

Dioses de Krynn

El panteón de 21 auténticos dioses de Krynn comprende criaturas de maravilloso poder, belleza y voluntad. A través de todo el tiempo registrado, las antitéticas familias de dioses -del Bien, del Mal y de la Neutralidad- han batallado por el dominio sobre Krynn. Pero esas guerras inmortales han derramado sobre todo sangre mortal. Las raíces de esta interminable lucha se hallan en la propia creación del mundo.

Dioses en La creación

En los paganos días que siguieron al Cataclismo, el conocimiento de los auténticos dioses y la auténtica creación de Krynn desapareció del mundo. Las historias de la creación que sobrevivieron son fragmentarias y se hallan fuertemente teñidas por desviaciones culturales. Incluso los Discos de Mishakal son enloquecedoramente vagos acerca de la creación. Relatos como los que siguen proporcionan aún el mejor conocimiento que tenemos de los orígenes de Krynn.

Mito silvanesti

«Antes del tiempo y la sustancia no había nada. El Sumo Dios abrió una puerta desde otro lugar y la cruzó al interior del vacío. Pero lo lamentó, porque era un lugar desolado. Y se tendió en el caos como una mujer dormida.

»Entonces Chislev, al que llamamos Naturaleza, y Reorx, al que llamamos Manufactura, cruzaron también la puerta para ver al Sumo Dios tan perturbado. Y Chislev dijo: “Hagamos un mundo, Reorx, para que el Sumo Dios no necesite llorar”. Pesaroso y compasivo, el rotundo Reorx esgrimió su poderoso martillo para forjar el caos en un mundo. Así creó una bola de roca. Pero de todos modos el Sumo Dios no salió de su pesar.

»Chislev descendió para caminar por la enorme y desnuda bola de roca. Era más desolada que el propio caos, y sus ásperas piedras herían sus pies. Allí donde cayeron sus lágrimas se formaron ríos. Allí donde sus pies sangraron brotaron salados océanos. Cuando Chislev vio los ríos y los océanos se alegró. Se echó a reír y saltó y bailó por el mundo. Allí donde rió, hermosas praderas recubrieron la piedra. Allí donde saltó, crecieron bosques. Allí donde bailó, las rocas se amontonaron en enormes montañas.

»Pero el mundo seguía siendo solitario, porque nadie vivía en él. Así que Chislev se agachó y modeló

con arcilla todas las criaturas de la tierra, el mar y el aire. Una vez estuvieron todas hechas, se echó a reír ante las pequeñas e inmóviles formas. Al oír su risa, las figuras cobraron vida.

»El tintinear del martillo de Reorx y el sonido de la risa de Chislev despertaron al adormecido Sumo Dios. Él también se echó a reír. El sonido atrajo a todos los demás dioses por la puerta abierta: Paladine y sus seis, Gilean y sus cuatro, y Takhisis y sus seis. Todos se sintieron tan sorprendidos por el nuevo mundo que empezaron a discutir sobre quién lo gobernaría. Irritado por el clamor en los cielos, el Sumo Dios cerró la puerta con fuerza y gritó: “¡Silencio!” Y guardaron silencio.»

Mito enano

«En los días anteriores a la historia y anteriores al mundo, todo era un enorme caos. Enorme e inútil. Y el Sumo Dios estaba desconcertado. Rebuscó en su túnica y extrajo los palos que había traído del otro lugar y empezó a tallarlos. Talló un palo -un agradable y recio palo con una expresión grave-, pero siguió sin saber qué hacer con el caos. Talló otro. Aún nada. Talló veintinueve palos, y al final siguió igual de desconcertado. Así que el Sumo Dios dijo: '¿Qué debo hacer con el caos?'

»El palo recio, al que el Sumo Dios llamó Reorx, dijo: “Yo haré un mundo redondo y recio a mi propia imagen”. Un palo flexible llamado Chislev dijo: “Yo haré árboles a mi propia imagen.” Un palo largo y delgado llamado Zeboim dijo: “Yo haré océanos para vivir en ellos”. Un palo deliciosamente tallado llamado Paladine dijo: “Yo haré dragones a mi propia imagen”. Y todos los demás palos expresaron en voz alta lo que harían.

»El Sumo Dios, complacido con todas estas ideas, le pidió al hermoso palo llamado Paladine que creara él primero sus dragones. Paladine lo hizo, agarrando el poder elemental del caos a puñados y formando nobles dragones con tonalidades arco iris. Aunque su creación complació al Sumo Dios, un palo espinoso llamado Takhisis se sintió celosa: deseaba ser el primer creador y que la primera creación llevara su imagen. Así que corrompió a los dragones, volviéndolos malvados a semejanza suya.

»Alterado por la locura que provocó la pelea de Paladine y Takhisis, el Sumo Dios se volvió a Reorx el Forjador para una creación mejor. Reorx retrocedió un poco con su poderoso martillo y golpeó el caos como un herrero golpea el hierro al rojo. Cada

golpe provocó chispas en el éter, y cada chispa se convirtió en una estrella. los otros dioses contemplaron maravillados, seguros de que nunca Podrían forjar tales maravillas. El último y poderoso golpe del martillo de Reorx creó Krynn, un gloriosamente lisa y recia bola de hierro.

»El Sumo Dios aplaudió, pero ahora los demás dioses estaban ansiosos por hacer sus creaciones. Se lanzaron sobre el perfecto mundo de Reorx y procedieron a arruinarlo con profundos cortes, altos plegamientos, charcos y lagunas y lagos y océanos. Como si no fuera suficiente insulto, los dioses llenaron el lugar con hierbas, helechos y árboles, y lo infestaron con todo tipo de criaturas retorcientes, aleteantes, arrastrantes, trepantes y volantes.

»La maravillosa creación de simplicidad de Reorx hormigueaba ahora con todo tipo de vida. Reorx dio una poderosa patada contra el suelo, haciendo en su ira que brotara una montaña. Esa montaña recibiría más tarde el nombre de Thorbardín.

»El Sumo Dios tranquilizó a Reorx. "Este mundo es para todos los dioses. Deben aprender a vivir y trabajar juntos. Lamento que tu mundo perfecto haya resultado arruinado pero, ¿ves?, no eres el único que se lamenta. Y ahí, en un hermoso claro, vieron a Paladine llorando entre las estatuas de sus perdidos dragones. Había modelado una estatua de dragón por cada uno de los dragones de tonalidades arco iris que había perdido. las estatuas estaban hechas de los metales más finos de Krynn: oro, plata, bronce, latón y cobre.

»El Sumo Dios preguntó: "Paladine, ¿no has creado nada más que esas estatuas para mi mundo?". Paladine volvió sus tristes ojos hacia el Sumo Dios. "Sí, lo siento. Ya no puedo crear nada nuevo. Mi corazón está con mis hijos perdidos". Reorx sintió compasión por el pobre dios y dijo: "Tu creación será la más grande de todas... cinco dragones buenos para nuestro mundo". Y, diciendo esto, golpeó cada estatua de dragón con su martillo. El estremecedor vibrar del martillo aceleró el metal a la vida, y los cinco dragones metálicos alzaron el vuelo sobre el mundo. »

Mito gnómico

«Antes que todo lo demás, había una máquina llamada caos. Era infinitamente grande e infinitamente compleja. Pero ino hacia nada. Tan sólo funcionaba y funcionaba. Reorx, gran dios de la fragua, vio esto y dijo: "Tenemos un fallo en el diseño. Esta máquina no hace nada. Necesitamos realizar algunas mejoras a la máquina..., añadir algunos accesorios de modo que ahorre trabajo y haga la vida más simple".

»La primera modificación de diseño de Reorx fue poner un gigantesco engranaje en el centro de la máquina. Con su poderoso martillo, golpeó parte de la

máquina para forjar el engranaje. las chispas de la fragua volaron hacia arriba y se convirtieron en estrellas para iluminar su trabajo. Al final el engranaje estuvo terminado. Para hacerlo del todo eficiente, lo había hecho no sólo redondo, sino esférico. Todos los engranajes necesitan dientes y canales, así que hizo montañas y valles.

»Por aquel entonces, como ocurre siempre cuando uno inicia un gran proyecto al aire libre, empezó a llover. Irritado, Reorx abrió canales en el engranaje esférico para controlar el fluir del agua. Los canales se convirtieron en ríos. Pronto, Reorx se dio cuenta de que necesitaba algunos tanques de almacenaje para el agua, así que ahuecó las cuencas que ahora llamamos océanos.

»Pero las aguas seguían subiendo. Irritado, Reorx hizo criaturas marinas para que bebieran el agua. Pero el agua no era suficiente para esas criaturas. Empezaron a devorar el engranaje. Así que Reorx hizo plantas para que las criaturas marinas las comieran. Las plantas treparon hasta tierra firme y las criaturas marinas las siguieron. Y así nacieron las flores y los árboles, los animales y los pájaros. Reorx se sintió totalmente irritado, y pensó que debería destruir el engranaje por completo.

»Justo entonces, algunos otros dioses pasaron por allí. "¿En qué estás trabajando, Reorx?", preguntaron, intentando echar una mirada a su invención. Reorx, avergonzado por su engranaje infestado de plantas y animales, no se lo dejó ver. Dijo: " Marchaos. No está terminado". Una diosa taimada llamada Takhisis miró a las estrellas que habían saltado de la fragua y dijo: "No estás usando estas chispas, ¿verdad, Reorx? Son sólo productos residuales, ¿no? Dámelas." Pero Paladine dijo: "No se las des a ella, sólo las corromperá. Dámelas a mí en vez".

»Y así surgió una discusión sobre qué dios tendría las chispas de Reorx. Al final, el Sumo Dios pasó por allí y dijo: "Si vais a pelear sobre ellas, sean productos residuales o no, ninguno de vosotros podrá tenerlas. Yo las convertiré en un pueblo para que viva en el hermoso mundo de Reorx. Si queréis, cada una de las familias de dioses, buenos, malvados y neutrales, puede conceder un don a esas criaturas chispa. Pero ninguno podrá controlarlas".

»Paladine, patriarca de los dioses buenos, dio a los espíritus cuerpos para que pudieran manipular el mundo como hacen los dioses. Takhisis, matriarca de los dioses malvados, dio a los espíritus dolor -hambre, sed, enfermedad y muerte-, a fin de poder esclavizarlos a través de sus deseos y miedos. Gilean, patriarca de los dioses neutrales, dio a los espíritus libre albedrío a fin de que pudieran elegir libremente entre el Bien y el Mal. Una vez concedidos esos dones, el Sumo Dios puso las razas de Krynn en el mundo.

»El engranaje estaba claramente arruinado. Seguiría girando, pero evidentemente no impulsaría a todo el universo de la forma que Reorx había esperado. Agitó la cabeza y suspiró, deseoso de haber dejado la máquina del caos tranquila. »

Mito Kender

«Había una gran nada llamada Vacío, y en ella una cosa girante llamada Caos. Reorx, que hizo a los enanos pero también nos ama a nosotros, pensó que el Caos era interesante. Lo cogió, tomó prestado un martillo que Kiri-Jolith no estaba usando, y martilleó el Caos hasta formar con él un mundo redondo.

» "Hummm... Quizá necesite algunas decoraciones." Tomó su martillo e hizo montañas, colinas y valles. " Mejor.... pero todo ha quedado tiznado por el martillo. Quizá será mejor que lo lave con esa agua que Zeboim no está usando...". Y así el mundo redondo tuvo ríos y océanos.

» Luego halló algunas semillas que Chislev había desechado. "Con las semillas que ella ni siquiera quiere, haré crecer algunas flores para ella." Así, tomó las semillas y las plantó. Al instante brotaron árboles, hierbas, plantas y flores.

» «El mundo tiene cada vez mejor aspecto." Encontró unos cuantos de los peces de Habbakuk y los arrojó a su océano para impedir que se sofocaran. Reunió una bandada de los pájaros de Sirrion y los situó sobre el mundo para mayor seguridad. Pronto, el mundo de Reorx medraba de vida.

»Los dioses, al ver que las cosas que habían desechado habían sido tan bien utilizadas, se sintieron celosos. Se quejaron a Paladine, que estudió el mundo de Reorx. Dijo: "¿Estáis irritados porque Reorx hizo algo bueno con vuestros desechos? Bien, lo siento por vosotros. De todos modos, las cosas están tan entremezcladas ahí abajo, que no podríais recuperarlas ni aunque lo intentarais".»

Los mortales y Los dioses

La primera guerra celestial -así como las que siguieron fuego se luchó por los corazones y las almas de los mortales en Krynn. Fue la guerra de Todos los Santos. Cada familia de dioses tenía su propia motivación por desear el control de los mortales. los dioses del Bien deseaban instruir a los mortales en los caminos del Bien; los dioses del Mal deseaban subyugarlos; y los dioses de la Neutralidad deseaban dar a los mortales el libre albedrío para que eligieran sus futuros y sufrieran sus propias consecuencias. Además, cada familia de dioses necesitaba la adoración de los mortales para que les dieran poder.

Esas motivaciones siguen siendo ciertas hoy en día. En consecuencia, los dioses recompensan a los

mortales que les han servido bien en su vida y en la vida por venir. Además de garantizarles conjuros y visiones a los sacerdotes, los dioses del Bien y la Neutralidad bendicen a sus fieles en la otra vida y garantizan bonificaciones a sus descendientes. Así, cuando un héroe muere o es muerto, y este héroe ha servido fielmente a un dios bueno o neutral, ese dios puede bendecir a uno de los descendientes del mortal (por ejemplo, el PJ de reemplazo) de una de las siguientes formas:

- El nuevo personaje empieza al nivel 2 en vez del nivel 1.
- El personaje recibe automáticamente una habilidad a 18.
- Un apreciado objeto mágico del PJ difunto es concedido al nuevo héroe para que continúe la lucha.
- El nuevo PJ gana +2 en todas las tiradas de salvación.
- El PJ es visitado por el fantasma del héroe muerto y se le revelan las circunstancias exactas de su fallecimiento. Al nuevo PJ se le da una posibilidad de invocar al avatar del dios en su ayuda, pero funcionará sólo una vez en toda la vida del PJ.

Si un héroe se sacrifica a fin de servir las metas de su dios, el DM concederá dos de esas bonificaciones al nuevo PJ.

