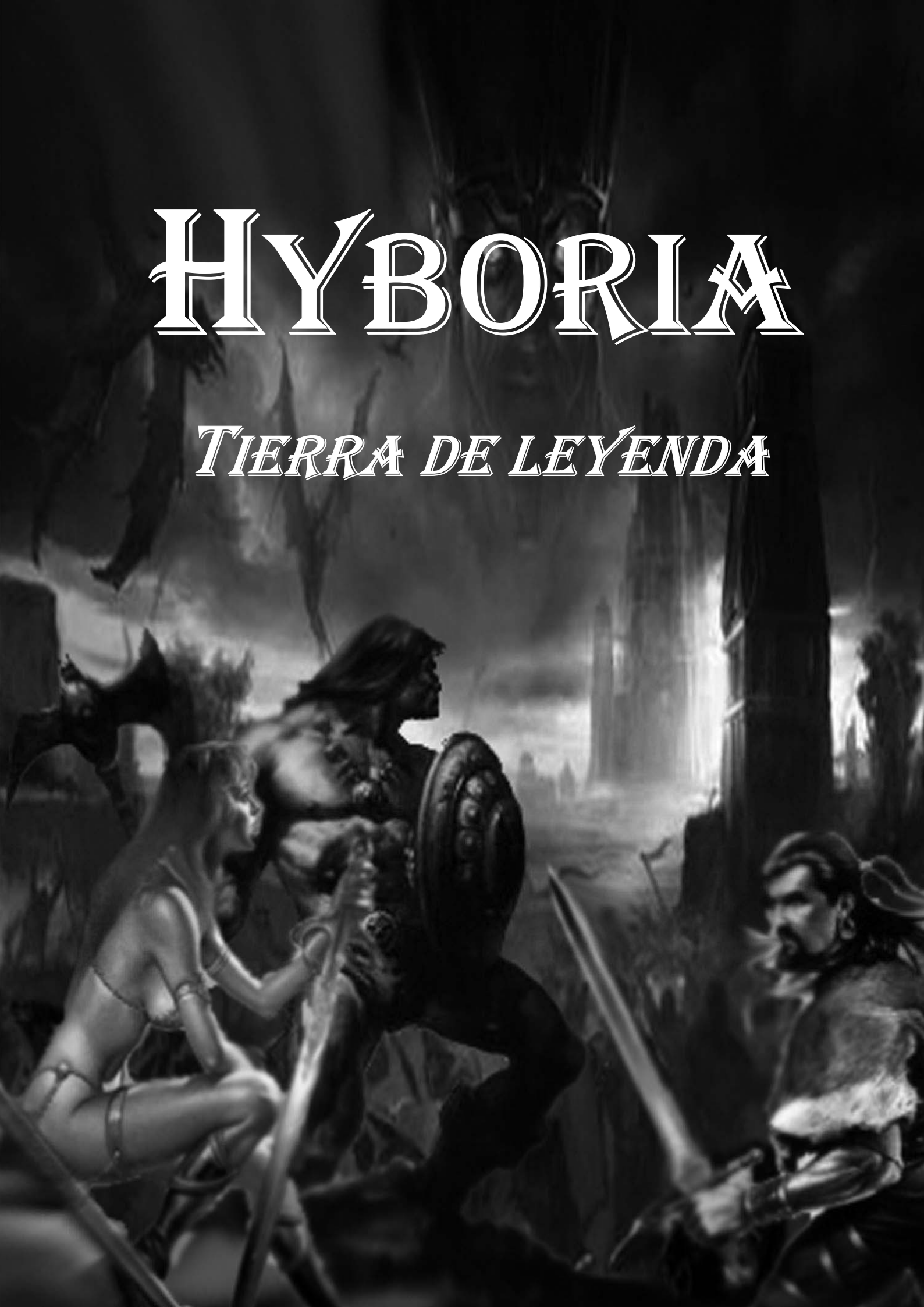


HYBORIA

TIERRA DE LEYENDA



VOLUMEN 1: TRASFONDO DEL JUEGO

VOL. 1: TRASFONDO DEL JUEGO

Advertencia.	4
LA EDAD HYBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.	5
<i>Cronología de la Edad Hyboria</i>	11
Atlas de la edad hyboria	13
<i>La región de Nordheim</i>	14
Vanaheim	15
Aesgard.	16
Hyperborea	17
<i>Reinos Hiborios.</i>	18
Cimmeria	19
Reino fronterizo	20
Tierras Pictas	21
Aquilonia	22
Nemedia	24
Brythunia	25
Zingara	26
Ophir	27
Zamora	28
Las islas Barachas.	29
Argos	30
Corintia	31
Koth.	32
Khoraja.	33
Khauran	33
Shem.	34
Stygia	36
<i>Reinos negros.</i>	39
Kush.	40
Darfar.	41
Keshan.	42
Punt.	42
Reinos negros- Oeste.	43
Reinos negros- Este.	44
Zembawei.	45
<i>El medio oriente.</i>	46
Turan.	47
Hyrkania.	49
Meru.	50
Chulistan.	50
Kosala.	51
Kosala.	51
Iranistan.	52
Iranistan.	52
Drujistan.	53
Vendhya.	54
<i>El lejano oriente.</i>	56
Khitay.	57
Kambuja.	58
Glosario de Dioses y Demonios	
VOL. 2: CREACIÓN DE PERSONAJES	6
Puntuaciones y atributos.	67
<i>Rasgos del personaje</i>	68
Características.	68
Habilidades	70
Subir atributos	73
<i>Trasfondos</i>	74

ETNIAS DE LA ERA HIBOREA 77

<i>Hiperboreos</i>	78
<i>Hiborios</i>	79
Aquilonia	79
Corinthia	80
Brythunia	80
Koth	81
Nemedia	81
Reino fronterizo.	82
Ofir	82
Bosonio	83
<i>Kushitas: Reinos Negros.</i>	84
Aphaki	84
Kush	85
Zembabwei	85
Chaga	86
Isleño del Sur	87
Darfario	88
<i>Barachos</i>	89
Argosano.	89
Baracho.	90
Zingario.	91
<i>Norteños</i>	92
Cimmerios	92
Nordheimer	93
<i>Pictos</i>	94
<i>Orientales</i>	95
Hyrkano	95
Khitanos.	96
Wazulu	97
Vendhiano	98
Turanos	98
Estitigios	99
Kozaki.	99
Shemita	100
Shemita	100
Pelishtim	101
Turano	101
Zamorios	102
PROFESIONES 103	
Introducción	103
<i>Listado de profesiones</i>	106
Nivel A	106
Nivel B	113
Nivel C	119
Nivel D	126
Nivel E	133
VOLUMEN 3: REGLAMENTO 142	
Sistema 143	
<i>Resolución de acciones.</i>	143
Dado y Tiradas	143
La suerte	145
Trampas y cerraduras.	146
Combate 148	
<i>Preliminares</i>	148
Iniciativa.	148
Puntería	148
Acciones básicas.	148
<i>Grupos de armas</i>	150
Maestría	151
Especializaciones	153
<i>Reglas para combates masivos</i>	154
Atributos	154
Combate	155
asedio a castillos y fortalezas	

DAÑO Y SALUD

<i>Daño</i>	160
En combate.	160
Otros	161
<i>Salud</i>	162
Niveles de las heridas.	162
Curación	164
SISTEMA DE MAGIA 166	
<i>Sistema</i>	166
La Tirada	166
Tiradas enfrentadas.	168
Consecuencias de la magia.	168
<i>Sendas Mágicas.</i>	170
De profesión	170
Especiales.	171
EXPERIENCIA 175	
VOLUMEN 4: APÉNDICES 176	
Historia antigua. 177	
<i>La Era Thuria.</i>	177
Los oscuros comienzos.	177
La era thuria.	178
<i>El antiguo imperio, Aquerón.</i>	180
El Arte de la Guerra en la Edad Hyboria	
Los pergaminos de möhbius de numalia	187
<i>De los ejércitos</i>	188
Infantería.	188
Arqueros y ballesteros.	191
Caballería	192
Tropas de asedio	194
Auxiliares	195
Otros	196
La Magia en la batalla	200
<i>Del poder de los reinos</i>	201
Objetos y equipos 219	
<i>Equipo de combate</i>	219
Armas	219
Armaduras y protecciones	221
<i>Objetos</i>	224
Miscelanea	224
Objetos mágicos	226
Bestiario 231	
<i>Estadísticas de animales</i>	231
Combate imales y bestias	232
<i>Enemigos</i>	235
Animales corrientes	235
Seres extraños	242
<i>PNJS humanos.</i>	264
PNJS inferiores	264
PNJS normales	266
PNJS de alto rango	268
Ficha 271	

VOLUMEN 1:

TRASFONDO

DEL JUEGO

"Sabe, oh príncipe, que entre los años en que los océanos anegaron Atlantis y las resplandecientes ciudades, y los años de aparición de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada en la que brillantes reinos ocuparon la tierra como el manto azul entre las estrellas: Nemedía, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora, con sus mujeres de cabellos negros y sus torres de terrorífico misterio; Zingara, con sus caballeros; Koth, que hace la frontera con las tierras de los pastos de Shem; Estigia, con sus tumbas guardadas por sombras; Hyrkania, cuyos jinetes llevan acero, seda y oro. Pero el más orgulloso reino del mundo es Aquilonia, que reina suprema en el dormido occidente.

Y allí, llegó Conan, el Cimmerio, cabello negro, adustos ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjorjados troncos de la Tierra."

Las crónicas Nemedias.

ADVERTENCIA.

Conan y toda la cultura y países de la Era Hiborea son propiedad de Rober E. Howard y sus herederos. Esto no es más que un simple juego gratuito basado en tan increíble ambientación.

La información y las imágenes contenidas en este documento han sido encontradas en internet, y se supone de libre distribución.

El reglamento de juego, y solo eso, pertenece a C-System y está bajo la ley CC BY SA <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Webs de donde he sacado la información:

Los Pergaminos de Skelos: <http://www.geocities.com/Area51/Comet/4829/index.html>

La web de Conan: <http://es.geocities.com/marquesxxx2000/fantasy/index.htm>

Comunidad umbría: <http://www.comunidadumbria.com/?MW=2&SW=201&PARTIDA=10367>

El arte de la guerra en la era Hyboria y más cosas: <http://www.aurorabitzine.com/>

Age of Conan: <http://www.ageofconan.com/conan/en/index.html>

Tebeosfera: <http://www.tebeosfera.com/index.htm>

Clubrolero: <http://www.clanroleo.com//index.php?board=35.0>

Si alguien piensa que este documento infringe alguna ley de copyright sobre su persona, que se ponga en contacto con el autor y será respondido inmediatamente.

LA EDAD HYBORIA. POR ROBERTE. HOWARD.

Es poco lo que sabemos acerca de esa época conocida por los cronistas nemedios como la Edad Precataclísmica, exceptuando la última parte, y aun ésta está velada por las brumas de la leyenda. La historia conocida comienza con el ocaso de la civilización precataclísmica, dominada por los reinos de Kamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thule y Commoria.

Estos pueblos hablaban una lengua semejante, lo que parece demostrar su origen común. Había otros reinos, igualmente civilizados, habitados por otras razas aparentemente más antiguas.

Los bárbaros de aquella época eran los pictos, que vivían en unas islas lejanas en el océano occidental; los atlantes, que vivían en un pequeño continente situado entre las Islas Pictas y el continente thurio o principal, y los lemurijs, que vivían en una cadena de grandes islas del hemisferio oriental.

Había varias regiones de tierras inexploradas. Los reinos civilizados, aunque de enorme extensión, ocupaban una parte relativamente pequeña del planeta. Valusia era el reino que se hallaba más al oeste del continente thurio, y Grondar el que se encontraba más al este. Al este de Grondar, cuya gente era menos cultivada que la de sus reinos hermanos, se extendía una salvaje e inhóspita zona desértica. En las zonas menos áridas de desierto, en las selvas y montañas, vivían dispersos algunos clanes y tribus de primitivos salvajes. Más lejos, hacia el sur, había una civilización misteriosa, sin relación con la cultura thuria y al parecer de naturaleza prehumana. Las costas lejanas del oeste estaban habitadas por otra raza humana, misteriosa y no thuria, con la que los lemurijs entraban a veces en contacto. Parece ser que venían de un sombrío y quimérico continente sin nombre que se encontraba en algún lugar al este de las islas Lemurias.

La civilización thuria se hallaba en su ocaso; sus ejércitos estaban compuestos principalmente por mercenarios bárbaros. Los pictos, los atlantes y los lemurijs eran sus generales, sus estadistas y a menudo hasta sus reyes. Los conflictos y las luchas entre los reinos y las guerras entre Valusia y Commoria, así como las conquistas merced a las cuales los atlantes fundaron un reino en el continente, pertenecen más a la leyenda que a la realidad histórica.

Entonces el Cataclismo convulsionó el mundo. Atlantis y Le-muria se hundieron y las Islas Pictas fueron desplazadas, elevándose para formar los picos de las montañas de un nuevo continente. Grandes zonas del continente thurio desaparecieron bajo las olas o se hundieron formando enormes lagos y mares interiores. Los volcanes entraron en erupción impetuosamente y terremotos aterradores sacudieron hasta los cimientos las radiantes ciudades de los imperios. Pueblos enteros fueron borrados del mapa.

Los bárbaros tuvieron mejor suerte que las razas civilizadas. Los habitantes de las Islas Pictas fueron aniquilados, pero sobrevivió una gran colonia que se estableció en las montañas de la frontera meridional, sirviendo de barrera contra invasiones extranjeras. El reino continental de los atlantes también pudo escapar a la destrucción y hasta él llegaron miles de sus hombres en barcos, procedentes de las tierras sumergidas. Muchos lemurijs huyeron hacia la costa oriental del continente thurio, que quedó relativamente intacto. Allí se convirtieron en esclavos de la antigua raza que habitaba en esas tierras y su historia fue, durante miles de años, la historia de una servidumbre brutal.

LA EDAD HYBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.

Al cambiar las condiciones de vida, se crearon formas extrañas de vida vegetal y animal en la parte occidental del continente. Densas selvas cubrieron las llanuras, ríos caudalosos se abrieron paso hasta el mar, surgieron montañas abruptas y los lagos cubrieron las ruinas de las antiguas ciudades situadas en los fértiles valles. El reino continental de los atlantes fue invadido por cantidades incalculables de bestias y de salvajes, hombres-mono y monos, procedentes de las zonas sumergidas.

Obligados a luchar continuamente para sobrevivir, los atlantes lograron conservar, sin embargo, algunos vestigios de su antiguo estado de bárbaros evolucionados. Desprovistos de metales y de minerales, se convirtieron en artesanos de la piedra, al igual que sus remotos antepasados, y habían alcanzado un verdadero nivel artístico cuando su combativa cultura entró en contacto con el poderoso pueblo picto. Los pictos también habían vuelto a la piedra y al hacha de sílex, pero su población creció más rápidamente y desarrollaron con mayor eficacia las artes de la guerra.

No tenían en absoluto el carácter artístico de los atlantes; eran más rudos, prácticos y prolíficos. No dejaron pinturas ni tallas de marfil, como hicieran sus enemigos, pero legaron a la posteridad numerosas y eficaces armas hechas de piedra.

Estos reinos de la Edad de Piedra entraron en conflicto, y después de una serie de cruentas batallas los atlantes, superados en número, fueron devueltos al estado salvaje, mientras se detenía la evolución de los pictos. Quinientos años después del Cataclismo, los reinos bárbaros habían desaparecido. Sólo se mantuvieron, en estado salvaje, los pictos, que estaban en guerra continua con otras tribus también salvajes: los atlantes. Los pictos los aventajaban numéricamente y en cuanto a unidad, mientras que los atlantes habían quedado reducidos a algunos clanes desvinculados entre sí. Así era Occidente en aquellos tiempos.

En el lejano Oriente, aislado del resto del mundo por la formación de gigantescas montañas y de una serie de enormes lagos, los lemuriotes siguen siendo esclavos de sus antiguos amos. Las tierras remotas del sur siguen rodeadas aún de misterio; al no haber sido afectadas por el Cataclismo, están condenadas al estado prehumano.

De las razas civilizadas del continente thurio, sólo un remanente de uno de los pueblos no valusios tiene su morada en las bajas montañas del sudeste: los zhemri. Aquí y allá hay clanes de humanoides salvajes dispersos por el mundo que ignoran por completo el auge y la decadencia de las grandes civilizaciones. Pero en las tierras remotas del norte, otro pueblo iba haciendo paulatinamente su aparición.

En la época del Cataclismo, una banda de salvajes cuyo desarrollo no era muy superior al de los hombres de Neanderthal, huyó al norte para escapar de la aniquilación. Hallaron tierras cubiertas de nieve habitadas tan sólo por una especie de feroces monos de tierras nevadas; se trataba de animales inmensos, peludos y blancos, al parecer nativos de esas regiones. Los recién llegados lucharon con éstos y los arrojaron más allá del Círculo Polar Ártico, donde presumiblemente perecieron.

Luego, los nuevos pobladores se adaptaron a su duro medio ambiente y prosperaron.

Cuando las guerras entre pictos y atlantes habían destruido lo que pudo haber sido una nueva cultura, otro cataclismo, aunque de menor intensidad, formó un gran mar interior donde antes había un conjunto de lagos, que separó aún más el este del oeste, y los terremotos, inundaciones y volcanes que acompañaron la nueva conmoción telúrica completaron la ruina de los bárbaros, que se había iniciado con sus guerras tribales.

Unos mil años después del segundo cataclismo, el mundo occidental tiene el aspecto de una tierra salvaje cubierta de selvas, lagos y ríos torrenciales. Por las montañas boscosas del noroeste vagan bandas de hombres-mono que no hablan ninguna lengua humana, desconocen el fuego e ignoran el uso de herramientas. Son los descendientes de los atlantes, hundidos una vez más en el turbulento caos de la bestialidad selvática de la que sus antepasados habían logrado salir tan lentamente y con tantas dificultades.

LA EDAD HYBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.

El sudoeste está habitado por clanes dispersos de seres salvajes y primitivos que viven en cavernas y hablan una lengua muy rudimentaria, que sin embargo conservan el nombre de pictos, palabra que para ellos ha llegado a ser meramente sinónimo de hombre, y que los diferencia de las verdaderas bestias contra las que luchan para defender sus vidas y para procurar alimento. Éste es su único vínculo con su existencia anterior. Ni los sórdidos pictos ni los humanoides atlantes tienen ningún tipo de contacto con otras tribus o pueblos.

En las lejanas tierras del este, los lemuriotes, que viven en estado salvaje y primitivo, casi a nivel de bestias, a causa de su dura esclavitud, se han sublevado y han aniquilado a sus amos. Viven en estado salvaje entre las ruinas de una extraña cultura. Los sobrevivientes de esa civilización que pudieron escapar de la furia de sus antiguos esclavos se dirigieron hacia el oeste, donde atacan a ese misterioso reino humanoide del sur y lo sojuzgan, renovando y desarrollando su propia cultura, que se modifica al contacto con la más antigua. Este nuevo reino se llama Estigia, donde parece ser que habitan algunos sobrevivientes del antiguo pueblo, a quienes se ha venerado como dioses después de la aniquilación de los demás miembros de su raza.

En distintos lugares del mundo comienzan a aparecer signos de una tendencia evolutiva en pequeños grupos de salvajes, aunque éstos se hallan dispersos y son desconocidos. Sin embargo hacia el norte, hay tribus que inician un visible desarrollo. A esta gente se la conoce con el nombre de hiborios o hibores, y su dios era Bori, un gran jefe a quien la leyenda convierte en un ser muy antiguo identificado con el rey que los condujo hacia el norte en la época del gran Cataclismo, que las tribus sólo recuerdan gracias a un folclore muy desvirtuado.

Los hiborios se han dispersado por el norte y se dirigen hacia el sur en migraciones esporádicas. Hasta el momento no han entrado en contacto con otras razas, y sus guerras son consecuencia de luchas internas. Mil quinientos años de existencia en las tierras del norte han hecho de los hiborios una raza alta, de cabellos leonados y ojos grises; son guerreros fuertes y corpulentos, aunque ya manifiestan un carácter claramente artístico y poético. Todavía viven fundamentalmente de la caza, si bien las tribus del sur han estado criando ganado durante varios siglos. Hay una sola excepción a su hasta ahora completo aislamiento de otras razas: un miembro errante de la tribu que llegó hasta los confines del norte volvió con la noticia de que las heladas llanuras que creían desiertas estaban habitadas por una enorme tribu de hombres simiescos, que él aseguraba que descendían de las bestias expulsadas de las tierras habitables por los antepasados de los hiborios. El viajero insistió en que se enviara un gran contingente guerrero más allá del Círculo Polar Ártico para exterminar a aquellas bestias, que él aseguraba que iban evolucionando hasta convertirse en auténticos seres humanos. Todos se burlaron de él, salvo un pequeño grupo de jóvenes y osados guerreros que lo siguieron hacia el norte, pero ninguno de ellos regresó jamás.

Las tribus de los hiborios iban avanzando hacia el sur, y a medida que creció la población, fue aumentando el movimiento. La era siguiente fue una época de nomadismo y de conquista. En el transcurso de la historia, las diferentes tribus y grupos de tribus se desplazaron y trasladaron de un lugar a otro, dando una imagen de perpetuo movimiento.

Veamos cómo era el mundo quinientos años después. Las tribus de hiborios de leonadas cabelleras se dirigieron hacia el sur y hacia el oeste, conquistando y destruyendo muchos de los clanes desconocidos. Al mezclarse con las razas conquistadas, los descendientes de los grupos invasores comenzaron a presentar nuevas características raciales, pero estas razas mestizas fueron violentamente atacadas por los grupos de sangre nueva y más pura y fueron barridas por éstos como si se tratara de una escoba que arrastra los desechos indiscriminadamente, para mezclarse aún más, formando un complejo mosaico de razas y su-brazas.

LA EDAD HIBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.

Pero los nuevos conquistadores aún no han entrado en contacto con las razas más antiguas. Al sudeste, los descendientes de los zhemri, revitalizados por la mezcla de sangre con algunas tribus desconocidas, quieren restablecer, al menos en parte, su antigua cultura. Hacia el oeste, los humanoides atlantes comienzan a evolucionar lentamente. Han completado su ciclo vital; hace tiempo que han olvidado su existencia humana y, sin tener consciencia de ningún otro estado anterior, comienzan su evolución sin las ventajas ni los inconvenientes que supone recordar un pasado humano. Al sur, los pictos siguen viviendo en estado salvaje, desafiando aparentemente las leyes de la naturaleza al no progresar ni retroceder. Más al sur, el antiguo y misterioso reino de Estigia parece dormir. En sus confines orientales vagan clanes de nómadas salvajes, ya conocidos como los Hijos de Shem.

A poca distancia de los pictos, en el amplio valle de Zingg y protegidos por grandes montañas, una banda de primitivos de nombre desconocido, pero vinculados racialmente a los shemitas, creó una cultura y un modo de vida relativamente evolucionados.

Hay que añadir otro factor al ímpetu de las invasiones hibóreas. Una tribu de esa misma raza descubrió el uso de la piedra en la construcción, y así nació el primer reino hibóreo, el primitivo y bárbaro reino de Hiperbórea, cuyo comienzo tuvo lugar en una tosca fortaleza de piedras amontonadas con la finalidad de contener los ataques de otras tribus. Los miembros de esta tribu pronto abandonaron sus tiendas de piel de caballo y comenzaron a vivir en casas de piedra, construidas en forma primitiva, pero sólidas, y protegidos de esta manera comenzaron un vertiginoso desarrollo. Hay pocos acontecimientos históricos más impresionantes que el desarrollo del violento y cruel reino de Hiperbórea, cuya gente abandonó casi repentinamente su vida nómada y construyó casas de piedra desnuda, rodeadas de murallas ciclópeas; de esta manera, una raza que acababa de salir de la era de la piedra pulida aprendió, casi por casualidad, los principios de la arquitectura.

El auge de este reino desplazó a numerosas tribus que, derrotadas en la guerra o negándose a ser sojuzgadas por sus hermanos de raza que habitaban en los castillos, iniciaron un viaje largo y difícil que los llevó por medio mundo. Al mismo tiempo, las tribus del norte comenzaron a ser hostigadas por gigantes y rubios salvajes, no mucho más evolucionados que los hombres-mono.

La oleada migratoria de lemurijs que fundó el reino de Estigia constaba de dos ramas. Mientras que la del sur creó Estigia, la rama del norte fundó al mismo tiempo el poderoso imperio de Aquerón, con Pitonia, la ciudad de las torres violetas, como capital, situada en las tierras del norte y del oeste. Quinientos años después de la fundación de Aquerón, llegaban a sus fronteras los primeros nómadas hiborios, pero retrocedieron ante la eficaz defensa de los sacerdotes y guerreros del sur.

Aquerón luchó contra los invasores hiborios durante casi dos mil años. Finalmente los bárbaros invadieron Aquerón y lo sitiaron, pero fueron derrotados al final por los disciplinados ejércitos del imperio hermano de Aquerón, que se encontraba al sur, es decir, de Estigia. L.S. de C.

La historia de los mil años siguientes es la leyenda del auge de los hiborios, cuyas tribus guerreras dominan el mundo occidental. Se formaron reinos primitivos. Los invasores de leonados cabellos se enfrentaron con los pictos y los desplazaron hacia las tierras yermas del oeste. En el noroeste, los descendientes de los atlantes, que pasan sin ayuda alguna del estado humanoide al salvajismo primitivo, aún no se han enfrentado con los conquistadores. En las remotas tierras del este, los lemurijs crean una extraña semicultura propia. Al sur, los hiborios han fundado el reino de Koth, en los confines de las zonas pastoriles conocidas como las Tierras de Shem, donde sus salvajes habitantes están empezando a salir de la barbarie, en parte por el trato con los hiborios y en parte por su contacto con los estigios, que han asolado sus tierras durante siglos. Los rubios salvajes del lejano norte son ahora más numerosos y poderosos, por lo que las tribus hibóreas del norte se dirigen hacia el sur, desplazando a su paso a sus hermanos de sangre. El antiguo reino de Hiperbórea es derrotado por una de esas tribus del norte que, sin embargo, conserva el antiguo nombre. Al sudeste de Hiperbórea ha surgido un reino de zhemris, llamado Zamora.

En el sudoeste, una tribu de pictos invadió el fértil valle de Zingg, conquistó el pueblo agrícola allí asentado, estableciéndose en aquellas tierras, junto a los vencidos. La raza resultante de esta mezcla fue a su vez conquistada más tarde por una tribu errante de hiborios y todos estos elementos combinados dan origen al reino de Zíngara.

Quinientos años más tarde ya están claramente definidos los pueblos del mundo. Los reinos hiborios de Aquilonia, Nemedía, Brithunio, Hiperbórea, Koth, Ofir, Argos, Corinthia y el llamado Reino de la Frontera dominan el mundo occidental. Zamora se encuentra al este y Zíngara al oeste de estos reinos, cuyos habitantes, aunque no pertenecen a la misma raza, se parecen por el color oscuro de su piel y por sus costumbres exóticas. Mucho más al sur, los estigios llevan una vida tranquila, ya que no han sido afectados por las invasiones extranjeras, mientras que los pueblos de Shem han cambiado el yugo estigio por el menos tiránico de los kothianos. Los oscuros amos fueron desplazados hacia el sur del gran río Styx, Nilus o Nilo, que fluye hacia el norte desde las sombrías tierras interiores del continente, se vuelve casi en ángulo recto y sigue hacia el oeste a través de las praderas de Shem hasta desembocar en el gran mar. Al norte de Aquilonia, el reino hibóreo más occidental, se encuentran los violentos y salvajes cimmericos que no se han sometido a los invasores, pero que progresan rápidamente por estar en contacto con ellos; se trata de los descendientes de los atlantes, que ahora se encuentran en un proceso de evolución más constante que el de los pictos, sus antiguos enemigos, que habitan en las zonas desérticas del oeste de Aquilonia.

Cinco siglos después, los pueblos hibóreos cuentan con una cultura tan recia y pujante que contribuye a la importante evolución de las salvajes tribus circundantes que entran en contacto con ella. El reino más poderoso es el de Aquilonia, pero hay otros que compiten con él en fuerza y esplendor. Los hiborios se han convertido en una raza muy mezclada, y los que se encuentran más cerca de las raíces raciales son los habitantes de Gunderland, una provincia que se halla al norte de Aquilonia. Pero estas mezclas no han debilitado la raza. Es el pueblo dominante del mundo occidental, si bien los bárbaros de las tierras desérticas siguen incrementando su poderío.

En el norte, los bárbaros de cabello dorado y ojos azules, descendientes de los rubios salvajes del Ártico, han expulsado a las tribus hibóreas que aún permanecían en los países nevados, con excepción del antiguo reino de Hiperbórea, que resiste sus violentos ataques. Su tierra se llama Nordheim, y sus habitantes se dividen entre los pelirrojos vanires de Vanaheim y los rubios aesires de Asgard.

En ese momento los lemurijs entran nuevamente en la historia, esta vez como hirkanios. A lo largo de los siglos han presionado continuamente hacia el oeste, y ahora una de sus tribus bordea el extremo sur del gran mar interior -Vilayet- y funda el reino de Turan en la orilla sudoeste. Entre el mar interior y las fronteras orientales de los reinos nativos se extienden vastas estepas, mientras que en el extremo norte y sur abundan los desiertos. Los habitantes de origen no-hirkanio de estos territorios están dispersos y se dedican al pastoreo; se trata de tribus desconocidas en el norte y de shemitas en el sur, aborígenes con algo de sangre hibórea procedente de los conquistadores nómadas. Al terminar este período, otros clanes hirkanios presionan hacia el oeste, en torno al extremo norte del mar interior, y chocan con las tropas orientales de los hiperbóreos.

Veamos brevemente cómo eran los pueblos de aquella época. Los dominadores hiborios ya no tienen en su mayoría el cabello leonado y los ojos grises, puesto que se han mezclado con otras razas. Los pueblos de Koth presentan muchos rasgos de la raza shemita, e incluso estigia, y en menor medida de los habitantes de Argos, que se han mezclado más con los zingarios que con los shemitas. Los brithunios del este se mezclaron con los zamorios de piel oscura, y los habitantes de la Aquilonia meridional se mezclaron con los aceitunados zingarios hasta que el cabello negro y los ojos castaños se convirtieron en los rasgos dominantes de Poitain, la provincia situada más al sur. El antiguo reino de Hiperbórea está más alejado que los demás, a pesar de lo cual corre abundante sangre extranjera por sus venas, debido a que capturan mujeres extranjeras: hirkanias, aesires y zamorias. Sólo en la provincia de Gunderland, donde no hay esclavos, se puede encontrar una raza hibórea pura. Pero los bárbaros, por su parte, no se han mezclado con otras razas. Los cimmericos son altos y robustos, tienen cabello oscuro y ojos azules.

LA EDAD HÍBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.

La gente de Nordheim tiene una constitución similar, pero son de piel blanca, ojos azules y cabello dorado o pelirrojo. Los pictos conservan el mismo tipo racial de siempre: son bajos, de piel muy oscura y cabellos y ojos negros. Los hirkanios tienen la piel oscura, generalmente son altos y delgados, si bien es cada vez más común el tipo rollizo de ojos rasgados, resultado de la mezcla con una curiosa raza de aborígenes inteligentes, aunque escasamente desarrollados físicamente, a quienes conquistaron en las montañas que se encuentran al este de Vilayet, en su marcha hacia el oeste. Los shemitas son generalmente de estatura mediana, aunque a veces su cruce con los estigios da lugar a individuos gigantes, de complexión fornida, nariz aguileña, ojos oscuros y cabello de color negro azulado. Los estigios -al menos las clases dominantes- son altos, bien conformados, morenos y de rasgos regulares; las clases bajas son una horda de mestizos oprimidos, una mezcla de negroides, estigios, shemitas e incluso hibernios. Al sur de Estigia se encuentran los vastos reinos negros de las amazonas, los kushitas, los atlaianos y el imperio híbrido de Zembabwei.

Entre Aquilonia y los desiertos pictos se encuentra el territorio fronterizo de Bosonia, habitado por descendientes de una raza aborigen conquistada por una tribu de hibernios en los comienzos de la primera era de la dispersión hibórea. Este pueblo mestizo nunca alcanzó la cultura de los hibernios más puros, que los desplazaron hacia la periferia del mundo civilizado. Los bosonios son de estatura y complexión media, ojos castaños o grises /y /son mesocefálicos. Viven principalmente de la agricultura, en /grandes aldeas amuralladas, y forman parte del reino aquilonio. Su territorio se extiende desde el Reino de la Frontera en el norte hasta Zíngara en el sudoeste, formando un bastión que defiende a Aquilonia tanto de los cimmericos como de los pictos. Los bosonios son obstinados guerreros defensivos, y los siglos de guerras contra los bárbaros del norte y del oeste los ha obligado a desarrollar un tipo de defensa casi invulnerable contra los ataques directos.

Así era el mundo en los tiempos de Conan.

CRONOLOGÍA DE LA EDAD HYBORIA

Para mayor comodidad, a continuación muestro una tabla resumiendo los hechos históricos más importantes.

La Tabla muestra los principales eventos históricos ocurridos, e incluye algunas notas que sitúan en el tiempo a los principales héroes hyborios y otros personajes históricos.

Se ha tomado como referencia (año cero) el momento en que ocurrió el Gran Cataclismo, puesto que la mayor parte de la información perteneciente a épocas anteriores se perdió en el Hundimiento. Las fechas son aproximadas.

?	Era pre Cataclisma	Vida del Rey Kull de Valusia
0	Gran Cataclismo	Hundimiento de Atlantis y Lemuria Surgimiento de las Islas de los Pictos, que formaron los picos de las montañas del Nuevo Continente Una gran colonia de Pictos, ya asentados en las montañas del continente, no es afectada por el Cataclismo El reino de Atlantis, situado en el continente, escapa a la tragedia, y consecuentemente muchas tribus se dirigen hacia él, escapando en naves que zarparon de las tierras que se hundían. Muchos lemures se abrieron camino a la Costa Este del Continente, y fueron esclavizados por los aborígenes. Se convirtieron en esclavos, y por miles de años, fueron tratados brutalmente.
100? - 500?	Guerras Tribales	Con el paso del tiempo, los atlantes sobrevivientes, en un estado altamente avanzado, aunque bárbaro, entraron en contacto con la poderosa nación de los pictos y se desató una guerra entre ambos reinos. Como resultado de la guerra, los atlantes volvieron a la barbarie después de muchas guerras sangrientas. La evolución y el desarrollo de los Pictos se detuvieron.
500	Cataclismo Menor	Nuevamente se altera la superficie de la Tierra. Se forma el Gran Mar Interior, llamado Vilayet en la Era Hyboria. Separa el este del oeste. Las desastres naturales (terremotos, inundaciones, y volocanes) completan la ruina de los bárbaros, ya iniciada por sus guerras tribales.
1500		Bandas de hombres-simio errantes, descendientes de los orgullosos Atlantes, existen ahora en estado de absoluta barbarie, sin lenguaje humano, herramientas, ni fuego. Los pictos, también en estado de evolución infrahumana, viven en cavernas, y se dispersan hacia las tierras del Suroeste del continente. En el Este, los lemures esclavizados se alzan en una revuelta y destruyen a sus amos. Destruyen la civilización en que vivían, dejándola en ruinas.
3000?	Fundación de Stygia	Los sobrevivientes de la civilización destruida por los lemures se dirigen al Oeste, dominan a una sub-cultura que había surgido en el Sur, y forman un nuevo Reino, llamado Stygia. Algunos habitantes del Reino pre-Stygio sobreviven, y en adelante son venerados como dioses. Surge el Maléfico Imperio de Acheron, que domina la parte central del continente. Este reino es enemigo de Stygia.

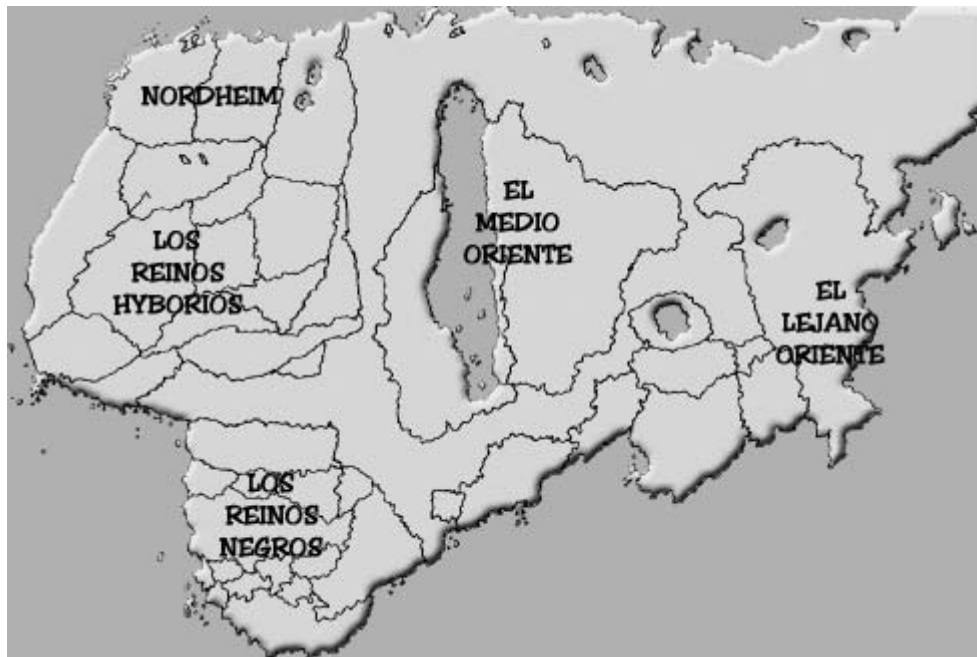
LA EDAD HYBORIA. POR ROBERT E. HOWARD.

