



RYND ARATORAN: LA ORDEN DE LOS PALADINES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

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.

POR VÍCTOR P. ARISSA

Como los Paladines son personajes muy característicos, y dado 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 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 a las razas 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 disponen de tra-

diciones 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 de la Orden

La Orden de Aratoran nace en el año 420 de la Tercera Edad, bajo el gobierno de Osther, al mismo tiempo que Minas Anor es reformada. Osther vio la necesidad de crear

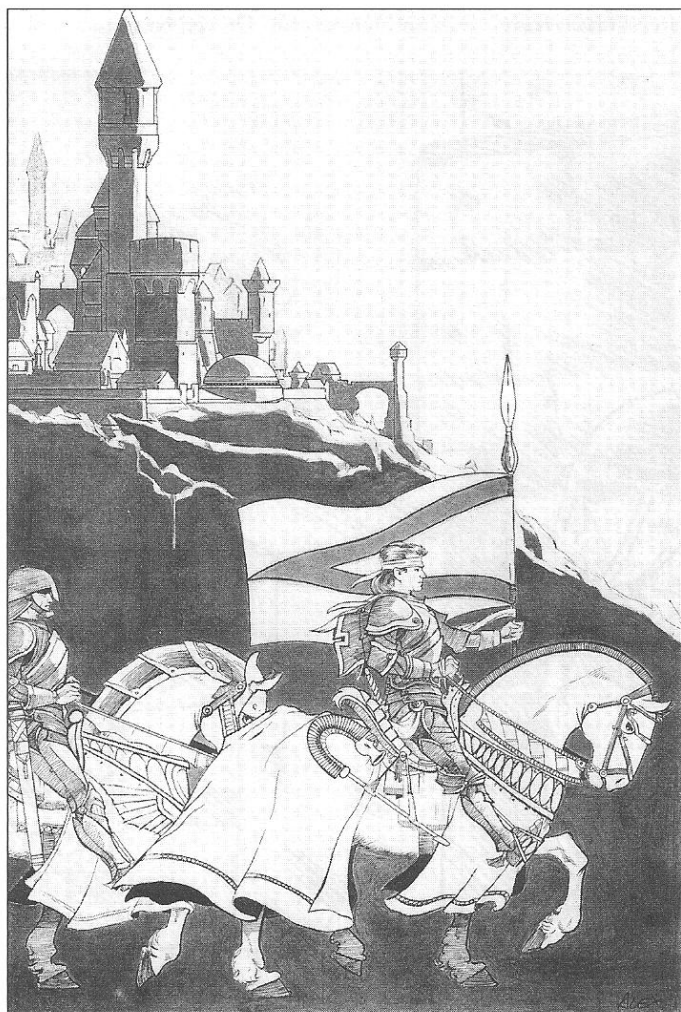
una orden militar totalmente leal a Gondor y que velara por los intereses de ésta en todos los lugares en donde se hallara. La orden debería desarrollar una unidad militar distinta al resto de las que componen el ejército, una unidad de pequeño tamaño pero muy eficiente. Para ello se debería entrenar a los 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.

Los Primeros Pasos

La primera hazaña importante como fuerza complementaria fue la defensa de Dor Rhúnen en el 490 contra la primera invasión de Hombres del Este. En estos tiempos luchaban en la primera línea del ejército y siempre apoyaban a éste 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, 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, centrarán sus esfuerzos en frustrar 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 ésta cae. Los Paladines allí concentrados defienden al Rey de Cardolan, Ostoher, 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 Sûl fue asediada y destruida, pero unos pocos dúnadan lograron trasladar la palantir que allí se guardaba hasta Fornost. Todo ello a costa de la vida de compañeros suyos que se quedaron a defender la torre, en una maniobra que proporcionó tiem-

po para la huida. Alardel, Caballero Real y el mejor Paladín de aquellos tiempos, fue el que organizó la defensa, muriendo heroicamente en la refriega. 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 regre-

só 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. La búsqueda se detiene cuando los elfos logran averiguar su paradero y mandan barcos a rescatarle, 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 cola-





boraran 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. Solo en contadas ocasiones volvería alguno para realizar alguna misión.

