

Índice de Contenidos

Introducción

Capítulo 1: Creación de Personajes

Requisitos del paladín
Avance de nivel
Armadura y armas
Magia clerical

Capítulo 2: Habilidades del Paladín

Intentos de detectar el mal
Bonus a la TS
Inmunidad a la enfermedad
Curar enfermedad
Imponer las manos
Aura de protección
Espada sagrada
Ahuyentar no-muertos
Montura de guerra
Conjuros clericales

Capítulo 3: Ethos

Rigurosidad
Edictos
Virtudes
Código de Ennoblecimiento
Violaciones y castigos

Capítulo 4: Kits de Paladín

Adquiriendo kits
Decisiones del DM
Los Kits
Adoradora(Votary)
Palafrenera
Cabalgavientos
Caballero
Cazador de Fantasmas
Cruzado
Curandera
Emisario

Errante
Escudero
Expatriado
Inquisidor
Matadragones
Militarista
Paladín Verdadero
Abandonar los kits
Creación de nuevos kits
Semihumanos como “semipaladines”
Paladines de clase dual

Capítulo 5: Pericias

Pericias recopiladas
Aclaraciones y modificaciones
Nuevas pericias

Capítulo 6: Equipo

Equipo estándar
Insignias, estandartes y cimeras
Equipo adicional
Nuevo equipo mágico

Capítulo 7: Interpretar el Papel

Demografía
Convertirse en un paladín
Actividades rutinarias
Un día cualquiera
Amor platónico
Economía
La personalidad del paladín
Fortalezas
Relaciones privilegiadas
Experiencia

Capítulo 8: Fe

Modelos de campaña
Alternativas a la Iglesia
Directrices para los edictos religiosos
Tipos de edictos

Capítulo 9: Órdenes

Información general

Noble Orden del Corazón Radiante

Auxiliares del Corazón Radiante

Antigua y Venerable Orden de la Espina

Distinguida Orden del Cristal del Alba

Virtuosa Orden del Dragón de Hierro

Orden de la Mano Divina

Apéndice: Bibliografía

Tablas

- 1: Exigencias de Categoría
- 2: Puntuaciones de habilidad pregeneradas
- 3: Niveles de Experiencia
- 4: Total de Casillas de Pericia
- 5: Tiradas de Salvación
- 6: Números de ataques por round
- 7: Penalizaciones por usar dos armas
- 8: Progresión de conjuros del paladín
- 9: Conjuros de paladín
- 10: Ahuyentar no-muertos
- 11: Grados de maldad
- 12: Progresión de los poderes por nivel
- 13: Vínculos con monturas
- 14: Combinaciones de lealtad
- 15: Castigos a paladines encantados
- 16: Progresión de conjuros del Adoradora
- 17: Experiencia para la montura de guerra de la Palafrenera
- 18: Disparos del Cabalgavientos montado
- 19: Habilidades del Cazador de Fantasma
- 20: Ahuyentar no-muertos(Cazafantasmas)
- 21: Frecuencia de *Disipar Magia Maligna*
- 22: Honores militares
- 23: Pericias en No-armas
- 24: Tiempos de construcción de bardas
- 25: Equipo misceláneo
- 26: Reacción de los contratantes
- 27: Límites de personal de las fortalezas
- 28: Experiencia del paladín
- 29: Recompensa de experiencia opcionales

Introducción

*Cabalgar lejos de casa remendando los errores humanos,
No decir mentiras, no, ni escucharlas,
Honrar su palabra como si fuera su Dios,
Conducir dulces vidas en la castidad pura,
Amar sólo a una dama[...]
Y adorarla durante años de nobles hazañas...*
—credo de los Caballeros de la Mesa Redonda
(Alfred, Lord Tennyson, *Los Ideales del Rey*)

¿Qué te asalta la mente cuando piensas en el paladín? Para muchos de nosotros, su imagen está indefectiblemente unida a la del caballero medieval, el héroe supremo de la Edad Media. Investido con su brillante armadura, su lanza resplandeciente a la luz del sol de la mañana, el caballero es la quintaesencia de la galantería, el campeón de los débiles, y la personificación del valor – al menos como lo recordamos de la historia.

Aunque el *Manual del Buen Paladín* recoge los aspectos del caballero histórico, abarca un campo mucho más amplio. Además de soldados a caballo que sirven al lord de la era feudal, encontrarás jinetes de unicornios, matadores de dragones, y némesis de los no-muertos; hombres y mujeres que montan majestuosos corceles y empuñan espadas mágicas; y adoradores de antiguas religiones y seguidores de filosofías arcanas, algunos sirviendo a poderosas iglesias y monarquías, otros obedeciendo sólo a sus propias conciencias.

Este libro está enfocado en las motivaciones del paladín, habilidades especiales, y restricciones únicas – es decir, todos los elementos que lo distinguen de otras categorías de personaje y hacen de él un reto para el juego. Examinamos la personalidad del paladín, desentrañamos sus emociones, e intentamos comprender que lo hace reaccionar; observamos su papel en un grupo aventurero y en la sociedad como un todo; y escrutamos que le pide su religión y que espera él de sí mismo. En el camino, discutiremos más de una docena de nuevos kits, te mostraremos como crear un código de comportamiento para tu paladín y describiremos nuevas pericias y equipo.

Para tu conveniencia, este libro recopila y hace sumario de todas las reglas relevantes de la *Guía del Dungeon Master™* (abreviada como GDM en el texto) y el *Manual del Jugador* (abreviado MdJ).

Ten en cuenta que todo este material es *opcional*. Toda idea debe ser aprobada por el DM antes de que pueda ser incorporada a la campaña.

Muchos conceptos en el *Manual del Buen Paladín* se apoyan básicamente en el sistema de pericias presentado en la 2ª edición del MdJ de AD&D. Te recomendamos encarecidamente que uses las pericias en tu campaña y que repases las reglas antes de hacerlo.

Las Raíces del Paladín

La vida del caballero histórico fue menos romántica de lo que las fuentes de ficción no hacen creer. La palabra *cniht* fue usada por primera vez para describir a los hijos de los campesinos franceses que llegaron a Inglaterra siguiendo la conquista normanda en el 1066. Bastos en sus maneras y apariencia, los *cniht* llamaron la atención debido a su cara armadura y pericia con el caballo, una habilidad tenida en muy alta estima. A pesar de estas ventajas, el *cniht* seguía siendo un ciudadano de segunda clase, un escalón arriba de los campesinos, pero definitivamente inferior a la aristocracia.

Con el feudalismo el status del *cniht* (finalmente anglicanizado a *Knight*, caballero) mejoró dramáticamente. La era feudal comenzó cuando los ricos lords dieron pequeñas parcelas de tierra a grupos de campesinos a cambio de su labor, y esforzados terratenientes ponían sus tierras al servicio de un señor feudal a cambio de protección. La relación estaba asegurada por un vínculo de honor y una clara comprensión de sus mutuas responsabilidades. Con el tiempo, todos los implicados en las relaciones feudales se convirtieron en parte de la nobleza, y los ofrecimientos feudales fueron extendidos sólo a aquellos de status aceptable.

A medida que crecían las propiedades de un señor, también lo hacían su necesidad de guerreros experimentados para defenderlas de los invasores extranjeros. Los caballeros eran los candidatos ideales. En la tradición feudal, los señores se aseguraban sus servicios ofreciéndoles bienes, grandes propiedades con mucha tierra cultivable, algunos edificios, e incluso los campesinos que proporcionaban el trabajo. Cuando los

caballeros ganaban riqueza, también ganaban prestigio, convirtiéndose en una clase social distinguida y honrada que solía estar reservada a los hijos de los nobles.

El status de los caballeros se solidificó en el siglo XI cuando la Iglesia, movida por su propio interés y un genuino deseo de promover el orden en una sociedad cada vez más anárquica, concedió su aprobación oficial. La caballería fue declarada una llamada sagrada, y el ordenamiento de nuevos caballeros devino en una ceremonia religiosa. Con esta nueva acreditación llegaron nuevas responsabilidades, formalmente definidas en el código de caballería, un conjunto de principios basados en ideales religiosos. Aunque continuaban en los rangos más bajos de la clase privilegiada, el caballero ahora simbolizaba las más altas cotas del comportamiento moral y campesinos y nobleza lo admiraban por igual.

Aunque el caballero despertaba respeto, rara vez era envidiado. Su vida era peligrosa y brutal, marcada por incesantes confrontaciones y la constante amenaza de la humillación. Más que aventurarse por honor o placer, la mayoría se encontraban en un constante esfuerzo por ascender, buscando desesperadamente todas y cada una de las oportunidades para llevar una vida honesta. El rígido código de caballería, que hacía los principios abstractos de lealtad más importantes que la propia vida, resultaban una sentencia de muerte para la mayoría de los caballeros. Pocos alcanzaron los 30. Aquellos que sobrevivieron a menudo pasaban sus años restantes en la pobreza, dependiendo de la caridad de una sociedad que casi los habían olvidado.

Capítulo 1: Creación de Personajes

Este capítulo recopila todo sobre las estadísticas, ajustes, y progresión de niveles pertenecientes al paladín del MdJ y la GDM. Aunque dos paladines nunca son exactamente iguales, todos ellos tienen estas bases en común.

Requisitos del Paladín

Para llegar a ser paladín, un personaje debe ser excepcional, tal y como se refleja en los requerimientos de clase listados en la Tabla 1.

Tabla 1: Requisitos de habilidad	
Exigencias de Habilidad	Fue 12
	Con 9
	Sab 13
	Car 17
Requisitos Primarios	Fuerza y Carisma
Razas Permitidas	Humanos
Restricciones de Alineamiento	Sólo Legal bueno

Un jugador que intenta crear un paladín usando el Método I, descrito en el capítulo primero del MdJ, puede estar tirando los dados todo el día. Aunque las probabilidades aumentan ligeramente usando los Métodos II a IV, sólo los Métodos V y VI dan una razonable, aunque pequeña, posibilidad de obtener los números necesarios.

Aunque las estrictas exigencias de habilidad pueden frustrar a un jugador que quiere crear un personaje paladín, son necesarias para regular el equilibrio del juego. Los paladines están entre los personajes más formidables del juego. Si fuera tan sencillo de conseguir como, digamos, guerreros o magos, el exceso de personajes poderosos haría difícil, quizás imposible, para el DM preparar encuentros que supusieran auténticos retos para todos los miembros del grupo. Un DM debería tener otras razones para limitar la población de paladines – por ejemplo, el mundo de campaña reprime el desarrollo de paladines – o puede restringir el número de paladines simplemente para mantener su encanto.

Pero si tu DM está abierto a PJ paladines, deberías considerar utilizar la Tabla 2 en lugar de lanzar los dados para generar las puntuaciones de habilidad exigidas. Lanza 1d12 y utiliza las estadísticas indicadas.

Tabla 2: Puntuaciones de Habilidad Pregeneradas						
D12	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
1	12	8	16	10	15	17
2	17	10	10	9	14	17
3	12	9	12	10	16	18
4	15	13	15	11	14	17
5	14	16	9	15	18	17
6	12	11	11	9	13	18
7	18*	12	12	12	14	17
8	13	11	14	10	17	18
9	16	10	11	11	16	17
10	13	14	13	9	13	17
11	15	12	17	14	15	18
12	14	15	10	13	13	17

* Lanza 1d100 para Fuerza excepcional

Avance de Nivel

Los paladines avanzan de nivel y de Puntos de Golpe a la misma velocidad que los guerreros. Por cada nivel hasta el 9º, ganan 1d10 Puntos de Golpe(pg). Reciben 3 pg extra en el nivel 10º y siguientes. La Tabla 3 recoge los niveles de avance del paladín, junto con las cifras del GAC0 correspondiente.

Ten dos ajustes en mente:

- Los paladines cuyas puntuaciones de Fuerza y Carisma igualen o superen 16 ganan un bonus del 10% a los puntos de experiencia(pe). Un paladín debe tener 16 o más en *ambas* habilidades para obtener la bonificación.
- La Constitución anormalmente alta permite ajustes a los pg. Un paladín con Constitución 17 recibe un bonus de +3 a los pg por Dado de Golpe(DG), y una puntuación de 18 garantiza un bonus de +4.

Tabla 3: Niveles de Experiencia			
Nivel	Experiencia Mínima	Dados de Golpe(1d10)	GAC0
1	0	1	20
2	2.250	2	19
3	4.500	3	18
4	9.000	4	17
5	18.000	5	16
6	36.000	6	15
7	75.000	7	14
8	150.000	8	13
9	300.000	9	12
10	600.000	9+3	11
11	900.000	9+6	10
12	1.200.000	9+9	9
13	1.500.000	9+12	8
14	1.800.000	9+15	7
15	2.100.000	9+18	6
16	2.400.000	9+21	5
17	2.700.000	9+24	4
18	3.000.000	9+27	3
19	3.300.000	9+30	2
20	3.600.000	9+33	1

Avanzando de nivel, un paladín consigue nuevas casillas de pericias, como se muestra en la Tabla 4. Recuerda que un paladín sufre un -2 de penalización cuando usa un arma sin la pericia requerida.

Tabla 4: Total de Casillas de Pericias		
Nivel	Arma	No-armas
1-2	4	3
3-5	5	4
6-8	6	5
9-11	7	6
12-14	8	7
15-17	9	8
18-20	10	9

La Tabla 5 recopila las Tiradas de Salvación(TS) aplicable a cada nivel. A diferencia de otros personajes, los paladines reciben un bonus de +2 a todas las TS. Por comodidad, las tiradas modificadas de los paladines se dan entre paréntesis; por ejemplo, al primer nivel un paladín debe sacar un 12 o más para evitar los efectos de la paralización.

Tabla 5: Tiradas de Salvación					
Nivel	PVMM	CVV	PP	AA	Conjuros
1-2	14(12)	16(14)	15(13)	17(15)	17(15)
3-4	13(11)	15(13)	14(12)	16(14)	16(14)
5-6	11(9)	13(11)	12(10)	13(11)	14(12)
7-8	10(8)	12(10)	11(9)	12(10)	13(11)
9-10	8(6)	10(8)	9(7)	9(7)	11(9)
11-12	7(5)	9(7)	8(6)	8(6)	10(8)
13-14	5(3)	7(5)	6(4)	5(3)	8(6)
15-16	4(2)	6(4)	5(3)	4(2)	7(5)
17+	3(1)	5(3)	4(2)	4(2)	6(4)

Abreviaturas

PVMM = Paralización, Veneno y Muerte Mágica

CVV = Cetros, Varas y Varitas

PP = Petrificación y Polimorfismo

AA = Arma de Aliento

Armas y Armaduras

Como miembros del grupo de los Luchadores, los paladines pueden llevar cualquier tipo de armadura. Sin importar la armadura llevada, los paladines no sufren ninguna penalización a sus habilidades especiales.

Los paladines también pueden empuñar cualquiera de las armas listadas en el Capítulo 6 del MdJ. A medida que suben de nivel, pueden realizar más de un ataque por round, como se muestra en la Tabla 6.

Tabla 6: Números de Ataques Por Round Según el Nivel	
Nivel	Ataques/Round
1-6	1/ round
7-12	3/2 rounds
13+	2/ round

Un paladín puede luchar con dos armas a la vez, sosteniendo una en cada mano, siempre y cuando la segunda arma sea más pequeña y ligera que el arma principal, y que evite usar un escudo. Con estas condiciones, el paladín puede realizar un ataque adicional cada round con la segunda arma. Sin embargo, luchar con dos armas simultáneamente da una penalización en ambas tiradas de ataque. La penalización base es -2 para el arma principal y -4 para el arma secundaria. El Ajuste de Reacción del paladín, basado en la destreza, modifica ambas penalizaciones, aunque ninguna puede ser modificada por encima de 0. La Tabla 7 recoge estas penalizaciones.

Tabla 7: Penalizaciones Por Ataque Con Dos Armas		
Destreza	Penalización al Arma Primaria	Penalización al Arma Secundaria
1	-8	-10
2	-6	-8
3	-5	-7
4	-4	-6
5	-3	-5
6-15	-2	-4
16	-1	-3
17-18	0	-2

Magia Clerical

Al nivel 9, un paladín es capaz de lanzar conjuros clericales. La Tabla 8 muestra el número de conjuros que un paladín recibe a cada nivel. La tabla también indica el nivel al que es lanzado el conjuro. Por ejemplo,

si un paladín de nivel 13 lanza el conjuro de 2º nivel *Veneno Lento*, los efectos persisten durante 5 horas; la duración del conjuro es 1 hora/nivel y, como se muestra en la Tabla 8, un paladín de 13^{er} nivel lo conjura a nivel 5. Los conjuros de un paladín nunca sobrepasan el nivel 9 de habilidad.

Los paladines sólo tienen acceso a las esferas de Combate, Adivinadora, Curadora, y Protección. Como referencia la Tabla 9 lista todos los conjuros del MdJ permitidos para el paladín. Las siguientes restricciones también son aplicables:

- Los paladines no ganan bonificaciones a los conjuros por alta Sabiduría.
- Los paladines no pueden usar objetos mágicos exclusivos de clérigos, ni puede lanzar conjuros de pergaminos clericales o drúidicos. Sin embargo, pueden usar cualquier objeto mágico pensado para el grupo de los Luchadores, aunque los clérigos puedan usarlo también.

Tabla 8: Progresión de Conjuros del Paladín

Nivel del Paladín	Nivel de Habilidad	Niveles de Conjuros de Sacerdote			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17-18	9	3	3	3	1
19	9	3	3	3	2
20	9	3	3	3	3

Tabla 9: Conjuros de Paladín

Nivel	Nombre	Esfera
1	Curar Heridas Ligeras	Curadora
1	Detectar Magia	Adivinadora
1	Detectar Veneno	Adivinadora
1	Soportar Frío/Soportar Calor	Protección
1	Piedra Mágica	Combate
1	Protección Contra el Mal	Protección
1	Refugio	Protección
1	Detectar Trampas y Pozos	Adivinadora
1	Localizar Animales o Plantas	Adivinadora
1	Vara de Roble	Combate
2	Augurio	Adivinadora
2	Canto	Combate
2	Detectar Hechizo	Adivinadora
2	Descubrir Trampas	Adivinadora
2	Conocer Alineamiento	Adivinadora
2	Resistir Fuego/Resistir Frío	Protección
2	Veneno Lento	Curadora
2	Hablar con los Animales	Adivinadora
2	Martillo Espiritual	Combate
2	Retraerse	Protección
2	Piel de Corteza	Protección
3	Disipar Magia	Protección
3	Localizar Objeto	Adivinadora
3	Vestimenta Mágica	Protección
3	Protección Contra el Plano Negativo	Protección
3	Plegaria	Combate
3	Extirpar Maldición	Protección
3	Extirpar Parálisis	Protección

3	Hablar con los Muertos	Adivinadora
3	Protección Contra el Fuego	Protección
4	Curar Heridas Serias	Curadora
4	Detectar Mentira	Adivinadora
4	Adivinación	Adivinadora
4	Neutralizar Veneno	Curadora
4	Protección Contra el Mal, 3m de radio	Protección
4	Inmunidad Contra Conjuro	Protección
4	Lenguas	Adivinadora
4	Protección Contra el Rayo	Protección
4	Charco Reflectante	Adivinadora
4	Repeler Insectos	Protección

Al nivel 3º, un paladín gana la habilidad de ahuyentar muertos vivos. El número y tipo de no-muertos ahuyentados depende del nivel del paladín, como se indica en la Tabla 10.

Un paladín ahuyenta no-muertos como si fuera un sacerdote de dos niveles menos. El jugador lanza 1d20 y consulta la columna correspondiente en la Tabla 10. Un resultado igual o mayor que el número listado significa que el paladín ha tenido éxito en su intento. Un resultado “A” indica que el intento tiene éxito automáticamente; ninguna tirada es necesaria. Una “D” significa que los no-muertos objetivos han sido destruidos. Los intentos de ahuyentar no pueden realizarse contra no-muertos de las categorías indicadas con un guión. Una tirada exitosa, o una anotación “A” o “D”, afecta a 2-12(2d6) muertos vivos. Sólo se realiza una tirada de dados por intento de ahuyentar, sin importar la composición del grupo de no-muertos. Usa la misma tirada en todas las columnas aplicables de la Tabla 61 del MdJ. (Ver el Capítulo 2 para más información sobre esta habilidad)

Tabla 10: Ahuyentar Muertos Vivos(Paladín)													
Nivel	Categoría de No-Muerto												
Paladín	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
5	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
6	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
7	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
8	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
9	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-
10	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-
11	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20
12-13	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19
14-15	D*	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16
16+	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13

* Un número de 2d4 criaturas adicionales de este tipo son ahuyentadas.

Clave para las Categorías

1. Esqueleto(o monstruo de 1 DG)
2. Zombie
3. Ghoul(o 2 DG)
4. Sombra(o 4 DG)
5. Preternatural(o 5 DG)
6. Ghast
7. Furia(o 6 DG)
8. Momia(o 7 DG)
9. Espectro(o 8 DG)
10. Vampiro(o 9 DG)
11. Fantasma(o 10 DG)
12. Cadáver(o 11 DG)
13. Especial

Capítulo 2: Habilidades del Paladín

Todos los paladines tienen habilidades innatas que los sitúan aparte de otras categorías de personaje. Estas son poderes garantizados resultado de la fuerza de la fe del paladín. En este capítulo, examinamos cada una de estas habilidades en detalle, discutiendo sus aplicaciones, limitaciones y reglas especiales.

Detectar el Mal

El paladín, tan fuertemente alineado con las fuerzas del bien, puede experimentar la mera presencia del mal como una sensación física. Aunque similar al conjuro de *Detectar el Mal*, la sensibilidad del paladín al mal funciona esencialmente como un sexto sentido. Pero, como el conjuro, esta habilidad no funciona automáticamente. El jugador debe dejar claro que el paladín está intentando detectar maldad; sólo entonces el DM revelará la información relevante.

Uso y limitaciones

A diferencia de otros sentidos, la detección del mal funciona sólo cuando el paladín se concentra durante un round completo, permaneciendo quieto y no haciendo otras acciones. A menudo, los paladines cierran sus ojos, bajan su cabeza, y limpian sus mentes de sus pensamientos enfocándose en su propio aliento. Algunos paladines extienden sus manos abiertas, tocan sus frentes con los dedos o mueven sus manos lentamente frente a ellos. Los detalles de los hábitos de concentración varía de paladín a paladín, y cada uno es libre de escoger una rutina concreta. Una vez establecido en un hábito, el paladín debería ejecutarla siempre igual.

Si es atacado, distraído, o molestado de otro modo mientras que se concentra, el paladín falla su intento de detectar el mal. Puede volver a intentarlo en los rounds siguientes.

El paladín puede escoger como objetivo una criatura o grupo que estén hasta 9 metros de distancia, en un área de unos 3 metros de ancho, o una localización donde un individuo o grupo puede estar escondido, como una agrupación de arbustos o un nicho oculto. El paladín debe encarar al individuo, grupo, o localización indicado, pero no necesita ver al blanco. Si tiene los ojos vendados o está en una niebla espesa, por ejemplo, el paladín puede localizar al blanco por la voz o el movimiento, o simplemente adivinarlo. En un corredor oscuro, la habilidad de detectar el mal del paladín puede determinar si alguien – o algo – de gran maldad intenta refugiarse en las sombras.

Objetivos elegibles

Un paladín puede detectar el mal irradiado por personajes y monstruos; no-muertos creados por magia; influencias del Plano Negativo; artefactos malvados; ciertas espadas encantadas; y otros objetos inteligentes que irradian mal. La habilidad no puede detectar objetos malditos o trampas, no funciona sobre criaturas con inteligencia animal o menor (Inteligencia 0 ó 1), como ciempiés o plantas carnívoras.

La sensibilidad de un paladín al mal responde a la intención del objetivo de cometer un acto malvado. La habilidad no revela la naturaleza concreta de la tentativa, ni revela el alineamiento actual del blanco. Los personajes que están fuertemente alineados, aquellos que no se desvían de su fe, y son al menos de nivel 9 puede que irradian mal si hacen las acciones apropiadas. Por ejemplo, si el paladín utiliza su habilidad en un PNJ sospechoso, el paladín puede sentir que irradia mal, pero no que el PNJ es Neutral Malvado, o que el PNJ planea traicionar y matar al paladín. Si un PNJ acaba de asesinar a un caminante, el paladín puede reconocer las emanaciones de mal del PNJ pero no puede determinar la naturaleza del crimen. Criaturas tales como los rakshasa, que se ocultan a sí mismos con ilusiones, pueden disfrazar su apariencia pero no sus malvadas intenciones.

Un personaje de alto nivel perteneciente a un alineamiento maligno irradiará maldad incluso cuando no está planificando un acto malvado o teniendo pensamientos malignos. Los monstruos malvados poderosos, como dragones rojos y gigantes de las colinas, también irradian mal incontrolablemente. Un paladín puede detectar siempre la presencia de estos tipos de seres malvados, a menos que condiciones inusuales estén en efecto. Por ejemplo, en algunas fortalezas o planos malvados, *todo* irradia maldad, negando con efectividad la habilidad sensitiva del paladín.

Las criaturas sujeto no podrán hacer TS para resistir la tentativa de un paladín para sentir el mal. Sin embargo, *Alineamiento Indetectable* y conjuros similares conjurados sobre un blanco previenen

temporalmente la detección del paladín. Pero tan pronto como el conjuro acaba, el paladín es libre de realizar otro intento.

Un paladín no puede detectar una presencia malvada a través de 90 centímetros o más de madera, 30 centímetros o más de piedra, o dos centímetros y medio o más de metal. Una fina capa de plomo también protege del uso de esta habilidad. Un paladín percibe estas barreras como obstrucciones no específicas, sin saber su composición o anchura.

Interpretando los resultados

Si un intento de sentir el mal falla, o si no hay ningún mal presente, el paladín no siente nada fuera de lo común. Si el mal está presente, el paladín experimentará una inconfundible sensación física. Aunque el tipo de sensación varía entre los paladines, un paladín dado siempre tiene la misma reacción. Las reacciones típicas incluyen cosquilleos en los dedos, un rubor cálido, un escalofrío helado, o una pulsación débil tras los ojos; el DM puede crear sensaciones. Normalmente las sensaciones duran sólo un instante.

Si el paladín examina a una multitud, los cosquilleos en los dedos no apuntarán al personaje responsable de las emanaciones de maldad. Si examina un recinto de agua lóbrega, la vibración tras los ojos no va a revelar el número ni las especies de malvadas criaturas que medran bajo la superficie. Sin embargo, el paladín puede determinar el grado de maldad por la intensidad de la sensación. La Tabla 11 lista cuatro grados generales y ejemplos de fuentes posibles. También aparecen dos formas distintas en las que un paladín puede experimentar las correspondientes sensaciones. En un encuentro, el DM describe tan sólo la sensación cuando un paladín siente maldad con éxito; el jugador debe interpretar el significado de la sensación.

En las opciones del DM, el paladín puede descubrir la naturaleza general del mal tanto como su grado. Un ratero irradia una maldad expectante, la maldad de un vampiro será intensamente maligna. El DM puede usar las sensaciones sugeridas en la Tabla 11 para indicar la naturaleza del mal (el paladín experimenta la maldad como un picor en la punta de los dedos), o puede emplear otro conjunto diferente de sensaciones (calor en el pecho indica maldad a la espera).

Tabla 11: Grados de Maldad

Grado	Fuentes Típicas	Sensaciones
Leve	Ratero; matón no maligno	Ligero picor en la punta de los dedos; ligera presión tras los ojos
Moderado	Imp; esqueleto creado por un sacerdote malvado	Pequeño cosquilleo en los dedos; débil latido tras los ojos
Fuerte	Asesino en masa; ghoul; vampiro	Hormigueo por todas las manos; pulsación intensa tras los ojos
Aplastante	Dragón rojo venerable; cadáver; hechicero vampiro	Dolor punzante en las manos; dolor de cabeza agónico

Situaciones ambiguas producen resultados ambiguos. Si un mago vampiro espera tras una pared de piedra de 7 centímetros y medio de grosor, reforzada con 60 centímetros de madera, un paladín tendrá una sensación moderada o fuerte en lugar de una sensación aplastante. Si un asesino se oculta tras una ventana con un abrigo de escamas de pintura de plomo, un paladín detectará una sensación moderada en lugar de fuerte.

Si el DM no puede decidir que categoría de la Tabla 11 usar, es aceptable darle al paladín signos mezclados. Si un violador vicioso se esconde en un armario, pero planea rendirse antes que combatir si es descubierto, un paladín puede detectar ambas sensaciones, leve y moderada (picor en las puntas de los dedos alternándose con cosquilleos).

Tiradas de Salvación

Como se detalla en el Capítulo 3, el ethos de un paladín le incita a poner su vida en peligro más a menudo que a otros personajes. Mientras los compañeros pueden dudar, un paladín luchará hasta contra el último

enemigo, se presenta voluntario para misiones casi suicidas, y se encara con la muerte para defender un principio.

Para compensarle por estos riesgos, la fe de un paladín le garantiza mayor inmunidad a los venenos, la muerte mágica, y similares riesgos. Esta inmunidad se manifiesta como un bonus permanente de +2 a todas las Tiradas de Salvación. Los bonus tienen efecto desde el primer nivel. La Tabla 5 en el Capítulo 1 recoge las TS del paladín.

Estos bonus *no* se aplican a los controles de habilidad(tiradas bajo una característica) del paladín. Un paladín con Fuerza 16 realiza los controles de Fue con una puntuación de 16, no de 18. Sin embargo, el paladín se beneficia también de los bonus a las TS permitidas a otros personajes, como esas debidas a las altas puntuaciones de Destreza y Sabiduría(mostradas en las Tablas 2 y 5 del MdJ) y armadura mágica.

Inmunidad a la Enfermedad

Un paladín tiene inmunidad total contra todas las formas de enfermedad orgánica. Esta inmunidad incluye enfermedades provenientes de los mordiscos de ratas, otyugh, y neo-otyugh, así como las enfermedades no letales pero que incapacitan como el sarampión o el dolor de oídos. Un paladín nunca se resfría o sufre de un dolor de muelas, y no se ve afectado por monstruos parásitos como el limo verde, el hongo violeta, las esporas de gas, ficómidos, o gusanos carroñeros. Sus heridas nunca se infectan. El proceso ocurre instantáneamente, automáticamente, y sin dolor; el paladín ni siquiera es consciente de su exposición a la enfermedad.

La resistencia a la enfermedad de un paladín es otorgada por una divinidad y no puede ser transferida a otro personaje. Una transfusión mágica de sangre, por ejemplo, no garantizaría al receptor la inmunidad a las enfermedades. Ni la progenie del paladín es automáticamente inmune a las enfermedades, a menos que se conviertan en paladines ellos mismos.

Un paladín experimenta las consecuencias normales de los siguientes casos:

Trauma físico. Todas las heridas infligen el daño normal. Un paladín es tan susceptible a contusiones, miembros rotos, y cansancio como lo son otros personajes, y también sufre los efectos normales de las temperaturas extremas, como quemaduras(de sol), olas de calor y congelación.

Veneno. Un paladín es vulnerable a casi todos los tipos de toxinas ingeridas, inyectadas e inhaladas. Estas incluyen irritantes(ácidos, mercurio), toxinas orgánicas(setas venenosas, veneno de serpiente, légamos cristalinos), venenos que afectan al sistema nervioso(belladona, arsénico), y gases venenosos(vapores que detienen el corazón o inhiben la respiración). El paladín puede ser intoxicado también bebiendo mucho alcohol, y puede experimentar reacciones alérgicas al polen, polvo, u otras sustancias, pero no sufre a causa de toxinas basadas en bacterias o virus, como la saliva de un perro o murciélago rabioso.

Maldiciones y enfermedades mágicas. La licantrópía, la podredumbre de momia, y aflicciones similares son maldiciones y no enfermedades. Un paladín sufre los efectos normales. (Ver el MdJ, página 27, y la GDM, página 131, para más detalles).

Ten en cuenta que los paladines son inmunes al conjuro *Causar Enfermedad*(el inverso de *Curar Enfermedad*). El DM puede decidir que enfermedades muy poderosas, como la podredumbre de momia, pueden pasar sobre la inmunidad natural del paladín, pero podrían ser curadas por la habilidad de *Curar Enfermedad* del paladín.

Efectos del envejecimiento. Un paladín envejece al ritmo de un humano normal. La edad conlleva las penalizaciones a las habilidades dadas en la Tabla 12, Capítulo 1 del MdJ, y también las debilidades normales asociadas a la edad. Por ejemplo, aunque los dientes de un paladín resistan la caries bacteriana, aún se caerán a causa de la erosión del esmalte. Un paladín cuyo cuerpo se desgaste, muere, a la misma edad que un humano normal.

Desórdenes psicológicos. Un paladín tiene tanta inclinación como cualquiera a las alucinaciones, pesadillas, pérdidas de memoria, locura, y desórdenes mentales y emocionales similares, suponiendo que el desorden no sea consecuencia de una enfermedad(como el deliro inducido por la fiebre).

Curar Enfermedades

Un paladín no es solamente inmune a las enfermedades naturales, sino que también puede curar esas enfermedades en otros. Esto no requiere materiales o rituales, meramente tocar a la víctima con un dedo, usualmente en la frente, mejilla o mano. Sólo un momento de contacto es necesario, siempre que la piel toque

la piel. La curación sucede automáticamente. La víctima puede ser cualquier humano, humanoide, semihumano, o animal natural. Un paladín no puede curar licántropos, no-muertos, o criaturas de origen extraplanar o sobrenatural.

Un paladín puede utilizar esta habilidad una vez por semana por cada cinco niveles de experiencia(consulta la Tabla 12). Una víctima no recibe beneficios adicionales por ser curada de la misma enfermedad más de una vez; aplicaciones múltiples no acelerarán la recuperación o sanarán el daño. Aún así, si la víctima volviera a caer en la misma enfermedad en algún momento en el futuro, el paladín puede curarle de nuevo.

Un paladín puede curar cualquier enfermedad. No puede usar su habilidad para curar el daño físico, curar la licantrópía(o muchas otras maldiciones), o neutralizar venenos. La podredumbre de momia puede curarse con este poder. Enfermedades causadas por *deseos*, artefactos, dioses o fuentes similares, sin embargo, no pueden ser curadas.

Recuperación

La recuperación de la víctima comienza inmediatamente después de que el paladín la toque. El tiempo de recuperación varía de unos minutos a diez días, dependiendo de la severidad de la enfermedad y de cuánto tiempo lleva sufriendola la víctima. Una víctima curada de un leve resfriado o un dolor de muelas se recuperará en un turno. Una víctima con avanzada neumonía o viruela puede requerir los 10 días completos. El DM decide el tiempo de recuperación basándose en estos parámetros.

Una víctima curada no recupera automáticamente puntos de golpe perdidos a causa de la enfermedad, pero deja de perder puntos de golpe adicionales. Los puntos de vida se recuperan al ritmo normal, ayudados de reposo, tratamientos mágicos o medicinales, y posiblemente la habilidad del paladín de *Imponer las manos*(ver abajo). Aunque la curación alivia los síntomas debilitantes de la enfermedad(como dolores de cabeza asociados a una fiebre o la visión borrosa causada por una infección ocular), no corrige ninguna consecuencia física(como marcas de viruela o pérdida de peso).

Tabla 12: Progresión de Poderes por Nivel			
Nivel del Paladín	Curar Enfermedades*	Imposición de Manos**	Otros
1	1	2	-
2	1	4	-
3	1	6	Ahuyentar no-muertos
4	1	8	Montura fiel
5	1	10	-
6	2	12	-
7	2	14	-
8	2	16	-
9	2	20	Conjuros de Sacerdote
10	2	22	-
11	3	24	-
12	3	24	-
13	3	26	-
14	3	28	-
15	3	30	-
16	4	32	-
17	4	34	-
18	4	36	-
19	4	38	-
20	4	40	-

* Veces por semana

** Puntos de golpe restaurados

Imposición de Manos

Un paladín puede restaurar sus puntos de golpe perdidos, los de otro personaje, o los de un animal natural con la habilidad de *imponer las manos*. Para usar esta habilidad, el paladín presiona brevemente las palmas de ambas manos contra el personaje o criatura dañado – normalmente sobre la sien o el pecho, pero cualquier superficie del cuerpo servirá. No es necesario tocar la piel directamente. El paladín puede estar enguantado o el sujeto puede estar llevando ropa, siempre que el paladín presione lo suficientemente fuerte para que el receptor sienta la presión.

La imposición de manos funciona automáticamente, restaurando un número de puntos de golpe igual a dos veces el nivel del paladín(ver Tabla 12). Un paladín puede usar esta habilidad sólo una vez al día, y sólo en una única criatura o personaje. Las siguientes restricciones también son aplicables:

- El receptor no puede curar más puntos de golpe de los que normalmente tiene. Si un paladín de nivel 6 impone las manos a un personaje que ha perdido un total de 3 puntos de golpe, éste recobra exactamente 3 puntos de golpe y no más. Aunque el paladín puede restaurar teóricamente 12 puntos de golpe, el exceso se “pierde” en este caso.
- El receptor debe seguir vivo. La imposición de manos no puede traer de vuelta a la vida a personajes muertos.
- La imposición de manos no cura enfermedades – que requieren un poder del paladín distinto(discutido anteriormente). Aún así, imponer las manos restaurará los puntos de golpe perdidos a causa de la enfermedad o el veneno. (Nótese que la imposición de manos no niega los efectos de un veneno o retrasa su tiempo de arranque; los conjuros de *Neutralizar Veneno* y *Veneno Lento* tienen estos efectos)
- Si el paladín está inconsciente o inmóvil, un compañero no puede coger las manos del paladín y curarse a sí mismo o a cualquier otro. La imposición de manos requiere la participación voluntaria del paladín.
- La imposición de manos no funciona a menos que el paladín use las dos manos a la vez. Antes de usar esta habilidad, debe envainar su espada, soltar su bolsa, o realizar cualesquiera acciones necesarias para liberar sus manos. Si está impedido – por ejemplo, si perdió un brazo en un accidente – puede pedirle a los dioses que le permitan curar con una sola mano. Asumiendo que el paladín ha servido honradamente a sus dioses, estos probablemente le otorguen su petición.

Aura de Protección

Un aura de protección invisible rodea continuamente al paladín. El aura se extiende 3 metros en todas direcciones, envolviendo a cualquiera y cualquier cosa en sus inmediaciones. El aura persiste aún cuando el paladín está dormido o inconsciente, y se disipa sólo cuando el paladín muere. Sin embargo no se extiende a través de las paredes, puertas o cualquier barrera física.

El aura mágica tiene un efecto disruptor y perturbador en los oponentes malvados, haciendo que sus tiradas de ataque sean a –1. Los oponentes afectados incluyen:

- Monstruos y personajes cuyo alineamiento sea Legal Malvado, Neutral Malvado, y Caótico Malvado.
- Entidades malvadas extraplanares, conjuradas e invocadas, o las invocadas por hechiceros malvados.
- Los monstruos y personajes que han sido encantados por conjuradores malvados o que de otra forma han sido obligados a cometer actos malvados.

Sólo los oponentes dentro del área del aura sufren la penalización. El aura afecta a un oponente grande aunque sólo una parte de su cuerpo esté dentro del aura. Cuando un oponente malvado sale del aura, la penalización no se aplica más, pero tan pronto como el sujeto vuelva a entrar en el área, la penalización surte efecto.

Un oponente malvado dentro del aura sufre la penalización de –1 cuando dirige sus ataques contra el paladín, otros personajes o criaturas dentro del aura, o personajes o criaturas en el exterior de la misma. La penalización se aplica a todos los ataques físicos realizados por un oponente, pero no a los ataques mágicos. Debido a que el aura distingue entre seres vivos y objetos inanimados, los ataques de proyectiles hechos desde

fuera del radio del aura no son penalizados; un ogro que lanza una roca al paladín desde 3 metros y 30 centímetros no sufre penalización.

Las consideraciones especiales son:

- Los oponentes malvados experimentan el aura de protección del paladín como una desagradable sensación física, como unas náuseas leves, un escozor en la piel, la garganta seca, o un escalofrío repentino. Dado que la sensación es pronunciada, los oponentes malvados casi siempre pueden identificar al paladín como la fuente, incluso si éste está disfrazado. Las criaturas y personajes no malvados no experimentan estas sensaciones. Consecuentemente, no estarán seguros de cuando salen o entran en el radio del aura del paladín. Ni tampoco el paladín siente algo inusual cuando un oponente malvado entra en el aura; así, el aura no ayuda de ninguna forma a detectar el mal.
- Un paladín puede beneficiarse de un conjuro de *Protección Contra el Mal*, aunque el aura reproduce muchas de las propiedades del conjuro. *Protección Contra el Mal* también bloquea los intentos de ejercer un control mental y previene el contacto de criaturas extraplanares y conjuradas. El conjuro y el aura funcionan simultáneamente por toda la duración del conjuro, con el paladín recibiendo los efectos de ambos. Sin embargo, las penalizaciones al ataque no son acumulativas; las criaturas malvadas sufren un -2 , no un -3 a sus tiradas de ataque.
- El aura de protección da al paladín ventajas obvias en combate de melée. Pero aunque el paladín se vea inclinado a reunir a sus compañeros a su alrededor durante una batalla, se forma que se puedan beneficiar del aura, esto no es siempre una buena idea. El movimiento estratégico puede ser difícil cuando varias personas se rebujan para permanecer en un área pequeña, y 3 metros de radio no permiten mucha libertad. Una agrupación de personajes también supone un buen blanco para los ataques de proyectiles de enemigos así como para los conjuros de área.

Espada Sagrada

Una espada sagrada es un tipo especial de arma bendecida que provee al paladín con beneficios únicos. Aunque la *espada +5, vengadora sagrada* (descrita en el Apéndice de la GDM) es uno de los ejemplos más comunes, no es el único. Algunos ejemplos más son descritos en el Capítulo 6 de este libro.

Aparte de su excelente artesanía, las espadas sagradas son a menudo indistinguibles de las armas mágicas ordinarias. Un paladín no debería estar al tanto de los poderes de la espada hasta que los utilice. En algunos casos, el paladín será capaz de identificar una espada sagrada por su inscripción críptica (que requerirá la pericia de Lenguajes Antiguos o el conjuro de *Leer Magia* de un hechicero amigo para traducirla). Un armero experto o un sabio quizás reconozcan también la espada sagrada. Ocasionalmente, una espada sagrada brillará cuando un paladín la toque, o el brazo del paladín hormigueará cuando la coja.

Las espadas sagradas son difíciles de hallar, y un paladín rara vez encuentra más de una en su carrera. Normalmente, un paladín adquiere una espada sagrada tras difíciles o extraordinarias circunstancias. Una espada sagrada puede ser parte del montón de tesoro de un dragón rojo venerable, sito en una cueva en lo alto de una alta montaña. Un paladín puede oír rumores sobre una espada sagrada enterrada en unas ruinas del desierto; en realidad, las ruinas contienen un mapa que muestra la actual localización de la espada sagrada, embebida en un bloque de hielo en una extensión ártica. Si un paladín alcanza un nivel alto sin conseguir una espada sagrada, su deidad puede guiarlo a una en un templo en el lecho oceánico o un cofre del tesoro en una isla remota. En cualquier caso, el DM debería tratar la adquisición de una espada sagrada como un suceso significativo en una campaña, y debería diseñar las circunstancias de su descubrimiento de acuerdo a esto.

Cuando es desenvainada y sostenida por un paladín, toda espada sagrada proyecta un *círculo de poder* de 3 metros de diámetro. La mano del paladín sirve como centro del círculo. El círculo se mueve con el paladín y persiste tanto tiempo como él sostenga la espada. La espada proyecta el círculo incluso si un guante, guantelete, o vendaje cubre la mano del paladín.

Nota: La primera frase en el párrafo referido a la espada sagrada del paladín en el Capítulo 3 del MdJ (página 27) debería decir: “Un paladín que utilice una *espada sagrada* proyecta un círculo de poder de 3 metros de diámetro cuando la espada se haya desenvainada y la sostiene en su mano.”

Dentro de este alcance, el círculo de poder disipa toda magia hostil de un nivel igual o menor que el del paladín y crea un círculo de resistencia a la magia de 50%. Específicamente:

- Todos los oponentes malvados dentro del círculo son incapaces de lanzar conjuros, incluidos los monstruos y personajes de alineamiento malvado; entidades malvadas extraplanares, conjuradas o invocadas; y monstruos y personajes que han sido encantados o controlados por hechiceros malvados. El círculo neutraliza el conjuro en el instante en el que es lanzado. Los oponentes no pueden hacer tiradas de salvación para evitar los efectos del círculo.
- Los oponentes malvados tienen el uso normal de sus conjuros y habilidades tipo conjuro una vez abandonen el radio del círculo de poder. Sin embargo, el paladín sigue siendo inmune a sus conjuros, incluso cuando son lanzados desde fuera del círculo. Un mago malvado puede conjurar una bola de fuego contra un paladín, pero la bola de fuego se disipa tan pronto como entre en el círculo. Los intentos de un conjurador malvado por controlar o someter mentalmente al paladín (con conjuros como *PES* o *Hechizar Persona*) también fracasarán.
- Los objetos mágicos creados por magia malvada no funcionarán dentro del círculo. Las propiedades físicas permanecen intactas, sin embargo; una *espada +1* puede ser empuñada como una espada normal. Fuera del círculo, los objetos mágicos funcionan normalmente, pero el paladín permanecerá inmune a sus efectos.

Las siguientes restricciones también son aplicables:

- El paladín es siempre vulnerable a los conjuros de los oponentes cuyo nivel excede el suyo propio. El paladín tiene las probabilidades normales de evitar los efectos de estos ataques mágicos.
- El círculo funciona sólo mientras el paladín sostenga la espada sagrada. Si la envaina o la suelta, inmediatamente se vuelve vulnerable a la magia maligna.
- El paladín debe ser consciente y controlar sus propias acciones para que la espada sagrada proyecte su círculo de poder. Una espada sagrada no disipa magia en las manos de un paladín comatoso o dormido.
- Un lanzador de conjuros malvado puede negar temporalmente la magia de una espada sagrada, incluyendo su poder de proyectar un círculo de protección, conjurando un *Disipar Magia* directamente sobre el arma. La espada sagrada puede resistir el conjuro con una TS contra conjuros exitosa, utilizando las TS del paladín. Si la tirada falla, la magia de la espada sagrada queda inerte durante 1d4 rounds.
- Un paladín está sujeto a los efectos indirectos de la magia malvada. Si un conjurador malvado utiliza un *Golpe de Rayo* para provocar una avalancha, el paladín sufre el daño de los cantos caídos.

Ciertas espadas sagradas tendrán beneficios y restricciones adicionales. Una *Vengadora Sagrada*, por ejemplo, inflige +10 puntos de daño a los oponentes Caóticos Malvados. Cada espada sagrada descrita en el Capítulo 6 tiene sus propias habilidades especiales. Para diseñar espadas sagradas, el DM puede usar los beneficios y limitaciones generales descritos arriba, quizás añadiendo un bonus de +1 a +5 al ataque y al daño contra ciertos oponentes malvados.

Ahuyentar Muertos Vivientes

Escudándose en las poderosas fuerzas generadas por su fe, el paladín puede convertirse en un conducto viviente de la energía del Bien. Puede enfocar esta energía para aterrorizar a los muertos vivientes o acabar con su existencia.

Un paladín gana la habilidad de ahuyentar no-muertos al 3^{er} nivel. Como se muestra en la Tabla 10 del Capítulo 1, un paladín ahuyenta muertos vivientes como un clérigo de dos niveles menos; es decir, un paladín de tercer nivel ahuyenta no-muertos como un clérigo de 1°. Aparte de esto, un paladín tiene las mismas restricciones que un clérigo:

- Un intento de ahuyentar cuenta como una acción y toma todo un round para llevarla a cabo. El intento sucede durante el turno del paladín, determinado por el orden de iniciativa.
- Un paladín sólo puede realizar un intento contra un grupo de no-muertos en particular. En general, un grupo consiste en todos los muertos que un paladín puede ver, dentro de un área razonable (determinada por el DM). Si un paladín ahuyenta con éxito cinco esqueletos de un grupo de siete, no puede hacer un segundo intento con los dos que quedan. Otro clérigo o paladín, sin embargo, puede intentar ahuyentarlos.

Dos o más paladines (o clérigos) pueden intentar ahuyentar simultáneamente al mismo grupo de

mueritos vivos. Si un no-muerto en particular sufre más de una penalización, aplica el resultado más efectivo. Por ejemplo, si un esqueleto sufre un resultado de “A” de un paladín y uno de “D” de un clérigo, aplica el resultado de “D”.

- Las manos del paladín deben estar libres, y debe ser capaz de hablar; no puede ahuyentar muertos simplemente quedándose en pie en el sitio. El intento debe estar acompañado por un gesto dramático (el paladín balancea sus brazos frente a él, o extiende ambas manos hacia el no-muerto, para después cerrarlas) o frase (algo como “¡Dispersar y Disipar!” o “¡Cae ante el poder de la bondad!”). El gesto o frase exacta depende del paladín.
¿Qué ocurre cuando un no-muerto es ahuyentado? Un resultado de “D” lo destruye, instantánea y permanentemente. El DM determina los efectos físicos – cuánto más impactantes, mejor. Un esqueleto se deshace en polvo. Llamas carmesíes envuelven a un ghoul, y luego desaparece. Un espectro grita como si fuera succionado a través de un portal invisible del grosor de una aguja. Un vampiro se derrite en un charco enlodado.
Los efectos de un resultado “A” dependen de si el no-muerto está controlado o si tienen voluntad propia. Un no-muerto controlado, como un esqueleto, se retira, se pega a la pared o se aparta del camino del paladín y sus compañeros de cualquier otra forma. Si tiene voluntad propia, intentará escapar. Si no es capaz de huir, da vueltas en la lejanía, no acercándose a más de 3 metros del paladín. Una vez ahuyentado, el no-muerto siseará o rasgará el aire, pero no realizará ninguna acción directa contra el paladín, incluso si éste le da la espalda. Si el paladín fuerza los tres metros de distancia entre el no-muerto y él, viola los límites del poder y el no-muerto ataca normalmente.

Vínculo con la Montura

Quizás el mejor recurso de un paladín es su vínculo con su montura, a menudo un caballo de guerra pesado de fuerza, valor, e inteligencia excepcional que sirve a su amo con firme devoción. El vínculo es en parte instintivo y en parte divino; muchos creen que los dioses los juntan para asegurarse de que el paladín tiene un compañero tan noble como él mismo. Una vez unidos, la montura se mantiene leal mientras que el paladín sea fiel a sus principios.

Un paladín puede recibir una montura de guerra al nivel 4. La montura puede aparecer desde ese momento en adelante. Dado que la aparición de la montura marca un suceso importante en la carrera del paladín, el DM deseará retrasar esta aparición. Por ejemplo, si un paladín de 4º nivel está a punto de embarcarse en una larga exploración de una civilización subterránea, el DM puede posponer la aparición de la montura hasta que el paladín vuelva a la superficie. En todos los casos el DM decide cómo y cuándo aparece la montura.

Un paladín nunca puede tener más de una montura de guerra a la vez. Es más, no puede poseer más de una montura de guerra en la misma década. Si la montura muere o es perdida de cualquier otra forma, el paladín no encontrará un reemplazo hasta 10 años después del día en el que adquirió su montura original.

La mayoría de las monturas de guerra son caballos de guerra, pero otras criaturas también pueden ser montadas. La Tabla 13 lista algunas posibilidades. El DM puede aumentar la Tabla 13 con otras criaturas, siempre que sean susceptibles de ser montadas, razonablemente inteligentes, y de alineamiento bueno o neutral.

El jugador puede sugerir el tipo de montura que prefiere para su personaje paladín, pero el DM toma la decisión final. El DM puede tirar en la Tabla 13 o elegir una criatura en particular. Sin importar el método, recuerda que sólo las criaturas más fuertes, valientes y astutas pueden ser monturas de guerra. Para calificarse como una montura de guerra, la mayoría de las criaturas deben cumplir una serie de requisitos. Las siguientes son recomendaciones, no reglas inflexibles; el DM puede modificarlas como desee.

Puntos de Golpe. Las monturas tienen al menos 6 puntos de golpe por dado. Un caballo de guerra pesado, por ejemplo, tiene entre 21 y 27 puntos de golpe.

Inteligencia. La inteligencia de las especies listadas debe ser al menos Animal(1). Sin embargo, la Inteligencia de la montura podrá diferir de la listada para su especie:

- Si una especie de montura tiene normalmente Int Animal(1), la montura en sí misma será Semiinteligente(4). Por ejemplo, la especie caballo de guerra tiene una Int de 1, pero una montura de guerra tendrá una Inteligencia de 4.

- Si la especie de la montura tiene normalmente una puntuación de Inteligencia de Semi- o mayor, la montura en sí misma tendrá 2 puntos por encima de la puntuación típica. El *Compendio de Monstruos* muestra un rango de Inteligencia de 2-4 para el grifo; una montura grifo vinculada a un paladín tiene una Inteligencia de 6.

Moral. La Moral listada para una especie debe ser al menos Inestable(5-7). La Moral de una montura puede exceder la de su especie:

- Si la especie de la montura tiene una moral Inestable o Media, la montura tiene una Moral de 11(Estable).
- Si la especie tiene un rango de Moral(en lugar de una puntuación única), la montura tiene el mayor valor posible. El grifo tiene un rango de Moral de 11-12; una montura grifo vinculada tendrá una Moral de 12.

Monturas Mejoradas. El DM puede mejorar cualquier especie de montura de guerra añadiendo 2+2 DG a sus Dados de Golpe base y 3 puntos a su movimiento base. Una montura de guerra caballo de guerra pesado mejorado tiene 5+5 DG y una tasa de movimiento de 18.

Restricciones de nivel

Para mantener el equilibrio, el DM debería considerar restringir la elección de un paladín de bajo nivel de su montura de guerra. Por ejemplo, el DM puede decidir que un paladín no puede adquirir otra cosa que no sea un caballo de guerra hasta que no alcance el nivel 7, o una montura voladora antes del nivel 10.

Alternativamente un DM puede imponer las siguientes restricciones a las elecciones de *todos* los paladines:

- Un paladín sólo puede poseer monturas terrestres cuyos DG sean menores o iguales al nivel del paladín.
- Un paladín poseerá sólo aquellas monturas voladoras cuyos DG totales no superen la mitad del nivel del paladín.

Usando estas directrices, un paladín de nivel 7 podría tener un hipogrifo de 3+3 DG como una montura de guerra, pero no un grifo de 7 DG. Si saliera un resultado no apto en la Tabla 13, tira de nuevo o escoge una montura apta.

Restricciones de campaña

El DM debería seleccionar las monturas de guerra con el resto del grupo en mente, así como los parámetros de su campaña. Una montura grifo puede ser discordante si los compañeros del paladín montan caballos, especialmente si el grifo tiene predilección por la carne de caballo. Un hipocampo no será muy útil si la campaña rara vez lleva al grupo cerca del agua. De nuevo, descarta cualquier resultado inapropiado obtenido en la Tabla 13 y tira de nuevo o elige otra cosa.

Preferencia de especies

La vinculación requiere la participación voluntaria de la montura, y algunas especies pueden tener ideas propias sobre lo que significa un compañero adecuado. Los unicornios, por ejemplo, sólo acompañarán a paladines mujeres, mientras que los caballos de guerra ligeros se mostrarán reacios a vincularse con jinetes pasados de peso. Si una pareja no funciona, prueba otra combinación.

