AD&D 1E

千镜回廊

PORTICUS MILLE SPECULORUM



Imago transit, limen manet.

诸相流转，门限犹存。

MU-10

千镜回廊

Porticus Mille Speculorum

MU-10 · 通用魔法师成长法术书

千镜宫亡，宫籍散佚。搜遗者于镜背各得一叶，其编号可合，页次却互为先后。奉命校书之人终不决，遂依回廊形势缀次，题为《千镜回廊》，诸异文悉附其旁。

宫人旧说，廊中有一门，行至则忘所来，返身则不见所过。卷内诸图皆绘此门，向背却无一相同。故藏者缄书以前，必先记当日所从入之门；其记另置匣外，不入正文。

Imago transit; limen manet.
诸相流转，门限犹存。



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
镜影术 4
侦测邪恶 5
角色 4 级 5
侦测魔法 5
角色 5 级 5
魅影之力 5
水下呼吸 6
角色 6 级 6
臭云术 6
角色 7 级 6
魔镜术 6
拉瑞的记忆强化术 7
角色 8 级 7
深袋术 7
角色 9 级 8
魔魂壶 8
鬼斧神工 9
角色 10 级 9
遣返术 9
角色 11 级 10
防护普通飞弹 10
角色 12 级 10
投影术 10
操控天气 11
角色 13 级 11
李欧蒙秘藏箱 11
角色 14 级 12
群体隐形 12
拟像术 12
角色 15 级 13
隔离术 13
角色 16 级 13
任意物体变形术 13
毕格比金刚拳 14
角色 17 级 14
附魔物品 14
角色 18 级 15
时间停止 15
能量吸取 16
角色 19 级 16
嫌恶术/关怀术 16
角色 20 级 17
无误传送 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

镜影术 *Mirror Image*

2 环·幻术系 F06 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。

侦测邪恶 *Detect Evil*

2 环·预言系 F07 SL-1

探索·PHB

施法 2 段	持续 每等级 5 轮
距离 6”	豁免 无
范围 宽 1” 的路径	成分 V/S

法术可以发现生物或物体散发的邪恶灵光；逆转版本则发现善良灵光。例如，邪恶阵营的生物或受邪恶诅咒的物品会散发邪恶灵光，但隐藏的陷阱或没有智慧的毒蛇不会。探测路径沿施法者面朝方向延伸，宽 1”；施法者须手持其圣徽或邪徽作为持续时间为 1 回合，另加施法者每个等级半回合。

角色 4 级

新增 1 ·累计 8

侦测魔法 *Detect Magic*

1 环·预言系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”、长 6” 的路径	成分 V/S

侦测面前路径中的魔法辐射。施法者每轮可将侦测方向转动 60 度。厚达 1 尺的石墙、1 英寸的实心金属或 3 尺的实木会阻断侦测。

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

魅影之力 *Phantasmal Force*

3 环·幻术系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 特殊
距离 8” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 8 平方英寸＋每等级 1 平方英寸	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。

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

臭云术 *Stinking Cloud*

2 环·塑能系 F11 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。

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

魔镜术 *Magic Mirror*

4 环·附魔／预言系 F12 SM-1

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。

拉瑞的记忆强化术 *Rary's Mnemonic Enhancer*

4 环·变化系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 1 天
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V/S/M

施法者可额外记忆三环法术量：三个一环法术，或一个一环与一个二环法术，或一个三环法术。施法者可选择立刻记忆额外法术，也可保留由此术强化后刚施展法术的记忆。材料成分是一段细绳、一块价值至少 100 金币的象牙牌，以及以鱿鱼分泌物和黑龙血或巨型蛞蝓消化液调制的墨水；施法时所有材料都会消失。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

深袋术 *Deeppockets*

2 环·变化／附魔系 F14 SL-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 24 回合＋每级 6 回合
距离 接触	豁免 无
范围 一件衣物	成分 V/S/M

先备一件裁制精良、材质优质的长袍或礼服，价值至少 300 金币，并缝上至少 12 个手掌大小的口袋。施法后可选下列一种分配方式，袋外看不出鼓胀：

衣物条件与施法方式	可用口袋	每袋能装	穿戴者感受的重量
价值至少 300 金币，至少 12 袋	1 袋	5 立方尺、相当于 1,000 金币重量	相当于 100 金币重量
同上，分散容量	10 袋	每袋 1/2 立方尺、相当于 100 金币重量	原书未另述
至少 100 袋，衣物价值至少 1,000 金币	100 袋	每袋 1/6 立方尺、相当于 10 金币重量	原书未另述

若法术到期或衣物被解除魔法作用时袋里仍有东西，穿戴者须对法术豁免。失败者的物品从异次元空间落入星界，永久遗失；成功者的物品一齐出现在身周，立刻落地。除衣物外，材料成分是一枚小金针，以及扭转半圈后接起两端的一条细布。

