

Bupu, una enana gully de edad indeterminada, puede parecer, a primera vista, un montón de ropa con pies. Tiene los ojos negros y suspicaces y una cara ancha de expresión astuta (para ser una enana gully). Lleva ropa de humano descartada y sujetada con un cinturón de cuerda. Tiene el pelo sucio y recogido en una cola de caballo encima de la cabeza. Alrededor del cuello lleva un lagarto colgando de un cordel. Cree que curará cualquier enfermedad y lo llama “remedio del lagarto”, ofreciéndolo a cualquiera que esté enfermo o herido.

Bupu lleva una gran bolsa sobre el hombro, tan grande que llega hasta el suelo y a menudo la hace tropezar. Dentro lleva varios objetos que ella considera mágicos, incluidas ratas y serpientes muertas. A menudo usará alguno de estos objetos en su “lanzamiento de conjuros”.

Bupu vive en Xak Tsaroth y es miembro del clan Bulp, muy reverenciada como chamán y mujer sabia. Ella adora al Gran bulp, el líder de su clan, pensando que es la mejor persona y la más sabia del mundo, actuando de modo muy protector y obedeciendo cualquier orden que le dé. Es muy suspicaz con los extranjeros y no se sentirá inclinada a ayudarles excepto si le dan una buena razón. La fascina la magia y se la podría sobornar con cualquier objeto mágico (u objeto que ella crea que posee magia). Quedará profundamente herida si alguien se ríe de ella o le gasta bromas, pero responde bien a la amabilidad.

Bupu conoce todos los entresijos de Xak Tsaroth y la situación de todos sus valiosos tesoros. Ónice, el dragón que ha ocupado el lugar, la terroriza y no hará nada para provocarle. También teme y odia a los “jefes” (draconianos) que han esclavizado a los enanos gullys y quizá esté dispuesta a ayudar en un ataque, mientras no la ponga en peligro a ella ni a su gente.

CARAMON Y RAISTLIN MAJERE (DESPUÉS DE XAK TSAROTH, 351 DC), GUERRERO Y MAGO RESPECTIVAMENTE

CARAMON

Humano Gue 6; VD 6; humanoide Mediano (humano); DG 6d10+18; pg 51; Inic +0; Vel 20'; CA 17, toque 10, desprevenido 17; Atq base +6; Prs +10; Atq +12 c/c (1d8+6/19-20, espada larga de gran calidad) o +10 c/c (1d4+4/19-20, daga) o +10 c/c (1d3+4/×2, impacto sin armas); Atq completo +12/+7 c/c (1d8+6/19-20, espada larga de gran calidad) o +10/+5 (1d4+4/19-20, daga) o +10/+5 c/c (1d3+4/×2, impacto sin armas); AE —; CE—; AL LB; TS Fort +7, Ref +1; Vol +1; Fue 19, Des 11, Con 17, Int 12, Sab 11, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Buscar +5, Intimidar +10, Montar +8, Supervivencia +3. Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Embestida mejorada, Especialización en un arma (espada larga), Gran hendedura, Hendedura, Impacto sin armas mejorado, Soltura con un arma (espada larga).

Pertenencias: cota de mallas +1, escudo ligero de acero, espada larga de gran calidad, daga, mochila, odre de agua, piedra de afilar.

RAISTLIN

Humano Mag 5/Mah 1: VD 6; humanoide Mediano (humano); DG 5d4-5; pg 15; Inic +3; Vel 30'; CA 16, toque 16, desprevenido 13; Atq base +2; Prs +1; Atq/Atq completo +3 c/c (1d6+2/×3, bastón de Magius) o +4 c/c (1d4+2/19-20, daga de Magius); AE conjuros; CE magia lunar (Lunitari), conjuros, recursos de la torre; AL N; TS Fort +0, Ref +4, Vol +7; Fue 9, Des 16, Con 9, Int 18, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Buscar +7, Concentración +5, Conocimiento de conjuros +16, Descifrar escritura +5, Juego de manos +7, Oficio (herbolario) +8, Saber (arcano) +12, Saber (historia) +10, Sanar +4, Usar objeto mágico +2 (+6 con pergaminos); Aptitudes mágicas, Conjurar en combate, Elaborar poción, Inscribir rollo de pergaminos, Lanzador de conjuros prodigioso, Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

