AD&D 1E

鸦喉警世

MONITA CORVI



Ante ruinam, vox corvi.

将倾未倾，鸦声先至。

MU-33

鸦喉警世

Monita Corvi

MU-33 ·通用魔法师成长法术书

北城失守，黑鸦栖满钟楼。守楼者录惊惧、溃逃诸事，兼书制敌之术，句短如击钟，字黑如羽。城复之后，众人讳读其文，惟一门人负书远去，藏于山隘小祠。

今本以鸦喙为章记，所向皆对卷内。传人诵读，必从败者之名起，不先谈胜。旧题云：闻钟而惧者，尚在生者之列。题下墨团，疑为旧主拭笔，诸家悉摹其形。

Ante ruinam, vox corvi.
将倾未倾，鸦声先至。



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
防护邪恶 3
嘲讽术 3
角色 2 级 4
羽落术 4
角色 3 级 4
衰弱射线 4
恐吓术 4
角色 4 级 5
魔法警报 5
角色 5 级 5
人类定身术 5
暴雨术 5
角色 6 级 6
寻获魔宠 6
角色 7 级 7
恐惧术 7
群体变树术 7
角色 8 级 8
李欧蒙小屋 8
角色 9 级 8
死云术 8
雷欧蒙的烦扰术 9
角色 10 级 9
活化死尸 9
角色 11 级 9
艾伐黑触手 9
角色 12 级 10
死亡术 10
怪物召唤 11
角色 13 级 11
回避术 11
角色 14 级 12
律令震慑 12
雕像术 12
角色 15 级 12
鬼斧神工 12
角色 16 级 13
律令：目盲 13
束缚术 13
角色 17 级 14
召唤恶魔 14
角色 18 级 15
律令死亡 15
怪物召唤 16
角色 19 级 17
克隆术 17
角色 20 级 17
焚云术 17

成长与准备位 19
战役所得续表 20
标准书容量与费用 21
每日准备法术 22
旅行法术书 23
旅行书勾选目录 24
旅行书登记 25
新学法术旅行书续目 26

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。

防护邪恶 *Protection from Evil*

1 环·防护系 F03 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。

嘲讽术 *Taunt*

1 环·附魔系 F04 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。

角色 2 级

新增 1 ·累计 5

羽落术 *Feather Fall*

1 环·变化系 F05 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。

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

衰弱射线 *Ray of Enfeeblement*

2 环·惑控系 F06 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 轮
距离 1” ＋每等级 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S

此射线会削弱对手的力量，并使依赖力量的攻击能力降低至少 25 。施法者每超过 3 级一等级，力量额外降低 2 ；例如，4 级魔法师施法会使力量降低 27 。射线距离和持续时间也取决于施法者等级。受影响生物的物理攻击伤害按相同比例降低，包括投射物、刺击、劈砍或钝击武器，以及撕咬、抓挠、冲撞、踢击和缠绕等攻击。其他能力应如何降低，由地下城主裁定。目标豁免成功则不受影响。

恐吓术 *Scare*

2 环·惑控系 F07 SL-1

控制·PHB

施法 2 段	持续 3 至 12 轮
距离 1”	豁免 无效
范围 一个生物	成分 V/S/M

此术以少于 6 个经验等级或生命骰的生物为目标；目标若未能通过对抗魔法的豁免检定，便会因恐惧而颤抖。受惊者不会丢下手持物品，除非负重过度。若被逼入绝境，受术者仍会战斗，但命中、伤害及所有豁免检定均承受-1。此术对精灵、半精灵、不死生物（骷髅、僵尸、食尸鬼、影怪、鬼魂、尸妖、怨灵）、幼虫、勒穆尔、玛涅斯，以及任何种类的牧师均无效。材料成分是骷髅、僵尸、食尸鬼、鬼魂或木乃伊的骨片。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