La orden se extingue por completo en la invasión Balchoth del 2510. Antes de que llegara 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 fue arrasada por completo instantes antes de la ofensiva de los jinetes del Norte. Después de la victoria de los éothéod, la Orden no fue reconstruida, al estar el ejército mermado. En el Templo solo quedó el Maestro como título honorario.

La Restauración

Después de la guerra del anillo, a principios de la Cuarta Edad, 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 MÁSTER

Hay dos épocas idóneas para jugar con PJs 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 que se encuentren. Más allá de estos lugares apenas se les conoce. En la Cuarta Edad, al nacer de nuevo la orden los PJs pueden realizar grandes gestas que les permitan alcanzar rangos elevados.

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 en 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 alojarlos gratuitamente. 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.

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 beórnicas

o al pueblo de Maethelburgo. Se sabe de alguno que incluso contactó 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 seguir un estricto código de honor que les diferencia del resto de los caballeros. Los iniciados son escogidos no sólo 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 éste 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, como orcos, trolls, uruk y toda criatura del Oscuro o que sirva al mal (Haradrim, Hombres de Este, Corsarios, Numenoreanos Negros y similares son enemigos declarados según diversos períodos de tiempo y grupos étnicos, pero no se les considera enemigos naturales), no mostraran 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, sigue por propia voluntad un estricto código de honor. En este apartado se



explican las Reglas que deben seguir los paladines. No se pretende explicar con detalle todas las normas que existen, sino solo 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 5 reglas que un paladín respetará 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 mas 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 al paladín 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 alguna de las penas que a continuación se detallan.

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.).

Faltas considerables: generalmente se le impondrá una misión de considerable dificultad para enmendarse del error cometido. Suelen ser faltas graves pero que no impliquen la inmediata expulsión, sobre todo 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 enmienda, les serán restaurados.

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 a 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 un juramento, el asesinato de un ino-





cente (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 el permiso para usarlos) y ya no será considerado paladín. Aunque conserve sus ropas y atavíos, el resto de miembros de la Orden 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 expaladín, su expulsión será más o menos vergonzosa y se le echará con mas 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 considera

que ha fracasado en su empresa, pero no se le acusa de incumplir la regla.

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 7 Caballeros Reales Ancianos. Aunque dicho número no debe sobrepasarse, no tienen por que completarse. Sólo los verdaderamente dignos llegan a estas categorías, por lo que no es extraño ver que en alguna determinada época sólo 4 Caballeros Reales Ancianos, o incluso un solo Maestro.

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

RANGOS

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	Púrpura

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.

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 dis-





tanciada, 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 ejecutar y hacer cumplir la ley Gondoriana en caso de no poder hacerlo un tribunal adecuado (sólo en territorio gondoriano) y el derecho a la 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. Se caracterizan por su eficacia y su estricto sentido de la justicia. El Caballero suele seguir los mismos objetivos que el Caballero Errante, aunque es normal que se establezca 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, asignando las misiones al resto de los Paladines y supervisando 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 destacan 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 la Orden de un paladín. Como estos sirven al Bien una expulsión acarrea la desconfianza de la gente ante el afectado y, si no 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 la gravedad de la falta. Un jurado estará compuesto por un mínimo de 5 personas. Por norma general, se compondrá de 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. En cualquier juicio el Maestro del Templo puede intervenir y tomar la decisión final.

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.

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 motivados 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.

La elaboración del jurado y su decisión depende del máster. 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 PNJs con rango superior a Hermano de la Orden no cometerán faltas. Estas normas están orientadas a los PJs y a aquellos PNJs que estén involucrados en el clímax de una aventura.

Los Hermanos de la Orden, como están al servicio de un Caballero o Señor, verán juzgadas sus faltas menores por éstos 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 acusado. Recordemos que en este período el Paladín debe tener un comportamiento excepcional y acatar todas las órdenes si quiere llegar a pertenecer a la Orden.

Las faltas menores de Caballeros errantes y Caballeros no suelen requerir juicio la mayor parte de las veces, ya que es el propio paladín el que se da cuenta de su error y se autoimpone el castigo. Para faltas considerables y, sobre todo 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 la culpa. 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.

