

## 牧师 LV1 施法

---

你通过祈祷，冥想与奉献习得如何施法。牧师法术详见本章后文职业描述中的牧师法术表。

**戏法。**你已知牧师法术列表中 3 个你选择的戏法。推荐选择神导术，圣火术和奇术。

当你获得牧师等级时，你可以将一道已知戏法用另一道牧师戏法替换。

当你的牧师等级达到 4 级和 10 级时，你都能习得另一道你所选择的牧师戏法，如牧师特性表中戏法一列所示。

**法术位。**牧师特性表显示了你可用于施放 1 环及以上法术的法术位数量。你在完成一次长休时恢复所有已消耗的法术位。

**1 环及以上的准备法术。**你准备了一系列一环或更高的法术，以供此特性施法使用。初始时，从牧师法术列表选择 4 个一环法术。推荐选择祝福术，疗伤术，光导箭和虔诚护盾。

当你获得牧师等级时，你能准备的法术数量也会随之提升，如同牧师特性表中准备法术一栏所示。每当该数值提升时，从牧师法术列表中选择额外的法术直至你准备的法术数量和该数值相等。你选择的新法术必须是你拥有法术位的法术。例如，作为一个 3 级牧师，你的准备法术由 6 个一环或二环法术组成，可以自由搭配。

如果其他牧师职业特性给予你总是准备好的法术，这些法术不计入你用施法特性准备的法术数量中，但遵循此特性的其他施法规则，且那些法术对你而言是牧师法术。

**改变你的准备法术。**每当你完成一次长休时，你可以改变你的准备法术表，将一道或多道已准备法术用其他牧师法术替换，新替换的法术必须是你拥有法术位的法术。

**施法关键属性。**感知是你牧师法术的施法关键属性。

**法器。**你可以使用圣徽作为你牧师法术的法器。

## 牧师 LV1 法术位

| 牧师<br>等级 | 对应法术环阶的法术位 |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
|          | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1        | 2          | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2        | 3          | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3        | 4          | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4        | 4          | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5        | 4          | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6        | 4          | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7        | 4          | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8        | 4          | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9        | 4          | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17       | 4          | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18       | 4          | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19       | 4          | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20       | 4          | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

## 牧师 LV1 圣职

---

你让自己投身于以下一种由你自己选择的神圣职能：

**保护者**。通过战斗训练，你获得军用武器熟练与重甲受训。

**奇术使**。你从牧师法术列表中学会一道额外的戏法。此外，你与神性的神秘链接使你在智力（奥秘和宗教）检定中获得等同于你感知调整值的附加值（最低为 1）。

## 牧师 LV2 引导神力

---

你能从外层位面引导神圣能量，并用其引动魔法效应。你起始时具有两种选项：神圣火花与驱散亡灵，其效果如下所示。每当你使用你的引导神力时，你选择要创造哪种效应。你会在更高的牧师等级获得更多选项。

你可以使用引导神力 2 次，你在完成一次短休时恢复一次使用次数，而在完成一次长休时重获所有已使用的次数。你在达到特定的牧师等级时获得额外的使用次数，具体见牧师特性表中引导神力一栏。

如果某个引导神力效应需要目标进行豁免，则其豁免 DC 等于本职业的施法特性中的法术豁免 DC。

**神圣火花**。以一个魔法动作，你将你的圣徽指向 30 尺内一个你可见的其他生物，并将神圣能量凝聚于该生物。投掷  $1d8$  加上你的感知调整值，你为该生物恢复该数值的生命或迫使其进行一次体质豁免，失败则受到等同该数值的黯蚀或光耀伤害（由你选择），成功则伤害减半（向下取整）。

神圣火花在以下牧师等级获得额外的  $d8$  骰：7 级（ $2d8$ ），13 级（ $3d8$ ）以及 18 级（ $4d8$ ）。

**驱散亡灵**。以一个魔法动作，你展现圣徽，斥退诸亡灵生物。你 30 尺内每个由你选择的亡灵都必须进行一次感知豁免，失败则陷入恐慌和失能状态，持续一分钟。在这段持续时间内，被驱散的生物会尽可能远离你。此效应在其受到伤害时提前结束，你陷入失能状态或是死亡也会结束此效应。

## 牧师 LV3 牧师子职

---

你获得你所选的一个牧师子职：

**生命领域，光明领域，诡术领域 或者 战争领域。**

子职业的内容见后文。子职业是一种特化，可以在特定的牧师等级授予你对应的特殊能力。此后你将获得你所选的子职所有能力——只要其所需等级等于或低于你的牧师等级。牧师职业表列出了你从子职中获得新特性的牧师等级。

## 牧师 LV4 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如牧师特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

**通用专长（先决：等级 4+）**

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。  
你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 牧师 LV5 灼净亡灵

---

每当你使用驱散亡灵时，你都可以投掷等于你感知调整值枚 d8（最少 1d8），而每个在对抗驱散亡灵的豁免中失败的亡灵都将受到等同于骰值之和的光耀伤害。此伤害不会终止驱散效应。

