

## Relación de personajes

Una de las grandes fuerzas de la saga DRAGONLANCE(R) es su relación de bien desarrollados personajes. Ansalón cuenta con muchos héroes únicos, cada uno con sus propias metas y motivaciones, esperanzas y miedos. Además de los bien detallados héroes, Ansalón tiene un enorme y variado conjunto de aliados y villanos que ayudan a modelar el mundo y sus conflictos.

Los héroes jugados más a menudo por los personajes (y los villanos usados más a menudo por los DMs) aparecen en las fichas de personajes de esta caja. Los siguientes individuos son jugados menos a menudo, pero pueden demostrar ser críticos para alguna aventura determinada.

Los personajes que siguen están agrupados por el papel que juegan en la saga: Amigos, Neutrales y Enemigos. Dentro de cada una de esas secciones, las entradas están por orden alfabético. Las estadísticas del juego aparecen primero para cada personaje, seguidas por una descripción del personaje, su personalidad, historia y uso en el juego.

### Amigos

#### Alhana Brisaestelar (Hija del Portavoz de las Estrellas)

##### LB Guerrero Elfo Femenino Nivel 7



Frz 9; Des 13; Con 10; Int 16; Sab 15; Car 15

CA -2 (placas +3, escudo +1); GACO 14; pg 32

Residencia: Silvanesti; Alt 1,6 m; Pes 53 kg; Mov 12

Arma preferida: *Espada larga* +3, arco corto +2

Habilidades especiales: Infravisión, 90% resistencia a sueño/hechizo

La voz de Alhana es fríamente educada cuando trata con otras razas. Exhibe una apenas velada hostilidad justo debajo de la superficie. Originalmente consideraba a todos los extranjeros responsables de la caída de su en su tiempo gran nación, un prejuicio difícil de abandonar. Incluso cuando trata con otros elfos, su voz puede ser imperiosa y exigente. Nació para el trono de Silvanesti, y lo muestra en cada una de sus palabras y gestos. Sorprendentemente, su fría fachada oculta a una joven cálida y amante. Se siente fácilmente impulsada a la simpatía, aunque oculta muy bien sus sentimientos.

Cuando Alhana desea algo, no halaga ni suplica: exige. Actúa del mismo modo en la batalla. Pese a su pequeña estatura, lucha ferozmente, negándose a retroceder y sin ceder nada de terreno. A menudo ha superado a oponentes de varias veces su tamaño.

Durante las Guerras de los Dragones, Alhana estaba asistiendo a una reunión diplomática en Sancrist cuando le llegó la noticia de que su hogar había caído bajo los ejércitos dragoniles. Puesto que su pueblo mantenía bien a raya a los draconianos cuando ella se había ido, la noticia fue un absoluto shock. Partió inmediatamente hacia su tierras para averiguar lo que le había ocurrido a su padre, que no había huido con su gente. Descubrió que los caminos a Silvanost eran extraños y estaban como retorcidos. Afortunadamente para ella, por el camino se encontró con los Héroes de la Lanza. Les convenció de que la acompañaran y pronto lo lamentó, porque se descubrió haciendo lo impensable: enamorarse del humano Sturm Hojabrillante.

**Aventuras futuras** Un grupo de aventureros que traten con Alhana en alguna época anterior de su vida pueden olvidar cualquier posibilidad de negociación. Incluso si el grupo consiste enteramente en elfos, lo más probable es que Alhana exija sus servicios antes que ofrecerles los de ella. Después de sus experiencias

durante la guerra, sin embargo, se ha dado cuenta de que hay buenos y malos en todas las razas. Ha descubierto también que, cuando cambian los tiempos, aquellos que desean sobrevivir cambian también.

### **Arman-Kharas (Hijo be Hornfel, Patriarca del clan Kytíl LN Guerrero Enano Masculino Nivel 7**



Frz 16; Des 10; Con 17; Int 11; Sab 6; Car 9

CA 2 (mallas +2, escudo); GACO 14 (bonif.+1); pg 59

Residencia: Thorbardín; Alt 1,45 m; Pes 81 kg; Mov 6

Arma preferida: Maza de infante

Habilidades especiales: Infravisión 20 m, salvación +4 contra veneno y magia

Arman-Kharas siempre habla como si sus palabras estuvieran fraguadas con un profundo significado, incluso cuando sostiene una conversación mundana. Cree que es la reencarnación de Kharas y está destinado a la grandeza. Ferozmente leal a su pueblo, ArmanKharas es un hombre con una visión, y mira hacia delante al día en que conducirá a su pueblo a la luz.