Como los PJs paladines puede que no se muevan necesariamente por Gondor, tendrás que tener mucho cuidado con ésto, no sea que el PJ crea que es de gran confian-

za sólo 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".

Los Caballeros Reales 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 enmendarán. Para faltas considerables los castigos pueden ser el retiro del cargo que esté ocupando, o la reducción al grado de Caballero.

Admisión y ascenso

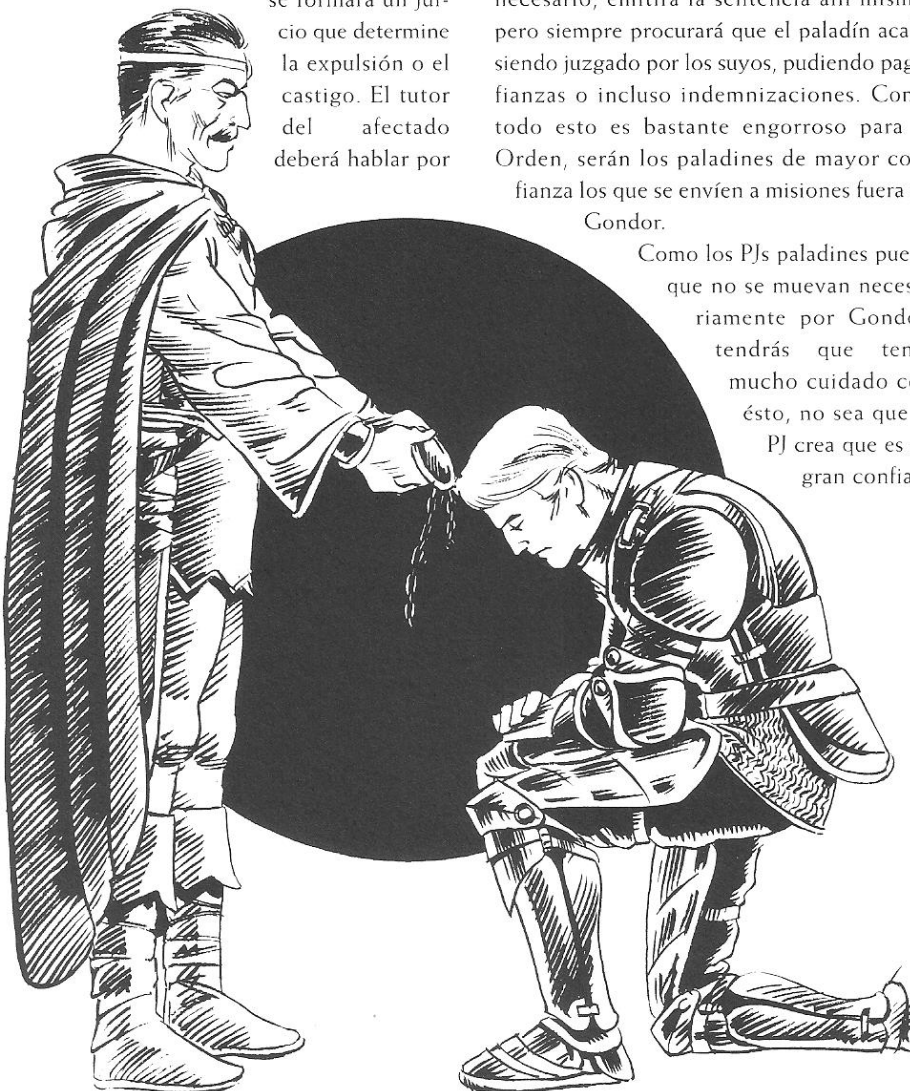
La tabla de rangos proporciona los diferentes rangos de los paladines, el color de la túnica que suelen llevar por encima de la armadura y el nivel del personaje, ya hablando en términos de Rol, acorde a su rango.

Como ya se ha dicho anteriormente, las únicas personas que pueden hacerse paladines son los Dúnedain, y mayoritariamente de Gondor. Hay algunos dúnedain 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. La primera es 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 haya recomendado. Recuérdese que los aprendices se escogen entre aquellos que han recibido entrenamiento militar y respondan al ideal del paladín.

