AD&D 1E

帷幕初典

INITIA VELI



Velum aperitur; silentium manet.

帷幕初启，万籁犹肃。

IL-01

帷幕初典

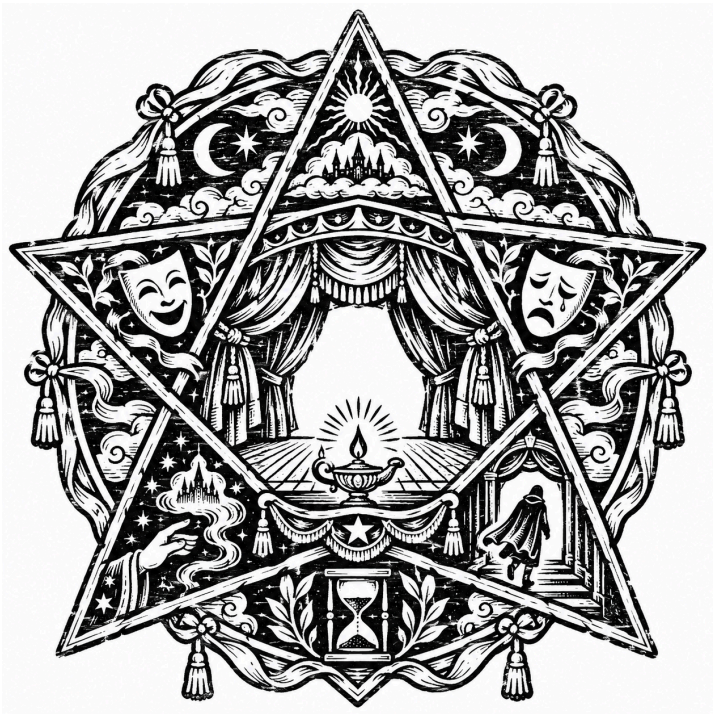
Initia Veli

IL-01 · 通用幻术师成长法术书

旧剧场奉灯如奉星，每开帷幕，先诵无名短辞。提词者藏此册于架下，声、影、步次与诸幻术杂录。剧场久闭，灯龛仍有人扫，册亦循师徒旧序，未落散贾之手。

今编依研习分次，故场记仍留行间。卷首一灯，光向观者，台上反为空白。旧题曰：幕启有时，未见者先在。授书之夕，师徒各据幕一端，俟灯定，乃徐徐卷起。

Velum aperitur; silentium manet.
帷幕初启，万籁犹肃。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
七彩喷射 3
凝视反射术 3
声音幻象术 3
角色 2 级 4
改变自身 4
角色 3 级 4
强化魅影之力 4
魅影之力 4
角色 4 级 5
镜影术 5
角色 5 级 5
幽灵之力 5
恐惧术 5
角色 6 级 6
紫外视觉 6
角色 7 级 6
高等隐形术 6
情绪术 7
角色 8 级 7
耳聋术 7
角色 9 级 8
虹彩图纹 8
角色 10 级 8
阴影门 8
魔镜术 8
角色 11 级 9
幻文术 9
角色 12 级 10
预置幻影 10
死亡雾 10
角色 13 级 11
召唤阴影 11
角色 14 级 11
虹光喷射 11
怪影杀手 11
角色 15 级 12
群体暗示术 12
角色 16 级 12
改变现实术 12
角色 17 级 13
时光飞逝 13
混乱术 13
角色 18 级 14
星界法术 14
角色 19 级 14
隐匿之纱 14
角色 20 级 15
阴影魔法 15
投影术 15

成长与准备位 17
战役所得续表 18
标准书容量与费用 19
每日准备法术 20
旅行法术书 21
旅行书勾选目录 22
旅行书登记 23
新学法术旅行书续目 24

逐级藏抄

固定法术、学习记录与冒险登记

角色 1 级

新增 4 ·累计 4

阅读幻术魔法 *Read Illusionist Magic*

1 环·预言系 F01 SL-1

探索·UA

施法 1 段	持续 每级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

使施法者读懂书籍、卷轴、武器等物品上的魔法铭文。施法者本人的法术书，以及此前已经解读的铭文，可直接阅读。解读通常不触发铭文所含的魔法；诅咒卷轴可能在阅读时生效。铭文一经解读，此后即可阅读。

材料：透明水晶或矿物棱镜，施法后保留。

所读限于幻术师能够使用的法术，以及以幻术师式魔法文字写成的铭文。

七彩喷射 *Color Spray*

1 环·变化系 F02 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 段
距离 自身	豁免 特殊
范围 宽 1”、长 2”、末端宽 2” 的扇形	成分 V/S/M

