AD&D 1E

蚀银札记

COMMENTARII ARGENTI CORROSI



Tempus etiam argentum consumit.

岁月无声，银亦有尽。

MU-05

蚀银札记

COMMENTARII ARGENTI CORROSI

MU-05 · 通用魔法师成长法术书

银坊旧案云：洗银石槽之下，藏有薄册，半为料账，半为秘文。账中诸名皆以针孔代押，数世无人能解。后有术士据其药量辨出篇次，始知蚀银之法，亦寓存形易质之理。

重缮者不饰金银，惟以灰革为衣，欲使执卷之手先识朽蚀。卷内一枚旧印，形如月缺，见于诸家藏记而无一姓名可考。传人相约，书损则补，印缺则存，毋令后来者误认完物。

Tempus etiam argentum consumit.
岁月无声，银亦有尽。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
魔法飞弹 3
护甲术 3
羽落术 3
角色 2 级 4
嘲讽术 4
角色 3 级 4
臭云术 4
马友夫强酸箭 4
角色 4 级 5
跳跃术 5
角色 5 级 5
防护普通飞弹 5
水下呼吸 5
角色 6 级 6
镜影术 6
角色 7 级 6
咆哮术 6
紫外视觉 6
角色 8 级 7
侦测幻象 7
角色 9 级 7
死云术 7
力场墙 8
角色 10 级 8
铁墙术 8
角色 11 级 8
困惑术 8
角色 12 级 9
解离术 9
地动术 9
角色 13 级 9
移除诅咒 9
角色 14 级 10
毕格比擒拿掌 10
召唤恶魔 10
角色 15 级 11
投影术 11
角色 16 级 12
沉陷术 12
缚魂术 12
角色 17 级 13
反弹术 13
角色 18 级 13
晶化脆裂 13
怪物召唤 14
角色 19 级 15
魔邓肯之剑 15
角色 20 级 15
群体魅惑 15

成长与准备位 17
战役所得续表 18
标准书容量与费用 19
每日准备法术 20
旅行法术书 21
旅行书勾选目录 22
旅行书登记 23
新学法术旅行书续目 24

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

阅读魔法 *Read Magic*

1 环·预言系 F01 SL-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 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。

逆转·不可读魔法：使铭文在持续期间无法被任何生物读懂，阅读魔法也无效；解除魔法可提前结束效果。逆转材料为一撮泥土和一滴水。

魔法飞弹 *Magic Missile*

1 环·塑能系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 6″ ＋每等级 1″	豁免 无
范围 一个或多个生物	成分 V/S

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。

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F03 SL-1

防护·UA

施法 1 轮	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

在目标周围形成魔法力场，保护如同皮甲，即 AC 8 。已有护甲者不会获益；若生物因体型、速度、皮肤等本来拥有优于 AC 9 的护甲等级，则现有 AC 再改善 1 级，如 AC 8 变 7。法术不妨碍移动，不增加重量或负重，也不阻止施法。

效果持续至被解除，或受术者累计承受超过 8 ＋每级施法者 1 点的伤害。伤害可来自不同时刻；例如受术者先因一次攻击承受 8 点，数回合后再承受 1 点，法术便会失效。若施法者低于 2 级，法术此时会被解除；在法术消失之前，AC 效果始终完整。此术不能与除防护戒指以外的防护类魔法器具共同生效。材料成分是一片经精细鞣制、受牧师祝福的皮革。

原书疑点：正文写“累计伤害超过 8 点＋每级 1 点”才消失，而 1 级施法者的例子在累计达到 9 点时失效；上文按原文同时保留公式、例子与低于 2 级时的解除条件。

羽落术 *Feather Fall*

1 环·变化系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1/10 段	持续 每等级 1 段
距离 每等级 1″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/M