4500-5000?	Aparición de la Gran Tribu Hyboria Fundación de Hyperborea	<p>En el Norte, aparece una tribu mayor, los Hyborios o Hybori, que poco a poco van creciendo y ganando poder. Veneran a Bori, un caudillo de tiempos remotos que la leyenda convirtió en divinidad. La nieve y las difíciles condiciones del clima los han convertido en una raza fuerte y vigorosa.</p> <p>A través de los siglos, los hyborios se dispersan hacia el Sur, conquistando y destruyendo a los clanes menores.</p> <p>Al Norte de Stygia aparece el Reino de Shem, dividido políticamente en ciudades-estado con gobiernos independientes que viven en constante rivalidad.</p> <p>Aparece el primero de los Grandes Reinos Hyborios: Hyperborea, bárbaro y agresivo, que se origina en una fortaleza de piedra erigida para rechazar un ataque tribal.</p> <p>Los hyperboreos fundan un reino fiero, y pasan en forma abrupta del estado nómada y salvaje a una civilización con casas de piedra, rodeadas por enormes murallas.</p>
5000?	Caída del Imperio de Acheron Fundación de los Reinos Hyborios	<p>La Gran Migración Hyboria acaba con el Imperio de Acheron. Las tribus se establecen sobre las ruinas del Imperio Oscuro.</p> <p>Algunos hyborios se dirigen hacia el Sur, para fundar el reino de Koth, en la frontera con la pastoral Shem.</p> <p>Los salvajes originarios de Shem, al entrar en contacto con los hyborios y el creciente poder de los stygios, emergen lentamente de la barbarie.</p> <p>Al Sureste de Hyperborea surge la tierra de Zamora, formada por los descendientes de una nación pre-cataclísmica.</p> <p>Al Noroeste, los pictos invaden el Valle de Zing y se funden con los granjeros nativos, dando origen al Reino de Zingara.</p> <p>Los Reinos quedan claramente definidos</p> <p>Los Reinos Hyborios (Aquilonia, Nemedía, Brythunia, Hyperborea, Koth, Ophir y el Reino Frontera) dominan el Mundo Occidental.</p> <p>Zamora se encuentra al Este, mientras que Zingara, al Suroeste de los Reinos Hyborios.</p> <p>Lejos, al Sur, está Stygia, cuyos ejércitos han llegado lejos gracias al Gran Río Styx, que se prolonga hasta desembocar en el Océano Occidental.</p> <p>Al Norte de Aquilonia se encuentran los Cimmericos, feroces y salvajes, sin influencias extranjeras de ningún invasor. Descienden de los Atlantes, y progresan mucho más rápido que los Pictos, sus viejos enemigos que moran las junglas al Oeste de Aquilonia.</p> <p>El lejano Norte se encuentra dividido entre los rubios Aesir y los pelirrojos Vanir, que luchan una guerra sin fin por las fronteras.</p>
Hacia 6500		Vida del Profeta Epimetreus
Hacia 8000		<p>Los hyborios ahora poseen una esplendorosa y viril civilización.</p> <p>El Reino más poderoso es Aquilonia, seguido por Nemedía.</p> <p>Los Reinos Hyborios son supremos en el Oeste, mientras que en el Este, Turan adquiere cada vez más poder y ambición.</p> <p>Vida de Conan de Cimmericia y Sonja de Hyrkania</p>

ATLAS DE LA EDAD HYBORIA



Para facilitar la exploración de este fantástico mundo, se ha dividido el mundo conocido en varias regiones o zonas:

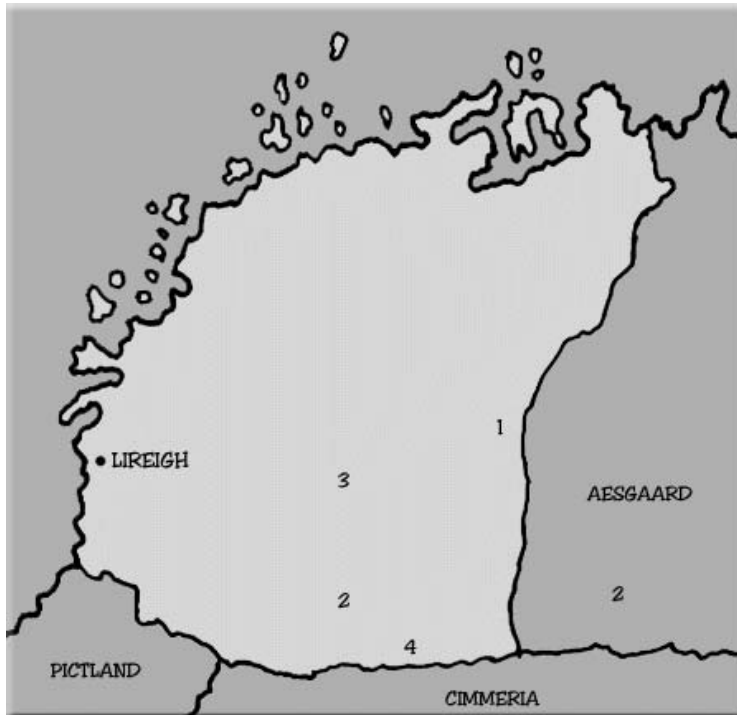


Se supone que más allá del Mar del Sur existe la mítica tierra de Mu, pero nadie conoce nada en absoluto de esos parajes.

LA REGIÓN DE NORDHEIM



VANAHEIM



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Azules
2. Bosques de Taiga
3. Tundra
4. Montes Eiglophianos

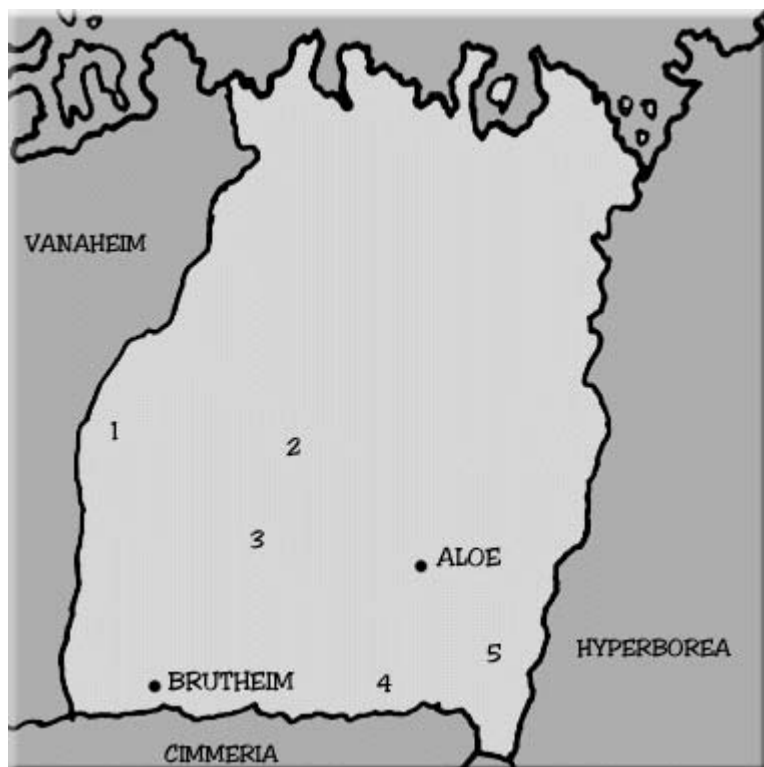
Región del lejano norte, que comprende la porción occidental de Nordheim. Vanaheim es el hogar de los Vanir o Vanr, una raza de guerreros pelirrojos y de ojos azules, para quienes la batalla es una obligación religiosa debida a su dios, Ymir, e Gigante del Hielo, de quien se dice que habita en las montañas del norte de Vanaheim.

La agresividad de los Vanir es más evidente en el continuo

estado de guerra que existe en las fronteras que comparte con Aesgaard por el este y Cimmeria por el sur. En particular, Cimmeria soporta interminables acosos de los fieros predadores pelirrojos. Cuando no luchan bajo el liderazgo de su Rey, los tribeños Vanir cazan y forrajejan, peinan las costas y playas occidentales y pescan en el Océano Occidental. Sin embargo, no se aventuran lejos de sus hogares, y de ninguna manera son viajeros marítimos. Lejos de las moderadas costas occidentales, que conforman la región más hospitalaria del reino, Vanaheim es un país hostil formado por tundra, glaciario y montañas heladas. En las palabras de sus propios poetas, "es un lugar dominado por un sol débil y pálido, y llanuras cubiertas de hielo."

Religión: Entre los bárbaros de Aesgaard y Vanaheim, el jefe de todos los dioses es Ymir, el Gigante del Hielo, señor de la tormenta y de la guerra. Las tribus individuales cuentan con sus propias divinidades. El dominio de Ymir es el Valhalla, un lugar sombrío y nevado que sirve de hogar a los guerreros caídos en combate. Se dice ía que la hija de Ymir, Atali, se aparece a los guerreros al borde de la muerte, para escoltarlos al reino de su padre.

AESGARD.



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Azules
2. Tramos de Halva'Ar
3. Bosques de Taiga
4. Montes Eiglophianos
5. Tundra

Nación del lejano norte, que comprende la parte oriental de Nordheim, Aesgaard es el hogar de los Aesir, gigantes de cabellos rubios y ojos azules, una raza viril y tosca de cazadores y guerreros de hacha que luchan de día y acarician de noche.

Los Aesir viven en unidades tribales; aunque cada tribu cuenta con su propio rey, que preside un Gran Salón de techo de madera, los Aesir adoran al mismo dios, Ymir, el Gigante del Hielo. El terreno de Aesgaard es rugoso, con altas montañas y picos nevados al norte, bosques en las tierras bajas del sur, y tundra en el medio. La tierra alberga a bueyes y mamuts, alces, zorros, y osos de las nieves, entre otras criaturas nativas. Éstas, junto con las frutas silvestres, constituyen el principal sustento de los Aesir, que no practican ni la agricultura ni el pastoreo.

Aesgaard puede haber formado una alianza informal con Cimmeria, su vecino del sur, pero Vanaheim, al oeste, e Hyperborea al este, siguen siendo sus enemigos odiados y ancestrales.

Religión: Entre los bárbaros de Aesgaard y Vanaheim, el jefe de todos los dioses es Ymir, el Gigante del Hielo, señor de la tormenta y de la guerra. Las tribus individuales cuentan con sus propias divinidades. El dominio de Ymir es el Valhalla, un lugar sombrío y nevado que sirve de hogar a los guerreros caídos en combate. Se dice ía que la hija de Ymir, Atali, se aparece a los guerreros al borde de la muerte, para escoltarlos al reino de su padre.

HYPERBOREA



Rasgos Geográficos:

1. Montes Graskaal
2. Tundra
- * Castillo Haloga

Primera tribu hyboria aborígen en descubrir el uso de la piedra para la construcción, los hyperboreos, abandonaron la vida primitiva y nómada para asentarse en enormes moradas amuralladas de piedra, fundando consecuentemente el primero de los Reinos Hyborios, y también el más aislado, al norte de Brythunia y al este de Aesgaard. La tierra de Hyperborea es salvaje y montañosa, sombría y húmeda, siendo su paso principal el ominosamente llamado "la Puerta de la Calavera".

Lobos grises, osos de las cavernas, renos, bueyes y mamuts, habitan los tristes picos y las desoladas colinas. La gente común es magra y hosca, de una altura que no parece ser natural - algunos llegan a medir hasta 7 pies -, de piel pálida, cabello descolorido, pero ojos que brillan en un verde intenso. Son supersticiosos y viven en chozas y cabañas tras las murallas

de piedra, donde se dedican a la jardinería en el testarudo suelo, y criando pequeñas cantidades de ganado y algunos renos.

Las antiguas fortalezas de piedra y altas torres, como Sigtonia y Pohiola, ahora están ocupadas por Barones y hechiceros, siendo estos últimos la verdadera fuerza política del país, aterrorizando a un temeroso pueblo mediante artes ocultas y negras, cultos asesinos, y sacrificios humanos.

Religión: El Gremio de los Hechiceros, llamado *La Mano Blanca de los Hombres-Brujos de Hyperborea*, adora en forma fanática a una vieja bruja, como sacerdotisa y reina y encarnación de la Diosa de la Muerte.

En su nombre, los asesinos vestidos de negro, considerados los luchadores más temibles del mundo, asolan el reino como sombras, matando con varas mágicas de madera y platino, que no dejan marcas en la carne. Además de los magos, Hyperborea alberga a varias bandas de cazadores de esclavos, que repetidamente asaltan Cimmeria para llenar sus barracas de esclavos con músculo bárbaro, y de aquí proviene el feudo de sangre de Cimmerios e Hyperboreos, que data de tiempos inmemoriales.

REINOS HIBORIOS.



CIMMERIA



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Eiglopheanas
 2. Colinas
 3. Montaña de Crom
- * Aldea natal de Conan

Lugar de nacimiento de Conan. Cimmeria es una nación norteña situada en el sur de Aesgaads, su aliada ocasional, y Vanaheim, su enemiga por herencia y tradición. Las Montañas Eiglopheanas la separan de ambos reinos.

Su pueblo está compuesto por bárbaros, altos, fuertes, de cabellos oscuros y ojos claros. Descendientes directos de los habitantes de la perdida Atlantis que desapareció en el Gran Cataclismo, los cimmericos viven en tribus y en su mayoría, son cazadores y forrajeros de los bosques. A diferencia de los bárbaros de Nordheim, de carácter más ligero, los cimmericos son famosos por su carácter sombrío, a imagen y semejanza de sus "cielos casi siempre grises", como sugiere un dicho tribal.

Sin embargo, su espíritu sombrío no los hace menos feroces como guerreros en su locura en la batalla, y muchos gundermen del norte de Aquilonia se rehúsan a echarse a dormir sin antes pedir a Mitra protección para sus hogares y sus seres queridos "contra su rapidez con la antorcha y la espada de acero".

Religión: Los cimmericos confían en el sombrío dios Crom de la Alta Montaña, jefe de todos los dioses, que mora en Ben Morgh. No son muy adeptos a las plegarias, y creen que hay poco que esperar en el presente y en el futuro, y que a los dioses no les interesa ser venerados, sino que es mejor dejarlos con su propia indiferencia hacia los mortales. Sin embargo, existe un ritual que se celebra al nacer un niño varón, en el que se pide a Crom que otorgue al infante "poder para luchar y matar". Los cimmericos creen que después de la muerte, el alma vaga por la Montaña de Crom, un reino triste de nubes grises, nieblas frías y vientos susurrantes, por toda la eternidad.

Subordinados a Crom estaban los otros dioses del panteón cimmerico, como el Padre Lir y su hijo, Mannanan, así como la diosa de la guerra, Morrigan, y otras divinidades menores como Macha y Nemain, que eran invocadas por los guerreros durante la batalla. En algunas aldeas se conservaba el culto a Jergal-Zadh, demonio que fue desterrado al limbo por los Dioses Mayores.

REINO FRONTERIZO



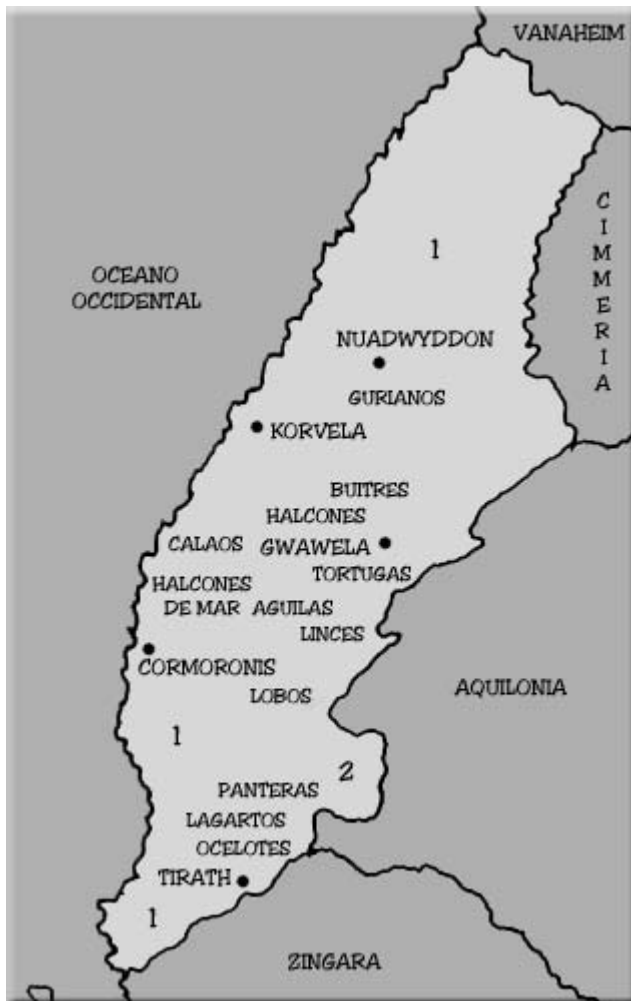
Una tierra desolada de vaporosos pantanos, fangosos brezales, y sombrías llanuras, el Reino Frontera está situado al sur de Aesgaard y Cimmeria, y forma una especie de tierra de nadie entre las bárbaras naciones del norte y los reinos civilizados de Nemediá y Brythunia, más al sur. La Gran Ciénaga de la Sal es el pantano más llano de los que se encuentran en el reino, y su entorno pantanoso y cubierto de niebla está plagado de murciélagos, víboras y perros salvajes.

Nativos de la región son los Hombres-Bestia, velludos primitivos que aún llevan mazos y se visten con harapientos taparrabos. Se piensa que son el producto degenerado de muchas generaciones de criminales y esclavos fugitivos; subsisten alimentándose de ranas, pescado, y la carne de los perros salvajes.

Se sabe que los nobles rebeldes de las tierras meridionales utilizan el Reino Frontera como escondite, y muchos mercaderes han optado por transportar sus mercancías a través de él, para evitar los altos impuestos que se cobran en las rutas de Nemediá.

TIERRAS PICTAS

Poblada por los descendientes de los Pictos del Continente que sobrevivieron a la destrucción de las Islas Pictas durante el Gran Cataclismo de la antigüedad. Pictland, o las Selvas Pictas, es la región más occidental del continente, y colinda con el Océano por el oeste, Aquilonia por el este, Zingara por el sur, y Vanaheim por el norte. El terreno de Pictland incluye playas costeras, bosques, y selvas salvajes. Cada área del país está habitada por tribus o clanes individuales que reciben sus nombres de los animales totémicos, como los linces, lobos, halcones o cuervos.



La unidad entre los clanes es mínima, y los conflictos intertribales son comunes. Los Pictos de la Costa son los más primitivos, y viven en aldeas dispersas a orillas del mar, alimentándose de carroña que encuentran en las playas, formada por cadáveres de castores y ballenas, y pescando en las aguas costeras pero nunca aventurándose mar adentro.

De hecho, no se encuentran puertos a lo largo de toda la vasta costa. Los tribueños del interior, que viven en chozas de barro y paja, y comparten los bosques con tigres dientes de sable, panteras, lobos, alces, y osos. Son cazadores temerarios, y se sabe que sólo titubean ante la pitón venenosa y el dragón estegosaurio. Las tribus que se encuentran más cerca a la civilización ocasionalmente practican el comercio con los puestos aquilonios o los navíos zingaros, intercambiando pieles de antílope y colmillos de castor por armas y vino.

Los tribueños son bajos de estatura y de piel oscura, hombros anchos, pechos profundos, y ojos y cabellos negros. Entre todos los clanes, las mujeres están relegadas al trabajo pesados, mientras que los hombres cazan, pescan y forrajean. Sus armas principales son el arco y la flecha, el cuchillo, y el hacha. Son fieros luchadores y cazadores, que conservan conflictos de sangre, y nunca toman prisioneros vivos, excepto para torturarlos hasta la muerte u ofrecerlos como sacrificio a sus dioses antiguos.

Los tribueños son bajos de estatura y de piel oscura, hombros anchos, pechos profundos, y ojos y cabellos negros. Entre todos los clanes, las mujeres están relegadas al trabajo pesados, mientras que los hombres cazan, pescan y forrajean. Sus armas principales son el arco y la flecha, el cuchillo, y el hacha. Son fieros luchadores y cazadores, que conservan conflictos de sangre, y nunca toman prisioneros vivos, excepto para torturarlos hasta la muerte u ofrecerlos como sacrificio a sus dioses antiguos.

Westermarck, una región de la frontera occidental con Aquilonia y fuente de la muy necesaria agricultura, yace entre los Ríos Trueno y Negro, adyacente a las tierras Pictas. Los Pictos desafían incesantemente el emplazamiento aquilonio en el área, y la frontera siempre es escenario de incesantes y brutales conflictos entre los nativos pictos y los pioneros aquilonios.

Religión: Entre los ancestrales dioses adorados por los pictos, se encuentran Jhebbal Sag, "al que una vez veneraban todas las cosas vivientes", Gullah el dios gorila, los hijos de Jhil, y una hueste de demonios de los pantanos y espíritus precataclísmicos de los bosques y los pantanos, como la Serpiente Fantasma. Los shamanes que actúan como sacerdotes para invocar a estos vetustos seres y que practican poderosos ritos de magia, con frecuencia son los verdaderos gobernantes de las tribus, a pesar de los jefes elegidos.

Los templos de Gullah están decorados con los cráneos de las víctimas de los sacrificios.

AQUILONIA



El más occidental y el más poderoso de los Reinos Hyborios de la época del Rey Conan, Aquilonia reina "suprema en el mundo occidental". Es un gigante comercial y militar, con un alto nivel de civilización, al cual quizás le falte únicamente la diversidad cultural mucho más rica de su principal rival, Nemedía.

Las provincias más importantes del país son Poitain, la más meridional, una hermosa región de praderas soleadas, llanuras, jardines de rosas, huertas de naranjos, y palmeras; Attalus, al sureste, una baronía cuyos nobles alegan ser descendientes de la

antigua realeza aquilonia, al mismo tiempo que gobiernan sobre un área de comercio y cultura avanzados. y Gunderland, una provincia norteña que colinda con Cimmeria y se encuentra aislada del resto de Aquilonia, por bosques poblados de osos salvajes, lobos, y otras bestias. En otras épocas, Gunderland fue un principado independiente, antes de que sus habitantes aceptaran su incorporación a Aquilonia.

Los gundermen son hyborios más primitivos, y su mayor concesión en el momento de la alianza con Aquilonia fue la adopción de Mitra en lugar del antiguo dios Bori. Son un pueblo rudo y duro, con cabello leonado, ojos grises, y compleción maciza y alta. Los gundermen sobresalen como soldados, y, por su destreza con la espada y el pico, forman la columna vertebral de la Infantería Aquilonia, aunque el vasallaje nominal hacia su patria adoptiva no les impide enrolarse como mercenarios en los ejércitos de Zamora y Shem, por ejemplo.

Westermarck es una importante región fronteriza aquilonia, que se encuentra entre las Marchas de Bossonia y las Junglas Pictas, y consiste en varias provincias, incluyendo Conawaga, la más grande y de mayor población; Schonira, la más pequeña; Oriskonie, la menos populosa; y Thandara, la más meridional y más exclusivamente pionera, marcada por fuertes custodiados y gobernada por un comandante militar elegido. Aunque hay conflictos casi constantes entre los pioneros del Westermarck y los nativos Pictos de las junglas, a pesar de que siempre llegan colonizadores debido a la escasez de tierras cultivables en el interior, donde los Grandes Lores de Aquilonia han secuestrado la mayor parte de ellos para su aprovechamiento propio como reservas para la caza.

Otras provincias de Aquilonia incluyen el Tauran, una tierra de bosquecillos abiertos y pastizales, cuyos ciudadanos moran en pintorescas cabañas y cazan a los ciervos nativos; Couthen, Manara, Thure, Ramen, Karaban y las baronías de Torh, Amilius, Lor e Imirus. En una llanura no lejos del Río Khorotas, rodeada por fértiles tierras y yaciendo sobre el Camino de los Reyes - la famosa carretera comercial hyboria que une Oriente y Occidente - está Tarantia, la capital amurallada de Aquilonia y la ciudad más grande del reino. Renombrada como un centro comercial y emplazamiento del elaborado Palacio Real de torres azules y doradas, Tarantia es llamada "la ciudad más principesca de Occidente", a pesar de que en ella también se encuentra la Torre de Hierro, una famosa prisión.

Aquilonia es principalmente una tierra de clima placentero y templado. Su pueblo es una raza orgullosa, de elevada estatura y complexión variable. Son resueltos en su devoción al dios Mitra, cuyo servicio requiere refinados rituales y prohíbe los sacrificios humanos. En cuestiones de guerra, los aquilonios se ponen en manos de su caballería fuertemente armada y su infantería. Sus soldados expertos en el manejo de la espada y el pico, proceden mayormente de Gunderland, mientras que los Bossonios, llenan los rangos de los arqueros, siendo los maestros de la época. Las tropas imperiales son conocidas como las Legiones Negras, mientras que la guardia personal del rey tiene el epíteto de los Dragones Negros.

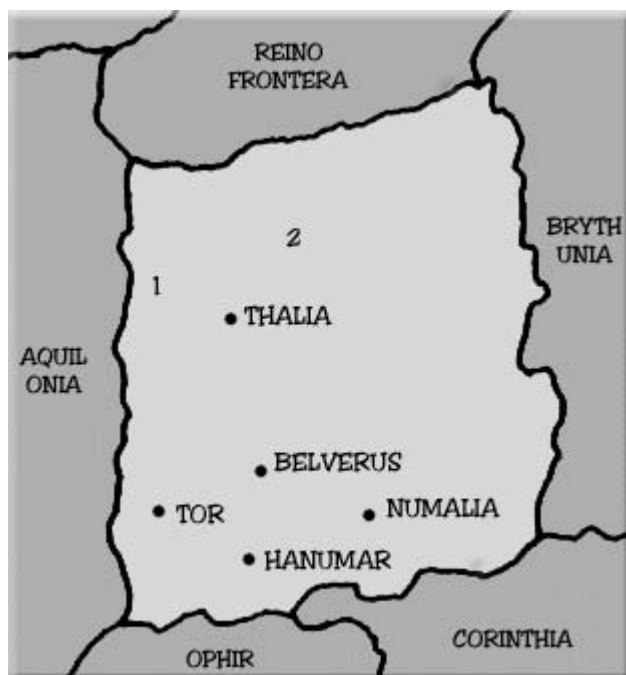
Durante el reinado del Rey Conan I, la corte de Tarantia fue un centro de romance, aventura, sabiduría, riqueza y coraje. Una copia de un retrato de la corte, que sobrevivió en las Crónicas, ofrece un raro atisbo de las personalidades que conformaban el círculo interior real: el Rey Conan, la Reina Zenobia, y sus hijos, el Príncipe Conn, la Princesa Radegund, y el Príncipe Taurus; el Concejero Publius, más bien un planificador que un hombre de acción; el Conde Trocero de Poitain, Prospero de Poitain, mano derecha y confidente del Rey; Alcemides, filósofo de la corte; Dexitheus, Alto Sacerdote de Mitra; y el General Pallantides, comandante de los Dragones Negros.

Bossonia es una provincia fronteriza de Aquilonia, que se extiende por toda la longitud del reino, desde Cimmeria por el norte, hasta Zingara por el sur. Bossonia, o las Marchas de Bossonia, está habitada por una raza ruda y tosca de granjeros y cazadores rústicos. Son testarudos luchadores defensivos, cuyo coraje e incomparable habilidad con el arco les ha permitido proteger bien sus aldeas amuralladas, tanto del ataque de los cimmericos como de los pictos. Los arqueros bossonios se consideran entre los más firmes y más preciados regimientos del Ejército Real de Aquilonia.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal. A diferencia de los dioses guerreros del norte, Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.

NEMEDIA



Rasgos Geográficos:

1. Bosque Oscuro
2. Llanuras

Entre los Reinos Hyborios, Nemedía ocupa el segundo lugar únicamente con respecto a Aquilonia, que yace al este, tras una elevada cordillera de montañas. Nemedía debe soportar estar siempre bajo la sombra de su rival, pero a pesar de la ancestral enemistad y las guerras esporádicas que han sacudido a ambas naciones, éstas permanecen bloqueadas en un interminable estancamiento militar y diplomático.

Aún así, la civilización nemediana es más antigua y sofisticada. Su territorio es seguro, y se encuentra bien situada geográficamente para evitar las invasiones. Efectivamente, su fama es

bien merecida y verídica. Originalmente, una porción de la antigua nación de Acheron, una teocracia gobernada por magos que fue destruida por las tribus invasoras hyborias tres mil años antes de la era de Conan, Nemedía muy bien podría ser el primero de los reinos hyborios en formarse, aunque algunos estudiosos atribuyen esta distinción a Koth.

De sus ancestros de Acheron, Nemedía recibió y nutrió una tradición de curiosidad y erudición intelectual. Los historiadores y filósofos de occidente provienen de este reino, y su obra maestra de historiografía, *Las Crónicas de Nemedía*, ofrece el material más válido, confiable y valioso para entender el mundo hyborio, y es la principal fuente para la Saga Original de Conan, compilada durante e inmediatamente después de su reinado de Aquilonia. La atmósfera liberal engendrada por la investigación intelectual también explica la tolerancia nemediana hacia una amplia gama de sectas religiosas ajenas al culto oficial a Mitra.

No obstante, todos los ciudadanos deben jurar alianza con el Rey, y están sometidos equitativamente al código de leyes del reino administrado por Consejos Inquisitorios y Cortes de Justicia que, para su crédito, eximen a los inocentes con la misma frecuencia que condenan a los culpables. Los deudores son castigados con crueldad, marcados en los hombros y vendidos como esclavos; pero los mismo esclavos están bien protegidos por la ley. Cabe destacar que la esclavitud es, particularmente, una práctica de la época, más civilizada que bárbara.

Los orgullosos jinetes, enfundados en mallas, patrullan las baronías y ciudades del reino, ofreciendo protección a los nobles, a los hombres libres, y a los de castas inferiores por igual.

La capital de Nemedía es Belverus, una atractiva ciudad rodeada por oroplanas y orquídeas. Numalia, como una conjunción del Camino de los Reyes y las rutas de caravanas del sur, es la segunda ciudad en importancia, luciendo su famoso museo y la antigua casa conocida como El Templo de Kallian Público. Hacia el noroeste existe un bosque de pinos encantado y mágico, el Bosque Oscuro.

Religión: Al diferencia de la mayoría de los Reinos Hyborios, Nemedía ofrece una gran tolerancia a otros cultos religiosos ajenos a la veneración a Mitra. Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.

Entre los otros cultos permitidos en el Reino, se encuentra el culto a Ibis, los filosóficos Escépticos, algunos seguidores de Ishtar, e incluso la devoción a Set, la Serpiente Antigua de Stygia.

BRYTHUNIA



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Graskaal
2. Llanuras de Lema

Reino hyborio conformado por ciudades-estado. El terreno de Brythunia incluye las sierras de las Montañas Graskaal en el noreste, y un fértil interior de praderas y bosques. Su economía es principalmente agrícola, y los campesinos trabajan la tierra de los señores aristocráticos que se enorgullecen de su independencia con respecto a su rey, el jefe de estado nominal.

Kelbaza, Pirogia, Charnina, y Potrebia, son algunas de las ciudades fortificadas que sirven como cuartel general para importantes nobles y diplomáticos de este reino de

ataduras libres. A pesar de sus incesantes intentos por establecerse como una potencia mundial, Brythunia cae inevitablemente bajo la sombra de sus vecinos Nemedía y Aquilonia.

Los pobladores de Brythunia tienen el dudoso honor de servir como blanco tradicional para el humor de la Edad Hyboria, que pinta a los hombres brythunios como zoquetes estúpidos y a sus mujeres como mozas descaradas y bien dispuestas. De hecho, las mujeres brythunias son muy buscadas por los traficantes de esclavos, por su belleza.

Religión: Los brythunios rurales adoran a la diosa de la naturaleza llamada Wiccana. Los seguidores de esta diosa adoran al roble y al muérdago (aunque ambas especies son más raras en Brythunia que en Pictland). Su símbolo es una hoz dorada, y están dedicados a la sanación.

Wiccana sólo acepta sacerdotisas; los hombres no pueden servir directamente a la diosa. Las sacerdotisas son célibes (aunque no necesariamente vírgenes), y hacen un voto por no cortar jamás sus cabellos, y residen en las aldeas, sin recluírse en santuarios privados.

Otra divinidad importante de los Brythunios es el dios de la guerra Borri, también conocido como "el Dios Gris". Es una antigua divinidad nórdica, que cuenta con una corte de valkyrias, sus hijas, que eligen a los guerreros que van a caer en una batalla, y una vez muertos, acompañan a sus almas hasta la morada de su padre.

ZINGARA



Nación ubicada al noreste de Argos, en el Océano Occidental. Zingara posee una importante industria naviera, pero nunca ha adquirido la predominancia de su vecino del sur, Argos, como una potencia comercial del mar. En algún momento, el reino enrolaba voluntarios patrióticos, los Vagabundos Zingaros, en un intento por neutralizar a la flota mercante de Argos, pero pronto se convirtieron en renegados, y el patriotismo se rindió ante el provecho propio.

Así, enfrentado a la supremacía argosseana y la competencia adicional presentada por Stygia, el pueblo zingaro desarrolló por necesidad, el comercio agrícola y pastoril, además de la navegación marítima. Las plantaciones de azúcar en el sur, la producción de vinos y cuero, y la industria del estaño, son puntos importantes de la economía. A pesar de su alianza nominal con su Rey, que gobierna desde la capital, Kordava, los elegantes príncipes, los enojados aristócratas y los duques vestidos en sedas de Zingara, frecuentemente se enredan en insignificantes rivalidades que terminan en guerras civiles sin fin. Resulta irónico que el renombrado arte de los espadachines de Zingara, con tanta frecuencia se vuelvan contra su propio pueblo.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal. A diferencia de los dioses guerreros del norte, Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.

OPHIR



Rasgos Geográficos:

1. Llanura de Shamu

Reino hyborio fabulosamente próspero, que yace al sur de Aquilonia y Nemedia, fuerzas políticas mucho más poderosas, y está separado de la primera por vastas praderas de pasto que se extienden hasta el Río Tybor, y de la segunda por una cordillera fronteriza de montañas que también se expanden hacia el sudeste, por la frontera con Corinthia.

Entre estas montañas, se encuentran las minas de oro y piedras preciosas que han convertido a Ophir en un reino legendario por su riqueza. Existen pocos espectáculos que sean tan ostentosos y extravagantes como un desfile de caballeros ophireos vestidos en centelleante armadura, hecha completamente de oro bruñido, y arrastrando largas capas escarlata a sus espaldas.

Hay varias ciudades-estado, como Pergona y Carnolla, dispersas en todo el país, pero el centro del estado es Ianthe (algunas veces llamada erróneamente Khorala, tal vez por la influencia de alguna lengua extranjera), donde reside el Rey de Ophir. El reino es muy propicio para proteger sus envidiables riquezas, y es fácil de defender por todos los frentes, salvo por algunas zonas de la frontera kothiana; pero están bien resguardadas por soldados que vigilan macizas fortalezas.

Todos los ciudadanos del reino gozan los beneficios de un inmenso tesoro, y son conocidos por su genialidad y generosidad; como lo sugiere un difundido proverbio hyborio, "¡Haz que tu compañero sea un súbdito de Ophir!".

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal, a excepción de grupos reducidos que adoran a Asura, Ibis, Ishtar, y en cierto grado, a Set, la serpiente. A diferencia de los dioses guerreros del norte, Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.



ZAMORA

Rasgos Geográficos:

1. Montes Kezankianos
2. Montes Karrash

Un reino extraño y fabuloso, Zamora fue fundado por los Zhemri, una antigua raza híbrida, y la sangre de los Zamoranos de piel y ojos oscuros de la Edad Hyboria, consecuentemente, es distinta a la de las razas occidentales de Brythunia, Nemedía, Aquilonia y Koth. Quizás sea por esta diferencia en la sangre que los pueblos zamoranos gozan de una fama de ser peculiares y malignos desde el nacimiento, o quizás sea por los extraños e inmortales dioses que veneran, o la tolerancia que ha florecido en todo el reino.

Las dos divinidades conocidas de los zamoranos son el Dios-Araña adorado en el ídolo de piedra de la ciudad de Yezud, y Bel, dios shemita de los ladrones, y patrono de Arenjun.

El culto al dios-araña parece haberse derivado de una abominación natural, una horrible especie de gigantescas arañas negras nativa y única de Zamora. Su culto incluye sacrificios humanos y ritos orgiásticos, y Yezud es conocida como La Ciudad del Dios-Araña.

Arenjun, también, es famosa por su dios, y es conocida como La Ciudad de los Ladrones. Muy acorde con su epíteto, la ciudad puede albergar a más asaltantes y ladrones que cualquier rincón del mundo conocido. El Maul es el barrio más ilegal de Arenjun, y sus sombríos y retorcidos callejones resuenan día y noche con un carnaval de asesinos, ladrones, gritos y bravatas. En el Distrito del Templo de Arenjun pueden encontrarse altares de una miríada de Dioses Oscuros, y hasta los criminales del Maul miran estos profanos callejones con recelo. En otros tiempos, allí estaba erigida la Torre del Elefante.

Sin embargo, la capital de Zamora es la más notoria de todas: Shadizar la Ciudad de la Perversión, conocida por el costo, la cantidad y la variedad de sus vicios. Dentro de sus murallas gobierna el rey, déspota absoluto en las garras de sacerdotes hechiceros. Los soldados de Zamora visten cascos de acero puro y jubones de cuero con botones de bronce, y están armados con arcos, picos y dagas.

Larsha la Maldita es una ciudad en ruinas situada al este de Shadizar, y los rumores dicen que tiene un tesoro que data de tiempos cataclísmicos. Está guardada por gigantes mumificados, guerreros de una edad pasada.

Religión: Zamora nunca aceptó el culto a Mitra, pero albergó a una gran cantidad de cultos y divinidades misteriosos. El más notable de todos fue Bel, el dios de los ladrones, que fue tomado prestado de los Shemitas o Shumir; y el más horrendo, el innumerable dios-araña de Yezud, a veces llamado Omm o Zath, adorado en la forma de una tarántula gigantesca esculpida en piedra negra.

Los adoradores de Omm creen que la Araña Gigante camina por la tierra, y debe ser servida por la Humanidad. En efecto, las arañas gigantes que ocasionalmente han sido vistas en las colinas cercanas a Yezud son testamentos del poder del dios.

Los sacerdotes del Dios Araña no beben alcohol ni fornican, y los laicos que prestan servicio en el templo también deben acogerse a estas normas. Más cuidadas aún son las vírgenes del templo, que danzan para la deidad en los días feriados. Corren rumores de la existencia de extensas cavernas debajo del templo, donde residen cientos de arañas gigantes, que son alimentadas con ganado (y ocasionalmente, humanos) por los sacerdotes de Zath. El ganado procede de los diezmos que son demandados a las granjas que rodean a la ciudad. Se dice que los sacerdotes liberarían a las arañas en los campos, si el Rey se negara a permitir su espeluznante culto.

LAS ISLAS BARACHAS.



Las Islas Barachanas, también llamadas Islas Barachas e Islas de los Piratas, constituían un pequeño archipiélago infestado de cuadrillas de piratas vagamente organizadas de acuerdo con las leyes del mar, que se hacían llamar la "Hermandad Roja". Estaban compuestas en su mayoría por proscritos de Argos, aunque también se unían a la Hermandad algunos marinos de otras nacionalidades. Los

barachanos juraban lealtad al capitán de su barco y vivían solamente de la piratería. Muy especialmente, saqueaban los bajeles y las costas zingarias, y robaban y asesinaban a las gentes del continente. La crueldad de estos piratas era legendaria, y el pueblo temeroso llegó a creer que los barachanos devoraban a las mujeres. Famosos por su destreza con el alfanje y con el arco, eran celebres también por su furioso y atrevido estilo de lucha.

Tortage: Esta era la única ciudad, amén de ser la capital del imperio pirata, de dichas islas. Construida entre acantilados rocosos, Tortage es un pueblo pirata, cuyos tortuosos callejones empedrados están repletos de tabernas, burdeles y mesones. Allí, todos los piratas se reúnen en ruidosa y pendenciera compañía

ARGOS

Rasgos Geográficos:

1. Colinas Didymianas
2. Llanura de Pallos
3. Montes Rabirianos

Entre las naciones comerciales más grandes de la Edad Hyboria, Argos es renombrada por su industria marítima, sus maestros navegantes, y sus bajos pero fornidos marineros, que son considerados los mejores del mundo. Se ubica en el centro del continente hyborio, en las costas del Océano Occidental, entre sus rivales Zingara y Stygia, con quienes se disputa la supremacía marítima. Argos domina el comercio costero.

Su misma costa es una centelleante matriz de ciudades cosmopolitas y hormigueantes puertos desde los cuales los navíos mercantes zarpan hacia el sur, con destino a Kush y los Reinos Negros, donde los argosseanos intercambian cuentas, sedas, azúcar, y espadas con empuñaduras de bronce, por mineral de cobre, esclavos y perlas.

La ciudad portuaria más grande de todas, y a la vez capital de Argos, es Messantia. Aquí comienza el Camino de los Reyes, una importante carretera hyboria que se extiende hacia el este, al reino de Turan, y de aquí fluye también un interminable caudal de tráfico fluvial procedente de Aquilonia, Nemedía y Ophir.

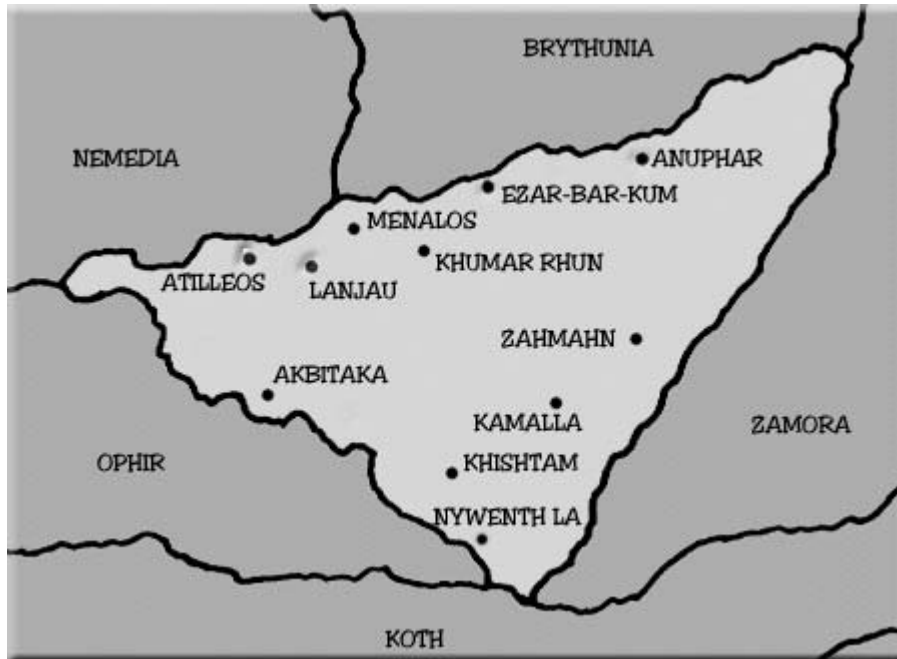
También en Messantia, los piratas y bucaneros encuentran escondites para sus mal ganadas riquezas, dando mayor significado al proverbio "Todas las rutas marinas llevan a Messantia". De hecho, existe una razón para pensar que Argos ofrece tácitamente a los notables piratas de las Baracha, subsidios y uso no oficial de instalaciones portuarias, a cambio del paso libre a las naves argosseanas en mar abierto, mientras atormentan sin merced los navíos de su rival Zingara.

