AD&D 1E

白垣守典

CODEX MURI ALBI



Pro dormientibus vigilamus.

众人既寝，吾侪守望。

MU-08

白垣守典

Codex Muri Albi

MU-08 ·通用魔法师成长法术书

白垣失守之前，城中守术者将诸法分书壁内，覆以薄灰，一夜一层。后人拆垣筑桥，始见字迹相叠，早晚墨色各殊。拓者按灰分叶，取诸家同文，成《白垣守典》。

典中所绘短墙，本各不相连；传至第三藏主，始续成环，环内无宫室，惟井与卧者。卷末附旧桥契，见证诸名多已漶灭。惟契尾小字尚明：垣之所守，在垣以内。

Pro dormientibus, vigilamus.
众人既寝，吾侪守望。



目录

卷中法术与随身藏抄

角色 1 级 3
阅读魔法 3
电爪 3
护盾术 3
羽落术 3
角色 2 级 4
油腻术 4
角色 3 级 4
防护邪恶 4
物品定位术 4
角色 4 级 5
护甲术 5
角色 5 级 5
闪现术 5
防护邪恶（半径 10 尺） 5
角色 6 级 6
烟火术 6
角色 7 级 6
小型法术无效结界 6
挖掘术 7
角色 8 级 7
风墙术 7
角色 9 级 7
石墙术 7
传送术 8
角色 10 级 8
李欧蒙秘藏箱 8
角色 11 级 9
解除幻象 9
角色 12 级 9
法术无效结界 9
铜墙铁壁 9
角色 13 级 10
幻景 10
角色 14 级 10
真名术 10
放逐术 11
角色 15 级 12
死亡术 12
角色 16 级 13
瑟腾法术免疫 13
欧提路克的念动球 13
角色 17 级 14
魔邓肯豪宅术 14
角色 18 级 14
虹光法球 14
能量吸取 15
角色 19 级 15
隔离术 15
角色 20 级 16
群体魅惑 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。

电爪 *Shocking Grasp*

1 环·变化系 F02 SL-1

攻击·PHB

施法 1 段	持续 一次触碰
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S

魔法师施法后会积蓄强大电荷，触碰生物时释放电击，造成 1 至 8（1d8）点伤害，另加魔法师每级 1 点。魔法师只须靠近并触碰对手身体，或触碰一件与对手身体相连的导电物即可；对手触碰魔法师不会释放此法术。

护盾术 *Shield*

1 环·塑能系 F03 SL-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 5 轮
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

在施法者正面形成隐形力场，抵消从正面来袭的魔法飞弹。对手掷、投掷或手持发射的投射物，施法者 AC 为 2；对箭、弩矢、投石索弹丸、刺尾狮尖刺等小型机械发射投射物，AC 为 3；对其他攻击，AC 为 4。针对主要来自正面的攻击进行豁免时，施法者获得 1。护盾的防护限于正面。

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

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

防护邪恶 *Protection from Evil*

1 环·防护系 F06 SL-1

防护·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的生物	成分 V/S/M

法术如同魔法护甲般保护目标，防护环绕目标并与其保持约 1 英尺距离，因此附魔或召唤而来的生物不能直接接触目标，召唤动物或怪物也会被挡在外面。邪恶生物发动的攻击在命中检定上承受-2，目标对这些攻击所导致效果的豁免检定获得 2。逆转版本为“防护善良”，但仍会阻挡附魔而来的邪恶生物。

材料成分为铁粉与银粉，用以在地面描画魔法防护圈。此术可逆转。

物品定位术 *Locate Object*

2 环·预言系 F07 SL-1

探索·PHB

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

法术可协助寻找已知或熟悉的物品。施法后，施法者缓慢转身；若目标物品在射程内，施法者便会察觉其所在方向。法术可以寻找衣物、珠宝、家具、工具、武器、梯子或楼梯等物品。逆转版本“遮蔽物品”可以使物品无法被此法术、水晶球或类似手段定位。两种形式都不能影响活物。材料成分为一块磁石。

