

Rynd Aratoran

La orden de los paladines

Introducción de la profesión de paladín en la Tierra Media

por Víctor P. Arissa

Publicado parcialmente en la revista líder en la época de Joc Internacional

23 de septiembre de 1998

Última revisión: 18 de marzo de 2004

La historia

Introducción

Rynd Aratoran (S:"Mansión de los paladines", literalmente "Casas de los campeones") es la residencia de la única orden de Paladines existentes en la Tierra Media. Con esta Orden quiero añadir una profesión que ayudará a dar color y variedad a vuestras partidas de rol.

Como los Paladines son personajes muy característicos, y que además no se habla de ellos en ningún libro de Tolkien, he restringido mucho su uso. Por eso, todo aquel que quiera hacerse un paladín como personaje jugador deberá ser obligatoriamente de raza Dúnadan, y lo más seguro que de Gondor. La justificación es la siguiente. Obviamente, un paladín sólo puede pertenecer a una cultura que luche contra el mal y, más en concreto, contra Sauron. Como a nadie se le ocurriría hablar de paladines enanos o elfos (¡y mucho menos de paladines hobbits!), se reducen las razas a las humanas. De todas las razas humanas que se oponen a Sauron sólo los Dúnadan comprenden la verdadera naturaleza de los Valar, y sólo ellos disponen de una cultura apropiada para tener paladines. Tanto los Beornidas como los Rohirrim como otros disponen de tradiciones y religiones que descartan la posibilidad de entrenar y mantener a un grupo de "Campeones del Bien". Esto nos deja con los Dúnedain de Gondor y los de Arthedain. Estos últimos no disponen de los recursos necesarios, ya que bastante tienen con mantener sus fronteras. Gondor, sin embargo, dispone de suficiente riqueza y de una masificada estructura militar en la cual elegir a los guerreros más idóneos.

La Creación

La Orden de Aratoran nace en el año 420 de la Tercera Edad, bajo el gobierno de Ostroher, al mismo tiempo que Minas Anor es reformada. Ostroher vio la necesidad de crear una orden militar totalmente leal a Gondor y que velara por los intereses de esta en todos los lugares en donde se hallara. La orden desarrollaría una fuerza militar distinta del ejército que fuera pequeña, pero eficiente. Su misión sería la de entrenar a soldados que han destacado en el ejército para enseñarles a ser los mejores. Estos hombres serían enviados a todas las fronteras para ayudar a los pueblos libres en su lucha contra Mordor.

La historia

La primera hazaña importante como fuerza complementaria fue la defensa de Dor Rhúnen en el 490 contra la primera invasión de hombres del este. Luchaban en la primera línea del ejército y siempre apoyaban a este en sus maniobras. En los primeros años de su creación, se concentraron en la defensa de esta región ante las sucesivas oleadas de Orientales. En el año 748, cuando el Rey Siriondil absorbe Dor Rhúnen convirtiéndolo en Territorio Real de Gondor, momento en el cual la orden de Aratoran expande sus guerreros por todo Gondor, ayudando allí donde fuera necesario y rigiéndose siempre por códigos de honor y lealtad.

En el año 861 muere Eärendur, dividiendo Arnor en Arthedain, Cardolan y Rhudaur. El máximo pontífice de la Orden cree

conveniente aumentar sus intereses en el reino del norte, ya que personalmente está en gran desacuerdo con la última decisión de Eärendur. Así son enviados numerosos paladines, principalmente a Arthedain y a Cardolan. En Rhudaur apenas se enviaron, más que para aconsejar a los líderes Dúnadan del momento.

La orden sigue sin variar sus objetivos hasta el año 1087, momento en el cual es visitada por Gandalf, que aconseja una mayor preocupación por el resto de los pueblos, no sólo por el desaparecido Arnor. De esta manera empiezan a aparecer paladines solitarios en numerosos lugares, como en los Valles del Anduin, Rhovanion, Harad, etc. Su fama se extiende y el oscuro empieza a preocuparse. Entre el 1084-1092 se intentan frenar los enfrentamientos entre Arthedain, Cardolan y Rhudaur, sin demasiado éxito. Alrededor del 1300 el Rey Brujo crea el reino de Angmar y los paladines abandonan definitivamente sus aposentos en Rhudaur, uniéndose a los de Arthedain. A partir de ahora, centraran sus esfuerzos en fraguar los planes del Rey Brujo.

Días difíciles

Desde el 1400 hasta el 1447 la orden sufre grandes pérdidas y fracasos. En el 1409 Angmar invade Cardolan y esta cae. Los Paladines allí concentrados defienden al Rey de Cardolan, Ostroher de la invasión, y obtienen su primer fracaso al no poder evitar la muerte del Rey. Sólo unos pocos sobrevivieron a la masacre, quedándose aún así a vivir en Cardolan para ayudar en lo posible a los supervivientes. En la mayor pérdida militar de la Orden obtuvieron su mayor hazaña pues, como bien es sabido, la torre Amon Sŷl fue asediada y destruida, pero unos pocos Dúnadan lograron trasladar la palantir que allí aguardaba hasta Fornost. Todo ello a costa de la vida de compañeros suyos que se quedaron a defender la torre. Maniobra que le proporcionó tiempo para la huida. Alardel, Caballero Real y el mejor Paladín de aquellos tiempos, fue el que organizó la defensa, muriendo heroicamente en la refriega y llevándose a cuantos pudo consigo. Todo caballero admira su valentía y coraje. Después de la batalla se recuperaron sus restos y fueron sepultados en la denominada Capilla del Templo.

Aunque en esta batalla la orden sufrió la mayor pérdida, fue en la Lucha entre Parientes donde casi estuvieron a punto de desaparecer como entidad. La orden se opuso abiertamente a la rebelión de Castamir, el usurpador, apoyando a Eldacar en todo momento. Al ser expulsado el Rey, los paladines que en ese momento se encontraban en Minas Anor le acompañaron en el exilio. No obstante, el maestro del templo y los cercanos a él no quisieron abandonar su hogar. Castamir, ante las quejas del Maestro, lo mandó ejecutar junto a Ornendil, el hijo de Eldacar. Después decretó el cierre del Templo y los que se habían quedado fueron apresados. Aquellos miembros de la orden que se hallaban en otros lugares de Gondor siguieron sus actividades y se opusieron al gobierno de Castamir. Por ello fueron perseguidos y no obtuvieron descanso hasta que diez años más tarde Eldacar regresó para recuperar su trono. El templo fue reabierto y la Orden volvió a ser lo que era.

En el 1640 la Orden se engrandece y adquiere más importancia al ser ahora Minas Anor la capital. Los paladines obtienen su máxima expansión en el reinado de Tarondor, que duraría durante más de 400 años.

El declive

En 1974 los paladines de Arthedain sufren un nuevo revés al caer el Reino ante el poder de Angmar. Muchos mueren y el resto se refugian en Lindon. Después de recuperarse inician la búsqueda del Rey Arvedui, que ha huido al Norte. Búsqueda que se detiene cuando los elfos logran hallar su paradero y mandan barcos a rescatarle, pero naufragan a la vuelta y Arvedui y los suyos mueren ahogados. Los paladines, que claman venganza, se unen al ejército proveniente de Gondor, y a los elfos de Círdan y Glorfindel para derrotar a Angmar. Después vuelven a Gondor, siendo pocos los que se quedan. Estos residirán en secreto en Bree, Rivendel, Lindon y allí donde sean bienvenidos. De vez en cuando colaboraran con los Montaraces del Norte, pero sólo en raras ocasiones. No obstante, en el año 2100, regresan todos a Gondor por mandato del Maestro de la Orden, al ser sus servicios necesarios allí. Sólo en contadas ocasiones volvería alguno para realizar alguna misión.

La orden se extingue por completo en la invasión Balchoth del 2510. Antes de que llegará Eorl el bravo en ayuda del Senescal Cirión, los paladines organizaron una fuerte defensa que proporcionó tiempo para que Cirion y sus soldados, que se habían separado del resto de las compañías durante la batalla, se hicieran fuertes al norte del río Limclaro. La desgracia llegó cuando la línea defensiva de los paladines es arrasada por completo instantes antes de la ofensiva de los jinetes del Norte. Después de la victoria de los éothéod, la Orden no se revivió, al estar el ejército mermado. En el Templo solo quedó el Maestro como título honorario.

La Restauración

Fue después de la guerra del anillo, a principios de la Cuarta Edad, cuando el Rey Elessar restauró la orden, que con el paso del tiempo, volvería a recuperar sus esplendor. Los paladines volvieron, como ya habían hecho antes, a mantener los intereses gondorianos, y fueron una clave importante en la restauración de Gondor y Arnor.

Nota para el master : hay dos épocas idóneas para jugar con Pj's paladines : en el 1640 T.E. y a principios de la C.E. En el 1640 los paladines son conocidos tanto en Gondor como en Eriador y realizan numerosas hazañas, siendo atendidos y respetados allí donde se encuentren. Esto es aplicado fundamentalmente en Gondor y Arthedain. En el resto de Eriador dependerá del lugar en donde se encuentren. Más allá de estos lugares apenas se les conoce. En la Cuarta Edad, al nacer de nuevo la orden los Pj's pueden realizar grandes gestas que les permitan alcanzar rangos elevados.

Objetivos, política y código de honor

Objetivos y política

El principal objetivo de la Orden de Aratoran es la seguridad de Gondor y todos los reinos Dúnadan.

