 几率是咒唤出一个生命骰为 21 至 24 的巨型火元素。施法者无需惧怕被咒唤的元素生物会攻击他，因此不需要分心防范这些火元素（或其他被该法术咒唤来的生物）或者事先布置好针对它们的防御措施。被咒唤来的生物会尽其所能地帮助施法者，包括攻击施法者的对手。被招来的火元素或其他生物最多会持续存在每施法者等级 1 回合，或直到它被杀死、被成功施展驱散魔法 (*Dispel Magic*)、被施展该法术的逆向版本遣返火元素 (*Dismiss Fire Elemental*) 或类似的魔法为止。

寻找捷径 (Find the Path)

(预言)

可逆

领域：预言

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：3 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

该法术的受术者将可以找到一条最短、最直接的进入或离开某个场所的路线。该场所可以是室外或地下、陷阱，甚至是迷宮术 (*Maze*)。需要注意的是，该法术只是针对于某个场所，而不是场所内的物品或生物。例如，该法术不能找到“居住在某个森林中的绿龙”或“装在某个宝库中的铂金币”。该场所必须与施法者处于同一位面。

这个法术会让受术者感受到目的地所在的方向，并最终会把他引导到目的地，法术会提供路上所需要消耗的时间和详细的路线或需要进行的具体行动。例如，专注于法术可以让受术者察觉到绊索陷阱或通过刻文用的口令。该法术在受术者到达目标地点时结束，或持续每施法者等级 1 回合。该法术能使受术者和他的同伴以 1 轮的时间从迷宮术中逃脱，且此效果会持续直到法术结束。

需要注意的是，此预感只会被赋予给施法者而不是他的同伴，和 *寻找陷阱 (Find Traps)* 法术相同，这个法术无法预测或控制生物的行动。

该法术需要用到祭司所偏爱的占卜道具——骨头、象牙算筹、木棍、雕文或其他什么东西。

该法术的逆向版本为 *迷失方向 (Lose The Path)* 会使得被施法的生物在持续时间彻底迷路且失去方向感——当然，他可以被引路。

火种术 (Fire Seeds)

(咒法)

领域：元素（火）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 轮/每个种子

影响区域：特殊

豁免检定：½

火种术可以制造特殊的飞弹或具备强大灼烧热力的定时燃烧弹。当法术被施展时，施法者可以在火种飞弹或火种燃烧弹之中选择一种。

火种飞弹：该法术可以将最多 4 颗橡果转变为类似榴弹的特殊飞弹，至多可以投出 40 码距离。需要进行攻击检定来击中目标，并需要考虑到熟练惩罚。每颗橡果在击中坚硬的物体表面时都会爆炸，造成 2d8 点伤害，并点燃以命中点为中心 10 英尺直径内的易燃材料。在爆炸范围内的生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则伤害减半。但是直接被击中的生物将会受到所有伤害（不可进行豁免检定）。

火种燃烧弹：该法术能将至多 8 颗冬青树果转化成特殊的燃烧弹。由于冬青树果作为远程武器来说实在太轻了，因此最好是通过放置的方式来使用。它们最多只能被投出 6 英尺远。如果施法者在 40 码内说出命令语，树果将立刻被点燃。对 5 英尺直径爆发范围内的生物造成 1d8 点伤害，范围内的生物可以进行对抗法术的豁免检定，成功则伤害减半。

所有的火种都会在每施法者经验等级 1 回合的时间后失去力量。例如，13 级的施法者制造的火种会在被制造之后留存 13 回合。

该法术不需要任何除冬青树果和橡实之外的材料成分。

禁制术 (Forbiddance)

(防护)

领域：保护

射程：30 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：6 轮

影响区域：60 码立方/每等级

豁免检定：特殊

这个法术可以用来开辟出一个圣所（详见地下城手册）。它可以将法术范围隔离开来，阻挡心灵传送，位面转移和以太渗透。施法者可以选择设定通行暗号，只有那些说出正确通行暗号的对象才能进入。其他的情况下进入影响区域内的后果将由进入者的阵营和进入者与施法者的关系决定。否则，会根据进入对象的阵营与施法者阵营的差别做出严厉的惩罚。

阵营完全一致：无影响。如果已经使用密码锁，那么将无法在不知晓通行暗号的情况下进入区域（无豁免检定）。

在守序混乱方面的阵营不同：通过对抗法术的豁免检定则进入区域；失败则承受 2d6 点伤害。如果使已经使用密码锁，则无法在不知晓通行暗号的情况下进入区域。

在善恶方面的阵营不同：通过对抗法术的豁免检定则进入区域；失败则承受 4d6 伤害。如果使已经使用密码锁，则无法在不知晓通行暗号的情况下进入区域。在豁免检定失败的情况下尝试使用通行暗号也会造成伤害。

一旦豁免检定失败，侵入者在直到法术结束之前都无法进入区域。防护区域不会被等级低于施法者的对象解除。那些成功通过豁免检定进入其内的生物依然会感受到不适和紧张——即使它们成功了。

除祭司的圣徽外，该法术还需要圣水和最少奖励每 60 英尺立方 1,000gp 的稀有熏香。如果需要设置

密码锁，那么同时还需要一种最少价值每 60 英尺立方 5,000gp 的稀有熏香。

治疗术 (Heal)

(死灵)

可逆

领域：治疗

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

这个强大的治疗术使祭司能够将受术生物的疾病和伤痛全部消去。受术者的所有疾病或目盲、外伤或伤残都会被治愈；它还可以驱散弱智术 (Feeblemind)，治疗那些由于法术或物理攻击对脑部造成的损伤。当然，被治愈之后仍然会再次受到伤害和染上疾病。

该法术的逆向版本为伤害术 (harm)，它会使受术者染上一种疾病，并使他失去几乎所有的生命值，只保留 1d4 点；前提是进行一次成功的接触攻击。某个生物是否会被治疗术或伤害术影响的具体规则见治愈轻伤 (Cure Light Wounds) 法术。

英雄宴 (Heroes' Feast)

(塑能)

领域：创造

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时

施法时间：1 回合

影响区域：1 名食客/每等级

豁免检定：无

这个法术能够让祭司制造出一场盛大的筵席，足够让数量等同于他经验等级的人享用。该法术将制造出富丽堂皇的桌子、椅子、专业的侍者和所有必备的食物饮料。享用筵席需要整整 1 小时的时间，并其增益效果在直到这 1 个小时结束之前都不会起效。在享用筵席的过程中，所有人都会被治愈所有疾病，会在 12 小时内对毒素免疫，在饮用了筵席中如同神酒一般的饮品之后会恢复 1d4+4 点之前受到的伤害；而那些如众神所享一般的佳肴也会提供长达 12 小时等同于祝福术 (Bless) 的增益影响。在此期间，享用筵席的人将免疫恐惧、绝望和惊慌。如果宴席以任何理由被打扰，则法术会失败，并且所有的影响都将无效。

该法术的材料成分是祭司的圣徽，以及取材自正处于幼虫到女王这一进化过程中的蜜蜂的细胞酿造的特殊蜂蜜。

橡树守卫 (Liveoak)

(附魔)

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 日/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：一棵橡树

豁免检定：无

该法术使施法者通过魔法将一棵健康的橡树（或者其他那些 DM 允许的树木）变成守卫者。该法术在同时间只能影响一棵树木。当一个橡树守卫法术正在产生作用时，其施法者不能再施展另外一个此类法术。被施法的树木必须在距离施法者的住处 10 英尺范围内，生长于一个对于施法者而言神圣的地方，或者生长在施法者希望守卫或保护的的东西周围 100 码内。

根据需求和可用树木的状况，橡树守卫法术可以被施展在健康的小型，中型或大型树木上。对目标橡树下命令所用的句子长度最多可以达到 1 个单词每施法者等级。例如，“攻击任何靠近时没有说出‘神圣槲寄生’这个词的生物”是一条可以被 11 级或更高级的施法者使用的长达 11 个单词的命令。橡树守卫会将目标橡树变成同等大小的树人，其防御等级为 0 且每轮攻击两次，但只有每轮 30 英尺的移动力。

| 树木大小 | 高度 | 生命骰 | 每轮伤害 |
|------|---------------|---------|------|
| 小型 | 12 英尺 - 14 英尺 | 7 - 8 | 2d8 |
| 中型 | 16 英尺 - 19 英尺 | 9 - 10 | 3d6 |
| 大型 | 20 英尺 - 23 英尺 | 11 - 12 | 4d6 |

被附魔的树会散发出魔法灵气（如过被侦测），它会因为被成功施展**驱散魔法**（*Dispel Magic*）法术或依照施法者的意愿而变回普通的树木。如果被驱散则树木将立刻在原地扎根；而在施法者解散它的情况下，它会返回它原本所在的位置之后再扎根。植物受到的伤害可以被**植物滋长**（*Plant Growth*）法术恢复，每次可以治愈 3d4 点伤害。被用于此用途的**植物滋长**法术不能将树人的大小或者生命值提高到比原本更高的程度。

施法者需要使用他的圣徽来施展这个法术。

水体分离（Part Water） （转化）

领域：元素（水）

射程：20 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：3 英尺/每等级×20 码/每等级×30 码

豁免检定：无

祭司能够通过**水体分离**法术来导致水者类似液体的移动分离，从而形成一个无水地带。其深度和长度由祭司的等级决定，每施法者等级可以创造出 3 英尺深、30 码宽和 10 码长的无水地带。例如，12 级的祭司可以分离 30 英尺宽的 36 英尺深和 240 码长的水体。该无水地带将存在直至法术持续时间结束或祭司选择结束效果。原存在于通道之中的水会被分开至两旁，但是正在其中游泳的生物和有实质的物体——如船只除非自愿，否则不会落入到裂隙中。如果在水下使用，该法术将会创造出一条有着适当的长度与直径的空气隧道，如果直接对水元素或其他系生物施展，该生物会受到 4d8 伤害并必须进行对抗法术的豁免检定，失败则惊恐地逃窜 3d4 轮。

该法术的材料成分是祭司的圣徽。

怪物交谈术（Speak With Monsters） （转化）

领域：预言

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：2 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：施法者

