SHINING KNIGHT	CASTIGAR AL MAL
DE Nivel de	ENEMIGOS Nivel de Enemigos AL DÍA Paladín Misc Hoy
(PALADIN)	= (-2)+
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador	(Redondear arriba)
DETECTAR EL MAL	BONUS ATAQUE Misc DEFLECCIÓN Misc
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 6	160/
No afecta a ninguna otra aura cercana.	+ CA = CAR +
Nivel Bonificador a todo	Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble
2 CAR Bonificador a todo Salvaciones	sobrepasa la reducción del daño para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.
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.	+ = + = (× 2) +
Nivel Inmune a efectos y conjuros de encantamiento.	IMPOSICIÓN DE MANOS
8 Inmune a erectos y conjuros de encantamiento. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	USOS Nivel de AL DÍA Paladín Misc Usos Hoy
AURA DE JUSTICIA	- (- 2) + CAP + 0000 0000
Nivel Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliac 11 Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser	ados
usado en el primer turno.	Nivel (Redondear abajo) 2 CURACIÓN Nivel de
Nivel AURA DE FÉ 14 Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su	DINTOS COLDE
AURA DE RECTITUD	d6 = (÷ 2) +
Nivel Obtiene RD 5/maligno.	(Redondear abajo)
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	MISERICORDIAS
SKILLED RIDER	Nivel
Nivel Take no armour check penalty when riding.	3 12
Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.	6 15
Nivel Canalizar energía positiva costa do una disciona de la constitue de la c	9 18
Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposi	sición de Manos. CONJUROS PREPARADOS
TIRADA Nivel de	
ENERGÍA Paladín Misc	1 000
d6 = (÷ 2) +	
(Redondear arriba) CD SALV Nivel de	
VOLUNTAD Paladín	2
= 10 + (÷ 2) + CAR	
(Redondear abajo)	
VÍNCULO DIVINO	3 000
Nivel Nombre MONTURA DIVINA	
5	
Tipo Invocado	4 000
Mejoras Hoy	
	KNIGHT'S CHARGE
	When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.
	If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked CD SALV Nivel de
CONJUROS	VOLUNTAD Paladín
CD Salv Conjuros Conjuros Onjuros Adicionales	
de Conjuros al Día Base CAR	Nivel de Duración Paladín
1	= ÷2
2	tuillos
3	CAMPEÓN DIVINO
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	Aumenta RD a 10/maligno. Nivel Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda
Concentración — CAD + Nivel de	20 también sujeto a un destierro.El efecto finaliza después del ataque
Concentración = CAR + Lanzador	Cuando use Canalizar energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.