施放此术时，幻术师会从手中喷出一道扇形的鲜艳冲突色彩。影响范围内可有 1 至 6 个生物受影响；施法者每级可影响总计 1 级或 1 生命骰的生物。等级或生命骰不高于施法者的生物会昏迷 2 至 8 轮；高出施法者 1 或 2 级／生命骰的生物会目盲 1 至 4 轮；高出施法者 3 级／生命骰或更多的生物会被震慑 2 至 8 段，踉跄失措，无法清晰思考或行动。所有等级高于施法者的生物，以及所有 6 级或 6 生命骰的生物，均可进行对抗七彩喷射的豁免检定。材料成分是少许红、黄、蓝三色粉末或沙粒。

凝视反射术 *Gaze Reflection*

1 环·变化系 F03 SL-1

特殊／防护·PHB

施法 1 段	持续 1 轮
距离 自身	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术会在幻术师面前造出一片镜面般的空气。任何凝视攻击，例如蛇怪或美杜莎的攻击，只要注视施法者，都会被反射回攻击者身上。

声音幻象术 *Audible Glamer*

1 环·幻象系 F04 SL-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 3 轮
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 听觉范围	成分 V/S

施法后，魔法师可在法术距离内任意位置制造声音，并令声音仿佛正在远离、接近或停留在原处。音量取决于施法者等级：以最低可施展此法术的 3 级魔法师为基准，声音最大相当于 4 个人；每升一级，音量再增加相当于 4 个人的响度。因此，4 级魔法师最多能制造相当于 8 个人的声音，可表现为说话、歌唱、呼喊、行走、行军或奔跑。声音内容几乎不受限制，但音量不得超过施法者等级所允许的程度。例如，一群老鼠奔跑吱叫的音量约等于 8 个人奔跑呼喊；狮吼约等于 16 个人，龙吼则至少相当于 24 个人。听者若声明自己不相信这声音，可进行

豁免检定；成功则什么也听不见，或只听见微弱声响。此术与魅影之力术配合尤其有效。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

改变自身 *Change Self*

1 环·幻象系 F05 SL-1

探索／生存·PHB

施法 1 段	持续 2 至 12 轮＋每等级 2 轮
距离 自身	豁免 无
范围 幻术师自身	成分 V/S

此术可改变幻术师的外貌，包括衣物与装备，使其看起来矮或高 1 尺、胖或瘦，也可变成任何大致呈人形的双足生物，包括人类或类人生物。法术基础持续时间为 2 至 12（2d6）轮，另加施法者每级 2 轮。

自选习得 E02 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 3 级

新增 2 ·累计 7

强化魅影之力 *Improved Phantasmal Force*

2 环·幻象系 F06 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 6”＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 4 平方”＋每等级 1 平方”	成分 V/S/M

幻术师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。

幻象含轻微声音，不含可理解的言语。幻术师以最低限度专注维持；专注期间可以正常速度一半移动，不能施展其他法术。停止专注后，幻象仍持续二轮。

材料成分是一小团羊毛脂。

魅影之力 *Phantasmal Force*

1 环·幻象系 F07 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 6”＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 4 平方”＋每等级 1 平方”	成分 V/S/M

魔法师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。此术不包含声音幻象。幻象持续至被对手击中（除非施法者令其作出相应反应），或魔法师停止专注为止；例如施法者主动令幻象作出反应、移动，

或遭到成功攻击，都可能中断专注。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。材料成分是一小团羊毛脂。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻象系 F08 SL-1

防护·PHB

施法 2 段	持续 每等级 3 轮
距离 自身	豁免 无
范围 施法者周围半径 6 尺	成分 V/S

施法者周围会出现 2 至 5（1d4 + 1）个与本人完全相同的幻象。这些影像会做出与幻术师相同的动作；法术造成轻微模糊与扭曲，使对手无法确定哪一个是真身。影像被武器（无论是否具有魔法）击中便会消失，其余影像不受影响。影像似乎每轮都在变换位置，因此即使真身某轮被击中，下一轮也无法据此从影像中辨认真身。法术结束时所有影像消失。

自选习得 E04 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 5 级

新增 2 ·累计 10

幽灵之力 *Spectral Force*

3 环·幻象系 F09 SM-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 4 平方” ＋每等级 1 平方”	成分 V/S/M

幻术师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。

幻象包含声音、气味和热感。幻术师以最低限度专注维持；专注期间可以正常速度一半移动，不能施展其他法术。停止专注后，幻象仍持续三轮。

材料成分是一小团羊毛脂。

恐惧术 *Fear*

3 环·幻象系 F10 SM-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 自身	豁免 无效
范围 长 6”、末端直径 3”、基部宽 3/4” 的锥形	成分 S/M