## 牧师 LV6 牧师子职特性

---

获得你所选的牧师子职 6 级特性。

## 牧师 LV7 受祝击

---

神圣的力量在战斗中注入你。你从以下特性中选择其一获得。

**神圣打击。** 每个你的回合一次，当你以一次使用武器的攻击命中了一个生物时，你对其造成额外 1d8 光耀或黯蚀伤害（由你选择）。

**强力施法。** 你将你的感知调整值加到你用任何牧师戏法造成的伤害上。

## 牧师 LV8 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如牧师特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 牧师 LV9 无

---

### 牧师 LV10 神圣干预

---

你能呼唤你所信奉的神祇或神系来代你降下干预。

以一个魔法动作，你选择一道 5 环或更低的牧师法术（施法时间不能为 1 反应），并将该法术作为执行此动作的一部分施展，无需消耗法术位也无需对应的施法材料。直到你完成一次长休前，你都无法再次使用此特性。

### 牧师 LV11 无

---

### 牧师 LV12 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如牧师特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

#### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。  
你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

### 牧师 LV13 无

---

## 牧师 LV14 精通受祝击

---

你所选择的受祝击变得更加强大。

**神圣打击。** 神圣打击的额外伤害提升至  $2d8$

**强力施法。** 当你施展一道牧师戏法并用它对一个生物造成伤害时，你可以为你自己或你 60 尺内的另一个生物注入活力，使其获得等同于你感知调整值两倍的临时生命值。

## 牧师 LV15 无

---

## 牧师 LV16 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。

如牧师特性表所示，你还会在第 8，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。

你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 牧师 LV17 牧师子职特性

---

获得你所选的牧师子职 17 级特性。

## 牧师 LV18 无

---

## **牧师 LV19      传奇恩惠**

---

你获得一项传奇恩惠专长或其他一项你选择的适用的专长。  
推荐选择扭曲命运之恩惠。

## **牧师 LV20      进阶神圣干预**

---

你能够呼唤更加强大的神圣干预。  
当你使用神圣干预特性时，你可以在选择法术时选择祈愿术。  
如果你这样做，你只有在完成  $2d4$  次长休后才能再次使用神圣干预。

## 牧师光明领域 LV3 光明领域法术

---

你与此神圣领域的链接使你总是准备了特定的法术。

当你达到光明领域法术表中特定的牧师等级时，你总会将表中对应的法术加入准备。

| 光明领域法术 |                      |
|--------|----------------------|
| 牧师等级   | 准备法术                 |
| 3      | 燃烧之手, 妖火, 灼热射线, 识破隐形 |
| 5      | 昼明术, 火球术             |
| 7      | 秘法眼, 火墙术             |
| 9      | 焰击术、探知               |

## 牧师光明领域 LV3 黎明曙光

---

以一个魔法动作，你展现圣徽，消耗一次引导神力次数来释放出一阵闪光，覆盖一处以你为源点的 30 尺光环区域。

任何魔法黑暗——例如法术黑暗术制造的黑暗——在该区域内都将被解除。此外，区域内你选择的所有生物都必须进行一次体质豁免。豁免失败者将受  $2d10 +$  你牧师等级的光耀伤害，豁免成功则伤害减半。

## 牧师光明领域 LV3 守御之光

---

你身边 30 尺内一个你能看见的生物进行攻击检定时，你可以使用你的反应在该次攻击命中或失手前在该生物面前发出闪耀之光，迫使其该次攻击检定具有劣势。

你可以使用该特性的次数等同于你的感知调整值（最低为 1）。你在完成一次长休后重新获得所有的使用次数。

## 牧师光明领域 LV6 精通守御之光

---

你在完成一次短休或长休后重新获得所有守御之光的使用次数。

此外，每当你使用守御之光时，你可以给予触发此反应的该次攻击所指定那个目标  $2d6 +$  你感知调整值点临时生命值。

## 牧师光明领域 LV17 光冕

---

以一个魔法动作，你可以让你自己散发出日光组成的灵光，持续一分钟或直至你将其解除（无需动作）。你散发出半径 60 尺的明亮光照，以及向外延伸 30 尺的微光光照。身处该明亮光照范围中的敌人，在抵抗你的黎明曙光特性以及任何造成火焰或光耀伤害的法术而进行豁免检定时具有劣势。

你可以使用该特性的次数等同于你的感知调整值（最低为 1）。你在完成一次长休后重新获得所有的使用次数。

## 牧师诡术领域 LV3 诡术领域法术

你与此神圣领域的链接使你总是准备了特定的法术。

当你达到诡术领域法术表中特定的牧师等级时，你总会将表中对应的法术加入准备。

| 诡术领域法术 |                   |
|--------|-------------------|
| 牧师等级   | 准备法术              |
| 3      | 魅惑人类，易容术，隐形术，行动无踪 |
| 5      | 催眠图纹，回避侦测         |
| 7      | 困惑术，任意门           |
| 9      | 支配人类，篡改记忆         |