受影响的生物或物体会立即变得如羽绒般轻柔，下落速度减至每秒 2 尺，即每段 12 尺；

法术持续期间着地不会受到伤害。法术结束时，下落速度立即恢复正常。魔法师可对自己、其他生物或物体施法，距离不超过每级 1”。法术持续每级 1 段，影响体积为 1 立方英寸。受影响生物和／或物体的总重量不得超过 2,000 金币加每级 2,000 金币。例如，二级魔法师的施法距离为 2”、持续 2 段，最多影响总重 6,000 金币（600 磅）的目标。法术只影响自由落体或被抛射的物体；不能影响剑击或冲锋的生物，但可以影响投射物。材料成分是魔法师身上携带的一根小羽毛或一撮羽绒。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

嘲讽术 *Taunt*

1 环·附魔系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 轮	持续 瞬间
距离 3”	豁免 成功则无效
范围 每级共 2 等级或生命骰	成分 V/S

让施法者的嘲弄和辱骂对智力至少 2 的目标真正带有挑衅含义。对法术豁免失败者愤怒地冲向施法者，只要身体能做到，便会用身体或手持武器攻击，而非远程攻击。无法穿越的障碍，如火墙、深壑，会使法术中断。

一次只能影响一种生物；混有兽人与地精时须选其一。总是先影响距施法者最近的目标，即使施法者更想嘲讽队伍后方的萨满。按原书例子，10 级施法者对豺狼人施放时，最靠近的 10 只先受术。受强力首领统率的军队可由地下城主酌定获得＋ 1 至＋ 4 豁免加值。

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

臭云术 *Stinking Cloud*

2 环·塑能系 F06 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 2” × 2” × 2” 的云团	成分 V/S/M

魔法师制造一团翻涌的恶心蒸气，最远可出现在 3” 之外。云团内的生物须通过对抗毒素的豁免检定，否则因恶心而无法行动 2 至 5 轮（掷 1d4 ＋ 1）。豁免成功者仅在云团中，以及离开后的下一轮内，因视觉和嗅觉器官受到刺激而无法行动。材料成分是一枚臭鸡蛋或几片臭甘蓝叶。

马友夫强酸箭 *Melf's Acid Arrow*

2 环·塑能系 F07 SL-1

攻击·UA

施法 4 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 特殊
范围 一个目标	成分 V/S/M

造出一支魔法箭，像由等级等于施法者的战士用弓射出那样判定命中。为命中判定视同

＋1 武器；即使目标通常不受箭矢或仅＋1 魔法武器伤害，箭上的酸液仍可能伤它。箭体造成 2-5 点伤害，命中时另喷出约 8 盎司酸液，覆盖直径 1 英寸，造成 2-8 点伤害，并允许物品豁免；不使用飞溅伤害规则。

酸液在 3 级施法者手中造成 1 轮伤害，4-6 级为 2 轮，其后每跨过一个三级区间再增加 1 轮，除非先中和酸液。材料成分是一支飞镖、磨碎的大黄叶和蝰蛇胃。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

跳跃术 *Jump*

1 环·变化系 F08 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可向前跳跃最多 30 尺，向后或向上跳跃最多 10 尺。每超过一级的 3 个魔法师经验等级，受术者额外获得一次跳跃；例如，四级魔法师可使目标跳两次，七级时可跳三次。所有跳跃须在施法后 1 回合内完成，之后法术失效。法术不保证安全着陆，也不保证能抓住落点。材料成分为一条蚱蜢后腿，每次跳跃须折断一条。

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

防护普通飞弹 *Protection from Normal Missiles*

3 环·防护系 F09 SL-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

此术使受术者完全不受投掷或发射的飞弹伤害，例如箭、斧、弩矢等；大型或魔法飞弹造成的每颗伤害骰伤害减少 1 点，例如弩炮或投石机弹丸、魔法箭矢、弩矢和标枪。此术不防护火球、闪电束或魔法飞弹等魔法攻击。材料成分是一片龟壳或鳖壳。

