

Diccionario de personajes

Consejo Real de Kanaria:

- **Bérner:** Mutante alado del clan de los flamings. Es jovial, pero serio en los momentos de decisión. Es leal a Nimbe, su esposa, a quien se refiere como "su piquito".
- **Gólvaran:** Mutante alado de los pericos nocturnos. Es reservado y conservador.
- **Jábok:** Mutante alado de los búhos de Bilbaard. Junto con Yut, es el miembro más viejo del Consejo Real de Kanaria.
- **Nimbe:** Mutante alada del clan de los flamings. Es alegre, dulce y leal.
- **Rándit:** Mutante alado de los kestrales azules. Es valiente y aventurero.
- **Yut:** Mutante alado del clan de las grullas. Es analítico y su consejo es cercano a Ícaro, líder de las aves.

Goros:

- Glem: Padre de Locus, consejero del Gran Sulfilus.
- Gran Sulfilus: Líder de los Goros. Es alegre, risueño, sabio y longevo.
- Minto: Escéptico y reservado.
- Silhja: Supuesto nombre del primer Goro en el mundo. También se dice que llevó el nombre de Tzool. La verdad y su significado se perdieron en el tiempo.
- Väctu: Capitán de los Goros.

Guardianes:

- **Ícaro:** Ave con alas moradas. Su cuerpo es de color azul, su cabeza roja y sus ojos amarillos. Cuando incrementa sus poderes al máximo, se convierte en un ave de fuego.

- **Planctos:** Criatura con facciones de una piraña. Viste una armadura verde con manchas negra. De su cabeza le cuelgan largas plantas de color verde y sus poderes se manifiestan en rayos luminosos de diferentes colores. Se le conoce también como el Errante.
- **Yunuen:** Soberana del clan de las abejas. Sus rasgos son los de una humana. Es muy hermosa, tiene el cabello negro y su piel es amarilla. Es la madre de los Goros.

Guerreros:

- **Ákar:** Lobo blanco, alumno del Templo de Barlak, general de las tropas del hielo. Salvado por Pénril en la playa de Falbarde. Es originario de Tzool, el continente de hielo. Se dice que el cisne Albérik lo encontró en el hielo, lo adoptó y lo crió. Su nombre, en lengua antigua, significa "el afortunado".
- **Álberik:** Mutante cisne, originario de Tzool. Se dice que apareció un día sobre los cristales que flotaban en el mar. Fue criado por un viejo solitario y cuando éste murió, Álberik escuchó el llamado de la Joya y se encaminó al Templo de Barlak. Al salir unificó a los clanes de Tzool. Su sueño era que los clanes de Tzool hicieran las paces con los Goros.
- **Ania:** Mutante alada del clan de los colibríes. Es originaria de la isla de Marakaya. Es hermosa y se presume que es una de las mutantes más rápidas del continente. Forma parte del grupo de enviados que se dirigen a Ménelik para destruir una fortaleza científica.
- **Ayan:** Mutante alado del clan de los cardenales, aves de color rojo y plumaje muy hermoso. Es el general de sus tropas y forma parte de los enviados que se dirigen a Ménelik para destruir una fortaleza científica.
- **Jonathan Breeg:** Humano que formó parte de los Custodios de Barlak y que murió junto con otros guerreros cuando descubrieron los planes del Imperio del Hombre para erradicar a las razas mutantes. Era padre de Ahriman Breeg, abuelo de Síndar y bisabuelo de Yiza. También, fue maestro de Válmik, el hormigo.