Los dioses de Krynn raras veces intervienen directamente. Algo tremendamente significativo, que afecte a poblaciones enteras y a las tierras en las que moran, traerá a un dios a Krynn, pero poco más. Las cosas como la Guerra de la lanza y el intento de restauración del hogar silvanesti son dos de esos ejemplos. Y aún entonces, el dios acudirá solamente a alguien que haya sido fiel en el seguimiento de sus dogmas.

Descripción de los auténticos dioses

Cada uno de los 21 auténticos dioses aparece en las siguientes páginas, junto con el Sumo Dios, que se halla más allá de la creación. Todos esos dioses son PNJs, y su implicación con Krynn debería estar limitada a proporcionar aventuras para los PJs.

Las entradas aparecen en una modificación del formato de las Leyendas y erudición. Las abreviaturas usadas en esas entradas son:

AA	=	alineamiento	ES	=	esferas de
adoradores			conjuros de		
AC	=	área de control	sacerdote*		

Al = alineamiento del dios	Frz = Fuerza
AM = habilidad de ahuyentar muertos vivos	CACO = para golpear armadura categoría 0
AP = armas permitidas	Int = inteligencia
AS = alineamiento sacerdotes	MV = movimiento
#AT = número de ataques	pg = puntos de golpe
CA = Categoría de Armadura	PH = puntuaciones de habilidad
Car = Carisma	PN = poderes por nivel**
Con = Constitución	RA = restricciones de armadura
Des = Destreza	RM = Resistencia a la magia
DG = Dados de Golpe	Sab = Sabiduría
Dñ = Daño	SD = símbolo del dios
	TM = Tamaño

Las esferas marcadas con un asterisco indican sólo acceso menor. ** A menos que se diga otra cosa, los poderes pueden ser usados una vez al día.

Tras una descripción de cada deidad aparece una descripción del avatar del dios. Un avatar es una proyección física de un dios en la faz de Krynn. Esas sombras corpóreas tienen mucho menos poder que el dios que las lanza y, al contrario que el dios, pueden ser muertas. Recuerda que el avatar y el dios real son tan diferentes como un hombre y su sombra.

Los dioses están categorizados como grandes dioses y dioses intermedios, usando el sistema presentado en *Leyendas y erudición*. Ambos tipos de dioses son inmortales, pueden teleportarse sin error, ganan automáticamente iniciativa contra los mortales, se comunican con cualquier ser independientemente de las barreras, utilizan cualquier conjuro mágico, y garantizan poderes y conjuros a los sacerdotes a los niveles apropiados.

Los grandes dioses tienen los siguientes poderes:

- cambiar la forma de cualquier objeto, desde un guijarro a un planeta
- 100% de resistencia a la magia mortal
- éxito automático en las tiradas de salvación
- omnisciencia, lo saben todo
- omnipotencia, lo pueden crear todo (restando 1 turno por tonelada de masa creada)
- control sobre la vida y la muerte, pueden conceder o destruir la vida a voluntad
- realizar infinitas acciones simultáneamente
- mantener diez avatares a la vez

Los dioses intermedios tienen los siguientes poderes:

- cambiar la forma de cualquier objeto animado o inanimado del más grande tamaño posible para su especie o tipo
- 95% de resistencia a la magia mortal
- tiradas de salvación de 2 contra todas las categorías de ataque
- capaz de verlo todo en un radio de 150 km de su ser, cualquier adorador u objeto sagrado
- crear o invocar un duplicado de cualquier objeto sostenido (restando 1 turno por cada 50 kg de masa duplicada)
- alzar a cualquier ser mortal de entre los muertos
- realizar hasta 100 acciones simultáneamente
- mantener cinco avatares a la vez
-

Sumo Dios, Padre/Madre de Tobo (Gran dios)

Género: Masculino o femenino

Plano natal: Desconocido

Descripción: Las canciones de la creación hablan del Uno, el Sumo Dios, que vino del más allá. El Sumo Dios vino cuando todo estaba vacío, cuando no había



ni Krynn ni ningún sol, luna o estrella. Entonces fue cuando el Sumo Dios cruzó una puerta desde distantes mundos. Hallándose solo en este nuevo lugar, el Sumo Dios decidió crear otros dioses más débiles. Acerca de cómo fueron creados esos

dioses no hay nada seguro. Algunas canciones relatan que el Sumo Dios abrió una puerta en su corazón para dejar salir los dioses del más allá. Otros dicen que el Sumo Dios trajo con él otros dioses más toscos y los modeló como un hombre talla un palo de madera. Otros aun afirman que los dioses brotaron de las pasiones del Sumo Dios: amor, odio, alegría, miedo, satisfacción, rabia, y así. Todas las historias están de acuerdo, sin embargo, en que el Sumo Dios es madre y padre de todos los otros dioses.

En la Universidad de Palanthus, traducciones de los recientemente descubiertos Discos de Mishakal indican que el Sumo Dios fue el arquitecto jefe de Krynn. Mirando al vacío, el Sumo Dios tuvo una visión de un mundo justo y hermoso, no un mundo totalmente bueno, pero un mundo hermoso de todos modos. Entonces, reuniendo a los demás dioses, el Sumo Dios los puso a trabajar en la tarea de formar

todas las cosas. Reorx forjó la enorme esfera girante, mientras los otros dioses modelaban las maravillosas complejidades del mundo, todo ello de acuerdo con el plan del Sumo Dios. Una vez completado el mundo, el Sumo Dios estaba cansado. Retirándose de Krynn, el Sumo Dios dejó la creación a cargo de otros tres dioses: Paladine del Bien, Takhisis del Mal y Gilean de la Neutralidad. En la actualidad el Sumo Dios se limita a observar esos tres pilares de la creación, Contento con permanecer retirado.

La mayoría de las historias están de acuerdo en que el Padre/Madre de Todo existe y contempla los acontecimientos de Krynn, pero pocos mortales, si hay alguno, adoran a este distante y silencioso creador.

Algunos teólogos creen que los propios dioses rinden homenaje al Padre/Madre de Todo. Abundan nuevas historias y leyendas relativas a la naturaleza y destino del Sumo Dios, a medida que la gente de Krynn se vuelve de nuevo a las cosas invisibles.

Notas para el juego: El Sumo Dios no debería ser introducido en el juego. Él o ella se retiró de Krynn, dejando que el mundo siguiera su propio destino. El Sumo Dios actúa a través de las fuerzas naturales del conflicto, el destino y la coincidencia, y permanece por lo demás distante de la creación. Aunque aparentemente solitario, el Sumo Dios ama la creación, y actuará para impedir su destrucción definitiva.

Estadística: Al ninguna; AA cualquiera bueno; AC todas las energías creativas y destructivas, los poderes de los auténticos nombres y auténticas formas, justicia, y los antojos del azar; SD una semilla floreciendo, un trozo de arcilla, un par de dados de forma extraña.

Artefactos: Tres artefactos rumoreados pueden probar ser un conducto al Sumo Dios.

Piedras de la suerte: Modeladas como dados, monedas o piedras rúnicas, estos artefactos proporcionan buena o mala suerte (opción del DM) al que los lleva. Hasta tres veces al día, una piedra de la suerte buena garantiza una bonificación de 2 a cualquier tirada de dado, mientras que una piedra de la suerte mala garantiza una penalización de 2. Las piedras de la suerte buenas y malas son indistinguibles, excepto que las piedras de la suerte malas, cuando son desechadas, vuelven a aparecer en la mano de la persona.

Campanilla de la creación: Esta campanilla de cristal y hueso, cuando es hecha sonar, remodela hasta 0,24 metros cúbicos de materia inanimada o crea hasta 0,12 metros cúbicos de objetos inanimados. Funciona hasta tres veces al día.

Címbalos/Cuerno de destrucción: Esos instrumentos, cuando son tocados, infligen 6d6 puntos de daño a todo dentro de un radio de 20 metros frente al usuario, a menos que superen una tirada de salvación contra aliento. En una tirada de dado natural de 20, el poder se desencadena sobre el que los toca.

Avatar del Sumo Dios

Ninguno conocido.

Dioses del Bien

Paladine, el Lord del Dragón (Gran dios)

Género: Masculino o sin género.

Plano natal: los Siete Cielos.

Descripción: Paladine es Padre del Bien y Maestro de la ley. Habla por los dioses del Bien, y los acaudilla no mediante la restricción sino por el ejemplo y el ánimo. Paladine defiende las leyes del Bien, y ayuda a la legalidad y a la abjuración del Mal.

Durante la Era de los Sueños, Paladine condujo a los dioses en la creación. Antes de que se hiciera nada, Paladine y Takhisis infundieron a la furia cruda del caos forma y finalidad. Así crearon las primeras cosas materiales, los dragones. Takhisis, celosa de que las primeras creaciones no fueran enteramente suyas, corrompió a los dragones cromáticos para hacerlos malvados. Paladine reemplazó sus hijos caídos con los dragones buenos metálicos, pero el acto corruptor de Takhisis inició la grieta entre el Bien y el Mal.

Luego Takhisis intentó dominar a los recién creados espíritus-estrella. la grieta se amplió a un cañón. Paladine, en justa furia, desencadenó la Guerra de Todos los Santos contra los dioses del Mal. la guerra terminó con ambos bandos heridos, pero el campo de batalla, Krynn, quedó destruido casi por completo. Paladine, entristecido por la devastación, juró no volver a hacer nunca más la guerra sobre el mundo.

Y así, Paladine aprendió la necesidad de ser sutil en este conflicto con los dioses del Mal. Trabajando a través de sus adoradores antes que en persona, Paladine pudo traer un lento cambio sin poner en peligro la débil materia de la creación. Paladine aconsejó a los otros dioses del Bien que hicieran lo mismo, y eso hacen.

En una de las horas más oscuras de la historia, sin embargo, cuando Takhisis gravitaba sobre el mundo como una plaga ineludible, Paladine se dio cuenta de que necesitaba un arma más poderosa en la

lucha por el Bien. Uniéndose a sus hijos Kiri-Jolith -dios de la guerra, la gloria, el honor y el deber- y Habbakuk -dios de la armonía y la naturaleza-, Paladine creó los Caballeros de Solamnia. Éstos eligieron al héroe humano de la libertad, Vinas Solamnus, para establecer la orden de caballería, basándose en los ideales de verdad, justicia y honor. los Caballeros de Solamnia demostraron ser un arma lo suficientemente buena como para desbaratar los planes del Mal durante más de un milenio. luego, en los prolegómenos de la Tercera Guerra de los Dragones, Paladine afiló el borde de su arma revelando el secreto de la lanza de Dragón.

Muchas leyendas sugieren que Huma, el héroe de la Lanza de Dragón que consiguió extraer un juramento de la propia Reina de la Oscuridad en persona, era el avatar de Paladine. Esto es falso. Huma era realmente un mortal, que actuaba quizá bajo guía divina, pero seguía siendo un mortal. Debido a que el sacrificio que cambió la historia de este simple hombre es difícil de aceptar, muchos prefieren considerarlo divino antes que aspirar a este dorado ejemplo.

Hoy en día, Paladine es honrado por todas las órdenes de los Caballeros de Solamnia. Es el patrón de la Orden de la Rosa.

La constelación de Paladine protege la constelación de Gilean (el Libro del Conocimiento). Según la tradición, la constelación de Paladine ocupa su posición debido a que la verdad y el conocimiento son armas esenciales para combatir el Mal. Durante la Guerra de la lanza, las constelaciones de Paladine y Takhisis desaparecieron ambas de los cielos, una advertencia a la gente de Krynn. Una vez la Reina Oscura fue derrotada y expulsada, las constelaciones regresaron a sus correspondientes posiciones en los cielos.

En el Cataclismo, Paladine y su orden, desilusionados por la gente arrogante y ligados por los conjuros del rey sacerdote, cesaron su intervención en el mundo. A lo largo de 60 días, permitieron que el Mal cabalgara sin control por el mundo. Durante este tiempo, las lágrimas de Paladine resplandecieron brillantes en el cielo nocturno.

Desde entonces, Paladine ha vuelto su mano al agotador e incesante trabajo de guiar a los inconstantes mortales. Paladine gobierna desde el Domo de la Creación, que rodea los cielos. Esas tierras etéreas son infinitas y hermosas.

Notas para el juego: Paladine interviene a menudo en asuntos aparentemente menores, pero raras veces, si alguna, hace la guerra en persona, no importa lo terrible que sea la causa. Empuja y tira de las cosas, arma e inspira a su gente, pero nunca pasa por encima de su libre albedrío.

Motivaciones: A partir de la devastación de la Guerra de la lanza, Paladine tiene dos metas principales: mantener a Takhisis en su destierro y traer de nuevo la luz y la esperanza a las abrumadas naciones de Krynn. Incluso en la pausa que siguió a la guerra, Paladine ha regresado ocasionalmente en forma de avatar para espolear la obra del Bien.

Estadística: Al LB; AA cualquiera bueno; AC orden, esperanza, luz, gobierno, vigilancia; SD triángulo de plata, pino (Silvanesti), yunque (Thorbardín); colores plata y blanco.

Otros nombres: Paladín Draco (Ergoth), Hoja M Cielo (Buenlund), Lord de los Dragones (Mithas), E'll (Silvanesti), Thak el Martillo (Thorbardín), Bah'Mut (Istar), el Gran Dragón (Solamnia), Fizban (Buenlund).

Avatares de Paladine (luchador, sacerdote o hechicero; nivel 25)



Tras los días oscuros del Cataclismo, Paladine volvió a entrar en el mundo en la forma del perplejo y viejo hechicero Fizban el Fabuloso. Fizban encarna las habilidades mágicas de Paladine.

Vaga por el mundo como un mago senil que olvida conjuros, ¡e incluso su propio nombre ! . Desventura tras desventura se acumulan en torno al aturrido Fizban pero, al final, cada error se une con todos los demás errores para formar una sorprendente victoria. La auténtica naturaleza de Fizban es un misterio: ¿es un auténtico creyente tocado por la divinidad, un cascarón creado en memoria de un adorador favorito, o simplemente un conducto para la voz del dios? Esta ontología importa poco a los dragones, sin embargo, porque instintivamente captan la presencia divina y muestran deferencia.