Arman es tenaz en la negociación o en la batalla, y busca siempre la mayor ventaja para su pueblo. No se rendirá una vez haya emprendido una tarea. Es un hombre muy orgulloso y nunca admitirá la derrota.

Siguiendo las huellas de su padre, Thane de los enanos hylar, Arman desea convertirse en el siguiente rey de Thorbardín. Aunque su nombre significa «pequeño o menor Kharas», busca constantemente una forma de demostrar que es Kharas renacido, Kharas el rey.

**Aventuras futuras:** Un grupo de aventureros que acuda a tratar con el Consejo Enano puede que se encuentre a Arman-Kharas en los túneles de Thorbardín. Se mostrará dispuesto a unirse a cualquier búsqueda que crea que puede ayudarle a probar su destino.

### **Astínus be Palanthus N**

**¿Sabio? ¿Humano? ¿Masculino? Nivel ¿?**



Frz 12; Des 17; Con 15; Int21; Sab 19; Car17

CA -10; GACO 2; pg 980

Residencia: Palanthus; Alt 1,68 m; Pes 77 kg; Mov 12

Arma preferida: No lleva ninguna

Habilidades especiales: Tiene conocimiento de la mayoría de las cosas presentes y pasadas

Objetos especiales: El *Iconocronos*, el gran libro de Astinus

Astinus habla con voz sosegada que pese a todo da sensación de gran fuerza. A menudo está demasiado atareado para hablar con la gente; sólo unos pocos afortunados pueden llegar a su presencia.

Astinus es siempre educado, pero puede mostrarse algo distante. Aquellos que interrumpen sus estudios pueden ver su lado irritable. Astinus es reticente y parco con sus consejos, y a menudo no hace más que reafirmar lo obvio e invitar a los que le interrogan a pensar de nuevo en sus propias conclusiones.

El pasado (y presente) de Astinus es vago; ninguna otra persona sabe en la actualidad cuándo apareció por primera vez en Palanthus, y se niega a relatar sus orígenes. Algunas personas explican esta aparente omnisciencia y prolongada vida diciendo que es el dios Gilean de Zivilyn (del cual se dice que tiene una rama en cada plano). La verdad acerca de ello no se conoce, aunque Astinus ha obtenido evidentemente el favor de los dioses al menos en algunos aspectos. No tiene amigos ni asociados, y permanece apartado de los asuntos mundanos de la vida.

**Aventuras futuras:** Astinus puede proporcionar información a un grupo aventurero, aunque la necesidad tiene que ser grande y la causa importante. También puede pedir ayuda a algún grupo de mortales. Parece poseer poco o ningún conocimiento de otros mundos, y puede que esté dispuesto a hacer un trato a cambio de tal conocimiento. Sin embargo, un grupo debe ir con cuidado a la hora de hacer tratos con él por anticipado; tan pronto como es emitida cualquier información sobre Krynn, Astinus la sabe.

### **Bupu (Suma sacerdotisa, bulpaghar)**

#### **NB Chamán Enanode los barrancoss Femenino Nivel 1**



Frz 15; Des 16; Con 15; Int 8; Sab 10; Car 9(15)

CA 8; GACO 20; pg 7

Residencia: Xak Tsaroth; Alt 1 m; Pes 21 kg; Mov 6

Arma preferida: Daga

Habilidades especiales: Cavar

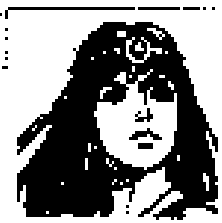
Bupu tiene una voz un tanto congestionada. Sus esquemas de habla varían según con quién hable, pero siempre suena un poco como un niño de tres años. Se muestra un tanto flirteadora con Raistlin, el cual en una ocasión lanzó sobre ella un conjuro de *hechizo*. Cuando habla con otros enanos de los barrancos, muestra los tonos duros de alguien que espera ser obedecido. Cuando habla con alguien peligroso, tiene el tono servil y rastrero común a todos los aghar amenazados.