水下呼吸 *Water Breathing*

3 环·变化系 F10 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 3 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者可在法术持续期间于水下自由呼吸，即每级 6 回合。逆转法术“空气呼吸”可使水生生物在空气中同样舒适地呼吸同等时长。

材料成分为一小段芦苇或麦秆。

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

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻术系 F11 SL-1

防护·PHB

施法 2 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者周围 6 尺	成分 V/S

施法者周围会出现 1 至 4 个与本人完全相同的幻象。这些影像会做出与魔法师相同的动作；法术造成轻微模糊与扭曲，使对手无法确定哪一个是真身。影像被武器（无论是否具有魔法）击中便会消失，其余影像不受影响。影像似乎每轮都在变换位置，因此即使真身某轮被击中，下一轮也无法据此从影像中辨认真身。确定影像数量时掷百分骰，并按魔法师经验等级加值：结果不高于 25，出现 1 个；26 至 50，出现 2 个；51 至 75，出现 3 个；高于 75，出现 4 个。法术结束时所有影像消失。

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

咆哮术 *Shout*

4 环·塑能系 F12 SM-1

攻击·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 成功则无效
范围 1”×3”的锥形	成分 V/M

施法者从口中发出撕裂耳膜的巨响，主要作用于向前延伸 3” 的锥形区域。范围内生物若豁免失败，耳聋 2-12 轮并受 2-12 点伤害；豁免成功则不受这两项效果。暴露在声浪下、易碎或易受振动破坏的东西会粉碎，如冰墙。每天只能施展一次，否则施法者有永久失聪之虞。材料成分是一滴蜂蜜、一滴柠檬酸，以及一只牛角或羊角制成的小锥筒。

紫外视觉 *Ultravision*

4 环·变化系 F13 SM-1

探索·UA

施法 4 段	持续 6 回合＋每级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

使受术者看见紫外光谱。通常夜里 100 码内如白昼清楚，100-300 码间朦胧难辨；若夜色

极暗且乌云厚重，视程降低 50 。若头顶隔着约 6 尺以上泥土或 3 尺以上石头，如大多地下空间，紫外线被遮蔽，只能在约 3 尺半径内看见极微弱的景象；附近若有紫外发射源，视力相应改善。近处光源，包括魔法物品的光辉，会使远处暗区因亮光“炫目”而更难看清。材料成分是一颗碾碎的紫水晶，价值至少 500 金币。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

侦测幻象 *Detect Illusion*

3 环·预言系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 2 轮＋每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 视线内宽 1”、长每级 1”	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 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 2 ·累计 16

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F15 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 宽 4”、高 2” 的浓云	成分 V/S

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。

力场墙 *Wall of Force*

5 环·塑能系 F16 SM-1

防护／控制·PHB

施法 5 段	持续 1 回合＋每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 每等级 20 平方尺	成分 V/S/M

此术在施法者指定且位于法术距离内的位置制造一道隐形屏障。屏障固定不动，不受任何其他法术影响，解除魔法术也无效；只有解离术能立即摧毁它。打击、投射物、寒冷、炎热、电击及类似效果也无法影响屏障；法术和吐息武器均不能穿过屏障。施法者可将墙塑成半球或球体，表面积上限为每等级 20 平方尺。材料成分是一撮钻石粉。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

铁墙术 *Wall of Iron*

5 环·塑能系 F17 SM-1

控制·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1/2”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会造出一道垂直铁墙，通常用于封住通道或缺口；只要面积足够，铁墙便会嵌入周围材料。墙厚为每个施法者等级 1/4 英寸，面积为每等级 15 平方尺；例如，第 12 级魔法师可造出面积 180 平方尺的铁墙。若铁墙下方没有支撑，便会倒下并压伤其下生物。除非被解除魔法，否则铁墙永久存在；但它仍会像普通铁墙一样生锈、被穿孔等。材料成分是一小片铁皮。

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

困惑术 *Confusion*

4 环·惑控系 F18 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 12”	豁免 特殊
范围 2 至 16 个生物	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。

