AD&D 1E

赤旌战录

ACTA VEXILLI RUBRI



Vexillum cadit; fides manet.

旌旗可折，信誓长存。

MU-07

赤旌战录

Acta Vexilli Rubri

MU-07 ·通用魔法师成长法术书

赤旌既折，军书记收旗中小卷，缀而为编。卷记渡津、解围、退守诸术，其背悉书阵亡与失散者名。及凯旋献书，廷臣欲去败绩，书记拒之，奉卷而退，自此不复入朝。

今传战录，承其未删之本。阵图朱线皆通后路，惟主将之位无退标，旁题曰：执旌者后归。旧旗一缕，至今藏于书脊。凡授此卷，必先展失散名录，读竟乃授第一术。

Vexillum cadit; fides manet.
旌旗可折，信誓长存。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
燃烧之手 3
护甲术 3
谭森浮碟术 3
角色 2 级 4
油腻术 4
角色 3 级 4
力量术 4
放大术 4
角色 4 级 5
书写术 5
角色 5 级 5
加速术 5
马友夫微流星 6
角色 6 级 6
鞭术 6
角色 7 级 7
火焰护盾 7
魔化武器 7
角色 8 级 7
浮空术 7
角色 9 级 8
弱智术 8
痛楚术 8
角色 10 级 9
穿墙术 9
角色 11 级 9
飞行术 9
角色 12 级 9
谭森变形术 9
摄心目光 10
角色 13 级 11
魔邓肯忠犬 11
角色 14 级 11
魔邓肯之剑 11
卓姆吉瞬间召唤 11
角色 15 级 12
触发术 12
角色 16 级 12
怪物召唤 12
嫌恶术/关怀术 13
角色 17 级 14
分水术 14
角色 18 级 14
律令死亡 14
异界之门 14
角色 19 级 15
缚魂术 15
角色 20 级 15
拟像术 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。

燃烧之手 *Burning Hands*

1 环·变化系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

魔法师指尖喷出灼热火焰。施法时双手拇指须相触，手指张开，使火焰呈扇形喷出；火焰在魔法师前方约 120° 水平扇区内延伸 3 尺。扇形区域内的生物每有魔法师一个经验等级便受到 1 点伤害，且不能豁免。火焰接触到的布料、纸张、羊皮纸和薄木材等易燃物会燃烧。

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。

谭森浮碟术 *Tenser's Floating Disc*

1 环·塑能系 F04 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 3 回合＋每等级 1 回合
距离 2″	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师制造一个圆形凹面、无重力的浮空

圆盘，以创造此术的谭森巫师命名；这位巫师以寻宝闻名，也以捡回每一枚铜币的贪心著称。圆盘直径 3 尺，每级可承载 1,000 金币重量；始终水平地浮在地面上方约 3 尺。若无特别命令，圆盘与魔法师保持 6 尺间隔；魔法师也可命令它在法术范围内移动，速度为 6”。若魔法师离开施法距离，或法术持续时间结束，圆盘便会消失，其承载物随即落到下方地面。材料成分是一滴水银。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

油腻术 *Grease*

1 环·塑能系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 1”	豁免 特殊
范围 每级 1 平方尺	成分 V/S/M

在目标区域生成一层滑腻的油脂。走进该处的生物须对石化豁免，否则滑倒；已察觉油面者或许能绕开。也可令绳索、梯级、武器握柄等其他表面变滑。无人持用的物体总会受术；若物体正被生物拿着或使用，持用者对法术豁免失败时才会生效。一次成功豁免即可免除效果。材料成分是猪皮、黄油或其他油脂。

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

力量术 *Strength*

2 环·变化系 F06 SL-1

特殊·PHB

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

此术可提高受术角色的力量值，持续时间内有效；提升幅度取决于职业，并受种族、性别和职业对力量值的限制。牧师掷 1d6 增加 1 至 6 点；战士（包括圣武士和巡林客）掷 1d8 增加 1 至 8 点；魔法师和武僧掷 1d4 增加 1 至 4 点；盗贼掷 1d6 增加 1 至 6 点。若战士、圣武士或巡林客原有力量 18，额外获得一次 10 至 80 的超凡力量掷骰。所有超过 18 的力量值也按超凡力量处理，每增加 1 点，相当于超凡力量评级增加 10 。材料成分是几根毛发，或一撮来自特别强壮动物（猿、熊、牛等）的粪便。

