

EL RENACIMIENTO DEL PALADIN

PALADIN'S REBORN

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Smeagol

☞ Fuente: www.againsttheshadow.org

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Nota: tan solo es el apodo que se dan ellos mismos, ya que en realidad ninguno sabe lo que es un paladín

ORÍGENES

Hace 6 meses, un Defensor llamado Ardirian solitario descubrió un extraño lugar mientras estaba explorando las Islas de Ernan. En una isla lejana parcialmente sumergida, descubrió unas ruinas olvidadas tiempo atrás de lo que sin lugar a dudas era un templo perdido perteneciente a la era de los elthedar. Sobre ellas descansaba una presencia brillante, que lloraba desconsoladamente porque era incapaz de escapar de dicho lugar.

En realidad este ser era un celestial llamado Eleniel que quedó atrapado en la época de la Ruptura y que tras 8000 años de reclusión, se sentía muy contento de encontrarse con Ardirian. Eleniel no tenía forma de saber lo que había sucedido desde que caminaba sobre las tierras de Aryth. Le aterró saber que la Sombra había ganado. No, no era posible... ¡Los Dioses no lo permitirían! El debía transmitir esperanza a las gentes antes de que todo estuviese perdido.

En la nueva situación pensó que era necesario recuperar los caminos perdidos (estaba a la cabeza de una orden de paladines antes de la Ruptura). Decidió volver a crearlos con un nuevo estilo, utilizando los caballeros de la era presente: los Defensores (si, amigos, leed de nuevo la página 19 de Against the Shadow: los Defensores son "caballeros desarmados", y los describe como "aquellos que han llegado a ser caballeros o campeones en otro tiempo y lugar": ¿No os viene a la cabeza los paladines?)

OBJETIVOS

Eleniel también era consciente que para él salir fuera del santuario sería su sentencia de muerte. Por ello, puso a prueba y reclutó a algunos hombres de corazón noble para traer la esperanza. A veces se comportan como caballeros errantes, combatiendo las injusticias por donde van (siempre actuando en secreto); otras veces les confiere una misión especial, esperando que algún efecto fulminante contra las fuerzas de Izrador espolee la moral de la gente, especialmente si la Sombra no es consciente contra quien vengarse (Ejemplo: un sabotaje espectacular).

Es cierto, no son verdaderos paladines: luchar con una hoja enorme y una armadura reluciente no encaja bien en la ambientación, y teniendo en cuenta la situación, no sería ni útil ni eficiente. Pero a pesar de todo son personas de corazón puro y actúan como paladines

que han perdido la guerra (imagina los caballeros del Grial sin armadura, actuando como el Zorro)

Algunos de los trucos favoritos de El Renacimiento de los Paladines: castigar a un Legado que sea especialmente malvado (incluso volviendo contra el a sus superiores), ridiculizar a una fuerza ocupante de orcos, etc...En meollo de la cuestión es que tienen que ser muy astutos, ya que sus actos no deben volverse contra personas inocentes; un método muy popular es falsificar evidencias que inculpen a otro villano de los actos que ellos mismos hayan cometido, de tal manera, que eliminas dos malvados por el precio de uno, y la Sombra piensa que logrado quitar de en medio a la banda culpable y no ven más allá de la realidad.

En esta tesitura, ¿sería una sorpresa si Eleniel no solo reclutara Defensores sino Pícaros y les hiciese trabajar como un equipo? Los Paladines tienden una mano también a otros grupos de la resistencia siempre y cuando se crucen en su camino (que no es muy común). En un futuro lejano, no sería imposible verles actuar de forma más arriesgada en el caso de que consiguiesen hacer un daño significativo a las tropas ocupantes. Eleniel entrena con esperanza a unos pocos agentes en las sendas del guerrero, pero no ha llegado aún el momento, y se ve lejos todavía.

RECLUTAMIENTO

Todos los candidatos potenciales deber ser “vengadores disfrazados”, cuyas buenas acciones atraigan la atención general. Es el deber de los paladines identificarles antes de que lo hagan los agentes de la Sombra, y determinar si son aprendices prometedores o simplemente son alumnos temerarios cuyas acciones podrían dañar a la gente en el futuro.

Una vez son designados como dignos paladines (esta prueba puede ser tan brutal como ver como se las arreglan para escapar de las fuerzas de un legado sin la ayuda del “objetivo”), son llevados ante Eleniel, el cual les juzga su lealtad. Aquellos que no son considerados dignos paladines, se les encuentra más tarde en otra parte del mundo, sin ningún recuerdo en su memoria de los últimos seis meses. A aquellos que son considerados merecedores de ser paladines se les recluta y se les da la bienvenida como nuevos héroes de Eredane.

