AD&D 1E

七色圣窗

FENESTRA SEPTEM COLORUM



Una lux per septem fenestras.

一光所临，七窗同明。

IL-05

七色圣窗

Fenestra Septem Colorum

IL-05 · 通用幻术师成长法术书

古礼堂焚，彩窗尽碎。守窗者按旧图拾其残片，以铅条次第联起，诸幻术亦循七色之序录成此卷。重建之后，新窗高悬，残片仍奉于地下，不与新材相混。

此书以白纸传彩，以墨线分光。诸家誊本，不许缺其一扇；最小一窗，惟绘出空框。旧题曰：光未入时，窗已为之备。故授卷须向东而坐，俟晨明遍及全页。

Una lux per septem fenestras.
一光所临，七窗同明。



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
催眠图纹 5
七彩喷射 5
角色 4 级 5
黑暗术 5
角色 5 级 6
恒定光亮 6
防侦测术 6
角色 6 级 6
强化魅影之力 6
角色 7 级 7
虹彩图纹 7
情绪术 7
角色 8 级 8
侦测魔法 8
角色 9 级 8
群体变树术 8
角色 10 级 8
托梦术 8
高级幻象 9
角色 11 级 9
解除魔法 9
角色 12 级 10
海市蜃楼 10
假象术 10
角色 13 级 11
次级创造术 11
角色 14 级 11
虹光法墙 11
虹光喷射 11
角色 15 级 12
预置幻影 12
角色 16 级 13
观视术 13
角色 17 级 13
幻象群 13
恒久幻象 14
角色 18 级 14
怪影杀手 14
角色 19 级 15
阴影魔法 15
角色 20 级 15
隐匿之纱 15
半阴影魔法 16

成长与准备位 18
战役所得续表 19
标准书容量与费用 20
每日准备法术 21
旅行法术书 22
旅行书勾选目录 23
旅行书登记 24
新学法术旅行书续目 25

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

催眠图纹 *Hypnotic Pattern*

2 环·幻象系 F06 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 自身	豁免 无效
范围 3" × 3" 的方形区域	成分 S/M

施法时，幻术师会在空中创造交织旋转、色彩微妙的图案。任何注视图案的生物都会着迷凝视，只要施法者继续维持流动的发光线条，目标便会一直如此。此术最多可迷住合计 24 级或生命骰的生物，例如 24 只 1 生命骰生物或 12 只 2 生命骰生物。所有目标必须位于影响范围内，且各自都可进行豁免检定。幻术师无需发出声音，但必须做出适当手势，同时手持发光的熏香棒，或内含磷光物质的水晶棒。

七彩喷射 *Color Spray*

1 环·变化系 F07 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。

角色 4 级

新增 1·累计 8

黑暗术 *Darkness*

1 环·变化系 F08 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 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

恒定光亮 *Continual Light*

3 环·变化系 F09 SM-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 永久
距离 6”	豁免 无
范围 半径 6” 的球体	成分 V/S

法术在半径 6” 的球形区域内产生极明亮、几乎相当于充足日光的光线；效果持续到被恒定黑暗术或解除魔法等方式消除。光亮可以出现在空中、物体上或生物身上。若目标生物通过豁免，光亮会出现在其身后一英尺处。若法术成功作用于生物的视觉器官，可能使其失明。逆转版本会完全消除光线。

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

强化魅影之力 *Improved Phantasmal Force*

2 环·幻象系 F11 SL-1

控制·PHB

施法 2 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。

幻象含轻微声音，不含可理解的言语。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，

幻象仍持续二轮。

材料成分是一小团羊毛脂。

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

虹彩图纹 *Rainbow Pattern*

4 环·变化／幻影系 F12 SM-1

控制·UA

施法 4 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 3” × 3” 的方形区域	成分 S/M

造出一条交错变幻、发出柔和光芒的彩虹图案，注视图纹而豁免失败的生物着迷凝视。施法后，幻术师只需朝所选方向示意，图纹便以每轮 3” 缓慢移动；无需继续照料也可持续 1-3 轮。受到影响、合计至多 24 等级或生命骰的生物会跟着这片移动的彩光走。

若图纹把目标引向火焰、悬崖等险地，允许目标第二次豁免。若视线完全被遮挡，例如被遮蔽术隔开，法术即失效。材料成分是一枚水晶棱镜及一块磷光物。

情绪术 *Emotion*

4 环·惑控系 F13 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

侦测魔法 *Detect Magic*

2 环·预言系 F14 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。

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

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻象系 F15 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。

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。

高级幻象 *Advanced Illusion*

5 环·幻术／幻影系 F17 SH-1

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 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

解除魔法 *Dispel Magic*

4 环·防护系 F18 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。

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

海市蜃楼 *Mirage Arcane*

6 环·幻术／幻影与变化系 F19 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。

假象术 *Mislead*

6 环·幻术／幻影系 F20 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。

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

次级创造术 *Minor Creation*

4 环·变化系 F21 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术能创造非生命的植物性物品，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。

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

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

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F24 SH-1

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 16 级

新增 1·累计 25

观视术 *Vision*

7 环·预言系 F25 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。

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

幻象群 *Phantasmagoria*

6 环·幻术／幻影系 F26 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。

恒久幻象 *Permanent Illusion*

6 环·幻象系 F27 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。

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

怪影杀手 *Weird*

7 环·塑能／幻术与幻影系 F28 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 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

阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F29 SH-2

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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

隐匿之纱 *Veil*

6 环·幻象系 F30 SH-2

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。

半阴影魔法 *Demi-Shadow Magic*

6 环·幻象系 F31 SH-2

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。

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 12,400 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,400 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	七彩喷射	1	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	黑暗术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	催眠图纹	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	强化魅影之力	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	侦测魔法	2	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	恒定光亮	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防侦测术	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	虹彩图纹	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	情绪术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	群体变树术	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	解除魔法	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	次级创造术	4	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	托梦术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	高级幻象	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	阴影魔法	5	19	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	海市蜃楼	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	假象术	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	预置幻影	6	15	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	幻象群	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	恒久幻象	6	17	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	隐匿之纱	6	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	半阴影魔法	6	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	虹光法墙	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	虹光喷射	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	观视术	7	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	怪影杀手	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-05