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

解离术 *Disintegrate*

6 环·变化系 F19 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 永久
距离 每等级 1/2”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

此术令物质消失，也能作用于魔法性质的物质或能量，例如毕格比强力之手；但法术无效结界或反魔法护罩不受影响。解离瞬间发生，效果永久。任何生物（包括不死生物）都可能成为目标；非生物物质若体积不超过 1 立方单位，也可被彻底抹除。成功通过此术豁免检定的生物或具有豁免能力的魔法物质不受影响。此术每次只能指定一个生物或物体。材料成分是一块磁石和一撮尘土。

地动术 *Move Earth*

6 环·变化系 F20 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法后，此术可以移动泥土（黏土、壤土、沙土）及其组成物，因此能够使堤岸坍塌、移动土丘或改变沙丘位置等。受影响区域决定施法时间：每个 4”见方区域需施法 1 回合。若要移动地形（而非仅使堤岸或土墙坍塌），之后必须召唤一只土元素协助。所有施法和召唤都必须在效果发生前完成；此术绝不能使岩石突出部坍塌或移动。材料成分是一小袋混合土壤（黏土、壤土、沙土）和一把铁刃。

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	标准书编号
gp	

角色 13 级

新增 1 ·累计 21

移除诅咒 *Remove Curse*

4 环·防护系 F21 SM-1

解除·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

施法者通常可以移除物品、生物身上的诅

咒，或不受欢迎的附身与邪恶存在。但此法术本身不能影响受诅咒的盾牌、武器或护甲，通常只能使受其影响的人摆脱该诅咒物品。逆转法术“施加诅咒”持续施法施法者每级 1 回合。它有三种常见效果：随机将受害者一项属性降至 3（概率 50 ）；使受害者命中检定与豁免检定均承受-4（概率 25 ）；或使受害者每回合有 50 概率掉落手持物品（概率 25 ；不使用工具的生物则什么也不做）。施法者也可以设计威力相近的其他诅咒，应由地下城主裁定。施加诅咒须触碰目标；目标仍可进行豁免，成功则效果无效。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

毕格比擒拿掌 *Bigby's Grasping Hand*

7 环·塑能系 F22 SH-1

控制·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

擒拿掌可以将重量不超过 1,000 磅的生物或物体牢牢定住，也可以用双倍力量推动生物。材料成分是一只皮手套。

此术召来一只大型至巨型的魔法之手，挡在施法者与指定对手之间。无论施法者之后做什么，也无论对手如何试图绕过，手都会留在两者之间。手的大小由魔法师决定，可从人类大小到泰坦大小；其生命值等于施法者的生命值，受到足够伤害便会被摧毁。

它不仅能挡在施法者与目标之间，还会施加推力：体重不超过 500 磅的生物会被推离施法者；体重超过 500 磅但不超过 2,000 磅的生物，其移动速度会降至每轮 1”；体重不超过 8,000 磅的生物，移动速度则降低 50 。强力之手拥有与施法者相同的生命值，材料成分是一只手套。

擒拿掌固定不超过 1,000 磅的目标，或以强力之手两倍的推力推动目标。

召唤恶魔 *Cacodemon*

7 环·咒法／召唤系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 被召唤的生物	成分 V/S/M

这项危险的奥术能召来一只强大的 IV、V 或 VI 型恶魔，前提是魔法师知道其名字。此术不足以召来更强大的恶魔；较弱恶魔没有已知名字，因而不会被召来。施法者必须知道所召唤的 IV、V 或 VI 型恶魔的名字。被召来的恶魔愤怒而邪恶。为避免被杀死或掳走，施法者必须位于防护法阵内（或位于带有防护邪恶术的秘法三角阵内），并将恶魔拘束在五芒星阵中。

