



WARRIOR PRIEST

OF

Warrior Priest
Level

Уровень
Заклинателя

BLESSINGS

Blessing	Blessing
Minor Power	Minor Power
Major Power	Major Power
Уровень	Уровень
10	
КС Спаса	Уровень
$= 10 + (\div 2) + \text{МУД}$	
Uses per day	Уровень
$= 3 + (\div 2)$	

ЗАКЛИНАНИЯ

КС Спаса от заклинания	Заклинаний в день	Базовых заклинаний	Доп. заклинаний
0			МУД - 4 МУД - 8 МУД - 12
1			
2			
3			
4			
5			
6			

КС Спаса от заклинания = 10 + МУД + Уровень заклинания

Лечение / Урон	Легкие Ранения	Средние Ранения	Серьезные Ранения	Критические Ранения	Лечение / Урон
1d8 + Уровень (1 - 5)	2d8 + Уровень (3 - 10)	3d8 + Уровень (5 - 15)	4d8 + Уровень (7 - 20)	10 × Уровень	
Уровень заклинания	Уровень заклинания	Уровень заклинания	Уровень заклинания	Уровень заклинания	
1	2	3	4	6	
5	6	7	8	9	

FERVOUR

Уровень Inflict or cure wounds with a touch.

2 Good Warrior Priest ☐ Evil Warrior Priest ☐

Лечение Ранений Harm Undead

Нанести Ранения Heal Undead

Проведение Негативной Энергии

FERVOUR PER DAY

Warrior Priest Level

Прочее

$$= (\div 2) + \text{МУД} +$$

HEAL / DAMAGE

Warrior Priest Level

$$d6 = (- 1) \div 3$$

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 4 Spend two uses of Fervour to channel energy

ВОЛЯ КС СПАСА

Warrior Priest Level

Прочее

$$= 10 + (\div 2) + \text{МУД} +$$

ASPECT OF WAR

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.

20

SACRED WEAPON / ARMOUR

Warrior Priest Level	Weapon Damage Мал / Большой	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	2K6 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

- Spell resistance: ☐ 13 pts +2
- ☐ 15 pts +3
- ☐ 17 pts +4
- ☐ 19 pts +5

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

WEAPON SPECIAL ABILITIES

ARMOUR SPECIAL ABILITIES