AD&D 1E

棱影王座

SOLIUM LUCIS ET UMBRAE



Lux ultra velum manet.

重帷之外，犹有其光。

IL-16

棱影王座

Solium Lucis et Umbrae

IL-16 · 通用幻术师成长法术书

古师织七帷，命七徒各守其一。师去不返，诸徒合录棱彩与影形之法，七线缝脊，不立宗主。书中所绘王座，无冠无杖，座前惟留织机，盖取未竟之义。

后传全本，必先识七帷，复亲解己所造之幻，乃许入藏。旧题由七手接写，曰：愿所见不终于吾目。其末一字墨色极淡，历代不加重描，惟覆薄绢以护之。

Lux ultra velum manet.
重帷之外，犹有其光。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
七彩喷射 3
凝视反射术 3
声音幻象术 3
角色 2 级 4
改变自身 4
角色 3 级 4
朦胧术 4
繁彩球 4
角色 4 级 5
隐形术 5
角色 5 级 6
幽灵之力 6
暗示术 6
角色 6 级 7
误导术 7
角色 7 级 7
阴影怪物 7
高等隐形术 7
角色 8 级 8
魔嘴 8
角色 9 级 8
蒙骗术 8
角色 10 级 9
阴影魔法 9
迷宫术 9
角色 11 级 10
恒定黑暗 10
角色 12 级 10
半阴影魔法 10
幽影术 12
角色 13 级 12
托梦术 12
角色 14 级 13
虹光法墙 13
虹光喷射 13
角色 15 级 14
行影术 14
角色 16 级 14
怪影杀手 14
角色 17 级 15
高等创造术 15
投影术 15
角色 18 级 15
真实视觉 15
角色 19 级 16
预置幻影 16
角色 20 级 16
高级幻象 16
魔镜术 16

成长与准备位 19
战役所得续表 20
标准书容量与费用 21
每日准备法术 22
旅行法术书 23
旅行书勾选目录 24
旅行书登记 25
新学法术旅行书续目 26

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。

七彩喷射 *Color Spray*

1 环·变化系 F02 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 段
距离 自身	豁免 特殊
范围 宽 1”、长 2”、末端宽 2” 的扇形	成分 V/S/M

施放此术时，幻术师会从手中喷出一道扇形的鲜艳冲突色彩。影响范围内可有 1 至 6 个生物受影响；施法者每级可影响总计 1 级或 1 生命骰的生物。等级或生命骰不高于施法者的生物会昏迷 2 至 8 轮；高出施法者 1 或 2 级／生命骰的生物会目盲 1 至 4 轮；高出施法者 3 级／生命骰或更多的生物会被震慑 2 至 8 段，踉跄失措，无法清晰思考或行动。所有等级高于施法者的生物，以及所有 6 级或 6 生命骰的生物，均可进行对抗七彩喷射的豁免检定。材料成分是少许红、黄、蓝三色粉末或沙粒。

凝视反射术 *Gaze Reflection*

1 环·变化系 F03 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。

声音幻象术 *Audible Glamer*

1 环·幻象系 F04 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。

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

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。

繁彩球 *Chromatic Orb*

1 环·变化／塑能系 F07 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。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

隐形术 *Invisibility*

2 环·幻象系 F08 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 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

幽灵之力 *Spectral Force*

3 环·幻象系 F09 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。

暗示术 *Suggestion*

3 环·惑控系 F10 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。

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

误导术 *Misdirection*

2 环·幻象系 F11 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。

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。

高等隐形术 *Improved Invisibility*

4 环·幻象系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F14 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 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

蒙骗术 *Delude*

3 环·变化系 F15 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。

角色 10 级

新增 2 ·累计 17

阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F16 SH-1

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。

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系 F17 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

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 gp	标准书编号

角色 12 级

新增 2·累计 20

半阴影魔法 *Demi-Shadow Magic*

6 环·幻象系 F19 SH-1

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。

幽影术 *Shades*

6 环·幻象系 F20 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。

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

托梦术 *Dream*

5 环·变化／幻术与幻影系 F21 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。

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

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
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

