AD&D 1E

群星召集令

VOCATIO STELLARUM



Diversa sidera, unum caelum.

列宿虽殊，共此一天。

MU-35

群星召集令

Vocatio Stellarum

MU-35 ·通用魔法师成长法术书

旧召集簿置于星旗之下，每应一召，便添来者一印。人、兽及异域之客，各循其约，不以乡土先后。旗主殁，执簿者将约文与诸术合编，称《群星召集令》。

卷中空位多于有字之处，旧师谓应者不可预名。故缮书虽精，必留星点间之白。授受之时，先读散召归去的约辞，乃读召集之篇；其义世代相承，未尝废弛。

Diversa sidera, unum caelum.

列宿虽殊，共此一天。



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
寻获魔宠 3
角色 2 级 4
嘲讽术 4
角色 3 级 5
浮空术 5
衰弱射线 5
角色 4 级 5
舞光术 5
角色 5 级 6
召唤怪物 6
防护邪恶（半径 10 尺） 6
角色 6 级 7
雷欧蒙陷阱 7
角色 7 级 7
召唤怪物 7
群体变树术 8
角色 8 级 8
火焰箭 8
角色 9 级 9
召唤怪物 9
动物成长 9
角色 10 级 9
塑石术 9
角色 11 级 10
石肤术 10
角色 12 级 10
怪物召唤 10
铜墙铁壁 11
角色 13 级 11
移除诅咒 11
角色 14 级 12
怪物召唤 12
无误传送 12
角色 15 级 13
魔邓肯冥思术 13
角色 16 级 13
怪物召唤 13
徽记术 14
角色 17 级 15
折磨术 15
角色 18 级 15
怪物召唤 15
能量吸取 17
角色 19 级 17
消失术 17
角色 20 级 18
束缚术 18

成长与准备位 20
战役所得续表 21
标准书容量与费用 22
每日准备法术 23
旅行法术书 24
旅行书勾选目录 25
旅行书登记 26
新学法术旅行书续目 27

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。

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

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

浮空术 *Levitate*

2 环·变化系 F06 SL-1

生存·PHB

施法 2 段	持续 每等级 1 回合
距离 接触	豁免 无效
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师可对自己或其他生物施展浮空术,目标重量上限为每经验等级相当于 1,000 金币;例如,3 级魔法师最多可使相当于 3,000 金币(300 磅)的目标浮空。若施法对象是自己,可每轮垂直移动 20 尺;若对象是其他生物,魔法师只能令其以每轮最多 1 尺的速度垂直移动。此术不提供水平移动能力,但受术者可沿峭壁表面推行以横向移动。施法者可随时取消法术。若目标不愿受术,可进行豁免检定。材料成分是一只小皮环,或一段弯成杯状且带长柄的金丝。

衰弱射线 *Ray of Enfeeblement*

2 环·惑控系 F07 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。

角色 4 级

新增 1·累计 8

舞光术 *Dancing Lights*

1 环·变化系 F08 SL-1

探索·PHB

施法 1 段	持续 每等级 2 轮
距离 每等级 1",另加基础 4"	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

魔法师可创造 1 至 4 团光,任选其一:模仿火把或提灯并发出相应亮度;形成类似鬼火的发光球体;或形成一个微弱、模糊的人形轮廓,类似来自火元素位面的生物。光团可依魔法师意愿前后移动、直行或转过拐角,无需持续专注控制。超出距离或持续时间后,光团会熄灭。材料成分为少许磷、巫木或一只萤火虫。

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

召唤怪物 *I Monster Summoning I*

3 环·咒法系 F09 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

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

雷欧蒙陷阱 *Leomund's Trap*

2 环·幻术系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 3 轮	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 被接触的物件	成分 V/S/M

此术制造一个虚假的陷阱，用来欺骗试图偷取施法者财物的矮人或盗贼。魔法师可将幻象附着在锁、铰链、搭扣、螺旋盖或棘轮等小型装置上。能够侦测陷阱的角色检查时，有 80 概率会把它当成真的；检查者每高于 1 级，概率降低 4 。若有人试图拆除，拆除者只有 20 概率会相信自己成功；其每高于 1 级，概率增加 4 。这纯属幻象，忽略它不会发生任何事；主要用途是吓退盗贼或浪费其宝贵时间。材料成分是一块接触目标物件的黄铁矿。每个 50 尺见方区域内只能放置一个雷欧蒙陷阱。

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

召唤怪物 *II Monster Summoning II*

4 环·咒法系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 4”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

