AD&D 1E

# 长路驿书

*LIBER STATIONUM*



*Lumen hospiti servetur.*

留此微明，以待远客。

MU-17

# 长路驿书

## Liber Stationum

**MU-17** ·通用魔法师成长法术书

长路旧驿，过客以术偿宿，以抄书抵粮，久之成帙。驿主暮年择其可传者，缀旅人来书于后，交守火之人。故此书诸术之间，多别国字迹，而墨色如一。

旧驿毁于迁道，门牌及卷同移小院。每授一人，必留一灯至曙，以候夜客。卷首无主名，惟题：炉火既受，莫问来处。其下诸家钤印累累，皆不及抹去前人之名。

*Lumen hospiti servetur.*
留此微明，以待远客。



# 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
坐骑术 3
**角色 2 级** 4
嘲讽术 4
**角色 3 级** 4
深袋术 4
绑缚术 5
**角色 4 级** 5
光亮术 5
**角色 5 级** 5
李欧蒙小屋 5
物品术 6
**角色 6 级** 6
遗忘术 6
**角色 7 级** 7
任意门 7
失手术 7
**角色 8 级** 7
造风术 7
**角色 9 级** 8
短讯术 8
李欧蒙秘藏箱 8
**角色 10 级** 9
距离扭曲术 9
**角色 11 级** 9
困惑术 9
**角色 12 级** 10
化水为尘 10
斥力术 10
**角色 13 级** 10
欧提路克弹力法球 10
**角色 14 级** 11
魔邓肯豪宅术 11
怪物召唤 11
**角色 15 级** 12
通晓传奇 12
**角色 16 级** 12
怪物召唤 12
焚云术 13
**角色 17 级** 13
真名术 13
**角色 18 级** 15
救援术 15
时间静滞术 15
**角色 19 级** 15
律令震慑 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。

### 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。

### 坐骑术 *Mount*

1 环·咒法／召唤系 F04 SL-1

生存·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 轮 | 持续 12 回合＋每级 6 回合 |
| 距离 1” | 豁免 无 |
| 范围 一只生物 | 成分 V/S/M |

召来一只普通动物，自愿充当坐骑；法术

结束时它消失并回到原处。施法者可选其等级所允许的较低档坐骑。

| 施法者等级 | 可召坐骑 |
|---|---|
| 1-3 级 | 骡子或轻型马 |
| 4-7 级 | 挽马或战马 |
| 8-12 级 | 骆驼 |
| 13 级以上 | 大象；18 级起附轿座 |

坐骑通常不附骑具；选择比自己最高可召档更低的坐骑时才会附鞍与挽具。例如 4 级魔法师可召无鞍战马，或有鞍的轻型马。动物的数据与其种类的普通个体相同。材料成分是所召动物的一点毛发或粪便。

## 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

### 深袋术 *Deeppockets*

2 环·变化／附魔系 F06 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。

## 绑缚术 *Bind*

2 环·变化／附魔系 F07 SL-1

控制·UA

| | |
|---|---|
| 施法 2 段 | 持续 每级 1 轮 |
| 距离 3” | 豁免 无 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

令非活体材料制成的线、纱、绳、索甚至缆绳服从命令。可控制直径约 1 英寸的普通绳索 50 尺＋每施法者等级 5 尺；直径增大则长度按比例减小，直径减半则长度增加 50 。可下的命令是盘卷、盘卷并打结、套环、套环并打结、系紧并打结，以及每项的逆向命令。

绳索须在要作用的物体约 1 尺内，通常须先被掷向该物。受术目标可像对待普通绳索一样与其互动；生物抓住绳索可压过其魔法操控，绳索受 2 点劈砍伤害便会断。不能用来勒颈，但可绊倒目标，或缠住单一对手。除遵命行动外，它不具备攀爬绳或缠绕绳等魔法绳索的其他性质。