施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者

经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

模拟冒险所得 A05·DM启用 1 次

等级	日期	地点／来源
5		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 6 级

新增 1·累计 11

紫外视觉 *Ultravision*

2 环·变化系 F11 SL-1

探索·UA

施法 2 段	持续 6 回合＋每级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 接触的生物	成分 V/S/M

使受术者看见紫外光谱。通常夜里 100 码内如白昼清楚，100-300 码间朦胧难辨；若夜色极暗且乌云厚重，视程降低 50 。若头顶隔着约 6 尺以上泥土或 3 尺以上石头，如大多地下空间，紫外线被遮蔽，只能在约 3 尺半径内看见极微弱的景象；附近若有紫外发射源，视力相应改善。近处光源，包括魔法物品的光辉，会使远处暗区因亮光“炫目”而更难看清。

材料成分为胡萝卜精质粉末。高智力生物可能凭天生或魔法赋予的紫外视觉察觉隐形生物。

自选习得 E06·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

角色 7 级

新增 2·累计 13

高等隐形术 *Improved Invisibility*

4 环·幻象系 F12 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 S/M

受术者及其装备在正常视觉和红外视觉中隐去，声音照常产生。效果持续至被解除、被魔法破除、施法者或受术者主动取消。

同伴须具备看见隐形的能力，才能看见受术者及其装备。生命骰、经验等级或相当智力达到十以上的高等智能生物，可能自动察觉隐形。

材料：一根睫毛，以少量阿拉伯树胶封住。

受术者攻击、发射飞弹、近战或施法时仍保持隐形。微光等迹象可使细心对手攻击；此类攻击命中骰-4，相关豁免检定骰＋ 4。

情绪术 *Emotion*

4 环·惑控系 F13 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 4” × 4” 区域	成分 V/S

幻术师可投射以下四种情绪之一：

恐惧 Fear：施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。，但由于它并非幻象，目标的豁免检定承受-2 减值；恐惧与狂怒互相抵消。

憎恨 Hate：士气、豁免检定骰、命中骰和伤害均获得 2 加值；憎恨与绝望互相抵消。

绝望 Hopelessness：所有生物都会受到影响，除非通过对抗魔法的豁免检定，否则会沮丧地折返。受影响者会服从任何对手提出的要求，例如投降或离开。期间每轮有 25 概率不采取行动，而采取行动者中有 25 概率折返或退出战斗（视情况而定）。；绝望与憎恨互相抵消。

狂怒 Rage：目标陷入狂暴，攻击骰获得 1 加值，伤害额外增加 3 点，并暂时获得 5 点生命值。目标不使用盾牌，即使危及生命也会继续战斗；狂怒与恐惧互相抵消。

只要幻术师继续专注投射所选情绪，法术就会持续。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

耳聋术 *Deafness*

2 环·幻象系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 6”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

目标会完全失去听觉，无法听见任何声音。只有解除魔法术或施法者本人才能消除耳聋。目标可进行豁免检定。材料成分为蜂蜡。

自选习得 E08 ·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败

抄录费用 gp	标准书编号

模拟冒险所得 A08 ·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
8		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用 gp	标准书编号

角色 9 级

新增 1 ·累计 15

虹彩图纹 *Rainbow Pattern*

4 环·变化／幻影系 F15 SM-1

控制·UA

施法 4 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 3” × 3” 的方形区域	成分 S/M

造出一条交错变幻、发出柔和光芒的彩虹图案，注视图纹而豁免失败的生物着迷凝视。施法后，幻术师只需朝所选方向示意，图纹便以每轮 3” 缓慢移动；无需继续照料也可持续 1-3 轮。受到影响、合计至多 24 等级或生命骰的生物会跟着这片移动的彩光走。

若图纹把目标引向火焰、悬崖等险地，允许目标第二次豁免。若视线完全被遮挡，例如被遮蔽术隔开，法术即失效。材料成分是一枚水晶棱镜及一块磷光物。

角色 10 级

新增 2 ·累计 17

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F16 SH-1

防护／生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 S

幻术师会创造一道门的幻象，并可假装穿门而过、消失；实际上，他只是迅速闪到一旁，随后可在法术持续期间完全隐形逃走。旁观者会受骗：若他们打开这扇“门”，便会看见一间空荡荡的 10 尺 × 10 尺房间。只有真实视觉术、真视宝石或类似魔法手段才能发现幻术师。