会召来 1 至 6 只二级怪物；怪物会在施法后 1 至 4 轮出现。材料成分是一只小袋和一根小蜡烛。

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 II：DMG 附录 M；邪恶阵营可采用括号中的替代怪物。

d	召唤怪物
01-15	巨型蜈蚣
16-25	魔鬼：lemure
26-45	豺狼人
46-60	吸血蝠
61-75	巨蟾蜍
76-00	蜥人

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

火焰箭 *Flame Arrow*

3 环·咒法系 F14 SL-1

特殊·PHB

施法 3 段	持续 每等级 1 段
距离 接触	豁免 无
范围 每支被接触的箭或弩矢	成分 V/S/M

法术施展后，在其持续期间，魔法师每段可接触一支箭或弩矢，使之成为魔法弹药，但不获得命中加值。每支弹药必须在 1 轮内射出，否则会被火焰完全吞噬，魔法随之消失。火焰弹药按正常概率引燃目标；若目标还会受到额外火焰伤害，每支命中的火焰箭会额外造成 1 点伤害。材料成分是一滴油和一小片燧石。

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

召唤怪物 *III Monster Summoning III*

5 环·咒法系 F15 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 4 轮＋每等级 1 轮
距离 5”	豁免 无
范围 特殊	成分 V/S/M

此术会召来 1 至 4 只三级怪物，在施法后 1 至 4 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 III：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	钻地甲虫
08-17	熊地精
18-25	凝胶方块
26-32	食尸鬼
33-40	巨蜥
41-47	兽化人：狼人
48-57	赭果冻
58-67	食人魔
68-75	巨蜘蛛：巨型
76-85	巨蜘蛛：大型（原表重复类别）
86-95	巨型蜱虫
96-00	巨鼬

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

塑石术 *Stone Shape*

5 环·变化系 F17 SM-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 每等级 1 立方尺	成分 V/S/M

施法者可将现有石块塑造成所需形状，例如石制武器、特殊活板门或雕像，也可改造石门以便逃出囚室，但涉及石料的体积不得超过法

术影响范围。此术也可塑造石箱或秘密门，但无法制作精细细节。材料成分是软黏土；施法者须先将黏土捏成大致所需形状，施法时再将其触碰石头。

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

石肤术 *Stoneskin*

4 环·变化系 F18 SM-1

防护·UA

施法 1 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

目标几乎免疫砍击、打击、投射物等物理攻击；即便是锋锐之剑、巨人掷石或蛇咬都无效。火球术、魔法飞弹、闪电束等魔法攻击仍正常生效。来自同一对手的一次攻击或一组连续攻击会被完全抵挡，但随后结束法术。

相对柔软的武器，例如武僧徒手或食人魔混血种的拳头，每次击中都会反使攻击者受 1-2 点伤害，却不会解除石肤术。材料成分是撒在目标皮肤上的花岗岩粉与钻石粉。

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

怪物召唤 *IV Monster Summoning IV*

6 环·咒法／召唤系 F19 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

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

移除诅咒 *Remove Curse*

4 环·防护系 F21 SM-1

解除·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S

施法者通常可以移除物品、生物身上的诅咒，或不受欢迎的附身与邪恶存在。但此法术本身不能影响受诅咒的盾牌、武器或护甲，通常只能使受其影响的人摆脱该诅咒物品。逆转法术“施加诅咒”持续施法施法者每级 1 回合。它有三种常见效果：随机将受害者一项属性降至 3（概率 50 ）；使受害者命中检定与豁免检

定均承受-4（概率 25 ）；或使受害者每回合有 50 概率掉落手持物品（概率 25 ；不使用工具的生物则什么也不做）。施法者也可以设计威力相近的其他诅咒，应由地下城主裁定。施加诅咒须触碰目标；目标仍可进行豁免，成功则效果无效。

角色 14 级

新增 2 ·累计 23

怪物召唤 *V Monster Summoning V*

7 环·咒法／召唤系 F22 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
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

无误传送 *Teleport Without Error*

7 环·变化系 F23 SH-1

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 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

魔邓肯冥思术 *Mordenkainen's Lucubration*

6 环·变化系 F24 SM-1

特殊·UA

施法 1 段	持续 瞬间
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S

立即回想起过去 24 小时内曾经记忆并实际施展、随后遗忘的一至五环法术之一，仿佛该法术从未施展过。每次只能恢复一个；下一轮起可正常再施展。若该法术需要材料成分，施法者仍须备有材料，否则暂时不能施展回想起的法术。

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

徽记术 *Symbol*

8 环·咒法／召唤系 F26 SH-1

特殊·PHB

施法 8 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/S/M

徽记术会创造魔法符文，对经过、触碰、阅读符文，或穿过刻有符文的门洞的生物产生影响。施法时，魔法师将符文刻在所选表面，并从下列效果中选择一种：

死亡 Death：总生命值不超过 80 点的一个或多个生物死亡。

纷争 Discord：所有生物都会受到影响，立即大声争吵；阵营不同的生物有 50 % 概率彼此攻击。争吵持续 5 至 20 轮，战斗持续 2 至 8 轮。

恐惧 Fear：所有生物须以承受-4 减值的豁免检定抵抗，否则以最快速度惊慌逃跑，持续轮数等于施法者等级；恐慌从下一轮开始，手中物品立即以 60 % 减去每超过一级 5 % 的概率掉落，最低 0 %。