原书疑点：数值栏列有材料成分，但详述没有写出具体材料。

缠绕的作用：

受控绳索会缠绕、扭曲并纠结在生物身上，将其牢牢困住，持续至法术结束。若生物通过豁免检定，则不被束缚，但移动速度在法术持续期间减半。

# 角色 4 级 新增 1·累计 8

## 光亮术 *Light*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 每等级 1 回合 |
| 距离 6” | 豁免 无 |
| 范围 半径 2” 的球体 | 成分 V/S |

法术使分子振动并发出明亮光芒，亮度相当于火炬，但光球直径限于 4”。施法者也可以说出一个词提前熄灭光亮。若以生物为目标，须进行适用的魔法抗性检定和豁免检定；成功时，法术影响生物正后方的区域，而非生物本身。其他情况下，只要施法者能看见目标或存在畅通路径，法术就会在指定位置生效；光亮可以从空气、岩石、金属、木材或类似物质中产生。

持续时间见本术参数；此术可逆转。

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

## 李欧蒙小屋 *Leomund's Tiny Hut*

3 环·变化系 F09 SL-1

生存·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 每等级 6 回合 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 直径 10 尺的球体 | 成分 V/S/M |

施法者周围会出现不透明的力场球体，半球露出地面，另半球穿入地面或地板。球内温度在外界气温 0°F 至 105°F 之间时维持 70°F；超出该范围后，内部温度也会相应变化。小屋能抵御最高 50 英里/小时的风，风力更强便会摧毁它。内部呈半球形，施法者可随意令其发出微光或熄灭。力场从外部看不透明，从内部看则透明；它不能防护投射物、武器、法术等攻击。除施法者外，最多可容纳 6 名人形大小的生物；他们可自由出入，不会损坏小屋，但施法者离开时法术立即消散。材料成分是一颗小水晶珠，法术结束或小屋被解除时会破碎。

## 物品术 *Item*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 每级 6 回合；用于非活体时增为 4 倍 |
| 距离 接触 | 豁免 特殊 |
| 范围 每级 2 立方尺 | 成分 V/S/M |

触碰体积未超上限的普通、非魔法物品，使其缩至原尺寸的 1/12；还可任选使缩小后的材质变得像布。活物也能作为目标，且只有活物可对法术豁免，其豁免获得＋ 4 。已经变成布状的物体或生物再遭攻击时，仍按原本状态进行相应豁免。

受术物品只要被掷向坚实表面，或由原施法者说出命令词，就能恢复原本尺寸与材质。火及其燃料也可一并受术。

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

## 遗忘术 *Forget*

2 环·惑控系 F11 SL-1

控制·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 2 段 | 持续 永久 |
| 距离 3” | 豁免 无效 |
| 范围 2” × 2” | 成分 V/S |

此术使影响范围内的生物忘记上一轮（即过去 1 分钟）发生的事。施法者每有 3 个经验等级，遗忘时间再增加 1 分钟。遗忘术不会解除魅惑、暗示、任务术等法术，但受术者可能会忘记是谁对自己施法。施法者可指定 1 至 4 个生物：若仅影响 1 个目标，其对抗魔法的豁免检定承受-2；影响 2 个时承受-1；影响 3 或 4 个时不调整。专门为此施展的牧师医疗术或复原术，以及祈愿术，可恢复失去的记忆；其他方法无效。

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

### 任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 施法者自身 | 成分 V |

施法者立即抵达距离内指定地点，位置可用心中图景或方向、距离描述。传送本身没有落点偏差。随身非生命物质最多 5,000 金币重量；携带生命物质时，重量上限减半。

落点若被实体占据，施法者陷入星界并昏迷，须由他人施展解除魔法解救。落点无支撑物时，施法者坠落。施法后须等待 7 段方可恢复行动。

### 失手术 *Fumble*

4 环·惑控系 F13 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 4 段 | 持续 每等级 1 轮 |
| 距离 每等级 1" | 豁免 特殊 |
| 范围 一个生物 | 成分 V/S/M |

