



WARPRIEST

OF

Warpriest
Level

Уровень
Заклинателя

BLESSINGS

Blessing

Minor Power

Major Power

уровень
10

Save DC

$\text{Level} = 10 + (\text{DC} \div 2) + \text{WIS}$

Uses per day

$\text{Uses} = 3 + (\text{Level} \div 2)$

Заклинания

КС	Заклинаний	Базовых	Бонусных
спасброска	в день	Заклинаний	Заклинаний
	0		Муд - 4 WIS - 8 Муд - 12
	1		□ □ □ □
	2		□ □ □ □
	3		□ □ □ □
	4		□ □ □ □
	5		□ □ □ □
	6		□ □ □ □

КС спас заклинания = 10 + WIS + Уровень заклятия

Концентрация $\text{Level} = \text{WIS} +$

Лечение / Урон	Легкие Ранения	Средние Ранения	Серьезные Ранения	Критические Ранения	Лечение / Урон
	$1d8 + \text{Уровень}$ (1 - 5)	$2d8 + \text{Уровень}$ (3 - 10)	$3d8 + \text{Уровень}$ (5 - 15)	$4d8 + \text{Уровень}$ (7 - 20)	$10 \times \text{Уровень}$
Уровень заклинания	1	2	3	4	6
Массовый Уровень	5	6	7	8	9

FERVOUR

Уровень Inflict or cure wounds with a touch.

2 Good Warpriest ☐ Evil Warpriest ☐
Лечение Ранений Harm Undead
Нанести Ранения Heal Undead

направление Позитивной Энергии Проведение Негативной Энергии

FERVOUR PER DAY
 $\text{Level} = (\text{DC} \div 2) + \text{WIS} +$

HEAL / DAMAGE
 $\text{Level} = (\text{DC} - 1) \div 3$

Spend one use of Fervour to cast a prepared spell which targets only yourself as a swift action with no somatic component.

ПРОВЕДЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Уровень Spend two uses of Fervour to channel energy

4 Воля КС СПАСА $\text{Level} = 10 + (\text{DC} \div 2) + \text{WIS} +$

ASPECT OF WAR

Уровень For one minute, use your level as your Base Attack Bonus, gain damage reduction 10/-, move at full speed regardless of armour or encumbrance, and blessings do not count against your daily total.

SACRED WEAPON / ARMOUR

Sacred Weapons

includes deity's favoured weapon and any focus weapons

Warpriest Level	Bonus feat	Weapon Damage Мал / Больш	Weapon Enhancement	Armour Enhancement
1		d6 d4 / d8		
3	■			
4			+1	
5		d8 d6 / 2d6		
6	■			
7				+1
8			+2	
9	■			
10		d10 d8 / 2d8		+2
12	■		+3	
13				+3
15	■	2d6 d10 / 3d6		
16			+4	+4
18	■			
19				+5
20		2d8 2d6 / 3d8	+5	

WEAPON SPECIAL ABILITIES

<input type="checkbox"/> Brilliant energy	+4
<input type="checkbox"/> Defending	+1
<input type="checkbox"/> Disruption	+2
<input type="checkbox"/> Flaming	+1
<input type="checkbox"/> Frost	+1
<input type="checkbox"/> Axiomatic	+2
<input type="checkbox"/> Merciful	+1
<input type="checkbox"/> Ghost touch	+1
<input type="checkbox"/> Holy	+2
<input type="checkbox"/> Anarchic	+2
<input type="checkbox"/> Vicious	+1
<input type="checkbox"/> Mighty cleaving	+1
<input type="checkbox"/> Unholy	+2
<input type="checkbox"/> Spell storing	+1
<input type="checkbox"/> Thundering	+1

ARMOUR SPECIAL ABILITIES

<input type="checkbox"/> Glamerd	+1
Energy resistance:	
<input type="checkbox"/> Normal (10 pts)	+2
<input type="checkbox"/> Improved (20 pts)	+4
<input type="checkbox"/> Greater (30 pts)	+5
Fortification:	
<input type="checkbox"/> Light (25%)	+1
<input type="checkbox"/> Moderate (50%)	+3
<input type="checkbox"/> Heavy (75%)	+5
Spell resistance:	
<input type="checkbox"/> 13 pts	+2
<input type="checkbox"/> 15 pts	+3
<input type="checkbox"/> 17 pts	+4
<input type="checkbox"/> 19 pts	+5

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	