AD&D 1E

眞名黑契

PACTUM VERI NOMINIS



Nomen pondus pacti gerit.

名有所系，契有所重。

MU-38

真名黑契

Pactum Veri Nominis

MU-38 · 通用魔法师成长法术书

黑契原为窄条，诸字顺缝而行，折处尽是名讳。立契者亡后，门人割取无名之文，重缀成页，惟偿价之辞一字不去。故今本字行参差，而誓文独整。

此卷不陈公架，藏于内匣；取阅须有见证，阅毕各留一押。旧序言：呼名之时，亦令己声有所归。其后用墨深重，疑另有禁语，诸家但摹所见，未尝试为补全。

Nomen pondus pacti gerit.
名有所系，契有所重。



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
油腻术 4
角色 3 级 4
绑缚术 4
和风术 5
角色 4 级 5
修复术 5
角色 5 级 5
人类定身术 5
侦测幻象 6
角色 6 级 6
愚人金术 6
角色 7 级 6
延时术 6
拉瑞的记忆强化术 7
角色 8 级 7
火球术 7
角色 9 级 7
痛楚术 7
心灵遥控 8
角色 10 级 8
怪物定身术 8
角色 11 级 8
植物滋长 8
角色 12 级 9
陷捕术 9
灵体折磨术 9
角色 13 级 10
任意门 10
角色 14 级 10
召唤恶魔 10
真名术 11
角色 15 级 13
折磨术 13
角色 16 级 13
束缚术 13
沉陷术 14
角色 17 级 15
双重维度 15
角色 18 级 16
毕格比粉碎掌 16
禁锢术 16
角色 19 级 17
拟像术 17
角色 20 级 17
律令：目盲 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。

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

油腻术 *Grease*

1 环·塑能系 F05 SL-1

控制·UA

施法 1 段	持续 永久
距离 1”	豁免 特殊
范围 每级 1 平方尺	成分 V/S/M

在目标区域生成一层滑腻的油脂。走进该处的生物须对石化豁免，否则滑倒；已察觉油面者或许能绕开。也可令绳索、梯级、武器握柄等其他表面变滑。无人持用的物体总会受术；若物体正被生物拿着或使用，持用者对法术豁免失败时才会生效。一次成功豁免即可免除效果。材料成分是猪皮、黄油或其他油脂。

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

绑缚术 *Bind*

2 环·变化／附魔系 F06 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。

和风术 *Zephyr*

2 环·塑能系 F07 SL-1

特殊·UA

施法 2 段	持续 1 段
距离 0	豁免 无
范围 宽 1”的路径，每级长 1/2”	成分 V/S/M

一阵轻风从施法者吹向其面对的方向，一直行至影响范围末端。小火焰因此摇摆；较大的火焰、火势更旺，适用时其伤害骰承受＋1。风能将移动中的蒸汽云（如死云术）挡住 1 轮；削弱云雾术、雾墙术等气雾，持续时间减半；使停滞空气、蒸汽乃至毒气倒退 1”，其持续时间与效力也减半，除非另有来源持续补充。材料成分是一张手风琴式折起的细羊皮纸，在近底部用象牙或银制别针固定。

角色 4 级 新增 1 ·累计 8

修复术 *Mending*

1 环·变化系 F08 SL-1

生存·PHB

施法 1 段	持续 永久
距离 3”	豁免 无
范围 一个物体	成分 V/S/M

此法术可修复物体上的小型断裂。只要只有一处断裂，就能接合断裂的戒指、链环、吊坠或细匕首。陶器或木制品即使断成多块，也能无痕接合并恢复如新般的强度。皮袋或酒囊上的破洞也可完全修复。此法术不能修复任何魔法物品。材料成分是两块小磁铁（很可能是天然磁石）或两个带刺果实。

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。

侦测幻象 *Detect Illusion*

3 环·预言系 F10 SL-1

特殊·UA

施法 3 段	持续 2 轮＋每级 1 轮
距离 接触	豁免 无
范围 视线内宽 1”、长每级 1”	成分 V/S/M

借此术，幻术师可以看见幻象并确认其确为幻象。若幻术师用双手触碰他人，而对方同时看着幻象，也可使对方看出幻象并非真实。材料成分是一片黄色水晶、玻璃或云母。

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

愚人金术 *Fool’s Gold*

2 环·变化系 F11 SL-1

特殊·PHB

施法 1 轮	持续 每等级 6 回合
距离 1”	豁免 无
范围 每等级 1 立方尺	成分 V/S/M

此术可在持续时间内将铜币暂时变为金币，或将黄铜器物变成纯金。法术可影响大量铜或黄铜；计算时按每立方尺相当于 4,000 金币处理。看到假金的生物可进行豁免检定；若掷骰结果不高于其智力值，即能识破，但每有施法者一个等级，检定掷骰便须加 1，因此高等级魔法师制造的假金更难识破。若以冷锻铁猛击假金，有一定概率令其恢复原状，概率取决于所用材料：撒上研磨后的 50 金币黄水晶，概率为 30 ；100 金币琥珀为 25 ；500 金币黄玉为 10 ；1,000 金币东方黄玉（刚玉）仅为 1 。