Como gran dios, Paladine puede mantener muchos avatares a la vez. Una forma es un sacerdote de perpetua sonrisa, grueso y duro de oído, que ve lo mejor en todo. Afortunadamente, en su presencia, todo se decanta siempre hacia lo mejor. También toma la forma de un viejo luchador con un dragón en su cresta. En esta forma, lleva un bigote solámnico y no lleva barba. Pese a su pelo que empieza a desaparecer y sus crujientes articulaciones, sigue siendo juvenilmente ágil e intuitivo cuando surge la necesidad. Mortífero en la batalla, es aún más hábil como hombre de estado, y arrastra a las multitudes con sus elocuentes discursos.

En cualquier forma, los avatares de Paladine tienen las siguientes habilidades:

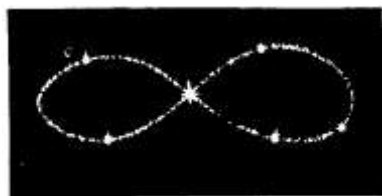
Frz 15	Des 18	Con 18
Int 23	Sab 22	Car 14
MV 12	TM 1,8 m	RM 75%
CA -5	DG 25	pg 200
#AT 1	GACO -4	Dñ 1d6

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Paladine mantienen la ley del Bien en sus pensamientos, palabras y acciones. No se acobardan ante los malvados, sin embargo, confiando en que el autodestructivo Mal enseñe sus propias lecciones.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera buena; AP cualquiera; RA cualquiera; ES total, astral, hechizo, combate*, guardiana, curadora, protección, sol, más charco reflectante; PN conocer alineamiento, golpe de llama; AM ahuyentar muertos vivos y el Mal.

Mishakal, Mano Curadora (Gran Dios)



Género: Femenino.
Plano natal: Elysium.

Descripción: Entre la mayoría de la gente buena de

Krynn, Mishakal es adorada como la «Curadora». En los días pre-Cataclismo, era la más reverenciada de los dioses dispensadores, con muchos templos que enseñaban el arte de curar. Casi cada comunidad en Ansalón tenía un sacerdote de Mishakal para atender la salud de la población y, en días recientes, el nuevo clero de Mishakal está trabajando para renovar esta costumbre.

Antes del Cataclismo, Mishakal era conocida primariamente como la «Curadora», pero en la Guerra de la Lanza ganó otros apelativos: «Traidora de Luz», «Portadora de Luz» y «Quen Illumini». Esos nombres reflejan el hecho de que fue Mishakal quien reveló los auténticos dioses a un mundo en la oscuridad. Los legendarios Discos de Mishakal, un conjunto de discos de platino grabados con el conocimiento de los dioses buenos, llevó esta revelación en forma tangible al pueblo de Krynn. Desde entonces, su sacerdocio ha crecido comprensiblemente.

Mishakal es la esposa y consejera de Paladine. La pareja tiene dos hijos gemelos, Habbakuk y Kiri-Jolith, así como un tercero y más joven llamado Solinari.

Notas para el juego: Mishakal es gentil y compasiva. Busca curar las enfermedades y cuidar de todas las criaturas a través de sus sirvientes en Krynn. Su gentileza no debe confundirse con debilidad, sin

embargo, porque Mishakal alcanza hasta las últimas esquinas de Krynn con su poder. Si ese poder se elevara alguna vez hasta la furia, demostraría ser sin duda imparables.

Motivaciones: Mishakal, como Paladine, se manifestó durante la Guerra de la Lanza. Desea sólo curar las tierras heridas y reclutar sacerdotes compasivos para convertirlos en nuevos sanadores. Esas actividades pusieron a Mishakal y sus seguidores en directo conflicto con Morgion y sus fieles. Mishakal desea devolver su sacerdocio a su gloria pre-Cataclismo, cuando cada asentamiento tenía un sacerdote de Mishakal.

Estadística: AL LB; AA LB, CB; AC curación, conocimiento, fertilidad, vida, belleza, bendición; SD símbolo azul del infinito; color azul cielo.

Otros nombres: Ka-Mel-Sha, Curadora en el Hogar (Kharolis/Tarsis), Mesalax (Thorbardín), Meshal (Muro de Hielo), Mishas (Ergoth), Quenesti Pah (Silvanesti), Quen Illumini (Qualinesti), Ama del Cielo (Buenlund), la Lady Azul (Balifor, Hylo), Emperatriz (Mithas), Portadora de Luz, Traidora de Luz (Solamnia).

Avatares de Mishakal (sacerdote 20)

Mishakal aparece casi siempre como una hermosa mujer de una excelente salud y condición física. Su piel sin mácula irradia una luz dorada a menos que desee disfrazarse. Aunque haya amortiguado su radiación, su latente poder profundiza a menudo los azules naturales de los objetos a su alrededor: flores azules, lagos azules, ojos azules y así. Lleva una túnica y no reviste armadura ni porta armas, excepto su resplandeciente vara de cristal azul.

Aunque esta forma es su favorita, ocasionalmente ocupa avatares enormemente distintos. De cualquier modo, a continuación siguen sus habilidades:

Frz 17	Des 20	Con 19
Int 23	Sab 25	Car 22
MV 24	TM 1,5 m	RM 40%
CA -1	DG 20	Pg 160
#AT 1	GAC0 1	Dñ 1d6+1

At/Def especiales: Mishakal se halla rodeada por una protección contra el mal radio 3 metros permanente.

Deberes del sacerdocio

Un sacerdote de Mishakal busca a aquellos que están enfermos y los cura. Aunque algunos

sacerdotes cobran un precio nominal por sus conjuros de curación, Mishakal exige que sus sacerdotes no cobren excesivamente o nieguen la curación a aquellos que no puedan permitirse pagar el precio.

Exigencias: PH estándar, más Int 13+; AS LB, CB; AP sólo no penetradoras; RA cualquiera; ES total, astral, hechizo, creación, adivinación, guardiana*, curadora, necromántica, sol, más *plegaria, extirpar/aplicar maldición; PN amistad animal, bendición/curación, soportar el frío/el calor, resistir el frío; canto, silencio radio 5 metros; modelar piedra, caminar sobre el agua; palabra sagrada; AM: ahuyentar.*

Majere, Maestro de la Mente (Dios intermedio)



Género:
Masculino y
femenino.

Plano natal:
Elysium.

Descripción:

Majere es el dios de la organización, la industria y el control, así como de la meditación, la fe y los sueños. Majere crea e inspira las artes marciales y todas las disciplinas que conducen a una honesta confrontación con uno mismo. los adoradores de Majere buscan vidas sencillas, desprovistas de trampas lujosas pero llenas con meditación, autodisciplina y profundos pensamientos.

Majere trabajó mano a mano con Paladine en la creación y población de Krynn. Según algunos eruditos, la mejor creación de Majere son los insectos de Krynn, que emulan la discreta gracia, introspectiva complejidad e incesante industria del tranquilo dios. Como dijo en una ocasión Astinus: «Cada uno de los insectos de Majere es una elegante complejidad de patas y armadura que ninguna máquina gnómica podrá jamás igualar».

Notas para el juego: Majere es contemplativo y dado a la meditación. Es un dios tranquilo que ejerce una economía del habla que hace que sus pronunciamientos sean singularmente profundos. Como los incontables insectos, Majere tiene un aspecto humilde que puede ser fácilmente pasado por alto. Pero, como los insectos, la sabiduría de Majere es ubicua.

Majere no compete en la busca de adoradores, sino que más bien actúa para reedificar la fe de la gente en todos los antiguos dioses del Bien. los dioses del Mal son otro asunto. Majere los combate con despiadada precisión, en particular a Chemosh, lord de los muertos.

Motivaciones: Majere es el amigo de Paladine, y no se halla «en competencia» con él. Tan

sólo busca vivir una vida sencilla de lealtad, fe y piedad. Desea seguidores que hagan lo mismo.

Estadística: AL NB; AA cualquiera bueno; AC meditación, control, pensamiento, fe, piedad, inspiración; SD araña de cobre, rosa individual (Qualinesti, Silvanesti), mantis (Solamnia); colores cobre y rojo.

Otros nombres: Manthus (Ergoth), Mantis de la Rosa (Qualinesti, Silvanesti), Matheri (Silvanesti), Nadir el Procurador de Sueños (Mithas).

Avatares de Majere (guerrero o sacerdote nivel 20)

En Krynn, este tranquilo dios toma dos formas. la primera es la de una hermosa mujer oracular ciega. Pese a su juventud y encanto, la oráculo es totalmente calva. Tiene unos rasgos delicados, una nariz larga y ligeramente curvada y labios llenos. Majere asume también la forma de un hombre anciano, igualmente calvo. Su encorvado cuerpo está envuelto en una túnica de arpillera y no lleva ninguna arma. En esta forma, la perpetua sonrisa de serenidad de Majere pone nerviosos a aquellos que no son sinceros consigo mismos. En cualquier forma tiene las siguientes habilidades:

Frz 19	Des 23	Con 18
Int 21	Sab 22	Car 14
MV 18	TM 1,5 m	RM 25%
CA -5	DG 20	Pg 160
#AT 4	GAC0 1	Dñ 1d3+7 (manos desnudas)

At/Def especiales: Pese a su exterior débil e indefenso, los avatares de Majere son mortíferos en combate no armado, confiando en golpear y forcejear. Si se usa la llamada regla del tiro de precisión, Majere intenta derribar a sus oponentes con un golpe en la cabeza.

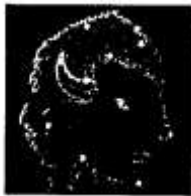
Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Majere no deben retener más del 10% de cualquier riqueza ganada o hallada. Siguen una forma de vida sencilla, buscando visiones y contemplando cada acto y palabra antes de proceder. Los sacerdotes de Majere promueven la fe, la piedad y la lealtad a través del ejemplo. la única indulgencia permitida a los sacerdotes de Majere es la persecución de un empeño artístico.

Exigencias: PH estándar más Des 15+; AS cualquiera bueno; AP vara, garrote, palo bo, honda; ES total, animal*, astral, hechizo, adivinación, llamada, sol*, más *hechizar persona o mamífero, silencio radio 5 metros, llamar insectos; PN el medallón de fe arrojado al suelo se convierte en un avispon gigante para defender al sacerdote; insecto*

gigante; repele insectos, plaga de insectos; némesis reptante; AM no.

Kiri-Jolith, Espada de Justicia (Dios intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: Paraísos gemelos.

Descripción: Kiri-Jolith es el dios de la gloria, del honor, la obediencia, la justicia y la guerra con un fin justo. Paladines y guerreros que abrazan el Bien reverencian a Kiri-Jolith. Su constelación amenaza a la Reina de la Oscuridad en el cielo nocturno.

Kiri-Jolith es el hijo mayor de Paladine y Mishakal, aunque precedió a su hermano gemelo Habbakuk por unos simples momentos. Los gemelos y Paladine se aparecieron ante Vinas Solamnus y le inspiraron formar los Caballeros de Solamnus. Éste lo hizo, creando una orden para seguir las enseñanzas de cada uno de los tres dioses. Kiri-Jolith es el patrón de la Orden de la Espada.

Notas para el juego: Kiri-Jolith es un dios de la guerra, pero no uno poseído por la sed de sangre y la violencia innecesaria. Representa la guerra justa, desencadenada para reparar terribles errores. El comportamiento de Kiri-Jolith refleja esta orientación: aunque su temperamento no es rápido, es seguro cuando el combate es justificado.

Kiri-Jolith tiene un fuerte sentido del honor y del juego limpio. Sólo apunta su blanco a los culpables y evita implicar a inocentes. Kiri-Jolith no puede tolerar la tiranía, y lucha con incansable heroísmo y disciplina. Su celo por la causa del Bien es sobresaliente. Busca con agresividad reconstruir la base de su poder, reclutando fieles para la guerra del Bien.

Motivaciones: Kiri-Jolith, hijo de Paladine, es mucho más agresivo que su padre. Como dios de la guerra del Bien, busca reconstruir la base de su poder para contrarrestar futuras amenazas de la Reina Oscura. Ve a los draconianos y a los dragones cromáticos como terribles amenazas. Kiri-Jolith recluta activamente para los Caballeros de Solamnus, buscando guerreros con valor, heroísmo, autosacrificio y obediencia. Los sacerdotes de Kiri-Jolith persiguen el Mal y lanzan agresivamente la batalla contra él.

Estadística: AL LB; AA LB; AC guerra, batalla, valor y heroísmo; SD cuernos de bisonte, también hacha de batalla cornuda (Thorbardín, Kharolis); colores pardo y blanco.

Otros nombres: Corij (Ergoth), Kijo la Hoja (Thorbardín), Jolith (Kharolis/Tarsis), Qu'an el Guerrero (Uligan), Emperador (Mithas).

Avatares de Kiri-Jolith (paladín 25, sacerdote 18)

Lo más común es que Kiri-Jolith adopte la forma avatar de un Caballero de Solamnus, resplandeciente en su hermosa armadura de placas. A menudo lleva una pesada lanza de jinete a la batalla, un arma que tiene un cierto parecido a la famosa Lanza de Dragón. Ocasionalmente, Kiri-Jolith toma la forma avatar de un enorme minotauro con un hacha de batalla. En cualquiera de sus formas, tiene las siguientes habilidades:

Frz 25	Des 20	Con 25
Int 18	Sab 19	Car 20
MV 12	TM 2 m	RM 25%
CA -5	DG 25	Pg 200
#AT 2	GAC0 -4	Dñ 2d6+5 (lanza)+12

At/Def especiales: Kiri-Jolith tiene todas las habilidades especiales de un paladín de nivel 25.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Kiri-Jolith deben usar poderes concedidos para combatir legal y honorablemente el Mal. Kiri-Jolith prohíbe el uso de poderes para beneficiar sólo al sacerdocio. Si un sacerdote o paladín de Kiri-Jolith se halla en un grupo que se retira, ese personaje debe ser el último en retirarse, cubriendo la escapatoria del grupo. La cobardía es una blasfemia entre los adoradores de Kiri-Jolith. Los ofensores necesitan una expiación y una búsqueda para volver a la gracia de su dios.

Exigencias: PH estándar; AS LB; AP cualquiera; RA cualquiera; ES total, hechizo*, combate, adivinación*, guardiana, curadora, protección, sol*, más *detectar magia, crear comida yagua; PN bonif. +1 en ataques contra oponentes malvados; detectar trampas y pozos, descubrir trampas, calentar/entrar metal; vestimenta mágica; manto de valor; búsqueda; festín de los héroes; AM ahuyentar muertos vivientes.*

Habbakuk, Rey Pescador (Dios intermedio)



Género:

Masculino.