Al principio mantuvo una política muy militar, desplazando sus fuerzas a distintos puntos de la frontera, reforzando los puntos débiles del ejército o efectuando maniobras y ataques independientes del ejército. Poco después se pensó desviar el modo de operación de la orden. Viendo que como división militar corría el peligro de verse absorbida por el ejército Gondoriano decidieron cambiar su política. Ahora usarían a los paladines como agentes individuales que se desplazarían por todo Gondor ayudando donde fuera necesario, desenmascarando los planes del enemigo y colaborando a su destrucción. La orden consiguió del Rey unos privilegios especiales que les permitirían actuar con toda libertad por Gondor. Adicionalmente, todos los ciudadanos de Gondor deben estar dispuestos a ayudar en lo que fuera necesario, no entorpeciendo sus tareas y proporcionándoles comida y refugio en la medida de lo posible. Esto ocasionó varias disputas en un principio, ya que varios gobernadores y cargos militares se quejaron de la intrusión de los paladines en sus tareas. Se solucionó rápidamente al ver las justas intenciones, la buena voluntad y la eficacia de los hombres de la Orden. Entre los ciudadanos de Gondor también hubieron quejas en un primer momento. A los posaderos no les hacía mucha gracia la idea de alojar gratuitamente a la gente. Sin embargo les pareció una pequeña molestia en cuanto vieron como los paladines eliminaban los posibles peligros que tuvieran, rechazando recompensas y premios. Empezaron a ser honrados y respetados. Actualmente, los gondorianos les ofrecen su ayuda incondicionalmente y como signo de agradecimiento.

En poco tiempo adquirieron fama y renombre, lo cual sirvió para justificarse ante el Rey y para que numerosos jóvenes de Gondor acudieran a ingresar en sus filas. Así la orden pudo aumentar en tamaño y ampliar sus horizontes.

Después de la visita de Gandalf, son bastantes los paladines que viajan a otras regiones. La mayoría llegan hasta Arthedain. El Rey de este reino recibe con agrado a los paladines, y los ciudadanos están bastante contentos con ellos. Sin embargo, la influencia de estos en el ejército no es tan palpable como en Gondor. El ejército de Arthedain admite los consejos y la ayuda de los paladines, pero no colaboran con ellos con tanta facilidad. Los paladines comprenden esto y respetan sus decisiones.

Los dirigentes de la orden también les envían por territorios más alejados, pretendiendo afianzar los lazos de unión con Gondor. De esta manera, se ponen al servicio de los Eothraim, principal aliado de Gondor, viajan hasta los valles del Andúin, ayudan a los Beornidas o al pueblo de Maethelburgo. Se sabe de alguno que incluso contacto con los hombres del Bosque Negro. A pesar de que los enanos se mantienen apartados en sus mansiones, nunca ha habido motivos para dudar de su amistad. En las comunidades élficas no es necesaria su ayuda, aunque bien es sabido que algunas veces son bienvenidos. En contadas ocasiones acompañan a los elfos, pero tanto los unos como los

otros están en desacuerdo con los métodos del contrario y prefieren actuar por separado. Los paladines no suelen viajar al este ni a Harad.

Código de honor

Los miembros de la Orden deben de seguir un estricto código de honor que les diferencia del resto de los caballeros. Los iniciados son escogidos no solo por su habilidad con las armas (la cual siempre puede mejorarse), sino fundamentalmente por sus creencias y su moral. Los paladines, a grandes rasgos, son leales, fieles a su palabra, generosos, obedientes con respecto sus superiores y servidores del bien. Protegen al indefenso y defienden las causas justas. Si pueden evitar el combate, lo harán, pero en caso de no ser posible, lucharán con coraje y tesón, despreciando el cansancio y el sufrimiento. Tendrán piedad del oponente y si este se rinde evitarán su muerte y lo presentarán ante la justicia adecuada. Si se encuentran en Gondor y por algún motivo no se le puede entregar a un tribunal Gondoriano, deberá ser el propio Paladín el que aplique la ley gondoriana y haga de juez y jurado.

Sin embargo, si el oponente es enemigo natural de Gondor (orcos, trolls, uruk y toda criatura del Oscuro o que sirva al mal; los Haradrim, Hombres de este, Corsarios, Númenóreanos Negros y similares son enemigos declarados según diversos períodos de tiempo y grupos étnicos, pero no se les considera enemigos naturales) no mostrarán piedad, ya que estas impías criaturas no son dignas de vivir y representan un peligro para la misma Creación. Los crímenes que han cometido contra la Vida son imperdonables y se pagan con su muerte.

Leyes, religión y magia

La orden de los Paladines, como ya se ha comentado, siguen por propia voluntad un estricto código de honor. En este apartado se explican las Reglas que deben de seguir los paladines. No se pretende explicar con detalle todas las normas que existen, sino sólo las más importantes, así como su cumplimiento. La Orden mezcla de una manera única las leyes con la religión. Como es bien sabido por los Dúnadan, el único dios existente es Eru, el cual dispone de siervos de gran poder, los Valar, que intentan mantener el Equilibrio de las Cosas. Es a través del poder de los Valar como los Paladines reciben su poder. Como pasa con los demás usuarios de la Canalización, el Valar o los Valar de los cuales recibe su poder no tienen porque ser conscientes de tal operación, a excepción de aquellos sortilegios más poderosos. Sin embargo, hay una diferencia que marca a los Paladines como tejedores de magia. Cualquiera que siga los caminos de la Canalización puede obtener poder de los Valar apropiados, sea cual sea su propósito. Sin embargo, los paladines reciben hechizos especiales a los cuales nadie más puede acceder. Para ello, los Valar dan conscientemente el permiso para usarlos, y lo retiran si los paladines se apartan de sus creencias y faltan a su palabra. Los Dúnadan no saben que es exactamente lo que pasa, pero los más sabios sospechan que cuando un paladín cae en desgracia es porque no ha mantenido su juramento y se le retira su poder.

Hay 6 reglas que se respetarán por encima de todo:

1. Defender los intereses de Gondor y a sus aliados en todo lo que afecte a la seguridad del Reino.
2. Luchar contra el mal allí donde se encuentre de la manera más factible y con los medios disponibles, protegiendo al inocente y defendiendo las causas justas.
3. Evitar el uso de la violencia en asuntos civiles, a menos que sea estrictamente necesario. La Violencia contra las criaturas del Oscuro o pertenecientes al Mal está justificada, al igual que con el resto de los enemigos de Gondor. No obstante, no se permitirán comportamientos indignos de un Caballero.
4. Nunca se esperará alguna compensación material por el trabajo realizado. Los botines conseguidos serán entregados a la corona. En caso de no ser posible, se repartirá con justicia o se invertirá en buenas causas. Sin embargo, se permitirá quedarse con una parte del botín para pagar gastos o a servidores. Nunca más de lo necesario.
5. Obediencia a sus superiores. Las únicas excepciones permitidas son aquellas faltas en las que no se pudo contactar con el superior más cercano y se disponen de pruebas que justifican el comportamiento del paladín.

La infracción de estas reglas será motivo de la organización de un jurado que estudie el caso y evalúe la situación. Dependiendo de la gravedad el afectado sufrirá los siguientes juicios:

- 7 Faltas menores: se le impondrá un pequeño castigo, como puede ser realizar alguna misión de poca importancia o relacionar el castigo con la falta que ha cometido. Por faltas menores se entienden aquellas que impliquen alguna pequeña insubordinación, retenciones menores de material por parte del infractor o comportamientos indignos, pero no demasiado

importantes de un caballero (Arranques de furia, descortesía, etc).

- 7 Faltas considerables: generalmente se le impondrá una misión de considerable dificultad para enmendarse del error cometido. Suelen ser faltas graves que no impliquen la inmediata expulsión, sobretodo si el afectado tiene un buen historial. También se le podría castigar negándole algún privilegio o desposeyéndole de alguna propiedad importante para él. Son ejemplos de faltas considerables una clara insubordinación ante sus superiores (pero motivada por alguna excusa aceptable), la retención de bienes (que además deberán ser devueltos), fracasar en la ejecución de la 1ª regla (a no ser que la situación demuestre que la dificultad era excesiva para el éxito de la empresa), y el incumplimiento inconsciente de la 2ª regla. En este último caso los poderes propios del paladín serán retirados, pero una vez cumplida la misión asignada, o demostrada su enmendación, les serán restaurados.
- 7 Faltas graves: implican la inmediata expulsión de la orden, con lo que pierde todos sus poderes y privilegios. No hay manera de enmendar el error cometido y, aunque puede volver a realizar grandes gestas y restaurar el honor perdido, no volverá a pertenecer a la orden. Son ejemplos de errores graves la insubordinación directa y sin motivos, el consciente incumplimiento de la 2ª regla, gran acumulación de riquezas y poder, la traición hacia Gondor y comportamientos totalmente indignos. Un claro ejemplo de estos comportamientos es la tortura, a no ser que sean criaturas del Mal o de Sauron, y aún así se debe de tomar como una responsabilidad, y no como placer. Otros son la rotura voluntaria de juramento, asesinato de un inocente (a no ser que se demuestre que fue un accidente), y en general, todo aquel incumplimiento consciente del Código de Honor.

La 2ª regla es una de las más importantes y la que define al paladín. Por lo tanto, se encuentre donde se encuentre, y sin necesidad de juicio ni intermediarios, si el paladín rompe la regla con plena consciencia de lo realizado sus poderes (hechizos, fundamentalmente) le serán retirados automáticamente (los Valar le deniegan ese permiso) y ya no será considerado paladín. Aunque conserve sus ropas y atavíos, el resto detectaran su condición tarde o temprano. El juicio que se pueda llegar a celebrar será más bien formal debido a que la expulsión ya está asegurada. Dependiendo de la actitud del ex-paladín, su expulsión será más o menos vergonzosa y se le echará con más o menos honores.

Hay que tener en cuenta que el fracaso no forma parte de la quebrantación. Es decir, si el paladín no puede evitar la muerte de un niño, o el asedio a un poblado, se le considera haber fracasado en su empresa, pero no haber cumplido la regla. Son ejemplos claros colaborar con el enemigo, realizar un asesinato premeditado, o cometer una violación.