Kits de personaje

Ciertos kits de personaje pueden tener requisitos específicos de monturas de guerra que tienen preferencia sobre otras consideraciones. Consulta el Capítulo 4 para más detalles.

El caballo de guerra del paladín

El caballo de guerra estándar de un paladín es un corcel anormalmente robusto, ligeramente más grande que un caballo de guerra pesado y bastante más musculoso. Es muy peludo y su pellejo grueso le provee con una protección natural. Unas patas poderosas le permiten moverse a la velocidad de un caballo de guerra medio. Tiene una capacidad de carga de 150 kilogramos, un cargado(la mitad del movimiento) de 225 Kg y un límite de 300 Kg

Caballo de guerra estándar del paladín: Int baja(7); AL N; CA 5; MV 18; DG 5+5; GAC0 15; #AT 3; Dñ 1d3/1d8/1d8; Tm G; ML 12; PE 270.

Adquiriendo una montura

A menudo, la oportunidad de adquirir una montura de guerra sucede en unos pocos meses después de que un paladín alcance el nivel 4 y se declare receptivo. El DM decide el momento y las circunstancias exactas, mezclando la aparición de la montura con el fluir de la campaña. La adquisición de una montura debería ser especial; después de todo, es un punto de inflexión en la carrera de un paladín. Algunas posibilidades son:

Sueño. El paladín puede tener un sueño, inducido por los dioses, donde él ve una montura en un lugar específico. Puede soñar con un caballo de guerra herido en un campo de batalla, rodeado por los cuerpos de hombres lagarto. Un unicornio puede permanecer comatoso en un campo de flores carmesíes, vencido por los pétalos de anestésica fragancia. El sueño puede ser una premonición de un suceso por venir o una imagen de una situación que ya ha ocurrido. El paladín puede experimentar el sueño con regularidad creciente durante varias semanas. El sueño se volverá más vívido cerca de la fuente. Con el tiempo, encontrará una escena igual a la del sueño. Superando un obstáculo final, como una lucha con los depredadores del caballo herido o encontrando un antídoto para el unicornio comatoso, el paladín se une a la montura de guerra.

Recompensa. Un paladín puede recibir una montura como recompensa por un acto de heroísmo excepcional. Si salva un pueblo de una familia de dragones rojos o repele un ejército de orcos el solo, la comunidad agradecida le compensará con su mejor caballo de guerra. Un paladín que honre su fe construyendo un templo en el pico de una alta montaña puede resbalar y caer; mientras se precipita en el abismo, un grifo sale de una nube y lo rescata, un regalo enviado por los dioses.

Búsqueda. El paladín puede oír los rumores de una montura potencial y decidir capturarla. La información puede venir de un sabio amistoso, un rumor escuchado en una posada, o un misterioso documento encontrado en un castillo abandonado. El paladín puede gastar semanas o meses persiguiendo la pista, sólo para encontrarse con un o más obstáculos impidiendo que se vincule a la montura. La montura puede estar guardada por un monstruo, custodiada por un monarca malvado, o vendida en subasta por un precio astronómico. Una montura con genio puede resistirse a la captura, conduciendo al paladín en un alocado galope a través de un terreno escabroso.

Magia. Una ceremonia mágica puede evocar la aparición de una montura de guerra. Un paladín debe aprender los detalles de dicha ceremonia de un pergamino arcano o un hechicero dispuesto a ayudar. Un águila gigante atrapada en un diamante puede ser liberada si es bañada en las lágrimas de un leprechaun. Una pintura de un caballo de guerra en la pared de una cueva volverá a la vida si el paladín quema un incienso especial. Si reúne los huesos dispersados de un grifo y los conjuga dentro del mar, un grifo viviente puede surgir del agua, listo para servir.

Reconocer una montura de guerra

Aunque una montura siempre sabe cuando la vinculación ocurre, puede no ser tan obvio para el paladín. El DM no debería anunciar al paladín que acaba de vincularse con una montura, sino que debería describir el comportamiento de la montura y dejar que el paladín llegue a sus propias conclusiones. Aquí se dan algunas señales que el paladín puede buscar:

- La montura parece inusualmente brillante. Un caballo de guerra viene inmediatamente cuando se le llama. Un hipogrifo obedece las órdenes.
- La montura parece anormalmente valiente, luchando sin miedo junto al paladín contra oponentes formidables o interviniendo cuando un monstruo prepara una emboscada.
- La montura parece inusualmente leal y afectuosa. Un caballo trota plácidamente tras el paladín allá donde éste vaya, parando cuando éste pare, moviéndose cuando se mueva. Un unicornio descansa su cabeza en el regazo del paladín.

Después de observar tales acciones durante un día o dos, incluso el paladín más despistado puede determinar que ha conseguido una montura de guerra. Para eliminar las dudas existentes, un hechicero amigo puede verificar el vínculo lanzando *Hablar con los Animales* o un conjuro similar.

Cuidados de rutina

En general, una montura de guerra tiene las mismas necesidades que un corcel normal. La mayor parte, pueden cuidar de sí mismos, pastando o cazando cuando están hambrientos, y bebiendo cuando tienen sed. A menos que se le ordene otra cosa, una montura descansa cuando lo hace el paladín.

De tanto en tanto, la montura debe contar con el paladín para los cuidados rutinarios. En ausencia de un pasto adecuado o terrenos de caza, el paladín tiene que proporcionar la comida. En un desierto seco, el paladín

debe compartir su agua. Las monturas necesitan a menudo dosis regulares de sal para reemplazar la pérdida al sudar. Las monturas enfermas o heridas necesitan atención médica.

Algunas monturas, los caballos en particular, necesitan aseo diario para mantenerse saludables. El pelaje de la montura tiene que ser cepillado, y luego frotado con un trapo suave. Sus herraduras deben ser examinadas concienzudamente en busca de grietas, piedras incrustadas, y otras anomalías que pueden causar un daño serio si permanecen sin atender. Todas las monturas aprecian las expresiones de afecto, como sabrosos bocados, palabras amables y suaves caricias.

Tabla 13: Monturas Vinculables	
Lanza 1d100	Montura
01-77	Caballo de Guerra*
78-79	Grifo
80-81	Unicornio**
82-83	Pegaso
84-85	Hipogrifo
86-87	Águila Gigante
88-89	Lobo Terrible(Feroz)
90-91	Elefante u Olifante
92-93	Felino Grande(León o Tigre)
94-95	Lagarto Gigante
96-97	Acuático(Hipocampo, Caballito de Mar, León Marino, Ballena Pequeña o Delfín)
98-00	Elección del DM

*Caballo de guerra estándar del paladín

**Sólo mujeres paladín

Rasgos especiales

Todas las monturas de guerra, sin importar su especie, tienen los siguientes rasgos en común:

Servicio fiel. La lealtad de una montura de guerra es inquebrantable. Obedece las órdenes del paladín sin dudar, asumiendo que las entienda. Cuando el paladín va a pie, la montura se mantiene a su lado, siguiéndolo allá donde vaya a menos que se le ordene lo contrario.

En el campo de batalla, la montura se queda con el paladín, incluso ante la muerte inminente. Una montura de guerra nunca abandonará al paladín para salvarse a sí misma; en términos de juego, se considera que la montura tiene un índice de moral de Sin Miedo(20) cuando lucha junto o defendiendo al paladín.

Una montura de guerra se muestra indiferente ante los compañeros del paladín, a menos que haya sido entrenada para protegerlos u obedecer sus órdenes. Si un compañero se aproxima al paladín en lo que la montura percibe de modo amenazador, ésta resopla o patea el suelo con sus herraduras como advertencia, o incluso intenta alejar al compañero. Una vez tranquilizado por el paladín, la montura se retira, aunque tendrá un ojo puesto en el compañero. La montura responde a los PNJs de igual manera, ignorando a los nuevos hostiles que mantengan las distancias, reaccionando fuertemente a aquéllos que parezcan una amenaza.

Viene cuando es llamada. Una montura de guerra viene inmediatamente junto al paladín cuando es llamada. La montura responde a un grito, silbido, gesto de la mano, o cualquier señal física o audible que el paladín escoja. El paladín sólo tiene que mostrarle la señal a la montura una vez; la montura después responde infaliblemente a esa señal siempre.

Manejable. El paladín siempre puede calmar su montura de guerra cuando está excitada o agitada. La pericia de manejo de animales no es necesaria.

Cabalgando. Un paladín no requiere la pericia de cabalgar por el aire, ni la de cabalgar por el suelo para montar su animal. Además, el paladín puede ejecutar todas las proezas asociadas a la pericia que se aplica a la especie de su montura. Las hazañas requerirán tiros de habilidad(descritos en el Capítulo 5 del MdJ) en lugar de controles de Cabalgar. Para las monturas terrestres, realiza las tiradas contra la puntuación de Sabiduría, modificadas en +3. Para las monturas aéreas, el control de monta es igual a la Sabiduría –2 del paladín. (Estos modificadores son iguales que los modificadores estándar dados en la Tabla 37 del MdJ).

A menos que haya sido entrenada para otra cosa, una montura de guerra sólo permite que el paladín la monte, encabritándose y resoplando furiosamente si alguien más hace el intento. Una palabra tranquilizadora del paladín evita que la montura actúe de forma dañina con un jinete no deseado.

Combate. Una montura de guerra defiende agresivamente a su paladín contra ataques, mordiendo y coceando hasta que el atacante se da por vencido. La montura también ataca a cualquier objetivo indicado por el paladín, continuando su ataque hasta que el paladín le ordena parar.

Entrenamiento

Una montura de guerra puede ejecutar todas las acciones explicadas en “Rasgos especiales”. Un paladín puede además querer entrenar la montura para que realice nuevos trucos y tareas. Los trucos son simples acciones realizadas en respuesta a comandos específicos; tales acciones no requieren que la montura tome decisiones independientes. Las tareas son acciones más complejas que pueden requerir pasos múltiples y un poco de improvisación. A causa de su relación con su paladín, una montura de guerra puede dominar un impresionante repertorio de trucos y tareas, y puede aprender más eficientemente que otros animales.

La pericia Entrenamiento de Animales no es necesaria para entrenar una montura de guerra aunque el procedimiento es similar. El paladín le dice al DM que truco o tarea quiere enseñar. Si el DM lo aprueba, el paladín comienza el entrenamiento. Toma de 1 a 2 semanas enseñar un truco a una montura de guerra, y 2-5(1d4+1)semanas enseñarle una tarea. Al final del periodo de entrenamiento, el paladín realiza un control de Sabiduría(usando su propia puntuación, no la de la montura). Si el control tiene éxito, la montura ha aprendido el truco o tarea. Si el control falla, el paladín puede intentarlo de nuevo, invirtiendo otras 1-2 semanas de entrenamiento para un truco, o 2-5 semanas para una tarea. Cuando el periodo de entrenamiento finaliza, hace un segundo control de Sab. Si la tirada falla, la montura es incapaz de aprender ese truco o tarea en particular. Una montura de guerra puede aprender de 9-20(1d12+8) trucos o tareas, en cualquier combinación.

Un paladín puede usar la pericia de Entrenar Animales para entrenar otros animales mientras entrena su montura. Puede entrenar tres animales, incluida la montura, al mismo tiempo.

Un paladín debe trabajar regularmente con la montura para enseñarle un truco o tarea. El tiempo exacto es menos importante que el trabajar con la montura cada día. Si el paladín se atrasa – por ejemplo, si se salta una sesión de entrenamiento varios días seguidos – el DM puede decidir que debe empezar el entrenamiento de nuevo, empezando un nuevo periodo de 1-2 o 2-5 semanas.

Varios ejemplos de trucos y tareas posibles para las monturas de guerra se describen abajo. Un paladín no está limitado a esta lista; puede intentar enseñar cualquier truco o tarea que pueda idear, siempre que la montura sea físicamente y mentalmente capaz de hacerlo y que el DM los apruebe.

Una montura ejecuta la mayoría de trucos y tareas automáticamente; no son necesarias tiradas de dados ni controles exitosos. El DM puede solicitar un control de habilidad si el resultado es incierto(por ejemplo, una montura camina exitosamente por un tablón que corre junto a un profundo abismo si supera un control de Destreza). Alternativamente, el DM puede asignar un tanto por ciento de éxito(la montura tiene un 30% de posibilidades de cruzar el barranco sin riesgo). El DM maneja todos los trucos y tareas de combate como cualquier otra acción de combate, usando las tiradas de ataque y daño cuando sea necesario.

Monturas excepcionalmente inteligentes. Las monturas que pueden comunicarse con lenguaje hablado y cuyas puntuaciones de Inteligencia son comparables con la humana, no necesitan entrenamiento. Tales criaturas realizan cualquier truco o tarea que su paladín les pida que hagan, dentro de lo razonable.

Trucos de ejemplo

Hablar. La montura relincha, gruñe, o hace algún otro ruido predeterminado a una orden.

Animal de carga. Normalmente, las monturas de guerra se resisten a ser usadas como animales de carga. Algunas sólo se sienten cómodas llevando jinetes; otras sienten que cargar equipo está por debajo de su dignidad. Una vez una montura aprende su truco, sin embargo, cambiará esforzadamente para llevar jinetes y equipo. Para evitar roces e inflamaciones, una montura normalmente necesita una albarda para cargar el equipo. El coste de una albarda para un caballo es de 5 mo. El precio de una albarda para otras especies se alinea de 5 a 15 mo, dependiendo del tamaño del animal y de la decisión del DM.

Perseguir. Normalmente, una montura cesa sus ataques cuando un agresor se rinde. Cuando se la enseña a perseguir, la montura da caza a un enemigo que se retira. Si la montura alcanza al enemigo, retoma sus ataques. La montura puede perseguir indefinidamente, volviendo cuando el enemigo ha sido derrotado o ha escapado, o puede ser enseñada a volver a una orden del paladín.

Quedarse. La montura permanece quieta hasta que el paladín le da permiso para moverse.

Tareas de ejemplo

Rescate. Si el paladín cae inconsciente en el campo de batalla, la montura lo arrastra hasta la seguridad, ya sea a una localización predeterminada, como el campamento del paladín, o la localización segura más cercana.

Ataques estratégicos. En un encuentro de combate, la montura toma sus propias decisiones eligiendo estrategia y blancos. La montura puede dejar temporalmente al paladín o atraer lejos a un monstruo que cargue, o puede atacar a un enemigo que el paladín no puede ver (como uno a punto de clavar un cuchillo en la espalda del paladín).

Servicio de guardia. La montura monta guardia en el campamento u otra localización, buscando intrusos. Si la montura descubre un intruso, actúa como le haya dicho el paladín. Alertará al paladín durmiente (u otro personaje designado) despertándolo (con el hocico), gritando o atacando.

Dado que algunas monturas no pueden distinguir entre los intrusos amistosos y hostiles, la montura reaccionará si *cualquier* persona o criatura entra en el área guardada. Para probar el valor de una montura como guardián, el paladín debe enseñarle a responder a un tipo específico de intruso (digamos, cualquiera montado o cualquier ogro). Reconocer un tipo distinto de intruso se considera un truco distinto, requiriendo un periodo de entrenamiento separado. En otras palabras, la montura debe primero aprender la *tarea* de montar guardia, y luego cualquier número de *trucos* específicos para reconocer tipos específicos de intrusos.

Búsqueda. El seguidor puede buscar un tipo particular de objeto en una localización general y, si lo encuentra, devolver el objeto al paladín. Los objetos susceptibles de ser buscados incluyen gemas, armas, paquetes, redomas o pergaminos. Las posibles localizaciones incluyen una cueva pequeña, un valle poco profundo, o el interior de un edificio. El paladín debe enseñar a la montura un ejemplo del objeto buscado, cuanto más específico mejor. (Si el paladín quiere un arma particular de un armero, debe enseñarle a la montura una copia exacta). El paladín también debe designar el área donde buscar. La montura no buscará indefinidamente, normalmente volviendo en el plazo de una hora si no puede encontrar el objeto.

Si las circunstancias de la búsqueda son inusualmente difíciles, el DM puede pedir un control de habilidad. Por ejemplo, si la montura busca en un armero una espada dorada en particular, pero el edificio contiene docenas de espadas similares, el DM puede pedir un control de Int a la montura. La montura localiza la espada correcta sólo si tiene éxito en el control de habilidad.

Una montura también puede ser enseñada a localizar a personas específicas. Sin embargo, una montura no puede localizar a una persona a la que no le han enseñado a reconocer. La montura primero aprende la *tarea* de buscar, y luego cualquier número de *trucos* para reconocer individuos específicos. Una montura de guerra *siempre* puede reconocer a su paladín; no se precisa ningún entrenamiento para ello.

Monturas de guerra como PNJs

Dado que las monturas de guerra son entidades vivientes y que respiran, con pensamientos y sentimientos propios, el DM debería considerar tratarlos como personajes no jugadores. Como un humano o semihumano PNJ, una montura de guerra tiene una personalidad distintiva. Puede ser testarudo o audaz, complaciente o curiosa, temeraria o cautelosa. Puede tener aversión a los extraños barbudos, miedo al agua, o afición por las manzanas. Las monturas excepcionalmente inteligentes pueden comunicarse con movimientos de cabeza, golpes con el pie en el suelo, o lenguaje hablado, permitiéndoles servir como confidentes y consejeros.

Partida del compañero

Bajo circunstancias normales, una montura de guerra sirve a un paladín por no más de 10 años. Durante este tiempo, el paladín puede dejar irse voluntariamente a la montura si está decrepita o enferma, si el viaje del paladín les lleva a terrenos inhóspitos para la montura, o cualquier otra razón por decisión del paladín. La montura sabe instintivamente cuando el paladín le permite irse, y responde perdiéndose respetuosamente. El DM debería representar esta partida como un suceso significativo, similar a la llegada de la montura.

Si el paladín vuelve a la zona donde despidió a la montura y la llama, la montura puede regresar. Una montura a la que se le ha permitido irse volverá si cumple todas las condiciones siguientes:

- La montura está viva y capaz de desplazarse.
- La montura no ha abandonado el área y puede oír la llamada del paladín.
- No han pasado los 10 años desde el día en el que el paladín adquirió originalmente la montura.
- El paladín no ha adquirido una nueva montura, convencional, en el intervalo.
- El DM aprueba el retorno.

Una montura de guerra abandona a su paladín por cualquiera de las siguientes razones:

- Han pasado diez años desde que la montura se vinculó originalmente con el paladín. Muchos corceles, particularmente los caballos, son muy viejos para una vida de aventuras a esta edad. Otros, como los unicornios, se desviven por nuevas experiencias. Después de una década de servicio, el paladín puede dejar marcharse a su montura voluntariamente. De otro modo, la montura simplemente desaparece a la menor oportunidad. Un paladín con buena posición pasa a ser candidato para una nueva montura de guerra. La oportunidad puede llegar en los próximos meses, bajo las directrices descritas en la sección “Adquiriendo una montura”, más arriba. La nueva montura puede ser de una especie diferente que la anterior.
- Si el paladín es privado de sus habilidades especiales como consecuencia de una violación de su ethos (ver el Capítulo 3), la montura de guerra pierde su fidelidad al paladín y escapa a la menor oportunidad. Una vez perdidas sus habilidades, un antiguo paladín no puede adquirir monturas de guerra nunca más.

Conjuros Clericales

Un paladín consigue conjuros a través del rezo, como un sacerdote. Asumiendo que el paladín se ha ajustado a las exigencias de su fe, la deidad o el gran poder le garantiza, normalmente, los conjuros solicitados. Tras recibir los conjuros, un paladín los utiliza del mismo modo que un sacerdote, empleando idénticos componentes, tiempos de lanzamiento, y efectos. Consulta el Capítulo 8 para más detalles de los paladines y sus fes.

Capítulo 3: Ethos

El conjunto de principios que estructura la vida del paladín y regula su comportamiento se llama *ethos*. Aunque un ethos comprende las leyes de la sociedad, llega mucho más lejos, incorporando categóricos edictos espirituales y morales para formar un ideal ético. El ethos de un paladín define sus actitudes, da forma a su personalidad, e influencia virtualmente cualquier decisión que él tome.

Aunque una ideología de guía no es, ciertamente, única a los paladines, el ethos de un paladín difiere de los de otras categorías de personajes en dos modos significativos. Primero, el ethos del paladín es complejo, incluyendo una larga lista de directrices y reglas específicas. Segundo, el ethos del paladín es inflexible, requiriendo una absoluta dedicación. La violación del ethos tiene severas consecuencias, desde reprimendas hasta suspensiones de privilegios. Las violaciones extremas pueden desembocar en una pérdida total del status y la desaparición permanente de todas sus habilidades especiales.

Aún así, el paladín considera su ethos como un privilegio, no como una carga. Para él, toda conducta tiene una calidad moral. Toda acción es una elección entre lo correcto y lo incorrecto. Con orgullo justificable, él se considera la encarnación de las más altas cotas del comportamiento humano.

Comenzamos con los tres componentes generales del ethos del paladín: *limitaciones* (reglas formales), *edictos* (órdenes de autoridades) y *virtudes* (valores del comportamiento). La sección final explica como un paladín puede violar su ethos, y sugiere castigos adecuados y atenuantes.

Limitaciones

Los más importantes de los elementos del ethos de un paladín son las *limitaciones* (o restricciones), un conjunto de reglas inviolables del MdJ que el paladín debe seguir a todas horas. Las limitaciones de un paladín son tan inflexibles como sus requisitos de habilidad; son una parte de lo que define un personaje como un paladín y lo distingue de otras categorías.

Alineamiento Legal Bueno

Todo paladín debe ser Legal Bueno. En el momento en el que abandone la condición de su alineamiento, deja de ser un paladín.

El alma de un alineamiento Legal Bueno es la creencia en un sistema de leyes que promueven el bienestar de todos los miembros de la sociedad, afirman su seguridad, y garantiza la justicia. Siempre que las leyes sean justas y se apliquen de igual forma a todo el mundo, no le importa al paladín si provienen de una democracia o un dictador.

Aunque todos los sistemas legales buenos se adhieren a los mismos principios generales, las leyes específicas pueden ser diferentes. Una sociedad puede permitir a una esposa tener dos maridos, y otra reforzar la monogamia estricta. El juego puede ser tolerado en una sociedad, y prohibido en otra. Un paladín respeta las leyes de otras culturas legales buenas y no buscará imponer sus valores en sus ciudadanos.

Sin embargo, un paladín no honrará una ley que va en contra de su alineamiento. Un gobierno puede creer que el juego no regulado proporciona una diversión dañina, pero un paladín puede determinar que la política ha desembocado en una devastante pobreza y desesperanza. En la mente del paladín, el gobierno es culpable de un acto ilegal promoviendo y explotando una empresa destructiva. En respuesta, el paladín puede convencer a los ciudadanos para que se refrenen de jugar, o puede trabajar para cambiar la ley.

Las prácticas particularmente aborrecibles, como el esclavismo o la tortura, pueden forzar al paladín a intervenir de forma directa. No importa si estas prácticas están aceptadas culturalmente o si son sancionadas por los oficiales bienintencionados. El sentido de la justicia de un paladín le induce a intervenir y aliviar tanto sufrimiento como pueda. Nota que la falta de tiempo, los recursos inadecuados, y otras causas pueden limitar su implicación. Aunque un paladín puede desear una revolución cultural en una sociedad que tolera el canibalismo, pero tendrá que contentarse con rescatar unas pocas víctimas antes de que las circunstancias le obliguen a abandonar el área.

¿Cuándo tomará un paladín una vida? Un paladín mata siempre que sea necesario para promover la causa del Bien, o para protegerse a sí mismo, sus compañeros, o cualquiera a quien haya jurado defender. En tiempos de guerra derriba a los enemigos de su Iglesia o su amo. No intervendrá contra una ejecución legal, siempre que el castigo se ajuste al crimen.

De otro modo, un paladín evita matar siempre que es posible. No mata a una persona que es sospechosa de un crimen, ni un paladín mata necesariamente a alguien a quien percibe como una amenaza a menos que tenga pruebas tangibles o conocimiento cierto de actos malignos. Nunca mata por dinero o ganancia personal. Nunca mata a sabiendas a un ser Legal Bueno.

Aunque los paladines creen en la santidad de la vida inocente, la mayoría matan animales y otras criaturas no alineadas en ciertas situaciones. Un paladín puede matar animales para alimentarse. Matará a un monstruo que amenace a humanos, incluso si el monstruo está motivado por el instinto, no la maldad. Aunque algunos paladines evitan cazar por deporte, otros pueden cazar para afilar sus habilidades de combate y de rastreo.

Límites a los objetos mágicos

El límite de acceso del paladín a los conjuros también se extiende a los objetos mágicos que puede poseer. Bajo ninguna circunstancia puede retener un paladín más de 10 objetos mágicos, sin importar su nivel, kit, o status.

Los paladines no sólo están limitados en cuanto al número de objetos mágicos, sino también en el tipo. Específicamente, un paladín puede tener lo siguiente:

Una vestimenta o armadura mágica. Esto excluye todas las piezas de armadura normal que han sido encantadas temporalmente, así como accesorios como un *manto de protección*, un *yelmo de protección*, o *botas de velocidad* (todo lo cual cuenta como contra el límite de objetos mágicos misceláneos). Una única pieza de armadura mágica, como una placa de coraza, cuenta como una vestimenta completa para propósitos de límites.

Un escudo mágico.

Cuatro armas mágicas. Estos excluye todas las armas normales afectadas por un *Encantar Arma* o conjuros similares, pero incluye *espadas sagradas*. Un carcaj o caja de flechas o saetas cuenta como un objeto. Las flechas y saetas individuales cuentan como un objeto si tienen propiedades mágicas especiales, como *flechas buscadoras* o *flechas matadoras*.

Cuatro objetos mágicos misceláneos. Esta categoría incluye anillos, cetros, varas, gemas y pergaminos. Un *saco de habichuelas*, un conjunto de *piedras ioun*, y una *baraja de muchas cosas* cuentan cada uno como un objeto. Una poción mágica cuenta como un objeto, sin importar el número de dosis. Los objetos temporalmente encantados por conjuros se excluyen.

Para asegurarse de que el paladín se mantiene dentro de este límite, es importante aclarar que pertenece a quien en el grupo. En general, un paladín no usará un objeto mágico a menos que sea suyo. No importa quien lo transporte en ese momento; si un paladín ha reclamado la posesión, le pertenece. Un paladín puede prestar objetos a sus compañeros, pero siempre que él retenga la potestad, los objetos prestados cuentan contra su límite.

A la inversa, si un paladín tiene 10 objetos, no pedirá objetos de otros personajes. Un paladín no buscará ambigüedades que explotar; se mantendrá tan fiel al espíritu como a la letra de estas reglas.

Por supuesto, un paladín puede no saber que un objeto es mágico cuando lo adquiere. Pero tan pronto como sea consciente de sus propiedades especiales, está obligado a dejarlo o deshacerse de otro objeto para permanecer dentro de su límite.

Un paladín puede deshacerse voluntariamente de un objeto mágico si encuentra otro más deseable. Por ejemplo, dejará una *flecha buscadora* si descubre una jabalina de rayo.

El exceso de objetos mágicos debe ser entregado a otro personaje Legal Bueno, donado a la institución religiosa del paladín, o simplemente descartado. Desde que los objetos en exceso no pertenecen técnicamente al paladín (no puede reclamar su posesión), no pueden ser vendidos o trocados, aún cuando el paladín intente destinar los beneficios a una causa digna.

Límites de riqueza

Un paladín no tiene interés en la riqueza para su propio beneficio. Busca la satisfacción espiritual antes que la material, derivada de servir a su fe y su gobierno lo mejor que puede. Para un paladín, los placeres de la propiedad son pasajeros, superficiales, y, en última instancia, degradantes. Las recompensas del deber son duraderas y grandes.

Con todo, un paladín se da cuenta de que una cierta cantidad de dinero es necesaria para sobrevivir. Antes que renunciar a todo el dinero, retiene suficiente riqueza para hacer frente a sus obligaciones mundanas y sustentar un estilo de vida modesto.

Un paladín no espera propinas, ni cuenta con la generosidad de los extraños ni de los compañeros. El se siente responsable de pagar por sí mismo y se siente orgulloso de ser autosuficiente. Él recibe ingresos de los tesoros, recompensas, y honorarios, como cualquier otro. Al contrario de otros personajes, sin embargo, el paladín opera bajo estrictas directrices sobre como puede gastar su dinero y cuanto puede ahorrar.

Presupuestos.

Un paladín requiere fondos para cubrir los siguientes gastos:

Comida. Un paladín es responsable de alimentarse a sí mismo y a su corcel. Para mantener bajos los costes, el paladín podría conseguir su propia comida, y puede recolectar frutas, nueces, y verduras de la naturaleza.

Armas, armaduras y ropa. Aquí se incluyen los costes de la compra, el mantenimiento, la reparación y la sustitución. Un paladín rara vez escatima en esta categoría, gastando tanto como sus fondos le permitan para asegurarse el equipo de la mejor calidad.

Tachas y arneses. Como con las armas y la armadura, muchos paladines se esfuerzan en comprar lo mejor, especialmente si la montura es vinculada.

Alojamiento. Cuando dormir a la intemperie no es práctico, los paladines buscan la posada menos cara.

Impuestos y permisos. El paladín debe correr con todos los gastos solicitados por su señor. También debe pagar todas las cuotas y peajes extranjeros exigidos durante sus viajes.

Costes de entrenamiento. Un paladín puede pagar a un tutor para que lo entrene, suponiendo que el tutor es de alineamiento LB y que el paladín tiene permiso de su patrón. (Consulta el Capítulo 7 para más información sobre el procedimiento del entrenamiento).

Otras provisiones. Incluyen medicinas, aceite de lámpara, ropajes, cama(usualmente un saco de dormir), y complementos de aseo. Muchos paladines prefieren forrajear, improvisar, o fabricar estos productos en lugar de comprarlos directamente, para ahorrar dinero.

Salarios. Se debe pagar sueldos justos a todos los seguidores y servidores.

Gastos de la fortaleza. Un paladín debe pagar todos los gastos asociados a la construcción y mantenimiento de su fortaleza.

Fortalezas.

Además de un fondo para contingencias, un paladín también debería mantener un fondo separado para ahorrar para una fortaleza. Como se explica en el Capítulo 7, los precios de construcción varían enormemente, aunque todos son caros. Un paladín puede tener que ahorrar durante años, incluso décadas, para acumular riqueza suficiente para construir una fortaleza. Un paladín precavido empieza su fondo para la fortaleza tan pronto como es posible; el primer nivel no es demasiado pronto para empezar a ahorrar.

Una vez que un paladín ha establecido una fortaleza, adquiere todo un universo de nuevos gastos, particularmente aquellos que incluyen al personal y el mantenimiento. El paladín debe ajustar su presupuesto mensual en consonancia a ellos. También puede querer reforzar su fondo de contingencia para cubrir dos o tres meses de gastos exorbitantes.

Una fortaleza establecida cae típicamente en una de tres categorías económicas establecidas, cada una de las cuales tiene un impacto concreto en las finanzas del paladín:

Subvencionada. La fortaleza no tiene una base agrícola o artesana significativa. Cualquier cultivo o productos obtenidos en la fortaleza son insuficientes para pagar los gastos de mantenimientos y de empleados de la fortaleza. El paladín debe poner la diferencia de su bolsillo, lo que aumenta sus obligaciones financieras mensuales dramáticamente.

No es raro para un paladín subvencionar una fortaleza nueva hasta que salga adelante. Con una dirección cuidadosa y un poco de suerte, una fortaleza se vuelve autosuficiente en unos meses, o al menos, unos pocos años. Algunos paladines, sin embargo, subvencionan sus fortalezas indefinidamente, normalmente por una de dos razones:

- La fortaleza nunca fue designada para generar ingresos, funcionando en su lugar como una fortaleza militar, centro de entrenamiento, hospital o santuario religioso. Semejante plaza fuerte requiere el compromiso de un paladín con recursos considerables.
- La fortaleza fue creada para proporcionar ingresos, pero debido a la mala suerte o a una dirección incompetente, nunca prosperó. Si el paladín decide cortar el suministro y abandonar la fortaleza, primero debe buscar el bienestar de sus empleados fieles, dándoles la parte adecuada de la paga y haciendo lo posible por encontrarles nuevos trabajos.

Autosuficiente. La fortaleza subsana sus propios gastos por medio de la venta de cereales, mercancías o servicios. El paladín no necesita subvencionar la operación de ninguna manera, ni tiene que preocuparse del emplazamiento adecuado de los excedentes(no hay). Este es el estado ideal para la mayoría de los paladines.

Productiva. La fortaleza genera fiables beneficios regulares de la venta de cereales, productos o servicios. El paladín utiliza estos beneficios para expandir sus posesiones(para proveer trabajo a más gente o glorificar a su deidad, nunca para el beneficio personal) o para incrementar sus donaciones a la

Iglesia o a otras causas justas. Una fortaleza productiva normalmente requiere tiempo y atención extra del paladín, o los servicios de gestores mañosos.

Fondos excesivos

Todos los fondos excesivos de un paladín deben ser entregados. Esto incluye todo el dinero sobrante después de sus gastos regulares, así como todo dinero no destinado específicamente a los fondos de ahorro para la construcción de una fortaleza. Puede guardar un fondo de contingencia igual a dos o tres veces sus ingresos mensuales(incluyendo los costes del salario de sus empleados y del mantenimiento de su fortaleza) pero no más. No puede acumular dinero para hacer regalos, testarlo a sus herederos o pagar los gastos de un amigo.

¿Qué hace un paladín con el exceso? Tiene tres opciones:

- *Rechazarlo.* Si una comunidad agradecida le ofrece un saco de gemas por destruir a un vampiro, él lo declina educadamente(“Su gratitud es más que suficiente.”). Si descubre un cofre de tesoro lleno de perlas, piezas de oro, y un libro de poesía, coge el libro y deja el resto(y se espera que le dé el libro a un amigo o una biblioteca cuando termine de leerlo).
- *Donarlo a la Iglesia.* Esto no cuenta como un diezmo regular(consulta la sección Diezmos más abajo), y no cuenta como parte de sus ingresos.
- *Donarlo a otra institución de alineamiento Legal Bueno.* Los receptores adecuados incluyen hospitales, bibliotecas, y orfanatos. Las ayudas a la investigación, a organizaciones militares, y a operaciones gubernamentales sólo están permitidas si el paladín está seguro de que el dinero se gastará en proyectos “Legales Buenos”.

Dentro de estas directrices, un paladín puede disponer de su exceso de fondos como desee. Puede donar tesoro a un hospital en una ocasión, y rechazar una recompensa económica por salvar a una princesa en otra. Sin embargo, nunca dará su exceso de dinero a otro personaje jugador, o a ningún PNJ o criatura controlada por un jugador.

Recuerda, también, que el que un paladín decline una recompensa por rescatar a una princesa no significa que sus compañeros de grupo no puedan aceptarlo. Si un paladín mata a un dragón malvado, y luego se aleja de su montón de tesoro, sus compañeros aún pueden coger lo que quieran.

Préstamo

Un paladín con una mala racha o enfrentado con gastos imprevistos puede solicitar un préstamo de un personaje o una institución LB. Aunque pedir prestado dinero puede ser una experiencia humillante, raramente supone una violación del ethos a menos que el paladín pida un dinero que no necesita o no tiene intención de devolver.

En general, un paladín sólo pedirá pequeñas cantidades de dinero(digamos, una cantidad equivalente a su presupuesto mensual). También puede pedir prestada la cantidad mínima para cubrir una emergencia; una oportunidad para comprar un mapa que lleva a una *espada sagrada* no cuenta, pero la medicina para tratar a un compañero moribundo sí. Pedir dinero para paliar los gastos de operaciones en la fortaleza está permitido, pero sólo si es necesario mantener trabajando a empleados legales buenos o para hacer reparaciones vitales. (Un techo con goteras puede esperar; un muro que se derrumba probablemente no.) Un paladín debería intentar saldar sus deudas lo más pronto posible.

Se desalienta la repetición de las solicitudes de préstamo, y la deuda crónica puede ser considerada una violación del ethos. Si un paladín pide dinero durante varios meses consecutivos, posiblemente pierda su fortaleza, su montura de guerra, o cualquier otra obligación que le cueste más de lo que puede permitirse.

Diezmo

Un paladín debe entregar un 10% de todos sus ingresos a una institución Legal Buena. Este 10% se denomina *diezmo*. En la mayoría de los casos, un paladín paga sus diezmos a su Iglesia o a otra organización religiosa. Si no pertenece a una Iglesia o trabaja por libre(como en el caso del kit de personaje de Expatriado descrito en el Capítulo 4), puede designar una organización legal buena, como un hospital o una universidad, para que reciba sus diezmos. Un paladín no tiene que decir en que se va a gastar el dinero de sus diezmos, aunque el dinero normalmente se destina al mantenimiento de la institución, reclutamiento, equipo, y costes de educación. Un paladín normalmente paga los diezmos a la misma institución durante toda su carrera.

El primer diezmo de un paladín normalmente proviene de sus fondos iniciales de 5d4x10 mo. Después de eso, el debe pagar el diezmo de todas las fuentes de ingresos, incluyendo recompensas, tesoros, sueldos, y beneficios generados por su fortaleza. Cuando adquiere una gema u objeto mágico, entrega el 10% de su valor a la institución designada(como determine el DM), a pagar a la menor oportunidad. Si

encuentra un diamante valorado en 500 mo, entrega 50 mo; si la gema se pierde o es robada, aún paga 50 mo (la institución no es responsable del descuido del paladín).

Los diezmos son unos impuestos que sólo afectan a los fondos que el paladín reclama para sí. Si se aleja de un tesoro o rechaza una recompensa, no es necesario ningún diezmo.

Es responsabilidad del paladín pagar sus diezmos a su institución tan pronto como sea posible. Un pago mensual será suficiente en la mayoría de los casos, con la devolución del 10% de todos los ingresos que adquirió las cuatro semanas previas. Si un pago mensual es imposible o impracticable – por ejemplo, si el paladín está en medio de una misión alrededor del mundo, o si es prisionero de guerra – puede llegar a un convenio, siempre y cuando de una explicación satisfactoria. Un paladín puede depositar sus diezmos personalmente o puede delegar en un mensajero.

Los diezmos llevados por el paladín pero que aún no han sido entregados se consideran propiedad de la institución. Un paladín que está padeciendo hambre y que no tiene otros fondos que 10 mo de los diezmos, *no* gastará sus diezmos en comida, a menos que primero le pida permiso a su deidad. Si se ha comportado responsablemente – digamos, si ha usado su última moneda de oro para pagar el tratamiento para un niño moribundo – el permiso es normalmente garantizado, comprendiendo que ese diezmo debe ser reemplazado.

Alineamiento de los asociados

Se reconoce a un paladín por las compañías que frecuenta. Idealmente, un paladín se asocia sólo con compañeros de alineamiento bueno. Las relaciones con los personajes neutrales pueden ser toleradas en circunstancias limitadas, pero el contacto prolongado puede resultar en una violación del ethos. *Cualquier* asociación con personajes de alineamiento malvado puede ser considerada como un acto maligno. En general, un paladín toma responsabilidad de los actos de sus asociados, incluso los realizados sin su conocimiento o consentimiento.

Servidores. Sin excepción, todos los milicianos y empleados de la fortaleza de un paladín deben ser LB. El paladín debe hacer todo lo que pueda para determinar su alineamiento antes de contratarlos. Si un servidor comete un acto malvado o demuestra de otra forma que no es de alineamiento Legal Bueno, el paladín no tiene otra opción que despedirlo y, si es necesario, entregarlo a las autoridades adecuadas bajo acusación.

En algunos casos, un paladín comparte la responsabilidad de los actos malvados de sus servidores. Por ejemplo, si el maestro caballerizo de un paladín comete un asesinato. El paladín no estará legalmente implicado, pero puede ser considerado un cómplice de un sentido ético. Aunque las autoridades demandarán al paladín, éste aún debe sufrir un castigo por violar su ethos, particularmente si fue remiso a investigar el pasado del maestro caballerizo antes de ser contratado. Como siempre, es asunto del DM determinar si se ha cometido una violación del ethos.

Seguidores. Un paladín sólo acepta personajes legales buenos como seguidores. Como con los servidores, el paladín debería realizar toda acción posible para determinar el alineamiento potencial de un seguidor antes de formar una alianza. El paladín debe despedir inmediatamente a un seguidor que cometa un acto malvado.

Personajes buenos. En un grupo de aventureros, aun paladín gravita naturalmente a otros personajes Legales Buenos, convirtiéndolos en sus confidentes y compañeros más cercanos. Rara vez, sin embargo, puede el paladín escoger la composición de su grupo, y el destino reúne personajes de ampliamente distintos puntos de vista. Un paladín cooperará con un grupo siempre que la mayoría de los personajes sean de alineamiento bueno; una mayoría de personajes neutrales o la presencia de un sólo personaje malvado puede significar problemas.

Un paladín puede mantener una camaradería cómoda con personajes neutrales buenos, a pesar de sus reservas sobre la indiferencia hacia las leyes del personaje neutral bueno. Sin embargo, el personaje neutral bueno debe estar trabajando estrictamente en el interés del bien. Un paladín se encuentra menos a gusto con personajes caóticos buenos, debido a su naturaleza independiente y a su falta de respeto por la autoridad. Pero un paladín trabajará con un personaje Caótico Bueno siempre que su comportamiento coincida con sus metas.

Personajes neutrales. Próximos a los personajes buenos, algunos personajes se sienten más cómodos con personaje legales neutrales, admirándolos por su sentido del deber y su lealtad a su gobierno. Esto, por supuesto, presume que el personaje legal neutral sirve a un gobierno razonablemente benévolo, no a déspotas o a comerciantes de esclavos.

Un paladín cooperará con un grupo que contenga una minoría de personajes legales neutrales o neutrales auténticos. Pero preferirá tener a los personajes neutrales a distancia, resistiendo sus gestos de amistad. En su lugar, intentará servir como ejemplo a los personajes neutrales, esperando convencerlos

por medio de palabras y acciones que resulten en una vida más rica, más plena. Mientras los personajes neutrales se refrenen de cometer actos malignos, un paladín continuará trabajando con ellos.

Un paladín no se unirá a un grupo consistente enteramente en personajes neutrales, a menos que lo que esté en juego sea excepcionalmente alto. Puede, por ejemplo, trabajar con un grupo neutral para encontrar un artefacto sagrado, rescatar a su rey, o salvar su iglesia de la destrucción. Para búsquedas de menor importancia, como la caza de tesoros o expediciones de reconocimiento, el paladín debe excusarse. (Si un grupo consiste en su mayoría en Pjs neutrales, el DM debería explicar la naturaleza general de una nueva aventura a un jugador con un personaje paladín. El jugador debería tener la opción de retirarse graciosamente de la aventura o escoger otro personaje).

Personajes malvados. Debido a su deber de suprimir el mal, un paladín no tolerará a un personaje malvado. Tomará bajo custodia al Pj, restringiéndolo físicamente, o pidiendo su expulsión del grupo. Si todo lo demás falla, el paladín rompe sus lazos con el grupo y sigue su propio camino. De cualquier forma, no hacer nada es inaceptable.

Un paladín encuentra difícil, si no imposible, el contacto con Pnjs malvados. Están en todas partes: caminando por la calle, cenando en una posada, comprando en el bazar. El ethos de un paladín no le insta a atacar o incluso enfrentarse a todo Pnj malvado; en muchos casos, las confrontaciones hostiles pueden ser contraproducentes, particularmente si tal acción distrae al paladín de una misión más importante, o si dispara represalias de los compañeros del Pnj maligno contra los viandantes inocentes.

Si el tiempo y las circunstancias lo permiten, un paladín puede interrogar a Pnjs malignos, seguirlos o inquirir sobre ellos. Ninguna de estas acciones viola el ethos de un paladín si se hacen con moderación. (Sin embargo, espiar y acciones similares deberían ser un recurso final, porque connotan engaño). Un paladín camina por terreno peligroso, no obstante, desde el momento en el que empieza una asociación con un Pnj malvado que percibe como amistoso o complaciente.

Edictos

Los *edictos* incluyen órdenes, instrucciones, y tradiciones que el paladín se ha comprometido a seguir, normalmente impuestos por el patrón del paladín. El paladín debe seguir los edictos al pie de la letra; se los toma tan en serio como cualquier otro elemento de su ethos.

Un paladín no escoge que edictos seguir. Más bien se compromete a seguir todos y cada uno de los edictos provenientes de una fuente específica. El paladín elige sus fuentes cuando empieza su carrera. Adicionalmente, el DM puede hacer recomendaciones o pedir que escoja fuentes específicas.

Las fuentes de los edictos deben ser elegidas de la lista de más abajo. Normalmente, el trasfondo de un paladín sugerirá la elección apropiada. Por ejemplo, un paladín cuyos padres esperen que se adhiera a sus tradiciones probablemente seguirá los edictos de su padre y su madre.

El DM determina la naturaleza de todos los edictos. También decide como se aplican y cuando ocurre. Bajo la dirección del DM, una fuente puede establecer un conjunto de edictos al principio de la carrera de un paladín. Alternativamente, una fuente puede esperar para establecer los edictos hasta que ocurra un evento en particular (como la adquisición de una fortaleza o una declaración de guerra). En cualquier momento, una fuente puede establecer nuevos edictos, modificar los viejos, o derogar edictos en uso. Es posible que una fuente *nunca* establezca un edicto. En cualquier caso, es deber del paladín estar al corriente de sus edictos y seguirlos exactamente.

Ocasionalmente, los edictos de diferentes fuentes pueden entrar en conflicto. Por ejemplo, la iglesia de un paladín puede establecer un edicto que choca con un edicto de su gobierno. En la mayoría de los casos, los edictos religiosos tienen prioridad sobre los edictos de otras fuentes. En *todos* los casos, **las limitaciones de un paladín y sus principios esenciales tienen prioridad sobre las limitaciones establecidas por cualquier institución social.** Para más información sobre los edictos conflictivos, lee el Capítulo 8.

Religión y filosofía

Si el paladín pertenece a una religión organizada, la iglesia probablemente será la mayor fuente de edictos. Los edictos de la iglesia abarcan obligaciones espirituales, restricciones de comportamiento, y requisitos de servicios. Las filosofías, también, pueden tener sus propios edictos, impuestos por los impulsores de la filosofía o por el propio paladín. Una deidad también puede establecer edictos directamente al paladín, apareciéndose en sueños o como un avatar. El Capítulo 8 describe los edictos filosóficos y religiosos en detalle.

Gobierno

Un paladín que ha jurado lealtad a un gobierno debe seguir sus edictos. Algunos ejemplos:

- Realizar el servicio militar

- Donar el uso de su fortaleza para un propósito legítimo del gobierno(albergar soldados, entretener invitados del gobierno, almacenar víveres, y así).
- Pagar una tarifa o tasa una vez
- Financiar temporalmente los servidores de una fortaleza
- Guardar un objeto o persona en particular. El paladín asume toda responsabilidad de la seguridad del objeto o persona.
- Empezar una *cabalgata*, un viaje largo con el propósito de escoltar dignatarios, entregar mensajes, o explorar nuevo territorio.
- Representar al gobierno en un torneo de justas u otra prueba de habilidad
- Aparecer en un banquete del estado u otra función ceremonial

Mentor

Un paladín que no tiene ataduras con una religión organizada suele escoger seguir los edictos de un mentor. Un mentor puede ser cualquier profesor, sabio o anciano a quien el paladín respeta; a menudo, el mentor es el modelo de conducta del paladín o la persona que lo instruyó en filosofía. Un grupo u organización también puede ser calificado como mentor. Edictos posibles:

- Realizar regularmente test programados que midan la inteligencia o la integridad. Por ejemplo, el mentor puede emprender con el paladín discusiones filosóficas sobre la naturaleza del mal o las obligaciones de la amistad.
- Cuidar del mentor en su vejez.
- Inculcar las ideas del mentor a un joven acólito de la elección del mentor. (En efecto, un paladín se convierte en un mentor para otra persona).

Cultura

A menos que contradigan los principios del gobierno o la religión, un paladín puede escoger seguir los edictos de su cultura. Los edictos culturales se alzan de las tradiciones establecidas hace largo tiempo de una tribu, región, o raza en particular, y como tal, raramente cambian. Los ejemplos incluyen:

- Casarse a una cierta edad
- Siempre hacer una reverencia(hombres y mujeres) a los extraños y ancianos
- Considerar la vida de los animales igual a la de los hombres. Un paladín que siga este edicto nunca come carne, ni caza a un animal por deporte o comida, y sólo mata a un animal para protegerse a sí mismo o a aquellos que juró defender.

Familia

Los edictos familiares derivan de la tradición, obligaciones a los parientes, y los deseos de miembros concretos de la familia. Los edictos pueden ser establecidos por los padres o los abuelos del paladín, o por un consenso de todos los miembros vivos de la familia.

¿No elegirían todos los paladines seguir los edictos familiares automáticamente? No necesariamente. La familia de un paladín puede no ser de alineamiento legal bueno. El paladín puede ser huérfano y no tener conocimiento de su familia. Las familias agradables pueden no desear cargar al paladín con sus problemas. Si un paladín no ha jurado seguir los edictos de su familia, sus obligaciones hacia ellos no son distintas de sus obligaciones con otros. Los edictos familiares típicos incluyen:

- Visitar el cementerio familiar una vez al año en un día designado.
- Mantener la tradición de no dañar nunca a un animal determinado. (Por ejemplo, si un oso se sacrificó para proteger a la hermana pequeña del paladín de un dragón, el paladín puede jurar no dañar nunca a los osos).
- Donar un porcentaje fijo de sus ingresos a la familia.

Virtudes

Las *virtudes* son pinceladas que ejemplifican los más altos estándares de la moral, decencia y el deber. Componen el código personal del paladín. Aunque no están específicamente detalladas en la definición del paladín del MdJ, las virtudes de un paladín están implícitas en sus limitaciones así como en su punto de vista, papel, y personalidad. Así como un paladín debe obedecer sus limitaciones, también debe permanecer leal a sus virtudes.

Aunque la mayoría de los paladines se adhieren a todas las virtudes descritas abajo, las excepciones son posibles. Por ejemplo, un paladín de una sociedad primitiva puede estar tan poco familiarizado con la etiqueta de las ciudades civilizadas, que incluir la *cortesía* como parte de su ethos puede ser poco razonable. Todos los ajustes deben ser aclarados por el DM al principio de la carrera de un paladín.

No hay reglas para adjudicar las violaciones de las virtudes. Se aconseja al DM fallar en favor del paladín cuando el jugador comete grandes errores. Por contra, el jugador debe aceptar de buena gana las reglas del DM, y en el papel del paladín, evitar buscar lagunas para aprovecharse de la buena voluntad del DM. Las entradas de abajo incluyen ejemplos de como las virtudes pueden influenciar el comportamiento del paladín en el contexto del juego.

Lealtad

En los tiempos feudales, la lealtad se refería a las relaciones entre un guerrero y su señor. Un guerrero juraba obediencia a un señor a cambio de protección, apoyo y propiedad. El señor, a cambio, podía contar con el deber militar del guerrero y otros servicios. Ambos, el guerrero y el señor, honraban este acuerdo escrupulosamente. La *perfidia*, la ruptura de la promesa por cualquiera de las partes, era considerada como un incumplimiento traidor de la fe.

Este libro un punto de vista de la lealtad más amplio, definiéndola como la fidelidad no sólo a un señor, sino también a un gobierno, una religión o una filosofía legal bueno. Por conveniencia, nos referiremos al receptor de la fidelidad de un paladín como el *patrón*.

Sin importar quién – o qué – funcione como patrón, la lealtad de al paladín la sensación de pertenecer a algo más grande que él mismo. La lealtad también establece unos criterios para el código moral del paladín; en esencia, el patrón establece la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto, el bien y el mal. Sin embargo, aunque el patrón provee la base para el código moral, es en último término el paladín el que es responsable de las consecuencias de sus actos.

Sobre las categorías

Echemos un vistazo más de cerca a las tres categorías de patrones:

Religión. Una religión es un conjunto de creencias centradas en una o más deidades omnipotentes con poderes sobrenaturales. El patrón es normalmente una iglesia representando una religión establecida, pero puede ser una deidad.

Gobierno. Puede ser una persona o gobierno individual con el poder absoluto de hacer las leyes y declarar la guerra. En la mayoría de las campañas, el patrón será normalmente un monarca.

Filosofía. Una filosofía es un sistema de ideas que explica la naturaleza del universo, excluyendo a los seres sobrenaturales. El patrón puede ser un filósofo establecido contratado por estudiantes, o un filósofo único contratado por el paladín. (El Capítulo 8 detalla la definición de una filosofía, incluyendo las diferencias entre filosofía y religiones). Para los propósitos de la lealtad, la religión y la filosofía se excluyen mutuamente; un paladín no puede jurar fidelidad a ambas.

Elección de patrones

Todo paladín le debe fidelidad a *algo*. Como mínimo, debe jurar lealtad a una religión o filosofía; su fe es lo que le garantiza los poderes descritos en el Capítulo 2. Aparte de este requisito, los patrones derivan naturalmente del trasfondo y el punto de vista del paladín. En la mayoría de las campañas, el patrón apropiado será evidente. Por ejemplo:

- Si un paladín sigue las tendencias de una religión legal buena y sirve en la milicia de un legislador legal bueno, probablemente jure lealtad a ambos.
- Si un paladín proviene de una rígida cultura teocrática (una sociedad regida exclusivamente por los sacerdotes) o no sirve a ningún señor feudal, probablemente jure fidelidad sólo a la iglesia.
- Si un monarca legal bueno no tiene relación con una religión establecida, el paladín puede jurar fidelidad al monarca y a una filosofía, pero no a una iglesia.
- Si un paladín trabaja independientemente y no tiene ataduras a un gobierno o iglesia, probablemente jure lealtad a una filosofía.

Para más referencia, la Tabla 14 lista todas las combinaciones posibles de lealtad. Un paladín puede jurar lealtad a cualquiera de las combinaciones permitidas (asumiendo la aprobación del DM). No podrá jurar lealtad a ninguna de las combinaciones prohibidas. Las formas en las que los gobiernos, las religiones, y las filosofías actúan se discuten largamente en el Capítulo 8.

Tabla 14: Combinaciones de Lealtad

Combinación	Permitida/Prohibida
Gobierno, religión, y filosofía	Prohibida*
Gobierno y religión	Permitida
Gobierno y filosofía	Permitida
Religión y filosofía	Prohibida*
Sólo Gobierno	Prohibida**
Sólo religión	Permitida
Sólo Filosofía	Permitida

*Para propósitos de lealtad, la religión y la filosofía se excluyen mutuamente

** Todo paladín debe jurar lealtad a una religión o filosofía, que funciona como la fuente de sus poderes especiales(descritos en el Capítulo 2)

Obligaciones de la lealtad

Una vez un paladín ha jurado lealtad a un patrón en particular, está vinculado a ese patrón indefinidamente. Si su rey realizara acciones malvadas, o su iglesia se volviera corrupta, el paladín puede ser forzado a jurar lealtad a otro patrón; el kit de Expatriado(ver Capítulo 4) describe una consecuencia posible. Normalmente, sin embargo, el patrón de un paladín nunca cambia.

