



# 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

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

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

Concentration  = SAG +

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 Infliger des blessures  
Harm Undead Heal Undead

Canalisation d'énergie positive Canalisation d'énergie négative

FERVOUR PER DAY Niveau de Prêtre Combattant Divers  
 $\text{Fervour} = (\text{Niveau} \div 2) + \text{SAG} +$

HEAL / DAMAGE Niveau de Prêtre Combattant  
 $\text{Heal} = (\text{Niveau} - 1) \div 3$

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

VOLONTE SAVE DC Niveau de Prêtre Combattant Divers  
 $\text{Volonté} = 10 + (\text{Niveau} \div 2) + \text{SAG} +$

## 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 de Prêtre Combattant	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	

WEAPON SPECIAL ABILITIES

<input type="checkbox"/> Lumière	+4
<input type="checkbox"/> Gardienne	+1
<input type="checkbox"/> Destruction	+2
<input type="checkbox"/> Feu	+1
<input type="checkbox"/> Froid	+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"/> Glomered	+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
Résistance à la magie:	
<input type="checkbox"/> 13 pts	+2
<input type="checkbox"/> 15 pts	+3
<input type="checkbox"/> 17 pts	+4
<input type="checkbox"/> 19 pts	+5

## SORTS PREPARES

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	