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

延时术 *I Extension I*

4 环·变化系 F12 SM-1

特殊·PHB

施法 2 段	持续 特殊
距离 0	豁免 无
范围 特殊	成分 V

此术可将先前施展的一至三环法术的持续时间延长 50 。例如，浮空术的持续时间可增至每等级 1.5 回合，人类定身术可延长至每等级 3 轮。只有持续时间具有意义的法术才会受益。

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

火球术 *Fireball*

3 环·塑能系 F14 SL-1

攻击·PHB

施法 3 段	持续 瞬间
距离 10" ＋每等级 1"	豁免 成功则伤害减半
范围 半径 2" 的球体	成分 V/S/M

指定爆炸距离与高度，指尖射出火光；火光提前碰到实体时即在碰撞处爆炸，否则在指定位置爆炸。范围内生物每有施法者一个等级便受 1d6 点火焰伤害，豁免成功减半。

爆炸火焰依所在空间扩展，总体积约 33,000 立方尺。火焰点燃可燃物，熔化金、银、铜等软金属。暴露物品须检定损毁；生物豁免成功时，其装备视为免受影响。爆炸气压很小。

魔杖发出的火球为 6d6，具有此能力的法杖为 8d6，卷轴为 (1d6　4)d6。

材料：蝙蝠粪与硫磺揉成的小球。

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

痛楚术 *Dolor*

5 环·附魔／魅惑系 F15 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。

心灵遥控 *Telekinesis*

5 环·变化系 F16 SM-1

特殊·PHB

施法 5 段	持续 2 轮＋每等级 1 轮
距离 每等级 1″	豁免 无
范围 每等级 250 金币等值重量	成分 V/S

施法者可凭意念移动物体，使其垂直或水平移动：第一轮 2″，第二轮 4″，第三轮 8″，第四轮 16″，此后每轮加倍，直至每轮最高 1,024″。高速移动的重物可以成为致命武器。只要对手的重量未超过法术上限，便可被移动；但若对手施展膨胀术等法术，使体重超过上限，就能轻易抵消此术。若受术者无法自行行动，行走或其他动力也可抵消此术，前提是移动速度尚未达到每轮 16″。毕格比之手系列法术及许多其他魔法也能抵消此术。

角色 10 级 新增 1·累计 17

怪物定身术 *Hold Monster*

5 环·惑控系 F17 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。

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

植物滋长 *Plant Growth*

4 环·变化系 F18 SM-1

特殊·PHB

施法 4 段	持续 永久
距离 每等级 1″	豁免 无
范围 每等级 1/2″ × 1″ 的正方形区域	成分 V/S

施法者使范围内普通植被生长、盘绕并纠结，形成灌木丛或丛林。生物必须砍伐或强行穿行，移动速度为每轮 1″；大于人类体型者为每轮 2″。区域内必须已有灌木和树木，法术才能生效。荆棘、灌木、藤蔓、树苗、蓟、树木和杂草会变得浓密茂盛，形成屏障。影响范围为每级 2″ × 2″，施法者施法时可选择方形或长方形；八级施法者最多可影响 16″ × 16″ 的方形区域，也可选择 4″ × 64″、8″ × 32″ 或其他等面积长方形。效果会持续存在，直到经劳作、

火焰或解除魔法等方式清除。

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

陷捕术 *Ensnarement*

6 环·咒法／召唤系 F19 SM-1

特殊·UA

施法 1 回合	持续 特殊
距离 1”	豁免 成功则无效
范围 特殊	成分 V/S/M

在异位面强大生物面前显现一扇像异界之门的开口，诱它踏入预设陷阱，直到它答应以一次服务换取自由。施法者须说出目标生物种类；若有特定名称、专名或本人姓名，也须说出。目标先检定能否识破陷阱：以 3d6 掷得不高于自身智力为成功。若目标智力较施法者高，骰值减去差额；若施法者智力较高，骰值加上差额。成功者忽略开口，法术失败；失败者走入开口而被困。

陷住目标不等于防止它伤害施法者，故须预设相应屏障：对上层位面或星界生物用魔法圆阵；对以太、元素或绝对中立位面生物用奇术三角阵；对下层与炼狱位面生物用五芒星阵。生物仍有冲破屏障的概率：手绘阵基础 20 ；镶嵌或刻入阵基础 10 ，只在第一次用来判定制作是否正确。比较“施法者智力＋等级”与“目标智力＋等级或生命骰”：施法者总和较高，差额从脱困概率中减去；目标较高则加上。

