

# EMPYREAL KNIGHT

DE



(PALADINO)

Nível de  
Paladino - 3 =

Nível de  
Paladino

Conjurador  
Nível

## DETECTAR O MAL

Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura ou item dentro de 18 metros.  
Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.

## VOICES OF THE SPHERES

Nível

2

Learn to speak and read Celestial

## AURA

Nível

3

### AURA DE CORAGEM

Imune a efeitos do medo incluindo magiacos

Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

Nível

8

### AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

### AURA DE JUSTIÇA

Nível

11

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Nível

14

### AURA DE FÉ

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### AURA DE JUSTIÇA

Nível

17

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

## CURA DIVINA

Nível

3

Imune a todas as doenças incluindo magicas.

## CELESTIAL ALLY

Nível

4

Summon celestial creatures, archons and angels.

### MAGIA DE INVOCAÇÃO

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

(Arredonda para Baixo)

USOS

POR DIA

Hoje

CAR

☐  
☐  
☐

## ligação divina

Nível

5

### MONTARIA ESPECIAL

Nome

Tipo

☐ Summoned  
Today

Melhorias

Nível

8

Mount gains the  
Celestial template

Nível

12

Gains ability to fly

## MAGIAS

Teste de  
Resistência CD

Magias  
por dia

Magias Base

Magia Bônus  
CAR

1

2

3

4

☐  
☐  
☐  
☐

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

## DESTRUIR O MAL

INIMIGO  
POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

(Arredonda para Cima)

☐  
☐

ATAQUE  
BÔNUS

Outros

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

DEFLEXÃO  
BÔNUS

Outros

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

A successful strike with smite evil  
bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the  
first successful strike against evil outsiders,  
evil dragons and the undead.

DANO  
BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

DANO MALIGNO  
BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## CELESTIAL HEART

Nível

3

Resistance 5 against acid, cold and electricity.

Nível

6

+4 racial bonus to saving throws against poison.

Nível

9

Resistance 10 against acid, cold and electricity.

Nível

12

Immune to petrification.

Nível

15

Able to communicate with any creature as if using *Tongues*

Nível

18

As a swift action create an aura of protection from evil for allies within 20ft.  
Grants +4 deflection bonus to AC, +4 resistance bonus to saving throws.

## MAGIAS PREPARADAS

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

1

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

2

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

3

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

☐  
☐  
☐

4

☐  
☐  
☐

## EMPYREAL CHAMPION

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível

20

Treated as an outsider for the purposes of spells and magical effects.

Gain darkvision 60ft and low-light vision.

As a standard action, sprout wings allowing you to fly at twice your base land speed.  
Retract these wings as a free action.