放大术 *Enlarge*

1 环·变化系 F07 SL-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 每等级 1 回合
距离 每等级 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物或物体	成分 V/S/M

此法术能令一个生物或物体瞬间增大，同时增加体积和重量。生物每级增大 20 ，最多增大至原来的三倍；物体增幅减半，即每级 10 ，最多增大一倍。目标必须在视线内。每级最多影响 10 立方英尺活体物质或 5 立方英尺非生命物质。魔法性质不会增强：巨型或 1 长剑仍只有原本的魔法加值，法杖大小的魔杖仍只能发挥原有功能，巨型药水则只是需要饮用更多液体才会生效。重量、质量和力量会随之增加，例如挡门的桌子更难推开，投掷的石块更重更

有杀伤力，链条更沉，门更厚。身高 12 尺的人会如食人魔，身高 18 尺的人则会如巨人。逆转法术“缩小术”可按相同比例抵消放大术或令生物、物体缩小。不情愿的目标可豁免；成功则法术无效且法术位仍被消耗。材料成分是一撮铁粉。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

书写术 *Write*

1 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 小时
距离 0	豁免 特殊
范围 一段魔法文字	成分 V/S/M

此法术使魔法师能够把暂时无法理解的法术抄入法术书，例如因法术环级过高或智力不足而无法理解的法术。尝试书写时，魔法师须进行对抗魔法的豁免检定：目标法术只比自己目前能施展的最高环级高一环时，检定获得 2；高两环时不调整；高三环或更多时，每高一环便承受-1 调整。检定失败时，魔法师每有目标法术一环便受到 1d4 点伤害，并昏迷相同数量的回合；若未死亡，这种伤害每天只能恢复 1d4 点，因为它同时损害精神与肉体。书写每环法术需 1 小时，期间魔法师处于恍惚状态，敌人总能令其措手不及。除书写材料外，还需要由稀有物质调制的精制墨水，每瓶至少价值 200 金币；若无法购得，魔法师须自行调制。

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

加速术 *Haste*

3 环·变化系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 4” × 4” 区域内，每等级 1 个生物	成分 V/S/M

受术生物的移动速度和攻击次数均加倍。例如，移动速度为 6”、每轮攻击一次的生物，移动速度变为 12”，每轮攻击两次；施法速度不会加快。受术生物数量最多等于魔法师的经验等级；区域内距离施法者最近者优先，且所有目标都必须位于指定区域内。此术会抵消缓慢术，并因新陈代谢加速而使受术者衰老。材料成分是一片甘草根刨屑。

受术者因加速老化一年。（DMG “魔法导致的衰老”表。）

马友夫微流星 *Melf's Minute Meteors*

3 环·塑能／变化系 F10 SL-1

攻击·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 无
范围 每枚飞弹一个目标	成分 V/S/M

施法者能投掷与自身等级相同数量的小火球。每枚作为投掷飞弹武器判定，未命中时按类似手榴弹的飞溅武器处理；命中时爆成直径 1 尺的火球，使目标受 1-4 点伤害，或点燃可燃物，甚至实木板。剩余飞弹持续可用，直到全部发出、施法者放弃，或对其施放的解除魔法成功。

施法后须从下列两种发射速度选定一种,不可再改:

每 2 段一枚：在施法完成后的第 2 段，施法者指向目标发出第一枚，之后每隔 2 段再发一枚；这通常跨越到下一轮。

每轮一枚：从施法当轮开始，每轮须放出一枚；施法者可选择该轮何时发射，也可在同一轮施展另一法术，但新法术不能要求持续专注，否则剩余流星会不由自主地放弃。

若施法者不能准确记住尚余几枚流星，也表示其已不由自主地放弃剩余部分。材料成分是用松焦油将硝石、硫黄调成的小珠，以及一支精制的微型中空金管。金管因精细工艺和魔法刻纹，制作费至少 1,000 金币，但只要不受损，便可反复施展此术。

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

鞭术 *Whip*

2 环·塑能系 F11 SL-1

控制·UA

施法 2 段	持续 每级 1 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

在施法者最多 1” 处造出有实体的魔法鞭，施法者以空手握鞭的动作挥动它。鞭子能发出尖锐抽响，也能真正抽中目标。抽响足以拦住普通动物，除非它们对法术豁免；真正被鞭子命中的动物须再作承受 -1 至 -4 修正的对法术豁免，否则畏缩离开，至少 1 小时内不回来。鞭子不造成实际伤害。智力高于 3 的生物、体型超过熊的巨型动物及怪物不受这项驱赶效果影响。

