



Alistar Aegis Belmont

humano

Paladín de Devoción II

Destino (D)

□ D □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidad (V)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 T

Cordura (C)

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4



Principales

Modif.

Uso

Combate Cuerpo a cuerpo

- Tu experiencia en el arte de la guerra se refleja en cada movimiento: conoces el peso de las armas, el ritmo de la guardia y el momento exacto en que un golpe debe caer. Tu espada no es solo acero, sino la prolongación de tu fe; cuando pronuncias el juramento y desatas el Castigo Divino, el filo arde con luz implacable, convirtiendo cada estocada en sentencia. No luchas únicamente con pericia marcial: luchas con la convicción de que la justicia de Tyr se encarna en tus manos.

+3d8
(+13)

∞

Lanzamiento de armas arrojadizas

- Tu brazo ha sido templado por años de disciplina militar. No desperdicias fuerza ni movimiento: tu entrenamiento convierte el lanzamiento en un acto de precisión marcial, donde el arma vuela recta y mortal hasta alcanzar a su blanco. Allí donde no llega tu espada, tu brazo extiende el juicio de Tyr.

+1d10 +1
(+6)

∞

Conjurar

- Entrelazas tus dedos en el aire y trazas el símbolo de Tyr, dejando que la energía celestial se derrame en tu voz como un canto solemne.
- Cierras los ojos y elevas una plegaria breve; la luz responde de inmediato, manifestándose en un destello que obedece tu fe.
- Golpeas tu escudo con el puño, invocando la justicia de Tyr: el eco metálico se convierte en canal de poder divino.
- Sientes el calor del símbolo heredado de tu padre en la palma, y lo levantas al cielo; la magia fluye como si siempre hubiera estado aguardando esa señal.
- Abres el alma a la claridad del orden: no recitas palabras, simplemente dejas que la fe se exprese en tí y la magia acude, inevitable.

+2d6 +1
(+8)

∞

Esquiva

- Tu armadura de placas, forjada con maestría, absorbe el impacto como si el acero fuera piel propia, desviando golpes que harían caer a cualquier otro.
- Alzas el Escudo Baliza de la Equidad en el instante preciso: la embestida del enemigo choca contra su fulgor y se dispersa en chispas inofensivas.
- Tus pasos, firmes y calculados, siguen el patrón aprendido en incontables horas de combate: giras, basculas el peso y dejas que el ataque se estrelle contra nada.
- No es solo resistencia: es la unión de disciplina, fe y temple marcial, que convierte cada golpe dirigido hacia tí en una oportunidad frustrada.

+3d8
(+13)

∞

Secundarios

Modif.

Uso

Salud Divina

- La pureza de tu fe impregna tu cuerpo y lo protege de toda corrupción. Ninguna enfermedad natural o mágica puede arraigar en tí.

-

∞

Sentido Divino

- Tienes cierta intuición para detectar el mal y a criaturas y artefactos de planos malignos.

+1d6
(+3)

∞

Maestro en Armadura Pesada

- El acero no es una carga para tí, sino una segunda piel. Sientes cómo cada placa de tu armadura se mueve al compás de tu fuerza entrenada, convirtiendo los golpes enemigos en ecos vacíos contra el metal.

+1

Luz de la Justicia (Espada Castigo Divino)

- La espada iluminada con luz celestial hace daño radiante a las criaturas cuya procedencia es un plano maligno.

+1d6
(+3)

∞

Golpe del Veredicto (Espada Castigo Divino)

- La justicia inexorable de Tyr en un solo golpe. El arma resplandece con un fulgor radiante que hiere más allá de la carne y pesa sobre el alma del enemigo. Quien recibe el impacto puede quedar cegado por la luz del juicio, hasta que logre sobreponerse a la voluntad implacable del dios de la justicia.

+2d8
(+9)

□
Largo

Anillo de protección

- Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.

+1

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Líder. Bondadoso. Compasivo. Precavido. Sacrificado.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Justicia con misericordia.
- Ayudar siempre a los más necesitados.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Proteger el templo de Tyr.