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

魔魂壶 *Magic Jar*

5 环·附体类 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 特殊
距离 每等级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物	成分 V/S/M

魔魂壶术可让魔法师夺取受害者的心智并控制其身体。若目标是人类或类人生物，魔法师甚至能使用自己已知的法术，但只能调用目标的粗浅知识，无法获得其真正知识，例如语言和法术。施法者将生命力转入一个特殊容器（大型宝石或水晶）；生命力可从容器中感知并攻击法术距离内的生物，但无法辨认其具体身份。施法时，容器必须位于施法者身体的法术距离内。只有目标豁免失败时，附体才会成功；否则施法者的生命力仍留在容器中。每次附体尝试需 1 轮。若施法者的身体被毁，容器中的生命力不受影响；若容器被毁，生命力便会熄灭。返回自己的身体需 1 轮，且容器必须处于身体的法术距离内。

目标对抗魔魂壶术的豁免调整值，取决于施法者与目标的智力、感知总和差额；非人类

或非类人生物只比较智力：

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
-9 或更低	4
-7 至-6	3
-5 至-3	2
-2 至 0	1
1 至 4	0
5 至 8	-1
9 至 12	-2

施法者相对目标的差值	目标豁免调整
13 或更高	-3

负差值表示施法者的总分低于目标，因此目标获得豁免加值。被附体者若与施法者差值为负数，或正差值低于 5，可每轮豁免一次以夺回心智；差值为 5 至 8 时每回合一次，9 至 12 时每天一次，13 或更高时每周一次。若目标夺回身体控制权，魔法师会被困在体内，直到重新夺取控制权或逃离。

鬼斧神工 *Fabricate*

5 环·附魔／变化系 F16 SM-1

特殊·UA

施法 特殊	持续 永久
距离 每级 1/2”	豁免 无
范围 每级 1 立方码	成分 V/S/M

将已有材料制成基本由同种材料构成的成品，例如把一丛树变成木桥、一片大麻制成绳索、亚麻或羊毛制成衣物。不能创造或改造活物、魔法物品；成品品质取决于原料品质。加工矿物时，原书说影响体积缩为九分之一，并举例把 1 立方码缩至 1 立方尺。

珠宝、剑、玻璃、水晶等高度依赖手艺的物品，施法者若没有相应高超工艺，便造不出来。每处理 1 立方码通常材料或 1 立方尺矿物材料，施法须花 1 整轮。

原书疑点：一立方码等于二十七立方尺，正文的“缩为九分之一”与所举“1 立方码变 1 立方尺”不一致；两者均保留。数值栏列有材料成分，但详述未写出具体材料。

角色 10 级 新增 1 ·累计 17

遣返术 *Dismissal*

5 环·防护系；逆向为咒法／召唤系 F17 SM-1

解除·UA

施法 1 轮	持续 永久
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

处于主物质位面的魔法师可强制或允许异位面生物回其所属位面，类似牧师四环驱逐术。须知道目标生物种类名称；若它有特定姓名、真名或姓氏，也须知道并在施法时使用。先检定魔法抗性，再比较施法者等级与目标等级或生命骰：施法者较高，则目标豁免掷骰点数减去差额；目标较高，则其掷骰点数加上差额。目标若自愿遣返，只作无修正的豁免。施法成功会立即送走目标，但有 20 概率把它送去并非故乡的位面。

逆向法术召请术 Beckon 从另一位面召来已知且知道姓名的生物；成败判定相同，但此时仅在不知道其专名时检定魔法抗性。成功后生物立刻来到施法者所在位面，却不保证友善，也不会自动听命，故往往需要额外防护与束缚。本术不作用于原生主物质位面、后来前往异位面的生物（如舍杜），也不作用于有部分主物质位面血统的生物（如坎比翁）。材料依目标而异：遣返用令其厌恶、有害的物品；召请用其喜爱、向往的物品。

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

防护普通飞弹 *Protection from Normal Missiles*

3 环·防护系 F18 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。

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

投影术 *Project Image*

6 环·变化系／幻象系， F19 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。

操控天气 *Control Weather*

6 环·变化系 F20 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 4 至 24 小时
距离 0	豁免 无
范围 4 至 16 平方英里	成分 V/S/M

施法者可以改变施法时所在地区的天气。法术持续 4 至 24 小时（4d6），影响 4 至 16 平方英里（4d4）；施法需 1 回合，天气效果还需 1 至 4 回合才会显现。法术不能令气温发生极端变化，例如从零下变成 100 度热浪。可控制的天气取决于当地现状：晴朗天气可变为极晴、薄云或雾霾；炎热天气可变为温暖、闷热或酷热；平静天气可变为微风或强风；部分多云天气可变为晴朗、阴天或薄雾、小雨、小冰雹；温暖天气可变为炎热或凉爽；凉爽天气可变为温暖或寒冷；阴天可变为局部多云、浓云或雾；寒冷天气可变为凉爽、严寒或暴风；大风可变为微风、强风或狂风；暴风可变为大风、飓风或台风。云层／降水、气温和风力三项都可控制，但只能选择表列组合；彼此矛盾的情况不可能出现，例如浓雾和强风。多个操控天气法术只能依次使用。此法术仅能在存在相应气候条件的地区生效。