魔法警报 *Alarm*

1 环·塑能系 F08 SL-1

特殊·UA

施法 1 轮	持续 2-8 回合＋每级 1 回合
距离 1”	豁免 无
范围 每级至多 20 平方尺	成分 V/S/M

使门口、地板、楼梯等指定区域在有大于普通老鼠的活物接触、踩上时发出警报；门槛约为体积超过 1/2 立方尺或重量超过约 3 磅。铃声持续 1 段，在半径 60” 内清楚可闻；若中间隔门，听觉半径减 10”，若隔厚墙，减 20”。隐形者、其他位面但仍活着的生物会触发；不死生物、以太态或星界投射生物不会。飞行和浮空的生物接触警戒区域时仍会触发。材料成分是一只小铃与一段极细的银线。

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

人类定身术 *Hold Person*

3 环·惑控系 F09 SL-1

控制·PHB

施法 3 段	持续 每等级 2 轮
距离 12”	豁免 无效
范围 1 至 4 人	成分 V

可使距离内由魔法师指定的生物无法行动。若影响 3 或 4 人，豁免检定正常；影响 2 人时，目标豁免承受-1；只影响 1 人时，目标豁免承受-3。若因部分抵消等原因，定身效果只被部分削弱，则目标的移动和攻击速度降至正常或当前速度的一半；目标豁免成功时不受此减速影响。目标包括布朗尼、树精、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、水妖、兽人、矮妖精、小仙灵和穴居蜥人等原书所列类人生物。

暴雨术 *Cloudburst*

3 环·变化系 F10 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 1 轮
距离 每级 1”	豁免 无（及特殊情况）
范围 直径 3”、最高 6” 的圆柱	成分 V/S/M

此术使范围内的大气瞬间将水汽凝成大颗雨滴，形成猛烈骤雨，同时把周围更多水汽吸入并凝结。范围内的一切物体在 1 段内都会湿透，因为每段约降雨 1/10 英寸，一轮累计约 1 英寸。普通火焰会熄灭：小火立即熄灭，中火在 3-5 段内熄灭，大火在 8-10 段内熄灭。魔法火焰也会受影响：

永久魔法火焰会在 1-2 轮后复燃。可重燃的小型魔法火焰，如焰舌剑上的火，只在骤雨持续期间受压制。

造火术、燃烧之手等法术会被抵消。

火球术、焰击术、火墙术等大范围火焰法术在熄灭时会把雨汽化成蒸汽云。蒸汽云范围为原法术影响范围的四倍，最多可形成直径 12”、高 24”的圆柱；其中普通生物每轮受 1-3 点伤害，以寒冷为生或使用寒冷的生物受双倍伤害。蒸汽云持续 2-5 轮；有微风时减半，有强风时仅持续 1 轮。

在干旱地区，暴雨术仅相当于双倍强度的降水术；炎热潮湿地区则持续 2 轮。气温在 31-33°F（含端点）时降雨夹雪，积聚后形成冰与泥雪；30°F 或更低时转为暴雪，每段降雪 1 英寸。材料成分为银粉、碘晶粉。

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

寻获魔宠 *Find Familiar*

1 环·咒法系 F11 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。

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

恐惧术 *Fear*

4 环·幻术系 F12 SM-1

控制·PHB

施法 4 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无效
范围 长 6"、末端直径 3"、起始宽 1/2" 的锥形区域	成分 V/S/M

施法者射出一道隐形射线，影响范围内的生物会转身惊慌逃跑。受影响者可能会丢下手中物品：一级生物（或 1 个生命骰）基础概率为 60 ，此后每增加一级（或一个生命骰），概率降低 5 ；例如，10 级时为 15 ，13 级时为 0 。受术者以最快速度逃跑，持续轮数等于施法者经验等级。恐慌从施法后的下一轮开始，但物品会立即掉落。通过豁免检定者不受影响。材料成分是一颗母鸡的心脏或一根白色羽毛。