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F17 SH-1

探索·UA

施法 1 小时	持续 每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

把一面普通镜子暂时变成窥视器具，可观察几乎任意距离外的已知对象，或窥视其他位面。镜子必须是精工打磨、抛光的银镜，价值至少 1,000 金币。施法不损伤镜子，但消耗其他材料：隼、鹰或鹏鸟的眼睛，以及硝酸、铜和锌。

可直接透过魔镜施展通晓语言、阅读魔法、通晓语言术 Tongues 、红外视觉和紫外视觉。侦测魔法、侦测善恶、传讯术和侦测幻象通过魔镜施展时，每施法者等级有 5 概率正确生效。

被窥视的目标可能察觉；基础概率按《地下城主指南》水晶球条目，另加本书职业的基础值：骑士 5 、野蛮人 1 。

远观定位与察觉：DMG 第 141 页。观察同时受本术持续时间限制。

对对象的了解程度	定位概率 *
私人熟识	100
略微认识	85
有其肖像	50
持有其物品	50
持有其衣物	25
对其情况了解充分	25
对其情况略有了解	20

对对象的了解程度	定位概率 *
对象位于另一位面	25

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

定位概率还决定魔法师能够观察目标多久、观察频率如何：

定位概率 *	每次观察时长	频率
100 或更高	1 小时	每天 3 次
90 -99	½ 小时	每天 3 次
75 -89	½ 小时	每天 2 次
50 -74	½ 小时	每天 1 次
25 -49	¼ 小时	每天 1 次
24 或更低	⅛ 小时	每天 1 次

* 除非受到魔法或灵能遮蔽。

若超过上述时长或频率继续观察，魔法师每轮都必须进行对法术的豁免检定。失败会使其智力永久降低 1 点，并陷入疯狂，直到得到治疗。

只有智力达到 12 或更高的生物，才有机会察觉自己正在被占卜。基础概率取决于职业：战士 2 、圣武士 6 、巡林客 4 、盗贼 6 、行刺者 5 、武僧 1 、吟游诗人 3 。

智力每高于 12 点，生物察觉占卜的累积概率便按算术递增方式增加：从 1 开始，智力 13-18 时依次为 1 、3 、6 、10 、15 、21 。此外，每有 1 个经验等级，察觉占卜的概率再增加 1 。怪物按最适合的上述职业计算。

每轮检查一次。若掷骰结果不高于相应概率，目标便察觉自己正被观察。若目标是施法者（牧师、德鲁伊、魔法师或幻术师），则使用原书第 60 页的“隐形侦测”表，而不是以上概率，并且每轮都要检查。施展“解除魔法”会使水晶球停止运作 1 天。针对水晶球窥视的各类防护法术则会使装置变得朦胧、无法正常工作。

幻术师可以施展观视术代替通常的材料成分。魔镜仍可正常远观；用于代替材料的观视术不另行产生效果。

自选习得 E10 ·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 ☐成功 ☐失败

抄录费用 gp	标准书编号

角色 11 级

新增 1 ·累计 18

幻文术 *Illusionary Script*

3 环·幻象系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 永久
距离 特殊	豁免 无
范围 阅读文字的生物	成分 V/S/M

此术使幻术师可以在羊皮纸、纸张、皮革等材料上写下指示或其他信息。幻文看起来像某种外语或魔法文字。只有幻术师指定的人（或某类人，或其他指定对象）才能读懂；其他幻术师能够认出这是幻文。任何其他人试图阅读，都会像受到困惑术影响般陷入混乱 5 至 20 回合，再减去其每个经验等级 1 回合。材料成分是由炼金术士特别调制的含铅墨水。

模拟冒险所得 A11·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
11		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 12 级

新增 2·累计 20

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F19 SH-1

控制·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 4 平方”＋每等级 1 平方”	成分 V/S/M

幻术师制造视觉幻象，所有相信幻象并看见它的生物都会受到影响，甚至可能被幻影投射物击伤，或跌入幻象中的尖刺坑洞。不相信幻象的生物可进行豁免检定；成功便会看穿幻象，并在能将真相有效告知同伴时，使同伴的豁免检定获得 4。未观察到幻象的生物不受影响，直到亲眼看见为止。幻象可表现为影响范围内任何物体、生物或力量。

幻象包含声音、气味和热感，按施法者命令或预定条件启动；启动后最多持续每施法者等级一轮。

材料成分是一小团羊毛脂。

死亡雾 *Death Fog*

6 环·变化／塑能系 F20 SH-1

攻击／控制·UA

施法 6 段	持续 1-4 轮＋每级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 每施法者等级 2 立方”	成分 V/S/M