Plano natal:

Felices Terrenos de Caza.

Descripción:

Habbakuk creó y gobierna todas las criaturas de tierra firme y del mar. Guardabosques y marineros lo reverencian especialmente. Hizo las criaturas a su imagen, y él es tan feral y despiadado como ellas. De

todos modos, en el furioso ciclo de predador y presa reside una armonía natural que también encarna a Habbakuk. Así, es tan fiero como un león cuando se enfrenta con el Mal, y tan inocente como un cervatillo cuando trata con el Bien. No es necesario decir que Habbakuk es tan temido como amado. Puesto que representa el eterno ciclo de la naturaleza, Habbakuk se ha convertido en un símbolo de la vida eterna más allá del mundo.

Hijo de Paladine y de Mishakal, Habbakuk es el hermano menor de Kiri-Jolith. Junto con su hermano y su padre, Habbakuk estableció los Caballeros de Solamnía, creando la Orden de la Corona.

Notas para el juego: Sano y vigoroso, Habbakuk está siempre inmerso en y obsesionado por el momento presente. Su obsesión lo vuelve despreocupado e incordiador en un momento y predador y silencioso al siguiente. Algunos confunden este último aspecto con crueldad o maldad, pero Habbakuk actúa inflexiblemente para el Bien. Del mismo modo que permite a una tribu hambrienta de hombres de las llanuras derribar un gordo gamo, Habbakuk no tolera otros actos violentos con la excusa del dios.

Motivaciones: Habbakuk, como hijo de Paladine y hermano gemelo de Kiri-Jolith, desea curar las cicatrices de Ansalón, e intenta invertir el daño causado durante la Guerra de la lanza. Habbakuk busca específicamente reclamar el hogar silvanesti. Con este fin, trabaja con los dioses neutrales de la naturaleza.

Puesto que Habbakuk fundó los Caballeros de la Corona, sus búsquedas ayudan a menudo a la naturaleza. Además, Habbakuk trabaja para mantener a raya a la maligna Reina Marina Zeboim.

Estadística: Al NB; AA cualquiera no malvado; AC vida animal, el mar, creación, pasión; SD pájaro azul, fénix azul (Ergoth); Colores azul profundo y blanco.

Otros nombres: El Fénix Azul (Ergoth, Silvanesti, Qualinesti), lord del Cielo (Balifor, Buenlund), lord del Mar (Mithas).

Avatares de Habbakuk (guardabosques 15, druida 15)

Ocasionalmente Habbakuk aparece como un gran pájaro azul o un fénix que arde con llamas azules. En el mar, Habbakuk adopta la forma de un gigantesco delfín azul. Supuestamente ha tomado muchas otras formas, incluido un tejón, un elfo salvaje, un serio pero listo kender, un alto guardabosques con revuelto pelo negro y ojos intensamente azules, un nervudo druida de pelo y barba blancos y muchas otras criaturas. En esos disfraces, el color aparece de forma

típica en el color o las ropas de la criatura. Sea cual sea la forma que adopte Habbakuk, tiene las siguientes habilidades:

Frz 19	Des 22	Con 20
Int 18	Sab 24	Car 23
MV 18/Vl 38(A)/Nd 24	TM 3 m	RM 30%
CA -2	DG 20	Pg 160
#AT 2 o 1	GAC0 1	Dñ 3d8+7/3d8+7 o 2d10+7

Nota: Los dos ataques son para la forma de pájaro; el ataque único es para las formas de delfín y humanoide.

At/Def especiales: Habbakuk puede cambiar de forma en un round, sanando completamente cualquier daño anterior. Puede activar este cambio una vez cada cinco rounds.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Habbakuk protegen ferozmente la naturaleza de aquellos que pretenden destruirla o despojarla. En muchos aspectos, los sacerdotes de Habbakuk se parecen a los druidas paganos que también rinden homenaje a este dios.

Una vez durante su vida, un sacerdote de Habbakuk debe abandonar caminos y comunidad y vagar por las tierras, sin llevarse nada consigo excepto un bastón y las ropas que viste. Este tiempo purifica al sacerdote y enseña los auténticos caminos de la naturaleza y de Habbakuk. El tiempo termina cuando el sacerdote o bien ha hecho un gran servicio a Habbakuk (normalmente protegiendo o restaurando la naturaleza de alguna terrible amenaza) o Habbakuk le envía una señal.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera no malvado; AP sólo las no metálicas; RA sólo las no metálicas; ES total, animal, creación, adivinación, elemental, curadora*, clima*, más localizar animales, detectar vida; PN crear comida y agua; comunicar con la naturaleza; festín de los héroes, *hablar con* los animales, prohibición, invocar animales; AM no.

Branchala, canción de Vida (Dios intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: Gladsheim.

Descripción: El Rey Bardo Branchala es el dios de la música. Compañero de Habbakuk desde el inicio del tiempo, Branchala imbuyó a las primeras criaturas de

Krynn con la lírica y la indomada melodía de su alma inmortal.

La música de Branchala es la canción de todas las almas vivas. Sus melodías evocan una innegable pasión en todos los oyentes. la música de Branchala mora hasta cierta extensión en cada criatura de Krynn. Algunos incluso dicen que todos los corazones laten al compás de las misteriosas melodías. Elfos y kender consideran a Branchala el más alto de los dioses.

Notas para el juego: Como todos los bardos, Branchala ama la música, cantar, bailar y la alegría. Llena sus días con ingeniosos chistes, hábiles estratagemas y canciones que encajan con cada ocasión.

Motivaciones: Branchala busca cantantes y narradores de historias para que difundan la noticia de las victorias conseguidas por los Héroes de la lanza. Branchala espera reparar los espíritus heridos de la gente de Ansalón, animándola a reconstruir su mundo. Todavía queda mucho por hacer.

Estadística: Al NB; AA cualquiera no malvado; AC elfos, kender, música, bosques, belleza; SD arpa de bardo, flauta (Buenlund, Qualinesti, Silvanesti); Colores amarillo y verde.

Otros nombres: Maestro Cantor (Buenlund), Astra (Qualinesti), Astarin (Silvanesti), Bran (Ergoth), Jardinero (Mithas), Bardilun (Thorbardín).

Avatares de Branchala (guerrero 17, bardo 20)

Los avatares de Branchala adoptan la forma de la gente a la que están visitando. Cuando elige mezclarse con los mortales, empaña su divino resplandor. De esta forma puede unirse a las festividades sin provocar embarazosas adulaciones.

Los avatares de Branchala muestran infaliblemente alguna asociación con el bosque. Aparece como un leñador, un guardabosques, un bardo de los grandes bosques, o incluso un druida pagano.... cualquier disfraz asociado con los árboles. Sea cual sea la forma que adopte, sus habilidades son las siguientes:

Frz 17	Des 25	Con 17
Int 20	Sab 21	Car 25
MV 15	TM Varía	RM 25%
CA -4	DG 20	pg 160
#AT 1	GACO 1	Dñ Por arma +5 (mágica)+ 1 (Frz)

At/Def especiales: Branchala se arma con un arma del pueblo al que visita. Su arma es invariablemente un arma hechizada +5, que aparece al ser invocada.

Branchala irradia también un hechizo similar a una capa de desplazamiento.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Branchala deben componer una canción, escribir un poema o crear una danza una vez cada estación. Una vez durante la vida del sacerdote, debe crear una obra maestra dedicada a Branchala. Esta obra maestra debe tomar años para ser creada y representa el summum de la habilidad del bardo. Puede ser una canción, un poema, una danza, una obra de arte, una broma pesada o un relato.

Exigencias: PH estándar, más Car 12+; AS cualquiera no malvado; AP cualquiera no metálica; ES total, animal*, hechizo*, creación, curadora, vegetal, sol, clima, más *localizar plantas*; PN *detectar trampas y pozos*; *veneno lento*; *crear comida y agua*, *neutralizar veneno*, *búsqueda*; *sirviente aéreo*, *festín de los héroes*. Además, todos los sacerdotes de Branchala ganan +2 sobre cualquier pericia artística.

Solinari, Mano Poderosa (Dios intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: Siete Cielos (inicialmente), Frontera Etérea (actualmente).

Descripción: Solinari, tercer hijo de Paladine y Mishakal, es el dios de la magia buena. Solinari ama profundamente a Krynn y le ha concedido su magia buena para que custodie la tierra. Estableció la orden de la Túnica Blanca para administrar la magia buena.

Como los demás dioses de la magia, Solinari decidió permanecer cerca de Krynn, residiendo en el plano Etéreo cerca de su símbolo, la luna de plata. Ya no tiene un plano natal.

Notas para el juego: Solinari, el primer hechicero Túnica Blanca de Krynn, vive para la magia. Hablará alegremente de cualquier tema mágico en infinitos y aburridos detalles. Aparte Krynn, Solinari atesora magia sobre todo aspecto de la vida, muerte y posvida.

Motivaciones: la pasión de Solinari por la magia permanece sin disminuir con el paso del tiempo. Ahora busca traer un gran flujo de magos de valía a la Túnica Blanca. Trabaja con Lunitari para fortalecer la presencia de la magia en Ansalón. Los seguidores de Solinari buscan bibliotecas perdidas, bóvedas con tesoros y cualquier ruina que pueda contener libros de conjuros u objetos mágicos.

Estadística: AL LB; AA cualquiera bueno; AC magia buena; SD círculo o esfera blanco; Colores blanco o plata.

Otros nombres: Solin (Ergoth), Ojo Blanco (Buenlund, Balifor), Ojo de Dios (Thorbardín), Disco de Marfil (Hylo), Faro (Mithas).

Avatares de Solinari (hechicero 25)

Puesto que Solinari está más cerca de Krynn que de los dioses no mágicos, raras veces adopta su forma de avatar. De todos modos, cuando debe intervenir directamente, aparece como un anciano hechicero vestido de blanco. Al contrario que Fizban (avatar de Paladine), el avatar de Solinari tiene un intelecto lúcido, lleno de perspicacia y recursos. Emprende con entusiasmo cualquier conversación sobre magia, aunque sus balbuceos se vuelven a menudo demasiado frenéticos y crípticos como para ser descifrados.

Frz 17	Des 19	Con 17
Int 25	Sab 22	Car 16
MV 12	TM 1,8 m	RM 75%
CA -3	DG 15	pg 90
#AT 1	GACO 5	Dñ 1 d6 + 5 (vara) +1 (Frz)

At/Def especiales: Solinari siempre sabe qué conjuros están siendo preparados contra él. Lleva una pica +5 que tiene los poderes de una *vara de los magos* con cargas ilimitadas. No puede ser usada por ningún mortal.

Deberes del sacerdocio

Para convertirse en un sacerdote de Solinari, un aspirante debe convertirse primero en un hechicero de Túnica Blanca y avanzar hasta al menos el nivel 5. El hechicero debe buscar un sacerdote de Solinari para que le inicie en el sacerdocio al nivel 1. A partir de entonces, el personaje utiliza la tabla de experiencia, GACO, tiradas de salvación y todas las demás estadísticas (a excepción de los Dados de Golpe: no gana puntos de golpe adicionales hasta que alcanza el nivel 6) del sacerdote. Un sacerdote de Solinari puede seguir usando conjuros de hechicero como mago de nivel 5. Cuando el sacerdote alcanza el nivel 6, tira para puntos de golpe usando los Dados de Golpe del sacerdote.

Exigencias: PH estándar, más Int 15+; AS cualquiera bueno; AP vara, daga, dardos; RA ninguno permitido; ES total, astral, combate, adivinación, guardiana, curadora, protección*, sol*; AM no. Los sacerdotes de Solinari ganan una bonificación de +2 contra ataques mágicos.

Dioses del Mal



Takhisis, Reina de la Oscuridad (Gran Dios)

Género: Femenino

Plano natal: Primer plano de los Reinos Infernales (Nueve infiernos).

Descripción: Ni siquiera los locos o los niños pronuncian el nombre de Takhisis a la ligera. Su nombre evoca oscuridad, destrucción y muerte. Envuelta en sombras y odio, sólo desea la dominación y la destrucción de Krynn y su gente.

En la Era de los Sueños, Takhisis era la compañera y consorte de Paladine. los dos dioses eran iguales en todos los aspectos. Pero cuando forjaron los primeros seres de la creación, los dragones contruidos M caos, Takhisis se sintió celosa. Deseó ser el único primer creador; deseó que las primeras criaturas llevaran su sello. Y maquinó una forma de conseguirlo. la naciente Reina Oscura corrompió los dragones, drenó la nobleza de su sangre e instaló en su lugar salvaje furia. Paladine se sintió profundamente agraviado, un pesar que complació a su amante. Con la perversión de esas primeras creaciones, Takhisis dividió para siempre las familias de dioses.

Abandonó a Paladine y se unió a Sargonnas, dios de la furia y la venganza. Tuvieron dos descendientes: Nuitari, dios de la magia negra, y Zeboim, diosa del mar y las tormentas. la pasión entre Takhisis y Sargonnas ha sido intensa y volátil, y ha vacilado entre la lujuria insaciable y el rencoroso odio. Takhisis dio a luz otro hijo, Artha, semidiosa de la lujuria y la codicia desatadas. Aunque originalmente se creyó que era fruto de una relación pasajera con Chemosh, Artha era en realidad hija de Hiddukel enmascarado como Chemosh.

Pero tales alianzas no distrajeran a Takhisis de su meta definitiva: la dominación. A continuación dirigió su atención a los espíritus-estrella, y deseó convertirlos en peones para las mortíferas guerras que planeaba contra los otros dioses. Al descubrir sus planes, los otros dioses se negaron. El resultado fue la Guerra de Todos los Santos. La guerra terminó en unas tablas y Takhisis, furiosa de no poder apoderarse de los espíritus-estrella, derramó sobre ellos la debilidad, la enfermedad y la muerte.

