

**KOBOLD Guide to Magic**  
© 2014 Open Design LLC

Editor Ray Vallese  
Cover Art Ralph Horsley  
Publisher Wolfgang Baur  
Accountant Shelly Baur  
Graphic Design Marc Radle

All Rights Reserved. Reproduction of this book in any manner without express permission from the publisher is prohibited.

OPEN DESIGN LLC

P.O. Box 2811

Kirkland, WA 98083

WWW.KOBOLDPRESS.COM

Most product names are trademarks owned by the companies that publish those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Open Design, Midgard, Kobold Press, and the Kobold logo are trademarks of Open Design LLC.

First Edition



中文版制作团队

出版人：张昊

译者：Avarile，Rubilacxe，彼得，懒蛋丁，萌面大盗，业问，樱庭若雪

英文校对：刘天

中文校对：凯东

综合校对：MADAO，司隶示皇，奈落

审校：樱庭若雪

封面设计：夜翼

排版：夜翼

《魔法指南》一书的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。

# 目录

古老寄主 蒙特·库克 .....	9
魔法的色彩 杰夫·格拉布 .....	12
可知魔法与不可知魔法 克林顿·J·布默 .....	20
法杖与月亮 安布尔·E·斯科特 .....	28
我为什么讨厌传送法术 沃尔夫冈·鲍尔 .....	35
让魔法可信 肯·斯科尔斯 .....	43
追寻失落的伟大魔法 埃德·格林伍德 .....	49
爱尔兰盖尔人的神话与魔法 威利·沃尔什 .....	58
不仅仅是工具 戴维·查特 .....	67
没有金刚钻勿揽瓷器活 詹姆斯·雅各布斯 .....	75
眼中之光，魂中之焰 柯林·麦康姆 .....	82
无形学院 肯尼斯·海特 .....	88
成本决定价值 亚伦·罗森堡 .....	98
托尔金笔下的魔法 约翰·D·瑞德里夫 .....	105
让魔法归于魔法 托马斯·M·里德 .....	114
占卜与预言 沃尔夫冈·鲍尔 .....	121
法师群像 詹姆斯·恩格 .....	129
灵魂出售指南 F·韦斯利·施耐德 .....	137
非凡的生命 玛莎·威尔斯 .....	145
隐秘魔法团体的风险、收益和作用 理查德·佩特 .....	152
虚幻的魔法 戴维·“泽布”·库克 .....	161
魔法与惩罚 史蒂夫·温特 .....	168
让一切变得不可思议 蒂姆·普拉特 .....	177
作者简介	

# 魔法指南

# 导言 古老寄主

---

蒙特·库克

---

简单来说，魔法是奇幻游戏中最精彩、也是最糟糕的组成部分。我第一次体验展会游戏时，使用的是“龙与地下城”第一版规则，游戏主持人是个我不认识的家伙。我们的角色在巫师的迷宫里徘徊，成桶的粪便出现在头顶，倾泻而下。每当玩家说出类似“发生了什么？”，或是“怎么做到的？”，或者更直接地“为什么会这样？”，地下城主只会耸耸肩，笑着说“这是魔法”。

这次经历让我感到很生气，或者说很尴尬。因为我很喜欢奇幻游戏中的魔法，但地下城主却利用魔法做出这种行为，还觉得这样做完全没问题，他使用魔法的方式只是毫无规则而言的愚蠢举动，更像是恶作剧或少年人的疯癫行为。还因为我喜爱的魔法变成了傻笑的爱尔兰矮妖、独角兽宝宝，以及手持魔杖、闪闪发光的妖精之类的东西。在许多人眼中，魔法就是周六晨间动画里表现的那样（还是那种通过机器人和镭射激光表现出来的糟糕样子）。

对此我无能为力。我喜欢幻想与魔法，它们可以成为更精彩的事物。和展会上那个家伙的做法不同，魔法在我的游戏中能使岛屿漂浮在云端，使千具尸体塑成巨型魔像之骨，使恶魔领主同一时间出现于多个维度，使巫

师轻轻挥舞便能召唤出玻璃城堡。魔法使我的游戏波澜壮阔，让玩家惊叹连连——更准确地说，是不停喊出“太酷了”或“棒透了”之类的话语。这些都是每个游戏主持人梦寐以求的。