造出一片强酸性浓雾，遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见。接触它的植物会死亡：青草等小植物 2 轮，灌木 4 轮，小树 8 轮，大树 16 轮。不免疫酸的动物生命，按在雾中暴露的连续轮次受伤：

暴露轮次	伤害
第 1 轮	1 点
第 2 轮	2 点
第 3 轮	4 点
第 4 轮及以后每轮	8 点

生物在雾中移动时，通常移动率每 1” 只能前进 1 尺；只有极强的风能推动云雾，造风术无效。火球术、焰击术或火墙术在一轮内将雾烧尽。材料为一撮干豌豆粉、动物蹄粉，以及任一种强酸，包括高度蒸馏的醋或酸晶体。

自选习得 E12·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败

抄录费用 gp	标准书编号

角色 13 级

新增 1 ·累计 21

召唤阴影 *Summon Shadow*

5 环·咒法／召唤系 F21 SH-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 1 轮＋每等级 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 1” × 1”	成分 V/S/M

施放此术时，幻术师每有 3 个经验等级便召来 1 只阴影（参见《怪物图鉴》）。这些怪物受施法者控制，并会奉命攻击其敌人。阴影会一直留在此处，直到被杀、被驱散，或法术持续时间结束。材料成分是一小块烟水晶。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

虹光喷射 *Prismatic Spray*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F22 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 立即
距离 0	豁免 特殊
范围 长 7” 的平面，末端宽 1½”、基部宽 ½”	成分 V/S

施法时，幻术师会从手中射出红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫七道光线。影响范围内的生物会被一道或多道光线击中。掷一枚八面骰决定击中目标的光线颜色：

点数	光线颜色
1	红
2	橙
3	黄
4	绿
5	蓝
6	靛
7	紫
8	被两道光线击中；忽略再次掷出的 8，重掷两次

仅当对应颜色光线的效果允许豁免时，才进行豁免检定。

层	防护与接触效果	破除
红	阻非魔法飞弹；10 点伤害	寒冰锥
橙	阻魔法飞弹；20 点伤害	阵风术
黄	阻毒、气体、石化；40 点伤害	解离术
绿	阻吐息；对毒素豁免，失败死亡	穿墙术
蓝	阻定位、侦测、灵能；对石化豁免，失败石化	魔法飞弹
靛	阻魔法；对魔杖豁免，失败发疯	恒定光亮
紫	力场；对法术豁免，失败移往异位面	解除魔法

怪影杀手 *Weird*

7 环·塑能／幻术与幻影系 F23 SH-1

攻击·UA

施法 7 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 特殊
范围 半径 2”	成分 V/S

幻术师必须能与目标交谈才能发动法术。施法时，他向一名或多名目标宣告其最终命运、厄运已经降临。即使目标豁免成功，恐惧仍会令其麻痹整整 7 段，并失去 1-4 点力量；力量在 7 轮后恢复。

若对法术豁免失败，目标会面对自己最害

怕、最敌对的宿敌，并必须与之真正战斗；无法通过任何魔法方法逃走。宿敌在一切实际效果上都是真实的。目标若输掉战斗便死亡；若杀死此术造出的宿敌，则毫发无伤地归来，战斗中看似消耗的物品和法术也都没有实际损失。若适用，角色可因击败宿敌取得经验值。

每轮战斗在目标看来都正常漫长，在外界却只耗 1 段。施法期间幻术师必须全神贯注维持法术。

自选习得 E14·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

模拟冒险所得 A14·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
14		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 15 级

新增 1·累计 24

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系 F24 SH-1

控制·PHB

施法 6 段	持续 4 回合＋每等级 4 回合
距离 3”	豁免 无效
范围 每等级一个生物	成分 V/M

魔法师以几个词、一句短语或一两句话，暗示目标采取施法者希望的行动。目标必须听得懂魔法师所说的语言。暗示必须听起来合理；要求目标自刺、扑向长矛、自焚或做其他明显有害的事，会自动使法术失效。但若说一池酸液其实是清水，跳进去会令人神清气爽，便可能奏效；又如暗示红龙停止攻击施法者一方，因为合作后可去别处掠夺丰厚财宝，也属合理暗示。暗示行动可持续相当长时间。目标豁免成功则不受影响。特别合理的暗示可由地下城主裁定，使目标豁免承受-1、-2 等惩罚。不死生物不受暗示术影响。材料成分是一条蛇舌，以及一小块蜂巢或一滴甜油。

