



WARRPRIEST

OF

Warpriest
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	Базовые заклинаний	Бонусных 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)	1d8 + 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 Warpriest ☐ Evil Warpriest

Лечение Ранений ☐ Нанести Ранения ☐

Harm Undead ☐ Heal Undead ☐

Направление Позитивной Энергии ☐ Проведение Негативной Энергии ☐

FERVOUR PER DAY	Warpriest Level	Прочее
HEAL / DAMAGE	Warpriest Level	Прочее
d6		

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	Warpriest Level	Прочее

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

Sacred Weapons

includes deity's favoured weapon and any focus weapons

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

- ☐ 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	