魔法是由创意、表象和引人注意的元素构成。尽管你在书本中阅读了大量魔法相关的内容，比如托尔金和万斯的著作，以及《哈利·波特》和其他精彩的作品，但在这里我们只谈论那位博士，不，不是那种博士。

我说的当然是奇异博士。在我与朋友一起玩奇幻游戏、个性逐渐定型的那些年里，对我的魔法观造成最大影响的无疑就是奇异博士，包括他对克丽的爱、与独眼异形的战斗、身上穿的巨大有领斗篷，以及身边的秃头男仆。这才是我们看到的魔法——一只手拿着魔眼，另一只手魔法不断。受到史蒂夫·迪特科（Steve Ditko）笔下故事的启发，沿着即将消散的通道前往梦幻而抽象的星际领域，这些内容构成了我们冒险故事的主体。我们还向维山帝之类的怪异异界生物宣誓，最喜欢用多玛姆那种邪恶存在当反派。

《奇异博士》漫画中关于魔法的精彩之处在于，它即可以被量化（当博士使用赛托拉克的深红魔带时，你知道会发生什么），又无法被量化。作为至尊法师和神秘魔法大师，奇异博士还是会对魔法感到惊异、受到并被其击败。据他所知（我们这些旁观者也这样认为），在下一个路口总会出现危险怪异、离奇古怪的新奇之物。

我的玩家渐渐变得对那些新奇之物充满期待。魔法是一门科学，又完全超脱于科学。在我早期的游戏生涯中，当玩家遇到生命法庭时（他们必然会遇到生命法庭），他们知道，即将要考虑的问题不只限于防御等级和生命值，魔法能做到更多的事情。

我们认真地对待魔法，并从中获得乐趣，而不是把它成为愚不可及的东西。魔法危险、可怕而又异常强大，一直以来我都这样认为，就算已经成为游戏设计师也是如此。

巧合的是，当我在 2001 年开始经营第一家自己的游戏公司时，我们的第一款产品就叫做《神力之书》（*The Book of Eldritch Might*），这个游戏略微借鉴了《奇异博士》，并频繁出现诸如“恐怖”之类洛夫克拉夫特风格的词语。事实上这并不是巧合，我的众多作品中都出现了大量魔法存在的痕迹，还包括对魔法的各种不同处理方式，这已经成为我的标志性特征。

多年以后，幸运如我，能够为这本集合了最爱话题的精彩书籍撰写导言。在这本书中，你可以看到克林顿·布默描述可知魔法与不可知魔法的区别；

看到蒂姆·普拉特鼓励游戏主持人让魔法变得不可思议，为游戏带来乐趣；看到“泽布”·库克和杰夫·格拉布讨论如何将魔法的神奇之处注入游戏。这是一本好书，值得读者留心每一个词句。规则书和“律师”会告诉你，角色扮演游戏中的魔法只是由数据、掷骰和精确测量构成，这样想也没问题。奇异博士知道瓦图姆之风能吹到多远，但这只是故事的一半内容。这本书会让你的头脑（和游戏）中填满精彩绝伦的创意，构成另外一半故事内容。是不可量化、离奇怪诞的魔法让奇幻世界充满了幻想。

把一切记在心里，并加入到游戏里。以霍戈斯古老寄主的名义，让魔法焕发绚丽磅礴的魅力吧。

# 追寻失落的伟大魔法

埃德·格林伍德

---

如果说有什么令一个精彩的奇幻故事与其他好故事有什么不同，那就是魔法。毕竟，任何类型的故事都应该具备生动的人物、复杂的情节、险恶的斗争，以及触动人心的瞬间。而只有恰到好处的魔法，才会让奇幻小说闪闪发光。

所谓“恰到好处”，其中重要的一点是，魔法应该非常特殊。正是像魔法这样的元素让奇幻角色扮演游戏与现实生活有了明显的区别，而且更加紧张刺激。如果魔法成了某种单调而平凡的元素，它便失去了某种重要特性，而变得乏味无趣。

在小说中，要保持魔法的神秘性并不难，作者不需要对魔法的具体功能多做说明，只需展现出惊人的效果。但在奇幻游戏中，当复杂的虚构概念和战斗指导规则发生冲突时，必要的解释说明能让这些概念变得清晰易懂，但也会变得有些乏味。