可同时影响距离 3” 以内、每施法者等级一个生物；对全部目标提出同一个暗示。只指定一个目标时，其豁免骰-2。

角色 16 级

新增 1·累计 25

改变现实术 *Alter Reality*

7 环·幻象／幻象法术；咒法／召唤系 F25 SH-2

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 特殊

按施法者愿望的字面内容，在有限程度或有限时间内改变过去、现在或未来的现实。措辞决定结果及涉及对象。可恢复部分损失生命

值，短时恢复全部生命值，削弱敌人命中或伤害，延长魔法效果，影响好感，或提供宝藏及魔法物品线索。重大现实改变、直接取得财富或经验值超出此术能力。贪婪的愿望可能招致灾祸。

施法所需时间由陈述愿望的实际秒数决定，每段 6 秒。施法者老化三年。

施法前必须先施展幽灵之力，描述现实应如何有限地改变，然后发动本术。

自选习得 E16 ·本级 1 次

法术名称		环级
智力习得成功率 %	d100 骰值	结果 □成功 □失败
抄录费用 gp		标准书编号

角色 17 级

新增 2 ·累计 27

时光飞逝 *Tempus Fugit*

5 环·幻术／幻影系 F26 SH-2

特殊·UA

施法 5 段	持续 每级 5 回合
距离 0	豁免 无
范围 半径 1”	成分 V/S

这项强力幻术影响范围内众人的心智与身体；法术完成后走入区域者同样受影响。他们经历的时间加快：外界经过 1 回合（10 分钟），对他们而言就像过了 1 小时。进食、睡眠等身体需求也按加快的时间计算；区域内施展的其他法术，持续时间同样加快。外界 1 小时相当于他们的 6 小时，外界 4 小时相当于他们的 1 天。这种加速可以用来休息、重新准备法术、恢复失去的生命值。

施法者也可不经特殊准备，使用逆向版本减慢众人的时间感：外界 1 小时对他们仅如 1 回合，外界 1 天仅如 4 小时。幻术师本人无论何种版本都受影响。逆向版本在施法者想将其解除后，仍会至少再持续 1 回合，因为他本人的反应也被大幅放慢。

混乱术 *Chaos*

5 环·惑控系 F27 SH-2

控制·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2”	豁免 特殊
范围 最多 4” × 4”	成分 V/S/M

影响范围内所有生物在持续时间内陷入困惑，逐轮按下表行动。只有非圣武士、非巡林客的战士、幻术师，以及不会施法且智力不高于 4 的怪物可作豁免。

d100 骰值	行动
01-10	徘徊离开 1 回合
11-60	困惑地呆立 1 轮
61-80	攻击最近的生物 1 轮
81-00	攻击德鲁伊或其队伍 1 轮

材料成分是一枚小铜盘和一根小铁棒。

模拟冒险所得 A17·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
17		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 18 级

新增 1·累计 28

星界法术 *Astral Spell*

7 环·变化系 F28 SH-2

生存·PHB

施法 3 回合	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

施法者将星界身体投射至星界位面，肉身与物质财物则留在主物质位面。只有某些具有多位面存在形态的魔法物品能够带入星界位面。由于星界位面与外层位面的第一层相接，施法者可以在星界中前往任意此类外层位面，并在那里离开星界、形成身体。施法者也可借星界法术在主物质位面内星界旅行，但不能在那里形成第二个身体。通常，星界投射者只有星界位面的生物能看见。星界身体始终由银线连接肉身；银线断裂时，受影响者在星界和物质位面都会死亡，但通常只有灵能风能够使银线断裂。若投射者在另一个位面形成第二个身体，银线会隐秘地连接到新身体，并返回主物质位面上的肉身，使其从悬置状态苏醒。星界投射者虽能在星界行动，但其行为不会影响不在星界位面的生物。法术持续至施法者主动结束，或因外力终止（例如解除魔法，或主物质位面上的肉身被毁）。施法者最多可带上另外五名生物，条件是他们与施法者手拉手围成一圈；这些同行者依赖施法者，也可能被遗留在星界。星界旅行速度可由施法者决定，最终目的地取决于施法者的意念构想。（星界位面与星界投射详见附录 IV“已知存在位面”。）

自选习得 E18·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

角色 19 级

新增 1·累计 29

隐匿之纱 *Veil*

6 环·幻象系 F29 SH-2

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 2” × 2”	成分 V/S

此术使幻术师能立刻改变周围环境及／或队伍的外观，也可以创造幻景，使最聪明的生物也受骗；除非它们拥有真实视觉术、真实视觉、真视宝石或类似魔法辅助。它可以让华丽房间看起来像肮脏窝棚，触摸也会符合视觉幻象。若创造的是幻景，触摸不会令其消失。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F30 SH-2

攻击·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 5” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