Al norte de las alborotadas ciudades costeras, se encuentran las provincias interiores de Argos, de menor importancia económica, y atrasadas culturalmente.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal, a excepción de grupos reducidos que adoran a Asura, Ibis, Ishtar, y en cierto grado, a Set, la serpiente. A diferencia de los dioses guerreros del norte, Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.

CORINTIA



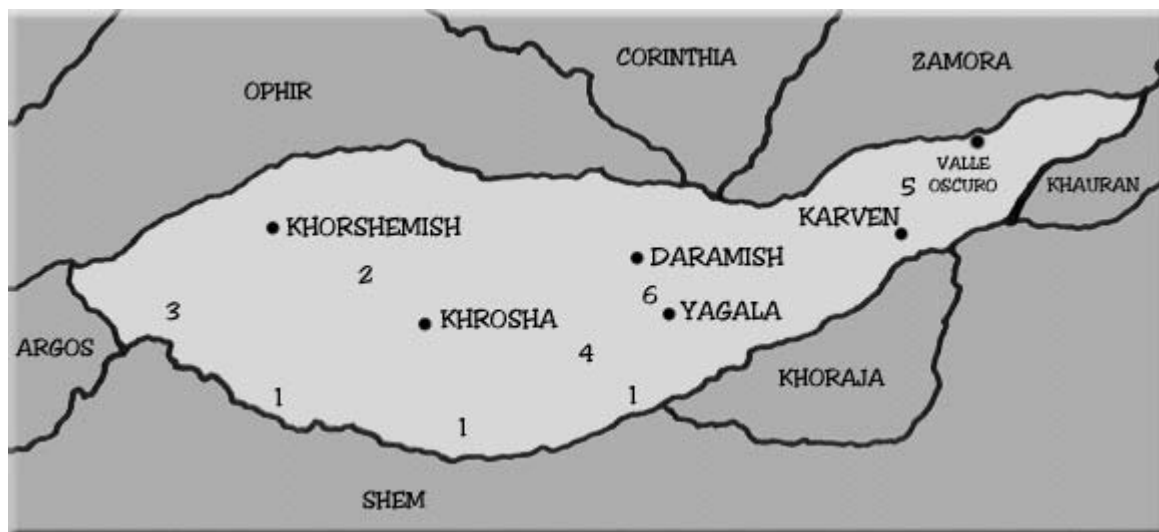
Tierra de montañas e indescriptibles ciudades-estado unidas por una alianza libre, Corinthia es un Reino Hyborio menor cuya fama principal se debe a que el Camino de los Reyes atraviesa sus campos centrales. Sus habitantes practican la ganadería y el pastoreo autosuficientes, y en algunas de sus ciudades-estado, desarrollan algunas pequeñas industrias, incluyendo la producción de lana y los instrumentos musicales hechos a mano.

Un infame "distrito de los ladrones", el Laberinto, conformado por callejones oscuros y sórdidas viviendas, atrae a los truhanes, malhechores y prostitutas de todo el reino e incluso de más allá de sus fronteras.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal. A diferencia de los dioses guerreros del norte, Mitra es una deidad gentil que reina sobre una hueste celestial de santos y ángeles, y predica la piedad en vez de la venganza. Mitra es el juez eterno de la humanidad, que otorga a cada alma recompensa en el cielo o castigo en el infierno, por toda la eternidad, según lo amerite.

El sacrificio de sangre está expresamente prohibido por la Religión de Mitra. Sus rituales son una combinación de sencillez, dignidad y belleza. A diferencia de los ídolos paganos, las estatuas de Mitra son un mero emblema que representa al dios en forma idealizada, y NO deben ser adoradas.

KOTH.



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Llameantes
2. Bosques
3. Prados
4. Desierto
5. Prados
6. Lago de los Suspiros

A pesar de su condición mediterránea - circundado por Argos, Ophir, Cimmeria, Zamora y Shem, Koth se considera una de las naciones comerciales más grandes de la época, dominando una buena parte del tráfico de las rutas comerciales del continente, en particular los trenes de camellos que viajan hacia el noreste, a través de Shem, con destino a los Reinos Hyborios.

Khauran y Khoraja, pequeños principados independientes situados en las fronteras oriental y meridional de Koth, controlan muchas rutas comerciales relacionadas, y por tanto tienen una gran importancia para el Imperio Kothiano. Por la naturaleza de las rutas comerciales, Koth reconoce, también, una interdependencia económica con Shem.

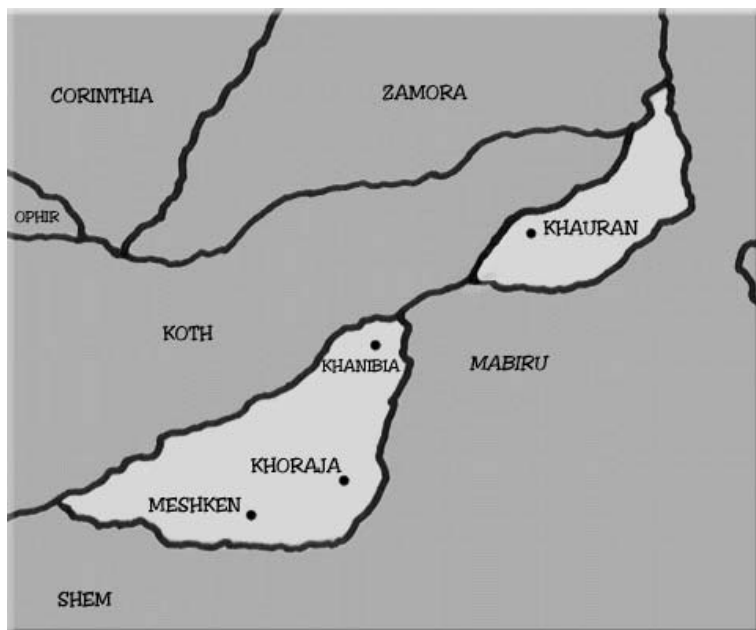
Las tierras de Koth incluyen prados en el oeste y granjas en el este, y por lo menos mil millas de colinas que separan las Tierras Altas de Koth de las pastoriles tierras de Shem. Las Montañas Llameantes, una impenetrable cordillera volcánica, se encuentra en estas colinas. El Paso de Shamlá, al este, es el quiebre más importante de las extensas Colinas y Escarpas Kothianas, aunque se piensa que existe un segundo paso cerca de Eruk, Shem.

La capital de Koth es Khorshemish, "Reina del Sur", una ciudad amurallada de espiras, mezquitas con minaretes, mercados y amplias calles blancas. Aquí, entre interminables guerras civiles contra los príncipes rebeldes, el Rey se retira a sus Palacios, tras altas murallas en medio de lujosos jardines, arroyos artificiales, y fuentes fluyentes. Aquí, también se encuentra el principal orgullo de los kothianos, su famosa industria de armería.

Religión: Koth y sus satélites son únicos entre los Reinos Hyborios, por el hecho de haber abandonado el culto a Mitra y abrazado principalmente la religión de la Diosa shemita Ishtar. Efectivamente, la cultura kothiana ha sido influenciada de muchas maneras por las tradiciones más exóticas y despóticas de Shem y Stygia, y de hecho, el ejército de Koth incluye muchos contingentes de arqueros y tropas shemitas. Los Gazalí del sur de Koth, fueron expulsados de sus tierras hacia el Desierto del Sur de Stygia, por rehusarse a renunciar a la fe en Mitra.

KHORAJA.

Khauran y Khoraja son dos pequeños principados independientes situados en las fronteras oriental y meridional de Koth, controlan muchas rutas comerciales relacionadas, y por tanto tienen una gran importancia para el Imperio Kothiano. Por la naturaleza de las rutas comerciales, Koth reconoce, también, una interdependencia económica con Shem. La capital de Khoraja es la ciudad del mismo nombre.

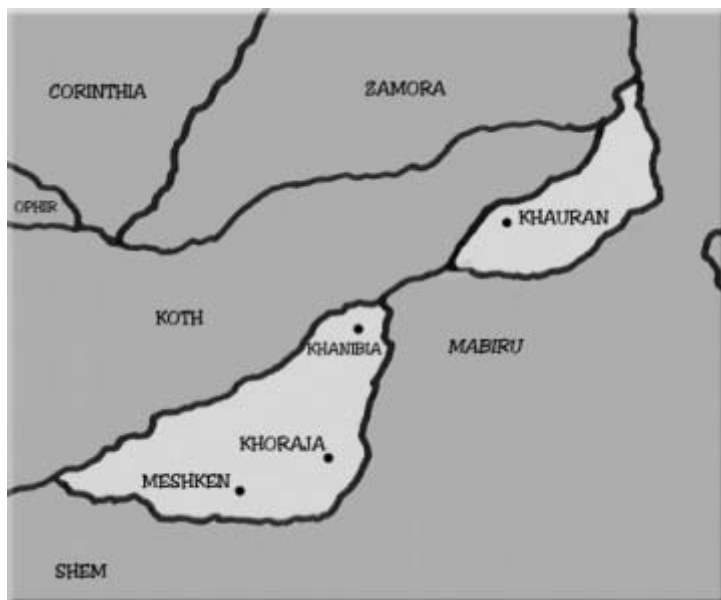


Religión: Koth y sus satélites son únicos entre los Reinos Hyborios, por el hecho de haber abandonado el culto a Mitra y abrazado principalmente la religión de la Diosa shemita Ishtar. Efectivamente, la cultura

kothiana ha sido influenciada de muchas maneras por las tradiciones más exóticas y despóticas de Shem y Stygia, y de hecho, el ejército de Koth incluye muchos contingentes de arqueros y tropas shemitas. Los Gazali del sur de Koth, fueron expulsados de sus tierras hacia el Desierto del Sur de Koth, por rehusarse a renunciar a la fe en Mitra.

KHAURAN

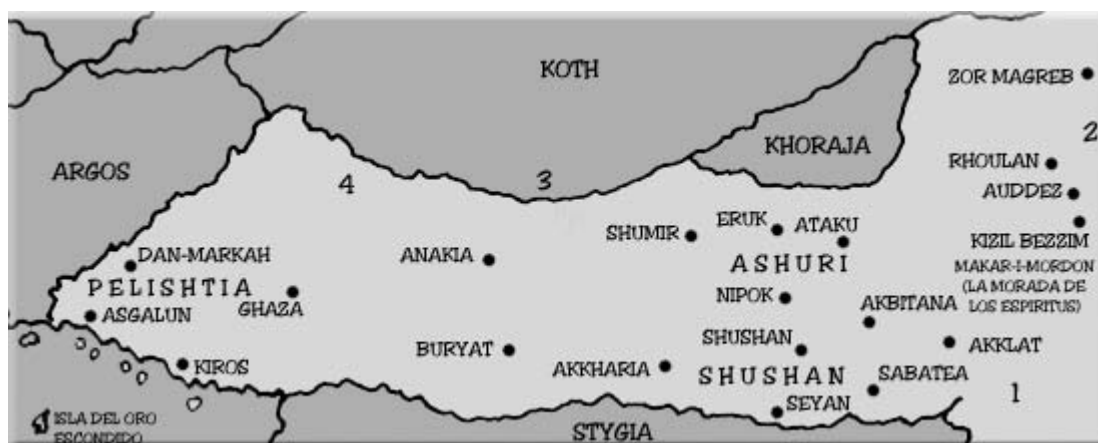
Khauran y Khoraja son dos pequeños principados independientes situados en las fronteras oriental y meridional de Koth, controlan muchas rutas comerciales relacionadas, y por tanto tienen una gran importancia para el Imperio Kothiano. Por la naturaleza de las rutas comerciales, Koth reconoce, también, una interdependencia económica con Shem. La capital de Khauran es la ciudad del mismo nombre.



Religión: Koth y sus satélites son únicos entre los Reinos Hyborios, por el hecho de haber abandonado el culto a Mitra y abrazado principalmente la religión de la Diosa shemita Ishtar. Efectivamente, la cultura kothiana

ha sido influenciada de muchas maneras por las tradiciones más exóticas y despóticas de Shem y Stygia, y de hecho, el ejército de Koth incluye muchos contingentes de arqueros y tropas shemitas. Los Gazali del sur de Koth, fueron expulsados de sus tierras hacia el Desierto del Sur de Stygia, por rehusarse a renunciar a la fe en Mitra.

SHEM.



Reino meridional, y una de las naciones comerciales más grandes de la época, Shem es una tierra de contrastes: amplias y fértiles praderas al oeste, donde el océano baña las costas y déspotas monarcas gobiernan las ciudades-estado en esplendor lujoso y sensual, dentro de palacetes amurallados; áridos desiertos al este, habitado por nómadas magros que viven en tiendas hechas de pelo de camello. La costa tiene unos pocos puertos o ciudades portuarias, símbolos del hecho que el comercio en el continente es el único medio de sustento real de la nación.

Atravesando el país en todas las direcciones, se encuentran las famosas rutas de las caravanas, que siempre son atravesadas por convoyes de camellos y son lugar de muchos centros de comercio, como las ciudades de Eruk y Nipok. Los habitantes de Shem generalmente son de peso mediano, amplios hombros y sólidos, con narices aguilinas, ojos oscuros y cabellos negro azabache. Los hombres suelen llevar espesas y rizadas barbas, y son famosos como arqueros, que venden su habilidad con el arco a muchos ejércitos hyborios.

Sin embargo, principalmente, estos hombres son pastores y ganaderos; crían ganado en los lozanos prados, ovejas en las tierras norteñas de las Colinas de Libnun, y cultivan uvas, granadas, dátiles, higos, almendras y granos de cereal en muchas regiones del país. Las reservas de oro y plata son una bendición económica, y los shemitas las intercambian por espejos, sedas, capas, escudos, cascos, y espadas compradas a los mercaderes argosseanos. Son un pueblo industrial y astuto; fabrican cerámica y textiles, además de practicar la agricultura y la ganadería.

Kyros y Ghaza son áreas famosas por la calidad de sus vinos, mientras que Akbitana es una ciudad desértica, conocida por la producción de acero. Asgalun es la ciudad costera más importante, y capital de la región de Pelishtia, una vez una espléndida metrópolis ahora decadente. La antigua Shushan, en el lejano oriente, es la contraparte de Pelishtia en cuanto a glorias perdidas. Cada ciudad-estado administra sus propias leyes, y hay incesantes conflictos entre los moradores de las ciudades y las tribus del desierto.

Los nómadas Zuagir del Desierto Oriental, en particular -entre ellos las tribus de Duali, Kharoya, y Qirlata-, son agresivos jinetes, cuyos caballos criados en el desierto son los mejores del mundo. Estos Zuagirs, apodados "halcones del desierto" por sí mismos y "ratas del desierto" por sus enemigos, viven en campamentos de tiendas móviles. Sus hombres visten el tradicional khalat blanco y el kaffia, mientras que las mujeres usan velos.

Las tribus individuales, con frecuencia se unen bajo el mando de un jefe guerrero. Los tribeños atacan con cuchillos curvados, arcos y flechas, y las caravanas que se trasladan de las ciudades hyborias hacia el sur y el este, son sus blancos favoritos.

Religión: La religión shemita se basa en el mito del dios varón del cielo, conocido como Adonis o Pteor, y su cortejo de la Madre Tierra, Ishtar. Este mito es el centro de la fe shemita, y pueden encontrarse variaciones del relato básico en las fogatas de los nómadas y en las tabernas y templos de las ciudades-estado.

Todos los shemitas, del este y del oeste, adoran a las diosas que personifican a la Madre Tierra, a quien consideran responsable por la fertilidad de sus tierras, rebaños y familias. Las más importantes entre estas manifestaciones son Ashtoreth, Derketo (o Derketa), e Ishtar. Pteor, Adonis, y Bel de Shumir, son algunos dioses masculinos muy populares. Los dos primeros son divinidades del cielo, que se acoplan con la Madre Tierra; Bel es el patrono de las mentiras y los ladrones. Aunque las ciudades-estado rivales son politeístas, cada una de ellas tiene su propio dios patrono.

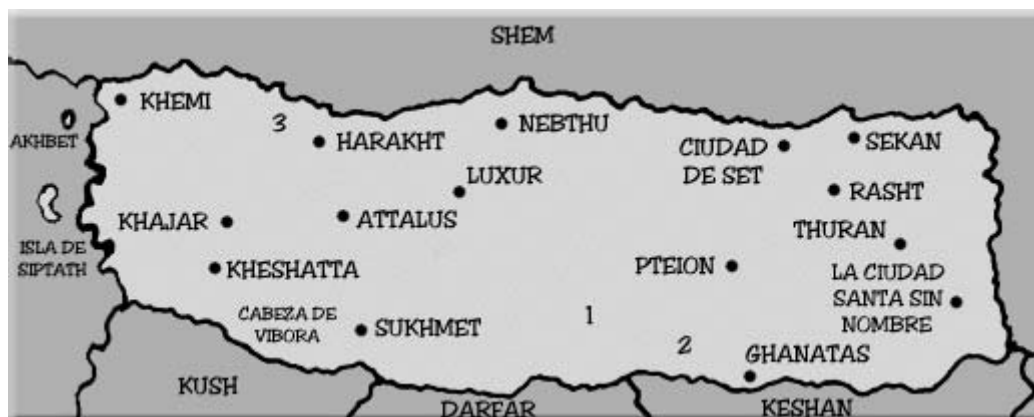
A diferencia del culto a Mitra, que considera el altar como un simple foco del poder del dios, los shemitas creen que sus dioses realmente habitan dentro de los ubicuos ídolos de bronce. Estos ídolos son caricaturas: los hinchados senos y vientre de Ishtar y las igualmente exageradas características sexuales de Adonis, parecen repulsivas para los más refinados seguidores de Mitra. Cada hogar tiene un pequeño Altar de los Amantes, y usualmente estatuas pequeñas de los otros dioses, incluyendo a Vel, cuya protección es invocada contra los sirvientes.

En los templos, los ídolos de los shemitas son agrandados hasta tamaños increíbles. Las enormes imágenes de bronce son huecas, y sus amplios vientres sirven como hornos de sacrificio en los que arde el sándalo. Ovejas, cabras, objetos de valor, y ocasionalmente, seres humanos, son arrojados a las llamas para alimentar a los dioses shemitas. Entre las diosas de la fertilidad, Ishtar en particular, es adorada en ostentosos templos y en pródigos altares con rituales de sacrificios de sangre y frenesí orgiástico, realizados ante sensuales ídolos esculpidos en marfil.

Entre los Zuagir, nómadas del Desierto Oriental, Yog, Señor Demoníaco de las Moradas Vacías, es considerado el más sagrado. Sus seguidores sólo comen carne, y practican el canibalismo.

Un aberrante culto de Shem es el del Pavo Real Dorado de Sabatea. Este grupo adora a un ser demoníaco cubierto con elaboradas plumas, que requiere de continuos sacrificios humanos. El culto de Sabatea es parecido al de los Katari, de Vendhya, y al de los Yoggitas de Darfar, en que sus seguidores capturan a las víctimas para sus sacrificios; a través de los siglos, el culto ha desarrollado técnicas de acecho desconocidas en el resto del continente, que emplea para entrenar a sus "procuradores".

STYGIA



Rasgos Geográficos:

1. Desierto Meridional de Stygia
2. Pantanos del Loto Púrpura
3. Pantano del Loto Negro

Un reino meridional conocido también como "la tierra oscura y maldita", Stygia, situada al sur de Shem, es una teocracia decadente, xenofóbica, inexcrutable y obsesionada con la muerte y la inmortalidad. Para las razas hyborias, representa una amenaza siniestra y mágica, una tierra negra de horrores sin nombre, donde el culto al dios-serpiente Set, la sancionada religión oficial, es visto con un temor frío.

Irónicamente, la adoración a la serpiente por los stygios se deriva de una tradición de veneración por parte de los mismos malignos hombres-serpiente a quienes los stygios modernos destruyeron cuando se dirigieron por primera vez a occidente y conquistaron la tierra que estaba dominada por la raza aborígen pre-humana, que construyó las pirámides negras y las encantadas tumbas debajo de ellas.

Los stygios contemporáneos son un pueblo misterioso cuya sociedad está estrictamente organizada en un sistema de clases dependientes de los tipos físicos. En la parte superior de la escalera social, se encuentran los nobles, relativamente altos, con cabellos negros y piel clara. Debajo de ellos está el núcleo de la población, una élite de aristócratas que gobierna y una poderosa clase media, de piel olivácea, nariz aguileña y semblante altanero. Las clases más bajas están formadas por los campesinos, el proletariado, y los esclavos de raza híbrida, cuyos ancestros son una mezcla de kushitas, shemitas, hyborios, y stygios.

En general, la población es notablemente pequeña, porque a pesar de su enorme tamaño, el reino posee pocos terrenos disponibles para la agricultura, y éstos se encuentran a lo largo de los bancos del río Styx, también llamado Nilus, el más grande del continente hyborio, que atraviesa todo el ancho de Stygia y sirve de hogar al caballo de río, o hipopótamo, y al cocodrilo. Muchos piensan que en tiempos remotos, el país fue arruinado con franjas de suelo infértil y desierto como resultado de una antigua maldición que cayó sobre él por magia incontrolada.

Los stygios han desarrollado una economía basada en el pastoreo nómada, la pesca, y la cosecha de los dátiles que se recogen de las palmeras; las industrias principales incluyen la producción de amuletos y fetiches mágicos, así como drogas y productos farmacéuticos para usos medicinales y mágicos. La seda y las mallas de acero también se producen en Sytgia, y son muy buscadas por los mercaderes que atraviesan las numerosas rutas a lo largo de toda la nación. Gracias a estas extensas rutas, Stygia también saca provecho del marfil, las perlas, los esclavos y las pieles procedentes de los Reinos Negros, así como el jade, las alfombras tejidas, y los objetos de arte de las naciones orientales.

La ciudad más importante, y el principal puerto del país es Khemi, situado en el Océano Occidental, que comanda el comercio por vía marítima y es famoso por sus murallas negras y siniestras ciudadelas. Khemi es, además, la capital religiosa, ubicada cerca de las pirámides mayores y los templos crípticos y subterráneos desde donde los temidos Sacerdotes de Set, los únicos que dominan la escritura de jeroglíficos, controlan los destinos de la nación según sus ambiciones personales. Khemi no es una ciudad cosmopolita; no es hospitalaria con los extranjeros. Aparte de los esclavos negros y shemitas de los stygios, no se permite la presencia de ningún extranjero dentro de las murallas de la ciudad, excepto los embajadores o los comerciantes con licencia. A los últimos no se les permite permanecer en la costa después del crepúsculo. En otras ciudades del reino, aunque el turismo no es incentivado, los estudiosos y hechiceros son bienvenidos con cierta tolerancia.

Aunque el sacerdocio setita representa el verdadero poder de Stygia, un rey figurativo preside el trono de marfil de Luxur, la capital real y centro comercial principal, que está bien situada para administrar buena parte del comercio fluvial y terrestre del reino. Sukhmet, un fuerte fronterizo, y Kheshatta, la Ciudad de los Magos, constituyen ciudades de caravanas utilizadas por los comerciantes de los Reinos Negros. Nebthu, en los bancos del Río Bakhr, un pequeño y fangoso tributario del Styx, sirve de emplazamiento para antiguas ruinas y una enorme esfinge-hiena esculpida, donde el Oasis de Khajar, al oeste de Nebthu, fue una vez hogar del infame mago entre magos stygios, Thot-Amon. En las praderas del centro-sur se encuentran los Pantanos del Loto Púrpura, evitados por los fantasmas que los asolan.

Stygia mantiene una modesta flota y un gran ejército famoso por sus soldados, despiadados pero tercamente disciplinados. No obstante, las altas y musculosas castas de los guerreros se encuentran en desventaja, por la adherencia del gobierno a armaduras y armas obsoletas, y hasta la fecha luchan en antiguos carros de guerra. Aún así, guardado por las estepas y los desiertos naturales por un lado y los semi civilizados Reinos Negros por el otro, Stygia existe dentro de las fronteras más seguras del continente. Resulta irónico, entonces, que la nación se haya convertido en centro de inseguridad y paranoia, un país que odia y es odiado.

Religión: En Stygia, Set, la Serpiente Antigua, reina suprema, como recordatorio de los Dioses Mayores que eran adorados en todas partes en el período pre-humano de la historia y luego temidos en los Reinos Hyborios por ser considerados los demonios más detestables y terribles. Los espantosos rituales del culto a Set, que se llevan a cabo en templos, tumbas, y pirámides e incluyen sacrificios humanos y obscenidades de hechicería, sólo subrayan la razón por la que el sólo nombre de Set evoca repulsión y terror tanto entre los pueblos civilizados como entre los bárbaros.

No se tolera otra religión que la de Set y su panteón. Los templos de otras sectas están prohibidos, y la adoración a otros dioses se considera traición. Los preceptos del culto a Set son complicados y se encuentran envueltos en muchas capas de dogmas. Principalmente, los templarios predicán que el Padre Set es el más poderoso de los dioses, poderoso como amigo y terrible como enemigo. Los apóstoles que han aprendido el conocimiento más profundo, han dicho que Set ofrece vida eterna más allá de la tumba, para aquéllos que lo sirven con fe. Esta promesa, quizás más efectiva que el miedo, ha atraído a muchos stygios al servicio del dios-demonio.

El peor oponente de Set es Mitra, Dios de la Luz. Según los sacerdotes, Mitra puede ser tan poderoso como Set, pero le falta la voluntad y fuerza interior para usar su poder para gobernar. Así, Mitra está condenado al fracaso; no importa cuántas veces triunfe, Set sólo necesita prevalecer una vez. Los sacerdotes de Set se deben negar a sí mismos todos los placeres materiales ordinarios (incluyendo el vino, las mujeres y el canto), a cambio de poder. Kali es la esposa de Set.

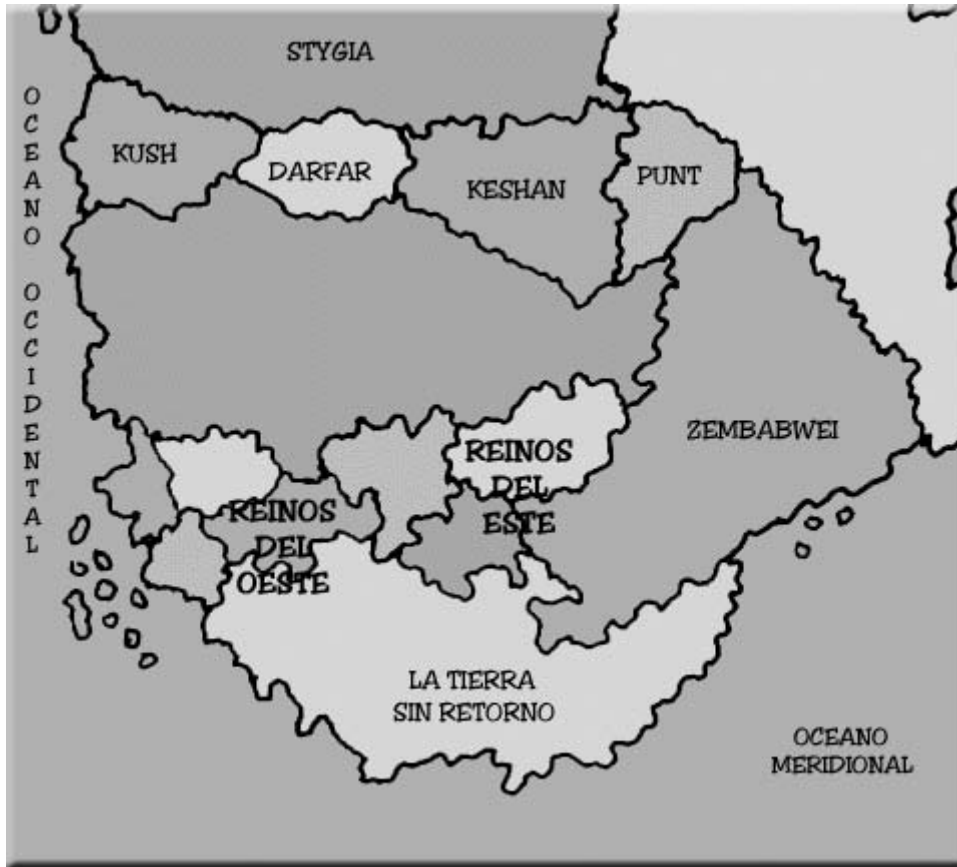
ATLAS DE LA EDAD #HYBORIA

Damballah es uno de los numerosos hijos de Set, y usualmente ambas divinidades se confunden en los Reinos Negros. Derketo es la diosa de la Lujuria, y sirviente de Set. Representa la naturaleza seductora de la carne, y el deseo de vida que Set ofrece mantener por la eternidad. Derketo es adorada entre los campesinos de Stygia, que consideran las demandas ascéticas de Set demasiado restrictivas.

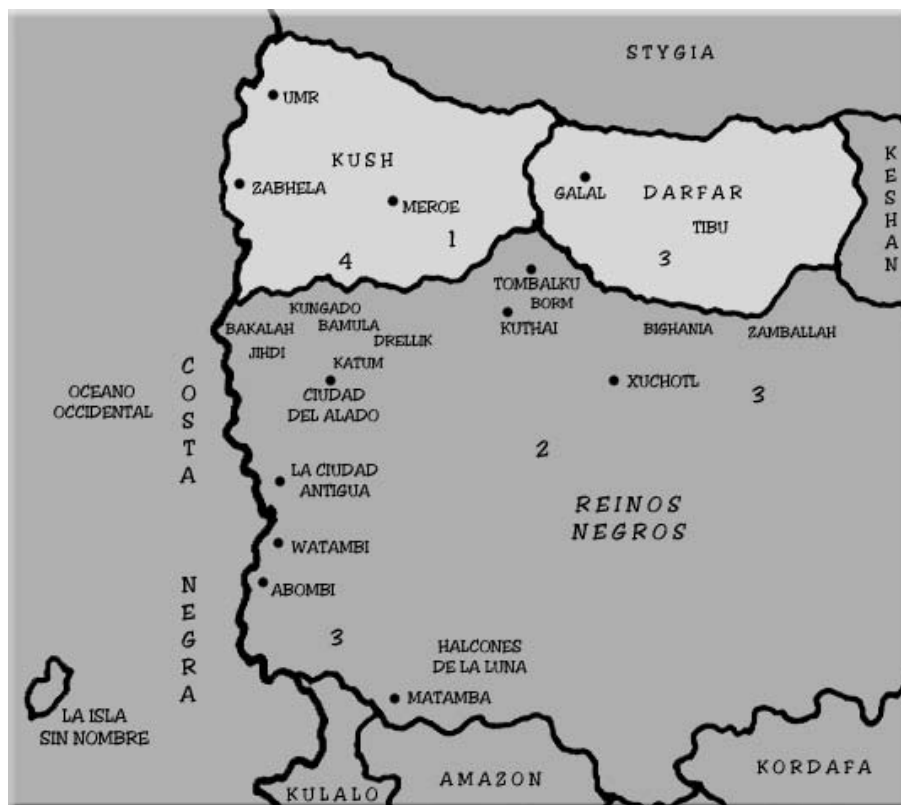
En la ciudad de Harakht, se adora al Dios-Halcón que da su nombre a la comunidad. Es un miembro menor del panteón stygio. Según la Doctrina de Set, Harakht vuela sobre Stygia, vigilando todo lo que ocurre, y cuando el sol atraviesa el horizonte occidental, vuela hacia Set para informarle de todo lo acontecido durante el día maldito.

Otras divinidades menores incluyen a Byatis, Han "el Oscuro", y Yig, los padres de la raza de los Hombres-Serpiente.

REINOS NEGROS.



KUSH.



Rasgos Geográficos:

1. Desierto Meridional de Kush
2. Praderas
3. Junglas
4. Praderas de Kush

Kush es el más septentrional y conocido de los Reinos Negros que se encuentran al sur de Stygia.

Es una nación semicivilizada que ha dado su nombre a toda la porción meridional del continente, porque los kushitas

propriadamente dichos fueron los primeros hombres negros con quienes los hyborios entraron en contacto, cuando los piratas barachanos comenzaron a atacar y comerciar en la Costa Negra, en el Océano Occidental. Incidentalmente, este comercio pronto se desarrolló hasta convertirse en una fuente importante de materiales para los kushitas que ansiosamente intercambiaban su oro, cocos secos, perlas y esclavos a cambio de cuentas, sedas, azúcar y espadas con empuñaduras de oro, que les ofrecían los mercaderes de Argos y Zingara.

Una vasta pradera plana se extiende a través de Kush hasta el este, y sirve de hogar para cebras, antílopes, búfalos, y fieros leones. Ocasionalmente surge un pequeño arbusto en la llanura donde los cazadores y tribus o pastores nómadas se desplazan entre los pastos de la sabana. Hacia el oeste, a lo largo de la costa oceánica, moran varias tribus esclavistas que saquean el interior y venden sus cautivos nativos a las naves mercantes mar adentro, procedentes de Argos, Zingara y Shem.

El reino de Kush es gobernado por una casta aristocrática de rasgos delicados y piel olivácea, descendientes de los pioneros stygios que en otros tiempos se aventuraron hacia el sur para establecer una ciudad sobre los pastizales de la llanura que se extiende en Meroë, actualmente su capital. Los nobles viven tras una gruesa muralla, en la ciudad interior de Meroli, donde moran en ostentosos palacios de caoba y adoran a Set, el dios-serpiente de Stygia. Más allá de estas murallas, se extiende la Ciudad Exterior, habitada por las castas nativas de piel más oscura, subyugadas a la aristocracia.

Los fornidos hombres de Kush, y sus estatuas mujeres, viven en cabañas de barro con techos de paja, y su economía de mercado consiste en el intercambio de cerámica y bronce, puntas de lanza de hierro, y cerveza de banana. Pagan tributo a los Lanceros Negros, columna vertebral del ejército la casta que gobierna.

Recientemente, la población nativa se ha puesto más inquieta con el yugo de la servidumbre, y la amenaza de una rebelión impotrante puede significar dentro de poco la ruina de la casta gobernante.

Religión: Los nobles de la Ciudad Interior de Meroli adoran a Set, la ancestral Serpiente Stygia, mientras que las castas más bajas juran por las miradas serpentinas de Derketo, Reina de los Muertos, y asisten al templo de Jullah, llamado desdeñosamente "la casa del diablo-diablo" por los nobles de Meroê. En la mayoría de los Reinos Negros, el culto a Set goza de cierta popularidad, pero los dioses nativos como Jullah, correspondiente al Gullah de los Pictos, Jhil, Gwahlur tienen muchos seguidores, al igual que los incontables demonios y espíritus locales.

Otra divinidad muy importante es Damballah, Dios de la Muerte e hijo de Set, aunque muchas veces ambos dioses se confunden por la similitud de sus ritos. Derketo, la diosa de la Lujuria, es servidora de Set, y representa la naturaleza seductora de la carne, y el deseo por la vida, que Set ofrece mantener para siempre.

DARFAR.

Rasgos Geográficos: Ver mapa de Kush.

Darfar es uno de los reinos negros más norteños, junto con Kush, Keshan y Punt. Está habitado en gran medida por tribus nativas caníbales con dientes afilados.

Religión: En la mayoría de los Reinos Negros, el culto a Set goza de cierta popularidad, pero los dioses nativos como Jullah, correspondiente al Gullah de los Pictos, Jhil, Gwahlur tienen muchos seguidores, al igual que los incontables demonios y espíritus locales.

Otra divinidad muy importante es Damballah, Dios de la Muerte e hijo de Set, aunque muchas veces ambos dioses se confunden por la similitud de sus ritos. Derketo, la diosa de la Lujuria, es servidora de Set, y representa la naturaleza seductora de la carne, y el deseo por la vida, que Set ofrece mantener para siempre.

El culto de los Yoggitas es muy popular, y similar al de Sabatea, en Shem, y al de Katari, en Vendhya, en que los acólitos capturan víctimas para sus sacrificios. A través de los siglos, el culto ha desarrollado técnicas de acecho desconocidas en otros lugares, que emplea para entrenar a sus "procuradores".

Los cuerpos que se usan en los rituales canibalísticos provienen de los saqueos de las tribus rivales. Sin embargo, fuera de Darfar, los adoradores de Yog forman bandas y toman lo que pueden. Aunque los residentes de muchas ciudades temen a las ceremonias yoggitas, permiten la práctica de esta religión, pues de no ser así, se volverían rebeldes y violentos.

Para que el sacrificio sea adecuado, las víctimas son dejadas inconscientes con un golpe en la cabeza, y arrojadas a pozos de fuego. Los sacrificios de los muertos se consideran inferiores, al igual que las víctimas que han sido cortadas, por lo que no se emplean ni cuchillos ni espadas. Un adulto puede alimentar hasta treinta o cuarenta yoggitas, pues sólo se requiere un consumo simbólico para satisfacer los requerimientos de Yog.

A los que obedecen sus escrituras, Yog les promete fuerza en la batalla y victoria sobre sus enemigos. Estas promesas tendrían más peso si los esclavos de Darfar fueran menos comunes en las tierras meridionales. Aún así, los yoggitas son lo suficientemente devotos para practicar su religión dondequiera que vayan.

KESHAN.



Rasgos Geográficos:

1. Tierras Altas de Punt
2. Desierto Meridional de Stygia
3. Desierto

Keshan es uno de los reinos negros del norte, situado al este de Darfar, y su población está formada por una mezcla de razas: una nobleza de piel más clara que gobierna sobre la población de raza negra más pura, todos ellos bajo el

liderazgo de un Rey que se sienta al trono real en la ciudad de Keshia, la capital.

Religión: Idéntica a la de Darfar.

PUNT.

Rasgos Geográficos: Ver mapa de Keshan.

Punt es el más oriental de los reinos negros norteños, y enemigo ancestral de Keshan. Es famoso por sus minas de oro precioso.

Religión: En la mayoría de los Reinos Negros, el culto a Set goza de cierta popularidad, pero los dioses nativos como Jullah, correspondiente al Gullah de los Pictos, Jhil, Gwahlur tienen muchos seguidores, al igual que los incontables demonios y espíritus locales.

Otra divinidad muy importante es Damballah, Dios de la Muerte e hijo de Set, aunque muchas veces ambos dioses se confunden por la similitud de sus ritos. Derketo, la diosa de la Lujuria, es servidora de Set, y representa la naturaleza seductora de la carne, y el deseo por la vida, que Set ofrece mantener para siempre.

El culto de los Yoggitas es muy popular, y similar al de Sabatea, en Shem, y al de Katari, en Vendhya, en que los acólitos capturan víctimas para sus sacrificios. A través de los siglos, el culto ha desarrollado técnicas de acecho desconocidas en otros lugares, que emplea para entrenar a sus "produradores".

Los cuerpos que se usan en los rituales canibalísticos provienen de los saqueos de las tribus rivales. Sin embargo, fuera de Darfar, los adoradores de Yog forman bandas y toman lo que pueden. Aunque los residentes de muchas ciudades temen a las ceremonias yoggitas, permiten la práctica de esta religión, pues de no ser así, se volverían rebeldes y violentos.

Para que el sacrificio sea adecuado, las víctimas son dejadas inconscientes con un golpe en la cabeza, y arrojadas a pozos de fuego. Los sacrificios de los muertos se consideran inferiores, al igual que las víctimas que han sido cortadas, por lo que no se emplean ni cuchillos ni espadas. Un adulto puede alimentar hasta treinta o cuarenta yoggitas, pues sólo se requiere un consumo simbólico para satisfacer los requerimientos de Yog.