此术可逆转，用以隐藏或干扰对特定物件的侦测。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

护甲术 *Armor*

1 环·咒法系 F08 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。

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

闪现术 *Blink*

3 环·变化系 F09 SL-1

特殊·PHB

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

施法者的肉身会以随机的时机和方向，短暂地从当前位面消失，再闪现回来。法术生效期间，每轮闪现的时段以 2d4 随机决定；施法者会在该时段重新出现于原位置外 2” 处。方向掷 1d8 决定：1 正前方、2 右方、3 右后方、4 后方、5 左后方、6 左方、7 左前方、8 正前方。若目标空间已被占据，施法者会从原位置向外偏移至空处，最多额外移动 10 尺；若仍无法找到空处，便会被困在以太界。闪现时段前后，只有能够同时攻击两个位置的攻击（如吐息、火球等大范围攻击）才能击中施法者；其他攻击者只有在闪现前已发动攻击才可能命中。法术期间，施法者只有 75 概率能完成徒手攻击以外的行动；施法、使用装置或物品可能失败、出错或指向错误，由地下城主按具体行动裁定。

防护邪恶（半径 10 尺） *Protection from Evil, 10’ Radius*

3 环·半径 10 尺 F10 SL-1

防护·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 接触	豁免 无
范围 以受术者为中心、半径 10 尺的球体	成分 V/S/M

法术如同魔法护甲般保护目标，防护环绕目标并与其保持半径 10 尺的范围，因此附魔或召唤而来的生物不能直接接触目标，召唤动物或怪物也会被挡在外面。邪恶生物发动的攻击

在命中检定上承受-2，目标对这些攻击所导致效果的豁免检定获得 2。逆转版本为“防护善良”，但仍会阻挡附魔而来的邪恶生物。

材料成分为铁粉与银粉，用以在地面描画魔法防护圈。此术可逆转。

防护影响范围扩大至受术者周围半径 10 尺。此术可逆转。

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

烟火术 *Pyrotechnics*

2 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 12”	豁免 无
范围 所用火源的 10 倍或 100 倍	成分 V/S

烟火术有两种效果。其一，产生闪耀、色彩绚丽的空中焰火，持续施法施法者每级 1 段，并暂时致盲影响范围内、其上方或距其 12” 以内且视线未受阻的生物。其二，使火源冒出浓密翻涌的烟流，形成令人窒息的云团，持续每级 1 轮；烟雾从地面或地板向上覆盖大致球形区域，也可贴合封闭空间形状，能见度降至 1 尺。施法范围内必须有火源。焰火影响体积为火源体积的 10 倍，烟雾则为 100 倍；无论哪种效果，火源都会立即熄灭。

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

小型法术无效结界 *Minor Globe of Invulnerability*

4 环·防护系 F12 SM-1

防护·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 1” 的球体	成分 V/S/M

在施法者周围形成法球，阻挡一至三环法术进入，球内区域排除在这些法术的影响范围之外。球内施法可向外穿过法球。四环以上法术照常生效；解除魔法可破除法球。

材料：一颗玻璃珠或水晶珠。

挖掘术 *Dig*

4 环·塑能系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 1 轮
距离 3”	豁免 特殊
范围 每等级一个 5 尺立方体	成分 V/S/M

挖掘术使施法者每轮挖出 125 立方尺的土、沙或泥；挖出的材料均匀散落在坑洞周围。每次挖出的洞都是边长 5 尺的立方体。若继续向下挖过 5 尺，坑壁有坍塌概率：土层每额外挖深 5 尺，概率为 15 ；沙地 35 ；泥地 55 。位于坑边 1 尺内的生物可用敏捷值进行豁免检定以免跌落，掷骰结果等于或低于敏捷值即成功。快速冲向坑洞区域的生物若未通过对抗魔法的豁免检定便会跌入；刚好处在新挖坑洞中心的生物必定跌落。施法者使用小型铲子和小桶施法，并须在每次挖掘过程中持续握住这些材料成分。