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> Sientes de nuevo las palabras pronunciadas ante Tyr, que sellaron tu destino. El amuleto que le dio su padre arde como un recordatorio constante de quién es y de dónde viene. Ante el intento de manipulación, fija los ojos en su adversario y deja que su sola presencia lo niegue. Aunque el mundo tiemble, Alistar recuerda que su fuerza no proviene de las sombras, sino de la luz que eligió servir. 	+3d8 (+13)	∞
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas las interminables vigiliás y entrenamientos, donde aprendiste a no ceder al cansancio ni a la sugestión. Las palabras de tus rezos cotidianos resuenan en tu mente como un bastión contra el caos. Ante la confusión, te obligas a evaluar con calma, como si la balanza de Tyr estuviera siempre ante tí. 	+2d6 (+7)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> Sientes cómo la fuerza que has forjado con años de entrenamiento sostiene tu cuerpo. Recuerdas las interminables marchas con armadura, que templaron tu resistencia más allá de lo humano. Cuando tu cuerpo flaquea, tu juramento de paladín se convierte en el músculo que no se agota. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Persuasión <ul style="list-style-type: none"> Tu mera presencia hace que los demás confíen más en él. Tu voz resuena con la misma firmeza con que juraste ante Tyr Un paladín de la orden de la balanza, cualquiera que tenga respeto por esta orden lo tendrá por tí. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tu disciplina te mantiene alerta: incluso el más leve crujido se convierte en aviso antes del peligro. Sientes la responsabilidad de proteger a los demás y tus sentidos se agudizan por deber, no por instinto. Tus ojos, acostumbrados a juzgar la amenaza en la batalla, no se dejan engañar por distracciones. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> La verdad se revela en lo sutil: un temblor, una mirada esquiva. Sabes reconocerla por experiencia. Tu fe te recuerda que la mentira es siempre sombra pasajera frente a la luz de la justicia. Evalúas las palabras de los demás como si las pesaras en la balanza de Tyr: con calma, sin prisas, pero con certeza. 	+3	∞
Conocimientos en Religión <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas las lecciones recibidas de los jueces y clérigos, grabadas en tu mente como mandatos eternos. La historia de tu fe, que aprendiste desde joven, se abre paso en tu memoria cada vez que necesitas claridad. 	+3	∞
Sentido Divino <ul style="list-style-type: none"> Concentras tu espíritu y dejas que la luz divina fluya a través de tí. Durante unos instantes, percibes con claridad la huella invisible del bien y del mal: distingues lugares consagrados o profanados y sientes la presencia de celestiales, infernales o no-muertos en un radio de 20 m, siempre que no estén ocultos tras una cobertura completa. 	-	□□□□ Largo
Imposición de Manos <ul style="list-style-type: none"> Cuando posas tu mano sobre una criatura, canalizas la energía curativa de tu fe. Puedes cerrar heridas, aliviar el dolor, purificar enfermedades o expulsar venenos. Este poder no afecta a no-muertos ni a construcciones sin vida. Puedes usar de una carga en el mismo intervalo sumando su modificador múltiples veces. 	+2d6 +1 (+8)	□□□□ Largo
Reprensión de lo Impío <ul style="list-style-type: none"> Puedes pronunciar palabras de condena sagrada que hacen temblar a los seres corrompidos. Celestiales caídos, infernales y no-muertos sienten la fuerza de tu fe y se ven forzados a retroceder asustados por tu presencia consagrada. 	+2d6 +1 (+8)	
Arma Sagrada <ul style="list-style-type: none"> Puedes imbuir tu arma con la luz de tu fe. El arma irradia un resplandor sagrado, disipa las tinieblas a tu alrededor y se convierte en un símbolo viviente de tu devoción. 	+4	□ Corto
Reprensión de los Enemigos <ul style="list-style-type: none"> Al alzar tu símbolo sagrado, tu voz retumba con la severidad de los cielos. Un destello de luz implacable se expande como una onda de juicio, alcanzando a tus adversarios a menos de 20 metros. Allí, a su alcance, sienten el peso de lo divino oprimiendo sus corazones: sus pasos se traban, sus rodillas vacilan, y muchos, dominados por el pavor, se ven obligados a huir de tu presencia. Los que carecen de fuerza de voluntad suficiente quedan clavados en el lugar, incapaces de sostener tu mirada 	+2d6 +1 (+8)	
Aura de protección <ul style="list-style-type: none"> Tú y tus aliados cercanos, a menos de 3 m, sentís un impulso de valor y resistencia cuando debéis enfrentaros a los peligros. Mientras permanezcas consciente, tu espíritu inspira a quienes te rodean, guiándolos a superar la adversidad. 	+4	∞
Aura de Devoción <ul style="list-style-type: none"> Un fulgor invisible, como un resplandor de fe que no necesita ojos para verse, se expande desde tu pecho en un radio de 3 metros. Bajo su amparo, los corazones se vuelven incorruptibles: ningún canto seductor, ningún hechizo de encantamiento logra quebrar la voluntad de tus aliados. 	-	∞
Aura de Coraje <ul style="list-style-type: none"> A tres metros de tí, como un círculo invisible de certidumbre, tu sola presencia disipa la sombra del temor. Allí donde tu aura alcanza, ningún rugido demoníaco ni visión de pesadilla logra sembrar el miedo: tus aliados luchan con la convicción de que, mientras permanezcan a tu lado, nada podrá quebrantar su valor. 	-	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Celestial. Élfico. Enano 	-	∞

