AD&D 1E

# 空笼兽谱

*BESTIAE CAVEAE VACUAE*



*Cavea vacat; vestigium manet.*

笼中已空，遗踪犹在。

IL-08

# 空笼兽谱

## Bestiae Caveae Vacuae

IL-08 · 通用幻术师成长法术书

王苑兽监故册，列笼百数，兽形皆淡，栏扉独浓。兽监去国，留诸影形秘术于徒，命将笼牌一并收存。徒装为书，封以空笼之印，不题旧王名号。

本卷所绘门户，悉向外开，足迹却或出或入。旧注云：所召者有形，所留者未必有质。故藏者不添兽名，不补浓墨；授书之时，置空笼于侧，门开至礼毕。

*Cavea vacat; vestigium manet.*
笼中已空，遗踪犹在。



# 目录

卷中法术与随身藏抄


**角色 1 级** 3
阅读幻术魔法 3
魅影之力 3
幻影护甲 3
舞光术 3
**角色 2 级** 4
改变自身 4
**角色 3 级** 4
腹语术 4
朦胧术 4
**角色 4 级** 5
繁彩球 5
**角色 5 级** 6
恒定光亮 6
幻景 6
**角色 6 级** 6
魔嘴 6
**角色 7 级** 7
阴影怪物 7
实体浓雾 7
**角色 8 级** 7
蒙骗术 7
**角色 9 级** 8
虹彩图纹 8
**角色 10 级** 8
半阴影怪物 8
召唤阴影 9
**角色 11 级** 9
魅影杀手 9
**角色 12 级** 10
幽影术 10
咒唤兽群 10
**角色 13 级** 11
困惑术 11
**角色 14 级** 11
怪影杀手 11
星界法术 11
**角色 15 级** 12
幻象群 12
**角色 16 级** 13
观视术 13
**角色 17 级** 13
死亡雾 13
预置幻影 13
**角色 18 级** 14
改变现实术 14
**角色 19 级** 14
阴影魔法 14
**角色 20 级** 15
混乱术 15
半阴影魔法 15

成长与准备位 18
战役所得续表 19
标准书容量与费用 20
每日准备法术 21
旅行法术书 22
旅行书勾选目录 23
旅行书登记 24
新学法术旅行书续目 25

# 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。

### 魅影之力 *Phantasmal Force*

1 环·幻象系 F02 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。

### 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。

### 舞光术 *Dancing Lights*

1 环·变化系 F04 SL-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 每等级 2 轮 |
| 距离 4” ＋每等级 1” | 豁免 无 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

魔法师可创造 1 至 4 团光，任选其一：模仿火把或提灯并发出相应亮度；形成类似鬼火的发光球体；或形成一个微弱、模糊的人形轮廓，类似来自火元素位面的生物。光团可依魔法师意愿前后移动、直行或转过拐角，无需持续专注控制。超出距离或持续时间后，光团会熄灭。材料成分为少许磷、巫木或一只萤火虫。

## 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

### 腹语术 *Ventriloquism*

2 环·幻象系 F06 SL-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 2 段 | 持续 4 轮＋每等级 1 轮 |
| 距离 每等级 1”，最高 9” | 豁免 无 |
| 范围 一个物体 | 成分 S/M |

魔法师可使自己的声音（或其他人声、类似声音）仿佛从别处发出，例如另一生物、雕像或走廊另一端。魔法师可令声音听起来像是由不同生物发出，但必须使用自己懂得的语言，或发出自己平时能发出的声音。听者每有一点超过 12 的智力，便有 10 概率识破骗局。材料成分是一只小纸锥。

### 朦胧术 *Blur*

2 环·幻象系 F07 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。

## 角色 4 级

新增 1 ·累计 8

### 繁彩球 *Chromatic Orb*

1 环·变化／塑能系 F08 SL-1

攻击／控制·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 0；可投至 3” | 豁免 特殊 |
| 范围 一个生物 | 成分 S/M |

幻术师在手中生成一枚不同颜色的小球,朝无遮挡、距自己不超过 3” 的目标掷出。法球本身具有魔法，命中后连通常只能由＋ 4、＋ 5 等武器伤害的生物也受影响；魔法抗性仍然适用。目标距施法者 1” 以内时命中＋ 3 ，超过 1” 至 2” 时＋ 2 ，超过 2” 至 3” 时＋ 1 。未命中的法球直接消散。幻术师可选择自己等级允许的任意颜色，也可选择较低等级的颜色。

| 所需最低等级 | 法球颜色 | 命中伤害 | 附加作用 |
|---|---|---|---|
| 1 | 珍珠色 Pearly | 1-4 | 光亮 [1] |
| 2 | 红宝石色 Ruby | 1-6 | 热力 [2] |
| 3 | 火焰色 Flame | 1-8 | 火焰 [3] |
| 4 | 琥珀色 Amber | 1-10 | 失明 [4] |
| 5 | 祖母绿色 Emerald | 1-12 | 臭云 [5] |
| 6 | 绿松石色 Turquoise | 2-16 | 磁化 [6] |
| 7 | 蓝宝石色 Sapphire | 2-8 | 麻痹 [7] |
| 10 | 紫晶色 Amethyst | 减速 | 石化 [8] |
| 12 | 灰白色 Ashen | 麻痹 | 致死 [9] |