A los que obedecen sus escrituras, Yog les promete fuerza en la batalla y victoria sobre sus enemigos. Estas promesas tendrían más peso si los esclavos de Darfar fueran menos comunes en las tierras meridionales. Aún así, los yoggitas son lo suficientemente devotos para practicar su religión dondequiera que vayan.

Nebethet, la Diosa de Marfil de Punt, es considerada por algunos estudiosos como otra manifestación de Derketo. Su imagen tradicional consiste en una voluptuosa mujer con cabeza de

calavera, aunque los visitantes recientes a las criptas han reportado que la estatua original ha sido reemplazada por otra de apariencia más humana.

REINOS NEGROS- OESTE.



Ocupan el subcontinente que se encuentra al sur de Stygia, y comprenden tres cinturones de naciones y tribus de tamaños y complejidad variables. Al norte de los Reinos Negros se encuentran los más conocidos, Kush, Darfar, Keshan y Punt.

Al sur de ellos, el segundo grupo de naciones incluye los Reinos Tribales de la Costa Negra, entre los que se encuentran Abombi y Suba; las tribus nómadas de la Sabana, como los Bigharma y Mindanga, cazadores de cebra y antílope; y las tribus guerreras de los bosques lluviosos, como Bamula, Bakhala, y Jihlji. Los nómadas más pacíficos y ganaderos viven al este de los guerreros, donde el más fuerte de todos es Zembabwei, la nación más importante al sur de Kush.

La voz "Costa Negra" se ha generalizado a toda la costa de Kush y las tierras tan lejanas como las Islas del Sur, o Islas de la Plata, hogar de los Corsarios Negros, temidos piratas que asolan las costas de Stygia y Kush. Aún así, las Islas del Sur se encuentran técnicamente dentro del tercer cinturón de Reinos Negros, que ocupan las tierras de tórridas junglas al sur de la Costa Negra. Entre ellos se encuentran Kulalo, un joven reino de aldeas en las costas del Océano Occidental; Amazon, una nación de fieras mujeres guerreras y hombres esclavos; la tribu de Matamba; Atala, un reino aislado y semi mítico; y Kordafa, un misterioso país situado al este de Amazon, del que se conoce muy poco.

Al sur de los Reinos Negros se extiende un territorio desértico, en gran medida deshabitado, estepa, y volcanes que conducen a la Playa al Borde del Mundo, el extremo meridional del continente hyborio, el límite del territorio, donde se encuentra emplazada la ciudad de Yanoga, quizás el último baluarte de los sobrevivientes de la Raza Mayor de los hombres-serpiente que floreció en la Era Pre-Cataclísmica de Atlantis.

REINOS NEGROS- ESTE.



Ocupan el subcontinente que se encuentra al sur de Stygia, y comprenden tres cinturones de naciones y tribus de tamaños y complejidad variables. Al norte de los Reinos Negros se encuentran los más conocidos, Kush, Darfar, Keshan y Punt.

Al sur de ellos, el segundo grupo de naciones incluye los Reinos Tribales de la Costa Negra, entre los que se encuentran Abombi y Suba; las tribus nómadas de la Sabana, como los Bigharma y Mindanga, cazadores de cebras y antílopes; y las tribus guerreras de los bosques lluviosos, como Bamula, Bakhala, y Jihlji. Los nómadas más pacíficos y ganaderos viven al este de los guerreros, donde el más fuerte de todos es Zembabwei, la nación más importante al sur de Kush.

Al sur de los Reinos Negros se extiende un territorio desértico, en gran medida deshabitado, estepa, y volcanes que conducen a la Playa al Borde del Mundo, el extremo meridional del continente hyborio, el límite del territorio, donde se encuentra emplazada la ciudad de Yanoga, quizás el último baluarte de los sobrevivientes de la Raza Mayor de los hombres-serpiente que floreció en la Era Pre-Cataclísmica de Atlantis.

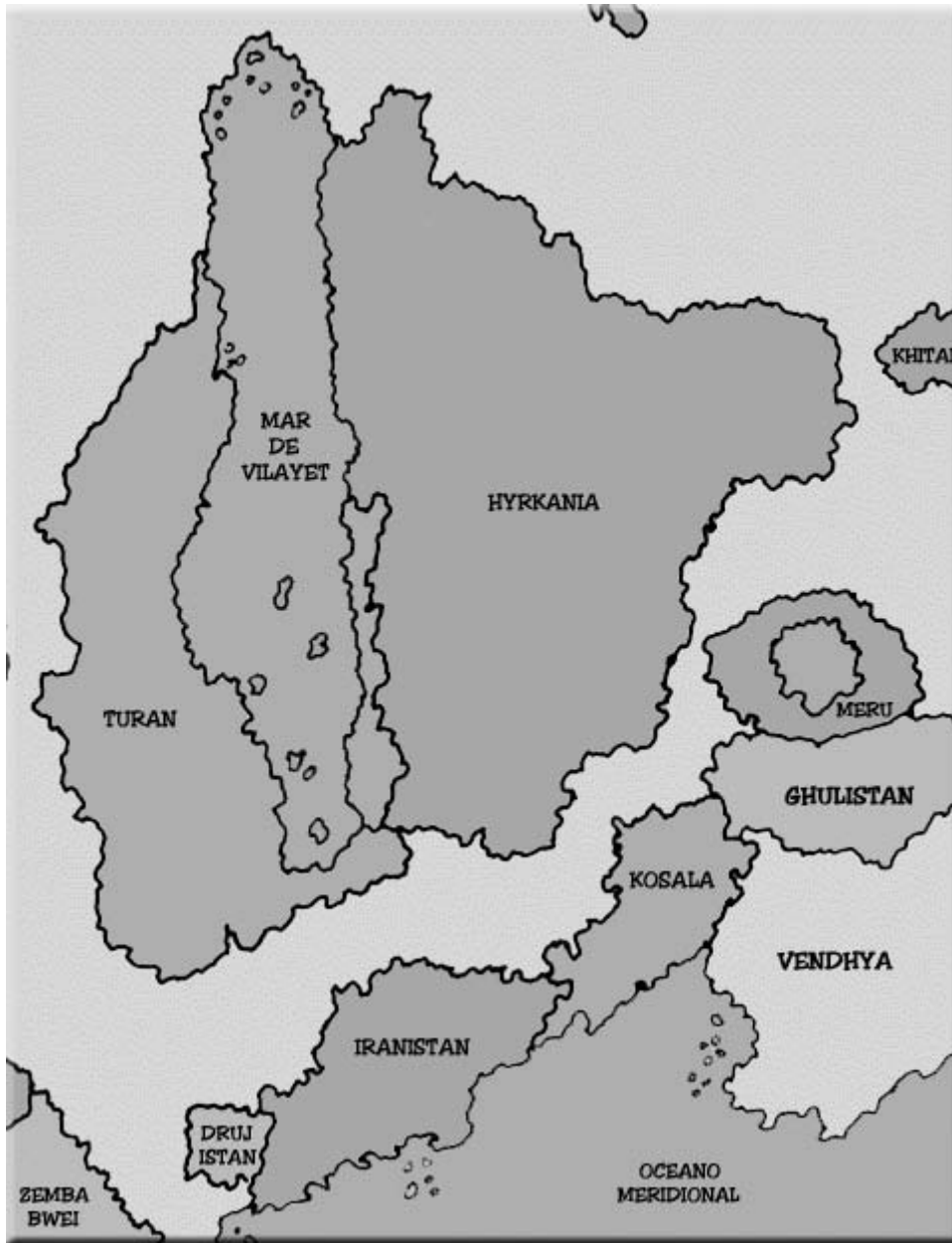
ZEMBAWEI.



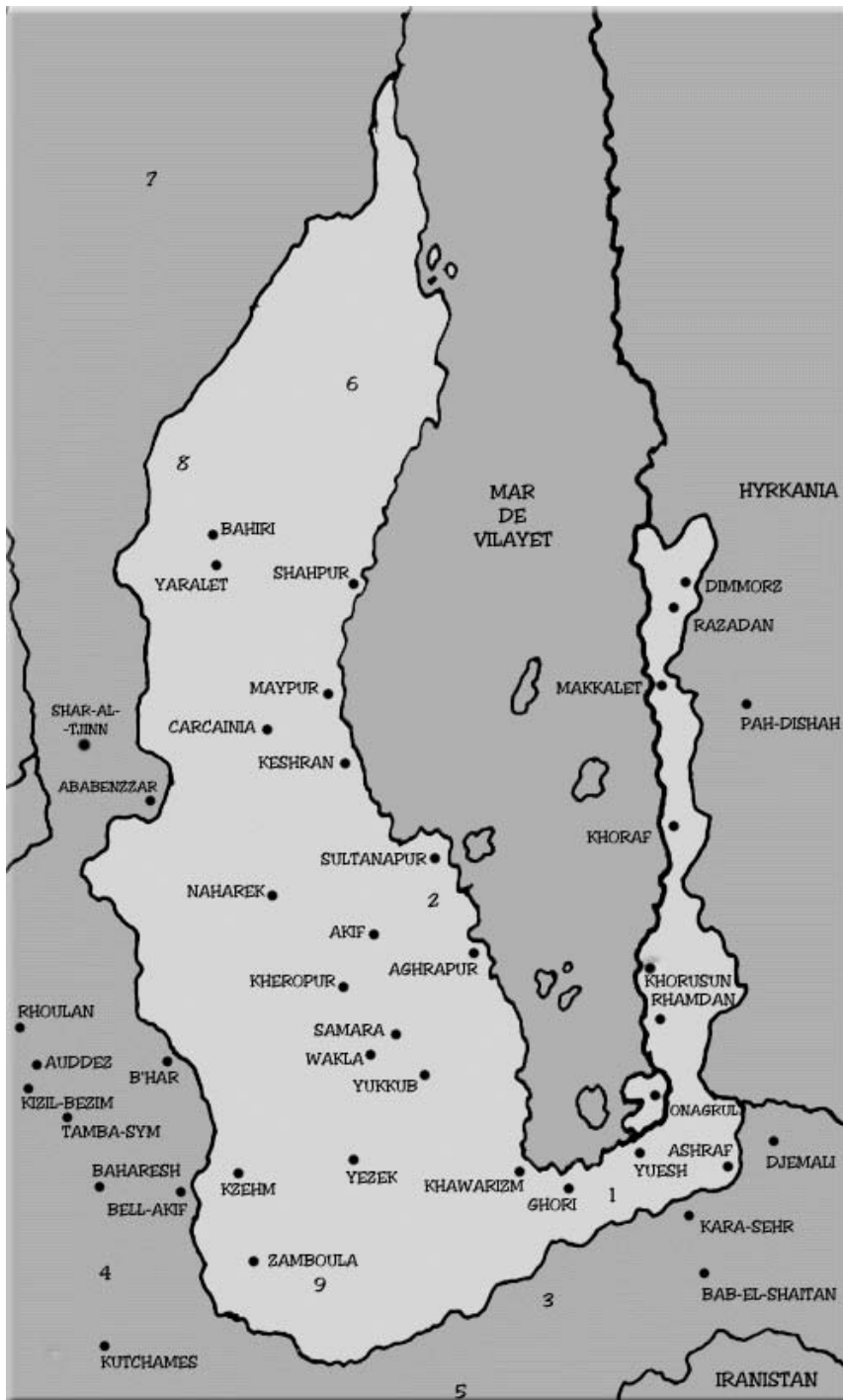
Zembabwei es el más grande e importante de los Reinos Negros del segundo cinturón.

Religión: Además de los cultos de Set, Jullah, Damballah, y las otras divinidades de los panteones egipcios y kushitas, existe el dios de cuyo nombre se deriva el del propio reino, Zemba. Se lo representa como la estatuilla de un gorila dorado. En las noches de luna llena, los sacerdotes de Zemba deben sacrificar una mujer al dios. El ritual es llevado a cabo bajo la luz de la "Luna de Zembabwei", por los Brujos Danzantes. Se dice que durante el ritual, el ídolo se convierte en el cuerpo viviente del dios que viene a recoger la prenda del sacrificio.

EL MEDIO ORIENTE.



TURAN.



Rasgos

Geográficos:

1. Valle de Akrim
2. Pantanos de Nshar
3. Desierto Colchiano
4. Desierto Oriental
5. Bosques Grises
6. Valle del Sol
7. Montes de los Simios
8. Estepas Turanias
9. Desierto Kharamun

Fundado por aventureros hyrkianos que emigraron alrededor del extremo sur del Mar de Vilayet y sus orillas occidentales, e intensamente orgulloso de su herencia hyrkania, el reino de Turan quizás sea el Imperio más grande que jamás surgiera en la Edad Hyboria, extendiéndose hacia el oeste a través de estepas y desiertos, llegando hasta Zamora. La construcción del Imperio es un proyecto activo de muchos incansables reyes turanios; la conquista y la expansión son perseguidos con fervor fanático, y la realeza turania se ha hecho famosa como "los

monarcas más poderosos del mundo".

Koth, Shem, Brythunia y Zamora pagan tributo al Imperio de Turan, que ha usurpado muchas de las importantes ciudades y rutas de caravanas de la época, mientras que sus numerosos puertos a lo largo de la ribera occidental del Mar Interior de Vilayet confirman el epíteto de Turan, conocido como "Señor del Mar Interior".

Ophir, Corinthia, Stygia, Hyperborea, e incluso la poderosa Nemedía, en uno u otro momento han sufrido ataques imperialistas del este. A pesar de su propia riqueza sin paralelos, Turan ha intentado, sin éxito, invadir Vendhya, lujurioso y celoso de los tesoros de este reino.

A lo largo de la ribera occidental del Mar de Vilayet se encuentran los principales puertos turanios: Shahpur, Maypur, Sultanapur, Khawarizm, y el más importante, Aghrapur, capital del Imperio, y probablemente la ciudad más gloriosa y poblada de la Era de Conan, se extiende desde el mar hasta el interior. En un peñasco que domina el agua, se yergue un magnífico palacio de interminables salones y perfumados jardines, bajo la bandera del grifo dorado. El vasto salón del trono de Aghrapur es legendario: portales de ingreso trabajados en oro de cincuenta pies de altura, gigantescos pilares de mármol que se extienden más allá de lo que alcanza a ver el ojo, lámparas y candelabros cuyo esplendor rivaliza con el sol.

La Guardia Imperial es algo que merece contemplarse, con sus mantos escarlata y turbantes blancos que lucen plumas de pavo real. Los soldados de los cuerpos de menor élite, visten yelmos de espiras doradas, camisas de seda blanca, pantalones anchos, mallas de plata sin manga, y llevan cimitarras curvadas, lanzas de diez pies, y arcos de doble curva como armas.

En las orillas orientales del Mar de Vilayet, se encuentran los puertos de Khorusun, renombrado por sus herreros, y Rhamdan. Ambas ciudades portuarias sirven a las rutas de caravanas hacia el este. También en la ribera este se encuentra Onagrul, una fortificación pirata. Junto con las hordas Kozaki, estos piratas representan una dolorosa espina en el costado del Imperio, y se ha invertido mucho tiempo y esfuerzo tratando de suprimir a estos bandidos.

La costa sur del Mar Interior está habitada por un pueblo no turanio, los Yuetshi, una raza de granjeros, pastores y pescadores que moran en el Valle de Akrim. Zamboula, un importante puesto comercial situado en el Desierto Kharamun, fue conquistada por Turan y arrancada a los invasores stygios, y actualmente es el puesto más occidental del Imperio. Aquí conviven shemitas y stygios entremezclados, gobernados por un Satrap de Turan y servidos por los esclavos negros caníbales nativos de Darfar.

Los mercados de Turan siempre están llenos con "mercaderías humanas", y en ellos se pueden comprar esclavos procedentes de Brythunia, Zamora, Ophir, Kush, Shem, y Stygia. El pueblo Turanio es muy seguro de sí mismo, orgulloso de su espléndida nación, y favorable a las políticas imperialistas de su gobierno.

Religión: Excluyendo Zamboula, donde las clases más bajas se inclinan ante Hanuman, el obscuro dios-simio, el Tarim Viviente y Erlik son los principales dioses venerados en el reino.

Erlik, el Señor de las Llamas, es un dios originario de la región de Pathenia, al norte de Hyrkania. Así, sería un dios menor de no ser por el profeta conocido como el Tarim Viviente, que llevó el culto al dios oscuro desde Pathenia hacia un grupo de tribus de Hyrkania que, con la fuerza de su fervor religioso, barrieron el desierto y fundaron el Imperio Turanio.

Erlik es un dios cruel, y cree en la tentación del alma mediante pruebas y privaciones. Sus dogmas, según la revelación de Tarim, prohíben la fornicación, el consumo de alcohol y la usura. Sin embargo, incluso muchos de los sacerdotes ignoran estos preceptos.

Los turanios también practican el culto a los antepasados, heredado de Hyrkania, que mayormente consiste en relatar sagas ancestrales en los días ceremoniales, y posiblemente, usando una letanía de antepasados como introducción. Los espíritus de los ancestros son considerados como intermediarios entre los hombres vivos y los dioses.



HYRKANIA.

Rasgos Geográficos:

1. Estepas Hyrkanianas
2. Meseta de Loulan

Vasta tierra de praderas, bosques y tundra situada al este del Mar de Vilayet, Hyrkania es mejor conocida por sus amplias y áridas estepas donde los guerreros a caballo, maestros del poderoso arco de doble curva, galopan los grandes tramos de tierra sin vegetación. Estos guerreros viven en clanes tribales y son comandados por Khanes. Frecuentemente cabalgan sus robustos ponys de las estepas para efectuar saqueos, y un testigo ocular describe la escalofriante visión de estos "magros jinetes vestidos con pieles de oveja y altos sombreros de piel, fustigando a sus caballos y arrojando sus flechas".

Una de las tribus más grandes de Hyrkania es la de los nómadas Kuagir. Balkhara es una ciudad esteparia, muy famosa por la crianza de vigorosos caballos. Más allá de las estepas, las esparcidas ciudades-estado de Hyrkania, como son Makkaleit y Pah-Dishah, constituyen oasis de civilización, guardados por soldados que llevan cascos emplumados y cimitarras adornadas en oro.

Estas ciudades-estado son gobernadas en forma autónoma por reyes, aunque muchas de ellas se encuentran bajo el control del Imperio Turanio, y otras son siempre amenazadas por este vasallaje. Khorusun es un puerto principal del Mar de Vilayet, renombrado por los orfebres que trabajan el oro, mientras que Balkarus es una ciudad situada en medio de una ruta de caravanas, que se precia de ofrecer "los mejores cinturones que jamás sostuvieron los más anchos vientres".

Religión: Erlik, el Dios Amarillo de la Muerte, y Tarim, son servidos por sacerdotes de cabezas rapadas y adorados por tribaños y moradores de las ciudades de toda Hyrkania. Erlik, el dios de las llamas, era adorado originalmente en la región de Pathenia, al norte de Hyrkania. Así, sería un dios menor de no ser por el profeta conocido como el Tarim Viviente, que llevó el culto al dios oscuro desde Pathenia hacia un grupo de tribus de Hyrkania que, con la fuerza de su fervor religioso, barrieron el desierto y fundaron el Imperio Turanio.

Erlik es un dios cruel, y cree en la tentación del alma mediante pruebas y privaciones. Sus dogmas, según la revelación de Tarim, prohíben la fornicación, el consumo de alcohol y la usura. Sin embargo, incluso muchos de los sacerdotes ignoran estos preceptos.

Los hyrkanios también practican el culto a los antepasados, que mayormente consiste en relatar sagas ancestrales en los días ceremoniales, y posiblemente, usando una letanía de antepasados como introducción. Los espíritus de los ancestros son considerados como intermediarios entre los hombres vivos y los dioses.

MERU.



Rasgos

Geográficos:

1. Montañas Himelianas
2. Desierto Wuhuan

Religión: Los meruvianos adoran a Yama, Rey de los Diablos de Vendhya. Es representado como un ser demoníaco de seis brazos y cabeza de bestia. Se le considera el creador de la Copa de los Dioses.

Según los sacerdotes de Yama, si alguna vez el pueblo se rebela contra la teocracia, Yama

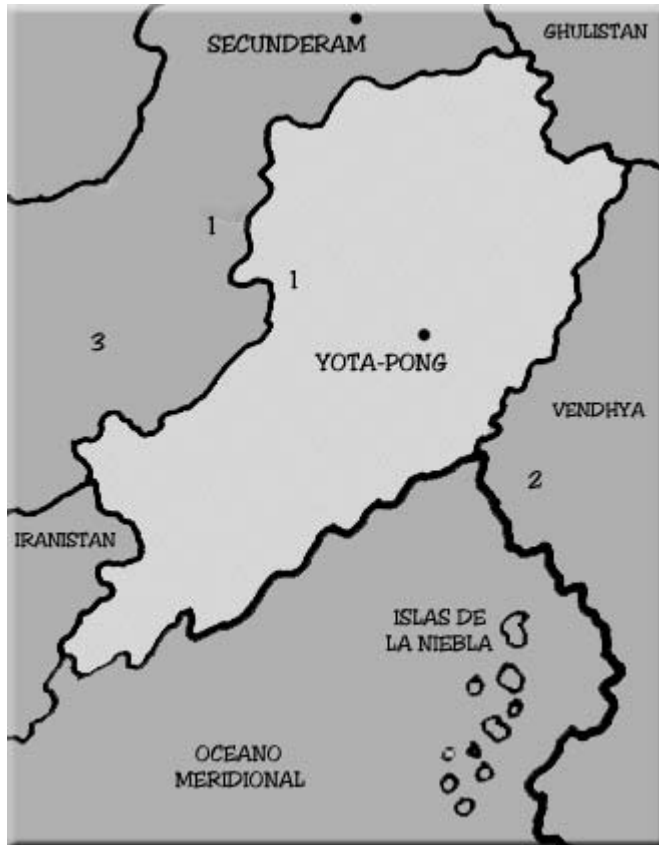
destruirá la Copa de los Dioses y arrojará las Siete Ciudades Sagradas a la nieve y el hielo, en la Cima del Mundo.

GHULISTAN.

La región más conocida del exótico reino de Ghulistan es Afghulistan, en la parte suroeste de la Cordillera de las Montañas Himelianas. Es el hogar de la tribu sin ley de los Afghuli, que viven en aldeas gobernadas por Jefes. La fiereza de los tribueños como luchadores ha dado origen al proverbio "una peligrosa ruta a Afghulistan". Entre otras armas, los hombres Afghuli de las colinas utilizan el tulwar y el cuchillo Zhalbar, cuya hoja mide una yarda.

La tierra de Afghulistan comprende sólo la porción suroeste del Reino de Ghulistan, que es una región mucho más grande habitada por tribus montañosas de las Cordillera Himeliana Meridional. Estas otras tribus incluyen los Galzai, los Wazuli, los Zhalbari, y los Khurakzai. Estos últimos probablemente sean una rama de los Afghulis.

KOSALA.



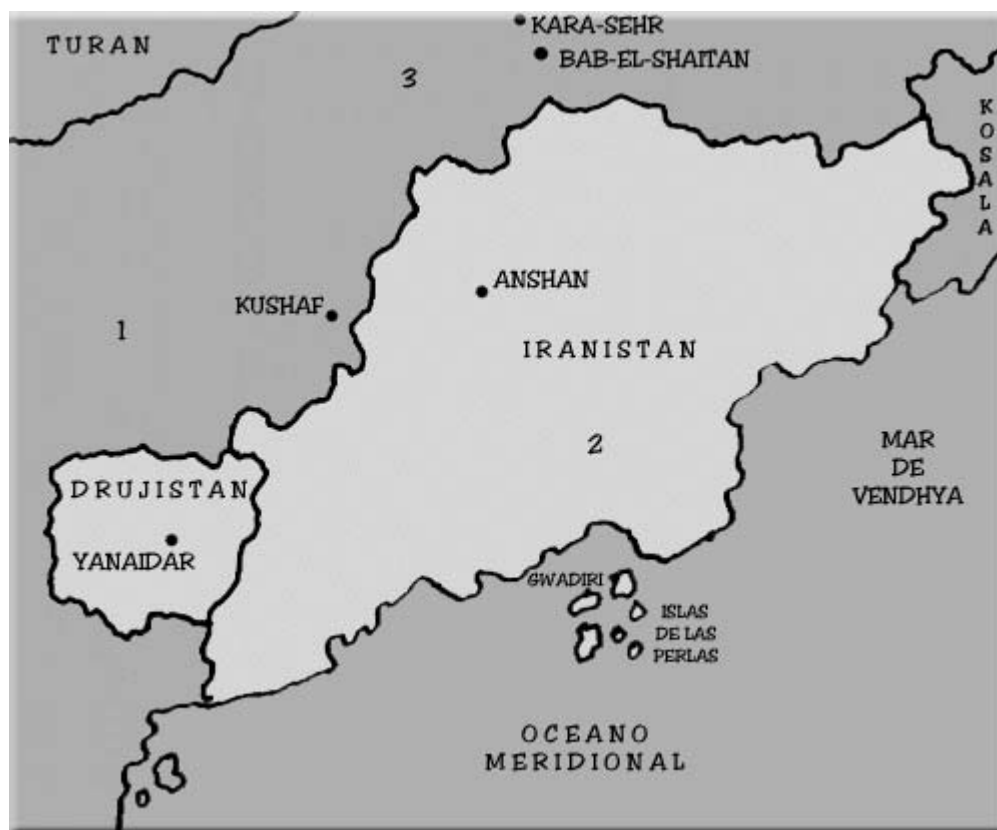
Rasgos Geográficos:

1. Colinas
2. Junglas
3. Desierto de Iranistan

Religión: La más famosa (o infame) divinidad del sorprendente panteón Kosalo es Yajur, el dios de Yota-Pong, la capital del Reino. La cabeza de esta religión es el Prefecto de Yota-Pong, gobernador de la ciudad-estado, una figura enmascarada que goza de la reputación de tener vida eterna. Muchos visitantes creen que se trata de un hombre común que, al morir, es reemplazado por otro sacerdote de los más altos rangos.

Los sacerdotes de Yajur sacrifican humanos por estrangulación. El sacrificio es ofrecido por sirvientes del templo entrenados especialmente, que ahorcan a las víctimas con sus propias manos. Estos siervos son entrenados desde su primera infancia, estrangulando a una víctima cada día hasta hacerse extremadamente fuertes y adeptos a su macabra tarea.

IRANISTAN.



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Ilbaras
2. Meseta de Iranistan
3. Desierto de Iranistan

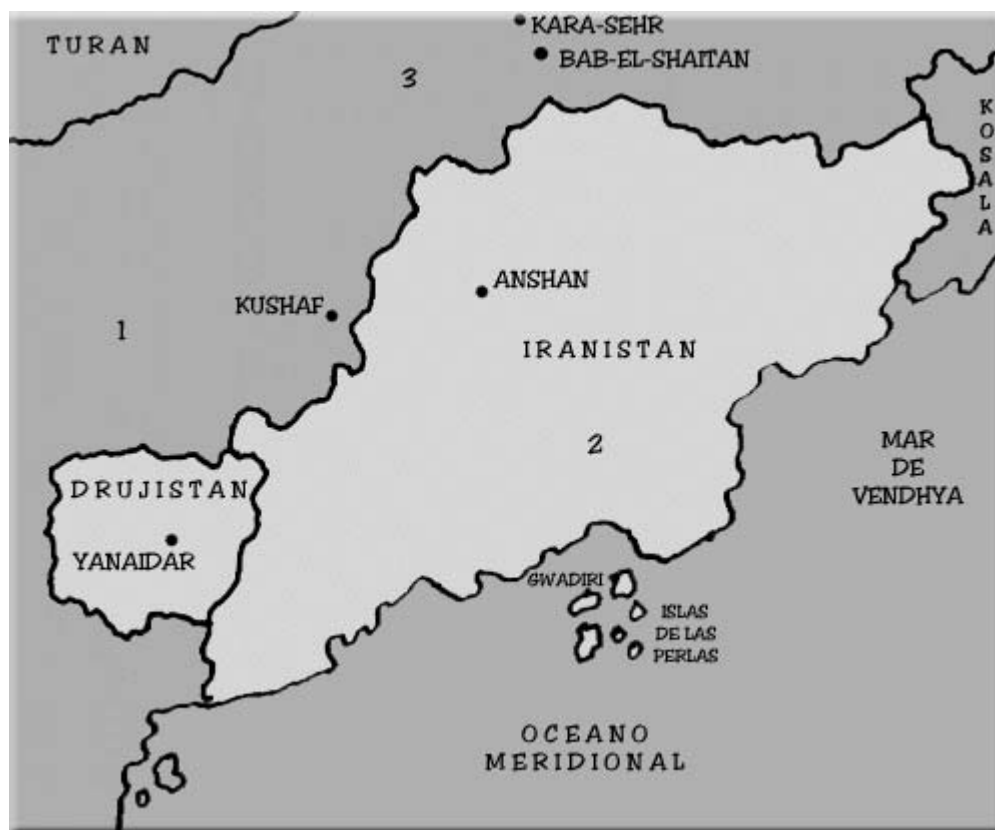
Nación oriental, situada al sur del Mar de Vilayet. Iran constituye uno de los rivales más fuertes de Turan, y se ha desarrollado en base al comercio con Vendhya y los Reinos Negros. Su resplandeciente capital, Ansham, presidida por el Rey, goza de una gran y extendida fama por su corte cultivada, sus espléndidas alfombras tejidas, y algunas exóticas delicias, como las hueveras de esturión saladas y los pistachos dulces.

En los desiertos centrales de Iranistan se encuentran los pozos de petróleo natural. Las Montañas Ilbaras se extienden dentro del reino, y los Ilbaros, habitantes de las aldeas que se desarrollaron en las colinas de estas montañas, nominalmente están sometidos al gobierno central de Iranistan, pero son abiertamente rebeldes, y deben lealtad sólo a sus propios Jefes y Señores personales.

Al Sur de Iranistan, en el Mar de Vendhya, se encuentran las Islas de las Perlas, habitadas por los Gwadiri, una tribu de pescadores y marineros.

Religión: Las divinidades adoradas en Iranistan conforman una miríada de dioses y héroes tribales, mezclados con sectas antiguas de divinidades originarias de Vendhya y los Reinos Hyborios. No existe una religión oficial; el distrito de los templos, en Ansham, es un confuso laberinto de sepulcros dispuestos en chozas pequeñas, desparramados entre enormes templos de piedra. La fuerza e influencia de que goza un determinado culto, depende directamente del favor de la tribu asociada ante el Rey.

DRUJISTAN.



Rasgos Geográficos:

1. Montañas Ilbaras
2. Meseta de Iranistan
3. Desierto de Iranistan

Religión: El culto principal dentro de las fronteras de Drujistan es el de los Yezmitas, o hijos de Yezm. Las raíces de este culto se remontan a la Sociedad de los Ocultos, de tiempos pre-cataclísmicos. Era una secta de asesinos que usaban sus temibles Cuchillos de las Llamas para desviar los destinos de los imperios.

Según los estudiosos, los Hijos de Yezm tienen influencias en los cultos de todo el continente. Se dice que sus seguidores incluyen miembros de todas las naciones del mundo, y que las subsectas de religiones tan dispares como la de Mitra, Set, Derketo, Ishtar, Gullah y Erlik, sirven en secreto al Magus de los Hijos de Yezm.

Los asesinos yezmitas han sido culpados por las muertes del rey Yildiz de Turan, el Rey Satish de Vendhya (padre de Bhunda Chand y la Devi Yasmina) y el Kobad Shah de Iranistan. Sus actos están marcados por el asecho de sus asesinos y las dagas envenenadas que emplean. Las hojas de las dagas tienen forma de llamas de fuego de muchas lenguas.

El cuartel general de los Hijos de Yezm se encuentra en la ciudad oculta de Yanaidar, en Drujistan. Defienden su ciudad combinando el secreto, la disciplina y el asombro supersticioso. Este último se ve reforzado no sólo por la maligna reputación de la ciudad, sino también por el uso de enormes cuernos para espantar a los posibles exploradores, y bandas de guerreros para eliminar a los más determinados que se acercan. Estas prácticas bizarras de los Hijos de Yezm han contribuido mucho a las supersticiones relacionadas con Drujistan.

VENDHYA.



Rasgos Geográficos:

1. Llanuras
 2. Junglas
 3. Montañas Hymelianas
- * La Cima del Mundo (montaña)

País tropical, situado en el Lejano Oriente, en las costas del Mar Meridional.

Vendhya es un reino antiguo y rico, fabuloso por los tesoros de su realeza, por el raro y magnífico tigre de Vendhya, y por la riqueza de la tierra, que produce flores y frutos exóticos y una abundancia de oro y piedras

preciosas. La industria de Vendhya también produce textiles, especialmente seda, especias raras, drogas, perfumes y cosméticos. La nación se precia de ser autosuficiente.

Los vendhyanos de piel color marrón, cuyas vestiduras típicas son el turbante y las túnicas de gasa, son gobernados por una Devi, o reina, que vive en la ciudad capital, Ayodhya, en un palacio amurallado con altas torres y perfumados jardines. El salón del trono resplandece con cortinas de seda, ricamente bordadas, ornamentos de oro y piedras preciosas, y sus guardias llevan cascos pulidos, espadas curvadas y corseletes de oro. Una casta noble de guerreros, los Kshatriya, constituye el enlace de la Devi con su pueblo, y su verdadera base de poder. Los sacerdotes de Asura, la divinidad popular, son sirvientes del trono.

Las Islas de la Niebla son un grupo de islas pertenecientes a Vendhya, donde crecen hierbas secretas. Shirakma es una región productora de vino muy notable, y Peshkhauri, una de las principales ciudades vendhyanas, gobernada por un gobernador en nombre de la Devi. Gurasheh es un valle de las colinas norteñas, en las montañas Hymelianas, a través del cual pasa la principal ruta de Vendhya a Hyrkania. Al este de Vendhya está Kambuja, un reino gobernado por un Rey-Dios cuya capital es Angkhor. Entre Vendhya y Kambuja se encuentra Uttara Kuru, y al oeste, el reino de Kosala.

Religión: La mayoría de vendhyanos adoran a Asura, quien enseña que la vida es una ilusión y la verdad llega después de la muerte, a la luz del alma. El culto está dedicado a "penetrar el velo de la ilusión de la vida".

Las doctrinas de Asura revelan que todos los seres vivos se reencarnan, y que el propósito de la vida es el pago de la deuda kármica contra el alma. Cada acto maligno extiende el ciclo de reencarnación, mientras que cada acto de bien lo acorta. Los que sufren, se han ganado sus pruebas en vidas anteriores; no se debe sentir compasión por ellos.

El culto a Asura se ha difundido hasta los imperios Hyborios. Sin embargo, su naturaleza secreta, combinada con sus doctrinas extrañas para la mentalidad hyboria, hace que se mire con desconfianza y sea perseguido. En la Aquilonia moderna, el Rey Conan permite su práctica sin interferencia. Muchos aquilonios piensan que los rituales de Asura incluyen el sacrificio humano, el canibalismo y la adoración de dioses-serpiente, pero nunca se ha encontrado ningún templo del Dios comprometido con ninguna de estas prácticas. Más bien, rara vez se encuentran los templos de Asura, dada la habilidad de los sacerdotes para ocultarlos.

Otra secta de Vendhya captura la atención de los hyborios: la de Katar, Diosa de la Muerte. Es la jueza de las almas, y determina la forma que cada alma debe adquirir en la próxima vida para purgar su deuda kármica más rápidamente.

Los templos de Katar albergan poderes secretos, en la forma de los asesinos Katari. Estos guerreros incorruptibles asesinarán a cualquiera por el que se les pague, aunque lo hacen por sus propios métodos, y en su propio momento. Son guerreros poderosos, y son conocidos por sus misiones suicidas. Cometen los asesinatos en lugares que no ofrecen esperanza de escape. Son incentivados a hacer esto por la promesa de vida eterna en los paraísos de Katar, si mueren mientras llevan a cabo su tarea "sagrada". Ni siquiera la Devi es inmune a sus esfuerzos, aunque sus cuerpos de guardaespaldas vigilan constantemente esperando el acecho silencioso de los Katari, y la cabeza de más de un casi asesino se pudre en las afueras del Palacio Real.

Otra divinidad importante del panteón vendhyano es Yama, señor de los diablos y dios de la muerte, adorado también por los meruvianos.

EL LEJANO ORIENTE.



KHITAY.



Rasgos Geográficos:

1. Kara Korum (Desierto de las Arenas Negras)
2. Lago Ho
3. Jungla Perdida de Khitai
4. Desierto Wuhuan
5. El Gran Desierto

País del lejano oriente cuyos habitantes, sus tradiciones, y civilización se extienden en el pasado hasta tiempos pre-cataclísmicos. El Reino de Khitai se ha convertido en sinónimo de conocimiento y sabiduría ancestrales, hechicería esotérica y artesanía exquisita. Los Khitanos, de piel de azafrán y ojos hendidos, se jactan de su aislamiento cultural con respecto a los *cheng-li*, los extranjeros de piel blanca procedentes del mundo

occidental, y señalan con orgullo a la Gran Muralla erigida por sus ancestros para proteger a su país de los extranjeros que podrían sobrevivir al atravesar el Desierto Wuhuan, una región árida y despoblada, salvo por bandas de nómadas.

Aparte del desierto, sólo el Reino menor de Kusan se extiende por occidente más allá de la Gran Muralla. Sin embargo, dentro de las fronteras defendidas por la Muralla, están los bosques de taiga y las junglas de bambú, llanuras ondulantes y pagodas y chozas de bambú.

Aves acuáticas, búfalos, leopardos, y tigres, comparten las tierras con los granjeros y pastores cuyo principal cultivo es el arroz, y cuyos simples placeres incluyen el relatar historias locales y fumar pipas de agua aromatizadas con loto.

En el norte se encuentran las Grandes Ciudades-Estado, siendo la más rica y la más importante la capital del reino, Paikang, "de torres purpúreas, la ciudad más hermosa de Oriente", situada en el extremo remoto de la Gran Ruta de las Caravanas. Es un centro de comercio en el que las sedas, las drogas, y las especias son producidas conjuntamente con el oro, la plata, el jade y enojados objetos de arte, así como los amuletos y fetiches de los hechiceros.

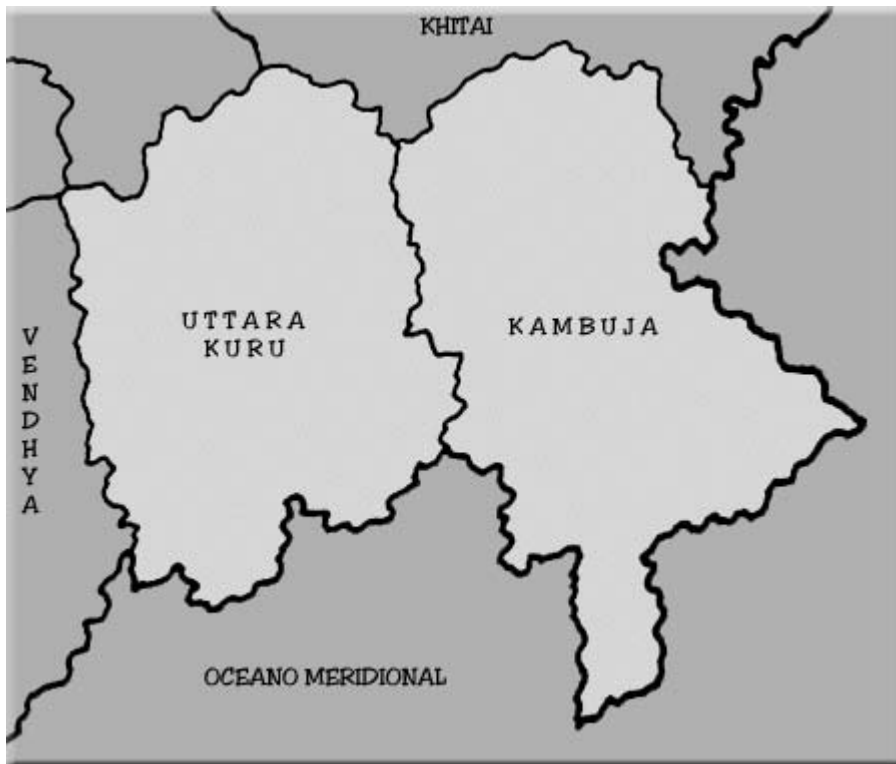
Una famosa Puerta del Dragón, símbolo de la buena suerte, guarda la ciudad de Paikang. Shu-Chen al norte, y Ruo-Gen al sur, son sus rivales militares y económicos, pero ninguna de estas ciudades-estado presenta una seria competencia para la resplandeciente capital. El ejército de notable por sus armaduras laminadas, vainas laqueadas, y cascos llameantes, incluye a los famosos y gigantescos sablistas, los más hábiles de Oriente, y los Arqueros de Khitai, maestros del arco de doble curva.