Conjuros de mago preparados (4/4/4/3; salvación CD 14 + nivel de conjuro, 15 + nivel de conjuro con encantamiento): 0: *detectar magia, leer magia, prestidigitación, sonido fantasma;* 1.º: *comprensión idiomática, dormir, hechizar persona, identificar;* 2.º: *detectar pensamientos, imagen múltiple, oscuridad, telaraña, ver lo invisible;* 3.º: *acelerar, ralentizar, sueño profundo.*

Libro de conjuros: 0: todos; 1.º: *comprensión idiomática, disco flotante, dormir, hechizar persona, identificar, manos ardientes, proyectil mágico;* 2.º: *apertura, cerradura arcana, detectar pensamientos, imagen múltiple, invisibilidad, oscuridad, telaraña;* 3.º: *acelerar, ralentizar, retener persona, sueño profundo, vista arcana.*

Pertenencias: bastón de Magius, daga de Magius, túnica roja, instrumentos de herbolario, rollos de pergamino, tinta, instrumentos de escritura, libro de conjuros de Fistandantilus.

A pesar del hecho de que el guerrero Caramon y el mágico Raistlin son gemelos, los dos hombres no podrían ser más diferentes. Caramon es abierto y honesto, amante de la diversión y jovial, atractivo y de constitución fuerte. En contraste, su hermano gemelo Raistlin es delgado y de constitución débil, conocido por el sobrenombre de “el taimado” por su actitud distanciada y reservada, como si siempre estuviera tramando algo.

Caramon piensa despacio y le hace falta una gran cantidad de tiempo para considerar una situación desde todos los ángulos antes de decidir cómo actuar. Raistlin, en cambio tiene la mente ágil, y un ingenio rápido y cáustico. Caramon suele estar satisfecho con que Raistlin tome la delantera en las decisiones. Tampoco se valora demasiado a sí mismo, principalmente debido a que su gemelo y todo el mundo le está diciendo siempre que es “lento y torpe”. La verdad es que es bastante inteligente, pero le falta confianza en sí mismo.

Los gemelos tienen una relación de amor y odio. Caramon, sin sentir más que vacío en su interior, lo compensa sobreprotegiendo a su gemelo más débil e intentando vivir la vida indirectamente a través de su hermano. Raistlin se irrita por el afecto sofocante de su hermano, incluso mientras explota y usa a Caramon. Cuando llega la batalla, sin embargo, los dos se convierten en un equipo muy efectivo; Caramon usando el acero y Raistlin la hechicería para enfrentarse a sus enemigos.

Los gemelos son hermanos por parte de madre de Kitiara uth Matar quien, a los ocho años, fue la responsable de cuidar a los recién nacidos por la debilidad de su madre. Kitiara procuró que ambos chicos aprendieran habilidades que les ayudaran a sobrevivir como adultos. Entrenó al fuerte Caramon para ser un guerrero y, viendo que Raistlin era demasiado débil para luchar con armas convencionales, se encargó de que tuviera un arma más apta para él: la magia. Ninguno de los dos siente demasiado apego por su hermana, que se fue de casa muy joven.

Raistlin exhibió una poderosa afinidad por la magia ya de niño, hasta el punto que fue uno de los magos más jóvenes en ser invitado a la torre de la Alta hechicería de Wayreth para pasar la prueba. Esta prueba, requerida para todos los magos que quieren avanzar en la magia, está diseñada para eliminar a aquellos que pueden representar un peligro para sí mismos, para la comunidad y para sus compañeros magos. Se trata de una experiencia en la que se pone en juego la vida de quien la pasa. Fallar significa la muerte.