Si es atrapada con la guardia baja por una amenaza, Bupu sacará una daga o cualquier otra cosa parecida a un arma y fingirá ser peligrosa. En realidad no es peligrosa. Si sus oponentes se sobresaltan por su farol, Bupu echará a correr. Si se le da tiempo para preparar su «magia», lanzará un «conjuro» utilizando uno de sus artefactos «mágicos». Sus artefactos incluyen cualquier cosa que ella estuviera sosteniendo en el momento en que le ocurrió algo bueno en alguna ocasión. Evidentemente, su magia necesita un poco de ayuda. La «ayuda» incluye correr por debajo de obstáculos bajos, soplar pimienta al rostro de alguien o romper un tarro de grasa delante de otra persona. Esos son los componentes somáticos y materiales de la «magia» de Bupu.

Bupu conoció a Raistlin en la ciudad hundida de Xak Tsaroth, cuando los héroes estaban buscando los Discos de *Mishakal*. Él le lanzó un *hechizo* a ella, con la esperanza de obtener información; ella nunca se recuperó del conjuro. Más tarde ella le presentó a Raistlin una roca mágica para curar su tos (una esmeralda), y luego un libro para ayudarlo (el libro de conjuros de Fistandantilus). Raistlin encontró todo esto encantador. Bupu es una aghar excepcional, casi capaz de contar hasta tres (como reza el dicho). Ha trepado rápidamente por la escala social de los aghar, y se ha casado con el Sumo Bulp en persona. Su relación conyugal le ha garantizado el título de Suma Sacerdotisa.

**Aventuras futuras:** Un grupo puede beneficiarse más de la información de Bupu que de su «magia». Los enanos de los barrancos, por su propia naturaleza, son ignorados por la mayoría de las otras razas. Este prejuicio les permite oír subrepticamente una gran cantidad de información importante. Ciertamente, tienen poca idea de la importancia de lo que oyen, pero un insistente interrogatorio puede descubrir auténticas joyas de información.

### **Crysanía (Reverenda hija de Paladine) LB** **Sacerdotisa Humana Nivel 14**



Frz 10; Des 11; Con 16; Int 13; Sab 12; Car 16

CA 2 (armadura de placas, escudo); GACO 12; pg 63

Residencia: Palanthus; Alt 1,65 m; Pes 61 kg; Mov 12

Arma preferida: Mayal de infante

Crysanía tiene una voz intensa y agradable que cautiva a aquellos con quienes habla. Ha convertido a muchos a su fe sólo con el poder de su voz. Está auténticamente dedicada a Paladine. Su primer y único amor es la iglesia. Es agradable, culta y extremadamente bien educada.

Crysanía es devota pero ambiciosa. Tiene la sensación de que posee la fuerza y la habilidad necesarias para conducir la iglesia cuando Elistan no está. Aunque esta suposición es cierta, Crysanía necesita aprender compasión, tolerancia y humildad en su oficio. De otro modo seguirá el sendero del rey sacerdote.

Crysanía es hija de una antigua familia noble de Palanthus. Hubiera podido conseguir todos los maridos que hubiera deseado, no sólo gracias a su encanto y belleza sino también a la fortuna de su familia. Crysanía deseaba más de la vida que sólo criar hijos y llevar una casa. Siempre tuvo la sensación de que la aguardaba un gran destino, y se sintió frustrada cuando no pudo encontrar su llamada. Cuando conoció a Elistan, halló su destino. Ella fue uno de sus primeros conversos, e inmediatamente abandonó su familia y su riqueza para dedicar su vida a la iglesia.

**Aventuras futuras:** Un grupo de aventureros puede entrar en contacto con Crysanía de varias maneras. Ella puede pedirles que la acompañen en una búsqueda para Paladine; puede contratarles para que realicen un servicio para ella a cambio de algún conjuro; y puede ser rescatada por ellos de los enemigos de la iglesia. Puesto que la reconstrucción de la auténtica fe en Krynn se halla todavía en un primer estadio, Crysanía puede enviar también a los PJs en una misión para reunir conocimiento para la fe.

### **Dougan Martillorrojo N** **Guerrero Enano Masculino Nivel 11**



Frz 18(00); Des 17; Con 18; Int 18; Sab 9; Car 16

CA 0 (mallas +2, escudo +2); GACO 10 (+3/+6); pg 81

Residencia: Errante; Alt 1,45 m; Pes 73 kg; Mov 6

Arma preferida: Martillo de guerra, hacha de batalla

Habilidades especiales: Infravisión 20 m; salvación +5 contra veneno y magia

Dougan posee una voz fuerte y resonante que casi puede despertar a los muertos. Es un personaje alegre y amistoso al que le encanta beber y jugar (típicamente por este orden). Cuando está sobrio, Dougan tiene la actitud firme, moralista y pragmática de cualquier enano Bueno. Cuando está borracho, sin embargo, sus juergas y su forma de jugar son lo más llamativo de él.