可进一步精制屏障。手绘阵若用特殊颜料耐心刻画，每花 1 回合和 1,000 金币，基础脱困率减 1 ；镶嵌／刻入阵若再嵌金属和矿物，至少需 1 个月，且在原制作费外再花至少 50,000 金币，可将基础率降至 0 。但仍须计算上述智力与等级差，无法用准备工作消除该风险。任何保护线断裂或守护字形模糊都会立即使屏障无效；一根稻草横落圆阵线条也足以破坏它。被困生物自身却不能放上稻草，屏障会绝对阻止它。

安全捕获后，施法者可用贿赂、承诺或威胁索取一次服务。地下城主给提出的条件评 0-6 分，从目标智力中减去；目标再次以掷得不高于调整后智力为成功，成功便拒绝服务。可改变提议，或在 24 小时后重提；因囚禁，目标智力届时降 1 点。这样反复至其答应、逃脱或被施法者用别的法术送走。其他法术也可能迫其屈服。

完成约定服务后，目标只须告知施法者便会瞬间传回原处；它仍可寻求报复。不可能完成或极不合理的命令，它绝不会同意。

灵体折磨术 *Spiritwrack*

6 环·塑能系／防护系 F20 SM-1

特殊·PHB

施法 特殊	持续 特殊
距离 1” ＋每等级 1”	豁免 特殊
范围 特殊	成分 V/M

此术是针对下层位面强大生物（深渊、混沌邪恶位面、地狱等）的强力防护与惩罚法术。施法者必须知道目标的名字。真正念咒前，魔

法师必须亲手准备一张发光羊皮纸，用特殊墨水仔细写上该生物的名字；墨水由磨碎的红宝石和一只 I、II 或 III 型恶魔的灵液制成，羊皮纸四周还须饰以连续的金箔边框。制作文件需 8 至 32 小时，仅羊皮纸、特制笔、金箔及其他杂项材料就要花费 1,000 金币；每张文件所用红宝石至少价值 5,000 金币。若恶魔、魔鬼或其他强大下层位面生物以某种形态现身，且没有占据其他生物的身体，魔法师便可开始正式施法。

开始诵读文件时，目标会被定在原地，除非其通过一次已按魔法师等级调整的魔法抗性检定（视同豁免检定）。即使成功，目标仍会感到极度不适；若它并非被魔法强行带到此地并拘禁，便有 90 概率退回自己的位面或其他位面，因为诵读期间它无法攻击魔法师。第一段诵读持续整整 1 轮，结束时目标的不适感加剧。第二轮诵读期间，目标承受剧痛，并按每个生命骰损失 1 点生命值；该轮结束时，它已痛苦不堪。第三轮也是最后一轮诵读会使目标损失当前生命值的一半，并承受可怕痛苦；结束时，目标会被送入自己位面中的某个禁闭空间，受折磨的年数等于准备文件的魔法师等级。

遭此术对付的生物会永远视魔法师为死敌，因此魔法师通常会以法术相威胁，迫使其屈服，而不愿念完全文。目标每听完一轮诵读，便会额外累积 25 的概率同意条件，即使没有其他报酬或补偿。

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

任意门 *Dimension Door*

4 环·变化系 F21 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。

角色 14 级

新增 2·累计 23

召唤恶魔 *Cacodemon*

7 环·咒法／召唤系 F22 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。

真名术 *Truename*

7 环·附魔／变化系 F23 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）。

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

折磨术 *Torment*

7 环·塑能／变化系 F24 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。

角色 16 级

新增 2 ·累计 26

束缚术 *Binding*

8 环·附魔／塑能系 F25 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
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。

沉陷术 *Sink*

8 环·附魔／变化系 F26 SH-1

特殊·UA

施法 8 段	持续 特殊
距离 每级 1”	豁免 特殊
范围 一个生物，或每施法者等级 1 立方”的物体	成分 V/S

施法者须不受打断地诵念前 4 段。此时目标被固定在原地，并取得脚下表面的密度，除非生物对法术豁免成功，或有魔法性质的物体对解离豁免成功。普通非魔法物体无权豁免。这里的“魔法性质”包括魔法物品、受附魔或具有

魔法来源的物品，以及受防护法术、永久魔法或类似法术作用的物品。

施法者此时可停止施法，让目标维持现状；法术在 4 回合后消散，目标恢复正常。若继续诵念，目标在第 5 段沉入自身高度的四分之一，第 6、7 段各再沉入四分之一，第 8 段完全没入地面。