群体变树术 *Massmorph*

4 环·幻术系 F13 SM-1

探索·PHB

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

此术可将自愿受术、体型不大于人类的生物伪装成普通树木，每个经验等级最多影响 10 个生物。如此，一队人可伪装成一片树林、林丛或果园。其他生物即使穿过或触摸这些“树木”，也不会看穿幻象；但若击打树形生物，受伤和流血便会暴露其真实身份。受术生物必须位于法术影响范围内；不愿受术者不受影响。法术持续至施法者主动结束，或对受术生物施展解除魔法。材料成分是一把树皮碎屑。

角色 8 级

新增 1·累计 14

李欧蒙小屋 *Leomund's Tiny Hut*

3 环·变化系 F14 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。

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

死云术 *Cloudkill*

5 环·塑能系 F15 SM-1

攻击·PHB

施法 5 段	持续 每等级 1 轮
距离 1"	豁免 特殊
范围 宽 4"、高 2" 的浓云	成分 V/S

此术产生一团翻滚的黄绿色毒雾：生命骰少于 4 + 1 的生物会立即死亡；生命骰为 4 + 1 至 5 + 1 的生物，对抗毒素的豁免检定承受-4；生命骰不超过 6（含）的生物若豁免失败也会死亡。毒云每轮以 1" 速度远离施法者，沿地面滚动；风会改变其方向，但不会令其返回施法者处。强风会在 4 轮内吹散毒云，更强的风则会阻止法术施展。极浓密的植被可在 2 轮内驱散毒云，例如毒云穿过 10 尺植被便会散去。毒雾比空气重，会沉降至地势最低处，甚至流入地窖或天坑，因此特别适合消灭巨蚁巢穴。

雷欧蒙的烦扰术 *Leomund's Lamentable Belabourment*

5 环·附魔／塑能系 F16 SM-1

特殊·UA

施法 5 段	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 1”半径内的一个或多个生物	成分 V

让听得懂施法者语言的目标先入迷辩论,继而困惑，最后愤怒。施法者先谈起目标在意的话题；第一次对法术豁免失败者立即加入谈话,礼貌地赞同或反驳。只要施法者持续交谈、目标又没有遭攻击,就会忽略周围其他一切事。此术所有豁免均按目标智力调整:

智力	豁免
2 或以下	不受影响
3-7	-1
8-10	无修正
11-14	＋1
15 或以上	＋2

若交谈持续超过 3 轮，每个目标须再豁免;失败者困惑地四处游荡 3-12 轮,且避开施法者。成功者仍然入迷,须在第 4、5、6 轮及施法者继续维持的后续各轮重复豁免,以避免困惑。若持续超过 6 轮，目标须豁免避免狂怒：单独受术时攻击自己；多人受术时攻击附近其他受术者。狂怒持续 2-5 轮。此轮豁免成功者意识到自己上当，除非被攻击或打扰，会倒地懊悔 1-4 轮。

维持期间施法者遭攻击或分心，目标仍不会察觉；施法者也可随时离去，目标会像他仍在场一样继续交谈 1 轮。这些情形下不再作法术持续所需的豁免，即使原本应检定困惑或狂怒。本术完全依靠言语。

角色 10 级 新增 1·累计 17

活化死尸 *Animate Dead*

5 环·死灵系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 5 轮	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

法术可用死者的骨骼或尸体制造最低阶的不死生物——骷髅或僵尸。它们会复苏并服从施法施法者的命令，可以跟随、留守某处并攻击进入区域的生物，也可以只攻击指定类型的生物。它们会持续活动，直到被摧毁或法术被解除。施法者每有一个经验等级，可操纵一具骷髅或僵尸。善良阵营施法者使用此法术须审慎,并应有充分理由。材料成分为一滴血、一块人肉和一撮骨粉或一片骨屑。

