



# WARRPRIEST

DE

Warrior Priest  
Level

Nível de  
Conjurador

## BLESSINGS

Blessing	Blessing
Minor Power	Minor Power
Major Power	Major Power
Nível	
Teste de CD	Nível
$\text{CD} = 10 + (\text{Nível} \div 2) + \text{SAB}$	
Usos por dia	Nível
$\text{Usos} = 3 + (\text{Nível} \div 2)$	

## MAGIAS

Teste de Resistência CD = Magias por dia = Base Magia + Magias Bônus

CD	0	1	2	3	4	5	6
SAB							
SAB - 4							
SAB - 8							
SAB - 12							

Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia

CURAR / INFLIGIR	Feridas Leves	1d8 + Nível	(1 - 5)	1	5
	Ferimentos Moderados	2d8 + Nível	(3 - 10)	2	6
	Ferimentos Sérios	3d8 + Nível	(5 - 15)	3	7
	Ferimento Críticos	4d8 + Nível	(7 - 20)	4	8
	Cura / Fere	10 × Nível		6	9

## FERVOUR

Nível Infligir ou curar ferimentos com o toque

2 Good Warrior Priest ☐ ☐ Evil Warrior Priest  
Curar Ferimentos Infligir Ferimentos  
Harm Undead CURA MORTO

Canalizar Energia Positiva Canalizar Energia Negativa

FERVOUR PER DAY	Warrior Priest Level	Outros
$\text{CD} = (\text{Nível} \div 2) + \text{SAB} +$		

CURAR / DANO	Warrior Priest Level	Outros
$\text{CD} = (\text{Nível} - 1) \div 3$		

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

## CANALIZAR ENERGIA

Nível 4 Spend two uses of Fervour to channel energy

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA	Warrior Priest Level	Outros
$\text{CD} = 10 + (\text{Nível} \div 2) + \text{SAB} +$		

## ASPECT OF WAR

Nível 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

Warrior Priest Level	Dano da Arma Talento Bônus peq / gde	Melhorias da Arma	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	

- ☐ 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

- Resistência a energia: ☐ Normal (10 pts) +2
- ☐ Improved (20 pts) +4
- ☐ Greater (30 pts) +5

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

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

## MAGIAS PREPARADAS

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

WEAPON SPECIAL ABILITIES

ARMOUR SPECIAL ABILITIES