## 牧师诡术领域 LV3 诡术祝福

以一个魔法动作，你可以选择自己或 30 尺内一个自愿生物，所选生物在进行敏捷（隐匿）检定时具有优势。此祝福持续至你完成一次长休或直至你再次使用此特性。

## 牧师诡术领域 LV3 祈唤分身

以一个附赠动作，你可以消耗一次引导神力次数来创造一个自己的完美视觉幻象并现在你身边 30 尺内一个你能看见且未被占据的空间。该幻象是无形的且不占据它所在的空间。幻象持续 1 分钟，或直至你将其解除（无需动作）或陷入失能状态。这个幻象栩栩如生，能模仿你的表情和姿势。当幻象存在时，你将获得以下好处：

**施法。**你可以如同你在幻象所在位置施展法术，但必须使用你自己的感官。

**分散注意。**当你和你的幻象都在同一个生物身边 5 尺内，且该生物可以看见幻象时，由于幻象对目标造成的干扰，你对其进行的攻击检定具有优势。

**转移。**以一个附赠动作，你可以移动幻象最多 30 尺到达一处空间，该空间必须是你 120 尺内一处可见的未被占据的空间。

## 牧师诡术领域 LV6      谤诈换位

---

每当你使用附赠动作创造或移动你来自祈唤分身特性的幻象时，你都可以通过传送与幻象交换位置。

## 牧师诡术领域 LV17      精通分身

---

你召唤分身特性所创造的幻象在以下方面变得更加强力。

**共享分散注意。**当你和你的盟友对幻象 5 尺范围内的生物进行攻击检定时，该攻击检定具有优势。

**治愈幻象。**当幻象消失时，你或你选择的 5 尺范围内的生物恢复等同于你牧师等级的生命值。

## 牧师生命领域 LV3 生命领域法术

---

你与此神圣领域的链接使你总是准备了特定的法术。

当你达到生命领域法术表中特定的牧师等级时，你总会将表中对应的法术加入准备。

| 生命领域法术 |                      |
|--------|----------------------|
| 牧师等级   | 准备法术                 |
| 3      | 援助术, 祝福术, 疗伤术, 次级复原术 |
| 5      | 群体治愈真言, 回生术          |
| 7      | 生命灵光, 防死结界           |
| 9      | 高等复原术, 群体疗伤术         |

## 牧师生命领域 LV3 生命门徒

---

当你消耗法术位为一个生物施展恢复生命值的法术时，该生物在你施法的回合额外恢复  $2 +$  法术环阶的生命值。

## 牧师生命领域 LV6 神祝医者

---

你为其他人施展的治疗法术也能治疗你自己。

当你用法术位施展一道为除了你自己以外的一个或更多生物恢复生命值的法术后，你立刻恢复  $2 +$  法术环阶的生命值。

## 牧师生命领域 LV17 极效治疗

---

当你需要用一道法术或引导神力掷一枚或多枚骰子，以决定为一个生物恢复的生命数值时，你无需掷骰，直接为每个骰子取最高值。

例如，一道法术为某一生物恢复  $2d6$  生命值，则其结果直接取 12。



## 牧师战争领域 LV3 战争领域法术

---

你与此神圣领域的链接使你总是准备了特定的法术。

当你达到战争领域法术表中特定的牧师等级时，你总会将表中对应的法术加入准备。

| 诡术领域法术 |                    |
|--------|--------------------|
| 牧师等级   | 准备法术               |
| 3      | 光导箭，魔化武器，虔诚护盾，灵体武器 |
| 5      | 十字军披风，灵体卫士         |
| 7      | 火焰护盾，行动自如          |
| 9      | 怪物定身术，钢风斩          |

## 牧师战争领域 LV3 导引打击

---

当你或者距离你 30 尺内的一个生物在一次攻击检定中失手时，你可以消耗一次引导神力次数来让这次攻击检定获得 +10 加值，这可能导致该次攻击命中。当你使用此特性让另一个生物的攻击检定获得此增益时，你必须使用你的反应。

## 牧师战争领域 LV3 战争祭司

---

以一个附赠动作，你可以发动一次武器攻击或者徒手打击。你可以使用该附赠动作的次数等于你的感知调整值（最低为 1），你在完成一次长休或短休后重新获得所有的使用次数。

## **牧师战争领域 LV6      战神祝福**

---

你可以使用你的引导神力来施展 虔诚护盾 或者 灵体武器 而无需消耗法术位。

当你以这种方式施展其中任何一道法术时，该法术都不需要专注，且其持续时间为 1 分钟，但会在你再次施展该法术、陷入失能状态或是死亡时提前结束。

## **牧师战争领域 LV17      战争化身**

---

你获得对钝击、穿刺、挥砍伤害的抗性。