光亮：产生能照亮半径 2” 球形区域的光，持续每施法者等级 1 轮；目标若对法术豁免失败，在此期间失明。

热力：可融化至多 1 立方码冰；目标若对法术豁免失败，接下来 1 轮力量和敏捷各减 1 ，或命中与护甲等级各受 -1 。

火焰：点燃目标周围 1” 内一切易燃物；目标若对法术豁免失败，额外受 2 点火焰伤害，但天然或魔法防火可阻止此伤害。

失明：除非对法术豁免成功，目标失明 5-8 轮；治疗失明或解除魔法可消去效果。

臭云：命中后在目标周围形成半径 5 尺的魔法臭云。目标须对毒素豁免，否则无助；无论如何，留在云中时均无法行动。对毒素豁免失败者因恶心无法行动 2 至 5（1d4 ＋ 1）轮；豁免成功者在云中及离开后的下一轮仍无法行动。

磁化：法球造成电击伤害。若目标穿戴铁磁性金属，除非对法术豁免成功，该金属会磁化 3-12 轮，与其他已磁化金属牢牢相吸；未磁化的铁磁性物品也会吸附，但可以用力扯开。

麻痹：除非对麻痹豁免成功，目标麻痹 5-20 轮。

石化：除非对石化豁免成功，目标化为石头；即便豁免成功，移动和攻击速度仍降至正常或当前速度的一半，持续 2 至 8 轮。

致死：除非对死亡魔法豁免成功，目标死亡；即便豁免成功，也会麻痹 2-5 轮。

材料成分是与所选颜色相符的宝石，或钻石等透明晶体。颜色合适时，价值低至 50 金币的宝石即可。

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

### 恒定光亮 *Continual Light*

3 环·变化系 F09 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 永久 |
| 距离 6” | 豁免 无 |
| 范围 半径 6” 的球体 | 成分 V/S |

法术在半径 6” 的球形区域内产生极明亮、几乎相当于充足日光的光线；效果持续到被恒定黑暗术或解除魔法等方式消除。光亮可以出现在空中、物体上或生物身上。若目标生物通过豁免，光亮会出现在其身后一英尺处。若法术成功作用于生物的视觉器官，可能使其失明。逆转版本会完全消除光线。

### 幻景 *Hallucinatory Terrain*

3 环·幻象系 F10 SM-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 5 轮 | 持续 特殊 |
| 距离 2” ＋每等级 2” | 豁免 无 |
| 范围 4” × 4” 区域＋每等级 1” × 1” 区域 | 成分 V/S/M |

此术以幻象遮蔽影响范围内的真实地形。例如，可将平原或道路伪装成沼泽、山丘、裂谷或其他难以通过的地形；将池塘伪装成草地，将悬崖伪装成缓坡，或将遍布岩石的沟壑伪装成平坦宽阔的道路。幻景持续至该区域受到解除魔法影响，或被智慧生物接触为止。施法者每提升一级，可影响更大的区域；10 级魔法师最多影响 10” × 10” 正方形区域，12 级则为 12” × 12”。材料成分是一块石头、一根树枝，以及少许绿色植物（叶片或草叶）。

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

### 魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 2 段 | 持续 特殊 |
| 距离 特殊 | 豁免 无 |
| 范围 一个物体 | 成分 V/S/M |

施法者可为指定物件注入魔法，使一张突然出现的嘴在特定事件发生时说出预先交代的信息。魔嘴能以施法者懂得的语言，在 1 回合内说完不超过 25 个词的信息，但不能念诵法术。嘴会随话语动作；若法术施于雕像，雕像的嘴

便会动起来发声。目标可以是树、岩石、门或其他物件，但不能是有智慧的动物或植物。施法者可设定触发条件，既可简单如“第一个触碰你的人”，也可详尽具体；触发距离为每等级 1/2”，例如 6 级魔法师可令其在 3” 内有长翅膀的生物出现时开口。在触发条件满足前，法术持续有效，因此持续时间不定。魔嘴无法辨识隐形生物、阵营、等级、生命骰或职业（外表衣着除外）。材料成分是一小块蜂巢。

