



# DIVINE STRATEGIST

DE

Divine Strategist Level  
Nivel de Lanzador

(CLÉRIGO)

## DOMINIO

Domínio

Poder Concedido

Poder Concedido

Nivel

Nivel

CD

CD

Usos al día

Usos al día

## CONJUROS

CD Salv de Conjur	Conjur al Día	Conjur Base	Conjur Adicionales
0	0	0	0
1	+ 1	+ 1	SAB - 4
2	+ 1	+ 1	SAB - 8
3	+ 1	+ 1	SAB - 12
4	+ 1	+ 1	
5	+ 1	+ 1	
6	+ 1	+ 1	
7	+ 1	+ 1	
8	+ 1	+ 1	
9	+ 1	+ 1	

CD Salv de Conjur = 10 + SAB + Nivel de Conjur

CURAR / INFLIGIR	Heridas Leves	1d8 + Nivel	(1 - 5)	Nivel de Conjurto	1	5	Nivel de Conjurto en Gr
	Heridas Moderadas	2d8 + Nivel	(3 - 10)		2	6	
	Heridas Graves	3d8 + Nivel	(5 - 15)		3	7	
	Heridas Críticas	4d8 + Nivel	(7 - 20)		4	8	
	Curar / Infligir	10 × Nivel			6	9	

## MASTER TACTITIAN

BONUS INICIATIVA  
+ = ÷ 2

ALLIES' INITIATIVE BONUS  
= ÷ 4

Nivel 20 La prueba de Iniciativa es siempre 20.

## CASTER SUPPORT

CASTING BONUS  
= 2 + ( ÷ 4 )

Bonus to ally's concentration and caster level checks.  
Only applies half when used to support an arcane spellcaster or an ally using a magical item.

## TACTICAL EXPERTISE

Add INT bonus to attacks when flanking or making an attack of opportunity.

Nivel 8  
USOS AL DÍA  
= ( ÷ 2 ) - 7

## CONJUROS PREPARADOS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9