AD&D 1E

歧影远游

ITER UMBRARUM



Per umbras ad limen nostrum.

循诸幽影，归我门庭。

IL-14

歧影远游

Iter Umbrarum

IL-14 · 通用幻术师成长法术书

远游诸师以归次数纪页，不以年纪。重至故地，乃添一途，补一术，复携卷去。故书中季节相续，岁次多缺，诸地图越后越少画其起点，旧目谓《歧影远游》。

封底路引无文，背绘家屋，屋门常开。受者先认其门，再读远行之篇。旧誓曰：影虽分歧，归者不相遗。诸代藏者皆另留一图于亲近之人，不随此卷俱去。

Per umbras, ad limen nostrum.
循诸幽影，归我门庭。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读幻术魔法 3
魅影之力 3
雾墙术 3
改变自身 3
角色 2 级 4
侦测幻象 4
角色 3 级 4
变身术 4
着迷术 4
角色 4 级 5
催眠图纹 5
角色 5 级 5
魔绳术 5
怨魂形态 5
角色 6 级 6
魅影驹 6
角色 7 级 6
困惑术 6
实体浓雾 7
角色 8 级 7
半径 10 尺隐形术 7
角色 9 级 8
空置幻景 8
角色 10 级 8
阴影门 8
托梦术 8
角色 11 级 9
虹彩图纹 9
角色 12 级 9
恒久幻象 9
预置幻影 10
角色 13 级 10
解除魔法 10
角色 14 级 10
星界法术 10
行影术 11
角色 15 级 11
咒唤兽群 11
角色 16 级 12
怪影杀手 12
角色 17 级 12
群体暗示术 12
半阴影魔法 13
角色 18 级 14
虹光喷射 14
角色 19 级 15
魔镜术 15
角色 20 级 16
阴影魔法 16
迷宫术 17

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。

魅影之力 *Phantasmal Force*

1 环·幻象系 F02 SL-1

控制／攻击·PHB

施法 1 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

魔法师制造视觉幻象，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。此术不包含声音幻象。幻象持续至被对手击中（除非施法者令其作出相应反应），或魔法师停止专注为止；例如施法者主动令幻象作出反应、移动，或遭到成功攻击，都可能中断专注。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。材料成分是一小团羊毛脂。

雾墙术 *Wall of Fog*

1 环·变化系 F03 SL-1

控制／防护·PHB

施法 1 段	持续 2 至 8 轮＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施放此术时，幻术师可在法术距离内指定区域创造一道雾墙。雾墙会遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见。其影响范围是边长为每个施法者等级 2” 的立方体。除非被强风吹散，雾气至少持续 3 轮。材料成分是一小撮劈开的干豌豆。

改变自身 *Change Self*

1 环·幻象系 F04 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。

角色 2 级

新增 1·累计 5

侦测幻象 *Detect Illusion*

1 环·预言系 F05 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。

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。

着迷术 *Fascinate*

2 环·幻术／幻影系 F07 SL-1

控制·UA

施法 2 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S

幻术师试图吸引目标的注意，赢得其喜爱、友谊或服从。此术使施法者在目标眼中成了可信赖或渴望亲近的伙伴。若目标对法术豁免失败，便会尽可能跟随幻术师，只要不必过分危及自己的性命或安全。

若能与着迷目标交谈,幻术师每提出一次要求便掷 3d6 ;结果不超过幻术师的容貌值 Comeliness 时，目标照办。显然违背目标利益的要求使掷骰＋ 1 ；更危险、更不合理的要求使掷骰＋ 2 至＋ 6 。一旦掷骰结果超过容貌值，法术立刻破裂，目标会充满愤怒和憎恨。

一般具有动物智力的生物仅着迷 1-4 天; 若幻术师谨慎善待、照顾并喂养它，法术结束时，它有每点施法者容貌值 2 的几率自愿继续友善并跟随。否则，未受照顾者会攻击，受过照顾者则会离开。无智力生物不受此术作用。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

催眠图纹 *Hypnotic Pattern*

2 环·幻象系 F08 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。

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

魔绳术 *Rope Trick*

3 环·变化系 F09 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

怨魂形态 *Wraithform*

3 环·变化／幻术系 F10 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。

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

魅影驹 *Phantom Steed*

3 环·咒法／幻影系 F11 SM-1

生存·UA

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

造出一匹半真实的马状坐骑。只有造出它的幻术师，或施法时专门指定的某一人可以骑。所有魅影驹都是黑色头身、灰色鬃尾、烟色而无实体的蹄子，行走无声，双眼乳白。它们不参与战斗；普通动物会避开它们，因此只有怪物般的动物会攻击。坐骑累计受到超过 12 点伤害时，法术消散。

最高移动速度为每施法者等级 4”。坐骑似乎带有鞍、衔铁和缰绳，但不能驮鞍袋等物，只能承载骑者及其携带物。施法者达到下列等级时，坐骑获得相应能力：

幻术师等级	坐骑新增能力
8	不受沙地、泥地乃至沼泽妨碍。
10	能在水面上如履干燥坚地。
12	能把空中当作坚地踏过，跨越峡谷等障碍；仍不能随意腾空飞行。
14	能如飞马一般行动。