绝望 Hopelessness：所有生物都会受到影响，除非通过对抗魔法的豁免检定，否则会沮丧地折返。受影响者会服从任何对手提出的要求，例如投降或离开。绝望持续 3 至 12（3d4）回合；期间每轮有 25 % 概率不采取行动，而采取行动者中有 25 % 概率折返或退出战斗（视情况而定）。

疯狂 Insanity：总生命值不超过 120 点的一个或多个生物陷入疯狂，每轮按下列困惑行动表行动，直至以医疗术、复原术或祈愿术治愈。

痛苦 Pain：所有生物都会受到影响，剧烈疼痛使其敏捷降低 2 点、攻击骰承受-4 减值，持续 2 至 20 轮。

睡眠 Sleep：所有生命骰低于 8 + 1 的生物立即陷入昏睡状态，且 5 至 16（1d12 + 4）回合内无法唤醒。

震慑 Stunning：总生命值不超过 160 点的一个或多个生物会被震慑并踉跄 3 至 12（3d4）轮，手中握持的物品也会掉落。

徽记在被阅读并触发效果前无法辨认。材料成分为黑蛋白石粉末与钻石粉末，每种价值均不得低于 5,000 金币。

疯狂徽记：困惑行动表。

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

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

折磨术 *Torment*

7 环·塑能／变化系 F27 SH-1

特殊·UA

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

对已被魔法圆阵、奇术三角阵或五芒星阵困住的异位面生物施加痛苦，以逼它答应一项服务；亦见本书的痛楚术、陷捕术。先须突破目标的魔法抗性。开头吟句在施法者和目标间建立联系，随后继续诵读事先备好的文字；前 2 轮使目标隐隐刺痛，第 3、4 轮变成穿刺般的剧痛，第 5、6 轮变成酸痛与痉挛。

每轮拒绝服务的目标均可对法术豁免，掷骰修正如下；失败便表示答应施法者的要求：

念诵轮次	豁免掷骰修正
第 1 轮	-1
第 2 轮	-2
第 3 轮	-3
第 4 轮	-4
第 5 轮	-6
第 6 轮	-8

原书另称第 8 轮以后不再有惩罚。若生物挣脱，仍受本术影响：每持续 2 轮先攻 -1，第 8 轮最多 -4；第 3 轮后命中 -1、每颗伤害骰 -1，逐轮加深至第 6 轮 -4，之后回落，到第 9 轮为 -1。目标即使屈从，也会深恨施法者，严格按约定字面执行并寻找报复机会。

准备此术须把目标类别的秘名或目标本人姓名写进咒文，施法者也须写出自己，以建立联系。若目标智力高于施法者，每高 1 点有 1 概率夺得控制权，把施法者拖进其囚禁空间，再带到自己的位面；施法者诵读时若被打断或分心，则目标每有 1 点智力便有 5 概率夺权。材料成分就是上述特制卷轴，所用特殊墨水每目标生命骰至少耗费 1,000 金币。

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

怪物召唤 *VII Monster Summoning VII*

9 环·咒法／召唤系 F28 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

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	标准书编号
gp	

角色 19 级

新增 1·累计 30

消失术 *Vanish*

7 环·变化系 F30 SH-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 接触	豁免 无
范围 特殊	成分 V

施法后，魔法师可以使一件物品消失。若物品重量不超过每施法者等级 500 金币重量，便可将它传送到指定地点；距离不限，不能跨位面，按下表依目的地熟悉程度掷百分骰；例如，14 级魔法师可以使重量达 7,000 金币的物品消失并在指定地点重新出现。更重的物品也能消失，但会被送入以太位面，并以石头替代；例如，一扇门消失后，会出现一道厚度为 1 尺或与门等厚（取较厚者）的石墙。受影响物质的最大体积为每施法者等级 3 立方尺，因此此术同时受重量和体积限制。成功施展解除魔法可以使以太位面中的消失物品返回。

目的地判定：

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

传送过高时，每低于“正中目标”下限 1 个百分点，物品便出现在地面上方 1”。目的地须有坚实表面承接。

角色 20 级

新增 1·累计 31

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F31 SH-2

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 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	寻获魔宠	1	1	3	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F05	嘲讽术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	舞光术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	浮空术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	衰弱射线	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	雷欧蒙陷阱	2	6	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	召唤怪物	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	防护邪恶（半径 10 尺）	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	火焰箭	3	8	8	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	召唤怪物	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	群体变树术	4	7	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	石肤术	4	11	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	移除诅咒	4	13	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	召唤怪物	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	动物成长	5	9	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	塑石术	5	10	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	怪物召唤	6	12	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	铜墙铁壁	6	12	11	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	魔邓肯冥思术	6	15	13	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	怪物召唤	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	无误传送	7	14	12	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	折磨术	7	17	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	消失术	7	19	17	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	怪物召唤	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	徽记术	8	16	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	束缚术	8	20	18	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	怪物召唤	9	18	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	能量吸取	9	18	17	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-35