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	标准书编号
gp	

角色 11 级 新增 1·累计 18

艾伐黑触手 *Evard's Black Tentacles*

4 环·咒法／召唤系 F18 SM-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 每级 1 轮
距离 3”	豁免 无（受击后可豁免）
范围 每级 30 平方尺	成分 V/S/M

从地面、地板或脚下其他表面——包括水面——冒出每施法者等级一条橡胶般的黑触手。每条长 10 尺、AC 4，须受等于施法者等级的伤害才会毁坏。触手攻击其触及范围内的生物；若一条触手够得到多个目标，用掷骰决定攻击对象。

被触手击中的目标须对法术豁免。成功者初次接触受 1-4 点伤害，该触手随即毁坏。失败者受 2-8 点伤害并被缠住，此后每轮受 3-12 点伤害。触手没有智力，也可能缠住树、柱或已经死去的目标。抓住目标后，直到被攻击毁坏或法术到期才会松开。材料成分是一小段巨章鱼或巨乌贼的触手。

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

死亡术 *Death Spell*

6 环·咒法系 F19 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。

怪物召唤 *IV Monster Summoning IV*

6 环·咒法／召唤系 F20 SM-1

特殊·PHB

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

此术召来 1 至 3 只四级怪物，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 IV：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	食肉猿
08-15	石像鬼（眨眼犬）
16-25	鬼魂
26-35	灰色胶怪
36-42	地狱猎犬
43-50	五头蛇
51-58	兽化人：狼人

d	召唤怪物
59-67	枭熊
68-76	影怪
77-86	巨蛇：蟒蛇
87-93	冰蟾蜍
94-00	毒蟾蜍

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

回避术 *Avoidance*

5 环·防护／变化系 F21 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 14 级

新增 2 ·累计 23

律令震慑 *Power Word, Stun*

7 环·咒法／召唤系 F22 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。

雕像术 *Statue*

7 环·变化系 F23 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。

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

鬼斧神工 *Fabricate*

5 环·附魔／变化系 F24 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 16 级

新增 2 ·累计 26

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F25 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 直径 3”	成分 V

使范围内指定的一个或多个生物目盲，生命值合计上限为 100。施法者先指定目标及作为范围中心的生物，再结算法术。目标总生命值不超过 50 时，目盲持续 1d4 1 回合；总计 51-100 时，持续 1d4 1 轮。单个生物生命值超过 100 时不受影响。治愈目盲或解除魔法可结束目盲。

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F26 SH-1

特殊·UA

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

捕获一名来自下层位面的生物。目标必须先被某种拘束阵图困住。束缚能持续多久，取决于束缚形式、施法者的有效等级，以及实际诵念的时间。施法者须从卷轴或书页连续诵读咒文，并做出对应形式的手势；材料视形式而异，例如以特殊金属制作的小锁链（恶魔用铁、魔鬼用银、冥界属下用镍等）、罕见的催眠草药、每目标生命骰价值 1,000 金币的大钻石或刚玉，以及绘有目标的羊皮纸或雕刻小像。

若施法者的有效等级至少为目标生命骰的两倍，目标不得豁免。否则，它可对法术豁免，修正由束缚形式与双方等级／生命骰的比例决定。有效等级按主持施法者的等级，加上每名 9 级以上助手等级的三分之一，再加上每名 4-8 级助手贡献的 1 级计算；最多可有 6 名魔法师助手。

束缚形式	效果与期限	可豁免时的修正
锁链 Chaining	使目标受带有厌斥作用的束具拘禁；除施法者外，所有接近它的生物都受厌斥影响。最长每有效等级 1 年。目标仍留在拘束阵图内。	正常
昏睡 Slumber	使目标陷入昏迷，最长每有效等级 1 年；仍留在阵图内。	＋1
缚眠 Bound Slumber	结合锁链与昏睡，最长每有效等级 1 个月；仍留在阵图内。	＋2