Trucos	Modif.	Rango
Gufa <ul style="list-style-type: none"> • Posas tu mano sobre tu aliado y una brizna de poder divino lo envuelve como un susurro alentador. Esa bendición se manifiesta en claridad de mente y precisión en el gesto, inclinando el destino a su favor en la tarea inmediata. <i>(Aspecto temporal +2)</i> 	-	Tocar
Llama Sagrada <ul style="list-style-type: none"> • Alzas la mano y llamas celestiales descienden como un rayo puro, abrasando al enemigo con fuego radiante que quema la carne y el espíritu. 	+1d6 +1 (+4)	20 metros
Conjuros Básicos □□□□□	Modif.	Rango
Golpe Divino <ul style="list-style-type: none"> • Cada vez que tu arma impacta en el enemigo, puedes invocar el poder de tu fe y liberar una llamarada de energía radiante. <i>Contra los no muertos y los infernales, la luz de tu juramento arde aún más brillante.</i> 	+1d8 (+2) (+4 (+2))	Tocar
Protección contra el Bien y el Mal (Concentración 10 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Imbuyes a una criatura con un velo sagrado que la resguarda durante unos minutos. Bajo tu toque, queda protegida contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no-muertos. Estas criaturas encuentran difícil herirla, y sus intentos de encantarla, aterrorizarla o poseerla se ven debilitados. <i>Aspecto temporal (+4).</i> 	-	Tocar
Escudo de Fe (Concentración 10 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Un fulgor resplandeciente envuelve a una criatura de tu. Durante unos 10 minutos, un campo luminoso y casi invisible se alza como barrera sagrada, desviando golpes y protegiendo al protegido con la firmeza de tu fe. <i>(Aspecto temporal +2).</i> 	-	20 metros
Mandato <ul style="list-style-type: none"> • Con una sola palabra cargada de autoridad divina, obligas a una criatura que puedas ver a obedecer tu voluntad. El objetivo debe comprender tu idioma y no ser no-muerto. Tu mandato no puede ser intrínsecamente suicida, pero puede forzarlo a acciones inmediatas como acercarse, soltar lo que sostiene, huir despavorido, postrarse o quedarse inmóvil. 	-	20 metros
Bendecir (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • A 3 aliados en 9 metros y durante un minuto, la luz de tu fe los envuelve, fortaleciendo su espíritu y su precisión. Esto les da un aspecto temporal <i>(Aspecto temporal Bendito +2).</i> 	-	10 metros
Santuario (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Con una plegaria breve y solemne, invocas un velo de gracia que se cierne sobre tu protegido. Quien alza su arma contra él siente cómo la voluntad se quiebra en el último instante, como si una fuerza serena desviara la mano homicida. 	-	10 metros
Golpe Atronador <ul style="list-style-type: none"> • Tu arma resuena con un murmullo profundo que crece hasta convertirse en un estallido ensordecedor. Al impactar, el golpe descarga un trueno que sacude huesos y corazones, y la onda expansiva se extiende como un rugido divino, haciendo tambalear a tu enemigo y empujándolo hacia atrás 	+1d6 +1	Personal
Favor Divino (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Al pronunciar tu plegaria, un destello de luz bendice tu arma durante un minuto. Cada golpe que asestas brilla con fulgor sagrado, como si tu voluntad se fundiera con la justicia de Tyr. Allí donde tu acero alcanza, la fe añade su filo invisible, castigando con radiancia al enemigo. <i>(Aspecto temporal +3)</i> 	-	Personal
Auxilio <ul style="list-style-type: none"> • Extiendes tu mano hacia hasta tres aliados. Durante ocho horas, su valor se fortalece y sus cuerpos resisten con renovada firmeza. El conjuro no solo sana sus heridas más leves, sino que también infunde en ellos una reserva extra de vitalidad que mejora su aguante. <i>(Aspecto temporal +1).</i> El conjuro dura 8 horas. 	-	10 metros
Corcel Fiel <ul style="list-style-type: none"> • Un resplandor abre un pliegue entre mundos y de él surge un corcel espiritual —ya sea caballo, alce o lobo huargo— con la impronta de su origen: celestial, feérico o infernal. Sus ojos brillan con lealtad y su esencia queda unida a la tuya, obedeciendo a tu voluntad en batalla y disolviéndose en bruma cuando su tiempo llega. 	-	10 metros
Castigo Resplandeciente (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Tu arma se enciende con un fulgor cegador que estalla al impactar, abrasando al enemigo con pura radiancia. El blanco queda envuelto en luz brillante, su silueta marcada en el campo de batalla, incapaz de ocultarse en sombras o invisibilidad, y convertido en un objetivo más vulnerable a cada golpe. 	+1d6	Personal
Restauración Menor <ul style="list-style-type: none"> • Colocas tu mano sobre la frente o el corazón de tu aliado, y una oleada de energía purificadora se abre paso a través de su cuerpo. Como si la luz despejara un velo de sombra, la aflicción cede: la fiebre se disipa, el veneno se desvanece, la parálisis se rompe, la sordera y la ceguera desaparece. 	+1d6	Tocar
Arma Mágica <ul style="list-style-type: none"> • Con una invocación solemne, recorres tu arma con la mano y un brillo etéreo despierta en el metal. El filo resplandece con energía sagrada, firme y certero, como si una voluntad superior guiara cada golpe. <i>(Aspecto temporal +1)</i> 	-	Tocar
Zona de Verdad <ul style="list-style-type: none"> • Con un gesto solemne, extiendes tu poder sobre el lugar y un aura invisible se cierne en torno a todos los presentes. Dentro de ese círculo sagrado, la mentira se marchita en los labios y las palabras fluyen desnudas de engaño. Quien intente hablar con falsedad se ve contenido por la propia magia, obligado a enfrentar la verdad o al menos a callar en su lugar. 	-	20 metros

