AD&D 1E

兽形十诫

DECEM PRAECEPTA FORMARUM



Multae formae, unum votum.

形虽万变，所誓惟一。

MU-21

兽形十诫

Decem Praecepta Formarum

MU-21 · 通用魔法师成长法术书

山寺迎客，例令自绘其形以入客籍。有人绘人，有人绘兽，有人惟留掌印。岁久，异形之图积成一册，十诫与诸术亦书其间。寺僧不辨真伪，统以旧名存之。

本卷传于游学者，几经改订，十诫次序不移。其末诫曰：受万形而毋失所守。旧图中同一名号七见，形貌各殊，惟掌印如故。后人据此，奉掌为藏记，不以面目为凭。

Multae formae, unum votum.
形虽万变，所誓惟一。



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
护盾术 3
寻获魔宠 3
角色 2 级 4
推力术 4
角色 3 级 5
魔绳术 5
力量术 5
角色 4 级 5
塔莎的失控狂笑 5
角色 5 级 6
闪现术 6
召唤怪物 6
角色 6 级 7
隐形仆役 7
角色 7 级 7
自塑形术 7
他塑形术 8
角色 8 级 8
魔嘴 8
角色 9 级 9
怪物定身术 9
动物成长 9
角色 10 级 9
铁墙术 9
角色 11 级 10
火焰魅惑术 10
角色 12 级 10
转生术 10
解离术 11
角色 13 级 11
痛楚术 11
角色 14 级 12
雕像术 12
力场监牢 12
角色 15 级 13
回避术 13
角色 16 级 13
缚魂术 13
怪物召唤 14
角色 17 级 14
群体隐形 14
角色 18 级 15
形体变化 15
祈愿术 15
角色 19 级 16
焚云术 16
角色 20 级 16
任意物体变形术 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。

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。

寻获魔宠 *Find Familiar*

1 环·咒法系 F04 SL-1

探索·PHB

施法 1 至 24 小时	持续 特殊
距离 每等级 1 英里	豁免 成功则无效
范围 施法距离内	成分 V/S/M

魔宠对魔法师有诸多帮助：它会把自己的生命值加入魔法师的生命值总数，将感官能力传递给主人，还能与主人交谈，并担任守卫、侦察者或间谍。然而魔法师无法控制会应召而来的生物种类，甚至无法保证一定有生物响应。此咒法每年只能尝试一次。施法时，魔法师须在黄铜火盆中烧炭，炭火旺盛后加入价值 100 金币的熏香、香草（必须包括罗勒、香薄荷和猫薄荷）及脂肪。材料燃烧时开始念咒，直到魔宠出现或施法时间结束；地下城主暗中决定结果。魔法师完全无法控制出现的生物种类。

d20 骰值 *	魔宠	感官能力
1-4	黑猫	卓越的夜视与听觉
5-6	乌鸦	卓越的视觉
7-8	鹰	极佳的远距离视觉
9-10	尖叫猫头鹰	夜视等同人类日光下视力；听觉极佳
11-12	蟾蜍	广角视觉
13-14	鼬	听觉卓越、嗅觉极佳
15	特殊魔宠，见下表	—

d20 骰值 *	魔宠	感官能力
16-20*	施法距离内没有魔宠	—

* 每有 3 个魔法师经验等级，骰值减 1；若调整后为 15 或更低，则重掷 d16。若重掷结果为 16，按“没有魔宠”处理。调整后为 15 时，按阵营查找特殊魔宠：

魔法师阵营	特殊魔宠
混乱邪恶或混乱中立	夸塞魔
混乱善良、中立或中立善良	伪龙
守序中立或守序善良	布朗尼
守序邪恶或中立邪恶	小魔鬼

普通魔宠有 2 至 4 点生命值，护甲等级为 7（体型、速度等带来防护）。每只都异常聪明，并对其魔法师主人绝对忠诚。魔宠距离主人 12” 内时，其生命值会加进魔法师的生命值总数；但若魔宠死亡，魔法师将永久损失相当于魔宠生命值两倍的生命值。特殊魔宠的能力见《怪物图鉴》，布朗尼除外：它会成为朋友和伙伴，使魔法师敏捷提高至 18，并赋予其不会遭遇突袭的优势，以及所有豁免检定 2。特殊魔宠被召唤时可进行对抗魔法的豁免；若成功，则无视法术，而且该魔法师当年不会再有魔宠。魔宠通常只会在主人生死攸关时为其战斗；夸塞魔和小魔鬼在可能危及自身性命时，有 90 概率不会参战。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

