AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo ENEMIGOS Nivel de Polodío Enemigos	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends.	DE Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín DETECTAR EL MAL Omo acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. O afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel BONIFICADOR SALVACIONES AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel de ENEMIGOS Nivel de CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de	DE Nivel de Paladín Signe → Lipro Paladín Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín	Oath against fiends	pt
Nivel de Paladín - 3 =	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL	Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Nivel o afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Aura Aura	Nivel de Paladín Signe → Lapra Nivel de Paladín Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín	Oàth against fiends	
Nivel de Paladín - 3 =	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Nivel of Marcia a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Aura Au	Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador		
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín - 3 = Lanzador DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.' Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Aura	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Nivel de Paladín - 3 =	Paladín - 3 - Lanzador		
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. ENEMIGOS Nivel de Boldín Mice Enemigos	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	o afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel Bonificador a todo Salvaciones CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos		VOW	
No afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo.	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	O afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos	DETECTAR EL MAL		
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Nivel Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos		n a 60'.	
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiend the second process. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE CASTIGAR AL MAL Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel March De Coraje Castigar an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Nivel CAR Division Salvaciones Nivel AURA DE CORAJE CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos	No afecta a ninguna otra aura cercana.		
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiend Aura Nivel a Aura DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Salvaciones Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel 3 Nivel de Enemigos	GRACIA DIVINA		
Nivel AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo	R AL MAL Enemigos	Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel Senemigos Enemigos	Dominicador a todo		
Nivel 3 AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo AL DÍA Polodía	Enemigos	AURA DE CORAJE AURA DE CORAJE CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos			y fiends.
Inmune a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Enemigos Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Polodía Polodía	9	Inmune a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Enemigos	ALIDA DE CODATE	CASTIGAR AL MAL	,
All duos a 10 obtienen +4 vs electos de iniedo. AL DIA Paladin Misc	Hoy		Inmune a efectos y conjuros de miedo.	LIICIIII	gos
		Hoy	ANCHODING AUDA	Thus, and the state of the stat	
8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order (Redondear arriba)	(Redondear arriba)	NIVAL TO THE TOTAL THE TOT	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order	(Redolidear arriba)	
BONUS BONUS		g Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order (Redolidear arriba)	to use extraumiensional traver.	01.	
AURA DE JUSTICIA + CAD +		8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. BONUS BONUS			
Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado	+ CA = CAR +	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA BONUS ATAQUE Misc H CAP +	Consumes 2 usos de Castigar el Mai para otorgar a los ar	aliados	
usado en el primer turno. Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble	+ CA = CAR +	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados	usado en el primer turno.	Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble	
draggings malignos y muertos vivientes	bon de daño por castigo se aplica el doble	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble sobranasa la reducción del daño para el primer golpe evitose contra gienos malignos		dragones malignos y muertos vivientes	ungnos,
	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes.	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Wing checonder arriba) BONUS DEFLECCIÓN Misc + CA = CAR + 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, draggnes malignos y muertos vivientes			Misc
Nivel Obtiene RD 5/maligno.	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes.	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BONUS Misc H CA = CAR + Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BONUS DEFLECCIÓN Misc H CA = CAR + El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS DAÑO Nivel de	obtione no o, mangine.	+ = + + = (× 2)	+
	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de ALIGNO Paladín Misc	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. AURA DE RECTITUD DAÑO Paladín Misc H CAR + LE bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS BONUS BONUS AURA DE RECTITUD DAÑO Paladín Misc MALIGNO Paladín Misc		IMPOSICIÓN DE MANOS	
SALUD DIVINA	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc (X 2) +	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BONUS DEFLECCIÓN Misc H CA = CAR + Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BON BON Nivel de DAÑO Paladín Misc H = + H = (× 2) + Tono de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS DAÑO Nivel de MALIGNO Paladín Misc H = + H = (× 2) +	SALUD DIVINA		
Nivel AL DÍA Paladín Misc Usos Hoy	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc (X 2) +	8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BONUS ATAQUE H CA H CA El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS H CA H CA El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS DAÑO Nivel de Misc BONUS DAÑO Nivel de MALIGNO Paladín Misc Misc H = + = + = + = (× 2) + IMPOSICIÓN DE MANOS	Inmuna a afactac y conjurca do enformedad	110	os Hoy