召来的恶魔可以用以下方式处置：

方式一：强迫其服务。施法者可用灵体折磨术威胁并折磨恶魔，迫使它执行指定任务；恶魔完成全部服务后方可获得自由，并须为此立誓。这种做法极其危险：契约中的细微错误都可能被恶魔利用，使结果反转，甚至令它杀死并吞噬召唤者。被迫服从后，恶魔会永远仇恨魔法师，因此施法者必须足够强大，能够应对后患。

方式二：以贡品进行交易。召唤者可献上新鲜的人血，并承诺提供一名或多名人类祭品，以换取恶魔自愿服务。施法者仍须做好充分防护；恶魔可能认为条件不足，或更愿意享用召唤者的血肉而拒绝交易。由于施法者知道恶魔真名，恶魔必须遵守誓约，但只须遵守条文的字面含义，而非协议本意。通常只有极邪恶的魔法师会尝试这种交易；若召唤者同样混乱，恶魔或许会对其稍有好感。

方式三：以缚魂术捕获。召来的恶魔可以成为缚魂术的目标。此时魔法师无需与恶魔交谈

或谈判；恶魔可能会在被囚禁前试图与施法者达成协议。只要拘束措施妥当，捕获风险不大；若未能拘住恶魔，它通常只会逃回自己的位面。恶魔被困后，必须一直囚禁到持有禁锢物的人将其打破并释放；释放者必须要求恶魔提供一项服务。若恶魔询问要求而释放者没有提出服务，恶魔便不受约束，可以当场杀死释放者；若提出了服务，恶魔须先尽力完成，再返回深渊。

除非恶魔自愿长期服务，否则必须限制服务期限。若任务或服务需要异常漫长的时间，或根本无法完成，恶魔有 50 概率摆脱束缚，并在施法者未持续受到保护时向其复仇；脱身的恶魔可在被召至的位面停留至多 666 天。

被召来的恶魔异常强壮，每个生命骰有 8 点生命值。召唤施法时间按恶魔类型的数字计算，每型需 1 小时；期间一旦受到打断，法术便会失败。恶魔已经现身后若施法过程遭到打断，它有 10 概率挣脱束缚并攻击魔法师；每持续一轮干扰，此概率再累积增加 10 。

每只恶魔都可对此召唤术进行豁免检定。掷骰结果若高于召唤者的魔法师等级，则该次召唤失败：IV、V 型掷 3d6，VI 型掷 2d10。出现这种情况，说明所命名的恶魔已被囚禁或消灭，或所用真名不完全准确；施法者必须另换名字，再尝试召唤一只恶魔。

材料成分包括五根燃烧的黑色蜡烛；一只装有炽热煤块的火盆，煤上须焚烧硫磺、蝙蝠毛、猪油、烟灰、硝酸汞晶体、曼德拉草根和酒精；一张在五芒星中用符文写有恶魔名字的羊皮纸；以及一盘哺乳动物的血（最好是人血），置于拘束恶魔的区域内。

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

投影术 *Project Image*

6 环·变化系／幻象系， F24 SM-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1″	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。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

沉陷术 *Sink*

8 环·附魔／变化系 F25 SH-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物，或每施法者等级 1 立方”的物体	成分 V/S

施法者须不受打断地诵念前 4 段。此时目标被固定在原地，并取得脚下表面的密度，除非生物对法术豁免成功，或有魔法性质的物体对解离豁免成功。普通非魔法物体无权豁免。这里的“魔法性质”包括魔法物品、受附魔或具有魔法来源的物品，以及受防护法术、永久魔法或类似法术作用的物品。

施法者此时可停止施法，让目标维持现状；法术在 4 回合后消散，目标恢复正常。若继续诵念，目标在第 5 段沉入自身高度的四分之一，第 6、7 段各再沉入四分之一，第 8 段完全没入地面。

活物因此处于类似停滞的状态，除此以外不会受伤。无论生物或物体，沉入后都完整无损，且其最高处位于地表以下、深度等于自身高度：例如 6 尺高的目标，其最高处在地下 6 尺。移走目标周围的地面便会破除法术，目标恢复正常，但不会自动升上来。挖掘术、化石为泥、自由术（囚禁术的逆向法术）等可以协助救出目标，不会伤害它。