束缚形式	效果与期限	可豁免时的修正
围禁 Hedged Prison	将目标移入或带入一片封闭区域，任何方法都无法使其自行离开；直到魔法边界遭破坏。	＋3
变形 Metamorphosis	除头或脸外，将目标变为无实体形态；直到完成预定的解放行为。	＋4
极小收容 Minimus Containment	将目标缩至 1 英寸或更矮，囚禁于宝石或类似物体的魔法围禁中。	＋5

围禁、变形与极小收容只有极微弱魔法灵光。若目标事先被痛楚术削弱，上述豁免掷骰再受 -1；被折磨术削弱则 -2；两术先后合用则 -4。豁免成功时，目标挣脱束缚，可自行行动。

前三种束缚可重新施展以延续，因为目标在其间无法自行挣脱；但满 1 年后，目标获得一次正常的对法术豁免，成功即解除并获自由。若接触目标或以魔法触及它等行为削弱了锁链或昏睡，续施时也适用正常豁免。

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

召唤恶魔 *Cacodemon*

7 环·咒法／召唤系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1”	豁免 特殊
范围 被召唤的生物	成分 V/S/M

这项危险的奥术能召来一只强大的 IV、V 或 VI 型恶魔，前提是魔法师知道其名字。此术不足以召来更强大的恶魔；较弱恶魔没有已知名字，因而不会被召来。施法者必须知道所召唤的 IV、V 或 VI 型恶魔的名字。被召来的恶魔愤怒而邪恶。为避免被杀死或掳走，施法者必须位于防护法阵内（或位于带有防护邪恶术的秘法三角阵内），并将恶魔拘束在五芒星阵中。

召来的恶魔可以用以下方式处置：

方式一：强迫其服务。施法者可用灵体折磨术威胁并折磨恶魔，迫使它执行指定任务；恶魔完成全部服务后方可获得自由，并须为此立誓。这种做法极其危险：契约中的细微错误都可能被恶魔利用，使结果反转，甚至令它杀死并吞噬召唤者。被迫服从后，恶魔会永远仇恨魔法师，

因此施法者必须足够强大，能够应对后患。

方式二：以贡品进行交易。召唤者可献上新鲜的人血，并承诺提供一名或多名人类祭品，以换取恶魔自愿服务。施法者仍须做好充分防护；恶魔可能认为条件不足，或更愿意享用召唤者的血肉而拒绝交易。由于施法者知道恶魔真名，恶魔必须遵守誓约，但只须遵守条文的字面含义，而非协议本意。通常只有极邪恶的魔法师会尝试这种交易；若召唤者同样混乱，恶魔或许会对其稍有好感。

方式三：以缚魂术捕获。召来的恶魔可以成为缚魂术的目标。此时魔法师无需与恶魔交谈或谈判；恶魔可能会在被囚禁前试图与施法者达成协议。只要拘束措施妥当，捕获风险不大；若未能拘住恶魔，它通常只会逃回自己的位面。恶魔被困后，必须一直囚禁到持有禁锢物的人将其打破并释放；释放者必须要求恶魔提供一项服务。若恶魔询问要求而释放者没有提出服务，恶魔便不受约束，可以当场杀死释放者；若提出了服务，恶魔须先尽力完成，再返回深渊。

除非恶魔自愿长期服务，否则必须限制服务期限。若任务或服务需要异常漫长的时间，或根本无法完成，恶魔有 50 概率摆脱束缚，并在施法者未持续受到保护时向其复仇；脱身的恶魔可在被召至的位面停留至多 666 天。

被召来的恶魔异常强壮，每个生命骰有 8 点生命值。召唤施法时间按恶魔类型的数字计算，每型需 1 小时；期间一旦受到打断，法术便会失败。恶魔已经现身后若施法过程遭到打断，它有 10 概率挣脱束缚并攻击魔法师；每持续一轮干扰，此概率再累积增加 10 。