豁免检定：无

当**怪物交谈术**被施展时，祭司可以与任何具备交流能力的生物进行交流（包括心灵通讯、触觉通讯、信息素传讯等交流方式）。怪物可以用它的语言理解施法者所说的话，反之亦然。交谈中生物的反应将由 DM 确认并决定，法术射程内的同类生物也可以理解谈话的内容。祭司可以在持续时间内与不同的生物交流，但是他必须分别与每一种生物单独进行交谈。法术将持续每施法者等级 2 轮。

石言术（Stone Tell） （预言）

领域：元素（土），预言

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合

施法时间：1 回合

影响区域：1 立方码

豁免检定：无

当祭司对某个区域施展**石言术**，区域内的所有石头都会开始说话，并告诉施法者有什么东西或什么人

接触过它们，包括那些被它们掩盖、隐藏或那些仅仅是简单的放在它们背后的东西。如果被如此要求的话，石头们将会进行详细完整的描述。需要注意的是石头的观点，知觉和知识可能会让该预言与实际情况产生误差。任何此类细节都将由 DM 决定。

该法术的材料成分是一滴水银和一点黏土。

化水为尘 (Transmute Water to Dust)

(转化)

可逆

领域：元素（水，土）

射程：60 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：8

影响区域：1 立方码/每等级

豁免检定：特殊

当此法术被施展，目标区域将立即从液体变化成粉尘。注意，如果水早已浑浊，影响区域增加一倍，而如果被转变的是湿泥，那么影响区域将再次翻倍。如果水与该法术变化出的粉尘有接触，前者将在迅速地吸收灰尘并将其变为泥（如果水的份量足够），否则只是会使灰尘变湿。

只有影响区域内的液体会在施法时受到影响。液体也只有其水分会受到影响；然而，含有水分的药剂是无效的。生物不会受到影响，除了那些水元素位面的居民。这些生物将需要进行对抗法术的豁免检定，失败则受到每施法者等级 1d6 的伤害，而成功则意味着生物只受一半伤害。只有单个这样的生物可以受到该法术的影响，而无论该生物的英尺英寸与该法术的影响区域的大小。

该法术的逆向版本为非常强力的造水术 (*Create Water*) 法术，需要一捧普通的灰尘作为额外的材料成分。

为施展此法术而需要的其他材料成分为价值至少 500gp 的钻石粉尘，一块贝壳和施法者的圣徽。

植物传送术 (Transport Via Plants)

(转化)

领域：植物

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过这个法术，施法者能够以 1 轮的时间来进入任何植物（人类尺寸或者更大）并穿越过任意距离，最后从其他同种类植物中走出而无论两者间的距离有多远。作为入口的植物必须是活着的，施法者不需要知悉作为出口的植物的状况，但它也必须是活着的。如果施法者无法指定某棵植物作为出口，那么他只需要决定距离和方向，植物传送术会将他尽可能地传送到最接近于目标地的位置。传送的出口有 20% 减去每施法者等级 1% 的几率会变成预定目标的植物周围 1 至 100 英里的某棵同类植物。如果指定了某棵植物作为出口，但该植物已经死去，那么法术将会失败，并且施法者必须在 24 小时内走出作为入口的植物。需要注意的是，该法术不能在植物类生物（例如蔓生怪，树人等）身上产生作用。如果施法者所身处的植物被毁，那么施法者将会死去（见次元门 *[Dimension Door]* 法术）。

驱离木材 (Turn Wood)

(转化)

领域：植物

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：9

影响区域：20 英尺/每等级 × 120 英尺

豁免检定：无

当法术被施展，施法者会向其面朝的方向释放出力场冲击波，将冲击区域内的所有木质物品全都推离施法者，直到被推出影响区域为止。那些直径大于 3 英寸且被牢牢固定的木质物品不会被影响；但是没有固定的物品（可移动的覆盖物，攻城塔等）会被推走；那些直径小于 3 英寸又被固定的物品会碎

裂并被破坏，碎片则会随着冲击波移动。例如木盾、矛、武器的木质轴及把手、箭头、螺栓都会被向后推开，并会拖动其携带者一起后退；如果一根矛被插入地上来防止被推开，那么它将会碎裂。木质的魔法物品也会受到影响，但反魔法护罩会阻止其效果。成功的驱散魔法（*Dispel Magic*）法术能结束此效果。否则驱离木材法术将持续 1 回合每施法者经验等级。

在法术的持续时间内，力场冲击波将持续的按照设定的路线推进，以每战斗轮 40 英尺的速度推离法术范围内的木质物品，其路线的长度是每施法者等级 20 英尺。例如，14 级的祭司施展的驱离木材将会影响 120 英尺宽，280 英尺长的区域，且法术会持续 14 轮。在施法之后，路线将被确定，施法者在那之后便可以做其他的事或离开，这不会影响法术的力量。

棘墙术（Wall of Thorns）

（咒法/召唤）

领域：植物，创造

射程：80 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：9

影响区域：10 英尺立方/每等级

豁免检定：无

棘墙术将制造出一段非常坚固且柔韧的荆棘藤条，飞速地编织出一面荆棘屏障，屏障上会布满手指长短的锐利尖刺。任何穿越（或撞上）荆棘墙的生物都会受到 8+等同于他的 AC 的额外伤害；如果 AC 为负数则需要从 8 点基础伤害中减去相应的数值，但敏捷调整并不会被计算入内。在棘墙术被施展时，任何处于其范围内的生物都会陷入其中，并被视为在穿越途中。每在屏障中移动 10 英尺就会受到一次伤害。

如果要劈开荆棘墙，每劈开 10 英尺的距离最少都需要 4 回合的时间。普通的火焰无法伤害荆棘墙，但是魔法制造的火焰可以在 2 轮内烧尽它，并创造出一面由火焰组成的墙壁（详见火墙术 [*Wall of Fire*]）。在这种情况下，荆棘墙低温的那一侧会面向施法者。

面向施法者的那侧荆棘墙根据施法者的需要最多可以离他 80 码远。法术将持续 1 回合每施法者经验等级，并会覆盖每施法者等级 10 英尺立方的体积，形状则毫无限制。例如：一个 14 级的祭司可以创造一道长 70 英尺、高（或深）20 英尺和深（或高）10 英尺的荆棘墙，或高 10 英尺，宽 10 英尺和长 140 英尺的荆棘墙，并将其用来堵塞住地下城的通道，任何其他符合施法者需要的形状都可以被制造。施法者还可以制造 5 英尺厚度的荆棘墙，虽然这样会使造成的伤害减半，但可以将扣除的厚度移作它用。需要注意的是，那些拥有穿越丛林能力的生物不会被荆棘墙伤害。施法者可以命令荆棘墙消解。

召唤气象（Weather Summoning）

（咒法/召唤）

领域：气候

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

通过这个法术，施法者可以召唤任何一种符合当前季节和气候的天气。例如，在春天召唤龙卷风、雷暴、冰雹风暴或严热的天气；在夏天召唤暴雨、热气流、冰雹等；在秋天召唤热或冷天气、雾气、雨夹雪等；在冬天召唤剧烈的冷空气，暴风雪或让冰雪融化；在冬末或初春的沿海地区可以召唤强劲的飓风。施法者无法控制其召唤的天气。例如，当你召唤了一场台风，它可能只会持续 1 回合，也有可能持续数小时甚至数天的时间；法术的影响区域也是不同的，从 1 平方英里至 100 平方英里不等。需要注意的是，数个施法者可以采取一致的行动，在极大的程度上影响天气，控制风向，通过合作施法来召唤某种相当极端的天气。

在法术被施展 4 回合后，所召唤天气的征兆便会出现——例如，晴朗的天空、一阵暖风或热流、一阵寒冷刺骨的微风、遮天蔽日的阴云等等。被召唤的天气会在施法后的 1d12+5 回合到达。需要注意的是，新的气候环境在召唤后是不能被施法者改变的。当天气被成功召唤，便不能被驱散；如果在召唤成功之前就已经将其驱散，那么天气会慢慢变回初始状态。

回返真言（Word of Recall）

（转化）

领域： 召唤

射程： 0

成分： 言语

持续时间： 特殊

施法时间： 1

影响区域： 施法者

豁免检定： 无

施展 *回返真言* 法术会将祭司立刻传送回他的庇护所。该庇护所必须是某处由祭司明确指定且必须是祭司熟知的地方。实际到达的会是指定地点中的某个大小不超过 10 英尺×10 英尺范围的点。祭司可以在任意距离进行传送，也可以在地表或地面进行传送。在同一位面被该法术传送是安全的，但是每超出一个位面的距离，祭司就有 10% 的几率会因此而彻底地失踪。除了他自己之外，祭司可以携带 25 磅每经验等级的重量。例如，15 级的祭司可以传送他自己和额外 375 磅重量的物品。这些额外的重量可以是装备、宝物甚至活着的東西，比如说另一个人；负重超出上限会导致法术失败。需要注意的是，在 DM 的选择下，极度强大的物理场——例如磁场或重力场，或甚至是使用魔法都有可能会导致施展这个法术变得危险，或变得不能使用。

7 级

活化岩石 (Animate Rock)

(转化)

领域： 元素 (土)

射程： 40 码

成分： 言语，姿势

持续时间： 1 轮/每等级

施法时间： 1 轮

影响区域： 2 立方英尺/每等级

豁免检定： 无

通过使用 *活化岩石* 法术，施法者能够使体积不超过说明的石质物品开始行动（详见 6 级法术的 *活化物体*）。被活化的物品必须是独立的（不能是一块巨大岩石的部分或其他类似情况）。它将在法术生效期间服从于施法者的意志一攻击，破坏物品，充当障碍物。它本身不具备智力或意志，但是它将准确的遵循口头命令。它只会接受一组针对某个行动的指令。指令必须是简洁的，约十几个词语左右。石头会被活化相当于施法者经验等级的轮数。被活化的岩石体积取决于施法者的经验等级——每等级 2 立方英尺的石头，例如对 12 级施法者则为 24 立方英尺、约人类体型的石头。