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

### 阴影怪物 *Shadow Monsters*

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 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。

### 实体浓雾 *Solid Fog*

4 环·变化系 F13 SM-1

控制·UA

| | |
|---|---|
| 施法 4 段 | 持续 2-8 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 |

造出翻涌雾气，遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见，但只有极强的风能推动它。生物在雾中移动时，通常移动率的每 1” 只能前进 1 英尺。造风术对它无效；火球术、焰击术或火墙术会在 1 轮内将其烧尽。材料成分是一撮干燥豌豆粉与动物蹄粉的混合物。

## 角色 8 级

新增 1·累计 14

### 蒙骗术 *Delude*

3 环·变化系 F14 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。

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

### 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

### 半阴影怪物 *Demi-Shadow Monsters*

5 环·幻象系 F16 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。

## 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

## 魅影杀手 *Phantasmal Killer*

4 环·幻象系 F18 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。

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。

### 咒唤兽群 *Conjure Animals*

6 环·咒法／召唤系 F20 SH-1

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。

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 | 标准书编号 |
|---|---|
| gp | |

## 角色 13 级

新增 1 ·累计 21

### 困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F21 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。

## 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。

### 星界法术 *Astral Spell*

7 环·变化系 F23 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 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

### 幻象群 *Phantasmagoria*

6 环·幻术／幻影系 F24 SH-1

控制·UA

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 每级 1 轮 |
| 距离 6” | 豁免 成功则无效 |
| 范围 4 平方”＋每施法者等级 1 平方” | 成分 V/S |

幻术师预设一种特殊动作作为触发条件，发动特别形式的幽灵之力。幻象通常包含完整的视觉、声音、气味和触觉，内容涉及坠落、滑行或高速运动。它可以让目标以为自己正在如此运动，也可令他们相信别的事物正在逼近。触发动作例如跌进陷坑、到达某地中央、打开一扇门等。

目标随后可能以为自己又坠落几十尺、地面裂开而自己无助地滑入未知处，或新打开的门后有水墙奔涌而来。与预置幻影不同，此术的内容必须包含某物坠落或奔涌，或视野中的透视景象不断缩小。

## 角色 16 级

新增 1·累计 25

### 观视术 *Vision*

7 环·预言系 F25 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 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

### 死亡雾 *Death Fog*

6 环·变化／塑能系 F26 SH-2

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。

### 预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F27 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。

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

### 改变现实术 *Alter Reality*

7 环·幻象／幻象法术；咒法／召唤系 F28 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 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

### 阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F29 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。

## 角色 20 级

新增 2 ·累计 31

### 混乱术 *Chaos*

5 环·惑控系 F30 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。

### 半阴影魔法 *Demi-Shadow Magic*

6 环·幻象系 F31 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 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<br>等 级: | | | | |
| B02<br>等 级: | | | | |
| B03<br>等 级: | | | | |
| B04<br>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<br>等 级: | | | | |
| B06<br>等 级: | | | | |
| B07<br>等 级: | | | | |
| B08<br>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 12,500 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,500 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 | 魅影之力 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F03 | 幻影护甲 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F04 | 舞光术 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F05 | 改变自身 | 1 | 2 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F08 | 繁彩球 | 1 | 4 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F06 | 腹语术 | 2 | 3 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F07 | 朦胧术 | 2 | 3 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F11 | 魔嘴 | 2 | 6 | 6 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F09 | 恒定光亮 | 3 | 5 | 6 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F10 | 幻景 | 3 | 5 | 6 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F14 | 蒙骗术 | 3 | 8 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F12 | 阴影怪物 | 4 | 7 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F13 | 实体浓雾 | 4 | 7 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F15 | 虹彩图纹 | 4 | 9 | 8 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F18 | 魅影杀手 | 4 | 11 | 9 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F21 | 困惑术 | 4 | 13 | 11 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F16 | 半阴影怪物 | 5 | 10 | 8 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F17 | 召唤阴影 | 5 | 10 | 9 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F29 | 阴影魔法 | 5 | 19 | 14 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F30 | 混乱术 | 5 | 20 | 15 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F19 | 幽影术 | 6 | 12 | 10 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F20 | 咒唤兽群 | 6 | 12 | 10 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F24 | 幻象群 | 6 | 15 | 12 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F26 | 死亡雾 | 6 | 17 | 13 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F27 | 预置幻影 | 6 | 17 | 13 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F31 | 半阴影魔法 | 6 | 20 | 15 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F22 | 怪影杀手 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F23 | 星界法术 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F25 | 观视术 | 7 | 16 | 13 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F28 | 改变现实术 | 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-08