角色 8 级 新增 1·累计 14

风墙术 *Wind Wall*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 每级 1 轮
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 宽 1”、高每级 1/2” 的区域	成分 V/S/M

召出一面强劲的无形风幕，足以吹起乌鸦大小的鸟，或扯走不提防者手中的纸张等轻物；是否握住物品有疑义时，可作对法术豁免。普通昆虫不能穿越。松散物，包括衣服等布料，碰到风墙便向上飞起。材料成分是一把微型扇子和一根来自异域的羽毛。

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

石墙术 *Wall of Stone*

5 环·塑能系 F15 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

造出与现有石体接合的花岗岩墙，每施法者等级具有 20 平方尺面积及 ¼ 英寸厚度。十二级时可形成厚 3 英寸、面积 240 平方尺的墙体。

墙体可呈垂直墙、桥或坡道，与现有石体

相连即可。它永久存在，直至被解除魔法、解离术或普通破坏手段摧毁。

材料：一小块花岗岩。

传送术 *Teleport*

5 环·变化系 F16 SM-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法者连同随身或接触的额外重量瞬间移至同一位面的目的地,距离不限。基础载重 2,500 金币重量；超过十级后，每级增加 1,500 金币重量。

按目的地熟悉程度掷百分骰。过高时，每低于正中目标区间下界一个百分点，落点升高 1”；过低且落入实体时，施法者立即死亡。目的地须有坚实表面承接。

熟悉程度	过高	正中	过低
非常熟悉	01-02	03-99	00
仔细研究	01-04	05-98	99-00
随意见过	01-08	09-96	97-00
只见一次	01-16	17-92	93-00
从未见过	01-32	33-84	85-00

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

李欧蒙秘藏箱 *Leomund's Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系, 特殊·PHB F17 SM-1

施法 1 回合	持续 60 天
距离 特殊	豁免 无
范围 一个约 2’ × 2’ × 3’ 的箱子	成分 V/S/M

施展此术须先请技艺精湛的工匠制作一个极其精美昂贵的箱子。若主要材质为木头，须使用乌木、紫檀、檀香木、柚木等，所有包角、钉子和五金配件均须为铂金；象牙箱的金属配件可用黄金；青铜、铜或银箱的配件可用琥珀金或银。箱子造价至少 5,000 金币。之后还须用相同材料制作一只细节完美的微缩箱子。每名魔法师同一时间只能拥有一对秘匣，即使祈愿术也无法破例。施法者触摸大箱并持有微缩箱念咒，大箱便会消失，进入以太界。无论外观尺寸如何，大箱每级可容纳 1 立方尺物品；放入活物会使法术有 75 概率失败，因此通常用于收藏法术书、魔法物品和宝石等。只要仍有微缩箱，施法者便可随时将大箱从以太界召回自己所在之处；微缩箱若遗失或损毁，即使祈愿术也无法找回大箱。

秘匣位于以太界期间，每周被某种生物或存在发现的累计概率增加 1 。若被发现，结果如下：10 概率被忽略，10 概率有物品被放入，30 概率箱内物品被交换，30 概率有物品被偷走，20 概率箱子被清空。秘匣返回物质位面时会打开一道以太窗口，持续 5 小时并逐渐缩小；开启时有 5 概率吸引以太怪物穿过，之后每过 1 小时，概率累计降低 1 ，直至窗口消失。即使使用宝石视界术、真实视觉术等，物质位面上的生物也无法定位秘匣。若持续时间结束前没有取回秘匣，其永久遗失的概率每天累计增加 5 ：第 61 天为 5 ，第 62 天为 10 ，以此类推。

