

## 术士 LV1 施法

---

你从你的天生魔法汲取魔力用于施展法术。参见第 7 章有关施法的规则。下述信息将详述如何将这些规则应用于术士法术，术士法术详见本章后文职业描述中的术士法表。

**戏法。**你已知 4 个你选择的术士戏法。推荐选择光亮术、魔法伎俩、电爪和术法爆发。每当你获得一个术士等级时，你都能将通过此特性已知的其中一个戏法替换为另一个你所选择的术士戏法。

当你的术士等级达到 4 级和 10 级时，你都能习得另一个你所选择的术士戏法，如术士特性表中戏法一列所示。

**法术位。**术士特性表显示了你可用于施放 1 环及以上法术的法术位数量。你在完成一次长休时恢复所有已消耗的法术位。

**1 环及以上的准备法术。**你准备可供你以此特性施展的 1 环及更高环阶的法术列表。为此，选择 2 道术士法术。推荐选择燃烧之手 **Burning Hands** 和侦测魔法 **Detect Magic**。

已准备法术数量会随你术士等级的提升而增加，如术士特性表中的准备法术一列所示。每当这一列的数字增加时，从术士法术列表中选择额外法术准备，直至已准备法术的数量与表格中的数字一致。你必须拥有与准备法术的环阶相对应环阶的法术位。例如，如果你是一位 3 级术士，则你的准备法术列表能包括 6 道一环或二环的术士法术，随意组合。

如果其他术士特性给予你总是已准备的法术，这些法术不计入你以此法准备的法术数量，但除此以外对你来说都视为术士法术。

**改变你的准备法术。**每当你获得一个术士等级，你就可以将你准备列表上的一道法术替换为你拥有对应环阶法术位的另一道术士法术。

**施法属性。**你术士法术的施法属性是魅力。

**施法法器。**你可以使用奥术法器作为你术士法术的施法法器。

## 术士 LV1 法术位

术士 等级	对应法术环阶的法术位								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 术士 LV1 先天术法

---

你过去经历的某件事在你身上留下了不可磨灭的印记，为你注入了难以控制的涌动魔力。以一个附赠动作，你可以将魔力释放而出，持续 1 分钟。在这 1 分钟期间，你获得以下增益：

你的术士法术豁免 DC+1。

你的术士法术攻击检定具有优势。

你可以使用此特性两次，你在完成一次长休后重获所有已消耗的使用次数。

## 术士 LV2 魔力泉涌

---

你汲取体内的魔力之源，从中涌现的魔力体现为你的可用术法点。你可以使用术法点创造各种魔法效应。

你拥有 2 点术法点，你在到达更高等级时获得更多术法点，如同术士特性表中术法点一栏所示。你无法拥有比表格中对应数量更多的术法点。你在完成一次长休后重获所有已消耗的术法点。

你可以消耗你的术法点来使用以下特性，例如超魔法。

**法术位转化为术法点。**你可以消耗一个法术位来获得等同于其环位的术法点（无需动作）。

**创造法术位。**以一个附赠动作，你可以将未消耗的术法点转化为一个法术位。创造法术位表格中展示了创造法术位所需的术法点以及创造它所需的最小术士等级。你无法创造高于 5 环的法术位。

你以此特性创造的任何法术位都在完成一次长休后消失。

创造法术位		
法术位环阶	术法点消耗	最小术士等级
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

## 术士 LV2 超魔法

由于你的魔法直接从你体内流向外界，你可以修改你的法术来适应自己的需要。你从超魔法选项中选择并获得 2 个你所选的超魔法选项。你使用你所选的超魔法来临时改变你施展的法术。你必须消耗等同于其描述中需求的术法点以使用一个超魔法选项。

当你施展一道法术时，你只能在其上应用一次超魔法选项，除非超魔法选项中另有说明。

每当你获得一级术士等级时，你可以将一个超魔法选项更改为另一个超魔法选项。当你达到 10 级和 17 级术士等级时，你可以分别再获得 2 个超魔法选项。

## 术士 LV3 术士子职

---

你获得一个你选择的术士子职：

**畸变术法、时械术法、龙族术法和狂野术法。**

四个子职在后文职业描述之后详述。子职是一种特化，它会在特定的术士等级为你提供特性。随着你继续获得术士等级，你将随之获得你子职中等于或低于你术士等级的所有特性。

## 术士 LV4 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如术士特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 术士 LV5 术法复苏