Las responsabilidades asociadas a la lealtad varían con el patrón. Los monarcas, por ejemplo, pueden pedir a sus paladines que realicen un servicio militar. Las iglesias pueden esperar que sus paladines sigan estrictas reglas de comportamiento. La sección de “Edictos” incluida en este capítulo explica tales requisitos con detalle. En general, con todo, la lealtad obliga a un paladín a:

- Servir fielmente al patrón, sin tener los problemas personales
- Promover los principios e ideales del patrón
- Honrar y respetar los símbolos representativos del patrón
- Sacrificar su vida por el patrón si es necesario

Ejemplos:

- *Sir Geffen, que ha declarado lealtad a su rey, se entera de que su tierra natal ha declarado la guerra contra Dryston, un estado vecino. Las noticias afligen a Geffen. Muchos de sus compañeros de colegio ahora viven en Dryston, y también su cuñado. Aún así, Geffen jura considerar a todos los soldados de Dryston como enemigos, sin importar quién pueda ser.*

- *En una ciudad lejana, Sir Geffen está al borde de la muerte, intentando recuperarse de las serias heridas que le infligió un dragón rojo. Un granjero compasivo se ofrece a llevar a Geffen a un médico especialista. Geffen acepta, y el granjero lo lleva en su carreta. Una hora después, la carreta pasa un heraldo con el estandarte de la tierra natal de Geffen. Geffen ordena al campesino que pare la carreta, e insiste que el conductor lo ponga en pie. Reluctante, el carretero hace lo que se le ha dicho. Con su última pizca de fuerza, Geffen alza su mano para saludar a la bandera.*

Cortesía

Para un paladín, la cortesía supone más que el mero seguimiento de las reglas de etiqueta. También es una actitud, una forma de presentarse al mundo. Un paladín se muestra orgulloso, mantiene el control, y acepta los comportamientos vastos(poco finos) con gracia. Sigue las costumbres sociales lo mejor que puede. Es educado y respetuoso con los amigos y extraños por igual.

Adicionalmente, el paladín debe:

- Considerar los sentimientos de los otros y tener cuidado de no ofenderlos. Un paladín siempre muestra los modales correctos(estrecha la mano a los amigos, expresa gratitud por los favores). También se mantiene perfectamente aseado(bañándose regularmente, llevando ropas limpias).
- Hablar con tacto y amablemente. Un paladín nunca insulta a propósito o calumnia a otra persona, incluso a su mayor enemigo. Si otros estallan en insultos o calumnias, el paladín se aleja.
- Comportarse con dignidad. Un paladín se refrena de los ataques emocionales, la gula con la comida o la bebida, el lenguaje soez, y otros actos groseros.

Ejemplos:

- *Sir Geffen pide indicaciones a un canoso posadero. “Mi información no es gratuita,” gruñe el posadero, “especialmente para gente como tú”. El posadero esconde a la cara de Sir Geffen, luego le mira con fiereza, instándole a responder. Sir Geffen agradece educadamente al posadero que le haya prestado su tiempo, limpiando discretamente el escupitajo de su mejilla mientras se vuelve para marcharse.*

- *Tras un largo día pasado vadeando por un pantano lodoso, los compañeros de Sir Geffen están ansiosos por montar el campamento y acostarse. Sir Geffen, en cambio, se queda levantado durante horas, limpiando el barro de su pelo y las grebas de su armadura.*

Honestidad

Un paladín siempre dice la verdad como él la conoce. Puede declinar hablar o elegir retener información, pero nunca mentirá intencionadamente a nadie, ni siquiera a sus enemigos. Puede pedir permiso para no contestar una pregunta directa, pero si es presionado, dirá la verdad(sin embargo podrá dar sus respuestas de forma que pueda retener información vital). Aunque un paladín no hace promesas a la ligera, una vez que ha dado su palabra, la mantiene siempre.

Ejemplos:

- *Sir Geffen ha sido capturado por un ejército malvado. El comandante quiere saber donde están los compañeros del paladín. Sir Geffen no dice nada.*
“Mis espías me informan que tus colegas planean llegar al castillo del Rey Relhane mañana al atardecer,” dice el comandante “¿es eso verdad?”
La información del comandante es correcta, pero Sir Geffen se mantiene en silencio.
“Si no hablas, decidiré que llevo razón.”
“Puedes decidir lo que quieras.” Dice Geffen.
- *Prevost, un joven compañero de Sir Geffen, le pregunta sobre su actuación en el campo de batalla el día anterior. Sir Geffen cree que Prevost luchó ineptamente. “Con tu permiso,” dice Geffen “prefiero no contestar.”*
“Por favor,” insiste Prevost “quiero saberlo.”
Geffen lo mira a los ojos. “Muy bien. Permitiste escapar a un oponente. Dejaste caer tu espada en un momento crucial. Tu actuación fue pobre.”
Prevost mira ceñudo a Geffen, luego se aleja a zancadas.

Valor

Un paladín demuestra su inquebrantable valor contra la adversidad. Ningún peligro es demasiado grande para evitar que cumpla una promesa o una misión. Su compromiso es mayor que su miedo al dolor, la penalidad, o incluso la muerte.

El valor de un paladín es particularmente evidente en el campo de batalla. Contempla la guerra como una empresa noble, y el combate es una oportunidad de glorificar la institución que representa. Un paladín ataca a un enemigo sin dudar, continuando con la lucha hasta que el enemigo huye o es derrotado. Siempre que es posible, un paladín escoge el enemigo más formidable – un monstruo poderoso, un gigante, un dragón, o el líder de un ejército – como su principal oponente. En general, un paladín prefiere la melée a un combate con proyectiles, de forma que pueda enfrentarse a su oponente cara a cara.

Ejemplos:

- *Hace un momento, Sir Geffen y sus compañeros estaban cabalgando pacíficamente a través de un valle sombrío cuando fueron emboscados por un gigante de las colinas. El gigante tira al joven Fredrin de su caballo y ahora lo están zarandeando en el aire como un trofeo.*
“¡Reclamo a este joven como mi esclavo!” Truena el gigante. “¡Si lo queréis de vuelta, mandad a vuestro mejor hombre a pelear!”
Sin dudar, Sir Geffen cabalga al frente.
- *Enfrentados en batalla a un ejército de ogros, el grupo de Sir Geffen está sufriendo muchas bajas. “¡Retirada!” Grita Bordu, un amigo de Geffen. “¡Nos reagruparemos y lucharemos otro día!”*
Los compañeros de Sir Geffen huyen del campo de batalla, pero Geffen se queda atrás.
“¡Ven con nosotros!” Grita Bordu. “¡No puedes vencer!”
“Quizá no,” dice Geffen, defendiéndose de un grupo de ogros a la carga. “Pero cubriré vuestra retirada tanto tiempo como pueda.”

A discreción del DM, un paladín puede retirarse con honor si es superado por más de 2 a 1 en dados de golpe. Si el paladín pertenece a una organización de elite, el DM puede permitir la retirada si el paladín planta cara a una fuerza que lo supera en más de 3:1. Si el jugador sospecha que tal situación existe, puede preguntar al DM si es posible una retirada con honor. Con el permiso del DM, el paladín puede retirarse sin que suponga una violación de su ethos.

Honor

Un paladín honorable se conduce con integridad sin importar las circunstancias. Se comporta de una forma moralmente correcta incluso cuando está solo o sabe que nadie más conocerá sus acciones. Es un acto admirable reconfortar a un amigo moribundo, pero un acto de honor reconfortar a un enemigo moribundo.

El honor también incluye respeto, no sólo por los pares y superiores del paladín, sino por cualquiera que comparta el compromiso del paladín hacia la bondad y la justicia. El paladín muestra misericordia al arrepentido, y se niega a infligir sufrimientos innecesarios incluso al más cruel villano.

Además, un paladín honorable:

- Cede al criterio de todos los personajes de status social superior, rango y nivel de alineamiento legal bueno.
- Reconoce la dignidad de todas las personas legales buenas, sin importar su raza, clase o status económico, tratándolos con cortesía y respeto.
- Acepta todos los retos de duelo o lucha lanzados por aquellos de status y poder equivalente. (Un reto lanzado por un joven arrogante o un guerrero bebido puede ser desatendido).

- Muere antes de comprometer sus principios, traicionar su palabra o su fe, o abandonar una carga protegida.

Ejemplos:

- *Después de una larga batalla, el rey de los hombres lagarto yace sangrando a los pies de Sir Geffen. “Te lo imploro,” dice de forma entrecortada el rey lagarto, “déjame vivir.” Sir Geffen reflexiona. El rey lagarto está viejo y quebrado. No puede ser considerado una amenaza. Y luchó honorablemente.*

Sir Geffen envaina su espada. Hace una seña a sus ayudantes para llevarse al rey lagarto. El rey pasará el resto de sus días en prisión.

- *Sir Geffen ha sido capturado por un culto de sacerdotes malvados. Atado con cadenas, Sir Geffen se mira en los ojos de un sacerdote que mantiene una hoja contra su garganta. “Renuncia a tu fe blasfema,” sisea el sacerdote, “y perdonaré tu vida.”*

“¡Renuncia a la tuya, y te perdonaré yo!” Dice Sir Geffen.

Otras virtudes

La lealtad, la cortesía, la honestidad, el valor y el honor serán seguramente parte del ethos de todo paladín. Otras virtudes pueden añadirse, sujetas a la aprobación del DM. Algunas posibilidades:

Humildad. El paladín permanece humilde en espíritu y acciones. Rechaza la adulación y declina las recompensas. Los tributos lo avergüenzan; el reconocimiento de un trabajo bien hecho es suficiente. Habla modestamente de sus hazañas, si lo hace, agradecido por la oportunidad de completar sus obligaciones morales.

Generosidad. El paladín comparte de buena gana sus magros fondos y posesiones con cualquiera que tenga necesidad. Si posee dos espadas y un veterano cazador no tiene ninguna, el paladín le ofrece una como regalo. Dará su última hogaza de pan a un niño hambriento, incluso si se queda sin comida el resto del día. También es generoso de espíritu, siempre dispuesto a prestar oído a los problemas de los compañeros o a reconocer los logros de un amigo con abundante prosa.

Castidad. El paladín evita incluso la aparición de la impropiedad, manteniéndose puro de palabra, acción y pensamiento.

Celibato. Además de mantenerse casto, el paladín jura no casarse nunca.

Industriosidad. El paladín emprende actividades productivas todo el tiempo. Trabaja diligentemente y duro hasta que completa el trabajo a mano. Cuando no está trabajando, estudia, se ejercita o practica sus habilidades en combate. Considera que las actividades ligeras, la charla y las vacaciones como tiempo perdido tontamente.

Código de Ennoblecimiento

La tradición feudal requería que los soldados recién armados caballeros juraran obediencia a un conjunto de principios que representaban los ideales religiosos y el servicio al rey. El juramento constituía una promesa sagrada, asegurando la lealtad del caballero a la iglesia y al estado.

A elección del DM, un paladín puede hacer un juramento similar, jurando un “Código de Ennoblecimiento” que enumera las limitaciones, virtudes y edictos que está obligado a mantener. El código define el ethos del paladín, reflejando exactamente lo que el patrón espera de él.

El paladín jura un Código de Ennoblecimiento cuando empieza su carrera, normalmente como parte de una ceremonia (Consulta la sección “Convertirse en paladín” del Capítulo 7 para ver unas sugerencias). Típicamente, un monarca, iglesia oficial, o mentor redacta el código; el paladín candidato repite las palabras mientras el oficial las recita. Alternativamente, el paladín puede componer su propio juramento y recitarlo en privado, dirigiendo sus palabras a una deidad, la memoria de un ancestro (“Juro por el espíritu de mi padre”) o una fuerza universal (“Juro por la gloria del mundo natural”).

Dado que paladines diferentes pueden no adherirse a los mismos principios – pueden, por ejemplo, seguir distintos edictos – cada uno debe jurar su propia versión del código. Alternativamente, un DM puede estandarizar el código para todos los paladines en campaña. Las palabras exactas de un código no son lo importante, siempre que incluya estos elementos:

Nombre y tierra natal. El paladín debería establecer su nombre y de dónde es. También puede mencionar algún ancestro notable. (“Yo, Sharlyn de Luna del Norte, hija de la Princesa Ahrilla, nieta de Parvis el Encantador”).

Limitaciones. A elección del DM, o por insistencia del jugador, el código puede listar todas y cada una de las limitaciones del paladín. Sin embargo, como *todos* los paladines deben seguir *todas* las limitaciones, no es necesario recitarlas una por una. Una frase general (“Juro guardar las sagradas restricciones”) bastará.

Lealtad al patrón. El código debería indicar a quién(o qué) jura obediencia el paladín, como se explica en la sección “Lealtad” más arriba.

Virtudes. Las cinco virtudes principales –lealtad, cortesía, honestidad, valor y honor – deben ser mencionadas por su nombre, a menos que el DM tenga una buena razón para excluir una o más de ellas. Puede añadir cualquier virtud nueva por un acuerdo entre el DM y el jugador. No es necesario detallar las responsabilidades de cada virtud, siempre y cuando el DM y el jugador hallan leído y comprendido las descripciones de este capítulo. Cualquier cambio en estas descripciones debería ser aclarado antes de realizar el juramento.

Edictos. Recita las fuentes relevantes de los edictos, no los edictos en sí mismos. Los edictos específicos pueden ser mencionados a petición del jugador o por elección del DM.

En condiciones normales, los términos del código de un paladín nunca cambian. En circunstancias extremas – por ejemplo, si las penurias económicas le hacen difícil mantener sus diezmos – el paladín puede pedir a su rey o iglesia que haga la vista gorda como excepción. El paladín debe solicitar audiencia con quienquiera que compusiera originalmente el juramento(o un sustituto adecuado), y entonces exponer su caso.

Las excepciones son garantizadas rara vez, a menos que las nuevas condiciones hagan imposible que el paladín se mantenga fiel a su ethos(si su iglesia se ha vuelto malvada, el paladín no puede esperar continuar con sus diezmos). Los oficiantes pueden recelar mucho de un paladín que *solicita* una excepción, y pueden imponer un castigo modesto para alentar al paladín a dejar de quejarse y se recomponga. Consulta la sección “Violaciones menores” más abajo para castigos adecuados.

Código de ejemplo

Aquí hay un ejemplo de Código de Ennoblecimiento para usar como plantilla. Siéntete libre de embellecerlo y ajustarlo como te parezca bien.

*Yo, *, juro aquí honrar los deberes de esta sagrada herencia** y prometo por mi fe ser leal a ***, manteniendo mi devoción contra todas las personas sin engaño o premeditación. Además, juro promover y sostener los principios de **** y seguir con solemnidad y fidelidad los edictos de *****. Realizo este juramento libremente, sin coerción o espera de una recompensa, jurado con mi mano en esta sagrada reliquia***** y en la bendita memoria de aquellos que dieron sus vidas por esta noble causa.*

*Introduce el nombre del paladín y su hogar(“Arlon de Shallowbrook”).

**Esta frase implica obediencia a las restricciones requisito de todos los paladines. No es necesario recitarlas una a una.

***Inserta el nombre del patrón de la lealtad del paladín. En este ejemplo, Arlon jura lealtad a su monarca y su religión(“El Rey Bronman de Entland y la Sagrada Iglesia de la Iluminación”).

****Introduce las cinco virtudes principales. (Arlon se adherirá a todas ellas, como se detalla en este capítulo. Dada su estricta educación, también sigue la virtud de la castidad: “Lealtad, Cortesía, Honestidad, Valor, Honorabilidad, y Castidad.”)

*****Escribe aquí las fuentes de los edictos. (Arlon nombra a sus patrones, y puesto que prometió obedecer los mandatos de sus padres, también menciona a su familia: “Mi rey, mi iglesia y mi familia.”)

*****Algunas ceremonias requieren que el paladín pose su mano en una reliquia sagrada, como un texto sacro o la espada del monarca. Si las reliquias no están incluidas en la ceremonia, olvida esta frase.

Violaciones Y Castigos

Cuando un paladín viola su ethos – es decir, cuando viola una limitación, virtud, o edicto que ha jurado cumplir – sufre un castigo. Este castigo es además de cualquier otro aplicable por las leyes o costumbres locales. Por ejemplo, si un paladín roba a un mercader sufrirá un castigo de ethos y será encarcelado.

Se ofrecen dos métodos para determinar las violaciones del ethos y sus castigos. El Método Estándar, derivado de una lectura estricta de las reglas del MdJ, es el más sencillo para juzgar, pero genera los castigos más duros. El Método Alternativo es suave con los jugadores, pero requiere más esfuerzo por parte del DM. Sea cual sea el método que prefieras, es mejor mantenerlo durante toda la campaña.

En todos los casos, el DM tiene la última palabra para decir si ha ocurrido una violación. A discreción del DM, puede permitir al paladín apelar su decisión. Si el paladín argumenta convincentemente que sus acciones no violaron su ethos, el DM puede obviar el castigo.

Si la violación del paladín no es especialmente severa, el DM tiene la opción de perdonarlo con una advertencia. Si el paladín consigue un nuevo objeto mágico y ya tiene 10, el DM puede recordarle la limitación adecuada, dándole la oportunidad de soltar el objeto antes de que reclame su propiedad. Un aviso, sin embargo, es bastante; si el paladín comete el mismo acto una segunda vez, el castigo debería ser aplicado inmediatamente.

El DM puede desviarse de los dos métodos, considerando en su lugar cada violación del ethos en su propio contexto y aplicando cualquier castigo que parezca apropiado. Una acción malvada voluntaria y deliberada desembocará en la inevitable pérdida del status de paladín. Las violaciones menores conllevarán castigos menores, como la pérdida temporal de una o más de las habilidades especiales. Una búsqueda adecuada, el conjuro de clérigo *Redención*, o ambos pueden ser utilizados como pena a una violación menor.

El método estándar

Este método mide la severidad de una violación del ethos puramente en términos de alineamiento. El DM decide si una violación es caótica o malvada, y aplica la pena adecuada.

Violaciones Caóticas

Los actos caóticos incluyen violaciones inadvertidas, impulsivas, y relativamente benignas. La violación no puede haber causado daño físico directa o indirectamente a ninguna persona no malvada. Ejemplos:

- Un momento de pánico
- Oponerse al juicio de los oficiales de su gobierno o iglesia. Si el paladín se niega a ajustarse a un edicto, la violación es malvada.
- Equivocarse al mostrar cortesía a un anciano o par.
- Arrogancia
- Decir una “mentira piadosa” u distorsionar la verdad. Si la mentira perjudica a otra persona, la violación se considera malvada.

Castigos: Si un paladín incurre en una violación caótica de su ethos a sabiendas, debe localizar a un clérigo legal bueno de nivel 9º o mayor. Es preferible un clérigo de la fe del paladín, aunque no necesario. El paladín debe encontrar al clérigo tan pronto como sea posible. Un retraso innecesario – digamos, de más de unas pocas semanas – convierte la violación en maligna.

Una vez el paladín ha hallado al clérigo, debe realizar una confesión completa de su transgresión y solicitar el perdón. El clérigo mandará una pena apropiada. El paladín debe ejecutar la pena inmediatamente; el fracaso al hacerlo constituye una violación mayor. Los castigos típicos incluyen:

- De 1 a 4 días trabajando en el monasterio o iglesia.
- Un día o dos en completo aislamiento, en el que el paladín no hace otra cosa que contemplar y comprender lo equivocado de su acto.
- Completar una tarea sencilla (como recoger una hierba medicinal de lo alto de una montaña o eliminar una plaga de serpientes del monasterio)

Violaciones Malvadas

Las transgresiones malvadas incluyen actos intencionados de robo, traición, cobardía, engaño, avaricia, trampas, y blasfemia. Cualquier violación del ethos que resulte en un daño físico deliberado a un personaje legal bueno se considera malvado.

Castigos: Incluso una única violación malvada en la inmediata e irrevocable pérdida del status de paladín. Pierde el derecho a todos los beneficios, poderes, y privilegios asociados con la categoría de paladín, ninguno de los cuales podrá ser restaurado por la magia u otros métodos. De ahí en adelante, el personaje existe como un guerrero; mantiene el mismo nivel y ajusta sus puntos de experiencia como sea necesario. Dado que no era un guerrero al principio de su carrera, no puede elegir la especialización del arma.

Acciones Influidas Mágicamente

El DM puede excusar los actos caóticos realizados bajo encantamiento o si el paladín ha sido mágicamente controlado. Opcionalmente, puede imponer un pequeño castigo, como los que se presentan en “Castigos autoadministrados”, en la página 39.

Si un paladín comete un acto malvado mientras está encantado o controlado mágicamente, pierde inmediatamente su status de paladín y se convierte en un guerrero tal y como se describe más arriba. Sin embargo, puesto que el acto no fue voluntario, la pérdida de status es temporal. Para recuperar su status, el personaje debe completar una búsqueda peligrosa o una misión importante en beneficio de su gobierno, iglesia o mentor. Las posibilidades incluyen recuperar un artefacto en otro plano de existencia, acumular suficiente para construir un espectacular monasterio, o mantener un mano a mano con un dragón malvado. El personaje no gana experiencia durante tanto tiempo como siga siendo guerrero. Si el

personaje completa su misión, vuelve a ser un paladín. Tiene el mismo nivel y número de puntos de experiencia que tenía cuando perdió su condición.

Un personaje que no desee realizar tal misión deberá abandonar el status de paladín enteramente y quedarse como un guerrero. Desde ese momento, adquiere experiencia y gana nuevos niveles igual que cualquier guerrero. Una vez que abandona su status de paladín, nunca podrá recuperarlo.

El método alternativo

Este método le da al DM mayor libertad a la hora de determinar la severidad de la violación del ethos y también permite una gran variedad de castigos. Para determinar la gravedad de una violación, el DM debe considerar la intención del paladín, las consecuencias de la acción, y quién se ve afectado.

Las violaciones del ethos caerán en una de cuatro categorías generales de gravedad creciente. Las categorías 1 y 2 incluyen violaciones menores que afecten a personajes que no sean malvados ni los compañeros o superiores del paladín. La mayoría de las violaciones pertenecientes a las categorías 1 y 2 son acciones insensatas, egoístas e irreflexivas, que no serán malvadas en un sentido estricto. Las acciones malvadas deliberadas o que no tengan un carácter ambiguo pertenecen a las categorías 3 y 4. Además, *todas* las violaciones del ethos que involucren a un oficial del gobierno o la iglesia del paladín, o cualquier persona u organización a quién el paladín jurara defender, pertenecen a las categorías 3 o 4.

Como estas categorías son necesariamente amplias, cada una incluye varios ejemplos para ayudar al DM a tomar decisiones. También se dan algunas penalizaciones posibles. El DM debería escoger una pena que se ajustara al crimen. También es libre de fabricar sus propios castigos basados en estos ejemplos.

Categoría 1: Violaciones Incidentales

Esta categoría incluye violaciones accidentales, inadvertidas, y descuidadas con consecuencias insignificantes. El paladín no se beneficia de este tipo de violación de ninguna manera. Estas violaciones no suponen una amenaza a la seguridad de cualquier persona no malvada, ni directa ni indirectamente. Los ejemplos incluyen:

- Dudar antes de entrar en una habitación oscura. Si el paladín está absolutamente aterrado ante la idea de entrar, al menos se considera una violación de categoría 2 (mayor, si esta reluctancia produce daño a un compañero).
- Equivocarse al devolver el saludo de un extraño amistoso. Si la indiscreción es debida a la arrogancia y no a un simple error, la violación es de categoría 2. Así mismo, pertenecerá a la categoría 2 si el extraño se ofende.
- Chocar contra la mesa de un extraño y derramarle una jarra de ale en el regazo.

Los castigos de ejemplo incluyen:

- Disculparse ante alguien afectado por sus acciones, así como ante todo el que haya presenciado la indiscreción.
- Representar a la persona agraviada en un torneo próximo.
- Meditar durante una hora cada noche las próximas 1-2 semanas, contemplando lo equivocado de la acción.

Categoría 2: Violaciones Graves

Esta categoría incluye violaciones serias de la verdad y los dictámenes, incluyendo actos descuidados o accidentales que amenacen la seguridad de personajes no malvados. También incluyen actos intencionados que ofendan, decepcionen o engañen a personajes no malvados, pero no amenacen su seguridad. (Los actos intencionados que afectan a la seguridad de otros pertenecen a la categoría 3). Los ejemplos incluyen:

- Fracasas en mantener la armadura o armas en condiciones óptimas.
- Higiene personal negligente
- Mentir a un vendedor sobre la calidad de su mercancía. Si el paladín miente para obtener ventaja sobre el vendedor— por ejemplo, para hacer que el vendedor coopere para conseguir un buen precio— se considera una violación de categoría 3.

- Perder o extraviar una pequeña baratija llevada en lugar de un compañero.

Los ejemplos de penas incluyen:

- Buscar un clérigo legal bueno de alto nivel y completar la pena impuesta (como se describe en “Violaciones Caóticas” más arriba).
- Donar una pequeña suma a caridad (quizás 2d10 mp o un jornal).
- Doblar o triplicar los diezmos los próximos 1d4 meses.
- Perder temporalmente la habilidad de lanzar conjuros, detectar la presencia del mal, mantenerse inmune a las enfermedades, irradiar un aura de protección, o curar enfermedades. La pérdida persiste 1d4 semanas.
- Ganar sólo la mitad de los puntos de experiencia durante las próximas 1-10 semanas.

Categoría 3: Violaciones Extremas

Esta categoría cubre acciones que cuestionan el respeto del paladín a su ethos, con actos intencionados que atentan contra la seguridad de personajes no malvados. Los ejemplos incluyen:

- Retrasar la ejecución de un edicto, o fallar en completarlo satisfactoriamente.
- Informar a los viajeros de que el camino adelante es seguro, obviando mencionar los rumores de bandidos.
- Causar un gran daño a la causa del patrón inadvertidamente, como el fracaso al proteger un artefacto o a un importante oficial.
- La avaricia, la usura, o la preocupación por los bienes mundanos(materiales).
- Fallar en ayudar a una persona moribunda.
- Sucumbir al pánico y retirarse de una batalla.

Los ejemplos de castigos son:

- Donar su fortaleza y otras propiedades.
- Perder permanentemente la habilidad de lanzar hechizos(o los hechizos de una esfera en particular) hasta que se realice la expiación apropiada.
- Perder permanentemente una de las siguientes habilidades: detectar el mal, inmunidad a la enfermedad, aura de protección, o imponer las manos para curar enfermedades hasta que se lleve a cabo la compensación adecuada.
- La montura de guerra se marcha, y nunca vuelve. El paladín nunca consigue una de reemplazo(al menos una vinculada; siempre puede comprar una montura convencional).

Categoría 4: Violaciones Execrables

Esta categoría incluye las violaciones de ethos más intolerables e imperdonables, los peores actos que puede realizar un paladín. Cualquier violación directa de las limitaciones o de los edictos pertenece a esta categoría, como también las violaciones que comportan un daño físico a personajes legales buenos. Esta categoría también abarca cualquier violación que afecte a un oficial del gobierno o la iglesia del paladín. Los ejemplos incluyen:

- Negar o ignorar un edicto justo
- Cobardía habitual
- Blasfemar
- Traicionar al patrón
- Ocultar fondos, acumular más de 10 objetos mágicos, o negarse a pagar el diezmo

Sólo hay un castigo aquí: El paladín pierde inmediatamente su status, como se describe en “Violaciones Malvadas”, más arriba. Los crímenes horribles contra el monarca pueden merecer la ejecución. Los crímenes contra la iglesia pueden desembocar en una deidad vengativa eliminando al paladín con un golpe de rayo o haciendo que se lo trague la tierra. (Si tienes dudas, lanza 1d20. Con un 1 la deidad mata al paladín blasfemo; de otro modo se adhiere a los castigos institucionales.)

Acciones Influidas Mágicamente

Si un paladín comete un acto malvado mientras está encantado o bajo control mágico o psiónico, el DM determina la categoría de la violación, y aplica una pena de acuerdo a la Tabla 15.

Tabla 15: Castigos Para Paladines Encantados(Método Alternativo)	
Categoría de la Violación	Pena o Castigo Aplicable
1	Aplica la pena normal de la Categoría 1 u olvida la pena completamente
2	Aplica el castigo de la Categoría 1
3	Aplica el castigo de la Categoría 2
4	El paladín se convierte temporalmente en un guerrero(como se describe en la sección del Método Estándar”

La Ceremonia de Deshonor

A elección del DM, un paladín culpable de una violación de ethos puede tener que someterse a la Ceremonia de Deshonor además de al castigo. Normalmente, las Ceremonias de Deshonor acompañan a castigos por odiosos crímenes que afectan a oficiales de la iglesia o el gobierno(definidos como “Violaciones Malvadas” en el Método Estándar, y como Categoría 3 y 4 en el Método Alternativo), pero también pueden ser utilizadas con transgresiones menores.

Una Ceremonia de Deshonor típica requiere que el paladín culpable aparezca ante uno o más representantes de su gobierno o iglesia. Cuanto más serio sea el crimen, mayor será el rango del oficial que preside; un burócrata de bajo nivel será suficiente para una violación de Categoría 2, pero puede que el rey en persona quiera presidir la ceremonia para una transgresión de Categoría 4. Para alentar la

vergüenza del paladín, la Ceremonia de Desgracia a menudo se oficia ante una audiencia en la plaza de la ciudad u otro foro público con el paladín acusado de pie en una tarima a la vista de todos.

La ceremonia comienza con el oficial presidente declarando los crímenes del paladín. El oficial castiga al paladín por su traición a su Código de Ennoblecimiento, y entonces anuncia la pena. Por una violación menor, el oficial puede pedir una de las armas no-mágicas del paladín. El oficial destruye el arma arrojándola a una hoguera o mellando la hoja.

Por una transgresión muy grave, pueden verse humillaciones más elaboradas. Además de destruir una de las armas del paladín, el oficial puede solicitar que el paladín entregue cada una de las piezas de su armadura. El oficial arroja cada pieza a la hoguera o tiene un ayudante golpeando las piezas con un mayal hasta hacerlas inservibles. El oficial puede abofetear la cara de un paladín, rociarlo con un cubo de basura, o arrancar bruscamente su cabello hasta que sólo quede un mechón. Finalmente, el oficial despoja al paladín de su nombre; el paladín debe llamarse de otra forma a partir de ese momento.

A lo largo de la ceremonia, el paladín debe permanecer en silencio. Hablar durante la Ceremonia de Deshonor puede ser considerado como una violación del ethos, y requiere un castigo adicional.

Castigos autoadministrados

Ocasionalmente, un paladín puede cometer una violación del ethos que el DM considera irrelevante. El paladín puede tener pensamientos impuros con una atractiva sirvienta, murmurar un insulto sobre un enemigo odiado, o accidentalmente comer una sopa con pechuga de pollo cuando se supone que ha jurado ser vegetariano. Aunque todos estos ejemplos son técnicamente violaciones del ethos, son tan triviales que el DM probablemente los pasará por alto (asumiendo que sea consciente de ello en primer lugar).

Pero incluso cuando el DM obvia una transgresión trivial, un jugador de paladín auténticamente consciente puede insistir en un castigo de todas formas. En tales casos, el paladín es libre de castigarse a sí mismo y elegir su propia pena; el DM debe vetar un castigo que considere demasiado severo. Las penas autoimpuestas típicamente pueden incluir:

- Disculpas a los compañeros afectados, con promesas de que el acto cometido no será repetido.
- Un voto de silencio en los próximos 1-2 días.
- Ser consumido por los remordimientos durante los próximos 1-2 días, tiempo en el que hará las tiradas de combate y habilidad a –1.
- Un diezmo, donación o servicio especial por el que el paladín no aceptará compensación alguna.

Anti-paladines

¿Qué mejor némesis para un paladín que su opuesto directo, un “anti-paladín” que personifica las fuerzas del mal? Como la imagen especular de un paladín normal, un anti-paladín puede ser capaz de detectar la presencia del Bien, generar un aura de protección contra las criaturas buenas, y empuñar una espada impía.

Aunque el DM puede experimentar con cualquier personaje que desee, desaconsejamos el uso de anti-paladines. El bien y el mal no son meras imágenes especulares una de la otra. Tal y como las fuerzas del mal tienen sus campeones únicos, el paladín es considerado como campeón único del bien. El paladín se origina de una tradición de equilibrio dinámico, en el cual las fuerzas del bien son pocas y de elite, y las fuerzas del mal son muchas y de peor calidad. Permitir los anti-paladines acaba con esta relación básica.

Capítulo 4: Kits de Paladín

Los kits son colecciones de pericias, beneficios, y obstáculos que distinguen un personaje de otro de la misma categoría. Un kit también proporciona información sobre la personalidad del personaje, trasfondo y papel. No es necesario usar kits, pero hacen los personajes más divertidos y añaden color y profundidad a la campaña.

Adquirir un Kit

Un jugador elige un kit para el paladín como parte del proceso de creación del personaje. Un paladín sólo puede tener un kit.

Para crear un nuevo paladín, comienza por determinar sus puntuaciones de habilidad(MdJ, Capítulo 1). Luego elige su kit de personaje, anotando la información pertinente en la hoja de personaje. Las hojas al final de este libro están diseñadas para los kits de paladín; tienes permiso para fotocopiar estas hojas para uso personal. Utiliza la información del kit para determinar otros aspectos del personaje, como las pericias(MdJ, Capítulo 5, y Capítulo 5 de este libro) y el equipo(MdJ, Capítulo 6, y Capítulo 6 en este libro).

Puedes incorporar cualquier kit de personaje a cualquier campaña existente, con el permiso del DM. Un kit debería ser compatible con la historia personal del paladín, el trasfondo, y los rasgos de personalidad establecidos. Por ejemplo, el kit de Caballero puede ser una elección lógica para un paladín que se ha consagrado a servir a un monarca. Sin embargo, el Cabalgavientos sería una pobre elección para un paladín al que le asusta volar.

Las decisiones del DM

Antes de que los PJ creen sus personajes, el DM debería examinar cada uno de los kits y considerar las preguntas siguientes:

¿Es este kit apropiado para el mundo de campaña? El DM puede excluir cualquier kit que no se ajuste a la campaña. En un mundo de campaña dominado por una sola religión, el DM puede decidir que el kit de Adoradora es inapropiado. El kit de Militarista puede no ser importante en un mundo con ejército poco organizados. Antes de que los jugadores creen sus personajes, el DM debería decirles cuales están prohibidos.

¿Necesitan los jugadores más información sobre los kits? Cualquier detalle de la campaña que pueda influir la elección de un kit debería ser revelado a los personajes. Por ejemplo, si la reina local ha cancelado los privilegios de todos los diplomáticos, un jugador puede evitar el kit de Emisario.

¿Hay cambios en algún kit? El DM es libre de realizar ajustes en las descripciones de los kits. Puede decidir, por ejemplo, que todos los Cruzados deben pertenecer a una religión en particular, o que un Matadragones debe escoger Luchar a ciegas como una de sus pericias iniciales. Todos los cambios deben ser explicados a los jugadores antes de la creación de los personajes.

Secciones de los Kits

Todos los kits de paladín incluyen:

Descripción: Esta sección describe los deberes del paladín, el trasfondo cultural, los modales y la apariencia de los personajes asociados a este kit.

Requisitos: Las puntuaciones mínimas de habilidad y otros requisitos especiales se listan aquí. Los personajes no pueden escoger el kit si no reúnen los requisitos. “Estándar” significa que no hay requisitos especiales.

Ministerio: Aquí se identifica a los superiores inmediatos del paladín. Hay cinco posibilidades:

Iglesia. El paladín responde ante los ancianos o los dignatarios de una fe organizada. Normalmente, el inmediato superior del paladín es un clérigo de alto nivel.

Gobierno. El paladín trabaja para un rey, una monarquía, u otra forma de gobierno, o cuerpo oficial. A menudo, el superior inmediato del paladín es un oficial militar, con frecuencia otro paladín de nivel superior.

Mentor. El paladín recibe órdenes de un miembro de la familia, maestro, anciano, o cualquier otra persona individual no asociada formalmente a un gobierno o iglesia.

Independiente. El paladín toma sus propias decisiones. Responde ante su deidad o a su propia conciencia. Puede elegir seguir los dogmas de una iglesia o promover las causas de un gobierno, pero mientras no trabaje para ellos, no tiene que obedecer sus edictos.

Cualquiera. No existen recomendaciones de ministerios en este kit. El paladín puede recibir órdenes de cualquier autoridad, si la hay, apropiada a su cultura y su trasfondo.

Rol: La función del personaje en la sociedad y en campaña. Sus motivaciones, personalidad, y creencias son examinadas, junto con sus relaciones con otras personas, sus razones para unirse a un grupo aventurero, y su función dentro del grupo. Ten en cuenta que los rasgos de personalidad no se aplican necesariamente a todos los personajes relacionados con este kit. Los jugadores pueden modelar la personalidad de su personaje basándose en estas sugerencias, o pueden no hacerles caso y crear sus propias personalidades.

Símbolo: Esta sección sugiere uno o más símbolos para representar a los miembros del kit. Algunos gobiernos o religiones pueden pedir a un personaje que muestre su símbolo de una forma particular, como bordado en sus ropas o grabándolo en su escudo. De otro modo, un paladín puede mostrar su símbolo como desee, o puede elegir no hacerlo. Los jugadores son también libres de usar símbolos distintos a los sugeridos.

Habilidades Secundarias: Si utilizas las reglas de las habilidades secundarias del Capítulo 5 del MdJ, el personaje está restringido en su elección a las habilidades que aparecen en esta sección.

Pericias en Armas: Si usas las reglas de las pericias en armas, un kit puede especificar las opciones que tiene un personaje. *Cualquiera* significa que puede escoger cualquier pericia en armas que le guste (la mayoría de los paladines, sin importar el kit, escogerán pericia en la lanza y algún tipo de espada). En otros casos, debe escoger de una lista *recomendada*. *Requerido* significa que el personaje *debe* escoger el arma indicada.

Pericias en No-Armas: Aunque las reglas de las pericias en no-armas son técnicamente opcionales, son muy recomendables cuando se utilizan kits de paladín. Si estás usando habilidades secundarias, no uses las pericias en no-armas, y viceversa.

Algunas pericias en no-armas aparecen listadas como *bonificadas*. Un personaje consigue estas pericias sin gasto alguno; no cuestan casillas de pericia.

El paladín debe escoger cualquier pericia *requerida* tan pronto como pueda, gastando las casillas necesarias. También puede escoger de la lista de pericias *recomendadas*. Si escoge una pericia recomendada, gasta el número normal de casillas de pericia. Es una buena idea para un personaje principiante usar todas o casi todas sus casillas de pericia en pericias recomendadas, aunque no es necesario.

Se impide al personaje escoger ninguna de las pericias listadas como *prohibidas*.

Un asterisco(*) indica una pericia nueva descrita en el Capítulo 5.

Armadura/Equipo: Los requisitos de equipo y las recomendaciones del mismo se dan aquí. A menos que se indique lo contrario, un personaje debe comprar el equipo requerido, incluyendo las armas, de sus fondos iniciales. *Estándar* significa que el personaje no tiene requisitos específicos; consulta el Capítulo 7 para algunas sugerencias.

Como todos los miembros del grupo Luchador, un paladín comienza con 50-200(5d4x10) mo. Debe comprar su equipo de estos fondos después de que done el 10% a su institución religiosa. Si le faltan fondos para comprar todo el equipo que se le pide, debería comprar tanto como pueda, y luego el resto tan pronto como tenga dinero. Todo ingreso posterior está sujeto al diezmo antes de poder ser gastado.

Montura de guerra: Aquí se ofrecen sugerencias sobre las especies de monturas de guerra.

Beneficios Especiales: Muchos kits otorgan beneficios especiales. Los beneficios típicos incluyen un aumento de las características, derechos en situaciones particulares, y bonificaciones de reacción. Todos los beneficios están libres de cargo, y no van en contra de las limitaciones normales del paladín.

Impedimentos Especiales: Para equilibrar sus beneficios especiales, los kits también conllevan impedimentos especiales. Los impedimentos incluyen penalizaciones a la reacción, o limitaciones de habilidad. Todos los impedimentos especiales son un añadido a las desventajas asociadas normalmente al paladín.

Aclaración sobre los ajustes de reacción

Muchos de los beneficios e impedimentos especiales dados son ajustes de reacción. Una bonificación a la reacción es expresada con un signo más, como en +1. Una penalización es expresada con un signo menos, como -2. Cuando se lancen los dados para las reacciones del encuentro (en la Tabla 59 de la GDM), asegúrate de *restar* las bonificaciones y *sumar* las penalizaciones. Por ejemplo, si un personaje tiene una bonificación a la reacción de +1, *resta* 1 de la tirada de 2d10 – no lo sumes.

Lista de Kits

Adoradora

Descripción: Como los Cruzados, las devotamente religiosas Adoradoras (el término se utiliza tanto para las mujeres como para los escasos hombres) funcionan como soldados de su iglesia. Pero las Adoradoras de lejos mucho más militaristas, considerando a los creyentes de las “falsas” religiones como el epítome del mal. Además, las Adoradoras siguen un ethos inusualmente estricto que incluye votos de pobreza y castidad.

Requisitos: Estándar.

Ministerio: Iglesia. Una Adoradora rara vez jura lealtad a un gobierno, a menos que éste esté subordinado a su iglesia.

Rol: La Adoradora típica es hosca, obsesiva y rápida en juzgar. Cree que su iglesia es la única verdadera y sospecha del resto de religiones. Muestra una fría cortesía hacia los sacerdotes de otras religiones legales buenas y con abierto escepticismo ante los sacerdotes de fes neutrales. Los seguidores de fes malvadas, cree fervientemente, no merecen otra cosa que la muerte.

La Adoradora mantiene una vida ascética y ordenada. Tiene pocas posesiones personales, evita la bebida fuerte, e incluso declina comer comida especiada. Desaprueba el juego, el baile y otros entretenimientos como distracciones infantiles. En lo concerniente a la higiene personal, es una costumbre desagradable (y no un requisito del ethos de la Adoradora). Algunas Adoradoras se dejan el cabello sin cepillar y las barbas desgreñadas “como su deidad hace”, manteniendo sólo la higiene personal suficiente para gozar de buena salud y ser mínimamente corteses. Aunque una Adoradora es tan susceptible al amor platónico como cualquier paladín (consulta el Capítulo 7), nunca considerará aproximarse a la persona que desea; su pasión se manifestará como culpa y vergüenza.

Muchos plebeyos admiran a la Adoradora por su dedicación y disciplina, pero algunos la ven como un fanático intimidatorio, incluso terrible. Su punto de vista sin humor y su actitud estricta tienden a disuadir las amistades íntimas.

Símbolo: Una Adoradora muestra el símbolo sagrado de su iglesia *sólo* en su escudo. Nunca lleva una bandera o pendón excepto en los servicios oficiales, ni prenderá su símbolo en su armadura, en la barda de su caballo, u otras posesiones; considera tales muestras ostentosas y vulgares.

Habilidades secundarias: Curandera, Cazador, Escriba

Pericias en Armas: Cualquiera.

Pericias en No-Armas: *Recomendadas:* Historia Antigua, Resistencia, Curación, Lenguajes (Antiguos y modernos), Religión, Rastreo. *Prohibidas:* Destilación, Cocinar, Bailar, Etiqueta, Juego, Justa*, Instrumentos musicales, Poesía*, Alfarería, Cantar.

Armadura/Equipo: Una Adoradora no tiene otras posesiones aparte de sus armas, armadura, y la ropa mínima y víveres necesarios para llevar a cabo sus misiones. Nunca adquiere el atavío formal descrito en la sección del Capítulo 6, Ropas y Objetos Especiales, ni decorará su armadura o vestirá joyas, aderezos de oro, u otros adornos.

Montura de guerra: Cualquiera.

Beneficios especiales:

Más conjuros: a causa de su intensa devoción a su deidad, la Adoradora tiene más conjuros que otros paladines y los aprende cuando alcanza el 6º nivel. La Tabla 16 detalla la progresión de conjuros.

Tabla 16: Progresión de Conjuros de la Adoradora

Nivel de la Adoradora	Nivel de Lanzamiento	Nivel de los conjuros de Sacerdote			
		1	2	3	4
6	1	1	-	-	-
7	2	2	-	-	-
8	3	2	1	-	-
9	4	3	2	-	-
10	5	3	2	1	-
11	6	4	2	1	-
12	7	4	2	2	-
13	8	4	2	2	1
14	9	4	3	2	1
15	9	4	4	2	1
16	9	4	4	3	1
17	9	4	4	3	2
18	9	4	4	3	3
19	9	4	4	4	3

Fe odiada: La Adoradora gana un bonus de combate cuando lucha contra enemigos de una fe malvada en particular. La fe malvada debe ser designada al comienzo de su carrera, sólo una única fe puede ser designada, y una vez escogida nunca cambiará. Elecciones aceptables incluyen fes de una raza en particular (como una religión ogro) o de una región (una religión indígena de una jungla o una cordillera en particular). Una Adoradora gana un +4 a sus tiradas de ataque cuando lucha con sacerdotes o seguidores de la fe odiada. La Adoradora debe poder reconocer a los sacerdotes y seguidores de la fe odiada para recibir la bonificación, identificándolos por el símbolo, gestos, vestimentas, o rituales.

Impedimentos especiales:

Penalización a la reacción: Una Adoradora muestra enemistad abierta hacia los sacerdotes de otra fe. Los sacerdotes legales buenos de fe distinta a la de la adoradora sufren una penalización de -2 a sus tiradas de reacción; su reacción no puede ser mejor que Indiferente. Los sacerdotes neutrales sufren una penalización de -4; su reacción no puede ser mejor que Cauteloso.

Diezmo extra: Una Adoradora debe donar el 50% de todos sus ingresos a su iglesia.

Celibato: La Adoradora debe incluir un voto de celibato en su ethos.

Ni fortalezas ni mercenarios: Por elección propia, una Adoradora nunca construye una fortaleza; en su lugar, vive en una iglesia, monasterio, o templo. Tampoco contrata seguidores u otros mercenarios, un gasto superfluo.

Palafrenera

Descripción: La Palafrenera es una maestra caballista con una afinidad natural hacia las monturas de todas las especies. Ella y su corcel son compañeros inseparables, su vínculo especial trasciende la mera amistad.

Requisitos: Una Palafrenera debe tener un mínimo de Sabiduría 14.

Ministerio: Cualquiera.

Rol: Una Palafrenera a menudo sirve como miembro de la caballería, explorador, o guía. Sean cuales sean sus deberes, permanece con su montura; se muestra relucante a entrar bajo tierra o a cualquier otro sitio que su montura no pueda recorrer con facilidad. Prefiere dormir cerca de su montura, quedándose en una posada u hospicio si no hay otra alternativa. La vida de la montura significa más para la Palafrenera que la suya propia; sin pensárselo dos veces, daría a su montura su última gota de agua o sus últimas migajas de comida.

Puesto que una Palafrenera pasa mucho tiempo con su montura, sus compañeros pueden encontrarla tímida o temperamental. Pero una Palafrenera también disfruta de la compañía humana; con unos pocos halagos, ella estará normalmente abierta a la conversación y la diversión. Guerrera agresiva y estrategia sagaz, la Palafrenera es un añadido valioso a cualquier grupo aventurero.

Símbolo: Cualquier símbolo que sugiera un caballo u otra montura.

Habilidades secundarias: Mozo de cuadra, Cazador.

Pericias en Armas: Una Palafrenera comienza sólo con tres casillas de pericia en armas. Una de estas casillas debe destinarse a la lanza (cualquier tipo).

Pericias en No-Armas: *Requeridas:* Cabalgar (por el aire o por el suelo, dependiendo de su elección de la montura de guerra). *Recomendadas:* Manejo animal, Entrenamiento animal, Caza.

Armadura/Equipo: Estándar. Tan pronto como pueda permitírselo, la Palafrenera debería comprar la barda completa para su montura (preferiblemente la de cuero).

Montura de guerra: Una Palafrenera puede escoger la especie de montura que prefiera. Aunque una Palafrenera masculina (si el DM lo permite) no puede escoger un unicornio, puede seleccionar virtualmente cualquier otro tipo de montura dentro de lo razonable.

Se ofrecen dos opciones a la Palafrenera:

1. Ella escoge su montura al principio de su carrera, si la montura posee 4 DG o menos. Ella adquiere la montura bajo las condiciones descritas en el Capítulo 2; al contrario que otros paladines, la Palafrenera recibe su montura de guerra al primer nivel.

2. Si ella prefiere una montura con más de 4 DG, debe reservar hasta la mitad de sus puntos de experiencia conseguidos (PE) hasta que haya ahorrado un número de puntos igual a la cantidad requerida en la Tabla 16. Por ejemplo, si la Palafrenera quiere un grifo como montura, debe reservar 64000 PE. Cuando haya ahorrado 64000 PE, puede buscar o pedir un grifo bajo las condiciones descritas en el Capítulo 2.

Tabla 17: Experiencia para la Montura de guerra de la Palafrenera

Dados de Golpe de la Montura	Equivalencia en PE	GAC0
1	0	19
2	2000	19
3	4000	17
4	8000	17
5	16000	15
6	32000	15
7	64000	13
8	125000	13
9	250000	11
10	500000	11
11	750000	9
12	1000000	9
13	1250000	7
14	1500000	7
15	1750000	5
16	2000000	5

Habilidades Incrementadas de la montura: Sin importar la especie de su montura, la Palafrenera puede mejorar las habilidades de su montura asignándole hasta la mitad de sus puntos de experiencia ganados. Como se muestra en la Tabla 16, a medida que la montura recibe puntos de experiencia de la Palafrenera, gana nuevos DG. Por ejemplo, asumamos que la Palafrenera ha recibido un caballo de guerra ligero(2 DG) como su montura de guerra. Los primeros 2000 PE añadidos al caballo no afectan a sus habilidades. Cuando el total añadido alcance los 4000 PE, el caballo gana un DG adicional, convirtiéndose, a todos los efectos, en una criatura de 3 DG.

A medida que los DG de una montura se incrementan, sus habilidades mejoran de la siguiente manera:

- Cuando la montura gana su primer dado extra, se vuelve legal buena. Su Inteligencia aumenta permanentemente en dos puntos(+2 a la Int).
- La montura lucha en la Tabla de Ataque de Monstruos como una criatura con sus DG. La Tabla 16 reproduce esta información de la GDM.

Una montura puede ganar un total de 10 DG por encima de su total inicial, hasta un máximo de 16 DG. Donar 1000000 de PE a un caballo de guerra ligero lo alza hasta un máximo de 12 DG; donar 2000000 de PE a un grifo lo eleva a 16 DG. Si la montura muere, los PE asignados se pierden; ten en cuenta, sin embargo, que los *deseos* y magia poderosa similar pueden revivir a las monturas muertas.

Bonificación a las Tiradas de Salvación: La montura realiza las TS como un guerrero de un nivel igual a sus DG actuales; es decir, utiliza los números sin modificar de la Tabla 5 del Capítulo 1 de este libro(un caballo de guerra ligero alzado hasta 12 DG necesita sacar un 7 o más para evitar los efectos de la paralización). Sin embargo, cuando la Palafrenera cabalga la montura, ésta última recibe la bonificación estándar de +2 del paladín(un caballo de guerra montado de 12 DG salva con 5 o mejor contra paralización). Aún más, si un conjuro u otro ataque mágico afectara a la montura y a la Palafrenera, la montura salva automáticamente si el jinete salva(pero no al contrario).

Beneficios Especiales:

Inspección: Una Palafrenera puede reconocer el valor relativo de todos los caballos, pegasos, grifos, y otras monturas. Si una Palafrenera pasa al menos 5 rounds inspeccionando visualmente una montura y supera un control de Sabiduría, puede determinar si es de baja calidad(un tercio o menos del máximo de pg posibles para la montura), calidad media(la mitad del máximo de los pg posibles) o alta calidad(dos tercios del máximo de puntos de golpe posibles). Cualquier montura que seleccione la Palafrenera debe tener más de 2 puntos de golpe por DG(hasta el máximo permitido).

Impedimentos Especiales:

Violaciones del Ethos: Una Palafrenera viola su ethos si permite que se maltrate de cualquier manera a una criatura de la misma especie que su montura de guerra.

La Palafrenera también viola su ethos si es separada de su montura de guerra, voluntaria o involuntariamente, durante más de una semana. Además de los castigos aplicables por la violación del ethos, la Palafrenera sufre un -2 a todas sus tiradas de ataque, salvación, y controles de pericia hasta que se reúna con su montura.

Vender o matar voluntariamente a la montura de guerra constituye un acto maligno, resultando en la pérdida del status de Palafrenera, así como de todas las habilidades especiales del kit y del paladín.

Aflicción: Si su montura muere por alguna razón que no sean las causas naturales, la Palafrenera sufre un -2 a todas las tiradas de ataque, salvación, y pericia durante al menos una semana. Estas penalizaciones persisten hasta que la Palafrenera completa una búsqueda(determinada por el DM) para vengar la muerte de su montura.

Cabalgavientos

Descripción: El Cabalgavientos es un guerrero del aire. Llevado por su montura voladora, atraviesa las nubes con la gracia de un águila y la precisión de una flecha en vuelo. Sirve como defensor de los caminos del cielo y la tierra.

El Cabalgavientos debe sus habilidades a su relación inusual con su montura. En ciertas sociedades salvajes, los ancianos de la tribu seleccionan a los niños más brillantes y fuertes para ser candidatos a Cabalgavientos. Los ancianos emparejan a cada niño con una montura voladora joven. El niño y la montura son obligados a pasar mucho tiempo entrenando, jugando, e incluso durmiendo juntos. En unos pocos años, su vínculo es tan fuerte que la montura responde al jinete casi instintivamente.

Requisitos: Estándar. La mayoría de los Cabalgavientos proceden de áreas salvajes donde las monturas voladoras son más prácticas que las terrestres. Las monturas voladoras pueden patrullar parcelas de terreno despejado mucho más fácilmente que las monturas de tierra, y tienen menos problemas en subir montañas y otros entornos hostiles.

Ministerio: Cualquiera, con el Mentor y el Independiente como los más comunes.

Rol: Aunque los Cabalgavientos son magníficos exploradores, son particularmente útiles como soldados. Sus monturas voladoras les permiten moverse rápidamente a localizaciones lejanas, sin importar ríos, cascadas u otros obstáculos. Pueden atacar enemigos en el suelo, muros de fortalezas, y rodear las fuerzas enemigas para atacar por detrás. Pueden realizar misiones de reconocimiento para determinar el tamaño de los ejércitos enemigos y observar sus movimientos.

En tiempos de paz, un Cabalgavientos puede aprovechar su visión a vista de pájaro para localizar una tierra de cultivo virgen y nuevas rutas de comercio. También puede buscar desastres naturales, como el incendio de un bosque e inundaciones. Algunos aprenden a rastrear tornados y huracanes, avisando a aquellos en el camino de la tormenta para que se refugien. Un Cabalgavientos puede entregar suministros a un pueblo aislado, rescatar exploradores atrapados y visitar islas lejanas sin un barco.

Un Cabalgavientos desempeña muchas de estas funciones en un grupo de aventureros, sirviendo de avanzadilla para detectar los problemas, atacar enemigos desde el aire, y cruzar terreno hostil para entregar mensajes y mercancías. Dado que un Cabalgavientos prefiere la compañía de su montura a la de otras personas, sus compañeros pueden hallarlo frío y distante.

Símbolo: Cualquier símbolo que sugiera el vuelo, como un par de alas o el perfil de un pájaro.