要保持魔法的神秘感，一种方式是引入强大但已失传的魔法。它来自久远的历史之中，如今已逐渐被遗忘。如果当下常见的魔法有着一致的规则与结构，玩家会认同游戏的公平性。而当遭遇古老强大的失落魔法，感受到截然不同的力量时，他们也会认为这些魔法同样有着内在的一致性。不过，

在他们掌握其力量之前，那些如今已成为传说、但显然威力无穷的失落魔法将一直保持神秘而令人敬畏的面貌。

### 稀有性与限制条件

稀有性能赋予大部分事物特殊意义。除非想让“炫酷的咒语大乱斗”变成游戏中的常态，否则魔法便不应是每个人触手可及的东西。但鉴于施法者职业在玩家中受欢迎的程度，大幅限制游戏中的法师数量恐怕不会让大多数玩家满意。更重要的是，从逻辑上考虑，无论在什么设定中，让魔法过于稀有都说不过去。如果法师如此稀缺，统治者为什么不把他们关起来威逼利诱、或用药物控制，甚至以心爱之人的安危作为威胁，迫使他们为自己服务？基于上述考虑，稀有性不应成为令魔法与众不同的唯一条件。

此外，严格控制可用魔法的种类与数量，也就大大限制了魔法所能创造的奇景和它带来的敬畏感。这就好比买了一辆昂贵的高级跑车，却只能用二档开去附近的超市买菜。玩家不会因魔法能产生的神奇效果感到兴奋，也不会渴望在一些受限区域（比如一间满是怪物的小屋内）实验多重魔法叠加的效果。相反，他们会倾向于认为魔法是一种稀缺资源，不能轻易浪费。因此，任何类似于用一个魔法球炸飞一群敌人的刺激想法，都会被资源管理带来的焦虑心情取代。玩家会把时间都花在计算得失上：到底是现在就用掉唯一的一发强力爆裂魔球，还是留着它等待更为必要的场合？

不过，无论什么魔法，都应该有一些自身的缺陷和限制。否则，若只需挥舞魔杖就能治愈一切病痛，那恐怕冒险很快就会结束，而法师也会成为几乎无敌的存在了。反过来，如果使用魔法具有已知的代价（如吸取使用者的生命力量，或出现其他不利的负面效果），那么魔法便会成为一支不可轻率使用或过于频繁挥动的魔杖，这支魔杖的使用将是一个重要而特殊的问题。而设计魔法的诀窍就在于保持魔法受限的同时，避免这些限制压过魔法给人带来的兴奋感。

### 古老的黄金时代

要增强魔法的特殊性，最好的方法之一是让魔法曾被广泛使用，且力量远超今日。那些伟大的古老黄金时代早已远去，终结于一场旷世之战或一



次自作自受的毁灭性灾难。但传说流传了下来，在那些强大的传奇法师和术士手中，魔法千变万化、无时不在，似乎没有任何极限。许多关于失落魔法物品的传言也一同流传了下来，蕴含着强大力量的手套、长枪、宝冠、飞毯等各种装备埋藏在无人知晓的秘密之处，等待足够幸运，或是足够大胆的人让它们重见天日。

也许这些昔日的魔法物品正静静地躺在某个隐蔽的墓穴里，而曾使用它们的法师的亡灵仍潜匿其中，失去理智并疯狂攻击所有活物，但忘记了如何使用最致命的魔法。这些物品也可能被遗忘在某个不为人知的秘道中，或是埋藏于高墙之内、厚土之下，它们散发出的魔力能活化周围的物品，唤醒附近的亡者，或者以怪异又无法预料的方式扭曲并强化了守卫该物品的咒语或魔像。

神秘的咒语、古老的魔法物品，还有传奇的上古神器，关于它们的传说故事从伟大的远古时代一直流传到今日。为了得到这些物品，今世的法师多半会雇佣冒险者来完成探险，也可能在冒险者带回魔器时背叛他们。而在战争年代，巫师们则会不顾一切地复来自消亡王国的失落咒语，以对抗强大的敌人。