每只恶魔都可对此召唤术进行豁免检定。掷骰结果若高于召唤者的魔法师等级，则该次召唤失败：IV、V 型掷 3d6，VI 型掷 2d10。出现这种情况，说明所命名的恶魔已被囚禁或消灭，或所用真名不完全准确；施法者必须另换名字，再尝试召唤一只恶魔。

材料成分包括五根燃烧的黑色蜡烛；一只装有炽热煤块的火盆，煤上须焚烧硫磺、蝙蝠毛、猪油、烟灰、硝酸汞晶体、曼德拉草根和酒精；一张在五芒星中用符文写有恶魔名字的羊皮纸；以及一盘哺乳动物的血（最好是人血），置于拘束恶魔的区域内。

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。

怪物召唤 *VII Monster Summoning VII*

9 环·咒法／召唤系 F29 SH-1

特殊·PHB

施法 9 段	持续 8 轮＋每等级 1 轮
距离 9”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术召来 1 或 2 只七级怪物，它们会在施法后 1 轮出现；或者召来 1 只八级怪物，它会在施法后 2 轮出现。

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 VII：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-03	奇美拉（羽蛇亚）
04-06	恶魔：魅魔
07-09	恶魔：I 型
10-12	恶魔：II 型
13-15	恶魔：III 型
16-18	魔鬼：猬魔
19-21	魔鬼：骨魔

d	召唤怪物
22-23	魔鬼：角魔
24-26	双头巨人
27-29	火巨人
30-32	冰霜巨人
33-35	丘陵巨人
36-38	石巨人
39-41	石化蜥蜴

d	召唤怪物
42-43	哀嚎女妖
44-46	十头蛇
47-49	火焰蛇：八头
50-52	食脑怪
53-55	隐形猎手
56-58	拉迷亚
59-61	火蜥蜴

d	召唤怪物
62-64	灵吸怪
65-67	木乃伊
68-70	灵体那伽
71-73	新奥格
74-76	夜魔婆
77-79	绳怪（谢杜）
80-82	震颤怪

d	召唤怪物
83-85	巨型蛞蝓
86-88	怨魂
89-91	斯芬克斯：鹰头狮身（人面狮身）
92-94	眼魔
95-97	鬼火
98-00	索恩

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

克隆术 *Clone*

8 环·死灵系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 1 回合	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术创造某个人的复制体。克隆体在各方面都与原体相同，包括经验等级、记忆等；但克隆体本身就是那个人。因此，若原体与克隆体同时存在，彼此都会知道对方存在，并都想除掉对方，因为这种另一个“自己”令双方无法忍受。若双方无法互相杀死，一方有 95 概率发疯并自毁，其中克隆体发疯的概率为 75 ；另有 5 概率是双方都发疯并自杀。这些情况会在两者同时存在后的 1 周内发生。

材料成分是被复制者的一小块肉。克隆体会成为取下这块肉时的那个人；此后获得的知识、经验等都不为克隆体所知。克隆体只是身体复制，原体的财物不会随之复制。克隆体需要 2 至 8 个月才能长成；只有此后，原体与克隆体才会同时存在。

角色 20 级

新增 1·累计 31

焚云术 *Incendiary Cloud*

8 环·变化系／塑能系 F31 SH-2

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 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	防护邪恶	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F04	嘲讽术	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	羽落术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	魔法警报	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	寻获魔宠	1	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	衰弱射线	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	恐吓术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	人类定身术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	暴雨术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	李欧蒙小屋	3	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	恐惧术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	群体变树术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	艾伐黑触手	4	11	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	死云术	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	雷欧蒙的烦扰术	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	活化死尸	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	回避术	5	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	鬼斧神工	5	15	12	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	死亡术	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	怪物召唤	6	12	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	律令震慑	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	雕像术	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	召唤恶魔	7	17	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	律令：目盲	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	束缚术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	克隆术	8	19	17	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	焚云术	8	20	17	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	律令死亡	9	18	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	怪物召唤	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-33