DIVINE DEFENDER	CASTIGAR AL MAL
DE	ENEMIGOS Nivel de Enemigos AL DÍA Paladín Misc Hoy
Nivel de Paladín	Hoy
(PALADIN) Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador	(Redondear arriba)
DETECTAR EL MAL	BONUS ATAQUE Misc DESVÍO Misc
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 6	10 MISC
No afecta a ninguna otra aura cercana.	+ = CAR + + CA = CAR +
GRACIA DIVINA	Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones	sobrepasa la reducción del daño para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.
AUPA DE CODA E	BON Nivel de BONUS DAÑO Nivel de DAÑO Poledía Mico MALIGNO Poledía Mico
Nivel Inmune a efectos y conjuros de miedo.	Paladili Wisc Paladili Wisc
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	+ = + = (× 2) +
Nivel AURA DE RESOLUCIÓN	IMPOSICIÓN DE MANOS
8 Inmune a efectos y conjuros de encantamiento. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	USOS Nivel de
AURA DE JUSTICIA	Taladill Wilst
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	$= (\div 2) + CAR + $
usado en el primer turno.	Nivel (Redondear abajo)
Nivel AURA DE FÉ	2 CURACIÓN Nivel de PUNTOS GOLPE Paladín Misc
Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su AURA DE RECTITUD	perdi fib.
Nivel Obtiene RD 5/maligno.	uo (
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión.	(Redondear abajo) SHARED DEFENCE
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. SALUD DIVINA	da Data
Nivel	3 +1 +1
Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.	9 +2 +2 CARturnos of bonus
 CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA 	15 +3 +3
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposi	
TIRADA DE Nivel de	Nivel Bonus granted to all allies within 10ft. 6 Allies within range who reach lower than 0hp automatically stablise.
TIRADA DE Nivel de ENERGÍA Paladín Misc	Allies within range who reach lower than one automatically stablise.
d6 = (÷ 2) +	Nivel Bonus granted to all allies within 15ft. 12 Allies within range are immune to bleed damage
(Redondear arriba) CD SALV Nivel de	Nivel Bonus granted to all allies within 20ft.
VOLUNTAD Paladín	18 Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.
$=$ 10 + $\left(\begin{array}{cc} \div 2 \end{array}\right)$ + CAR	CONJUROS PREPARADOS
(Redondear abajo)	
VÍNCULO DIVINO	1 000
Nivel ARMA ARMA ARMADURA	
5 Nombre	
Tipo Invocado	
Hoy	
Mejoras	
	J
CONJUROS *	4 000
CD Salv Conjuros _ Conjuro@onjuros Adicionales	
de Conjuros al Día Base CAR	CAMPEÓN DIVINO Aumenta RD a 10/maligno.
1 0000	Nivel Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda
2	20 también sujeto a un destierro. El efecto finaliza después del ataque
3	Cuando use Canalizar energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.
CD Salv de Conjuro = 10 + CAB + Nivel de Conjuro	