原书列出材料成分 M，但未说明它为何物。

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	标准书编号
gp	

角色 7 级

新增 2·累计 13

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F12 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。

实体浓雾 *Solid Fog*

4 环·变化系 F13 SM-1

控制·UA

施法 4 段	持续 2-8 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

造出翻涌雾气，遮蔽普通视觉与红外视觉，使 2” 以外的事物无法看见，但只有极强的风能推动它。生物在雾中移动时，通常移动率的每 1” 只能前进 1 英尺。造风术对它无效；火球术、焰击术或火墙术会在 1 轮内将其烧尽。材料成分是一撮干燥豌豆粉与动物蹄粉的混合物。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

半径 10 尺隐形术 *Invisibility, 10’ Radius*

3 环·幻象系 F14 SM-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰生物周围半径 10 尺	成分 V/S

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。

使目标周围半径 10 尺内的生物一并隐形；受术者彼此看不见。某一受术者攻击时，只对该受术者解除隐形，其他受术者仍隐形；受术者主动结束法术时另行处理。

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

空置幻景 *Vacancy*

4 环·变化／幻影系 F15 SM-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 回合
距离 每级 1”	豁免 无（触发时特殊）
范围 每施法者等级半径 1”	成分 V/S/M

使一区域显得空置、荒废、无人使用。旁观者会看见地上的灰尘、蛛网、污垢等久无人居的痕迹；走过时似乎还会留下脚印、扯破蛛网。只要没有真正碰到被隐藏的物件，他们会以为里面确实空无一物。轻轻擦过不可见物不会惊动法术；只有用力碰撞才可能发觉不对。

此术是强力的高级隐形与幻象组合，但只能遮蔽非活物。活物仍可见，其出现却不会扰乱法术。若有人用力碰到隐藏物，要先发现好几件看不见的东西，才能尝试对法术豁免以看穿幻景；豁免失败者仍以为仅那些物品隐形。解除幻象或解除魔法会消去幻景，显露真实区域。真知术、真视宝石等可以看穿，侦测隐形则不能。

施法材料是一方价值至少 100 金币的上等黑丝绸。

角色 10 级

新增 2 ·累计 17

阴影门 *Shadow Door*

5 环·幻象系 F16 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。

托梦术 *Dream*

5 环·变化／幻术与幻影系 F17 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。

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	标准书编号
gp	

角色 11 级

新增 1·累计 18

虹彩图纹 *Rainbow Pattern*

4 环·变化／幻影系 F18 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。

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

恒久幻象 *Permanent Illusion*

6 环·幻象系 F19 SH-1

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。

预置幻影 *Programmed Illusion*

6 环·幻象系 F20 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。

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

解除魔法 *Dispel Magic*

4 环·防护系 F21 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。

角色 14 级 新增 2·累计 23

星界法术 *Astral Spell*

7 环·变化系 F22 SH-1

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”。）

行影术 *Shadow Walk*

7 环·幻术／附魔系 F23 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。

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

咒唤兽群 *Conjure Animals*

6 环·咒法／召唤系 F24 SH-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

施法者召唤一种或数种哺乳动物来到身边，攻击其对手。动物会停留每等级 2 轮，或直至

被杀。召唤动物的生命骰总数不得超过施法者等级；例如，十二级施法者可以召唤一只 12 生命骰的动物、两只各有 6 生命骰的动物、三只各有 4 生命骰的动物、四只各有 3 生命骰的动物、六只各有 2 生命骰的动物，或十二只各有 1 生命骰的动物。生物生命骰每有　1 点生命值加值，计作 1/4 生命骰，例如 4　3 生命骰计作 4 又 3/4 生命骰。被召唤的动物会毫不犹豫地攻击施法施法者的敌人。

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-1

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

群体暗示术 *Mass Suggestion*

6 环·惑控系　　F26 SH-2

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。

半阴影魔法 *Demi-Shadow Magic*

6 环·幻象系 F27 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。

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

虹光喷射 *Prismatic Spray*

7 环·防护系；咒法／召唤系 F28 SH-2

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 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

魔镜术 *Magic Mirror*

5 环·附魔／预言系 F29 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	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。

角色 20 级

新增 2 ·累计 31

阴影魔法 *Shadow Magic*

5 环·幻象系 F30 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。

迷宫术 *Maze*

5 环·咒法／召唤系　　F31 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

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	8	16
SM-1	三至四环	16	9	7
SH-1	五至七环	8	8	0
SH-2	五至七环	8	6	2

固定抄录费用 12,600 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 16,600 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	魅影之力	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	雾墙术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	改变自身	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	侦测幻象	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	变身术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	着迷术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	催眠图纹	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	魔绳术	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	怨魂形态	3	5	5	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	魅影驹	3	6	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	半径 10 尺隐形术	3	8	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	困惑术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	实体浓雾	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	空置幻景	4	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	虹彩图纹	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	解除魔法	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	阴影门	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	托梦术	5	10	8	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	魔镜术	5	19	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	阴影魔法	5	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	迷宫术	5	20	17	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	恒久幻象	6	12	9	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	预置幻影	6	12	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	咒唤兽群	6	15	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	群体暗示术	6	17	12	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	半阴影魔法	6	17	13	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	星界法术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	行影术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪影杀手	7	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	虹光喷射	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-14