UNDEAD SCOURGE	×	C	ASTIGAR AL M	AL	# (
DE	ENEMIGOS	Nivel de	E	nemigos	
Nivel de	AL DÍA	Paladín	Misc	Hoy	
(PALADIN)	,	= (÷ 3)	+		
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador		(Redondear arriba)			
DETECTAR EL MAL	BONUS ATAQUE	Misc	BONUS DEFLECO	CIÓN Misc	
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a	60′	- CAD +	+ CA		
No afecta a ninguna otra aura cercana.		- CAR +	+ CA	- CAR +	_
GRACIA DIVINA		erta con Castigar el Mal	Smiting da	mage bonus applies double for	
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones	sobrepasa la red		successful	strikes against evil outsiders, s and the undead.	
Aura	BON	Nivel de	BONUS D	AÑO Nivel de	
Nivel AURA DE CORAJE	DAÑO	Paladín Misc	MALIGNO	Paladín	Misc
Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	+	= +	+	= (× 2) +
Allados a 10 obtienen +4 vs electos de iniedo.					
Nivel	X	IMP	OSICIÓN DE M	ANOS	*
8 Undead within furt take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.	USOS AL DÍA	Nivel de Paladín		Minn	Usos Hoy
Nivel AURA DE FÉ	ALDIA)	Misc	
14 Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de s	superar RD.	= (÷	2) + CAR	+	
AURA DE RECTITUD	Nivel	(Redondear a	bajo)		
Nivel Obtiene RD 5/maligno.	2 CURAC	CIÓN Nivel de			
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	PUNTO	OS GOLPE Paladín	Misc		
SALUD DIVINA	1	d6 = (÷ 2) +		
Nivel		(Redondear a	haio)	-	
Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.	144455144055	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	ibajo)		
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA	MISERICORD Nivel	IAS			
			12		
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impo	sic <u>ión de Manos.</u>				
	6		15		
TIRADA DE Nimel de					
TIRADA DE Nivel de ENERGÍA Paladín Misc	0				
ENERGÍA Paladín Misc	9		18		
ENERGÍA Paladín Ad6 Paladín Paladín Paladín	×	CON		RADOS	×
ENERGÍA Paladín Paladín * 2) + (Redondear arriba)	•	CON	18		, (
ENERGÍA d6 energía Paladín Paladín Misc (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín	×	CON	18 JUROS PREPAR		, (
ENERGÍA d6 energía Paladín Amisc Redondear arriba (Redondear arriba)		CON	18 JUROS PREPAR		¥ (
CD SALV VOLUNTAD = 10 + (Redondear arriba (Redondear arriba) (Redondear arriba)		CON	18 JUROS PREPAR 1		*
Paladín d6 = (CON	18 JUROS PREPAR		, (
Paladín Misc Paladín Paladín (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD Paladín Nivel de Paladín Paladín (Redondear abajo) (Redondear abajo)		CON	18 JUROS PREPAR 1		× (
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín Paladín (Redondear arriba) (Redondear abajo) (Redondear abajo) ARMA VINCULADA		CON	18 JUROS PREPAR		*
ENERGÍA d6 e (Paladín Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) (Redondear abajo) (Redondear abajo)		CON	18 JUROS PREPAR 1		*
CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín To the paladín Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre		CON	18 JUROS PREPAR 1		
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín Paladín (Redondear arriba) (Redondear abajo) (Redondear abajo) ARMA VINCULADA		CON	18 JUROS PREPAR 1		
Redondear arriba CD SALV VOLUNTAD = 10 + (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre		CON	18 JUROS PREPAR 1		
Paladín d6 = (CON	18 JUROS PREPAR 1		
Paladín d6 = (CON	18 JUROS PREPAR 1		
Paladín d6 = (CON	18 JUROS PREPAR 1		
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo Invocado Hoy			18 JUROS PREPAR		
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo Invocado Hoy		UND	18 JUROS PREPAR	CONTRACTION	
Paladín d6 = (Spend o	UND	18 JUROS PREPAR		re.
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel Nombre Tipo Invocado Hoy Mejoras CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día Conjuros Base CAR	Spend o If succes	UND ne use of Smite Evil when m ssful, it must make a will sav	18 JUROS PREPAR 1	CONTRACTION	re.
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo Invocado Hoy Mejoras CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día Base CAR	Spend o	UND ne use of Smite Evil when m ssful, it must make a will sav. V N TTAD	18 JUROS PREPAR 1	CONTRACTION	re.
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel Nombre Tipo Invocado Hoy Mejoras CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día Conjuros Base CAR	Spend o If succes	UND ne use of Smite Evil when m ssful, it must make a will sav	18 JUROS PREPAR 1	CONTRACTION	re.
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo Invocado Hoy Mejoras CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día Base CAR	Spend of If success Nivel 11	UND ne use of Smite Evil when m ssful, it must make a will sav. V N TTAD	18 JUROS PREPAR 1	CONTRACTION	re.
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel Nombre Tipo CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día CONJUROS CONJUROS CONjuros Base CAR	Spend of If success Nivel 11	UND ne use of Smite Evil when messful, it must make a will save the same of t	18 JUROS PREPAR 1	CAR	
ENERGÍA d6 e Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día 2 CONJUROS CAR	Spend o If succes Nivel Undead	und me use of Smite Evil when mesful, it must make a will save. ITAD = 10 + (with twice as many hit dice in the control of the control o	18 JUROS PREPAR 1	CAR	re.
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día = Conjuros onjuros Adicionale Base CAR 1 2 3 4 CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro Concentración CONSULO DIVINO Nivel de Conjuros Adicionale Base CAR	Spend o If succes CD SAI VOLUN Aumenta Nivel Cada ve.	UND ne use of Smite Evil when messful, it must make a will save the same of t	18 JUROS PREPAR 1	CAR	
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) Nivel or Paladín ARMA VINCULADA or Paladín Montura divina ARMA VINCULADA or Paladín Nombre Invocado or Paladín ARMA VINCULADA or Paladí	Spend o off succes Nivel Volum Aumenta Cada ve. 20	with twice as many hit dice a RD a 10/maligno. To que usa castigar el mal y a sujeto a un destierro. El efece	18 JUROS PREPAR 1	CAR Ino, éste queda lataque	
ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba) CD SALV VOLUNTAD = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) VÍNCULO DIVINO Nivel MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA Nombre Tipo CONJUROS CD Salv de Conjuros al Día = Conjuros onjuros Adicionale Base CAR 1 2 3 4 CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro Concentración CONSULO DIVINO Nivel de Conjuros Adicionale Base CAR	Spend o off succes Nivel Volum Aumenta Cada ve. 20	UND ne use of Smite Evil when m soful, it must make a will sav. ITAD = 10 + (with twice as many hit dice as many hit dic	18 JUROS PREPAR 1	CAR Ino, éste queda lataque	