活物因此处于类似停滞的状态，除此以外不会受伤。无论生物或物体，沉入后都完整无损，且其最高处位于地表以下、深度等于自身高度：例如 6 尺高的目标，其最高处在地下 6 尺。移走目标周围的地面便会破除法术，目标恢复正常，但不会自动升上来。挖掘术、化石为泥、自由术（囚禁术的逆向法术）等可以协助救出目标，不会伤害它。

对施过此术的区域使用侦测魔法，即使目标已在侦测范围之外，也会显示一股难以辨明的微弱魔法；若目标在范围内，则能辨明其为附魔／变化性质。

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

双重维度 *Duo-Dimension*

7 环·变化系 F27 SH-1

特殊·PHB

施法 7 段	持续 3 轮＋每等级 1 轮
距离 0	豁免 无
范围 施法者本人	成分 V/S/M

此术使施法者仅有高度和宽度两个维度,没有深度。侧身时施法者会隐形，只有真视术或类似手段才能察觉。施法者可以穿过极窄的缝隙，只要缝隙高度足以容纳其实际身高，例如从门扇与门框之间穿过。其他行动均可照常进行：施法者可以侧身隐形并移动，在下一轮现身施法，再于之后一轮侧身隐去。侧身隐形时，施法者不受任何形式的攻击影响；现身时，所受攻击伤害则为通常值的三倍。

法术持续期间，施法者有一部分存在于星界位面，因此可能被那里的生物察觉。若被察觉，星界生物有 25 概率通过攻击将施法者整个带入星界位面。材料成分是一尊薄而扁平的施法者象牙雕像（须做工精良，并饰以金丝、珐琅和彩宝，平均价值 5,000 至 10,000 金币）和一条羊皮纸。念咒时，将羊皮纸扭转半圈并连接两端形成环，再让雕像穿过羊皮纸环；两者随后都会永久消失。

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

毕格比粉碎掌 *Bigby's Crushing Hand*

9 环·塑能系 F28 SH-1

攻击·PHB

施法 9 段	持续 每等级 1 轮
距离 每等级 1/2"	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S/M

毕格比粉碎掌会显现一只巨大的无形之手，形态类似毕格比强力掌与毕格比金刚拳。此手受施法者心智控制，可抓住并挤压对手。挤压伤害取决于此手作用于目标的轮数：

作用轮数	伤害
第 1 轮	1 至 10 点生命值
第 2 至 3 轮	2 至 20 点生命值
第 4 轮及以后	4 至 40 点生命值

此手在被解除前可承受相当于施法者生命值的伤害。材料成分为蛇皮手套和蛋壳。

禁锢术 *Imprisonment*

9 环·防护系 F29 SH-1

控制·PHB

施法 9 段	持续 永久
距离 接触	豁免 无
范围 一个生物	成分 V/S

施放禁锢术并触碰受害者后，目标会被埋葬在地底深处一个小球体内，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。除非施放此术的逆转法术，并说出该生物的姓名与身世，否则受害者会一直留在那里。水晶球、物品定位术或类似手段都无法发现该生物已被囚禁。逆转法术“自由”会使受害者出现在其被埋葬之处，并从地下升起。若施法者未能准确掌握获释者的姓名与身世，有 10 概率同时释放 1 至 100 名其他囚徒。只有知道受害者的姓名与身世，此术才能生效。

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

拟像术 *Simulacrum*

7 环·幻象系 F30 SH-2

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。

角色 20 级

新增 1·累计 31

律令：目盲 *Power Word, Blind*

8 环·咒法／召唤系 F31 SH-2

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。

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	9	7
SH-1	七至九环	8	8	0
SH-2	七至九环	8	2	6

固定抄录费用 14,100 gp；标准书材料 4,000 gp；合计 18,100 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	油腻术	1	2	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F08	修复术	1	4	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F06	绑缚术	2	3	4	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F07	和风术	2	3	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F11	愚人金术	2	6	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F09	人类定身术	3	5	5	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F10	侦测幻象	3	5	6	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F14	火球术	3	8	7	SL-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F12	延时术	4	7	6	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F13	拉瑞的记忆强化术	4	7	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F18	植物滋长	4	11	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F21	任意门	4	13	10	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F15	痛楚术	5	9	7	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F16	心灵遥控	5	9	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F17	怪物定身术	5	10	8	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F19	陷捕术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F20	灵体折磨术	6	12	9	SM-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F22	召唤恶魔	7	14	10	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F23	真名术	7	14	11	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F24	折磨术	7	15	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F27	双重维度	7	17	15	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F30	拟像术	7	19	17	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F25	束缚术	8	16	13	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F26	沉陷术	8	16	14	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F31	律令：目盲	8	20	17	SH-2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F28	毕格比粉碎掌	9	18	16	SH-1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
F29	禁锢术	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-38