Al Sur de Paikang se encuentra la Jungla Perdida de Khitai, donde brotan raras y venenosas flores de Loto Negro y moran los simios grises. Aquí, los Sacerdotes de Yun, una vez adoraron a Yag-Kosha, un compasivo ser de otro mundo, con cuerpo humano y cabeza de elefante.

Religión: Fuera de la Jungla Perdida, no existe una religión oficial en Khitai; los dioses y demonios son muchos, y los rituales de sacrificios humanos no son poco comunes.

Algunas de las divinidades principales adoradas en Khitai son: Yun, dios pacífico adorado con el incienso y la oración; Cheng-Ho, diosa de la luna, y Li Kung.

KAMBUJA.



País tropical, situado en el Lejano Oriente, al este de Uttara Kuru y al sur de Khitai. Misterioso reino gobernado por un rey-dios, cuya capital es la ciudad de Angkhor, hogar del Elefante Sagrado.

Uttara Kuru.

País tropical, situado en el Lejano Oriente, entre Vendhya y Kambuja, al suroeste de Khitai. Misterioso reino, visto con envidia por muchas Devis, pero que aún no ha sido incorporado al Imperio Vendhyano

Pathenia.

Poco se sabe de esta insólita tierra. Las enormes cordilleras que rodean esta región pocas veces han sido traspasadas, aunque se rumorea que hay profundas grutas subterráneas que permiten llegar hasta el misterioso valle.

Se dice que las antiguas razas de hombres mono aún habitan esta región, y que misteriosos secretos de la era precataclísmica aún permanecen intactos, esperando ser desvelados.

GLOSARIO DE DIOSSES Y DEMONIOS

Aala

Diosa marina de cabellos rojos, adorada en la ciudad perdida de Bal-Sagoth.

Adonis

Dios supremo de los shemitas. Dios del cielo, esposo de Ishtar, la Madre Tierra. También llamado *Pteor*.

Ajujo

Siniestro dios de Kush y los Reinos Negros del Sur. En su honor se celebraban sacrificios humanos.

Anu

Divinidad adorada en Corinthia. Dios-Toro que tenía a su servicio a un minotauro vengador ("el Toro de Anu") que castigaba a los que lo ofendían.

Arawn

Dios de la oscuridad y de la muerte. Moraba y reinaba en los espesos bosques al norte de Pictland.

Ardat

Mitad hombre, mitad lobo. Compañero semihumano de Lilitu.

Lili

Ashtoreth

Diosa del amor y de la muerte, surgida del mar. Doncella de Ishtar. Representa la castidad y la pureza. Sus sacerdotisas debían mantenerse vírgenes. Al igual que Derketo e Ishtar, era la manifestación de la Madre-Tierra.

Asura

Divinidad Vendhyana, adorada también en Iranistan y posteriormente en los reinos hyborios. Sus seguidores piensan que la vida terrenal sirve únicamente para pagar las deudas del Karma.

Atali

Diosa de las nieves del Norte, hija de Ymir. Se aparecía vestida con un tenue velo a los guerreros, para atraerlos donde sus dos gigantes hermanos, que les arrancaban el corazón.

Babd

Divinidad Menor originaria de Cimmeria.

Balek

Antiguo dios de las Regiones Negras, adorado en reinos desaparecidos.

Bel

Dios protector de los ladrones en todos los reinos occidentales, de origen shemita. Adorado principalmente por los Zuagirs y los ladrones de Asgalun.

Belthamquar

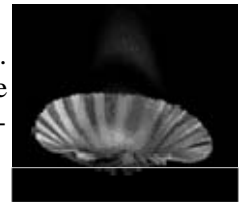
Padre de los demonios, esposo de Thelonia. Oscura divinidad de los abismos infernales, que se manifestaba a sus adoradores o a los que lo invocaban como una sombra sin forma, con ojos felinos y llameantes.

Bori

Dios adorado por los primeros hyborios. Caudillo convertido en divinidad, líder de los primeros pueblos del nuevo continente.

Borri

Llamado "el Dios Gris". Antigua divinidad nórdica de la Guerra. Adorado en Brythunia. Sus Valkyrias recogían las almas de los guerreros muertos en batalla.



Bragi

Dios adorado por los Vanir.

Brule

"El Dios Negro" adorado por los Pictos, representado como una estatua de color ébano. En realidad, era una divinización de Brule, el picto amigo del Rey Kull de Valusia.

Byatis

Dios menor de Stygia. Uno de los Padres del pueblo de los Hombres-Serpiente de Valusia. Gobernó el mundo pre-humano. Tenía una barba conformada por serpientes.



Cheng-Ho

Diosa de la Luna de Khitai.

Crom

Dios de los Cimmerios. Da valor a los hombres cuando nacen, pero después no se ocupa más de ellos. Vive solo en la Montaña.

Rogar a Crom es inútil y solo provocara su ira. El rezo es una muestra de debilidad, y Crom tiene poca paciencia con los débiles. Los Cimerios prefieren no atraer su atención, y si se murmura su nombre, es en forma de juramento o maldición no de rezo.

Teóricamente, cada Cimerio es seguidor de Crom, no hay un clero establecido dedicado a él, normalmente no se le realizan rituales (excepto en el nacimiento de los hijos), y los Cimerios no le realizan ningún sacrificio excepto el uso de la fuerza que el les ha concedido para aplastar los cráneos de sus enemigos y tomar lo que quieran de esta vida.

Dagon

Dios de la muerte de Kush. Esposo de Derketa.

Damballah



Uno de los numerosos hijos de la serpiente Set. Dios de la muerte en los Reinos Negros, donde su culto se confundía con el del mismo Set. Su sacerdotisa atraía a los hombres para luego sacrificarlos en una ceremonia de magia juju.

Danu

Diosa Madre de los druidas.

Derketa

Diosa de la muerte en Kush. Su nombre procede de *Derketo*, nombre de la divinidad shemita de la lujuria, a la que los kushitas asimilaron para que sirviera de esposa a su propio dios de la muerte, Dagon. Al igual que Ashtoreth e Ishtar, era una manifestación de la Madre-Tierra.

Derketo

Diosa de la lujuria, de origen shemita, venerada también en Stygia. Su culto se difundió hasta el reino negro de Kush, donde fue asimilada a la religión con el nombre de *Derketa*.

Derketo puede ser encontrada en templos de muchos reinos meridionales, particularmente de Estigia y de Kush. En Estigia, Derketo es una deidad decadente, que sirve como alternativa a las férreas devociones de Set, la gran serpiente.

Casi cada ciudad de Estigia tiene un magnifico templo dedicado a esta diosa, donde inician a las muchachas jóvenes en los misterios eróticos de Derketo. Las iniciadas de Derketo sirven a menudo como cortesanas a los nobles de Estigia y a los altos sacerdotes, mientras que los sacerdotes del templo practican los artes del placer con los devotos.

Los seguidores de la diosa celebran la cosecha y el equinoccio con orgías salvajes donde no falta el vino para invocar los poderes de Derketo. Aunque los sumos sacerdotes de Set están en contra de estos rituales y quieren erradicar esta religión del reino, saben que las familias nobles y la clase mercantil nunca lo permitirían.

GLOSARIO DE DIOSSES Y DEMONIOS

El símbolo de Derketo es el pescado, representa sus poderes de fertilidad y vida, en Shem la asocian con frecuencia al río Styx (río fértil que da la vida). En Kush, sin embargo, la adoran como Derketa, la malvada reina de los muertos.

Ekku

Dios bifronte de la fortuna, originario de Kush y adorado en los Reinos Negros del sur, especialmente por la Tribu de los Bamulas. Era representado por un totem de madera.

Elysiun

Dios de la luz, más antiguo que Mitra.

Epona

Dios adorado por los druidas

Erlik

Uno de los dioses más importantes de Turan, junto con Tarim. Originario de Pathenia, en la parte norte de Hyrkania. Algunos pueblos lo adoraban como deidad benévola, mientras que para otros, era un Dios oscuro, que habitaba en las cavernas.



Frigga

Diosa del matrimonio entre los pueblos nortños, esposa de Wotan.

Gita

Oscura diosa cuyo culto casi había desaparecido en la Edad Hyboria, siendo recordado únicamente en las ciudades de Athos y Zotoz, en el Reino de Argos.

Gnarok

Dios de la muerte y de la ruina, adorado por una secta del pueblo perdido de los Yggdars.

Gol-Goroth

Dios de la Oscuridad, la más poderosa de las divinidades adoradas en la isla de Bal-Sagoth.

Groth-Tolka

El último dios-lagarto de Bal-Sagoth, ciudad perdida en una isla del Mar de Vilayet.

Gullah

Dios-Gorila adorado por los Pictos y los plebeyos de Kush. Sus seguidores practican los sacrificios humanos, y su templo está decorado con los cráneos de las víctimas. En los Reinos Negros se le conoce como Jullah.

Gwahlur

Uno de los principales dioses de los Reinos Negros del Sur.

Han

"El Oscuro". Dios menor de Stygia, uno de los creadores de los Hombres-serpiente.

Hanuman

Dios-Simio adorado en Zamboula. En su honor se realizaba la Danza de las Cobras, en la que una joven moza bailaba en medio de cuatro cobras vivas, evitando su mordedura hasta que inevitablemente el cansancio las hacía caer.



Harakht

Dios-halcón, adorado en la ciudad de Khemi (Stygia). Uno de los dioses menores al servicio de Set. Sus seguidores habían logrado domesticar a una raza de halcones gigantes, y los usaban para volar sobre ellos.

Harridan

Diosa de la Guerra en Hyrkania. Era representada con una espada y cabellos rojos.

Hodar

Dios del trueno adorado por los Vanir. Su arma era un martillo.

Hotath

Dios de la época del Rey Kull de Valusia

Hylda

Una de las hijas de Borri, el Dios guerrero. Con sus hermanas elegía a los guerreros que iban a morir en la batalla.

Ibis

Dios adorado en Numedia, enemigo de Set. Su culto se extendió a la mayoría de los reinos hyborios.

Ishiti

Diosa-demonio de las legiones de Set. Tenía cabeza humana y cabellos de serpientes. Algunas veces se manifestaba con cuerpo de serpiente, y otras con torso de mujer y cola de serpiente. Habitaba en la Isla de los Muertos Vivientes, un reino transdimensional donde encerraba y torturaba a los humanos que le fallaban.

Ishtar

Diosa benévola originaria de Shem; manifestación de la Madre Tierra, al igual que Derketo y Ashtoreth. Esposa de Adonis (el Cielo). Es la más grande divinidad del Este hyborio.

Jergal-Zadh

Dios-demonio de Cimmeria. La leyenda decía que los Dioses Mayores, celosos de su poder, lo desterraron al limbo, y para regresar al mundo de los hombres debería tomar posesión del alma de un guerrero.

Jhebbal Sag

Dios de la Naturaleza adorado en los bosques pictos. Amo de las Bestias. Sus sacerdotisas vivían en los árboles, como las dríadas, predicaban el pacifismo y eran vegetarianas. Originalmente era una divinidad oscura, adorada como "el dios de la oscuridad y el miedo".

Jhil

"El Despiadado". Rey de los cuervos, adorado principalmente por los Pictos, los Ghanatas y sus tribus aliadas en los Reinos Negros del Sur.



Jullah

Nombre del Dios-Gorila Gullah en los Reinos Negros.

Kali

Diosa de Stygia, esposa de Set.

Katar

Diosa de la muerte en el panteón vendhyano. Es la que decide qué forma van a tomar las almas al reecarnarse en la tierra.

Khosatra Khel

Dios adorado en Shadizar. Según sus seguidores, era el padre de Mitra, Ishtar y Bel.

Li Kung

Dios adorado en Khitai

Lilitu

Espíritu de la noche, que vive en las cavernas de Erlik. Mujer-lobo. Con su compañero Ardat-Lili, atrae a los hombres para devorarlos.

Lir

Dios cimmerico, de menor importancia y significado que Crom.

Mannanan

Dios cimmerico, hijo de Lir.

Mitra

Dios de la luz. Una de las divinidades más difundidas en el Continente Hyborio. Sus monjes predicaban la paz y la religión monoteísta. Divinidad suprema del Oeste, y juez eterno de la humanidad. La religión de Mitra es monoteísta. Hay varios santos, pero solo un dios, Mitra. Sus fervientes seguidores recelan de otras religiones y dioses, especialmente de la adoración de Set y de los dioses-animales Pictos.



Al contrario que Crom y Set, Mitra es un dios bueno y sus seguidores llevan esa bondad a lo mas alto. La religion diferencia claramente lo que esta bien de lo que esta mal y se basa en la justicia, sus fieles se esfuerzan en aprender a perdonar y en luchar por la justicia.

Hay un clero enorme asociado a la adoración de Mitra, y uno puede encontrar templos en su honor por todas partes donde se nota su influencia. Los templos de Mitra no están ornamentados. Se suponen que reflejan el ideal espiritual y la piedad que Mitra ofrece a sus fieles. Mitra no necesita los metales preciosos ni los ornamentos elaborados en su honor y sus rituales se basaban en la simpleza, la dignidad y la belleza.

Solamente desea la dedicación y el rezo de sus seguidores y aborrece el ritual del sacrificio humano frecuente en muchas otras religiones de Hyboria.

Macha y Nemain

Divinidades menores, probablemente originarias de Cimmeria.

Morrigan

Diosa cimmerica de la guerra. Su culto no es tan importante como el de Crom.

Nebethet

Diosa de Marfil de Punt. Algunos la confundían con Derketo. Se la representaba tradicionalmente como una mujer voluptuosa con cabeza de calavera.

Nexxx

Tenebroso dios cuyo culto en la Edad Hyboria estaba casi desaparecido, y era conocido sólo por unos cuantos favoritos. Sus adoradores lo conocían como una deidad enojada y vengativa.

Nimbatu

Dios de los bosques entre Zamora y Shem. Sólo dejaba salir de los bosques a aquéllos que le pagaban sacrificios de sangre.

Nuadens Argatlam

Señor del Gran Abismo entre los Druidas.

Odin

Dios Mayor de los pueblos norteos, también conocido como Wotan.



Omm

Dios-araña adorado en la ciudad de la ciudad de Yezud (Corinthia), y en Zamora. Sus sacerdotes le ofrecían sacrificios humanos, y se lo representaba por medio de una estatua esculpida en piedra negra, con la forma de una enorme tarántula.

Pteor

Otro nombre dado al Adonis de los shemitas. Dios del cielo

Scathach

Diosa Guerrera de cabellos rojizos, venerada en Hyrkania. Ocasionalmente se aparecía ante sus elegidos, como lo hizo con la aventurera Red Sonja

Set

Dios-serpiente de Stygia. Esposo de Kali. Uno de los Dioses Mayores cuyo culto se remonta hasta los días de la Atlántida, y se difundió mucho en los Reinos Negros. Sus sacerdotes estudiaban y practicaban la magia negra. Destacan los hechiceros Thulsa Doom y Thot Amon. Padre de los hombres-serpiente de Valusia, junto con Yig, Han y Byatis.

Es cruel, un envidioso Dios que demanda sacrificios constantes de sus súbditos, sus sacerdotes están dispuestos a complacerlo llevándole vírgenes desnudas gritando a su altar para calmar su ansia de sangre. En Estigia la serpiente es sagrada y matar una serpiente se considera blasfemia. Si una serpiente se desliza por las calles de una ciudad, los discípulos de Set se postrarán ante ella, esperando ser dignos de su mordedura.

Sus sacerdotes son casi tan espantosos como el dios mismo y aterrorizan a su propia gente casi tanto como aterrorizan a sus enemigos. Estigia es una teocracia, y sus locos y corruptos sacerdotes dirigen el país usando basados en el miedo y las maravillas sin importarles sacrificar a su propia

Shamash

Dios de la Guerra venerado en los Reinos Occidentales. A diferencia de Mitra, el culto a Shamash permite la representación del dios en imágenes y estatuas.

Shuma-Gorath

Uno de los Dioses Antiguos que degeneraron hasta convertirse en demonio. Enemigo de Crom, que lo sepultó debajo de una montaña de Cimmeria.

Skala

Una de las hijas de Borri, el Dios guerrero. Junto con sus hermanas elegía a los guerreros que iban a morir en la batalla. A diferencia de ellas, Skala sentía atracción por los mortales y sus placeres, que le estaban negados.

Tarim

Divinidad hyrkaniana. Su culto se difundió hasta Turan, e inspiró la Cruzada del príncipe Yezdigerd. Probablemente el culto provenga de un caudillo que salvó a los lemurianos, guiándolos al nuevo continente después del hundimiento, y fundó el reino de Hyrkania. El Tarim original también fue un profeta que difundió la religión de Erlik.

Thelonia

Madre de los demonios, esposa de Belthamquar. Diosa abisal, que se manifestaba como una mujer desnuda con largos cabellos que le cubrían todo el cuerpo.

Thor

Dios del Trueno entre los Vanir. También llamado Hodar.

Tolometh

Antiguo Dios del Abismo, venerado por algunos cultos en los Reinos Hyborios del Norte.

Valka

Uno de los principales dioses venerados en los tiempos de Kull de Valusia.

Varuna

Divinidad cuyo culto estaba muy difundido.

Xotli

Dios-demonio de Antillia, cuyo origen se remonta hasta la Atlántida. Dios del terror, también llamado "Dios Demonio de la Gran Noche".



Yajur

Dios principal de Yota-Pong, Kosala. Sus seguidores afirmaban que su Prefecto, que siempre estaba cubierto por una capucha, era eterno. Practicaban los sacrificios humanos preparando a las víctimas desde su niñez, y en general era una divinidad muy sangrienta.

Yama

Dios-Demonio de Vendhya, Señor de los Diablos. Adorado por los Meruvianos.

GLOSARIO DE DIOSSES Y DEMONIOS

Yedrath

Palabra que en la lengua picta significa "Dios". Se aplicaba para nombrar a un gigantesco árbol que era adorado por los Pictos como una de sus principales deidades protectoras. Crecía en las cercanías de una aldea, a poca distancia de las Cataratas del Trueno.

Yezm

Divinidad adorada en los límites de Drujistan. Sus raíces se remontan a la época pre-cataclísmica. Sus seguidores se autodenominaban "hijos de Yezm" o Yezmitas, y vivían en la ciudad oculta de Yanaidar.

Yig

Dios menor de Stygia. Uno de los padres de la raza de Hombres-serpiente de Valusia.

Ymir

Gigante del Hielo, Dios supremo adorado en el norte, principalmente en Vanaheim y Aesgaard. Acogía en su palacio Valhalla a los Guerreros muertos en combate. Padre de Atali.

Yog

Dios-Demonio muy antiguo, probablemente perteneciente a la Noche Mayor. Sus seguidores sólo comían carne y practicaban el canibalismo. Adorado por los Zuagirs como el dios-demonio de las moradas vacías.

Yog-Sothoth

Dios-Demonio de la Oscuridad, tan antiguo como Gol-Goroth, cuyo culto estaba casi desaparecido en la Edad Hyboria.

Yun

Una de las principales divinidades de la lejana tierra de Khitai.

Wiccana

Diosa de la Naturaleza entre las comunidades rurales de Brythunia. Sus seguidores adoran al Roble y el Muérdago y se dedican a la medicina.

Wotan

Dios principal de los pueblos nórdicos, adorado principalmente Aesgaard y Vanaheim.

Zath

Dios-Araña de Yezud, posiblemente hijo de Omm.

Zemba

Dios-Gorila adorado en el reino negro de Zembabwei, representado por un ídolo de oro

VOLUMEN 2:

CREACIÓN DE

PERSONAJES

“Crom, jamás te había rezado antes; no sirvo para ello. Nadie, ni siquiera tú recordarás si fuimos hombres buenos o malos, por qué luchamos o por qué morimos; no, lo único que importa es que dos se enfrentan a muchos, eso es lo que importa. El valor te agrada, Crom; concédeme pues una petición; concédeme la venganza.

Y si no me escuchas. ¡vete al infierno!”

Conan el Bárbaro.

PUNTUACIONES Y ATRIBUTOS.

Los personajes creados por Robert E. Howard son claramente fantásticos, mucho más esbeltos,



fuertes y bellos que un humano normal. Se puede decir que son más heroicos.

Aunque aquí se mencionen después, es recomendable escoger la etnia y la profesión del personaje antes de determinar las puntuaciones en sus habilidades y características.

Los jugadores cuentan con 370 puntos de generación de personaje (PG) para crear el personaje que deseen.

Los PG puedes repartirlos entre muchas cosas distintas:

- Subir Características. Subir un nivel una característica cuesta 5PG.
- Subir habilidades: Subir un nivel una habilidad cuesta 1PG.
- Se pueden adquirir

trasfondos y propiedades.

Si crees que este sistema es demasiado abierto, y deja demasiada libertad a los jugadores, transforma el 75% de los PG en puntos solo para las características (PC).

Es decir, el jugador repartiría 56 puntos entre sus características (cada punto subiría un nivel una característica), y tendría 90 PG libres para repartirnos entre habilidades y equipamiento.

Cualquiera de los dos sistemas es válido, y no altera para nada le trascurso del juego.

RASGOS DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS.

Las características muestran las aptitudes innatas del personaje, la predisposición genética que tiene al nacer. Inicialmente todas están a nivel 3, que es el mínimo humano para cualquier atributo.

La puntuación máxima de un atributo en un humano es de 15, aunque otras criaturas distintas pueden superar ese rango.

Fuerza (FUE): la fuerza es la potencia muscular del personaje, a más fuerza más voluminoso se es, debido a la musculatura.

Destreza (DES): es la medida de los reflejos, de la agilidad y de la velocidad del personaje. También es llamada Reflejos.

Constitución (CON): Determina la resistencia física del personaje. También puede ser llamada Resistencia.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje, en otras palabras como de bien ve, escucha, siente, paladea y olfatea.

Habilidad (HAB): La capacidad de manejar y reparar objetos. También sirve para navegar, robar, y cualquier tarea que requiera pulso o destreza manual. Las criaturas irracionales no poseen puntuación en esta característica.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar. También es llamada Astucia o Sabiduría.

Carisma (CAR): Lo imponente o seductor que resulte el personaje. También puede llamarse Presencia.

Voluntad (VOL): Refleja la firmeza de su carácter, y la determinación de sus ideales. También puede llamarse Personalidad.

PUNTUACIONES Y ATRIBUTOS.

Características Derivadas

Las características derivadas se calculan a partir de las anteriores. La distancia que puede recorrer un personaje en cada turno o la capacidad de aguante del daño son algunos ejemplos.

Umbral de daño (CON + armadura). El umbral determina la tolerancia del organismo a las heridas. Cuanto más vigoroso sea el PJ, menor daño real sufrirá a causa de los ataques.

Cuando un PJ es herido, el daño se compara con el umbral. Dependiendo si lo sobrepasa o no, las heridas son tratadas como serias, o como simples rasguños sin importancia. Consulta el apartado de salud para más detalle.

El umbral se calcula cuando creamos el PJ, o cuando compramos nuevo equipamiento, por lo que es un valor fijo durante las batallas. Así mismo, nos evita tener que restar el valor de la armadura al daño, con lo que nos ahorramos una operación matemática durante los combates.

En caso de usar la localización de daño en tus partidas, el umbral habrá que calcularse en cada zona del cuerpo, en función de la armadura que se lleve en cada zona. En la ficha de personaje hay un apartado destinado para que señales el umbral de cada parte del cuerpo, por lo que una vez calculado, es muy sencillo ver el daño sufrido al recibir un ataque.

Umbral de aguante (Fuerza + Voluntad) /2. También llamado defensa contundente. Representa la tolerancia a la fatiga y al estrés. A efectos de reglas, funciona igual que el umbral de daño, pero ante agresiones psicológicas (como el miedo o el estrés) y el agotamiento.

Niveles de salud. Muestran la tolerancia del PJ a los distintos tipos de daño. Se calculan así:

Leves: 1 nivel cada 2 puntos en Constitución + Voluntad.

Heridas: 1 nivel cada 4 puntos en Constitución + Voluntad.

Lesiones: 1 nivel cada 6 puntos en Constitución + Voluntad (mínimo 1).

Fatales: 1 nivel cada 8 puntos en Constitución + Voluntad (mínimo 1).

En la hoja de personaje existe una tabla donde se señalan los niveles de salud como esta:

Nivel	Salud														
Leve (-0)															
Herida (-3)															
Lesión (-6)															
Fatal (K.O)															
CON + VOL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Solo tienes que señalar en los recuadros de salud el límite de cada uno de los niveles con un punto. A medida que tu personaje pierda salud, ve tachando los recuadros hasta llegar al señalado con el punto. Consulta la sección de Salud y Daño para más detalles.

Velocidad de combate = 0 + bonificaciones en la habilidad de lucha. Es una mezcla de reflejos y de la maestría en el uso de un arma. Su funcionamiento se explica en el apartado de combate.

Raciocinio /humanidad = VOL x2. Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje.

HABILIDADES

Las habilidades determinan lo que va aprendiendo el personaje a lo largo de su vida.

Dependiendo de la ambientación y del tipo de personaje, estarán disponibles unas u otras. Consulta la hoja de tu PJ para comprobar cuales son las aplicables en tu caso.

También es posible que cierta criatura posea algunas habilidades particulares, en tal caso, se especificará en la descripción de dicho ser. Ninguna habilidad puede sobrepasar el valor de 6 a la hora de crear un personaje.

Habilidades naturales

Las habilidades naturales son aquellas innatas en los seres humanos y que todos los personajes tienen. En cierto sentido estas habilidades son las que todos aprendemos y desarrollamos a lo largo de nuestra niñez. Igual que las características tienen una puntuación base de 3.

En humanos, son las siguientes:

Alerta: Es la habilidad de detectar cosas o de percibir las de manera pasiva. Estas tiradas las hace el Narrador para ver si sus jugadores se dan cuenta de lo que ocurre cerca de ellos, o descubren cierto indicio o prueba oculta. Funciona sola y los jugadores no pueden declarar acción para que funcione.

Agilidad: Esta habilidad engloba todas las formas de evitar un ataque, de evitar un golpe, de tratar de evitar que algo impacte tu cuerpo en general, así como la capacidad de reacción y movimiento del personaje.

Concentración: Esta habilidad indica un poco hasta que punto podemos concentrarnos en una idea o en una acción, y evitar la manipulación, tanto emocional como mental.

Educación: Conocimientos académicos generales, así como en primeros auxilios, enseñar, conocimientos locales y demás cosas generales.

Pelea: todos sabemos usar nuestro cuerpo para infligir daño a otra persona, todos de pequeños hemos jugado a pelearnos.

Persuasión/convencer: esta habilidad es hasta que punto podemos controlar a la gente. También permite regatear, sacar mejores precios, o saber donde pueden haber buenos puestos de venta. Es una habilidad que casi siempre se tira pareja a la característica de Carisma.

Sigilo: Se usa el sigilo para pasar desapercibido entre los demás y hacer acciones de manera disimulada. Todos hemos jugado de pequeños al escondite. No sirve para disfrazarse o camuflarse, pero sí para esconderse en recovecos y ocultarse entre las sombras.

Vigor: esta habilidad es nuestra capacidad pulmonar, nuestra habilidad atlética si se prefiere. Es una habilidad muy relacionada con los actos físicos, todos los personajes deberían desarrollarla.

Puntería: Para poder lanzar cualquier clase de objetos. Con esta habilidad se puede manejar cualquier arma de ataque a distancia como arcos, hondas, ballestas y jabalinas, pero se ha de tener al menos un grado de maestría en dicha arma. Si no se dispone de un grado de maestría se ha de imponer el penalizador de improvisar arma (-3)

Habilidades Adquiridas

Las habilidades adquiridas son de técnica y conocimiento, son lo que aprendemos a lo largo de nuestra vida. Son comunes a cualquier profesión, y cualquiera puede invertir puntos en obtenerlas.

Luchar: el manejo de armas cuerpo a cuerpo.

Montar: montar se usa para cabalgar sobre animales.

Callejeo: con esta habilidad conoces como se mueven las cosas en las calles, quien es el que manda, como conseguir información, es muy útil en juegos que ocurren en la actualidad o en un futuro cercano

Empatía/Psicología: para percibir emociones o averiguar las intenciones de alguien.

Etiqueta: con esta habilidad sabes como comportarte dentro de un ambiente de la alta sociedad.

Interrogatorio: para sacar información de muchas maneras distintas.

Liderazgo: con liderazgo puedes dirigir un grupo grande de gente, Persuasión tan solo es útil con un grupo pequeño de gente, esta habilidad es mejor para grandes grupos, muy útil para los políticos y gente de esa calaña.

Subterfugio: otra habilidad bastante útil para los políticos, es para saber mentir, engañar, y manipular las leyes del gobierno en tu beneficio.

Intimidar: Asustar y meter miedo a los demás.

Sedución: Pues eso. No es válida con personajes con idéntica preferencia sexual.

Artesanía: con esta habilidad se pueden hacer, manipular o reparar objetos de manera artesanal. Abarca cosas como carpintería, escultura, hacer flechas y arcos, herrería, pintura, alfarería, cerraduras, fontanería y albañilería.

Rastrear: Permite seguir un rastro, o descubrir trampas sencillas.

Coraje: Se usa para resistir el dolor, el miedo y el sufrimiento en circunstancias extremas.

Supervivencia: Con esta habilidad se puede sobrevivir en lugares inhóspitos o incluso, con un buen nivel, engordar en medio del polo. Montar trampas sencillas, camuflarse, o cazar son cosas que pueden hacerse con esta habilidad.

Trato con animales / Domar: esta habilidad es como una especie de empatía con los animales, es muy útil para la gente que vive en la montaña.

Nadar y escalar: Sustituyen a agilidad en las tiradas de nadar y escalar.

Idiomas: por cada punto en esta habilidad se conoce otra lengua a parte de la materna del personaje.

Investigación/Observar: con esta habilidad se puede sacar información de manera muy variada. También sirve para inspeccionar una escena, o buscar pruebas de forma consciente.

Actuar: Imitar a otra persona, actuar en una obra de teatro, cambiar la voz, disfrazarse, etc.

Habilidades de profesión.

Son un grupo específico de habilidades adquiridas que solo pueden obtenerse si se trabaja en una profesión determinada. Una vez adquiridas, se desarrollan como el resto de las habilidades.

Acrobacia: Para realizar piruetas, malabarismos, y contorsionismo. Se considera un talento mágico.

Ocultismo: Saber cosas sobre espiritismo, rituales y cabalismo. Se considera un talento mágico.

Hipnotismo: Controlar la voluntad de otros con la mente. Se considera un talento mágico.

Teología: conocimiento acerca de las religiones, y sus deidades. Se considera un talento mágico.

Pociones: como destilar y reconocer pociones y brebajes.

Medicina: Esta habilidad trata acerca de la anatomía, de las enfermedades y de otras muchas cosas de la ciencia medica. Requiere instrumental y no puede aplicarse a uno mismo, a menos que sean cosas simples (entablillarse una pierna, o curarse una herida moderada).

Ciencia: Conocimientos sobre historia antigua, el análisis de sustancias, artefactos de civilizaciones antiguas, el manejo de cualquier aparato extraño o moderno, y demás conocimientos específicos y extraños.

Mano torpe: La destreza que se tiene en la mano contraria. Se usa para manejar el escudo, tanto defensiva como ofensivamente, y cuando se usa un arma en la mano contraria (arma en cada mano, arma a dos manos, cuando la otra mano es inutilizada, etc.).

Dirigir/Navegar: esta habilidad se usa para manejar y utilizar barcos y otros vehículos similares.

Trampas: habilidad para montar y desmontar trampas. Para montar una trampa se necesitan los materiales que la compongan, y superar una tirada a nivel normal de Habilidad + trampas. Para desmontar una trampa hay que realizar una tirada enfrentada de Habilidad + trampas contra el que montó la trampa. Para encontrar una trampa tira Percepción + alerta del personaje VS Habilidad + trampas del trampero.

Habilidades sobre naturales o especiales.

Existe un compendio de habilidades y trasfondos que dan poderes o facultades sobre humanas. Aquí se engloban las habilidades mágicas, los talentos psiónicos y cualquier otra facultad sobre humana.

Estas habilidades cuestan 5 PX, en lugar de 1 subirlas de nivel, y solo aparecen en profesiones o tipos de personajes muy concretos. El uso de cada uno de ellos se especifica en la profesión adecuada. Siguen costando 1 PG, pero no se pueden invertir PG si no se tiene la profesión adecuada.

SUBIR ATRIBUTOS

Aunque las habilidades de profesión como las habilidades especiales solo están disponibles en determinadas profesiones, puedes obtenerlas de igual modo pagando cierta cantidad de PG a la hora de crear tu personaje.

- Para obtener un punto en una habilidad natural o adquirida se ha de invertir un PG.
- Para obtener un punto en una habilidad de profesión (siempre que se tenga la profesión adecuada) has de invertir 1 PG por nivel.
- Para obtener un punto en una habilidad de profesión que no posea tu profesión has de invertir 2 PG.
- Para obtener un punto en una habilidad especial que no tenga tu profesión has de invertir 5 PG. Pero, durante el juego, costará el doble de experiencia subirla, hasta que obtengas dicha profesión.
- Invierte 1 PG para obtener un nivel de Constitución extra, aplicable solo al cálculo de los niveles de salud.

Para obtener un punto en una característica principal, hay que invertir 5 PG.

TRASFONDOS

Los trasfondos o dones son peculiaridades de cada PJ. Un arma, una casa, dinero en efectivo, ser bueno ligando, o tener una cojera, son ejemplos de trasfondos.

Pueden ser tanto beneficiosos como perjudiciales. Si son beneficiosos, se llaman ventajas y cuestan PG obtenerlos. Si son perjudiciales, se llaman desventajas y nos dan PG cogerlos. No está permitido escoger más de 3 desventajas.

Para introducir más trasfondos consulta el suplemento de edición de trasfondos del manual de C-System.

Dinero y objetos

A menos que se determine otra cosa, 1 PG vale 100 monedas de plata (sp), consulta el suplemento de equipamiento para más detalle. Una moneda de oro (gp) vale 10 de plata, y 1 de plata, vale como 10 monedas de cobre (cp o \$, puedes representarla con ambos signos).

A menos que los personajes tengan un oficio regular, o algún trasfondo que les de ingresos, deberán buscar a lo ancho del mundo la forma de recoger algo de dinero. No solo para obtener objetos y posesiones, si no llanamente, para conseguir un techo, o no morir de hambre. La vida es dura.

Desventajas

Desventajas	Descripción	Ganancia
Altivo	Carisma -2 entre inferiores.	2 PG
Arrogante	Voluntad -2 cuando es insultado.	2 PG
Venganza	Alguien te quiere hacer daño por algún motivo, a más puntos más peligroso será tu enemigo.	1-4 PG
Código	El personaje sigue un código de honor, o al menos de comportamiento, eso le limita las acciones que puede realizar, conforme más puntos, mas rígido y amplio es el código de honor.	1-5 PG
Cojera	El personaje tiene lesionada una pierna, pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en caso de que pueda.	4 PG
Tuerto	Al personaje le falta un ojo. -4 en todas las tiradas relacionadas con la vista.	3PG
Bajo	El personaje es especialmente bajo, menos de 1,50. Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.	3 PG
Vanidoso	- 2 en Destreza cuando se es adulado	5 PG.
Tímido	-2 en todas las tiradas en presencia de extraños.	5 PG
Rebelde	-2 en Voluntad cuando recibe órdenes.	5 PG
Manco	-4 en las tiradas que requieran ambas manos.	6 PG
Patoso	El personaje tiende a tropezar y dejar caer cosas. -2 en tiradas relacionadas.	6 PG
Corazón débil	el personaje tiene un penalizador de -2 a la resistencia en las tiradas atléticas	2 PG

PUNTUACIONES Y ATRIBUTOS.

Restricción	Se aplica a una habilidad especial del personaje. El afectado, solo podrá subir dicha habilidad hasta la mitad de niveles máximos permitidos en el juego. Si dicha habilidad permite niveles de maestría o especialidad, solo podrán alcanzarse hasta el nivel 2.	6PG.
Manazas	El personaje es un verdadero torpón a la hora de hacer reparaciones, tiene un -2 a todas las tiradas de reparaciones.	4 PG
Sentido deficiente	Con este talento el personaje gana un bono de -2 en percepción para todas las tiradas relacionadas con el sentido escogido.	2 PG
Mutilado	Has perdido un ojo, un brazo, tres dedos... Esta molestia te ocasiona un -5 a cualquier tirada relacionada y un +2 a cualquier tirada relacionada con su fama.	4 PG.
Enemigo:	Un individuo que nos tiene en el punto de mira. A mayor nivel, más importancia	2, 4,6,8PG
Infamia	El PJ ha sido acusado falsamente de un delito o hecho deshonesto. A nivel 1, será algo a nivel local o regional, a nivel 2, será marcado en cualquier lugar.	2 ó 3 PG
Costumbres personales bastante molestas	Es posible que seas un guarro, o quizás tengas millones de tics. Sea lo que sea, la gente prefiere separarse de ti lo antes posible. Sufres una penalización de un -5 a cualquier tirada relacionada.	6 PG
Deber	El personaje le debe lealtad a alguien o a un grupo de gente. A mas puntos mas importante serán las acciones que le manden, y por tanto mas peligrosas.	1 a 3 PG

Ventajas

Ventajas	Descripción	Coste
Audaz	+2 Carisma cuando tomas la iniciativa.	2 PG.
Red de información	EL personaje tiene espías y contactos a los que acudir cuando busque información. A nivel 1 se dispondrá de un espía, a nivel 5, se sabrá todo lo que ocurre en la ciudad.	3 PG /nivel.
Dedicado	+2 Voluntad cuando sigue una causa.	2 PG.
Aliado	Un aliado que te será leal. A más puntos más importante será.	De 1a 9PG
Contacto	Un contacto es alguien que puede ayudar al pj en cosas de poco riesgo.	1PG/contacto.
Rango	El personaje tiene cierta importancia dentro de una organización. A nivel 1 se tiene cierto renombre, a nivel 5, se es el líder de la organización.	3 PG /nivel.
Lazo familiar	La familia del personaje esta muy unida, si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.	3 PG
Sentido agudo	Con este talento el personaje gana un bono de +2 en percepción para todas las tiradas relacionadas con el sentido escogido.	2 PG

PUNTUACIONES Y ATRIBUTOS.

Sueño ligero	El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil el sorprenderle por la noche, los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización de -4 al hacerlo.	3 PG
Alto	El personaje es especialmente alto, de más de 1,80. Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.	3 PG
Ambidiestro	Permite usar indistintamente ambas manos. Se anula la pena de acción doble cuando uses las dos manos.	4 PG
Robusto:	El personaje es más corpulento de lo normal, gana 2 puntos extras en constitución, pero solo válidos para el cálculo de los puntos de vitalidad.	6 PG.
Casanova	+3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.	2 PG
Articulaciones de goma	Tus huesos son inusualmente flexibles. Probablemente sea debido a una enfermedad, pero oyes, puede ser muy útil. Si compras esta ventaja una vez, gozarás de una bonificación de +3 en cualquier tirada relacionada. Si la compras dos veces, tendrás un +6.	4 PG.
Simular muerte	Debido a una dura preparación el personaje es capaz de simular su muerte ralentizando sus ritmos vitales de una manera extraordinaria, tan solo un examen hecho con calma determinaría que aun esta vivo	3 PG
Coordinación total	Se posee una especial destreza. +3 En las tiradas de acrobacias y en el uso de un arma en cada mano.	4 PG
Frugal:	El personaje puede aguantar en pie con poco alimento. Un poco de pan y agua serán suficientes para mantenerlo en pie toda una jornada.	3 PG
Tenacidad:	Voluntad +2 ante situaciones que contradigan sus ideales.	5 PG.
Sobrio	Esta habilidad otorgará un bono de dos puntos por nivel de trasfondo en las tiradas de concentración y coraje ante situaciones de gula, lascivia, envidia, soberbia o cualquier otro pecado.	3, 6 ó 9 PG.
Saber Natural	Esta ventaja otorga una bonificación de +2 en las tiradas de medicina, búsqueda de alimento y alojamiento en los entornos salvajes.	2PG
Ordenación Religiosa	El personaje pertenece a cierta religión. Pertener a una religión otorga +1 a las tiradas de voluntad, cuando se defienden sus creencias, y otorga cierto respeto entre los demás creyentes.	3 PG.
Gremio	El personaje pertenece a una cofradía de trabajadores que le pueden ayudar o dar información en un determinado momento. Por cada nivel, se obtiene un colaborador dentro del gremio.	1 PG/nivel.
Velo de banalidad	El personaje sabe pasar desapercibido entre los demás, haciendo creer a los demás que es un personaje insignificante +4 en las tiradas de pasar inadvertido.	3 PG
Mentor	El personaje tendrá un maestro o tutor que se dedica a guiarle por la vida, o que le enseñe su profesión. A mayor nivel, más importancia tendrá.	3, 5 ó 7 PG
Innovador	+2 Inteligencia cuando investiga algo nuevo.	2 PG

ETNIAS DE LA ERA HIBORICA

En el mundo de Conan existen una enorme diversidad de razas humanas y pueblo distintos. Para facilitar la cosa, y no agobiar a los jugadores con un montón de pueblos y razas distintas, he decidido agrupar las distintas razas/pueblos en un grupo de etnias un poco más genéricas.