Rangos y categorías

La orden está jerarquizada en distintos niveles, en los cuales se disponen de una serie de privilegios. A continuación se describen los rangos que un paladín va consiguiendo en su carrera militar. Entre paréntesis viene indicada la cantidad habitual de hombres con tal rango. En la orden solo hay un Maestro del Templo, un máximo de 3 Maestros y otro de 7 Caballeros Reales Ancianos. Aunque dicho número no debe de sobrepasarse, no tiene por que completarse. Sólo los verdaderamente dignos llegan a estas categorías, por lo que no es extraño ver que en alguna determinada época solo halla 4 Caballeros Reales Ancianos, o incluso un sólo Maestro.

Nota para el master: la cantidad no es exacta ya que varía, como es lógico, a lo largo de los años. Así, las cotas en las que están estimadas se corresponden con las fechas más importantes de juego. Es decir, se toman estas cantidades para los años cercanos al 1640 T.E. y principios de la C.E. A mediados de la T.E. se deberá optar por representar un número más alto, al ser una época de prosperidad para la orden, mientras que para principios de la C.E. se tomaran unas cifras menores, al estar resurgiendo la Orden. La cota para "Hermanos de la Orden" es distanciada, al ser muchos los que intentan llegar a paladines y fracasan en el intento. En el 1640 T.E. el número mínimo indicado de Caballeros Reales Ancianos y Maestros es fijo, ya que son personalidades que serán descritas más adelante. Como se observa, hay puestos libres cuya ocupación dependerá del Master, si así lo desea. También es factible que algún Pj pudiera llegar a tan alto rango.

- **Hermanos de la Orden** (110-200): todas las personas que desean pertenecer a la orden primero han de pasar por un período de prueba en el que se evalúa si cumplen los requisitos necesarios. Estos son, aparte del cumplimiento de las cinco reglas básicas, haber observado un estricto seguimiento del código de honor. No disponen de poderes ni privilegios especiales.

Los *Hermanos de la Orden* suelen servir como escuderos de los *Caballeros*. También es posible que sean enviados a misiones menores o a ponerse al servicio de algún Señor destacado.

- **Caballero errante** (90-150): representan al paladín medio y es el más conocido. Suelen ser enviados a numerosas misiones y, como refleja su nombre, trotan por todo Gondor ayudando allí donde se les necesite. A partir del 1087 T.E. también se dirigen hacia otras tierras. Cada cierto tiempo, generalmente un año, deben volver al Templo para informar a sus superiores.

Cuando un *Hermano de la Orden* alcanza este rango, automáticamente gana los poderes propios de los Paladines (hechizos). Además se le proporcionará el Medallón Sagrado de la Orden, un caballo de guerra, el derecho a asistencia en todo el Reino de Gondor (por ejemplo, descanso gratuito en las posadas), la obligación de cumplir la ley Gondoriana en caso de no poder hacerlo un tribunal adecuado (sólo en territorio Gondoriano) y el derecho a obtención de colaboración por parte del ejército. (Sobre todo información; el paladín puede pedir soldados a la autoridad pertinente, pero la última decisión la tendrá dicha autoridad teniendo en cuenta la gravedad de la situación).

Generalmente, se espera que sea el propio paladín el que resuelva sus problemas.

En el caso de que haya realizado un servicio destacado, se le puede obsequiar con algún objeto mágico menor que le ayude en su tarea.

- **Caballero** (30-50): representan al verdadero paladín. Su eficacia y su estricto sentido de la justicia demuestran su necesidad. El *Caballero* suele seguir los mismos objetivos que el *Caballero Errante*, solo que suele establecerse en un sitio durante más tiempo para cumplir alguna misión de importancia y que requiera una mayor dedicación (por ejemplo, ayudar a un destacamento fronterizo a controlar al enemigo). Influyen más directamente en el ejército Gondoriano, pero sin nunca perder de vista el hecho de que deben usar las fuerzas disponibles en la justa medida y sin abusar de su autoridad. Aparte de esto, el derecho de colaboración mencionado antes también se extiende a los reinos Dúnadan del Norte. Los *Caballeros*, además, reciben a un *Hermano de la Orden* como escudero para instruirlo. El escudero debe de servirle en aquello que le diga y apoyarlo en todo momento. El *Caballero* debe ocuparse de la manutención de su escudero y es el responsable de su vida y de sus acciones.

- **Caballero Real/Sir** (10-20): en este momento de su carrera, el Paladín ya ha demostrado con creces sus lealtad a la corona, y ya esta en condiciones de ocupar un cargo importante. Así pueden recibir, dependiendo de su valía, posesiones tales como castillos o torres, en donde gobernar unas tierras o defender una posición. En estos casos recibirá una cantidad mínima de hombres. El resto deberá proporcionárselos él mismo. En otras ocasiones ocupan puestos militares dentro del ejército con un rango no inferior a Capitán. También es normal que algunos de estos paladines se retiren con honores. No obstante, en tiempos de guerra y si aún están en condiciones, pueden ser llamados de nuevo al servicio.

- **Caballero Real Anciano** (4-7): estos paladines cumplen importantes funciones. Se ocupan de organizar la vida militar de la Orden: asignan las misiones al resto de los Paladines y supervisan sus acciones. De esta manera, son capaces de determinar cuando un paladín es digno de un ascenso en la jerarquía de la Orden. Cada vez que un paladín regresa a informar debe de dar las nuevas a los *Caballeros Reales Ancianos*. Ellos ya se encargarán de clasificar los informes y de enviar un resumen de los más destacados a los *Maestros*. También son los encargados de celebrar juicios contra los paladines que cometen alguna falta.

- **Maestro** (2-3): los *Maestros* se ocupan de llevar todos los asuntos que, por falta de tiempo, no puede llevar el *Maestro del Templo*. También deben de encargarse de estudiar los objetivos de la Orden. Después elaboran un informe en el que recalcan los intereses a conseguir, la situación y su dificultad. Este informe lo mandarán a un *Caballero Real Anciano* que se ocupará de elaborar un curso de acción, de elegir a la persona adecuada y de ultimar los detalles de la misión.

- **Maestro del templo** (1): se encarga de la organización y elaboración de las directrices de la orden. De él dependen las

decisiones más importantes y él es el último responsable de las acciones cometidas por sus paladines. Además de estas ocupaciones, realiza reuniones con otras personalidades importantes (incluyendo el propio Rey) y ocupa un puesto en el Conclave de Minas Anor.

Caída en desgracia

La Caída en Desgracia significa la expulsión de un paladín. Como estos sirven al bien una expulsión acarrea la desconfianza de la gente ante el afectado y, sino se redime, una gran desgracia que también puede sufrir su familia. Cuando un paladín comete una falta se forma un jurado que estudiará el incidente.

Se diferencian los casos por el rango del paladín y de la gravedad de la falta.

Un jurado estará compuesto por un mínimo de 5 personas. Por norma general, por paladines con el rango de *Caballero Real Anciano*. Como es posible que no se llegue a cumplir el número mínimo, los puestos restantes serán ocupados por paladines con el rango de *Caballero Real*.

Si hay que someter a juicio a un *Caballero Real*, un *Maestro* deberá estar presente en el jurado. Es aún más extraña la circunstancia en la que el culpable sea un *Caballero Real Anciano*. Si fuera así, el caso dependería exclusivamente de los *Maestros*.

Los *Maestros* y el *Maestro del Templo* nunca llegan a ser sometidos a juicio por el simple hecho de que ellos, bajo ninguna situación, romperían las reglas. Los únicos juicios que podrían llegar a tener se refieren a su posible incompetencia para ocupar el rango; incompetencia que se da en muy pocas ocasiones. Si son *Maestros*, el caso será llevado a cabo por el *Maestro del Templo*. La única persona que puede juzgar a un *Maestro del Templo* es el propio Rey de Gondor.

En cualquier juicio el *Maestro del Templo* puede intervenir y tomar la decisión final.

Todas estas personas son justas y aciertan en la resolución de los juicios en un gran número de casos. Son raros aquellos en los cuales obran con injusticia, y siempre serán motivadas por una mala exposición de los hechos o por falta de pruebas.

Los paladines nunca mienten. Si por algún motivo ocurriera esto, la mentira sería detectada por el jurado, a no ser que fuera excepcionalmente buena. El hecho de que un paladín mienta dice mucho acerca de su alineamiento, y en estos casos el juicio se decantaría directamente en contra del acusado.

Nota para el master: la elaboración del jurado y su decisión depende de ti. Deberás de obrar por ellos y aplicar la sentencia más justa, con especial atención a los casos en los que se implique la expulsión del paladín. Por regla general, los paladines Pnj's con rango superior a Hermano de la Orden no cometerán faltas. Estas normas están orientadas a los Pj's y a aquellos Pnj's que estén involucrados en el climax de una aventura.

7 Hermanos de la orden: como están al servicio de un *Caballero* o Señor, las faltas menores serán juzgadas por estos y no por un jurado. Al estar en período de prueba, las faltas considerables se tratan como faltas graves. Esto representa la dificultad de acceso a la orden. En ambos casos se formará un juicio que determine la expulsión o el castigo. El tutor del afectado deberá hablar por él y el acusado sólo tendrá la palabra si se le pregunta. Estos casos suelen resolverse

rápidamente y en contra del ajusticiado. Recordemos que en este período el Paladín debe tener un comportamiento excepcional y acatar todas las ordenes si quiere llegar a pertenecer a la orden.

7 Caballeros errantes y Caballeros: las faltas menores la mayor parte de las veces no suelen requerir el juicio, ya que es el propio paladín el que se da cuenta de su error y se autoimpone el castigo. Para faltas considerables y, sobretodo graves, ya se formará un jurado. Como puede ser que el paladín se encuentre lejos de Gondor, el juicio se retrasará hasta que llegue, manteniéndose lo que pudiera haber perdido (por ejemplo, sus poderes). En el caso de que se vea envuelto en un grave juicio con otras autoridades diferentes a las Gondorianas, el paladín deberá mandar un mensajero para que un *Caballero Real Anciano*, o también un *Maestro*, se dirija al juicio y actúe en favor o en contra según sea el perjurio. Si es necesario, emitirá la sentencia allí mismo, pero siempre procurará que el paladín acabe siendo juzgado por los suyos, pudiendo pagar fianzas o incluso indemnizaciones. Como todo esto es bastante engorroso para la orden, serán los paladines de mayor confianza los que se envíen a misiones fuera de Gondor.

