

EL PALADÍN

Una clase de personaje para Cdm JdR
Por Asram

Ires un héroe, el elegido de un dios, la misma divinidad corre por tus venas. Eres el defensor de los inocentes y su vengador, erradicador del Caos y destructor del mal. Eres la vanguardia de la Ley y el brazo ejecutor de tu dios.

Puntos de golpe: los paladines obtienen 1d10 puntos de golpe cada nivel.

Elegir un dios: a nivel 1, un paladín elige a un dios de la Ley del cual es su avatar y principal agente en la contienda eterna. Los paladines son legales sin excepción y solo los dioses de la Ley conceden su don divino a aquellos que sean digno de tan gran honor. Solo los más virtuosos, rectos y desinteresados pueden ser paladines de un dios.

Entrenamiento con armas: los paladines están entrenados en el uso de las siguientes armas: daga, espada corta, espada larga, espadón, garrote, hacha de batalla, lanza, lanza de caballería, mangual, martillo de guerra y maza. Un paladín no usa armas a distancia, algo infame, al igual que nunca atacará por la espalda y de forma cobarde. Los paladines pueden usar cualquier armadura y el escudo de un paladín a menudo se pinta con los símbolos de su deidad.

Alineamiento: los paladines se adhieren estrictamente a la Ley, a la causa de su deidad y a la destrucción de los agentes del Caos. Su devoción al honor, a la defensa de los débiles y demás principios de su deidad es absoluta. Un paladín que cambia de alineamiento pierde sus poderes divinos y pasa a ser un personaje no jugador.

Castigar el mal: los paladines tienen la capacidad de potenciar su arma con poder divino. El paladín agrega su Dado de castigo a las tiradas de daño (ver Tabla 1-1: Paladín). Castigar el mal se limita a aquellos considerados impíos por el dios del paladín: No-muertos, demonios, diablos, criaturas caóticas extraplanares, monstruos (como el basilisco o la medusa), Primordiales del Caos, humanoides caóticos (como los orcos), dragones caóticos.

Poderes divinos: a diferencia del clérigo, los paladines no pueden usar magia idólatra. Pero a cambio poseen un número concreto de poderes divinos. Estos poderes divinos no requieren tirada, su efecto es fijo y nunca implican reprobación, pues estos dones no provienen de su dios sino del mismo paladín y el fragmento de divinidad que reside en él. En contrapartida el paladín puede recurrir a esos poderes un número limitado de veces igual al nivel del paladín en un mismo día.

Detectar el mal: El paladín alza su arma y detecta emanaciones de maldad dentro de un haz de 5' de ancho y 60' de largo que surge del arma. Por lo general, abarca a las criaturas de alineamiento opuesto, aquellas que sean impías para la deidad del paladín y aquellas que posean evidentes intenciones de causar daño. Este conjuro no descubre a criaturas ocultas, pero sí informará al paladín de la existencia de intenciones malvadas que emanen de una ubicación determinada. La duración es de 6 turnos.

Protección contra el mal: El paladín invoca a su deidad para que le proteja de todo mal. Estará protegido incluso aunque no sea consciente del peligro. Por lo general abarca a las criaturas de alineamiento opuesto, aquellas que sean impías para la deidad del paladín, y aquellas que posean evidentes intenciones de causar daño. El paladín recibe una bonificación de +1 en las tiradas de salvación contra efectos malignos, criaturas malvadas, no-muertos, demonios, o cualquier otra cosa que su fe considere impía. Además, toda criatura malvada o impía que intente atacar al paladín lo hará con una penalización de -1. La duración es de 1 turno por nivel del paladín.

Imposición de manos: los paladines pueden sanar como hacen los clérigos pero con algunas limitaciones. De esta forma el paladín no podrá curar no-muertos, ni objetos animados (como estatuas animadas), ni criaturas extraplanares (como demonios, diablos, elementales, etc.), ni constructos (como golems). El paladín deberá tocar físicamente las heridas y concentrarse durante una acción. No se realiza prueba de conjuro, el daño curado varía dependiendo solo del alineamiento, como el resto de los poderes de paladín no implica reprobación y su uso está limitado a un número de veces igual al nivel del paladín en un mismo día.

- Siempre es un número de dados; el tipo de dado viene determinado por el dado de golpe de la criatura curada. Por ejemplo, el guerrero utiliza d12 como dado de golpe, así que un guerrero sería curado con 1d12.
- El número de dados curados no puede exceder los dados de golpe o el nivel de clase del objetivo. Por ejemplo, un paladín que esté curando a un personaje de nivel 1 no podrá curar más de un dado.
- Curan 3 dados a aquellos de alineamiento legal y 2 dados a aquellos de alineamiento neutral. Los paladines no pueden curar a aquellos que tengan alineamiento caótico.
- Por último, el paladín podrá elegir curar una afección determinada en lugar de puntos de golpe. Las afecciones que puede curar son: miembros rotos, órgano dañado, enfermedad, parálisis, veneno.

Infundir valor: el paladín tiene la capacidad de inculcar valentía en otros a su alrededor. Esta habilidad otorga una bonificación a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo igual al nivel del paladín más su bonificador de Suerte. Infundir valor solo se aplica frente a seres considerados impíos por el dios del paladín: No-muertos, demonios, diablos, criaturas caóticas extraplanares, monstruos (como el basilisco o la medusa), Primordiales del Caos, humanoides caóticos (como los orcos), dragones caóticos. La duración es de 1 minuto + minuto / nivel paladín.

Salud divina: los paladines son inmunes a todas las enfermedades, pero no a las maldiciones.

Suerte: el modificador de Suerte de los paladines se aplica al bonificador otorgado por Infundir valor.

Dados de acción: los paladines pueden invertir su dado de acción en cualquier actividad normal, incluyendo ataques y pruebas de habilidad.



TABLA 1-1: PALADÍN

Nivel	Ataque	Dado de Castigo	Dado de crítico /Tabla	Dado de acción	Ref	Fort	Vol
1	+1	+d4*	1d8/III	1d20	+1	+1	+1
2	+2	+d5*	1d18/III	1d20	+1	+1	+1
3	+3	+d6*	1d10/III	1d20	+1	+2	+1
4	+4	+d7*	1d10/III	1d20	+2	+2	+2
5	+5	+d8*	1d12/IV	1d20+1d14	+2	+3	+2
6	+6	+d10*	1d12/IV	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+7	+d12*	1d14/IV	1d20+1d20	+3	+4	+3
8	+8	+d12+1*	1d14/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
9	+9	+d12+2*	1d16/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+10	+d12+3*	1d16/V	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4

** Cuando el paladín usa Castigar el Mal. El resultado modifica la tirada de daño. En niveles superiores, los paladines suman tanto un dado como un valor fijo.*

TABLA 1-2: TÍTULOS DEL PALADÍN

Nivel	Título
1	Guardián
2	Defensor
3	Cruzado
4	Campeón sagrado
5	Héroe