Dougan tiene una pericia extremada en beber. Puede beber con cualquiera, de cualquier raza, hasta que el otro caiga debajo de la mesa. Esto es tan proverbial en él como su increíble mala suerte en el juego. Apostará con cualquiera sobre cualquier cosa: qué dirección tomará una flecha, qué pata adelantará primero un gato, cualquier cosa. Su manía con el juego se convierte en algo irritante cuando Dougan empieza a apostar las pertenencias de sus compañeros, a menudo sin permiso de éstos. Y casi siempre pierde.

Dougan es un gran guerrero excepto cuando está borracho. En este último caso, se detendrá en medio de una sangrienta batalla para dar otro trago o para apostar quién será el primero en recibir una flecha en la cabeza.

Pocos ansalonianos, si hay alguno, saben que Dougan Martillorrojo es un avatar que toma Reorx cuando acude a Krynn para inmiscuirse en los asuntos de los mortales. Su alardeante personalidad enmascara a menudo los serios y prácticos motivos de su presencia en Krynn. Las personas cuyas pertenencias pierde en el juego muy pocas veces necesitan realmente las posesiones que pierden y, a largo plazo, Reorx les recompensa con muchas más riquezas.

**Aventuras futuras:** Un grupo de aventureros tiene posibilidades de tropezar con Dougan tan sólo si Reorx tiene grandes planes para ellos. la existencia de enanos en el grupo incrementa las posibilidades de interés de Reorx. la pérdida de equipo y dinero de los PJs debido al juego de Dougan conduce normalmente a furiosas y provechosas aventuras para todos.

### **Gunthar Uth Wistan (Gran Maestro Solámnico) LB** **Caballero de Solamnia Humano Masculino Nivel 13**



Frz 18(57); Des 15; Con 13; Int 12; Sab 16; Car 17

CA 0 (armadura de placas +2 y escudo); CACO 8 (+2/+3); pg 62

Residencia: Ansalón Occidental; Alt 1,78 m; Pes 83 kg; Mov 12

Arma preferida: Espada larga +2 y lanza de dragón montado

Lord Gunthar habla con tonos profundos y comedidos y una voz retumbante. Se mantiene perfectamente erguido todo el tiempo. Mientras conversa mantiene siempre el contacto visual, y parece juzgar el alma de las personas por la luz de sus propios ojos.

Gunthar es un preocupado líder con un fuerte sentido del deber y del honor. Aunque es un consumado luchador, odia todo derramamiento de sangre innecesario, que considera un cruel desperdicio. Tiene la sensación de que ha de avergonzar a un comandante el perder aunque sólo sea un hombre más de los absolutamente necesarios para conseguir la victoria.

En consecuencia, Gunthar se esfuerza en saber cosas sobre sus oponentes antes de la batalla. Tiene la sensación de que, si comprende lo suficientemente bien a un oponente, se halla ya a medio camino de derrotarlo. En combate personal, lord Gunthar intentará a menudo capturar a un adversario antes que matarlo. De esta forma, un enemigo puede convertirse a menudo en un amigo. Esta piedad no debe ser vista como una debilidad. Con enemigos como los draconianos, que consideran la negociación algo inútil, Gunthar lucha despiadadamente.

Gunthar Uth Wistan se vio obligado a tomar su título a una temprana edad. Su padre murió cuando Gunthar tenía tan sólo 14 años. Se tomó sus obligaciones en serio y, dándose cuenta de que tenía mucho que aprender, escuchó con atención a sus consejeros. El respeto que mostró hacia sus mejores le fue devuelto cuando lo elevaron al cargo de Gran Maestro. Asumió el poder cuando los Caballeros de Solamnia sufrían todavía de una cierta mala reputación; ha hecho todo lo que ha podido para ver restablecida su antigua grandeza.

Los deberes de Gunthar pesan fuertemente sobre él; tiene pocos amigos. Confía en los líderes de las tres órdenes de los Caballeros y los respeta, pero no caerá en la tentación de compartir su peso con ellos.

**Aventuras futuras:** En cualquier momento después de hacerse cargo del título de Gran Maestro, Gunthar puede hallar necesario alquilar a un grupo de aventureros para que investiguen asuntos relativos a los Caballeros o los draconianos. En años anteriores, necesitará ayuda en asuntos que afectan a sus propiedades. También busca ayuda para investigar la muerte de su padre. Gunthar tiene amplios recursos en su posición como Gran Maestro. Es alguien al que un grupo puede pedir ayuda en una crisis.

