AD&D 1E

镜 中 无 名

SINE NOMINE IN SPECULO



Facies abit; testis manet.

容貌迁逝，见証犹存。

IL-02

镜中无名

Sine Nomine in Speculo

IL-02 · 通用幻术师成长法术书

制镜旧坊，以秘叶贴镜背，防学徒妄读。坊主亡，诸镜离散，惟一徒循框号尽收其文。页上自画像各异，名讳亦互有刮削，遂署本卷曰《镜中无名》。

藏者更替，必换裹镜之布，不改镜面之缺。旧序云：形可托镜，名当自持。故书中诸面貌皆有细绘，惟两目留白；受书之人须亲见其空，不许遣人代领。

Facies abit; testis manet.
容貌迁逝，见证犹存。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
惊吓术 3
幻影护甲 3
改变自身 3
角色 2 级 4
凝视反射术 4
角色 3 级 4
变身术 4
镜影术 4
角色 4 级 4
误导术 4
角色 5 级 5
防侦测术 5
魅影驹 5
角色 6 级 6
催眠图纹 6
角色 7 级 6
高等隐形术 6
虹彩图纹 7
角色 8 级 7
幻文术 7
角色 9 级 7
阴影怪物 7
角色 10 级 8
投影术 8
半阴影怪物 8
角色 11 级 9
困惑术 9
角色 12 级 9
假象术 9
隐匿之纱 10
角色 13 级 10
魅影杀手 10
角色 14 级 10
虹光法墙 10
观视术 11
角色 15 级 11
恒久幻象 11
角色 16 级 12
星界法术 12
角色 17 级 12
群体暗示术 12
真实视觉 13
角色 18 级 13
虹光喷射 13
角色 19 级 14
高等创造术 14
角色 20 级 14
咒唤兽群 14
幽影术 14

成长与准备位 16
战役所得续表 17
标准书容量与费用 18
每日准备法术 19
旅行法术书 20
旅行书勾选目录 21
旅行书登记 22
新学法术旅行书续目 23

逐级藏抄

固定法术、学习记录与冒险登记

角色 1 级

新增 4 ·累计 4

阅读幻术魔法 *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。

惊吓术 *Spook*

1 环·幻术／幻影系 F02 SL-1

控制／攻击·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 0	豁免 成功则无效
范围 幻术师 1”内一个生物	成分 V/S

利用目标本有的恐惧，使它把幻术师看成自己敌视、害怕的人或物。施法者无须知道那究竟是什么，只要威胁地朝目标前进即可。若目标对法术豁免失败，它会迅速转身，尽可能沿远离幻术师的方向逃跑，效果如恐惧法杖，但不会扔下携带物。施法者虽不真正追赶，目标脑中的幻象却会继续追它。

初次施法后的每轮，目标可再度对法术豁免，且每轮累积＋1；成功即破除法术。此术只对智力至少 1 的生物有效。

幻影护甲 *Phantom Armor*

1 环·变化／幻术系 F03 SL-1

防护·UA

施法 1 轮	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一人	成分 V/S/M

造出一套半真实的板甲，包覆受术者。它有实际防护力，但敌人若主动怀疑并对法术豁免成功，便不再受其欺骗；解除幻象、解除魔法或消除法杖也能消去护甲。在消失或被识破之前，它按板甲提供 AC 3，护甲类别也按 3 计算。

每施法者等级，护甲可吸收 1 点原本会命中 AC 3 的打击伤害；累计吸收达到施法者等级数时即消散，多出的伤害及以后伤害由穿戴者承受。对于魔法盔甲通常能修正的各种攻击豁免，它另赋予＋1。它不妨碍移动或施法，不受锈蚀怪攻击；这一点可能加强敌人对其真实性的怀疑。它不能与其他任何魔法防护并用。材料是一片价值 10 金币的小秘银片，施法时消失。

改变自身 *Change Self*

1 环·幻象系 F04 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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

凝视反射术 *Gaze Reflection*

1 环·变化系 F05 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。

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

变身术 *Alter Self*

2 环·变化／幻术系 F06 SL-1

生存·UA

施法 2 段	持续 3-12 轮＋每级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 幻术师本人	成分 V/S

幻术师改变自己的外貌、衣物与装备，可呈任何大致人形的双足生物外貌。改变具有半真实性质，身材可较原本增减 50 。所选形态若有翅膀，幻术师确能飞行，但速度仅为该生物真实飞行速度的 1/4 ，机动等级降低两档，最低到 E 。若有鳃，可在法术持续期间水下呼吸。变成更大的生物并不会自动得到额外攻击或伤害，除非幻术师本就习惯该形态。

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻象系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