活化的石头的细节由 DM 决定，但其防御等级不会低于 5，且拥有每立方英尺体积 1d3 点的生命值。

其攻击检定将采用施法者的攻击检定，最多能造成每施法者等级 1d2 的伤害。一块人类体型的石头每轮能移动 60 英尺。通常一块石头每立方英尺重 100 至 300 磅。

该法术的材料成分是一块石头和一滴施法者的血。

星界法咒 (Astral Spell)

(转化)

领域： 星界

射程： 接触

成分： 言语，姿势

持续时间： 特殊

施法时间： ½ 小时

影响区域： 特殊

豁免检定： 无

祭司可以通过这个法术来将他的精神体投影到星界中，同时把他的肉体 and 物质财宝留在主物质界。由于星界与所有外层位面的第一层相连，因此祭司可以通过星界到任何其它外层位面旅行。如果这样做，施法者会离开星界并在他选择进入的位面中形成肉体。祭司也可以通过 *星界法咒* 法术来到达主物质界中的任何地方，但他不能在主物质界形成第二个肉体。

在通常情况下，只有星界生物能够看见星界投影者。无论何时，精神体与肉体之间都会连接着一条银线。如果银线断开，受影响者的精神体和肉体都会被杀死；然而，通常只有精神风暴会导致线断裂。当在不同的位面中形成第二个肉体时，无形的银线依然会与新的身体连接。如果精神体被杀，银线只会返回到主物质界的原本身体并使其从假死状态中复苏。虽然星界旅客能够在星界中活动，但他们的行动无法影响并不位于星界中的生物；肉体必须其他位面中被形成。

该法术持续到祭司决定结束它，或直到它被某些外界因素所终止，例如在主物质界对法师的躯体施展**驱散魔法**（*Dispel Magic*）法术或直接毁掉它——这会杀死祭司。祭司可以通过**星界法咒**法术来将最多七个与他连成一个圆环的其他生物和自己一起投影到另一个位面中。这些人能够基于祭司而滞留在星界中。如果祭司出了什么变故，他们可能会被滞留在星界。在星界中行进的速度取决于祭司的意愿。最终能够到达的目的地则取决于祭司的意愿。

点化木棍（Changestaff）

（塑能，附魔）

领域：植物，创造

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：4

影响区域：施法者的木棍

豁免检定：无

施法者能通过该法术将一根特殊准备的木棍变成一个约 24 英尺高的类树人生物。当祭司把木棍的末端插入地面，然后祈祷并念出一个特定的命令语，木棍将变成一个具有 12 生命骰，40 点生命值和防御等级为 0 的类树人生物。它每回合攻击两次，每次成功攻击造成 4d6 点伤害。木棍化成的树人将保护施法者并遵循任何口头指令。但它并非真正的树人；它无法与真正的树人交流也不能控制树木。这种变化将持续相当于施法者经验等级的回合数，直到施法者命令木棍变回原形或木棍被破坏，以最先发生的为准。如果木棍化成的树人生命值被降至 0 则其变成粉状的木屑且木棍被破坏。否则，该木棍在 24 小时后便可以再次被使用，并被用来召唤出完好无缺的由木棍化作的树人。

为了施展**点化木棍**法术，施法者必须持有圣徽或与木棍同种类的树叶（灰树，橡树或紫衫木）。

用于**点化木棍**法术的木棍必须是经过特殊准备的。木棍的材料必须是一棵被雷击过的灰树，橡树或者紫衫木的枝干，且于雷击后 24 小时内被切下。在那之后其必须被以日晒干燥和特殊烟熏处理 28 天。在那之后则是长达 28 天的塑形，雕刻以及抛光工序。施法者在进行这些工序时不能加入冒险或者进行其他剧烈活动。完工的木棍需以冬青浆果的汁液擦拭。在这之后，施法者会将其末端插入他的小树林里，并施展**植物交谈术**（*Speak With Plants*），嘱咐木棍在需要的时候提供帮助。这件物品随即被赋予了多次变为树人再变为原形的能力。

苏斯德尔战车（Chariot of Sustarre）

（塑能）

领域：元素（火），创造

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：12 小时

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

当该法术被施展，一架巨大的燃烧着的双轮战车便被两头燃烧着的马从火元素位面牵引而来。这些东西会伴随着雷声和浓烟出现。这个载具在地面上的移动力是 24，飞行速度则是 48。且能够携带施法者以及至多七个人类体型或更小的其他生物。乘客们必须被施法者所接触才能免受战车的火焰伤害。除了施法者和他的指定乘客之外的生物如果接近到战马或者战车之内五英尺，就会受到每轮 2d4 点火焰伤害。这些生物可以进行对抗石化的豁免检定来试图逃离上述范围并避免火焰伤害，敏捷调整适用于此检定。

施法者通过言语指令来控制战车，火焰的战马会遵循施法者的指令停止或前进，奔跑或者飞翔，以及向左或向右转。需要注意的是，火焰战车是能够受到伤害的物理表现。该载具和战马只会被魔法武器或水所伤害（每夸脱水造成 1 点伤害）。它们的防御等级是 2，且各自在消失前能承受 30 点伤害。

当然，火焰对载具和战马都毫无影响，但并非来自于战车的魔法火焰会影响乘客。其他的法术——例如成功的**驱散魔法**（*Dispel Magic*）或者**圣言**（*Holy Word*）——将会迫使战车回到它的原生位面（但这不包括它的乘客）。每周只能召唤一次战车。

法术的材料成分是一小片木头，两颗冬青浆果，和一个起码相当于一支火把的火源。

困惑术（Confusion）

（附魔/魅惑）

领域：魅惑

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：40 英尺见方内的 1d4 个生物

豁免检定：特殊

该法术将导致区域内的一个或者更多生物陷入困惑，让他们变得优柔寡断，无法做出有效举动。该法术影响 1d4 个生物，外加每两个施法者等级 1 个生物。因此，12 级或 13 级的施法者可以影响七至十个生物，而 14 级或 15 级施法者可以影响八至十一个生物，以此类推。这些生物可以在承受-2 惩罚的情况下进行对抗法术的豁免检定，灵知调整将适用于此检定。成功则不受影响。困惑的动物的反应如下（掷 1d10）：

| 掷 D10 | 反应 |
|-------|----------------------|
| 1 | 在法术持续时间内不停徘徊（除非被阻挡） |
| 2-6 | 慌乱地站在原地一轮（然后再进行豁免检定） |
| 7-9 | 攻击最近的生物一轮（然后再进行豁免检定） |
| 10 | 正常行动一轮（然后再进行豁免检定） |

法术持续时间为每施法者等级 1 轮。在法术持续时间内，DM 每轮都要让受影响的生物进行一次豁免检定，直到出现“法术持续时间内不停徘徊”的结果为止。

徘徊的生物会用它们最擅长的移动方式（陆地生物步行、鱼游泳、蝙蝠飞行等）尽可能的远离施法者。但这并非是出于对战斗的恐惧。徘徊的生物也有 50% 的几率使用他们的特殊天生移动能力（位面转移，掘穴，飞翔等）。豁免检定和行动在每一轮开始时进行，任何混乱的生物都认为他所攻击的是它的敌人，且该生物会采用符合其天性的攻击。

该法术的材料成分是三个一组的坚果壳。

附注：如果有许多生物被影响，DM 可以选择使用平均结果。举例而言，如果有 16 个兽人被影响且它们有 25% 的可能成功通过豁免检定，则他们中的四个被视为成功通过豁免检定，一个正在徘徊，四个攻击最近的生物，六个慌乱地站在原地，而最后一个正常的活动但是必须在下一轮再次进行检定。鉴于玩家队伍与兽人们之间有一段距离，DM 决定让两个应当攻击最近生物的兽人互相攻击，另外一个去攻击通过豁免检定那个兽人，最后一个去攻击陷入慌乱中的兽人，而慌乱的兽人在被攻击后随即奋起反击。在下一轮，由于它们其中的一个已经走丢了，因此基数是 11 个兽人。其中五个陷入慌乱之中，四个攻击，以及一个正常行动。

咒唤土元素 (Conjure Earth Elemental)

（咒法/咒唤）

可逆

领域：元素（土），咒唤

射程：40 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：1 回合

影响区域：特殊

豁免检定：无

施展了咒唤土元素法术的施法者能够咒唤一个土元素来执行他的命令。该元素有 60% 可能性拥有 12 生命骰，35% 可能性拥有 16 生命骰，5% 可能性拥有 21 至 24 生命骰（20+1d4）。此外，施法者只需要下命，它就会基于其意愿而行动。元素将视施法者为应当服从的朋友。元素将存留直到被破坏或驱散，被驱逐术 (*Dismissal*)、该法术的逆向版本或圣言 (*[Holy Word]*，详见咒唤火元素法术) 所遣返，或直到法术的持续时间耗尽为止。

操纵天气 (Control Weather)

（转化）

领域：天气

射程：0

成分：言语，姿势，材料

持续时间：4d12 小时

施法时间：1 回合

影响区域：4d4 平方英里

豁免检定：无

操纵天气法术允许祭司能够改变当地的天气。法术将在 4d12 小时内影响 4d4 平方英里内的天气。施展法术需要 1 回合的时间，且在额外的 1d4 回合以后便可以感受到其效果。当前的天气条件是由 DM 来决定的，这取决于气候和季节。天气条件由三个成分组成：降水、气温与风力。该法术可以按照下表改变这些状况。

| 降水 | 气温 | 风力 |
|----------|----|----|
| 晴朗 | 炎热 | 无风 |
| 非常晴朗 | 闷热 | 无风 |
| 薄云或雾 | 温暖 | 微风 |
| 少云 | 温暖 | 和风 |
| 晴天 | 炎热 | 和风 |
| 多云 | 凉爽 | 无风 |
| 雾或小雨或小冰雹 | 凉爽 | 强风 |
| 雨夹雪或小雪 | 温暖 | 强风 |
| 多云 | 寒冷 | 和风 |
| 少云 | 寒冷 | 狂风 |
| 厚云 | 凉爽 | 狂风 |
| 雾 | 极寒 | 强风 |
| 大雨或雹暴 | 风暴 | 狂风 |
| 大雨夹雪或大雪 | 风暴 | 飓风 |