No ha pasado ni un solo momento ociosa desde entonces. Todas tres Guerras de los Dragones empezaron como consecuencia de sus maniobras para conseguir el poder. Entre esas guerras, derramó incontables plagas e insensatas matanzas. Seguramente hubieran caído peores catástrofes sobre el mundo si Huma no hubiera usado la Lanza de Dragón par. alejar a Takhisis de Krynn y exiliarla a los Nueve Infiernos. junto con ella, los dragones, tanto malvados como buenos, se hundieron profundamente en el suelo y durmieron. Pronto vivieron sólo en las historias y leyendas.

La Reina de la Oscuridad edificó su hogar en Avernus, la primera capa de los Reinos Infernales. Su dominio era Abthalom, las Extensiones Inferiores.

Durante su reinado, Abthalom estuvo en un estado de constante flujo, reflejando los tempestuosos humores de su ama. Mientras aguardaba una posibilidad de escapar, torturaba los espíritus de la gente muerta consignados a vivir en los Nueve Infiernos a causa de su maldad.

Finalmente, el orgullo del rey sacerdote proporcionó a Takhisis un medio de escapar. Usando la vanidad del rey sacerdote como las cuerdas de una marioneta, gobernó Istar a través de él. Durante un glorioso y horrible siglo, Takhisis extendió su poder desde Istar hasta las cuatro esquinas de Ansalón. Finalmente, los demás dioses no pudieron soportarlo más.

Así llegó el Cataclismo.

El Cataclismo casi destruyó Ansalón y todo Krynn, un resultado que a Takhisis le importaba poco. Peor aún, en realidad se benefició del Cataclismo. Cuando cayó la montaña, arrastró el Templo del rey sacerdote hacia abajo, hasta las Extensiones Inferiores. Entonces, usando la conexión innata del Templo con Krynn, Takhisis forjó una puerta de regreso a Krynn. Al regresar, anuló la expulsión de Huma.

Desde entonces, los ejércitos del Mal de Takhisis se han ido amasando, y sus retorcidos planes no han dejado de avanzar. En la actualidad es adorada por los Altos Lores de los Dragones, los ogros, las razas goblin, los ejércitos draconianos y algunos humanos despreciables.

Notas para el juego: Takhisis es la encarnación del Mal. Disfruta haciendo presa de las debilidades de otros, usando los deseos de sus corazones para esclavizarlos. Es fría y brillante; la explotación se ha convertido en su segunda naturaleza. Takhisis odia el Bien, ama la crueldad y acumula riqueza. Mora aún alegremente en su anterior prisión, los Nueve Infiernos, servida por los dragones abishai y malvados.

Motivaciones: Takhisis no acepta fácilmente la derrota. Aún espera someter todo Krynn bajo su tiranía. Se da cuenta de que dragones y draconianos no serán echados fácilmente de Ansalón. Aún controlan muchas tierras y son capaces y dispuestos a luchar. lo que Takhisis necesita ahora es un grupo de poderosos lugartenientes para reemplazar las pérdidas como Kitiara y lord Soth. También busca los huevos de los dragones buenos, para crear draconianos más poderosos. Finalmente, para llenar sus disminuidos rangos, Takhisis ha lanzado una campaña de seducción y tentación, ofreciendo gran poder a cambio de obediencia. Algunos dicen que Chemosh le ha proporcionado incluso muertos vivientes especialmente retorcidos que devolver a Ansalón bajo nuevos cuerpos. Aunque Paladine es su enemigo desde hace mucho tiempo, Kiri-Jolith es quien le causa

mayor preocupación. Ha ordenado a todos sus seguidores que maten a los adoradores de Kiri-Jolith y profanen sus templos apenas los vean.

Estadística: AL LM; AA cualquiera malvado; AC noche, dragones malvados, odio, intriga, caos; SD creciente negro; Colores negro y negro iridiscente.

Otros nombres: Reina Dragón (Ergoth, Silvanesti), Tii'Mhut (Istar), Ella de los Muchos Rostros (Hylo), Mai-tat (Tarsis), Nilat la Corruptora (Muro de Hielo), Tamex el Metal Falso (Thorbardín), lady Caos (Mithas), lady Oscura (ogros), Mwarg (hobgoblins).

Avatares de Takhisis (hechicero 25, sacerdote 25)

Takhisis puede adoptar cualquier forma, pero sus dos favoritas son un dragón cromático de cinco cabezas y una hermosa tentadora de raza humana o élfica. los rumores afirman que también adopta las formas avatares de una serpiente gigante y cualquier criatura con muchas cabezas como una hidra o un leviatán. las habilidades de más abajo la representan como humana. En otras formas, acude al tipo de bestia que ha adoptado y triplica la estadística.

Frz 20	Des 24	Con 22
Int 23	Sab 20	Car 24
MV 18	TM 1,5 m	RM 75%
CA -5	DG 25	pg 200
#AT 2	GACO -4	Dñ por arma +8

Durante tres milenios después de la victoria de Huma y también después de que el Consejo de la Piedra Blanca hubiera terminado la Guerra de la lanza, el avatar de Takhisis fue barrido de Ansalón. Aun así, puede actuar a través de agentes y descendientes, trabajando para abrir una puerta para su regreso. Puede hacer saber su voluntad en sueños y a través de agentes, aunque estos últimos suelen morir inmediatamente después de completar el mensaje.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Takhisis sirven como ojos y oídos de su ama, alertas a cualquier oportunidad de hacer progresar las ambiciones de su diosa. Los sacerdotes se ocupan también de sus planes de sabotear el poder de cualquier otro dios distinto a Takhisis.

Las directrices primordiales de la Reina Oscura a sus sacerdotes son usar los deseos de los seres de alineamiento bueno para esclavizarlos y para destruir o robar los huevos de los dragones buenos. Cada sacerdote de Takhisis debe prestar un juramento de absoluta obediencia. Aquellos que quebranten este

juramento reciben una muerte lenta y dolorosa, seguida por una eternidad de condenación.

Exigencias: PH estándar, más Frz 13+, Con 12+; AS cualquiera malvado; AP cualquiera; ES total, astral, combate*, creación*, adivinación*, guardiana, curadora*, necromántica*, *protección, llamada, más animar objeto*; *PN detectar el bien, martillo espiritual; crear comida y agua; golpe de llama; palabra impía*; AM mando.

Sargonnas, Venganza Oscura (Gran dios)



Género: Masculino.

Plano natal: Gehenna.

Descripción: Poco se sabe M consorte de Takhisis. Quizá la Reina de la Oscuridad arroje sombras intencionales sobre él. Así, Takhisis lo mantiene oscuro, poco adorado y no

amenazador. O quizás el propio Sargonnas haya tejido a su alrededor la oscuridad. Es el meditabundo y a veces explosivo dios de la venganza, la rabia, los desiertos y los volcanes. Sargonnas encarna la pasión destructiva M fuego. Su mayor aliado, Takhisis, es también su mayor enemigo, y rutinariamente hace planes a favor y en contra de su Reina.

Notas para el juego: Sargonnas es un dios humeante y traicionero,. Ocasionalmente elabora su venganza a través de medios insidiosos, complotando durante años o siglos para conseguirla. Durante tales ocasiones, presenta una personalidad calmada y diabólicamente magnética, una máscara de sus fuegos internos. Más a menudo, sin embargo, Sargonnas entra en erupción con furia, consumiéndolo todo en su camino antes de reanudar su fingida inmovilidad. Sin embargo, prosigue con sus traiciones, mientras anticipa siempre engaños similares de sus amigos. En pocas palabras, es un paranoico.

Sargonnas no posee lealtad excepto para sí mismo. Elabora felizmente complots y contracomplots, sin preocuparse por ningún lado excepto el suyo.

Motivaciones: Sargonnas, el consorte de Takhisis, se siente furioso por la infidelidad de la Reina Oscura. Ha empezado a filtrar planes de Takhisis que interesan a las potencias neutrales y buenas. También envía a sus seguidores a destruir templos de otros dioses malvados y chantajear a los sacerdotes para que sigan a Sargonnas. El objetivo final de Sargonnas es la ascendencia por encima de su consorte.

Estadística: AL LM; AA cualquiera malvado; AC venganza, destrucción, intriga, volcanes, fuego, desiertos; SD un estilizado cóndor rojo, un puño rojo (Thorbardín, Istar); Colores rojo y negro.

Otros nombres: Argon (Istar, Ergoth), el Portador del Fuego (Hylo), Misal-Lasim (Tarsis), Gonnas el Testarudo (Muro de Hielo), Sargonax el Doblador (Thorbardín), Kinthalas (Silvanesti), Kinis (Qualinesti), Destructor (Mithas).

Avatares de Sargonnas (sacerdote 20, Ladrón 25, ilusionista 14)

Sargonnas prefiere la forma de un cóndor rojo con una suave y atractiva voz. También aparece como un elemental de fuego de lava con una rugiente voz que suena como el rugir de un horno enano. Ocasionalmente, toma la forma de un luchador humano, kender o minotauro, pero se muestra reacio a hacerlo. En cualquier forma, tiene las siguientes habilidades:

Frz 19	Des 20	Con 18
Int 18	Sab 16	Car 15
MV 14/Vol 24(A)	TM 1,8 ni (alas 6 m)	RM 35%
CA -2	DG 18	pg 144
#AT 3	GACO 2	Dñ 2d10 + 7 / 2d10 + 7 / 1d10

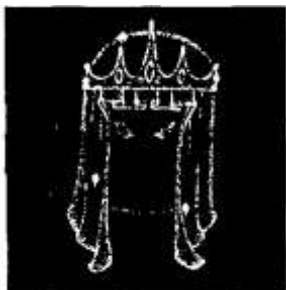
At/Def especiales: En forma de cóndor, un golpe con éxito permite a Sargonnas agarrar a un oponente en cualquiera de sus dos garras y emprender el vuelo con él. Sargonnas es inmune a cualquier ataque por el fuego, normal o mágico.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Sargonnas deben buscar activamente venganza por los males que el mundo ha cometido contra Sargonnas (incluida la ignorancia de su existencia), así como cualquier mal sufrido personalmente por el sacerdote. Los sacerdotes actúan también para llevar a cabo los retorcidos planes de su dios.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera malvado; AP cualquiera; RA cualquiera; ES total, astral, hechizo, combate, creación*, *protección**, llamada, sol*, *más resistir el fuego, conocer/oscuracer alineamiento*; *PN protección contra el fuego; animar objeto; AM ahuyentar*. Los sacerdotes de Sargonnas reciben una bonificación de +2 en tiradas de salvación, tiradas de ataque y controles de moral cuando se hallan en una misión de venganza.

Morgión, Viento Negro (Dios intermedio)



Género: Masculino y femenino.

Plano natal: Hades.

Descripción: Morgion, rey de la enfermedad y de la descomposición, rechaza la compañía de los otros dioses y no discute sus planes con ellos. Morgion

medita a solas en una torre de bronce al borde del Abismo, manteniendo sus pensamientos en secreto de todos excepto de sus esbirros leales. Aquellos lo bastante desafortunados como para encontrarse con este reclusivo dios ven un semipodrido cadáver humanoide -ni masculino ni femenino- cubierto con una cabeza de macho cabrío. El secreto es el modo de actuar de Morgion, con una desconfianza que rivaliza la de Sargonnas.

Notas para el juego: Morgion desprecia todas las cosas sanas, y lucha por destruirlas o corromperlas con la enfermedad y la descomposición. Morgion habla poco y raras veces ataca directamente.

Motivaciones: Morgion se esfuerza por difundir las epidemias y la enfermedad en la estela de la Guerra de la lanza. Sabotea activamente los intentos de los sacerdotes de Mishakal siempre que le es posible. Para esta tarea necesita más sacerdotes, y los busca diligentemente entre los enanos oscuros y las otras criaturas subterráneas.

Estadísticas: AL NM; AA cualquiera malvado; AC enfermedad, descomposición, epidemia, debilidad, complot; SD una capucha con dos ojos rojos, un hacha puesta del revés (Thorbardín), una garfa de rata (Hylo); Colores marrón oscuro y negro.

Otros nombres: H'rar (Ergoth, Istar), Gormion (Tarsis), Morgi (Muro de Hielo), Morgax el Lord óxido (Thorbardín), Pestilencia (Mithas) Anthrax el Lord Macho Cabrío (hobgoblins).

Avatares de Morgión (druída 20)

Morgion tiene dos avatares favoritos: una gruesa y rodante nube negra con dos resplandecientes ojos rojos, y una sacerdotisa o ejecutora llevando una capucha y un velo negros. Morgion habla con un ronco susurro. En cualquier forma, Morgion tiene las siguientes habilidades:

Frz 17	Des 18	Con 19
Int 20	Sab 21	Car 3
MV 9, Vol 12(A)	TM 3 m diám.	RM 20%
CA -4	DG 18	pg 144
#AT 1	GACO 3	Dñ Especial

At/Def especiales: Morgion raras veces ataca directamente, confiando en ratas, langostas, moscas y otros agentes para esparcir la enfermedad y la epidemia. Cuando ataca directamente, un zarcillo nuboso serpentea fuera de cualquier avatar y golpea por 2d20 puntos de daño de una enfermedad pudradora de la piel.

Cada día a partir de entonces, la víctima sufre otros 1d20 puntos de daño por podredumbre hasta la muerte o el lanzamiento con éxito de un conjuro de *curar* o *curar enfermedad*. Estos conjuros no restablecen los puntos de golpe perdidos; tan sólo detienen el progreso de la enfermedad. Conjuros subsiguientes y descanso restablecen normalmente los puntos.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Morgion se reúnen en secreto y en lugares oscuros para adorar y planear sus actos malignos. Efectúan un juramento mortal de mantener sus doctrinas y sus actos secretos; poco se sabe de ellos fuera de su orden.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera malvado; AP cachiporra, daga; RA restringidos a armaduras hechas por sacerdotes de Morgion; ES total, astral, adivinación, curadora, necromántica*, vegetal; PN crear comida y agua; AM mando.

Chemosh, Lord de la Muerte (Dios intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: Red/Abismo - Fiendholme.

Descripción: En la Era de los Sueños, Chemosh, lord de los muertos vivientes, fue atraído por Takhisis a Krynn.

Necesitaba un lugarteniente para que acaudillara las legiones de muertos.

Como señor de la falsa redención, Chemosh ofrece «vida eterna»: los receptores gastan la inmortalidad en un cuerpo muerto viviente y eternamente corrupto. Chemosh raras veces explica esto cuando hace un pacto con los muertos vivientes malvados. Antes de que puedan reconsiderar las cosas, se hallan convertidos en esbirros de Chemosh.