Aunque esto no es del todo exacto, ya que Howard no hacía tal agrupación, muchos de estos pueblos tenían bastantes puntos en común, y solo se diferenciaban entre ellos en el estatus social, o en la nación de procedencia. De esta forma se simplifica notablemente la tarea para alguien que no conozca el mundo de Conan en profundidad.

Cada etnia tiene sus propios modificadores en las características.

Etnias	Pueblos	Características
Hiperboreo		FUE+1, CON+1, INT-1, CAR-1
Hiborios	Aquilonio, Bosonio, Britunios, etc.	-
Kushitas	Darfario, Chaga, Ghanata y demás reinos negros.	CON+2.+1 en FUE PER. INT-2. -1 en CAR y HAB
Barachos	Argoseano, Barachano, Zingario	-
Norteños	Cimmerios, Aesires y Vanires	FUE+2, CON+2 CAR-2, INT-2
Pictos		CON+2, CAR-1, FUE +1, HAB-1
Orientales	Hirkanios, Vendhiano, Khitano.	DES+1, CON-1
Turanos	Kozaki, Afghulistani, Sehmitas, Iristani, Estigios. Turanos, Shemita	+1 en HAB e INT. -1 en FUE y CAR
Zamorios		+2 en DES y HAB. -2 en FUE y CON

Si deseas simplificar el juego, introduce solamente las etnias. Si deseas complicarte un poco más la vida, haz divisiones entre etnias y pueblos.

Más abajo doy mucha información tanto sobre las etnias como de los pueblos, por lo que tienes material de sobra para escoger cualquiera de las dos opciones.

La elección de las destinas poblaciones ofrecen modificadores a ciertas habilidades.

Puede darse el caso que un personaje de determinada Etnia nazca en una población distinta. En tal caso, los modificadores de las habilidades serán los que le correspondan a la patria donde nazca, no a los de su pueblo natal.

Por ejemplo, si un cimmerico que nace y se cría en Hyperborea, tendrá las características de un Norteño (FUE +2, CON +2, INT -2 y CAR -2), pero no dispondrá de las habilidades de un cimmerico (trepar y vigor +2, coraje +1, y -2 en expresarse), si no las de un hyperboreo (2 puntos en una habilidad mágica, +2 en intimidar y -2 en el resto de tiradas sociales). Recuerda que, bajo ninguna circunstancia, se permite sobrepasar el máximo de 15 en un atributo.

Notas sobre los idiomas

En la Era Hiboria existen tantos idiomas distintos como pueblos componen sus países. En teoría, ningún personaje puede comunicarse con alguien que un idioma distinto, aunque algunos gestos son universales. En las descripciones de cada país se señala los idiomas que un personaje puede aprender si nace y se cría en el. Por cada punto en la habilidad Educación, se gana uno de los lenguajes señalados. Como la habilidad Educación siempre parte a nivel 3, un personaje conocerá al menos tres idiomas. Para aprender un idioma que no esté señalado como idioma del país de origen, se ha de adquirir un nivel en la habilidad idioma. Para intentar traducir un idioma desconocido, se han de realizar tiradas de Inteligencia + idioma a dificultad variable (en función de lo desconocido que sea el idioma y la complejidad de las frases).

HIPERBOREOS

Proviene de una raza anterior a los tiempos de Atlantis. Su aspecto es pálido, enjuto, casi enfermizo, de cabellos canos a muy temprana edad. Entre ellos existen muchos albinos.



Mantienen un conocimiento oscuro y todos los hyperborios sirven a alguno de las cábalas de magos, siempre enfrentadas entre ellas en al búsqueda del saber.

Muchos hiperbóreos todavía tienen el pelo moreno y ojos grises de la tribu Hiperbórea original, aunque la influencia de la sangre nordheimer ha sido fuerte durante centenares de años, desde que Hiperbórea fuera invadida por los conquistadores aesires.

Desde entonces algunos se han casado con o capturados a mujeres hirkanias, aesires y zamorias y por tanto los hiperbóreos pueden tener cierta variedad de colores de piel, ojos y pelo. Todos tienden a ser flacos, huesudos, violentos y lentos en su forma de hablar. Hiperbórea es probablemente el menos civilizado de los reinos hiborios, con los cercanos bárbaros de Asgard y Cimmeria haciendo incursiones tan a menudo como para que los hiperbóreos hayan tenido que retener cierto salvajismo.

Los hiperbóreos tienen un +1 en Constitución y Fuerza, y un -1 en Carisma e Inteligencia.

Profesiones típicas: Mercenarios y magos.

Cultura: La superstición domina el estilo de vida hiperbóreo, haciendo que esta raza terca y algo salvaje llegue a ser considerada como atrasada por países como Aquilonia.

Religión: La mayoría de los hiperbóreos todavía rinde culto al antiguo dios-héroe de Hiboria: Bori.

Características raciales: +2 en intimidar, -2 en el resto de tiradas sociales. -1 a todas las pruebas de Diplomacia, Reunir Información y de Interpretar o Engañar basadas en la comunicación oral (la lenta, a menudo trabajosa habla de los hiperbóreos no funciona bien con oraciones ingeniosas, cantos o engaños). 2 PG extras para invertirlos en cualquier habilidad mágica.

Idiomas: Hiperboreo, Cimmerio, Nordreim, aquilonio, brithunio, picto, nemedio.

HIBORIOS

Las gentes de Hiboria son todos descendientes de los bárbaros adoradores del dios Bori que barrieron todo el norte hace tres milenios, destruyendo el antiguo imperio de Aquerón y conquistando todo en su camino. Las tierras de Hiboria son Nemedias, Ofir, Aquilonia, Argos, Corinthia, el Reino Fronterizo, Brithunia, las Marcas Bosonias, Koth, Khaurán y Khoraja. Ten en cuenta que en Khaurán, la casta gobernante debe tratarse como hiborios pero los plebeyos son de una estirpe separada adecuada solo para personajes no jugadores.

Como regla general, los hiborios no se identifican como hiborios por sí, sino según la nación de la que sean. Por ello se anima a que los jugadores se llamen nemedios, ofíreos, etc, en lugar de simplemente "hiborios". Los bárbaros adoradores de Bori de hace miles de años hace mucho tiempo que se convirtieron en gente muy civilizada y sofisticada con fuertes naciones propias, que apenas serían reconocibles para los que conocieron a los viejos hiborios. Los hiborios originales tenían piel morena y ojos grises, aunque para el tiempo de Conan, el matrimonio mixto ha diversificado su apariencia considerablemente.

En su mayor parte, la cultura en los reinos hiborios es similar a la de los países europeos medievales del mundo real, aunque algunos aspectos, sobre todo en Nemedias, recuerdan más a la antigua cultura romana. Todas las naciones se basan en el sistema feudal, y esto ha llevado a menudo a la decadencia conforme la nobleza pasa su tiempo cazando y ociosos, indiferentes para con el bienestar de sus súbditos. El culto a Mitra es el más común, pero no el único.

Los personajes hiborios no sufren variaciones en las características principales.

AQUILONIA

Cultura: Junto con su rival Nemedias, Aquilonia es lo más avanzado y poderoso de los reinos hiborios, y su pueblo está orgulloso de ello. Se parece mucho a la Francia Medieval. Las gentes de Aquilonia del sur se han mezclado con los morenos zingarios hasta que el pelo negro y los ojos castaños han sido el tipo dominante en Poitain, la provincia más al sur. Esta es una zona de ricas tierras de labranza.

Características raciales: Adaptabilidad. Los aquilonios son una de las razas más adaptables, capaces de dedicarse a casi cualquier oficio. En gran medida es una cuestión de sofisticación cultural y económica. Las naciones altamente desarrolladas y adineradas de los aquilonios proporcionan oportunidades excelentes a sus ciudadanos para aprender toda clase de habilidades. Reparte 4 PG extras entre las habilidades que creas oportunas.

+1 a Puntos de Destino. Como cultura principal en tiempos de Conan, los hiborios no sólo son adaptables, también tienen suerte.

Aunque estos son los rasgos generales, conforme las naciones se han desarrollado, la unidad de los hiborios se ha disipado, por lo que cada reino tiene sus propios rasgos.

Idiomas: Aquilonio. Estigio, nemedio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

Profesiones: Cualquiera.

Religión: Inicialmente adoradores del ancestral dios Bori de los hiborios, los aquilonios adoptaron a Mitra en algún momento como algo parecido a una religión estatal. El culto a otros dioses parece haber sido suprimido, por lo menos hasta el reino del Rey Conan. Uno de esos cultos "secretos" es la religión oriental de Asura, aunque la mayoría de los aquilonios consideran al culto como adoradores de demonios y a Asura como algo parecido a Set. Es probable que Ibis también sea adorada en secreto.

CORINTHIA



Cultura: Las numerosas ciudades-estado de Corinthia hacen pensar en las ciudades-estado de Italia y las correspondientes rivalidades interestatales y el espionaje. Parece ser una de las áreas más avanzadas culturalmente, con una nobleza y sacerdocio desarrollado.

Profesiones: Cualquiera.

Religión: Parece probable que los corintios rindan culto a Mitra, como con los otros dioses de Hiboria, aunque también se toleran dioses shemitas como Anu.

Características raciales: Carisma +1, +2 en dialogar o tocar un instrumento.

Idiomas: Corinthio. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

BRITHUNIA

Son similares a nuestros ingleses y su carácter simple es al mismo tiempo su mayor defecto y su mayor virtud. Muchos piensan que no han sido invadidos por los reinos que les rodean por que no vale la pena conquistar un pueblo tan palurdo. Únicamente son atacados para secuestrar a sus mujeres, cuya belleza y simpatía las convierte en su único patrimonio nacional.

Características raciales: Los hombres tienen un -1 en conocimientos y las Mujeres +2 en seducir.

Profesiones típicas: Pastores, cazadores y, evidentemente, esclavos.

Cultura: Sabemos poco de Brithunia, excepto que sus mujeres parecen ser muy apreciadas por los mercaderes de esclavos. Hay evidencias de una cultura de pastoreo. Los brithunios del este se han casado con zamorios de oscura piel.

Religión: Culto a Mitra, quizás mezclado con restos de reverencia a Bori e incluso los dioses zamorios, parece lo más probable.

Idiomas: Britunio. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

Khaurán

Cultura: Khaurán fue arrancada de las tierras de Shem por los aventureros khóticos, y su cultura refleja esa posición. Muy independiente, aunque manteniendo muchas tradiciones y relaciones Kothicas. Teme que Koth los absorba, por su valor. Sus pequeños campos y huertos producen tres cosechas al año.

Religión: Los Khauranos son esencialmente kóthicos en sus prácticas religiosas, siendo adoradores de Ishtar.

Profesiones: Cualquiera.

Idiomas: Khaurano. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

Características raciales: +4 en todo lo relacionado con la agricultura. +2 en montar.

KOTH

Cultura: Koth es uno de los reinos más viejos de Hiboria, un inmenso prado al norte de Shem. Es famoso por sus obreros metalúrgicos, en parte debido a los recursos naturales de su región volcánica de Khrosha. La cultura kóthica ha padecido la mezcla sutil de las tensiones shemitas y estigias. Las costumbres simples de los hiborios se han modificado por los sensuales y lujuriosos aunque despóticos hábitos del Este. Koth usa esclavos. Su capital es Khorshemish, conocida como la Reina del Sur.



Religión: Koth hace mucho tiempo que abandono el culto a Mitra, olvidándose del dios hiborio universal y expulsando al último de sus adoradores unos 900 años antes del tiempo de Conan. Los dioses shemitas como Ishtar son adorados con temor y miedo, como son todos los dioses de Koth, una muestra de la historia interrelacionada de Koth y Shem. Ishtar cambió sultimente en el traslado a Koth, con preferencia de sacrificios animales sobre los humanos.

Profesiones: Cualquiera.

Características raciales: +3 en artesanía. +3 en montar.

Idiomas: Kothio. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

NEMEDIA

Cultura: El nemedio es sin duda el segundo reino en importancia de los reinos hiborios y quizá en el pasado incluso superior a Aquilonia, su vecino y rival. Aunque la gente vive en una relativa pobreza, sus adinerados ciudadanos tienen la costumbre de coleccionar artefactos en museos. Construida sobre las ruinas de la antigua Valusia

y una vez parte del reino hechicero de Aquerón, Nemedias tiene muchas ruinas ocultas que podrían contener horrores terribles.

Profesiones: Cualquiera.

Características raciales: Adaptabilidad. Igual que los Aquilonios.

Religión: Nemedias rinde culto a Mitra como divinidad principal, aunque se mencionan otros cultos, incluso el culto de Ibis. De hecho, Nemedias es un país religiosamente más tolerante que Aquilonia hasta el reinado de Conan. Incluso hay filósofos ateos en Nemedias, conocidos como los escépticos, que creen que no hay ni dioses ni ningún tipo de vida después de la muerte.

Idiomas: Nemedio. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

REINO FRONTERIZO.

Todos de pelo moreno y ojos grises, la gente de Reino Frontera son descendientes de sangre casi pura de las tribus hiborias originales.



Esto les hace un poco menos cosmopolitas que la mayoría de las otras naciones de Hiboria, pero a cambio los hace guerreros excelentes. Aunque Reino Frontera es técnicamente una provincia de Aquilonia, fue un reino independiente durante tanto tiempo que los habitantes de Reino Frontera no se consideran verdaderos aquilonios y es probable que nunca lo sean. Sin embargo, marchan de buena gana a las guerras de Aquilonia y se les considera como la mejor infantería pesada del mundo conocido.

Cultura: El reino frontera está al este de las Marcas Bosonias, en las fronteras salvajes de Aquilonia, frente a Cimmeria. Parece probable que, como los bosonios, vivan sobre todo de la agricultura, en recintos amurallados. Sólo en este reino, donde la gente no tiene esclavos, se encuentra al pueblo hiborio puro, con su pelo moreno y ojos grises.

Profesiones: Agricultores o soldados principalmente

Religión: Algún habitante ocasional de Reino Frontera todavía rinde culto al viejo dios-héroe de Hiboria: Bori, aunque la mayoría se ha convertido a Mitra junto con el resto de Aquilonia.

Características raciales: +2 en artesanía, +3 en Lucha si usan armas de asta, +1 en Coraje.

Idiomas: Cimmerio y Aquilonio. Estigio, nemedio,

aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

OFIR

Cultura: Ofir es una delgada cuña entre la frontera de Aquilonia y el inmenso reino sureño de Koth. Probablemente fue parte de Koth y luego exigió la independencia en los días de Aquerón. Los prados de Ofir producen excelentes ejércitos de caballeros y guerreros enfudados en mallas, haciendo pensar en una tierra de gran riqueza mineral (probablemente los mismos estratos de Koth). Una vez dominada por Aquerón, Ofir parece haber tomado los peores elementos de los ladrones zamorios y la traición shemita. A veces parece aliarse con Koth y otras con Aquilonia.

Religión: Ofir rinde culto a los dioses shemitas como Ishtar así como a Mitra.

Profesiones: Cualquiera.

Características raciales: La riqueza de Ofir permite comenzar a los personajes de esta población con 3d6x100 monedas de plata al comenzar la aventura.

Idiomas: Ofirio. Estigio, nemedio, aquilonio, bosonio, brithunio, ofíreo, corinthio, hiperbóreo, zingario, zamorio, picto, kóthico, argoseano, shemita.

BOSONIO

Los soldados de caballería de las Marcas Bosonias han tenido renombre en todo el mundo por sus habilidades con el tiro con arco y su increíble defensa, casi invencible. Son de altura y compleción media, sus ojos son marrones o grises, descienden de un tribu aborigen, conquistada por una tribu de hiborios del comienzo de las primeras edades de las migraciones hiborias. Muchos tienen un fuerte aunque básico sentido de la justicia, y el código de honor civilizado es común entre los soldados de Bosonia.

Los bosonios en general están aliados de forma bastante estrecha con Aquilonia, pero a menudo prestan servicios como mercenarios por todo el mundo.

Cultura: Los bosonios viven sobre todo de la agricultura, en pueblos fuertemente amurallados y son parte del reino de Aquilonia. Son duros luchadores defensivos y tercos. Siglos de guerra contra los bárbaros del norte y los occidentales han provocado que desarrollen un tipo de defensa casi inexpugnable contra el ataque directo.

Las Marcas Bosonias forman un baluarte entre Aquilonia y los bosques del Yermo picto en el oeste, Cimmeria al norte y el reino de la frontera hacia el este, curvándose hacia Zingara en el sudoeste.

Religión: Como con los aquilonios, los bosonios fueron una vez adoradores de Bori pero en años más recientes han asumido el culto de Mitra.

Características raciales: +2 a todas las tiradas de ataque con el arco largo bosonio (Todos los bosonios aprenden a manejar los arcos bosonios, ya que todos deben estar listos para defender sus casas contra los pictos en cualquier momento.

+2 al Valor de Defensa cuando luchan defensivamente. La fortaleza bosonia en la defensa es casi legendaria.

Profesión: Soldado mayoritariamente.

Idiomas: Bosonio. Nemedio, aquilonio, zingario, picto, argoseano.

KUSHITAS: REINOS NEGROS.

Con esta definición se engloban todos los habitantes originarios del sur de piel oscura. Kush es tan solo un pequeño reino de la costa negra, pero el primer hombre de piel negra que llegó a las costas de Argos era de este país y desde entonces siempre se ha llamado kushita a cualquier negro o mulato.

Existe una gran diversidad genética dentro de la etnia kushita, englobándose desde los diminutos aborígenes de las selvas de Punt hasta los enormes guerreros de Wadai.

Los kushitas son algo más bajos que la media, una raza de piel oscura con pelo negro rizado. Son los gallahs, que forman la clase baja y constituyen la mayoría de la población de Kush. Otros países de los Reinos Negros comparten características raciales y culturales similares a las de los kushitas con los keshani, punteanos y zimbabwuanos. Para la gente de los reinos hiborios, relativamente ignorantes de tierras más allá de la civilización, cualquier hombre negro será considerado un "kushita" y cualquier tierra al sur de Estigia será considerada "Kush".

Todo PJ perteneciente a esta etnia tiene los siguientes modificadores en sus atributos principales: Fuerza +1, Constitución +2, percepción +1, Carisma -1, Inteligencia -2, Habilidad -1.

Los Reinos Negros del Norte de Kush, Punt y Zimbabwei se parecen a los estados africanos del norte (Mali, Etiopía, etc). También hay sub-tribus entre estas naciones. Nota: los darfarios se consideran culturalmente como una nación del sur, mientras las tribus Ghanata y Tribu del desierto al sur de Darfar y Kush son sin duda nordestinas en cuanto a su cultura.

APHAKI

Cultura: La anterior clase gobernante de Tombalku, los aphaki son los descendientes de una tribu de los Oasis de Aphaka en el Desierto Kharanum, en el sudeste de Shem, que se trasladaron al sudoeste y se cruzaron con los pueblos negros después de ir al sur. El poder de los aphaki en Tombalku está menguando.

Características raciales: Supervivencia +2. +1 a puntería y Lucha cuando utilicen lanzas y otras armas de asta.

Idioma: Aphakio. Estigio, shemita, darfario, punteano, zimbabweano, antiguo estigio, keshani, iranistaní, Costa Negra.

Religión: Hay muchos dioses locales y diablos a los que se rinde culto entre los reinos negros, como Ollum-onga y Thog.

Keshan

Cultura: Situados en la región interior oriental de Kush donde los anchos prados se unen con los bosques que proceden del sur, Keshan es gobernado por una raza mixta. Esta nobleza oscura sostiene ser descendientes de un antiguo grupo de shemitas, y gobierna la población de negros. Se dice que estos gobernantes habrían fundado Alkmeenón, que ahora alberga el legendario tesoro de los Dientes de Gwahlur. La capital actual es Keshia. Los hiborios consideran los propios khesán como una leyenda. Los khesan son el enemigo eterno de Punt.

Características raciales: Supervivencia +2. +1 a puntería y Lucha cuando utilicen lanzas y otras armas de asta.

Idioma: Kuhesani. Estigio, shemita, darfario, punteano, zimbabweano, antiguo estigio, keshani, iranistaní, Costa Negra.

Religión: Keshan tiene varios dioses bestiales, aunque Gwahlur, el Rey de la Oscuridad, es el único conocido a los hiborios.

KUSH

Cultura: En el oeste de Kush hay sabanas abiertas, donde las tribus negras hacen que pascen su ganado. Al sur y este yace una espesa selva humeante llena de las ruinas de civilizaciones pasadas y más allá de la selva el desierto. Al norte hay más desierto. Los gallahs son los habitantes negros originales de Kush, gobernados por los algo más civilizados chagas, que son descendientes de los colonos estigios. La capital es una ciudad chaga llamada Shumballa (también conocida como El Shebbeh). Sobre el centro de Shumballa, ha crecido un pueblo de chabolas más grande de jornaleros y artesanos. Esto es conocido como Punt. En Kush se cria una casta de caballos delgados pero robustos. También alberga a la tribu costera de los mandingos, los baghirmi, y las tribus de las praderas de los dangola y bornu; y los tibu, una mezcla entre tribus del desierto con sangre estigia.

Características raciales: Supervivencia +2. +1 a puntería y Lucha cuando utilicen lanzas y otras armas de asta.

Idioma: Kushita. Estigio, shemita, darfario, punteano, zimbabweano, antiguo estigio, keshani, iranistaní, Costa Negra.

Religión: El shemita Derketo ha sido adoptado por Kush como resultado del contacto con el norte, pero como Derketa, Reina de los Muertos. La clase dirigente de Kush adora a Set, mientras las masas comunes rinden culto a Jullah en contra de Set.

PUNT

Cultura: Algunos gallahs de Kush se trasladaron al pequeño reino de Punt y se establecieron, dominando toda la tierra hasta la ciudad exterior de Kush. Hay una espesa selva al sur de Punt. Punt también es rica en oro, tanto que "sacan oro de los ríos en cestos de mimbre".

Características raciales: Supervivencia +2. +1 a puntería y Lucha cuando utilicen lanzas y otras armas de asta. +2 en agilidad, -2 en vigor.

Idioma: Punteano. Estigio, shemita, darfario, punteano, zimbabweano, antiguo estigio, keshani, iranistaní, Costa Negra.

Religión: La diosa de Marfil, posiblemente una variante de Ishtar, es adorada en Punt.

ZEMBABWEI

Cultura: Poco se sabe de esta tierra, al sur de Punt. Se la llama un "imperio híbrido" que hace pensar en lazos íntimos con otra cultura, quizás Iranistán. Tiene comerciantes (probablemente incluso mercaderes de esclavos) y fortalezas. Tiene más de un rey y ejércitos de lanceros negros. Esta tierra parece tener relaciones con Shem y con Iranistán, formando un nexo de unión en el comercio de esclavos que alimenta al Imperio turanio con esclavos negros vía Zambula.

Características raciales: Supervivencia +2. +1 a puntería y Lucha cuando utilicen lanzas y otras armas de asta.

Idioma: Zimbabweano). Estigio, shemita, darfario, punteano, zimbabweano, antiguo estigio, keshani, iranistaní, Costa Negra.

Religión: Dagón y Derketo (es curioso que sea bajo su nombre shemita) son adorados en Zembabwei.

CHAGA

La casta gobernante de los kushitas, conocida como los chagas, son en parte descendientes de estigios y por tanto mucho más altos que el kushita ordinario. Tienen un trasfondo cultural bastante diferente a los gallahs y por tanto no ganan ninguna de las características normales de los kushitas, pero si que adquieren características diferentes como se describe a continuación.

Los chagas y los gallahs existen en un estado estado de constante tensión que podría desembocar en cualquier momento en un conflicto abierto, con los gallahs siempre por lo menos un poco cautos de sus gobernantes chagas.

Cultura: La cultura chaga es singular en si misma. Es quizás más cercana a la estigia que la cultura gallah, ya que los chagas tienden a ser bastante aislacionistas con respecto a su pueblo, los gallahs.

Sin embargo durante los siglos desde que los chagas dejaron Estigia, han desarrollado su propia cultura distinta a la de su antigua patria. Comparten el amor estigio por la caza, pero los chagas lo han llevado casi al punto de la obsesión. Aunque su vida política es casi tan embarullada y traicionera como la de Estigia, los chagas no son una teocracia, lo cual puede permitir aún más partidismo y traiciones.



Religión: Parece probable que la mayoría de los chagas sean adoradores de Set, aunque sus creencias religiosas es probable que incluyan una buena dosis de un estilo más kushita de superstición y brujería.

Características raciales: +1 en empatía, sigilo, subterfugio y una habilidad mágica a su elección.

Idioma: Kushita. Darfario, keshani, punteano, zimbabweano, iranistaní, tibu, tombalku.

GHANATA

Los ghanata están emparentados con el pueblo de los Reinos Negros del Norte, aunque en verdad viven en el Desierto del Sur. Son analfabetos, como verdaderos kushitas, pero por otra parte son bastante diferentes de la mayoría de los kushitas u otros de los Reinos Negros del Norte.

Cultura: Los ghanatas están organizados débilmente en tribus y agrupaciones mas pequeñas, con incluso menos estructura en su sociedad que los kushitas originales. Al contrario de muchas otras tribus que viven en lugares difíciles para subsistir, los ghanatas no son muy agradables con los extraños y es bastante probable que abusen de o ataquen a los vagabundos de otras tierras que les ofrezcan hospitalidad.

Religión: Jhil "El Implacable", es el dios de los ghanatas del gran Desierto del Sur.

Características raciales: Sigilo+2. Lucha +1 Montar +1.

Idioma: Ghanata. Darfario, keshani, punteano, zimbabweano, iranistaní, tibu, tombalku.

ISLEÑO DEL SUR

O Miembro de Tribu del Reino Negro del Sur. Los isleños del sur son muy oscuros de piel, altos y de largos musculos. Sus guerreros llevan plumas blancas en su pelo, pero pocas veces se molestan con la armadura. Los corsarios negros de las Islas del Sur estan entre los piratas mas temidos del mundo, haciendo incursiones arriba y abajo de la Costa Negra hasta el norte, llegando a Estigia e incluso mas alla. Muchos de los Reinos Negros, Incluso Darfar y los Reinos Negros del Sur, están habitados por gentes de un tipo cultural y racial muy similar a Iso de las Islas del Sur.

Los isleños del sur son casi tan poderosos físicamente como los cimmericos del norte, aunque pocas veces producen líderes eficaces y a menudo son liderados por jefes de otras regiones. Son especialistas en lanza y pocas veces se molestan en usar cualquier otra arma, salvo la ocasional clava de guerra pesada para trabajos a corta distancia. Normalmente no llevan armadura y por ello se han vuelto especialistas en esquivar golpes. Son muy supersticiosos y se quedan helados de horror a la vista de criaturas sobrenaturales de cualquier tipo.

Cultura: Los Negros del Sur son tribales en su naturaleza, pareciendose a las grandes tribus africanas como los Zulus y Bantú. A menudo van desnudos, pero pueden adornarse con anillos de marfil o metales preciosos en sus narices, orejas o labios. Es probable que los reinos negros de Amazona y los atlaianos sean reinos del sur

Otras tribus incluyen a los suba de la Costa Negra, los bakalah (justo al sudeste de Kush) y los bamulas y jihiji (ambos vecinos de los bakalah). Darfar, aunque bastante septentrional en su situación, es culturalmente más cercano a las tribus sureñas al sur del Rio Zarkheba. Los lanceros armados con un escudo de piel de buey es el nivel de "soldado" entre los Reinos Negros. Los despliegues de agresividad rituales se usan a menudo para intimidar a un oponente en lugar de provocar una guerra total, ya que la mayoría de las tribus son demasiado pequeñas para sobrevivir si tienen muchas bajas. Sin embargo, las guerras ocurren a veces y tienden a ser sanguinarias cuando se producen.

Religión: Hay poderosos dioses locales y diablos que son adorados entre los reinos negros, como Ollum-onga y Thog. La presencia de criaturas de la Oscuridad Exterior en muchas antiguas ciudades perdidas y lugares como el Valle de las Mujeres Perdidas sugiere que estos podrian haber sido adorados tambien en forma comun como divinidades locales. Las gente de Suba adoran a Ajujo, el Oscuro.

Características raciales: Vigor +3. +1 a todas las tiradas de ataque con cualquiera clase de lanza o jabalina. +1 en agilidad. -1 en coraje. Analfabeto.

Idioma: Isleño del sur, bakalah, bamulah, suba o wadai. Costa Negra, isleño del sur, bakalah, bamulah, suba, wadai, kushita, estigio, shemita, argoseano, zingario, tombalku, tibu.

DARFARIO

Aunque Darfar debe considerarse como uno de los Reinos Negros del Norte, sus habitantes están bastante mas cerca física y culturalmente a los isleños del sur y los Reinos Negros del sur. Los darfarios prefieren cachiporras como armamento, pero en los otros aspectos son muy similares a los isleños del sur. Se les distingue por su pelo sumamente enredado.

Cultura: Los darfarios afilan sus dientes (ya sea como ornamento o para ayudar en su canibalismo se desconoce). Son bandidos salvajes y asesinos en su mayor parte, con toda su sociedad impulsada por una obsesion hacia su malvada religion.

Religión: La mayoría de los darfarios pertenecen a un culto canibal muy desagradable. El dios que veneran es poco claro, hay algunas pistas que sugiere que podría ser el dios del desierto Yog, el Señor de las Moradas Vacías, que encajaría con la idea de que Darfar es similar al moderno Darfur por ser sobre todo mesetas y desiertos.

Características raciales: Vigor +3. +2 en pelea. -1 en coraje. Analfabeto. Los darfario suelen afialrse lso dientes, por lo que pueden atacar con un mordisco (daño +1).

Idioma: Darfari. Kushita, estigio, keshanio, shemita, punteano.

BARACHOS

La raza *Latina* no existe como tal en el mundo de Conan. No obstante, es el mejor término para referirse a esta etnia.



Las gentes de estos países se parecen a nosotros, los mediterráneos. Son en su mayoría morenos y de ojos marrones, de comprensión medianamente fuerte y con un carácter abierto, aunque con tendencia a la traición.

Entre los barachanos existe el refrán: “Confía tanto en la palabra de un zingario como en el filo de su espada.”

En las novelas de Conan, casi todos los personajes que aparecen de esta etnia eran barachos, de hay que normalmente se conozca como Baracho a todos los habitantes de Argos, Zingaria y las

islas Barachas. No obstante, como en el caso de los hiborios, los personajes de esta etnia se refieren a si mismo con el nombre de su patria: Argosanos o Zingarios, y el termino “baracho” está reservado solamente para los habitantes de las Islas Barachas.

ARGOSANO.

Entre las más importantes naciones comerciales de la Era Hyboria, Argos alcanzó gran renombre gracias a su industria marítima, sus maestros armadores, y sus menudos y robustos marinos, considerados estos últimos los mejores del mundo.

Cultura: Existen un gran número de bibliotecas en Argos y Zingara, aunque la mayoría de la población no sabe leer

Profesiones típicas: Guerreros, Navegantes, Piratas, Sabios.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal, a excepción de grupos reducidos que adoran a Asura, Ibis, Ishtar, y en cierto grado, a Set, la serpiente.

Los personajes de esta etnia nunca se refieren a si mismo como Argosanos, Barachos o Zingarios.

Idioma: Argoseano, zingario, picto, aquilonio, shemita, ofireo.

Habilidades raciales: +1 en convencer y seducir. +2 a una habilidad de comunicación o a tocar un instrumento

BARACHO.

Las Islas Barachanas, también llamadas Islas Barachas e Islas de los Piratas, constituían un pequeño archipiélago infestado de cuadrillas de piratas vagamente organizadas de acuerdo con las leyes del mar, que se hacían llamar la "Hermandad Roja". Estaban compuestas en su mayoría por proscritos de Argos, aunque también se unían a la Hermandad algunos marinos de otras nacionalidades.

Cultura: Los barachanos juraban lealtad al capitán de su barco y vivían solamente de la piratería. Muy especialmente, saqueaban los bajeles y las costas zingarias, y robaban y asesinaban a las gentes del continente. La crueldad de estos piratas era legendaria, y el pueblo temeroso llegó a creer que los barachanos devoraban a las mujeres. Famosos por su destreza con el alfanje y con el arco, eran celebres también por su furioso y atrevido estilo de lucha.

Profesiones típicas: Guerreros, Navegantes, Piratas, Sabios.

Religión: Al igual que en la mayoría de los Reinos Hyborios, el culto a Mitra es casi universal, a excepción de grupos reducidos que adoran a Asura, Ibis, Ishtar, y en cierto grado, a Set, la serpiente.

Los personajes de esta etnia nunca se refieren a si mismo como Argosanos, Barachos o Zingarios.

Idioma: Argoseano, zingario, picto, aquilonio, shemita, ofireo.

Habilidades raciales: +2 en Navegar y un +2 en nadar.

ZINGARIO.

Zingaria siempre ha sido competidora de Argos en el comercio naval, y sus habitantes se diferencian muy poco unos de otros.

La mayoría de los zingarios tiene el pelo negro y el cutis oscuro, y descienden de una mezcla de pueblos pictos e hiborios, junto con los habitantes pre-pictos de Zingara, los cuales se piensa que están muy relacionados con los shemitas. Son delgados y de aspecto peligroso en apariencia y tienen terribles temperamentos. Los guerreros de Zingara oriental lucen bigotes negros.

Los zingarios hacen bastante comercio en el mar, pero aun más saqueos, con los bucaneros de Zingara siendo casi tan temido como los piratas de las Islas de Baracha.

Los zingarios son unos de los espadachines más hábiles del mundo conocido, con un sentido muy desarrollado y aproximación científica al estudio de la esgrima. La esgrima Zingara se enseña en las escuelas de esgrima oficiales y en los menos estrictos callejos de cada ciudad, aunque muchos zingarios aprenden solo la civil espada auxiliar, en lugar de la mas marcial espada ancha.

Cultura: La cultura Zingara se parece a la de España en el periodo medieval tardío. La nobleza de Zingara tiene fama por su habilidad con la espada y su caballería. Sin embargo, la reputación de los plebeyos, sobre todo los abundantes marineros, es menos impresionante. Los siervos negros se esfuerzan en las plantaciones del sur de Zingara, bajo los látigos de sus maestros de esclavos.

Profesiones típicas: Guerreros, Navegantes, Piratas, Sabios.

Religión: Los dioses de Zingara son más viejos que muchos de los otros dioses hiborios, pero se conoce muy poco sobre los detalles precisos de su culto. Muchos de los zingarios más jóvenes puede que hayan empezado a rendir culto a Mitra el dios principal de Hiboria.

Habilidades raciales: +2 en seducir, -2 en convencer. +2 en empatía. Tienen un +3 en Lucha siempre que usen un florete zingaro.

Idioma: Zingario, argoseano, picto, aquilonio, shemita, ofireo.



NORTEÑOS

Físicamente son similares a nuestros vikingos. Con un simple golpe de vista se puede distinguir a un norteño de cualquier otro hyborio. Altos y musculosos, siempre listos a la guerra, sus jóvenes abandonan el gran norte para recorrer los caminos de los reinos del sur, aunque siempre acaban volviendo a su hogar en las montañas.

A causa de las duras condiciones donde viven, este tipo de personajes son muy vigorosos y poderosos físicamente: 2 en Fuerza y Constitución, -2 en Inteligencia y Carisma.

Profesiones típicas: Guerreros, cazadores, bandidos y mercenarios

CIMMERIOS

Los cimmericos son descendientes de los atlantes, con pelos oscuros y ojos azules y grises. Su piel blanca tiende a oscurecerse y se vuelve morena con facilidad si alguna vez dejan las oscuras montañas natales. Son altos, físicamente poderosos y muy feroces, siendo considerados como



una de las razas más bárbaras del mundo para la mayoría de los hyborios. Al contrario de la mayoría de mujeres hyborias, las mujeres cimmericas luchan junto a sus hombres, incluso en una guerra total. Los cimmericos tienden a ser directos hasta el punto de la brusquedad.

Cultura: La cimmerica es una cultura bárbara y de supervivencia, una raza de malhumorados y ferooces hombres de las colinas, morando como lo hacen en una tierra dura, fría y nublada. Los cimmericos desprecian la debilidad y delicadeza de la civilización Hyboria. Tienden a ser vengativos y a gustarles la guerra.

Religión: Crom, "Señor de la Montaña", es el dios principal de los sombríos cimmericos. Otros incluyen a Lir (Dios del Conocimiento), Mannann (Dios de la Poesía y el Viaje), Morrigan (Diosa de la Guerra), Badb (Diosa del Fuego y la Furia), Macha y Nemain el Venenoso.

Los cimmericos no rinden en realidad culto a estos dioses, creyendo que los dioses desprecian a las personas débiles que les piden ayuda. Crear a la raza de los cimmericos ya fue un regalo suficiente. Como resultado a menudo son escépticos de formas más expresas de culto.

No pueden tener otra religión que Crom y el resto del panteón cimmerico, y nunca pueden ganar ningún beneficio por rendir culto a otro panteón, Crom no tiene sacerdotes y no ofrece ayudas a sus adoradores, aparte de dotarles con poderosos músculos y valor en el momento del nacimiento.

Características raciales: +1 en coraje, +2 a trepar, +3 en Vigor y - 2 a todas las pruebas de Diplomacia y Engañar basadas en el habla (los cimmericos son notoriamente brutos y directos en su forma de lenguaje hablado, un habito que se sabe los ha metido en problemas en cierto número de ocasiones).

Bonificador racial de +1 a todas las tiradas de salvación de Voluntad. Esto es otro don de crom, que da valor incluso ante la gran adversidad.

Idiomas: Cimmerico, Nordheimer, picto, aquilonio, hiperbóreo.

NORDHEIMER

Los nordheimer (singular: nordheimer) son dos razas estrechamente relacionadas, los rubios Aesir y los pelirrojos vanires. Todos tienen ojos azules y piel pálida, con cuerpos altos y poderosos. Los nordheimer en general son amistosos con los extraños que vengan en son de paz, aunque hacen incursiones constantes en tierras extranjeras y pueden ser terribles cuando están en medio de una de sus correrías. Aunque las mujeres nordheimer no suelen luchar junto a los hombres en la guerra, se les encarga la responsabilidad de administrar y defender sus casas mientras los guerreros están lejos y muchas mujeres nordheimer han ganado renombre por rechazar a una horda de invasores con un sable o hacha de batalla para proteger su casa e hijos.

Cultura: Descendientes de la nación precataclísmica de Thule (posiblemente con alguna sangre atlante), los nordheimer tienen una cultura Nordica de tribus gobernada por un rey que vive en un gran sala a partir de la que se construye el pueblo tribal. Granjeros y cazadores, los nordheimer son propensos a pelear entre ellos y con sus vecinos. Los Aesir son amistosos con los cimmericos, pero odian a los vanires e hiperbóreos. Los vanires odian a los cimmericos, aesires e hiperbóreos.