上文中加粗的天气代表现有的天气条件。每个被加粗的词下的其他词都是施法者可以用来替换当前天气条件的新条件。此外，施法者可以控制风向。例如，晴朗、温暖、适度的风的天气条件可以被控制改为薄雾、炎热、无风。矛盾的天气是无法并存的——例如同时存在雾与强风。多个操纵天气法术只能陆续生效。

该法术的材料成分是祭司的圣徽，焚香和祈祷念珠或者类似祈祷物品。显然，这个法术仅能在有适宜天气条件的地区生效。

如果气候是祭司的主要领域（如德鲁伊），其持续时间和影响区域会被加倍，且施法者可以将天气条件改变两级。例如，他可以将降水从少云变为大雨夹雪，温度从凉爽变为极寒，而风速从无风变为强风。

蠕行末日 (Creeping Doom)

（咒法/召唤）

领域：动物，召唤

射程：0

成分：言语，姿势

持续时间：4 轮/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：特殊

豁免检定：无

当施法者施展蠕行末日法术，他便召来了 500 至 1,000 只（ $[1d6+4] \times 100$ ）四处抓咬的毒虫，包括蛛形纲、昆虫纲和多足纲。这些生物将如同毛毯般聚集在一个 20 平方英尺的区域内。虫群将听从施法者的命令以每轮 10 英尺的速度爬向 80 码内的被施法者所指定的受害者。蠕行末日能杀死任何会因普通攻击而受伤的生物，每只毒虫能造成 1 点伤害（并随即死去），因此该法术最多能对其路径上的生物造成 1,000 点伤害。如果虫群距离施法者超过 80 码，则其会因超过的每 10 码而失去 50 个毒虫。例如，虫群距离施法者 100 码时会缩减 100 只。有很多办法可以阻止或者杀死虫群，具体方法则留待玩家和 DM 想象。

地震术 (Earthquake)

（转化）

领域：元素（土）

射程：120 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 轮

施法时间：1 回合

影响区域：5 英尺直径/每等级

豁免检定：无

当祭司施展该法术，一个强度相当高的局部震波将撕裂地面。该震动会在一轮内结束。地震能影响区域内的所有地形、植被、建筑和生物。*地震术*的影响区域是圆形的，直径为祭司的每个经验等级 5 英尺。例如，20 级祭司所施展的*地震术*可以影响 100 英尺直径的区域。

其地基连接到基岩的坚固建筑物只受到一半的伤害；而如果其结果比豁免检定值高出 50%或以上则只需要承受四分之一。影响区域内的与施法者敌对的土元素可以使 10%至 100%（掷 1d10，0=100%）的影响无效化。经 DM 同意的其他魔法保护和守卫也能减轻或消除这种效果。如果在海底施展，该法术可能会在 DM 的自由裁量下制造出海啸或潮汐浪。

该法术的材料成分为一些泥土，一块岩石和一块黏土。

地震影响

地形

洞穴或岩洞——穹顶倒塌

山崖——崩塌，山崩

地面——地裂，导致以下数目的各体型生物堕落并死亡

小型：四分之一

中型：六分之一

大型：八分之一

沼泽——抽干水并形成泥泞崎岖的地面。

隧道——同洞穴

草木

小植被——无影响

树木——三分之一被连根拔起并倒下

建筑

所有建筑——其维持结构受到 5d12 点伤害；受到全额伤害者将崩塌成瓦砾

生物（详见地形所述的地面部分）

苛索术 (Exaction)

（塑能，转化）

领域：魅惑，召唤

射程：10 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 轮

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

当使用该法术，祭司与某些来自其他位面（包括使徒和其他强大的仆从，但是不包括任何神与半神）的强大生物谈判且要求其完成任务。与祭司阵营相反（例如邪恶对立善良祭司，混乱对立守序的祭司）的生物除非自愿，否则其无法被命令。需要注意的是，绝对中立的生物对于善良、邪恶、秩序、混乱阵营的祭司而言都是相反阵营。

施法者必须知道一些能迫使生物服务于他的情报，否则他必须提供一个公平交易来换取服务。这可能意味着，祭司知道生物曾经被与他同阵营的生物帮助，这可以被作为*苛索术*的理由。如果不知道能够作为交换服务的理由，那么就需要贵重的服务或礼物作为*苛索术*的报酬。索取的服务应与给出或许诺的好处或礼物相称，同时应考虑到生物的努力和风险。在进行魔法抗力的检定之后，生效的法术将如同*指使术 (Geas)*般迫使生物完成任务。生物在任务完成后会被立即传送到祭司附近，祭司随即需要付出许诺的报酬。无论它是一笔勾销的债务，还是承诺提供的某些服务，又或者是其他的物质报酬。在那样之后，生物就会立即获得自由并返回到它的位面。

DM将裁定公平交易的界限。如果施法者要求过多，生物可以随意解约或攻击祭司（如同协议被破坏了那样）。如果情况导致交易不再公平（例如，生物因为不值得其为之而牺牲的任务而死），也可能导致施法者对该生物活着的后裔欠下一笔债。使得施法者未来施展苛索术时容易受到来自那些地区的攻击。同意在未来接受苛索，或者在失败或死亡的灾难发生时释放对方，是通常施法者为被誓胁对象的安全而作出的承诺。

未能履行诺言的祭司至少会成为相应生物或其主人的苛索目标。在最糟糕的情况下，由于祭司破坏契约的行为会使得生物能够免疫该祭司的法术，因此该生物可以攻击食言的祭司而无需担心受到祭司的法术影响。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和来自于被苛索的对象生物所属位面的一些东西或物质，和一张写着关于生物的生态或行动的羊皮纸，这张纸会被燃烧成灰来印证誓言。

火焰风暴 (Fire Storm)

(塑能)

可逆

领域：元素（火）

射程：160 码

成分：言语，姿势

持续时间：1 轮

施法时间：1 轮

影响区域：20 英尺立方/每等级

豁免检定：½

当施展火焰风暴法术时，相当于火墙术 (*Wall of Fire*) 的火焰将横扫整个区域。位于影响区域内或距离火焰 10 英尺之内的生物会受到 2d8 点加上等同于施法者等级的额外伤害 (2d8+1/每等级)。成功通过对抗法术的豁免检定可以使伤害减半。停留在影响区域内的生物每轮都会受到伤害。影响区域的大小相当于每施法者等级 20 英尺立方——例如，13 级的施法者可以施展一个影响 130 英尺×20 英尺×10 英尺的火焰风暴。风暴的高度是 10 英尺或 20 英尺；其长度和宽度会因此而调整。

该法术的逆向版本为熄火术 (*Fire Quench*)，它能够抑制相当于火焰风暴影响区域两倍的普通火焰，且能够在通常的区域内压制魔法火焰。地位低于半神的火系生物（例如元素和火蜥蜴 [*Salamanders*] 等）会有每施法者经验等级 5% 的几率而不复存在。如果该法术单独被施展在一把火舌剑上，则该剑必须成功通过的对抗破坏打击的豁免检定，否则变为非魔法物品。那些被某些生物持有的这类剑可以先采用一次该生物的豁免检定，成功则第二次豁免检定自动成功。

异界之门 (Gate)

(咒法/召唤)

领域：召唤

射程：30 码

成分：言语，姿势

持续时间：特殊

施法时间：5

影响区域：特殊

豁免检定：无

施展异界之门法术会有两个效果：其能在祭司所在的位面和某个强大的权能所在的位面之间创建一个跨位面的联系。这种联系的结果是被召唤的存在可以穿过此门或入口，从其所处的位面抵达祭司的位面。施展该法术会引起另一个位面的那个存在的注意。当该法术被施展，祭司必须指明他想要召来的实体。必然会有某种东西通过此门。通过此门的存在的行动则取决于许多因素，包括祭司的阵营，其同伴的天性，以及究竟是谁或什么东西在与法师敌对或者对他造成威胁。DM会根据被召唤的生物、施法者的目的与当前形势的需要而决定该法术的确切结果。被异界之门法术所影响的存在可能会立即返回或者留下来行动。施展该法术将使祭司的生理年龄增加五岁。

圣言 (Holy Word)

(咒法/召唤)

可逆

领域：战斗

射程：0

成分：言语

持续时间：特殊

施法时间：1
影响区域：30 英尺半径
豁免检定：无

使用 **圣言** 法术将产生出强大的魔法力量。当施法者处于他的原生位面时，它会遣返来自其他位面的邪恶生物，强迫它们返回自己的位面。被驱逐的生物在至少在一天之内无法回来。该法术也会影响那些与祭司阵营不同的生物，如下列表格所示：

| 圣言的影响 | | | | |
|--------------------------|-----------|------|------|----------|
| 生物的生命骰或等级 | 一般 | 攻击行动 | 掷骰 | 法术 |
| 小于 4 | 死亡 | — | — | — |
| 4 至 7+ | 麻痹 1d4 回合 | — | — | — |
| 8 至 11 | 缓慢 2d4 轮 | -50% | -4 * | — |
| 12 或更多 | 耳聋 1d4 轮 | -25% | -2 | 50% 的失败率 |
| * 被减速的生物只能在偶数轮攻击，直到效果耗尽。 | | | | |

牧师周围 30 英尺半径内的生物都会被影响。表格中的影响无法对被沉默或者耳聋的生物起效，但是它们依旧会被遣返回自己的位面。
 该法术的逆向版本为 **邪言** (*Unholy Word*)，其运作方式完全相同，但影响的是善良阵营的生物。

再生术 (Regenerate)
(死灵)

领域：死灵
射程：接触
成分：言语，姿势，材料
持续时间：永久
施法时间：3 轮
影响区域：1 个生物
豁免检定：无

当施展 **再生术** 时，目标的肢体（手指，脚趾，手脚，手臂，腿，尾巴，乃至于多头生物的脑袋）、骨骼和内脏会长回来。如果丢失的部分仍在且与生物接触，那么再生只需一轮，否则将需要 2d4 回合。只有活着的生物才能受到该法术的增益。如果丢失的部分已经不存在，或者伤口久于每施法者等级一天，则受术者必须成功通过系统休克检定才能在受术后存活。
 该法术的逆向版本为 **枯萎术** (*Wither*)，导致被接触的肢体或器官在一轮内枯萎并停止运作，在 2d4 回合内变成尘埃。必须要接触生物才能造成该效果。
 该法术的材料成分是圣徽和圣水（或对应逆向版本的邪水）。

