AD&D 1E

回声阶梯

SCALA VOCUM



Vox transit; locus respondet.

声过而远，故处犹应。

IL-11

回声阶梯

Scala Vocum

IL-11 · 通用幻术师成长法术书

废院钟阶，层折而声异。修士循声记谱，幻术师循谱录术，壁字久而成篇。及阶毁，门人拓其刻痕，连旧歌一道装订，不补断音，名《回声阶梯》。

此本章末多有半句，待下篇应之；惟最末一声无应。旧师令受者读至此处，静听一息，勿急合卷。其后留一横白，诸家重缮，宁损别处字幅，亦不裁去此白。

Vox transit; locus respondet.
声过而远，故处犹应。



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
风讯术 4
角色 4 级 5
催眠术 5
角色 5 级 5
暗示术 5
声音幻象术 5
角色 6 级 6
隐形术 6
角色 7 级 6
情绪术 6
魔绳术 7
角色 8 级 7
幻文术 7
角色 9 级 8
空置幻景 8
角色 10 级 8
托梦术 8
半阴影怪物 9
角色 11 级 9
群体变树术 9
角色 12 级 10
群体暗示术 10
死亡雾 10
角色 13 级 10
解除疲劳 10
角色 14 级 11
观视术 11
虹光喷射 11
角色 15 级 12
假象术 12
角色 16 级 12
怪影杀手 12
角色 17 级 13
真实视觉 13
高级幻象 13
角色 18 级 13
改变现实术 13
角色 19 级 14
阴影门 14
角色 20 级 14
恒久幻象 14
咒唤兽群 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。

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。

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

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

暗示术 *Suggestion*

3 环·惑控系 F09 SM-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 4 回合＋每等级 4 回合
距离 3”	豁免 无效
范围 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。

声音幻象术 *Audible Glamer*

1 环·幻象系 F10 SL-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 3 轮
距离 6” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 听觉范围	成分 V/S

施法后，魔法师可在法术距离内任意位置制造声音，并令声音仿佛正在远离、接近或停留在原处。音量取决于施法者等级：以最低可施展此法术的 3 级魔法师为基准，声音最大相当于 4 个人；每升一级，音量再增加相当于 4 个人的响度。因此，4 级魔法师最多能制造相当于 8 个人的声音，可表现为说话、歌唱、呼喊、行走、行军或奔跑。声音内容几乎不受限制，但音量不得超过施法者等级所允许的程度。例如，一群老鼠奔跑吱叫的音量约等于 8 个人奔跑呼喊；狮吼约等于 16 个人，龙吼则至少相当于 24 个人。听者若声明自己不相信这声音，可进行豁免检定；成功则什么也听不见，或只听见微弱声响。此术与魅影之力术配合尤其有效。

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

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻象系 F11 SL-1

防护／生存·PHB

施法 2 段	持续 特殊
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，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。

材料：一根睫毛，以少量阿拉伯树胶封住。

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

情绪术 *Emotion*

4 环·惑控系 F12 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。

魔绳术 *Rope Trick*

3 环·变化系 F13 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

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

空置幻景 *Vacancy*

4 环·变化／幻影系 F15 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 10 级

新增 2 ·累计 17

托梦术 *Dream*

5 环·变化／幻术与幻影系 F16 SH-1

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。

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	标准书编号
gp	

角色 11 级 新增 1·累计 18

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻象系 F18 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。

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

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系 F19 SH-1

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。

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

解除疲劳 *Dispel Exhaustion*

4 环·幻象系 F21 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 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。

虹光喷射 *Prismatic Spray*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F23 SH-1

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 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

假象术 *Mislead*

6 环·幻术／幻影系 F24 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。

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-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。

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。

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F27 SH-2

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。

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 gp	标准书编号

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 gp		标准书编号

角色 19 级

新增 1·累计 29

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F29 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。

角色 20 级

新增 2·累计 31

恒久幻象 *Permanent Illusion*

6 环·幻象系 F30 SH-2

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。

咒唤兽群 *Conjure Animals*

6 环·咒法／召唤系 F31 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。

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	7	9
SH-1	五至七环	8	8	0
SH-2	五至七环	8	6	2

固定抄录费用 12,200 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,200 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	催眠术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	声音幻象术	1	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	腹语术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	风讯术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	隐形术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	暗示术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	魔绳术	3	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	幻文术	3	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	情绪术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	空置幻景	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	群体变树术	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	解除疲劳	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	托梦术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	半阴影怪物	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	高级幻象	5	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	阴影门	5	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	群体暗示术	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡雾	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	假象术	6	15	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	真实视觉	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	恒久幻象	6	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	咒唤兽群	6	20	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	观视术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	虹光喷射	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪影杀手	7	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	改变现实术	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-11