---

当你完成一次短休时，你可以恢复不大于你术士等级一半（向下取整）的已消耗术法点。

此特性一经使用，直到你完成一次长休为止不能再次使用。

## 术士 LV6 术士子职特性

---

获得你所选的术士子职 6 级特性。

## 术士 LV7 术法化身

---

如果你的先天术法特性的使用次数耗尽，则你仍可以消耗 2 点术法点来用附赠动作继续启用该特性。

此外，在你的先天术法特性处于激活状态期间，你可以在你施展的每道法术上应用最多两次超魔法选项。

## 术士 LV8 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如术士特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 术士 LV9 无

---

——

## 术士 LV10 超魔法

---

你可以分别再获得 2 个超魔法选项。

## 术士 LV11 无

---

## 术士 LV12 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如术士特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 术士 LV13 无

---

## 术士 LV14 术士子职特性

---

获得你所选的术士子职 14 级特性。

## 术士 LV15 无

---

## 术士 LV16 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如术士特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 术士 LV17 超魔法

---

你可以分别再获得 2 个超魔法选项。

## 术士 LV18 术士子职特性

---

获得你所选的术士子职 18 级特性。

## 术士 LV19 传奇恩惠

---

你获得一项传奇恩惠专长或其他一项你选择的适用的专长。

推荐次元旅行之恩惠。

## 术士 LV20 奥术登神

---

在你的先天术法特性处于激活状态期间，每个你的回合一次，你可以无需消耗术法点地使用一次超魔法选项。



## 术士畸变术法 LV3      灵能法术

---

当你达到灵能法术表中所述的相应术士等级时，你视为总是准备了列出的对应法术。

灵能法术	
术士等级	法术
3	哈达之臂，安定心神，侦测思想，不谐低语，心灵之楔
5	哈达之欲，短讯术
7	艾伐黑触手，异怪召唤术
9	拉瑞心灵连接，心灵遥控

## 术士畸变术法 LV3      传心谈话

---

你能够在自己与他人的意识中构建一道心灵感应的链接。以一个附赠动作，你可以选择 30 尺内一个你可见的生物创造这一链接。链接能使你与其能够通过心灵感应方式进行交流，但交流时，你们之间距离的里数不超过你的魅力调整值里（至少 1 里）。你们必须使用互相知晓的语言进行心灵交流，才能使其理解你通过心灵感应传达的话语。

心灵感应的链接持续等同于你术士等级的分钟数。这一链接在你与另一生物构建链接时提前结束。

## 术士畸变术法 LV6      灵能术法

---

当你施展一道 灵能法术 特性中的 1 环或更高环阶的法术时，你可以改为使用等同于该法术环数数量的术法点而非消耗法术位施放该法术。你消耗术法点施放法术时，你无视该法术施法需要的语言成分或姿势成分。你同时无视该法术需要的不会消耗且未给出具体价值的材料成分。

## 术士畸变术法 LV6      心灵防御

---

当你施展一道 灵能法术 特性中的 1 环或更高环阶的法术时，你可以改为使用等同于该法术环数数量的术法点而非消耗法术位施放该法术。你消耗术法点施放法术时，你无视该法术施法需要的语言成分或姿势成分。你同时无视该法术需要的不会消耗且未给出具体价值的材料成分。

## 术士畸变术法 LV14      血肉启示

---

你能够释放出潜藏在你内部扭曲的真实形态。以一个附赠动作，你使用 1 点或更多的术法点以魔法性地转变形态，持续 10 分钟。你每消耗 1 术法点，你便可以从下述内容中选择一项，在转变形态期间你同时获得你选择的每项效应的增益：