转生术 (Reincarnate)
(死灵)

领域：死灵
射程：接触
成分：言语，姿势
持续时间：永久
施法时间：1 回合
影响区域：1 个人
豁免检定：无

祭司可以通过此法术来救活一个死者，前提是从他死后至施法前的时间不能超过一周。**转生术** 不需要任何豁免检定，系统休克，或者复生存活检定。尸体被触摸，然后该角色的新躯体将在 1d6 回合后出现在该区域。被转生的人能够回忆起他前半生的大多数生活内容，但角色的职业（如果有的话）与新躯体的职业可能是不同的。新的躯体由附表或 DM 决定。如果玩家角色的种族被确定，则该角色必须依此而被创造。按 DM 的意愿，特定的（昂贵）焚香可能导致角色有较大几率以特定的种族或物种转生。**祈愿术** (*Wish*) 可以使转身角色回到他的原本形态和状态。

| 掷 D100 | 躯体 |
|--------|----|
| 01-03 | 獾 |

| | |
|-------|---------|
| 04-08 | 黑熊 |
| 09-12 | 棕熊 |
| 13-16 | 野猪 |
| 17-19 | 半人马 |
| 20-23 | 树妖 |
| 24-28 | 金鹰 |
| 29-31 | 精灵 |
| 32-34 | 半羊人/萨特 |
| 35-36 | 狐狸 |
| 37-40 | 侏儒 |
| 41-44 | 鹫 |
| 45-58 | 人类 |
| 59-61 | 猞猁 |
| 62-64 | 枭 |
| 65-68 | 皮克精 |
| 69-70 | 浣熊 |
| 71-75 | 牡鹿 |
| 76-80 | 狼 |
| 81-85 | 狼獾 |
| 86-00 | 由 DM 选择 |

如果指定了某个特殊的生物形态，DM 可以（如他所愿的）允许角色使用新玩家角色的准则来获得经验和升级，虽然可能获得的不是与以前一样的等级。如果转生角色以一个合适与他原先职业的种族转生（例如，人类战士转生为精灵），则他拥有之前等级和生命值的一半。如果他以新的角色职业转生，则他拥有之前生命值的一半，但是他必须从 1 级从新开始。如果角色以不能拥有职业等级的生物转生，则他拥有之前的生命值和豁免的一半。

复原术 (Restoration)

（死灵）

可逆

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：永久

施法时间：3 轮

影响区域：1 个人

豁免检定：无

当该法术被施展，受术生物将被提高一个生命能级。这能抵消任何怪物或能力造成的能量吸取。例如，如果一个 10 级的角色曾经被尸妖击中并被降至 9 级，则复原术可以将他的经验值恢复到 10 级，并恢复与等级相符的额外生命骰（或生命值）。该法术只能在受害者失去等级的天数少于施法的祭司的每经验等级一天时才能生效。复原术能恢复被弱智术 (Feeblemind) 影响的生物智力，也能使任何形式的疯狂无效化。施展该法术使施法者和受术者都衰老两年。

该法术的逆向版本为能量吸取 (Energy Drain)，它能够抽取一个生命能级（详见怪物图鉴扩展中的亡灵：幽灵，尸妖和吸血鬼）。能量吸取需要接触到受害者。施展该法术不会使施法者衰老。

复生术 (Resurrection)

（死灵）

可逆

领域：死灵

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 回合

影响区域：1 个生物

豁免检定：无

通过**复生术**，祭司能够恢复任何生物（包括精灵）的生命和全部力量。被复活的生物的死亡时间不能超过每祭司等级 10 年。因此，19 级的祭司可以复活一具死于至多一百九十年前的生物的骨骼。如果受术生物通过复生存活检定则他立即以全部生命值复活且立即能够进行剧烈活动。该法术不能复活那些到达其寿命极限的生物（即自然死亡的生物）。施展该法术会导致祭司无法施展任何法术或进行战斗，直到卧床休息相当于他复活的生物等级的天数。施展该法术将使施法者衰老三年。

该法术的逆向版本为**破灭术**（*Destruction*），它能够使受害者立即死亡并化为灰尘。需要一个**祈愿术**（*Wish*）或等价的效果才能使其恢复。破灭术需要接触到目标，无论是在战斗中或者其他情况下，且其不会导致施法者衰老。此外，受害者被允许进行豁免检定（受到-4 的惩罚）。成功则受害者只受到 8d6 点伤害。

该法术的材料成分是祭司的圣徽和圣水（逆向版本的花术则是邪水）。如果该生物没有留下残骸，则 DM 可能会降低复活的成功率。

救援术（Succor）

（转化，附魔）

可逆

领域：召唤

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：特殊

施法时间：1 天

影响区域：1 个人

豁免检定：无

通过施展该法术，祭司可以在某些特别准备的物品——例如一串祈祷念珠，一块小黏土碑，一根象牙棒等——的上面创造出强大的魔法灵气。该物品所散发的魔力代表着它能够持有者送回施法祭司的避难所。当物品被附魔，祭司必须自愿地将其给予某个个体，与此同时他需要告知使用此物品的命令词。为了使用该物品，受术者必须说出命令词并同时撕裂或破坏该物品。当完成这些行动后，个体和那些被他穿着或携带（最多相当于该角色的负重上限）的所有东西都会立即被传送回祭司的避难所，如同生物可以使用**回忆真言**（*Word of Recall*）法术般。其他生物都不会受到此影响。

该法术的逆向版本能够使祭司在物品被破坏且命令词被说出时立即传送到持有者附近。祭司将大概地知道持有者所在的位置和情况，且可以选择不被召唤。该选择必须在传送开始前立即作出。如果他选择不去，此传送机会便会失去，且法术会被浪费。

准备特定物品的消耗（无论为哪个版本的花术）价值从 2,000 至 5,000gp。更昂贵的物品可以在 DM 的允许下使传送可以跨越不同的位面。需要注意的是，那些能阻碍**位面转移**或**传送**效果的因素也可以阻碍该法术的使用。

太阳射线（Sunray）

（塑能，转化）

领域：太阳

射程：10 码/每等级

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1+1d4 轮

施法时间：4

影响区域：5 英尺半径（特殊）

豁免检定：特殊

通过该法术，施法者可以在持续时间内的没有进行除移动之外行动的每轮都射出一道耀眼的光束。太阳射线就像一束自然的太阳光。所有位于 10 英尺直径的影响区域内的生物都必须成功通过对抗法术的豁免检定，否则会被致盲 1d3 轮，而那些正在使用热视觉的生物会被致盲 2d4 轮。那些能够被阳光伤害或者非自然的生物都会因豁免检定失败而永久目盲，即使成功也会被致盲 2d6 轮。那些位于影响区域内与影响区域周边 20 英尺内的生物都会在 1d5+1 轮内失去其热视觉。

影响区域内的亡灵会受到 8d6 点伤害，它们可以通过进行对抗法术的豁免检定来使伤害减半。那些位于影响区域周边 20 英尺内的亡灵会受到 3d6 点伤害，成功通过的对抗法术的豁免检定能使其避免受到伤害。此外，如果那些会特别受到对阳光影响的亡灵在对抗法术的豁免检定中失败，则射线将彻底毁灭它们。该法术所产生的紫外线会对真菌生物和地下真菌造成类似于亡灵受到的伤害，但它们将不能进行豁免检定。

该法术的材料成分是一颗翠菊种子和一片冒险长石（太阳石）。

徽记术 (Symbol)

（咒法/召唤）

领域：守卫

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 回合/每等级

施法时间：3

影响区域：60 英尺半径

豁免检定：通过则无效

施展该法术的祭司能够在任何表面上的空气中描绘一个发光的徽记。任何位于 60 英尺内的看到已完成的徽记的生物必须成功通过对抗法术的豁免检定才能避免受到影响。徽记会在施法者经验等级的轮数内持续发光。具体的徽记由施法者在施法时选择。施法者不会被自己的徽记影响。施法者可以选择以下效果之一：

绝望：除非成功通过的对抗法术的豁免检定，否则看到徽记的生物会因沮丧而后退，或在面对攻击或抓捕时投降。该效果持续 3d4 回合。

痛苦：巨大痛苦穿透被影响生物的身体，在使他们的敏捷在 2d10 回合内受到-2 的惩罚，并使他们的攻击检定受到-4 的惩罚。

说服：除非成功通过对抗法术的豁免检定，否则看到徽记的生物的阵营将会在 1d20 回合内转变为写下徽记的祭司相同的阵营，并与该祭司表示友好。

该法术的材料成分是水银和磷（详见 8 级法师法术的徽记术）。

化铁为木 (Transmute Metal to Wood)

（转化）

领域：元素（土）

射程：80 码

成分：言语，姿势，材料

持续时间：永久

施法时间：1 轮

影响区域：1 件金属物品

豁免检定：特殊

化铁为木法术使祭司能够将金属物品变成木头。铁的体积不能超过祭司的每个经验等级 10 磅。金属的魔法物品对该法术有 90% 的抗力，如果被其他生物持有则还可以使用该生物的豁免检定。神器和神圣物品不能被转变。需要注意的是，只有 *祈愿术* (Wish) 或类似的魔法才能使被转变的物品恢复到金属的状态。否则，被转变为木头的金属门将永远都是木头门。

御风而行 (Wind Walk)