	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc H DE MANOS	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BONUS ATAQUE H CAR + Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. BON Nivel de DAÑO Paladín Misc BONUS ATAQUE H CAR + CAR + El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BON Nivel de MALIGNO Paladín Misc Usos Hoy Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel de Paladín Misc Usos Hoy	3	- (. 2)	
	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc DE MANOS Usos Hoy	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. Nivel AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Inmune a efectos y conjuros de enfermedad. Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. BONUS AURA DE FÉ Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BON DAÑO Paladín Misc BONUS BONUS BONUS BONUS BONUS BONUS AURA DE RECTITUD Nivel de Paladín Misc USOS AL DÍA Nivel de Paladín Misc USOS HOY LIMPOSICIÓN DE MANOS USOS HOY Imune a efectos y conjuros de enfermedad. El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BON BONUS B	📭	Nive	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc DE MANOS Usos Hoy	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. Nivel AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Inmune a efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel CONSUMES AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Immune a efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel CONSUMES AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. H = CAR + CAR			
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Coractión Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Coractión Nivel de	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc L DE MANOS Misc Usos Hoy CAR +	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Nivel Castigar el Mal Para otorgar a los aliado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. Nivel Obtiene RD 5/maligno. AURA DE RECTITUD Nivel Obtiene RD 5/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Misc BONUS ATAQUE Misc H CAR + CAR + Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño Nivel de Paladín Misc BONUS BONUS AURA DE RECTITUD DAÑO Nivel de Paladín Misc BONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Maligno Misc BONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc USOS ALUD DIVINA Nivel de Paladín Misc USOS ALUD DIVINA Nivel de Paladín Misc USOS Hoy Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impo	posición de Manos Ración Nivel de	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE Paladín Misc TIRADA DE Nivel de	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Misc Usos Hoy CAR + Misc Misc	Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliadoc Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Inmune a efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manasación Puntos GOLPE Paladín Nivel de Puladín Misc (Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc USOS AL DÍA Paladín Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Nivel de Paladín Misc USOS HOY Nivel de Paladín Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Misc Wisc Misc Wisc Misc Misc Wisc HADA DE Nivel de Paladín Misc Wisc Misc Wisc Misc Misc Wisc Wisc Misc Wisc	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impo 4 TIRADA DE Nivel de	posición de Manos ACIÓN Nivel de PUNTOS GOLPE Paladín Misc	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE PUNTOS GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) (Redondear abajo)	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Misc Usos Hoy CAR + Misc Misc	Evil outsiders within 20ff must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar el	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Impo TIRADA DE ENERGÍA Nivel de ENERGÍA Paladín Misc	posición de Manos ACIÓN Nivel de PUNTOS GOLPE Paladín Misc	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE PUNTOS GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo)	Seril outsiders within 20th must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ AURA DE FÉ AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manco Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño per castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS DAÑO Nivel de MALIGNO Paladín Misc H = + + = + + = (× 2) + IMPOSICIÓN DE MANOS VISOS Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manco Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes. BONUS DAÑO Nivel de MALIGNO Paladín Misc Usos Hoy IMPOSICIÓN DE MANOS USOS Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel MISCRACIÓN PUNTOS GOLPE Nivel MISCRACIÓN Nivel de Paladín Misc (Redondear abajo) Nivel MISCRACIÓN Nivel de Paladín Misc (Redondear abajo)	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Canalizar energía positiva ener	posición de Manos RACIÓN Nivel de Puntos GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos GOLPE TIRADA DE ENERGÍA Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Redondear arriba) Nivel MISERICORDIAS 15	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo)	Redondear arriba) Reviol outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliado Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. AURA DE FÉ AURA DE FÉ AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10º obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel de Paladín Misc Hadron Aura DE Nivel de Paladín Misc Wisc Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Wisc Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Redondear abajo)	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Canalizar energía positiva gasta dos energías de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva energía	posición de Manos RACIÓN Nivel de Puntos GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Golpe Paladín Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Golpe Paladín Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel Miscricordias Nivel Miscricordias Nivel Miscricordias Nivel Miscricordias	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo)	Serio outsiders within 20ff must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliador Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. Nivel Obtiene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Mancos Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Mancos Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición del Gel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de CD