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

解除幻象 *Dispel Illusion*

4 环·防护系 F18 SM-1

解除·UA

施法 4 段	持续 永久
距离 每级 1/2"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S

此术可解除非幻术师施放的任何魅影之力，无论其是否附带声音幻象。若要解除另一名幻术师施放的幻象／幻影系法术，成功率为：基础成功率为 50 ；若解除者等级较低，每低一级成功率下调 2 ；若等级较高，每高一级成功率上调 5 。

解除幻术师施展的幻象／幻影系法术时,有效等级比实际等级低二级。

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 gp	标准书编号

角色 12 级

新增 2·累计 20

法术无效结界 *Globe of Invulnerability*

6 环·防护系 F19 SM-1

防护·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 直径 1" 的球体	成分 V/S/M

在施法者周围形成法球，阻挡一至四环法术进入，球内区域排除在这些法术的影响范围之外。球内施法可向外穿过法球。五环以上法术照常生效；解除魔法可破除法球。

材料：一颗玻璃珠或水晶珠。

铜墙铁壁 *Guards and Wards*

6 环·塑能系／变化系／惑控系„ F20 SM-1

控制·PHB

施法 3 回合	持续 每等级 6 回合
距离 0	豁免 无
范围 半径每等级 1"，自直径 2" 的球体向外延伸	成分 V/S/M

此术强大而特殊，主要用于守护魔法师的

堡垒。施法后，影响范围内会发生以下效果：

所有走廊充满薄雾，能见度降至 10 尺。

所有门都被施以巫师锁。

每个魔法师等级可让一道门产生幻象，使其看起来像一面普通墙壁。

所有楼梯从顶到底都布满蛛网。

在十字路口或岔道等可选择方向之处，会产生轻度困惑效果；入侵者有 50　概率误以为自己正朝完全相反的方向行进。

整个区域散发魔法灵光。

魔法师还可在指定地点布置下列一种附加魔法：A. 在四条走廊布置舞光术；B. 在两处布置魔嘴；C. 在两处布置臭云术术；D. 在一条走廊或房间布置造风术；或 E. 在一处布置暗示术。

只有魔法师完全熟悉影响区域时，第 3 和第 7 项效果才会生效。每次解除魔法术只能随机移除其中一项效果；移除诅咒术无效。材料成分为燃烧的熏香、少量硫磺和油、一根打结的细绳、少许乌姆伯巨怪之血，以及一根小银棒。

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

幻景　*Hallucinatory Terrain*

4 环·幻术系　　F21 SM-1

探索·PHB

施法 1 回合	持续 特殊
距离 每等级 2”	豁免 无
范围 每等级 1” × 1” 的正方形区域	成分 V/S/M

此术以幻象遮蔽影响范围内的真实地形。例如，可将平原或道路伪装成沼泽、山丘、裂谷或其他难以通过的地形；将池塘伪装成草地，将悬崖伪装成缓坡，或将遍布岩石的沟壑伪装成平坦宽阔的道路。幻景持续至该区域受到解除魔法影响，或被智慧生物接触为止。施法者每提升一级，可影响更大的区域；10 级魔法师最多影响 10” × 10” 正方形区域，12 级则为 12” × 12”。材料成分是一块石头、一根树枝，以及少许绿色植物（叶片或草叶）。

角色 14 级　　新增 2 ·累计 23

真名术　*Truename*

7 环·附魔／变化系　　F22 SH-1

特殊·UA

施法 特殊	持续 特殊
距离 3”	豁免 成功则无效
范围 被叫出真名的目标	成分 V/S

若魔法师知道活物的真实秘名，便能对它产生强大影响。寻常通用名称通常不是真名，目标自身也未必知道；须经费力调查、监视、通晓传奇及高难度贤者研究寻找。施法者先大声说出真名，再吟诵涵盖目标本性、历史的诗句，需 3 段；随后以诗句说明要实现的结果，最好押韵。每种结果需时不同：

