

# 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**  
Immune to effects of the fear including 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.

Nível 11 **AURA DE JUSTIÇA**  
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.

Nível 17 **AURA DE JUSTIÇA**  
Ganha de redução de dano 5/mal.  
Immune à efeitos de compulsão incluindo magicos.  
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

## CURA DIVINA

Nível 3 Immune to todas as doenças incluindo magicas.

## CELESTIAL ALLY

Nível 4 Summon celestial creatures, archons and angels.

**MAGIA DE INVOCAÇÃO**  
Nível de Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

USOS POR DIA

CAR

Usado Hoje  
□□□  
□□□  
□□□

## 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 = Base Magia + Magia Bônus CAR

1	1	□□□□
2	2	□□□□
3	3	□□□□
4	4	□□□□

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

## DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

□□□  
□□□

ATAQUE BÔNUS

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

DEFLEXÃO BÔNUS

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

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

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

DANO MALIGNO BÔNUS

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

## 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 □□□
□□□	□□□

## EMPHYREAL 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.