### **Kharas (Héroe enano) LB**

#### **Guerrero Enano Masculino Nivel 14**



Frz 18(56); Des 14; Con 16; Int 12; Sab 17; Car 10

CA 2 (placas +1); CACO 7 (+2/+3); pg 78

Residencia: Thorbardín; Alt 1,52 m; Pes 86 Kg; Mov 6

Arma preferida: Martillo de guerra

Habilidades especiales: infravisión 20 m, salvación +4 contra veneno y magia

Objetos especiales: El Martillo de Kharas

Kharas habla con tono sombrío. Ve el odio entre su pueblo y esto le desgarró el corazón. Es un guerrero valiente y un compañero leal. En los días antes de que los enanos lucharan entre sí, era un guerrero orgulloso y feliz.

En la batalla, Kharas siempre se esfuerza por vencer. Siente gran orgullo por sus habilidades marciales y se mantiene él y su equipo en perfectas condiciones. Hará todo lo que sea necesario para ganar una batalla, pero siempre lucha con honor y valor.

Cuando Kharas era un guerrero joven, luchó junto a los Caballeros de Solamnia en las Guerras Goblins. Los caballeros se sintieron tan impresionados por su habilidad, valor, honor y nobleza que lo llamaron Kharas, que significa "Caballero" en lengua solámnica. Éste es el honor más grande que puede concedérsele a una persona de otra raza. Durante la Guerra de las Puertas de los Enanos, Kharas se afeitó la barba como señal de que se sentía amargamente avergonzado de tener que matar a su propio pueblo. Mató tan sólo bajo las órdenes de su rey. Kharas se apartó de la batalla final cuando vio que sus hermanos se mataban unos a otros sin otra razón más que el odio. Se llevó consigo los cuerpos de los hijos del rey. Así, estaba ausente cuando el estallido devastador niveló el campo, destruyendo ambos ejércitos.

Cuando el rey enano oyó los informes de la batalla, se encerró lejos y se negó a comer y a beber. Finalmente murió en brazos de Kharas. Cuando Kharas vio las luchas y las traidoras puñaladas políticas por la espalda que se iniciaban tras la muerte del rey, recogió el cuerpo del rey y su martillo y los enterró en un lugar secreto.

**Aventuras futuras:** Un grupo que se encuentre con Kharas antes de las Guerras de las Puertas de los Enanos hallará un fuerte y leal compañero para apoyarle en cualquier buena causa. Después de la guerra, se encontrará con un hombre destrozado al que no le queda nada por lo que vivir.

### Otik Sandath LN

#### Guerrero Humano Masculino Nivel 3



Frz 15; Des 12; Con 18; Int 12; Sab 16; Car 15

CA 9 (delantal de cuero); CACO 18; pg 22

Residencia: Solace; Alt 1,82 m; Pes 142 kg; Mov 12

Arma preferida: Mango de espita (1 d4/1 d4), daga

Otik tiene una fuerte voz jovial que resuena por encima del rumor general de una habitación atestada. Es un hombre grande (impresionantemente grande), pero tan amistoso que aquellos que nunca han visto su furia tienden a subestimarlos. Disfruta realmente de la vida como propietario y mantenedor de una taberna, y no haría ninguna otra cosa. Tiene la sensación de que colabora al mayor bien del mundo sirviendo a los hambrientos y sedientos la mejor comida y bebida que puede. Hay pocos que hayan cenado en su Posada del último hogar que puedan discutir la reputación de su local.

Cuando se enfrenta a clientes alborotadores, Otik prefiere apaciguarlos con una copa gratis a fin de que todo el mundo pueda seguir pasándoselo bien. Cuando esto se demuestra imposible, Otik echa al grupo alborotador fuera.

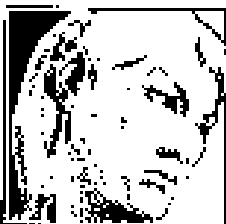
Otik fue un aventurero durante un tiempo, pero descubrió que una vida de constante alerta y violencia no era para él. Cuando hubo ahorrado un poco, se aposentó para crear el tipo de tranquila y amistosa posada donde se había sentido bien cuando vivía en la carretera. El nombre Posada del último hogar refleja su deseo de seguir confortablemente en ella hasta el fin de sus días.