Habilidades secundarias: Campesino, Cazador, Leñador.

Pericias en Armas: Cualquiera. Debido a que los Cabalgavientos no sufren la penalización normal al disparar proyectiles montados(consulta la sección de Beneficios Especiales más abajo), muchos escogen pericias en el arco largo, la ballesta o la honda.

Pericias en No-Armas: *Bonificadas:* Cabalgar por el aire. *Recomendadas:* Sentido de la dirección, Caza, Rastreo, Sentido del Clima. *Prohibidas:* Justa*.

Armadura/Equipo: Estándar. Normalmente, el Cabalgavientos debe elegir un roncal de alta calidad hecho a medida para su montura, para asegurarse el máximo confort y maniobrabilidad. Dependiendo del tamaño y la especie de la montura, el roncal hecho a medida(incluyendo el bocado, la brida, roncal y riendas) cuesta de 20 a 40 mo. El Cabalgavientos también debería tener en cuenta la barda completa para su montura(preferiblemente de cuero).

Montura de guerra: Grifo, águila gigante, pegaso, hipogrifo, o cualquier otro tipo de montura voladora oriunda de la tierra natal del Cabalgavientos. El Cabalgavientos adquiere su montura de guerra al nivel 1.

Beneficios especiales:

Bonus de combate y pericia: Cuando está cabalgando en el aire, todos los ataques que no sean de proyectiles realizados por la montura de guerra o el Cabalgavientos reciben un modificador de +1 al ataque. Esto incluye ataques realizados contra objetivos en tierra o volando, así como todas las situaciones cubiertas en las reglas del Combate Aéreo en el Capítulo 9 de la GDM. Para el combate con proyectiles utiliza la Tabla 17.

Tabla 18: Combate con Proyectiles del Cabalgavientos Montado

Movimiento Actual de la Montura	Modificador
En un sitio fijo, Menos de ½ del índice de Mov	+1
De ½ a ¾ del índice normal del Movimiento	0

Además, el Cabalgavientos recibe una bonificación de +2 a los controles de pericia para las proezas que incluyan a su montura de guerra.

Relación más larga: Bajo condiciones normales, una montura de guerra permanece con su Cabalgavientos 15 años.

Entrenamiento más rápido: El Cabalgavientos puede enseñar a su montura un truco en 2-5 días(1d4+1), una tarea en 1-2 semanas. Como otras monturas de guerra, la montura del Cabalgavientos puede aprender 9-20 trucos y tareas, combinados de cualquier forma.

Comunicación telepática: Cuando el Cabalgavientos alcanza el nivel 12, gana la habilidad de comunicarse telepáticamente con su montura de guerra, mandando y recibiendo mensajes mentales a voluntad. El alcance de esta habilidad es 3 veces el nivel del paladín en metros.

Impedimentos Especiales:

Aflicción: Cuando el Cabalgavientos pierde su montura de guerra, siente la pérdida intensamente. Si la montura de guerra fue perdida a causa de las acciones del Cabalgavientos— por ejemplo, el descuido del Cabalgavientos resultó en la muerte de la montura, o la montura se fue porque el Cabalgavientos perdió su condición de paladín— el Cabalgavientos permanece afligido 2-5 meses(1D4+1). Si la montura de guerra sirvió los 15 años completos, o el Cabalgavientos la dejó marchar voluntariamente, la aflicción del Cabalgavientos dura 2d4 semanas. Durante el periodo de aflicción, el Cabalgavientos sufre una penalización de -2 a todas las tiradas de ataque, habilidad y pericias.

Caballero

Descripción: Guerrero gentil, el caballero es el epítome del honor, el valor y la lealtad. Modelado sobre los caballeros de la Edad Feudal, el Caballero sirve a su rey(u otro mandatario) como un soldado en el ejército real de un poderoso reino. Aunque es primariamente un hombre militar, el Caballero también realiza acciones ceremoniales, tareas de la casa, y cualquier otra función necesaria para promover los intereses de su señor y salvaguardar el bienestar del estado.

Requisitos: Además de las puntuaciones mínimas del paladín, un Caballero debe reunir al menos unos de los siguientes requisitos:

- Debe ser hijo de un Caballero, noble o aristócrata
- Debe ser lo suficientemente rico como para "comprar" su entrada en la orden de paladines donando una propiedad valiosa o un gran tesoro a su iglesia o estado.
- Debe poseer una puntuación de habilidad de 15 o más en Fuerza, Constitución, o Sabiduría.

Ministerio: Gobierno. En una teocracia, un Caballero puede recibir órdenes de la iglesia.

Rol: El entrenamiento de un Caballero comienza en la niñez y continúa a lo largo de su carrera. Adquiere nuevas obligaciones y responsabilidades a medida que asciende de rango. Típicamente, un Caballero comienza como ayudante de un paladín más experimentado, emprende misiones para su señor feudal según crece en importancia, y con el tiempo adquiere una fortaleza de su propiedad.

Debido a que los Caballeros de todos los rangos son considerados parte de la aristocracia, solicitan el respeto permitido a otros miembros de la clase noble. La tradición manda que los Caballeros se mantengan aparte de la sociedad; consecuentemente, los Caballeros rara vez socializan con otros que no sean paladines. Completamente conscientes de su status privilegiado, los Caballeros se conducen con orgullo. Mantienen una apariencia inmaculada, son infaliblemente corteses, y se comportan con dignidad en todas las situaciones.

Un Caballero de cualquier nivel puede unirse a un grupo aventurero, asumiendo que las metas del grupo coincidan con las del estado. Los compañeros del Caballero lo hallarán como un profesional consumado. Como amigo, sin embargo, deja mucho que desear; un Caballero a menudo da la impresión de ser vano y pretencioso. Más cómodo recibiendo órdenes que dándolas, un Caballero rara vez se ofrece voluntario para el liderazgo, aunque asume el mando obedientemente si se le pide o se le asigna.

Símbolo: El Caballero emplea el mismo símbolo que su señor feudal, a menudo una corona, un animal asociado con la realeza(como un león o un águila), o un emblema militar(lanzas cruzadas o un puño sosteniendo una espada).

Habilidades Secundarias: Armero, Mozo de Cuadra, Forjador

Pericias en Armas: *Requerida:* Espada(cualquiera) y lanza(cualquiera). *Recomendada:* Daga, hacha de batalla, mayal de jinete, maza de jinete, pico de jinete, martillo de guerra.

Pericias en No-Armas: *Recomendadas:* Armero, Luchar a ciegas, Burocracia*, Etiqueta, Heráldica, Justa*, Lenguajes(Antiguos o modernos), Leyes*, Historia local, Oratoria*, Forja de armas.

Armadura/Equipo: Normalmente, un Caballero debe comprar su propio equipo. Como mínimo, debe adquirir una montura(al menos un caballo de monta, hasta que consiga una montura de guerra), espada, lanza, y armadura(no menor que una armadura de mallas). Algunas ocasiones, un señor feudal suministra

el equipo gratuitamente; en tales casos, el señor feudal a menudo carga una tasa de mantenimiento mensual(1-4 mp).

Montura de guerra: Cualquier caballo de guerra. Las monturas voladoras son posibles pero raras.

Beneficios especiales:

Cadena de mando: Los Caballeros se adhieren a rígidas cadenas de mando. Cualquier Caballero de nivel alto puede dar órdenes a los Caballeros de nivel bajo del mismo reino. Los Caballeros de nivel bajo deben seguir éstas órdenes como si hubieran sido dadas por el señor feudal. Las órdenes típicas incluyen el préstamo de armas y monturas, entregar mensajes, y asegurar los suministros.

Santuario: Un Caballero puede acogerse a sagrado en cualquier fortaleza de su reino, o de cualquier reino legal bueno que mantenga lazos políticos o diplomáticos con su reino. Por costumbre, el propietario de la fortaleza debe proveerle de asilo, comida y agua por un máximo de tres días; la oferta se extiende a un número de acompañantes igual al nivel del Caballero(un Caballero de nivel 4 puede solicitar asilo para el mismo y otros cuatro).

Impedimentos especiales:

Cadena de mando: La cadena de mando funciona en los dos sentidos. Un Caballero de nivel bajo debe ejecutar todas las órdenes de un Caballero de nivel superior, como se describe en la sección de Beneficios especiales.

Responsabilidades extra: Como parte de una burocracia compleja, el Caballero tiene más responsabilidades que la mayoría de los otros paladines. Debe atender funciones del Estado, participar en los festivales reales, y representar a su señor en torneos. Se le puede requerir que entrene a guerreros jóvenes, registrar mensualmente informes de sus actividades, y oficiar las ceremonias de armamento de los nuevos Caballeros. En general, cuanto mayor es el reino, más trabajo tiene el Caballero.

Enemigos del Estado: Un señor feudal se crea muchos enemigos al lo largo de su carrera. Por definición, los enemigos de un señor feudal son también enemigos de sus Caballeros. Un Caballero puede ser sujeto de atentados de secuestros y asesinatos por rivales que nunca ha visto, que atacan al Caballero para vengarse de su señor.

Rangos del Caballero

Aquí se muestra el camino de la carrera típica de un Caballero. Los rangos son para propósitos de juego y no se corresponde necesariamente a ninguna definición histórica.

Paje. Al nivel 0, un candidato a Caballero se convierte en sirviente en el séquito de su señor feudal. Vive en la fortaleza de su señor feudal o en la fortaleza de un oficial militar o noble. El paje aprende los fundamentos académicos(incluyendo historia, etiqueta, y religión), junto con las bases de la caza y la monta.

Criado. Al nivel 1, el paje se convierte en un criado, asignado como aprendiz a un paladín de alto nivel(normalmente, un Caballero de al menos 5º nivel). El criado actúa como ayuda personal tanto en el campo de batalla como en casa. Estudia técnicas de combate, habilidades de monta avanzadas, y teología. Si decidiera permanecer como ayuda, se convierte en un Escudero(ver el kit de Escudero para más detalles).

Caballero de fortaleza. También conocido como caballero doméstico, el criado asume esta posición cuando alcanza el nivel 2. Trabaja principalmente en la fortaleza de su señor, realizando guardias, custodias, y supervisiones de personal ocasionalmente. Puede ir a la guerra o realizar búsquedas y misiones con el consentimiento de su señor.

Protector. Un Caballero alcanza este rango al tercer nivel, cuando gana el poder de ahuyentar muertos vivientes. El protector puede ser enviado al campo de batalla más a menudo aunque aún vive en la fortaleza de su señor feudal y sus superiores aún observan sus acciones atentamente.

Centinela. Al nivel 4, el Caballero se convierte en un centinela. Su señor se siente más cómodo al enviarlo en misiones a tierras lejanas. La supervisión continúa decayendo.

Guardián. Al nivel 5, el Caballero se convierte en un guardián, suficientemente experimentado para supervisar a un criado.

Gran caballero. Un Caballero obtiene este rango al sexto nivel y puede representar a su señor en misiones diplomáticas. Aunque técnicamente un miembro de la fortaleza de su señor, un gran caballero tiene el permiso garantizado para abandonar la fortaleza durante largos periodos de tiempo.

Bachiller. Para cualificarse para este rango, el Caballero debe haber alcanzado el nivel 7 y haber adquirido una superficie de tierra suficiente para construir una fortaleza. En este rango, el Caballero puede ser elegido para mantener un pequeño hogar fuera de la fortaleza del señor feudal. Normalmente, un Caballero debe ser del rango de bachiller para obtener permiso para casarse.

Abanderado. El Caballero debe ser al menos de nivel noveno y debe haber establecido su propia fortaleza. La fortaleza sirve como la base del hogar del abanderado. Puede mantener un pequeño grupo de personal de su propiedad en este punto.

Lord. Este es un título real otorgado por el señor feudal a un Caballero de al menos 10º nivel que ha mantenido con éxito una fortaleza por un largo periodo(típicamente, 5-10 años). En la mayoría de los casos, la fortaleza debe ser rentable(beneficiando a su señor feudal por medio de impuestos o tributos), haber resistido al menos un asalto enemigo(para demostrar la habilidad de mando del Caballero), y emplear al menos 10 miembros de personal y soldados(para demostrar las habilidades de administración del Caballero).

Cazador de Fantasmas

Descripción: El cazador de fantasmas está obsesionado con encontrar y destruir a los no-muertos malvados, incluyendo fantasmas, espectros, cadáveres(liches) y vampiros. Para que lleve a buen término sus metas, la deidad del cazador de fantasmas le ha provisto de poderes especiales para derrotar a su némesis y resistir su magia maligna.

Requisitos: Estándar

Ministerio: Cualquiera; Independiente es el más común.

Rol: Un cazador de fantasmas se alía con cualquier grupo aventurero aceptable que parezca que tenga posibilidades de encontrar a su odiado enemigo. Si se le da la oportunidad, un cazador de fantasmas explorará toda cripta, cementerio, y castillo abandonado para buscar no-muertos, atacando implacablemente hasta que el último de ellos ha caído o el líder del grupo le ordena retirarse. Mientras que un cazador de fantasmas comparte el odio de todos los paladines por el mal, destruir a los no-muertos es su objetivo.

Un Cazafantasmas de mente cerrada pondrá a prueba la paciencia de su compañero más simpático. A menudo distante y hosco, prefiere la soledad a socializar. Su reticencia le convierte en un líder pobre, puesto que suele tener problemas para centrarse en la misión actual del grupo. Un Cazafantasmas puede resistirse a seguir órdenes si disiente de la estrategia del grupo(si puede hacerlo sin violar su ethos) y continuar con su propia caza eterna de muertos vivientes.

Símbolo: Lápida, guadaña rota

Habilidades secundarias: Cazador, Albañil, Minero, Escribano, Armero

Pericias en Armas: Cualquiera

Pericias en No-Armas: *Recomendadas:* Historia antigua, Lucha a ciegas, Lenguajes(Antiguos), Historia local, Identificar conjuros, Rastreo.

Armadura/Equipo: Estándar

Montura de guerra: Cualquiera

Beneficios especiales:

Disipar el mal: Al nivel 5, un cazador de fantasmas adquiere la habilidad innata de lanzar *Disipar el mal* una vez al día. El conjuro no requiere componentes, pero en todo lo demás funciona como el conjuro de sacerdote de nivel 5 del mismo nombre. El número de veces que puede utilizarse el conjuro se incrementa a medida que se avanza en niveles(ver la Tabla 17).

Inmunidad a la parálisis: Los Cazafantasmas de todos los niveles poseen un 95% de inmunidad a la parálisis causada por los muertos vivientes. Adicionalmente, todos los cazadores de fantasmas tienen la habilidad innata de conjurar *Extirpar parálisis*. El conjuro no requiere componentes, y es en todo lo demás idéntico al conjuro de nivel 3 de sacerdote del mismo nombre. La cantidad de veces al día que puede lanzar *Extirpar parálisis* aumenta cuando avanza de nivel(ver Tabla 17).

Tabla 19: Habilidades del Cazador de Fantasmas

Nivel	Disipar el Mal*	Disipar Parálisis*
1-4	-	3
5-9	1	4
10-14	2	5
15-19	3	6
20+	4	7

* Veces al día

Habilidad mejorada para Ahuyentar Muertos Vivientes: Un cazador de fantasmas ahuyenta no-muertos como un clérigo de su mismo nivel(como se muestra en la Tabla 20).

Disponibilidad de Espada Sagrada: La deidad del Cazador de Fantasmas puede concederle una oportunidad para adquirir una *espada +3 purificadora*(ver el Capítulo 6) en algún momento después de alcanzar el 6º nivel. El DM determinará las circunstancias, como en las directrices dadas en el Capítulo 2; recuerda que la disponibilidad *no* garantiza la adquisición.

Tabla 20: Ahuyentar Muertos Vivientes(Cazador de Fantasmas)													
Nivel del Cazafantasmas	Categoría de Muerto Viviente												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
2	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
3	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
4	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
5	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
6	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
7	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-	-
8	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20	-
9	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19	20
10-11	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16	19
12-13	D*	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13	16
14+	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	A	A	4	7	10	13

Clave para las Categorías de Muertos Vivientes

- 1: Esqueleto(o 1DG)
- 2: Zombie
- 3: Ghoul(o 2DG)
- 4: Sombra(o 4DG)
- 5: Preternatural/Deambulador(o 5DG)
- 6: Ultraterreno/Ghast
- 7: Furia/Aparecido(o 6DG)
- 8: Momia(o 7DG)
- 9: Espectro(o 8DG)
- 10: Vampiro(o 9DG)
- 11: Fantasma(o 10DG)
- 12: Cadáver(o 11+DG)
- 13: No-muerto especial, incluyendo criaturas únicas, muertos vivientes con voluntad propia del Plano Negativo, no-muertos de los planos exteriores, y ciertos poderes Mayores y Menores(baatezu, tanar'ri, etc.)

* 2D4 criaturas adicionales de este tipo son ahuyentadas

Impedimentos especiales:

El cazador de fantasmas tiene pocas de las habilidades especiales normalmente asociadas con los paladines(ver el Capítulo 2):

- No puede restaurar puntos de vida por imposición de manos
- No puede aprender o lanzar conjuros de sacerdote
- No tiene inmunidad mágica a las enfermedades
- No puede curar enfermedades en otros

Cruzado

Descripción: Devotamente religiosos, los cruzados sirven como la rama militar de su iglesia y se consideran a sí mismos soldados de sus dioses. Su disciplina religiosa les imbuye con un claro sentido del propósito; promover los principios de su fe no es sólo moralmente correcto, sino también un deber sagrado.

Requisitos: Estándar. Un Cruzado debe ser miembro de una religión organizada. Normalmente, los ancianos de la iglesia crían y entrenan al Cruzado desde su niñez.

Ministerio: Iglesia.

Rol: Los Cruzados fueron originalmente responsables de acompañar a los discípulos de la iglesia en peregrinación religiosa, enfrentándose a bandidos y monstruos que acechaban en el camino. A su debido tiempo, los ancianos de la iglesia decidieron que *todos* los males eran amenazas potenciales para sus discípulos, y enviaron a los Cruzados para eliminarlos. Para un Cruzado, el mal es una afrenta a su fe; destruir un agente del mal es un acto sagrado.

Aunque el Cruzado se transforma en un vengador enfurecido cuando se enfrenta al mal, es, en cualquier otra situación, sesudo y compasivo. Se ve a sí mismo como un defensor del hombre común, una

fuelle de consuelo para los oprimidos y desaventajados. Un Cruzado puede insistir en que el grupo comparta su tesoro con familias menesterosas y comunidades pobres. Puede ofrecer empleo temporal a un necesitado demasiado orgulloso para aceptar caridad. Conduce servicios religiosos improvisados en capillas provisionales, y oficia los bautizos y entierros de los campesinos. Aunque completamente devoto a su fe, un Cruzado respeta todas las religiones legales buenas y tiene poco interés en el proselitismo.

Símbolo: Un Cruzado muestra orgullosamente el símbolo de su iglesia en su escudo, escudo de armas, barda de la montura, y la ropa. Los símbolos típicos incluyen un sol naciente, un símbolo sagrado, una flor floreciendo, una estrella, o algo similar, a menudo con armas bajo o detrás del símbolo.

Habilidades secundarias: Curtidor, Albañil, Escribano, Sastre/Tejedor, Armero, Carpintero/Tallador.

Pericias en armas: Cualquiera.

Pericias en no-armas: *Requeridas:* Religión. *Recomendadas:* Habilidad Artística, Etiqueta, Curación, Lenguajes(antiguos y modernos), Leer/Escribir, Poesía.

Armadura/Equipo: Cualquiera.

Montura de guerra: Cualquiera.

Beneficios especiales:

Esfera extra: Además de las esferas de Combate, Adivinación, Curadora y Protección, un Cruzado puede aprender también conjuros de una de las siguientes esferas: Encantamiento, Guardiana o Sol. Escoge esta esfera al nivel 1; una vez escogida, la esfera extra nunca cambia. La esfera extra no tiene efecto en el número o nivel de los conjuros que puede aprender.

Fortaleza religiosa: Si un Cruzado decide construir una fortaleza, debe ser un monasterio u otro edificio religioso. Si el Cruzado ha servido fielmente a su iglesia, y nunca a cometido una violación seria del ethos, los ancianos de la iglesia pueden santificar oficialmente su fortaleza, contribuyendo con los recursos y el trabajo para reducir los costes a la mitad del precio normal(el Cruzado es aún responsable de comprar o adquirir las tierras de otro modo). Típicamente, la santificación oficial no es otorgada a un Cruzado hasta que alcanza el nivel 12, con el fin de no ofender a los clérigos que también buscan una santificación para sus fortalezas.

Impedimentos especiales:

Diezmos extra: Un Cruzado debe donar el 20% de todos sus ingresos a su iglesia. Adicionalmente, su iglesia requiere una *mínima* contribución mensual, normalmente de 1-10 monedas de oro(tal y como determine el DM). Por lo tanto, todos los meses debe donar o el 20% de sus ingresos o su contribución mínima, lo que sea mayor. No hacerlo se considera una violación de la limitación del diezmo de su ethos.

Meditación: Un Cruzado debe meditar durante una hora completa cada día para limpiar su espíritu, preferiblemente cuando se levanta o justo antes de irse a dormir. Si es interrumpido o distraído durante más de dos rounds consecutivos, debe empezar de nuevo. Un Cruzado que olvide meditar no puede lanzar conjuros el día siguiente.

Curandera

Descripción: La Curandera busca tratar la enfermedad, aliviar el sufrimiento, y salvar vidas. Mucho de su entrenamiento ha sido concentrado en las artes médicas, y ella sigue una religión cuyas deidades promueven la curación y la compasión. En el campo de batalla, se la puede encontrar reconfortando a un camarada herido o trabada en combate con el enemigo. Aunque tan enemiga del mal como cualquier paladín, la Curandera ha decidido que puede defender mejor sus principios combatiendo la enfermedad y las heridas.

Requisitos: La Curandera debe tener una puntuación de Inteligencia de al menos 10

Ministerio: Cualquiera.

Rol: Una candidata a curandera soporta un riguroso entrenamiento en una variedad de cursos exigidos, que incluyen herbalismo, anatomía, y diagnóstico. Tras completar sus estudios académicos, debe pasar al menos un año de aprendiz con un practicante de medicina experimentado. A causa de la longitud de su entrenamiento, una candidata rara vez se convierte en una Curandera de primer nivel hasta pasados la primera mitad de los veinte años.

Una Curandera asume el papel de sanador tanto si está en casa como si se encuentra en el campo con un grupo aventurero. Prepara antídotos para los venenos, une huesos rotos, aplica cataplasmas a las heridas supurantes, y se queda en vela toda la noche con las monturas indispuestas. En su tiempo libre, la Curandera experimenta con nuevos tratamientos, desarrolla nuevas técnicas de diagnóstico y recopila notas de casos pasados para compartirlas con otros sanadores.

Una Curandera nunca abandonará o descuidará a personajes(o criaturas) legales buenas que estén heridas, enfermas o sufriendo. Si pacientes que no sean legales buenos requieren atención, la mayoría de los Curanderos aplicarán sus habilidades a personajes y criaturas neutrales. Sin embargo, solamente en

circunstancias extraordinarias tratará una Curandera a una criatura o personaje malvados sabiendo que lo es.

Símbolo: Un símbolo sagrado con un corazón, mano abierta, silueta de un niño, cruz, o gota de sangre.

Habilidades secundarias: Campesino, Curandero, Escribano

Pericias en armas: La Curandera pasa tanto tiempo con sus estudios académicos que sus pericias en armas se resienten. Por lo tanto, la Curandera sólo tiene *una* pericia en armas al nivel 1; esta casilla debe ser gastada en la lanza(cualquiera), el hacha de batalla, o la espada(cualquiera). Recibe una segunda casilla en armas al tercer nivel, y una tercera a 6º nivel; recibe un total de tres casillas en pericias en armas en toda su carrera. Puede elegir cualquier arma para sus casillas segunda y tercera.

Pericias en no-armas: *Bonificadas:* Diagnóstico*, Curación. *Limitación:* Dado que su maestría en las artes de la curación es a expensas de otras habilidades, una Curandera no puede adquirir más de tres pericias aparte de las bonificadas. Tiene una única casilla que gastar a primer nivel, otra al 3º, y una última casilla a nivel 6º. *Recomendadas:* Historia antigua, Manejo de animales, Comprensión de animales, Entrenamiento animal, Heráldica, Herbalismo, Lenguajes(antiguos o modernos), Leer/escribir, Religión, Cabalgar(por el aire o el suelo). *Prohibidas:* Lucha a ciegas, Arquero/Flechero, Justa*, Forja de Armas.

Armadura/Equipo: Además de su equipo estándar, la Curandera debe comprar y mantener un juego de equipo de curación. Un juego típico incluye agujas para coser heridas, vendajes, torniquetes, tablillas, ungüentos esterilizantes, y una selección de pociones e hierbas no mágicas(para aliviar los dolores de cabeza, asentar los estómagos, y reducir la fiebre; estos objetos no curan daño). El coste inicial de un juego es de 50 monedas de oro. Al menos una vez al mes, la Curandera debe reponer su botiquín comprando nuevos suministros(de una a cuatro monedas de oro), o recolectándolos(lo que toma de 1-4 días). Hasta que la Curandera reponga su botiquín, no puede sacar partido de ninguna de las bonificaciones a las pericias listadas en la sección de Beneficios especiales. El botiquín pesa medio kilo.

Montura de guerra: Cualquiera.

Beneficios especiales:

Una Curandera tiene las siguientes habilidades bonificadas:

- Un bonus de +1 a todos los controles de pericia de Diagnóstico(Si la Curandera adquiere la pericia de Herbalismo, tiene un +3 adicional; esto eleva el bonus total a Diagnóstico a +4. Consulta en el Capítulo 5 la pericia de Diagnóstico)
- Un bonus de +1 a todos los controles de pericia de Curación. Un control exitoso le permite restablecer 1d4 puntos de daño si se aplica dentro de los tres asaltos siguientes de que se haya producido la herida(en lugar de 1-3 puntos dentro del round siguiente).
- Si está bajo los cuidados de una Curandera, un paciente recobra 1 punto adicional por día(dos puntos por día si el paciente viaja, y cuatro puntos si está en reposo).
- Si una Curandera pasa cinco rounds consecutivos cuidando de un paciente envenenado, el paciente recibe una bonificación de +4 a su tirada de salvación(realizada al final de los cinco rounds). Si el cuidado es interrumpido, el paciente salva normalmente.

Impedimentos especiales:

Una vez al año, una Curandera debe suspender toda actividad normal y pasar de 2-5(1d4+1) semanas consecutivas en una universidad, hospital, monasterio, o cualquier otra institución que ofrezca entrenamiento en religión y medicinal. Durante este periodo, la Curandera refresca sus habilidades a través de la oración y el estudio. No hacerlo desemboca en la pérdida de todas las bonificaciones listadas en la sección de los Beneficios especiales. Como un castigo de su deidad, la Curandera también pierde su inmunidad a las enfermedades y la habilidad de imponer las manos. La Curandera recobra todos los beneficios y habilidades especiales tan pronto como completa la estancia de 2-5 semanas.

Emisario

Descripción: Hábil en diplomacia tanto como en el combate, un Emisario sirve como un funcionario representante de su gobierno en otros países. Aunque utiliza la fuerza cuando es necesario para lograr sus metas, prefiere el entendimiento a la hostilidad. Busca alianzas amistosas con gobiernos de alineamiento bueno, intereses comunes con las sociedades neutrales, y un rápido y eficaz final para las culturas malvadas.

Requisitos: Un Emisario debe tener un mínimo de Inteligencia 12.

Ministerio: Gobierno.

Rol: Las obligaciones de un Emisario abarcan desde la rutina a la amenaza de la vida. Un mes, le pueden pedir que entregue la invitación a un banquete a un monarca amistoso. El siguiente, puede recibir

orden de iniciar negociaciones de rehenes con una tribu de caníbales. Él representa a su país en tratados, archiva informes sobre actividades militares extranjeras, y se aventura en territorios inexplorados en busca de nuevas rutas de comercio. Aunque un Emisario rara vez tiene autoridad para tomar sus propias decisiones, sus superiores se toman sus recomendaciones muy en serio.

El Emisario se enorgullece de su acercamiento práctico y sensato a los problemas. Es juicioso, analítico, y sosegado, la elección lógica para el negociador en un grupo aventurero. Es la voz de la razón, reacio a involucrarse en guerras sangrientas antes de explorar otras opciones menos extremas. Antes que llevar a un régimen malvado al campo de batalla, un Emisario prefiere trabajar entre bastidores, quizás maquinando una revolución política o despachando silenciosamente a los líderes tiranos.

Símbolo: Búho, cuervo, antorcha, balanza de justicia.

Habilidades secundarias: Curandero, Dibujante/pintor, Escriba, Comerciante/Tendero.

Pericias en Armas: Un Emisario pasa menos tiempo practicando con las armas de lo que lo hace aprendiendo otras habilidades. El sólo puede tener *dos* pericias en armas en toda su carrera. Adquiere estas pericias al nivel 1, escogiendo las armas que guste.

Pericias en No-Armas: *Bonus:* Etiqueta. *Requeridas:* Burocracia*. *Recomendadas:* Habilidad artística, Bailar, Juego, Heráldica, Leyes*, Historia local, Oratoria*, Leer/Escribir.

Armadura/Equipo: Estándar. Dado que el Emisario se mantiene en contacto regular con dignatarios y oficiales, es importante que dé buena impresión. Debe comprar todo el atuendo formal listado en la sección de Ropas y Objetos Especiales del Capítulo 6 tan pronto como pueda permitírselo.

Montura de guerra: Cualquiera.

Beneficios especiales:

Bonus de reacción: Maestro en la persuasión, un Emisario recibe un bonus de +2 a las tiradas de reacción de todos los PNJs, incluyendo a aquellos de alineamiento maligno.

Privilegios diplomáticos: Un Emisario disfruta de todos los privilegios siguientes en cualquier país con el que su gobierno haya establecido relaciones diplomáticas:

- El país hospedador debe proveer de comida y refugio al Emisario durante tanto tiempo como sea necesario para completar sus asuntos oficiales. El país anfitrión *no* necesita extender este privilegio a los acompañantes del Emisario que no sean familiares suyos, aunque muchos países lo tomarán como una cuestión de cortesía. Si el Emisario está de paso a través del país, y no tiene ningún asunto allí, el país anfitrión no está obligado a proporcionar comida y asilo; pero de nuevo, muchos lo harán por cortesía.
- El país anfitrión debe garantizar la seguridad del Emisario en tiempos de guerra, o proveerle de escolta militar para el regreso del paladín a su tierra natal.
- El Emisario es normalmente inmune al arresto y al procesamiento. Sin embargo, si el paladín comete un crimen, se le puede solicitar que abandone el país anfitrión. En situaciones extremas, el país anfitrión puede cortar lazos diplomáticos con el país del Emisario, probablemente con funestas consecuencias para el Emisario cuando informe a sus descontentos superiores.
- El Emisario no puede ser gravado con impuestos por el país anfitrión, sin importar cuanto se quede.
- El Emisario tiene completa libertad para practicar su religión.
- Los funcionarios y oficiales del país anfitrión no pueden solicitar ver la correspondencia privada del Emisario con su país natal.

Impedimentos especiales:

La posición y responsabilidades de un Emisario a menudo ponen en peligro su vida. Supone un objetivo tentador para los asesinos y secuestradores de gobiernos rivales, y un muy probable rehén en tiempos de guerra. Incluso el más inocuo insulto o la más ligera falta en el protocolo puede ser considerada una ofensa amarga, castigable por ambos, el gobierno ofendido y los propios superiores del Emisario. Como un gesto de buena fe, puede pedirse a un Emisario que entre en un pueblo hostil desarmado y solo. Antes que eliminar a un PNJ malvado, un Emisario puede tener que arrestarlo sin daño, y entregarlo a las autoridades apropiadas para su procesamiento.

Errante

Descripción: El Errante es un guerrero independiente que recorre la campiña buscando aventuras y ofreciendo sus servicios a cualesquiera seres buenos que los necesiten. Aunque técnicamente jura lealtad a un gobierno o iglesia, tiene pocas, si alguna, obligaciones formales. Sus superiores le han garantizado un periodo indefinido de ausencia para seguir sus propios intereses y su propio camino.

Un Errante puede tener garantizada la independencia porque su gobierno no tenga más necesidad de un ejército permanente, o porque los ancianos de su iglesia le han encargado explorar el mundo fuera de su jurisdicción y que les informe de lo que ha encontrado. Más a menudo, sin embargo, los gobiernos e iglesias garantizan la independencia por cuestiones económicas. Un paladín Errante asume la responsabilidad de su propio equipo y fondos, liberando las tesorías oficiales de más presión de gastos.

Requisitos: Estándar.

Ministerio: Aunque puede haber jurado fidelidad a un gobierno o una iglesia, un Errante trabaja esencialmente como un guerrero independiente.

Rol: Un paladín Errante es a menudo amigable, cooperativo, y ansioso de unirse a cualquier grupo o persona individual de intenciones legales buenas. Su destino, según cree, está con los dioses, y la acepta de buena gana tomar todas las misiones buenas (con fines buenos) que se crucen en su camino, siempre que prometan aventura y no comprometan sus principios.

Entre los aventureros, un Errante se preocupa por ganarse la vida. Los torneos proporcionan las mejores oportunidades de ingresos. Puesto que un Errante no depende del patrocinio de un gobierno o iglesia, puede guardar sus ganancias para adiestrarse (aparte de su diezmo).

Cuando los torneos son escasos, un Errante trabajará como mercenario de cualquier gobierno o iglesia legal bueno. El paladín Errante no recibe más beneficios de su convenio que los que se especifiquen en su contrato. Un contrato típico incluye los siguientes términos:

- *Duración del servicio.* Normalmente se define en periodos de cuarto de año. Típicamente, un Errante sirve por no menos de 6 meses, y por no más de un año. El paladín Errante jura temporalmente lealtad a su empleador durante este tiempo; todas las obligaciones hacia el empleador cesan cuando expira el contrato.

- *Salario.* A un Errante le suelen pagar cada periodo de cuarto de año, con el pago del primer periodo como adelanto. Normalmente gana entre 30 y 50 monedas de oro por periodo, dependiendo de su experiencia, reputación, y habilidades especiales. Sin el respaldo de un gobierno o iglesia, un paladín Errante gana menos de salario que otros paladines mercenarios (ver el Capítulo 8).

- *Área de operaciones.* Un paladín errante no tiene por qué trabajar para su empleador fuera de un área especificada.

- *Obligaciones financieras.* Un Errante se costea todo su equipo y asume la responsabilidad de su propia comida y suministros. El empleador proporciona transporte a y desde el campo de batalla si el paladín no tiene montura de su propiedad. Un Errante *no* tiene permitido utilizar una montura prestada en combate, a menos que acepte previamente restituirla en caso de que sea herida o muerta.

- *División del botín.* Todos los rehenes, armas, tierras, y otros despojos de guerra reclamados por el Errante se convierten en propiedad de su empleador. Un empleador benevolente puede darle al Errante una bonificación monetaria por tales despojos, aunque no tiene obligación de hacerlo.

- *Prestar servicios.* Mientras esté bajo contrato, el empleador puede prestar los servicios de un Errante a otro señor feudal legal bueno, una iglesia o un grupo aventurero. El empleador reclama el 50% de todo el tesoro o salario obtenido por el Errante cedido (puesto que el Errante también tiene que pagar el diezmo de este dinero, él pierde un total del 60% de sus ingresos).

Símbolo: Un Errante ostenta el mismo símbolo que su iglesia o gobierno, o puede diseñar uno único y personal. Los símbolos personales pueden incluir sus iniciales, el contorno de su animal favorito, o un número (la edad a la que murió un pariente, o la fecha de su nacimiento).

Habilidades secundarias: Granjero, Pescador, Curandero, Cazador, Trampero/Peletero.

Pericias en armas: *Bonificadas:* El Errante recibe una especialización gratuita en la lanza de justa. *Requeridas:* Espada (cualquiera).

Pericias en No-Armas: *Bonificadas:* Justa*. *Recomendadas:* Manejo animal, Arquero/Flechero, Resistencia, Etiqueta, Encender fuego, Pesca, Caza, Montañismo, Cabalgar (por aire y por el suelo), Supervivencia.

Armadura/Equipo: Al inicio de su carrera, un Errante recibe sólo 25-100 (5D4x5) monedas de oro. Además de sus armas, armadura, y montura, un paladín Errante también debe comprar una lanza de justa o un capuchón para la lanza (ver el Capítulo 6) tan pronto como sea posible.

Montura de guerra: Cualquiera.

Beneficios especiales:

Normalmente, un Errante continúa siguiendo las leyes de su gobierno y los dogmas de su fe. Sin embargo, sus superiores rara vez les dan órdenes, permitiendo a los Errantes seleccionar sus propios aliados, los lugares a dónde ir, y tomar sus propias decisiones. Raramente tiene que luchar en guerras, atender las funciones del estado, o entrenar a guerreros novatos.

Los superiores de un paladín Errante esperan que les informe de sus actividades una vez al año o así, pero este requisito es flexible. Un paladín Errante puede retrasar su informe varios meses antes de que sus superiores consideren penalizarlo, e incluso entonces, la penalización puede ser suspendida si el paladín Errante ofrece una excusa razonable.

Impedimentos especiales:

Aunque un Errante tiene pocas responsabilidades de lealtad, tampoco tiene ninguna de las ventajas. Debe ser totalmente autosuficiente, proporcionándose sus propias monturas, armas, protección, y

vestimenta. No puede contar con su iglesia o gobierno para pedir fondos de emergencia, guardaespaldas o tropas. Para una fortaleza, debe adquirir la tierra por medio de la conquista o comprándola, puesto que las concesiones, privilegios y beneficios no están disponibles.

Escudero

Descripción: Históricamente, un Escudero actuaba como un aprendiz, sirviendo a su amo en ambos, en casa y en el campo de batalla mientras afilaba sus habilidades. Cuando su entrenamiento terminaba, el Escudero se convertía en un paladín, a veces continuando el ciclo al tomar otro escudero.

Ocasionalmente, sin embargo, los Escuderos hacían una carrera de sirvientes. Por elección o circunstancia, el Escudero ha pasado su vida como ayudante de un paladín de alto rango, un anciano de su iglesia, o un oficial del gobierno. Aunque nunca logran realmente el status de otros paladines, el Escudero de carrera— el tipo descrito en este kit— impone respeto por su lealtad y devoción al oficio.

Requisitos: No hay requisitos estrictos para un Escudero, pero el jugador debería considerar la razón de que el personaje opte por este kit, que ofrece menos status que un paladín completo, pero exige la misma adherencia a un ethos. Algunas posibilidades incluyen:

- El personaje no quiere tener todas las responsabilidades asociadas a un paladín completo.
- El personaje carece de la sangre noble requerida en su cultura para ser un paladín completo.
- El ancestro paladín del personaje cometió una violación del ethos tan severa que sus descendientes tienen prohibido convertirse en paladines completos.

El jugador también puede dar nombre al amo al que su Escudero servirá. El amo será normalmente un paladín de alto nivel, pero también puede ser un aristócrata, un oficial militar, o un dignatario eclesiástico. El amo puede ser otro PJ, pero no lo recomendamos, puesto que pueden surgir complicaciones si el maestro PJ no es viable para una aventura o se separa de la campaña.

Preferiblemente, el jugador debería elegir un paladín PNJ para que sea su patrón, con la aprobado y controlado por el DM. Por conveniencia, el PNJ operará “fuera de escena”— es decir, raramente, si alguna vez, hace aparición en la campaña. El maestro puede estar enfermo, permanentemente confinado a la cama en su fortaleza, o quizás sus obligaciones le han llevado indefinidamente al otro lado del mundo. Escudero y amo se comunican a través de mensajeros e intermediarios, o pueden arreglar reuniones entre aventuras. Alternativamente, el amo puede estar muerto; antes que buscar un nuevo amo, el Escudero dedica el resto de su carrera a la memoria de su amo. En cualquier caso, el Escudero lleva a cabo los deseos de su amo, vigila sus intereses, y le representa en búsquedas y aventuras.

Ministerio: Un Escudero recibe órdenes de su amo. Si el amo está muerto, el Escudero obedece al sucesor de su amo.

Rol: Un escudero realiza las tareas de la casa, cuida de los caballos, y mantiene las armas. Si tiene las pericias apropiadas, también puede cocinar las comidas, reparar la ropa, o trabajar el cuero. Estas funciones pueden ser parte de sus obligaciones diarias, o él puede hacerlas por sí mismo para ayudar; los Escuderos están ansiosos por echar una mano cuando hay trabajo que hacer.

A pesar de su reputación a la dedicación y el trabajo, los Escuderos carecen de la categoría de otros paladines. Rara vez se los invita a banquetes u otros oficios formales, excepto como camareros o cocineros. Nunca llegan a ser oficiales militares de alto rango, ni son susceptibles de recibir los honores disponibles a otros paladines. (Si un Caballero y un Escudero son igualmente responsables de la derrota de un ejército enemigo, el Caballero puede recibir una fiesta en su honor y el regalo de una espuela de oro; el Escudero se tendrá que conformar con una palmadita en la espalda). Aunque los plebeyos respetan al Escudero, la admiración abierta es rara; injusto o no, muchos creen que los Escuderos de carrera tienen algún defecto que les impide llegar a ser paladines completos.

El grupo de un Escudero lo ve como un trabajador incansable y un compañero comprensivo. Él ofrece su ayuda a todo el que la necesite; siempre está dispuesto a reparar una túnica rota para un camarada que no sabe coser, cuidar del caballo para un amigo que está demasiado cansado para poder hacerlo él mismo, o enseñar a un novato el modo de embrazar el escudo. Evita los papeles de liderazgo, dejándoselos a aquellos con posición autoritaria, pero sigue las órdenes al pie de la letra. Ningún trabajo es demasiado servil, ninguna petición trivial.

Símbolo: El Escudero adopta el símbolo de su maestro.

Habilidades secundarias: Armero, Curandero, Costurero/Sastre, Forjador, Carpintero/Ebanista.

Pericias en armas: Cualquiera.

Pericias en No-Armas: *Recomendadas:* Armero, Forja de armas, Destilación, Carpintería, Zapatero, Remendón, Cocinar, Etiqueta, Trabajo del cuero, Costurero/Sastre, Herrería, Tejer.

Armadura/Equipo: Estándar. Normalmente el amo suministrará todo el equipo básico sin cargo, incluyendo una armadura de mallas, una espada corta, una lanza, una daga, una montura (normalmente un

caballo de monta o de guerra ligero), y un arnés(para el caballo). A menos que el Escudero pierda el equipo como consecuencia de su descuido o ineptitud, el amo también aportará los reemplazos.

Montura de guerra: Las monturas de mayor inteligencia, como los unicornios o pegasos, rara vez se decantan por los Escuderos, ni lo hacen los caballos de guerra pesados, como las monturas de los grandes paladines o los paladines estándar. Los caballos de guerra medios, los caballos de guerra ligeros, y los caballos de monta son las monturas más probables.

Beneficios especiales:

Intermediario para los castigos: Técnicamente, el maestro es responsable de las acciones del Escudero. Siendo así, si un Escudero comete un crimen o alguna otra indiscreción, el amo puede compartir el castigo o hablar en representación del Escudero para que se le suspenda el castigo. En términos de juego, el DM tiene la opción de reducir u obviar los castigos cuando un Escudero cometa una violación menor del ethos. Por ejemplo, si el Escudero insulta a un aristócrata accidentalmente, el DM puede dejarle ir con una advertencia antes que imponerle un castigo(fuera de escena, el amo ha recibido el castigo por el Escudero, disculpado por su comportamiento, o negociado una reducción de la pena). El Escudero tiene toda la responsabilidad de toda violación seria del ethos que realice; su amo no puede— o quiere— ayudarlo.

Ventajas económicas: El amo no sólo proporcionará al Escudero el equipo básico, también le pagará un estipendio regular, típicamente de 5-10 mo al mes. (El Escudero debe pagar el diezmo de este estipendio así como de cualquier otro ingreso). El amo también puede suministrar otro equipo necesario a poco o ningún precio, y prestar dinero con un interés bajo o sin interés alguno.

Impedimentos especiales:

Ninguna relación privilegiada: Un Escudero no tiene acceso especial a oficiales, sabios, y otros personajes de elite, a menos que su amo le allane el camino.

Subordinación: Un Escudero no puede casarse, llevar a cabo un largo viaje, o tomar cualquier otra decisión mayor sin el permiso de su amo. El amo decide a dónde van los diezmos del Escudero, cuanto tesoro puede guardar, y si una misión en particular es digna del tiempo del Escudero. Si el amo está muerto, el Escudero debe rezar al espíritu de su amo; la respuesta del amo vendrá en un sueño, o como decida el DM.

También puede solicitársele al Escudero que se reúna regularmente con el amo—digamos, al menos una vez al año. No ser capaz de hacerlo constituye una violación del ethos. Si el amo está muerto, el Escudero debe visitar su tumba y comunicarse con su espíritu.

Además, un Escudero debe obedecer las órdenes de *todos* los paladines, no sólo de su amo, incluyendo a aquellos de nivel inferior al suyo.

Nada de fortalezas: En la mayoría de las culturas, la ley y la tradición impiden que un Escudero construya fortalezas o mantenga bienes inmuebles. El DM puede hacer una excepción con los Escuderos de alto nivel(al menos nivel 15) que demuestren un servicio sobresaliente(que salve la vida del rey o rescate una princesa secuestrada). Incluso entonces, un Escudero tiene más visos de ser administrador o regente.

Expatriado

Descripción: Como el paladín Errante, el Expatriado no tiene hogar permanente, vagando de un lado para otro en busca de aventura y aceptación. Sin embargo, el Expatriado es un nómada a causa de las circunstancias, no por elección. Un guerrero en el exilio, el Expatriado ha renunciado a su fidelidad a los oficiales o la institución que originalmente le garantizó su categoría de paladín. Su gobierno o iglesia pueden haberse vuelto corruptos, sus superiores pueden haber traicionado su compromiso con los ideales legales buenos, o puede que lo hayan despedido por cuestiones políticas. En cualquier caso, su desilusión es completa. Ahora toma sus propias decisiones.

Existen dos puntos en la carrera de un paladín en los que puede convertirse en un Expatriado:

1. Puede volverse un Expatriado al primer nivel, escogiendo este kit como haría con otro cualquiera. Presumiblemente, el personaje ignoraba la naturaleza corrupta de su gobierno o iglesia mientras lo entrenaban, descubriendo la verdad poco después de jurar su Código de Honor. Alternativamente, un suceso político de relevancia ha tenido lugar durante el principio de la carrera del personaje, reemplazando el régimen legal bueno con otro malvado.

2. Un personaje con otro kit de paladín puede abandonarlo cuando sus superiores le traicionen o algún otro suceso dramático ocurre que le incita a renunciar a su lealtad. El personaje puede volverse un paladín estándar(descrito en la sección “Abandonar los Kits” más adelante en este capítulo) o —con la aprobación del DM— puede convertirse en un Expatriado, conservando su nivel actual(un paladín Errante de tercer nivel que renuncia a su lealtad se convierte en un Expatriado de 3^{er} nivel). El nuevo Expatriado

mantiene todo su equipo y pericias, pero pierde los Beneficios e Impedimentos especiales asociados a su kit anterior; él adquiere los Beneficios e Impedimentos especiales del kit de Expatriado en su lugar.

Requisitos: Estándar

Ministerio: Independiente

Rol: Aunque aún legal bueno, un paladín Expatriado desconfía de la mayoría de las instituciones formales, incluyendo los gobiernos y religiones organizadas legales buenos. Él sólo sigue los dictados de su conciencia y su deidad, manteniéndose escéptico ante todas las autoridades autoproclamadas y elegidas. Aunque cortés y respetuoso, ya no sigue automáticamente las órdenes de aquellos que ostentan cargos de poder. Sopesa cualquier petición frente a sus principios, accediendo a una misión o favor sólo si está completamente convencido de que lo merece.

Los Expatriados son a menudo taciturnos, cínicos y amargados. Un Expatriado puede sentir que su buen nombre ha sido permanentemente manchado, una condición que intenta corregir voluntariamente solicitando misiones, incluso las peligrosas. Se mantiene leal a sus camaradas legales buenos pero se resiste a la amistad íntima. Tiene poca paciencia con la mayoría de personajes neutrales, encontrando su falta de metas insípida y despreciable. Aplasta a sus enemigos sin remordimientos.

Pocos gobiernos o iglesias confían en los paladines Expatriados lo suficiente como para contratarlos como mercenarios. Siendo así, los Expatriados tienen que contar con el tesoro y los premios de los torneos para ganarse la vida.

Símbolo: Si un Expatriado lleva un símbolo de su anterior gobierno o iglesia, lo ha desfigurado con cortes y arañazos para proclamar su independencia.

Habilidades secundarias: Armero, Granjero, Pescador, Curandero, Cazador, Curtidor, Minero, Escriba, Trampero/Peletero, Forjador de Armas, Carpintero/Ebanista, Leñador.

Pericias en Armas: Cualquiera

Pericias en No-Armas: Cualquiera

Armadura/Equipo: Estándar

Montura de guerra: Cualquiera

Beneficios especiales:

Independencia: Un paladín Expatriado viene y va a placer, sin servir a nadie. No tiene edictos que seguir, si no son los impuestos por su deidad o sus propios principios.

Bonificación a la reacción: Un Expatriado sigue siendo un héroe para los campesinos y otras gentes oprimidas de su tierra natal, quienes lo admiran por su integridad y su personalidad genuina; entre todos aquellos no asociados con los oficiales de su anterior iglesia o gobierno, el paladín recibe un modificador de +2 a las tiradas de reacción. Con la gente común de otras tierras familiarizadas con su reputación, también recibe el bonificador de +2. Además le proporcionarán comida y alojamiento todos los que su reacción modificada sea Amistosa. Esta cortesía se extiende a cualquier compañero, siempre y cuando el paladín responda de ellos.

Impedimentos especiales:

Independencia: La independencia también tiene su lado malo. Como con el Errante, el Expatriado no tiene gobierno o iglesia que le proporcione créditos, suministros o apoyo. Puede construir una fortaleza si ahorra suficiente dinero, pero no puede recibir concesiones, privilegios, o beneficios en lo referente a propiedades.

Penalización a la reacción: Los PNJs de elite se muestran reacios a asociarse demasiado estrechamente con el paladín Expatriado, temiendo poder despertar la ira del anterior gobierno o iglesia del Expatriado. Por consiguiente, sintiendo la disconformidad y desconfianza del Expatriado, todos los personajes en posiciones de poder sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas de reacción.

Status de fugitivo: Los oficiales del gobierno o iglesia original del Expatriado le consideran como mínimo una vergüenza, un traidor en el peor de los casos. Un Expatriado es constantemente cazado y acosado por sus ex-empleadores, que pueden pretender castigarlo, arrestarlo o incluso ejecutarlo.

Inquisidor

Descripción: El Inquisidor ha consagrado su vida a encontrar y eliminar a los practicantes de la magia maligna. Tanto un estudioso como un guerrero, es incansable en sus esfuerzos para hacer fracasar a los clérigos y magos que se han alineado con las fuerzas de la oscuridad.

Requisitos: Un Inquisidor debe tener una puntuación de inteligencia mínima de 11.

Ministerio: Cualquiera.

Rol: Para un Inquisidor, la magia es una fuerza sagrada, y él detesta a aquellos que la utilizan para el mal. Un lanzador de conjuros malvado que se niegue a rechazar sus caminos corruptos invita al Inquisidor a la furia.

El Inquisidor típico es intenso y analítico, más interesado en la reflexión tranquila que en la charla. Aunque reservado por naturaleza, un Inquisidor asienta una profunda amistad en aquellos en los que puede confiar, particularmente magos y clérigos de alineamiento bueno.

Símbolo: Libro abierto, vela, brasero llameante.

Habilidades secundarias: Curandero, Pintor/Dibujante, Escriba, Forjador de armas.

Pericias en Armas: Cualquiera.

Pericias en No-Armas: *Requeridas:* Identificar conjuros, Religión. *Recomendadas:* Astrología, Lenguas(Antiguas y modernas), Leer/Escribir.

Armadura/Equipo: Estándar.

Montura de guerra: Cualquiera

Beneficios especiales:

Detectar magia maligna: Un Inquisidor puede detectar la radiación mágica de cualquier ser, objeto, o localización encantada por un ser malvado. Esta habilidad funciona a voluntad, sujeta a las mismas limitaciones y restricciones que su habilidad de *detectar el mal*, descrita en el Capítulo 2. También puede percibir la intensidad de la magia(débil, moderada, fuerte, abrumadora); las sensaciones son como las listadas en la Tabla 11 en el Capítulo 2. Un conjuro de protección lanzado por un necromante sobre sí mismo puede ser detectado de este modo, como puede serlo una trampa mágica dispuesta por un sacerdote maligno.

Disipar la magia malvada: Al 3^{er} nivel, un Inquisidor adquiere la habilidad de lanzar *disipar magia*. El conjuro no requiere componentes verbales o somáticos, pero sólo afecta a los conjuros y los efectos tipo conjuro malignos. El conjuro tiene una base de éxito del 100% y es lanzado al nivel del Inquisidor. Aparte de estas salvedades, opera exactamente igual que el conjuro de 3^{er} nivel de sacerdote. El número de veces que puede lanzar este conjuro se incrementa a medida que avanza de nivel(consulta la Tabla 21).

Inmunidad a las ilusiones: Un Inquisidor tiene un 80% más un 1% por nivel de resistencia a los conjuros de ilusión de todos los niveles. Esta inmunidad tiene un límite del 95%(Un Inquisidor de 12^o nivel tiene un 92% de inmunidad; un Inquisidor de 16^o nivel tiene un 95% de resistencia).

Inmunidad a la posesión y al control mental: Los Inquisidores de todos los niveles tienen un 90% de resistencia a todos los conjuros de posesión y control mental, incluyendo *Encantamiento*, *Subyugar*, *Retener persona*, *Hipnotismo*, *Confusión* y *Sugestión*.

Tabla 21: Frecuencia de Disipar Magia Malvada

Nivel	Disipar Magia Maligna*
1-2	-
3-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18+	6

*Veces al día

Impedimentos especiales:

Un Inquisidor tiene menos de las habilidades especiales normalmente asociadas a un paladín(descritas en el Capítulo 2):

- No puede restaurar puntos de vida imponiendo las manos.
- Nunca puede aprender o lanzar conjuros de sacerdote.
- No puede ahuyentar muertos.
- No puede curar las enfermedades en otros, aunque él mismo es inmune a todo tipo de enfermedad.

Matadragones

Descripción: El Matadragones es el enemigo jurado de los dragones malvados y ha consagrado su vida a su destrucción. Curtido en la batalla y de fiera determinación, el Matadragones recorre el mundo en busca de las odiadas criaturas. Incluso los más fabulosos dragones malvados tiemblan ante la llegada de un Matadragones, pocos humanos presentan tan gran amenaza.

Sólo unos pocos selectos reúnen las características para ser Matadragones, con la elección final en manos de los dioses. Si un candidato reúne los requisitos físicos básicos, declara que quiere ser Matadragones después de jurar el Código de Honor. Como parte de su código, él da su palabra de destruir a todos los dragones malvados, declarando una especie en particular como su *antagonista principal*. El antagonista principal puede ser negro, azul, verde, rojo, blanco, o cualquier otra especie malvada

prominente en el mundo de campaña. Una vez un candidato nombre su antagonista principal, se queda igual para el resto de su carrera.