REQUISITOS

- cualquier alineamiento bueno (favorecidos los LB)
- Lograr que se les traiga ante Eleniel y que se les halle dignos (que en si mismo es un logro espectacular)
- La mayor parte del tiempo, los candidatos son Defensores, pero unos pocos pícaros e incluso luchadores podrían ser reclutados también (aunque todavía no ha sucedido)
- Los PJ tienen que ser de la Senda Heroica Guardián, y los PNJ deben tener las dotes de Conocimiento de la magia y Lanzamiento de conjuros (Especial, ver más abajo, ya que no pueden tener Sendas Heroicas)

Especial: Como los candidatos son de corazón noble, a menudo aprenderán (a discreción del DM) que son descendientes de algún héroe olvidado de la Tercera Edad, cuyo herencia tienen que reclamar (generalmente bajo la forma de un objeto del pacto, como una armadura o un arma. Da un toque tolkiniano a la historia, y otorga al jugador una oportunidad bonita para llegar a ser un portador de hoja ancestral si quiere serlo)

RECURSOS

El principal recurso del grupo es Eleniel en si mismo. Como Celestial, es una fuente única de magia divina (por su mera esencia), y puede elegir debilitarse, sacrificando su esencia mediante un ritual muy doloroso, para conferir una parte de ella a sus seguidores (no está en las reglas oficiales, pero añade una historia interesante desde mi punto de vista)

Una vez finalizado este agotador ritual, un PJ ratifica su Senda (significa que, si necesita de sus poderes para cumplir una acción noble en particular, a discreción del DM, este le proporcionará una pequeña ayuda, y los jugadores nunca deberían darla por supuesta).

Un PNJ obtiene acceso a los conjuros restringidos del paladín, y un bonificador de energía de conjuros (6 puntos de energía por mes, y cuando se agotan tienen que ser "recargados" realizando de nuevo el peregrinaje a Eleniel y realizar de nuevo el ritual)

Además de esto, Eleniel elabora pociones de Agua Sagrada (única en Eredane exceptuando la Fuente de los Dioses, ver Tome of Sorrows volumen I, por cierto un excelente trabajo), que entrega a sus seguidores cuando lo considera adecuado (no siempre).

El santuario de Eleniel está en una zona especial, en la que todos los conjuros de clérigos de alineamiento bueno se incrementan; los conjuros de curación necesitan de la mitad de energía de conjuros, y la tasa de recuperación natural se multiplica por 3 (en un principio aquí había un templo importante de una deidad buena). No es posible detectarlo por ningún tipo de magia (ya sea arcana o divina), y está permanentemente custodiada por 5 paladines. No hay más de 20 paladines en el mundo (Eleniel no puede mantener un número superior a éste)

PALADINES AVANZADOS:

Aún no ha llegado a suceder, pero Eleniel planea entrenar a sus hombres en los caminos del guerrero (que en mi campaña no son accesibles para los PJ), es decir, el uso de la armadura y de las armas marciales. Este entrenamiento se ofrecerá a los que de forma voluntaria actúan como guardianes del santuario, y a aquellos que deseen arriesgarse más actuando de forma más audaz. Solamente lo otorgará a los que sean especialmente astutos y realicen misiones difíciles; aquellos paladines con armadura tendrían que ser ejemplos brillantes del espíritu de la resistencia, ya que sería un golpe muy bajo para la moral de la gente si alguno de ellos fuese capturado (Pienso en ello como un Clase Legendaria)

Tiene planeado concederles un poder espectacular: una aptitud especial que les permita "desaparecer" cuando sean asesinados, dejando tras de si solo las ropas (como los Jedis), y que luego se reencarnen. Pero para poder conceder esta aptitud, Eleniel tiene que tomar el control de un Nexo muy especial (de hecho una zona tocada por un dios) y absorber su poder.

El único problema es que esta zona ya esta siendo utilizada por otro grupo de la resistencia que desesperadamente la necesita para sobrevivir: La Cueva Perdida del Descanso en Paz es un lugar especial utilizado por los enanos Kurgun cuando son heridos de muerte en combate, para abandonar este mundo en paz y luego reencarnarse para echar una mano de nuevo a sus hermanos enanos.

En el mejor de los casos será muy duro hacerles renunciar a esta última ayuda que les permite luchar contra la Sombra en las montañas Kaladrún. Una buena idea de aventura ¿Verdad?

Como recompensa, Eleniel puede entrenar a un PJ como guerrero (aunque concediéndole la habilidad de obtener 1 nivel en esta clase, con una (pequeña) bonificación de Puntos de Experiencia para conseguirla, solo si el PJ se las arregla para realizar una misión realmente difícil (y elige esta opción, claro está). Hay que recordar que, en mis campañas, muy pocos grupos pueden entrenarse individualmente como guerreros, y esto debería hacer sentir a los jugadores como una recompensa por un gran logro.

Los paladines no se comunican con otros grupos de la resistencia: por el momento, prefieren mantener su identidad como un completo misterio. Intentar aparecer como misteriosos desconocidos que vienen de ninguna parte para luchar contra los abusos y desaparecer antes de que los legados puedan hacer algo.

Todavía no ha llegado el momento para darse a conocer tal como son. No obstante, para un paladín no está prohibido tener compañeros siempre y cuando hagan caso omiso de su identidad real y lealtad. Aunque planean darse a conocer a Aradil en un futuro cercano.