误导术 *Misdirection*

2 环·幻象系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S

此术会误导侦测类法术提供的信息，例如侦测魅惑、侦测邪恶、侦测隐形、侦测谎言、侦

测魔法以及侦测陷阱与坑洞。侦测法术仍会正常生效，但其揭示的信息会指向错误区域或生物；若法术用于侦测邪恶或侦测谎言，则会显示与事实相反的结果。幻术师将误导效果施加于侦测法术所针对的生物或物品。若侦测法术的施法者未能通过豁免检定，误导便会生效。

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

防侦测术 *Non-detection*

3 环·防护系 F09 SM-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 无
范围 施法者周围半径 5 尺	成分 V/S/M

施放此术后，幻术师不会被预言系法术（如聆听术、观视术和侦测术）发现；水晶球、心灵感应护符等魔法物品也无法定位施法者。材料成分是一撮钻石粉。

魅影驹 *Phantom Steed*

3 环·咒法／幻影系 F10 SM-1

生存·UA

施法 1 回合	持续 每级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

造出一匹半真实的马状坐骑。只有造出它的幻术师，或施法时专门指定的某一人可以骑。所有魅影驹都是黑色头身、灰色鬃尾、烟色而无实体的蹄子，行走无声，双眼乳白。它们不参与战斗；普通动物会避开它们，因此只有怪物般的动物会攻击。坐骑累计受到超过 12 点伤害时，法术消散。

最高移动速度为每施法者等级 4”。坐骑似乎带有鞍、衔铁和缰绳，但不能驮鞍袋等物，只能承载骑者及其携带物。施法者达到下列等级时，坐骑获得相应能力：

幻术师等级	坐骑新增能力
8	不受沙地、泥地乃至沼泽妨碍。
10	能在水面上如履干燥坚地。
12	能把空中当作坚地踏过，跨越峡谷等障碍；仍不能随意腾空飞行。
14	能如飞马一般行动。

原书列出材料成分 M，但未说明它为何物。

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

催眠图纹 *Hypnotic Pattern*

2 环·幻象系 F11 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 自身	豁免 无效
范围 3" × 3" 的方形区域	成分 S/M

施法时，幻术师会在空中创造交织旋转、色彩微妙的图案。任何注视图案的生物都会着迷凝视，只要施法者继续维持流动的发光线条，目标便会一直如此。此术最多可迷住合计 24 级或生命骰的生物，例如 24 只 1 生命骰生物或 12 只 2 生命骰生物。所有目标必须位于影响范围内，且各自都可进行豁免检定。幻术师无需发出声音，但必须做出适当手势，同时手持发光的熏香棒，或内含磷光物质的水晶棒。

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。

虹彩图纹 *Rainbow Pattern*

4 环·变化／幻影系 F13 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 8 级 新增 1 ·累计 14

幻文术 *Illusionary Script*

3 环·幻象系 F14 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。

自选习得 E08 ·本级 1 次

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

模拟冒险所得 A08 ·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
8		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

角色 9 级 新增 1 ·累计 15

阴影怪物 *Shadow Monsters*

4 环·幻象系 F15 SM-1

攻击／控制·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 2” × 2”	成分 V/S

此术创造一个或多个半真实怪物的幻影。所有幻影的生命骰总和不得超过幻术师的经验等级；例如，10 级幻术师可创造一只通常有 10 生命骰的生物，或两只通常各有 5 生命骰的生物，依此类推。一次施法所创造的所有阴影怪

物必须为同一种类，例如 hobgoblin、兽人或幽影等。它们只有正常生命值的 20 ：掷取相应生命骰后乘以 0.20；结果低于 0.4 时舍去（生命骰不超过 1 的怪物因此无法成功创造），结果达到 0.4 时向上取整为 1 点生命值。

若观看阴影怪物的生物未通过豁免检定并相信幻象，它们便按正常的护甲等级与攻击方式行动。若观看者通过豁免检定，阴影怪物的护甲等级为 10，近战伤害（撕咬、爪击、武器等）仅为正常值的 20 ；伤害小数部分低于 0.4 时舍去，达到 0.4 时向上取整。例如，准真实的龙兽攻击时，若三次攻击均命中，正常伤害骰分别为 d8 掷出 5、d8 掷出 8、3d6 掷出 11；各自乘以 0.2 后为 1、1.6 和 2.2，取整后合计造成 5 点实际伤害。

角色 10 级

新增 2 ·累计 17

投影术 *Projected Image*

5 环·变化系／幻象系，特殊·PHB　　F16 SH-1

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。

半阴影怪物 *Demi-Shadow Monsters*

5 环·幻象系　　F17 SH-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 2” × 2”	成分 V/S