推力术 *Push*

1 环·咒法系 F05 SL-1

控制·PHB

施法 1 段	持续 瞬间
距离 1” ＋每等级 1/2”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师念出咒语后，会以无形力量击向其指向的物体。推力不大，但每级可产生 1 英尺磅的力量；可将小物体沿远离施法者的方向推移最多 1 尺，在适当条件下推倒物体，或使生物失去平衡。例如，若正在攻击的生物豁免失败，该轮便无法攻击。被推动生物的重量不能超过法术力量的 50 倍；例如，一级魔法师无法有效推动重量超过 50 磅的生物。若推力作用于生物持有的物体，而生物豁免失败，则按法术的英尺磅力量相应扣减其命中机会；若生物跌倒，则按适用规则提高对手的豁免。材料成分是掌中一小撮黄铜粉，施法前须吹向所指目标。

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

魔绳术 *Rope Trick*

2 环·变化系 F06 SL-1

生存·PHB

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

此术施于一段 5 至 30 尺长的绳子后，绳子一端升起，直到整条绳子垂直悬空，仿佛固定在上方；其顶端实际连入异次元空间。施法者及最多五人可沿绳爬入这个安全之所，任何生物都无法找到他们。若已有六人进入，绳子便不能被拉入异次元空间；否则可将绳子收起。若未收起，绳子会一直悬空，直至有生物将它移走。进入异次元空间的人必须在法术结束前沿绳爬下，否则法术失效时会从最初攀爬的高度坠落。每次只能有一人攀爬。若没有爬到绳顶的异次元入口，攀爬者仍可经由魔绳术返回普通空间。材料成分是研磨的玉米萃取物和一圈扭曲的羊皮纸。

力量术 *Strength*

2 环·变化系 F07 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。

角色 4 级

新增 1·累计 8

塔莎的失控狂笑 *Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter*

2 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·UA

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

令目标觉得一切都滑稽可笑。施法当轮只感到微微刺痒；下一轮开始微笑、窃笑、大笑，终至倒地狂笑。笑声持续 1 轮；再下一轮须起身，施法后的第 3、4 轮力量承受 -2 ，或命中与伤害均承受 -2 。对法术豁免成功则完全无效，豁免修正取决于智力：

目标智力	效果或豁免修正
3 或以下	完全不受影响
4-8	豁免 -6
9-12	豁免 -4
13-15	豁免 -2
16 或以上	正常豁免

材料成分是一根小羽毛、一只小木拍与一小块馅饼。施法者把馅饼投向目标，一手挥动羽毛，同时用木拍轻拍自己的臀部。

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。

召唤怪物 *I Monster Summoning I*

3 环·咒法系 F10 SL-1

特殊·PHB

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

施法后 1 至 4 轮内，魔法师会召来 2 至 8 只一级怪物。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 I：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-10	恶魔：小魔
11-25	地精（矮人）
26-40	大地精（精灵）
41-55	狗头人（半身人）
56-70	兽人（侏儒）
71-00	巨鼠

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

隐形仆役 *Unseen Servant*

1 环·咒法系 F11 SL-1

探索／生存·PHB

施法 1 段	持续 6 回合＋每等级 1 回合
距离 0	豁免 无
范围 以施法者为中心、半径 3”	成分 V/S/M

创造一名由力构成的隐形侍从，依命令取物、开门、扶椅、清扫和修补。悬空携物上限为 200 金币重量；在平滑石地或木地板等低摩擦表面，可拖动其两倍重量。它能开启普通门、抽屉和盒盖。

仆役没有战斗能力。解除魔法可将其消除；受到 6 点魔法伤害时消散。

材料：一段细绳和一小块木头。

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

自塑形术 *Polymorph Self*

4 环·变化系 F12 SM-1

生存·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 回合
距离 0	豁免 无
范围 魔法师自身	成分 V

施法后，魔法师可变成任何生物的形态，大小可从鹪鹩到河马，并获得该形态的移动方式；但不会获得其他能力（攻击、魔法等），也不会改变个性或心智，不必进行系统震荡检定。例如，变成猫头鹰后可以飞行，但视力仍是人类水平；变成黑色布丁后可从门缝下或沿墙壁、天花板移动，但不会获得其攻击或防御能力。新形态的力量必须足以支持正常移动。施法者可任意多次变换形态，每次变化需 5 段。变形期间受到的伤害照常计入魔法师；恢复原形时，可恢复 1 至 12 点伤害。

他塑形术 *Polymorph Other*

4 环·变化系 F13 SM-1

特殊·PHB

施法 4 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。材料成分是一个毛虫茧。

角色 8 级

新增 1 ·累计 14

魔嘴 *Magic Mouth*

2 环·变化系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 特殊	豁免 无
范围 一个物件	成分 V/S/M