多重暗示：可包含 1 至 4 个暗示，令目标按施法者建议行动，每一节诗句需 1 段。连同

前 3 段起始吟诵，四个暗示共需 7 段。

虚弱与投降：每念诵 1 段，目标实际力量失去 1 点，并承受命中、伤害及移动力各 -1；每失一点力量须对麻痹豁免，失败便温顺投降。吟诵停止后 2-8 轮恢复力量，随之恢复抵抗意志。

变形：可将活物变成动物、植物或矿物形态，不需系统震荡检定。每节诗句 1 段，所需节数见下表；相反方向的变化也同样适用，未列的情况由地下城主比照最接近的一档。持续时间为每施法者等级 6 回合，减去所念诗节数的回合。目标按新形态的通常同类思考、行动，但保留原有生命值，期满恢复自然形态。

变化	诗节数	变化	诗节数
矿物与动物之间	10	矿物与植物之间	9
植物与动物之间	8	怪物与普通生物之间	7
怪物与另一怪物之间	6	其他生物与人类之间	5
一种动物与另一动物之间	4	一种植物与另一植物之间	3
一种矿物与另一矿物之间	2		

转移：将目标无误传送或以其他方式送去别处，所需诗节见下表。目标会自动变得足以在目的地的正常环境中存活。自愿受术者不需豁免，即使有魔法抗性亦然。

目的地	诗节数
同一位面，100 英里内	4
同一位面，500 英里内	5
同一位面，2,000 英里内	6
相隔一个位面／世界	7
相隔两个位面／世界	8

吟诵过程中施法者一旦被打断，法术立即失败并耗去。

作用规则：暗示术。

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。

作用规则：任意物体变形术。

若用于改变其他物体，持续时间取决于原物与变形结果相差多远，以及两者大小差异。地下城主应比较以下方面：所属界（动物、植物、矿物）、类别（哺乳动物、双足生物、真菌、金属、球体等）、关系（树枝与树木、沙子与海滩等）、尺寸（较小、相等、较大）、形状（原物与变形结果的相似程度），以及智力（尤其是变形后的结果更有智力时）。

放逐术 *Banishment*

7 环·防护／塑能系 F23 SH-1

解除·UA

施法 7 段	持续 永久
距离 2”	豁免 特殊
范围 每施法者等级，共计 2 等级／生命骰的目标	成分 V/S/M

把一个或多个异位面生物瞬间送回其所属位面。它们除非再经特殊召唤或自行离开所属位面，否则不能回来。施法者等级须足以容纳目标合计等级／生命骰，且目标均在射程内。施

法时须说出目标的生物类别和真实专名，并求助于与其对立的力量；还须先突破目标的魔法抗性。

材料成分是伤害、厌恶或违逆目标本性的物质。每加入一种，目标的对法术豁免掷骰承受 -2 。例如用铁、圣水、太阳石、迷迭香驱逐恶魔，合计 -8 。麒麟尾毛、羽蛇羽毛等特别合适的材料可各赋予 -3 或 -4 ；恶魔若面对魔鬼鳞片、泰坦头发或德鲁伊祝福过的槲寄生等不那么合适的材料，则每种可能只有 -1 。若目标豁免成功，施法者受能量反噬 2-12 点伤害并昏沉 2-12 段。

若求助的力量直接、积极地敌视目标，或积极维护施法者利益，可使上述材料的效果再加强 -1 至 -6 ，程度由地下城主判定。

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

死亡术 *Death Spell*

6 环·咒法系 F24 SM-1

攻击·PHB

施法 6 段	持续 瞬间
距离 每等级 1”	豁免 无
范围 每等级 1/2” 见方	成分 V/S/M

死亡术会立即且不可逆地杀死影响范围内的生物；可杀死的数量取决于目标的生命骰：

目标生命骰	最多可杀死的数量
少于 2	4-80（4d20）
2 至 4	3-30（3d10）
4 1至6 3	2-8（2d4）
6 4至8 3	1-4（1d4）