Conjuros Avanzados

Faro de Esperanza

- Alzas la mano y una luz suave, dorada y constante, se derrama sobre tus compañeros como la aurora tras la noche. En ese resplandor, sus espíritus se tornan firmes, inmunes a la desesperación y al engaño del miedo; incluso la misma muerte parece vacilar, pues sus cuerpos, al recibir curación, sanan siempre en su medida plena, sin azar ni merma. - 10 metros

Dísipar Magia

- Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disipan como humo arrastrado por el viento. - 40 metros

Reanimar

- Colocas tus manos sobre el cuerpo aún tibio, y el diamante en tu poder se resquebraja hasta deshacerse en polvo de luz. Esa chispa divina penetra en el pecho del caído y, con un último destello, la vida regresa: un débil latido rompe el silencio y el alma, arrancada a la penumbra, se aferra de nuevo a la carne. Tocar

Castigo Cegador (Concentración)

- Tu arma brilla con una luz intensa que estalla al golpear, liberando un destello abrasador de energía sagrada. El fulgor golpea los ojos de tu enemigo como un sol repentino, envolviéndolo en ceguera mientras la radiancia se clava en su carne. De no superarlo antes, el efecto de ceguera termina en 1 minuto o si pierdes la concentración. †2d8 Personal

Manto del Cruzado (Concentración)

- Un resplandor sagrado se expande desde tu presencia como un halo de guerra bendita. Tus aliados en un radio de 10 metros, envueltos en ese fulgor, sienten que cada golpe que asestan vibra con fuerza divina. (Aspecto temporal, golpear con armas, †1) - Personal (Aura)

Notas / Equipación