La segunda es 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 debería haber unas bue-





nas 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, el PJ debe 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 encargarán 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 sólo 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 Blasón 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 éstos los que capacitan los ascensos. Adicionalmente, habrá un pasillo de honor formado por sus compañeros más cercanos y que harán de testigos de la ceremonia. Cuando un paladín pasa de Hermano de la Orden a Caballero Errante recibe en la Ceremonia de Investidura un Medallón Sagrado que le identifica 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.

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.

Paladines: reglas de 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 éstas.

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 75 para 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), y +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 y +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 está 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 acumular teso-

ros. Como ya se explicó con anterioridad, debe 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 Arbol 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 de la cual se quiere averiguar el 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 podrán 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 consideraran que está acumulando demasiados (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 alineamientos son "correctos" y siguen sus objetivos, aunque tengan algunas pequeñas discrepancias.

Hechizos

a) Vías de la Protección

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) Protección de la Luz: El usuario se encuentra protegido por completo de todas las



LISTAS DE SORTILEGIOS

Vías de la Protección

	Area de Efecto	Duración	Alcance
1 Escudo *	propio	1 min/Nv	propio
2 Protección de la Luz	propio	1 min/Nv	propio
3 Aura	propio	10min/Nv	propio
4 Oración de Protección I	3m R.	1 min/Nv	propio
5 Protección contra enfermedades	propio	1 min/Nv	propio
6 Oración de Protección II	3mx3mx1m	C	15 m.
7 Protección contra los elementos	propio	1 min/Nv	propio
8 Oración de Protección IV	3mx3mx1m	C	15 m.
9 Protección contra la maldad *	propio	1 min/Nv	propio
10 Aura Verdadera *	propio	10min/Nv	propio

Exorcismo

	Area de Efecto	Duración	Alcance
1 Purificación	0	3R/Nv	toque
2 Rechazar Muerto Viviente I	tipo 1	C	3m.
3 Desinteg. Muerto Viviente I	tipo 1	1 yr/Nv	3m.
4 Rechazar Muerto Viviente II	tipo 2	C	3m.
5 Desinteg. Muerto Viviente II	tipo 2	1 yr/Nv	3m.
6 Rechazar Muerto Viviente III	tipo 3	C	3m.
7 Desinteg. Muerto Viviente III	tipo 3	1 yr/Nv	3m.
8 Rechazar Muerto Viviente IV	tipo 4	C	3m.
9 Desinteg. Muerto Viviente IV	tipo 4	1 yr/Nv	3m.
10 Rechazar Muerto Viviente V	tipo 5	C	3m.

Curar con las manos

	Area de Efecto	Duración	Alcance
1 Curar con las Manos I	blanco	P	toque
2 Curar Fractura Menor	blanco	P	toque
3 Aliviar Aturdimiento I *	blanco	P	toque
4 Curar con las Manos II	blanco	P	toque
5 Curar Fractura Mayor	blanco	P	toque
6 Resistir Enfermedad	blanco	P	toque
7 Resistir Veneno	blanco	P	toque
8 Curar con las Manos III	blanco	P	toque
9 Aliviar Aturdimiento III *	blanco	P	toque
10 Unir Fragmentos	blanco	P	toque

Inspiraciones

	Area de Efecto	Duración	Alcance
1 Familiar	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
2 Inspiraciones I *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
3 Amistad	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
4 Inspiraciones II *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
5 Sugerencia	1 blanco	varia	3 m.
6 Inspiraciones III *	3m R/Nv	2asl/Nv	30m.
7 Tranquilizar	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
8 Ataque +40 *	propio	1 round	propio
9 Inspiraciones IV *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
10 Convocar Montura	1 blanco	P	1 mi/Nv

clases de luz natural (exceptuando relámpagos). +10 a las TR contra luz (electricidad). -10 a los ataques elementales de electricidad. 3) Aura (F): Causa una aura brillante alrededor del lanzador, haciéndole parecer más poderoso y resta 10 a todos los ataques. Si el

ataque proviene de un blanco maligno, la bonificación se dobla.