近战中，鞭子命中敌人武器时可缠住它。若武器有刃，鞭子须通过对重击物品豁免，掷得至少 13；无刃武器则须通过对普通打击物品豁免，掷得至少 6 。成功便把武器扯离对方手中，除非对方又对法术豁免成功。武器落地后，对方须花 1 轮拾回。目标武器的魔法加值成为鞭子物品豁免的减值；若对手有魔法抗性，须先

突破，才可掷鞭子的命中。材料成分是一小段编成微型鞭子的丝线。

原书疑点：驱赶动物一段写鞭子每“回合”都可抽响与击打，但数值栏的持续时间按“轮”计；此处两处均照录。

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

火焰护盾 *Fire Shield*

4 环·塑能系／变化系 F12 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者自身	成分 V/S/M

施法者看似被火焰吞没，但火焰轻薄飘渺，只发出普通火把一半的光（半径 15 尺的微光）。施展变式 A 时火焰呈蓝色或绿色；变式 B 则呈紫色或蓝色。任何生物以身体或手持武器攻击施法者时，施法者照常受伤，但攻击者受到双倍伤害。两种变式还具有不同防护效果：A 为炽热火焰，抵御寒冷攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；火焰攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。A 的材料成分是一撮磷。B 为寒冷火焰，抵御火焰攻击时豁免获得 2，成功后受到一半或零伤害；寒冷攻击照常生效，但若施法者未通过相应豁免，便受到双倍伤害。B 的材料成分是一只活萤火虫、活发光蠕虫，或四只死虫的尾部。

魔化武器 *Enchanted Weapon*

4 环·变化系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的武器	成分 V/S/M

此术将普通武器变成魔法武器，等同于＋1 武器，但不提供任何命中或伤害加值。箭、斧、弩矢、弓、匕首、锤、硬头锤、矛、剑等均可受术；每次可影响两件小型武器（如箭、弩矢、匕首）或一件大型武器（如斧、弓、锤、硬头锤）。受术的飞弹武器成功命中后，法术即告解除；否则持续至时限结束，例如 8 级魔法师可维持 40 轮（4 回合）。材料成分是研磨的石灰和碳。此术可以逆转。

角色 8 级 新增 1·累计 14

浮空术 *Levitate*

2 环·变化系 F14 SL-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师可对自己或其他生物施展浮空术，目标重量上限为每经验等级相当于 1,000 金币；例如，3 级魔法师最多可使相当于 3,000 金币（300 磅）的目标浮空。若施法对象是自己，可每轮垂直移动 20 尺；若对象是其他生物，魔法师只能令其以每轮最多 1 尺的速度垂直移动。此术不提供水平移动能力，但受术者可沿峭壁表面推行以横向移动。施法者可随时取消法术。若目

标不愿受术，可进行豁免检定。材料成分是一只小皮环，或一段弯成杯状且带长柄的金丝。

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

弱智术 *Feeblemind*

5 环·惑控系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此法术专门用于对付施展魔法的角色或生物，会使受害者的心智退化为痴愚孩童。除非施展医疗术、复原术或祈愿术，否则受害者会一直保持此状态。此法术特别容易影响大型生物，其豁免检定调整如下：施法者 1、施法者-1、人类魔法师-4、幻术师-5、兼职角色或非人类生物-2。此法术没有

材料成分是一把小型黏土、水晶、玻璃或矿石球。

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F16 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 2 轮
距离 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

试图迫使来自施法者位面以外、阵营相反或抱有敌意的生物服从。施法者吟诵时目标便不安；下一轮变得紧张多疑；最后一轮陷入迟钝而遍布全身的痛楚。它对命令及非攻击法术（包括魅惑）的豁免，随三个阶段分别承受掷骰-1、-2、-3，有利于令其顺从；之后恢复正常。言语成分必须针对目标生物类别，包含尽可能多的相关信息。

若目标智力高于施法者，施法者吟诵时可能遭精神反击：每高 1 点智力，目标便有 5 概率反过来魅惑并支配魔法师；得手后会按自己的阵营处置施法者。若施法者在施术中被分心或打断，目标可自动实现这种魅惑与支配。