Notas para el juego: las criaturas muertas y moribundas fascinan a Chemosh. los movimientos desesperados, crispados, el remoto resonar del agua en los pulmones, el olor de la descomposición, todo eso lo deleita. Aun así, tiene intención de no experimentar

nunca la muerte él mismo, creciendo en poder y longevidad con cada esbirro que gana. Y su habilidad para contar convincentes mentiras le asegura muchos más esbirros.

Motivaciones: Chemosh trabaja muy íntimamente con Takhisis para reclutar líderes muertos vivientes para sus ejércitos en Ansalón. Además, Chemosh incita a los reclutas con falsas promesas de inmortalidad. Busca corromper los héroes potenciales del Bien.

Estadística: Al LM; AA cualquiera malvado; AC nérnesis, devastador, muerto viviente; SD cráneo amarillo; Colores negro y amarillo enfermizo.

Otros nombres: Aeeth (Ergoth), Dron de las Profundidades (Tarsis), Chemos Joton (Muro de Hielo), Khemax (Thorbardín), Matavida (Mithas), Orkrust (hobgoblins).

Avatares de Chemosh(sacerdote 20, mago 20)

Chemosh aparece o bien como un hombre gallardamente apuesto con una túnica negra o como un cadáver envuelto en finas ropas semipodridas. En cualquier aspecto, lleva una pequeña hoz de obsidiana. La hoz dirige siempre a Chemosh hasta el blanco con mayor fuerza vital (es decir, mayor nivel). La auténtica forma de Chemosh es la de un hinchado sátiro con un cráneo de macho cabrío por cabeza.

Frz 19	Des 18	Con 18
Int 20	Sab 19	Car 2414
MV 12	TM 1,8 m	RM 15%
CA -1	DG 15	pg 120
#AT 2	GACO 6	Dñ 1 d4 + 5 (hoz) +7 (Frz)

At/Def especiales: Chemosh no puede ser maldecido, enfermar, ni ser afectado por ninguna muerte mágica.

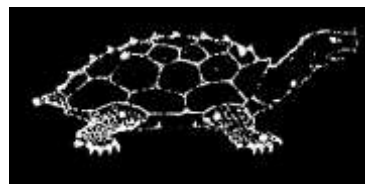
Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Chemosh llevan máscaras de cráneos blancos y túnicas negras. Reclutan seguidores usando la falsa promesa de inmortalidad de Chemosh. Puesto que los esbirros de Chemosh respaldan su poder, los sacerdotes consideran la destrucción de los muertos vivientes estrictamente tabú. Toman venganza de cualquiera que cometa una.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera malvado; AP hoz; RA cualquiera; ES total, astral, combate, curadora* (normalmente las formas inversas de los conjuros), necromántica, vegetal*; PN *animar*

objeto; AM mando. los sacerdotes de Chemosh ganan un +2 en los intentos de mando sobre muertos vivientes. También pueden reconocer todas las formas de muertos vivientes a primera vista.

Zeboim, Mar Tenebroso (Dios intermedio)



Género: Femenino.

Plano natal: Pandemonium.

Descripción: Zeboim la Reina del Mar es la impetuosa y volátil

hija de a Reina Oscura y Sargonnas. Su impredecible temperamento la convierte en un peligroso enemigo y un amigo letal.

Como creadora del mar, las tormentas y el clima, Zeboim recibe peticiones y sacrificios de los hombres de mar que desean buen tiempo y un viaje seguro. Aunque algunos consiguen eludir su furia, otros que la disgustan a causa de algún desliz real o imaginario nunca vuelven a ver el puerto.

Los enanos no saben nada de Zeboim. Para devolverles su ignorancia, Zeboim se deleita haciendo caer a los enanos de los botes y contemplando como sus cuerpos de pesados huesos se hunden hasta el fondo.

Notas para el juego: Zeboim es temperamental, inconstante y absolutamente impredecible. Como el mar, que ella ha creado, puede cambiar de la placidez a la violencia en unos simples momentos. También como el mar, alberga insondables profundidades de absoluta oscuridad.

Pese a su naturaleza rebelde, Zeboim se niega a traicionar a su madre Takhisis. Tampoco coopera demasiado completamente con ella a menos que se halle de un humor poco comúnmente amistoso. Por otra parte, Zeboim ignora a su padre Sargonnas, al que considera débil y no merecedor de las atenciones de Takhisis.

Motivaciones: Zeboim nunca ha tenido muchos sacerdotes. Le importa poco cambiar este hecho. Guerra contra Habbakuk, dios de la vida marina, por el control de los mares. El control de Habbakuk más allá de los mares la vuelve loca de rabia. En consecuencia, Zeboim ofrece recompensas de clima extremadamente favorable a cualquiera que mate a los seguidores de Habbakuk y persiga hasta la extinción a su gente en el mar. Recluta a las razas acuáticas malvadas y a las razas costeras malvadas. Proporciona a sus seguidores la enorme riqueza de las naves perdidas cargadas de tesoros.

Estadística: AL CM; AA cualquiera malvado, o marineros; AC mar, tormentas, tempestades, clima,

razas marinas muertas vivientes, celos; SF dibujo de concha de tortuga; Colores verde y rojo.

Otros nombres: Rann (Ergoth), Zyr (Tarsis), Zebir Jotun (Muro de Hielo), Bhezomix (Thorbardín), Maelstrom (Mithas).

Avatares de Zeboim (druída 15, sacerdote 20)

Aunque Zeboim puede adoptar forma humana, prefiere la forma de una gigantesca tortuga marina con un rostro humano femenino. De cualquier forma, tiene las siguientes habilidades:

Frz 22	Des 15	Con 23
Int 14	Sab 15	Car 5
MV 9/Nad 48	TM 6 m largo	RM 15%
CA -4	DG 15	pg 120
#AT 1	GACO 6	Dñ ld20+ 10

Deberes del sacerdocio

Zeboim tiene pocos sacerdotes; la mayoría de los seres temen sus caprichos. Aquellos que la honran lo hacen arrojando ofrendas desde los costados de sus barcos. A los pocos auténticos sacerdotes de Zeboim se les requiere que sepan nadar.

Exigencias: PH estándar más Frz 9+; AS cualquiera malvado; AP tridente, arpón, daga; RA ninguna permitida; ES total, animal, creación, elemental, protección*, sol, clima, más *crear comida y agua, animar muertos*; AM mando.

Hiddukel, Príncipe de las Mentiras (Díos intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: La Red/Abismo Fiendholme.

Descripción: Hiddukel, dios de las riquezas mal conseguidas y los tratos, es el dios patrón de los hombres de negocios malvados y los mercaderes deshonestos.

Astuto negociador, Hiddukel comercia con almas vivas. Algunos dicen que Hiddukel puede incluso negociar con Takhisis y salir adelante.

Hiddukel controla toda la riqueza mal conseguida, y la utiliza para corromper a la vez a los hombres honestos y a los codiciosos. Codicia y malicia impulsan todas sus transacciones. Uno de sus tratos dio como resultado la creación de la Piedragrís, un artefacto que se desencadenó sobre Krynn.

Notas para el juego: Hiddukel busca constantemente buenos negocios, que generalmente entrañan el intercambio de un objeto material por el espíritu de uno. Aunque es calculador y predador, Hiddukel adopta a menudo el disfraz de un mercader adulator y torpe. Aquellos engañados en un trato con él pierden generalmente la vida.

Motivaciones: En el caos económico después de la Guerra de la lanza, Hiddukel trabaja para conseguir una buena presa sobre las economías nacionales. Se opone directamente a Shinare y, en menor extensión, a Reorx. Hiddukel ofrece grandes recompensas a sus seguidores por destruir a los sacerdotes y templos de Shinare. Hiddukel, puesto que no es un gran luchador, teme a Reork y no se arriesgará a irritarle.

Estadística: Al CM; AA cualquiera malvado; AC prácticas comerciales malvadas, espíritus condenados, codicia, esclavitud, traición; SD balanzas de mercader rotas; Colores rojo y hueso.

Otros nombres: Traicionador (Mithas), Usk-Do (hobgoblins), Hitax la Grieta (Thorbardín), M'Fistos (Istar).

Avatares de Hiddukel (sacerdote 14, mago 19)

Hiddukel prefiere aparecer como un hombre obeso con fríos ojos como cuentas y una untuosa sonrisa. Envuelve sus abundantes carnes con los más finos brocados, y sus nudillos están repletos de falsas piedras preciosas. Hiddukel evita el combate físico, y confía en los conjuros y en los monstruos guardaespaldas contratados.

Frz 12	Des 15	Con 14
Int 19	Sab 21	Car 7
MV 9	TM 1,5 m	RM 5%
CA 0	DG 14	pg 112
#AT 1	GACO 7	Dñ ld3 (puño)

At/Def especiales: Nadie puede leer la mente de Hiddukel, y es inmune a todos los conjuros de adivinación.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Hiddukel deben perseguir codiciosamente y alcanzar la riqueza a través de medios deshonestos y (cuando todo lo demás falle) honestos. También deben llevar las ropas más finas disponibles.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera malvado; AP cualquiera roma; RA cualquiera; ES total, adivinación*, guardiana, necromántica*, protección*, llamada; AM no.

Nuitari, Devorador Oscuro (Dios intermedio)



Género: Masculino.

Plano natal: Acheron (inicialmente), Frontera Etérea (actualmente).

Descripción: Nuitari, dios de la magia negra, obtuvo su naturaleza malvada de sus padres, Takhisis y Sargonnas. Como los demás dioses de la magia, Nuitari abandonó su plano natal para orbitar Krynn en el plano etéreo. Reside justo más allá de la luna negra que es su símbolo.

Esta luna, llamada también Nuitari, no puede ser detectada a menos que eclipse otras estrellas y lunas. Desde ésta la más pequeña de todas las lunas, Nuitari vigila Krynn y fomenta su más grande amor, la magia.

Mientras vagaba por Krynn en forma de avatar, Nuitari fundó la orden de hechicería de la Túnica Negra. Esta orden abraza las creencias de Nuitari de que la magia debería ser algo secreto y codiciado.

Notas para el juego: Nuitari es quizás el más abordable de los dioses del Mal. Su amor por la magia trasciende su naturaleza malvada. Es un dios intenso y tranquilo, que exhibe un erudito amor hacia las artes mágicas. Investiga constantemente nuevos conjuros que ofrecer a sus sacerdotes y hechiceros, buscando los secretos arcanos del universo. Pero la magia negra tiene un precio; aunque garantiza a sus usuarios un increíble poder, también toma lentamente el control sobre ellos. Nuitari observa con irónico regocijo cómo aquellos que intentan dominar su arte se ven abrumados por su oscuro poder.

Motivaciones: Nuitari, como Solinari y Lunitari, busca incrementar la presencia de la magia en Ansalón. Si no puede reclutar un mago para la oscuridad, puede animarlo a convertirse en un renegado, causando dolores de cabeza a Solinari y Lunitari. Trabaja distancientemente con los otros dos dioses de la magia para traer más y mejor magia a Krynn. Pero Nuitari querría que todo fuese magia negra.

Estadística: AL LM; AA cualquiera malvado; AC magia negra; SD círculo o esfera negros; Color negro.

Otros nombres: Merodeador Nocturno (Mithas), Oscuridad (Elian), Mano Negra (Balifor), Impío (Thorbardín).

Avatares de Nuitari (Hechicero 25)

Nuitari se inclina hacia la forma de un joven tranquilo e intenso con pelo negro ala de cuervo y una larga túnica negra. También puede aparecerse como un niño perverso.

Frz 15	Des 20	Con 20
Int 24	Sab 16	Car 21
MV 12	TM 1,8 m	RM 75%
CA -5	DG 16	pg 128
#AT 1	GACO 5	Dñ ld6 + 3 (vara)

At/Def especiales: Nuitari sabe siempre qué conjuros están siendo preparados contra él. Lleva una pica +5 que actúa como una vara de poder con cargas ilimitadas. No puede ser usada por ningún mortal.

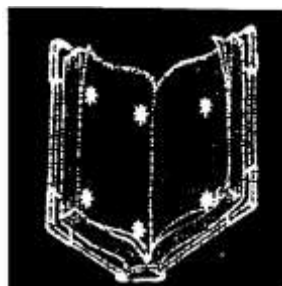
Deberes del sacerdocio

Para convertirse en un sacerdote de Nuitari, un aspirante debe ser primero un hechicero de Túnica Negra y avanzar al menos hasta el nivel S. El hechicero debe buscar entonces a un sacerdote de Nuitari para que le inicie en el sacerdocio al nivel 1. A partir de entonces, el personaje usa la tabla de experiencia, GACO, tiradas de salvación y otras estadísticas (excepto Dados de Golpe: no gana puntos de golpe adicionales hasta alcanzar el nivel 6) del sacerdote. Un sacerdote de Nuitari puede seguir usando conjuros como hechicero de nivel 5. Cuando el sacerdote alcanza el nivel 6, tira para puntos de golpe usando los Dados de Golpe de sacerdote.

Exigencias: PH estándar, más Int 15+; AS cualquiera malvado; AP vara, daga, dardos; RA ninguna permitida; ES, adivinación, astral, clima*, combate, curadora, guardiana, necromántica*, protección*, total; AM no. Los sacerdotes ganan una bonificación de +2 contra cualquier ataque mágico.

Dioses de La Neutralidad

Gilean, Vacío (Gran dios)



Género: Masculino.

Plano natal: Oposición Concordante.

Descripción: Gilean, patriarca de los dioses neutrales, guarda el libro de todo el conocimiento y los auténticos nombres, el *Tobril*. Antes de la

creación, el Sumo Dios escribió el *Tobril* para consignar en él los diseños del universo. Después de la creación, ninguno entre los dioses fue lo bastante de confianza como para guardar el *Tobril*, porque sus secretos eran más poderosos que los propios dioses. Así, el Sumo Dios buscó por todo Krynn un mortal de

confianza, escrutó en las profundidades del tiempo. Y sólo halló un alma de confianza: Gilean, un escriba tan escrupuloso que nunca había escrito un error. El Sumo Dios trajo a Gilean de vuelta al alba de la creación y le confió el *Tobril* diciéndole: «Lee los pasajes que puedas. Su conocimiento te hará un dios igual a todos los demás. Pero guarda este conocimiento de todos los dioses y mortales, porque el día que otro lo lea, tú deberás morir». Y así Gilean leyó el *Tobril*, y lo ha guardado fielmente desde entonces. Pero incluso algunos pasajes se hallan sellados a sus ojos, y sólo pueden ser leídos por el Sumo Dios.

