AD&D 1E

魔兽封签

SIGILLA INCUBORUM



Timor nomen suum celat.

惧有其名，深藏不言。

IL-04

魇兽封签

Sigilla Incuborum

IL-04 ·通用幻术师成长法术书

日间封签，夜间开匣，此为旧山院守魇之制。诸签皆画闭目之兽，形不相同，而额上各有一针孔。院废，守者携其术册远去，白蜡封痕层叠，遂以《魇兽封签》名之。

卷中所录恐惧，皆附见证之押；独见独述者，不入正篇。旧题曰：知其形者，尚须知执灯之手。后世传书，例在白昼，由两人共启，不许一人独署藏记。

Timor nomen suum celat.

惧有其名，深藏不言。



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
雾墙术 3
侦测隐形 3
角色 2 级 4
改变自身 4
角色 3 级 4
目盲术 4
风讯术 4
角色 4 级 4
黑暗术 4
角色 5 级 5
恐惧术 5
麻痹术 5
角色 6 级 5
耳聋术 5
角色 7 级 6
魅影杀手 6
解除疲劳 6
角色 8 级 7
朦胧术 7
角色 9 级 7
魅影驹 7
角色 10 级 8
混乱术 8
召唤阴影 8
角色 11 级 8
恒定黑暗 8
角色 12 级 9
幽影术 9
死亡雾 9
角色 13 级 10
高级幻象 10
角色 14 级 10
怪影杀手 10
改变现实术 10
角色 15 级 11
恒久幻象 11
角色 16 级 11
星界法术 11
角色 17 级 12
阴影门 12
迷宫术 12
角色 18 级 13
虹光法墙 13
角色 19 级 14
预置幻影 14
角色 20 级 14
托梦术 14
高等创造术 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。

雾墙术 *Wall of Fog*

1 环·变化系 F03 SL-1

控制／防护·PHB

施法 1 段	持续 2 至 8 轮＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施放此术时，幻术师可在法术距离内指定区域创造一道雾墙。雾墙会遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见。其影响范围是边长为每个施法者等级 2” 的立方体。除非被强风吹散，雾气至少持续 3 轮。材料成分是一小撮劈开的干豌豆。

侦测隐形 *Detect Invisibility*

1 环·预言系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 宽 1” 的路径	成分 V/S/M

施法后，魔法师可清楚看见隐形物体，以及星界、以太界、隐藏、隐形或相位错开的生物。侦测范围沿施法者视线延伸，形成一条宽 1”、长度不超过法术距离的路径。材料成分是一撮滑石粉和少许银粉。

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

目盲术 *Blindness*

2 环·幻象系 F06 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V

此术令目标失明，眼前只剩一片灰暗。各种治疗法术都无法移除此效果；若目标首次对抗此术的豁免检定失败，只有解除魔法术或施法者本人才能消除失明。

风讯术 *Whispering Wind*

2 环·变化／幻影系 F07 SL-1

探索·UA

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

可传递讯息或制造指定声响。地下传送距离以施法者等级乘 10 尺计算，地表以上则以等级乘英里计算；例如三级幻术师可在地下传 30 尺，户外传 3 英里。风在抵达指定目标前，轻柔得仿佛无人注意的微风；抵达后以低语声传讯，或发出别的声音，至多持续 2 段，随后消失。目标超出射程、施法后超过 2 小时，或法术被魔法解除时，它也会消失。

风可携带最多 12 个词的讯息，或发出长达 12 秒的其他声音；也可以只发出轻微的簌簌气流声。施法者可设定其速度为每轮 1”-20”间任一数值；抵达后不论此前速度如何，都会盘旋整整 2 段。如魔嘴，不能通过风讯术施展法术。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

黑暗术 *Darkness*

1 环·变化系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 2 至 8 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 半径 15 尺的球体	成分 V/M

此法术制造完全无法穿透的黑暗，普通光源和魔法光亮均无法照明其中；只有光亮术或恒久光亮术能与之抗衡。若施展光亮术，黑暗

术会被抵消；反之亦然。材料成分是一撮蝙蝠毛，以及一滴沥青或一块煤。

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

恐惧术 *Fear*

3 环·幻象系 F09 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”、成分 S/M
基部宽 3/4” 的锥形

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。

麻痹术 *Paralyzation*

3 环·幻象系 F10 SM-1

控制·PHB

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

此术使目标产生肌肉迟缓的幻觉，可影响的生物生命骰总和不得超过幻术师经验等级的两倍。若目标未通过豁免检定，便会麻痹；必须使用解除幻象术或解除魔法术移除效果，也可由幻术师随时自行解除。

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

耳聋术 *Deafness*

2 环·幻象系 F11 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 E06·本级 1 次

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

角色 7 级

新增 2·累计 13

魅影杀手 *Phantasmal Killer*

4 环·幻象系 F12 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。

解除疲劳 *Dispel Exhaustion*

4 环·幻象系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 3 回合
距离 接触	豁免 无
范围 1 至 4 人	成分 V/S