**水生适应。**你获得等同于你两倍行走速度的游泳速度，且你能在水下呼吸。不止如此，你的脖子两侧会长出鳃、或鳃在耳后呈扇状翻出、或你的手指变成蹼趾、或是有卷曲的纤毛从你的衣服底下延展出来。

**闪耀飞翔。**你获得等同于你步行速度的飞行速度，并能悬浮。当你飞行时，你的皮肤表面流出发光的粘液、或是散发出异界的光芒。

**识破隐形。**你能看见周围 60 尺内处于隐形 *Invisible* 状态的生物，前提是其对你来说不处于全掩护。你的眼睛也会变成黑色、或是变成扭动的感官触须。

**蠕行移动。**你的身体和你携带的装备都变得柔韧粘滑。你能够轻松穿过最窄 1 寸宽的狭窄空间而不用挤进去，且你可以消耗 5 尺移动力以脱离非魔法的束缚或被擒状态。

## 术士畸变术法 LV18

## 扭曲内爆

---

你能够解放你的奇异力量，从而制造扭曲空间的异常现象。以一个魔法动作，你传送到 120 尺内你可见的一个未被占据的位置，然后你消失位置 30 尺内的每个生物必须进行一次对抗你施法 DC 的力量豁免，豁免失败将受 3d10 力场伤害并被立即拉向你原本的位置，并停在最靠近的一处未被占据的空间内，豁免成功只受半伤。

此特性一经使用，直到完成一次长休前都不能再次使用。你也可以消耗 5 点术法点（无需动作）以重获此特性的使用次数。



术士龙族术法 LV3

龙族法术

当你达到龙族法术表中所述的相应术士等级时，你视为总是准备了列出的对应法术。

龙族法术	
术士等级	法术
3	变身术，繁彩球，命令术，龙息术
5	恐惧术，飞行术
7	秘法眼，魅惑怪物
9	通晓传奇，龙类召唤术

术士龙族术法 LV3

龙族体魄

魔法在你的体内流动，外化为龙族赠礼体现出的生理特质。你的生命值上限提升 3 点，此后每提升一个术士等级，都将再次提升 1 点。

你部分皮肤覆盖着龙鳞样式的柔鳞。未着装护甲时，你的基础 AC 等于 10+ 你的敏捷调整值+你的魅力调整值。

术士龙族术法 LV6

元素亲和

你的龙族魔法与龙族相关的伤害类型有较强的亲和力。选择以下伤害类型之一：强酸、冷冻、火焰、闪电、或毒素。

你获得对所选伤害类型的抗性，且当你施放造成那种伤害的法术时，你可以将你的魅力调整值加到那个法术的其中一次伤害掷骰中。

## 术士龙族术法 LV14

## 龙翼

以一个附赠动作，你可以在背后张开一对龙翼。龙翼持续 1 小时，若你选择将其解散（无需动作）则会提前终止，在龙翼持续期间你获得 60 尺飞行速度。

此特性一经使用，直到完成一次长休前都不能再次使用。你也可以消耗 3 点术法点（无需动作）以恢复此特性的使用次数。

## 术士畸变术法 LV18

## 龙族伙伴

你可以无需材料成分施放 龙类召唤术。

你可以无需法术位施放它一次，随后你在完成一次长休后重获以此法施放它的能力。

你开始施放这一法术时，都可以微调这一法术使无需专注。以此法施展时，该法术的持续时间将变为 1 分钟。

## 术士狂野术法 LV3 狂野魔法浪涌

---

你施法时会释放出未经塑造的魔法浪涌。

一回合一次，你每次施展一个不低于 1 环的术士法术，可以立刻骰一次 d20。如果你骰出 20，则在狂野魔法浪涌表上掷骰以确定随机魔法效应。

若该效果是一道法术，则其因过于狂野而无法受你的超魔法影响。

## 术士狂野术法 LV3 混乱之潮

---

你可以驾驭机运的力量，以使一次 D20 检定具有优势。你必须在掷出 d20 之前决定是否使用此特性。此特性一经使用，直到你使用法术位施放一道术士法术、或完成一次长休后才能再次使用。

如果你在完成一次长休之前使用法术位施放了一道术士法术，则你自动于狂野魔法浪涌表上掷骰。

## 术士狂野术法 LV6 扭曲幸运

---

你获得用你的狂野魔法扭曲命运的能力。

当一个你能看见的生物投掷 d20 进行 D20 检定时，你可以在掷骰完成之后立即用一个反应并消耗 1 术法点来骰一次 1d4，并将结果用作加值或减值（由你决定）加到该 d20 的骰值结果中。

