SHINING KNIGHT	CASTIGAR AL MAL			*
DE Nivel de	ENEMIGOS AL DÍA	Nivel de Paladín M	Enemigos isc Hov	
(PALADIN)	=	(	Hoy	
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín		(Redondear arriba)		
DETECTAR EL MAL	BONUS ATAQUE	Miss	BONUS DESVÍO	Miss
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 6 No afecta a ninguna otra aura cercana.		Misc	+ CA = CAR +	Misc
GRACIA DIVINA				
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones	Un golpe que acierta sobrepasa la reduccio		El bon de daño por castigo se ap para el primer golpe exitoso con dragones malignos y muertos viv	tra ajenos malignos,
Aura	BON	Nivel de	BONUS DAÑO Nivel de	
Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo.	DAÑO	Paladín Misc	MALIGNO Paladín	Misc
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	+ =	········ <b>+</b>	+ = (	×2)+
Nivel AURA DE RESOLUCIÓN	×	IMPOSICI	ÓN DE MANOS	×
8 Inmune a efectos y conjuros de encantamiento. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	USOS AL DÍA	Nivel de Paladín	Misc	Usos Hoy
Nivel  AURA DE JUSTICIA  Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliac  Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.		= ( ÷ 2 ) (Redondear abajo)	+ CAR +	
Nivel AURA DE FÉ	2 CURACIÓN			
14 Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su	perar RD. PUNTOS G		Misc	
AURA DE RECTITUD  Nivel Obtiene RD 5/maligno.	d	6 = ( ÷ 2 )	+	
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión.		(Redondear abajo)		
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	MISERICORDIAS Nivel			
Nivel Take no armour check penalty when riding.	3		12	
3 Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.	6		15	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA				
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposi				
TIRADA DE Nivel de	CONJUROS PREPARADOS			
TIRADA DE Nivel de ENERGÍA Paladín Misc				
d6 = ( ÷ 2 ) +			1	
(Redondear arriba)				
CD SALV Nivel de VOLUNTAD Paladín				
$=$ 10 + $\left(\begin{array}{c} \div 2 \end{array}\right)$ + CAR			2	
(Redondear abajo)				
vínculo divino				
Nivel MONTURA DIVINA			3	
5 Nombre				
Tipo Invocado				
Hoy			4	
Mejoras				
	T'S CHARGE	# (		
	_	successfully hits the current tar  Nivel de Paladín	of opportunity for you or your mour rget of Smite Evil, they must make a	
CONJUROS		Nivel de	/	
CD Salv Conjuros = Conjuros onjuros Adicionales de Conjuros al Día Base CAR	Duración	Paladín		
<b>1</b>	turn	= ÷2		
2	x	CAMPE	EÓN DIVINO	*
3	MC I	a 10/maligno.		
4	Nivel Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda  también sujeto a un destierro.El efecto finaliza después del ataque			
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	Cuando use Canalizar energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.			