Otik está en buenas relaciones con todo el mundo que vive por los alrededores. La mayoría frecuentan su famosa posada. Cuenta a los Héroes de la Lanza como amigos íntimos, en especial a Tika, a la que considera como una hija. Sus amigos sienten lo mismo con respecto a él.

**Aventuras futuras:** Otik puede contratar a un grupo de nivel bajo para conseguir algunas hierbas raras para sus bebidas, o simplemente para proteger un cargamento de vinos o de comida que ha comprado. Es muy probable que sea valioso para un grupo de nivel alto como fuente de información o para proporcionar una base donde puedan recobrarse tranquilamente de una aventura. Sirve unas espléndidas patatas especiadas.

### Porthios (Heredero del Portavoz de los Soles) LB

#### Guerrero Elfo Masculino Nivel 7



Frz: 18(45); Des 15; Con 16; Int 14; Sab 10; Car 17

CA 1 (mallas +2, escudo +2); CACO 14 (bonif. +1/+3); pg 55

Residencia: Qualinost; Alt 1,75 m; Pes 93 kg; Mov 12

Arma preferida: *Espada larga +3, daga +3*

Habilidades especiales: Infravisión 20 m, 90% resistencia a conjuros de *hechizo*

Porthios tiene unos modales lentos, metódicos y sucintos cuando habla. Parece sopesar cada palabra antes de decirla. El principal fallo de Porthios es el orgullo, que puede hacerle tropezar cuando menos lo espera. De todos modos, se preocupa realmente por su pueblo, los qualinesti, y será un excelente líder cuando llegue el momento.

Todas las decisiones de Porthios en la batalla y en otros lados tienen el bienestar de la gente de qualinesti como principal objetivo. Se preocupa por otras razas, pero tiene la sensación de que los qualinesti deberían ser su principal preocupación. Situará esos asuntos por encima incluso de su propia vida.

Porthios era el hijo mayor de; Portavoz de los Soles. Desde su nacimiento se sabía que gobernaría. Ha pasado toda su vida entrenándose para gobernar. Se resiente de la atención que recibe su hermano, Gilthanas, por sus aventuras, pues cree que las auténticas responsabilidades de Gilthanas están en casa. También ha perdido el respeto por su hermana, Laurana, por marcharse en tiempo de crisis para seguir a Tanis. Porthios se quedó en casa para apoyar a su padre en su enfermedad y más tarde condujo a su gente hasta la seguridad. Se siente poco apreciado por ello.

**Aventuras futuras:** Porthios puede contratar a un grupo aventurero para que realice un servicio para el pueblo qualinesti. Porthios, sin embargo, nunca será visto en una aventura. Tiene demasiadas responsabilidades para ello. Por otra parte, un grupo puede tener que tratar con Porthios para conseguir el acceso a algún lugar en tierras élficas o lograr el permiso para cruzar Qualinesti.

#### **Silvart de los kagonesti CB** **Guerrero Elfo Femenino Nivel 4**



Frz 13; Des 7; Con 15; Int 15; Sab 13; Car 18

CA 5 (cuero, Des); CACO 17; pg 34

Residencia: Silvanost; Alt 1,6 m; Pes 51 kg; Mov 12

Arma preferida: Daga de obsidiana, garrote de caza

**Habilidades especiales:** Puede curar heridas ligeras y serias y curar enfermedades una vez al día con sus pericias de Curación o Herbalismo

Silvart tiene una voz como aguas danzarinas; burbujeante y melodiosa. Trabaja como sirvienta de los silvanesti y normalmente es deslenguada y de aspecto salvaje. Cuando va limpia y bien peinada sin embargo, Silvart es una gran belleza. Está dedicada a liberar a su pueblo y será una amiga leal de aquellos que la ayuden en su causa. Si es encontrada mientras espía para su pueblo, Silvart parecerá estúpida y capaz tan sólo de hacer las tareas más simples y tediosas. Sin embargo, cuando se ha hecho amiga de un grupo, se mostrará como perspicaz y tremendamente lista a la manera de los bosques.

Silvart descende de una estirpe de mujeres sabias, como evidencian su piel pálida y su pelo blanco. Se puso al servicio de los invasores silvanesti para espíarles para su pueblo. Su único compañero es su perro Dargo, que es un cooshee blanco como la nieve con 27 puntos de golpe.

Algunos especulan que Silvart es la identidad alternativa de Silvara, el Gran Dragón Plateado que se enamoró de Gilthanas. La verdad de este asunto se desconoce.