此外，如果魔法在过去极为强大，那现在的人们多半并不那么了解这些魔法物品。因此“来自旧日”这一性质本身就为它们蒙上了一层神秘的面纱。尝试使用这些物品可能需要冒着生命危险，或是会唤醒沉睡已久的怪物或魔像，其唯一使命便是从使用者手中收回这件昔日的遗物。追猎者从遥远的地窖或废墟中醒来，冷酷无情地跨越整片大陆，只为杀死那些窃贼，并将物品归还其所属之处。它们可能会化身为毫无生气的石像，当冒险者放松警惕时突然痛下杀手。而当物品最终被归还时，也许曾经拥有者的亡灵也会因此被唤醒，而现在的人们必须想办法解决这个新的难题。

## 追寻力量

在任何一次冒险中，发现魔法物品的传闻都可能引起一次“淘金热”。“龙与地下城”中经典的七节权杖便是一个很好的例子，类似的概念常常出现在一个世纪或更早以前的童话故事、民间传说和维多利亚时代的骑士“罗曼史”中。七节权杖是一件专门为维持命运秩序而制造的古代魔法物品，因为未知原因被分成了七节，每一节都有着微弱的魔法力量（短暂隐形、飞行、

# 法师群像

——从白袍甘道夫到沃尔特·怀特

詹姆斯·恩格

只要见到“法师”这个词，你的脑海里就会浮现出他的形象：又高又瘦，须发灰白，头戴宽檐帽，手持木杖，清澈、睿智而又友善的眼睛里蕴藏着力量——致人死亡的力量。

法师并非都是如此，托尔金笔下性情暴躁的甘道夫与 T·H·怀特（T.H. White）笔下玩世不恭的梅林就呈现出截然不同的形象。他们并非千篇一律地套用法师模板。如果重复一千次“模板”，就会变得像“陈词滥调”。我们如何才能避免故事单调，防止读者看到（或听到）“法师”这个词就觉得无聊而厌烦呢？

## 避免审美疲劳

你可以反过来利用枯燥乏味的元素，转而讲述反派的故事——与枯燥乏味背道而驰的内容就是说书人的伙伴。多年以来这种方法都卓有成效（虽然并不完美）。近年来一个绝妙的范例是阿里·马梅尔（Ari Marmell）的《地精军团》（*The Goblin Corps*），故事塑造了一位甘道夫 / 梅林式的法师，带头对抗顶着反派头衔的主人公。但这种“噢，还可以这样？”的应对很容

易陷入另一种陈词滥调。

你可以只是避开使用“法师”这个词。从二十世纪五十年代起，詹姆斯·布利什（James Blish）在其经典科幻小说评论中就谴责了某些懒惰的作家倾向于“偷换概念”，而非构建世界。不过对于那些带来不恰当情绪影响的词汇，明智的说书人会弃之不用。不再有人将“ejaculated”作为动词“突然说出”来使用——它的另一个意思为“射（精）”——除非用于玩笑（“‘别用那东西指着我。’他突然大声说/射了。”）。同样，我们可以称呼魔法使用者为“创造者”“造物主”“超自然力操纵者”或其他什么名字（借鉴或自创均可），避免那些过于熟悉的概念无意识中对读者造成干扰。

如果讲述梅林或相似角色的故事，你可以追溯到中世纪时期的素材，以免内容落入俗套，引起读者厌倦。梅林第一次在故事里登场的样子要比后期的形象有趣得多：他是一个古怪的孩子，因为两种不同颜色的龙而捧腹大笑；他是一个灵巧的变形者，不情愿地为国王安排通奸；他热衷乔装和捣鬼；他是一个荒唐的老家伙，为了爱情抛弃一切；他不具备甘道夫拥有的任何一项特征。

如果上溯到年代更为古老的素材，就没有必要局限于梅林了。古代、中世纪与现代世界都有琳琅满目的文化素材可供参考利用，我不提倡精准地限定这些素材的范围。我们可以随心所欲地塑造自己心中的世界，而法师的行为方式将遵照我们赋予的设定。巨细靡遗地创造一个世界是一件非常繁重工作，因此我的建议是：借鉴丰富多彩的文化素材，以此填充一个空荡无物的世界设定。