对施过此术的区域使用侦测魔法，即使目标已在侦测范围之外，也会显示一股难以辨明的微弱魔法；若目标在范围内，则能辨明其为附魔／变化性质。

缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊＋1 段	持续 永久，直至宝石破裂
距离 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术将目标的生命本质（以及其物质躯体，如有）强行封入施法者以魔法制作的特殊牢笼。施法者必须看见目标，并在说出法术最后一个字时知道其真名。正式施法前，魔法师必须准备灵魂牢笼：对目标施放附魔物品术，再将迷宫术置入宝石，使之成为囚禁灵魂的牢笼。宝石价值须达到目标每个生命骰或经验等级 1,000 金币；例如，囚禁一名 10 生命骰（或 10 级）生物需要价值 10,000 金币的宝石。

囚禁灵魂有两种方式。第一种是在目标处于法术距离内时说出最后一个字；目标可使用其魔法抗性（如有），并进行对抗魔法的豁免检定。若豁免成功，宝石会碎裂。第二种方式更为阴险：施法者诱使目标接受一件刻有法术最后咒语的触发物品。使用此法时，制作宝石牢笼必须指定触发物品；还可在触发物品上施加关爱术。目标一旦拿起或接受该物品，其灵魂便会自动转移至宝石中。

宝石牢笼会无限期拘禁灵魂，直到宝石破裂、灵魂获释，且物质躯体得以重塑。若被囚禁者是来自其他位面的强大生物（角色在非主物质位面时，也可能被其他位面的居民视为此类生物），它获释后可被要求立即提供一项服务。否则，宝石破裂后它便可完全自由。

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 1·累计 27

反弹术 *Volley*

7 环·防护系 F27 SH-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

让准备受术的人把敌人的法术弹回原施法者；实际距离、持续时间、范围及豁免取决于被反弹的法术。若有人对已准备反弹术的魔法师施展律令：死亡，法术会先弹回施法者；原施法者若对法术豁免失败，便由自己承受。若成功，法术又飞向反弹者；反弹者再豁免，失败则受术，成功则继续弹回，直至一方失败或法术耗尽。整个法术都会弹回，如原本从反弹者前方十尺起始的闪电束也会整体返回，因而不伤他身后的同伴。

每一来回交换耗时 1 秒。法术在与其环级数相同的完整交换次数后耗尽；第一次发射不计，每次反弹算半次交换。例如一环法术可先发射、第一次反弹、可能再反弹，之后消散；二环法术可经历四次反弹，也就是两次完整交换。材料成分是一小段弯曲柳木或其他弹性木材，上面十字交叉缠着特别制备的肠线。

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 2·累计 29

晶化脆裂 *Crystalbrittle*

9 环·变化系 F28 SH-1

特殊·UA

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 每施法者等级 2 立方尺	成分 V/S

将金属变成如水晶般脆弱的晶体，不论原本是柔软的黄金还是坚硬的精金。剑、金属盾、金属盔甲，乃至铁魔像，都可因此变成易被重击粉碎的玻璃状材料。除祈愿术外，变化无法逆转；解除魔法无效。

施法者必须真正碰到目标；若金属物正在被穿戴、持用，或目标是怪物，须按战斗规则命中。一次仅能影响一件金属物品：目标的盔甲可被晶化，其盾牌不会连带受影响，反之亦然。物品按其魔法加值或防护强度取得豁免几率，每＋1 对应 5 ：＋1／＋3 剑取两种加值的平均，得 10 ；＋5 魔法盔甲得 25 ；铁魔像仅能由＋3 以上武器命中，因此得 15 。金属神器和圣物有 95 几率不受影响。

已晶化而未立即受到保护的物品，只要被

金属工具或任何有重量的武器（包括长杖）正常击中，就会粉碎并永久毁坏。

怪物召唤 *VII Monster Summoning VII*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

