AD&D 1E

面具密使

LEGATUS LARVATUS



Persona mutatur; mandatum manet.

面目可易，所托不移。

IL-07

面具密使

Legatus Larvatus

IL-07 · 通用幻术师成长法术书

三副无眼面具，分掌启行、交接、归返，与此书共贮一匣。诸代密使以异名往来，所折文书却循同一旧式。事毕缴面，不缴其名；藏簿遂无人能尽考其主。

今本符牒俱全，故乡之名多已亡于世。书端一掌，掌上无印，旧注曰：面许其变，所托有常。传人受匣，先覆手于掌形，静立片刻，然后始问所当奉之书。

Persona mutatur; mandatum manet.
面目可易，所托不移。



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
风讯术 4
误导术 4
角色 4 级 4
催眠术 4
角色 5 级 5
防侦测术 5
蒙骗术 5
角色 6 级 6
耳聋术 6
角色 7 级 6
高等隐形术 6
幻影之风 6
角色 8 级 6
侦测魔法 6
角色 9 级 7
群体变树术 7
角色 10 级 7
阴影门 7
迷宫术 7
角色 11 级 8
恐惧术 8
角色 12 级 8
假象术 8
隐匿之纱 9
角色 13 级 9
阴影魔法 9
角色 14 级 10
观视术 10
行影术 10
角色 15 级 11
真实视觉 11
角色 16 级 11
怪影杀手 11
角色 17 级 12
时光飞逝 12
魔镜术 12
角色 18 级 13
半阴影魔法 13
角色 19 级 15
咒唤兽群 15
角色 20 级 15
召唤阴影 15
半阴影怪物 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。

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

风讯术 *Whispering Wind*

2 环·变化／幻影系 F06 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。

误导术 *Misdirection*

2 环·幻象系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

催眠术 *Hypnotism*

1 环·惑控系 F08 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 轮＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无效
范围 1 至 6 个生物	成分 V/S

幻术师的手势与低沉吟唱会使 1 至 6 个生物容易受到暗示影响（见魔法师三环暗示术）。催眠术施放后，幻术师必须再提出暗示；在此之前，法术是否成功尚不可知。后续暗示不是法术，只是以言语敦促目标。通过豁免检定的生物不会受到催眠影响。

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。

蒙骗术 *Delude*

3 环·变化系 F10 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 1 回合
距离 0	豁免 成功则无效
范围 幻术师本人	成分 V/S

幻术师可把自己的阵营灵光替换成半径 3” 内另一生物的灵光；对方须有高于动物的智力，且自身阵营不变。知晓阵营一类手段只会看见幻术师借来的灵光；侦测善良与侦测邪恶也仅对借来的灵光作出反应。被复制灵光的生物会显现魔法，幻术师却只有在那名生物眼中显现魔法。

若与改变自身外貌或改变自身合用，幻术师的真实职业会被完全隐藏，看起来确是自己扮演的职业。此时对法术豁免只适用于灵光转移。

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

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。

幻影之风 *Phantom Wind*

3 环·变化／幻影系 F13 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 1 轮
距离 每级 1”	豁免 无
范围 宽 1” 的一条路径	成分 V/S

造出一阵看不见、摸不着的风，却能吹动轻物、使帘幕与宽松衣物翻飞、助长火势，并移动气态物质云团，如雾墙、雾云或死云。风沿施法者所指方向，每轮以 1” 的速度向前推进，影响路径随施法持续而增长，且整个已形成路径上的作用持续存在。它因此可推动数艘帆船，但最先受风的船也会移动得最远。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

侦测魔法 *Detect Magic*

2 环·预言系 F14 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 自身	豁免 无
范围 宽 1”、长 6” 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1 英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

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

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻象系 F15 SM-1

探索·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 1” × 1” 的方形区域	成分 V/S

此术可将自愿受术、体型不大于人类的生物伪装成普通树木，每个经验等级最多影响 10 个生物。如此，一队人可伪装成一片树林、林丛或果园。其他生物即使穿过或触摸这些“树木”，也不会看穿幻象；但若击打树形生物，受伤和流血便会暴露其真实身份。受术生物必须位于法术影响范围内；不愿受术者不受影响。法术持续至施法者主动结束，或对受术生物施展解除魔法。

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。

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系 F17 SH-1

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

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

恐惧术 *Fear*

3 环·幻象系 F18 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 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

阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F21 SH-1

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。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