Nota para el Master: como los Pj's paladines puede que no se muevan necesariamente por Gondor, tendrás que tener mucho cuidado con esto, no sea que el Pj se crea que es de gran confianza solo porque le han mandado una misión que implica desplazarse más allá de la frontera. De todas maneras, la interpretación de un Paladín siempre ha sido y será difícil, y quizás te convenga más impedir que un Pj que no sabe interpretar este Rol se haga un paladín a que empiecen a recorrer rumores sobre "paladines asesinos".

7 Caballero Real: estos paladines suelen estar gobernando una fortaleza o capitaneando una guarnición, por lo que sus posibles faltas pueden repercutir en asuntos más graves. Sus casos serán estudiados con especial atención. En las faltas menores, como sucede con los *Caballeros Errantes* y los *Caballeros*, ellos mismos las enmendaran. Para faltas considerables los castigos pueden ser el retiro del cargo que este ocupando, o la reducción al grado de *Caballero*.

Para el resto de los rangos ya se ha comentado con anterioridad su resolución.

Admisión y ascenso

La siguiente tabla proporciona los diferentes rangos de los paladines, el color de la túnica que suelen llevar por encima de la armadura y el nivel del personaje, ya hablando en términos de Rol, acorde a su rango.

Tabla de rangos y categorías		
Nivel	Título del paladín	Túnica
1 - 4	Hermano de la orden	Blanca
5 - 9	Caballero errante	Gris
10 - 14	Caballero	Azul
15 - 19	Caballero real / sir	Verde
20 - 22	Caballero real anciano	Plata
23 - 24	Maestro	Dorada
25 +	Maestro del templo	Purpura

Nota : el nivel es sólo indicativo. El hecho de que un personaje pase de nivel 4 a 5 no quiere decir que sea automáticamente un Caballero Errante.

Como ya se ha dicho anteriormente, las únicas personas que pueden hacerse paladines son los Dúnedain, y mayoritariamente de Gondor. Hay algunos Dúnadan de Arthedain que han logrado ser admitidos y que ahora defienden a los dos Reinos por igual. Esta restricción se debe a dos motivos :

1. Para asegurar la total fidelidad a Gondor (y Arthedain).
2. Los Dúnedain son los únicos (junto con los elfos y los enanos) que entienden la verdadera naturaleza de los Valar, y de aquí que puedan obtener sus poderes.

Un jugador puede hacerse paladín de dos maneras:

1. Desde la creación del personaje. Empezará como *Hermano de la Orden* y se le hará un historial relacionado con el ejército o con alguna personalidad que le halla recomendado. Recuérdese que los aprendices se escogen entre aquellos que hayan recibido entrenamiento militar y respondan al ideal del paladín.
2. Ser admitido en la Orden cuando es de otra profesión. Las profesiones viables son: guerrero, explorador, rastreador, marino y montaraz. Es decir, aquellas profesiones que no están relacionadas con la magia o lo están muy poco. El Director de Juego podría permitir algunas otras relacionadas con la Canalización, pero deberían haber unas buenas razones y una situación que lo permitiera. Por supuesto, el dominio de magia del personaje debe ser exclusivamente la Canalización.

Para ser admitido de esta manera, debe de tener un buen historial y, como es de suponer, haber demostrado que sigue en su mayor parte el código de honor. Una buena manera de entrar es conseguir la recomendación de algún *Caballero* de la Orden. Empezará, independiente de su nivel, como *Hermano de la Orden* y se le encargaran misiones en las que

se le pondrá a prueba.

Para el ascenso se puede tener en cuenta el nivel del personaje, pero sólo como muestra representativa. Como es lógico pensar, uno no asciende al rango de *Caballero* solo porque ha matado a muchos orcos. Cuando un personaje está cerca de subir de categoría, el Director de Juego debería prepararle una misión, individual o no y generalmente peligrosa, en la que deba defender sus ideales. Si se pasa con éxito, estará capacitado para el ascenso. Si no es así deberá seguir intentándolo. Recordemos que para subir de *Hermano de la Orden* a *Caballero* se requiere mucho más de lo normal. Este paso significa la admisión completa y con plenos cargos en la orden, por lo que el paladín deberá mostrar su valía más que los demás.

El ascenso, sea cual sea el caso, no será automático. Se realizará en las Rynd Aratoran (Templo de los Paladines) de Minas Anor, después de una sencilla y humilde ceremonia en la que un representante del cargo al que asciende el paladín le entrega el nuevo Blason que deberá llevar puesto. Este representante será el encargado de enseñarle sus nuevas obligaciones. Si no hay ninguno disponible será alguien de mayor cargo. También deberán presentarse los *Caballeros Reales Ancianos*, ya que son estos los que capacitan los ascensos. Adicionalmente, abra un pasillo de honor formado por sus compañeros más cercanos y que harán de testigos de la ceremonia.

La ascensión a *Maestro* la realiza siempre el *Maestro del Templo*. Si es el propio cargo de *Maestro del Templo* el que ha de ocuparse, será el Rey el que escoja cual de los *Maestros* ascenderá al nuevo cargo. En este caso, la ceremonia es bastante más larga y repleta de formalidades, y todos los Paladines de la Orden deberán estar presentes en el acto, a no ser que estén en una misión.

Cuando un paladín pasa de *Hermano de la Orden* a *Caballero Errante* recibe en la Ceremonia de Investidura un Medallón Sagrado que le identifica exclusivamente como miembro de la Orden.

La Ceremonia se realiza en la Sala de la Investidura, un lugar Sagrado en el que los Valar le confieren poderes (hechizos) al nuevo miembro.

Personalidades importantes

Mildastar Erethiar

Mildastar es el actual Maestro del Templo. La familia Erethiar pertenece a la nobleza menor de Minas Tirith y siempre ha tenido una decantación religiosa. Muchos de los Guardianes de los Recintos Sagrados de Minas Anor pertenecen a esta familia, y algunos de ellos han conseguido cargos importantes en estas Moradas de los Muertos, aunque siempre por debajo de la familia Usuluni.

Mildastar es un Dúnadan puro y, a pesar de sus 91 años de edad, aún puede empuñar su arma tan bien como lo hacía en su juventud. Su linaje siempre ha tenido una longeva vida y algunos de sus antepasados han llegado a sobrepasar los 200 años. Sus ojos grises denotan la sabiduría que ha adquirido desde que ascendió al cargo de Maestro del Templo, a los 53 años de edad.

Mildastar ocupa un cargo de consejero en el Conclave de Minas Anor (a invitación del príncipe-presidente Mindacil) y es la propia institución de Aratoran la que cubre con los gastos. Aunque acude a todas las reuniones del Conclave, no suele inmiscuirse en los asuntos que se tratan, y sólo habla cuando es estrictamente necesario. Por otra parte, es un buen amigo del Rey Tarondor y de vez en cuando este le pide consejo en algún asunto militar. Mildastar también mantiene amistad con Dior Ed-Belguinar, el actual Guardián Sacerdotal de las Rynd Guinar (S.“Estancias de los Muertos”). Sin embargo, es el único miembro de la familia Usuluni con el cual se entiende. Con el resto no se lleva tan bien, sobretodo con Thôruth, el actual cabeza de familia, al que califica de ambicioso y poco respetuoso con sus obligaciones.

Mildastar porta con orgullo a Gurthdel (S.“Terror de los Muertos”), una espada larga que adquiere el Maestro del Templo al ser investido.

Hyardel Tîrar

Hyardel es uno de los 2 Maestros que actualmente hay en la Orden. Nació en Dor-en-Ernil y ya a temprana edad destacó en el ejército rechazando las incursiones de los corsarios. Por sus ideales, le aconsejaron entrar en la orden de Aratoran. Cumplió todos los requisitos que se esperan de un paladín y en pocos años ascendió a la cima. Con tan sólo 45 años ya ocupa uno de los tres cargos más importantes después del de Maestro del Templo.

A pesar de no haber vivido tanto como sus iguales, a Hyardel se le conoce por su sabiduría. Muchos de los jóvenes paladines le piden consejo e incluso algunos dicen que cuando sea mayor llegará a ser tan sabio como cualquier Rey de Gondor.

Hyardel está en la plenitud de la vida y, a pesar de no haber contraído matrimonio, muchas mujeres han intentado atraerlo a la vida conyugal.

Erandil Arissa

Erandil viene a ser el contrario a Hyardel. Su progresión en la orden fue lenta pero segura. Es natural de Ithilien y perteneció a los Montaraces de la zona. Sin embargo no se sentía muy a gusto

y decidió enrolarse en la marina gondoriana. Durante un tiempo destacó como segundo oficial hasta que a los 33 años cayó prisionero de los corsarios cuando intentaba proteger un convoy procedente de Pelargir. Estuvo encerrado durante 12 años en los cuales vio grandes injusticias. Finalmente logró escaparse después de haber memorizado los túneles subterráneos de la prisión en la que se hallaba. Cuando volvió a su tierra natal, casi nadie le reconocía. Su cara mostraba la amargura por la que había pasado.

Erandil entró en la orden y cuando era Caballero pidió destino en la frontera de Harondor, donde lucharía contra las mismas injusticias que vio antes. Al hacerse mayor volvió y se casó tomando una vida más pacífica.

Actualmente Erandil, a los 76 años de edad, se encarga de casi todos los asuntos que le ofrece Mildastar, dejando a Hyardel aquellos a los que no tiene tiempo de ocuparse.