4) Oración de Protección I (D): Todo el mundo "alineado con el usuario" en un radio de 3 m añade 5 a todas las TR contra hechizos y a la BD.

5) Protección contra enfermedades (*): el usuario se protege de cualquier enfermedad que le pueda afectar.

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

7) Protección contra los elementos: como Protección de la luz, sólo que este hechizo protege del calor natural hasta los 75°C y del frío natural hasta los -50°C, y resta 15 a todos los hechizos que tengan algo que ver con el calor y el frío.

8) Oración de Protección IV (F): Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +20.

9) Protección contra la maldad (*): el usuario puede resistir automáticamente cualquier ataque de miedo, parálisis o similar (a discreción del DJ) "proveniente del mal" sin necesidad de realizar tiradas de resistencia.

10) Aura Verdadera (F): Como Aura sólo que hace parecer al usuario muy poderoso y resta 20 a todos los ataques.

b) Exorcismo

1) Purificación (F): Permite purificar psíquicamente un área. Todos aquellos sortilegios de miedo o similares deberán pasar una TR con el nivel del paladín como nivel de ataque, y el nivel de quien hechizó el lugar como TR como Nivel del Blanco.

2) Rechazar Muerto Viviente I (FM): Causa la huida de un Muerto Viviente de tipo I. No volverá en al menos 1h por nivel del usuario.

3) Desintegrar Muerto Viviente I (FM): desintegra a un Muerto Viviente de tipo I.

4) Rechazar Muerto Viviente II (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 2, o a 2 de tipo 1.

5) Desintegrar Muerto Viviente II (FM): Desintegra un Muerto Viviente de tipo 2 o a 2 de tipo 1.

6) Rechazar Muerto Viviente III (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 3, o a 2 de tipo 2 o a 3 de tipo 1.

7) Desintegrar Muerto Viviente III (FM): Desintegra a un Muerto Viviente de tipo 3, o a 2 de tipo 2 o a 3 de tipo 1.

8) Rechazar Muerto Viviente IV (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I solo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 4, o a 2 de tipo 3, o a 3 de tipo 2 o 4 de tipo 1.

9) Desintegrar Muerto Viviente IV (FM): Desintegra a 1 Muerto Viviente de tipo 4, o a 2 de tipo 3, o a 3 de tipo 2 o 4 de tipo 1.

10) Rechazar Muerto Viviente V (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a



1 Muerto Viviente de tipo 5, o a 2 de tipo 4, o 3 de tipo 3, o 4 de tipo 2 o 5 de tipo 1.

c) Curar con las manos

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

3) Aliviar Aturdimiento I (H*): Se alivia al blanco de 1 asalto de los valores de aturdimiento acumulados.

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

5) Curar Fractura Mayor (H): Como Curar Fractura Menor exceptuando que las fracturas compuestas también se curan.

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

7) Resistir Veneno (H): El blanco consigue una TR adicional contra venenos.

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

9) Aliviar Aturdimiento III (H*): El blanco es aliviado de tres valores de los aturdimientos acumulados.

10) Unir Fragmentos (H): Como Curar Fractura Menor exceptuando que también se restablecen fragmentos.

d) Inspiraciones

1) Familiar (M): El usuario puede asociarse con una criatura de inteligencia animal o inferior. El usuario debe conseguir la criatura (no puede ser de más del 10% de la masa del usuario) y lanzar el hechizo dos 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 usuario estará con -30 a todas las acciones durante 2 semanas.

2) Inspiraciones I (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 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.

3) Amistad (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 extraña a él (p.e. suicidio, sujetarse a sí mismo, etc).

6) Inspiraciones III (M*): Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +15.

7) Tranquilizar (M): el blanco no llevará a cabo ninguna acción ofensiva o defensiva y sólo luchara si es atacado.

8) Ataque +40 (F*): añade +40 a un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil durante un asalto que realice el usuario después de lanzar este hechizo. El usuario puede dividir este bonificador en diferentes asaltos con tal de que la suma total no sea superior a +40 (por ejemplo +10 durante 4 asaltos).

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

10) 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.