El Sumo Dios hizo a Gilean no sólo el guardián del *Tobril*, sino también el cabeza de los dioses neutrales en mantener el equilibrio entre las familias del Bien y del Mal. El Sumo Dios escribió este destino para Gilean en las estrellas, colocando su constelación en el cielo nocturno entre la de Paladine y la de Takhisis. las mantiene separadas a fin de evitar que luchen y destruyan toda la creación.

Gilean reside en el Valle Escondido, un valle de perfección, paz y serenidad que existe en todas partes y en ninguna parte. A veces, fieles devotos de Gilean pueden hallar ese Valle Escondido.

Notas para el juego: Gilean es modesto en todas las cosas, nunca alardea de su conocimiento o poder. Siente un deleite erudito en observar a otros descubrir la verdad y resolver problemas. Para Gilean, el conocimiento y la belleza son sinónimos, valiosas empresas por derecho propio sin preocupación por el Bien o el Mal. Aun así, Gilean se da cuenta de que la mayoría de los mortales consideran el conocimiento como un mero instrumento del Bien y del Mal. Pero, mientras los mortales sigan buscando el conocimiento, Gilean se siente satisfecho de dejar que piensen así.

Gilean teme por la paz del cosmos. Comprende y aprecia tanto a Paladine como a Takhisis, y lucha por mantener el equilibrio entre ellos a través de la diplomacia y la iluminación. Cuando un lado se vuelve demasiado poderoso, Gilean se alía brevemente con el lado contrario o proporciona un poco de conocimiento como un mercader equilibrando su balanza.

Motivaciones: Aunque Gilean sabe que el Bien ha de ganar la Guerra de la lanza para que Krynn sobreviva, teme que las fuerzas del Bien inclinen demasiado la balanza hacia su lado. la fuerza de los dioses del Bien sobrepasa a veces su sabiduría. El militarista Kiri-Jolith demuestra ser una preocupación especial. Gilean está preocupado también por Takhisis que, herida por la derrota, se alzaría probablemente muy pronto. los sacerdotes de Gilean tienen la tarea doblemente difícil de observar ambas facciones extremas, el Bien y el Mal. Gilean busca más adoradores y sacerdotes para que le ayuden a salvaguardar el equilibrio.

Estadísticas: Al N; AA cualquiera; AC conocimiento; SD libro abierto; Color gris.

Otros nombres: Gilean el libro, Viajero Gris, el Sabio, la Puerta de las Almas.

Avatares de Gilean (hechicero 25)

Gilean toma la forma de un erudito de mediana edad cargado de libros, ocupado en un tema en particular y ajeno a todo lo demás. Este avatar masculino o femenino puede aparecer como un humano, elfo, enano o kender. Aunque al parecer absorbo en sí mismo, Gilean comprueba astutamente las ideas preconcebidas de la gente con la que se encuentra. Aquellos que aprenden algo de esas comprobaciones ganan un poco del conocimiento secreto o una respuesta a una cuestión turbadora.

Frz 17	Des 16	Con 17
Int 25	Sab 25	Car 22
MV 12	TM 1,8 m	RM 65%
CA -4	DG 25	pg 200
#AT 1	CAC01	Dñ 1 d6 + 6 (vara) + 1 (Frz)

At/Def especiales: Gilean conoce el verdadero nombre e identidad de cualquier ser. Conoce su historia, esperanzas, temores y deficiencias, y usará este conocimiento para sus fines. Gilean lleva una vara +6 que revela la auténtica naturaleza y debilidades de todo lo que toca y puede hacer brillar la luz de la verdad, disipando hechizos y poderes malignos.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Gilean sirven en un templo o universidad y buscan insaciablemente el conocimiento. Una vez cada cuatro años, un sacerdote de Gilean debe escribir un largo ensayo relativo a algún tema metafísico o filosófico. Escribirlo toma 1 d10 + 14 meses menos la Int del escritor. Este ensayo, llamado tesis, debe ser presentado al templo o universidad donde sirva el sacerdote. Si se siente complacido con la tesis, Gilean la distribuye mágicamente a las bibliotecas de todos los templos de Gilean en Ansalón. Si no se siente complacido, el sacerdote debe reescribirla.

Ningún sacerdote de Gilean puede quemar jamás un libro. Una transgresión así requiere una *búsqueda* y una expiación por el sacerdote ofensor.

Un mes cada año, un sacerdote de Gilean debe servir al público como historiador, consejero, juez o árbitro. Haciendo esto, el sacerdote realiza en la tierra los mismos esfuerzos pacificadores que Gilean realiza en los cielos.

Exigencias: PH estándar, más Int 13+; AS cualquiera neutral; AP vara; RA cualquiera; ES adivinación, animal*, astral, combate*, creación, curadora, hechizo*, protección, sol*, total; PN *hablar con los animales*, mensajero; AM ahuyentar/destruir muertos vivos. los sacerdotes de Gilean ganan una bonificación de +1 en cualquier control de pericia en no armas, y una pericia en no armas extra por nivel de experiencia.

Sirrion, Llama Fluyente (Díos intermedio)

Género: Masculino o ninguno (feroz energía).

Plano natal: Limbo.

Descripción: Sirrion, dios de la llama creativa y el poder natural, esculpe fuego en hermosas formas. Controla todas las llamas, desde el ardiente sol hasta el pábilo de combustión lenta, canalizando y filtrando el fiero poder en formas útiles. Pero Sirrion no está en absoluto domado; a veces inicia incendios forestales para limpiar una zona de árboles viejos y podridos y permitir que crezca un bosque joven; también quema a los niños que juegan con la llama de una vela, enseñándoles a respetar el fuego. Y aunque desea convertir el fuego en algo útil, aún desea más hacerlo hermoso.

La compañera de Sirrion es Shinare, diosa de la riqueza y el comercio. Se pelean porque Sirrion es temperamental y artista, mientras que Shinare es práctica y oportunista.

Sirrion no posee una constelación fácilmente reconocible, porque su símbolo celestial es su planeta.

Notas para el juego: Como las llamas que controla, Sirrion llamea rápidamente en feroz pasión y arde lentamente sin llama en tranquila relajación. Aunque sus estados de ánimo pueden parecer caóticos, sus pasiones responden a los flujos de la naturaleza. Los cambios estacionales, solsticios y equinoccios, provocan violentos estallidos emocionales en Sirrion, un hecho que irrita profundamente a Shinare.

Motivaciones: A Sirrion le importan poco los seguidores mortales, aunque la belleza y el poder del fuego atrae a muchos hacia él. Si se da, cuenta de ellos, da la bienvenida a los que acuden sinceramente y rechaza a aquellos que buscan sólo poder. únicamente cuando su esposa Shinare gana más seguidores (y así más poder) busca activamente sacerdotes Sirrion. los gnomos en especial aman a Sirrion debido al poder del vapor y de la pólvora negra que les proporciona.

Estadística: Al N; AA cualquiera; AC llama, energía natural, transformación; SD fuego multicolor; Colores rojos y amarillos brillantes.

Otros nombres: Maestro del Fuego, el Alquimista, el Hechicero (Mithas).

Avatares de Sirrion (guerrero 15, druida 15)

Sirrion prefiere aparecer como fuego y augurios de humo o cenizas. Cuando toma una forma de avatar, Sirrion aparece como un hombre alto de llameante pelo, barba y cejas. lleva una túnica que cambia periódicamente de color, muy a la manera de las llamas. En batalla esgrime una espada lengua de llama de dos manos que ningún mortal puede tocar. Cualquiera que la toque es atacado por la espada para doble daño; el ataque prosigue hasta que el ofensor muere o deja caer la espada.

Frz 22	Des 21	Con 18
Int 17	Sab 23	Car 16
MV 18	TM 2 m	RM 15%
CA -4	DG 16	pg 108
#AT 2	CACO 5	Dñ 1 d 10 + 4 (espada) + 10 (Frz)

At/Def especiales: Sirrion es invulnerable a los ataques basados en el fuego, mágico o normal. Cada round puede lanzar un conjuro relacionado con el fuego, sea de sacerdote o de mago, al nivel 15.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Sirrion tienen un gran desafío. Deben modelar el fuego en formas hermosas y útiles, sin perder nunca el control y que su poder destructivo sea liberado. Los sacerdotes de Sirrion sirven primariamente a la naturaleza con su manejo del fuego. Ocasionalmente Sirrion garantiza pequeñas bonificaciones a los sacerdotes que contienen un fuego destructor o utilizan el fuego para promover pasiones creativas. También mira favorablemente a aquellos que alteran los planes de industria y comercio de Shinare.

Exigencias: PH estándar más Sab 17+; AS cualquiera N; AP cualquiera; RA cualquiera; ES combate, curadora, elemental (Sólo conjuros de calor y fuego), guardiana, llamada, sol*, total; PN +1 a tiradas de salvación contra fuego; *bola de fuego*; *golpe de llama*; AM no. Los sacerdotes de Sirrion ganan una bonificación de +1 por dado de daño para conjuros basados en el fuego.

Reorx, Fragua (Gran dios)

Género: Masculino.

Plano natal: Arcadia.

Descripción: los enanos de Ansalón consideran a Reorx -dios de la manufactura, la tecnología y la metalurgia- como el más grande de los dioses. Aunque los humanos ven a Reorx como el rotundo auxiliador de Kiri-Jolith, los enanos y gnomos lo pintan como un poderoso enano con brazos muy musculosos gracias a la fragua.

Según todos los mitos de la creación, Reorx domó el caos para forjar el mundo. La mayoría de los relatos admiten también que las estrellas fueron chispas surgidas de su martillo cuando golpeó el caos. La segunda creación más grande de Reorx, la Piedragrís de Gargath, condujo a la creación de enanos, gnomos y kender. En consecuencia, son muchos los que consideran al dios fragua como el padre de esas razas.

Reorx no posee una constelación fácilmente reconocible porque su símbolo celestial es este planeta.

Notas para el juego: los enanos informan que Reorx muestra muchas virtudes enanas. Es sobrio, pragmático y desapasionado. Busca soluciones eficientes a cualquier problema encontrado. Es tranquilo, casi taciturno y poco excitable. El arte de la herrería es su principal ocupación, aunque también siente un pasajero interés por la minería.

Los humanos lo pintan de formas muy distintas. Ven a Reorx como un enano gordo y jovial dado a los excesos del juego y la bebida. Su frivolidad y jocosidad lo convierten en un festival ambulante, que alegra los corazones de todos los que se encuentran con él.

Esta enorme diferencia en la percepción es atribuible a un factor: la bebida. Los enanos han sido testigos sólo del sobrio y poderoso Reorx de la creación; los humanos han sido testigos sólo del Reorx borrachín y despreocupado de las mesas de juego.

Motivaciones: Reorx mantiene fuertes lazos con las razas sernihumanas de Krynn. Los enanos son sus principales seguidores, y le siguieron fieles incluso durante el Cataclismo. Debido a su fidelidad, Reorx trabaja duramente para restaurar la gloria de la raza enana. Ha forjado una alianza con Shinare para espolear la industria enana. Reorx trabaja también muy íntimamente con los gnomos manipuladores, a los que inspira algunas de sus más grandes invenciones. Y, pese a sus tendencias dispersas, Reorx ama a los kender, que fueron creados por la Piedragrís de Gargath.

Los humanos son otro asunto. Si saben algo de Reorx, es para considerarlo como un personaje cómico. Aun así, Reorx prueba ocasionalmente a los humanos para ver si están dispuestos a regresar a la fe.

Estadística: Al N; AA cualquiera; AC enanos, armas, tecnología; SD martillo de forja, martillo enano (Thorbardín); Colores gris pizarra y rojo.

Otros nombres: Yunque (Elian), el Maestro de Armas (Mithas), Reorx el Maestro (gnomos), Reorx el Artesano (kender).

Avatares de Reorx (Luchador 20, sacerdote 20)

Reorx toma la forma de un poderoso luchador enano, con el martillo mágico siempre a mano. Bajo su muy curtida piel descansan enormes músculos. Su larga barba contiene numerosas trenzas y tiene el color grisazulado del acero templado. Reorx lleva un único martillo *arrojadizo enano* (todas las cualidades -alcance, daño, etc- son dobladas), y un hermoso peto de adamantina. Los enanos ven el avatar como el perfecto luchador enano en todos los aspectos.

Reorx puede adoptar también la forma de un herrero de cualquier raza gnómica que vive en una fragua. Independientemente de la forma, lleva siempre un martillo o el símbolo de un martillo, y tiene siempre las siguientes habilidades:

Frz 24	Des 20	Con 24
Int 18	Sab 18	Car 24 (16 para los no enanos)
MV 12	TM 1,35 m	RM 75%
CA -5	DG 22	pg 176
#AT 3	GACO -2	Dñ 1 d6 + 7 (martillo) + 12 Frz)

At/Def especiales: las armas y armadura de Reorx nunca se rompen.

Deberes del sacerdocio

Cada sacerdote de Reorx de nivel 5 o superior debe crear un artefacto especial de renombre con sus propias manos. El objeto terminado debe exhibir la más fina artesanía posible del sacerdote. Cuando el sacerdote alcanza el nivel 5, debe anunciar a la comunidad de creyentes qué artefacto creará. A partir de entonces, el sacerdote puede trabajar en el artefacto tanto o tan poco como desee, pero debe terminarlo antes de alcanzar la edad madura (250 años).

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera; AP martillo, hacha de batalla, hacha de mano; RA sólo armadura metálica; ES combate, creación, curadora, elemental, guardiana, llamada*, protección, sol, total; AM ahuyentar criaturas de oscuridad y sombra. Los sacerdotes de Reorx ganan +2 en cualquier pericia artesana en no armas.

Chislev, la Bestia (Dios intermedio)

Género: Femenino (normalmente), masculino (ocasionalmente).

Plano natal: Terrenos Felices de Caza.