材料成分为燃烧的熏香，以及混入水中的少许泥土和木屑。

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

李欧蒙秘藏箱 *Leomund's Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系， F21 SM-1

特殊·PHB

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。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F22 SH-1

特殊·PHB

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

使 3”×3”区域内一群生物及其装备隐形，容量约为 300-400 名人类体型生物、30-40 名巨人或 6-8 条大型龙。正常视觉与红外视觉均看不见受术者，声音仍会传出。隐形持续至被解除、主动取消或受术者攻击；首次攻击保留隐形优势。具备看见隐形能力的生物可发现受术者。

材料：一根睫毛，以阿拉伯树胶包裹。

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F23 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 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

隔离术 *Sequester*

7 环·幻术／幻影、防护系 F24 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 16 级

新增 2 ·累计 26

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F25 SH-1

特殊·PHB

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

此术可将一个物体（无论是否有生命）变成另一种物体。用于生物变形或石肉转化时，目标的豁免检定骰承受-4 减值。

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）。

界的改变会令法术持续数小时或数轮：相差一界时持续数小时，相差两界时持续数轮。其他差异也会影响持续时间。例如，狮子变成安德罗斯芬克斯将永久持续；芜菁变成紫虫只持续数小时；象牙变成大象将永久持续；树枝变成宝剑则只持续数轮。所有被变形的物体都会散发强烈魔法灵光；对其施放解除魔法术后，物体会恢复自然形态。化石为肉术及其逆转法术也会影响受此术变形的物体。材料成分为水银、阿拉伯胶和烟雾。注意：此术用于活物时须进行系统震惊检定，其余变形与石肉转化规则如下。

作用规则：他塑形术。

此强力法术会彻底改变受术者的形态与能力，也可能改变其个性和心智。智力较低的生物不能变成智力较高的生物，但反过来可以。目标须进行系统震荡检定，以判断能否存活于变化；成功后会获得新形态的一切形体与能力。变化

也会影响个性和心智，基础概率为 100 。目标每有 1 点智力，概率便降低 5 ；原形与新形态的生命骰数（角色则按等级计算）每相差 1 个，概率按差额每个生命骰增减 5 。是否转变个性和心智须每日检定，直到变化发生。举例而言，1 生命骰、智力 8 的兽人变成 6 生命骰的白龙后，完全转变的概率为 85 ；无论是否转变个性，都会拥有龙的形体能力；若个性和心智未变，则仍保留原有知识。8 级战士变成蓝龙时，若没有转变为龙的个性，仍能使用原本的武器战斗，甚至可用龙爪握持武器。新形态可能比外观更强或更弱，例如木乃伊变成小狗后仍会十分强壮，雷龙变成蚂蚁也不会因被小动物或人类踩到就被压碎。魔法师须以解除魔法使目标恢复原形，且恢复时也须进行系统震荡检定。

作用规则：化石为肉。

将石头转为血肉。石化生物恢复原有生命形态及装备，须通过系统震撼检定方可存活；恢复原生物时不受体型限制。普通石料的影响体积为每施法者等级 9 立方尺。

逆转·化肉为石：使血肉及目标随身财物化为石头，目标可豁免。逆转材料为石灰、水和泥土。

毕格比金刚拳 *Bigby's Clenched Fist*

8 环·塑能系 F26 SH-1

攻击·PHB

施法 8 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召出一只巨大的无身躯之手，紧握成拳。施法者以心念控制金刚拳，使其每轮攻击一名对手；法术持续期间，施法者不能施展其他法术或进行其他魔法活动。金刚拳攻击必定命中，但每轮效果不同：

骰点 Die Roll	效果 Result
1-12	擦击，造成 1 至 6 点伤害
13-16	实拳，造成 2 至 12 点伤害
17-19	重拳，造成 3 至 18 点伤害，并使对手下一轮震慑
20	粉碎一击，造成 4 至 24 点伤害，并使对手接下来 3 轮震慑

对手若已被震慑，金刚拳下一次攻击骰可获得 4 加值，因为对手无法有效闪避或防御。此术可与毕格比的其他“手”类法术配合使用。金刚拳若受到等同于施法者生命值的伤害便会被摧毁。材料成分是一只皮手套，以及一件由铜锌合金制成的小型装置：四个圆环连成略弯曲的一列，环底托在一根“I”形支架上。