（转化）

领域：元素（气）

射程：接触

成分：言语，姿势，材料

持续时间：1 小时/每等级

施法时间：1 轮

影响区域：施法者+1 个人/每 8 级

豁免检定：无

该法术使得祭司（可能还有一至两个人）将躯体变成云雾的水汽。一阵魔法的风会随之而裹挟祭司而去，如施法者所愿地移动，其速度最快为 60，最慢为 6。御风而行法术可以持续到施法者结束它，或最多持续每施法者的经验等级 6 回合（1 小时）。祭司的每 8 个经验等级（最多计入 24 个）可以使其接触并携带另外一个人御风而行。御风而行的人并非是隐形的，但是可以说是朦胧乃至半透明的。如果穿着纯白色的衣物，他们有 80% 的可能性会被误认为云、雾、蒸汽等。祭司可以随他所愿地变回物质形态，在无论从哪个形态转变到另一个形态都需要花费 5 轮时间。在云雾形态期间，祭司和同行者只能够被魔法或魔法武器击中，但是他们也可能会在 DM 的自由裁量下成为狂风的目标。在云雾形态下是无法施法的。

该法术的材料成分是火和圣水。

附录 5：法师学派法术

防护 (Abjuration)

- [1] 魔法警报 (Alarm)
- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 防护邪恶 (Protection From Evil)
- [2] 防护戏法 (Protection From Cantrips)
- [3] 驱散魔法 (Dispel Magic)
- [3] 回避侦测 (Nondetection)
- [3] 防护邪恶, 10 英尺半径 (Protection From Evil, 10' Radius)
- [3] 防护箭矢 (Protection From Normal Missiles)
- [4] 火焰陷阱 (Fire Trap)
- [4] 次级法术无效结界 (Minor Globe of Invulnerability)
- [4] 移除诅咒 (Remove Curse)
- [5] 斥力术 (Avoidance)
- [5] 驱逐术 (Dismissal)
- [6] 反魔场 (Antimagic Shell)
- [6] 法术无效结界 (Globe of Invulnerability)
- [6] 排斥术 (Repulsion)
- [7] 放逐术 (Banishment)
- [7] 隔离术 (Sequester)
- [7] 法术反转 (Spell Turning)
- [8] 心灵屏障 (Mind Blank)
- [8] 瑟坦的法术免疫术 (Serten's Spell Immunity)
- [9] 禁锢术 (Imprisonment)
- [9] 虹光法球 (Prismatic Sphere)

转化 (Alteration)

- [1] 凡火制御 (Affect Normal Fires)
- [1] 燃烧之手 (Burning Hands)
- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 七彩喷射 (Color Spray)
- [1] 通晓语言 (Comprehend Languages)
- [1] 舞光术 (Dancing Lights)
- [1] 变巨术 (Enlarge)
- [1] 抹消术 (Erase)
- [1] 羽落术 (Feather Fall)
- [1] 反射凝视 (Gaze Reflection)
- [1] 封门术 (Hold Portal)
- [1] 跳跃术 (Jump)
- [1] 光亮术 (Light)
- [1] 修复术 (Mending)
- [1] 传讯术 (Message)
- [1] 电爪 (Shocking Grasp)
- [1] 蛛行术 (Spider Climb)
- [1] 法师印记 (Wizard Mark)
- [2] 变身术 (Alter Self)
- [2] 恒久之光 (Continual Light)
- [2] 黑暗术, 15 英尺半径 (Darkness 15' Radius)
- [2] 深袋术 (Deeppockets)
- [2] 云雾术 (Fog Cloud)
- [2] 愚人之金 (Fool's Gold)

- [2] 痕痒术 (Irritation)
- [2] 敲击术 (Knock)
- [2] 漂浮术 (Levitate)
- [2] 魔嘴 (Magic Mouth)
- [2] 烟火术 (Pyrotechnics)
- [2] 魔绳术 (Rope Trick)
- [2] 粉碎音波 (Shatter)
- [2] 力量术 (Strength)
- [2] 随风耳语 (Whispering Wind)
- [2] 法师之锁 (Wizard Lock)
- [3] 闪现术 (Blink)
- [3] 仿冒阵营 (Delude)
- [3] 爆裂符文 (Explosive Runes)
- [3] 飞行术 (Fly)
- [3] 造风术 (Gust of Wind)
- [3] 加速术 (Haste)
- [3] 热感视觉 (Infravision)
- [3] 缩物术 (Item)
- [3] 李欧蒙的小屋 (Leomund's Tiny Hut)
- [3] 马友夫微流星 (Melf's Minute Meteors)
- [3] 秘密文页 (Secret Page)
- [3] 缓慢术 (Slow)
- [3] 巧言术 (Tongues)
- [3] 水中呼吸 (Water Breathing)
- [3] 风墙术 (Wind Wall)
- [3] 幽魂形体 (Wraithform)
- [4] 次元门 (Dimension Door)
- [4] 一级法术延时 (Extension I)
- [4] 火焰护盾 (Fire Shield)
- [4] 李欧蒙的庇护所 (Leomund's Secure Shelter)
- [4] 幻化林木 (Massmorph)
- [4] 欧提路克弹力法球 (Otiliuke's Resilient Sphere)
- [4] 植物滋长 (Plant Growth)
- [4] 变形他人 (Polymorph Other)
- [4] 变形自我 (Polymorph Self)
- [4] 虹彩图纹 (Rainbow Pattern)
- [4] 拉瑞强记术 (Rary's Mnemonic Enhancer)
- [4] 重雾术 (Solid Fog)
- [4] 石肤术 (Stoneskin)
- [4] 空无幻境 (Vacancy)
- [4] 法师之眼 (Wizard Eye)
- [5] 汽化水体 (Airy Water)
- [5] 动物异变 (Animal Growth)
- [5] 斥力术 (Avoidance)
- [5] 路径扭曲 (Distance Distortion)
- [5] 二级法术延时 (Extension II)
- [5] 制造术 (Fabricate)
- [5] 李欧蒙的秘藏箱 (Leomund's Secret Chest)
- [5] 穿墙术 (Passwall)
- [5] 塑石术 (Stone Shape)
- [5] 心灵遥控 (Telekinesis)
- [5] 传送术 (Teleport)
- [5] 化石为泥 (Transmute Rock to Mud)
- [6] 操纵天气 (Control Weather)
- [6] 死雾术 (Death Fog)
- [6] 解离术 (Disintegrate)

- [6] 三级法术延时 (Extension III)
- [6] 璃化凝视 (Glassee)
- [6] 铜墙铁壁 (Guards and Wards)
- [6] 降低水位 (Lower Water)
- [6] 海市蜃楼 (Mirage Arcana)
- [6] 魔邓肯回忆术 (Mordenkainen's Lucubration)
- [6] 移土术 (Move Earth)
- [6] 欧提路克冰封法球 (Otiluke's Freezing Sphere)
- [6] 水体分离 (Part Water)
- [6] 投影术 (Project Image)
- [6] 化石为肉 (Stone to Flesh)
- [6] 谭森变形术 (Tenser's Transformation)
- [6] 化水为尘 (Transmute Water to Dust)
- [7] 二维化 (Duo-Dimension)
- [7] 魔邓肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)
- [7] 相位门 (Phase Door)
- [7] 反重力 (Reverse Gravity)
- [7] 雕像术 (Statue)
- [7] 无误传送术 (Teleport Without Error)
- [7] 消失术 (Vanish)
- [8] 玻璃钢 (Glassteel)
- [8] 焚云术 (Incendiary Cloud)
- [8] 欧提路克灵动法球 (Otiluke's Telekinetic Sphere)
- [8] 恒定术 (Permanency)
- [8] 变形万物 (Polymorph Any Object)
- [8] 沉没术 (Sink)
- [9] 脆晶化 (Crystalbrittle)
- [9] 魔邓肯裂解术 (Mordenkainen's Disjunction)
- [9] 形体变化 (Shape Change)
- [9] 救援术 (Succor)
- [9] 时光停滞 (Temporal Stasis)
- [9] 时间停止 (Time Stop)

咒法/召唤 (Conjuration/Summoning)

- [1] 护甲术 (Armor)
- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 寻找魔宠 (Find Familiar)
- [1] 油腻术 (Grease)
- [1] 坐骑术 (Mount)
- [1] 隐形仆役 (Unseen Servant)
- [2] 闪光尘 (Glitterdust)
- [2] 马友夫强酸箭 (Melf's Acid Arrow)
- [2] 召唤集群 (Summon Swarm)
- [3] 火焰箭 (Flame Arrow)
- [3] 一级怪物召唤术 (Monster Summoning I)
- [3] 魅影驹 (Phantom Steed)
- [3] 蛇纹法印 (Sepia Snake Sigil)
- [4] 伊瓦尔黑触手 (Evard's Black Tentacles)
- [4] 二级怪物召唤术 (Monster Summoning II)
- [5] 咒唤元素 (Conjure Elemental)
- [5] 三级怪物召唤术 (Monster Summoning III)
- [5] 魔邓肯忠犬 (Mordenkainen's Faithful Hound)
- [5] 召唤幽影 (Summon Shadow)
- [6] 咒唤动物 (Conjure Animals)
- [6] 诱缚术 (Ensarement)

- [6] 隐形潜伏者 (Invisible Stalker)
- [6] 四级召唤怪物 (Monster Summoning IV)
- [7] 卓姆吉的瞬间召唤 (Drawmij's Instant Summons)
- [7] 有限祈愿术 (Limited Wish)
- [7] 五级怪物召唤术 (Monster Summoning V)
- [7] 魔邓肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)
- [7] 震慑真言 (Power Word Stun)
- [7] 虹光喷射 (Prismatic Spray)
- [8] 迷宫术 (Maze)
- [8] 六级怪物召唤术 (Monster Summoning VI)
- [8] 目盲真言 (Power Word, Blind)
- [8] 虹光法墙 (Prismatic Wall)
- [8] 徽记术 (Symbol)
- [8] 锢魂术 (Trap the Soul)
- [9] 异界之门 (Gate)
- [9] 七级怪物召唤术 (Monster Summoning VII)
- [9] 杀戮真言 (Power Word, Kill)
- [9] 虹光法球 (Prismatic Sphere)
- [9] 祈愿术 (Wish)

附魔/魅惑 (Enchantment/Charm)

- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 魅惑人类 (Charm Person)
- [1] 友善术 (Friends)
- [1] 催眠术 (Hypnotism)
- [1] 睡眠术 (Sleep)
- [1] 嘲讽术 (Taunt)
- [2] 绳缚术 (Bind)
- [2] 深袋术 (Deeppockets)
- [2] 遗忘术 (Forget)
- [2] 衰弱射线 (Ray of Enfeeblement)
- [2] 恐吓术 (Scare)
- [2] 塔莎狂笑术 (Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter)
- [3] 人类定身术 (Hold Person)
- [3] 暗示术 (Suggestion)
- [4] 魅惑怪物 (Charm Monster)
- [4] 困惑术 (Confusion)
- [4] 控制情感 (Emotion)
- [4] 附魔武器 (Enchanted Weapon)
- [4] 火焰魅惑术 (Fire Charm)
- [4] 笨拙术 (Fumble)
- [4] 李欧蒙的庇护所 (Leomund's Secure Shelter)
- [4] 魔镜 (Magic Mirror)
- [5] 混乱术 (Chaos)
- [5] 支配术 (Domination)
- [5] 制造术 (Fabricate)
- [5] 弱智术 (Feeblemind)
- [5] 怪物定身术 (Hold Monster)
- [5] 李欧蒙的无意义讨论术 (Leomund's Lamentable Belaborment)
- [6] 附魔物品 (Enchant an Item)
- [6] 摄心目光 (Eyebite)
- [6] 指使术 (Geas)
- [6] 铜墙铁壁 (Guards and Wards)
- [6] 群体暗示术 (Mass Suggestion)
- [7] 魅惑植物 (Charm Plants)

- [7] 影行术 (Shadow Walk)
- [8] 厌恶/喜爱术 (Antipathy-Sympathy)
- [8] 束缚术 (Binding)
- [8] 传示术 (Demand)
- [8] 群体魅惑 (Mass Charm)
- [8] 奥图迷舞 (Otto's Irresistable Dance)
- [8] 沉没术 (Sink)
- [9] 魔邓肯裂解术 (Mordenkainen's Disjunction)
- [9] 救援术 (Succor)

幻术/幻象 (Illusion/Phantasm)

- [1] 虚幻之音 (Audible Glamer)
- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 变化自身 (Change Self)
- [1] 涅斯图伪装灵气 (Nystal's Magic Aura)
- [1] 虚幻之力 (Phantasmal Force)
- [1] 惊吓术 (Spook)
- [1] 腹语术 (Ventriloquism)
- [2] 目盲术 (Blindness)
- [2] 朦胧术 (Blur)
- [2] 耳聋术 (Deafness)
- [2] 愚人黄金 (Fool's Gold)
- [2] 催眠图纹 (Hypnotic Pattern)
- [2] 进阶虚幻之力 (Improved Phantasmal Force)
- [2] 隐形术 (Invisibility)
- [2] 李欧蒙陷阱术 (Leomund's Trap)
- [2] 镜像术 (Mirror Image)
- [2] 误导术 (Misdirection)
- [2] 随风耳语 (Whispering Wind)
- [3] 迷幻手稿 (Illusionary Script)
- [3] 隐形术, 10 英尺半径 (Invisibility, 10' Radius)
- [3] 魅影驹 (Phantom Steed)
- [3] 幽光之力 (Spectral Force)
- [3] 幽魂形体 (Wraithform)
- [4] 恐惧术 (Fear)
- [4] 幻景 (Hallucinatory Terrain)
- [4] 虚幻之墙 (Illusionary Wall)
- [4] 进阶隐形术 (Improved Invisibility)
- [4] 弱效造物术 (Minor Creation)
- [4] 魅影杀手 (Phantasmal Killer)
- [4] 虹彩图纹 (Rainbow Pattern)
- [4] 幽影怪物 (Shadow Monster)
- [4] 空无幻境 (Vacancy)
- [5] 高等幻术 (Advanced Illusion)
- [5] 半幽影怪物 (Demishadow Monsters)
- [5] 托梦术 (Dream)
- [5] 强效造物术 (Major Creation)
- [5] 伪装术 (Seeming)
- [5] 幽影门 (Shadow Door)
- [5] 幽影魔法 (Shadow Magic)
- [6] 半幽影魔法 (Demishadow Magic)
- [6] 摄心目光 (Eyebite)
- [6] 海市蜃楼 (Mirage Arcana)
- [6] 假象术 (Mislead)
- [6] 永恒幻术 (Permanent Illusion)

- [6] 预置幻术 (Programmed Illusion)
- [6] 投影术 (Project Image)
- [6] 阴影 (Shades)
- [6] 隐匿之纱 (Veil)
- [7] 群体隐形术 (Mass Invisibility)
- [7] 隔离术 (Sequester)
- [7] 影行术 (Shadow Walk)
- [7] 拟像术 (Simulacrum)
- [8] 障幕 (Screen)
- [9] 天命宿敌 (Weird)

祈唤/塑能 (Invocation/Evocation)

- [1] 魔法警报 (Alarm)
- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 魔法飞弹 (Magic Missile)
- [1] 护盾术 (Shield)
- [1] 谭森漂浮碟 (Tenser's Floating Disc)
- [1] 雾墙术 (Wall of Fog)
- [2] 炽焰法球 (Flaming Sphere)
- [2] 臭云术 (Stinking Cloud)
- [2] 蛛网术 (Web)
- [3] 火球术 (Fireball)
- [3] 闪电束 (Lightning Bolt)
- [3] 马友夫微流星 (Melf's Minute Meteors)
- [4] 挖掘术 (Dig)
- [4] 火焰护盾 (Fire Shield)
- [4] 火焰陷阱 (Fire Trap)
- [4] 冰风暴 (Ice Storm)
- [4] 欧提路克弹力法球 (Otiluke's Resilient Sphere)
- [4] 咆哮术 (Shout)
- [4] 火墙术 (Wall of Fire)
- [4] 冰墙术 (Wall of Ice)
- [5] 毕格比的介入之手 (Bigby's Interposing Hand)
- [5] 杀戮之云 (Cloudkill)
- [5] 冰锥术 (Cone of Cold)
- [5] 托梦术 (Dream)
- [5] 李欧蒙的无意义讨论术 (Leomund's Lamentable Belaborment)
- [5] 短讯术 (Sending)
- [5] 力场墙 (Wall of Force)
- [5] 钢铁墙壁 (Wall of Iron)
- [5] 石墙术 (Wall of Stone)
- [6] 毕格比的强力之手 (Bigby's Forceful Hand)
- [6] 连环闪电 (Chain Lightning)
- [6] 意外术 (Contingency)
- [6] 死雾术 (Death Fog)
- [6] 附魔物品 (Enchant an Item)
- [6] 铜墙铁壁 (Guards and Wards)
- [6] 欧提路克冰封法球 (Otiluke's Freezing Sphere)
- [6] 谭森变形术 (Tenser's Transformation)
- [7] 毕格比的攫握之手 (Bigby's Grasping Hand)
- [7] 延迟爆裂火球 (Delayed Blast Fireball)
- [7] 力场牢笼 (Forcecage)
- [7] 有限祈愿术 (Limited Wish)
- [7] 魔邓肯之剑 (Mordenkainen's Sword)
- [8] 毕格比的紧握之拳 (Bigby's Clenched Fist)

- [8] 束缚术 (Binding)
- [8] 焚云术 (Incendiary Cloud)
- [8] 欧提路克灵动法球 (Otiluke's Telekinetic Sphere)
- [9] 星界法咒 (Astral Spell)
- [9] 毕格比的粉碎之手 (Bigby's Crushing Hand)
- [9] 吸能术 (Energy Drain)
- [9] 流星爆 (Meteor Swarm)

次等预言/高等预言 (Lesser/Greater Divination)

- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 侦测魔法 (Detect Magic)
- [1] 侦测亡灵 (Detect Undead)
- [1] 鉴定术 (Identify)
- [1] 阅读魔法 (Read Magic)
- [2] 侦测邪恶 (Detect Evil)
- [2] 侦测隐形 (Detect Invisibility)
- [2] 超感 (ESP)
- [2] 知晓阵营 (Know Alignment)
- [2] 定位物品 (Locate Object)
- [3] 锐耳术 (Clairaudience)
- [3] 鹰眼术 (Clairvoyance)
- [4] 侦测探知 (Detect Scrying)
- [4] 魔镜 (Magic Mirror)
- [5] 异位面探知 (Contact Other Plane)
- [5] 虚假景象 (False Vision)
- [6] 通晓传奇 (Legend Lore)
- [6] 真知术 (True Seeing)
- [7] 启示 (Vision)
- [8] 障幕 (Screen)
- [9] 预警术 (Foresight)

死灵 (Necromancy)

- [1] 戏法 (Cantrip)
- [1] 寒冷之触 (Chill Touch)
- [1] 侦测亡灵 (Detect Undead)
- [2] 幽灵手 (Spectral Hand)
- [3] 假死术 (Feign Death)
- [3] 亡灵定身术 (Hold Undead)
- [3] 吸血鬼之触 (Vampiric Touch)
- [4] 疫病术 (Contagion)
- [4] 弱能术 (Enervation)
- [5] 活化尸体 (Animate Dead)
- [5] 魔魂壶 (Magic Jar)
- [5] 召唤幽影 (Summon Shadow)
- [6] 死亡法咒 (Death Spell)
- [6] 转生术 (Reincarnation)
- [7] 操控亡灵 (Control Undead)
- [7] 死亡一指 (Finger of Death)
- [8] 克隆术 (Clone)
- [9] 吸能术 (Energy Drain)

附录 6：祭司领域法术

共通 (All)

- [1] 祝福术 (Bless)
- [1] 联合术 (Combine)
- [1] 侦测邪恶 (Detect Evil)
- [1] 净化饮食 (Purify Food & Drink)
- [5] 赎罪术 (Atonement)

动物 (Animal)