此术创造一个或多个半真实怪物的幻影。所有幻影的生命骰总和不得超过幻术师的经验等级；例如，10 级幻术师可创造一只通常有 10 生命骰的生物，或两只通常各有 5 生命骰的生物，依此类推。一次施法所创造的所有阴影怪物必须为同一种类，例如 hobgoblin、兽人或幽影等。它们只有正常生命值的 40 ：掷取相应生命骰后乘以 0.4；结果低于 0.4 时舍去（生命骰不超过 1 的怪物因此无法成功创造），结果达到 0.4 时向上取整为 1 点生命值。

若观看阴影怪物的生物未通过豁免检定并相信幻象，它们便按正常的护甲等级与攻击方式行动。若观看者通过豁免检定，阴影怪物的护甲等级为 8，近战伤害（撕咬、爪击、武器等）仅为正常值的 40 ；伤害小数部分低于 0.4 时舍去，达到 0.4 时向上取整。

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

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 8”	豁免 特殊
范围 最多 24” × 4”	成分 V/S/M

法术令范围内一个或多个生物陷入困惑,按下表行动:

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

法术持续施法者每级 1 个近战轮。受影响生物数量为 2 至 8 只，另可能增加若干只：以施法施法者等级减去影响范围内最强对手的等级或生命骰数, 若结果为正, 则将其加到随机决定的受影响生物数量上；结果为负则忽略。受影响者为范围内距离施法者最近的生物。每只受影响生物每轮都须进行豁免检定，除非其结果是“徘徊离开 1 回合”；此时它会在环境允许的情况下，以正常移动速度尽可能在一回合内远离施法者。所有豁免骰均-2。每轮开始时重新判定豁免与行动。

本术调整: 但基础影响数量为 2 至 16 个生物。材料成分是一套三枚坚果壳。

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

假象术 *Mislead*

6 环·幻术／幻影系 F19 SH-1

防护·UA

施法 1 段	持续 每级 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 S

施法者制造自己的幻影分身，同时使真身及所携装备完全隐形；发射飞弹、近战、攻击或施法均不解除隐形。细心对手可凭微光等迹象攻击，命中骰-4，幻术师相关豁免骰＋ 4。幻术师可自由离开，任分身貌似朝另一方向走去。分身能说话、做手势，并具有完整气味和触觉表现。

侦测幻象、真知术、真实视觉或真视宝石可看穿分身；侦测隐形、真知术、真实视觉、真视宝石或百目长袍可发现隐形的本尊。

隐匿之纱 *Veil*

6 环·幻象系 F20 SH-1

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。

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

魅影杀手 *Phantasmal Killer*

4 环·幻象系 F21 SM-1

攻击／控制·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

幻术师会从目标潜意识中的恐惧塑造出其意识能够想象的最可怕怪物。只有施法者与目标能看见魅影杀手；但若它成功命中，目标便会因恐惧而死。此怪物以 4 生命骰怪物的方式攻击目标，不受任何攻击影响，并能穿过障碍，因为它只存在于目标的心智中。唯一防御方法是尝试看穿幻象（只能尝试一次），或杀死、击昏施法者。

对此术的豁免方式并非通常规则：目标掷 3d6，若结果等于或低于其智力属性值，便能看穿幻象。根据下表调整骰值：

情况	3d6 调整值
完全措手不及	2
措手不及	1
曾被此术攻击过	每次先前攻击 1
目标是幻术师	-2
目标佩戴心灵感应头盔	-3；若看穿幻象，可将魅影杀手反转并攻击施法者

魔法抗性与感知加值也适用：先检查魔法抗性以确定法术是否生效；矮人、侏儒等所具有的相应抗性会使骰值获得-1 至-5 调整。之后，感知加值再作为减值应用于 3d6 骰值，使其更容易达到不高于智力的结果。若目标看穿幻象且佩戴心灵感应头盔，怪物可反过来攻击幻术师；此时幻术师必须自己看穿幻象，否则会遭受攻击及其可能造成的后果。

角色 14 级 新增 2·累计 23

虹光法墙 *Prismatic Wall*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F22 SH-1

攻击／控制·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 回合
距离 1"	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

此术形成一道闪烁彩光构成的墙或帷幕。墙体最大尺寸为每等级宽 4 尺、高 2 尺。

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

观视术 *Vision*

7 环·预言系 F23 SH-1

探索·PHB

施法 7 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 幻术师	成分 特殊

幻术师若想获得超自然指引，可施展观视术，向其所求助的力量提出问题。掷两枚六面骰：总点数为 2 至 6 时，该力量会恼怒，并以极强的 geas 或 quest 迫使幻术师替其办事，且不会回答问题；总点数为 7 至 9 时，该力量漠不关心，只给予一个可能与问题无关的小小预兆；总点数达到 10 或以上时，观视成功。材料成分是施法者及／或受祈求力量所珍视的牺牲品。牺牲品极珍贵时，掷骰结果加 1；异常珍贵时加 2；无价之宝时加 3。

