AD&D 1E

隐纱长衣

VESTIMENTUM OCCULTUM



Sub velo, vita custodiatur.

纱下之身，当得护持。

IL-12

隐纱长衣

Vestimentum Occultum

IL-12 ·通用幻术师成长法术书

避乱之年，裁衣人纳远客，客中有术士，以隐形护身之法酬之。裁者录于衣样之间，边记袖长与衬料，后世遂将长衣旧衬裁为卷幅，针孔犹存肩背之弧。

诸藏本不镶金扣，惟以细纱覆题。卷端有誓：蔽其形者，当护其身。故书中旧尺虽杂，未曾删去；每逢换衣，须取其柔韧可久者，不以轻薄炫工。

Sub velo, vita custodiatur.
纱下之身，当得护持。



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
侦测隐形 4
角色 3 级 4
朦胧术 4
隐形术 4
角色 4 级 5
腹语术 5
角色 5 级 5
半径 10 尺隐形术 5
防侦测术 5
角色 6 级 6
黑暗术 6
角色 7 级 6
高等隐形术 6
魅影杀手 7
角色 8 级 7
魔绳术 7
角色 9 级 8
困惑术 8
角色 10 级 8
阴影门 8
魔镜术 8
角色 11 级 10
幻影之风 10
角色 12 级 10
假象术 10
隐匿之纱 10
角色 13 级 11
投影术 11
角色 14 级 11
虹光法墙 11
行影术 11
角色 15 级 12
迷宫术 12
角色 16 级 12
改变现实术 12
角色 17 级 13
海市蜃楼 13
幻象群 13
角色 18 级 14
星界法术 14
角色 19 级 14
高级幻象 14
角色 20 级 15
群体暗示术 15
预置幻影 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。

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

侦测隐形 *Detect Invisibility*

1 环·预言系 F05 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。

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

朦胧术 *Blur*

2 环·幻象系 F06 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。

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻象系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

腹语术 *Ventriloquism*

2 环·幻象系 F08 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。

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

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10’ Radius*

3 环·幻象系 F09 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。

防侦测术 *Non-detection*

3 环·防护系 F10 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。

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

黑暗术 *Darkness*

1 环·变化系 F11 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 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。

魅影杀手 *Phantasmal Killer*

4 环·幻象系 F13 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 8 级

新增 1 ·累计 14

魔绳术 *Rope Trick*

3 环·变化系 F14 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。

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

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F15 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 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。

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F17 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。

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

幻影之风 *Phantom Wind*

3 环·变化／幻影系 F18 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。

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

投影术 *Projected Image*

5 环·变化系／幻象系, F21 SH-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造施法者的非实体复制体，并将其投射到法术距离内任意指定地点。影像会按照施法者的意愿做出相同行动，包括行走、说话和施法。影像与施法者之间存在特殊通道，因此施放的法术实际上由影像发出。只有解除魔法术或施法者主动命令，才能消除影像；攻击无法影响它。施法者必须始终能看见影像；若视线受阻，法术便会中断。材料成分是一个施法者的小型复制人偶。

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

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

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系 F24 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

角色 16 级

新增 1 ·累计 25

改变现实术 *Alter Reality*

7 环·幻象／幻象法术；咒法／召唤系 F25 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 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

海市蜃楼 *Mirage Arcane*

6 环·幻术／幻影与变化系 F26 SH-2

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。

幻象群 *Phantasmagoria*

6 环·幻术／幻影系 F27 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。

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

星界法术 *Astral Spell*

7 环·变化系 F28 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 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

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F29 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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系 F30 SH-2

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。

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F31 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。

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 12,500 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	侦测隐形	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	黑暗术	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	朦胧术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	隐形术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	腹语术	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	半径 10 尺隐形术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防侦测术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	魔绳术	3	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	幻影之风	3	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	高等隐形术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	魅影杀手	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	困惑术	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影门	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	魔镜术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	投影术	5	13	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	迷宫术	5	15	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	高级幻象	5	19	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	假象术	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	隐匿之纱	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	海市蜃楼	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	幻象群	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	群体暗示术	6	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	预置幻影	6	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光法墙	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	行影术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	改变现实术	7	16	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	星界法术	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-12