- [1] 动物友善术 (Animal Friendship)
- [1] 动物无视术 (Invisibility to Animals)
- [1] 定位动植物 (Locate Animals or Plants)
- [2] 魅惑人或哺乳动物 (Charm Person or Mammal)
- [2] 信使术 (Messenger)
- [2] 魅惑蛇类 (Snake Charm)
- [2] 动物交谈术 (Speak With Animals)
- [2] 人类定身术 (Hold Person)
- [3] 动物定身术 (Hold Animals)
- [3] 召唤虫类 (Summon Insects)
- [4] 一级盟友召唤 (Animal Summoning I)
- [4] 召来林地生物 (Call Woodland Beings)
- [4] 巨虫术 (Giant Insect)
- [4] 驱虫术 (Repel Insects)
- [5] 动物异变 (Animal Growth)
- [5] 二级盟友召唤术 (Animal Summoning II)
- [6] 三级召唤自然盟友术 (Animal Summoning III)
- [6] 防动物护罩 (Anti-Animal Shell)
- [7] 蠕行末日 (Creeping Doom)

星界 (Astral)

- [5] 位面转移 (Plane Shift)
- [7] 星界法咒 (Astral Spell)

魅惑 (Charm)

- [1] 命令术 (Command)
- [1] 移除恐惧 (Remove Fear)
- [2] 注目术 (Enthrall)
- [2] 人类定身术 (Hold Person)
- [4] 勇气帷幕 (Cloak of Bravery)
- [4] 行动自如 (Free Action)
- [4] 法术灌输 (Imbue With Spell Ability)
- [5] 使命术 (Quest)
- [7] 困惑术 (Confusion)
- [7] 异界盟誓 (Exaction)

战斗 (Combat)

- [1] 魔石术 (Magical Stone)
- [1] 橡棍术 (Shillelagh)
- [2] 圣歌 (Chant)
- [2] 灵锤 (Spiritual Hammer)

- [3] 祈祷术 (Prayer)
- [5] 焰击术 (Flame Strike)
- [5] 疫病虫群 (Insect Plague)
- [7] 圣言 (Holy Word)

创造 (Creation)

- [3] 创造饮食 (Create Food & Drink)
- [6] 活化物品 (Animate Object)
- [6] 剑刃护壁 (Blade Barrier)
- [6] 英雄宴 (Heroes' Feast)
- [6] 棘墙术 (Wall of Thorns)
- [7] 点化木棍 (Changestaff)
- [7] 苏斯德尔战车 (Chariot of Sustarre)

预言 (Divination)

- [1] 侦测魔法 (Detect Magic)
- [1] 侦测毒素 (Detect Poison)
- [1] 侦测简易陷阱 (Detect Snares and Pits)
- [1] 定位动植物 (Locate Animals or Plants)
- [2] 占卜术 (Augury)
- [2] 侦测魅惑 (Detect Charm)
- [2] 寻找陷阱 (Find Traps)
- [2] 知晓阵营 (Know Alignment)
- [2] 动物交谈术 (Speak With Animals)
- [3] 定位物品 (Locate Object)
- [3] 死者交谈术 (Speak With Dead)
- [4] 侦测谎言 (Detect Lie)
- [4] 预言术 (Divination)
- [4] 倒映池 (Reflecting Pool)
- [4] 巧言术 (Tongues)
- [5] 通神术 (Commune)
- [5] 问道自然 (Commune With Nature)
- [5] 魔池术 (Magic Font)
- [5] 真知术 (True Seeing)
- [6] 寻找捷径 (Find the Path)
- [6] 怪物交谈术 (Speak With Monsters)

元素 (Elemental)

- [1] 造水术 (Create Water)
- [2] 沙尘魔 (Dust Devil)
- [2] 火焰陷阱 (Fire Trap)
- [2] 焰刃 (Flame Blade)
- [2] 灼热金属 (Heat Metal)
- [2] 燃火术 (Produce Flame)
- [3] 行火术 (Flame Walk)
- [3] 融身入石 (Meld Into Stone)
- [3] 防护火焰 (Protection From Fire)
- [3] 烟火术 (Pyrotechnics)
- [3] 石肤术 (Stone Shape)
- [3] 水中呼吸 (Water Breathing)
- [3] 水面行走 (Water Walk)
- [4] 降低水位 (Lower Water)

- [4] 造火术 (Produce Fire)
- [5] 凌空而行 (Air Walk)
- [5] 问道自然 (Commune With Nature)
- [5] 刺石术 (Spike Stones)
- [5] 化石为泥 (Transmute Rock to Mud)
- [5] 火墙术 (Wall of Fire)
- [6] 咒唤火元素 (Conjure Fire Elemental)
- [6] 火种术 (Fire Seeds)
- [6] 水体分离 (Part Water)
- [6] 石言术 (Stone Tell)
- [6] 化水为尘 (Transmute Water to Dust)
- [7] 活化岩石 (Animate Rock)
- [7] 苏斯德尔战车 (Chariot of Sustarre)
- [7] 咒唤土元素 (Conjure Earth Elemental)
- [7] 地震术 (Earthquake)
- [7] 火焰风暴 (Fire Storm)
- [7] 化铁为木 (Transmute Metal to Wood)
- [7] 御风而行 (Wind Walk)

守卫 (Guardian)

- [2] 沉默术, 15 英尺半径 (Silence, 15' Radius)
- [2] 飞龙守卫 (Wyvern Watch)
- [3] 守卫刻文 (Glyph of Warding)
- [6] 剑刃护壁 (Blade Barrier)
- [7] 徽记术 (Symbol)

治疗 (Healing)

- [1] 治愈轻伤 (Cure Light Wounds)
- [2] 减缓毒发 (Slow Poison)
- [4] 治愈重伤 (Cure Serious Wounds)
- [4] 中和毒性 (Neutralize Poison)
- [5] 治愈致命伤 (Cure Critical Wounds)
- [6] 治疗术 (Heal)

死灵 (Necromantic)

- [1] 亡灵无视术 (Invisibility to Undead)
- [2] 援助术 (Aid)
- [3] 活化尸体 (Animate Dead)
- [3] 治疗目盲或耳聋 (Cure Blindness or Deafness)
- [3] 治愈疾病 (Cure Disease)
- [3] 假死术 (Feign Death)
- [3] 负位面防护 (Negative Plane Protection)
- [5] 死者复活 (Raise Dead)
- [7] 再生术 (Regenerate)
- [7] 转生术 (Reincarnate)
- [7] 复原术 (Restoration)
- [7] 复生术 (Resurrection)

植物 (Plant)

- [1] 纠缠术 (Entangle)
- [1] 行迹无踪 (Pass Without Trace)

- [1] 橡棍术 (Shillelagh)
- [2] 树肤术 (Barkskin)
- [2] 神莓 (Goodberry)
- [2] 绊摔术 (Trip)
- [2] 曲木术 (Warp Wood)
- [3] 植物滋长 (Plant Growth)
- [3] 圈套术 (Snare)
- [3] 荆棘丛生 (Spike Growth)
- [3] 树化术 (Tree)
- [4] 幻林木 (Hallucinatory Forest)
- [4] 植物定身术 (Hold Plant)
- [4] 植物之门 (Plant Door)
- [4] 植物交谈术 (Speak With Plants)
- [4] 化杖为蛇 (Sticks to Snakes)
- [5] 防植物护罩 (Anti-Plant Shell)
- [5] 植物穿行 (Pass Plant)
- [6] 橡树守卫 (Liveoak)
- [6] 植物传送术 (Transport Via Plants)
- [6] 驱离木材 (Turn Wood)
- [6] 棘墙术 (Wall of Thorns)
- [7] 化棍法 (Changestaff)

保护 (Protection)

- [1] 忍受环境 (Endure Cold/Endure Heat)
- [1] 防护邪恶 (Protection From Evil)
- [1] 圣域术 (Sanctuary)
- [2] 树肤术 (Barkskin)
- [2] 抵抗火焰/寒冷 (Resist Fire/Resist Cold)
- [2] 暂退术 (Withdraw)
- [3] 驱散魔法 (Dispel Magic)
- [3] 魔法祭服 (Magical Vestment)
- [3] 负位面防护 (Negative Plane Protection)
- [3] 防护火焰 (Protection From Fire)
- [3] 移除诅咒 (Remove Curse)
- [3] 移除麻痹 (Remove Paralysis)
- [4] 防护邪恶, 10 英尺半径 (Protection From Evil, 10' Radius)
- [4] 防护闪电 (Protection From Lightning)
- [4] 驱虫术 (Repel Insects)
- [4] 法术免疫 (Spell Immunity)
- [5] 防植物护罩 (Anti-Plant Shell)
- [5] 驱散邪恶 (Dispel Evil)
- [6] 防动物护罩 (Anti-Animal Shell)
- [6] 禁制术 (Forbiddance)

召唤 (Summoning)

- [4] 弃逐术 (Abjure)
- [4] 一级动物召唤术 (Animal Summoning I)
- [4] 召来林地生物 (Call Woodland Beings)
- [5] 二级动物召唤术 (Animal Summoning II)
- [5] 驱散邪恶 (Dispel Evil)
- [6] 气灵侍者 (Aerial Servant)
- [6] 三级动物召唤术 (Animal Summoning III)
- [6] 活化物品 (Animate Object)
- [6] 咒唤动物 (Conjure Animals)

- [6] 棘墙术 (Wall of Thorns)
- [6] 召唤气象 (Weather Summoning)
- [6] 回返真言 (Word of Recall)
- [7] 咒唤土元素 (Conjure Earth Elemental)
- [7] 蠕行末日 (Creeping Doom)
- [7] 苛索术 (Exaction)
- [7] 异界之门 (Gate)
- [7] 救援术 (Succor)

太阳 (Sun)

- [1] 光亮术 (Light)
- [3] 恒久之光 (Continual Light)
- [3] 星空之光 (Starshine)
- [5] 月光锥 (Moonbeam)
- [5] 彩虹之光 (Rainbow)
- [7] 太阳射线 (Sunray)

气候 (Weather)

- [1] 妖火 (Faerie Fire)
- [2] 朦胧之雾 (Obscurement)
- [3] 召雷术 (Call Lightning)
- [4] 操控温度, 半径 10 英尺 (Control Temperature, 10' Radius)
- [5] 操纵风相 (Control Winds)
- [5] 彩虹之光 (Rainbow)
- [6] 召唤气象 (Weather Summoning)
- [7] 操纵天气 (Control Weather)