SHINING KNIGHT	CAST	IGAR AL MAL
DE	ENEMIGOS Nivel de	Enemigos
Nivel de	AL DÍA Paladín	Misc Hoy
(PALADIN)	= ( ÷ 3 ) +	
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador	(Redondear arriba)	
DETECT EVIL	BON BONUS Misc	BON BONUS Misc
As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.	( -	Wilde
Does not detect any other evil auras nearby.	+ = CAR +	+ CA = CAR +
DIVINE GRACE		
Nivel CAR Bonus to all saving throws	Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño	El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.
AURA	BON Nivel de	BON DAÑO Nivel de
Nivel AURA OF COURAGE	BONUS Paladín Misc	Paladín Misc
Immune to fear effects including magic.  Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.	+ = +	+ = ( × 2 ) +
AURA OF RESOLVE		`
Nivel		CIÓN DE MANOS
8 Immune to charm effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.	USOS Nivel de PER DAY Paladín	Misc Usos Hoy
AURA OF JUSTICE		MISC O
Nivel Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to	= ( ÷ 2 )	) + CAR +
smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.	Nivel (Redondear abajo)	
Nivel AURA OF FAITH	2 CURACIÓN Nivel de	
14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.	PUNTOS GOLPE Paladín	Misc
AURA OF RIGHTEOUSNESS	d6 = ( ÷ 2	) +
Nivel Gain damage reduction 5/evil.		<b>'</b>
17 Immune to compulsion effects including magic.	(Redondear abajo)	
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.	MISERICORDIAS	
SKILLED RIDER	Nivel 3	12
Nivel Take no armour check penalty when riding.		12
3 Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.	6	15
CHANNEL POSITIVE ENERGY		
		4 O
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impos	gición de Manos.	18
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impos	_	18 OS PREPARADOS
4 TIRADA DE Nivel de	_	
TIRADA DE Nivel de ENERGÍA Paladín Misc	CONJURG	OS PREPARADOS .
4 TIRADA DE Nivel de	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  d6  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)	CONJURG	OS PREPARADOS
TIRADA DE ENERGÍA  d6  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  d6  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)  VOL  SAVE DC  Nivel de Paladín	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  d6  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  d6  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)  VOL SAVE DC  Nivel de Paladín  (Redondear arriba)  (Redondear abajo)	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)  VOL SAVE DC  TIRADA DE Paladín  Nivel de Paladín  Nivel de Paladín  (Redondear arriba)	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  d6    Nivel de Paladín   Misc	CONJURC	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA  Nivel de Paladín  Misc  (Redondear arriba)  VOL SAVE DC  Nivel de Paladín  Nivel de Paladín  (Redondear arriba)  VINCULO DIVINO  MONTURA DIVINA	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre	CONJURC	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Nivel de Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  Nivel de Paladín  Nivel de Paladín  (Redondear arriba)  VÍNCULO DIVINO  Nivel MONTURA DIVINA Nombre	CONJURC	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Nivel de Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  VÍNCULO DIVINO  Nivel MONTURA DIVINA Nombre	CONJURC	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo	CONJURC	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo	CONJURG	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo	CONJURCE  CONJURCE  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attack	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attacl If the charge successfully hits the current to  VOL  Nivel de	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attack If the charge successfully hits the current to  VOL  Nivel de  Paladin	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attack If the charge successfully hits the current to  VOL  Nivel de  Paladín	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attacl If the charge successfully hits the current to the charge successfully hits the charge successfully hits the current to the charge successfully hits the char	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attack If the charge successfully hits the current to the charge successfully hits the charge successful	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE	CONJURC  CONJURC  KNIGH  KNIGH  When charging a foe, do not provoke attacl If the charge successfully hits the current to the charge successfully hits the charge successfully hits the current to the charge successfully hits the char	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE	CONJURCE  CONJUR	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE Nivel de Paladín  d6 = ( ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)  VOL SAVE DC  Nivel de Paladín  = 10 + ( ÷ 2 ) + CAR  (Redondear abajo)  VÍNCULO DIVINO  Nivel MONTURA DIVINA Nombre  Tipo  CONJUROS  CD Salv de Conjuros al Día Base CAR  1	CONJURCE  CONJUR	OS PREPARADOS  1
TIRADA DE ENERGÍA    Misc   Canadia   Misc	CONJURC  CON	OS PREPARADOS  1

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.

= CAR + Nivel de Lanzador

Concentración