Religión: Los nordheimer rinden culto a Yimir, el Gigante Helado, como su dios principal. Atali, la hija del Gigante "atrae a los hombres heridos de los campos de batalla a las estepas para ser asesinados por sus hermanos, que ponen los rojos corazones calientes de los hombres en la mesa de Yimir" también podría tener adoradores, aunque Yimir y su familia es probable que sean adorados para ser aplacados más que por amor. Es probable que también haya dioses tribales locales, quizás héroes ancestrales de las tribus que han sido deificados. Los nordheimer creen en el Valhala, donde irán si mueren valientemente en batalla. (Las razas de los aesires y vanires en sí serán recordados como dioses después de la caída de la Era Hiborica).

Características raciales: +1 en sigilo, supervivencia, lucha y alerta.

Idioma: nordhemir (elegir entre acento Vanir o Aesir). Cimmerico, aquilonio, picto, hiperbórico.



PICTOS

Los pictos son una raza única, cuyos orígenes se pierden en la oscuridad de los tiempos. Para las demás razas son tan solo unos sanguinarios salvajes, pero tienen una rica tradición propia que pasa de padres a hijos mediante intrincadas historias. Su propio racismo hacia otras razas les ha mantenido alejados de ellas, pero si algún día llegase a ser estudiada su cultura se descubrirían muchos secretos sobre Valusia y la caída de Atlantis.

Es raro ver un picto fuera de las marcas pictas, pero muchos señores de Ophir los usan como rastreadores en sus batidas de caza y en Nemedía o Estigia muchos campeones de los coliseos son pictos.

Son ligeramente más pequeños que la media, pero de una fuerte constitución, sus rasgos son algo simiescos y tienen unos sentidos muy desarrollados. Es muy difícil pillar por sorpresa a un picto.

Profesiones típicas: Cazadores, guerreros y mercenarios.

Los pictos son un pueblo bajo pero recio de piel curtida que usa tambores para comunicarse a largas distancias. Se pintan varios dibujos en su cara y pecho para indicar a que tribu pertenecen y si están tan solo cazando o en pie de guerra. Los pictos están entre los salvajes más acerrimos del mundo, siendo muy supersticiosos, propensos a formas bárbaras de sacrificio humano y tortura de extraños y tribus de pictos enemigos por igual. Afortunadamente para los reinos hiborios, las diferentes tribus de pictos pocas veces cooperan, pero los bosonios que lindan con sus tierras temen las veces en las que un chaman particularmente poderoso o un jefe fuerte consigue unir varias tribus.

Cultura: Los pictos tienen una cultura de la Edad de Piedra, una de las más primitivas de la zona. Morando en tribus en los bosques repletos de caza de la Hiboria occidental, los pictos tienen fama como guerreros y chamanes, muy temidos por su salvajismo, pero también son rastreadores y cazadores excepcionales. Los rasgos más desagradables de la vida de un picto incluyen prácticas como sacrificio humano, terribles venganzas de sangre y la quema de cautivos con vida. El terrible feudo de sangre que tienen con los cimmericos antecede al Gran Cataclismo. También son temidos por Iso Aquilonios pero de vez en cuando comercian con los zingarios.

Religión: Los dioses pictos incluyen al dios-gorila Gullah "El Peludo Que Vive En La Luna", y Jhebbal Sag y otros dioses precataclismicos y espíritus como los "Hijos de Jhil" y los "Cuatro Hermanos de la Noche", que duermen más allá de las Montañas de los Muertos. Nos dicen que los pictos temen a las serpientes, lo cual podría ser una memoria racial del Pueblo de la Serpiente de Valusia, pero las serpientes aparecen en sus ritos animalísticos. Los pictos creen que las almas de Iso muertos vagan por las negras Montañas de los Muertos en las tierras altas de la Tierra Oscura.

Características raciales: Habilidad-1, Fuerza+1, Constitución +2, Carisma -2. +2 en Sigilo, supervivencia y rastrear. Iso pictos son analfabetos.

Idioma: Picto, tambores. Aquilonio, cimmerico, nordheimer, zingario.



ORIENTALES

Físicamente son como nuestros hindúes.

Profesiones típicas: Guerreros, Estudiosos y Mercaderes.

Todos los orientales tienen Destreza +1 y Constitución -1.

HYRKANO

Los hirkanos son oscuros de piel y generalmente altos y delgados, aunque existe cierto tipo achaparrado de ojos rasgados, resultado de una mezcla con una curiosa raza de inteligentes, aunque pequeños, aborígenes, conquistados por ellos en su migración hacia el oeste, entre las montañas al este del Vilayet.

Los hirkanos son los descendientes de los estigios en pasadas edades. La tribu hirkania más prominente es la turania, que se ha labrado un reino propio que un día arrasará a muchas naciones occidentales. Todos los hirkanos son famosos por sus extraordinarias habilidades con el arco.

En carácter y cultura son como nuestros mongoles, viviendo en ciudades itinerantes en las estepas situadas al oeste de Vilayet. Junto con los Zingaros y los Cimmerios son la raza más propensa a abandonar sus hogares y lanzarse a la aventura.

Cultura: Los hirkanos son por naturaleza jinetes nómadas con una cultura parecida a la de los hunos y mongoles. Sin embargo las más grande de sus tribus han establecido y fundado el Imperio turanio, que se parece más al Imperio Árabe Medieval. En algunos aspectos los turainios son superiores al oeste, sobre todo en organización, política y burocracia pero al mismo tiempo todavía pueden ser considerados brutales cuando se les compara con los más ilustrados reinos hiberios, muchos de los cuales consideran a los turainios como poco más que sus hermanos nómadas (una creencia que es tan extendida como equivocada), son amos crueles y no es sorprendente que las bandas de kozakos surjan al margen de su sociedad. Bajo sus reyes Yildiz y su hijo Yezdigerd, el imperio turanio se está extendiendo y llegará a Zamora y el este de Shem durante la vida de Conan.

Religión: Se sabe de dos deidades en Turán: Tarim, que casi parece ser el dios patrón de los turainios y Erlik, "señor del Trono Negro", un dios de la Muerte. Casi seguro que hay otros dioses, posiblemente incluso Ishtar. En Zambula, Hanuman, el Dios Mono, es adorado, una forma deidificada por los carnívoros monos grises que viven alrededor del Mar de Vilayet. Como el "Imperio del Lobo Blanco". Turán también podría haber adorado a algún tótem del lobo.

Características raciales: +3 a montar +2 al uso de arcos, +2 en convencer, -2 contra hipnotismo.

Profesiones típicas: Guerreros y cazadores.

Idioma: hirkanio. Brithunio, zamorio, kóthico, corinthio, hiperbóreo, vendhiano, iranistaní, khitano, yuetshi, shemita, estigio.

KHITANOS.

Procedentes del este del mar de Vilayet, más allá de las estepas Hyrkanas, son hombres enjutos de piel amarillenta y cabello oscuro. La mayoría de los khitanos ordinarios nunca dejan sus junglas natales, pero algunos han viajado muchas veces al este en busca de conocimientos o riquezas.

Cultura: Khitai el el Lejano Oriente es poco conocido para los hiborios. Las caravanas Khitanas comercian jade, tela de oro y seda con Turán y loto a Estigia. Estas caravanas y unos pocos khitanos desterrados son el único contacto con el oeste. La cultura es esencialmente china con un poderoso dios-emperador que gobierna desde Paikang, una



poderosa ciudad cuyos alminares surgen entre selvas de bambú infestadas de enredaderas. A menudo los khitanos parecen misteriosos callados a ojos de los hiborios. También tienen fama como magos, con algunos afirmando que los magos orientales son mejores que los occidentales.

Religión: Algunos khitanos rindieron culto al dios elefante Yag-khosa durante algún tiempo pero también tienen una amplia gama de dioses animales de la jungla. Yun es también adorado por los sacerdotes de cabeza rapada de las selvas perdidas de Khitai, quizás a través del resonar ritual de campanas doradas (es cierto que algunas ceremonias requieren tales campanas). Hay algunas oscuras referencias que parecen indicar que el culto a la araña de los zamorios podría haberse originado en Khitai.

Características raciales: conocimientos +1, sigilo +2, -2 contra hipnotismo. 2 PG extras para repartirlos bien en agilidad, bien en habilidades mágicas.

Idiomas: Khitano. Hirkanio, vendhiano, afghuli, shemita, demoniaco, estigio, estigio antiguo, aqueronio.

Profesiones típicas: Navegantes, militares, filósofos y estudiosos de las artes oscuras.

HIMELIO

Entre Vendhia e Hirkania, más allá del conocimiento de la mayoría de los occidentales, se alza una basta y afilada cordillera de montañas, habitadas por cierto número de pequeñas tribus. Estas tribus consisten en altos y peludos hombres de las colinas, muy fuertes y feroces. Desdeñan las normas civilizadas de cortesía y buen comportamiento, aunque muchos se adhieren a un código bárbaro de honor.

Las tribus incluyen a los afghulis, irakzai, galzai, dagozai, zhaibari y khurakzai entre otros.

Cultura: La cultura himelia se parece al estilo de vida tribal de Afganistan y el norte de la India y en su naturaleza es de supervivencia y bárbara. Los vendhianos parecen referirse a las tierras que se alzan frente a su reino como Ghulistán (posiblemente existía una tribu ancestral llamada ghulis de las cuales estas tribus modernas son ramas).

Algunos himelios son una curiosa raza de inteligentes, aunque achaparrados, aborígenes, conquistados por los hirkanos en su tendencia hacia el oeste: estos se corresponderían con una cultura de estilo tibetano.

ETNIAS DE LA ERA #IBOREA

Religion: Los salvajes himelios rinden culto a deidades totémicas primitivas y demonios como Hanuman el Dios Mono (para aplacar a los monos carnívoros del area). Algunos también podrían rendir culto a Asura.

Características raciales: +2 en sigilo y supervivencia (Las tribus himelias conocen cada centímetro de sus colinas natales) +2 a Vitalidad (La himelia es posiblemente la cordillera mas peligrosa del mundo, ya que cada tribu parece estar en guerra con otras así como con vendhianos y turanios), -2 para tiradas contra hipnotismo de cualquier clase (la gente del Este tiene una larga tradición de historias y supersticiones del poder del hipnotismo).

Profesiones típicas: Navegantes, militares, filósofos y estudiosos de las artes oscuras.

Idiomas: Afghuli, vendhiano, hirkanio, iranistaní.



WAZULU

Los Wazuli suelen ser la primera tribu de habitantes de colinas que un viajero que viaje al norte dese Vendhia encontrará por la noche, ya que en gran parte son nocturnos y prefieren hacer sus incursiones durante las horas de oscuridad. Como otros miembros de las tribus himelias, son gente robusta y normalmente honorable, con fuertes tradiciones de lealtad y hospitalidad.

La cultura wazuli, sus nombres y religión son similares a los de otros miembros de una tribu himelia.

Los Wazuli deberían tratarse como los miembros de una tribu himelia normal excepto por poseer la ventaja "ojos de gato". Los wazuli tienen probablemente la mejor visión nocturna de cualquier pueblo humano y no sufren penalizadores por la escasez de luz. No pueden ver en la oscuridad, pero la luz de las estrellas es suficiente para ellos.

ETNIAS DE LA ERA #IBOREA

VENDHIANO

Los vendhianos tienen probablemente la sociedad más avanzada aparte del oeste y Khitai, con un gobierno y religión muy sofisticados. Tienen a tener un tono de piel entre moreno claro y oscuro y el pelo negro y de punta, con grandes ojos oscuros. Los aventureros vendhianos casi siempre son de la casta Kshatriya, la antigua aristocracia de guerreros de Vendhia.

Cultura: Los gobernantes de los reinos dorados al sur de las Montañas Himelias son considerados poco menos que divinos y funcionan con un sistema de castas. La cultura de Vendhia se parece a la India mítica descrita en los Vedas.

Religión: Los vendhianos tienden a venerar la religión mística de Asura y creer en el cielo, un infierno y el juicio de almas. Vendhia también tiene una costumbre muy desarrollada de practicar la astrología, haciendo pensar en una fuerte creencia en el destino. Los ermitaños ascéticos moran en cavernas en las fronteras de Vendhia, meditando sobre los misterios del mundo.

Características raciales: +1 en coraje, empatía, callejeo y convencer.

Profesiones típicas: Hechiceros, sacerdotes, mercaderes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.

Idioma automático: vendhiano. Hirkanio, afghuli, iranistaní, Kosalan.

TURANOS



Esta etnia es similar a nuestros árabes. Se usa como gentilicio turano ya que Turan es el más poblado y más extenso de estos países "árabes".

Su equivalencia

en nuestro mundo sería: afganos, egipcios, Gitanos, palestinos e Iranís.

Esta etnia tiene +1 en Habilidad e Inteligencia, y -1 en Fuerza y Carisma.

Culturalmente hay mucha diferencia entre unos y otros, pero en lo físico estas nacionalidades son prácticamente iguales. Rostros aguileños, afiladas barbas los hombres, hermosos ojos oscuros las mujeres, de habla fluida y carácter abierto.

ESTITIGIOS

La moderna casta gobernante estigia es alta, robusta y de pelo negro, con piel oscura y bellos rasgos rectilíneos. La casta gobernante hereditaria de los estigios son guerreros altos, aunque los desiertos y ciudades estigias son igual de famosos por producir poderosos hechiceros. La mayoría tiene la piel bastante oscura aunque algunas familias nobles más antiguas tienen la piel color marfil pálido.

Los estigios normales son una mezcla de muchas razas diferentes, la mayoría de ellos descendientes de esclavos. Estos deberán ser tratados en general como kushitas, shemitas, isleños del sur, o incluso hiborios, dependiendo de sus orígenes.

Cultura: La sociedad estigia es esencialmente una teocracia. Los herejes y delincuentes se castigan con terribles torturas como ser desollados vivos. Según la leyenda, antes de que los Lemurios llegaran a la tierra de Estigia, estaba habitada por una raza de reyes-gigantes. Los Lemurios se mezclaron los reyes-gigantes y, aprendiendo gran parte de su antigua hechicería, se convirtieron en estigios. Un sacerdote estigio dice que algunas momias han yacido en su tumba de "diez mil años", pero esto podría ser exagerado, para hacer pensar que Estigia es más vieja de lo que es (o podría ser refiriéndose a las tumbas de los reyes-gigantes).

Religión: Con diferencia el dios estigio más adorado es Set, la Vieja Serpiente. Sin embargo, otros oscuros "horrorosos y medio-bestiales" y "simiescos" dioses también son adorados, quizás incluso Hanuman. Hay un centro de culto a Derketo en Luxor. Hay indicaciones de que Ibis, enemiga de Set, fue adorada en Estigia o Aquerón, pero fue expulsada. Como los egipcios recientes, los estigios creen en la resurrección del cuerpo y que el alma, o Ka, podría separarse del cuerpo y en la muerte pasar a la vida del más allá. La mayoría de los hechiceros estigios prefieren abrazar la corrupción si hay una oportunidad de que les traiga un poco más de poder arcano.

Características raciales: +2 en conocimiento, ocultismo y concentración. -2 en coraje cuando se trate de evitar la corrupción o el ansia de poder.

Profesiones típicas: Hechiceros, sacerdotes, mercaderes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.

Idioma: Estigio. Shemita, kushita, zimbabweano, punteano, darfario, khitano, hirkanio, aqueronio, demoniaco, antiguo estigio.

KOZAKI.

Kozaki es una palabra turana que significa canalla o bribón, que es posiblemente la mejor manera de definir esta raza de saltadores. Entre ellos hay muchos de apariencia similar a los gitanos zingaros de nuestro mundo.

No tiene un país propio. Se llaman a sí mismos el pueblo libre y viven en las llanuras del oeste del mar de Vilayet, atacando las ciudades de Turan.

Costumbres: Son una sociedad muy amigable pero con un carácter brusco, muy dado al enfado. Dicen que si te ganas a un kozaki como amigo o como enemigo en ambos casos lo tendrás de por vida.

Características raciales: +1 a montar y +2 en el uso de armas cortas.

Profesiones típicas: Cualquiera, pero en su mayoría son mercaderes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.



SHEMITA

Los arqueros shemitas son probablemente los mejores del mundo, nacidos con sus mortales arcos en sus manos, expertos arqueros de azules barbas provistos de camisas ligeras de malla y cascos cilindricos. Son buenos jinetes pero también pueden luchar como infantería si fuera menester. La mayoría de los shemitas vagan por los desiertos sin mapear de la mitad oriental de Shem y mas allá hasta el reino de Turán, pero el hiborio típico es mas probable que se encuentre con un shemita mas sedentario de uno de los numerosos emplazamientos de pastoreo al oeste de esa tierra.

Cultura: Los shemitas moradores del desierto son sobre todo nómadas, con alguna tribu individual que abarca aéreas verdaderamente inmensas. Quizás la tribu mas viajera sea la de los zuagires, que puede ser encontrada desde Zambula a Zamora y el borde oriental de los reinos hiborios. Las riñas tribales son comunes, aunque las ytibus comparten un odio comun por sus primos mas civilizados de shemitas de las praderas, Shem no esta en muy alta estima en las naciones de Hiboria, quizas debido a sus años como satélite de Estigia, aunque parece improbable que los estigios consigan

hacer muchas incursiones en los inmensos desiertos orientales donde las tribus nómadas shemitas viven.

Los shemitas tienen fama como los mayores mentirosos del mundo. Adoran los objetos de gran belleza y valor, sobre todo gemas y joyas. Tienen fama por su excelente visión, que de por si es buena y se ve fortalecida por los largos viajes en el desierto. Los shemitas son una raza fatalista, y creen firmemente que si hoy es su día para morir, morirán, no importa lo mucho que se debatan o se aferren a la vida.

En los prados de Shem han dado lugar a un grupo de ciudades-estado independientes, con fuertes relaciones de comercio. Los shemitas que habitan en estas ciudadelas viven del comercio. Su pueblo produce excelentes mercaderes y guerreros.

Religión: Ishtar, Anu y Bel parecen ser los dioses principales de los shemitas, aunque parece posible que algunos miembros del panteon mayor de los shemitas de las praderas también podría ser adorado entre los moradores del desierto. Una creencia shemita, también común a todas las variantes de la raza, es que los hombres malvados son atrapados en los cuerpos de monos, como un justo castigo por sus terribles crímenes.

Características raciales: +2 en empatía, sigilo tiro con arco y convencer. -2 en coraje y concentración.

Idioma: Shemita. Estigio, ofireo, kóthico, argoseano, hirkanio.

Profesiones típicas: soldado, mercader, ladrón.

PELISHTIM

La antigua region de Pelishtia del Shem occidental es hogar de los pelishtim, una raza de afamados guerreros y hechiceros. Pueden encontrarse a lo largo del mundo, ya que sus hombres sabios a menudo vagan lejos en busca de conocimientos y sus mercenarios tomaran servicio en cualquier parte entre Zingara y Turán. Se dice que los hechiceros de pelishtim tienen el secreto de la juventud eterna, y sin duda los magos de esta tierra son considerados como unos de los mas sabios fuera de Estigia y Khitai.

Cultura: Pelishtim parece engendrar a aventureros y viajeros mas que otras regiones de shemitas de las praderas. Pelishtia también esta empapada de hechicería. Aparte de esto su cultura es en general similar a la de Shem occidental.

Religión: Pteor es el dios patrón de Pelishtia, aunque se venera a Adonis, Ashtoreth, Derketo e Ishtar por encima incluso de Pteor y Bel, adorado por los ladrones. La vida después de la muerte suele ser un hecho aceptado entre los pelishtim , que también consideran que una voluntad lo bastante fuerte puede permitir a los muertos regresar como fantasmas para terminar asuntos inacabados.

Características raciales: sigilo +1, ocultismo +2, domar +1.

Idiomas y profesiones: igual que los semitas corrientes.

TURANO

La región Taurana está compuesta de una mezcla de tierra de labranza y desiertos, sin grandes emplazamientos. Su gente es considerada algo retrasada al compararla con los sofisticados y cosmopolitas hiborios que viven en áreas densamente pobladas e industrializadas, pero los convierte en excelentes leñadores.

Cultura y religión: La cultura taurana debe ser tratada como si fuera Aquilonia.

Características raciales: +2 en convencer y actuar. +1 a Montar y Supervivencia.

Idioma: Turano. Shemita, estigio, ofireo, kóthico, argoseano, hirkanio.

Profesiones típicas: Cualquiera, pero en sus mayoría son mercaderes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.

ZAMORIOS



La mayoría de los zamorios tiene el pelo negro y de cutis bastante oscuro. Descienden de los zhemri, una raza misteriosa de la que se dice fue uno de los primeros pueblos humanos, y a los zamorios en si se les considera como una raza antigua y malvada.

Los zamorios son los mejores ladrones del mundo y tienen fama de mantener la palabra dada a sus patrones si se les ordena que roben. Esto no es lo mismo que un verdadero Código de Honor, sino tan solo una medida tomada para asegurar el negocio.

Cultura: Segun Yag-kosha en La Torre del Elefante, los zamorios son supervivientes de una antigua civilización precatataclismica (probablemente Zarfhaana) y fueron una de las primeras civilizaciones en desarrollarse después del Gran Cataclismo. Su civilización de 3.000 años de edad hace mucho tiempo que se hundió en la decadencia y los zamorios tienen reputación de delincuentes. Ciudades como la "Ciudad de los Ladrones" y "Shadizar la Ciudad del Mal" solo sirven para aumentar esta fama. En teoría Zamora es un estado despótico, aunque de hecho se sabe de sacerdotes fuertes u otros cortesanos que han puesto al rey en un trece.

Religion: Zamora tiene un panteón grande y variado de muchas deidades que se interrelacionan de una manera compleja bastante impenetrable para los forasteros. Es muy famosa por el Culto de la Araña centrado en la ciudad de Yezud, donde las bailarinas se contorsionan delante de una araña de piedra negra que es su dios. Los hiborios consideran a este dios abominable y sus templos están prohibidos fuera de Zamora. Además, Bel, Dios de Ladrones, es popular (nada sorprendente), siendo uno de los pocos dioses no zamorios que son permitidos para ser adorados en zamora.

Características raciales: +2 Destreza y Habilidad. -2 en Fuerza, y Constitución. +2 en Trampa y subterfugio.

Profesiones típicas: Ladrón, mercader, artesano.

Idioma automático: Zamorio. Shemita, hirkanio, kóthico, brithunio, corintio.

PROFESIONES

INTRODUCCIÓN

Las profesiones son el camino que ha seguido el héroe a lo largo de su vida, y manifiestan su estilo de vida. Existen dos clases principales de profesiones: las ordinarias, que se consiguen solo gastando experiencia en ellas, y las extraordinarias, que son combinaciones de otras profesiones.

Todas las profesiones se encuentran englobadas en 5 niveles de potencia. Los niveles A, B, y C pertenecen a las profesiones ordinarias, los D y E pertenecen a las profesiones extraordinarias. Las profesiones del grupo A son las menos potentes, y las del E las más raras y extraordinarias.

Grupo	Niveles		
1d20	A	B	C
1	Montaraz	Cazador	Explorador
2	Luchador	Gladiador	Wa Ran Do
3	Bardo	Ilusionista	Acróbata
4	Sicario	Espía	Asesino
5	Herbolario	Curandero	Médico
6	Marinero	Bucanero	Capitán
7	Consorte	Diplomático	Galán
8	Clérigo	Paladín	Cruzado
9	Artesano	Orfebre	Mercader
10	Escudero	Soldado	Caballero
11	Mercenario	Espadachín	Arquero
12	Pícaro	Ladrón	Bandido
13	Acólito	Brujo	Nigromante
14	Sacerdote	Monje	Sumo Sacerdote
15	Profesor	Alquimista	Sabio
16	Adepto	Mago rojo	Hechicero
17	Chaman	Elementalista	Espiritista
18	Guardabosques	Domador	Druida
19	Trotamundos	Jinete	Nómada
20	Profeta	Vidente	Mentalista

Profesiones ordinarias

Existen veinte grupos de profesiones ordinarias, cada grupo tiene una profesión de nivel A, otra de nivel B, y otra de nivel C. Las profesiones dentro de un mismo grupo tienen ciertas similitudes. Para conseguir una profesión del nivel A de cualquier grupo solo hay que pagar la experiencia requerida. Para acceder a una profesión de nivel B o C es necesario tener primero la profesión de nivel A del mismo grupo.

Por ejemplo, si un jugador es montaraz, podrá “comprar” la profesión de Cazador o Explorador, pero si quiere ser acróbata, primero tendrá que ser bardo.

Puedes decidir por azar con que profesión comenzarán tus jugadores tirando 1d20, o dejar libre albedrío, tu decides.

En contadas ocasiones, se puede “saltar” de un grupo de profesión a

otro, sin la necesidad de obtener la profesión de nivel A pertinente. Por ejemplo, se puede pasar de mercenario a soldado adquiriendo el trasfondo promoción.

Profesiones extraordinarias.

Son profesiones especiales que se consiguen mediante la combinación de dos profesiones. Las de nivel D se consiguen mediante la combinación de dos profesiones ordinarias. Las del nivel E requieren una del nivel C y otra del nivel D. Para que la combinación tenga efecto también se ha de pagar cierta cantidad de experiencia.

PROFESIONES

D	
Espía + Arquero: Caza recompensas.	Espía + Ladrón: Caza recompensas.
Acróbata + Ladrón: Danzarín de espadas.	Acróbata + Soldado: Danzarín de espadas.
Ilusionista + Diplomático: Amo del disfraz.	Ilusionista + Bucanero: Amo del disfraz.
Curandero + Médico: Sanador.	Curandero + Herbolario: Sanador.
Mercader + Bucanero: Comerciante.	Mercader + Diplomático: Comerciante.
Soldado + Brujo: Brujo del Caos	Arquero + Brujo: Brujo del Caos
Espadachín + Gladiador: Maestro de Armas.	Espadachín + Explorador: Maestro de Armas.
Monje + Asesino: Shinobis.	Cazador + Monje: Shinobis.
Orfebre + Sabio: Eminencia.	Orfebre + Médico: Eminencia.
Médico + Cazador: Inquisidor.	Asesino + Paladín: Inquisidor.
Alquimista + Herbolario: Maestro de pociones.	Alquimista + Médico: Maestro de pociones.
Elementalista + Mago rojo: Invocador.	Elementalista + Sabio: Invocador.
Domador + Explorador: Señor de las bestias	Vidente + Domador: Señor de las bestias
Espiritista + Vidente: Taumaturgo.	Mago rojo + Espiritista: Taumaturgo.
Paladín + Nigromante: Caballero Negro	Gladiador + Nigromante: Caballero Negro
Nigromante + Soldado: Caballero Negro	
Diplomático + Asesino: Shinobis.	Espía + Bucanero: Caza recompensas.
Sabio + Mago rojo: Eminencia.	Acróbata + Cazador: Danzarín de espadas.
Paladín + Vidente Inquisidor.	Ilusionista + Ladrón: Amo del disfraz.
Médico + Herbolario: Maestro de pociones.	Curandero + Brujo: Sanador.
Elementalista + Monje: Invocador.	Orfebre + Mercader: Comerciante.
Domador + Gladiador: Señor de las bestias	Brujo + Explorador: Brujo del Caos
Alquimista + Espiritista: Taumaturgo.	Arquero + Espadachín: Maestro de Armas.

Como puedes ver, hay más de una forma de acceder a una profesión extraordinaria. De esta forma los jugadores tienen más libertad de elección y es muy difícil que existan dos PJS iguales.

E	
Asesino + Caza recompensas: Merodeador.	Danzarín de espadas + Asesino: Merodeador.
Danzarín de espadas + Capitán: Corsario Real.	Capitán + Caballero: Corsario Real.
Amo del disfraz + Jinete: Saqueador.	Amo del disfraz + Galán: Saqueador.
Sanador + Sumo sacerdote: Oráculo.	Sanador + Druida: Oráculo.
Comerciante + Galán: Noble.	Comerciante + Wa Ran Do: Noble.
Druida + Brujo del Caos: Tumulario.	Sumo sacerdote + Brujo del Caos: Tumulario.
Shinobis + Wa Ran Do: Señor de la guerra.	Maestro de armas + Jinete: Señor de la guerra
Bandido + Maestro de armas: berserk.	Señor de las bestias + Bandido: Berserk.
Eminencia + Hechicero: Archimago	Maestro de pociones + Hechicero: Archimago
Inquisidor + Caballero: Templario.	Inquisidor + Caza recompensas: Templario.
Maestro de pociones + Mercader: Milagrero.	Mercader + Invocador: Milagrero.
Nigromante + Invocador: Necroscópico.	Taumaturgo + Nigromante: Necroscópico.
Señor de las bestias + Cruzado: Avatar.	Cruzado + Shinobis: Avatar.
Taumaturgo + Nómada: Inmortal.	Caballero Negro + Nómada: Inmortal.
Caballero Negro + Mentalista: Demonólogo.	Eminencia + Mentalista: Demonólogo.

Las profesiones extraordinarias, sobre todo las de nivel E, pueden llegar a generar personajes muy poderosos, por lo que eres libre de omitirlas si lo deseas.

PROFESIONES

Estadísticas de una profesión.

Una profesión viene definida por seis parámetros:

Descripción: Una breve descripción de la clase de personaje, los hábitos más comunes, y la forma de trabajar.

Requisitos: Las profesiones previas que se requieren para obtener esta. Ciertas profesiones pueden que requieran habilidades o características a ciertos niveles determinados. (A: 1 a nivel 6; B: 2 a nivel 7; C: 3 a nivel 8; D: 4 a nivel 9; E: 4 a nivel 10).

Restricciones: Si un personaje tiene una restricción en el uso de una habilidad (generalmente mágica), significa que solo puede alcanzar el nivel 5 en dicha habilidad. Normalmente, las restricciones desaparecen cuando se alcanza cierta profesión de nivel superior.

Ventajas: Los beneficios propios del estatus del trabajo que se desempeñe.

Desventajas: Ciertas profesiones impiden el uso de determinadas técnicas o armas. Un jugador no podrá usar objetos ni habilidades de una profesión si entran en conflicto con las desventajas que tenga otra de sus profesiones, y mantendrá las desventajas propias de una profesión hasta que encuentre una ventaja que la anule (Por ejemplo, un luchador tendrá un -2 en Carisma aunque se convierta en Gladiador). Normalmente, las profesiones de nivel D anulan las desventajas de las profesiones ordinarias que usan como base, por lo que es posible adquirir una profesión y tener que esperar a conseguir otra de nivel D para usar las habilidades que nos otorgue.

Habilidades: Son habilidades, normales o especiales, propias de la profesión adquirida. Todas las habilidades que se mencionen dentro de una profesión ganan un nivel al adquirir dicha profesión. Es posible que profesiones distintas tengan alguna habilidad en común, en tal caso, se puede llegar a subir más de un nivel de ese modo. Las habilidades y poderes adquiridos se pueden subir de nivel de la misma forma que las otras habilidades o poderes. Algunas habilidades, solo están disponibles para ciertas profesiones.

Si se da el caso que cierta habilidad solo existe para esa profesión en concreto, el funcionamiento de dicha habilidad será explicado con todo detalle.

Coste: El coste en PG/ PX que supone adquirir dicha profesión. A efectos de juego, adquirir una profesión es como adquirir una ventaja. El coste de una profesión viene dado por el coste en experiencia de sus ventajas menos la dada por sus desventajas (ver el suplemento de edición de trasfondos), más 2PX/PG adicionales por cada habilidad que posea (5 PG/PX si son poderes o habilidades especiales).

Para no marear la perdiz, he apañado que todas las profesiones de un mismo nivel tengan el mismo coste, pero eso es solo porque lo he decidido así, si tú quieres introducir nuevas profesiones, puedes hacerlo como quieras.

LISTADO DE PROFESIONES

NIVEL A

Montaraz



Descripción: Personajes solitarios que viven de la naturaleza. Son buenos exploradores, cazadores y diestros en el arte de la medicina. Les gusta vivir sin inmiscuirse en asuntos ajenos.

Requisitos: Supervivencia igual o mayor que 6.

Ventajas: Saber Natural. Esta ventaja otorga una bonificación de +2 en las tiradas de medicina, búsqueda de alimento y alojamiento en los entornos salvajes.

Un grado de maestría o especialización en el uso de arcos.

Montura: se puede adquirir la profesión de jinete sin necesidad de adquirir la profesión de trotamundos. Por contra, se deberá pagar 2PX extras, más los necesarios para adquirir dicha profesión. Para escoger la profesión de nómada si sería necesaria la de trotamundos.

Desventajas: Inadaptación social: -2 en las tiradas relacionadas con cosas nuevas o desconocidas

Habilidades: Supervivencia, puntería, agilidad, medicina.

Coste: 10.

Luchador



Descripción: Personaje dedicado al combate, pero no a la guerra. Suelen ser testarudos, confiados en su gran fortaleza física. Su medio favorito de ganar dinero es participar en campeonatos de lucha.

Requisitos: Fuerza igual o mayor que 6.

Ventajas: Un grado de maestría o especialización en un nuevo grupo de armas.

Desventajas: Incapacidad social. -1 en Carisma en situaciones sociales normales.

Habilidades: Vigor, pelea, lucha.

Coste: 10

PROFESIONES

Bardo



Descripción: Trovadores, cantantes y ociosos. Sus poéticas melodías cautivan tanto a aliados como a enemigos. Pueden encontrarse como trotamundos solitarios, o como juglares a cargo de algún señor.

Requisitos: Carisma igual o superior a 6. Un instrumento musical.

Ventajas: Oratoria. Esta ventaja otorga una bonificación de +3 en las tiradas de persuasión y seducción ante uno o más individuos. Siempre y cuando se hable con voz clara y alta.

Desventajas: Restricción en la habilidad mágica de ilusionismo.

Habilidades: Actuar, Juego. Ilusionismo.

Coste: 10

Sicario



Descripción: Personaje que ha nacido en los barrios bajos de una ciudad. Acostumbrado a vivir en la calle. Dependiendo de los trasfondos sociales escogidos, será un matón a sueldo de un jefe o cabecilla, o tendrá su propio grupo de sicarios.

Requisitos: Callejeo igual o superior a 6.

Ventajas: Contactos +1.

Desventajas: -

Habilidades: Pelea, callejeo, intimidar, subterfugio.

Coste: 10.

Herbolario



Descripción: Erudito especialista en el uso de plantas. Pueden tratarse tanto de boticarios de ciudad, con estudios médicos, o de personajes solitarios que viven en la naturaleza.

Requisitos: Inteligencia igual o superior a 6.

Ventajas: Herbología. Esta ventaja otorga un bono de +4 en el reconocimiento y uso de hierbas y brebajes.

Resistencia contra drogas y venenos +3.

Se ganan 2 niveles de especializaciones para repartirlos entre habilidades que no sean de combate.

Desventajas:

Habilidades: Pociones, medicina, investigar.

Coste: 10

PROFESIONES

Marinero



Descripción: Personaje que vive del mar. Curtido navegante y experto en pesca y orientación.

Requisitos: Dirigir a nivel 6 ó más, especializado en algún tipo de barco (pequeño, mediano, de carga o de guerra).

Ventajas: Brújula Marina. +4 en orientarse o encontrar la ruta, pero solo es válida si se está navegando.

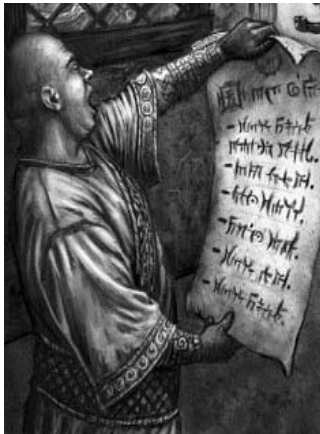
Resistencia a la fatiga: +3 en cualquier tirada relacionada con aguantar el agotamiento o la falta de alimento.

Desventajas: -

Habilidades: Pelea, Vigor, navegar, Idiomas.

Coste: 10

Consorte



Descripción: Personaje que vive de oficios públicos, o del trato social con otras personas. Dependiendo del nivel en el trasfondo social Rango (niveles de 0 a 5), un consorte será un ayudante, funcionario, un alguacil, un juez, un alto cargo, o un personaje de noble cuna.

Requisitos: Se requiere algún nivel en el trasfondo Rango.

Ventajas: Las propias de su rango social.

Riqueza +1: Por cada puntuación en este trasfondo se gana un sueldo de 1000 \$ por semana.

Vivienda +1: La puntuación en este trasfondo otorga una casa, un chalet, una mansión, un palacio o un castillo para el personaje. A diferencia de otros trasfondos, puede ampliarse gastando dinero (10.000\$ por nivel)

Desventajas: Vida cómoda: -1 en las tiradas de Vigor y agilidad.

Habilidades: Etiqueta, persuadir, Subterfugio.

Coste: 10

Clérigo



Descripción: Personaje guerrero que a jurado fidelidad a alguna deidad. Son individuos obstinados y de una voluntad férrea. Siempre seguirán los dictámenes de su religión.

Requisitos: Jurar lealtad a una religión. Lucha a nivel 6 o superior

Ventajas: Pío, justo

Desventajas: Deber hacia su religión (5). Restricción en la habilidad magia blanca. No pueden usar armas de filo o de asta, arcos ni hachas.

Habilidades: Lucha, Teología, Coraje, Magia Blanca.

Coste: 10

Artesano

PROFESIONES



Descripción: Un personaje que ejerce un oficio. Puede ser desde carpintero, herrero, o cualquier trabajo similar

Requisitos: Técnica/Habilidad igual o superior a 6.

Ventajas: Gremio. El personaje pertenece a una cofradía de trabajadores. Esta ventaja funciona como Contacto y Red de información a nivel 2, pero solo en ámbitos relacionados con el gremio.

Riqueza +1: Por cada puntuación en este trasfondo se gana un sueldo de 1000 \$ por semana.

Vivienda +1: La puntuación en este trasfondo otorga una casa, un chalet, una mansión, un palacio o un castillo para el personaje. A diferencia de otros trasfondos, puede ampliarse gastando dinero (100.000\$ por nivel)

Desventajas: Origen humilde. Dado su condición, el personaje tendrá dificultades en relacionarse con personas de posiciones sociales elevadas. -2 en Carisma ante ese tipo de situaciones.

Vida cómoda: -1 en las tiradas de Vigor y agilidad.

Habilidades: Artesanía.

Coste: 10

Escudero



Descripción: Un aprendiz de caballero. Se tratan de personajes que entran a servicio de un señor para que les instruya en el oficio de la guerra.

Requisitos: Estar bajo las órdenes de un señor.

Ventajas: Un grado de maestría o especialización en un nuevo grupo de armas.

Tutor: al estar bajo la protección de un caballero, hasta cierto punto, se puede contar con su ayuda.

Desventajas: No es posible adquirir el trasfondo de Rango. Si ya se tiene de una profesión anterior, es reducido a cero.

Se debe de obedecer las órdenes del señor al que se pertenezca.

Habilidades: Lucha, vigor, agilidad, mano torpe.

Coste: 10.

PROFESIONES

Mercenario

Descripción: Guerrero que solo desenvaina su arma por dinero. Suele entrar a servicio de cualquiera que le ofrezca una buena paga.



Requisitos: Fuerza igual o superior a 6.

Ventajas: Un grado de maestría o especialización en un nuevo grupo de armas. Un sueldo de entre 1 monedas de plata y 3 monedas de oro si está a servicio de un señor.

Promoción: Un mercenario puede convertirse en soldado regular de un ejército. A efectos de reglas, se puede convertir en soldado sin tener que pasar por escudero, y de soldado se podría pasar hasta caballero. Para esto se debe de mostrar mucha lealtad a la causa por la que se lucha, y pagar los 16PX que cuesta la profesión de soldado.

Desventajas: Es necesario que obedezca las órdenes de su señor, o será despedido.

Habilidades: Lucha, vigor.

Coste: 10

Pícaro



Descripción: Personaje astuto y pillo, acostumbrado a vivir del engaño y del hurto.

Requisitos: Técnica/Habilidad a nivel 6 o superior

Ventajas: Red de información +1

Desventajas: -

Habilidades: Subterfugio, pelea, callejeo, sigilo.

Coste:10

Acólito

Descripción: Iniciado en las artes oscuras de la brujería y la nigromancia. Son personajes reservados y deseosos de conocimiento o poder.



Requisitos: Inteligencia igual o superior a 6.

Ventajas: -

Desventajas: Portar armadura o armas de metal imposibilita el uso de la magia negra y nigromántica. Restricción en la habilidad brujería y nigromancia.

Habilidades: Ocultismo, teología, Magia Negra, Nigromancia.