我至少见过三种不同类型的法师：科学法师（本质上是科学家，其所在世界的自然法则与我们不同）、精神驾驭者（劝服或迫使神祇/恶魔创造奇迹）与声音施法者（与世界本体进行交流，以某种方式念诵或吟唱魔法）。这份列表只是一种建议，并非面面俱到，这几种类型经常会互相融合。

## 科学法师

这种类型的法师包括占星学家、炼金术士和药剂师等：他们追求某种能够化为力量的知识领域（其所在世界的自然法则与我们不同）。这些人大多不把这看作是工作，而是把它当成创造奇迹的魔盒。比如，古代罗马人认为占星学家极其危险，应该像对待戏子之类的下等人一样定期驱逐出城。如

果占星术确实有效，一切国家机密都将暴露无遗：称职的占星学家可以在皇帝下达命令之前就知晓奈赫文帝国<sup>①</sup>下一步将要采取的行动。

那么感知未来会产生时间上的海森堡不确定性<sup>②</sup>，改变原有的未来吗？准确地说，此时占星学家的预言将以某种方式自动实现，也许会变不可能为可能。罗伯特·格雷夫斯（Robert Graves）在《我是克劳迪阿斯》（*I, Claudius*）里描写过一个重要的配角——卑鄙的占星学家斯拉苏卢斯。他是一个卑微又狡猾的私生子，总能站在胜利的一方，因为他总是知道谁将获胜。

这种时间循环足以让任何人发狂，希腊罗马式的神话与宗教之中充斥着疯狂的先知。作为特尔斐神庙中阿波罗的先知，皮媿亚出口之言如果听起来不够疯癫，人们便不认为那是阿波罗的神谕。

如果有一个疯子向你传达逆耳之言，而他的预言又引导你去做违背意愿之事，此人无疑是麻烦的化身——对于俄狄浦斯<sup>③</sup>而言就是如此。然而传颂俄狄浦斯传说的人们却认为这个人物不可或缺。

罗马有一种先知，专门负责检查献祭牲畜的内脏。他们大概没那么疯狂，可是你愿意挨着他们用餐吗？人类同样也是动物。他们眼中有微光闪烁，那代表他觉得你是合适的祭品，想要检查你的肝脏——还是只想让你递一下芥末？

美式幻想里的传统科学法师可以追溯到风靡当时的科幻小说杂志——约翰·W·坎贝尔（John W. Campbell）主编的《未知》（*Unknown*）及其姐妹杂志《惊人的科幻》（*Astounding Science Fiction*），它们如今仍然是很优秀的科幻杂志。在《未知》杂志刊登的幻想作品之中，魔法往往会遵从某种有律可依、合情合理的法则被系统化。比如范·沃格特（Van Vogt）在《帕塔斯之书》（*Book of Ptath*）里提到通过祈祷获得力量的诸位神明，坎贝尔笔下的英雄幻想小说《古神》（*The Elder Gods.*）也是如此。科学法师的巅峰或许存在于弗莱彻·普拉特（Fletcher Pratt）与

① 奈赫文帝国（*Empire of Nehwon*），弗里茨·莱伯在故事里创造的虚构世界，倒过来拼即为 *no when*，暗指虚幻国度 *Erwhon*。

② 不确定性原理（*Uncertainty principle*），由海森堡于1927年提出，属于量子力学的理论，但涉及了许多深刻的哲学问题。测量必然改变被测物，而在微观世界的测量，改变值无法被忽略，且无法计算。文中含义与此类同。

③ 俄狄浦斯（*Oedipus*），希腊神话中典型的悲剧式人物，在不知情的情况下杀父娶母，实现了预言。

# 非凡的生命

环境、魔法体系，以及非人类生物

---

玛莎·威尔斯

---

如果你有皮肤、鱼鳞或毛皮，如果你有两只手臂和十根手指，或者四只手臂和二十八根手指，如果你是一个巨人，或者体型小到可以藏在蘑菇下面，如果你能飞，如果你可以在水下呼吸……这些因素不仅影响你作为个体的存在，还会影响生活的方方面面。这包括你吃什么，睡在哪里，制造怎样的武器，使用怎样的工具，如何对待与你不同的陌生人，如何对待朋友，还包括每天日常生活的种种。