角色 10 级

新增 1 ·累计 17

穿墙术 *Passwall*

5 环·变化系 F17 SM-1

生存·PHB

施法 5 段	持续 6 回合＋每等级 1 回合
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术在木墙、灰泥墙或石墙中打开一条通道，使施法者及同伴可以直接穿过。通道宽 5 尺、高 8 尺、深 10 尺；对极厚的墙壁连续施展多个穿墙术，可形成贯通通道。材料成分是一撮芝麻。

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

飞行术 *Fly*

3 环·变化系 F18 SL-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 回合，另加 1 至 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

受术者获得魔法飞行能力，水平飞行速度为 12”；上升速度减半，俯冲下降速度加倍。基础持续时间之外的 1d6 回合由 DM 暗掷，施法者不知道确切结束时刻。

材料：一根鸟类飞羽。

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

谭森变形术 *Tenser's Transformation*

6 环·变化系／塑能系 F19 SM-1

特殊·PHB

施法 6 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

谭森变形术的效果足以令不了解其威力的生物惊叹。施法后，魔法师的体型和力量增长至英雄般的程度，变成一名狂暴战士。魔法师的生命值加倍；受到伤害时先扣除额外获得的魔法生命值，因此伤害未超过原有生命值时不会真正受伤；若伤害超过这部分额外生命值，超出的每一点都按 2 点计算。魔法师的护甲等级改善 4 级（例如 AC 10 变为 AC 6，AC 9 变为 AC 5，AC 8 变为 AC 4）。其攻击能力等同于同等级战士，使用通常仅限战士的战斗表；虽然只能用匕首攻击，但每次攻击额外造成 2 点伤

害，并且每轮可以攻击两次。

此术必须持续至法术时间结束；在此期间，魔法师会继续攻击，直到所有敌人被杀、魔法师死亡、法术被解除，或持续时间结束。材料成分是一瓶英雄药水或超凡英雄药水，施法者须在念咒期间饮下。

摄心目光 *Eyebite*

6 环·附魔／魅惑、幻术／幻影系， F20 SM-1

探索·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 20 尺	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S

施法者与目标对视、说出一个词，便可选用下列四种效果之一；用过一次后，本术立即消散。

魅惑 Charm：目标无比忠诚、温顺，甚至愿为施法者涉险；对法术豁免成功则无效。

恐惧 Fear：目标对法术豁免失败时，以最快速度惊慌逃跑，持续轮数等于施法者等级。恐慌从下一轮开始，手中物品立即以 60 减去每超过一级 5 的概率掉落，最低 0 。

恶疾 Sicken：目标突发恶心、发热和痛楚，力量、智力等各项能力及移动速度都降至一半；没有属性值的生物不受影响。每回合须休息一半时间才能继续移动。豁免成功则无效；失败者每天失去 1 点实际体质，降至 0 时死亡。成功的解除魔法、医疗术、改变现实、有限许愿术或祈愿术可移除此症，治愈疾病则不能。非人类、非亚人类、非类人生物对该效果的豁免获得＋ 4 。

睡眠 Sleep：目标豁免失败便陷入昏睡。生命骰不超过 4 ＋ 3、通常会受一环睡眠术影响的生物在此豁免承受 -2 ；不死生物免疫。须摇醒或以其他刺激使受术者恢复意识。

魅惑人类的完整规则：

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。

魅惑怪物的完整规则：

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 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

魔邓肯忠犬 *Mordenkainen's Faithful Hound*

5 环·咒法系 F21 SM-1

特殊·PHB

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

此术召唤一只只有施法者可见的幻影看门犬；施法者可命令它守卫通道、房间、门或类似空间。任何比猫大的生物靠近守卫地点时，猎犬会立刻大声吠叫。忠诚猎犬能察觉隐形、星界、以太界、相位错开、二维化或其他不可见生物，是优秀的守卫者。若闯入者将背部暴露给猎犬，它会发动凶猛攻击，视为拥有 10 个生命骰，造成 3 至 18 点伤害，并能击中通常只有＋3 或更高魔法武器才能命中的对手。猎犬无法被攻击，但可被解除魔法。施法者离守卫地点不得超过 3”，否则法术立即解除。材料成分是一只小银哨、一块骨头和一根线。

