AD&D 1E

不存在的城

CIVITAS NUSQUAM



Moenia latent; memoria habitat.

城垣虽隐，忆念有居。

IL-09

不存在的城

Civitas Nusquam

IL-09 ·通用幻术师成长法术书

古籍有一城，岁贡不绝，列会无人。郡守遣术士往验，返者各献一图，城门街巷多不相同，井与广场却无差误。群议莫决，遂将诸图及幻景之术缀为此编。

卷中薄叶叠合，诸城各现，广场中央恒留一席之白。旧藏者题曰：既有容身之地，莫遽问其基。诸家争此句数百年，书名亦屡易；今依最古藏目，称《不存在的城》。

Moenia latent; memoria habitat.
城垣虽隐，忆念有居。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
催眠术 3
雾墙术 3
侦测幻象 3
角色 2 级 4
改变自身 4
角色 3 级 4
魔嘴 4
误导术 4
角色 4 级 4
光亮术 4
角色 5 级 5
幻景 5
半径 10 尺隐形术 5
角色 6 级 6
凝视反射术 6
角色 7 级 6
群体变树术 6
空置幻景 6
角色 8 级 7
解除幻象 7
角色 9 级 7
魅影杀手 7
角色 10 级 8
高等创造术 8
混乱术 8
角色 11 级 9
情绪术 9
角色 12 级 9
恒久幻象 9
海市蜃楼 10
角色 13 级 10
时光飞逝 10
角色 14 级 11
虹光法墙 11
星界法术 11
角色 15 级 12
魔镜术 12
角色 16 级 13
行影术 13
角色 17 级 13
真实视觉 13
预置幻影 13
角色 18 级 14
怪影杀手 14
角色 19 级 14
假象术 14
角色 20 级 15
死亡雾 15
幻象群 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。

催眠术 *Hypnotism*

1 环·惑控系 F02 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。

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。

侦测幻象 *Detect Illusion*

1 环·预言系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 3 轮＋每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 视线范围内、宽 1” 且长每等级 1” 的区域	成分 V/S/M

借此术，幻术师可以看见幻象并确认其确为幻象。若幻术师用双手触碰他人，而对方同时看着幻象，也可使对方看出幻象并非真实。材料成分是一片黄色水晶、玻璃或云母。

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

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F06 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。

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

光亮术 *Light*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 6”	豁免 无
范围 半径 2” 的球体	成分 V/S

法术使分子振动并发出明亮光芒，亮度相当于火炬，但光球直径限于 4”。施法者也可以说出一个词提前熄灭光亮。若以生物为目标，须进行适用的魔法抗性检定和豁免检定；成功时，法术影响生物正后方的区域，而非生物本身。其他情况下，只要施法者能看见目标或存在畅通路径，法术就会在指定位置生效；光亮可以从空气、岩石、金属、木材或类似物质中产生。

持续时间见本术参数；此术可逆转。

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

幻景 *Hallucinatory Terrain*

3 环·幻象系 F09 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）。

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10’ Radius*

3 环·幻象系 F10 SM-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰生物周围半径 10 尺	成分 V/S

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，或受术者攻击生物。首次攻击仍享有隐形带来的优势，随后隐形结束。

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。

使目标周围半径 10 尺内的生物一并隐形；受术者彼此看不见。某一受术者攻击时，只对该受术者解除隐形，其他受术者仍隐形；受术者主动结束法术时另行处理。

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

凝视反射术 *Gaze Reflection*

1 环·变化系 F11 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 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

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻象系 F12 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。

空置幻景 *Vacancy*

4 环·变化／幻影系 F13 SM-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 回合
距离 每级 1”	豁免 无（触发时特殊）
范围 每施法者等级半径 1”	成分 V/S/M

使一区域显得空置、荒废、无人使用。旁观者会看见地上的灰尘、蛛网、污垢等久无人居的痕迹；走过时似乎还会留下脚印、扯破蛛网。只要没有真正碰到被隐藏的物件，他们会以为里面确实空无一物。轻轻擦过不可见物不会惊动法术；只有用力碰撞才可能发觉不对。