Veriel Dove

Veriel es la mujer con cargo más elevado en la orden. Tiene el rango de “Caballero Real Anciano”, pero probablemente acabará ascendiendo a Maestro. En su juventud Veriel quería ser sanadora, pero acabó convirtiéndose en paladín cuando, por culpa de no ser diestra en las armas, no pudo defender la vida de su mejor amigo. Desde un principio hizo hincapié en aprender todo lo que pudiera sobre el combate, convirtiéndose en una gran espadachina.

Veriel tiene 64 años y aún conserva la belleza por la que se le conoció en su juventud. Ha rechazado varias propuestas de matrimonio ya que por el momento prefiere dedicarse más tiempo a si misma.

Golsrik

Este Caballero Real Anciano ostenta actualmente el cargo de Maestro de Armas. Con este cargo, además de sus obligaciones como Caballero, se ocupa de entrenar a los jóvenes paladines que aún no manejan bien las armas. Como es lógico, se le suele encontrar en el patio de armas. Es un buen amigo y conoce a casi todos los paladines, ya que casi todos han sido alumnos suyos.

Ahora, a sus 97 años de edad, ya no puede manejar las armas tan hábilmente como antes, pero aún no ha perdido el toque y pocos de sus alumnos son capaces de desarmarlo. A pesar de todo, se centra más en la teoría que en la práctica. Como dice él “ya se encargará el tiempo de perfeccionar el combate”.

Ruthor Danrian

Como ya se ha demostrado otras veces, no todos los paladines nacen en Gondor. Ruthor es un buen ejemplo de ello. Es originario de Fornost y su sangre Dúnadan es tan pura como la de los demás. En su juventud formó parte del ejército de Arthedain. A los 23 años estaba destinado en la frontera cuando conoció a Golsrik, que de aquella era sólo un Caballero Errante. Golsrik había decidido ayudar a los hermanos del norte y así fue como se conocieron. Poco a poco a Ruthor le atraía el ideal de los

paladines. Cuando acabó su período en el ejército, se dirigió a Gondor donde acabó siendo paladín.

Actualmente tiene 82 años y se ocupa especialmente de enseñar las normas de la Orden a los principiantes.

Morlegar

Morlegar ha llegado hasta donde esta a base de muchos costes y sacrificios. Es un Dúnadan menor de madre Dúnadan, pero de padre nórdico. Sus rasgos nórdicos son claramente apreciables y pocos son los que inicialmente le reconocen como Dúnadan. Es por esto por lo que hubo muchas problemas a la hora de admitirlo en la orden, ya que creían que no pondría tanto empeño como los demás en defender los intereses gondorianos. Sin embargo, Morlegar ha crecido siempre entre dúnedains y apenas hay lazos que le retengan en el norte. Ama Gondor y lo antepondría por delante de su vida si fuera necesario.

A sus 67 años, ocupa un importante cargo como Caballero Real Anciano. Está casado con una Dúnadan y tiene un hijo que ahora está intentando acceder a Caballero Errante.

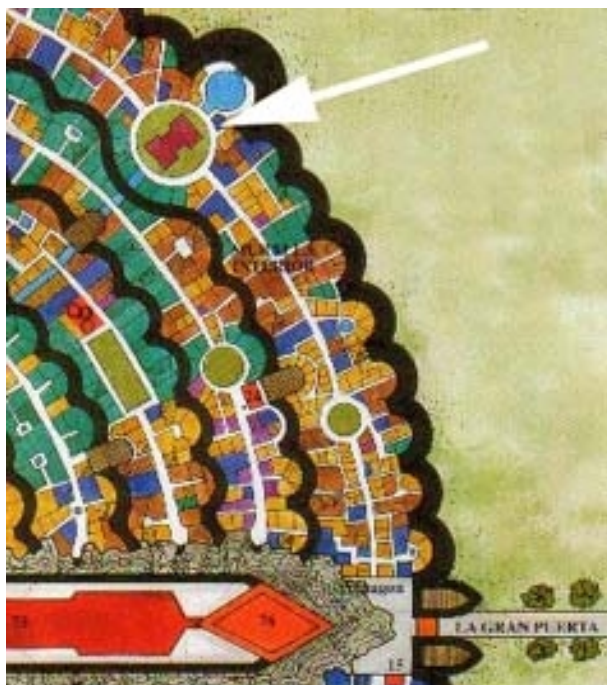
Harwain Harnastin

Harwain es uno de los más brillantes paladines de la orden. Pertenece a una de las grandes familias de Minas Anor. Su padre es uno de los consejeros del conclave de la ciudad y su hermano dirige la Primera Compañía. Harwain podría haber tenido fácilmente una plaza importante en el ejército. Sin embargo, prefirió una vida más errante en la cual ayuda a todo el que puede. Enseguida comprendió que ser paladín era lo que más se le ajustaba.

Harwain es un Caballero dentro de la orden y, aunque ha tenido bastantes propuestas de ascenso, las ha rechazado todas hasta el momento. Esto es así porque asegura que “un paladín debe comprometerse con sus obligaciones y no separarse de los que le necesitan”.

Rynd aratoran

La Mansión de los Paladines se encuentra en Minas Tirith (Minas Anor en el 1640 T.E.), concretamente en el Primer Círculo de los siete en los cuales está escalonada la ciudad. Inicialmente se pensó construirla en el Sexto Círculo, junto con otras estructuras de importancia, para ofrecer una rápida defensa a la Ciudadela de la Roca en caso de ser atacada. Inmediatamente se vio que los barracones de la guardia ya cumplían perfectamente esta función. Además, esta ubicación no correspondía con la política de la orden. Los Paladines son una fuerza especial y de primera calidad que lucha en primera línea de batalla. Por este motivo, si Minas Anor es asediada deberán ofrecer la mejor defensa en el menor tiempo posible. Así acabaron instalándose en el Primer Círculo, donde también se encuentran la Asociación de Porteros y Guardianes de las Puertas, de las que formaría parte en un principio. Al final se optó por que fuera una unidad diferente al ejército o a cualquier otra asociación.



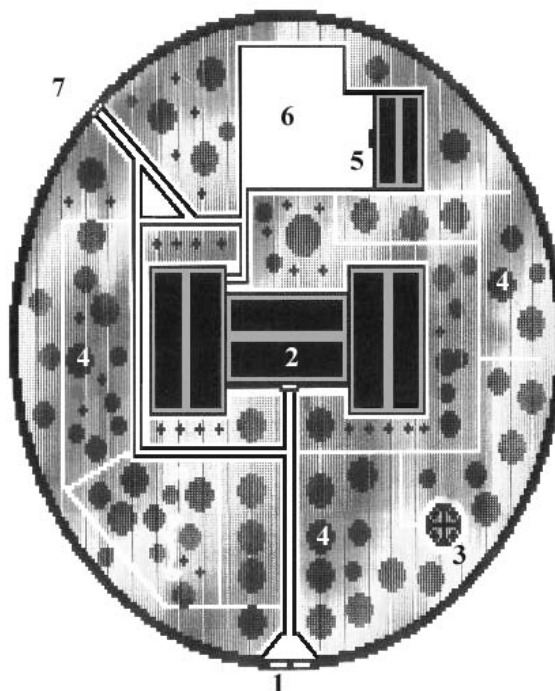
Recinto

1. Puerta Principal: está formada por barrotes de acero alto rematados en punta. Sólo se puede abrir desde dentro y es extremadamente difícil. Se cierra por la noche y siempre suelen haber un par de guardias (Hermanos de la Orden, por ejemplo).
2. La Gran Mansión: en ella suelen residir el Maestro del Templo, los Maestros y los Caballeros Reales Ancianos. Hay más habitaciones para alojar a los Caballeros Reales, Caballeros y Caballeros Errantes que se encuentren de visita o alojados temporalmente. Si el número es excesivamente elevado, los Caballeros Errantes suelen compartir habitación o la orden los aloja en las Barracas o posadas de Minas

Anor.

3. Glorieta.
4. Jardines.
5. Barracas: alojan a los paladines con el rango de Hermanos de la Orden.
6. Patio de armas: patio en el cual se entrenan a los paladines.

El recinto



Casa Principal: Planta Baja

1. Entrada Principal y Recibidor: la puerta principal permanece generalmente abierta durante el día. Cuando se cierra a la noche es extremadamente difícil de abrir. Es de madera reforzada con barrotes de hierro. El Recibidor está adornada con una amplia alfombra de diseño Númenóreano y dos tapices que representan a Isildur y Anarion. Las escaleras suben al N°1 de la Primera Planta.
2. Guardarropas.
3. Oficina: todos los visitantes que quieran concertar una entrevista con alguna personalidad del templo o para atender asuntos burocráticos son conducidos a esta habitación donde el Chambelán les atenderá.
4. Sala de Espera: todas aquellas personas que esperan para entrar en la Sala de Investidura o en la Sala del Juicio cuando algún servicio ceremonial les requiera permanecen aquí. La sala dispone de unos cómodos sofás y de una mesita con bebida y comida.
5. Sala del Juicio: todos los juicios contra paladines son celebrados en esta habitación. Según se entra se puede

observar una espléndida mesa rectangular al final de la sala. En la mesa hay cinco asientos correspondientes a los cinco Caballeros Reales Ancianos que presiden el juicio, aunque hay espacio para más. A uno de los lados hay un banco en el cual se sientan aquellas personas que puedan aportar hechos o pruebas en el juicio. El acusado debe permanecer de pie delante de los cinco jueces.

Algunos Caballeros Reales Ancianos utilizan la Sala como lugar de trabajo.

6. Sala de la Investidura: cada vez que un paladín asciende en el rango, es investido en esta sala. La sala dispone de una forma alargada para situar al pasillo de honor.
7. Capilla: esta sala está sumergida en un ambiente especial de calma y desasosiego. Es idónea para meditar las faltas que uno ha cometido o intentar encontrar una solución a sus problemas, al mismo tiempo que relaja la mente y la libra de agotamiento. Da un +25 a todas la TRs relacionadas con la mente y la fatiga mientras se este en la sala. Al salir de ella permanecerán estas propiedades el doble del tiempo que haya estado en la sala, siempre que el paladín permanezca en ayunas y cumpliendo penitencia.