但最能对一个种族的种族魔法造成影响的，便是他们的生存环境。类似于对体态外表和种族文明的决定性作用，环境因素对一个种族能够执行的魔法操作也会造成巨大影响，对于他们使用魔法的方式和原因也是同样如此。而且无论是一种与生俱来的能力，还是后天培养的技能，魔法都会像特定武器一样，为非人种族量身定做。

在这个章节，我们将了解生活在不同环境下的非人种族，以及在为他们创造魔法体系的时候应该考虑什么。

### 如何开始

思考一下那些不同自然环境下产生的种族是如何适应自然环境的，自然环境又给了他们怎样的优点和缺点，这会影响体态外表和能力——弱点、力量，以及优点和缺点。不同的环境可能会带来各异的属性，这也将影响文明和科技水平，并塑造他们的行为表现，包括日常生活、战斗方式，以及喜爱什么和畏惧什么。即使某个非人种族的所有成员都是魔法使用者，魔法依然只是他们生活的一个要素。

你需要考虑该种族的文明对魔法和魔法使用者的态度。他们适应将魔法作为日常生活的道具吗？他们把魔法看作一种深奥的科学，还是一种神圣的感召？他们害怕魔法吗？种族之中的魔法使用者是否造成了让他们畏惧魔法的理由？该文明对魔法的态度会帮助你决定魔法对角色的普遍性和重要性。

作为开发魔法体系的开端，你可以从三种最简单的魔法使用方法着手，并根据需要添加要素：

- 作为攻击和防御的一种武器
- 用于治愈伤者和病人
- 用于发掘深藏的知识，比如搜寻或定位物品、人物或动物，或者是通过预知或占卜的方式预言未来。

最关键的是要考虑到你为这些非人角色创造的环境、体态和文明的方方面面，并由这些因素决定魔法的使用方法。我们可以调整魔法的使用方法（例如魅惑、预言、护身、符文、星体魔法、炼金术、仪式和咒法）以适应不同的种族，比如咒语可以广泛应用于使用口语交流的种族，但是如果这个种族生活在海底，就不能使用要求他们制造火焰或煮制药剂的法术，至少一般情况下不能。我们需要考虑的是，环境将会怎样影响魔法在该种族中的使用和发展。

这里的重点在于，从非人角色的角度看待这个世界，思考像他们那样生活会是怎样一番情景，考虑他们会有怎样的特殊魔法力量或其他特性——一些环境互动或体态特征带来的独特之物。

让我们来见识一下存在于三种环境中的例子，以及对应情况下他们是如何使用魔法的。

## 水下

海洋、湖泊和河流是多种生物的家园，可以为生活在这些环境中的非人种族构想提供取之不尽的灵感。水同时也可以提供绝佳的机会，为这些种族创造独一无二的魔法能力。

### 自然环境

角色生活在深海底层。

### 体态外表

角色是人鱼，有鳞片、鳃和鳍，没有脚，能够适应水压和盐水。他们天生的武器是伸缩自如的爪子和非常锋利的牙齿。

### 文明

他们每天的生活主要是捕食鱼类和其他海洋生物，以及抵抗或避开天敌。（勾引水手并杀死他们也是选项之一。）人鱼的科技水平很低，大多数的武器和工具都是用木头、骨头或贝壳制成。

### 魔法

水下的魔法使用者可能会面对新的限制，同时也可能获得一些新的优势。他们在仪式魔法或宗教仪式中不会使用人类和其他地上居民一样的方法来加热或煮沸混合药剂，因为在水下无法点火。相对的，他们可以利用地底热量（比如水下温泉）来加热材料，完成魔法的化学反应。这些人鱼也可能有能力通过魔法本身来生热。

他们有机会获得大量可作为魔法材料的素材，比如各种水草或其他水下植物都可以用来制做药剂，贝壳和浮木可以制作成饰品、魔杖或更多复杂的魔法装置。水本身就可以成为庞大的魔法能量来源。使用魔法的人鱼从永恒的水流中获取能量，拍击海岸的波涛之力和暴风雨都是他们的力量之源。也可以从深海的巨大压力中汲取魔法能量，并用它来施放大规模法术。一些特定的法术可能需要人鱼潜到海底深处，感受深海洋流才能施放。他们也可以通过改变洋流的方向和温度来影响地表上的气候。