观视术 *Vision*

7 环·预言系　　F22 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。

行影术 *Shadow Walk*

7 环·幻术／附魔系　　F23 SH-1

生存·UA

施法 1 段	持续 每级 6 回合
距离 接触	豁免 无（不愿同行者特殊）
范围 特殊	成分 V/S

施法时，幻术师必须身处深浓阴影。自己及所接触的生物会被送往主物质位面与阴影位面相接的边缘。在那里，幻术师沿阴影位面边界正常行动，同时知道自己相对于主物质位面的位置；相对移动速度最高为每回合 7 里格。因此可以从阴影位面跨回主物质位面，到达幻术师控制的目的地，迅速旅行。

也可借此术去往其他与阴影位面相邻的位面，但须危险地穿越阴影位面，直至另一位面的边界。施法时被幻术师碰到的生物也会同行；他们可选择跟随施法者、独自在阴影国度漫游，或误闯回主物质位面。若与幻术师失散或被抛下，这后两种结果各有 50　几率。不愿被带进阴影位面的生物可豁免，成功即不受影响。

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

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F24 SH-1

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。

角色 16 级

新增 1·累计 25

怪影杀手 *Weird*

7 环·塑能／幻术与幻影系 F25 SH-2

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 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	标准书编号
gp	

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。

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F27 SH-2

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。

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

半阴影魔法 *Demi-Shadow Magic*

6 环·幻象系 F28 SH-2

攻击·PHB

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

施展准真实的魔法飞弹、火球术、闪电束、寒冷之锥、火墙术、冰墙术或死云术；未通过识破豁免者承受所拟法术的正常效果。若目标看穿半阴影魔法（即通过豁免检定），魔法飞弹、火球术、闪电束、寒冷之锥等法术每级仅造成 2 点伤害；火墙术与冰墙术每级造成 1 至 4 点伤害；死云术则只能杀死生命骰少于 2 的生物。

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。

拟效选择：火墙术。持续特殊；范围特殊。

施法者召出一道紫色或红蓝色的炽热魔法火幕。穿过火墙的生物受到 2d6 点伤害，另加施法者每级 1 点；距墙 1” 内的生物受到 2 至 8 点伤害，距墙 2” 内受到 1 至 4 点伤害。特别惧火的生物可能受到额外伤害，不死生物则总是受到双倍伤害。只有背向施法者的一侧会造成伤害。施法者持续专注时火墙一直存在；若不再专注，则持续每级 1 轮。火墙可形成每级 7 尺见方的火片，或形成半径 1/2” 并按施法者每级增加 1/4” 的圆环；前者固定不动，后者随施法者移动，高度为 2”。

拟效选择：冰墙术。持续每等级 1 回合；范围特殊。

此术制造一面坚韧而柔韧的冰墙，用于阻挡追兵等。冰墙厚度为每级 1 英寸，覆盖面积为每级 1 平方英寸；例如，10 级魔法师可造出长 10”、高 1”，或长 5”、高 2” 的冰墙。生物每击穿 1 英寸厚的冰墙便受到 2 点伤害；使用火焰的生物受到 3 点，使用寒冷的生物仅受 1 点。若造出水平冰面落向敌人，效果如冰风暴的冰雹。火球、龙焰等魔法火焰可在 1 轮内融化冰墙，并产生持续 1 回合的大团蒸汽；普通火焰或较弱的魔法火焰不会加速融化。

拟效选择：死云术。持续每等级 1 轮；范围宽 4”、高 2” 的浓云。

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 ＋ 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 ＋ 1 至 5 ＋ 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1” 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

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

咒唤兽群 *Conjure Animals*

6 环·咒法／召唤系 F29 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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

召唤阴影 *Summon Shadow*

5 环·咒法／召唤系 F30 SH-2

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。

半阴影怪物 *Demi-Shadow Monsters*

5 环·幻象系 F31 SH-2

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 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 12,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,000 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	催眠术	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	风讯术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	误导术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	耳聋术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	侦测魔法	2	8	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	防侦测术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	蒙骗术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	幻影之风	3	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恐惧术	3	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	高等隐形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	群体变树术	4	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影门	5	10	7	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	迷宫术	5	10	7	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	阴影魔法	5	13	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	时光飞逝	5	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	魔镜术	5	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	召唤阴影	5	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	半阴影怪物	5	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	假象术	6	12	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	隐匿之纱	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	真实视觉	6	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	半阴影魔法	6	18	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	咒唤兽群	6	19	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	观视术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	行影术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪影杀手	7	16	11	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-07