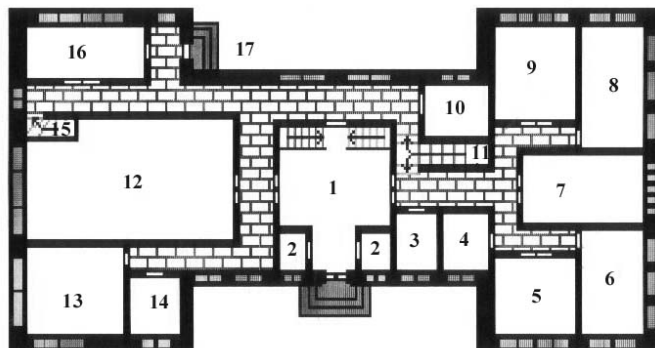
La capilla se considera sagrada y está prohibido llevar armas en ellas y mucho menos luchar en ella bajo pena de castigo. Todo aquella persona “alienada con el mal” se sentirá profundamente incómoda y, sino pasa una tirada de voluntad contra nivel 15 por cada minuto que permanezca en ella, huirá de la habitación y no querrá volver al menos en tantas horas como puntos falle en la TR.

Al final de la capilla se encuentra la tumba de Alardel, el Mayor Paladín de todos los tiempos. La capilla está impregnada del mismo espíritu de este gran guerrero. En ciertas ocasionales muy especiales, el espíritu de Alardel puede manifestarse ante el penitenciario y aconsejarle en sus problemas. Este lo tomará como un sueño y, a no ser que sea de gran poder, olvidará la aparición, aunque tendrá presente sus consejos.

8. Despachos: esta habitación dispone de muchas mesas y sillas con material de escritura y cualquier paladín la puede usar para realizar sus trabajos.
9. Cámara de registros: aquí se guarda toda la historia de la orden. También guarda el historial de todos los paladines (exceptuando hermanos de la orden) que la orden ha tenido desde su creación. Toda la habitación dispone de estanterías que llegan hasta el techo. Sólo pueden acceder a la cámara los paladines con rango de Caballero Real Anciano o mayor y, por lo general, se mantiene cerrada.
10. Habitación de huéspedes: es sencilla y cómoda.
11. Escaleras: suben al N° 6 de la Primera Planta.
12. Gran Salón: el comedor de la Casa de los Paladines está dominada por un larga mesa. En el caso de reuniones mayores, se pueden disponer a los lados de una serie de mesas más pequeñas. De las paredes cuelgan tapices y escudos que tratan la heráldica de la casa.
13. Sala de lectura: es acogedora y dispone de cómodos sillones.
14. Habitación del Chambelán Fridwe: en la pequeña habitación solo hay una cama, un armario con las pertenencias del chambelán y una pequeña estantería con sus libros predilectos. Fridwe solo permanece aquí por la noche y, por lo general, siempre está ocupado con otros asuntos en alguna parte de la mansión.

15. Escaleras: suben al número 19 de la Primera Planta.
16. Cocinas.
17. Puerta trasera: por el día suele estar abierta. Se cierra por la noche, siendo muy difícil de abrir. En caso de que fuera necesario, se puede atrancar con una barra de hierro.

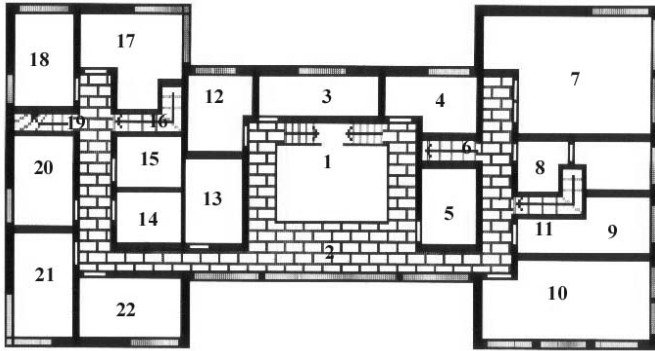
Planta baja



Casa Principal: Primera Planta

1. Escaleras: bajan al N° 1 de la Planta Baja.
2. Pasillo: en este punto es especialmente ancho y es un lugar de reunión habitual para los paladines. Desde él se puede observar el vestíbulo del nivel inferior y dispone de algunas sillas.
3. Habitación: aloja a Caballeros Errantes o Caballeros.
4. Habitación: igual que 3.
5. Habitación: igual que 3.
6. Escaleras: bajan al N° 11 de la Planta Baja.
7. Biblioteca: hay muchas estanterías que guardan libros relacionados con la Orden, la Caballería, Historia de los Dúnedains y de la Tierra Media en general, Historia militar y tratados militares, etc.
8. Despacho del Maestro del Templo: la primera habitación es un pequeño despacho para el secretario del Maestro. La segunda habitación es el despacho propiamente dicho y en este el Maestro del Templo realiza todos sus trabajos.
9. Oficinas: los Maestros usan esta habitación como lugar de trabajo.
10. Sala del Estío: acogedora y tranquila habitación en donde los paladines descansan de sus quehaceres. Las vistas al jardín son excelentes.
11. Escaleras: suben al N° 9 de la segunda Planta.
12. Habitación: igual que 3.
13. Habitación: igual que 3.
14. Habitaciones de criados.
15. Habitaciones de criados.
16. Escaleras: suben al N° 1 de la Segunda Planta.
17. Habitación: aloja a Caballeros Reales.
18. Habitación: igual que 17.
19. Escaleras: bajan al N° 15 de la Primera Planta.
20. Habitación: igual que 17.
21. Habitación: igual que 17.
22. Habitación: igual que 17.

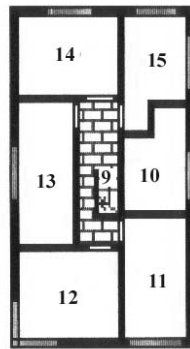
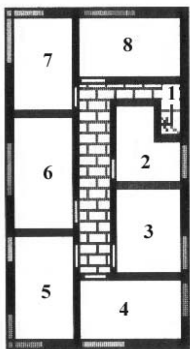
Primera planta



Casa Principal: Segunda Planta

1. Escaleras: Bajan al Nº 16 de la Primera Planta.
2. -8) Habitaciones: cada una aloja a uno de los como mucho siete Caballeros Reales Ancianos del Templo.
9. Escaleras: bajan al Nº 11 de la Primera Planta.
10. Habitación de invitados: aquí residen los invitados especiales del Maestro del Templo, o familiares suyos.
11. Igual que 10.
12. Habitación del Maestro del Templo.
13. -15) Habitaciones: cada una aloja a uno de los como mucho tres Maestros del templo.

Segunda planta



Paladines: reglas del juego

Explicados ya todos los conceptos para interpretar el Rol de un Paladín, ya podemos dar las características propias de la profesión.

Característica principal: Presencia

Algunos Directores de Juego podrían pensar en la Fuerza o en la Intuición como otras habilidades principales, o dejar al jugador escoger entre estas.

Es opcional la aplicación de restricciones a las características, No son tan fuertes como en otros juegos (Dungeons & Dragons principalmente), y se ha pensado en un mínimo de 90 para Fuerza, Intuición y Presencia, y uno de 75 para la Constitución.

Bonificaciones por Profesión por Nivel

- + 2 a las Habilidades con Armas.
- + 1 a las Habilidades Generales.
- + 1 a las Habilidades Mágicas, incluyendo Sortilegios de Base y Magia con Armadura (véase más adelante).
- + 2 al desarrollo físico.

Si se utilizan algunas reglas sobre habilidades secundarias deberán tener además las siguientes bonificaciones por Profesión y por Nivel :

- + 1 a las Habilidades Sociales.
- + 1 a las Habilidades Atléticoas.
- + 1 a las Habilidades Académicas.
- + 2 a las Habilidades Religiosas.

Restricciones a los sortilegios

Puede aprender listas abiertas de sortilegios de Canalización y listas de sortilegios de paladín, sin embargo sólo puede realizar sortilegios de nivel 1,2,3,4 y 5 de las listas abiertas de Canalización (no hay límite en sus listas de paladín). Si se están usando el sistema de magia de Rolemaster, el límite en las listas abiertas de Canalización es hasta 10, y no puede aprender listas cerradas de canalización. Los Paladines, mientras sean Hermanos de la Orden, no pueden aprender listas de Paladín, aunque sí listas abiertas de canalización. En el momento en el que sean Caballeros Errantes ya pueden acceder a sus listas.

Puntos de desarrollo

Movimiento y Maniobra	: 2
Habilidades en armas	: 4
Habilidades generales	: 2
Habilidades de subterfugio	: 1
Habilidades mágicas	: 2
Desarrollo físico	: 2
Idiomas	: 0

Listas de sortilegio : 2

Equipo

Un paladín no debe de acumular tesoros. Como ya se explicó con anterioridad, debe de darlos al Templo o a la Corona y, en caso de no ser posible, repartirlo en causas justas. Puede quedarse con lo necesario para mantenerse a él y a sus seguidores. Igualmente, si tiene un Castillo o similar también se quedará con lo suficiente para mantenerlo. Si le han dado permiso para construir un castillo, la Orden ayudará con los gastos.

Consúltase el apartado de Rangos y Categorías para saber los obsequios que se le dan al subir de Rango. En cuanto al Medallón Sagrado que se obtiene al adquirir el título de Caballero Errante, tiene una forma ovalada y en él figura tallado el Árbol de Gondor. Es de plata y también mágico, ya que permite saber el alineamiento de una persona, la cual debe hacer una tirada de resistencia. El nivel del ataque es el del paladín, y el nivel del blanco el de la persona a la cual se quiere saber su alineamiento. Sólo un paladín puede utilizar este artefacto. Cualquier persona que no sea paladín se sentirá incómoda con el medallón en su poder, y aquellas que sean "malignas" o sirvan al Oscuro recibirán un crítico "A" de calor (por cada asalto que lo mantengan cogido o puesto) debido al calentamiento que sufrirá el medallón en sus manos.