受术者会突然变得笨拙：奔跑时绊倒，伸手取物时失手掉落，使用武器时也可能笨拙地将其丢下。摔倒或捡回失手物品通常需要耗费下一整个近战轮；易碎物品掉落时还可能损坏。豁免成功者不会完全免疫，而是只以一半正常效率行动，移动与攻击速度降至正常或当前速度的一半。材料成分是一小团凝固的乳脂。

## 角色 8 级

新增 1·累计 14

### 造风术 *Gust of Wind*

3 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 3 段 | 持续 1 段 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 宽 1"、每等级长 1" 的路径 | 成分 V/S/M |

施法者面向的方向会吹出一阵强风，足以吹灭蜡烛、火把等未受保护的火焰；受保护的火焰（如灯笼中的火）会剧烈摇曳，并有每施法者等级 5 的概率被吹灭。强风会使大火向外偏移 1 至 6 尺；将小型飞行生物吹退 1 至 6"，令试图迎风移动的人形生物无法前进，并使大型飞行生物速度降低 50 ，持续 1 轮；轻质物体也会被吹翻。材料成分是一粒豆科植物种子。

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

### 短讯术 *Sending*

5 环·塑能系 F15 SM-1

探索·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1 回合 | 持续 特殊 |
| 距离 特殊 | 豁免 无 |
| 范围 一个生物 | 成分 V/S/M |

联系施法者熟悉、姓名与相貌都知道的一个生物。目标不在同一位面时，每相隔 1 个位面有 5 概率传讯不到达；相隔两个位面则失败率 10 。可传送每施法者等级 1 个词；英语的 a、an、the 等冠词不计入词数。接收者不必遵照信息行动。只要送达，即使目标仅有智力 1 或动物智力，也能理解。材料成分是两只一端开口的小圆筒，以一小段铜线相连。

### 李欧蒙秘藏箱 *Leomund's Secret Chest*

5 环·变化系／咒法系， F16 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 10 级

新增 1·累计 17

### 距离扭曲术 *Distance Distortion*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 每等级 1 回合 |
| 距离 每等级 1” | 豁免 无 |
| 范围 每等级 100 平方尺 | 成分 V/S/M |

只有在魔法师已召唤土元素时才能施展此术；只要施法者说明用途是合作，土元素便不会敌对。魔法师将土元素安置于影响区域后，元素便会扭曲该区域的距离，使穿越者实际走过的距离减半，或使穿越者感受到的距离加倍。例如，10 尺宽、100 尺长的走廊，可被扭曲为看似仅 5 尺宽、50 尺长，也可看似 20 尺宽、200 尺长。法术结束时，土元素返回其位面。行经该区域的生物无法察觉真实情况，但区域会散发微弱魔法灵光；真实视觉术可看出其中有土元素。材料成分是一小团软黏土。

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

### 化水为尘 *Transmute Water to Dust*

6 环·变化系 F19 SM-1

特殊·UA

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 永久 |
| 距离 6” | 豁免 无；特殊目标见下文 |
| 范围 每级 1 立方” | 成分 V/S/M |

区域内的水立即由液体变为粉尘。若原本是浑水，影响范围加倍；若是湿泥，则为四倍。若水仍接触变成的尘土，它会很快渗入，使尘土在水量充足时变成淤泥，否则只是浸湿或打潮。

只影响施法瞬间实际处于区域内的液体。部分含水的液体，只影响其中的水分；但以水为成分的药水会完全失效。活物不受影响，原生于水元素位面的生物除外；它们可作法术豁免以避开效果。一次施法最多影响一名此类生物，与其体型和影响范围无关。

逆向版本相当于极强的造水术，另须一撮普通尘土。两个版本都需要价值至少 500 金币的钻石粉末、一小片贝壳。

### 斥力术 *Repulsion*

6 环·防护系 F20 SM-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 每两等级 1 轮 |
| 距离 每等级 1” | 豁免 无 |
| 范围 宽 1” 的路径 | 成分 V/S/M |