- **Kérim:** Mutante alado clan de las águilas. Forma parte del Consejo Real de Kanaria y decide ir con los enviados a destruir la fortaleza de Ménelik. Es leal, amistoso, sabio y prudente. Es recordado por todos por su consejo de volar siempre muy alto, más allá de las tormentas.
- **Locus:** Goro, originario de Tzool, que conoce a Yacaré en el Templo de Barlak. Es despistado e ingenuo, pero con un gran poder oculto en su interior.
- **Pénril:** Es un mutante lobo. Cuando es muy pequeño, presencia el asesinato de sus padres por unos humanos disidentes. Válmik, el hormigo, lo rescata y desde entonces lo adopta como discípulo. Su compañera de vida es Yiza. Tiene la habilidad de controlar los objetos a su alrededor con el poder de su mente. Tiene el conflicto de odiar a la raza humana y no poder hacerlo por el cariño que siente hacia Yiza. Es solitario y no se involucra mucho con otros mutantes. Es protector y leal.
- **Quetzo:** Mutante alado del clan de los pavorreales. Es originario de la isla de Aldán. Es vanidoso, hábil y engreído. Llegó a Nueva Lemuria con un grupo de aves que se oponían a la Legión. Se le recuerda por haber liberado a un grupo de gorriones y por haberse enfrentado con Áspid, la cobra. Al ser derrotado, Quetzo intentó regresar a su tierra pero el destino lo llevó al Templo de Barlak donde se hizo un poderoso guerrero, con una técnica mortal que emplea ante sus enemigos, cuando abre sus hermosas plumas, donde expulsa rayos luminosos. Cuando termina su entrenamiento, regresa a Kanaria para formar parte de los enviados que van a Ménelik, con el fin de destruir una antigua fortaleza científica.
- **Válmik:** Hormigo, discípulo de Jonathan Breeg. Colabora con la creación del Templo de Barlak y se exilia a la región de Bilbaard. Es maestro de Báliak, el león albino, de Pénril, el lobo, y de Yiza, la humana. Es un gran aliado del Consejo Real de Kanaria y muy cercano a los Tres Guardianes de la Joya. Se culpa por la transformación de Báliak.
- **Yacaré:** Cocodrilo, hijo de Yélper. En el primer libro aparece como un mutante adolescente que desea convertirse en legionario. Sin embargo, cuando se da cuenta lo que eso implica, se arrepiente de haber tomado ese camino. Es protagonista de la leyenda de los Moradores del Camino, conocida como *Reptilicón*. Es leal y sabio, muy fuerte y con naturaleza de líder.

- **Yiza:** Hija de Síndar y Alina. Su abuelo es Ahriman Breeg y su bisabuelo, el legendario guerrero Jonathan Breeg. En la primera parte de la saga aparece como una niña traviesa y muy curiosa. Junto con el lobo Pénril, es entrenada por Válmik, el hormigo, para convertirse en guerrera. Cuando es apenas una bebé se le ve entre los brazos del hormigo, quien salta de una cascada para salvarla. Su nombre significa "La elegida". Se convierte en una hermosa joven, amorosa y con el don de la curación.

Humanos:

- **Alina:** Esposa de Síndar, madre de Yiza. Se le ve sólo una vez en el Puerto de Travo, cuando Válmik y sus discípulos van a entrenar con las olas. Alina es capturada por un mutante marino pero Síndar la salva.
- **Herb:** Mercader de juguetes en Damar, cuando Nevadito tiene un incidente con un puma y un tigre. No se menciona su nombre en la historia.
- **Lisa Carlson:** Esposa de Jonathan Breeg, madre de Ahriman. Se presume que ella murió al dar a luz, pero no se sabe con certeza. Sólo se menciona una vez, cuando el espíritu de Jonathan se le aparece a Válmik en el bosque.
- **Meg:** Abuela de Alina, la esposa de Síndar. Nunca se menciona su nombre en la historia.
- **Síndar:** Hijo de Ahriman y nieto de Jonathan Breeg. Se exilia con los Moradores del Camino cuando es obligado por su padre a integrarse al Imperio del Hombre. Es discípulo de Válmik y amigo de Báliak en su juventud. Se casa con Alina y conciben una niña llamada Yiza. Abandona el camino del guerrero para dedicarse a su familia. Es protagonista del *Vennskap*, leyenda de los Moradores del Camino.

Imperio del Hombre:

- **Ahriman Breeg:** Hijo de Jonathan Breeg, padre de Síndar y abuelo de Yiza. Es uno de los generales más poderosos y despiadados del Imperio del Hombre. Encabeza el proyecto de erradicación mutante, llevado a cabo de manera clandestina en los laboratorios de la Cárcel de Damar.

- **Doctor Gustav Prietts:** Laboratorista de la Cárcel de Damar. Encabeza el proyecto científico de erradicación mutante.

