AD&D 1E

烛照眞伪

CANDELA VERITATIS



Lumen etiam ferentem probat.

执光之人，亦受其照。

IL-13

烛照真伪

Candela Veritatis

IL-13 · 通用幻术师成长法术书

古藏馆奉鉴伪之师，师遍录赝器，却不留真品清单，独传辨识与解幻诸术于守馆少年。馆主以为怠，师不辩，卷遂秘藏烛座之下。馆废之后，所存惟此。

历代续注，误断之记多于得意之文。卷首画一烛，光照卷外，烛台无押。旧题曰：执烛者亦在所照之中。受书之人须先述一己误，然后得添藏记，此制至今不废。

Lumen etiam ferentem probat.
执光之人，亦受其照。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
繁彩球 3
幻影护甲 4
光亮术 4
角色 2 级 4
改变自身 4
角色 3 级 5
侦测魔法 5
侦测幻象 5
角色 4 级 5
侦测隐形 5
角色 5 级 5
解除幻象 5
幽灵之力 6
角色 6 级 6
变身术 6
角色 7 级 7
解除魔法 7
困惑术 7
角色 8 级 8
云雾术 8
角色 9 级 8
解除疲劳 8
角色 10 级 8
魔镜术 8
投影术 9
角色 11 级 10
恒定黑暗 10
角色 12 级 10
真实视觉 10
死亡雾 11
角色 13 级 11
半阴影怪物 11
角色 14 级 11
观视术 11
虹光喷射 12
角色 15 级 13
海市蜃楼 13
角色 16 级 13
怪影杀手 13
角色 17 级 14
召唤阴影 14
阴影门 14
角色 18 级 14
星界法术 14
角色 19 级 15
幽影术 15
角色 20 级 15
时光飞逝 15
高级幻象 16

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。

繁彩球 *Chromatic Orb*

1 环·变化／塑能系 F02 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]

所需最低等级	法球颜色	命中伤害	附加作用
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。

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。

光亮术 *Light*

1 环·变化系 F04 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。

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

侦测魔法 *Detect Magic*

2 环·预言系 F06 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。

侦测幻象 *Detect Illusion*

1 环·预言系 F07 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 4 级

新增 1·累计 8

侦测隐形 *Detect Invisibility*

1 环·预言系 F08 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 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

解除幻象 *Dispel Illusion*

3 环·防护系 F09 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 。

幽灵之力 *Spectral Force*

3 环·幻象系 F10 SM-1

控制·PHB

施法 3 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

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。幻术师以最低限度专注维持；专注期间可以正常速度一半移动，不能施展其他法术。停止专注后，幻象仍持续三轮。

材料成分是一小团羊毛脂。

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

变身术 *Alter Self*

2 环·变化／幻术系 F11 SL-1

生存·UA

施法 2 段	持续 3-12 轮＋每级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 幻术师本人	成分 V/S

幻术师改变自己的外貌、衣物与装备，可呈任何大致人形的双足生物外貌。改变具有半真实性质，身材可较原本增减 50 。所选形态若有翅膀，幻术师确能飞行，但速度仅为该生物真实飞行速度的 1/4 ，机动等级降低两档，最低到 E 。若有鳃，可在法术持续期间水下呼吸。变成更大的生物并不会自动得到额外攻击或伤害，除非幻术师本就习惯该形态。

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

解除魔法 *Dispel Magic*

4 环·防护系 F12 SM-1

解除·UA

施法 4 段	持续 永久
距离 9”	豁免 无
范围 边长 3”的立方体	成分 V/S

中和范围内的魔法，可解除生物或物体上的法术、反制正在施展的法术，或摧毁魔法药水。

基础成功率 50 。施法者等级每高于魔法来源一级，成功率增加 5 ；每低一级，减少 2 。药水按十二级魔法计算。解除本人施展的魔法必定成功。

卷轴、戒指、魔杖、权杖、法杖、魔法武器、防具及其他经特殊附魔的物品保留其附魔。

施法等级按幻术师实际等级减二计算；九级幻术师按七级判定。

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F13 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 8 级

新增 1 ·累计 14

云雾术 *Fog Cloud*

2 环·变化系 F14 SL-1

控制／防护·PHB

施法 2 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 1”	豁免 无
范围 宽 4”、高 2”、深 2” 的云团	成分 V/S

幻术师制造一团绿色翻涌雾气，以每轮 1” 的速度远离施法者。雾气遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见；没有毒性。

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

解除疲劳 *Dispel Exhaustion*

4 环·幻象系 F15 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 10 级

新增 2 ·累计 17

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F16 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。

投影术 *Projected Image*

5 环·变化系／幻象系, F17 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。

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

恒定黑暗 *Continual Darkness*

3 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无
范围 半径 3” 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。

黑暗恒久存在，范围依本术参数。

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

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F19 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。

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

半阴影怪物 *Demi-Shadow Monsters*

5 环·幻象系 F21 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。

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

海市蜃楼 *Mirage Arcane*

6 环·幻术／幻影与变化系 F24 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。

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 gp		标准书编号

角色 17 级

新增 2·累计 27

召唤阴影 *Summon Shadow*

5 环·咒法／召唤系 F26 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。

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F27 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。

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 gp		标准书编号

角色 19 级

新增 1·累计 29

幽影术 *Shades*

6 环·幻象系 F29 SH-2

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。

角色 20 级

新增 2·累计 31

时光飞逝 *Tempus Fugit*

5 环·幻术／幻影系 F30 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。

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F31 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。

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 12,100 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,100 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	繁彩球	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	幻影护甲	1	1	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	光亮术	1	1	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	改变自身	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	侦测幻象	1	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	侦测隐形	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	侦测魔法	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	变身术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	云雾术	2	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	解除幻象	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	幽灵之力	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恒定黑暗	3	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	解除魔法	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	困惑术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	解除疲劳	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	魔镜术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	投影术	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	半阴影怪物	5	13	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	召唤阴影	5	17	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	阴影门	5	17	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	时光飞逝	5	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	高级幻象	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	真实视觉	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	死亡雾	6	12	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	海市蜃楼	6	15	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	幽影术	6	19	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	观视术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	虹光喷射	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪影杀手	7	16	13	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-13