SALV Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de I	posición de Manos RACIÓN Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS ba) 3 15	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Actión Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Actión PUNTOS GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel de (Redondear arriba) Redondear arriba) Nivel de Nivel de Nivel de Redondear arriba)	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo)	Servil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ AURA DE FÓ DANO Ditiene RD 5/maligno. Aliados a 10' obtiene RD 5/maligno. Aliados a 10' obtiene RD 5 conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Macoración de Paladín Misc Wivel de Paladín Misc Usos Hoy Nivel de Paladín Misc Usos Hoy Misc Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc Wisc AURA DE RECTITUD Obtiene RD 5/maligno. Immune a efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Macoración de Maco	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importad	posición de Manos Ración Nivel de Paladín Misc d6 = (+2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS ba) 3 15 6 18	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos Acción PUNTOS GOLPE Paladín Misc GRedondear abajo) Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín Misc Nivel de Paladín Misc Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Misc Misc Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc Nivel de Paladín Misc Misc COSJUROS PREPARADOS	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc L DE MANOS Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ Aura DE RECTITUD Nivel Obtiene RD 5/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel AURA DE Nivel de Paladín Misc BONUS ATAQUE H	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importa	posición de Manos RACIÓN Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS ba) 3 15 6 18	y
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos CURACIÓN PUNTOS GOLPE Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc GRedondear arriba) Misc Nivel de Paladín Nivel MISERICORDIAS MISERICORDIAS MISC Nivel MISERICORDIAS MISC Nivel MISERICORDIAS MISC MIS	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc H DE MANOS Misc Usos Hoy Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA AURA DE FÉ 14. Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de supera RD. Nivel Obtiene RD S/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a IV obtiene 44 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel de Naluzar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manura De Resist energy Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manura De Reconstrución de la forma de Consulta a la f	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos Ación PUNTOS GOLPE de la company de Paladín Nivel MISERICORDIAS ba) 6 15 6 18 CONJUROS PREPARADOS Resist energy	x .
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos ACIÓN PUNTOS GOLPE TIRADA DE ENERGÍA d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel de Paladín (Redondear arriba) Nivel de Paladín (Redondear arriba) Nivel de Paladín (Redondear arriba) Nivel de Paladín (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 3	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc L DE MANOS Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA AURA DE FÉ AURA DE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. In mune a efectos y conjuros de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURA DE JUSTICIA CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel AURADE Nivel de Paladin Misc AURADE Paladin Misc AURADE Paladin Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel AURADE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. Nivel de Paladin Misc Redondear abajo) Nivel de Paladin Misc Misc Redondear abajo Nivel de Paladin Misc Misc Redondear abajo Nivel de Paladin Misc Redondear abajo Nivel de Paladin Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. ALIADOS Nivel de Paladin Misc AL DIA Redondear abajo Nivel de Paladin Misc Redondear abajo	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE (Redondear abajo) Misc Misc Misc	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mancina Con Nivel de Paladín TIRADA DE ENERGÍA OLO SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) (Redondear arriba) Nivel de Paladín (Redondear arriba) (Redondear arriba) Nivel de Paladín (Redondear arriba) 15 CO SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín (Redondear arriba) (Redondear abajo) Nivel de Paladín (Redondear abajo) Nivel de Paladín (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 15 CONJUROS PREPARADOS O Resist energy O Resist energy O Resist energy O Resist energy	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliadores usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ AURA DE RECTITUD Obtiene RD S/maligno. Aliados a 10' obtienen 4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel de AURA DE Nivel de Paladín Aliados a 10' obtienen 4 vs efectos y conjuros de enfermedad. CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel de Paladín Misc CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel de Paladín DI SALV OLIUNTAD Nivel de Paladín Misc CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel de Paladín Misc Misc CONJUROS PREPARADOS Nivel de Paladín Misc CONJUROS PREPARADOS Nivel de Paladín Misc Misc CONJUROS PREPARADOS VÍNCULO DIVINO Nivel de MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA ARMA VINCULADA Misc MONTURA DIVINA ARMA VINCULADA ARMA VINCU	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS ba) 3 15 6 18 12 CONJUROS PREPARADOS Resist energy	*