Después de completar su juramento, el candidato se convierte en un paladín estándar de nivel 1 (tal y como es descrito en el MdJ). Esa noche, una deidad legal buena se le aparece en una visión, encomendándole una búsqueda para demostrar su coraje. Las búsquedas típicas incluyen:

- Robar un huevo del nido de un dragón de la raza enemiga escogida.
- Encontrar y destruir la guarida de uno de los miembros de la raza escogida.
- Defender por sí solo un pueblo de un ataque de su antagonista principal.

La búsqueda debe ser completada dentro de un tiempo limitado específicamente, normalmente 1 ó 2 años. Si el paladín no es capaz de completar la búsqueda, permanece como un paladín estándar para siempre jamás; nunca puede convertirse en un Matadragones, ni puede escoger otro kit. Si completa la búsqueda, la deidad le garantiza los atributos descritos abajo; el paladín es entonces un Matadragones. El Matadragones mantiene el mismo nivel que tenía como paladín estándar; es decir, si el paladín había subido a nivel 2 antes de completar su búsqueda, se convierte en un Matadragones de 2º nivel.

Requisitos: Un Matadragones debe tener un mínimo de Fuerza 14, Destreza 10 y Constitución 10.

Ministerio: Cualquiera.

Rol: Así como el Cazador de fantasmas está obsesionado con la destrucción de los no-muertos, el Matadragones está obsesionado con matar dragones malvados. Nómadas e incansables, el Matadragones pasa la mayor parte del tiempo buscando a su némesis. Incluso los Matadragones formalmente afiliados a gobiernos o iglesias tienen una libertad de movimiento inusual; sus superiores saben que los Matadragones funcionan mejor si se los deja a su aire.

Aunque prefieren trabajar ellos solos, los Matadragones se unirán a grupos de aventureros si sus viajes les llevan a través del territorio de un dragón. Un Matadragones cumple con sus obligaciones tan bien como cualquier paladín, sin embargo, se retrae y se vuelve caviloso si pasa mucho tiempo sin enfrentarse a su antagonista principal. Su ansia de batallar con dragones malvados les parece coraje a algunos, y a otros temeridad. Nadie, sin embargo, duda de su resolución.

Símbolo: Silueta de dragón, cráneo, garra o ala; lanzas cruzadas.

Habilidades secundarias: Armero, Leñador, Cazador, Forjador de armas.

Pericias en Armas: *Bonificadas:* Cualquiera de las armas de la lista restringida. *Restricciones:* Un Matadragones sólo puede tener pericia en las siguientes armas, todas las cuales infligen gran daño a los objetivos grandes: lanza de caballería pesada, lanza de caballería media, pica de punzón, bardiche, guisarme-glaive, spetum, espada larga, espada de dos manos, tridente.

Pericias en No-Armas: *Bonificadas:* Comprensión de animales (sólo aplicado a su antagonista principal; no puede imitar su llamada; si el Matadragones gasta una casilla, adquiere la pericia de Comprensión animal descrita en el MdJ). *Recomendadas:* Armero, Sentido de la dirección, Resistencia, Curación, Caza, Montañismo, Cabalgar (por el aire o el suelo), Supervivencia, Rastreo, Forja de Armas.

Armadura/Equipo: Un Matadragones debe tener al menos armadura de placas flexibles, preferiblemente la armadura de placas completa. También debe tener un escudo, al menos uno mediano.

Cuando un paladín completa su búsqueda y se convierte en un Matadragones de pleno derecho, su deidad encanta su escudo para proteger mágicamente al Matadragones contra el aliento de dragón. Si el Matadragones supera una tirada de salvación contra arma de aliento, ésta no causa daño alguno. Si la tirada falla, el Matadragones sufre medio daño. La magia sólo funciona *sólo* cuando el Matadragones empuña ese escudo; funciona como un escudo normal cuando es sostenido por otros personajes. El escudo encantado cuenta contra el límite de objetos mágicos del Matadragones.

Montura de guerra: Un caballo de guerra de paladín estándar o una montura voladora.

Beneficios especiales:

Idioma dragonil: Un Matadragones puede hablar y entender las lenguas de todos los dragones malvados.

Inmunidad al miedo: Un Matadragones es inmune al aura de miedo de su antagonista principal. Gana un bonificador de +4 a sus tiradas de salvación para evitar los efectos del miedo del resto de especies de dragones malvados. Su montura de guerra comparte su inmunidad, pero las monturas normales no lo hacen.

Bonus al daño: Cuando un Matadragones realiza un ataque exitoso con un arma contra un dragón de la especie odiada, recibe un bonus al daño igual a su nivel. Por ejemplo, si un Matadragones de nivel 6º impacta a su antagonista principal con una espada larga, el contrincante sufre 1d12+6 puntos de daño. Si un Matadragones consigue un ataque exitoso contra un dragón malvado que no pertenezca a la especie odiada, recibe un +1 de bonus de daño. Una montura de guerra inflige doble daño contra el antagonista principal del Matadragones y recibe un +1 al daño contra los dragones malvados de otras especies.

Recompensa especial: Si el Matadragones es el responsable principal de matar, desterrar, o cualquier otra forma de eliminar a un dragón antagonista principal de la categoría de Wyrms o Gran Wyrms, su deidad prepara una recompensa especial para él. El DM determina si el paladín merece recibir la recompensa; por ejemplo, el Matadragones puede ganar la recompensa si infligió la mayor parte del daño que condujo a la muerte del enemigo, o si lo engañó para que entrara en otro plano de existencia del que no se puede volver. Las recompensas típicas incluyen:

1. Una concesión de tierra lo suficientemente grande para construir una fortaleza.
2. La donación de todos los materiales y mano de obra para construir una fortaleza.
3. La revelación del escondrijo secreto del tesoro del antagonista, que contiene una fortuna en oro y gemas (los cuales, por supuesto, el Matadragones donará a una institución de caridad).
4. Un regalo mágico, como:
 - Inmunidad a los conjuros de su antagonista principal. Si el Matadragones realiza una TS exitosa, no sufre ningún daño de estos conjuros. Si falla su tirada de salvación, sufre medio daño.
 - La transformación de una espada normal en una *espada sagrada*.
 - El acceso permanente a una esfera de conjuros extra. El Matadragones escoge la esfera de su elección o el DM le dará las optativas. El acceso extra no afecta al número o nivel de conjuros que el Matadragones puede aprender.
 - La transformación permanente de la montura de guerra en un dragón de plata joven (o cualquier otro dragón legal bueno que elija el DM; el DM también puede determinar la edad del dragón). El dragón de plata sirve hasta el final del período de la montura; si la montura original había servido durante siete años, el dragón servirá tres más. El dragón sigue todas las reglas de las monturas de guerra descritas en el Capítulo 2. Sin embargo, no es necesario entrenar al dragón, puesto que lleva a cabo las instrucciones con la misma facilidad de cualquier sirviente leal e inteligente.

Impedimentos especiales:

Penalización a la reacción: Puesto que es incapaz de contener su odio, el Matadragones sufre un -4 a las tiradas de reacción de su antagonista principal.

Compulsión combativa: El Matadragones busca activamente a su antagonista principal en situaciones de combate, eligiéndolo como objetivo de sus ataques con preferencia sobre todos los demás enemigos potenciales. Si el grupo encuentra una horda de goblins y un dragón negro, y el dragón negro es el antagonista principal del Matadragones, éste lo atacará dejándoles los goblins a sus camaradas. Si el Matadragones encuentra huellas de su antagonista en el barro o si oye rumores de que su antagonista se halla en un bosque cercano, se siente obligado a rastrearlo a menos que sus compañeros lo retengan a la fuerza o le convenzan de lo inapropiado de sus acciones.

La compulsión del Matadragones no interfiere necesariamente con su buen juicio o sus responsabilidades hacia sus compañeros. Si su enemigo principal cae en un abismo ardiente, el Matadragones no saltará dentro. Si un camarada le necesita, el Matadragones interrumpe su combate con su antagonista principal para socorrerle, retomando sus ataques cuando el compañero esté a salvo.

Incapacidad de ahuyentar muertos: El Matadragones no tiene poder sobre ningún tipo de criatura no-muerta.

Militarista

Descripción: El Militarista es un virtuoso del campo de batalla. La guerra es un acto sagrado, cree, y una oportunidad para la redención espiritual. Derrotando enemigos en combate, él rinde tributo a sus dioses y asegura su lugar en la otra vida.

Requisitos: Un Militarista debe tener una puntuación mínima de 12 en Destreza y Constitución.

Ministerio: Gobierno o Iglesia.

Rol: Típicamente, un Militarista sirve como oficial en un ejército u otra organización militar. En tiempos de guerra, comanda a las fuerzas en el campo de batalla, o se ocupa de operaciones especiales, incluyendo reconocimiento, rescate o sabotaje. Trabaja solo o con un grupo selecto de soldados de elite. En tiempos de paz, protege la fortaleza de su señor, supervisa el entrenamiento de los reclutas, y afila sus habilidades de combate. Se mantiene preparado para viajar a cualquier parte del mundo para defender los intereses de su gobierno o iglesia.

Un Militarista despierta el respeto de nobles y plebeyos por igual. A menudo, su reputación se acerca a la leyenda; los ciudadanos se alinean en las calles y vitorean cuando un Militarista de renombre pasa por su pueblo. Los Militaristas tienden a gozar con esa adulación, deteniéndose para intercambiar unas palabras con adolescentes soñadores o besar las manos de doncellas. También disfrutan de los enseres y atavíos de su puesto, ansiosos de aceptar condecoraciones de excelencia militar y renunciando rara vez a invitaciones a los asuntos reales.

En combate, el Militarista asume con naturalidad el papel de líder. Sus compañeros lo verán como un comandante astuto y sin miedo que saborea cualquier oportunidad de atacar al enemigo. Fuera del campo de batalla, el Militarista tiende a distanciarse, manteniendo una relación profesional pero distante con sus camaradas. Tiene poco interés en las actividades no militares, pasando la mayor parte de su tiempo libre discutiendo estrategias y tácticas con guerreros de igual pensamiento, o mejorando sus técnicas de combate.

Símbolo: Cualquier símbolo con connotaciones militares, como un arma o un puño enguantado.

Habilidades secundarias: Armero, Forjador.

Pericias en Armas: El Militarista debe seleccionar una de las siguientes armas a la que llamará su *arma preferida*: espada(cualquiera), lanza(cualquiera), hacha de batalla, mayal de jinete, maza de jinete, pica de jinete. Dado que el Militarista prefiere el combate montado, rara vez son diestros con los arcos, hondas, y otros tipos similares de armas a distancia difíciles de utilizar a lomos de un caballo.

Pericias en No-Armas: Puesto que el Militarista se concentra en las habilidades militares, puede sustituir pericias en No-Armas por casillas de pericias en Armas(pero no al revés). Debe gastar la mitad de sus pericias en No-Armas de esta forma. *Bonificadas:* Cabalgar por el suelo. *Recomendadas:* Armero, Lucha a ciegas, Resistencia, Justa*, Forjador de armas.

Armadura/Equipo: Estándar. Un Militarista prefiere la armadura de placas, pero se conformará con una armadura de mallas si es todo lo que puede permitirse. Sin embargo, tan pronto como su situación económica mejore, *debe* comprar una armadura de placas. Un Militarista muestra orgullosamente todas las bandas, medallas y condecoraciones en sus ropas y escudo.

Montura de guerra: Cualquier caballo de guerra.

Beneficios especiales:

Bonus al combate montado: Un jinete excelente, un Militarista montado realiza los ataques como si fuera de un nivel superior; un Militarista de 3^{er} nivel, por ejemplo, atacaría como si fuera de 4^o nivel. Ataca como si tuviera dos niveles más cuando cabalgue su montura de guerra. Al nivel 19^o, ataca como si fuera de un nivel superior sin importar el tipo de montura. Un Militarista de nivel 20 no puede aplicar estos bonus.

Bonus al ataque: Cuando realiza un ataque con su *arma preferida*, el Militarista obtiene un +1 al daño. La bonificación de daño no se aplica en justas u otros torneos en los que la finalidad es desmontar o desarmar, no infligir daño. Se aplican a los ataques no letales para subyugar a un enemigo.

Bonus a la reacción: El Militarista recibe un +2 a las tiradas de reacción de todos los personajes buenos y neutrales de su propia cultura. Los personajes malvados responden normalmente.

Honores: Cuando avanza de nivel, el Militarista recibe los honores listados en la Tabla 22. Los honores presuponen servicio leal y ninguna violación seria del ethos. El DM puede reservarse cualquier honor que crea que el Militarista no merece.

Tabla 22: Honores Militares

Nivel	Honor Concedido
2	Banquete ceremonial en honor del Militarista
3	Recibe una cimera especial para su casco(consulta el Capítulo 6)
5	Recibe una cofia ceremonial(ver el Capítulo 6)
7	Candidato a recibir un préstamo libre de intereses de hasta 500 mo de su gobierno o iglesia(el DM puede ajustar la cantidad del préstamo)
9	Concesión de tierra de su gobierno o iglesia(tamaño y lugar determinados por el DM)
10	Los funcionarios de la iglesia o gobierno monitorizan los servidores potenciales del Militarista; tales empleados serán siempre legales buenos(el Militarista retiene la opción de contratarlos; también debe negociar los salarios y otras condiciones de empleo)

Impedimentos especiales:

Entrenamiento regular: El Militarista debe pasar al menos una hora al día practicando sus habilidades de combate y monta. Si se descuida, pierde sus bonus de combate montado(ver Beneficios especiales) para el día siguiente. El DM puede eximir al Militarista de este requisito si pasa una hora(60 rounds) combatiendo ese día.

Informes regulares: Un Militarista debe volver a su hogar base al menos una vez cada seis meses para informar a los funcionarios de su gobierno o iglesia. El informe incluye el estado de las operaciones militares en curso, observaciones de la actividad del enemigo, y cualquier información exigida por sus superiores. El Militarista puede ser eximido de realizar el informe si llega a acuerdos previos. De otro modo no presentar el informe constituye una violación del ethos

Paladín Verdadero

Descripción: Este es el paladín típico descrito en el *Manual del Jugador*. Encarnación de todo lo legal bueno, representa los más altos estándares de heroísmo y rectitud. Es un jinete excelente, un maestro del combate montado, y un guerrero sin miedo. El Paladín Verdadero vive para promover sus ideales; busca unirse a otros que compartan su compromiso con el bien.

Nota: Dado que el Paladín Verdadero tiene pocos requisitos de trasfondo y reglas especiales, este kit se convierte en una buena elección para jugadores que quieran crear personajes paladines con poca molestia. El Paladín Verdadero puede servir con arquetipo estandarizado para cualquier campaña, virtualmente.

Requisitos: Estándar.

Ministerio: Cualquiera. Para simplificar el proceso de creación del personaje, se recomienda que una deidad legal buena sirva como patrón, y que tiene pocos, si algunos, lazos formales con el gobierno o una iglesia organizada. El Paladín Verdadero puede ser un huérfano cuyas habilidades fueron garantizadas por una deidad benevolente. Alternativamente, puede ser de origen humilde, entrenado por un Mentor que más tarde murió o desapareció.

Rol: El Paladín Verdadero es piadoso y franco, ha jurado seguir un código de conducta justo y ha tomado la decisión de librar al mundo del mal. Sirve como la conciencia de su grupo, estableciendo un ejemplo de los estándares de alta moral y dándoles un empujoncito cuando se descarrían de su misión. Respeta a todas las autoridades legales buenas y muestra deferencia ante los sabios de su fe.

Símbolo: Cualquiera.

Habilidades secundarias: Armero, Granjero, Curandero, Cazador, Curtidor, Escriba, Trampero/Peletero, Forjador, Carpintero/Ebanista.

Pericias en Armas: *Requeridas:* Lanza(cualquiera). *Recomendadas:* Espada(cualquiera), daga, hacha de batalla, mayal de jinete, maza de jinete, pica de jinete, martillo de guerra.

Pericias en No-Armas: *Requeridas:* El Paladín Verdadero debe tener la pericia de Cabalgar por el suelo para cuando llegue al nivel 4. *Recomendadas:* Armero, Resistencia, Etiqueta, Heráldica, Justa*, Ley*, Historia Local, Oratoria*, Forjador de armas.

Armadura/Equipo: *Requerido:* Arma(cualquiera), escudo(cualquiera), y armadura(al menos mallas; debe mejorar a placas tan pronto como pueda permitírselo). Un paladín sin caballo y barda debería adquirirlos tan pronto como sea práctico.

Montura de guerra: Cualquier caballo de guerra.

Beneficios especiales: Ninguno.

Impedimentos especiales: Ninguno.

Abandonar los kits

Un personaje debe quedarse con el mismo kit toda su carrera; no puede cambiarlo por otro diferente. Sin embargo, puede abandonar el kit en cualquier momento, continuando como un paladín estándar descrito en el *MdJ* sin ninguno de los beneficios o impedimentos asociados con un kit en particular.

Hay muchas razones por las que un jugador puede querer abandonar un kit. Quizás se siente limitado por sus restricciones(quiere más libertad de la que se le permite a un Escudero). O quizás sucesos recientes en la campaña hagan su kit menos divertido de jugar(el rey quiere que todos sus Caballeros se queden en casa el resto del año para proteger el castillo). Cualquiera que sea el motivo, el DM debería honrar la petición de un jugador de abandonar su kit. Si el DM quiere trabajar el abandono en una aventura, el cambio se produce gradualmente. Si el cambio no afecta significativamente a la línea argumental de la campaña, el cambio puede ocurrir inmediatamente.

Cuando un personaje abandona un kit, pierde todos los bonus, beneficios, penalizaciones, e impedimentos del kit. Las pericias en no-armas asociadas al kit, incluidas las requeridas y las recomendadas, no se aplican más. Los bonus a las pericias, sin embargo, no son perdidos. En lugar de eso, se apartan(anotados, pero no utilizados) hasta que el personaje adquiera nuevas casillas para pericias en no-armas. Las nuevas casillas deben gastarse pagando por el anterior bonus; el jugador puede comprar estas pericias en cualquier orden. El jugador debe pagar por todos los bonus de pericias antes de poder escoger nuevas pericias en no-armas.

Si el personaje adquiere nuevas casillas de pericias en armas, pueden gastarse en las pericias que el jugador elija. El personaje puede utilizar cualquier arma normalmente permitida al paladín.

Crear nuevos kits

Los jugadores ambiciosos pueden designar nuevos kits, utilizando los ejemplos en este capítulo como directrices. Antes de entrar en el problema de designar un kit desde cero, examina los kits existentes y comprueba si alguno puede ser modificado para ajustarse al tipo que tienes en mente. Si no, copia la Hoja de Registro de Kit de Paladín de este libro, completa la descripción, y luego escribe toda la información necesaria en cada sección. Haz referencia a las descripciones de las Secciones de un Kit al principio de este capítulo si es necesario.

Cuando hayas terminado con la Hoja de Registro, deja que tu DM le eche un vistazo. Puede vetar algunas ideas o sugerir otras distintas para asegurarse de que los personajes que escojan el nuevo kit no son demasiado poderosos o que el kit no duplica conceptos de kits existentes. El DM hacer ajustes adicionales después de ver como funciona el kit en campaña.

¿Necesitas ideas? Considera estas:

Pordiosero. Un cazador de tesoros y altruista, adquiere dinero para acciones caritativas y distribuye los fondos entre los no privilegiados.

Paladín Maldecido. Este infortunado debe luchar con las consecuencias de una maldición o hechizo vil situado sobre su familia, siempre buscando una manera de romperlo con el menor daño a otros.

Paladín Elemental. En lugar de adquirir una montura de guerra, puede convocar elementales con voluntad propia una vez a la semana durante una hora.

Adivino. Tiene un extraño talento para ver el futuro y tiene mejor acceso a los conjuros de la esfera de adivinación.

Galán. Un esteta encantador que encuentra la verdad y la belleza en la poesía, el arte y el romance.

Forastero. Uno de los pocos paladines supervivientes de un reino perdido, intenta proseguir una vida de servicio en un mundo que ni lo entiende ni confía en él.

Pacifista. Se opone a la guerra y la violencia en todas las formas, y apoya las soluciones pacíficas a los conflictos. Busca alternativas a matar a personajes y criaturas malvadas.

Guardacostas. Un paladín montado en barco, es un defensor del mar y sus habitantes. Los guardacostas a menudo conducen unidades de marineros.

Semihumanos como semipaladines

Según el *MdJ*, sólo los humanos pueden ser paladines. Pero utilizando las reglas de este libro, un DM puede permitir personajes parecidos a paladines de otras razas en una campaña de AD&D®. Careciendo de las cualidades necesarias para ser paladines en el verdadero sentido, estas otras razas están sujetas a limitaciones específicas y son conocidos como semipaladines.

Un semipaladín es un guerrero/clérigo que gana poderes similares a los de un paladín de su deidad después de completar búsquedas especiales para su iglesia. Un semipaladín puede ser enano, gnomos, elfo, semielfo o halfling. Cualquier personaje que desee convertirse en semipaladín debe ser legal bueno desde la generación del personaje y tiene todos los requisitos de habilidad del paladín. El personaje tiene permitido ganar un 10% de experiencia en su categoría de guerrero o de clérigo si su Fuerza o Sabiduría(respectivamente) es de 16 o mejor(el Carisma, por supuesto debe ser de 17 o mejor). El personaje también debe adherirse a todos los requisitos de ethos, como limitaciones, edictos, y eso, desde el comienzo del juego.

El personaje ataca según su nivel de guerrero, hace sus tiradas de salvación como guerrero o clérigo(de las dos, la que proporcione mejores tiradas), y gana pericias en armas y no-armas por ambas clases a medida que gana niveles. La experiencia se divide entre la categoría de guerrero y la de clérigo según las reglas usuales. Los conjuros de clérigo se consiguen de la forma habitual, aunque los semipaladines utilizan la lista restringida que aparece en este libro. Un semipaladín ahuyenta muertos según su nivel de clérigo. Los límites de nivel para los semihumanos de categoría luchador y clérigo aparecen en la *GDM*, páginas 14-15(consulta la tabla 7 allí), por lo que un semipaladín tiene desventajas claras en los niveles superiores que un paladín humano.

Cada semipaladín debe escoger un kit descrito en este texto. El DM debería dictar lo apropiado de un kit para la campaña en curso y la disponibilidad de equipo y monturas(ej., un halfling puede ser Cabalgavientos si se encontrara un pegaso muy pequeño, pero no un Matadragones si no hay dragones en el área). Los nuevos kits, como verás luego, pueden ser creados y escogidos.

Las búsquedas de poder dadas al semipaladín deben ser emprendidas inmediatamente en cualquier momento en que el personaje gane la habilidad de lanzar conjuros clericales por encima del primer nivel—ej., al 3^{er} nivel cuando los conjuros de 2º nivel son adquiridos, al 5º nivel cuando se ganan los conjuros de 3º, etc. La naturaleza exacta de cada búsqueda será determinada por el DM, pero cada una debe suponer

un reto y estar llena de peligro. Algunas búsquedas pueden necesitar que el semipaladín complete las tareas sin ayuda o bien que asuma un papel de liderazgo o más combativo si es ayudado por otros compañeros de aventura. Tales compañeros deben ser legales buenos, aunque no necesariamente de la raza y religión del semipaladín.

Si una búsqueda tiene éxito, el semipaladín gana un único poder de paladín de la elección del DM, escogido entre los siguientes: habilidad para utilizar los objetos mágicos de paladines (como las espadas sagradas); detección del mal; +2 a las TS; inmunidad a la enfermedad; habilidad para curar enfermedades; habilidad para imponer las manos; aura de protección; montura de guerra. Los límites raciales restringirán el número de poderes ganados; ej. los semipaladines halfling, que pueden alcanzar tan sólo el nivel 8º como clérigos, sólo podrán ganar 3 poderes especiales (al nivel 3, 5 y 7).

Los nuevos kits de semipaladines, específicamente adaptados a las naturalezas de los semihumanos, pueden ser diseñados. Algunas sugerencias incluyen:

Caballería elfo: Un centinela montado, el jinete acompaña a la realeza élfica en cabalgadas de hadas—procesiones solemnes en tierras élficas— al igual que patrullan los límites del reino o llevan a cabo misiones reales.

Heraldo semielfo: Este es el mensajero oficial de un gobierno elfo o humano (a menudo a un país de la otra raza), normalmente entregando documentos a dignatarios, expidiendo decretos públicos, y localizando reclutas para las búsquedas reales.

Sheriff halfling: El sheriff es un agente del cumplimiento de la ley con autoridad para realizar arrestos, dictar sentencias, y mantener de otras formas la seguridad del asentamiento halfling.

Encendedor de fraguas enano: Un Encendedor de fraguas consagra su vida a recuperar reinos enanos y ciudades que se perdieron contra otras razas (p. ej. humanos, orcos, derros, etc.) por la fuerza de las armas o la del cerebro, restableciendo las colonias y defendiéndolas hasta que sean autosuficientes.

Paladines de clase dual

Los paladines pueden ser de clase dual. Tienen acceso a cualquier kit que el DM permita en la campaña. Para cambiar de un paladín a otra clase, el paladín debe tener una puntuación mínima de 15 en Fuerza, Constitución, y Sabiduría (ya tiene una puntuación de Carisma aceptablemente alta). Debe tener una puntuación de 17 o mejor en los requisitos primarios de la nueva clase.

Ten en cuenta que un paladín que desee ser de clase dual no puede duarse con ninguna de los tipos de luchador, ni con ladrones (debido a las restricciones de alineamiento) o hechiceros (los hechiceros no pueden llevar armadura). En la mayoría de los casos, el clérigo es la única opción viable para un paladín de clase dual.

Un personaje de otra categoría que quiera convertirse en un paladín debe tener un mínimo de 15 en los requisitos primarios y una puntuación de 17 o mejor en Fuerza, Destreza, Sabiduría y Carisma. Un personaje de cualquier categoría legal buena distinta de luchador puede convertirse en un paladín.

Capítulo 5: Pericias

Recomendamos ampliamente el uso de las pericias en no-armas en tu campaña, en particular si vas a incorporar los kits de personaje del Capítulo 4. Este capítulo lista todas las pericias en no-armas para el paladín del *MdJ*, describe unas cuantas pericias nuevas, y aclara algunas de las viejas.

Pericias Recopiladas

Todas las pericias en no-armas asociadas con los grupos de Luchador, Sacerdote y General están disponibles para el paladín. La Tabla 23 recopila estas pericias, junto con las nuevas pericias para el paladín planteadas en este capítulo. La Tabla 23 también lista el coste de casillas para cada pericia. Los paladines pueden adquirir pericias de los grupos Hechicero y Bribón gastando una casilla además del coste listado.

Tabla 23: Pericias en No-Armas

Pericia	Nº de casillas requerido	Habilidad relevante	Modificador
Agricultura	1	Int	0
Albañilería	1	Fue	-2
Alfarería	1	Des	-2
Armero*	2	Int	-2
Arquero/Flechero	1	Des	-1
Astrología	2	Int	0
Bailar	1	Des	0
Burocracia	2	Int	0
<i>Cabalar por el aire*</i>	1	Sab	-2
<i>Cabalar por el suelo*</i>	1	Sab	+3
Cantar	1	Car	0
Carpintería	1	Fue	0
Caza*	1	Sab	-1
Cocinar	1	Int	0
Conducir carros	1	Des	+2
Conocimiento animal*	1	Int	0
Correr	1	Con	-6
Curación*	2	Sab	-2
Destilación*	1	Int	0
Diagnóstico	1	Sab	-1
Encender fuego	1	Sab	-1
<i>Entrenamiento animal*</i>	1	Sab	0
Etiqueta	1	Car	0
Forja de armas	3	Int	-3
<i>Habilidad artística*</i>	1	Sab	0
Heráldica	1	Int	0
Herbalismo	2	Int	-2
Herrería	1	Fue	0
<i>Historia antigua</i>	1	Int	-1
<i>Historia local</i>	1	Car	0
Identificar conjuros	1	Int	-2
Ingeniería	2	Int	0
<i>Instrumento musical</i>	1	Des	-1
Juego*	1	Car	0
Justa	1	Des	+2
<i>Leer/Escribir</i>	1	Int	+1
<i>Lenguajes antiguos</i>	1	Int	0
<i>Lenguajes modernos</i>	1	Int	0
Leyes	1	Sab	0
Lucha a ciegas	2	NA	NA
Manejo animal*	1	Sab	-1

Mareaje	1	Des	+1
Minería	2	Sab	-3
Modisto/Sastre	1	Des	-1
Montañismo	1	NA	NA
Montar trampas	1	Des	-1
Nadar	1	Fue	0
Navegación	1	Int	-2
Oratoria	1	Car	0
Pescar*	1	Sab	-1
Poesía	1	Int	-2
Rastreo	2	Sab	0
<i>Religión</i>	1	Sab	0
Resistencia	2	Con	0
Sentido de la dirección	1	Sab	+1
Sentido del clima	1	Sab	-1
<i>Supervivencia</i>	2	Int	0
Tejer	1	Int	-1
Trabajo del cuero	1	Int	0
Uso de la cuerda	1	Des	0
Zapatero remendón	1	Des	0

Las pericias marcadas con un asterisco(*) tienen aplicaciones especiales para los paladines, explicadas en la sección de “Aclaraciones y modificaciones”.

Las entradas en **negrita** indican nuevas pericias.

Las pericias en *cursiva* requieren que el jugador seleccione un área específica de especialización. Por ejemplo, un personaje con la pericia de Instrumento musical debe especializarse en un instrumento específico. Cada casilla adicional gastada le permite especializarse en otro instrumento.

NA= No Aplicable.

Aclaraciones y Modificaciones

La información que sigue complementa las descripciones de pericias dadas en el Capítulo 5 del *MdJ*. Cuando se da un bonus de pericia, el bonus es añadido al modificador normal del control. Por ejemplo, cuando un paladín recibe un +2 por utilizar la pericia de Entrenamiento animal para entrenar a su montura de guerra, el modificador es incrementado del normal de 0 a +2.

Manejo de animales: Como se explica en el Capítulo 2, un paladín puede tranquilizar a su montura de guerra automáticamente, la pericia de Manejo animal no es necesaria. La pericia puede ser utilizada normalmente para calmar a otros animales de la misma especie que la montura de guerra, así como a otros animales y bestias de carga.

Conocimiento animal: Aunque esta pericia permite a un personaje imitar los sonidos animales, ni ayuda ni dificulta al paladín cuando llama a su montura de guerra.

Entrenamiento animal: Un paladín no necesita la pericia de Entrenamiento animal para enseñar trucos y tareas a su montura de guerra. Sin embargo, si tiene la pericia aplicada a la misma especie que su montura de guerra, gana un bonus de +2 a sus controles de pericia cuando entrene a la montura de guerra. La bonificación se aplica solamente a la montura de guerra, no a otros animales de la misma especie. Si el paladín adquiere una montura de guerra distinta, sólo recibe la bonificación si tiene la pericia de Entrenamiento animal con la especie a la que pertenece la nueva montura.

Armero: Esta pericia también permite a los personajes construir bardas para las monturas, suponiendo la disponibilidad de materiales e instalaciones. La Tabla 24 indica el tiempo que se requiere para fabricar bardas para caballos de guerra, y monturas de un tamaño similar. Para las monturas menores o más grandes, el DM debería ajustar los tiempos de construcción consecuentemente. La barda de un elefante puede necesitar una o dos semanas extras; una barda para una mula pequeña puede tomar una semana menos. Resta dos semanas para todos los tipos de media barda.

Como con la armadura de los personajes, la barda puede estar defectuosa. Después de crear la barda, el DM realiza un control de pericia en secreto. Si el control falla pero por menos de 4 puntos, el personaje cree que la armadura es normal, hasta que en combate funciona como si fuera 1 punto de CA peor (una barda de mallas defectuosa tiene una CA efectiva de 5). La armadura defectuosa se rompe con una tirada natural de 19 o 20 en un ataque de melée; la CA del animal entonces empeora en 4 puntos, aunque no puede reducirse por debajo de CA 10 (si una barda de cuero defectuosa se rompe, tiene una categoría de

armadura efectiva de 9). Durante tanto tiempo como la montura lleve una armadura rota, su índice de movimiento se ve reducido a la mitad, y sufre una penalización de -4 a sus tiradas de ataque. Un personaje puede quitar la armadura rota de una montura en 2-8(2d4) rounds.

Puesto que la barda debe encajar exactamente, un juego diseñado para una montura no servirá para ningún otro animal, aunque sea de la misma especie.

Tabla 24: Tiempos de fabricación de las bardas

Tipo de Barda	CA	Tiempo(en semanas)
Cuero, Acolchada	6	4
Escamas, Brigantina, Anillas, Cuero tachonado	5	8
Mallas	4	10
Bandas, Varillas	3	14
Placas	2	16
De campaña	1	18
Completa de campaña	0	20

Destilación: Un paladín cuyo ethos le prohíba participar de la bebida alcohólica no resulta verosímil poseyendo esta pericia. Un paladín con un ethos más liberal puede usar esta pericia para preparar bebidas para otros, incluso si declina tomar parte él mismo.

Pescar: Un paladín cuyo ethos exija reverenciar a todas las formas de vida debería resistirse a pescar por diversión. Sin embargo, aún puede pescar para comer.

Curación: La habilidad de un paladín imponiendo las manos(ver el Capítulo 2) funciona independientemente de esta pericia. Un paladín con la pericia de Curación puede utilizarla en lugar o además de imponer las manos a un personaje dañado. Por ejemplo, un paladín de nivel 2 con la pericia de curación puede imponer las manos para curar 4 puntos de daño, y luego usar su pericia de Curación para curar 1d3 puntos adicionales.

Caza: Un paladín cuyo ethos restrinja cualquier tipo de muerte innecesaria se negará a cazar meramente por deporte. A menos que tenga objeciones culturales o religiosas a comer carne, caza para alimentarse. Más allá, acecha y mata a animales peligrosos que planteen una amenaza para sí mismo, sus compañeros, u otra gente inocente.

Juego: Un paladín cuyo ethos incluya objeciones morales a apostar no participará en juegos de azar. Utilizar esta pericia para hacer trampas es una violación seria del ethos.

Cabalar, por el suelo y el aire: Cuando cabalga su montura de guerra, un paladín automáticamente obtiene todos los beneficios de la pericia de Cabalar apropiada; no necesita la pericia en sí misma(consulta el Capítulo 3). Pero si *tiene* la pericia de Cabalar, gana un +2 cuando realiza todos los controles asociados con su montura de guerra. Por ejemplo, si tiene un caballo de guerra como montura de guerra y la pericia de Cabalar por el suelo, gana un bonus de +2 cuando intenta saltar sobre la silla con la montura en movimiento. Si tiene un pegaso como montura de guerra y la pericia de Cabalar por el aire, sufre una penalización de -2(en lugar de -4) cuando realiza controles para ver si cae de la silla después de sufrir daño. Las bonificaciones se aplican sólo cuando monta a la montura de guerra. Cuando cabalga sobre una criatura de la misma especie que la montura de guerra, utiliza las reglas normales de la pericia de Cabalar.

Nuevas pericias

Todos los paladines pueden escoger estas pericias, sin importar sus kits de personajes, siempre y cuando gasten los puntos listados en la Tabla 23(Nota del Traductor: Esto va un poco en contra de lo especificado en algunos kits; que cada uno haga lo que quiera). Los personajes pertenecientes a los Grupos Cruzados listados al final de cada descripción pueden comprar las pericias al precio indicado. Los Grupos no listados pueden comprar las pericias gastando una casilla adicional además del coste listado. Todas son pericias en no-armas excepto Justa.

Burocracia

Esta pericia combina un conocimiento práctico del protocolo gubernamental y las habilidades necesarias para navegar por las organizaciones burocráticas. Un personaje con esta pericia sabe a que oficial aproximarse y el mejor momento de hacerlo(el ayudante de un recaudador de impuestos puede tener mejor acceso a la información que el propio recaudador; un funcionario de la ciudad puede estar menos atareado y más dispuesto a ayudar al principio del mes que al final). Sabe donde se guardan los informes del gobierno y los procedimientos para examinarlos. Sabe como circunvalar a los burócratas

lentos o poco cooperativos. Obtiene permisos y otros documentos gubernamentales en la mitad de tiempo. Ningún control de pericia es necesario para todas estas funciones.

Un personaje también puede utilizar la pericia de Burocracia para volver el sistema en contra de alguien. Un control de pericia exitoso dobla la cantidad de tiempo para una decisión gubernamental, causa que un permiso sea emitido con un nombre incorrecto, o pierde temporalmente un documento importante. Un paladín debe ser cuidadoso con esta habilidad, para evitar romper la ley y violar su ethos.

La pericia de Burocracia cubre las organizaciones gubernamentales en una región en particular, normalmente la tierra natal del personaje. Puede gastar casillas adicionales para expandir la pericia a otras regiones. Las organizaciones oficiales incluyen los concejos, las administraciones y las jerarquías eclesiásticas. La pericia es solamente efectiva cuando enfrenta a organizaciones de 10 o más miembros.

Grupos Cruzados: Sacerdote, Bribón.

Diagnóstico

Ambas pericias, la de Curación y Diagnóstico, ayudan a las víctimas de enfermedades y daños. Pero mientras que la pericia de Curación puede ser utilizada para restaurar puntos de vida perdidos, Diagnóstico concierne principalmente a la determinación de la causa del daño y el pronóstico; usar solo Diagnóstico *no* curará daño.

Con un control de pericia exitoso, un personaje descubre toda la información siguiente aplicable a un paciente en particular:

- Si el paciente ha sufrido daño físico, el personaje puede determinar la extensión del daño, aunque no será capaz de averiguar la causa exacta (si una víctima fue atacada por un tigre, el personaje sabrá que la víctima recibió un zarpazo de un animal grande, pero no necesariamente la especie). El personaje puede recomendar tratamiento y ofrecer pronósticos, así como con las víctimas de enfermedades.
- Si el paciente ha sido envenenado, el personaje conoce el antídoto (si existe uno) y sabe como prepararlo. Ten presente que incluso si el personaje sabe como preparar un antídoto, puede ser que no tenga acceso a los ingredientes necesarios.
- El personaje conoce el nombre de la enfermedad, su causa, cuánto tiempo la ha estado sufriendo el paciente, y el tratamiento adecuado. Si el paciente es tratado como se especifica, sufre la versión media de la enfermedad y en su duración más corta. Si el paciente rechaza el tratamiento, o el tratamiento no funciona, el personaje puede emitir un pronóstico con una exactitud razonable (“El paciente se recobrará al final del mes”. “El paciente quedará permanentemente ciego si no es tratado en el plazo de un año”). El personaje puede diagnosticar tanto enfermedades naturales como mágicas.
- Cuando examina un cadáver, el personaje puede determinar como murió la víctima y cuanto lleva muerta aproximadamente. Si la víctima murió de causas no naturales, el personaje sólo puede determinar las circunstancias generales de la muerte. Por ejemplo, si un hechicero maligno incineró a la víctima con una *bola de fuego*, un control exitoso de Diagnóstico revelará que la víctima ardió hasta la muerte muy rápidamente como resultado de algún tipo de magia, pero no que fue afectado por una *bola de fuego*.

Un personaje con esta pericia puede diagnosticarse a sí mismo o a cualquier otro personaje, o animal, exceptuando a las criaturas sobrenaturales (como fantasmas o esqueletos) y criaturas de otros planos de existencia (como un xorn o un sirviente aéreo). Puede intentar diagnosticar a un individuo o criatura en concreto una sola vez.

Si un personaje también tiene la pericia de Curación, puede modificar todos los controles de Diagnóstico en +1.

Grupos Cruzados: Sacerdote

Justa

Esta pericia incluye las habilidades de combate necesarias para mantener una justa con éxito, así como los modales, el comportamiento, y la aptitud para impresionar a la audiencia. Para escoger esta pericia, un personaje debe tener primero la especialización en la lanza de justa.

Un personaje con esta pericia modifica sus tiradas de ataque en una justa en +2 (consulta la sección “Actividades rutinarias” del Capítulo 7 para las reglas de las justas). El uso de esta pericia supone que el personaje tiene una lanza, escudo y montura adecuados.

Si un personaje gana un combate, su elegante actuación impresiona favorablemente a la audiencia. Los miembros de la audiencia con un interés especial en el torneo (como la realeza, apostantes, o potenciales amantes) que luego encuentren al caballero modifican sus tiradas de reacción en +2. Si gana varios combates en un torneo, aún gana el bonus. Sin embargo, si el contendiente tiene un día especialmente desastroso—digamos, si sigue una victoria de una larga cadena de derrotas—la audiencia le despachará la victoria como un evento fortuito, y el DM puede cancelar el bonus.

Grupos Cruzados: Luchador.

Leyes

Un personaje con esta pericia está razonablemente familiarizado con el sistema legal de su tierra natal(o cualquier otra región de su elección). Sabe que leyes son rigurosamente impuestas(las apuestas ilegales pueden ser toleradas en una región, agresivamente perseguidas en otra), y los procedimientos legales de rutina(como hay que archivar un proceso judicial contra un deudor). Comprender los matices de las leyes, como interpretar los puntos clave de un contrato, requiere controles de pericia.

Un control de pericia con éxito también permite al personaje conducir una defensa fuerte cuando él o un compañero es acusado de un crimen. Si el juez es de mente abierta y la evidencia del crimen es ambigua, un control con éxito inclinará el veredicto a favor del defendido; quizás reciba la menor pena o multa posible, o es completamente absuelto. Sin embargo, si las evidencias suponen una clara declaración de culpabilidad o el juez está corrompido, un control exitoso de la pericia no ayudará.

Un personaje puede gastar casillas de pericia adicionales para conocer el sistema legal de otras regiones. Alternativamente, puede gastar casillas de pericia en adquirir experiencia en un campo en particular, como el código de impuestos o los derechos de propiedad. La experiencia asume una amplia comprensión del área escogida, requiriendo controles sólo en los casos más extremos.

Grupos Cruzados: Luchador, Sacerdote.

La Ley y los Paladines

Un paladín con la pericia Leyes no defenderá a nadie a quien crea culpable, incluyendo a sus propios compañeros. Aunque un paladín no quebrantará la ley a sabiendas, puede tomar ventaja de esta pericia para defenderse a sí mismo si es acusado erróneamente de un crimen; una defensa fallida resulta en su condena.

Oratoria

A través del discurso inspirador y la pura fuerza de la personalidad, un personaje con esta pericia puede influenciar la opinión de una multitud. Cualquier tamaño de multitud puede ser influida, siempre y cuando hablen el mismo idioma que el orador, y puedan verlo y oírlo claramente.

Para utilizar esta pericia, el orador debe dirigir a la multitud a un tema específico. Por ejemplo, puede intentar persuadirles de que se alcen contra el déspota local, dejen la ciudad a causa de un peligro inminente(un monstruo en las afueras de la ciudad, un ejército malvado marchando), o ayuden a buscar a un niño perdido.

Antes de que el orador hable, el DM debe determinar el tamaño de la multitud, su nivel, y su actitud general hacia el orador y el tema del que habla. Para las multitudes pequeñas—digamos, de menos de 5 miembros— determina los niveles y actitudes individualmente. Divide las multitudes grandes en grupos; escoge un nivel aproximado y una actitud para cada grupo. Utiliza la Tabla 59 del Capítulo 11 de la *GDM* para obtener las actitudes sobre el tema; la multitud puede ser Amistosa, Indiferente, Cautelosa, Amenazada, u Hostil.

Antes de hacer ninguna tirada, o de que el orador comience a hablar, el jugador le dice al DM si quiere que el orador ajuste la opinión del público un punto arriba o abajo en la Tabla 59.

El orador entonces le habla a la gente; debe hablar ininterrumpidamente durante al menos 10 rounds.

Cuando el orador acaba de hablar, haz el control de Oratoria. Si el control tiene éxito, haz un control de Inteligencia por cada individuo en una multitud, o por cada grupo en una multitud grande. Modifica estas tiradas en -1 para cada uno de ello con el que el orador realizó un control. Por ejemplo, si el orador necesitaba un 10 para tener éxito y tira un 5, cada control de Inteligencia tiene una penalización de -5.

Los individuos o grupos pequeños que fallen sus tiradas encuentran sus opiniones sobre el tema ajustadas un nivel en la Tabla 59 de la *GDM*. Una opinión Indiferente puede volverse Amistosa o Cautelosa, un parecer Cauteloso puede devenir en Indiferente o Amenazador. Sin embargo, todos los miembros de la audiencia que fallen su tirada verán sus opiniones ajustadas de la misma forma. Las opiniones de aquellos que tengan éxito en sus tiradas permanecen inmutables ante la Oratoria del personaje; sin embargo, en la práctica, la presión social puede producir los mismos resultados. El DM puede pasar por alto cualquier tirada que de unos resultados inapropiados; por ejemplo, un PNJ en la multitud que ha mantenido una larga disputa con el orador no puede ser influido, sin importar la elocuencia del orador.

Un personaje puede utilizar esta pericia sólo una vez con una muchedumbre dada. Si la composición de la multitud cambia para incluir algunos miembros nuevos, el personaje puede hacer otra prueba de su oratoria, siempre y cuando hable de un tema distinto.

Ten en cuenta que esta pericia produce solamente cambios modestos en la actitud. Si una multitud se muestra Indiferente hacia un déspota, un orador puede ser capaz de levantar algunos sentimientos ambiguos sobre él, pero no será capaz de convencerlos de asaltar inmediatamente el castillo del déspota.

Si la multitud sospecha de una religión en particular, el orador puede persuadirles para que sean más tolerantes, pero no debería esperar ninguna conversión espontánea.

Grupos Cruzados: Guerrero, Sacerdote.

Poesía

Un personaje que escoja esta pericia se especializa en poesía lírica o narrativa. La poesía lírica expresa pensamientos y sentimientos, e incluye baladas, sonetos, odas, e himnos. La poesía narrativa cuenta historias en verso, algunas verdaderas, otras ficticias. Un personaje que gaste dos casillas de pericia puede especializarse en ambas.

La pericia permite a un personaje juzgar la calidad de la poesía en su especialidad. También conoce un repertorio considerable de poemas y sabe recitarlos con habilidad fascinante. Ningún control de pericia es necesario para estas aplicaciones.

El personaje también sabe componer poemas en su especialidad; un control exitoso significa que el poema es de una calidad excepcional. Si el personaje tiene la pericia de Leer/Escribir, puede registrar sus poemas.

Grupos Cruzados: General.

Poesía para Paladines

Con permiso del DM un paladín con la pericia de Poesía puede ofrecer una composición a su iglesia(u otro receptor designado) en lugar de un diezmo. El paladín debe informar a la iglesia con un mes de antelación si tiene la intención de ofrecer una composición; tanto la poesía lírica como la narrativa son aceptables. Si la iglesia(es decir, el DM) lo desaprueba, el paladín debe pagar su diezmo normal. Si la iglesia consiente, el paladín puede presentar una composición en el momento en que el diezmo deviniera pagadero.

La composición debe ser presentada en la iglesia o a un ministro de la iglesia en un lugar escogido previamente. El paladín entonces realiza un control de la pericia de Poesía. Si el control falla, la composición estimada indigna; el diezmo normal debe ser pagado inmediatamente. Si el control es superado, el DM determina el valor de la composición; el valor es igual a 3d20 monedas de oro. Si el valor es mayor o igual al diezmo, no se precisa ningún pago ese mes. El paladín no recibe ningún "cambio" si el valor es mayor que su diezmo; el exceso de valor es desechado.

Si el valor es menor que el diezmo, el paladín resta dicho valor del diezmo, y paga la diferencia(si el paladín debe 20 mo y el valor de la composición es de 15 mo, debe pagar 5 mo). Un paladín puede ejercer esta opción tan a menudo como desee.

Capítulo 6: Equipo

Los paladines se toman su equipo muy seriamente, y buscan poseer el mejor que el dinero pueda comprar. Su equipo no sólo refleja el honor de su puesto; para algunos simboliza sus principios:

- El escudo representa el juramento del paladín de mantener su ethos.
- La espada representa las dos instituciones que ha jurado defender—un filo de la espada representa la clase privilegiada, el otro la gente común.
- La armadura representa la lealtad al Estado. Así como la armadura protege su cuerpo, debe proteger él a su monarca.
- El yelmo representa su lealtad a la religión. Así como el yelmo protege su cabeza, así protegerá él su iglesia.
- La ropa, bien confeccionada e inmaculadamente limpia, representa la pureza de espíritu.

Equipo Estándar

Lo que sigue es una lista del equipo estándar poseído(o al menos deseado) por la mayoría de paladines. Normalmente, los paladines adquieren este equipo con sus propios fondos. Un paladín ahorrativo intenta mantener sus posesiones en perfectas condiciones de forma que rara vez tiene que invertir en reemplazos.

Armadura

Todos los tipos de armadura están disponibles para el paladín. Si se les da a elegir, la mayoría prefiere la protección y el prestigio de las placas completas. Sin embargo, dado el alto precio de la armadura de placas, algunos optan por las bandas o varillas, mientras que otros se decantan por las más baratas y fácilmente disponibles anillas. El cuero, cuero tachonado, y la acolchada—incluidas las versiones mágicas—son evitadas generalmente, puesto que estos tipos de armadura tienden a ser asociadas con personajes de menor status. Un paladín discriminatorio puede preferir llevar una armadura de escamas ordinaria antes que un *cuero tachonado* +2.

En un mundo de campaña típicamente medieval, los paladines favorecen tres tipos de armadura: combinaciones de cota de mallas/casco, anillas, y placas.

Cota de mallas y casco. Los paladines necesitados, aquellos de culturas primitivas, o aquellos que acaban de empezar sus carreras a veces llevan sólo una simple cota de mallas(una pieza única que cubre el torso) y un casco. El paladín a menudo supervisa la construcción de la cota de mallas o la fabrica él mismo, enrollando alambre alrededor de una vara, y luego cortando el lado para hacer anillos. Aplana los anillos con un martillo, luego los remacha todos juntos con la forma de un abrigo hasta las rodillas con una caperuza para cubrir la cabeza. El casco normalmente es redondo o cónico, abierto en el rostro. La combinación cota de mallas-casco es más barata que la armadura de mallas, pero es menos protectora, un una Categoría de Armadura de 7.

Armadura de mallas. Una cota de mallas complementada con polainas y recubrimiento de los brazos se convierte en un juego completo de armadura de mallas(CA 5). Se puede añadir un visor al casco para proteger la cara. Aunque no muy cara y relativamente ligera, la armadura de mallas tiene sus inconvenientes. El peso de la armadura está distribuido desigualmente por el cuerpo, recargando los hombros particularmente. Incluso el paladín más fuerte se sentirá fatigado tras llevar la armadura de mallas durante más de un día. Como opción para el DM, cualquier personaje que lleve armadura de mallas durante más de 24 horas seguidas sufre un -2 a todas las tiradas de ataque hasta que se la quite y descansen unas cuantas horas.

Al menos una vez a la semana, la cota de mallas de hierro debe ser engrasada y pulida, un proceso que puede llevar buena parte de la tarde. No cuidar apropiadamente la armadura de mallas da como resultado la herrumbre(y una reducción de un nivel de la CA por cada mes de negligencia).

Placas. La armadura de placas(CA 3) añade una placa pectoral, placa trasera, y bandas de metal a las áreas desprotegidas de la armadura de mallas, tales como las rodillas y los codos. Placas de metal denominadas *pauldrones* protegen los espacios entre los brazos y el pecho. Las *hombreras*(guardas de hombros) protegen el torso superior; los *guanteletes*(guantes de metal) protegen las manos.

Los paladines de alto nivel a veces decoran la armadura de placas con ornamentos de oro o plata y engarzan pequeñas joyas al yelmo o el dorso de los guanteletes. Estas extravagancias generalmente son compatibles con el ethos del paladín, siempre que pretendan reflejar el puesto del paladín y no se utilicen

para hacer ostentación de riqueza. Los símbolos heráldicos pueden ser grabados o pintados en cualquier sección de la armadura.

La armadura de placas requiere pulido y engrasado, pero como consiste en secciones sólidas más que en pequeños anillos, es más resistente al óxido. Aunque más pesada que la armadura de mallas, la armadura de placas encaja mejor y es más cómoda, reduciendo el factor de fatiga.

Escudo

La mayoría de los paladines llevan escudos medianos, que ofrecen la máxima protección contra los ataques frontales y por el flanco y son lo suficientemente ligeros para llevarlos a lomos de un caballo. Fabricados de madera y cubiertos con cuero grueso, el escudo está formado como un triángulo con una cúspide redonda y el final en punta. Su superficie se curva hacia dentro. El escudo se extiende entre 90 y 120 centímetros de la parte superior hasta el final y cuelga del brazo del paladín mediante una correa. Lo empuña en su mano izquierda(o en su mano derecha, si es zurdo) con una segunda correa asegurada en la superficie interior del escudo.

Algunos paladines llevan escudos oblongos, rectangulares, redondos o incluso pentagonales. Los escudos pueden ser decorados con adornos de plata u oro, salpicados con joyas preciosas, blasonados con símbolos heráldicos, o pintados con colores brillantes.

Armas

Un paladín puede dominar cualquier arma, pero la mayoría se sienten desarmados sin una espada(larga, a dos manos, bastarda, o corta, en ese orden de preferencia), una lanza(mediana o pesada, dependiendo del tamaño de la montura), y una daga. Un paladín típicamente guarda su espada en una vaina de madera cubierta de cuero, atada en el lado izquierdo de su cinto(o el lado derecho si es zurdo). La daga cuelga de su cinturón en el lado opuesto a la vaina.

Otras armas favorecidas por los paladines incluyen el mayal de jinete, la maza de jinete, el pico de jinete, el hacha de batalla y la cimitarra. Los paladines tienden a evitar utilizar armas de proyectiles, puesto que son difíciles de usar efectivamente a lomos de un caballo.

Una lanza de justas, aunque deseable, puede ser demasiado cara. En su lugar, un paladín puede optar por un capuchón para la lanza, un capuchón despuntado de madera que encaja al final de una lanza ordinaria, haciéndola aceptable para los torneos. Los capuchones para lanzas, sin embargo, son notoriamente poco fiables; existe un 5% de probabilidades por justa(un 1 en 1d20) de que el capuchón se desprenda y caiga. Cuando esto ocurra, los oficiales interrumpen la justa y los contendientes deben empezar de nuevo. Un contendiente que pierda repetidamente su capuchón de lanza se arriesga a ser descalificado del torneo.

Ropajes y objetos especiales

Cuando escoge las ropas, el paladín se debate entre la utilidad y la elegancia. Favorece los colores atrevidos(azul, rojo, verde y violeta) y, cuando puede permitírselo, las telas ricas(seda y terciopelo en particular). Puesto que un paladín es a menudo juzgado por su aspecto, gastar dinero en el atuendo formal no se considera una violación del ethos normalmente.