## 术士狂野术法 LV14

## 受控混沌

---

你获得了对狂野魔法涌动的些微掌控。

你每次骰狂野魔法浪涌表时，可以骰两次再自选其一生效。

## 术士狂野术法 LV18

## 驯服浪涌

---

你使用法术位施放一道术士法术之后，可以立即创造一种从狂野魔法浪涌表中选择的效应而非在其上掷骰。

你可以选择表中任何除了最后一行的效应，且如果你选择的效应包含掷骰，则你必须掷骰。

此特性一经使用，直到你完成一次长休前不能再次使用。



## 术士时械术法 LV3 时械法术

当你达到时械法术表中所述的相应术士等级时，你视为总是准备了列出的对应法术。

时械法术	
术士等级	法术
3	援助术，警报术，次级复原术，防护善恶
5	解除魔法，防护能量
7	行动自如，构装召唤术
9	高等复原术，力场墙

此外，你可以从秩序显迹表格中选择，或掷骰 1d6 决定一种你在施法时显现出与秩序之联系的方式。

1	幽灵般的虚幻齿轮在你身后旋转。
2	时钟的指针出现在你的眼中。
3	你的皮肤发出如黄铜般的金属光泽。
4	你的体表浮动着方程式和几何图形。
5	你的法器短暂地变化成小巧的机械装置。
6	你和那些受到你法术影响的生物都会听到齿轮的滴答声或是钟表的响铃。

## 术士时械术法 LV3 归复平衡

你与绝对秩序之位面的联系使你能重整混沌的时刻。

当你 60 尺内一个你可见的生物即将带着优势或是劣势进行一次检定时，你可以用反应使这次检定免受优势或劣势的影响。

你可以使用此能力的次数等同于你的魅力调整值（至少 1 次）。当你完成一次长休后，你重获全部已消耗的使用次数。

## 术士时械术法 LV6 律令之壁

---

你可以利用世界的均衡之力为一个生物激发闪烁的秩序之盾。

以一个动作，你可以消耗 1~5 点术法点来创建一个环绕你或 30 尺内的一个可见生物魔法屏障。屏障具有等同于你所消耗术法点数量的 d8 骰。当被守护的生物受到伤害时，其可以消耗任意数量的这些 d8 骰，投掷它们，并使该伤害减少掷出结果合计的数值。

此屏障将一直保持存在，直到你完成一次长休，或直至你再次使用此能力。

## 术士时械术法 LV14 序列意识

---

你获得了将你的意识和机械境无尽的计算达成同步的能力。以一个附赠动作，你可以在 1 分钟内进入此种状态。在此期间，对你进行的攻击免受优势的影响，且每当你进行一次 d20 检定时，你可以将 d20 掷出的 9 或以下的骰值视为 10。

此特性一经使用，直到完成一次长休前都不能再次使用。你也可以消耗 5 点术法点（无需动作）以恢复此特性的使用次数。

## 术士时械术法 LV18 时械矩阵

---

你召唤出秩序的精魂以抹除周遭的混乱。以一个魔法动作，你在以你为原点的 30 尺立方空间范围内召唤出一些精魂。这些精魂看起来像是魔冢或你选择的其他构装，其没有实体也无法被摧毁，并在消失前使立方范围内产生以下效应。此特性一经使用，直到完成一次长休前都不能再次使用。你也可以消耗 7 点术法点（无需动作）以恢复此特性的使用次数。