若目标群体的生命骰类别混杂，使用下表换算：

目标生命骰	等值的少于 2 生命骰生物	等值的 2 至 4 生命骰生物	等值的 4 1 至 6 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	10	5	2
4 1 至 6 3	8	3	—
2 至 4	4	—	0.125

目标生命骰	等值的 6 4 至 8 3 生命骰生物
6 4 至 8 3	—
4 1 至 6 3	0.5
2 至 4	0.05

先掷骰，确定少于 2 生命骰生物的数量并将其杀死，再按换算表处理 2 至 4 生命骰及更高类别的目标；若剩余数量不足以杀死更高生命骰类别的生物，该类别目标便存活。也可以反向处理，先对付生命骰较高的目标。例如，4d20 总和为 53：其中 20 点可杀死一只 6 4 至 8 3 生命骰生物（20 × 0.05 1）；16 点可杀死两只 4 1 至 6 3 生命骰生物（16 × 0.125 2）；12 点可杀死三只 2 至 4 生命骰生物（3 × 4 12）；剩余 5 点可杀死五只少于 2 生命骰生物（5 × 1 5）。死亡术对狼人、不死生物以及非主物质位面的生物无效。材料成分是一颗价值至少 1,000 金币的黑珍珠粉末。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

瑟腾法术免疫 *Serten's Spell Immunity*

8 环·防护系 F25 SH-1

防护·PHB

施法 每名受术者 1 轮	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可使施法者触碰并施法的生物近乎免疫某些法术及魔法攻击。魔法师每有 4 级，可保护一名生物；若保护多名生物，法术持续时间由这些生物均分。例如，16 级魔法师可保护一名生物 16 回合、两名生物各 8 回合，或四名生物各 4 回合。受保护者对下列类别的效果获得豁免检定加值：

效果类别	豁免检定加值
迷惑、魅惑、暗示	9
命令、支配、恐惧、定身、惊吓	7
契约、任务	5

此术可针对上述各种魔法效果进行豁免检定，即使该效果通常不允许豁免。材料成分为一颗钻石；施法时须将其碾碎并洒在受术者身上，而且每名受保护者都必须随身携带一颗完整钻石，大小不限。

欧提路克的念动球 *Otiluke's Telekinetic Sphere*

8 环·塑能／变化系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 4 段	持续 每级 1 轮
距离 2”	豁免 成功则无效
范围 每施法者等级直径增加 1 尺的球体	成分 V/S/M

造出闪烁力场球，包住一个小到能装入球内且对法术豁免失败的生物。只要法术持续，球体便困住目标。除消除之杖、否定魔杖、解离术或解除魔法外，任何伤害都不能破坏它；这些效果只摧毁球体，不伤及内部目标。任何东西都无法穿过球壁，但里面可以正常呼吸。受困者挣扎只会带动球体移动，外面的人也能推动球体。材料成分是钻石或同样坚硬透明宝石做的半球，以及一个相配的阿拉伯树胶半球。

此术还使球内物体的有效重量仅为实际的 1/16 。施法者可用念动力托举球内实际重量不超过 5,000 磅的目标；包住目标后，操控距离最

长为每施法者等级 1”。即使球内总重超过 5,000 磅，有效重量仍是十六分之一，因此可以不费特别力气地滚动球体。

由于重量降低，球内物体的快速运动或坠落相对无害；若球体在高空硬质地面上方消失，则可能酿成灾难。除韧性球的材料成分外，还需一对小条形磁铁。

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

魔邓肯豪宅术 *Mordenkainen's Magnificent Mansion*

7 环·变化／咒法系 F27 SH-1

生存·UA

施法 7 轮	持续 每级 1 小时
距离 1”	豁免 无
范围 每级 300 平方尺	成分 V/S/M

召出一处异次元宅邸，只能从施术位面的一个特定入口进入。外人只看见约 4 尺宽、8 尺高的空气微光；施法者掌控通行，自己进入后入口会关闭并隐形，能从内侧随意重开。访客穿过后看见宏伟门厅及许多房间，配备家具、近乎透明而穿制服且听命的仆役、洁净温暖的空气，以及足够供应施法者等级数 × 12 人吃九道菜宴席的食物。