特殊·PHB

施法 9 段	持续 8 轮＋每等级 1 轮
距离 9”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只七级怪物，它们会在施法后 1 轮出现；或者召来 1 只八级怪物，它会在施法后 2 轮出现。

怪物种类由地下城主随机选择；怪物强弱可由地下城主掷骰决定，也可由其按掷骰结果自行选择。怪物会出现在施法者指定、且位于法术距离内的位置，并尽力攻击施法者的敌人，直到施法者命令停止、法术结束或怪物被杀。若没有敌人可攻击，且能够沟通、身体条件也允许，召来的怪物可以替魔法师完成其他差事。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛（不必点燃）。

召唤怪物 VII：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-03	奇美拉（羽蛇亚）
04-06	恶魔：魅魔
07-09	恶魔：I 型
10-12	恶魔：II 型
13-15	恶魔：III 型
16-18	魔鬼：猬魔
19-21	魔鬼：骨魔
22-23	魔鬼：角魔
24-26	双头巨人
27-29	火巨人
30-32	冰霜巨人
33-35	丘陵巨人
36-38	石巨人
39-41	石化蜥蜴

d	召唤怪物
42-43	哀嚎女妖
44-46	十头蛇
47-49	火焰蛇：八头
50-52	食脑怪
53-55	隐形猎手
56-58	拉迷亚
59-61	火蜥蜴

d	召唤怪物
62-64	灵吸怪
65-67	木乃伊
68-70	灵体那伽
71-73	新奥格
74-76	夜魔婆
77-79	绳怪（谢杜）
80-82	震颤怪

d	召唤怪物
83-85	巨型蛞蝓
86-88	怨魂
89-91	斯芬克斯：鹰头狮身（人面狮身）
92-94	眼魔
95-97	鬼火
98-00	索恩

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 30

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F30 SH-1

攻击·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

创造闪光剑形力场，以意念操纵其攻击。操纵期间，施法者可移动，其余活动须停止。剑的基础命中率按施法者一半等级的战士计算；命中骰为 19 或 20 时可命中任何 AC。

此剑可伤害须 3 武器方可命中的生物，以及星界、以太或异相对手。对人类体型及更小者造成 5d4，对更大者造成 5d6，也可用于制服。施法者可主动结束法术，解除魔法也可将其破除。

材料：价值 500 金币的微型白金剑，握柄与剑首用铜锌合金制造，法术结束时消失。

角色 20 级

新增 1·累计 31

群体魅惑 *Mass Charm*

8 环·惑控系 F31 SH-2

控制·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 每等级 1/2”	豁免 无效
范围 特殊	成分 V

受影响生物的总经验等级及／或生命骰数不得超过施法者等级的两倍；所有目标必须在法术距离内，且位于最大 3” × 3” 的区域中。目标数量不会改变其豁免检定，但群体魅惑术效率更高、威力更强，因此所有目标的豁免骰均承受-2 减值。

对人类的魅惑规则：

影响范围限于“人类”（此处包括布朗尼、矮人、精灵、豺狼人、侏儒、地精、半精灵、半身人、半兽人、熊地精、人类、狗头人、蜥蜴人、尼克西、兽人、皮克精、精灵和穴居人等）。

目标会把施法施法者视为可信赖的朋友和盟友，愿意听从并保护施法者。此法术不会像操纵木偶一样控制目标，但目标会尽可能以最有利的方式理解施法者的言行。因此，受魅惑者不会服从自杀命令，却可能相信施法者所说的“只有你替我挡住红龙一两轮，我才有机会活下来”。法术不会赋予施法者原本不具备的语言能力。持续时间取决于目标智力，并与豁免检定相关；目标会按智力定期重试豁免：智力 3 或更低者每 3 个月一次；4 至 6 每 2 个月；7 至 9 每月；10 至 12 每 3 周；13 至 14 每 2 周；15 至 16 每周；17 每 3 天；18 每 2 天；19 或更高者每天一次。若施法者采取明显行动伤害受术者，

