

# 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.

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.  
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.

Nível  
4 **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

## 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

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 ☐  
☐

☐  
☐

☐  
☐

## 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.

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
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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