



# WARRIOR PRIEST

DE

Niveau de Prêtre Combattant

Niveau de Lanceur de Sort

## BLESSINGS

Blessing	Blessing
Minor Power	Minor Power
Major Power	Major Power
Niveau	
DD de sauvegarde	Niveau
$\text{DD} = 10 + (\text{Niveau} \div 2) + \text{SAG}$	
Utilisations par jour	Niveau
$\text{Utilisations} = 3 + (\text{Niveau} \div 2)$	

## SORTS

Sort	DD sauvegarde	Sorts par jour	Sorts de base	Sorts supp.
0				SAG - 4 SAG - 8 SAG - 12
1				
2				
3				
4				
5				
6				

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + SAG + niveau du sort

Blessures légères	1d8 + Niveau (1 - 5)	1	5
Blessures Modérées	2d8 + Niveau (3 - 10)	2	6
Blessures Sérieuses	3d8 + Niveau (5 - 15)	3	7
Blessures Critiques	4d8 + Niveau (7 - 20)	4	8
Soigner / Blesser	10 × Niveau	6	9

## FERVOUR

Niveau Inflict or cure wounds with a touch.

2 Good Warpriest ☐ ☐ Evil Warpriest   
Soins des blessures Harm Undead  
Infliger des blessures Heal Undead

Canalisation d'énergie positive

Canalisation d'énergie négative

FERVOUR PER DAY	Niveau de Prêtre Combattant	Divers
	$\text{Fervour} = (\text{Niveau} \div 2) + \text{SAG} + \text{Divers}$	
HEAL / DAMAGE	Niveau de Prêtre Combattant	
d6	$\text{Heal/Damage} = (\text{Niveau} - 1) \div 3$	

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

## CANALISATION D'ENERGIE

Niveau 4 Spend two uses of Fervour to channel energy

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ	Niveau de Prêtre Combattant	Divers
	$\text{DD} = 10 + (\text{Niveau} \div 2) + \text{SAG} + \text{Divers}$	

## ASPECT OF WAR

Niveau 20 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

Niveau	Weapon Damage Pte / Grd	Amélioration d'arme	Amélioration d'armure
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	

- ☐ Brilliant energy +4
- ☐ Defending +1
- ☐ Disruption +2
- ☐ Flaming +1
- ☐ Frost +1
- ☐ Keen +1
- ☐ Shock +1



- ☐ Axiomatic +2
- ☐ Merciful +1



- ☐ Ghost touch +1
- ☐ Holy +2



- ☐ Anarchic +2
- ☐ Vicious +1



- ☐ Mighty cleaving +1
- ☐ Unholy +2

- ☐ Spell storing +1
- ☐ Thundering +1

- ☐ Glamerd +1

- Energy resistance: ☐ Normal (10 pts) +2
- ☐ Improved (20 pts) +4
- ☐ Greater (30 pts) +5

- Fortification: ☐ Light (25%) +1
- ☐ Moderate (50%) +3
- ☐ Heavy (75%) +5

- Résistance à la magie: 13 pts +2
- ☐ 15 pts +3
- ☐ 17 pts +4
- ☐ 19 pts +5

## SORTS PREPARES

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

WEAPON SPECIAL ABILITIES

ARMOUR SPECIAL ABILITIES