或对受术者成功施展解除魔法，魅惑会立即解除。若目标在施法时通过对抗魔法的豁免检定，法术无效。

对怪物的魅惑规则：

此术可影响任何活物；较低等级的生物可受术多只。受术生物会把施法者视为友善的盟友或伙伴，愿意善待或保护他；若能沟通，便会尽力遵从合理请求、指示或命令。魅惑最终会解除，解除概率取决于生物等级（即生命骰数）：1 级或不超过 2 个生命骰，5 ；2 级或不超过 3 ＋ 2 个生命骰，10 ；3 级或不超过 4 ＋ 4 个生命骰，15 ；4 级或不超过 6 个生命骰，25 ；5 级或不超过 7 ＋ 2 个生命骰，35 ；6 级或不超过 8 ＋ 4 个生命骰，45 ；7 级或不超过 10 个生命骰，60 ；8 级或不超过 12 个生命骰，75 ；9 级或超过 12 个生命骰，90 。施法者明显的敌对行为会自动解除法术，或至少令目标获得一次新的豁免检定。法术可影响 2 至 8 只一级生物、1 至 4 只二级生物、1 或 2 只三级生物，或 1 只四级及以上生物。

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。

九环主路线按智力十八核算。低智力角色按实际可用环级使用。一级四术，其后每级一术，首次解锁二至九环时各加一术，合计三十一术。成长数量采用项目房规。

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	1/0/0/0/0/0/0/0/0
2	1	5	1	1	0	2/0/0/0/0/0/0/0/0
3	2	7	2	0	0	2/1/0/0/0/0/0/0/0
4	1	8	2	1	0	3/2/0/0/0/0/0/0/0
5	2	10	3	0	1	4/2/1/0/0/0/0/0/0
6	1	11	3	1	0	4/2/2/0/0/0/0/0/0
7	2	13	4	0	0	4/3/2/1/0/0/0/0/0
8	1	14	4	1	1	4/3/3/2/0/0/0/0/0
9	2	16	5	0	0	4/3/3/2/1/0/0/0/0
10	1	17	5	1	0	4/4/3/2/2/0/0/0/0
11	1	18	5	0	1	4/4/4/3/3/0/0/0/0
12	2	20	6	1	0	4/4/4/4/4/1/0/0/0
13	1	21	6	0	0	5/5/5/4/4/2/0/0/0
14	2	23	7	1	1	5/5/5/4/4/2/1/0/0
15	1	24	7	0	0	5/5/5/5/5/2/1/0/0
16	2	26	8	1	0	5/5/5/5/5/3/2/1/0
17	1	27	8	0	1	5/5/5/5/5/3/3/2/0
18	2	29	9	1	0	5/5/5/5/5/3/3/2/1
19	1	30	9	0	0	5/5/5/5/5/3/3/3/1
20	1	31	9	1	1	5/5/5/5/5/4/3/3/2

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	一至三环	24	12	12
SM-1	四至六环	16	10	6
SH-1	七至九环	8	8	0
SH-2	七至九环	8	1	7

固定抄录费用 14,000 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,000 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			
8 环			
9 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	阅读魔法	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F02	魔法飞弹	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	嘲讽术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	跳跃术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	臭云术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	马友夫强酸箭	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	镜影术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	防护普通飞弹	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	侦测幻象	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	咆哮术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	紫外视觉	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	困惑术	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	移除诅咒	4	13	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	死云术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	力场墙	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	铁墙术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	解离术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	地动术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	投影术	6	15	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	毕格比擒拿掌	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	召唤恶魔	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	反弹术	7	17	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	魔邓肯之剑	7	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	沉陷术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	缚魂术	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	群体魅惑	8	20	15	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	晶化脆裂	9	18	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	怪物召唤	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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。

一至三环：6 项　　四至六环：4 项　　七至九环：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。



MU-05