施法后，影响路径内的所有生物都会远离施法者。被斥退的生物每轮移动 3”，或以其自身移动速度后退；即使因此超出法术距离，也会继续完成当前整段移动。材料成分是一对小型磁化铁条，分别连接在象牙和乌木制成的小犬雕像上。

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

### 欧提路克弹力法球 *Otiluke's Resilient Sphere*

4 环·变化／塑能系 F21 SM-1

防护·UA

| | |
|---|---|
| 施法 4 段 | 持续 每级 1 轮 |
| 距离 2” | 豁免 成功则无效 |
| 范围 每级直径 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。

## 角色 14 级

新增 2 ·累计 23

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

7 环·变化／咒法系 F22 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。

### 怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F23 SH-1

特殊·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 6 段 | 持续 6 轮＋每等级 1 轮 |
| 距离 7” | 豁免 无 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

此术召来 1 至 2 只五级怪物，它们会在 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 V：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

| d | 召唤怪物 |
|---|---|
| 01-07 | 鸡蛇 |
| 08-17 | 移位兽 |
| 18-26 | 变形怪 |
| 27-36 | 七头蛇 |
| 37-45 | 莱欧克洛塔 |
| 46-55 | 地底蜥蜴 |
| 56-63 | 兽化人：野猪人 |

| d | 召唤怪物 |
|---|---|
| 64-72 | 牛头人 |
| 73-78 | 巨蛇：双头蛇 |
| 79-85 | 巨蛇：毒蛇 |
| 86-90 | 巨蛇：喷吐蛇 |
| 91-00 | 巨蜘蛛 |

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

### 通晓传奇 *Legend Lore*

6 环·预言系 F24 SM-1

探索·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 特殊 | 持续 特殊 |
| 距离 0 | 豁免 无 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

探查值得载入传奇的人物、地点或事物。目标在身边或施法者身处相关地点时，需 1d4 回合；掌握详细资料时需 1d10 天；仅知传闻时需 2d6 周。施法期间可饮食睡眠，并须停止其他日常活动以外的事务。

法术揭示相关传奇是否存在，并常以地名、诗句或谜语指出线索。获得的目标资料也以谜语、变位词、密码、符号等隐晦形式出现。

材料：熏香、矩形象牙薄片；另须牺牲药水、魔法卷轴、魔法物品或生物等一项。

## 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 |

## 焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F26 SH-1

攻击·PHB

| 施法 2 段 | 持续 4 轮＋ 1d6 轮 |
|---|---|
| 距离 3” | 豁免 成功则伤害减半 |
| 范围 特殊 | 成分 V/S/M |

火源产生浓密翻涌的烟云，从地面向上扩展，呈大致球形，或贴合封闭空间的形状；能见度降至 1 尺。云团尺寸至少为高 10 尺、长宽各 20 尺。浓密烟云翻涌而出，存在至第 3 轮时开始燃烧，对其中生物造成每施法者等级半点伤害；第 4 轮造成每等级 1 点伤害；第 5 轮火焰熄灭，伤害降回每等级半点。之后只剩无害烟雾，仍会遮蔽云团内部视线。

云团内的生物若第一次豁免成功，只需进行这一次豁免；若第一次失败，则在第 4 轮和第 5 轮（如仍需豁免）再次检定，以将后续伤害减半。施法者必须有可用火源、一撮粪堆底部刮取的污物，以及一撮尘土。

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

## 真名术 *Truename*

7 环·附魔／变化系 F27 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）。

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

### 救援术 *Succor*

9 环·变化／附魔系 F28 SH-1

生存·UA

| | |
|---|---|
| 施法 1-4 天 | 持续 特殊 |
| 距离 接触 | 豁免 无 |
| 范围 一人 | 成分 V/S/M |

基本如七环牧师的救援术：魔法师魔化一件物品，持有者打碎物品并说出口令时，便无误传送至预设地点。若使用逆向效果，则把施法的大法师带到持有者身边；与牧师版本不同，被召来的大法师不能拒绝应召，因此这种用法极为罕见。