**治愈。**精魂合计提供至多回复 100 生命值，由你随意分配给范围内任意数量的生物。

**修复。**范围内损坏的物件将被立即修复。

**破法。**你选择范围内任意数量的生物或物件，其承受的任何 6 环或以下的法术结束。

## 狂野魔法浪涌

投掷 1d100 以决定效应：

**01-04**        下 1 分钟内，你在每次自己回合开始时重骰本表，并在后续的掷骰中跳过本结果。

**05-08**        一只对你友善 **Friendly** 的生物出现在距你 60 尺内随机一处未被占据的空间中。此生物由 DM 控制，且会在 1 分钟后消失不见。骰 1d4 以决定生物：

骰值为 1，出现一只二元魔冢 **Modron Duodrone**

骰值为 2，出现一只呖噜 **Flumph**

骰值为 3，出现一只单元魔冢 **Modron Monodrone**

骰值为 4，出现一头独角兽 **Unicorn**。

生物的数据参见《怪物手册》。

**09-12**        下 1 分钟内，你在每次自己回合开始时恢复 5 点生命值。

**13-16**        下 1 分钟内，你施展第一个需要豁免的法术时，成为该法术目标的生物进行豁免时具有劣势。

**17-20**        你获得一个持续 1 分钟（除非另有说明）的效应。骰 1d8 以决定效应：

骰值为 1，你被只有你和距你 5 尺内的生物才能听到的空灵音乐声环绕

骰值为 2，你的体型增大一级

骰值为 3，你脸上长出羽毛构成的络腮胡，一旦你打了喷嚏，这些羽毛会从你的脸上炸开并消失

骰值为 4，你说话时必须大声喊叫

骰值为 5，距你 10 尺范围内，会出现飞舞的虚幻蝴蝶

骰值为 6，你的前额长出第三只眼，使你在感知（察觉）检定上获得优势

骰值为 7，你一说话就会吐出粉色的泡泡

骰值为 8，你的皮肤透出蓝色，持续 24 小时，法术移除诅咒 **Remove Curse** 可结束此效应。

**21-24** 下 1 分钟内，你所有的施法时间为 1 动作的法术施法时间变为 1 附赠动作。

**25-28** 你被传送到星界位面，直至你的下一回合结束时。你随后回到先前所占据的空间，若该空间被占据，则来到最近的未被占据的空间。

**29-32** 下 1 分钟内，你施展的下一道造成伤害的法术的伤害不进行伤害掷骰而是令所有伤害骰取满。

**33-36** 下 1 分钟内，你具有所有伤害类型的抗性。

**37-40** 你变成一棵植物盆栽，持续至你下个回合开始时。你变成盆栽期间陷入失能 **Incapacitated** 状态，并具有所有伤害类型的易伤。如果你的生命值降至 0，则你的花盆形态被打碎，而你恢复原形。

**41-44** 下 1 分钟内，你可以在每个自己回合内以一个附赠动作传送至多 20 尺。

**45-48** 你和至多 3 名 30 尺内由你选择的生物获得隐形状态，持续 1 分钟。此隐形会在该生物发动攻击、造成伤害或施展法术后立即结束。

**49-52** 下 1 分钟内，一面灵体般的盾牌悬浮在你的周围，为你的护甲等级（AC）提供+2 加值，并使你免疫魔法飞弹 **magic missile**。

**53-56** 你可以在本回合执行一个额外的动作。

**57-60** 你施放一道随机法术，如果该法术通常需要专注，则该情况下无需专注，该法术生效至其最大持续时间结束。投掷 1d10 决定是什么法术：

骰值为 1，则为困惑术 **confusion**，

骰值为 2，则为火球术 **fireball**，

骰值为 3，则为云雾术 **Fog Cloud**，

骰值为 4，则为飞行术 **Fly**（向距离你 60 尺内一个随机生物施放），

骰值为 5，则为油腻术 **Grease**，

骰值为 6，则为浮空术 **Levitate**（对你自己施放），

骰值为 7，则为魔法飞弹 **Magic Missile**（作为一道 5 环法术施放），

骰值为 8，则为镜影术 **Mirror Image**，

骰值为 9，则为变形术 **polymorph**（对你自己施放），且若你豁免失败，则你变为一只山羊 **Goat**，

骰值为 10，则为识破隐形 **See Invisibility**。