角色 14 级 新增 2·累计 23

魔邓肯之剑 *Mordenkainen's Sword*

7 环·塑能系 F22 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。

卓姆吉瞬间召唤 *Drawmij's Instant Summons*

7 环·咒法／召唤系 F23 SH-1

特殊·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 无限＋特殊	豁免 无
范围 一件小型物品	成分 V/S/M

施法后，魔法师可以将几乎任何地点的一件指定物品直接传送到自己手中。物品必须是单件，长度不得超过一把剑，质量不得超过一面盾牌（约 75 金币重量），且不得是活物。

准备此术时，魔法师须手持一颗价值至少 5,000 金币的宝石，念完召唤咒的最后一个词之前的部分；施法时还须持有这颗同一宝石。随后只需捏碎宝石并念出咒语的最后一个词，指定物品便会立即传送至施法者选定的左手或右手。施法准备阶段必须事先触碰并明确说出物

品名称；只有该特定物品会被召来。若物品由另一生物持有，此术无效，但施法者会知道持有者是谁，以及其大致所在位置。

物品也可以从其他位面召来，但前提是它不在其他生物的占有之下。14 级魔法师可从相隔一个位面的地方召来物品；15 级可跨越两个位面，16 级可跨越三个，依此类推。原书举例：16 级魔法师可以从某个外层位面的第二层召来物品；而 14 级魔法师只能从元素位面、星界位面或以太位面召来。材料成分为一颗价值至少 5,000 金币的宝石，施法时会被捏碎。

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

触发术 *Contingency*

6 环·塑能系 F24 SM-1

防护·UA

施法 1 回合，两术合计	持续 每级 1 天
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

在自己身上预置另一法术，待施术时声明的情形出现即刻触发。触发术与伴随法术同时施展，数值栏的 1 回合是两者总施法时间。伴随法术必须作用于施法者本人，例如羽落术、浮空术、飞行术、雕像术或假死术；其环级不得高于施法者等级除以 3 向下取整，且最高为六环。因此 12-14 级最多预置四环，15-17 级最多五环，18 级起最多六环。同时只能保持一个触发术；施展新术会取消旧术。

触发条件须清楚，可以相当概括。例如“被水或类似液体淹没时”立刻触发气水术，“跌落超过 2”时”触发羽落术。条件发生后，伴随法术瞬间生效；设计得太复杂、纠结或含混，可能使整套法术在需要时失败。

除伴随法术材料外，还需价值 100 金币的水银、一尊用象牙刻成的施法者小像，以及食人魔法师、麒麟或类似施法生物的一根睫毛。象牙像不在施法时消耗，但必须由施法者随身携带，触发术才会触发。

角色 16 级

新增 2·累计 26

怪物召唤 *VI Monster Summoning VI*

8 环·咒法／召唤系 F25 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 7 轮＋每等级 1 轮
距离 8”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只六级怪物；被召生物会在 1 至 3 轮内出现。

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 VI：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-06	腐食爬虫
07-12	魔鬼：艾琳耶斯
13-19	八头蛇
20-26	豺狼人（拉玛苏）
27-31	兽化人：虎人（熊人）
32-38	蝎狮
39-43	食人魔法师

d	召唤怪物
44-51	奥格
52-56	罗刹
57-63	火蜥蜴
64-68	巨蜘蛛：相位型
69-78	巨魔
79-84	尸妖
85-88	风行者

d	召唤怪物
89-92	怨魂
93-00	飞龙

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F26 SH-1

控制·PHB

施法 6 回合	持续 每等级 12 回合
距离 3”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会产生特定振动，排斥或吸引某一类有智慧的生物，或某一阵营的角色。开始施法前，魔法师必须先决定采用哪种效果以及针对何种生物或阵营，因为两种用法的材料成分不同。此术不能直接施加于活物。

若作用于区域，每个施法者等级可影响一个边长 10 尺的立方体；若作用于物品，则只能附魔一件物品，受影响的生物或角色对其进行豁免检定时承受-2 减值。

嫌恶 Antipathy。受影响的生物或阵营会强烈想要离开该区域，或不愿触碰该物品。豁免成功者可以留下或触碰物品，但会感到极度不适；只要留在区域内或触碰物品，每轮便损失 1 点敏捷，最多损失 4 点。豁免失败者会被迫离开并永久回避该区域或物品，直到法术被解除或持续时间结束。此用法的材料成分是一块浸在醋里的明矾。