Caramon, oponiéndose a la decisión de su hermano de arriesgar la vida en la prueba, le acompañó en su viaje a Wayreth e insistió tozudamente en quedarse en la torre mientras su hermano pasaba la prueba. No se conocen los detalles de lo acontecido a Raistlin y Caramon durante la prueba, ya que los hermanos rehúsan hablar de ello. Caramon, aún sin estar acostumbrado a guardar secretos, no hará comentarios sobre la prueba bajo ninguna circunstancia, y siempre se queda pálido y preocupado cuando se menciona.

Todo lo que se sabe es que Raistlin salió de la prueba con la salud destrozada, tosiendo sangre y viéndose obligado a beber una poción especial para calmar su sufrimiento. A menudo se queda tan débil durante el lanzamiento de sus conjuros que queda cerca de la muerte. Actualmente su piel tiene un tono dorado y las pupilas de sus ojos, forma de reloj de arena. Para aprender humildad, el joven está condenado a ver el paso del tiempo en todas las cosas vivas, ya sea una planta un animal o un compañero. No ve la belleza en nada (con la posible excepción de los longevos elfos), sino que ve como todas las criaturas envejecen y mueren. Su pelo, antes castaño rojizo, se ha vuelto blanco.

Para compensar su tormento físico, Raistlin recibió un poderoso artefacto: el *bastón de Magius*, su tesoro más preciado. El Conclave determinó que vestiría la túnica roja de la neutralidad debido a su naturaleza egoísta y ambiciosa, y la verdad es que siempre había sido un favorito de la diosa Lunitari.

En contraste con su gemelo, Caramon es la viva imagen de la buena salud. Es corpulento e inmensamente fuerte gracias a haber trabajado como campesino en su juventud. Es aficionado a la comida y a los aguardientes fuertes. Con su pelo ondulado y aspecto atractivo, también es el preferido de las mujeres, que se sienten atraídas tanto por su fuerza como por su naturaleza sensible. Aún así, Caramon sigue siendo fiel a su gemelo, incluso cuando Raistlin no parece merecer tal lealtad. A sus amigos les cuesta aceptar y comprender la relación de los gemelos y esperan que, algún día, Caramon se aparte de la sombra de su hermano.



CIELO-VACÍO, GUERRERO QUE-SHU

Fantasma humano Gue 5: VD 7; muerto viviente Mediano (humanoide agrandado, incorporeal); DG 5d12; pg 23; Inic +5, VI 30' (perfecta); CA 12, toque 12, desprevenido 11; o 13, toque 11, desprevenido 12; Atq base +5; Prs +8; Atq/Atq completo +6 c/c o +8 c/c contra etéreos (1d6 o 1d6+3 contra etéreos, toque incorporeal); o +10 c/c (1d8+3/×3, lanza de gran calidad); AE toque corruptor, malevolencia, manifestación; CE visión en la oscuridad 60'; rasgos de incorporeal, rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente; AL LM; TS Fort +4, Ref +2, Vol +2; Fue 16, Des 13, Con —, Int 10, Sab 12, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Buscar +10, Escondarse +7, Escuchar +13, Montar +9, Preparar

+9; Alerta, Ataque poderoso, Correr, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (lanza).

Toque corruptor (Sb): un fantasma que golpea a un objetivo vivo con su ataque de toque incorporeal inflige 1d6 de daño. Contra contrincantes etéreos añade su modificador de Fuerza a las tiradas de ataque y daño; contra oponentes no etéreos sólo añade su modificador de Destreza a las tiradas de ataque.

Malevolencia (Sb): una vez por asalto, el fantasma puede fundir su cuerpo con una criatura del plano Material. Esta aptitud es similar al conjuro *trasmigración* (10.º nivel de lanzador), excepto en que no precisa de ningún receptáculo. Para usar esta aptitud, el fantasma debe estar manifestado e intentar moverse al espacio del objetivo. La víctima puede resistir el ataque (Vol C 16). Si el objetivo tiene éxito, es inmune a los intentos posteriores de ese fantasma durante 24 horas. Si falla, el fantasma se desvanece dentro del cuerpo de la víctima.

Manifestación (Sb): el fantasma puede desplazarse desde el plano Etéreo al Material, convirtiéndose en una criatura visible (aunque incorporeal). Puede atravesar objetos sólidos