Respecto a la posesión de objetos mágicos, los paladines pueden quedarse con aquellos objetos que les ayuden en su lucha contra el mal (nunca deberán de ser objetos malignos, como es de suponer), siempre que no abuse de ello. Así, por ejemplo, puede quedarse con una espada mágica +15, pero no empezar a hacer una colección de mandobles mágicos. Cada vez que vuelva a la Orden a informar, los Caballeros Reales Ancianos o superiores pueden denegarle ciertos objetos si consideran que está acumulando demasiado. (es decir, si tu como Director de Juego, ves que el Pj se está pasando). Lo que le sobra lo entregará a la orden o a aquellos compañeros que le ayuden en su empresa, siempre y cuando el paladín vea que sus alienamientos son "correctos" y siguen sus objetivos, aunque tengan algunas pequeñas discrepancias.

Listas de magia del Paladín (canalización)

Vías de los escudos

Nota: todos los “muros” creados por los hechizos de esta lista requiere como mínimo 1 cm³ del material con el cual se construye el muro que debe a estar a 15 m. o menos del usuario.

Vías de los escudos			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Escudo *	propio	1 min/nv	propio
2-Visión borrosa	propio	1 min/nv	propio
3-Aura	propio	10 min/nv	propio
4-Oración de Protección I	3 m. R.	1 min/nv	propio
5-Desviaciones I *	1 proyectil	---	30 m.
6-Muro de Aire	3m x3mx1m	C	15 m.
7-Esquivas I	1 ataque	---	30 m.
8-Oración de Protección II	3 m. R.	1 min/nv	propio
9-Desviaciones II *	2 proyectiles	---	30 m.
10-Puntería falsa I *	1 proyectil	---	30 m.
11-Esquivas II *	2 ataques	---	30 m.
12-Aura verdadera	propio	10 min/nv	propio
13-Desviaciones III *	3 proyectiles	---	30 m.
14-Muro de tierra	3mx3mx1m	10 min/nv	15 m.
15-Puntería falsa II *	2 proyectiles	---	30 m.
16-Oración de protección V	3 m. R.	1 min/nv	propio
17-Esquivas III *	3 ataques	---	30 m.
18-Pozo de barrera	varía	P	15 m.
19-Muro de piedra	3mx3mx1m	10 min/nv	15 m.
20-Escudo verdadero *	propio	C	propio
25-Oración de protección X	3 m. R.	1 min/nv	propio
30-Oración de protección verdadera	3 m. R.	1 min/nv	propio
50-Maestría de los escudos	varía	1 asl/nv	varía

1) Escudo (F*) Crea un escudo de fuerza invisible delante del usuario, restando 25 a los ataques de proyectiles y cuerpo a cuerpo. Funciona como un escudo normal.

2) Visión borrosa (F) Permite al usuario aparecer de forma borrosa ante los oponentes y resta 10 a todos sus ataques.

3) Aura (F) Causa una aura brillante alrededor del lanzador, haciéndole parecer más poderoso y resta 10 a todos los ataques.

4) Oración de Protección I (D) Todo el mundo “alineado con el usuario” en un radio de 3 m resta 5 a todos los ataques elementales y añade 5 a todas las TR's contra hechizos.

5) Desviaciones I (I*) El usuario puede desviar un proyectil

cualquiera, dándole un -100 al ataque. El usuario deberá de poder ver el proyectil.

6) Muro de Aire (E) Crea un muro de 3x3x1 m³ de aire denso que reduce todos los movimientos y ataques en un 50%.

7) Esquivas I (F*) El usuario puede desviar un ataque cuerpo a cuerpo, dándole un -100 al golpear. El usuario debe de poder ver el ataque para poder desviarlo.

8) Oración de Protección II (D) Como Oración de protección I excepto que el bonificador es +10.

9) Desviaciones II (F*) Como Desviaciones I excepto que dos ataques de proyectiles son afectados.

10) Puntería Falsa I (F*) Como Desviaciones I sólo que el ataque de proyectil falla automáticamente.

11) Esquivas II (F*) Como Esquivas I excepto que 2 ataques cuerpo a cuerpo son afectados.

12) Aura Verdadera (F) Como Aura sólo que hace parecer al usuario muy poderoso y resta 15 a todos los ataques.

13) Desviaciones III (F*) Como Desviaciones I sólo que tres ataques de proyectiles son afectados.

14) Muro de Tierra (E) Crea un muro de tierra de 3mx3mx(-1m en la base y 0'3m en la cima) de tierra compactada. Debe de apoyarse en una superficie sólida. Puede ser excavada en la cima a través en 10 asaltos por un hombre.

15) Puntería Falsa II (F*) Como Desviaciones I solo que dos ataques de proyectiles fallan automáticamente.

16) Oración de Protección V (F) Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +25.

17) Esquivas III (F*) Como Esquivas I excepto que 3 ataques cuerpo a cuerpo son afectados.

18) Pozo de Barrera (E) Abre un pozo (20m³ en piedra;40m³ en tierra).

19) Muro de Piedra (E) Como Muro de Tierra excepto que la pared es de piedra y de hasta 3mx3mx0'3m; es posible abrir un agujero (de 0'3m de radio) después de 200 asaltos para un hombre.

20) Escudo Verdadero (D*) Crea un escudo que brilla débilmente en frente del usuario que resta 10 a todos los ataques de hechizos frontales. Si el usuario no ejecuta ninguna otra acción ese asalto, puede parar un hechizo de ataque hecho contra él con parte de su BO.

25) Oración de Protección X (D) Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +50.

30) Oración de Protección Verdadera (D) Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +5/nivel del usuario.

50) Maestría de los escudos (F) El usuario puede usar cualquiera de los hechizos anteriores a razón de uno por asalto.

Exorcismo			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Purificación	0,3 R/nv	---	toque
3--Rechazar demonio I	tipo I	C	3 m.
6--Expulsar demonio I	tipo I	1 año/nv	3 m.
7--Destruir demonio I	tipo I	P	3 m
8--Rechazar demonio II	tipo II	C	3 m
9--Expulsar demonio II	tipo II	1 año/nv	3 m
10--Destruir demonio II	tipo II	P	3 m
11--Rechazar demonio III	tipo III	C	3 m
12--Expulsar demonio III	tipo III	1 año/nv	3 m
13--Destruir demonio III	tipo III	P	3 m
14--Rechazar demonio IV	tipo IV	C	3 m
16--Expulsar demonio IV	tipo IV	1 año/nv	3 m
17--Destruir demonio IV	tipo IV	P	3 m
18--Rechazar demonio V	tipo V	C	3 m
19--Expulsar demonio V	tipo V	1 año/nv	3 m
20--Destruir demonio V	tipo V	P	3 m
25--Rechazar demonio VI	tipo VI	C	3 m
30--Expulsar demonio VI	tipo VI	1 año/nv	3 m
50--Destruir demonio VI	tipo VI	P	3 m

17) Destruir Demonio IV (FM) Destruye a un demonio de tipo 4. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

18) Rechazar Demonio V (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 5.

19) Expulsar Demonio V (FM) Expulsa a un demonio de tipo 5 de este plano de existencia por 1 año.

20) Destruir Demonio V (FM) Destruye a un demonio de tipo 5. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

25) Rechazar Demonio VI (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 6.

30) Expulsar Demonio VI (FM) Expulsa a un demonio de tipo 6 de este plano de existencia por 1 año.

50) Destruir Demonio VI (FM) Destruye a un demonio de tipo 6. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

1) Purificación (F) Permite purificar psíquicamente un área.

3) Rechazar Demonio I(FM) Causa la huida de un demonio de tipo 1.

6) Expulsar Demonio I (FM) Expulsa a un demonio de tipo I de este plano de existencia por 1 año.

7) Destruir Demonio I (FM) Destruye a un demonio de tipo 1. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

8) Rechazar Demonio II (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 2.

9) Expulsar Demonio II (FM) Expulsa un demonio de tipo 2 de este plano de existencia por 1 año.

10) Destruir Demonio II (FM) Destruye a un demonio de tipo 2. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

11) Rechazar Demonio III (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 3.

12) Expulsar Demonio III (FM) Expulsa a un demonio de tipo 4 de este plano de existencia por 1 año.

13) Destruir Demonio III (FM) Destruye a un demonio de tipo 3. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

14) Rechazar Demonio IV (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 4.

16) Expulsar Demonio IV (FM) Expulsa a un demonio de tipo 4 de este plano de existencia por 1 año.

Curar con las manos			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Curar con las manos I	blanco	P	toque
2-Curar congelación I	blanco	P	toque
3-Curar quemadura I	blanco	P	toque
4-Curar fractura menor	blanco	P	toque
5-Aliviar aturdimiento I *	blanco	P	toque
6-Curar con las manos II	blanco	P	toque
7-Curar fractura mayor	blanco	P	toque
8-Resistir enfermedad	blanco	P	toque
9-Resistir veneno	blanco	P	toque
10-Despertar	blanco	P	toque
11-Curar con las manos III	blanco	P	toque
12-Curar congelación II	blanco	P	toque
13-Curar quemadura II	blanco	P	toque
14-Aliviar aturdimiento II *	blanco	P	toque
15-Restablecer fragmentos	blanco	P	toque
16-Curar con las manos IV	blanco	P	toque
17-Curar quemadura II	blanco	P	toque
18-Curar enfermedad	blanco	P	toque
19-Eliminar veneno	blanco	P	toque
20-Aliviar aturdimiento verdadero *	blanco	P	toque
25-Curar con las manos V	blanco	P	toque
30-Purificar cuerpo	blanco	P	toque
50-Curar con las manos verdadero	blanco	P	toque

contra venenos.