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos ACIÓN PUNTOS GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) +	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc L DE MANOS Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	Septi outsiders within 20ff must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evit to anchor a target within 30ff. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliadot usos de Castigar el Mal sete efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FÉ AURA DE JUSTICIA AURA DE PÉ AURA DE RECTITUD Nivel Obtiene RB 5/maligno. In mume a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen 44 ve efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mal Canalizar energ	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 3	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Managaración Nivel de Paladín Misc TIRADA DE ENERGÍA Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel d6 Paladín Misc CD SALV Nivel d8 Paladín Misc (Redondear arriba) TOD SALV VOLUNTAD Nivel d8 Paladín Nivel d8 Paladín E 10 + (÷ 2) + CAR Redondear abajo) Nivel d8 Paladín TOD SALV VOLUNTAD PALADÍN A PARA VINCULADA TIPO INVOCADO INVOCA	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	8 E'il outsiders within 20ff must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evit to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA Consumes 2 uses de Castigar el Mal para otorgar a los aliadot eusado en el primer turno. Nivel AURA DE EPÉ AURA DE BECTITUD Nivel de AURA DE RECTITUD Nivel Obtiene RD 5/maligno. 17 Immune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen 44 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de MALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Malisc CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Misc Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PONTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín PUNTOS GOLPE Paladín AURA DE Nivel de Paladín AURA DE Redondear abajo) Nivel de Paladín AURA DE Nivel de Paladín AURA DE Redondear abajo Nivel de	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE (Redondear abajo) Misc Misc	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos RACIÓN Nivel de Paladín Misc TIRADA DE ENERGÍA Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 3 15 CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín = 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 15 CONJUROS PREPARADOS Resist energy	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc L DE MANOS Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	8 Ell outsiders within 20th must pass a will save in order to use extradimensional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE JUSTICIA AURA DE JUSTICIA Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados el usos de ell primer turno. Nivel AURA DE FÉ AURA DE Primer turno. AURA DE FÉ AURA MISC Efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. BONUS AURA DE JUSTICIA AURA DE RECTITUD DARO DARO Paladin AURA DE RECTITUD Usos SALUDI DIVINA Nivel Aliados a 10' obtienen 44 vs efectos de encantamiento. SALUDI DIVINA Nivel AURA DE JUSTICIA Nivel de Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin FUNTOS GOLPE Paladin Paladin Paladin FUNTOS GOLPE Paladin Paladin FUNTOS GOLPE Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin FUNTOS GOLPE Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin Paladin FUNTOS GOLPE Paladin Pa	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE Paladín Nivel de Paladín Misc d6 = (
Nivel de Paladín d6 = (÷ 2) + (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Misc (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Misc (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Misc (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Nivel de Paladín Misc (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín (Redondear arbajo) Nivel de Paladín Nivel de Palad	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladin Misc	BONUS Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft. AURA DE FLE Castigare I Mal State feetch dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno. Nivel AURA DE FLE Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de supergra filo Nivel Obtene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtiene r4 vs efectos de encantamiento. ALL DIA DE RECTITUD Nivel Obtene RD 5/maligno. Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtiene r4 vs efectos de encantamiento. ALL DIA DIVINA Nivel de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposicion de Macros andia de la fecto de la control de la	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos GOLPE Paladín Nivel de Paladín Misc d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS 3	
Nivel Canalizar energia positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mancóración Puntos Golpe Paladin TIRADA DE ENERGÍA Nivel de Paladin Misc GRedondear abajo) Nivel de Paladin Misc	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	8 EVI Outsiders within 20th must pass a will save in order to use extrained meaning fractions and the property of the control of the property of the control of the property o	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Manos Golpe d6	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Magoración Puntos GOLPE TIRADA DE ENERGÍA Nivel de Paladín GRedondear abajo) Misc Mi	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladin Misc	8 Evil outsiders within 201f must pass a will save in order to use extrainmentational travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 301. AURA DE EVILTICIA Castigare I Mail para olorgar a los afilado Castigare I Mail para olorgar a los afilado Locatigare I Mail para olorgar a los afilado Castigare I Mail para olorgar a los afilado Locatigare I Mail Este efecto dura I minuto, pero debe ser Locatigare I Mail Este defecto dura I Minuto Mi	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Mancoración PUNTOS GOLPE de la companya de Paladín Nivel de Paladín Nivel MISERICORDIAS ba) 3	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Magtiración Nivel de Paladín Paladín Misc d6 = (÷ 2) +	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	Sepend one use of Smite Poil to anchor a target within 30H. AURA DE JUSTICIA Alman De Simulation Aura De RECTITUD Nivel Aura De RECTITUD Nivel Obtinene 18 of Smitagno. Alla does a 10' obtinene 14 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mexercia CANALIZAR ENERGÍA Paladín Alla De Rectitud Paladín	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	Posición de Mangeración PUNTOS GOLPE de d	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mactina de Puntos GOLPE TIRADA DE Paladín Misc Gedondear abajo) Misc Mis	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	Serio distidere within 2016 must pass a will save in order to use extrainmensional travel. Spend one use of Smite Full to anchor a target within 301. AURA DE JUSTICIA Castigare I Mail para otorgar a los aliade Castigare I Mail para otorgar a los aliade Consumes 2 usos de Castigare I Mail para otorgar a los aliade Consumes 2 usos de Castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and castigare I Mail para otorgar a los aliades and para otorgar a los aliades and para and para otorgar a los aliades a	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importado de Importado de Importado de ENERGÍA CD SALV	Posición de Mangeración Nivel de Paladín d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo) Nivel MISERICORDIAS aba) 3	