施法者可为指定物件注入魔法，使一张突然出现的嘴在特定事件发生时说出预先交代的信息。魔嘴能以施法者懂得的语言，在 1 回合内说完不超过 25 个词的信息，但不能念诵法术。嘴会随话语动作；若法术施于雕像，雕像的嘴便会动起来发声。目标可以是树、岩石、门或其他物件，但不能是有智慧的动物或植物。施法者可设定触发条件，既可简单如“第一个触碰你的人”，也可详尽具体；触发距离为每等级 1/2”，例如 6 级魔法师可令其在 3”内有长翅膀的生物出现时开口。在触发条件满足前，法术持续有效，因此持续时间不定。魔嘴无法辨识隐形生物、阵营、等级、生命骰或职业（外表衣着除外）。材料成分是一小块蜂巢。

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

怪物定身术 *Hold Monster*

5 环·惑控系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1”	豁免 无效
范围 1 至 4 只怪物	成分 V/S/M

使视线与距离内一至四个生物定身。指定三或四个目标时正常豁免；两个目标时各承受 -1；一个目标时承受 -3。效果受到部分抵消时，转为缓慢术效果。

材料：每个目标各需一根硬金属棒，大小可如小钉。

动物成长 *Animal Growth*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 6”	豁免 无
范围 2” × 1” 区域内最多 8 只动物	成分 V/S

施法者使 2” 见方区域内最多 8 只动物的体型增至原来的两倍。生命骰随之加倍，攻击能力提高，战斗伤害也加倍。法术持续施法施法者每级 2 个近战轮。此法术尤其适合与魅惑人类或动物术、动物交谈等法术配合使用。逆转法术会使动物体型缩至一半，其生命骰、攻击伤害等也相应减半。

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

火焰魅惑术 *Fire Charm*

4 环·惑控系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 每等级 2 轮
距离 1”	豁免 无效
范围 直径 30 尺的火源范围	成分 V/S/M

施法者使火盆、火炬或篝火等普通火源成为魔法媒介，令一道轻薄的多色火焰帷幕环绕火源，在距火焰 5 尺处起舞。任何注视火焰或帷幕的生物若豁免失败，便会被魅惑，呆立凝视火焰；受术期间还会受到不超过 12 个词的暗示术影响，相关豁免承受-3。对受术者发动任何物理攻击，或以实体遮挡其视线，都会打破魅惑；法术到期也会解除。帷幕本身不是魔法火焰，穿过它受到的伤害与穿过原火源相同。材料成分是一小片极薄的多色丝绸，施法者须将其投入火源。

暗示的作用规则：

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。

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

转生术 *Reincarnation*

6 环·死灵系 F19 SM-1

生存·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 被触碰的人物	成分 V/S/M

此术不需要进行系统震撼或复活存活率检定。触碰尸体后，若死者死亡时间未超过魔法师等级所对应的天数，新生化身会在 1 至 6 回合内出现在附近。化身种类由下表决定：

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
01-05	熊地精 Bugbear
06-11	矮人 Dwarf
12-18	精灵 Elf
19-23	鬣狗人 Gnoll
24-28	侏儒 Gnome
29-33	地精 Goblin
34-40	半精灵 Half-elf

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
41-47	半身人 Halfling
48-54	半兽人 Half-orc
55-59	大地精 Hobgoblin
60-73	人类 Human
74-79	狗头人 Kobold
80-85	兽人 Orc
86-90	食人魔 Ogre

骰点 Die Roll	化身 Incarnation
91-95	食人魔法师 Ogre mage
96-00	巨魔 Troll

注：极善或极恶之人不会转生为总体阵营与其相反的生物。材料成分是一面小鼓和一滴血。

解离术 *Disintegrate*

6 环·变化系 F20 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。

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

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F21 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 14 级

新增 2 ·累计 23

雕像术 *Statue*

7 环·变化系 F22 SH-1

生存·PHB

施法 7 段	持续 每等级 6 回合
距离 接触	豁免 特殊
范围 被触碰的生物	成分 V/S/M

此术可以将魔法师或其他生物连同所穿衣物和携带装备，表面上变成坚硬石像。从血肉变成石头的初始过程需在施法后整整 1 轮；之后即使接受检查，也会看起来像真正的石像，不过侦测时仍能发现微弱魔法灵光。石像状态下仍能正常视物、听声和闻气味；触觉只会感受到足以影响坚硬如花岗岩身体的力量，例如崩下一小块相当于轻伤，折断手臂则另当别论。

受术者可在 1/6 段内恢复正常，也可以在同样时间内重新变回石像，且可在法术持续期间反复进行。由血肉变成石头时，生物须进行系统震撼检定：掷骰结果须为 82 或更低，并按体质属性每点使掷骰结果减 1；因此体质 18 者必定成功。失败意味着系统震撼并死亡。材料成分为石灰、沙子和一滴水，用钉子或尖桩之类的铁棒搅拌。