10) Despertar (H) El blanco se despierta al instante.

11) Curar con las Manos III (H) El blanco recupera 3 pv/asalto, mientras que el que realiza el sortilegio este concentrado.

12) Curar Congelación II (H) Dos áreas de congelación se curan.

13) Curar Quemadura II (H) Como Curar Quemaduras I exceptuando que también se curan las quemaduras de segundo grado.

14) Aliviar Aturdimiento II (H*) El blanco es aliviado de dos valores de los aturdimientos acumulados.

15) Restablecer Fragmentos (H) Como Curar Fractura Menor exceptuando que también se restablecen fragmentos.

16) Curar con las Manos IV (H) El blanco recupera 4 pv/asalto mientras que el que realiza el hechizo este concentrado.

17) Curar Quemaduras III (H) Como Curar Quemaduras I exceptuando que se curan también las quemaduras de tercer grado.

18) Curar Enfermedad (H) El blanco es curado de 1 enfermedad.

19) Eliminar Veneno (H) El blanco es curado de 1 veneno.

20) Aliviar Aturdimiento Verdadero (H*) El blanco recupera 5/Nv valores de los aturdimientos acumulados.

25) Curar con las Manos V (H) El blanco recupera 5 pv/asalto mientras que el que realiza el sortilegio este concentrado.

30) Purificar Cuerpo (H) Se alivia al blanco de todos los venenos y enfermedades.

50) Curar con las Manos Verdadero (H) se cura al blanco de todos los daños que puedan ser curados por los hechizos de menor nivel de esta lista.

1) Curar con las Manos I (H) El blanco recupera 1 pv/asalto durante tanto tiempo como se concentre el lanzador del hechizo.

2) Curar Congelación I (H) Curará una superficie congelada.

3) Curar Quemadura I (H) Cura una superficie con quemaduras de primer grado.

4) Curar Fractura Menor (H) Permite al blanco curar fracturas fijas simples (no fracturas compuestas, astilladas, daño de articulaciones, etc) 1 fractura/hechizo lanzado: requiere 1- 10 días de tiempo de recuperación.

5) Aliviar Aturdimiento I (H*) Se alivia al blanco de 1 asalto de los valores de aturdimientos acumulados.

6) Curar con las Manos II (H) Se cura al blanco de 2 pv/asalto, mientras el que realiza el hechizo este concentrado.

7) Curar Fractura Grave (H) Como Curar Fractura Menor exceptuando que las fracturas compuestas también se curan.

8) Resistir Enfermedad (H) El blanco consigue una TR adicional contra enfermedades.

9) Resistir Veneno (H) El blanco consigue una TR adicional

Vías de las armas			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Ataque +5 *	propio	1 asalto	propio
2--Ataque +10 *	propio	1 asalto	propio
3--Ataque +15 *	propio	1 asalto	propio
4--Ataque +20 *	propio	1 asalto	propio
5--Ataque +25 *	propio	1 asalto	propio
6--Ataque +30 *	propio	1 asalto	propio
7--Ataque +35 *	propio	1 asalto	propio
8--Ataque +40 *	propio	1 asalto	propio
9--Ataque +45 *	propio	1 asalto	propio
10-Golpe eficaz *	varía	1 asalto	varía
11--Ataque +50 *	propio	1 asalto	propio
12--Ataque +55 *	propio	1 asalto	propio
13--Ataque +60 *	propio	1 asalto	propio
14--Ataque +65 *	propio	1 asalto	propio
15--Ataque +70 *	propio	1 asalto	propio
16--Ataque +75 *	propio	1 asalto	propio
17--Ataque +80 *	propio	1 asalto	propio
18--Ataque +85 *	propio	1 asalto	propio
19--Ataque +90 *	propio	1 asalto	propio
20--Vengador Sagrado *	propio	1 asl/nv	propio
25--Ataque +120 *	propio	1 asalto	propio
30--Ataque +50 *	propio	1 asalto	propio
50--Vengador Sagrado verdadero *	propio	1 asl/nv	propio

del Paladín. A menos que el DJ lo considere un caso especial, el Paladín MUERE irrevocablemente. Se provoca una exposición directa del poder de su deidad a todo lo que este dentro de los límites de 0,3m/Nv (1d10/nivel de puntos de vida) en una explosión, o en un blanco único a 3m/Nv de distancia (2d10/nivel de puntos de vida). Esto no hace da o real a los seguidores de la deidad del Paladín y un Canalizador de la misma deidad puede convertir este da o en PPs con la habilidad de Canalizar. NO hay defensa contra esto.

11) Ataque +50 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +50.

12) Ataque +55 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +55.

13) Ataque +60 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +60.

14) Ataque +65 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +65.

15) Ataque +70 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +70.

16) Ataque +75 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +75.

17) Ataque +80 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +80.

18) Ataque +85 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +85.

19) Ataque +90 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +90.

20) Vengador Sagrado (F*) Convierte al usuario en un Gran Cam-peón de su deidad, permitiéndole adquirir una parte del aspecto de su deidad. Esto incluye un +100 a la BO, un Aura que añade +30 a la BD, más el ejercicio de un poder particular de su deidad, a la discreción de su deidad.

50) Vengador Sagrado Verdadero (F*) Como Vengador Sagrado exceptuando que la bonificación a la BO es de +200, y la bonificación a la BD es de +50. Los “poderes de la deidad del Paladín” están a su disposición. 1 a 20 Campeones de la Deidad pueden ser convocados para ayudar al Paladín.

1) Ataque +5 (F*) Añade +5 a un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil que el usuario realice al asalto siguiente.

2) Ataque +10 (F*) Añade +10 en 1 asalto o +5 en 2 asaltos.

3) Ataque +15 (F*) Añade +15 en 1 asalto o +10 en 1 asalto y +5 en asalto o +5 durante 3 asaltos.

4) Ataque +20 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +20.

5) Ataque +25 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +25.

6) Ataque +30 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +30.

7) Ataque +35 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +35.

8) Ataque +40 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +40.

9) Ataque +45 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +45.

10) Golpe Eficaz (F*) ésta es la ultima oportunidad de gloria

Inspiraciones			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Encantar animal	1 blanco	1 hora/nv	30 m.
2-Inspiraciones I *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
3-Encantamiento benigno	1 blanco	1 hora/nv	30 m.
4-Inspiraciones II *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
5-Sugerencia	1 blanco	varía	3 m.
6-Familiar	1 blanco	P	toque
7-Inspiraciones IV *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
8-Apaciguar I	1 blanco	C	3m/nv
9-Inspiraciones V *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
10-Señor I	1 blanco	1 min/nv	15 m.
11-Convocar montura	1 blanco	P	1 min/nv
12-Inspiraciones VI *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
13-Apaciguar II	2 blancos	C	3 m./nv
14-Señor II	1 blanco	10 min/nv	30 m.
15-Inspiraciones VII *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
17-Inspiraciones VIII *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
19-Inspiraciones IX *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
20-Misión	1 blanco	varía	3 m.
25-Inspiraciones X *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
30-Misión verdadera	1 blanco	varía	3 m.
50-Maestría de las inspiraciones	varía	1 asl/nv	varía

1) Encantar Animal (M) El animal cree que el usuario es un buen amigo.

2) Inspiraciones (M*) Permite al usuario inspirar a todos los que se encuentren a menos de 3m.R/Nv de él afectando solo a los amigos del Paladín (también deben de saber que está allí). Esto les da un +5 a todas las habilidades. Observar que este hechizo no afecta al usuario. Los hechizos de inspiración no son acumulativos. Este hechizo es sólo utilizable normalmente en combate o en momentos muy religiosos.

3) Encantamiento Benigno (M) El blanco humanoide cree que el usuario es un buen amigo.

4) Inspiraciones II (M*) Como Inspiración I exceptuando que la bonificación es +10.

5) Sugerencia (M) El blanco seguirá una sola acción sugerida que no sea completamente extra para él (p.e. suicidio, sujetarse a sí mismo, etc).

6) Familiar (M) El usuario puede armonizarse con una criatura de inteligencia animal o inferior. El usuario debe de conseguir la criatura (no puede ser de más de 3 veces la masa del usuario) y lanzar el hechizo tres veces al día durante una semana (concentrándose una hora cada vez), el usuario puede controlar entonces al familiar y ver el mundo a través de sus sentidos con sólo concentrarse (en menos de 15m/Nv) Si se mata al animal, el echador estará con -50 a todas las acciones durante 1 semana.

7) Inspiraciones IV (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +20.

8) Apaciguar I (M) El blanco humanoide se mantiene al 25% de sus acciones normales.

9) Inspiraciones V (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +25.

10) Señor I (M) El blanco debe de obedecer al usuario como en Sugerencia.

11) Convocar Montura (M) El usuario consigue un corcel dentro del área que sea más adecuada a su misión. El corcel no debe de ser propiedad de otro ser. El corcel es de inteligencia animal o inferior.

12) Inspiraciones VI (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +30.

13) Apaciguar II (M) Como Apaciguar I exceptuando que dos blancos pueden ser afectados.

14) Señor II (M) Como Señor I sólo que la duración es 10 min/Nv en un radio de 30 m.

15) Inspiraciones VII (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +35.

17) Inspiraciones VIII (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +40.

19) Inspiraciones IX (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +45.

20) Misión (M) Se da una misión al blanco, el fracaso dará una penalidad determinada por el DJ y la deidad del Paladín (la misión debe de estar dentro de las capacidades del blanco).

25) Inspiraciones X (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +50.

30) Misión Verdadera (M) Como Misión sólo que se castiga el fracaso del blanco sufriendo un crítico "E" en una de las tablas de críticos.

50) Maestría de las Inspiraciones (M) El usuario puede lanzar 1 hechizo de esta lista cada asalto (de décimo nivel o inferior).

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R. Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).