**Aventuras futuras:** Silvart puede abordar a un grupo amistoso de alineación buena para pedirle su ayuda para liberar a su pueblo. De otro modo, puede ser de ayuda a un grupo que busque algún artefacto o reliquia de sus bosques nativos.



**Solostaran (Portavoz de Los Soles) LB**  
**Guerrero Elfo Masculino Nivel 7**



Frz: 15; Des 14; Con 13; Int 17; Sab 15; Car 16

CA 9 (atuendo de su cargo); CACO 14; pg 47

Residencia: Qualinost; Alt 1,68 m; Pes 82 kg; Mov 12

Arma preferida: *Espada larga +3, daga +3*

Habilidades especiales: Infravisión 20 m, 90% resistencia a conjuros de *hechizo*

Solostaran posee voz de diplomático: tranquila, razonable y acerada. Es un hombre amable de edad avanzada que, si comparte los prejuicios de su pueblo, no los expresa en voz alta. Ha conducido a su pueblo durante más años que la mayoría de los humanos han estado libres, y en consecuencia está acostumbrado a ser obedecido. Solostaran proyecta un aura que hace que todos aquellos que se hallan a su alrededor le obedezcan de forma natural en tiempos de crisis.

No entrará a la ligera en ningún conflicto. Los qualinesti están allí para ser protegidos además de ordenados. Se da cuenta de que, independientemente de quien gane una batalla, todos pierden. Solostaran no arriesgará la vida ni de un solo súbdito hasta que esté convencido de que este riesgo es necesario.

Solostaran llegó al poder de una forma muy parecida a como lo hizo su hijo Porthios: siguiendo un largo período de entrenamiento y práctica. Estaba muy familiarizado con las riendas del poder antes incluso de tener que desempeñarlo solo. En consecuencia, no es propenso a un uso precipitado o mal aconsejado de ese poder. Está orgulloso de sus hijos y del trabajo que hizo para educarlos. Su hija, Laurana, le causó mucho dolor cuando se rebeló contra él, abandonando Qualinesti en seguimiento de ese semielfo Tanis.

**Aventuras futuras:** Los tratos con Solostaran serán largos y de naturaleza casi ceremonial. Casi siempre trata desde una posición de poder, y no siente ninguna necesidad de precipitarse. Puede buscar mercenarios para un conflicto con otra raza. (Después de todo, ¿por qué derramar innecesariamente sangre elfo?). O puede necesitar especialistas para una búsqueda, quizá para entrar en un reino donde los elfos no son bienvenidos.

**Theodenes CB**  
**Guerrero Gnomo Masculino Nivel 5**



Frz: 15; Des 10; Con 17; Int 17; Sab 6; Car 14

CA 3 (mallas +2); CACO 16; pg 39

Residencia: Monte Noimporta; Alt 0,95 m; Pes 32 Kg; Mov 6

Arma preferida: Guja, bardiche, tridente

Habilidades especiales: infravisión 20 m, salvación +4 contra magia

Theodenes posee una voz amistosa y alegre, y habla con bastante rapidez. Parece tener tanto que decir que teme que no pueda conseguir decirlo todo. Como es típico entre los gnomos, Theodenes es una autoridad en casi cualquier tema imaginable. Es aventurero y curioso y ama profundamente los objetos mecánicos. Ofrece benevolentemente su ayuda a cualquiera, y nunca aprende de sus errores.

Theodenes dará sus consejos y su ayuda durante cualquier crisis, no importa lo mucho que se le haya pedido que se refrene: se lanza de cabeza a la batalla sólo para tropezar con todo el grupo; se ofrece a reparar una nave y, cuando ésta se hunde, confiesa que hizo agujeros en el casco para dejar entrar agua para el lastre. Theodenes ha viajado por todas partes, y ha recogido recuerdos de todos los lugares donde ha estado. Viaja con un cachorro de tigre dientes de sable llamado Estrella, que abulta casi el doble que él.

**Aventuras futuras:** Theodenes puede proporcionarle a un grupo casi cualquier objeto que necesite para su próxima aventura (si tan sólo consigue hacer que funcione a tiempo o que se mantenga funcionando el tiempo suficiente para servir de algo). También puede contratar al grupo para que le consiga algo especial con lo que terminar su gran proyecto. En cualquier caso, tiene que ser capaz de conseguir que todo el mundo se tire de los pelos en muy poco tiempo.