Nivel de Paladín Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mactinación Nivel de Paladín Misc	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc Loso Hoy Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo)	8 Per lou desiders within 20th must pass a will save in order to use extrademissional travel. Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30th ATRADE INVIDITION CONTROL TO BONUS ATRADE STATES AND ATR	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Importado de Importado de Importado de Importado de ENERGÍA Misc	posición de Mancación PUNTOS GOLPE de d	
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mación (Redondear abajo) Nivel de Paladín Misc	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	Seption desiders within 20th must pass a will save in order to use extrademissional travel. Spend one use of Smite I will be anchor a target within 30th. AURAD E USUTICIA Cataligate Mal. Este efect our a 1 minuto, pero debe ser used on e1 perimet runn. AURAD E E AURAD E RECTITUD AURAD E RECTIT	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva de Canalizar energía positiva	posición de Maccoración PUNTOS GOLPE d6 = (
CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Mancinación de Imposición de Imposición de Mancinación de Imposición de Mancinación de Imposición de Mancinación de Imposición de Impo	bon de daño por castigo se aplica el doble ara el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc	Solution and the production of	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado d	posición de Mancración PUNTOS GOLPE d6	
Nivel Canalizar energía positiva quasta dos usos diarios de Imposición de Mación (Redondear abajo) 4 Nivel de Paladin d6 = (bon de daño por castigo se aplica el doble tra el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, agones malignos y muertos vivientes. ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc H ONUS DAÑO Nivel de Paladín Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo) Misc (Redondear abajo) DE MANOS A Misc (Redondear abajo)	Service of Smile brill oranchor a target within 20th and the post of the service and the provided of the post of t	Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Importado de Canalizar energía positiva energía	POSICIÓN DE MANDÓRACIÓN PUNTOS GOLPE de d	
AL DIA I diddill Wilst	Hoy		Inmune a efectos y conjuros de miedo.	ENEMIGOS Nivel de Enemi	-
Inmune a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Enemigos Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos de miedo Polodía Polodía	3	3 Inmune a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Enemigos	ALIDA DE CODATE		
Nivel 3 AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Polodía Aliados a 10' obtignen +4 us efectos de miedo. ENEMIGOS Nivel de Polodía	Enemigos	AURA DE CORAJE Innunue a efectos y conjuros de miedo. ENEMIGOS Nivel de Enemigos			y fiends.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiend Aura Nivel a Aura DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 ys efectos	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Salvaciones Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel 3 Nivel de Enemigos	AP 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		<u>.</u>
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiend the second process of the	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos		CODE OF COMPLICT	
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Nivel Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. AURA DE CORAJE CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos		n a 60'.	
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. ENEMIGOS Nivel de Boldín Mice Enemigos	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	one acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. o afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Aura	DETECTAR EL MAI		
DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. Aliados a 10' obtignen +4 vs efectos de miedo. ENEMIGOS Nivel de Boldía	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	DETECTAR EL MAL omo acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. o afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Aura Aura DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel de Enemigos Nivel de Enemigos		Vow	
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín - 3 = Lanzador DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.' Bonificador a todo Salvaciones Aura Nivel Aura	ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	Nivel de Paladín - 3 =	Paladín - 3 - Lanzador		
Nivel de Paladín - 3 =	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL	Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Nivel o afecta a ninguna otra aura cercana. CODE OF CONDUCT Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends. Aura Aura	Paladín Qange paladín Nivel de Paladín Paladín Nivel de Paladín	South of others	
Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura Aura	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL	DE Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín DETECTAR EL MAL Omo acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. O afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel BONIFICADOR SALVACIONES AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel de ENEMIGOS Nivel de CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de	DE Nivel de Paladín Signe → Lipro Paladín Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín	Oath against fiends	
Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín Nivel de Paladín DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura Aura	t is in your power to destroy it. ne evil from those possessed by fiends. RAL MAL Enemigos	DE Nivel de Paladín Nivel de Paladín DETECTAR EL MAL omo acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 60'. o afecta a ninguna otra aura cercana. GRACIA DIVINA Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones Aura AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Nivel de CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de CASTIGAR AL MAL ENEMIGOS Nivel de Enemigos	DE Nivel de Paladín Signe → Lipro Paladín Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Paladín	Oath against fiends	ji (