此术允许幻术师施放一种准真实的魔法师法术，可选魔法飞弹、火球术、闪电束或寒冷之锥。未通过豁免检定的生物会受到所选法术的正常效果；若通过豁免检定，则无论施放哪种准真实法术，都只受到幻术师每级 1 点伤害。

拟效选择：魔法飞弹。持续特殊；范围一个或多个生物。

从指尖射出自动命中目标的魔法飞弹，每枚造成 1d4 1 点伤害。一级发射一枚，此后每两级增加一枚：三级两枚、五级三枚、七级四枚，依此递增。多枚飞弹可集中攻击同一生物，也可分别指定生物。

拟效选择：火球术。持续瞬间；范围半径 2” 的球体。

指定爆炸距离与高度，指尖射出火光；火光提前碰到实体时即在碰撞处爆炸，否则在指定位置爆炸。范围内生物每有施法者一个等级便受 1d6 点火焰伤害，豁免成功减半。

爆炸火焰依所在空间扩展，总体积约 33,000 立方尺。火焰点燃可燃物，熔化金、银、铜等软金属。暴露物品须检定损毁；生物豁免成功时，其装备视为免受影响。爆炸气压很小。

魔杖发出的火球为 6d6，具有此能力的法杖为 8d6，卷轴为 (1d6 4)d6。

拟效选择：闪电束。持续瞬间；范围特殊。

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

拟效选择：寒冰锥。持续瞬间；范围自施法者手掌向外延伸、每等级长 1/2” 的锥形区域。

从手掌放出锥形寒流，抽走范围内的热量，每施法者等级造成 1d4 1 点伤害，豁免成功减半。十级时为 10d4 10。

投影术 *Projected Image*

5 环·变化系／幻象系， F31 SH-2

特殊·PHB

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

此术创造施法者的非实体复制体，并将其投射到法术距离内任意指定地点。影像会按照施法者的意愿做出相同行动，包括行走、说话和施法。影像与施法者之间存在特殊通道，因此施放的法术实际上由影像发出。只有解除魔法术或施法者主动命令，才能消除影像；攻击无法影响它。施法者必须始终能看见影像；若视线受阻，法术便会中断。材料成分是一个施法者的小型复制人偶。

自选习得 E20·本级 1 次

法术名称	环级

智力习得成功率	d100 骰值	结果
%		□成功 □失败

抄录费用	标准书编号
gp	

模拟冒险所得 A20·DM启用 1 次

等级	日期	地点／来源
20		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

成长与准备位

一至二十级

固定法术免习得判定。偶数等级各一次自选尝试，失败消耗机会。五、八、十一、十四、十七、二十级各留一次模拟冒险尝试，由 DM 启用。

幻术师智力至少十五、敏捷至少十六。本册按智力十八核算；最高七环。新解锁二至七环各加一术，十七与二十级各加一项研修固定术，合计三十一术。成长加项采用项目房规。

等级	新增	累计	最高环	自选	冒险	每日各环准备位
1	4	4	1	0	0	1/0/0/0/0/0/0
2	1	5	1	1	0	2/0/0/0/0/0/0
3	2	7	2	0	0	2/1/0/0/0/0/0
4	1	8	2	1	0	3/2/0/0/0/0/0
5	2	10	3	0	1	4/2/1/0/0/0/0
6	1	11	3	1	0	4/3/1/0/0/0/0
7	2	13	4	0	0	4/3/2/1/0/0/0
8	1	14	4	1	1	4/3/2/1/0/0/0
9	1	15	4	0	0	5/3/2/2/0/0/0
10	2	17	5	1	0	5/4/3/2/1/0/0
11	1	18	5	0	1	5/4/3/3/2/0/0
12	2	20	6	1	0	5/5/4/3/2/1/0
13	1	21	6	0	0	5/5/4/3/2/2/0
14	2	23	7	1	1	5/5/4/3/2/2/1
15	1	24	7	0	0	5/5/5/4/3/2/1
16	1	25	7	1	0	5/5/5/4/3/2/2
17	2	27	7	0	1	5/5/5/5/3/2/2
18	1	28	7	1	0	5/5/5/5/4/3/2
19	1	29	7	0	0	5/5/5/5/4/3/2
20	2	31	7	1	1	5/5/5/5/4/3/3

单位：轮、回合、段沿用原书。参数中的双引号为原版距离尺度；材料尺寸与墙厚中的英寸为实物单位。各术正文保留材料、豁免及必要规则表。

战役所得续表

B01—B08 · 实际所得登记

各行是备用记录空间，按战役实际所得填写。

编号／角色等级	日期／地点或来源	法术名称／环级	习得判定	抄录费用／标准书编号
B01 等 级:				
B02 等 级:				
B03 等 级:				
B04 等 级:				