Imperio del Mar:

- **Ábsolom:** Ballena azul, general del Imperio Marino. Es el más grande y terrorífico de los mutantes. En la segunda parte de la saga sólo lo mencionan como el posible autor de un terrible atentado contra los aliados. Tiene el poder de generar olas de luz que arroja como un maremoto en contra de sus enemigos.
- **Filbian:** Mantarraya, general del Imperio Marino. Tiene la facultad de nadar a gran velocidad, saltar fuera del agua y volar como si fuera un mutante alado.
- **Galatea:** Anguila eléctrica, se le conoce como la Dama de la Almeja. Forma parte de los siete generales del Imperio Marino. Es ambiciosa y busca ser la criatura más hermosa de todas, la que gobernará al lado de Planctos, el Errante.
- **Kulju:** Pulpo, general del Imperio Marino. Tiene un poder oculto que se manifiesta cuando cambia de color.
- **Mégalon:** Despiadado mutante tiburón blanco, general del Imperio Marino. Enfrenta a Ákar, el lobo blanco, antes de que éste llegara a la isla de Falbarde.
- **Slegge:** Tiburón martillo. General de Planctos. Es muy veloz y despiadado.
- **Zéibel:** Pez espada, general del Imperio Marino. No se menciona su nombre en la segunda parte de la saga, pero sí aparece. Su poder es una poderosa aguja que perfora el cuerpo de sus enemigos, causándoles la muerte inmediata.

Legión Mutante:

- **Áspid:** Cobra. Fue prisionero de la Cárcel de Damar, hasta que Báliak libera a los mutantes. Se convierte en el segundo al mando de la Legión Mutante y establece su fuerza en la región de Turkis. Tiene un extraño poder similar al de Báliak, ya que también es un llamado de la Joya. Sin embargo, nunca pudo competir con el león y prefirió relegarse. Es despiadado, frío y no le gusta perdonar a sus enemigos. Es enemigo declarado de Yacaré, el cocodrilo. En algún momento intentó rebelarse contra el león oscuro pero fracasó.

- **Báliak:** Es un mutante felino. Nace siendo un león albino y es objeto de interpretación de una profecía que existía entre los Custodios de Barlak. En su juventud tiene una profunda amistad con Síndar, el otro discípulo de Válmik, el hormigo. Una tragedia en su vida lo lleva a despertar sus poderes ocultos hasta convertirse en el león oscuro, el ser más despiadado del continente, fundador de la Legión Mutante.
- **Cano:** Mutante chacal. Vendedor de mármuts en la isla de Aldán. Tiene rivalidad con Pénril, el lobo, y un oscuro misterio relacionado con la Legión Mutante.
- **Kirb:** Lince. En la cronología de la historia, aparece por primera vez en la Cárcel de Damar, donde hace servicio como enfermero. Se hace amigo de Báliak y cuando éste libera a los prisioneros, Kirb se convierte en su consejero. Después se le ve en la invasión a Kanaria, lugar donde permanecerá junto con otros felinos para concretar la conquista del lugar. En la segunda parte de la saga, aparece como un vagabundo, exiliado por los suyos.
- **Mime:** Camaleón. Es frío, despiadado y ambicioso. En la cronología de la historia aparece por primera vez en la Cárcel de Damar como un ayudante de los laboratoristas humanos. En un experimento, le cortaron un brazo y le injertaron uno de metal, por eso decide sacrificarse y ser un voluntario de los humanos, por el odio que siente hacia ellos. Con el paso del tiempo, lo transfieren como ayudante y ahí es donde conoce al león albino. Intenta someter a Báliak y cuando se da cuenta de su poder, le jura lealtad. Tiene la facultad de mimetizarse con el medio, incluso de hacerse invisible a la vista común. Como legionario, asume el liderazgo de los experimentos científicos que formarán parte del armamento de la Legión Mutante.
- **Rágall:** Pantero negro, prisionero de la Cárcel de Damar. Le hace la vida imposible a Báliak, hasta que éste se rebela y lo somete. Se convertirá en un líder fuerte y temible de la Legión Mutante.
- **Válkor:** Tigre. Es un prisionero de la Cárcel de Damar, y una de las tantas víctimas de los experimentos científicos del Imperio del Hombre. A él le inyectaron una sustancia que le hizo incrementar su tamaño y lo convirtió en un mutante gigante al que tenían custodiado en una celda electrificada. Cuando Báliak lo libera, le jura lealtad y le ayuda a someter a los otros felinos de la prisión.
- **Vérmitt:** Mutante serpiente. Alumno del Templo de Barlak. Tiene rivalidad con Locus, el Goro, y su oscuro misterio relacionado con la Legión Mutante.