外界环境不会影响宅邸，内部状况也不会外泄。休息有效，宅邸里的食物却不真正充饥：在内时好吃而饱足，离开后作用立即消失，除非曾吃普通食物，否则会极度饥饿。每在宅邸内吃过一顿虚幻餐食，离开后须花 1 小时坐下吃一顿正常饭菜；若没做到，力量降低与虚幻餐数相同的点数。按此进食可恢复，但须在 6 小时内完成，否则力量损失永久。

材料成分是象牙刻的小门、打磨过的小块大理石及一把小银匙，施法时全部毁坏。原书还提到，有人将此术与普通门户、幻术结合，且有证据表明宅邸的布局与内部可按施法者愿望改变。

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

虹光法球 *Prismatic Sphere*

9 环·防护系、咒法／召唤系 F28 SH-1

防护·PHB

施法 7 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 特殊
范围 直径 2” 的球体	成分 V

以七层不透明虹光环绕施法者。球体固定不动，施法者可安全进出；生命骰少于 8 的生

物见到色光后目盲 2d4 回合。通常只露出地面以上的半球。

进入者依次承受各层效果：前三层共造成 70 点伤害；死亡、石化、发疯与异位面传送分别允许表列豁免。破除时须从红至紫依次进行，先破外层，方能攻击下一层。湮灭权杖可摧毁整个法球。

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

能量吸取 *Energy Drain*

9 环·塑能系 F29 SH-1

攻击·UA

施法 3 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

施法者打开自身位面与负物质位面之间的通道，成为两者之间的导体。碰到任何活物时——若在近战中须成功命中——目标立即失去 2 个能量等级，效果如遭幽魂击中。怪物永久损失 2 个生命骰，生命值和攻击能力均随之下降；人物则永久失去相应等级、生命骰、生命值与能力，若适用，只能日后再通过冒险取得。

材料成分为幽魂精质或吸血鬼之尘。施法者先用 3 段准备，再抛出材料，触及目标时说出触发词，效果即刻发生。每次都有 5 （1／20）几率连施法者也失去 1 个能量等级。因此术降至 0 能量等级的人类或类人生物会成为朱朱僵尸 juju zombie 。

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

隔离术 *Sequester*

7 环·幻术／幻影、防护系 F30 SH-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 1 周＋每级 1 天
距离 接触	豁免 特殊
范围 每级 2”立方体	成分 V/S/M

让目标不被侦测、定位类法术发现，也对各种视觉与观视手段隐形，可隐藏暗门、宝库等。但并不能防止触摸发现，也挡不住百目长袍、窥视宝石等器具。若施于不愿受术且能够抵抗、避开的生物，允许通常的对法术豁免。

受术的活物乃至不死生物都会昏迷，进入类似暂停生命活动的状态，直到法术到期或被解除。材料成分是一根石化蜥蜴睫毛、阿拉伯树胶及 1 德拉姆白粉浆。

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 13,900 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 17,900 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	电爪	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	羽落术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	防护邪恶	1	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	护甲术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	物品定位术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	烟火术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	闪现术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防护邪恶（半径 10 尺）	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	风墙术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	小型法术无效结界	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	挖掘术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	解除幻象	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	幻景	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	石墙术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	传送术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	李欧蒙秘藏箱	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	法术无效结界	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	铜墙铁壁	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	死亡术	6	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	真名术	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	放逐术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	魔邓肯豪宅术	7	17	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	隔离术	7	19	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	瑟腾法术免疫	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	欧提路克的念动球	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	群体魅惑	8	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	虹光法球	9	18	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	能量吸取	9	18	15	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-08