关爱 Sympathy。受影响的特定生物或阵营会因身处该区域，或有机会触碰、占有该物品而感到欣喜。除非豁免成功，否则它会强烈渴望留在该区域，或拒绝放开该物品。豁免成功者虽会摆脱魅惑，但须在 1 至 6 回合后再次进行豁免；若第二次失败，便会返回该区域或物品旁。此用法的材料成分为价值 1,000 金币的珍珠粉和一滴蜂蜜。

必须明确说出要影响的生物种类（例如红龙、丘陵巨人、鼠化人 wererat、拉玛苏 lammasu、卡托布莱帕斯 catoblepas 或吸血鬼），或角色的具体阵营（例如混乱邪恶、混乱善良、守序中立或中立）。

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

分水术 *Part Water*

6 环·变化系 F27 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 每等级 5 轮
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

施法者令水或类似液体分开，形成一条沟槽。沟槽的深度与长度取决于施法者等级：每级形成一条深 3 尺、宽 1 尺、长 2”（20 尺或 20 码）的沟槽。例如，十二级施法者可分开 36 尺深、12 尺宽、长 24”（240 尺或 240 码）的水体。沟槽持续至法术结束，或施法施法者主动终止效果（参见解除魔法）。

材料成分为两小片水晶或玻璃。

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 2·累计 29

律令死亡 *Power Word, Kill*

9 环·咒法／召唤系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 直径 2”	成分 V

说出律令：死亡时，法术距离与影响范围内的一个或多个生物会死亡。此律令可杀死生命值不超过 60 点的一个生物；或者杀死两个或更多生命值均不超过 10 点的生物，但总计最多影响 120 点生命值。施法者必须在指定法术距离与范围中心时，同时说明目标是单个生物还是多个生物。

异界之门 *Gate*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 特殊
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

异界之门法术有两项效果：首先，在施法者所在位面与某个强大存在居住的位面之间建立超维连接，使该存在可以直接穿过异界之门来到施法者所在位面；其次，法术的咒语会引起另一位面居民的注意。施法时施法者必须说出希望借助异界之门前来援助的恶魔、魔鬼、半神、神祇或类似存在的名字。必定会有某种存在穿过异界之门。来者的行动取决于多种因素，包括施法者的阵营、同行者的性质，以及反对或威胁施法者的人或事；地下城主应据此裁定。被召来的存在可能立即返回（极不可能），也可能留下采取行动。

施法者老化五年。（DMG“魔法导致的衰老”表。）

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

缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F31 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M；另需转生术与有限许愿术

此术可以创造任意生物的复制体。拟像外貌与原体完全相同，但生命值只有原体的 51 至 60 （50 ＋1d10 ）；性格会有所差异，也会缺少部分知识。侦测魔法术或真视术都能立即揭穿拟像。拟像始终绝对服从创造它的魔法师，但双方没有特殊心灵感应，施法者必须以

通常方式下令。

此术只创造出类似僵尸的躯体；须再施展转生术，才能赋予它生命力；再以有限许愿术术赋予其相当于原体 40 至 65 （35 ＋ 1d6×5 ）的知识和性格。拟像若有等级，其等级为原体的 20 至 50 。复制体由冰或雪塑成；施法时须对粗略塑形施法，并将原体的一部分置入冰雪之中。此外还需红宝石粉。拟像无法变得更强，也不能提升等级或能力。

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	标准书编号
gp	

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	13	11
SM-1	四至六环	16	10	6
SH-1	七至九环	8	8	0

固定抄录费用 13,700 gp；标准书材料 3,000 gp；合计 16,700 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	燃烧之手	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护甲术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	谭森浮碟术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	放大术	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	书写术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	力量术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	鞭术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	浮空术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	加速术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	马友夫微流星	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	飞行术	3	11	9	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	火焰护盾	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	魔化武器	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	弱智术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	痛楚术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	穿墙术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	魔邓肯忠犬	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	谭森变形术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	摄心目光	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	触发术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	分水术	6	17	14	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	魔邓肯之剑	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	卓姆吉瞬间召唤	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	拟像术	7	20	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪物召唤	8	16	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	嫌恶术/关怀术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	缚魂术	8	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	律令死亡	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	异界之门	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-07