Leones:

- **Edenia:** Joven leona, hija de Orson, madre de Báliak. Es dulce pero nostálgica.
- **Orson:** Viejo león, padre de Edenia y abuelo de Báliak. Es simpático, olvidadizo y tiene una gran afición por el estudio de la historia y de documentos antiguos.
- **Rag:** León. Padre de Orson, abuelo de Edenia, bisabuelo de Báliak. Se menciona una sola vez en la historia, cuando Válmik se reencuentra con el clan de los leones.

Maestros del Templo de Barlak:

- **Goulpan:** Mutante cuervo.
- **Ian:** Humano.
- **Kárnavar:** Mutante libélula.
- **Kein:** Mutante grillo.
- **Mänyu:** Mutante mantis. Es el Gran Maestro del templo.
- **Saajú:** Mutante avispa.
- **Úrmuz:** Mutante gato de color gris con ojos amarillos.

Moradores del Camino:

- **Arro:** Hormigo negro. Se le conoce en el *Aquilae* aunque no se menciona su nombre.
- **Barzab:** Caimán que acompaña a Viento en el *Aquilae*. No se menciona su nombre.
- **Her:** Humano. Se le conoce en el *Vennskap* porque lo mencionan sus compañeros.
- **Karbán:** Humano. Se le conoce en el *Aquilae* aunque no se menciona su nombre.
- **Klay:** Lagarto. Se le conoce en el *Vennskap* como amigo de Síndar.

- **Milto:** Lagartijo. Se le conoce en el *Aquillae* aunque no se menciona su nombre.
- **Shen:** Humano. Se le conoce en el *Aquillae*.
- **Smi:** Búho. Se le conoce en el *Vennskap* como amigo de Sindar.
- **Stu:** Cuervo. Se le conoce en el *Vennskap* como amigo de Sindar.
- **Viento:** Mutante águila que se sienta con los Moradores del Camino y les cuenta una historia de los enviados a la fortaleza de Ménelik. Es el protagonista de la leyenda conocida como *Aquillae*.
- **Zirzo:** Serpento. Se le conoce en el *Aquillae* aunque no se menciona su nombre.

Mutantes alados de Kanaria:

- **Ara:** Mutante alada de los pericos azules. Madre de Kami. No se menciona su nombre.
- **Kami:** Mutante alada de los pericos azules. Tiene el deseo de ser escritora de un libro que se llame *Las alas que arden*, donde se narre la leyenda de Ícaro, el ave Guardián de la Joya de Barlak.
- **Mikto:** Halcón negro que notifica a los clanes de Kanaria sobre la invasión de la Legión Mutante. No se menciona su nombre en la historia.

Mutantes águila de la isla Sheroki:

- **Askoli:** Se le conoce en la leyenda del *Aquillae*, es protagonista de una representación teatral.
- **Awohali:** Mutante águila, líder del clan de las águilas. Padre de Kérim.
- **Inada:** Mujer águila. Se le conoce en la leyenda del *Aquillae*, es protagonista de una representación teatral.

Otros:

- **Fed:** Soldado abeja que lleva a Kirb, el lince, hacia el castillo de Báliak.
- **Gref:** Águila de Nueva Lemuria. Sólo tiene una línea de diálogo en la historia, al norte de Tzool. No se menciona su nombre.

- **Málvin:** Mutante hormigo, líder elegido de las colonias hormigas, cuando éstas se unifican para pelear contra la Legión Mutante.
- **Romäd:** Tigre que molesta a Nevadito en Damar. No se menciona su nombre en la historia.
- **Salbrik:** Puma que molesta a Nevadito en Damar. No se menciona su nombre en la historia.
- **Zoltaan:** Cuervo de Nuevo Lemuria que se ofrece en llevar a Nevadito de regreso al Rígter. No se menciona su nombre en la historia.