此术是强力的高级隐形与幻象组合，但只能遮蔽非活物。活物仍可见，其出现却不会扰乱法术。若有人用力碰到隐藏物，要先发现好几件看不见的东西，才能尝试对法术豁免以看穿

幻景；豁免失败者仍以为仅那些物品隐形。解除幻象或解除魔法会消去幻景，显露真实区域。真知术、真视宝石等可以看穿，侦测隐形则不能。

施法材料是一方价值至少 100 金币的上等黑丝绸。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

解除幻象 *Dispel Illusion*

3 环·防护系 F14 SM-1

解除·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 每等级 1"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术可解除非幻术师施放的任何魅影之力，无论其是否附带声音幻象。若要解除另一名幻术师施放的幻象／幻影系法术，成功率为：基础成功率为 50 ；若解除者等级较低，每低一级成功率下调 2 ；若等级较高，每高一级成功率上调 5 。

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	标准书编号
gp	

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

魅影杀手 *Phantasmal Killer*

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 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 10 级

新增 2 ·累计 17

高等创造术 *Major Creation*

5 环·幻象系 F16 SH-1

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。

混乱术 *Chaos*

5 环·惑控系 F17 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。

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

情绪术 *Emotion*

4 环·惑控系 F18 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。

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

恒久幻象 *Permanent 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 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。

海市蜃楼 *Mirage Arcane*

6 环·幻术／幻影与变化系 F20 SH-1

特殊·UA

施法 3 或 6 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 无
范围 每施法者等级半径 1”	成分 V/S/M

幻术师可把区域变得像自己所设想的另一处地方，但此地须是施法者本人亲眼见过的真实地点。只要维持少量专注，法术便一直存在；停止专注后仍持续 6 回合＋每级 1 回合。这种轻度专注允许正常交谈，但不能在施法、近战或受攻击伤害时维持。

基本版本施法 3 段；除魔法侦测器具或法术外，须通过用力接触、触觉发现异常，才有希望识破。若施法者持有与所拟地点有关的一小片材料，施法时间改为 6 段，景象便带有某种真实感；此版本只能用魔法器具、物品或法术发现。两种版本均可被解除幻象或解除魔法消除。

强力幻象会使旁观者的心智对身体产生相应作用，但信念通常不能改变自然与魔法规律：有人可能以为炽热煤床是凉爽浅溪，踏过却不受伤；吃下幻造食物却真正得到营养；把尖石床当成羽绒床而安睡。重力仍有效，凭空想出的跨谷桥不会托住行人。旁观者看见跌落者时，只会看见其突然消失；除非另知有魔法，不会把此事联想到幻象。

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

时光飞逝 *Tempus Fugit*

5 环·幻术／幻影系 F21 SH-1

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。

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

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

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F24 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。

角色 16 级

新增 1 ·累计 25

行影术 *Shadow Walk*

7 环·幻术／附魔系 F25 SH-2

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 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

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F26 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。

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

怪影杀手 *Weird*

7 环·塑能／幻术与幻影系 F28 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 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

假象术 *Mislead*

6 环·幻术／幻影系 F29 SH-2

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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

死亡雾 *Death Fog*

6 环·变化／塑能系 F30 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。

幻象群 *Phantasmagoria*

6 环·幻术／幻影系 F31 SH-2

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。

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	7	9
SH-1	五至七环	8	8	0
SH-2	五至七环	8	7	1

固定抄录费用 12,600 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,600 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	催眠术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	雾墙术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	侦测幻象	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	改变自身	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	光亮术	1	4	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	凝视反射术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔嘴	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	误导术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	幻景	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	半径 10 尺隐形术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	解除幻象	3	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	群体变树术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	空置幻景	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魅影杀手	4	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	情绪术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	高等创造术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	混乱术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	时光飞逝	5	13	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	魔镜术	5	15	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	恒久幻象	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	海市蜃楼	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	真实视觉	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	预置幻影	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	假象术	6	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	死亡雾	6	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	幻象群	6	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光法墙	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	星界法术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	行影术	7	16	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	怪影杀手	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-09