幻术师在施法的同一轮内触碰目标，可为最多 4 名人类、半人类或类人生物恢复其已损失生命值的 50 。法术会使目标产生自己精力充沛、状态良好的幻觉，体力也会恢复；但法术持续时间结束时，目标会退回实际生命值。受术者每回合可有 1 轮以双倍速度移动。

角色 8 级

新增 1·累计 14

朦胧术 *Blur*

2 环·幻象系 F14 SL-1

防护·PHB

施法 2 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 自身	豁免 无
范围 幻术师自身	成分 V/S

施放朦胧术后，幻术师的身形轮廓会模糊、摇曳不定。敌人第一次以飞弹或近战攻击此目标时，攻击骰承受-4 减值；之后每次攻击承受-2 减值。此术还使目标对直接魔法攻击的豁免检定骰获得 1 加值。

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

魅影驹 *Phantom Steed*

3 环·咒法／幻影系 F15 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。

角色 10 级

新增 2·累计 17

混乱术 *Chaos*

5 环·惑控系 F16 SH-1

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。

召唤阴影 *Summon Shadow*

5 环·咒法／召唤系 F17 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。

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

恒定黑暗 *Continual Darkness*

3 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 6"	豁免 无
范围 半径 3" 的球体	成分 V/M

此法术制造完全无法穿透的黑暗，普通光源和魔法光亮均无法照明其中；只有光亮术或恒久光亮术能与之抗衡。若施展光亮术，黑暗术会被抵消；反之亦然。材料成分是一撮蝙蝠毛，以及一滴沥青或一块煤。

黑暗恒久存在，范围依本术参数。

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

幽影术 *Shades*

6 环·幻象系 F19 SH-1

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。

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

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F21 SH-1

控制·UA

施法 5 段	持续 每级 1 轮
距离 6”＋每级 1”	豁免 特殊
范围 4 平方”＋每级 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。

幻象按施法者预定程序运行。施法后专注五段，程序即自行继续；幻象包含视觉、完整声音、气味和温度感受。主动识破者可对法术豁免；成功者将发现告知能够理解的旁观者后，后者以＋ 4 修正豁免。材料成分是一小撮羊毛和几粒沙。

角色 14 级

新增 2·累计 23

怪影杀手 *Weird*

7 环·塑能／幻术与幻影系 F22 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。

改变现实术 *Alter Reality*

7 环·幻象／幻象法术；咒法／召唤系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 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 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-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 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

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F26 SH-2

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。

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系 F27 SH-2

控制·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 一个生物	成分 V

将目标送入由力场平面组成、不断变化的异次元迷宫。目标停留时间由智力决定。牛头人免疫。

智力	停留时间
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 以上	1d4 轮

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

虹光法墙 *Prismatic Wall*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F28 SH-2

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

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

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F29 SH-2

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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

托梦术 *Dream*

5 环·变化／幻术与幻影系 F30 SH-2

生存·UA

施法 1 天	持续 特殊
距离 特殊	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S

这是效果范围远小于有限许愿术术的一种祈望。幻术师须找个舒适处休息、躺下，整理思绪并专注于希望得到的结果，然后入睡。若能不受打扰地睡至少 8 小时，梦境的魔法会在其后 1-12 小时内实现。典型结果包括：

恢复一人的已失生命值，或修复手、足等身体部位。

找到某件未被大量魔法防护的物品。

发现进入或离开某地的方法，或穿越荒野的一条安全路径。

提高得到丰厚宝藏的机会。

大致了解敌对势力的强弱。若被梦境探查的生物有 7 个或更多生命骰，可对法术豁免；成功则不被察觉，还可能察觉进行探查的幻术师。

上述仅是法术能力的上限，不能凭它永久取得更大的成果。例如梦见一名近日战死的同伴复活，他也只能活每施法者等级 1 回合；此后魔法消失，他又回到原来的死亡状态，仍需更持久的魔法才能真正复活。

延长术和恒定术都不能作用于托梦术。幻术师每周只能使用它一次；同一周内第二次施展必定失败，且幻术师会老去 1-10 年。

高等创造术 *Major Creation*

5 环·幻象系 F31 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。

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	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 12,100 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,100 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	雾墙术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	侦测隐形	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	改变自身	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	黑暗术	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	目盲术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	风讯术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	耳聋术	2	6	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	朦胧术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	恐惧术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	麻痹术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魅影驹	3	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恒定黑暗	3	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魅影杀手	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	解除疲劳	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	混乱术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	召唤阴影	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	高级幻象	5	13	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	阴影门	5	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	迷宫术	5	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	托梦术	5	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	高等创造术	5	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	幽影术	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡雾	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	恒久幻象	6	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	预置幻影	6	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	怪影杀手	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	改变现实术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	星界法术	7	16	11	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	虹光法墙	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-04