行影术 *Shadow Walk*

7 环·幻术／附魔系 F24 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。

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

高等创造术 *Major Creation*

5 环·幻象系 F26 SH-2

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。

投影术 *Projected Image*

5 环·变化系／幻象系， F27 SH-2

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。

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

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F28 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。

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

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F29 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。

角色 20 级

新增 2·累计 31

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F30 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。

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F31 SH-2

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	⅙ 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 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	七彩喷射	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	凝视反射术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	声音幻象术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	改变自身	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	繁彩球	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	朦胧术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	隐形术	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	误导术	2	6	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	魔嘴	2	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	幽灵之力	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	暗示术	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	蒙骗术	3	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恒定黑暗	3	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	阴影怪物	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	高等隐形术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影魔法	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	迷宫术	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	托梦术	5	13	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	高等创造术	5	17	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	投影术	5	17	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	高级幻象	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	魔镜术	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	半阴影魔法	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	幽影术	6	12	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	真实视觉	6	18	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	预置幻影	6	19	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光法墙	7	14	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	虹光喷射	7	14	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	行影术	7	15	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪影杀手	7	16	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。

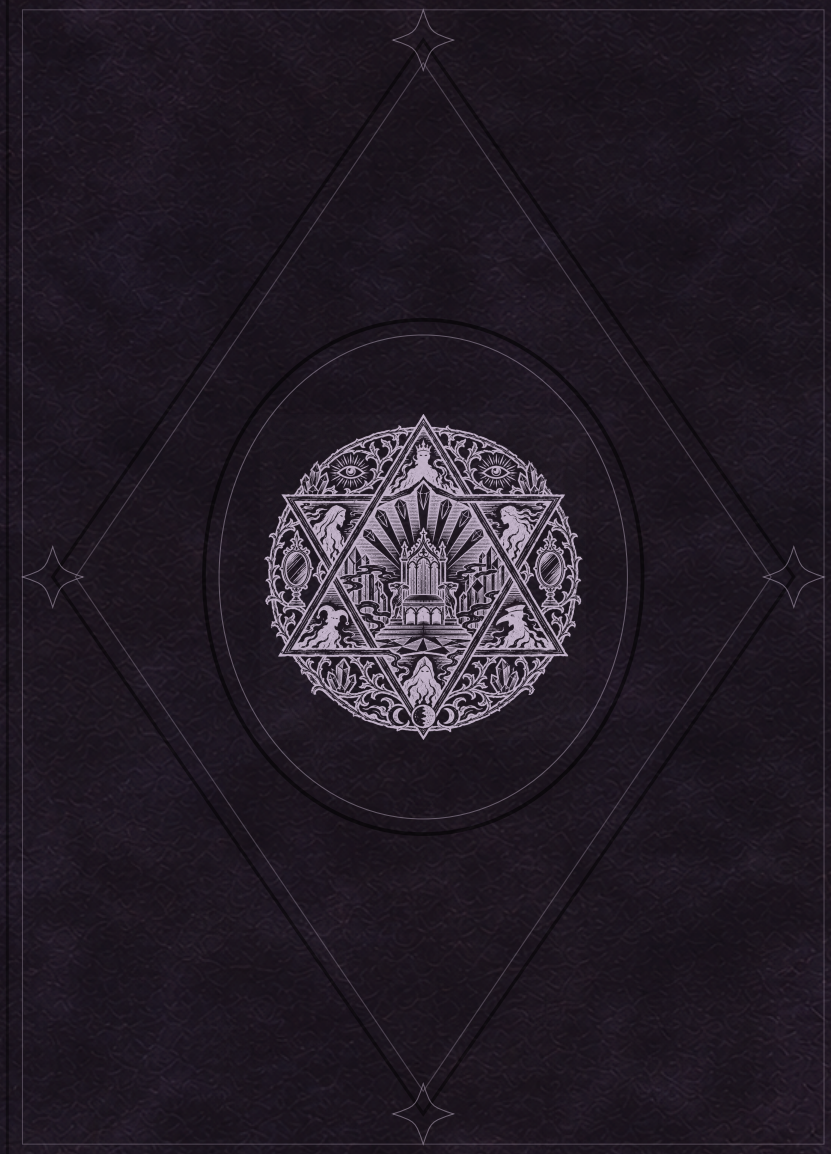
新学法术旅行书续目

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-16