编号／角色等级	日期／地点或来源	法术名称／环级	习得判定	抄录费用／标准书编号
B05 等 级:				
B06 等 级:				
B07 等 级:				
B08 等 级:				

标准书容量与费用

固定配置的分册核算

编号	容量组	总容量	已用	剩余
SL-1	一至二环	24	10	14
SM-1	三至四环	16	6	10
SH-1	五至七环	8	8	0
SH-2	五至七环	8	7	1

固定抄录费用 12,200 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,200 gp。

导师初授与后续角色支付分开记账。旅行书另计。标准书制作需四至七周；具体抄录工作依 UA 法术书条文执行。

标准书编号	增加法术记录	已用／剩余	材料与抄录费用	支付人

新增法术按实际成功结果扣除容量，并核对智力所限的每环已知数量。各容量组分别合计。

研读：魔法师读他人的书须先施阅读魔法；幻术师使用阅读幻术魔法。学习每环法术需研读 2 至 8 小时。两职业的同名法术不可由彼此的书互学。

书本豁免：均按“皮革或书本”类别。标准书对酸、火球、解离及闪电的豁免骰＋ 2；旅行书无此加值。增添插页不会增加法术容量。

危急时，DM 可允许从本职业的法术书直接施展自己有资格知晓和使用的法术。所施法术自动毁去；其前、后相邻法术各有每环 1 　的概率毁去，整书另有 1 　的概率毁去。恒久术不能阻止法术失去效力。

负重：标准书重约 150 金币重量单位，负重按约 450 计；旅行书重约 30，负重按约 60 计。背包可装 5 本旅行书，大麻袋可装 10 本。以上依 UA 原书第 79 页。

每日准备法术

日期、休息与已施展记录

日期／地点	休息起止	准备完成时刻

环级／准备位上限	法术编号或名称	准备次数	已施展
1 环			
2 环			
3 环			
4 环			
5 环			
6 环			
7 环			

以当日职业等级与智力核对各环准备位。F ／ E ／ A ／ B编号指向本册已学记录；T 栏用于旅行副本。消耗准备、施法完成与准备中断依规则记载。

旅行法术书

LIBER VIATORIS

随行藏抄·副本登记



旅行书勾选目录

固定法术·按环级编次

抄录完成后勾选相应 T 栏，并在旅行书登记表扣除容量。每日准备记入准备表。

编号	法术名称	环	等级	页	标准书	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
F01	阅读幻术魔法	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F02	七彩喷射	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	凝视反射术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	声音幻象术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	改变自身	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	魅影之力	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	强化魅影之力	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	镜影术	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	紫外视觉	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	耳聋术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	幽灵之力	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	恐惧术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	幻文术	3	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	高等隐形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	情绪术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	虹彩图纹	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影门	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	魔镜术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	召唤阴影	5	13	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	时光飞逝	5	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	混乱术	5	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	阴影魔法	5	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	投影术	5	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	预置幻影	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡雾	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	群体暗示术	6	15	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	隐匿之纱	6	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光喷射	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	怪影杀手	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	改变现实术	7	16	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	星界法术	7	18	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

旅行书登记

副本容量与存放

每本只装一个环级容量组。制作材料每本 500 gp；抄录每份每环 100 gp。

一至二环：6 项　　三至四环：4 项　　五至七环：2 项

编 号	环级容量组	总容量	已 用	剩 余	制作及抄录费用	存 放 位 置
T-01					gp	
T-02					gp	
T-03					gp	
T-04					gp	
T-05					gp	
T-06					gp	
T-07					gp	
T-08					gp	
T-09					gp	
T-10					gp	
T-11					gp	
T-12					gp	

登记顺序：先填容量组与总容量；完成复制后勾选目录；逐项合计已用与剩余。一次抄入数本书时，各本分别登记。

旅行书由本人制作，或由本人及同伴在冒险中取得。人物开局不自动获得旅行书。学习、自选成败与旅行副本分别记录。

新学法术旅行书续目

E / A / B编号沿用学习记录

抄录完成后勾选相应 T 栏，并在旅行书登记表扣除容量。每日准备记入准备表。

记录编号	环	标准书	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09	T10	T11	T12
E02			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E04			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E06			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E10			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E12			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E14			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E16			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E18			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
E20			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A05			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A11			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A14			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A17			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A20			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B01			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B02			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B03			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B04			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B05			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B06			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B07			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B08			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

B 行为战役所得备用记录空间，按实际所得使用。法术名称留在原记录中；此页用编号查阅。



IL-01