AD&D 1E

纸造万物

FORMAE CHARTACEAE



In folio, multae formae.

一叶未裁，万形在焉。

IL-10

纸造万物

Formae Chartaceae

IL-10 ·通用幻术师成长法术书

纸匠为丧家制器，尺幅之间具屋宇舆马。旅师寄居其舍，以创造诸术相酬，匠便录于旧样背面，折线仍在。二人合稿，历世不分，后人名之《纸造万物》。

卷中器图多无价目，惟余料逐一缝存，以记所从生。授者先示一纸，不剪不画，置案心片刻。旧题曰：万形未出之前，此幅已全。诸代匠师皆以素纸为卷衣，饰尽则更。

In folio, multae formae.
一叶未裁，万形在焉。



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
催眠术 4
角色 3 级 5
变身术 5
强化魅影之力 5
角色 4 级 5
黑暗术 5
角色 5 级 6
怨魂形态 6
防侦测术 6
角色 6 级 6
云雾术 6
角色 7 级 7
次级创造术 7
阴影怪物 7
角色 8 级 7
腹语术 7
角色 9 级 8
魅影杀手 8
角色 10 级 8
阴影魔法 8
高等创造术 9
角色 11 级 10
恐惧术 10
角色 12 级 10
半阴影魔法 10
群体暗示术 11
角色 13 级 12
阴影门 12
角色 14 级 12
改变现实术 12
虹光喷射 12
角色 15 级 13
真实视觉 13
角色 16 级 14
行影术 14
角色 17 级 14
时光飞逝 14
托梦术 15
角色 18 级 15
星界法术 15
角色 19 级 16
幽影术 16
角色 20 级 16
迷宫术 16
混乱术 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

催眠术 *Hypnotism*

1 环·惑控系 F05 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 轮＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无效
范围 1 至 6 个生物	成分 V/S

幻术师的手势与低沉吟唱会使 1 至 6 个生物容易受到暗示影响（见魔法师三环暗示术）。催眠术施放后，幻术师必须再提出暗示；在此之前，法术是否成功尚不可知。后续暗示不是法术，只是以言语敦促目标。通过豁免检定的生物不会受到催眠影响。

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

变身术 *Alter Self*

2 环·变化／幻术系 F06 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。

强化魅影之力 *Improved Phantasmal Force*

2 环·幻象系 F07 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。

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

怨魂形态 *Wraithform*

3 环·变化／幻术系 F09 SM-1

防护／生存·UA

施法 1 段	持续 每级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 幻术师本人	成分 S/M

幻术师连同全身装备变得无实体。只有＋1 或更高的魔法武器，或本就能伤害须由魔法武器命中的目标的生物，才能击中施法者。大多数不死生物会把他当成怨魂或幽魂而不理会；巫妖或“特殊”不死生物可用 -4 修正对法术豁免，成功则识破。

在法术持续期间，幻术师及所穿戴、手持物可穿过小洞、窄口乃至裂缝。此形态不能攻击，唯一例外是对以太位面的生物；在那里双方攻击均照常。只有解除幻象或解除魔法可以强迫幻术师恢复常态。他也能自愿恢复，但会结束法术。材料成分是一小片纱布和一缕烟。

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

云雾术 *Fog Cloud*

2 环·变化系 F11 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 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

次级创造术 *Minor Creation*

4 环·变化系 F12 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。

阴影怪物 *Shadow Monsters*

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 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。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

腹语术 *Ventriloquism*

2 环·幻象系 F14 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 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	标准书编号
gp	

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

魅影杀手 *Phantasmal Killer*

4 环·幻象系 F15 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 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。

高等创造术 *Major Creation*

5 环·幻象系 F17 SH-1

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。

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

恐惧术 *Fear*

3 环·幻象系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 自身	豁免 无效
范围 长 6”、末端直径 3”、基部宽 3/4” 的锥形	成分 S/M

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。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

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

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。

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系	F20 SH-1
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。

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

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F21 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。

角色 14 级

新增 2·累计 23

改变现实术 *Alter Reality*

7 环·幻象／幻象法术；咒法／召唤系 F22 SH-1

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。

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

真实视觉 *True Sight*

6 环·预言系 F24 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。

角色 16 级

新增 1 ·累计 25

行影术 *Shadow Walk*

7 环·幻术／附魔系 F25 SH-2

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 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

时光飞逝 *Tempus Fugit*

5 环·幻术／幻影系 F26 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。

托梦术 *Dream*

5 环·变化／幻术与幻影系 F27 SH-2

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。

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

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系 F30 SH-2

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

混乱术 *Chaos*

5 环·惑控系 F31 SH-2

控制·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2”	豁免 特殊
范围 最多 4” × 4”	成分 V/S/M

影响范围内所有生物在持续时间内陷入困

惑，逐轮按下表行动。只有非圣武士、非巡林客的战士、幻术师，以及不会施法且智力不高于 4 的怪物可作豁免。

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

材料成分是一枚小铜盘和一根小铁棒。

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 12,200 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,200 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	催眠术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	黑暗术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	变身术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	强化魅影之力	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	云雾术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	腹语术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	怨魂形态	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防侦测术	3	5	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	恐惧术	3	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	次级创造术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	阴影怪物	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魅影杀手	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影魔法	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	高等创造术	5	10	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	阴影门	5	13	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	时光飞逝	5	17	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	托梦术	5	17	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	迷宫术	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	混乱术	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	半阴影魔法	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	群体暗示术	6	12	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	真实视觉	6	15	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	幽影术	6	19	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	改变现实术	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	虹光喷射	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	行影术	7	16	14	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	星界法术	7	18	15	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-10