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

附魔物品 *Enchant An Item*

6 环·咒法系 F27 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 接触	豁免 无效
范围 一件物品	成分 V/S/M

计划制造魔法物品的魔法师必须先施展此

术，使物品能够承载随后附加或置入其中的魔法。待附魔的物品须符合以下条件：一、状况良好且未受损；二、就其性质而言，制作材料和工艺必须尽可能上乘；三、其价格或价值须体现前一项要求，多数情况下原材料成本须超过 100 金币。绳索、皮革制品、布料及通常不会刺绣、镶嵌宝石、雕花、刻纹或雕刻的陶器，不适用第三项要求；但若能在不削弱或损害物品正常用途的前提下，为其增添这类工艺或材料，则仍须如此处理。

施法者必须亲手触碰待附魔物品，并在整个施法期间持续触碰。施法时间至少 16 小时，另加 8 至 64 小时；魔法师每天最多工作 8 小时，急速术或其他法术都无法缩短所需时间，因此实际需 2 至 10 天。整个过程不得中断；休息时物品必须始终在施法者 1 尺以内，否则法术作废，必须重新开始。休息期间不得施展任何其他魔法，施法者也必须安静并独处。施法结束时，施法者会“知道”物品已准备好接受最后检验。随后施法者念出最后的魔法音节；若物品通过对抗魔法的豁免检定，法术便告完成。物品的豁免检定与施法者相同，施法者的豁免加值也适用于物品，但最高为 3；掷出自然 1（d20）必定失败，不受任何调整影响。

此术完成后，魔法师即可开始为物品附加所需魔力，并须在 24 小时内施展计划赋予物品的法术，否则准备效果消退，物品必须重新附魔。此后每次对带有“附魔物品”法术的物品施加法术，都需要 4 小时，另加每个法术等级 4 至 8 小时。施法时仍须持续触碰物品；休息时物品须始终在施法者 1 尺以内。每个后续法术都适用此流程，而且必须在前一个法术开始后的 24 小时内开始，即使前一个法术未能成功也一样。

除非最后以恒久术完成，否则附加在物品上的魔法都不是永久性的；而恒久术总有风险，可能令施法的魔法师损失 1 点体质。基础的“附魔物品”法术是否成功，施法者可以察觉；但后续施法是否真正附着于物品，施法者无法判断，因为每次都须通过与物品自身相同的豁免检定。带有充能的物品——如权杖、法杖、魔杖、闪电标枪、许愿戒指等——绝不能永久化。卷轴或魔法装置不能用于附魔物品，也不能用于对已准备好的物品施加魔法。

材料成分因物品性质及后续魔法而异。例如，移位斗篷可能需要一只或多只移位兽的皮；用于屠龙的剑可能需要其克制龙种的血液及其他部位；流星戒指则可能需要陨石碎片和一只麒麟的角。具体要求及其他相关信息由地下城主掌握。

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

时间停止 *Time Stop*

9 环·变化系 F28 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1/2 段＋1 至 8 段
距离 自身	豁免 无
范围 直径 3” 的球体	成分 V

使球形范围内的时间停滞。施法者按自身

主观时间自由移动与行动，范围内其他生物静止。后来进入者也随之停滞。球体外的观察者只见一瞬闪烁。施法者离开球体或持续时间届满时，正常时间恢复。

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

嫌恶术/关怀术 *Antipathy/Sympathy*

8 环·惑控系 F30 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)。

角色 20 级

新增 1 ·累计 31

无误传送 *Teleport Without Error*

7 环·变化系 F31 SH-2

生存·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

可携带等值 2,500 金币的额外重量；超过第十级后，每级再增加 1,500 金币等值重量，到达施法者所属位面的任何已知地点，完全没有误差。也能前往其他位面，但目的地至多按传送表的“仔细研究过”档处理：施法者须实际去过该位面，并仔细勘察某处，才可把它指定为目的地；跨位面时仍用普通传送表，按熟悉程度判定偏差。原书另提示九环救援术有例外。施法者在传送出现的那一轮不能再做其他事。

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

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	13	11
SM-1	四至六环	16	9	7
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	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	侦测魔法	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	镜影术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	侦测邪恶	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	臭云术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	深袋术	2	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	魅影之力	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	水下呼吸	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	防护普通飞弹	3	11	10	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	魔镜术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	拉瑞的记忆强化术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	魔魂壶	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	鬼斧神工	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	遣返术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	李欧蒙秘藏箱	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	投影术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	操控天气	6	12	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	附魔物品	6	17	14	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	群体隐形	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	拟像术	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	隔离术	7	15	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	无误传送	7	20	17	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	任意物体变形术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	毕格比金刚拳	8	16	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	嫌恶术/关怀术	8	19	16	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	时间停止	9	18	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	能量吸取	9	18	16	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-10