Un guardarropa ideal, que puede ser adquirido pieza por pieza a lo largo de la carrera del paladín, consiste en lo siguiente:

- Dos camisas holgadas de mangas largas de seda o lino.
- Dos pares de calzones o pantalones, fabricados de lana, algodón, o lino, hechos a medida para ajustarse a las piernas(los calzones amplios tienden a ser asociados con los campesinos y la gente común). Los calzones normalmente llegan hasta los tobillos y son de colores brillantes.
- Revestimiento de la armadura(fabricado de cuero suave o tela acolchada, se llevaba debajo de la armadura de mallas para evitar la irritación).
- Dos pares de prendas interiores de algodón.
- Dos pares de calcetines y medias de seda.
- Un par de botas de montar.
- Un par de zapatos de cuero, normalmente de punta en los dedos y abrochados al tobillo con correas y hebillas.
- Dos túnicas hasta las rodillas, normalmente sin mangas, puestas por la cabeza. Las túnicas pueden estar decoradas con patrones de rayas y círculos, y posiblemente plumas o pequeñas gemas.
- Un sobretodo(túnica externa), sin mangas o cuello, lo que se prefiera. El sobretodo suele estar forrado de piel de conejo, ardilla, u otra piel ligera, y acolchado en los hombros. Las borlas, cintas y brocados son comunes.

- Un manto ligero(un abrigo sin mangas fabricado de una pieza de tela ovalada) para la primavera y el verano, hecho de algodón o seda. La prenda tiene forma rectangular o semicircular, enrollado en torno al cuerpo, y asegurado en el cuello con una cadena o hebilla.
- Un manto pesado para el invierno forrado de castor, zorro u otra piel gruesa.
- Una capa completa hecha de lana, algodón, o piel de cordero, abrochada en el cuello con una cadena o correa de cuero. Los paladines de alto nivel prefieren una capa de seda negra, azul, roja o violeta, forrada con terciopelo negro o rojo.
- Un cinturón de cuero ancho con una hebilla de metal.
- Un gorro de lana, algodón o fieltro.
- Una cofia ceremonial(un gorro bien ajustado que cubre el pelo y las orejas, atado bajo la barbilla) fabricado de lino o seda, y decorado con bordados, plumas o cordones de oro. A menudo se requiere la cofia de ceremonias en banquetes de estado y otros eventos especiales. El equivalente para las mujeres se denomina *toca*.

Un paladín escrupuloso también debería considerar incluir los siguientes objetos como parte de su equipo estándar. Son añadidos a las linternas, cuerdas, y otro equipo necesario para los viajes largos o búsquedas específicas.

- Dos toallas de algodón o lana(una para lavarse, otra para utilizar como esterilla para comer).
- Vajilla correcta, incluyendo utensilios para comer, una taza, un plato, y una copa. Dado que los paladines pueden tener que proveerse su propio servicio en ceremonias, deberían comprar objetos de calidad fabricados de plata, cristal y porcelana.
- Equipo completo para la montura, incluyendo bocado, brida, arreos, herraduras, silla y armadura.
- Dos mantas pesadas, una para usar como cama, la otra para cubrir la montura durante la noche.
- Un espejo(necesario para asearse).

Atuendo correcto para las mujeres

Los paladines femeninos son libres de llevar todo el atavío anterior(asumiendo que no haya razones culturales en contra). Para las ocasiones ceremoniosas, una paladín puede en su lugar llevar una túnica hasta el suelo llamada *capa de mujer*(*vestido*), que se ajusta cómodamente en las caderas y ondula alrededor de las piernas. Un sobretodo(o surcote) y un sayo pueden ser llevados como prendas exteriores. Las mujeres también pueden llevar medias por encima de las rodillas, sujetas con ligas o atadas con cintas. El calzado es similar al de los hombres, aunque los vestidos lo ocultan todo menos la puntera.

Insignias, estandartes y cimera

Los paladines a menudo embellecen sus armaduras, ropas, armas, y escudos para identificarse en el campo de batalla, indicar el rango, o simbolizar la lealtad a un rey o iglesia. Los monarcas a veces regalan adornos para reconocer el servicio militar sobresaliente. Los ornamentos que representan el nombre de la familia pueden ser transmitidos de padres a hijos. Como regla, los adornos no pueden comprarse; deben ser conferidos o ganados. Algunos ejemplos:

Insignia. Este es un emblema representando la tierra natal del paladín, su familia, u orden(consulta el Capítulo 9). Una insignia puede ser un objeto físico, como un alfiler o una medalla, o puede ser un pequeño diseño bordado en una túnica o grabado en un escudo. Los símbolos típicos de las insignias incluyen cabezas humanas o de animales, una flor o planta en una corona, o un arma con alas.

Estandarte. Un estandarte es una bandera con el final parecido a una Y, atado a un mástil o vara. El estandarte ostenta los colores, símbolos heráldicos, o insignia del gobierno o iglesia del paladín. Un estandarte se convierte en una *bandera* cuando el final se corta para formar un cuadrado. Una versión más pequeña del estandarte, llamada *pendón*, puede ser atada al final de una lanza.

Cimera. Una cimera puede ser un puñado de cortas tiras de cuero, una o más plumas, una talla en madera, una borla o cualquier otro pequeño objeto sujeto al yelmo del paladín. La cimera es normalmente del mismo color que el escudo del paladín. Las cimera suelen llevarse en torneos para ayudar a los espectadores a diferenciar un paladín de otro, aunque muchos paladines llevan sus cimera todo el tiempo. Una cimera también puede añadirse a la cabezada del caballo de guerra. Una abstracción de la cimera puede mostrarse en un escudo o estandarte.

Equipo Adicional

Canon. El canon es el texto sagrado de la fe del personaje. Incluye oraciones, directrices de comportamiento, extractos históricos, expectativas de la deidad, y otro material teológico. Un canon *no* es un libro de conjuros, ni posee ninguna cualidad mágica.

Puesto que un canon puede ser muy caro, los personajes a veces pueden llegar a acuerdos con su iglesia para procurarse una copia a plazos, añadiendo unas cuantas piezas de oro extra a su diezmo mensual para amortizarlo. Las iglesias generosas pueden prestar a sus seguidores una copia del canon indefinidamente. Sin embargo, si el canon se perdiera o fuera destruido, el personaje puede ser responsable del coste de reemplazo.

Escudo de armas. Este término suele referirse al escudo mostrando los símbolos heráldicos del paladín o a los símbolos solos. Pero también es el nombre de un artículo de ropa específico. Un escudo de armas es una túnica blanca que se lleva sobre la armadura, blasonada con la insignia del paladín. El escudo de armas identifica al paladín y también lo protege del calor del sol, que puede ser insoportable cuando se lleva la armadura descubierta.

Necesar de cosmética. Útil en los preparativos para asuntos ceremoniosos, un neceser de cosmética típico incluye un vial de grasa de oveja para hacer relucir la piel, coloretes en polvo para teñir las mejillas de blanco o rosa, talco ligeramente perfumado para el cuerpo, y un ungüento depilatorio para suavizar la cara.

Equipo de cuidado de caballo. Para el cuidado eficiente y concienzudo del caballo, este kit incluye una almohaza (un cepillo de cerdas rígidas para eliminar la suciedad del pelaje), una cuchilla de pelar (una hoja flexible aserrada para quitar el pelo suelto del cuerpo), un cepillo de cuerpo (para quitar la suciedad de las patas, espolones, y otras áreas para las que la almohaza no es apropiada), punzón para cascos (para sacar guijarros y despojos de los cascos), y un peine para la crin y la cola (para limpiar y atusar el pelo).

Equipos similares existen para los grifos y otras monturas.

Mantelete. Parecidos a penachos de plumas o abanicos de hojas, los manteletes consisten en bandas de algodón o lino alineadas con delgadas capas de metal. El mantelete se sujeta a los lados de yelmos y escudos para proteger los ojos del portador del sol brillante. También previene el óxido y ayuda a desviar los ataques de armas (si un oponente intenta un tiro de precisión contra un personaje que lleve un mantelete, sufre una penalización de -5 a su tirada de ataque en lugar de un -4; consulta el Capítulo 9 de la *GDM* para más detalles sobre los tiros de precisión). El mantelete a menudo se pinta del mismo color que el escudo del portador.

Perfumador. Esto es una pequeña bolsa que contiene una mezcla de pétalos de flores, hierbas y especias que añaden un agradable perfume a la ropa de un personaje (agradable cuando no hay desodorante a mano). Un perfumador puede ser situado en un armario o baúl, o llevado en un bolsillo.

Espuelas. Con espuelas, el jinete puede controlar su montura con menos esfuerzo y darle órdenes con un ligero movimiento de su pie. Las mejores espuelas—aquellas que evitan dañar al caballo—tienen *espuelas* despuntadas con forma de rueda en lugar de puntas. Las *espuelas de doma* tienen puntas afiladas y curvadas, ligeramente torcidas hacia el jinete para prevenir arañazos accidentales. Las espuelas con un chapado de oro o plata están disponibles a 5 o 10 veces el precio listado.

Tabla 25: Equipo Variado

Objeto	Coste	Peso(Kg)
Armadura de mallas(cota y casco)	50 mo	17'5
Canon	50-500 mo	0'5-2'5
Capa		
Lana	7 mp	2
Seda y Terciopelo	50 mo	1
Capuchón de lanza	1 mp	**
Cofia, ceremonial	2 mo	**
Equipo de cuidado del caballo	1 mo	0'5
Escudo de armas	8 mp	**
Espuelas	1 mo	**
Juego de cosméticos	7 mp	**
Mantelete	2 mp	**
Manto		
Primavera	1 mo	**
Invierno*	10-30 mo	0'5-2'5
Perfumador*	1-3 mo	**
Revestimiento de la armadura	5 mo.	2'5
Sobretudo, piel*	20-40 mo	2'5-5
Vajilla correcta***	15 mo	0'5

* Los precios y pesos del canon dependen del tamaño y la encuadernación del libro. Los precios y pesos de las prendas de vestir varían de acuerdo con el tipo de piel usado. Los precios del perfumador dependen del contenido; las mezclas exóticas son más caras.

** El precio es insustancial (unos cuantos gramos).

*** Incluye útiles plateados, un cáliz de cristal, y un plato de porcelana con adornos de oro.

Nuevo Equipo Mágico

Barda de excelencia aérea: Esta barda parece un juego normal de barda de cadenas para un caballo, elefante, u otra especie de montura terrestre. Cuando es llevada por una montura de guerra, a la *barda* le brotan alas metálicas de aproximadamente dos veces la longitud de la montura; una palabra de mando del paladín de la montura de guerra controla este efecto. Las alas de metal permiten a la montura volar a una velocidad igual que su velocidad normal en tierra, con una Categoría de Maniobrabilidad C. Más aún, la *barda de excelencia aérea* imbuye a la montura con la habilidad de vuelo necesaria; puede volar como si las alas fueran parte de su cuerpo.

Un paladín sin la pericia de Cabalgar por el aire realiza los ataques a -2 cuando cabalga una montura con la *barda de excelencia aérea*. Para evitar ser descabalgado, debe hacer un control de Destreza como determine el DM. Un paladín con la pericia de Cabalgar por el aire realiza normalmente los ataques.

Las alas permanecen durante 1-4 horas; la montura siente cuando las alas están a punto de desaparecer, dándole tiempo para aterrizar con seguridad. A la *barda de excelencia aérea* pueden brotarle alas una vez al día; de otra forma funciona como una barda normal. También funciona como una barda normal en animales que no sean monturas de guerra.

Brida de calmar: Esta brida de cuero, diseñada para encajar en una especie específica de montura, hace a la montura inmune a todos los tipos de *miedo* mágico. Para propósitos de moral, la *brida de calmar* le da a la montura una categoría de moral de Sin Miedo (19-20). Una *brida de calmar* puede ser usada tanto en monturas normales como monturas de guerra.

Cimera de invocación: Cuando es sujeta al yelmo de un paladín, la *cimera de invocación* le permite llamar mentalmente a su montura de guerra dentro de un radio igual a 15 kilómetros por nivel del paladín (un paladín de 6º nivel puede invocar a su montura de guerra dentro de un radio de 90 kilómetros). Si la montura de guerra ha sido capturada o está incapacitada, la *cimera* causa una punzada apagada tras los ojos del paladín, indicando que la montura es incapaz de responder; sin embargo, la *cimera* no indicará la localización de la montura.

Aceite de atemperar: Cuando este aceite es aplicado a un traje de mallas completo u otra armadura metálica, la CA de ésta se ve mejorada en 1 durante 24 horas; por ejemplo, la armadura de mallas (CA 5) tendrá una CA efectiva de 4. La CA no puede ser mejorada por debajo de CA 0. Lleva de 1 a 2 horas cubrir completamente un conjunto de armadura con el *aceite de atemperar*.

Vaina de seguridad: De menos de 30 centímetros de longitud, esta vaina de cuero parece del tamaño perfecto para una daga. En realidad, un arma con punta de cualquier tamaño—como una espada, pica, o lanza— puede ser llevada en la *vaina de seguridad*. Cuando la punta del arma es situada en la vaina, toda el arma se encoge al tamaño de una daga normal. La vaina retiene el arma encogida fuertemente; el arma sólo puede extraerse cuando es pronunciada una palabra de mando, o cuando se ve afectada por un conjuro de *Llamada a la puerta* o similar. El arma retiene su tamaño reducido hasta que la punta deja la vaina. Entonces se expande a su tamaño normal.

Bolsa de diezmos: Es un pequeño monedero de terciopelo negro, cerrado con un cordel. Cualquier gema, monedas, o tesoro situado dentro del bolso es instantáneamente teleportado a la iglesia o institución de caridad del personaje. El personaje guarda un pequeño trozo de piedra, madera, o cristal de la institución designada en el fondo de la bolsa para indicar el destino. De otra forma tiene una capacidad de 20 monedas de oro. Una *bolsa de diezmos* sólo funciona con personajes legales buenos.

Túnica de comodidad: Esta prenda de ropa ligera puede ser llevada sobre la armadura de mallas u otra armadura incómoda. La *túnica de comodidad* distribuye el peso de la armadura equitativamente por el cuerpo, permitiendo al personaje llevar su armadura indefinidamente sin que le cause irritación o se fatigue.

Espadas Sagradas

Cada una de estas *espadas sagradas* tiene las características especiales que aparecen en el Capítulo 2, además de los beneficios especiales dados en sus descripciones individuales. Las bonificaciones (+3, +4, y así) se aplican tanto a las tiradas de ataque como a las de daño. En las manos de cualquier personaje distinto de un paladín, todas estas *espadas sagradas* funcionan como *espadas* +2.

Espada +3 purificadora. Cuando un paladín sostiene esta espada frente a él, ahuyenta muertos vivientes como un clérigo del mismo nivel; un paladín de 3^{er} nivel ahuyentará no-muertos con la misma efectividad que un clérigo de 3^{er} nivel(utiliza la tabla 19 en el Capítulo 4). El paladín debe ser de nivel 3 o superior para ahuyentar muertos vivientes, con o sin esta espada. Los Cazadores de Fantasmas no reciben ningún bonus para ahuyentar muertos.

La espada otorga dos beneficios a los paladines de todos los niveles: un +5 contra todos los no-muertos; y una bonificación de +2 contra los ataques mágicos de los muertos vivientes, incluyendo el toque paralizador de un ghoul y el *hechizo* de un vampiro.

Espada +4 protectora divina. Esta espada alerta al paladín de la presencia del mal generando un suave zumbido que sólo él puede oír. La espada detecta el mal dentro de un radio de 18 metros desde el paladín, pero ni indica la dirección o intensidad de la fuente. El zumbido es automático, siempre y cuando la espada permanezca con el paladín. El zumbido es lo suficientemente fuerte para despertar al paladín de un sueño normal, alertarle de una emboscada, o avisarle de un personaje malvado a su espalda. Aparte de eso, la espada tiene todos los beneficios y limitaciones de la habilidad de detectar el mal de un paladín, descritas en el Capítulo 2.

Adicionalmente, si el paladín pasa un round completo balanceando su espada sobre su cabeza, todas las criaturas y personajes malvados dentro de un radio de 18 metros oyen un molesto sonido parecido a una sirena, sólo audible para ellos. Cualquier personaje o criatura afectada que falle una tirada de salvación contra paralización seguirá oyendo el sonido repicando en sus oídos durante los próximos 2-5(1d4+1) rounds, con los mismos efectos de un conjuro de *sordera*(incapaz de oír ningún sonido, -1 a las tiradas de sorpresa, y un 20% de errar los conjuros con componentes verbales).

Espada +4 vigorizadora. Si el paladín cura a una criatura o personaje dañados imponiendo las manos, y luego lo toca con esta espada, la cantidad de puntos de vida recuperados se incrementa en un 50%. Por ejemplo, si un paladín de nivel 6 acaba de restaurar 12 puntos de vida imponiendo las manos, la espada restaura 6 puntos adicionales.

Espada +5 redentora sagrada. Esta espada no sólo proyecta un círculo de poder de 3 metros de diámetro, sino que también causa que todos los personajes y criaturas malvadas dentro del área de efecto sucumban a un hechizo de *miedo*. Los efectos del *miedo* pueden evitarse con una tirada de salvación con conjuros superada.

Capítulo 7: Representación

¿Cómo es un paladín? Sus estadísticas y habilidades especiales le distinguen de otros personajes, pero ¿son sus sentimientos y motivaciones distintos? ¿Qué hace con su tiempo? ¿Dónde consigue su dinero? ¿Y cómo consigues *ser* un paladín, de todas formas?

Porque dos paladines no son iguales, no hay respuestas fijas a estas preguntas, así como no hay reglas fijas para diseñar personalidades. Cuando inspecciones la cuestión en este capítulo, considera como se aplican a tu personaje paladín. Piensa sobre su lugar de procedencia y que es lo que quiere de la vida, que le hace sentirse feliz o miserable. Céntrate en lo básico, y no te preocupes demasiado por los detalles. Recuerda que la personalidad de un paladín no está concretamente fijada, pero crecerá y cambiará a medida que responda a nuevas experiencias.

Demografía

Es justo decir que la mayoría de las campañas tienen menos paladines que personajes de otras clases. En parte, esto es debido a las reglas de generación del personaje. A menos que los DM permitan a los jugadores utilizar la Tabla 2 del Capítulo 1, es difícil tirar los números de los requisitos de habilidad a la primera; es bastante difícil sacar un 17 en Carisma, y más aún contando los mínimos de Fuerza, Constitución y Sabiduría. Pero recuerda, existe una razón para esos números. Sólo las personas más fuertes, sabios, y comprometidas reúnen las exigencias del paladinazgo, y los dados eliminan automáticamente a los candidatos no cualificados.

El inflexible ethos del paladín también mantiene baja la población. Donde otros personajes cometen actos cuestionables sin castigo, incluso una simple violación de su ethos puede costarle al paladín su identidad; un acto descuidado, y vuelve al status de guerrero(para enfatizar este punto, el DM puede arreglar el encuentro entre un paladín novato y un PNJ guerrero que sufrió tal deshonra). Y no debemos olvidar la alta tasa de mortandad de los paladines. Cualquier personaje cuya moral le incite a aceptar todos los retos, luchar hasta el último oponente, y morir por un principio es improbable que viva hasta la vejez. En realidad, muchos admiran a un paladín mayor como una curiosidad; o es un luchador excepcionalmente habilidoso o ha tenido muchísima suerte.

Un DM meticuloso, por lo tanto, restringirá el número de paladines en su campaña, tanto de PJs como de PNJs. La mayoría de los grupos pueden manejarse con uno o dos paladines sin comprometer el realismo o el equilibrio del juego. Los encuentros con paladines PNJs serán probablemente raros, limitados a torneos, encuentros reales, y zonas de guerra en la mayoría de las aventuras. Si el grupo reúne con regularidad, digamos, dos veces tantos paladines como guardabosques o druidas, reconsidera el reparto de personajes.

Los grupos compuestos de nada más que paladines son posibles si el DM está cómodo con encuentros de alto nivel(con tantas habilidades especiales, un grupo de paladines requiere retos más duros de lo normal), y si encuentra un motivo plausible para que haya tantos PJs paladines juntos. Una reunión de emergencia de La Muy Antigua y Reverenciada Orden del Aguijón o alguna otra orden(consulta el Capítulo 9) supone un buen punto de inicio para una campaña de sólo paladines y puede también sugerir trampolines para las aventuras(un miembro de la orden ha cometido un acto malvado y los PJs paladines deben llevarlo ante la justicia; la orden envía a los PJs a una tierra lejana para conseguir hierbas medicinales para un Alto Oficial moribundo).

Tierra natal

La mayoría de los paladines proceden de áreas urbanas suficientemente grandes para sustentar un ejército organizado, apoyar a una gran iglesia, o servir como base del gobierno. Como una cuestión de conveniencia, los gobiernos e iglesias que buscan nuevos paladines tienden a extraerlos del área inmediata antes que reclutarlos en las áreas remotas.

Un candidato con una reputación sobresaliente atrae la atención de un reclutador inevitablemente, sin importar donde viva. A pesar de eso, el desconocimiento del protocolo del gobierno y la incomodidad en las situaciones ceremoniosas generalmente excluye a los candidatos de las áreas rurales. Es más probable que los habitantes de las áreas remotas que deseen convertirse en paladines busquen mentores o pequeñas iglesias independientes, a menudo convirtiéndose en Errantes o Cabalgavientos en lugar de en Caballeros o Cruzados.

Una vez un personaje se convierte en un paladín, no se quedará necesariamente en su propio país. A menos que sea designado al ejército permanente del reino o destinado a una posición burocrática permanente, probablemente pase una buena cantidad de su tiempo en tierras lejanas, representando a sus

superiores en varias búsquedas o misiones. Los lazos de un paladín a su tierra natal pueden disminuir a medida que su carrera progresa; a medida que crece en experiencia y nivel, sus superiores sienten menos la necesidad de monitorizar sus actividades. Los paladines capaces de construir fortalezas a menudo declaran su independencia asentándose lejos de sus antiguos hogares.

Edad

Los paladines tienen mucho que aprender. Suelen empezar a entrenarse en la infancia, antes de los 10 años. Un paladín típico de nivel 1 tiene unos 16-18 años (consulta, de todos modos, la Curandera, en la página 58).

Dado que los requisitos de su ethos les conducen a vidas de conflictos y peligro, los paladines mueren jóvenes. Los paladines de más de 30 son raros, y es casi imposible encontrar un paladín en los 40. Los paladines que alcanzan los 50 o 60 normalmente se retiran—algunos por obligaciones familiares, otros para atender sus fortalezas. A menudo se retiran ante la insistencia de sus superiores, que encuentran a los paladines mayores más útiles como profesores o administradores que como soldados.

Trasfondo social

La mayoría de los paladines tienen un trasfondo noble o aristocrático, proviniendo de los rangos superiores de las clases sociales de su tierra natal. Los padres de un paladín tienden a ser estudiosos consumados, soldados condecorados, o respetados burócratas, normalmente con buenos contactos y adinerados. Dadas sus ventajas culturales y educacionales, los niños de los ciudadanos privilegiados representan mejor a su iglesia y gobierno.

En términos prácticos, los candidatos de las clases superiores son más capaces de reunir las exigencias económicas de los paladines. En muchos casos, los nuevos paladines deben procurarse sus propios caballos, armadura, y armas. Estos gastos, añadidos a los costes de mantenimiento y los requisitos del diezmo, a menudo están fuera de las posibilidades de los candidatos de clase media o baja. Los futuros paladines de menos recursos generalmente tienen que encontrar patrones para pagar las deudas, o asegurarse el patrocinio de sus gobiernos o iglesias.

Sin importar su procedencia, un candidato es tratado como un miembro de la nobleza una vez se convierte en paladín. La gente común lo respeta como un símbolo de los altos ideales de la sociedad. La aristocracia le estima como un honrado compañero, si no como un igual.

Las mujeres como paladines

Incluso en la época feudal histórica, las mujeres cumplen con algunas de las funciones militares de los caballeros (ver página 78). Al servicio de su rey o iglesia, las mujeres a menudo vistieron armadura y empuñaron espadas. Lucharon con la habilidad de los mejores soldados masculinos, defendiendo sus fortalezas del asedio, incluso liderando tropas a la batalla. Los paladines femeninos pueden ser poco comunes, pero no son desconocidos.

Matrimonio

Relativamente pocos paladines se casan. A causa de sus responsabilidades de lealtad, muchos posponen el matrimonio hasta la segunda mitad de los 20, una edad a la que pocos llegan. Las obligaciones financieras también les hacen dudar. Es difícil mantener una familia con tantas exigencias hacia sus ya magros recursos; ¿cómo puede un paladín escoger entre el diezmo o alimentar a un niño hambriento? Por último, algunas religiones prohíben el matrimonio categóricamente, pidiendo que el celibato sea incluido como parte del ethos del paladín. Por estas razones, raramente más de un 10-20% de los paladines de cualquier mundo de campaña toma alguna vez esposa.

Aunque los paladines son normalmente libres de escoger a sus compañeros de cualquier clase social, hay ventajas en casarse dentro de la aristocracia. Una pareja de la clase superior consolida la reputación del paladín a los ojos del público en general y de la élite. Un matrimonio privilegiado incrementa el acceso de un paladín a los legisladores y oficiales, haciéndolos más dispuestos a prestar dinero y garantizar favores. Un matrimonio de compañeros de distintos países puede reforzar los lazos políticos entre sus gobiernos. Y puede haber ventajas prácticas—una esposa pudiente normalmente llega con una dote considerable, que puede darle un notable empujón a los fondos de la fortaleza del paladín.

Casarse con un aristócrata, sin embargo, no está libre de inconvenientes. El paladín puede estar obligado con la familia de su cónyuge además de con la suya propia. Periódicamente, puede tener que servir en la milicia del gobierno de su pareja. Muchas veces, se requiere que un paladín le dé una dote por viudedad a su esposa, llegando a un tercio o más de sus posesiones. Aunque la esposa no adquirirá formalmente la viudedad hasta la muerte del paladín, la reclama; el paladín no puede vender, alquilar o mejorar ninguna parte de la viudedad sin el permiso de su esposa.

Dado que un voto de matrimonio es una promesa, un paladín no considerará un divorcio, ni la mayoría de las iglesias considerarán concedérselo. Sin embargo, si el cónyuge es culpable de cometer actos malvados, usualmente se le *requerirá* que se divorcie, puesto que la asociación con un personaje maligno—incluso un marido o mujer— es una violación del ethos.

Papel histórico de la mujer

La mujer lo tenía difícil en los tiempos feudales. Podían poseer tierras y mantener posiciones administrativas, pero la mayoría de las mujeres vivían con total sometimiento a los hombres. Las mujeres solteras no tenían permitido viajar sin el permiso de sus padres, y eran escoltadas incluso en los paseos de compras rutinarios. Si el padre de una mujer soltera moría, a menudo ella se convertía en protegida del estado. Su guardián legal, designado por el rey, asumía el control de las propiedades de la mujer, utilizando su ganado y otras posesiones personales como le pareciera hasta que ella se casara.

La costumbre exigía que las mujeres casadas permanecieran sumisas a sus maridos, con sus responsabilidades confinadas a las tareas de la casa y la crianza de los niños. Una mujer casada no podía vender propiedades sin el consentimiento de su esposo, ni podía ser oída en una corte de justicia si su marido no la acompañaba. Frecuentemente a las viudas se les pedía que volvieran a casa y vivieran con sus padres. En monarquías especialmente brutales, una viuda podía ser forzada a casarse de nuevo, siendo la corte del rey la que escogía al mozo.

Aunque las mujeres de clase alta tenían acceso a la misma educación que los hombres, el asunto de las asignaturas difería notablemente. Donde los hombres recibían entrenamiento en la caza, economía, y equitación, las mujeres estudiaban poesía, idiomas y costura. Las hijas de oficiales de alto rango eran frecuentemente enviadas a conventos para ser educadas, permaneciendo allí para el resto de sus vidas si no se casaban.

La mayoría de las mujeres, sin importar su clase o status, se casaba en su temprana adolescencia. Tenían niños tan pronto y tan a menudo como era posible, sin tomar en cuenta el considerable riesgo asociado al parto. Las mujeres con frecuencia eran abuelas a los 30 años.

Las mujeres casadas con caballeros tenían más autoridad y un poco más de respeto que la mayoría de sus pares, particularmente si sus maridos poseían fortalezas. Cuando la obligación llamaba al caballero, su esposa tomaba las riendas de las operaciones diarias de la fortaleza, tomando todas las decisiones referentes a finanzas, personal, y mantenimiento. La esposa de un caballero también podía pedir hablar con los altos oficiales del gobierno o la iglesia. Normalmente se concedía una audiencia, si quiera como cortesía hacia el marido. La tradición y la ley limitaban la influencia de la esposa, sin embargo, y rara vez era tomada tan en serio como un hombre.

Convertirse en paladín

Convertirse en paladín requiere entrenamiento intenso, disciplina estricta, y un compromiso total. Aunque la mayoría de los paladines adquieren sus habilidades bajo los auspicios de su gobierno o iglesia, no existen trayectorias de carreras establecidas o técnicas instructivas obligatorias. Lo que siguen son algunas de las formas más comunes de convertirse en paladín, junto con algunos kits típicamente asociados con ellas.

Patronazgo religioso

Las iglesias se procuran candidatos a paladín a una edad temprana, normalmente entre 8 y 10 años. Los clérigos de alto nivel, entrenados como reclutadores, observan tranquilamente sus congregaciones, buscando niños vigorosos e inteligentes de familias devotas. Cuando los reclutadores están de acuerdo con un candidato potencial, se aproximan a los padres y les piden que renuncien a la custodia de sus niños en favor de la iglesia. Si los padres se niegan, los reclutadores pasan del candidato y continúan su búsqueda. Mientras que algunas iglesias pueden pasar por encima de la decisión de los padres, la mayoría acata los deseos de la familia, creyendo que un entrenamiento efectivo es imposible sin el apoyo de los padres.

Si la familia accede—la mayoría lo hace, puesto que consideran la oferta un gran honor—el niño se convierte en protegido de la iglesia. El candidato se muda a un dormitorio de una escuela dirigida por la iglesia, frecuentemente localizada en una región distante, aislada para minimizar las distracciones. Se enseña a los candidatos a paladín codo con codo con los acólitos clericales, estudiando historia religiosa, y filosofía ética junto con materias fundamentales como leer, escribir, y etiqueta. Los candidatos también se ocupan en el ejercicio riguroso y la práctica de armas.

En unos cuantos años, los estudiantes son separados, con los candidatos a paladín centrados en la equitación y las habilidades de combate, y los acólitos clericales concentrados en el lanzamiento de

conjuros y la doctrina eclesiástica. Los candidatos a paladín también pueden recibir entrenamiento avanzado en medicina, idiomas y otras asignaturas académicas. En algún momento entre los 15 y los 17, dependiendo de sus progresos y su aptitud, un candidato es sometido a una serie de pruebas, que engloban desde exámenes orales para evaluar su comprensión del ethos del paladín, a enfrentamientos con oponentes no-muertos para demostrar su coraje y habilidades de combate. Un candidato que pase todas sus pruebas es elegible para convertirse en un paladín completo.

Kits sugeridos: Adoradora, Cruzado, Curandero, Inquisidor.

Intervención divina

Los dioses pueden elegir a un mortal para convertirse en paladín por sus propias razones. Alternativamente, un mortal cualificado puede solicitar a los dioses el status de paladín. Un candidato apropiado debe reunir todos los requisitos físicos y mentales para ser paladín, y debe demostrar también una fe inquebrantable. Ni la edad ni el status social son decisivos, aunque los candidatos más jóvenes de las clases desfavorecidas son preferidos en general. Los dioses guiarán al candidato a través de una larga serie de búsquedas y ejercicios de entrenamiento para asegurarse de que desarrolla las habilidades necesarias. En ocasiones, los dioses pueden garantizar los poderes al candidato directamente, obviando el entrenamiento de cualquier tipo.

Kits sugeridos: Cazador de fantasmas, Errante, Inquisidor, Matadragones.

Patronazgo del gobierno

Los reclutadores que representan a grandes monarquías están constantemente buscando jóvenes candidatos a paladín, necesarios para reemplazar a los paladines que se retiran o a los paladines muertos en servicio. Los reclutadores dependen enormemente de las referencias de sus contactos en la aristocracia, pero también consideran las peticiones de las familias de clase superior y media sin lazos formales con el gobierno. Puesto que los reclutas deben comenzar su entrenamiento a una edad temprana, los candidatos pueden ser tan jóvenes como de cinco o seis años.

Los reclutadores investigan concienzudamente el trasfondo de todos los candidatos potenciales, manteniendo largas entrevistas con los amigos y la familia del candidato, y observando al candidato en el trabajo y el juego. Los candidatos deben estar sanos físicamente, ser emocionalmente estables, intuitivos, y de buen comportamiento, cualidades que un reclutador experto puede reconocer incluso en el niño más joven. De cada 100 candidatos evaluados, no más de dos o tres superan el nivel.

El entrenamiento inicial de un candidato comienza en casa. Con la supervisión y el apoyo de tutores del gobierno, el candidato aprende a leer y escribir, y recibe instrucción básica en etiqueta y religión. Practica ejercicio varias horas al día, y aprende a montar y cuidar de un caballo pequeño.

A la edad de 7 u 8 años, el candidato se muda al hogar de un hombre noble, señor, o paladín retirado donde su entrenamiento prosigue en serio. Perfecciona sus habilidades de equitación, aprende a usar armas(practicando con réplicas reducidas de madera), y juega al ajedrez y otros juegos de guerra sencillos que enseñan estrategia. Asiste a las funciones protocolarias del estado para aprender protocolo, y se le enseña a respetar y obedecer a sus superiores. En ocasiones se une a los soldados en las rutinarias excursiones militares, ayudando a cuidar de sus caballos y observando como se comportan en el campo.

En los años de su adolescencia temprana, el candidato se convierte en un escudero a tiempo completo de un paladín practicante. Para señalar la ocasión, el candidato a veces es recompensado de la misma forma que su maestro; las espuelas del candidato son de plata, las del maestro están chapadas en oro. Bajo la supervisión del amo, el candidato aprende esgrima y técnicas de combate montado. El amo le procura instrucción diaria en la ética y la filosofía, detallando cada matiz del ethos del paladín. También puede enviar al candidato en una búsqueda para probar su temple, como arrancar una pluma de una arpía o recobrar una escama de un dragón-tortuga.

Más importante, el candidato acompaña a su amo en el campo de batalla y lucha a su lado. Sin importar su experiencia, se supone que un candidato deberá ostentar las mismas normas que un paladín normal, sacrificando su vida si es necesario para proteger a su amo o defender a su monarca. Consecuentemente, muchos candidatos no sobreviven a su aprendizaje. Aquellos que perseveran entre tres y cinco años son elegibles para convertirse en paladines completos.

Kits sugeridos: Caballero, Escudero, Mensajero, Militarista.

Apoyo de mentor

Los personajes sin contactos en las iglesias o estados pueden buscar mentores que les enseñen las habilidades de un paladín. Los mentores apropiados incluyen sabios benevolentes, clérigos solitarios, y paladines entrados en años. La mayoría tiene vidas solitarias al margen de la sociedad, libres de las obligaciones de la iglesia o el estado. Muchos han diseñado filosofías únicas con las que sustituyen a las

religiones formales. Es probable que se espere de un estudiante potencial que aprenda y siga la fe del mentor, sin importar cuán antigua sea.

Puesto que un mentor rara vez acepta a más de un estudiante a la vez, el paladín neófito se beneficia de la atención individualizada, completando a menudo el entrenamiento en cuatro o cinco años. A pesar de su brevedad, el periodo de entrenamiento es intenso y exigente, concentrándose en la maestría en las armas, la equitación y la ética. El estudiante también debe jurar fidelidad a los valores del mentor, que duplican los componentes esenciales del ethos de un paladín. El mentor declara al estudiante preparado para su carrera de paladín cuando completa una prueba final, que puede precisar que el estudiante derrote al mentor en un combate simulado o culminar una búsqueda que el propio mentor nunca fue capaz de completar.

Kits sugeridos: Cabalgavientos, Errante, Inquisidor, Matadragones.

Título heredado

En algunas culturas, un hijo legal bueno de un paladín es automáticamente elegible para ser un paladín por sí mismo. La aceptación del niño es normalmente irrelevante; una descendencia obediente sigue los deseos de sus padres sin muchos remilgos. El padre supervisa el entrenamiento de su hijo, que comienza en la fortaleza de la familia. El niño aprende modales y disciplina atendiendo el ganado, sirviendo las comidas, y ayudando al servicio. Más tarde el padre le enseña al niño a montar y a esgrimir una lanza, con instrucción suplementaria en esgrima, etiqueta y religión. También puede enrolar al niño en una academia real o en una escuela de la iglesia para completar su educación. Si el padre muriera antes de que el niño sea elegible para la carrera de paladín, la iglesia o gobierno asume la responsabilidad de continuar el entrenamiento del niño, un gesto realizado en agradecimiento a la vida de servicio del padre.

Kits sugeridos: Adoradora, Caballero, Cruzado, Escudero.

Ceremonia de confirmación

Cuando un candidato está preparado para asumir el papel de un paladín, la crucial ocasión normalmente se señala con una ceremonia formal. El celebrante puede ser un representante del gobierno, un dignatario de la iglesia, el mentor o padre del candidato, o un avatar de los dioses. Según dicte la tradición y la preferencia del paladín, la ceremonia puede ser pública, celebrada ante una vasta audiencia en la plaza de la ciudad, o privada, realizada en la cámara de un oficial o escenario natural remoto. La mayoría de las ceremonias incorporan el Código de Honor, abordado en el Capítulo 3. Otros detalles son decisión del DM; es libre de adaptar o modificar cualquiera de las ceremonias que se presentan a continuación, o de fabricar la suya propia.

Las ceremonias de confirmación también pueden suponer buenos puntos de partida para las aventuras. El DM debería considerar animar una ceremonia con uno o más de los siguientes sucesos:

- El celebrante no se presenta(¿Ha sido secuestrado o algo peor?).
- Un hechicero malvado pone en escena una intrusión destructiva.
- Un viejo amigo del candidato aparece por sorpresa, trayendo un mensaje urgente(una revuelta en un reino vecino, el descubrimiento de una civilización antigua).
- El conjuro de un clérigo, la manipulación de un artefacto antiguo, o la sombra de un eclipse abre un portal a otro plano de existencia.

Armado Caballero: La ceremonia de confirmación más simple requiere que el candidato se arrodille ante el celebrante, que sostiene una espada ceremonial sobre la cabeza del candidato. Después de que el candidato recite su Código de Honor, el celebrante toca con la espada en el cuello o los hombros del candidato, y lo nombra paladín. El nuevo paladín se levanta, abraza al celebrante, y se retira silenciosamente.

Sacramento de la Espada: El día de la ceremonia, el candidato se levanta antes del amanecer y se lava en un arroyo, limpiando su cuerpo, y, simbólicamente, su espíritu. Viste una túnica blanca, que representa su piedad, atada ajustada a la cintura con un ceñidor fino, un recordatorio de las incomodidades que todos los agentes de la fe deben soportar. Rodeado de su familia, huéspedes invitados, y representantes de su iglesia y gobierno, el candidato encara el sol naciente y recita su Código de Honor. El celebrante le obsequia con una espada fabricada de cristal o vidrio, queriendo simbolizar la delgada frontera que separa el bien del mal. El celebrante entonces abofetea al nuevo paladín en ambos lados de la cara o golpea su pecho, un recordatorio enfático de que siempre debe seguir su juramento.

Día de Banquete: Asociado con los paladines que son entrenados por la iglesia, la ceremonia del Día de Banquete comienza dos días antes de la confirmación. La candidata pasa 48 horas sola en una capilla oscura, ofreciendo oraciones a su deidad y subsistiendo sólo con pan y agua. Al final de este periodo, el celebrante abre las puertas y ventanas para bañar la capilla con la luz del sol.

Uno por uno, los profesores de la candidata, miembros de su familia, e invitados entran dentro. La candidata les da la bienvenida individualmente, agradeciéndoles su apoyo durante su entrenamiento. Después de que todos hayan llegado, la candidata toma asiento frente a la congregación. El celebrante da un sermón sobre el significado de este gran día, y entonces la candidata se arrodilla ante él y jura el Código de Honor. El celebrante toca los hombros de la candidata con una espada ceremonial y besa su frente. La nueva paladín abandona la iglesia con el sonido de los aplausos, y entonces cabalga atravesando la ciudad para que todos puedan verla. El día culmina con un gran banquete, aderezado con canciones, bailes, y juegos.

Rito de los Siete Corderos: El candidato se une a seis paladines en un prado descubierto. Los paladines traen siete corderos, todos enfermos o heridos por causas naturales. Uno de los paladines, actuando como celebrante, lee las oraciones y conduce al candidato a través de su Código de Honor. Entonces cada paladín impone las manos en uno de los corderos, curándolo. El nuevo paladín impone las manos al último cordero. El esquileo de los corderos sanos se sitúa en una bolsa de tela, que se entrega al nuevo paladín para conmemorar la ocasión.

Llamamiento de las Aguas Benditas: Previamente a la ceremonia, el celebrante obtiene una armadura de un paladín que murió en combate. El celebrante conserva el yelmo, y sumerge el resto de la armadura en un río o lago imbuyendo simbólicamente el agua con el espíritu del paladín fallecido. El candidato lava su ropa ceremonial en el río bendecido; un traje típico consiste en una camisa de lino, una túnica púrpura o carmesí, medias de seda, zapatos de cuero con adornos de plata, y una toga de oro bordada con imágenes de águilas y leones. El candidato deja que el traje húmedo se seque al sol.

El día de la ceremonia, el candidato viste las ropas y se reúne con el celebrante cerca del río bendecido. El celebrante y el candidato se yerguen sobre una alfombra de terciopelo, rodeados por los dignatarios y los invitados. Después de recitar el Código de Honor, el candidato se arrodilla y bebe del río. El celebrante regala al candidato el yelmo del paladín fallecido, completando la ceremonia. El nuevo paladín se une a sus invitados para una comida humilde bajo el cielo abierto.

Actividades Rutinarias

Incluso cuando un paladín no está llevando a cabo un edicto, haciendo la guerra, o embarcado en una búsqueda, hay un montón de cosas para mantenerlo ocupado. Algunas actividades comunes son descritas abajo. Por supuesto, no todos los paladines se ocupan de todas estas actividades. Un Caballero probablemente pase más tiempo que un Paladín Errante haciendo cumplir las leyes. Una Adoradora puede disponer varios días de una semana para reclutar nuevos miembros para su iglesia, mientras que un Cruzado puede tener prohibido por su fe hacer *cualquier* tipo de proselitismo.

Aunque ni el jugador ni el DM están obligados a seguir las actividades de un paladín entre campañas, algunas de estas obligaciones rutinarias pueden conducir a aventuras. Durante una patrulla de reconocimiento, el paladín puede descubrir una reunión de ogros, preparándose para unir fuerzas para invadir la fortaleza del rey. El deseo de un paladín de mejorar sus habilidades de equitación puede conducir a la búsqueda de un jinete legendario. Una expedición con fines de predicación puede tener problemas con una iglesia rival. La victoria en un torneo puede dar como resultado que el oponente derrotado busque una venganza mortífera.

Hacer cumplir las leyes

Obligado a eliminar el mal, un paladín siempre está en guardia ante los quebrantadores de leyes, interviniendo cuando ve un crimen en desarrollo. Los actos abiertamente malvados a menudo se encuentran con un castigo rápido; el paladín simplemente mata al culpable en el acto. En sociedades donde incluso los crímenes más viles deben ser juzgados en una corte de justicia, los paladines se refrenan de tomarse la justicia por su mano, y en lugar de eso ceden al sospechoso a las autoridades apropiadas para su procesamiento.

Hacer cumplir la ley concierne más que combatir a los criminales. Un paladín disgrega a grupos de camorristas antes de que empiecen los disturbios y escolta a los borrachos a sus casas. Se deshace de arma ilegales y otro contrabando. Intercepta a caballos asustados, trata a las víctimas de accidente, y reúne a los niños perdidos con sus padres. Incluso puede poner en orden la basura vaciada ilegalmente.

Mientras que la mayoría de los paladines hacen cumplir la ley como una cuestión de principios, algunos paladines tienen autoridad cedida por sus señores para actuar como policía local. A los paladines autorizados se les asigna unas horas de patrulla regulares, normalmente después de oscurecer cuando ocurren la mayoría de los crímenes. Los paladines patrullan áreas designadas a pie o a caballo, observando a los extraños, interrogando a los personajes sospechosos, y con un ojo puesto en los problemas. Pueden ser autorizados para llevar a cabo arrestos, poner multas, o incluso para realizar

ejecuciones en el acto. Los paladines autorizados normalmente sólo tienen jurisdicción dentro de los límites de su comunidad o reino, aunque pueden solicitar la extradición de criminales perseguidos que han buscado refugio en otras tierras.

Estimulara la moral

Un paladín aprovecha cada oportunidad para estimular y promover el comportamiento ético. Respalda el comportamiento legal bueno aceptando las buenas acciones de los ciudadanos ordinarios, expresando su aprecio en reuniones privadas o ceremonias públicas. Da sermones, participa en debates, y organiza grupos de debate, todo con la intención de persuadir a otros del beneficio de la vida moral. Se presenta a sí mismo como una modelo a seguir para los jóvenes, deslumbrándolos con historias de sus hazañas y exponiendo la gloria de una carrera pasada al servicio del gobierno o iglesia. Un paladín también se muestra dispuesto para asesorar, ofrecer consejo a los apurados y guía a los confusos.

Entrenamiento

Un paladín entrena continuamente su mente y su cuerpo, centrándose en las habilidades militares. Rompe lanzas contra muñecos rellenos usando un método llamado *estafermo*. Mantiene duelos con varios oponentes con espadas envueltas en trapos. Se familiariza con todo tipo de armas, incluyendo las improvisadas a partir de rocas, ramas, y objetos naturales; con práctica, un paladín puede construir una honda útil de un trozo de tela y una tira de cuero en cuestión de minutos.

La mayoría de los paladines sufren una rutina diaria de ejercicio físico. Llevando la armadura completa, un paladín puede subir la falda de una montaña llevando una oveja o becerro. Con un peso asegurado a su espalda, puede intentar nadar la longitud de un lago. Escala paredes, trepa por cuerdas, lucha con otros guerreros, y hace carreras a campo traviesa.

Su sistema también incluye el ejercicio mental. Puede memorizar largos pasajes de las sagradas escrituras o traducir la poesía en varios idiomas. Puede diseccionar el cadáver de un animal para estudiar anatomía o criar un jardín para aprender botánica. Un guardabosques amigo puede enseñarle como rastrear un animal; un marino experimentado puede enseñarle como gobernar un barco.

Mantenimiento

Un paladín mantiene su equipo en las mejores condiciones. Conserva su escudo y armadura pulidas y libres de óxido. Las abolladuras son arregladas, los arañosos son pulidos, el deslustre es eliminado. Las hojas son enderezadas, endurecidas al fuego, y luego afiladas en piedras de amolar. La ropa, también, recibe una atención meticulosa. Un paladín normalmente lava a mano sus vestiduras en agua fría, estrujándolas (más que retorcerlas) antes de tenderlas al sol para que se sequen. Remoja su ropa interior en un barreño lleno de carbonato sódico y ceniza de madera, y luego los apalea sobre una roca. Los abrigos y capas pueden ser ventilados con vapor dejándolos en una habitación cerrada con una marmita de agua hirviendo. Las sillas de montar, botas, cinturones, y otros objetos de cuero deben engrasarse y encerarse.

Quehaceres de la corte

Los modales impecables de un paladín, su espectacular apariencia, y reputación genuina le hace un invitado altamente apreciado en los banquetes, recepciones, y otros actos ceremoniales. Algunos aceptan tantas invitaciones como su agenda les permite, particularmente las de los compañeros y dignatarios. La negativa puede ser interpretada como un insulto.

A menudo, su asistencia se resume a poco más que la de un vestido de escaparate, con sus superiores aprovechando la ocasión para mostrarlo como un trofeo. Un paladín resiste estos eventos con gracia, recontando sus historias de guerras a lores y damas consentidos mientras escucha sus aburridos comentarios.

Un paladín con frecuencia representa a sus superiores en los actos de otras tierras. Recita panegíricos en los funerales y es testigo de los bautizos. Asiste a las bodas, fiestas de cumpleaños, y ceremonias de confirmación de los aristócratas extranjeros. También entrega documentos y mensajes que son demasiado importantes para confiar en los heraldos.

Responsabilidades militares

Incluso cuando no está en guerra, un paladín con responsabilidades militares tiene mucho que hacer. Si reside en una fortaleza, debe prepararse para los ataques del enemigo fortificando las paredes con planchas de metal, ensanchando el foso, y cavando trincheras. Deben asegurarse amplios suministros de comida, agua, munición, y medicina. Puede conducir instrucciones para asegurarse de que sus tropas responden rápidamente y de forma coordinada en los asaltos sorpresa. Consulta con ingenieros y tácticos

para determinar que partes de la fortaleza son más vulnerables. Entrena a los arqueros para disparar a ciegas, en prevención de un ataque hecho con niebla o en una noche sin luna.

En el terreno, el paladín conduce las patrullas de reconocimiento dentro del territorio enemigo para reunir información. Lidera a sus tropas en ejercicios prácticos para acostumbrarles a moverse por los pantanos, desiertos, y otros entornos hostiles. También puede conducir experimentos militares con animales, usando a los elefantes cooperativos como animales de carga, entrenando banderlogs como infantería, bulettes *encantadas* como armas de asedio.

Torneos

Un torneo es una serie de juegos ceremoniales que les dan al paladín y a otros guerreros la oportunidad de practicar sus habilidades de combate, impresionar a la ciudadanía (impulsando consecuentemente su reputación), y quizás incluso ganar un poco de dinero. Aunque diseñados como un entrenamiento, los torneos no están exentos de riesgo. Una mala actuación puede costarle el honor al paladín. Una actuación desastrosa puede costarle la vida.

Los legisladores y terratenientes adinerados patrocinan torneos para entretener a sus socios y elevar la moral de la comunidad. Los torneos también les dan la oportunidad de hacer ostentación de su riqueza de un modo socialmente aceptable. Los mensajeros y heraldos son contratados para correr la voz de los torneos venideros, los cuales suelen atraer a participantes desde cientos de kilómetros.

Una atmósfera similar a la de una verbena predomina el día del torneo. Banderas de colores ondean sobre los graderíos atiborrados de espectadores. Los soldados pasean por campos con su brillante armadura. El aroma del cerdo asado y las verduras cocidas flota en el aire. Los mercaderes venden muñecos de paladines y otros llamativos recuerdos. Las abuelas chismorrean, los niños alborotan, y los tahúres establecen apuestas discretas.

Los eventos del torneo incluyen duelos a espada, concursos de tiro con arco, y—siempre de principal interés—justas. En una justa típica, dos paladines montan sus caballos en esquinas opuestas de un campo abierto, y entonces alzan sus escudos y lanzas. Al sonido de la trompeta del árbitro, cargan. Cada uno intenta desmontar al otro de su caballo. Si ninguno tiene éxito, regresan a sus posiciones iniciales y lo intentan de nuevo. El ganador se enfrenta a otro oponente en el siguiente round. Aquel que haga caer a más oponentes durante el día gana el certamen.

La victoria trae el honor tanto al paladín como al señor al que representa. El paladín también puede ganar un premio modesto. La derrota, sin embargo, significa la desgracia, y una actuación pobre y deliberada es considerada una violación del ethos. Si el paladín ha elegido una dama u otra persona a la que abanderar, la victoria asegura una impresión favorable (modifica la tirada de reacción en al menos un +1). La derrota trae la humillación, y la persona abanderada puede que rehuya al paladín desde entonces (modifica la tirada de reacción en al menos un -1; en cualquier caso, la reacción no será mejor que Indiferente). Si una actuación pobre insulta a la persona abanderada, esto puede considerarse una violación del ethos.

Aunque los contendientes utilizan lanzas romas y son advertidos de que deben comportarse como caballeros, las justas frecuentemente acaban con un daño serio y a veces fatal. Incluso una lanza roma puede dar un golpe mortal, particularmente cuando lo asesta un paladín sobre un caballo de guerra cargando a máxima velocidad. En ocasiones, a un paladín derribado de su montura se le enganchará la espuela en un estribo; la montura confundida puede arrastrar al desventurado paladín a la muerte. Un contendiente perdedor puede no tomarse la derrota donosamente, atacando al vencedor con una espada o garrote. Se sabe que tales ataques han disparado disturbios a gran escala, dando como resultado docenas de heridos antes de que los soldados se las arreglen para dispersar a la multitud.

Un Día Cualquiera

Hete aquí cómo puede ser un día típico para dos paladines diferentes: un Caballero llamado Sir Jounville, que trabaja en la fortaleza de su rey, y Madeleine de Blackfern, una Cruzada que vive en un monasterio.

Sir Jounville (Paladín de fortaleza)

Sir Jounville se levanta alrededor de una hora después del amanecer, despertándose en sus aposentos privados, en los sótanos de la fortaleza. Se lava en una bacía de cerámica con agua fría, luego se viste con una túnica hasta la cintura de mangas largas, una túnica de mangas cortas forrada de piel de zorro, un manto holgado atado al cuello con una cadena de plata, ropa interior de lino, y botas de cuero. Visita la capilla de la fortaleza para rezar su oración matutina, y luego hace un alto en la cocina para tomar un desayuno rápido de pan y cerveza.

Jounville convoca al sirviente del cuartel para una reunión corta para revisar los acontecimientos del día. El mayordomo le recuerda un importante banquete esa misma noche, una celebración de cumpleaños para la sobrina del rey. Jounville asegura al mayordomo que estará preparado.

Jounville se une a tres compañeros en el patio para hacer el ejercicio matutino, centrándose hoy en el levantamiento de peso y la práctica del tiro con arco. Mientras tanto, otros moradores de la fortaleza se han levantado y están empezando a llenar el patio. Las doncellas bordan manteles para la familia real, cocinan cordero asado para el banquete nocturno, y los niños juegan ruidosamente con las herraduras y las peonzas.

Después de dos horas de ejercicio, Jounville camina hacia los establos para ver si el cuidador calzado a su caballo con nuevas herraduras. Con el invierno aproximándose, Jounville quiere asegurarse de que las herraduras tienen ramplones, puntas metálicas que permiten al caballo agarrarse al suelo helado. El cuidador ha terminado el trabajo, y Jounville examina cada herraje cuidadosamente, comprobando bordes ásperos, el peso apropiado, y el ajuste de las cabezas de los clavos. Satisfecho, Jounville le agradece al cuidador un trabajo bien hecho.

El momento del turno de guardia de Jounville se acerca. Vuelve a sus aposentos para vestirse con la armadura de mallas y recoger su escudo, espada, arco, y flechas. En la cocina, recoge un pastel de arenque condimentado con pimienta y canela que se comerá más tarde.

Trepa por la escalera al bastión de la torre y se sitúa tras una estrecha saetera. Mira a través de la saetera, escrutando el amplio terreno que ribetea el muro norte de la fortaleza. Todo está en calma. Sir Northram, a quien Jounville está relevando, informa de que no ha habido perturbaciones durante su vigilancia.

Durante las siguientes ocho horas, Jounville mira fija y silenciosamente a través de la tronera, arco en mano, descansando sólo un poco a media tarde para comerse su pastel de arenque. Su vigilancia pasa sin incidentes.

A las cinco en punto, Sir Inniss llega para relevar a Jounville. Jounville visita la capilla para su oración de la tarde, luego vuelve a sus aposentos para prepararse para el festín. Se pone túnicas y mudas limpias, empolva su manto con talco, y abrillanta sus zapatos. También pule su escudo y su espada; al rey le gusta que sus paladines traigan sus avíos de combate para impresionar a los invitados.