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

恒久幻象 *Permanent Illusion*

6 环·幻象系 F24 SH-1

控制·PHB

施法 6 段	持续 特殊
距离 每等级 1″	豁免 特殊（看破）
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，恒久存在，无须专注维持；解除魔法可以解除。

材料成分是一小团羊毛脂。

角色 16 级

新增 1·累计 25

星界法术 *Astral Spell*

7 环·变化系 F25 SH-1

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 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

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系 F26 SH-2

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。

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F27 SH-2

探索·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 6” 视距	成分 V/S

法术范围内的一切事物都会显现其真实形态：密门变得明显，移位物体的准确位置清晰可见，隐形、星界或以太位面的事物也会显形；幻象和幻影会被看穿，变形、变化或受魔法影响的事物会显露本相。

可见事物的真实或原有形态；不能确定其阵营。

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

虹光喷射 *Prismatic Spray*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F28 SH-2

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

点数	光线颜色
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

自选习得 E18·本级 1 次

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

角色 19 级

新增 1·累计 29

高等创造术 *Major Creation*

5 环·幻象系 F29 SH-2

生存·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术能创造非生命的植物性或矿物性物品，例如布料、绳索或木制品。物品体积不得超过施法者每级 1 立方尺（参见《怪物图鉴》中的精类）。注意法术持续时间的限制。施法者必须持有计划创造之物的同类微小材料，例如用一小段麻纤维造绳，或用一片木屑造门。

植物性物品持续每施法者等级十二回合。矿物性物品的持续时间依本术参数。

角色 20 级

新增 2·累计 31

咒唤兽群 *Conjure Animals*

6 环·咒法／召唤系 F30 SH-2

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

施法者召唤一种或数种哺乳动物来到身边，攻击其对手。动物会停留每等级 2 轮，或直至被杀。召唤动物的生命骰总数不得超过施法者等级；例如，十二级施法者可以召唤一只 12 生命骰的动物、两只各有 6 生命骰的动物、三只各有 4 生命骰的动物、四只各有 3 生命骰的动物、六只各有 2 生命骰的动物，或十二只各有 1 生命骰的动物。生物生命骰每有 1 点生命值加值，计作 1/4 生命骰，例如 4 3 生命骰计作 4 又 3/4 生命骰。被召唤的动物会毫不犹豫地攻击施法施法者的敌人。

幽影术 *Shades*

6 环·幻象系 F31 SH-2

攻击·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 2” × 2”	成分 V/S

此术创造一个或多个半真实怪物的幻影。所有幻影的生命骰总和不得超过幻术师的经验等级；例如，10 级幻术师可创造一只通常有 10 生命骰的生物，或两只通常各有 5 生命骰的生物，依此类推。一次施法所创造的所有阴影怪物必须为同一种类，例如 hobgoblin、兽人或幽影等。它们只有正常生命值的 60 ：掷取相应生命骰后乘以 0.6；结果低于 0.4 时舍去（生命骰不超过 1 的怪物因此无法成功创造），结果达到 0.4 时向上取整为 1 点生命值。

若观看阴影怪物的生物未通过豁免检定并相信幻象，它们便按正常的护甲等级与攻击方式行动。若观看者通过豁免检定，阴影怪物的护甲等级为 6，近战伤害（撕咬、爪击、武器等）仅为正常值的 60 ；伤害小数部分低于 0.4 时舍去，达到 0.4 时向上取整。

自选习得 E20·本级 1 次

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

模拟冒险所得 A20·DM 启用 1 次

等级	日期	地点／来源
20		

法术名称	环级

习得判定	抄录费用	标准书编号
	gp	

成长与准备位

一至二十级

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

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	9	15
SM-1	三至四环	16	8	8
SH-1	五至七环	8	8	0
SH-2	五至七环	8	6	2

固定抄录费用 12,700 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,700 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	惊吓术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	幻影护甲	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	改变自身	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	凝视反射术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	变身术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	镜影术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	误导术	2	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	催眠图纹	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	防侦测术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	魅影驹	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	幻文术	3	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	高等隐形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	虹彩图纹	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	阴影怪物	4	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	困惑术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	魅影杀手	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	投影术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	半阴影怪物	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	高等创造术	5	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	假象术	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	隐匿之纱	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	恒久幻象	6	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	群体暗示术	6	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	真实视觉	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	咒唤兽群	6	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	幽影术	6	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光法墙	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	观视术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	星界法术	7	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	虹光喷射	7	18	13	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-02