传送途中每隔一个位面，目标或施法者便有累积的 1 几率不可挽回地迷失。材料必须是价值至少 5,000 金币的宝石，是否刻面无关紧要。这类物品每月只能魔化一次，通常在晴朗的满月之夜；届时必须设定救援形式和终点，终点可为施法地点或魔法师熟知的一处地区。

### 时间静滞术 *Temporal Stasis*

9 环·变化系 F29 SH-1

控制·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 9 段 | 持续 永久 |
| 距离 1" | 豁免 无 |
| 范围 一个生物 | 成分 V/S/M |

此术使受术生物陷入暂停生命活动的状态，不会衰老，身体机能几乎完全停止。此状态会持续至解除魔法术移除法术，或施法者说出逆转法术“时间复归”为止。逆转法术只需一个词语，不需要姿势或材料成分。时间静滞术的材料成分是钻石、祖母绿、红宝石与蓝宝石粉末，每种宝石各取一份。

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

### 律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F30 SH-1

攻击·PHB

| | |
|---|---|
| 施法 1 段 | 持续 特殊 |
| 距离 每等级 1/2" | 豁免 无 |
| 范围 一个生物 | 成分 V |

说出律令：震慑后，施法者指定的生物会陷入震慑，踉跄失措，无法清晰思考或行动，持续 2 至 8 轮（2d4）。施法者必须面向目标，且目标须在法术距离内。具体持续时间按目标当前生命值判定：1 至 30 点时震慑 4 至 16 轮（4d4）；31 至 60 点时震慑 2 至 8 轮（2d4）；61 至 90 点时震慑 1 至 4 轮（1d4）；超过 90 点则不受影响。若生物因任何原因而虚弱，当前生命值低于其通常最大值，则以当前生命值判定适用档位。

## 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 | 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<br>等 级: | | | | |
| B02<br>等 级: | | | | |
| B03<br>等 级: | | | | |
| B04<br>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<br>等 级: | | | | |
| B06<br>等 级: | | | | |
| B07<br>等 级: | | | | |
| B08<br>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 | 燃烧之手 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F03 | 护甲术 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F04 | 坐骑术 | 1 | 1 | 3 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F05 | 嘲讽术 | 1 | 2 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F08 | 光亮术 | 1 | 4 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F06 | 深袋术 | 2 | 3 | 4 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F07 | 绑缚术 | 2 | 3 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F11 | 遗忘术 | 2 | 6 | 6 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F09 | 李欧蒙小屋 | 3 | 5 | 5 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F10 | 物品术 | 3 | 5 | 6 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F14 | 造风术 | 3 | 8 | 7 | SL-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F12 | 任意门 | 4 | 7 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F13 | 失手术 | 4 | 7 | 7 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F18 | 困惑术 | 4 | 11 | 9 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F21 | 欧提路克弹力法球 | 4 | 13 | 10 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F15 | 短讯术 | 5 | 9 | 8 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F16 | 李欧蒙秘藏箱 | 5 | 9 | 8 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F17 | 距离扭曲术 | 5 | 10 | 9 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F19 | 化水为尘 | 6 | 12 | 10 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F20 | 斥力术 | 6 | 12 | 10 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F24 | 通晓传奇 | 6 | 15 | 12 | SM-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F22 | 魔邓肯豪宅术 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F23 | 怪物召唤 | 7 | 14 | 11 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F27 | 真名术 | 7 | 17 | 13 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F30 | 律令震慑 | 7 | 19 | 15 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F25 | 怪物召唤 | 8 | 16 | 12 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F26 | 焚云术 | 8 | 16 | 13 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F31 | 群体魅惑 | 8 | 20 | 15 | SH-2 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F28 | 救援术 | 9 | 18 | 15 | SH-1 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| F29 | 时间静滞术 | 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-17