Descripción: Chislev es la naturaleza encarnada. Según la leyenda, las estaciones cambian con los cambios de humor de su corazón; su miedo trae el otoño, su desesperación el invierno, su esperanza la primavera y su alegría el verano. Junto con la adoración de los mortales, Chislev recibe las alabanzas de todos los animales M campo; cada hoja de hierba se vuelve hacia ella como hacia el sol. Es servida por los espíritus maestros de cada criatura de Krynn, que anima las estatuas de piedra de los suyos.

Se dice que Chislev y su compañero Zivilyn moran el Zhan, el gran bosque más allá del mundo. Los elfos creen que cuando los elfos de valía se hacen viejos viajan a Zhan para vivir con Chislev y Zivilyn. El amor entre esos dioses llena todo Zhan con una profunda bendición.

Chislev no tiene una constelación fácilmente reconocible debido a que su símbolo celestial es su planeta.

Notas para el juego: El humor de Chislev puede variar enormemente. En un momento puede ser tempestuosa, destructiva y dura; pero luego se vuelve calmada, atenta y amable. En raros momentos de desesperación veraniega, el día se vuelve frío y oscuro, y en breves atisbos de alegría invernal el sol se abre camino entre las nubes y las nieves empiezan a fundirse.

Motivaciones: Chislev siente cada herida en la superficie de Krynn. Ella, más que ningún otro dios, trabaja para restaurar la tierra de las secuelas de la Guerra. Desea en especial sanar Silvanesti. Con este fin, sus sacerdotes trabajan en concierto con los de Habbakuk. A medida que la naturaleza es curada, Chislev se vuelve más fuerte. No desea dominar Ansalón, sino dejar que la naturaleza medre de nuevo. Chislev se opone al predominio de la industria y discute la idea de Shinare de que la industria necesita más atención que la naturaleza.

Estadística: AL N; AA cualquiera no malvado; AC naturaleza, selva, animales; SD una pluma parda, amarilla y verde; Colores pardo, amarillo y verde.

Otros nombres: La Salvaje (Mithas), la Silvestre.

Avatares de Chislev (druida 25)

Normalmente Chislev aparece como una hermosa mujer humana o elfo. En cualquier forma, su pelo brilla como la dorada luz del sol, y sus ropas parecen estar hechas de plantas vivas. Lleva una vara

de madera viva. En ocasiones, cuando no desea hablar con nadie, se aparece como un unicornio. En cualquier forma, tiene las siguientes habilidades:

Frz 17	Des 18	Con 19
Int 17	Sab 24	Car 23
MV 24	TM 1,5 m	RM 10%
CA 0	DG 15	pg 90
#AT 1	GACO6	Dñ ld6 + 5 (vara) + 1 (Frz)

At/Def especiales: Ninguna planta o animal atacará a Chislev, independientemente de cosas tales como conjuros de *hechizo*.

Deberes del sacerdocio

El sacerdocio de Chislev consiste en druidas no paganos, que se preocupan por la naturaleza tanto como lo hacen los druidas.

Exigencias: PH Sab 12+, Car 15+; AS N; AP honda, garrote, hoz, dardo, lanza, daga, cimitarra; RA cualquiera no metálica; ES animal, clima, combate*, curadora, elemental, guardiana*, hechizo*, plantas, sol, total; AM no.

Zivilyn, Árbol de Vida (Dios intermedio)

Género: Masculino.

Plano natal: Todas partes y ninguna parte.

Descripción: Zivilyn, dios de toda sabiduría, es el Árbol de la Vida celestial. Sus ramas y sus raíces se extienden a todos los tiempos y lugares. Del mismo modo que Gilean conserva el conocimiento del universo, Zivilyn conserva su sabiduría. No actúa de acuerdo con los dictados de su mente, sino de acuerdo con los de su corazón.

Puesto que la sabiduría es incompleta sin el conocimiento y el conocimiento es incompleto sin la sabiduría, Zivilyn y Gilean trabajan muy íntimamente. Zivilyn es el compañero de Chislev; la mayoría de los mortales ven esta relación como el perfecto matrimonio de armonía y comprensión.

Zivilyn no tiene ninguna constelación fácilmente reconocible debido a que su símbolo celestial es su planeta.

Notas para el juego: Pese a la sabiduría de Zivilyn, muchos lo encuentran solitario. Su preocupación con la armonía y el equilibrio te impide abordar a otros dioses o mortales. Su sabiduría lo hace también imperturbablemente tranquilo. Muchos interpretan mal estos dos rasgos como presunción, aunque en realidad Zivilyn es uno de los dioses más abordables y favorablemente dispuestos.

Motivaciones: Zivilyn trabaja con Chislev para restaurar la naturaleza porque ama a Chislev y porque la naturaleza es la cuna de la sabiduría. Desea enseñar a la gente de Krynn una sabiduría que trasciende el Bien y el Mal, una sabiduría no encadenada por ningún orden. Ocasionalmente Zivilyn envía adoradores en busca de bibliotecas y fuentes de sabiduría perdidas, aunque a menudo pide que busquen la sabiduría por sí mismos.

Estadística: AL N; AA cualquiera; AC sabiduría; SD un gran árbol verde o dorado; Colores verde y dorado.

Otros nombres: Árbol del Mundo, Árbol de Vida (Qualinesti, Silvanesti), el Sabio (Mithas).

Avatares de Zivilyn (sacerdote 18)

Zivilyn adopta muy diferentes formas. Algunos lo han visto como un hombre viejo y casi calvo con una larga barba. Aunque de vista aguda, sus ojos parecen dos ventanas gemelas que miran al espacio. Cualquiera que se mire en aquellos ojos averiguará su futuro, incluidas las circunstancias de su muerte. Otros señalan a Zivilyn como un niño profético de piel negra, pelo blanco y ojos de azogue. Recientemente, algunos eruditos han propuesto incluso que el intemporal Astinus de Palanthus es una rama de Zivilyn. Después de todo, Zivilyn puede mantener varios avatares al mismo tiempo, y Astinus puede ser uno de ellos. En cualquier forma, Zivilyn lleva consigo un simple bastón de madera que obedecerá cualquier orden que le dé.

Frz 16	Des 16	Con 19
Int 22	Sab 25	Car 14
MV 9	TM 1,8 m	RM 15%
CA 0	DG 16	pg 108
#AT 1	GACO 5	Dñ 1 d6 + 5 (bastón) +1 (Frz)

At/Def especiales: Tres veces al día Zivilyn puede lanzar detener el tiempo y estasis temporal. Una vez al día, Zivilyn puede «borrar» todas las acciones y consecuencias que tuvieron lugar en un minuto (round), aunque no puede retroceder más allá de diez minutos (un turno).

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Zivilyn se dedican a la sabiduría en pensamiento y obra. Para los sacerdotes, cometer un acto estúpido es peor que cometer un acto malvado.

Exigencias: PH estándar más Int 15+, Sab 16+; AS cualquiera; AP vara; RA ninguna permitida;

ES astral, adivinación, necromántica, vegetal, total; AM ahuyentar.

Shinare, Victoria Alada (Dios intermedio)

Género: Femenino (generalmente), masculino (para humanos y enanos).

Plano natal: oposición Concordante.

Descripción: Shinare -diosa de la riqueza, la industria y el comercio- tiene muchos adoradores enanos, porque aprecian su amor hacia la riqueza y la industria. También encuentra muchos seguidores entre los mercaderes, mercenarios y aventureros que buscan beneficios de otras razas. Y toda la gente la considera la campeona de la libertad y el autodesestino.

El compañero de Shinare es Sirrion, dios del fuego creativo. Su relación muestra las tensiones de sus personalidades opuestas: Sirrion es temperamental y artístico, mientras que Shinare es tranquila y práctica. De todos modos, por alguna razón que ni ellos comprenden, permanecen juntos.

Shinare no posee una constelación fácilmente reconocible porque su símbolo celestial es su planeta.

Notas para el juego: Shinare no puede tolerar la pereza. Adscribe la pobreza a la estupidez o la holgazanería. A sus ojos, aquellos que son perezosos y no productivos mueren lentamente.

Motivaciones: Shinare ve al Ansalón retorcido por la guerra como un lugar que necesita ser reconstruido. Pide a sus adoradores que trabajen duramente en la reconstrucción de su arruinada gloria. Recluta agresivamente seguidores, afirmando que sólo la industria y el progreso pueden salvar Ansalón. Aunque se siente acosada por su caprichoso compañero, Sirrion, Shinare considera que su mayor enemigo es Hiddukel, dios de los negocios corruptos.

Estadística: AL N; AA cualquiera; AC riqueza, industria, libertad, poder; SD ala de grifo; Colores oro, plata y pardo.

Otros nombres: la Alada (Silvanesti, Qualinesti), Maestro de Plata (Thorbardín), libertad Andante (Ergoth), Equilibrio de la Balanza (Mithas).

Avatares de Shinare (guerrero 15, sacerdote 15)

La mayoría de las veces Shinare adopta el disfraz de una rica y robusta matrona o mercader. Lleva ropas caras y joyas, y un cinturón de la más fina plata rodea su cintura. Cuando se aparece a los enanos, toma la forma de un mercader enano, envuelto en ricas ropas y chorreando gemas y metales preciosos. Puesto que los enanos comparten tan completamente sus filosofías, acepta su testaruda insistencia en que es masculino. Preocupaciones tan menores como un género mortal

no frenan el camino del progreso. En cualquiera de sus formas, Shinare lleva una maza +4 de plata sólida.

Frz 15	Des 15	Con 18
Int 17	Sab 16	Car 15 (20 para enanos)
MV 9	TM 1,8 m(1,2 m para enanos)	RM 45%
CA 0	DG 15	pg 120
#AT 1	GACO 6	Dñ 1 d6 + 4 (maza)

At/Def especiales: Shinare no puede sufrir daño por ningún arma hecha de o adornada con metales preciosos o gemas.

Deberes del sacerdocio

Los sacerdotes de Shinare son industrioses. Trabajan duro para amasar riqueza y prestigio, pero no deben ser codiciosos. Su trabajo debe servir a la comunidad en general y deben gastar juiciosamente su dinero en beneficio de todos. Los sacerdotes de Shinare deben vestir con las mejores ropas que puedan permitirse y adornar sus armas con gemas y metales preciosos.

Shinare deposita ocasionalmente gemas o metales preciosos en los bolsillos de los sacerdotes que se oponen a los planes de Sirrion. Shinare no busca causar daño a su compañero, sino frenar sus ambiciosos planes. Pero su auténtico enemigo es Hiddukel, falso mercader y pervertidor de contratos.

Exigencias: PH estándar; AS cualquiera; AP maza; RA sólo armadura hecha por sacerdotes de Shinare; ES combate*, creación, hechizo, guardiana, protección, sol*, total; PN localizar/oscurer *objeto*; AM no. los sacerdotes de Shinare reciben 1 punto de experiencia por cada 10 acr de tesoro ganados o adquiridos legalmente.

Lunitari, Doncella Velada (Dios intermedio)



Género: Femenino.

Plano natal: limbo (originalmente), Frontera Eτέρα (actualmente).

Descripción: Lunitari, diosa de la magia neutral y las ilusiones, nació de Gilean y una madre desconocida. (Algunos sugieren que apareció ya adulta de los pensamientos de su padre.) Fundó la Orden de hechicería de la Túnica Roja para promover la magia neutral. la mayoría de los magos de Krynn abrazan su

orden porque les permite practicar la magia sin escrúpulos morales.

Lunitari y Solinari han sido amigos desde hace mucho y trabajan bien juntos. Como los demás dioses de la magia, Lunitari prefiere estar cerca de Krynn para gobernar su orden de magos. El símbolo celeste de Lunitari, la pequeña luna roja, recibe el nombre de «luz hechicera».

Notas para el juego: Lunitari es una joven vivaz con un rasgo malicioso. Sus antojos le han hecho ganar el homenaje incluso de los kender. Se deleita con toda magia e ilusiones, pero adora sobre todo el lanzamiento de conjuros neutrales.

Motivaciones: Lunitari desea traer un renacimiento mágico a Ansalón. Para conseguir esta meta, trabaja íntimamente con Solinari, aunque también promociona con intensidad sus hechiceros de la Túnica Roja.

Estadística: AL N; AA cualquiera neutral; AC magia neutral, ilusiones; SD círculo o esfera rojos; Colores rojo o magenta.

Otros nombres: Luin (Ergoth), Ojo Rojo (Buenlund), Vela Nocturna (Thorbardín), Doncella de Ilusión (Mithas).

Avatares de Lunitari (hechicero 25)

Normalmente Lunitari adopta la forma de una hermosa mujer humana pelirroja envuelta en telas rojas. Tiene una sonrisa astuta y caprichosa. Ocasionalmente, Lunitari envuelve a su avatar en una poderosa ilusión, que puede ser cualquier cosa, desde un draconiano a un gnomo. Lunitari lleva consigo dardos de rubí rojo.

Frz 13	Des 23	Con 19
Int 24	Sab 15	Car 23
MV 18	TM 1,5 m	RM 75%
CA -4	DG 15	pg 90
#AT 1	CACO 6	Dñ 1 d6 + 5 (dardos)

At/Def especiales: Ilusiones y fantasmas son inútiles contra Lunitari. Las ropas de Lunitari actúan como una capa de desplazamiento.

Deberes del sacerdocio

Para ser un sacerdote de Lunitari, un aspirante debe convertirse primero en un hechicero de Túnica Roja y avanzar hasta el menos el nivel S. El hechicero debe buscar entonces un sacerdote de Lunitari para su iniciación en la Sagrada Orden de las Estrellas al nivel 1. A partir de entonces, el personaje usa la tabla de

experiencia, GACO, tiradas de salvación y todas las demás estadísticas del juego (excepto los Dados de Golpe: no gana puntos de golpe adicionales hasta que alcanza el nivel 6) de sacerdote. Un sacerdote de Lunitari puede continuar usando conjuros como hechicero de nivel 5. Cuando el sacerdote alcanza el nivel 6, tira para puntos de daño utilizando los Dados de Golpe de sacerdote.

Exigencias: PH estándar, más Int 15+; AS cualquiera neutral; AP vara, daga, dardos; RA ninguna permitida; ES adivinación, astral, combate, curadora, guardiana, llamada*, hechizo*, total; AM no. Los sacerdotes de Lunitari ganan una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra ataques mágicos.