力场监牢 *Forcecage*

7 环·塑能系 F23 SH-1

控制·UA

施法 3-4 段	持续 6 回合＋每级 1 回合
距离 每 2 级 1”	豁免 无
范围 边长 2” 的立方体	成分 V/S/M

造出一座力场牢笼。笼壁由交错的力场条组成，中间留有 1/2 英寸宽的空隙；能穿过空隙的生物可离开，法术和喷吐武器也能穿过。范围内生物均被困，除非可挤过空隙；有魔法抗性者可尝试一次穿过牢笼壁，失败便受困。一个生物成功逃脱并不放走同处牢笼内的其他生物。力牢只能被解除魔法消去，或等持续时间结束。

记忆法术时经特殊准备，可把它改成力场方盒 Forcecube：影响体积变成八分之一，即边长 1” 的实心力场方盒；力场方盒可阻挡气体与风、非生命物质、生命物质、魔法或一切事物；屏障不能透入或透出所阻挡的攻击。移动率按下表。

实际施展两种版本均不需材料；但记忆时必须磨碎价值至少 1,000 金币的钻石，用钻石粉描出将来所要施展的牢笼或方盒轮廓。学习记忆完成后须把粉末抛向空中，粉末随即消失。

屏障所阻挡者	移动率
气体、风等	1”
非生命物质	8”
生命物质	6”
魔法	4”
一切	3”

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F24 SM-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 直到被解除
距离 1”	豁免 特殊
范围 最大 3 尺见方的立方体	成分 V/S/M

在目标物体与所有活物之间建立斥力。生物试图触碰它时，依双方相对质量，或被弹开、无法靠近其 1 尺内，或反而把物体推走。例如，一名半身人去碰受术铁箱会被弹开；十余名半身人无法靠近箱子一尺内；巨型生物走近时，铁箱会滑开。不能直接对活物施展；若对活物所穿衣物或携带物施展，该活物可作豁免。材料成分是一枚磁化的针。

逆向法术吸引术 Attraction 使用同样材料，使目标物体与活物相互吸引：较小生物被拉向物体，较轻物体则滑向较大的生物。一旦物品这样黏住另一物体或生物，须通过一次弯曲铁条检定才能拆开。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

缚魂术 *Trap the Soul*

8 环·咒法／召唤系 F25 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。

怪物召唤 *VI Monster Summoning VI*

8 环·咒法／召唤系 F26 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
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
89-92	怨魂
93-00	飞龙

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

群体隐形 *Mass Invisibility*

7 环·幻象系 F27 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。

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

形体变化 *Shape Change*

9 环·变化系 F28 SH-1

生存·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 回合
距离 自身	豁免 无
范围 施法者	成分 V/S/M

施法者可连续变为不同生物或其他形态，每次变形需 1 段，免作系统震撼检定。半神、上位魔鬼、恶魔王子、独特龙类、上位恶魔及类似存在除外。

获得新形态的各项能力，心智仍为本人，依赖该生物智力的能力除外。生命值保持施法时的数值。

材料：至少价值 5,000 金币的玉冠。变形时玉冠留在原地，持续时间结束时碎裂；玉冠提前碎裂会解除法术。

祈愿术 *Wish*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

生存·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 无限	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V

按施法者愿望的字面内容改变现实，具体结果由 DM 裁定。用于调整队伍现有生命值、复活死者，或将施法者及同伴转移出险境时，免去下述虚弱。

其他用途使施法者力量降低 3，并须卧床休养 2d4 天。施法者另老化三年。愿望措辞会被严格照字面执行，DM 可调整结果以维持战役均衡。

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	标准书编号
gp	

角色 19 级

新增 1·累计 30

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F30 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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

任意物体变形术 *Polymorph Any Object*

8 环·变化系 F31 SH-2

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。

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	燃烧之手	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F03	护盾术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	寻获魔宠	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	推力术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	隐形仆役	1	6	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	魔绳术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	力量术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	塔莎的失控狂笑	2	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	魔嘴	2	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	闪现术	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	召唤怪物	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	自塑形术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	他塑形术	4	7	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	火焰魅惑术	4	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	怪物定身术	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	动物成长	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	铁墙术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	痛楚术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	回避术	5	15	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	转生术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	解离术	6	12	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	雕像术	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	力场监牢	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	群体隐形	7	17	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	缚魂术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	怪物召唤	8	16	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	焚云术	8	19	16	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	任意物体变形术	8	20	16	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	形体变化	9	18	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	祈愿术	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-21