**61-64** 下 1 分钟内，你接触的任何可燃的，未被其他生物着装或携带的非魔法物件都会燃起火焰，受到 1d4 点火焰伤害，并开始燃烧。

**65-68** 如果你在接下来的 1 小时之内死亡，则你立刻复活，如同被转生术 **reincarnate** 所复活一般。

**69-72** 你陷入恐慌 **Frightened** 状态，直至你的下一回合结束。由 DM 决定你的恐慌源头。

**73-76** 你传送至多 60 尺，至一处你可见且未被占据的空间。

**77-80** 距你 60 尺内的一个随机生物陷入持续 1d4 小时的中毒 **Poisoned** 状态。

**81-84** 下 1 分钟内，你发出 30 尺半径的明亮光照。任何距你 5 尺内结束其回合的生物将陷入目盲 **Blinded** 状态，直至其下个回合结束。

**85-88**            由你选择的，你可见且距离你 30 尺内的至多 3 个生物各受到 1d10 点黯蚀伤害。你回复等同于以此法造成黯蚀伤害总和的生命值。

**89-92**            由你选择的，你可见且距离你 30 尺内的至多 3 个生物各受到 4d10 点闪电伤害。

**93-96**            下 1 分钟内，你和距你 30 尺内所有生物获得穿刺伤害的易伤。

**97-100**           骰一颗 d6：

骰值为 1，则你恢复 2d10 点生命值，

骰值为 2，则由你选择的，距离你 300 尺内的一名盟友恢复 2d10 点生命值，

骰值为 3，则你恢复一个已消耗的最低环阶的法术位，

骰值为 4，则由你选择的，距离你 300 尺内的一名盟友恢复一个已消耗的最低环阶的法术位，

骰值为 5，则你恢复所有已消耗的术法点，

骰值为 6，则 17-20 一行所述的所有效应同时作用于你身上。

## 超魔法选项

你的超魔法特性可以选择以下的选项。选项以字母顺序排列。

### 谨慎法术

消耗：1 术法点

当你施展一个强迫其他生物进行豁免的法术时，你可以保护某些生物免受法术的危害。你消耗 1 术法点并选择最多等同于你魅力调整值数量的生物（至少 1 个）。被选择的生物自动通过法术的豁免检定。如果法术在豁免成功后仍然造成半伤，这些生物不会承受任何伤害。

### 远程法术

消耗：1 术法点

当你施展一个射程至少为 5 尺的法术时，你可以消耗 1 术法点来将法术的射程翻倍。

当你施展一个射程为触及的法术时，你可以消耗 1 术法点来将法术的射程改为 30 尺。

### 强效法术

消耗：1 术法点

当你为一个法术进行伤害掷骰时，你可以消耗 1 术法点来重掷最多等同于你魅力调整值数量的伤害骰（至少一个），你必须使用新的结果。

即使你已经在一道法术上使用了其他超魔，你仍然可以使用强效法术。

### 延效法术

消耗：1 术法点

当你施展一个持续时间为 1 分钟或更长的法术时，你可以消耗 1 术法点使其持续时间翻倍，最多变为 24 小时。

如果被你延效的法术需要专注，你在为维持此法术专注所做的豁免上具有优势。

## 升阶法术

消耗：2 术法点

当你施展一个强迫生物进行豁免的法术时，你可以消耗 2 术法点来强迫法术影响的某一个生物对此法术的豁免具有劣势。

## 瞬发法术

消耗：2 术法点

当你施展一个施法时间为动作的法术时，你可以消耗 2 术法点来将其施法时间改为附赠动作。如果你已经在同一回合内施展了一个 1 环或更高环的法术，你不能进行瞬发法术，并且你在使用瞬发法术后也不能在同一回合内施展 1 环或更高环的法术。

## 追踪法术

消耗：1 术法点

当你为一道法术进行一次攻击检定并未命中时，你可以使用 1 术法点重投那个 d20。你必须使用重投的结果。

即使你已经在一道法术上使用了其他超魔，你仍然可以使用追踪法术。

## 精妙法术

消耗：1 术法点

当你施展一道法术时，你可以消耗 1 术法点来忽视法术所需的语言，姿势和材料成分，但不能忽视那些会被消耗或在法术描述中写明了具体价值的材料成分。

## 转化法术

消耗：1 术法点

当你施展一道造成以下伤害类型的法术时，你可以消耗 1 术法点将其伤害类型变成以下伤害类型中的另一种：强酸，寒冷，火焰，闪电，毒素，雷鸣。

## 孪生法术

消耗：1 术法点

当你施展一个可以通过升环施法来提升法术目标数的法术，如魅惑人类时，你可以消耗 1 术法点来将该法术的有效环级提升 1 环。