Reptilianos:

- **Alderak:** Mutante Komodiano que establece la paz con los caimanes de Turkis.
- **Filo:** Caimán albino que aparece brevemente en la unificación de los clanes de Turkis, junto con el viejo Sirbon. No se menciona su nombre.
- **Kräkat:** Lagarto verde que aparece brevemente en la unificación de los clanes de Turkis. No se menciona su nombre.
- **Sirbon:** Viejo caimán albino que aparece brevemente en la unificación de los clanes de Turkis. No se menciona su nombre.
- **Tarvi:** Caimán albino de los pantanos de Turkis. Es amigo de Yacaré y se le conoce en la leyenda del *Reptilicón*. No se sabe qué fue de él.
- **Yélper:** Cocodrilo, padre de Yacaré. Es un corpulento mutante, líder de su clan, el cual, es aliado de Áspid, la cobra, y de la Legión Mutante.
- **Yotun:** Cocodrilo negro. Aparece en la unificación de los clanes de Turkis, y aunque no se menciona su nombre, es el que estrecha la mano de Alderak, el Komodiano, para establecer la paz entre los reptiles.

Tzool:

- **Algorán:** Morsa, capitán de los ejércitos de Tzool.
- **Balder:** Humano, general de las tropas de Tzool. Es apuesto y ambicioso.

- **Blisk:** Leopardo azul. Amigo de Khan y Orik. Presente en la riña contra Nevadito y Tippi. No se menciona su nombre en la historia.
- **Bólborin:** Zorro blanco, líder de su clan en Tzool.
- **Fauri:** Halcón blanco, capitán de los mutantes alados de Tzool.
- **Ithar:** Enorme halcón blanco. Es corpulento y fuerte, forma parte de los mutantes alados supervisados por Fauri.
- **Khan:** Leopardo azul. Amigo de Blisk y Orik. Cuando es adolescente se enfrentó a Nevadito y a Pénril, por molestar a aquél y a su amigo humano Tippi. No se menciona su nombre en la historia. Se presume que de adulto se volvió un Morador del Camino.
- **Kuri:** Halcona blanca, forma parte de la flota de mutantes alados supervisados por Fauri. Es fuerte, intrépida y establece una bonita amistad con Nevadito, el gato.
- **Musafa:** Lince. Curandera de la aldea de Bambar. Madre adoptiva de Nevadito. Amiga de Pénril. Es sabia y conoce los secretos de la Joya y sus Guerreros.
- **Nágar:** Morsa que saluda a Pénril cuando llega al Rícter, después de dejar a Ákar en la tundra. No se menciona su nombre en la historia.
- **Nevadito:** Gatito mutante de color blanco y ojos azules. Es hijo adoptivo de Musafa, discípulo de Pénril. Es curioso, tiene el brillo de la Joya y un poder oculto que manifiesta cuando sus amigos están heridos.
- **Obrok:** Lince blanco, líder de su clan en Tzool. No se menciona su nombre en la historia.
- **Orik:** Leopardo azul. Amigo de Khan y Kalmar. Presente en la riña contra Nevadito y Tippi. No se menciona su nombre en la historia.
- **Petri:** Joven pajarita blanca, asistente de Musafa.
- **Ribäk:** Morsa, líder de su clan en Tzool. No se menciona su nombre en la historia.
- **Ringu:** Pingüino, capital de los ejércitos de Tzool. Leal, visionario, valiente. Muy buen amigo de Pénril.

- **Röwen:** Tigre blanco, líder su clan en Tzool. Se presume que es viejo pues es respetados como un de los veteranos del hielo más sabios de todos.
- **Tippi:** Amigo humano de Nevadito. No se menciona su nombre en la historia.
- **Túlvar:** Mutante morsa, capitán de las tropas de Tzool, que encabezó la flota hacia Fángor, cuando los aliados invadieron a Báliak. Se presume que su barco fue atacado por Ábsolom, la ballena azul, y que murió en el incidente.
- **Ulo:** Búho blanco, líder de su clan en Tzool. No se menciona su nombre en la historia.
- **Zánder:** Capitán humano de los ejércitos de Tzool.