El banquete comienza exactamente a las siete. Alrededor de 70 invitados están presentes, incluyendo al rey y su séquito, varios aristócratas y eclesiásticos, y seis de los paladines del rey, incluyendo a Jounville. Jounville toma asiento en el lado más lejano de la mesa; los invitados de alto status, como la familia del rey y los dignatarios de la iglesia, se sientan cerca del centro. Un sirviente le trae a Jounville su servicio de mesa, consistente en una vajilla de hierro, una tajada de pan seco, usado como plato, una copa de cristal, y un cuenco de sopa decorado con plata.

A continuación de una bendición y presentación de los invitados de honor, los sirvientes traen fuentes rebosantes de comida. El plato fuerte incluye *blankmanger* (pollo y arroz sazonado con azúcar y almendras), *mortrews* (albóndigas hechas de pescado, migas de pan y huevos), cebollas y guisantes glaseados, salsas de mostaza y vino, y fruta estofada. Jounville sigue meticulosamente las reglas de la etiqueta, limpiando cuidadosamente su cuchara después de cada uso y cogiendo trozos pequeños.

La comida dura dos horas. Los sirvientes traen cuencos con agua para que los comensales se laven las manos, y luego despejan las mesas. Los invitados se retiran al salón de baile para divertirse. Los bardos y bufones cantan canciones y cuentan historias, mientras que los invitados más jóvenes unen las manos y danzan en círculo. Los invitados mayores juegan al backgammon o al ajedrez y se ponen al corriente de los chismes locales. Jounville se pasea, ocupado en pequeñas charlas de cortesía. Cerca del final de la noche, Jounville recita un poema especialmente compuesto para la ocasión, acompañado de un bardo que toca el laúd.

La diversión durará hasta entrada la mañana. Pero a las 11 en punto, Jounville se acerca a un asistente y solicita permiso para retirarse. Jounville se retira a sus aposentos, ofreciendo una oración nocturna final antes de acostarse.

Madeleine de Blackfern(Paladín de iglesia)

Madeleine de Blackfern, un paladín residente del Monasterio del Corazón de la Esperanza, comienza su rutina diaria a medianoche, cuando es levantada por el tañer de las campanas de la torre de oración. Madeleine se levanta, se pone un manto de tela, sandalias de cuero, y un gorro de oración, después se une a sus compañeras paladines en la capilla. Madeleine recita una larga plegaria, luego va a los establos para dar de comer y beber a los caballos del monasterio, parte de sus tareas asignadas. Excepto por la oración, se espera que Madeleine guarde silencio total.

Completa su faena, Madeleine regresa a la cama. Las campanas la despiertan de nuevo a las cinco. Se viste de nuevo, camina silenciosamente hasta la capilla, y escucha el sermón matutino. Rellena las dos

horas siguientes con ejercicios, meditación, y tareas caseras. Una campana señala el desayuno, la principal comida del día. Madeleine se procura sus propios platos y vajilla, como hacen todos los residentes del monasterio. El desayuno consiste en buey, cordero, pan y fruta, preparados sencillamente. Las sobras son distribuidas a las familias pobres de la zona.

Después del desayuno, Madeleine recibe las órdenes del día. Madeleine pasará dos horas haciendo la masa del pan en la cocina principal, dos horas ayudando al herrero del monasterio a forjar herraduras, y el resto de las horas de luz patrullando los campos a pie. Los servicios de oración serán aproximadamente cada tres horas, como señalan las campanas. Excepto emergencias o informaciones aprobadas de antemano, se espera que Madeleine permanezca silenciosa todo el día.

A las ocho, Madeleine toma una cena de pan y verduras en el refectorio. Alimenta y da de beber a los caballos otra vez, y después se reúne con su superiora para confesar cualquier pecado que pueda haber cometido durante las 24 horas anteriores. Admite codiciar las sandalias nuevas de su amiga. Como penitencia, la superiora le ordena que ayude a su amiga a limpiar los establos. Madeleine regresa a sus aposentos, se arrodilla ante su cama y reza una oración final, entonces consigue unas cuantas horas de sueño antes de que la campana la despierte a media noche.

Amor Platónico

Algunos poetas y filósofos de la época feudal creían que el verdadero romance(o "amor platónico") sólo podía existir fuera de las ataduras del matrimonio. El matrimonio, pensaban, sustituía la emoción sincera por la obligación y el deber(La campaña de un DM, sin embargo, puede permitir que el romance y el matrimonio vayan de la mano). Para el paladín, el amor platónico puede ser definido como un ansia del espíritu, una pasión que nunca se llena.

El objeto del amor platónico del paladín(a quien llamaremos la amada) representa todo lo que es puro y bueno. Es menos una persona que una idea romántica, como un personaje de un poema o un sueño. Frecuentemente, la amada es una persona inalcanzable, inasequible, como la esposa de un amigo o la descendencia de un monarca. El paladín puede que nunca la haya conocido, sólo haberla visto de lejos.

Si la amada corresponde al amor del paladín, o incluso sabe de él, es irrelevante. Con frecuencia, el paladín guarda sus sentimientos como un secreto, creyéndose espiritualmente inferior a su amada y no deseando agobiarla con sus miserables atenciones. En cualquier caso, el paladín permanece absolutamente devoto a la amada, jurando fidelidad eterna y rehuyendo a todas las otras.

Reglas para el amor platónico

Un DM puede permitir que los PJs paladines experimenten el amor platónico. El amor platónico añade una dimensión de tragedia romántica a la vida del paladín, consumiéndole con la exquisita agonía de la pasión insatisfecha.

Cualquier paladín PJ puede sucumbir al amor platónico. Un paladín típicamente se fija en su amada al comienzo de su carrera, digamos, en cualquier momento antes de alcanzar el nivel 5. Normalmente permanece fiel a su amada por el resto de su vida.

El amor platónico persiste sin importar los cambios de la situación del paladín o la de su amada. Sigue enamorado de ella aunque se case(si el amor platónico trasciende el matrimonio, lo cual puede ser visto de otra manera como una violación del ethos), se case la amada(lo que puede realzar las alusiones trágicas del amor platónico), o la amada muera(el amor platónico por la que es realmente inaccesible es quizás el amor más "puro" de todos). Un paladín nunca tendrá más de una amada a la vez, ni abandonará a una por otra.

La amada del paladín puede ser cualquier PNJ atractivo del sexo opuesto, preferiblemente con un Carisma alto(al menos 15 o así) y alineamiento legal bueno. Las amadas ideales incluyen personajes de alto status social o económico(aristócratas, oficiales del gobierno, paladines de alto nivel, y terratenientes adinerados), príncipes y princesas, celebridades(poetas, eruditos, y magos de renombre), y las esposas de reyes y reinas(una situación no exenta de peligro, como comprobó Sir Galahad demasiado tarde).

El amor platónico debería nacer naturalmente de los sucesos en la campaña. El paladín puede posar sus ojos por primera vez en su amada en la otra punta de un banquete ceremonial o divisarla en la audiencia de un torneo de justas. Ella puede estar entre los supervivientes que él rescate de un barco naufragado. O simplemente puede que ella se aproxime para preguntarle por la posada más cercana, le sonría en pago, y luego monte su caballo y cabalgue lejos. Una mirada fugaz o una ocasión para encontrarse es todo lo que se requiere para que el paladín sea mortificado sin esperanza.

Un paladín puede escoger por sí mismo a su propia amada y declarar su amor. Esta declaración es el equivalente a un juramento de ethos; el paladín debe mantenerse fiel a su amada desde ese momento en adelante. Alternativamente, el DM puede forzar la situación observando el comportamiento del paladín.

Si el paladín parece inusualmente atraído por un PNJ—preguntando por ella, observándola largamente, lisonjeándola—el DM debería apuntar que el paladín está exhibiendo claros signos de amor platónico. Si el paladín persiste, el DM puede declarar que el PNJ se ha convertido en la amada del paladín. Si le apetece, el DM puede pedir al paladín un control de Carisma. Si el control falla, el amor platónico existe. Si el control tiene éxito, el paladín ha resistido el amor platónico por ahora. Si el paladín sigue adulando al PNJ, el DM puede pedir otro control de Carisma más tarde.

Comportamiento: El amor platónico involucra a la amada sólo indirectamente. Rara vez enfrentará un paladín a su amada con sus sentimientos. Para la mayor parte, él guarda su obsesión para sí, resignándose a adorar a su amada desde lejos. Expresa su devoción simbólicamente, intenta aprender tanto de ella como sea posible, y goza de cualquier oportunidad de estar en su presencia. En una campaña, un paladín puede demostrar amor platónico de cualquiera de las siguientes maneras:

- Compone canciones y poemas en honor de su amada.
- Defiende los colores de su amada en un torneo.
- Arregla entregas de regalos anónimos a la amada.
- Fija un mechón de cabello de su amada en su escudo, o sitúa un retal de su vestido bajo su armadura, cerca de su corazón.
- Si oye hablar deshonrosamente de su amada a alguien, lo reta a retirar la afirmación o luchar en un duelo a muerte.
- Consigue una invitación para un banquete o fiesta en el que su amada estará (Y muy probablemente, pase la noche en el lado opuesto de la habitación, demasiado avergonzado para hablarle o incluso acercarse).
- Entrevista a fondo a cualquiera que tenga información sobre su amada, sin importar cuán trivial sea.
- Se sale de su camino para visitar lugares significativos para su amada (la ciudad de su nacimiento, su escuela, su lago favorito).

Penalizaciones y bonificaciones: Aunque las expresiones del amor platónico principalmente implican jugar el papel, el DM puede desear imponer algunas penalizaciones y bonificaciones a ciertas situaciones. Por ejemplo, cualquiera de las siguientes circunstancias puede dar alas al paladín con tanta alegría que se beneficia de un +1 o +2 a sus controles de habilidad, tiradas de ataque, o tiradas de daño, en cualquier situación desde unas cuantas horas a unos pocos días. El DM decide la naturaleza de la bonificación y su duración, dependiendo de la intensidad de la circunstancia que la ha provocado.

- La amada sonríe inocentemente al paladín desde la otra punta de la estancia.
- La amada manda una nota de agradecimiento por un regalo.
- La amada felicita al paladín por una actuación sobresaliente en un torneo.
- En una fiesta o banquete, la amada se aproxima al paladín y mantiene con él una pequeña conversación sobre nada en particular.

- La amada le da al paladín su pañuelo o guante.

Contrariamente, una experiencia dolorosa puede dar como resultado una abrumadora congoja, nostalgia, o desesperación, persistiendo unas pocas horas o varios días, como determine el DM. Durante ese periodo, el paladín puede sufrir penalizaciones de -1 o -2 a los controles de habilidad, las tiradas de ataque, o las tiradas de daño. Las situaciones detonantes pueden comprender:

- Un mechón de cabello, un retal de ropa, u otro recuerdo de la amada se pierde o es robado.
- La amada desprecia o ignora al paladín en un banquete o fiesta.
- El paladín defiende los colores de su amada en un torneo, pero pierde su lance.
- La amada anuncia su enlace con otro.
- La amada es herida o cae enferma.

Penalizaciones del ethos: Un juramento de amor platónico es una atadura como cualquier componente del ethos de un paladín. Si un paladín traicionara a su amada hablando mal de ella, rompiendo una promesa, menospreciando sus gestos de amistad, o—lo peor de todo—sucumbiendo a los encantos de otra, ha cometido una violación del ethos. El DM debería seleccionar un castigo apropiado de las sugerencias del Capítulo 3.

Romance secreto: En ocasiones, la amada puede corresponder el afecto del paladín. Si es así, la pareja puede embarcarse en un romance. Pueden expresar su amor abiertamente, pero más probablemente, elegirán mantener su relación en secreto. Los amantes secretos hacen esfuerzos para arreglar encuentros clandestinos, evitar firmar las cartas de uno al otro, e intercambiar regalos poco distinguibles para no atraer la atención.

El descubrimiento de un romance ilícito puede dar como resultado severas consecuencias para ambos, la amada y el paladín. La familia de la amada puede poner objeciones a su relación, o las diferencias entre

sus status pueden hacer su romance socialmente inaceptable. Para mantener a la pareja alejada, la familia de la amada puede trasladarse a una tierra lejana. La familia puede pedir una indemnización para compensar su humillación. Un romance secreto puede constituir una violación del ethos para el paladín, particularmente si está encubriendo sus actividades o manteniendo el romance con una persona unida a otro(los sentimientos del paladín pueden ser tan fuertes que desee sufrir un castigo del ethos sólo por estar cerca de su amada).

Si el paladín se casa con su amada, todos los beneficios, penalizaciones, y otras condiciones asociadas con el amor platónico desaparecen gradualmente, reemplazados con los sentimientos más estables y menos volátiles del matrimonio. La reaparición del amor platónico para un paladín casado puede ser considerada como una violación mayor del ethos.

Finanzas

Muchos paladines viven en un estado cercano a la pobreza. Sus ethos limitan la cantidad de dinero que pueden ahorrar, mientras que los costes de la vida, los diezmos de las iglesias, y los costes de las fortalezas suponen fuertes exigencias en los exiguos fondos que se apañan para conseguir. La mayoría de los paladines no tienen ni tiempo, ni recursos, ni aptitud para hacer una vida como artesanos o mercaderes. Las aventuras financieras que no se refieran a sus fortalezas, son con frecuencia poco prácticas o están prohibidas. Los paladines de procedencia adinerada rara vez se benefician de las riquezas de su familia; su ethos les coarta de aceptar grandes concesiones o donaciones, y las estrictas leyes de herencia normalmente pasa la mayoría de las posesiones al estado cuando los padres mueren. Además de sus dificultades, la mayoría de gobiernos e iglesias piden que los paladines se compren y mantengan sus propias monturas y equipo, creyendo que los cuidarán mejor si les pertenecen de manera absoluta.

¿Entonces dónde consigue un paladín su dinero? Aparte de los tesoros y recompensas, aquí van algunas de las fuentes de ingresos más comunes:

Estipendio

Aunque se espera que los paladines sirvan a su gobierno por lealtad más que por la expectativa de una recompensa financiera, muchas monarquías dan a sus paladines un pequeño estipendio mensual, que raramente exceden de las 10 mo al mes. Se espera que el paladín compre todo su equipo, ropas y suministros, aunque el gobierno puede proveerlos de comida y un lugar de alojamiento. A medida que el paladín se hace más experimentado, el estipendio puede crecer modestamente, quizás 1-2 mo por nivel. En la mayoría de los casos, el estipendio finaliza cuando el paladín construye su propia fortaleza.

Los estipendios generalmente no están disponibles para los paladines independientes, los paladines que han jurado lealtad a mentores en lugar de gobiernos, o los paladines que trabajan primariamente o exclusivamente para las iglesias. Las iglesias pueden proveer pensión completa, pero sólo dan dinero en emergencias. El dinero entregado por una iglesia normalmente funciona como un préstamo, que el paladín se supone que restituirá tan pronto como sea posible.

Mercenario

Cuando su gobierno o iglesia está en paz, un paladín puede vender sus servicios como un mercenario a las monarquías y otros empleadores. Los superiores del paladín negocian los términos, incluyendo la longitud del servicio, las obligaciones previstas, y la remuneración. Irónicamente, un paladín puede ganar más como un mercenario que como soldado a sueldo para su gobierno; los salarios mensuales de más de 100 mo son comunes. Sin embargo, el paladín puede ser obligado a pagar tanto como un 90% de su salario a sus superiores, en compensación por el préstamo de sus servicios.

Crédito

Un paladín puede recaudar dinero obteniendo un préstamo de su gobierno o iglesia, utilizando su fortaleza u otra posesión como aval. Los requisitos del aval y los términos de la devolución son normalmente estrictos. El aval requerido puede ser de hasta tantas como 100 veces la cantidad del crédito. Los pagos mensuales pueden ser iguales a un 10-20% de la cantidad cedida, pagada en un mínimo de un año. Un paladín también puede obtener un crédito basado en un compromiso de futuro servicio como soldado, profeso, u operario. Los prestamistas normalmente se muestran conformes con tales arreglos, sabedores de que un paladín siempre cumple su palabra.

Rescate de rehenes

En tiempos de guerra, un paladín puede capturar soldados o dignatarios enemigos, y luego pedir un rescate por su regreso. Los rehenes procedentes del servicio de la soldadesca o del servicio doméstico rara vez traen grandes rescates—si alguna—pero un dignatario u otra persona importante puede traer una fortuna (el "rescate de un rey"). Si trabaja para un gobierno o iglesia, los superiores del paladín normalmente piden grandes porciones de todos los rescates. Cobrar rescates por los prisioneros no se considera una violación del ethos, siempre y cuando los prisioneros sean de alineamiento bueno o neutral, los prisioneros de alineamiento malvado son normalmente muertos o llevados a las autoridades para que los pongan en disposición judicial.

Rescate de los torneos

Además de ganar pequeñas recompensas monetarias en los torneos, los paladines pueden ganar dinero pidiendo rescate por sus oponentes. Ciertos torneos requieren que los oponentes derrotados huyan del campo de honor, refugiándose en los bosques o montañas cercanos. Los vencedores pueden perseguirlos. Si los vencedores localizan y capturan a los perdedores dentro de un periodo de tiempo previsto (digamos, hasta el atardecer), los perdedores deben pagar al vencedor un rescate por su liberación. Los rescates típicos alcanzan de 1-10 mo, aunque los rescates de los oponentes de alto nivel pueden ser de dos o tres veces esa cantidad. Los superiores de un paladín frecuentemente se quedan un porcentaje alto de todos los rescates.

La Personalidad del Paladín

El tipo de personalidad, una única palabra que resume la personalidad de un personaje, que describe la naturaleza esencial del personaje y como actúa con otros. La manera de ser de un personaje comprende muchos elementos, pero el tipo de personalidad es el rasgo dominante del que manan todos los otros componentes de la personalidad. Un tipo de personalidad puede ser escogido para un paladín (o cualquier otro personaje). Las diversas posibilidades listadas abajo deberían guiarte.

¿Cómo escoger un tipo de personalidad? No hay una forma mejor ni peor de hacerlo, pero sabrás que vas bien si un rasgo en particular se ajusta a tu concepto del personaje. Por ejemplo, si imaginas a tu paladín cargando atrevidamente en la batalla, masacrando a sus enemigos sin remordimientos su tipo de personalidad podría ser Vengativo. Si lo ves abstraído y ensimismado, podría ser Atormentado. Las descripciones más abajo son intencionadamente vagas para alentar la interpretación personal.

También puedes seleccionar rasgos secundarios para complementar el tipo de personalidad. Cada entrada de las de abajo lista un número de opciones. Escoge una o dos que te agraden, o imagina las tuyas propias. Cualquier rasgo secundario es bueno, siempre y cuando no contradiga el tipo de personalidad; un paladín Vengativo puede ser Brutal pero es poco probable que sea Tímido.

Los tipos de personalidad funcionan mejor con unos kits que con otros. Cada entrada lista unas cuantas sugerencias, pero no te sientas restringido a ellas. Utiliza cualquier tipo de personalidad con cualquier kit que te parezca bien. También puedes mezclar y unir las variadas características o ignorarlas por completo.

Los volúmenes anteriores de la serie del *Manual del Buen* incluyen listas de arquetipos extraídos de la literatura, las películas, y otras fuentes ficticias y mitológicas. Muchos de estos arquetipos pueden ser adaptados a los personajes paladines. *El Manual del Buen Bardo* presenta una serie de tablas para determinar los rasgos de personalidad aleatoriamente para los bardos o cualquier otro personaje.

Tipos de personalidad

Agresivo

El paladín agresivo habla con su espada. Incómodo en las situaciones sociales e impaciente en la negociación, está más cómodo en el campo de batalla. Saborea el combate, particularmente los encuentros mano a mano con enemigos suficientemente formidables para que supongan una buena pelea. Una personalidad contundente que suele llevar sus emociones en su funda, hace de él un compañero enérgico y un oponente peligroso.

Rasgos secundarios: Heroico, impulsivo, arrogante, inspirador, provocador, abrasivo.

Kits sugeridos: Caballero, Inquisidor, Militarista, Matadragones.

Cínico

Aunque tan devoto a su ethos como cualquier otro paladín, el paladín cínico ve la persecución de la justicia admirable pero fútil en última instancia. La avaricia, el egoísmo y el odio parecen predominar en el mundo. La compasión y el desinterés son difíciles de hallar. Los defensores del bien son superados en

un número desesperanzador. El paladín cínico lucha incansablemente por sus principios, pero no puede evitar el sentimiento de que su trabajo es en vano. Para él, el optimismo es conmovedor pero iluso, el desánimo una perfectamente comprensible reacción a un mundo insensible.

Rasgos secundarios: Colérico, de ingenio rápido, reflexivo, blando de corazón(vencido), caviloso, servicial.

Kits sugeridos: Expatriado, Cazador de Fantasma, Adoradora, Matadragones.

Gentil

El paladín gentil es un hombre de gusto, mejor en casa en un baile que en un sangriento campo de batalla. Aunque sus habilidades militares están tan afiladas con tanta precisión como las de cualquier paladín, ve el combate como una necesidad desagradable; los enemigos deberían ser despachados tan rápido como sea posible, preferiblemente con talento y estilo. Posee las mejores ropas y equipo que se puede permitir, y gasta tanto tiempo en su higiene personal como otros en practicar sus habilidades con las armas. Está preocupado por la etiqueta ceremonial y la vida elegante, esperando el día en que se pueda retirar a su fortaleza y vivir el resto de su vida como un perfecto caballero.

Rasgos secundarios: Engreído, melindroso, romántico, intelectual, meticoloso, testarudo.

Kits sugeridos: Caballero, Mensajero, Palafrenera, Escudero.

Curioso

El paladín curioso tiene una sed inapagable de conocimientos. Extrovertido y amigable, sus intereses no conocen límites; se siente tan fascinado por las técnicas de cultivo del arroz de los granjeros elfos como por los rituales de apareamiento de los ankhegs. Su curiosidad a menudo frustra a sus compañeros, que pueden tener interés en reanudar sus viajes mientras él se queda atrás, discutiendo sobre doctrina con un sacerdote local o absorbo en un pájaro recién nacido que se abre paso por su cáscara.

Rasgos secundarios: Despreocupado, superficial, hablador, sabio, distraído, afectuoso, estudioso.

Kits sugeridos: Cruzado, Mensajero, Errante, Escudero.

Optimista

Despiadadamente alegre e infatigablemente confiado, el paladín optimista no podría imaginar una mejor vida para sí mismo. No tiene ninguna duda de la honestidad de su causa, y espera cada día como una nueva oportunidad para traer más bondad al mundo. Disfruta de la compañía de otros. Sus camaradas lo ven como una fuente de inspiración y un faro de esperanza en tiempos de desesperación.

Rasgos secundarios: Alentador, compasivo, extrovertido, complaciente, divertido, relajado, afectuoso.

Kits sugeridos: Errante, Inquisidor, Cabalgavientos, Escudero.

Filósofo

El paladín filósofo se ve atraído por los placeres de la mente, prefiriendo una lectura de poesía a un combate de justa, un texto de ciencia a un vaso de buen vino. Disfruta de los debates intelectuales sobre religión e historia, y se siente fascinado por las nuevas culturas. Su aptitud para el análisis intelectual le hace un excelente táctico y un consejero de valor. Rara vez impulsivo, sus acciones son medidas y deliberadas, nacidas de la lógica más que de la emoción.

Rasgos secundarios: Juicioso, frío, dubitativo, desapasionado, meticoloso, curioso.

Kits sugeridos: Caballero, Cruzado, Errante, Curandero.

Prudente

El paladín prudente actúa con ponderación y previsión, creyendo que la fortuna sonríe a los cautos. Sopesa sus palabras antes de hablar y odia comenzar una misión sin planificación previa. Se siente impresionado por la lógica, impasible ante la emoción. Su modus operandi para resolver problemas racional y desapasionado le convierten en un táctico y un juez excelente, aunque algunos lo encuentran frío, incluso calculador. Su cabeza bien amueblada atempera sus asuntos privados; lleva su fortaleza bien, evita las deudas y raramente sucumbe a la tentación.

Rasgos secundarios: Sagaz, intuitivo, arisco, arrogante, de mente aguda, reflexivo.

Kits sugeridos: Cazador de Fantasma, Inquisidor, Militarista, Matadragones.

Reservado

Por sus propias razones, el paladín reservado revela poco de su pasado, sus motivaciones, o personalidad, incluso a sus compañeros más íntimos. Puede llevar una capucha o visor a todas horas para ocultar sus facciones, vestir de negro u otro color oscuro, y cubrir o eliminar cualquier símbolo heráldico de su equipo. Se encierra en sí mismo, hablando en contadas ocasiones a menos que sea absolutamente

necesario; puede incluso llevar un pañuelo alrededor de su boca para encubrir su voz. Aunque ejecuta sus obligaciones hacia su grupo fielmente, mantiene a sus compañeros al alcance de la mano. Hay muchas razones posibles para este comportamiento. Puede ser un fugitivo de la ley, injustamente acusado de un crimen, o un renegado de un gobierno aliado con el mal. Puede estar haciendo penitencia por una violación del ethos. O "él" puede ser una mujer obligada a ocultar su sexo a causa de las costumbres sociales que impiden que las mujeres sean paladines.

Rasgos secundarios: Tranquilo, estudioso, excéntrico, impulsivo, amenazador, nervioso.

Kits sugeridos: Expatriado, Cazador de Fantasma, Inquisidor, Matadragones.

Atormentado

El paladín atormentado vive en la sombra de la inseguridad y la duda. Se impone metas imposiblemente altas, a veces midiendo sus hazañas con las de los paladines de renombre de la historia o las leyendas, sin considerar nunca que esas hazañas pueden ser ficticias o exageradas. En su corazón, el paladín atormentado se siente indigno de servir a su gobierno o iglesia, a pesar de su impecable ética o su actuación sin tacha en el campo de batalla. Se mofa de las alabanzas, se resiste a la confianza de sus amigos, y continuamente se recrimina a sí mismo por los errores observados.

Rasgos secundarios: Amable, hosco, analítico, tímido, humilde, afligido.

Kits sugeridos: Caballero, Cruzado, Expatriado, Escudero.

Vengativo

Un ferviente odio hacia el mal da alas al paladín vengativo, quien aplasta a sus oponentes con furia salvaje. A menudo, le motiva la venganza; quizás vio a sus padres brutalmente asesinados por ogros bebidos, o su aldea ardió hasta los cimientos a causa de un señor de la guerra malvado. En cualquier caso, parece tener empeño en eliminar el mal por sí solo de la faz del planeta.

Rasgos secundarios: Inaccesible, temperamental, amargado, temerario, inspirador, violento.

Kits sugeridos: Caballero, Expatriado, Cazador de Fantasma, Cabalgavientos, Matadragones.

Reglas de entrenamiento para los paladines

Un paladín puede buscar el entrenamiento de un clérigo legal bueno o de otro paladín. El instructor debe ser al menos un nivel más alto que el entrenado, y habilidoso en el área que intenta enseñar. El instructor también debe superar un control de Sabiduría y Carisma para comprobar su paciencia, comprensión y autoridad.

El paladín debe pagar por su entrenamiento. El DM determina la tarifa, basada en la dificultad del sujeto y en la reputación del instructor. Las tarifas típicas son de unas 50-100 mo por semana, pero pueden ser subidas o reducidas como el DM guste. Si el instructor ha sido suministrado por el gobierno o iglesia del paladín, el paladín puede ser elegido para pagar una tarifa reducida. En algunos casos, la tarifa puede ser desechada, o cambiada por una promesa de servicio.

Para determinar el tiempo de entrenamiento, resta la Sabiduría del instructor a 19; el resultado es el número de semanas mínimo que se requieren. Al final de este periodo, el paladín realiza un control de Inteligencia o Sabiduría (la que sea mayor). Si supera el control, el entrenamiento ha sido un éxito. Si falla el control, debe pasar otra semana entrenando. Después hace otro control, con un bonus de -1. Puede continuar haciendo controles, con cada semana añadida contando con un -1 de bonificación.

Fortalezas

Como los guerreros y los guardabosques, los paladines pueden establecer y mantener castillos, fuertes, templos, y otros tipos de fortificaciones. Pero la fortaleza de un paladín es más que una residencia. Sirve como monumento a sus principios, tributo a su deidad, y un símbolo de su vida de servicio. Puede funcionar como una base militar, una oficina administrativa, un santuario religioso, una prisión, una tesorería, o un centro de entrenamiento. También puede generar un ingreso modesto de los productos agrícolas, los impuestos o el alquiler.

Un paladín puede adquirir la tierra en cualquier momento de su carrera, pero debe ser al menos de nivel 9º antes de que pueda establecer una fortaleza. Los paladines de niveles más bajos carecen de la reputación y contactos, y raramente tienen los recursos monetarios necesarios para los costes de construcción y mantenimiento.

Incluso al nivel 9º, sin embargo, un paladín debería proceder con precaución. Una fortaleza requiere un enorme gasto de tiempo y dinero. A menudo, un paladín debe supervisar una plantilla de trabajadores y una tropa de soldados, la mayoría de los cuales esperan un salario regular. Un paladín puede encarar

con esfuerzo los costes del mantenimiento rutinario, los cuales no se atreve a descuidar—un edificio destartado afea su reputación y puede ser una violación castigable de su ethos(consulta el Capítulo 3).

Si un paladín decide dar el paso, debe determinar la localización de su futura fortaleza, su tamaño y su diseño, y su propósito. ¿Será su hogar cotidiano o una residencia ocasional? ¿Es la generación de ingresos de principal consideración? ¿Tendrá acceso el público en general, o sólo estará abierta para un grupo selecto? ¿Cuánto puede permitirse invertir? ¿Están los funcionarios de su gobierno e iglesia de acuerdo o en contra? ¿Ayudarán con mano de obra, prestamos, o suministros?

No hay un procedimiento establecido para levantar una fortaleza, pero los siguientes pasos normalmente están involucrados. Para más información, particularmente referida a los costes y diseños, consulta *La Guía de los Castillos(The Castle Guide)*.

Permiso

Si un paladín tiene fuertes ataduras con un gobierno o iglesia, debe pedir al funcionario apropiado permiso para construir una fortaleza. En la mayoría de los casos, los funcionarios quieren conocer en detalle los planes del paladín, particularmente el tamaño de la fortaleza propuesta, su diseño, y su función. Los funcionarios pueden pedir la contabilidad de la economía del paladín, incluyendo su valor neto, ingresos proyectados, y las deudas corrientes.

Si el paladín tiene una reputación sólida y responde a sus preguntas satisfactoriamente, los funcionarios normalmente garantizan el permiso, dependiente de varias condiciones. Por ejemplo, el paladín puede tener que acceder a vivir en la fortaleza durante un mínimo de meses al año o pagar una tarifa anual de mantenimiento(además de sus requisitos normales de diezmo). Puede ser hecho personalmente responsable de las deudas de todos los empleados a los que emplee. Más aún, los funcionarios pueden pedir el derecho de utilizar su fortaleza para propósitos militares en tiempos de guerra. Finalmente, pueden insistir en un alegato firmado según el que la fortaleza les será devuelta si el paladín viola las condiciones del acuerdo.

Adquisición de la tierra

Los paladines normalmente adquieren la tierra de sus fortalezas a través de concesiones o alquileres adjudicados por los funcionarios del gobierno o iglesia. Un *alquiler* permite al paladín administrar la tierra más o menos como le parezca, con los funcionarios reteniendo la posesión. La tierra alquilada a menudo se extiende fuera de la jurisdicción del gobierno o iglesia, lo que significa que el paladín puede tener que defenderla contra las tomas de propiedad de otros demandantes.

Los monarcas a veces adjudican la propiedad en la forma de un *beneficio*; es decir, el paladín dirige la propiedad como le parece a cambio de una promesa de servicio militar. Aunque la monarquía técnicamente retiene la titularidad de la propiedad, el paladín se queda con todo el dinero de la labranza y otros cometidos provechosos. El alquiler permanece válido durante tanto tiempo como el paladín cumpla sus obligaciones militares. Además, la monarquía accede a proveer soldados para ayudar a defender la fortaleza, y para refrenarse de interferir en las decisiones administrativas del paladín.

Una *concesión* transfiere la propiedad legal directa e inequívocamente al paladín. La mejor concesión es un presente categórico, otorgado para reconocer una carrera digna de mención, o como recompensa por una victoria militar u otro acto de excepcional servicio. La *concesión de una hacienda* otorga la propiedad de un trozo de tierra al paladín después de que éste ha vivido y trabajado allí durante cierto tiempo(normalmente, de 5 a 10 años). Cuando un monarca otorga una concesión, también especifica que pasará con la tierra cuando el paladín muera. Un arreglo de *reversión* devuelve la propiedad al rey(o a quien hubiera pertenecido la tierra anteriormente). Una *concesión por perpetuidad* faculta al paladín para nombrar a un heredero que reciba su tierra, normalmente su sucesor.

En el caso de los alquileres y las concesiones, un paladín frecuentemente toma cualquier tierra que pueda conseguir. Un paladín que quiera conseguir algo más, digamos, en tamaño y tipo de tierra debería considerar otras opciones. Puede, por ejemplo, pedir a su señor la posesión de una tierra conquistada; es decir, una porción de un territorio confiscada a un ejército enemigo o una propiedad liberada de un sacerdocio herético. Los paladines adinerados o con buenos contactos pueden comprar sus tierras o negociar un arrendamiento, pagando una suma fija cada mes hasta completar el precio de venta. Los valores de las tierras varían enormemente, pero un paladín puede esperar pagar de 50 a 200 monedas de oro por acre(1 acre viene a ser aproximadamente 4 metros cuadrados)de una propiedad sin desarrollar en un buen clima dentro de una distancia razonable de una comunidad civilizada.

Un paladín también puede ser responsable de una *regencia o consorcio*, un lugar que ni posee ni ocupa. Conducido por su gobierno o iglesia, el paladín supervisa el lugar y toma todas las decisiones de gestión, incluyendo la contrata de empleados y el mantenimiento de las defensas.

Ubicación del lugar

Los paladines deberían escoger la situación de sus fortalezas con un ojo puesto en las ventajas defensivas, la comodidad, y los costes ocultos. Una fortaleza en un valle es más difícil de defender que una en lo alto de una colina. El acceso a un río hace que sea más fácil llenar un foso. Los bosques proveen madera para los edificios y fruta para el alimento. La tierra en una ciudad puede ser más cara que en un pueblo pequeño, pero la mano de obra y los materiales pueden ser más fáciles de conseguir. Si el paladín quiere labrar la tierra, o si con el tiempo planea expandirla, debería comprar tanta tierra como necesite al principio, mejor que esperar hasta construir su fortaleza y eleve el valor del terreno adyacente.

Los paladines que carezcan de recursos para comprar la tierra o de la paciencia para esperar una concesión puede desear establecerse en una tierra salvaje sin reclamar. Si el paladín tiene fuertes ataduras a un gobierno o iglesia, puede que le pidan que reclame la tierra para sus superiores. Sin embargo, si la tierra está lo suficientemente lejana o no tiene un valor militar o económico obvio, la reclamación puede ser sólo una formalidad; sus superiores puede permitirle quedársela sin ninguna condición. Por supuesto, si el paladín no tiene lazos con un gobierno o iglesia, puede reclamar la tierra para sí mismo.

Aunque las fortalezas en tierras salvajes traen la independencia, también traen problemas. Si un ejército enemigo establece un sitio, el paladín no puede volver a su gobierno e busca de ayuda. Depende de sí mismo para defenderse de los monstruos y los demandantes. Puede pasarlo mal buscando medicinas, comida, y otros suministros. El daño de los incendios del bosque y otros desastres naturales pueden ser difíciles de contener.

Diseño

El rango de los diseños de las fortalezas va desde pequeñas fortificaciones (esencialmente, casas fortificadas) a castillos ornamentados con múltiples edificios y elaboradas defensas. Las consideraciones presupuestarias y éticas, sin embargo, suelen restringir a los paladines a diseños modestos. Si un paladín quiere gastar más de 150.000 mo o así en una fortaleza (consulta "Tiempo y dinero" más abajo), debe pedir permiso a su deidad. Si las intenciones del paladín son honradas—por ejemplo, si la fortaleza está dedicada a honrar a la deidad o a proveer de trabajo a los campesinos necesitados—el permiso probablemente le esté garantizado. Debido a su propósito de austeridad (expuesto en el Capítulo 3), un paladín *nunca* establecerá un señorío o imperio.

Cuando sea práctico, la fortaleza de un paladín incluirá los siguientes componentes:

Patio. Es un campo abierto rodeado de una muralla defensiva. El patio normalmente es circular o rectangular, aunque la forma exacta dependerá del terreno.

Torre del Homenaje. La estructura principal de la fortaleza, una torre del homenaje es principal residencia del paladín, su familia y sus ayudantes más íntimos. También sirve como un área de almacenamiento y como alojamiento de emergencia para los trabajadores y soldados si el enemigo abre una brecha en la muralla de la fortaleza.

Otras construcciones fortificadas pueden incluir almacenes, barracones, establos, y talleres. Estos edificios están hechos de madera o piedra, alcanzando tallas de 6x6 metros a 12x25 metros. La mayoría son de planta baja; unos pocos tienen dos pisos. Los edificios pueden ser organizados en pequeños grupos o vinculados por pasajes cubiertos para formar una estructura continua.

Foso. Es una zanja llena de agua o lodo que rodea la muralla de la ciudad. Para disuadir a los intrusos, un foso debería tener al menos 3 metros de ancho y 3 metros de profundidad.

Muralla Defensiva. Típicamente, la muralla exterior de la fortaleza tiene entre 4'5 y 15 metros de alto y al menos 3 metros de ancho. La muralla está hecha de piedra, frecuentemente reforzada con secciones de metal o madera. Una entrada proyectada hacia fuera, llamada *barbacana*, consistente en dos torres de piedra, de unos 6-9 metros de alto y espaciada unos 6-12 metros. Un portón de madera reforzado con barras de metal se sitúa entre las torres. Un pequeño edificio llamado *garita* puede ser situado cerca del portón; los guardas de la garita controlan las entradas y salidas de los visitantes de la fortaleza. Para permitir el paso sobre el foso, los guardias bajan un puente levadizo, consistente en una pasarela ancha de madera conectada con cadenas a una manivela. La entrada puede estar más protegida aún por una verja deslizante de metal llamada *rastrillo*, alzado y bajado por poleas y cuerdas.

Un parapeto abierto denominado *almenaje* se alza del muro exterior. Los defensores de la fortaleza se colocan detrás del almenaje para protegerse de los proyectiles enemigos. Algunos almenajes se extienden sobre el muro defensivo, permitiendo a los defensores arrojar piedras o derramar aceite hirviendo sobre los invasores a través de agujeros en el suelo.

Templo. Cerca de la torre del homenaje, el templo (santuario, catedral, o iglesia, según sea adecuado a la fe del paladín) es la más imponente estructura de la fortaleza. El templo suele estar fabricado en piedra, de forma cilíndrica o rectangular, y adyacente o directamente unido a la torre del homenaje. Los paladines prefieren los templos adornados, y cualesquiera fondos excedentes del presupuesto normalmente van a

parar a enseres adicionales, decoraciones, y florituras arquitectónicas. Los parques de piedra y frisos son típicos; las esculturas, y los tejados ornamentados son menos comunes pero altamente deseados.

Torres. Varias torres de piedra se alzan a lo largo de las murallas(las torres que se encuentran a intervalos en las murallas se denominan torres albarranas), cada una de unos 9 metros de altura más o menos. Las torres cuadradas son menos robustas y más costosas que las torres redondas, pero son más fáciles de construir. Los soldados se quedan en los tejados, protegidos por parapetos, y lanzan picas y rocas a los invasores. Desde dentro de la torre, disparan flechas a través de estrechas aberturas en los muros(saeteras o aspilleras).

Tiempo y dinero

Las fortalezas de los paladines no son baratas. Los costes de tres configuraciones aparecen listados abajo; los precios incluyen la mano de obra pero excluyen el terreno.

Pequeña. Una torre fortificada(que hace las veces de torre del homenaje)cercada por una muralla defensiva, además de uno o dos edificios pequeños de almacenaje y dormitorios de los trabajadores. Coste: 40.000-60.000 mo.

Mediana. Una quinta o fuerte modesto consistente en una torre del homenaje de 15 metros, rodeada por un foso y una muralla, con un pequeño templo, una o dos torres de piedra, y unos pocos edificios auxiliares. Coste: 80.000-120.000 mo.

Grande. Un castillo modesto, que incluye una torre del homenaje de 25 metros, un templo adosado, una muralla de 15 metros(con almenaje), un foso, tres o más torres, y varios edificios auxiliares(establos, dormitorios para los trabajadores, almacenes). Coste: 130.000-170.000 mo.

Los diseños adornados(abarcando los de materiales de alta calidad y los trabajos de artesanía), las condiciones difíciles de trabajo(carencia de trabajadores o lluvia excesiva), contratiempos inesperados(una pared que se colapsa o una plaga de podredumbre afecta al suministro maderero local) pueden incrementar el precio de un 50 a un 100%. Por otra parte, una buena oferta puede abaratar los costes. Por ejemplo, un monarca compasivo puede donar mano de obra, o un propietario de una mina hacer un buen precio a la piedra comprada en grandes cantidades. En cualquier caso, el DM tiene la última palabra sobre los costes de construcción, así como sobre cualesquiera circunstancias que afecten al precio final.

Para calcular el número de días necesarios para construir una fortaleza, divide el coste total de la fortaleza por 1.000 y multiplica el resultado por 1d4. Por ejemplo, construir un castillo que cueste 100.000 mo lleva entre 100 y 400 días. Ten en cuenta, sin embargo, que un plan de producción rara vez transcurre sin interrupción. La escasez de recursos, el mal tiempo, los trabajadores enfermos o heridos, y los ataques de monstruos pueden doblar o incluso triplicar el tiempo necesario. Incluso un castillo modesto puede tardar varios años en completarse.

Personal

Poner a funcionar incluso la más pequeña fortaleza requiere más atención de la que el paladín solo pueda darle. Un personal leal—compuesto de trabajadores, soldados, y unos cuantos especialistas entrenados—es necesario para manejar el día a día de la fortaleza y proporcionar una defensa fuerte.

Obtener una plantilla de personal es especialmente difícil para un paladín, puesto que no atrae un cuerpo de seguidores como otros guerreros. Más aún, un paladín sólo puede contratar personas de alineamiento legal bueno, limitando la cantidad de personal potencial.

A causa de estas restricciones, un paladín puede verse tentado a ahorrar en su personal. Pero lo hace con un alto riesgo. La fortaleza puede llegar a estar en mal estado sin un número suficiente de trabajadores, devaluando la propiedad e invitando a reprimendas del señor o la iglesia del paladín. Una defensa poco adecuada alienta las incursiones de los bandidos, monstruos, y los ejércitos hostiles. Sin un ayudante hábil, el paladín debe supervisar las rutinas diarias de la fortaleza.

Un paladín puede empezar su búsqueda de empleados haciendo preguntas en las posadas locales, postes de anuncios, y pidiendo referencias de otros terratenientes. Aunque el interés puede ser poco al principio, el número de candidatos crecerá a medida que se corra el rumor de la reputación de honestidad y generosidad del paladín. En general, un candidato adecuado para un trabajo particular puede aparecer cada semana o así; un paladín puede esperar pasar al menos dos o tres meses para contratar una plantilla de personal de 12.

Es tarea del paladín pasar por el tamiz a todos los aspirantes, despachando a los trabajadores incompetentes y los buscaproblemas potenciales. Más importante, debe averiguar el alineamiento de cada aspirante haciendo preguntas precisas(¿Te han arrestado alguna vez? ¿Has sido amonestado alguna vez por tu iglesia?), y dirigir test sencillos de honestidad(el paladín deja una moneda de oro en el suelo y luego abandona la sala; ¿Se guardará el aspirante la moneda o la devolverá?). Si el paladín duda del

alineamiento del aspirante por cualquier razón, por su propio bien debería rechazar al aspirante en el acto. Si un empleado revela más tarde un alineamiento distinto de legal bueno, el paladín debe despedirlo; además, el paladín debe enfrentarse a penalizaciones por violar su ethos (consulta el Capítulo 3).

Si está convencido de la integridad y las habilidades del aspirante, el paladín puede hacer una oferta formal, recitándole las tareas del trabajo, el salario, todos los beneficios, las oportunidades de promoción, y las condiciones del empleo. Si las condiciones son aceptables para el candidato, él acepta el trabajo. Alternativamente, el DM puede hacer una tirada de reacción en la Tabla 26 para el aspirante. Si la entrevista fue excepcionalmente bien para ambas partes, modifica la tirada en +1. Si el paladín hace una oferta inusualmente generosa, modifica la tirada en otro +1.

¿Cuánto personal es necesario? Depende del tamaño de la fortaleza, el tipo de operación (los granjeros son necesarios si la fortaleza produce cosechas), y su localización (más soldados pueden ser necesarios en territorio hostil). El paladín también debe considerar su riqueza financiera; los trabajadores no se amontonarán si el no puede reunir la paga mensual. Puede ser fundamental hacer varios tanteos antes de que el paladín establezca el tamaño y composición óptima de su personal. La Tabla 27 lista los tamaños sugeridos para fortalezas pequeñas, medianas o grandes.

Tabla 26: Reacciones de los aspirantes al trabajo

Tirada de 1d10	Reacción
1	El aspirante rechaza absolutamente la oferta
2	El aspirante pide un 1d10x10% de incremento en el salario (o pedir una gratificación equivalente). Si el paladín se niega, el aspirante rechaza el trabajo. Si el paladín acepta, tira de nuevo.
3	El aspirante pide un incremento salarial de 1d10x10% (o pide una compensación similar). Si el paladín se niega, el candidato acepta el trabajo de todas formas.
4-5	El aspirante solicita 1-2 semanas para considerar la oferta. Si el trabajo sigue libre para entonces, tira de nuevo.
6-10	El aspirante acepta la oferta.

Tabla 27: Tamaños de personal para las fortalezas

Cargo	Pequeña	Mediana	Grande
Capellán	1	1-2	1-3
Ingeniero	-	1	1-2
Capitán de la Guardia	-	1	1-3
Soldados	2-10	10-50	50-70
Caballerizo Mayor	-	1	1-3
Mayordomo	1	1	1-2
Trabajadores	2-10	10-20	10-50
Artillero	-	-	1-2
Chambelán	-	1	1-4
Médico	-	-	1-2
Escribano	-	-	1-2
Armero	-	1	1-4

Lo que sigue son las descripciones de los puestos mencionados en la Tabla 27, así como recomendaciones de clase y nivel. También se da un salario mensual; el paladín también debe proveer alojamiento y comida.

Capellán. Un clérigo que comparte la fe del paladín, el capellán es responsable de las necesidades religiosas de la fortaleza. Conduce los servicios divinos, consuela a los afligidos y perturbados, y

proporciona guía espiritual. Algunos capellanes se aseguran de que los diezmos son recolectados y apropiadamente distribuidos. (Clérigo de nivel 3 a 5; 100-500 mo, dependiendo de la experiencia y las obligaciones).

Ingeniero. El ingeniero maneja las reparaciones, supervisa las nuevas construcciones, y mantiene el equipo. Anticipa los problemas estructurales y sugiere maneras de que el paladín mejore su propiedad. Con el tiempo, un buen ingeniero debería sufragarse a sí mismo. (Un mago de nivel 2 a 4 con la pericia de Ingeniería; 100-200 mo).

Capitán de la Guardia. Es el comandante de las fuerzas armadas del paladín, normalmente un veterano de combate con alguna experiencia administrativa. Generalmente, es para bien del paladín contratar al capitán de más alto nivel que se pueda permitir. Sin embargo, un paladín con un pequeño contingente de soldados puede no necesitar un capitán de guardia excepcionalmente experimentado(y caro). (Guerrero de nivel 3 a 5; 300-500 mo).

Soldados. Incluyen arqueros(guerreros de nivel 0 ó 1; 4 mo), caballería(guerreros de nivel 1º o 2º; 5-10 mo), e infantería(guerreros de nivel 0 a 1; 1-2 mo). Típicamente, los soldados componen la mayor parte del personal pagado de un paladín; un mínimo de 50 soldados suele ser necesario para defender un castillo grande.

Caballerizo Mayor. El cuidador de los establos y caballos del paladín. Comprueba que los animales estén alimentados, tengan agua, estén limpios y hagan ejercicio. También cuida de los caballos enfermos o heridos. El paladín aún cuida de su montura de guerra personalmente. (Guerrero de nivel 1 ó 2; 10-30 mo).

Mayordomo. Es un administrador a cargo de la preparación de la comida, la limpieza, y las tareas caseras en general. (Guerrero, mago, o clérigo de al menos nivel 1; 100-200 mo).

Trabajadores. Son trabajadores entrenados como segadores, pastores, jardineros, picapedreros, cocineros, costureros, y cuidadores de la tierra. (Guerreros de nivel 0; 1-4 mo).

El paladín también puede considerar rellenar los siguientes puestos. Ninguno de estos son vitales para las pequeñas fortalezas, pero pueden ser necesarios si el paladín dirige un castillo grande o si expande sus posesiones.

Artillero. Si la fortaleza utiliza armas de asedio o aparatos complejos similares para la defensa, el artillero es el responsable de su mantenimiento y su funcionamiento. (Guerrero de nivel 2-5; 100-400 mo).

Chambelán. Ayudante del mayordomo, el chambelán cuida del vestuario y los aposentos del paladín y sus asistentes más íntimos. También atiende las necesidades de los invitados y puede supervisar la limpieza y la preparación de la comida. (Guerrero o Clérigo de nivel 0 ó 1; 5-20 mo).

Médico. Un practicante de medicina que cuida de los empleados enfermos o heridos. (Clérigo de nivel 1 a 3; 100-200 mo).

Escribano. Un empleado a cargo del estudio en la biblioteca de la fortaleza, incluyendo contabilidad y las anotaciones de los impuestos, los informes de diezmos, inventarios, pagas, y comunicados oficiales. (Clérigo de 1-2 nivel con la pericia de Leer/Escribir; 10-50 mo).

Armero. Esta persona es la responsable de la reparación y el mantenimiento del arsenal de la fortaleza. Si el paladín proporciona los materiales necesarios, un forjador de armas puede diseñar y forjar armas. (Guerrero de nivel 1º o 2º; 100-200 mo).

Relaciones privilegiadas

A causa de sus reputaciones genuinas, los paladines a menudo consiguen audiencia con los oficiales de su gobierno o iglesia. Los ciudadanos pudientes, los sabios de renombre, y otros personajes no-jugadores influyentes en el territorio del paladín, también extienden esta cortesía, así como los PNJs de elite que el paladín conozca en sus viajes. Tan pronto como el paladín pida verlo, el personaje influyente suele arreglar un encuentro tan pronto como sea posible. Un encuentro no garantiza que el PNJ ayude al paladín o siquiera que se compadezca de su apuro. Sin embargo, el paladín puede esperar una audiencia justa razonablemente.

Si el paladín es sincero y convincente, un PNJ de elite se siente inclinado a responder positivamente. A discreción del DM, los paladines ganan un bonus de +2 cuando encuentran un PNJ bueno o neutral con el que tengan una relación establecida, y un +1 para los PNJs de elite que el paladín encuentra por primera vez. Los PNJs malignos, que probablemente permanecerán impertérritos, no reciben bonificaciones especiales a sus tiradas de reacción.

Experiencia

El Capítulo 2 de la *GDM* explica cómo ganan experiencia los paladines. La Tabla 28 recoge estas recompensas estándar de experiencia. Si quieres que las recompensas de experiencia reflejen mejor las directrices de este libro, en lugar de la Tabla 28 utiliza la Tabla 29.

Tabla 28: Experiencia del Paladín

Acción	Puntos de Experiencia
Por Dado de Golpe de las criaturas derrotadas	10/Nivel
Experiencia del monstruo	Típica*
Otros grupos de experiencia	Típica*

*Típica = Distribución típica de la experiencia, como se describe en la *GDM*

Tabla 29: Recompensas Opcionales de Experiencia

Acción	Puntos de Experiencia
Por nivel de conjuro invocado para superar a enemigos o problemas	25/nivel
Por personaje convertido al alineamiento legal bueno por influencia directa del paladín*	50/nivel
Por Dado de Golpe de criatura derrotada	10/nivel
Por conjuro lanzado para fomentar el ethos**	50
Experiencia del monstruo	Típica***
Otros grupos de experiencia	Típica***
Aceptado como miembro de una Orden	500****
Convertirse en alto oficial de una Orden	500****

*El personaje convertido debe haber sido originalmente legal neutral, neutral bueno, neutral verdadero, o caótico bueno. El paladín debe ser el factor principal del cambio. La recompensa por un personaje de nivel 0 es de 25 PE.

**Los paladines ganan experiencia usando conjuros para promover sus filosofías y principios, como los sacerdotes. Por lo tanto, un paladín que utilice el *Martillo espiritual* para destruir a un ogro podría ganar esta experiencia porque ha eliminado una fuente de maldad.

***Típica = Distribución típica de la experiencia, como es descrita en la *GDM*.

****Consulta el Capítulo 9. Estas son las recompensas mínimas, que pueden ser significativamente incrementadas para los miembros de Órdenes de alto status.

Capítulo 8: Fe

Todos los paladines tienen una fe perdurable que sirve como guía moral y fundamento para sus principios éticos. Aunque la mayoría siguen religiones establecidas, otros obtienen el sustento espiritual de las filosofías no-tradicionales e incluso de las fuerzas naturales. Todos los paladines, sin embargo, creen en algo: Su fe les proporciona no sólo sus conjuros, si no también sus poderes especiales.

Este capítulo analiza la relación medieval entre los paladines y la iglesia, así como algunas alternativas al modelo histórico. También examina las obligaciones y responsabilidades de un paladín para con su fe, junto con los castigos impuestos por violar los edictos religiosos.

Modelos de Campaña

En una campaña de AD&D®, virtualmente cualquier tipo de relación entre la iglesia y el estado está permitida. Un reino puede adherirse al modelo feudal. En otro, la iglesia puede reclamar la soberanía exclusiva. Es importante para todos los personajes comprender el equilibrio de poder en sus mundos, pero es absolutamente vital para el paladín, puesto que afecta a su comportamiento, lealtad, y ethos. A continuación se exponen tres tipos de relaciones iglesia - estado. Cada uno describe los papeles de la religión y el gobierno; específicamente, quien hace e impone las leyes de la tierra, y que papel asume el paladín en la jerarquía oficial. La sección de "Notas de fidelidad" sugiere respuestas a estas preguntas:

- Si un paladín proviene de este tipo de sociedad, ¿a quién jura fidelidad?(El Capítulo 3 presenta las responsabilidades generales de la fidelidad).
- Si el paladín ha jurado lealtad tanto a la iglesia como al estado, ¿a quién obedece cuando las leyes seculares y religiosas entran en conflicto?

El DM tiene la palabra final sobre que vías de fe están abiertas al paladín, así como las relaciones entre la fe del paladín y su gobierno. Algunos, todos, o ninguno de estos ejemplos pueden funcionar en una campaña; el DM puede elaborar otros modelos igualmente válidos y útiles.