1

### **Unicornio Maestro del Bosque CB** **Yegua Unicornio 10 DG**

Int 20; Sab 21

CA 2; GACO 11; pg 60

Residencia: Bosque Sombrío; Alt 18 manos; Pes 600 kg; Mov 24

Arma preferida: Cuerno, cascos

Habilidades especiales: Conoce todo lo que ocurre en su bosque; todos los seres de los bosques responden a su llamada, a sus órdenes, y la defienden hasta la muerte

La unicornio Maestro del Bosque habla con una voz tranquila y amable. Siente reverencia hacia toda vida, y ataca solamente cuando ve amenazados su bosque o sus criaturas. Siempre intenta expulsar a las criaturas M Mal de sus dominios tan pronto como le es posible. Es amistosa y siempre dispuesta a ayudar, pero está preocupada sobre todo por su propio dominio y ayudará solamente en asuntos que se apliquen de alguna forma a él.

El Maestro del Bosque ha existido durante tanto tiempo como el bosque en sí. Algunos creen que no se trata en absoluto de una criatura real, sino de una expresión de la fuerza de la vida de la tierra. No tiene asociados, aunque abundan los rumores de que el potro blanco sería su galán si ella lo permitiera. Aunque no tiene compañeros, todas las criaturas del bosque responden a su voluntad.

**Aventuras futuras:** la Maestro del Bosque puede pedir a un grupo que la ayude a defender sus tierras o a recuperar algún objeto (no puede abandonar sus dominios). Un grupo de PJs puede ser dirigido por los dioses a recuperar un objeto situado dentro del bosque para mantenerlo a salvo (con o sin la cooperación de la Maestro del Bosque).

## Waylorn Exterminawyverns N

### Druída Humano Masculino Nivel 9



Frz 8; Des 13; Con 14; Int 9; Sab 16; Car 15

CA 5 (cuero +2, escudo); GACO 16; pg 40

Residencia: Silvanesti; Alt 1,73 m; Pes 82 kg; Mov 12

Arma preferida: Cimitarra +2, vara de la pitón

Habilidades especiales: Habilidades especiales típicas de los druidas

El druida Waylorn cree ocasionalmente que es Huma, el héroe de la Tercera Guerra de los Dragones. Esta característica de su personalidad es quizá comprensible si tenemos en cuenta que Waylorn fue un contemporáneo de Huma. Waylorn cayó dormido en aquellos antiguos días y no despertó hasta que Ansalón fue remodelado por el Cataclismo.

Waylorn tiene una voz tranquila, apaciguadora, cansada, de tonos moderados. Sin embargo, cuando se cree Huma, su voz se vuelve más profunda y de tono más heroico. Va afeitado, pero ocasionalmente se acaricia el labio superior como si se mesara el bigote.

En su papel como druida, Waylorn es sabio y valiente y tiene buena cabeza para la táctica. A veces, sin embargo, atacará árboles o rocas, afirmando que son dragones disfrazados. Durante esos períodos (que pueden durar horas), Waylorn afirma ser Huma. Probablemente, sin embargo, tan sólo conoció a Huma y su largo sueño lo ha dejado algo confuso respecto a su propia identidad. Tiene considerables poderes druidicos, y no vacila en usarlos en batalla, -ya sea contra oponentes reales o imaginados.

Waylorn fue descubierto encerrado en un sueño mágico. Estaba tendido en la base de una torre que al parecer fue construida durante la Era del Poder, hace más de 1.500 años. No tiene recuerdos del tiempo entre entonces y ahora, como tampoco comprende los acontecimientos históricos desde aquel tiempo. Originalmente Waylorn amó y luego se convirtió en el enemigo de una princesa elfo llamada Silvyana. la maga oscura invocó a muchos wyrms a su lado para salvar la aristocracia de Silvanesti. Waylorn y los elfos, sin embargo, aniquilaron su ejército, y ella se retiró a la santidad de su torre encantada. Allí penetró en el Río del Tiempo, huyendo a un futuro donde sus enemigos serían más débiles.

Waylorn intentó trágicamente perseguir a su caído amor a través del tiempo. Entró en el Sueño de las Eras, del que los Héroes de la Lanza lo despertaron prematuramente. Cree que las devastaciones que sufre el mundo son debidas a Silvyana. Su dolor parece haberle hecho perder la razón.

**Aventuras futuras:** Un grupo aventurero puede quizá descubrir a Waylorn mientras yace dormido en su torre, o puede incluso verse implicado en situarlo allí. Puede también abordar a un grupo en petición de ayuda para descubrir la verdad sobre su identidad.