Autoridad codominante

Una sociedad codominante más o menos sigue el modelo de sociedad feudal, donde el gobierno y la religión comparten la carga de hacer cumplir la ley y las obligaciones administrativas. El gobierno maneja las cuestiones pertenecientes a los asuntos extranjeros, economía, y los derechos de propiedad, mientras que la iglesia regula la ley moral y social. En todos los casos, sin embargo, los líderes de la monarquía y la iglesia trabajan estrechamente para proteger sus intereses mutuos. Ninguno de los dos instituirá una forma de política sin consultar al otro. Consecuentemente, las leyes del gobierno y la iglesia rara vez entran en conflictos.

El gobierno refuerza la autoridad de la iglesia declarándola la religión oficial del estado. Otras fes pueden ser toleradas, pero no sancionadas; sólo la religión del estado tiene el poder para dar forma a la política del gobierno. La monarquía busca la opinión de la iglesia en todas las decisiones importantes, incluyendo los encuentros diplomáticos, las declaraciones de guerra, y las anexiones territoriales. Un sacerdote de alto rango de la iglesia del estado siempre actúa como consejero oficial, normalmente en calidad de Lord Capellán, Vicario o Gran Patriarca.

La iglesia, a su vez, refuerza la autoridad del estado promoviendo el concepto de derecho divino. Esencialmente, esta doctrina declara que los monarcas sirven a la voluntad de los dioses; ni la aprobación ni el consentimiento de los ciudadanos son necesarios. Puesto que el monarca en la práctica sólo responde ante los dioses, el derecho divino virtualmente garantiza la lealtad de sus súbditos.

La iglesia puede deponer a un monarca cuando lo desee, simplemente revocando la aprobación divina. La anulación puede ser resultado del desacuerdo político mayoritario, del comportamiento inmoral, o de actividades ilegales. La aprobación divina también puede ser retirada para castigar a un rey arrogante, enfermizo, o poco cooperativo. Sin embargo, la iglesia utiliza este poder sólo como último recurso. Puesto que las alteraciones a menudo provocan malestar social, incluso guerras civiles, interesa tanto al gobierno como a la iglesia cooperar y mantener la continuidad.

Un paladín de una sociedad codominante normalmente sirve en la rama militar del gobierno o la iglesia, dependiendo de donde fuera entrenado y cuál necesite más sus servicios. En la milicia del gobierno, responde ante un oficial de rango, normalmente un luchador de alto nivel(que puede ser otro paladín). En la milicia de la iglesia, normalmente sigue las órdenes de un sacerdote de alto nivel, o un paladín de mayor nivel encargado del seguimiento de los asuntos militares. En las sociedades donde la iglesia y el gobierno comparten un ejército, un paladín sirve típicamente bajo las órdenes de un luchador

de alto nivel, quien a su vez responde ante una comisión administrativa formada de representantes del gobierno y de la iglesia.

Notas de lealtad: Un paladín que sirve en una sociedad codominante probablemente jure lealtad tanto al gobierno como a la iglesia. Puesto que las leyes seculares y religiosas son compatibles, debería tener pocos problemas con edictos conflictivos. Un funcionario de la iglesia nunca emitirá intencionalmente un edicto que entre en conflicto con la política del gobierno, ni un funcionario del gobierno dará a propósito una orden que viole la doctrina eclesiástica.

Si los edictos entran en conflicto por descuido, el paladín normalmente evita violar su ethos si obedece a su iglesia, incluso si desobedece una orden de su gobierno. Por ejemplo, si un funcionario del gobierno ordena a un paladín llevar a cabo un ejercicio en un día que la iglesia ha dispuesto para la meditación y la oración, el paladín puede desobedecer la orden del funcionario sin temor a ser castigado.

Secularismo

Una sociedad secular mantiene una estricta separación entre la iglesia y el estado. Aunque que las practicas religiosas pueden tolerarse, incluso animadas, los funcionarios de la iglesia no tienen una intervención directa en la política del estado. La iglesia puede servir como un consejero casual para el gobierno en asuntos concernientes a la moral y el comportamiento, pero el gobierno no tiene obligación de convertir esos consejos en leyes. Puesto que un gobierno secular no necesita el visto bueno de la iglesia, los dirigentes no dependen del derecho divino para llegar al poder. Los gobiernos seculares abarcan desde la dictadura, donde el estado ejerce un control total sobre la gente, hasta las democracias, donde la gente escoge a sus representantes.

Aunque la iglesia puede promulgar sus propios edictos, estos sólo se aplican a los seguidores de esa fe en particular. La iglesia puede castigar a sus seguidores por violar los edictos religiosos, pero sólo si los castigos no interfieren con los derechos garantizados a todos los ciudadanos bajo las leyes del estado. Una iglesia, por ejemplo, puede excomulgar a un seguidor blasfemo, pero no puede encarcelarlo o ejecutarlo(a menos que el estado haya aprobado estos castigos).

En algunas sociedades seculares, el gobierno se niega a reconocer el poder de excomunión de la iglesia. Si los dioses quieren excomulgar a alguien, lo hacen por sí mismos en lugar de delegar en intermediarios humanos. Un hombre vive una vida tan ética como puede; después de muerto, los dioses pronuncian sentencia sobre el destino de su espíritu. Los miembros de una iglesia tienen poca relación con la decisión de los dioses.

Es probable que un paladín que sirve a un gobierno secular trabaje en un puesto militar o diplomático, y se adhiere a una jerarquía de mando rígida. Un guerrero o paladín de alto rango sirve como su superior directo. Pero como un buen soldado y un ciudadano leal, se espera de él que siga las órdenes de todos los oficiales superiores y de los oficiales del gobierno.

Notas de lealtad: Un paladín de un gobierno secular probablemente jure lealtad a su gobierno. También puede jurar lealtad a una iglesia si gusta. Sin embargo, cuando la política del gobierno y la religiosa entren en conflicto, se espera que siga los edictos del gobierno, incluso si significa desobedecer un edicto de su iglesia (con dos excepciones—una orden directa de una deidad *siempre* pasa por encima de las órdenes de un gobierno; por otro lado, un paladín nunca seguirá un edicto del gobierno que entre en conflicto con sus principios—sus principios siempre tienen prioridad a las instituciones sociales).

Si un paladín no declara su lealtad a ninguna iglesia, *debe* jurar lealtad a una filosofía o fuerza (ver "Alternativas a la iglesia" más abajo). Si una orden de un maestro o mentor entra en conflicto con la política del gobierno, debe dar prioridad a los edictos del gobierno. Sin embargo, una orden directa de una deidad siempre precede las obligaciones del gobierno.

Teocracia

En una sociedad teocrática, el clero asume todos los papeles de liderazgo. En esencia, la iglesia funciona como el gobierno, reclamando la autoridad absoluta en todos los asuntos civiles, legales y éticos. Las leyes provienen directamente de los dioses, interpretadas y reguladas por el sacerdocio. Para mantener el orden y asegurar la continuidad, una teocracia reconoce sólo la religión del estado. Otras religiones pueden ser clandestinas en el mejor de los casos, declaradas blasfemas e ilegales en el peor.

Como en los gobiernos seculares, los paladines sirven a una teocracia trabajando probablemente como soldados, aunque algunos pueden funcionar como embajadores, diplomáticos, o evangelistas. La mayoría de las jerarquías teocráticas consideran a los paladines como hermanos legos o acólitos, dignatarios religiosos menores con responsabilidades formales hacia la iglesia pero sin el status o autoridad de los directivos eclesiásticos.

Un paladín que sirve en una teocracia responde ante un sacerdote. Un paladín novicio puede tener asignado un "pastor", un sacerdote de nivel 1º o 2º que constantemente sigue al paladín, controlando sus

actividades, e informando de cualquier discrepancia ante sus superiores. Un *vicario* (un administrador de al menos 5º nivel a cargo de varias congregaciones en un pueblo pequeño o distrito de ciudad) supervisa a los paladines de bajo nivel, mientras que un *prelado* (un sacerdote de al menos nivel 10, responsable de una ciudad o sección de un reino) puede supervisar a los paladines de nivel alto.

Notas de lealtad: Un paladín de una sociedad teocrática sólo necesita jurar lealtad a la iglesia; jurar lealtad al gobierno no es necesario, puesto que la iglesia es el gobierno. Jurar lealtad a su familia, a un mentor, o a otra fuente es permisible, pero los edictos de la iglesia siempre tienen prioridad (De nuevo, las órdenes directas de una deidad anulan las órdenes de los funcionarios de la iglesia).

Consideraciones adicionales

Las tres relaciones descritas arriba suponen que tanto el gobierno como la iglesia son de alineamiento legal bueno. En *ningún* caso jurará un paladín lealtad a una organización o individuo neutral o malvado. En una sociedad secular con un gobierno malvado, puede jurar lealtad a una religión legal buena, pero no al gobierno en sí mismo. En una teocracia neutral, debe jurar lealtad a una religión legal buena clandestina o ilegal—una independiente de los dirigentes de la teocracia—o debe separarse de su sociedad, buscando en otro lugar un gobierno al que servir.

Ten en mente, también, que muchas variantes son posibles dentro de estas amplias descripciones. Aunque un gobierno secular puede no reconocer oficialmente a una iglesia, un dirigente seglar puede mantener relaciones informales con un líder religioso poderoso o altamente carismático. A través de la persuasión amistosa o la pura fuerza de la personalidad, el líder religioso puede coaccionar al legislador profano a aprobar leyes que promuevan la doctrina religiosa. Aunque el gobierno y la iglesia del estado pueden ejercer teóricamente la misma influencia en una sociedad codominante, la lucha de fuerzas entre la elite religiosa puede dejar a la iglesia impotente, permitiendo a los líderes del gobierno que hagan lo que les plazca.

Un paladín sabio está al tanto de los cambios en el panorama político, para no encontrarse a sí mismo sirviendo inadvertidamente a un amo neutral o malvado. Un funcionario corrupto puede encargarse del gobierno en una sociedad codominante; aunque la iglesia del estado puede mantenerse legal buena, el gobierno puede volverse neutral o peor. Un Errante que retorne a su teocrática tierra natal de la acción puede descubrir que un grupo de clérigos malvados ha reemplazado la jerarquía legal buena de la iglesia del estado.

Renunciar a la lealtad

Una vez que un paladín descubre que su iglesia o gobierno se ha vuelto neutral o malvado, puede renunciar inmediatamente a su juramento de fidelidad sin penalización. Desde ese momento, no está obligado a seguir sus edictos. Debe eliminar los símbolos que representan a un gobierno o iglesia a los que ha renunciado. También debe dejar el equipo que esa iglesia o gobierno le ha prestado o dado.

Un paladín que renuncie a su iglesia debe *inmediatamente* jurar lealtad a uno de los siguientes:

- Una nueva iglesia legal buena
- Una filosofía legal buena
- El conjunto de principios representados por la iglesia abolida antes de que se volviera neutral o malvado.

Un paladín que renuncie a su gobierno tiene varias opciones:

- Puede continuar sirviendo en la misma sociedad. Sin embargo, ahora sólo está obligado a seguir los edictos de su fe (y de cualquier individuo o institución que no pertenezca al gobierno y a la que haya jurado lealtad).
- Puede reubicarse en una tierra distinta, jurando lealtad a un nuevo gobierno legal bueno.
- Puede convertirse en un Expatriado (consulta el Capítulo 4).

Alternativas a las Iglesias

Mientras que la mayoría de los paladines juran lealtad a las iglesias, otros pueden optar por servir a una *secta*. Como las iglesias, las sectas son organizaciones religiosas que siguen a uno o más dioses, pero tienden a ser pequeñas y más secretistas.

La mayoría de las sectas normalmente comienzan como una ramificación de una iglesia establecida. El líder de una secta y sus seguidores se separan de la iglesia debido a los desacuerdos con los líderes eclesiásticos o a causa de una interpretación contraria de la doctrina religiosa. Si una secta florece y crece, con el tiempo puede convertirse en una iglesia por sí misma.

Algunas sectas se organizan alrededor de un único líder que ha promulgado sus propios principios religiosos. Estos pueden no tener ningún lazo formal con una fe organizada; en realidad, algunos no

reconocen la autoridad de otros líderes religiosos. A menudo surgen espontáneamente, no durando más de una generación.

Algunos paladines evitan las asociaciones con cualquier tipo de religión organizada, escogiendo en su lugar seguir una filosofía, un sistema de creencias basados en conceptos intelectuales antes que en deidades sobrenaturales. Cualquier filosofía sirve como una alternativa aceptable a una religión organizada, siempre y cuando cumpla estos requisitos:

- Presente una interpretación lógica y consistente del universo.
- Exija un comportamiento legal bueno de sus seguidores.
- Que sea suficiente para conformar las bases del ethos del paladín.

Los paladines que siguen una filosofía pueden practicarla en privado o en pequeñas sectas. La meditación puede sustituir a la oración. Una colina alfombrada de violetas puede servir como capilla. Un libro de poesía puede suplantar a un texto sagrado.

Sin importar si el paladín cree en una religión o filosofía, todas funcionan del mismo modo en el contexto del juego. La devoción de un paladín es suficientemente intensa para atraer la energía mágica necesaria para lanzar los conjuros y darle poderes especiales. Como con una religión legal buena, una filosofía legal buena requiere una estricta adherencia a un conjunto de principios legales buenos, caracterizados por las limitaciones y virtudes del ethos del paladín.

Directrices Para los Edictos Religiosos

Por regla general, la religión(o filosofía) de un paladín impone más edictos que su gobierno, familia, o cualquier otra fuente discutida en el Capítulo 3. Mientras que un gobierno puede estar centrado en la defensa, la economía y el orden, una religión puede dedicarse a todas estas cosas, *más* la moral, la adoración, y la salvación espiritual.

Para mantenerse fiel a su ethos, un paladín puede tener que hacer malabarismos con edictos de distintas fuentes. Generalmente, los edictos de su religión y su gobierno tienen prioridad sobre los de su familia y cultura. Cuando los edictos religiosos entran en conflicto, utiliza los "Modelos de Campaña" de este capítulo para ayudarte a darles prioridad.

Puesto que la fe adopta muchas formas, no hay reglas fijas para determinar que edictos religiosos son apropiados para un paladín en particular. Es tarea del DM tomar estas decisiones, basándose en la prevalencia de la religión en su campaña, el trasfondo del paladín, y el kit del paladín. El DM puede usar las siguientes directrices para ayudar a decidir el tipo, número, y severidad de los edictos religiosos. Recuerda, son generalizaciones. No se pueden aplicar a todas las campañas ni a todos los paladines.

- Se asocia una mayor cantidad de edictos a una religión que a una filosofía.
- Una teocracia emite más edictos religiosos que una sociedad codominante.
- Cuanto mayor sea la organización, más edictos publicará. Una iglesia grande puede tener funcionarios que no hagan otra cosa que no sea reformar los viejos edictos y bosquejar unos nuevos. Las iglesias grandes tienen más intereses que proteger, más discípulos que controlar, y más enemigos que temer.
- Un paladín que viva en un monasterio u otro edificio perteneciente a la iglesia tiene que seguir más edictos que un paladín que vive en el castillo de su monarca o en su propia fortaleza.

Tipos de Edictos

Más abajo hay tres categorías de edictos religiosos, junto con varios ejemplos representativos. Se alienta al DM a complementar estas listas con edictos de su propia cosecha. Aunque el número de edictos varía de acuerdo a la doctrina y las circunstancias, es raro que a un paladín no se le pida que siga al menos uno o dos edictos de *cada* categoría.

Expresiones de fe

La mayoría de los paladines, sin importar si siguen una religión o una filosofía, deben ejecutar ciertos ritos para reafirmar su fe. Los funcionarios de la iglesia pueden establecer algunos; por ejemplo, se puede requerir que un paladín rece antes de cada comida. Otros pueden ser autoimpuestos; por ejemplo, un paladín puede dedicar cada batalla al espíritu de su hermano asesinado. Otros ejemplos:

Oración: La expresión religiosa más común, la oración toma diversas formas. Una oración puede ser un recitado oral de un texto sagrado, varios minutos de meditación silenciosa, o un verso reciente compuesto nuevamente cada mañana. Se puede exigir a un paladín que rece a una hora concreta todos los días(al amanecer o antes de acostarse), siempre que tenga oportunidad(como una vez a la semana), o sólo cuando ocurra cierto suceso(la muerte de un compañero o una estrella fugaz).

Rituales: Un ritual comprende una secuencia fijada de acciones, ejecutadas en un momento específico (el primer día de primavera, el cumpleaños del paladín) o para honrar un suceso concreto (la derrota de un enemigo, la adquisición de una montura de guerra). Una variedad infinita de rituales es posible: arrojar una gema a un volcán, construir una capilla con un número específico de piedras, bañarse en un arroyo con un jabón perfumado, sumergir una espada en las cenizas de un enemigo.

Proselitismo: Algunas iglesias piden que sus paladines hagan proselitismo, difundiendo la palabra de su fe y reclutando a nuevos conversos (una limitación específica de la iglesia puede imponer una cuota de reclutamiento, exigiendo al paladín que traiga un número mínimo de conversos cada año). Alternativamente, el paladín puede invitar a los agnósticos curiosos a acudir a los servicios religiosos o dar instrucción religiosa a los acólitos, conducir servicios de oración, y aconsejar con sermones.

Símbolo: Para demostrar su devoción, el paladín puede ser obligado a mostrar el símbolo de su fe en su escudo, armadura o estandarte. También puede llevar una pieza de joyería, como un anillo o colgante, inscrito con el símbolo.

Peregrinaje: El paladín puede tener que hacer peregrinajes a un templo, tumba de santo, pico de montaña, cementerio, u otro lugar sagrado. Una vez llegue, puede pedírsele que rece una oración, presente una ofrenda, o pase la noche en meditación. Una peregrinación puede hacerse en una fecha específica (un día festivo sagrado o la fecha de la muerte de un fundador) o dentro de un período particular (una vez al año o en cualquier momento antes de que alcance un nuevo nivel).

Servicio

Se puede esperar del paladín que ejecute una variedad de obligaciones militares, ceremoniales, y caseras. Estas obligaciones complementan las responsabilidades diarias exigidas a todos los paladines, como se describe en el Capítulo 7.

Eliminar a los enemigos de la fe: Se espera que todos los paladines defiendan su fe contra las fuerzas del mal. Como mínimo, el paladín debe proteger su iglesia, monasterio, o templo de los ataques enemigos, y también debe buscar y destruir a todos los personajes y criaturas malvadas.

Más allá de estas exigencias básicas, las responsabilidades del paladín dependen exactamente de cómo defina su fe el mal. Mientras que la mayoría de las creencias aceptan la definición estándar (es decir, la definición del *Mal*), algunas definen el mal más estrechamente. Es posible, por ejemplo, para una iglesia condenar una religión neutral en particular como blasfema, en cuyo caso el paladín puede verse obligado a destruir a los seguidores de la religión neutral como si fueran malvados (la Adoradora, descrita en el Capítulo 4, es un ejemplo). Por el contrario, una iglesia liberal puede exigir a sus paladines eliminar sólo a personajes y criaturas caóticos malvados; otros adversarios malvados pueden ser destruidos, encarcelados, o incluso tolerados, como decida el propio paladín.

Curación: En muchas religiones, los poderes extraordinarios de curación son valorados no sólo por sus aplicaciones prácticas, sino también por sus implicaciones sagradas. Cada curación puede ser un sacramento sagrado, prueba de la compasión de la deidad.

Como requisito de tal fe, un paladín puede tener que llevar a cabo elaboradas ceremonias de curación. Por ejemplo, el paladín puede vestir una dorada túnica ritual, y después imponer las manos en un campesino necesitado mientras que los acólitos sacerdotales salmodian y cantan.

En ciertas religiones primitivas, los sacerdotes creen que los espíritus malignos causan la enfermedad. La mera presencia de un paladín ayuda a ahuyentar a los espíritus. En la práctica, un paladín puede quedarse con un paciente enfermo durante días, incluso semanas, hasta que la enfermedad pase.

Un paladín también puede ser obligado a asistir al principio o el fin de la vida cuando no hay disponible un clérigo. Durante el alumbramiento de un niño, las palabras de un paladín reconfortan a la madre mientras que su toque bendice al nuevo bebé con buena salud. Cuando un sacerdote de alto rango u otro miembro importante de la congregación se acerca a la muerte, el paladín se mantiene a su lado, actuando como una escolta simbólica en el próximo mundo.

Comportamiento

Las fes imponen edictos de comportamiento para instilar disciplina, dirigir los deseos observados de una deidad, o mantener a los seguidores sumisos. Algunos edictos de comportamiento persisten meramente como tradición, aunque su significado ya no se comprende. Los ejemplos incluyen:

- Ningún vello facial. Las cabezas deben ser afeitadas al cero (incluidas las mujeres) o tonsuradas.
- Ayuno de 1-4 días al mes (el DM puede imponer una penalización de -1 en todos los controles de habilidad o tiradas de combate durante este tiempo).
- Debe llevar cierta ropa (un gorro y otra cobertura de la cabeza, sandalias en lugar de botas, un cinto con un nudo, un color particular).
- Ningún acto violento en un camposanto de iglesia

- Debe dejar un trozo de comida en su plato y un sorbo de bebida en su jarra al final de la comida(para simbolizar la moderación).
- No puede tocar un cadáver.
- Siempre debe dormir de una manera determinada.
- No puede utilizar los poderes curativos en los animales.
- Sólo puede luchar en un día sagrado en defensa propia.

Papel histórico de la iglesia

Comparado con su contrapartida medieval, el caballero del siglo X era casi irreconocible. Más un facineroso que un héroe, el caballero pre-feudal medraba en el barbarismo ignorando la ley escrita a favor del vigilantismo. La monarquía, debilitada por las luchas intestinas y la indiferencia, podía hacer poco para controlarlos. Aunque los campesinos estaban resentidos e incluso atemorizados por los caballeros, carecían de los recursos para imponer el orden. La anarquía surgía amenazadoramente.

Inquieta a causa del crecimiento de poder de los caballeros, la iglesia abdicó de su status pasivo y decidió tomar parte. Esta decisión se tomó por dos razones. Primero, la iglesia abogaba por la paz y el orden, principios de los que los caballeros se mofaban abiertamente. Para mantener vivos estos ideales sagrados, la iglesia no tenía otra opción que reafirmar su autoridad. En segundo lugar estaban las consideraciones prácticas. La iglesia dependía de los diezmos de los campesinos y los ingresos del alquiler de la propiedad. Para su supervivencia económica, la iglesia tenía que encontrar un camino que suprimiera la avaricia de los caballeros.

La iglesia inició su ambiciosa campaña a finales del siglo X proclamando la "Paz de Dios". Literalmente, la Paz de Dios renovaba el compromiso de la iglesia de proteger las vidas y propiedades de todo el mundo. Implícito en la proclamación, sin embargo, estaba el concepto de que aquellos que amenazaban el orden social eran enemigos no sólo del estado, sino también del propio Dios. Aunque no se especificaban enemigos, la proclama iba claramente dirigida a los caballeros.

Para reforzar la Paz de Dios, los dignatarios de la iglesia organizaron una serie de afirmaciones ceremoniales. Mantenido en foros públicos para garantizar grandes audiencias y la máxima exposición, los dignatarios invitaron a nobles, aristócratas, oficiales militares, y a los caballeros mismos a hacer un juramento de mantenimiento de la paz. Las ceremonias fueron conducidas con mucha pompa y solemnidad, incluyendo la presentación de reliquias sagradas y oraciones especiales para ratificar la omnipotencia de Dios. Más aún, la iglesia advirtió que cualquier que no fuera capaz de mantener la Paz de Dios sería excomulgado. Era una amenaza que no se tomaba a la ligera. Incluso el caballero más rebelde temía una vida después de la muerte en el Purgatorio—o peor.

La iglesia emprendió la segunda parte de su campaña a comienzos del siglo XI publicando el "Armisticio de Dios". Distinto de la proclama anterior, el Armisticio estaba específicamente dirigido a los caballeros, explicando en términos no cuestionables el comportamiento que se esperaba de ellos con el fin de mantenerse fieles a su fe. Los caballeros tuvieron prohibido atacar a los clérigos bajo ninguna circunstancia, ni tenían permitido cometer actos violentos contra los campesinos. Se les exigía ayuno los días sagrados y que se refrenaran de luchar los fines de semana. Temiendo la venganza divina, los caballeros obedecieron de mala gana.

A mediados del siglo XI, la iglesia había tenido éxito convenciendo a los caballeros de que eran soldados de Dios. Así es, estaban comprometidos con la obligación de defender la iglesia y promover sus intereses. A regañadientes pero irrevocablemente, los caballeros se adaptaron, abandonando su independencia por su nuevo papel como sirvientes divinos. Aceptaron bendiciones especiales, participaron en rituales sagrados, y se distinguieron en el campo de batalla. Una vez despreciados, los caballeros eran ahora admirados y respetados.

Pero los beneficios conseguidos por los caballeros palidecían ante los adquiridos por la iglesia. No sólo había construido la iglesia un ejército de leales guerreros, sino que también se había vuelto una formidable fuerza política. A medida que la iglesia crecía en riqueza y poder, las distinciones entre religión y gobierno se difuminaron gradualmente. Los líderes clericales llegaron a influenciar cada aspecto del gobierno. Esta incómoda alianza perduró mucho tiempo en la Edad Media.

Capítulo 9: Órdenes

Las órdenes son organizaciones honoríficas cuyos miembros se distinguen por carreras de servicio excepcional. Puesto que las invitaciones para unirse son entregadas sólo unos pocos seleccionados, la mayoría de los paladines ven la afiliación como un gran privilegio y un magnífico premio.

Mientras que algunas órdenes existen meramente como club social, favoreciendo el compañerismo en una atmósfera informal, otras realizan una variedad de actividades cívicas, como subastas de caridad y programas educativos. Sin importar su función, cada orden mantiene sus propios requisitos de afiliación, jerarquías, y reglamentos.

Las órdenes son completamente opcionales. Nunca se exigirá a un DM que incluya una orden en particular en su campaña, ni un personaje paladín está obligado a unirse. En cualquier caso, trata una invitación como un suceso importante. El DM no debería devaluar el prestigio de la pertenencia ofreciendo invitaciones de forma despreocupada o como premio por acciones de rutina; típicamente, un paladín recibe una invitación sólo una vez en su vida.

Más abajo se describen varias órdenes de ejemplo. Una campaña puede incluir cualquiera, todas, o sólo una. El DM es libre de modificar o adaptar las descripciones como crea conveniente, o inventar nuevas órdenes de su propia cosecha.

La información estándar dada abajo se aplica a todas las órdenes; las entradas individuales que siguen incluyen material complementario. Además, cada entrada lista un emblema y un lema. Un candidato repite el lema cuando acepta la afiliación; la mayoría de las órdenes recitan el lema para abrir y cerrar sus reuniones.

Información Estándar

Requisitos

Generalmente, un paladín es seleccionado para convertirse en un miembro de una orden sin importar su religión, tierra natal, o kit. Sin embargo, una orden rara vez ofrece el ingreso a paladines de menos de nivel 9º (con la excepción del Auxiliar del Corazón Radiante, en la página). Cuanto mayor es el nivel, mayor la oportunidad de que te ofrezcan la invitación.

Un paladín puede pedir a una orden en particular que lo admita, o un miembro actual puede extender una invitación. En cualquiera de ambos casos, un miembro activo de la orden debe aceptar representar al candidato. El representante debe ser al menos de un nivel mayor que el candidato y debe estar familiarizado con la reputación y las hazañas del candidato. El representante presenta formalmente al candidato ante una reunión de todos los miembros, que pasará el próximo año reflexionando sobre su petición. Durante este tiempo, los miembros activos pueden observar al candidato en el terreno y entrevistar a sus superiores.

En la siguiente reunión anual, la agrupación vota sobre el candidato. Si prevalece la mayoría, es invitado a unirse. Siguiendo una ceremonia de iniciación—que puede incluir servicios de oración, banquetes, y concursos—el candidato jura lealtad a la orden. El candidato promete:

- Mantener las leyes de la orden y obedecer los dictados de los Altos Oficiales.
- Asistir a todas las reuniones, a menos que sufra un retraso ineludible o sus ausencias sean justificadas de antemano. Excepto por emergencias, las reuniones se convocan no más de una o dos veces al año, normalmente en la fortaleza del Alto Oficial, un edificio prestado por un monarca amistoso, o en campo abierto.
- Procurar ayuda a cualquier miembro que la solicite.
- Mostrar el símbolo de la orden en su escudo de armas, escudo, o estandarte, como determine la orden.

Organización

Una orden consiste en un número variable de capítulos. Cada capítulo elige a sus propios directivos (llamados Altos Oficiales), establece sus propias reuniones, y sus propios reglamentos. Los Altos Oficiales de todos los capítulos mantienen una reunión especial una vez cada dos o tres años para intercambiar información y revisar la política. El número y títulos de los Altos Oficiales varía de orden a orden, como lo hacen los requisitos para cumplir la función.

Beneficios

Cuando es aceptado como miembro de cualquier orden, un paladín gana una bonificación de 500 puntos de experiencia. Es una bonificación de una sola vez; si el paladín se convirtiera en miembro de

otra orden, no consigue otros 500 puntos extra. Si llega a Alto Oficial, gana otros 500 puntos (otra bonificación de una sola vez).

Un miembro de cualquier orden puede añadir un título honorífico antes de su nombre. El DM debería escoger títulos adecuados a su mundo de campaña. Los títulos típicos incluyen Sir o Lady, Su Excelencia, Don o Doña, el Muy Honorable, y el Muy Venerado. Un Alto Oficial también puede añadir el título de su cargo después de su nombre. Por ejemplo, un Alto Oficial de la Muy Noble Orden del Corazón Radiante puede ser llamado Sir(Señor) Terran de Homewood, Prelado del Corazón Radiante.

Cuando muestra su emblema, un miembro recibe un +1 a las tiradas de reacción de los PNJs legales y neutrales, familiarizados con su orden.

Destitución

Un paladín que viola cualquiera de las condiciones de su voto a la orden es expulsado inmediata y permanentemente. Pierde todos los beneficios de la orden, debe devolver su emblema, y puede no volver nunca a ser miembro de esa u otra orden. A elección del DM, cualquier violación del ethos también puede contar como fundamento para la destitución.

Un paladín puede apelar su destitución a los Altos Oficiales. Si el paladín cometió una violación menor o inadvertida, los Altos Oficiales pueden anular la destitución o suspender su afiliación durante un año o dos; pierde todos los beneficios de la orden durante ese tiempo. Cuando la suspensión acaba, los Altos Oficiales revisan su actuación, y después someten su aplicación a la sociedad al completo. Con un voto mayoritario, el paladín vuelve a ser un miembro activo.

La Muy Noble Orden del Corazón Radiante

La más prestigiosa de todas las órdenes, el Corazón Radiante demanda respeto de los altos rangos de la aristocracia, quienes estiman a sus miembros como dignatarios de pleno derecho. El Corazón Radiante no honra sólo al servicio distinguido, sino lo que es quizás el logro más remarcable de cualquier paladín—un larga vida. Primariamente una organización social, el Corazón Radiante celebra un fastuoso banquete cada primavera, celebrado en el castillo de un monarca agradecido que dona tanto los trabajadores como la comida. En su tiempo libre, los miembros aconsejan a paladines más jóvenes, sirven como consejeros del gobierno, y ofician en los torneos.

Requisitos: Un candidato debe tener al menos 40 años y la pericia de Etiqueta. Debe tener dos padrinos: un miembro de la realeza de su tierra natal y un miembro activo de la orden.

Organización: Un capítulo tiene 25 miembros. La orden considera un nuevo candidato sólo cuando uno de los miembros muere o renuncia voluntariamente.

Los Altos Oficiales de un capítulo son tres Prelados, cada uno de nivel 15° o mayor. Un Prelado también debe haber sido un miembro bien situado durante no menos de 10 años. Los Prelados toman las decisiones por consenso, con sugerencias de un lugarteniente llamado Canciller (un paladín de al menos nivel 12°, también considerado Alto Oficial). Cuando un Prelado muere o se retira, el Canciller toma su lugar. Los Prelados señalan entonces un nuevo Canciller. Todos los Altos Oficiales llevan un tatuaje del emblema de la orden en su muñeca izquierda.

Emblema: Un contorno estilizado de un corazón.

Lema: "El coraje de uno puede cambiar el destino de muchos".

Beneficios: Un miembro del Corazón Radiante tiene acceso ilimitado a todos los funcionarios legales buenos de la iglesia y el gobierno, así como a todos los aristócratas, terratenientes, y otros personajes de la elite legales buenos. Recibe un bonus de +3 a sus tiradas de reacción de todos los PNJs legales y neutrales en lugar del bonus normal de +1. Cuando muere, la orden asume la responsabilidad financiera por sus supervivientes, asegurándoles unos ingresos cómodos para el resto de sus vidas. La orden suministra estos fondos de su tesorería personal, o realiza arreglos con monarcas simpatizantes.

Destitución: Un miembro que viola el juramento de su orden, o comete un acto suficientemente horrible para costarle su carrera como paladín, es decapitado. Si el miembro escapa, la orden le da caza.

Auxiliar del Corazón Radiante

Esta es el ala junior de la Muy Noble Orden del Corazón Radiante, organizada para honrar a los jóvenes paladines sobresalientes. Como la Muy Noble Orden, el Auxiliar es una organización social, aunque sus miembros pueden ser llamados para servir o ayudar a sus patrocinadores.

Requisitos: Un candidato debe ser al menos de 4° nivel. Debe ser apadrinado por un miembro activo de la Muy Noble Orden. Dos Prelados deben aprobar su ingreso.

Organización: Cada capítulo de la Muy Noble Orden tiene su propio Auxiliar, que consiste en no más de 40 miembros (de 15 a 20 es lo normal). Un Prepósito (Presidente), elegido de las filas, conduce las reuniones del Auxiliar; el Prepósito no es considerado un Alto Oficial.

Un paladín sirve como un miembro del Auxiliar por un período de cinco años. Al final de ese período, puede renovar su afiliación por otros cinco años con el voto unánime de todos los miembros activos de los Auxiliares y la aprobación de dos Prelados. Alternativamente, puede retirarse voluntariamente para que lo pueda seleccionar otra orden. Si ha alcanzado el nivel 9 y reúne los requisitos de selección, puede ser considerado un miembro completo de la Muy Noble Orden del Corazón Radiante. Un paladín no será elegido para ser miembro de ninguna orden mientras sea miembro activo del Auxiliar.

Emblema: El símbolo de un corazón, similar al de la Muy Noble Orden, encerrado en un círculo. El símbolo es bordado en un cinto o pintado en un escudo.

Lema: "Un corazón leal y un espíritu fiel".

Beneficios: Un miembro Auxiliar *no* recibe los 500 puntos de experiencia, ni tiene permitido añadir un título honorífico delante de su nombre; estos beneficios están reservados para los miembros de la orden solamente. Sin embargo, recibe el bonus de +1 a sus tiradas de reacción cuando muestra su emblema.

Destitución: Estándar.

Antigua Y Reverenda Orden de la Espina

Segunda en prestigio tras la Orden del Corazón Radiante, la Orden de la Espina honra el servicio a una iglesia. La categoría de miembro es extendida a aquellos que demuestran un coraje ejemplar en la defensa de los principios religiosos o de la propiedad de la iglesia. Principalmente una fundación honoraria, los miembros no tienen otras responsabilidades que aconsejar a sus congregaciones y ayudar a los líderes de la iglesia a interpretar la doctrina religiosa.

Requisitos: Un candidato debe tener dos padrinos: un funcionario de su iglesia (un sacerdote de al menos 8º nivel o mayor), y un miembro activo de la orden. Una vez aceptado en la orden, un miembro debe pagar un diezmo extra de un 10% de sus ingresos a la iglesia que lo ha patrocinado. Esto es además del diezmo normal.

Organización: Cada capítulo tiene 12 miembros, y considerarán nuevos candidatos sólo cuando un miembro activo muera o se retire. Un capítulo tiene un único Alto Oficial, llamado Rector, nombrado por un comité de líderes eclesiásticos, y después aprobado por el voto de la membresía. Para dar a conocer su posición el Rector lleva una cinta de terciopelo alrededor del cuello con el símbolo de la orden.

Emblema: Una rosa de tallo largo.

Lema: "La fe es la madre de la obligación y el padre de la verdad"

Beneficios: Un miembro de la Espina recibe un bonus de +2 a sus tiradas de reacción de los PNJs legales y neutrales en lugar del +1 normal. Cada miembro tiene una celda de oración privada en su iglesia, utilizada para la reflexión y la meditación. Cuando muere, su yelmo, espada, y escudo de armas son situados en la celda como monumento conmemorativo.

Destitución: Estándar.

Distinguida Orden del Cristal del Alba

Una organización de elite de terratenientes, la Orden del Cristal del Alba honra la perspicacia en los negocios y una administración exitosa de los fondos. Proporciona consejos de inversión y préstamos con bajos intereses a sus miembros, y sirve a la comunidad con subastas de benéficas y consejo financiero.

Los miembros de la orden, habiendo demostrado responsabilidad financiera a lo largo de sus carreras, no están atados a la limitación del paladín que prohíbe la acumulación de riqueza. Sin embargo, aún se espera de los miembros que utilicen su riqueza para propósitos legales buenos, y no tienen permitido adquirir posesiones materiales meramente por el placer de tenerlas.

Requisitos: Un candidato debe tener un mínimo de Inteligencia 10. También debe haber construido una fortaleza y haberla mantenido durante una década; la fortaleza debe haber generado un beneficio por no menos de siete años de los diez. El valor de su fortaleza y su propiedad debe ser al menos de 200.000 mo. Por último, debe pagar una tasa de iniciación de al menos 5.000 monedas de oro; puede pagar una tarifa mayor si quiere (cuanto mayor es la tarifa, mayor su dotación; consulta "Beneficios"). Un paladín puede ahorrar dinero para la tasa sin violar su ethos.

Organización: Un capítulo, consistente en 20 a 40 miembros, es gobernado por siete Altos Oficiales conocidos como Regentes. Los Regentes de reemplazo provienen de los paladines comunes, elegidos por votación de los Regentes activos. Para dar la talla como Regente, un miembro debe poseer la pericia de

Leyes, y el precio digno de su fortaleza y propiedades deben haberse doblado desde que se unió a la orden. El Regente más anciano, llamado el Regente Senior, preside las reuniones.

Los Regentes manejan la inversión de los fondos de iniciación y distribuyen los ingresos de las dotaciones entre los miembros electos. También proporcionan consejo, sin coste alguno, a cualquier persona legal buena con problemas financieros. Aunque los Regentes tienen prohibido realizar préstamos a cualquiera que no pertenezca a la orden, arreglan préstamos con usureros establecidos y negocian los planes de pago con los acreedores.

Los Regentes también median en disputas legales entre los paladines. Cualquier paladín puede pedir a los Regentes una audiencia, sin importar si es o no un miembro de la orden. Los grupos en disputa deben acordar de antemano acatar las decisiones del Regente. Las decisiones del Regente son consideradas vinculantes legales para la mayoría de los gobiernos legales buenos.

Todos los Regentes han inscritos sus nombres en una placa conmemorativa, prominentemente mostrada en el muro de la fortaleza del Regente Senior de la Orden.

Emblema: Un sol naciente dorado.

Lema: “Paz desde la prosperidad”.

Beneficios: Intercambiando contactos e información, los miembros pueden normalmente hallar fuentes de bienes y servicios a un coste de un 10-50% menor del normal. Después de cinco años en la orden, un miembro puede ser seleccionado para una dotación anual, generada de la inversión de su tasa de iniciación hecha por los Regentes. Las dotaciones van del 20 al 50% de la tarifa(1d4+1 veces 10%), pagada cada año. Por ejemplo, un miembro que pagó una tasa de iniciación de 5.000 monedas de oro, obtiene una dotación anual entre 1.000 y 2.500 monedas de oro. El miembro debe pagar el diezmo de su dotación. La mayoría de los miembros usan el resto para mejorar sus fortalezas, añadirlo a su propiedad, o hacer donaciones caritativas.

Destitución: Un paladín destituido de la orden pierde su dotación y pierde el derecho a su tasa de iniciación.

Justa Orden del Dragón de Hierro

Esta orden honra el servicio militar sobresaliente. Sus miembros se han distinguido a través del heroísmo en combate y la valentía en el campo de batalla. Aunque los miembros no tienen responsabilidades formales, los Altos Oficiales en ocasiones los concentran para luchar como una fuerza de elite en emergencias.

Requisitos: Los paladines con el kit de Militarista son automáticamente elegibles para que se afilien cuando alcanzan el nivel 9°. De otro modo, un paladín debe haber demostrado logros militares meritorios más allá de la llamada del deber, como:

- Servir en una milicia organizada durante al menos 10 años consecutivos, luchando en por lo menos dos grandes guerras durante ese periodo.
- Ser responsable de la retirada o derrota de un ejército enemigo.
- Rescatar a un rey o noble secuestrado.
- Morir en batalla(la afiliación se otorga póstumamente a menos que se use un *Alzar muertos*).

Organización: Un capítulo consiste en 15 a 50 miembros, con una media de 30. Un Gran Comandante y tres Tenientes Comandantes sirven como Altos Oficiales. Cualquier miembro del capítulo puede llegar a ser un Teniente Comandante retando a un duelo ceremonial a un Teniente Comandante activo. Un Teniente Comandante debe aceptar todos esos retos. Un miembro puede lanzar un desafío una vez cada año o en cada reunión(lo que ocurra más a menudo).

El reto consiste en una serie de competiciones, con el Teniente como oponente del miembro desafiante. Las detalles específicos de una competición varían de capítulo a capítulo, pero normalmente incluyen un encuentro de justa, una competición de equitación(que incluye acrobacias y carreras), y un duelo con espadas romas. Si el Teniente gana la mayoría de las competiciones, conserva su posición; el miembro derrotado nunca puede retar de nuevo a ningún Teniente. Si el retador gana, se convierte en Teniente; el Teniente se convierte en un miembro normal de la orden. Un Teniente derrotado no puede volver a pretender el cargo.

El Gran Comandante selecciona su propio sucesor de sus Tenientes. Si el Gran Comandante muriera inesperadamente, los Tenientes entran en una serie de competiciones de todos contra todos para decidir quien es el reemplazo. Para reemplazar al Teniente ascendido—o sustituir a un Teniente que ha muerto o se ha retirado—el Gran Comandante promueve a un miembro de los paladines normales, normalmente al más anciano o el más experimentado.

El Gran Comandante lleva un brazalete dorado con el emblema de la orden. Los Tenientes Comandantes llevan brazaletes parecidos fabricados de plata. Todos lo miembros llevan cintas azules

adornadas con el emblema. Por cada año de pertenencia, se añade una banda roja a la cinta. Cuando un miembro ha conseguido 10 bandas rojas, una cinta blanca reemplaza a la azul. De ahí en adelante un miembro gana una banda dorada por cada año de servicio. Si recibe 10 bandas doradas, el Gran Comandante le obsequia con un brazalete de cobre con el emblema de la orden, proclamándole un Miembro Sénior(un título honorífico, no un Alto Oficial).

Emblema: La silueta de la cabeza de un dragón, coloreada de gris oscuro, sobre un campo gualda(rojo).

Lema: "Paz a través de la fuerza"

Beneficios: La orden proporciona a sus miembros armadura, armas, y equipo sin cargo alguno. La orden también proporciona caballos de guerra si son necesarios. El DM puede vetar cualquier petición excesiva. Los objetos mágicos no suelen estar disponibles.

Destitución: Además de los motivos normales para la destitución, incluso un solo caso de cobardía en la batalla resulta en la expulsión.

Orden de la Mano Divina

Esta orden reconoce la excelencia en las artes médicas. Sus miembros son curanderos dedicados que explotan el prestigio de su orden para obtener contribuciones de patrones ricos. Los miembros utilizan estos recursos para construir y proveer de personal hospitalares a lo largo y ancho del mundo, particularmente en áreas rurales que de otro modo carecen de cuidados médicos. Los miembros supervisan estos hospitales, orgulleciéndose de ofrecer servicios gratuitos a todos, sin importar el rango social o la orientación religiosa. Los únicos pacientes expulsados son los de alineamiento maligno.

Requisitos: Todos los paladines con el kit de Curandero son automáticamente seleccionados para el ingreso cuando alcanzan el nivel 9. Los paladines de otros kits son seleccionados una vez alcancen el nivel 9 y hayan adquirido tanto la pericia de Curación como la de Diagnóstico.

Organización: Los capítulos incluyen cualquier número entre 20 y 80 miembros, con la mayoría rondando los 30. Cada capítulo tiene un único Alto Oficial, denominado el Archivero, normalmente el mayor o más experimentado miembro. La sociedad al completo vota a un nuevo Archivero cuando el anterior se retira o muere.

La responsabilidad primaria del Archivero es asignar miembros a los varios hospitales y fortalezas de la orden. Un miembro debe servir como asesor a un hospital durante al menos un mes al año; fracasar o negarse a ello constituye un motivo de destitución. Un hospital típico consta de un administrador(normalmente un sacerdote o paladín de nivel 3-5) y de 6-20 curanderos, enfermeras, técnicos, y asistentes(un surtido de sacerdotes, guerreros, y magos de alineamiento legal bueno, normalmente de nivel 1-3). El Archivero también supervisa los asuntos financieros de los hospitales, solicitando fondos cuando sea necesario de los mecenas benevolentes. El Archivero lleva un manto blanco con el emblema de la orden.

Emblema: Una serpiente enrollada en una vara(caduceo).

Lema: "No hay bondad más pura que el contacto de la mano de un curandero".

Beneficios: Un miembro recibe todos los suministros no-mágicos(vendajes, ungüentos, y esas cosas) sin coste. Un miembro también tiene acceso libre a cualquier hospital de la orden. Dependiendo de los recursos del hospital y de la experiencia de otros miembros, tiene una base del 70% de encontrar un antídoto para cualquier veneno natural, siempre que pase al menos 2-5(1d4+1)días investigando. El DM puede ajustar la probabilidad hasta 95% o disminuirla hasta 10%, dependiendo de la severidad de la aflicción y de la habilidad del investigador.

Destitución: Estándar.

Apéndice. Bibliografía

Aunque no todos los personajes de las siguientes obras encajan en la descripción del paladín dada en este suplemento, todas estas obras proporcionan cosas de interés a aquellos personajes de rol paladines en el juego AD&D®.

Historias Tradicionales

Bulfinch, Thomas. *La Era de la Caballería*. Consulta especialmente las historias de Sir Galahad entre las del Rey Arturo, y las de Roldán, Oliver, y Olgier el Danés.

Otras historias de interés incluyen *Sir Gawaine y el Caballero Verde* y las leyendas de Juana de Arco y El Cid(que fue un personaje histórico).

Fuentes Ficticias

Anderson, Poul. *Tres Corazones y Tres Leones*. Este libro contiene el mejor modelo para la categoría de paladín, recontando la historia de Olgier el Danés(como Holger Carlson), e incluyendo una clásica batalla con un troll.

Cooper, James Fenimore. *The Deerslayer*. El héroe, Natty Bumppo, es un excelente papel modelo para paladines.

Moon, Elizabeth. Deed of Paksenarrion trilogy (*Sheepfarmer's Daughter, Divided Alliance, Oath of Gold*). Presenta un tratamiento aceptable de la forja de una heroína parecida a un paladín llamada Paksenarrion.

Moorcock, Michael. *The Eternal Champion* and the Runestaff cycle (*The Jewel in the Skull, The Mad God's Amulet, Sword of the Dawn, The Runestaff*). Algunos de los personajes de estos libros son perfectamente válidos como paladines, particularmente Jonathan Daker, Dorian Hawkmoon, y el Caballero de Azabache y Oro.

Mundy, Talbot. Tros of Samothrace series (*Lud of London, Avenging Liafall, The Praetor's Dungeon*) and its sequels (*The Purple Pirate, Queen Cleopatra*). Esta serie presenta un ejemplo excelente de un héroe legal bueno en un mundo romano que es neutral como mucho.

Novak, Kate, and Jeff Grubb. Finder's Stone trilogy (*Azure Bonds, The Wyvern's Spur, Song of the Saurials*). Dragonbait, el héroe paladín de esta serie basada en el juego AD&D®, es un ser no-humano, parecido a un lagarto denominado saurial.

Scott, Sir Walter. *Ivanhoe*. Esta es una historia clásica de caballería.

Weis, Margaret, and Tracy Hickman. DRAGONLANCE® Chronicles (*Dragons of Autumn Twilight, Dragons of Winter Night, Dragons of Spring Dawning*). Aunque no un verdadero paladín, el héroe Sturm de esta serie de novelas basadas en el juego AD&D tiene fuertes creencias y características similares a las de los paladines.

Películas y Vídeo

Entre las mejores películas que ver para informarse sobre la interpretación de paladines están las siguientes:

El Cid (1961), con Charlton Heston y Sophia Loren.

Excalibur (1981), con Nicol Williamson y Nigel Terry.

Juana de Arco (1948), con Ingrid Bergman y Jose Ferrer.

Ivanhoe (1952), con Robert Taylor y Elizabeth Taylor.

La Espada Mágica (1962), con Gary Lockwood y Basil Rathbone.

La Bella Durmiente (1959), animación, Walt Disney.

Apéndice: Paladín del Juego Original de AD&D

Descripción de la Clase

Un personaje paladín es una subclase de guerrero, pero al contrario que los guerreros normales, todos los paladines deben empezar con alineamiento legal bueno y siempre mantenerse legales buenos o perder absolutamente todos los poderes especiales que les conceden. Tienen tanto habilidades de combate como poderes de conjuros limitados(a altos niveles). Para convertirse en un paladín, un personaje debe ser humano, tener una Fuerza de al menos 12, una Inteligencia de al menos 9, una Sabiduría de al menos 13, una Constitución de al menos 9, y un Carisma de al menos 17. Si un paladín tiene tanto Fuerza como Sabiduría por encima de 15, él o ella añade un 10% a los puntos de experiencia otorgados por el DM.

La ley y las acciones buenas son el pan de cada día de los paladines. Si alguna vez hacen a sabiendas una acción que es caótica en sí misma, deben buscar un clérigo de alto nivel(7° o mayor) de alineamiento bueno, confesar el pecado, y hacer penitencia como indique el clérigo. Si un paladín realiza alguna vez una acción malvada a sabiendas y voluntariamente, ella o él pierde el status de paladín inmediata e irrevocablemente. Ella o él se convierten en un guerrero para siempre.

La Tabla 30 muestra los puntos de experiencia necesarios para cada nivel, junto con los títulos asociados. La Tabla 31 lista el número de ataques por round que puede hacer un paladín a distintos niveles.

Tabla 30: Niveles de Experiencia

Nivel	PE Necesarios	Dados de Golpe(d10)	Título del Nivel
1	0	1	Galán
2	2751	2	Cuidador
3	5501	3	Protector
4	12001	4	Defensor
5	24001	5	Carcelero
6	45001	6	Guardián
7	95001	7	Caballero
8	175001	8	Justiciero
9*	350001	9	Paladín
10	700001	9+3	Paladín(10° nivel)
11**	1050001	9+6	Paladín(11° nivel)

*Los paladines ganan 3 puntos de vida por cada nivel después del 10°

**350000 por cada nivel adicional por encima del 11°

Tabla 31: Ataques por Round

Nivel	Ataques/round*
1-6	1/1 round
7-12	3/2 rounds
13+	2/1 rounds

*Se aplica a cualquier arma penetradora o golpeadora. Excluye el combate melée con monstruos de menos de un Dado de Golpe(d8) y humanos y semihumanos ordinario(nivel 0)—por ejemplo, todas la criaturas con menos de un dados de golpe de menos de ocho caras. Todas estas criaturas facultan a un guerrero a atacar una vez por cada uno de sus niveles de experiencia.

Beneficios Especiales

Un paladín puede *detectar el mal* hasta una distancia de 18 metros, tan a menudo como se quiera, pero sólo cuando está concentrado en determinar la presencia del mal y buscando en la dirección genérica correcta.

Un paladín realiza todos los tiros de salvación con un bonus de +2.

Un paladín es inmune a todas las formas de enfermedad.

Imponiendo las manos, un paladín puede *curar heridas* en sí mismo o en otros. Esta habilidad sana 2 puntos de daño por nivel de experiencia que tenga el paladín. La imposición de manos puede realizarse una vez al día.

Un paladín puede *curar enfermedades* de cualquier tipo. Esto puede hacerse una vez por semana cada cinco niveles de experiencia, por ejemplo, en los niveles 1-5 un enfermo por semana, en los niveles 6-10 dos enfermos, en los niveles 11-15 tres enfermos, etc.

La *Protección contra el mal* emana continuamente en un radio de 3 metros alrededor del paladín.

Al 3^{er} nivel el paladín gana el poder de afectar a los no-muertos, diablos y demonios como si fuera un clérigo de primer nivel. Este poder va en aumento con cada nivel de experiencia que el paladín gana; así al 4^o nivel el efecto es el de un clérigo de 2^o nivel, al 5^o es el de un clérigo nivel 3, etc.

Al 4^o nivel, o en cualquier momento posterior, el paladín puede rezar pidiendo un caballo de guerra. Esta criatura es un caballo de guerra pesado inteligente, con 5+5 dados de golpe(5d8 más 5 puntos de golpe), CA 5, y la velocidad de un caballo de guerra medio(18). Aparecerá mágicamente, pero solo hay uno de esos animales disponible cada 10 años. Si se pierde el primero, el paladín debe esperar hasta el final del período para conseguir otro.

Si un paladín tiene una “espada sagrada”(una espada mágica especial de la que tu árbirtro es consciente y de la que te hablará si surge la ocasión), él o ella proyecta un círculo de protección de 3 metros de diámetro cuando el arma está desenfundada y empuñada. Este poder *disipa magia* a un nivel de usuario de magia igual al nivel del paladín.

A noveno nivel los paladines ganan la habilidad de usar conjuros clericales(consulta la Tabla 32). No pueden usar pergaminos de conjuros, sin embargo, excepto los permitidos normalmente a los guerreros.

Tabla 32: Progresión de Conjuros(Primera Edición)

Nivel del Paladín	Nivel de Conjuro Clerical			
	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20*	3	3	3	3

*Habilidad conjuradora máxima

Restricciones Especiales

Un paladín nunca puede poseer más de 10 objetos mágicos. Estos no pueden exceder de una armadura, un escudo, cuatro armas(incluyendo dagas, espadas, etc.; objetos como arcos y flechas mágicos se consideran una única arma), y cuatro objetos variados.

Un paladín nunca retendrá riqueza, guardando sólo los fondos suficiente para mantenerse modestamente, pagar a los seguidores, soldados, y servidores, y para construir o mantener un castillo pequeño. El exceso de riqueza donado.

Un diezmo inmediato(10%) de todos sus ahorros—tesoros, salarios, o lo que sea—debe ser entregado a una institución religiosa de caridad(no a un PJ clérigo) de alineamiento legal bueno escogida por el paladín.

Un paladín tendrá seguidores de alineamiento legal bueno y de ningún otro. Se asociará solamente con personajes y criaturas de alineamiento bueno. Un paladín puede unirse a una compañía de aventureros que no contengan a nadie caótico neutral sólo en expediciones fundamentales e independientes, y sólo si se sigue alguna meta a favor de la causa del bien.

Si es posible, un paladín se pone al servicio o forma alianzas con personajes legales buenos, sean personajes jugadores o no, que serán clérigos o guerreros de status noble.

Un paladín no atrae un cuerpo de hombres de armas como hacen los guerreros normales.