Coste: 10

PROFESIONES

Sacerdote



Descripción: Personas devotas que han jurado servir a una deidad específica no malvada. Suelen ser serviciales y atentos con el prójimo.

Requisitos: Voluntad igual o superior a 6.

Ventajas: Misericordioso.

Desventajas: Imposibilidad de usar magia negra ni armas de filo.

Restricción en la habilidad Magia Astral.

El uso de armas y objetos de metal interfiere con el uso de la magia astral.

Habilidades: Magia Blanca, ocultismo, magia Astral, teología.

Coste: 10

Profesor



Descripción: Intelectual y erudito en las artes y las ciencias. Son personajes pacientes y sedientos de conocimientos.

Requisitos: Inteligencia superior a 5.

Ventajas: Rango +1.

Desventajas: Escéptico. -1 en Inteligencia y -1 en Voluntad ante sucesos sobrenaturales o sin una explicación científica. Esta limitación puede eludirse si se tiene Ocultismo a nivel 3 o superior.

Habilidades: Educación, Psicología, Idiomas, Ciencias.

Coste: 10

Adepto



Descripción: Iniciado en el arte de la magia. Son individuos eruditos que ansían adquirir nuevos conocimientos.

Requisitos: Inteligencia superior a 5.

Ventajas:

Desventajas: Portar armadura o armas de metal imposibilita el uso de la magia.

Restricción en las habilidades mágicas de hechicería y elementalismo.

Habilidades: Hechicería, Elementalismo, ocultismo, concentración.

Coste: 10.

PROFESIONES

Chaman



Descripción: Individuos capaces de comunicarse con los espíritus y las deidades naturales. Suelen encontrarse en las tribus salvajes, donde pueden llegar a sustentar el grado de consejeros o jefes.

Requisitos: Inteligencia a nivel 6 o superior

Ventajas:

Desventajas: Portar armadura o armas de metal imposibilita el uso de la magia.

Restricción en la habilidad mágica de elementalismo y magia astral.

Habilidades: Teología, medicina, Magia Astral y Elementalista.

Coste: 10.



Guardabosques

Descripción: Hombres y mujeres que viven de la naturaleza, en perfecta armonía con ella. Son muy celosos de su territorio, y no toleran la destrucción del medio natural.

Requisitos: Supervivencia a nivel 6 o más.

Ventajas: vista, olfato y oído agudo.

Desventajas: -1 en Carisma ante situaciones sociales civilizadas. Restricción en el uso y aprendizaje de magia druidica.

Habilidades: Supervivencia, puntería, alerta, sigilo, druidismo.

Coste: 10

Trotamundos

Descripción: Personajes sin patria ni hogar. No le deben lealtad a nadie, ni están sujetos a códigos morales.



Requisitos: -

Ventajas: Sueño ligero.

Desventajas: Vagabundo: Los trasfondos Rango, Riqueza y Vivienda no están disponibles en ellos a menos que se incluya en otra profesión.

Resistencia a la fatiga: +3 en cualquier tirada relacionada con aguantar el agotamiento o la falta de alimento.

Se ganan 2 niveles de especializaciones para repartirlos entre habilidades que no sean de combate.

Habilidades: Vigor, agilidad, supervivencia, pelea.

Coste: 10.

PROFESIONES



Profeta

Descripción: Individuos con el don de la profecía.

Requisitos: -

Ventajas: -

Desventajas: -

Habilidades: Precognición, concentración.

Agresión psíquica. Permite atacar con la fuerza de la voluntad. Tira Voluntad + agresión psíquica contra Voluntad + concentración de la víctima. Por cada éxito, la víctima perderá un punto de aguante. Este ataque no puede ser esquivado ni bloqueado.

Coste: 10

NIVEL B

Cazador



Descripción: Personaje dedicado al arte de la caza. Son individuos solitarios, expertos en el arte de rastrear y disparar. Dependiendo de su origen, pueden ser guías para nobles o compañeros de personajes guardabosques.

Requisitos: Un nivel de maestría o especialización en el uso de un arma a distancia. Percepción y Destreza a nivel 7 o superior.

Ventajas: Vista aguda.

Vista certera: +2 en puntería cuando el personaje usa su arma de caza favorita (escoger entre arco largo, arco corto, ballesta, lanza, honda o cerbatana).

Contrato de servicio: EL PJ puede adquirir la profesión de espadachín o arquero sin necesidad de adquirir primero la profesión de mercenario. Para ello solo ha de ofrecer sus servicios como guerrero y pagar la experiencia determinada para dicha profesión. Normalmente, se exige una prueba de puntería o combate para poder ingresar en un ejército.

Un grado de maestría o especialización en el uso de un arma a distancia.

Desventajas:

Habilidades: Puntería, alerta, supervivencia, rastrear.

Coste: 15

PROFESIONES

Gladiador



Descripción: Luchadores experimentados, curtidos en incontables combates. La arena del coliseo es su hogar, y la gloria su único objetivo

Requisitos: Fuerza y Constitución superior a 6

Ventajas: Un grado extra de maestría o especialización en el uso de un arma.

Contrato de servicio: EL PJ puede adquirir la profesión de espadachín o arquero sin necesidad de adquirir primero la profesión de mercenario. Para ello solo ha de ofrecer sus servicios como guerrero y pagar la experiencia determinada para dicha profesión. Normalmente, se exige una prueba de puntería o combate para poder ingresar en un ejército.

Desventajas:

Habilidades: Lucha, atletismo, vigor, mano torpe.

Coste: 15

Ilusionista



Descripción: Mago experto en la manipulación de los sentidos. Son astutos y discretos, y siempre tienen algún truco bajo la manga.

Requisitos: Técnica/Habilidad e Inteligencia a nivel 6 o mas.

Ventajas: Se eliminan las restricciones para aprender y usar la escuela mágica de ilusionismo.

Desventajas:

Habilidades: Ilusionismo +2, alerta

Coste: 15

Espía



Descripción: Los espías se dedican a obtener información de forma silenciosa y metódica. Expertos en el arte del subterfugio y en obtener información.

Requisitos: Destreza e Inteligencia a nivel 7 o mas.

Ventajas: Red de información +2, contactos +2.

Desventajas:

Habilidades: Subterfugio, sigilo, persuasión, investigación.

Coste: 15

PROFESIONES

Curandero



Descripción: Sanadores que usan las artes mágicas para curar enfermedades.

Requisitos: Inteligencia y Voluntad superior a 6.

Ventajas: Se eliminan las restricciones en la habilidad de magia blanca.

Desventajas: Solo pueden usar la magia para curar, proteger y sanar.

Habilidades: Magia blanca +2, teología +1.

Coste: 15

Bucanero



Descripción: Marineros dedicados a la piratería. Si trabajan por cuentas propia serán piratas, si asaltan barcos en nombre de algún señor serán corsarios.

Requisitos: Destreza y Constitución superior a 6.

Ventajas: Dote marino: Carisma +2 ante cualquier marinero o trabajador de un puerto.

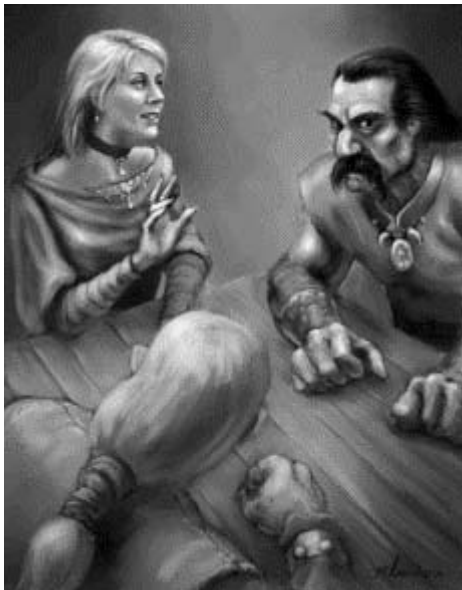
Se gana 1 niveles de especialización en navegar.

Desventajas:

Habilidades: Nadar, Luchar, intimidar, Dirigir, Puntería.

Coste: 15

Diplomático



Descripción: Personaje social de alto nivel. Es el elegido para mediar entre partes en conflicto y solucionar reyertas. Dependiendo del trasfondo social, puede ser un embajador de un país extranjero (Trasfondo de Rango superior a 3), un mediador entre conflictos de nobles o un simple negociador.

Requisitos: Carisma e Inteligencia igual o superior a 7.

Ventajas: Cortés. Aliados+2.

Secreto: el personaje posee información que puede serle de utilidad en el futuro.

Desventajas:

Habilidades: Empatía, psicología, persuasión+2, investigación.

Coste: 15.

PROFESIONES



Paladín

Descripción: Guerreros entrenados y consagrados a la lucha contra el mal. Son obstinados y disciplinados, siempre consagrados a la justicia y al deber.

Requisitos: Fuerza y Voluntad superior a 6.

Ventajas: Disciplinado.

Bendecir arma: Permite causar daño sagrado con el arma que se use. Este efecto permite dañar con armas corrientes a seres etéreos y espirituales. A los seres demoníacos además, les causa 2 puntos de daño extra.

Desventajas: Código de honor. (Nivel 5, Imposibilidad de comportarse de forma no honorable, engañar, traicionar, atacar a traición, etc.)

Habilidades: Lucha, teología, coraje, magia blanca, pelea.

Coste: 15.

Orfebre



Descripción: Maestros en el arte de forjar y crear objetos.

Requisitos: Técnica/ Habilidad e Inteligencia igual o superior a 7.

Ventajas: Se anula la restricción en el aprendizaje de la escuela mágica de alquímica.

Ornamentar. Con este don el orfebre puede mejorar el precio de un objeto. Tira Habilidad + Artesanía a dificultad Normal, por cada éxito, el objeto sube un 10% su precio.

Desventajas: Solo le es posible usar conjuros que traten y modifiquen objetos, estándole vedados los conjuros que crean pociones.

Habilidades: Alquimia, artesanía+2, concentración.

Coste: 15



Espadachín

Descripción: Mercenario especializado en el uso de espadas.

Requisitos: Destreza y Fuerza igual o superior a 7.

Ventajas: Un grado de Maestría o Especialización en el uso de armas de filo. Ambidiestro.

Desventajas:

Habilidades: Mano torpe, Lucha, agilidad.

Coste: 15.

PROFESIONES

Soldado



Descripción: Guerrero que forma parte de las tropas regulares de un ejército.

Requisitos: Fuerza y Constitución igual o superior a 7.

Ventajas: Subir Rango: Permite ascender en la jerarquía dentro de esta profesión, y subir el trasfondo de Rango. Por cada misión o batalla cumplida, otorga entre 1 y 10 puntos de gloria. Cada ascenso cuesta 10 x el nivel a subir puntos de gloria.

Sueldo: 1d6 monedas de plata al día por puntuación en el trasfondo de Rango.

Nivel de maestría o especialización en un grupo de armas nuevo.

Montura: se puede adquirir la profesión de jinete sin necesidad de adquirir la profesión de trotamundos. Por contra, se deberá pagar 2PX extras, más los necesarios para adquirir dicha profesión. Para escoger la profesión de nómada si sería necesaria la de trotamundos.

Desventajas: Obedecer las órdenes de su señor.

Habilidades: Pelea, lucha, coraje.

Coste: 15.



Ladrón

Descripción: Personajes amantes de lo ajeno. Silenciosos y astutos, son maestros en ocultarse entre las sombras.

Requisitos: Técnica/Habilidad y Destreza igual o superior a 7.

Ventajas: Red de información+1

Silencioso: el personaje sabe moverse sin hacer ruido, +2 en las tiradas de sigilo y subterfugio que tengan relación con el sentido del oído.

Desventajas:

Habilidades: Alerta, observar, subterfugio, sigilo, trampas.

Coste: 15.



BRUJO

Descripción: Expertos en las artes oscuras y malignas. Aunque esta profesión no implica necesariamente maldad, la mayoría de los brujos son de alineamiento maligno. El poder y la grandeza son sus principales motivaciones.

Requisitos: Inteligencia y Voluntad s igual o superior a 7.

Ventajas: Se anula toda restricción para usar brujería.

Desventajas:

Habilidades: Ocultismo, subterfugio, intimidar, brujería, concentración +2.

Coste: 15

PROFESIONES



Elementalista

Descripción: Se trata de hechiceros versados en el conocimiento de los planos elementales. La manipulación del clima y los elementos, así como el dominio de los seres elementales, no tiene secretos para ellos.

Requisitos: Inteligencia y Voluntad igual o superior a 7.

Ventajas: Trato espiritual: Carisma +2 frente a criaturas elementales. Se anula las restricciones en el aprendizaje y uso la escuela de magia elemental.

Desventajas:

Habilidades: Elementalismo

Coste: 15.

Domador



Descripción: Individuos acostumbrados a tratar con animales salvajes. Son muy perceptivos y más astutos de lo que parecen.

Requisitos: Carisma y Destreza igual o superior a 7.

Ventajas: Trato animal: Carisma +3 en el trato con animales.

Montura: se puede adquirir la profesión de jinete sin necesidad de adquirir la profesión de trotamundos. Por contra, se deberá pagar 2PX extras, más los necesarios para adquirir dicha profesión. Para escoger la profesión de nómada si sería necesaria la de trotamundos.

Desventajas:

Habilidades: Empatía, domar, montar, alerta.

Coste: 15.

Vidente



Descripción: Personajes que han aprendido a utilizar mejor su capacidad psíquica. Son capaces de prever hechos futuros, y de utilizar la fuerza de su mente.

Requisitos: Voluntad e Inteligencia a nivel 7 o más.

Ventajas:

Contacto espiritual. El personaje tiene una especial sintonía con el mundo espiritual. +2 en Carisma y Voluntad a la hora de tratar con espíritus.

Reflejos psíquicos: Se gana un bono en todas las tiradas de iniciativa igual a la mitad de la puntuación en clarividencia.

Desventajas:

Habilidades: clarividencia, empatía+2.

Coste: 15

PROFESIONES



Jinete

Descripción: Audaces personajes versados en montar animales y en luchar encima de ellos.

Requisitos: Destreza y Habilidad igual o superior a 7.

Ventajas:

Montura sólida: cualquier tirada que sea usada para mantener el equilibrio sobre la montura del jinete tendrá un bonificador de +4.

La habilidad de lucha y la de puntería ganan un bonificador de 2 puntos si se lucha en una montura.

Un grado de maestría o especialización en el uso de armas de asta.

Desventajas:

Habilidades: Domar, montar.

Coste: 15.

NIVEL C



Explorador

Descripción: Los personajes con esta profesión son expertos en seguir huellas, experimentados guías, y consumados supervivientes.

Requisitos: PER, Destreza y Supervivencia a nivel 8 o más.

Ventajas: Sueño ligero. Olfato, vista, y oído educado.

Brújula humana: sabe por instinto donde está el Norte.

Desventajas:

Habilidades: Alerta, observar, rastrear, supervivencia, agilidad, vigor.

Coste: 20.



Galán

Descripción: Personaje dedicado a la vida social. Suelen ser cortesés, vividores, y muy diestros en la seducción y la intriga.

Requisitos: Carisma e Inteligencia igual o superior a 8. Trasfondo de Rango a nivel 3 o superior.

Ventajas: Casanova. Rango +1.

Nivel Social: El personaje cuenta con cierto aprecio de la nobleza, Carisma +4 ante este tipo de personajes.

Desventajas:

Habilidades: Seducción, etiqueta, subterfugio, empatía, persuasión.

Coste: 20.

PROFESIONES

Wa Ran Do

Descripción: Guerreros altamente disciplinados y honorables. El honor dicta sus vidas. Son originarios de los pueblos de oriente.



Requisitos: Destreza, Voluntad y Fuerza a nivel 8 o mas.

Ventajas: Un grado extra de Maestría en el uso de armas de filo y otro en el uso de armas de asta. Ambidiestro.

Honorable: +2 en Carisma y Voluntad en situaciones en las que defiende su honor.

Desventajas: Solo es posible obtener esta profesión si se está en contacto con la cultura oriental.

Conducta honorable. Su código de honor les impide hacer trampas, actuar de forma deshonrosa, o atacar a enemigos en inferioridad de condiciones.

Habilidades: Lucha, puntería, agilidad, mano torpe, coraje.

Coste: 20.

Acróbata



Descripción: Estos personajes son artistas círcuenses, muy ágiles y diestros en toda clase de piruetas.

Requisitos: Destreza, Habilidad, Agilidad a nivel 8 o mas.

Ventajas: Se ganan 2 niveles de especializaciones para repartirlos entre habilidades que no sean de combate.

Contorsionista: El personaje es tan ágil y flexible que puede pasar por cualquier recoveco, +3 en Destreza cuando se intente cruzar por lugares estrechos o intentar zafarse de una ligadura o presa.

Malabarista: +4 en las tiradas de usar o combatir con cuchillos y objetos de similar tamaño.

Desventajas:

Habilidades: Acrobacias+2, puntería, agilidad, actuar.

Coste: 20.

PROFESIONES

Asesino



Descripción: Despiadados personajes dedicados a segar la vida de los demás. Nunca actúan por venganza u otro sentimiento, solo matan por encargo.

Requisitos: Habilidad/Técnica y Destreza igual o superior a 8.

Ventajas: Contactos+1. Ataque por la espalda. Cualquier ataque que sea realizado por sorpresa causa 2 puntos extra de daño.

Frialdad: +2 en coraje ante situaciones tensas o inesperadas.

Improvisar arma: +2 en pelea cuando se improvisa un arma.

Desventajas: Desconfianza. Las tiradas de persuasión ante cualquiera que conozca el oficio tienen un penalizador de -3. Insensible

Habilidades: Pociones+2, subterfugio, sigilo+2, intimidar.

Coste: 20.



Médico

Descripción: Personajes dedicados a la ciencia de la medicina. No utilizan ni magia ni trucos de curandero, solo los conocimientos adquiridos en su educación.

Requisitos: Inteligencia. Habilidad y educación igual o superior a 8

Ventajas: Rango +1.

Se ganan 2 niveles de especializaciones para repartirlos entre habilidades que no sean de combate.

Primeros auxilios: permite aplicar la habilidad Medicina con pocos medios, solo se requiere que el jugador describa como opera su personaje.

Desventajas:

Habilidades: Investigación, pociones, medicina, observar, concentración.

Coste: 20.



Paladin.

Descripción: Los caballeros son soldados disciplinados, entrenados en el arte de la lucha sobre caballos. Ser caballero es un puesto con mayor estatus que el de un soldado corriente, pero es mucho más difícil de conseguir. Los caballeros tienen un profundo código de honor que los obliga a seguir a su señor hasta el final.

Requisitos: Voluntad, Destreza y Fuerza igual o superior a 8.

Ventajas: Rango +1. Carisma +2 ante soldados, escuderos y vasallos.

Desventajas: Deber (2, seguir las órdenes de su señor)

Habilidades: Etiqueta+2, lucha, montar, vigor, coraje.

Coste: 20.

PROFESIONES

Capitán



Descripción: Marineros que han conseguido ganarse el respeto de los comerciantes lo suficiente como para dirigir su propio barco, o bucaneros que se han ganado el respeto de sus compañeros piratas hasta tal punto que ahora le seguirían hasta el fin del mundo.

Requisitos: Inteligencia y Carisma igual o superior a 8.

Ventajas: Subir Rango: Permite ascender en la jerarquía dentro de esta profesión, y subir el trasfondo de Rango. Por cada misión o batalla cumplida, otorga entre 1 y 10 puntos de gloria. Cada ascenso cuesta 10 x el nivel a subir puntos de gloria.

Mando marítimo: El beneficio está ligado al trasfondo de rango:

Nivel 0: se consigue un barco pequeño (capacidad para menos de 6 personas), sin tripulación.

Nivel 1: se le cambia el barco (capacidad de 15 personas).

Nivel 2: se adquieren 5 marineros de tripulación.

Nivel 3: se le cambia el barco por uno mercante.

Nivel 4: se consigue una tripulación de 20 hombres.

Nivel 5: se obtiene un buque de guerra.

Desventajas: En principio, el barco es alquilado, y se deberá pagar con el 40% de los ingresos obtenidos con el barco. Un capitán puede llegar a comprar su propio barco.

Habilidades: Dirigir, Liderazgo, Etiqueta, navegar +2.

Coste: 20.

Cruzado



Descripción: Un cruzado es un clérigo que defiende una causa determinada, anteponiendo la lucha incluso por encima de su propia existencia. Son los guerreros más feroces y determinados con los que puede contar una orden.

Requisitos: Voluntad, Destreza y Pelea a nivel 8 o superior. Una causa a la que seguir.

Ventajas: Maestría en un grupo concreto de armas. Ambidiestro.

Tenacidad (Voluntad +4 ante situaciones que contradigan sus ideales).

Se anula la imposibilidad de usar armas de propia de los clérigos.

Desventajas: Deber (nivel 3, definido por el jugador o el máster). Código de Honor (Nivel 5, las creencias de su dios).

Habilidades: Lucha, coraje, agilidad, alerta, vigor, intimidar.

Coste: 20

PROFESIONES



Mercader

Descripción: Los mercaderes son trabajadores o artesanos que han conseguido montar su propio negocio. Dependiendo de sus trasfondos sociales, el personaje será un simple vendedor, dueño de una cantina, o dueño de una importante posada

Requisitos: Inteligencia, Técnica/Habilidad, y Carisma a nivel 8 o superior.

Ventajas:

Tasar: +4 en todas las tiradas de analizar objetos preciosos.

Riqueza +1: Por cada puntuación en este trasfondo se gana un

suelo de 1000 \$ por semana.

Desventajas:

Habilidades: Psicología, subterfugio+2, persuadir, investigar.

Trueque: habilidad por la cual el mercader puede conseguir un descuento por cada compra que realice. Tirar Carisma + trueque del personaje VS Inteligencia + concentración del vendedor. Por cada éxito, el precio de la compra se reduce un 10%.

Coste: 20.

Arquero



Descripción: Los arqueros son mercenarios que han optado por perfeccionar la lucha a distancia, poseen una extraordinaria puntería y un talento especial en el uso del arco o la ballesta.

Requisitos: Habilidad, Percepción, Destreza a nivel 8 o superior.

Ventajas: Vista aguda, Visión en la penumbra: anula las penalizaciones ocasionadas por una luz escasa o deficiente. Un nivel de maestría o especialización en el uso de arcos o ballestas.

Desventajas:

Habilidades: Puntería+2, agilidad, medicina.

Coste: 20.

Bandido



Descripción: Los bandidos son proscritos y delincuentes que han optado por la vida fuera de las ciudades. Son expertos en el arte de crear trampas y realizar emboscadas.

Requisitos: Inteligencia, Destreza y Fuerza igual o superior a 8.

Ventajas:

Montura: se puede adquirir la profesión de jinete sin necesidad de adquirir la profesión de trotamundos. Por contra, se deberá pagar 2PX extras, más los necesarios para adquirir dicha profesión. Para escoger la profesión de nómada si sería necesaria la de trotamundos.

Desventajas:

Habilidades: Sigilo, supervivencia, medicina+2, alerta+2, vigor, agilidad, trampas+2.

Coste: 20.

PROFESIONES

Nigromante



Descripción: Los nigromantes son magos expertos en la oscura hechicería nigromántica. Aunque no tienen por que ser de alineamiento malvado, todos ansían el poder o el conocimiento, por lo que la mayoría siguen la senda del mal.

Requisitos: Inteligencia, Carisma y Habilidad a nivel 8 o superior.

Ventajas: Respeto de ultratumba: Carisma +2 ante criaturas no muertas. Se anulan todas las restricciones en el aprendizaje y uso de la escuela mágica de nigromancia.

Desventajas: Desconfianza: Carisma -2 en el trato con personajes desconocidos.

Habilidades: Nigromancia+2, intimidar, concentración+2, ocultismo.

Coste: 20.

Sumo Sacerdote



Descripción: Son grandes representantes de las deidades benignas. Todos los sumos sacerdotes tienen un templo tranquilo, pero firme, y defienden sus creencias religiosas con fervor.

Requisitos: Voluntad, Inteligencia, y Carisma a nivel 8 o superior

Ventajas: Pío, Iluminado: Carisma +2 ante fieles de su propia religión. Se anula toda limitación en aprender y usar la magia blanca.

Desventajas:

Habilidades: Concentración, magia blanca, teología, persuasión+2.

Coste: 20.

Sabio



Descripción: Son personajes muy inteligentes y venerables, portadores de un gran conocimiento sobre el mundo. Son muy respetados por sus conocimientos.

Requisitos: Voluntad, INT, y Carisma a nivel 8 o superior

Ventajas: Eminente: Carisma +2 ante personas medianamente cultas.

Rango +1.

Se ganan 2 niveles de especializaciones para repartirlos entre habilidades que no sean de combate.

Fortaleza mental: +3 contra intrusiones mentales e ilusiones.

Desventajas:

Habilidades: Educación, investigación, ocultismo, teología.

Coste: 20.

PROFESIONES

Hechicero



Descripción: Poderosos magos, conocedores de los secretos de la hechicería y la magia. Son personajes eruditos y solitarios, que solo se preocupan de adquirir conocimiento.

Requisitos: Voluntad, Inteligencia, e Investigación a nivel 8 o superior

Ventajas: Desaparece cualquier restricción en el aprendizaje y uso de la escuela mágica de hechicería.

Desventajas:

Habilidades: Concentración, hechicería+2, investigación.

Coste: 20.

Espiritista



Descripción: Magos especializados en el contacto con seres espirituales y con entidades de otros planos dimensionales. Son personajes reservados y poco apegados a los bienes materiales.

Requisitos: Inteligencia, Voluntad y Carisma igual o superior a 8.

Ventajas: Se anulan las restricciones para aprender y usar magia Astral.

Percepción extra sensorial: Esta ventaja permite ver y comunicarse con las entidades espirituales.

Desventajas:

Habilidades: Magia astral, empatía, ocultismo, teología.

Coste: 20.

Druida



Descripción: Son personajes amantes de la naturaleza y el equilibrio, versados en la antigua magia druídica y en ocultos conocimientos del mundo natural

Requisitos: INT, CON y VOL igual o superior a 8.

Ventajas: Respeto animal: Ningún animal no mágico atacará al druida por propia voluntad. Los animales mágicos no tendrán tanta consideración pero, al menos, le tendrán cierto respeto.

+2 en Domar.

Conocimiento vegetal: +2 en el uso de hierbas y pociones.

Se anula cualquier restricción en el aprendizaje o uso de la escuela de mágica de druidismo.

Desventajas:

Habilidades: Druidismo, supervivencia, alerta, empatía.

Coste: 20

PROFESIONES

NIVEL D

Caza recompensas



Descripción: Son personajes oscuros y solitarios, muy tenaces, que se dedican a capturar forajidos o a cualquiera por la que ofrezcan una recompensa.

Requisitos: Fuerza, Constitución, Carisma e Inteligencia a nivel 9 o más.

Ventajas: Tenaz: Voluntad +3 cuando persigue a un fugitivo.

Contactos +3.

Desventajas:

Habilidades: Lucha, rastrear, intimidar, coraje, alerta, mano torpe.

Trampas+3. Habilidad para montar y desmontar trampas. Para montar una trampa se necesitan los materiales que la compongan, y superar una tirada a nivel normal de Habilidad/técnica + trampas. Para desmontar una trampa hay que realizar una tirada enfrentada de Habilidad +trampas contra el que montó la trampa. Para encontrar una trampa tira Percepción + alerta del personaje VS Habilidad + trampas del trampero.

Coste: 25.

Caballero Negro



Descripción: Un caballero negro es la contraposición de un paladín. Son jinetes guerreros que han decidido adorar a alguna deidad oscura. Son guerreros temibles, ya que dominan tanto el arte de la lucha como los oscuros secretos de la magia negra.

Requisitos: Destreza, Constitución, Inteligencia y Fuerza igual o superior a 9.

Ventajas: Un caballero negro puede portar armadura sin que su magia se vea afectada.

Un nivel de maestría o especialización en el uso de un arma.

Maldecir hoja: El arma que porte el caballero negro causa daño +2 por oscuridad, y está envenenada (veneno de nivel 3).

Armadura oscura: Las ropas y armaduras que porte el caballero negro se tornarán oscura, otorgando un bono de +2 en las tiradas de esquivar, ocultarse e intimidar.

Se anula las restricciones morales de los paladines y los sacerdotes (código de conducta, imposibilidad de usar magia negra, restricciones en armas, etc.)

Desventajas:

Habilidades: Lucha, montar, mano torpe.

Coste: 25.

PROFESIONES

Amo del disfraz



Descripción: Artistas en el engaño y del subterfugio. Aunque no suelen tratarse de espías, son maestros en el arte de la infiltración. Son personajes muy codiciados por los reinos, ya que su ayuda es inestimable a la hora de resolver conflictos o para descubrir conspiraciones.

Requisitos: Inteligencia, Carisma, subterfugio y Etiqueta a nivel 9.

Ventajas: Habilidad +1.

Velo de banalizad: El personaje sabe pasar desapercibido entre los demás, haciendo creer a los demás que es un personaje insignificante +4 en las tiradas de pasar inadvertido.

Desventajas:

Habilidades: Subterfugio, alerta, empatía, supervivencia, investigación.

Disfraz+3. Con esta habilidad, el personaje puede camuflarse y disfrazarse con cualquier cosa que tenga a mano, pero es necesario que el jugador diga como se disfraza su personaje.

Coste: 25.

Comerciante



Descripción: Marineros con suficiente riqueza y prestigio como para poder dedicarse a la compra y venta de mercancías. Son personajes muy avisados, y pueden llegar a acumular una gran riqueza.

Requisitos: Inteligencia, Carisma y persuasión a nivel 9 o más.

Ventajas: Contactos +1, Red de información +1. Riqueza +1: Cada punto en este trasfondo da un sueldo de 1000 \$ por semana. Vivienda +1: La puntuación en este trasfondo otorga una casa, un chalet, una mansión, un palacio o un castillo para el personaje. A diferencia de otros trasfondos, puede ampliarse gastando dinero (10.000\$ por nivel)

Desventajas:

Habilidades: Subterfugio, investigar, empatía.

Trueque+2. El comerciante puede conseguir un descuento. Tira Carisma + trueque del personaje VS Inteligencia + concentración del vendedor. Por cada éxito, el precio de la compra se reduce un 5%

Vender+2. El comerciante puede conseguir un bono en el precio por cada venta. Tira Carisma + vender del personaje VS Inteligencia + concentración del comprador. Cada éxito, aumenta el precio un 10%

Coste: 25

PROFESIONES



Brujo del Caos

Descripción: Brujos entrenados en para luchar en el campo de batalla. Expertos en artes oscuras y grandes guerreros.

Requisitos: Inteligencia, Constitución, pelea y Fuerza igual a 9.

Ventajas: Los brujos de batalla pueden portar armaduras y armas sin que esto les afecte en el lanzamiento de conjuros.

Habilidades: Brujería+2, lucha, montar, agilidad, vigor, puntería.

Coste: 25.

Sanador



Descripción: Individuos con un sorprendente talento para la medicina. Sus habilidades son capaces de sanar y curar cualquier herida o mal que atenace a un enfermo, ya sea por causas naturales o por el efecto de una maldición.

Requisitos: Inteligencia, medicina, teología y ocultismo a nivel 9 o superior.

Ventajas: Detectar enfermedad: Con solo tocar al paciente, el sanador sabrá automáticamente que tipo de mal o enfermedad atenaza al enfermo.

Desventajas: Los poderes del sanador consumen una cantidad de aguante igual a la puntuación de Voluntad empleada, aunque el jugador puede optar por usar un grado de Voluntad menor para agotarse menos.

Habilidades: Curar+2. Mediante una tirada de Voluntad + curar a dificultad normal, el sanador es capaz de curar un punto de vitalidad por éxito de un herido. Puede usarse todas las veces seguidas que sea necesario.

Sanar+2. Mediante una tirada exitosa de Voluntad + sanar contra la dificultad de la maldición o enfermedad el sanador es capaz de anular cualquier enfermedad que atenace al enfermo.

Coste: 25.



Maestro de Armas

Descripción: Guerreros tan diestros en el uso de las armas que se dedican a enseñar a otros el uso de las mismas. Pocos pueden igualarlos en el campo de batalla.

Requisitos: Constitución. Carisma, Fuerza y Destreza igual o superior a 9.

Ventajas: 2 grados de maestría o especialización en el uso de armas

Desventajas:

Habilidades: Mano torpe+2, Lucha, pelea, liderazgo, intimidar.

Coste: 25.

PROFESIONES

Shinobis

Descripción: Expertos en artes marciales que han decidido abandonar la vida monacal para convertirse en asesinos. Aunque comparten en sentido del honor del Wa Ran Do, no comparten sus ideales, y la mayoría viven en clanes o gremios de asesinos, donde ponen en venta su talento. Son expertos en infiltración, y temibles como adversarios.



Requisitos: Destreza, Percepción, agilidad y alerta igual o superior a 9.

Ventajas: Se elimina cualquier restricción en el uso de armas y cualquier código moral o deber que se tuviese anteriormente.

Sigilo: EL PJ no hace ruidos al moverse.

Sombras: Mientras esté oculto entre las sombras, el personaje será completamente invisible. Si se usa el olfato o la magia, el enemigo tendrá una dificultad extra de 5 puntos en detectarlo.

Un grado de maestría o especialización en el uso de armas de filo.

Desventajas: Código de honor (Nivel 5, luchar de forma honorable, no traicionar al clan, dar la vida si es necesario para cumplir la misión.). Deber (Nivel 5, obedecer al líder del clan)

Habilidades: Sigilo+2, pelea, supervivencia, artes marciales +1.

Coste: 25.

Maestro de pociones



Descripción: Personajes especializados en la creación de brebajes, pociones., y en todo tipo de remedios exóticos.

Requisitos: Inteligencia, conocimientos, pociones e investigar a nivel 9 o superior.

Ventajas: Talento de alquimista: Se pueden crear pociones sin conocer el conjuro, ni tener el nivel necesario, solo es necesario leerlo en un pergamino, o conocer a alguien que lo sepa, o haberlo visto conjurar tantas veces como nivel posea el hechizo. La reputación del personaje es tal que los ingredientes le cuestan la mitad, y la posibilidad de encontrarlos aumenta el doble.

Mana por ingredientes: Se puede crear una poción sin ingredientes, gastando aguante, igual que las demás escuelas mágicas.

Preparado rápido: El maestro de pociones puede crear una poción con suma rapidez, en un solo turno, siéndole posible incluso crearlas en mitad de un combate.

Desventajas:

Habilidades: Alquimia+2.

Coste: 25.

PROFESIONES

Eminencia



Descripción: Estos personajes se encuentran entre las personas más sabias y con mayor conocimiento del mundo. Son expertos tanto en magia como en la elaboración de objetos místicos

Requisitos: Habilidad, Inteligencia, Artesanía y Educación a nivel 9 o superior.

Ventajas: Carisma +2.

Desaparece cualquier restricción de aprendizaje en cualquier escuela mágica o usar cualquier tipo de arma.

Rango +1

Desventajas:

Habilidades: Clarividencia, ocultismo, investigación, teología.

Coste: 25.

Inquisidor

Descripción: Personajes de mentalidad cerrada que, o bien no aceptan el uso de la magia, o bien tienen algo en contra de un hechicero. Son personajes especializados en cazar magos y brujos, muy tenaces, y sumamente despiadados. Suelen llevar su rostro cubierto por una máscara negra.



Requisitos: Voluntad, destreza, y teología a nivel 9 o superior. Un motivo poderoso para estar en contra de la magia.

Ventajas: Resistencia mágica +2.

Tenacidad (Voluntad +2 ante situaciones que contradigan sus ideales)

Torturador: +4 en interrogar, siempre y cuando se infrinja una buena dosis de dolor al interrogado.

Rastrear magia: +2 en las pruebas de observar, alerta o investigar sucesos mágicos.

Un grado de maestría o especialidad en el uso de un arma.

Desventajas: Deber (Nivel 3, hacia la causa que le llevó a ser inquisidor).

Apatía a la magia: Aunque un inquisidor puede aprender magia, no la usarla a menos que no le quede más remedio, solo en casos de extrema necesidad.

Humanidad -6.

Habilidades: Interrogar, coraje, lucha.

Anti magia+2. Esta habilidad especial permite contrarrestar un efecto mágico con la fuerza de voluntad del inquisidor, antes que el hechicero llegue a conjurarlo. Tira Voluntad + anti magia contra la tirada mágica, si se tiene efecto, el conjuro no llegará a realizarse.

Coste: 25.

PROFESIONES

Señor de las bestias



Descripción: Individuos extraordinarios con la extraña habilidad de comunicarse con las bestias. Suelen ser individuos indómitos, solitarios, que prefieren la compañía de los animales a la de su raza.

Requisitos: Carisma, vigor, domar y domar a nivel 9 o superior.

Ventajas: Carisma animal: Ninguna criatura atacará al señor de las bestias sin motivo. El señor de las bestias posee un bono al Carisma de +4 ante todo tipo de animales, mágicos o naturales.

Desventajas:

Habilidades: Druidismo+2, supervivencia.

Lengua animal: Con esta habilidad se puede hablar con cualquier especie animal. Este don funciona igual que persuadir, pero con cualquier tipo de animal, natural o mágico.

Coste: 25.

Invocador



Descripción: Magos especializados en convocar la ayuda de otras criaturas. Un invocador puede convocar a cualquier clase de criatura sin necesitar conocer el conjuro mágico adecuado.

Requisitos: Inteligencia, conocimientos y carisma a nivel 9 o superior.

Ventajas: Un invocador no necesita conocer conjuros de invocación o controlar animal, si no que posee habilidades únicas para ello.

Desventajas: Las habilidades de invocador consumen tanto aguante como nivel que se tenga en la característica de Magia, pero el mago puede reducir su nivel para agotarse menos. Un invocador no puede convocar a criaturas de los planos superiores o inferiores (deidades o demonios)

Habilidades: Invocar+2. Con esta habilidad mágica se puede abrir un portal dimensional con el que traer a presencia del mago cualquier tipo de criatura, ya sea natural, mágica, o elemental. Tira Voluntad+ invocar contra Constitución + vigor de la criatura, si se tiene éxito, la criatura se materializará delante del hechicero. La criatura invocada no tiene por que obedecer al hechicero, y si se trata de un ser salvaje, muy probablemente atacará a este. La invocación dura una escena.

Controlar invocación+2. Esta habilidad mágica permite controlar a una criatura previamente invocada. Tira Voluntad + controlar invocación contra la Voluntad + coraje de la criatura, si se tiene éxito, la criatura permanecerá bajo el control de hechicero. Poner en serio peligro la vida de la criatura puede hacer que el efecto se disipe.

Coste: 25.

PROFESIONES

Taumaturgo



Descripción: Un Taumaturgo, o conjurador, es un personaje similar a los invocadores, pero con la diferencia que realizan pactos con las criaturas que invocan. Estos misteriosos personajes son capaces de realizar oscuros rituales con la finalidad de obtener la ayuda de poderosos seres ínter dimensionales

Requisitos: Inteligencia, Voluntad, teología y ocultismo a nivel 9 o superior.

Ventajas: Ritual demoníaco: Funciona como la habilidad mágica brujería, pero a un nivel superior. Mediante tiradas de Voluntad + teología/ocultismo a nivel difícil, un conjurador puede crear rituales arcanos con los que traer a este plano criaturas celestiales o demoníacas. Por cada éxito, se gana un bono al Carisma frente a la criatura invocada. El ritual tarda tantos turnos como nivel posea la

criatura invocada en su atributo más alto. La principal ventaja de este tipo de rituales es que la criatura permanecerá bajo las órdenes del hechicero hasta que cumpla el pacto que realice con el conjurador. Los favores más pedidos son ayuda para acabar con un enemigo, o conocimiento para incrementar el poder de hechicero (la criatura hará de tutor, pero el gasto de experiencia será igual).

Desventajas: El conjurador deberá negociar a cambio de los servicios de la criatura. Los demonios suelen pedir sacrificios (la suma de la vitalidad de las víctimas ha de ser el doble a la del demonio invocado); o sumisión por parte del mago (el mago deberá cumplir un deseo del demonio como pago). Las entidades benévolas suelen pedir sacrificios de aguante (1 PM por turno de duración del ritual), o servidumbre (el mago deberá cumplir un deseo como pago). Dependiendo del éxito de la negociación (tiradas sociales), el coste del sacrificio puede aumentar o disminuir (-/+10% por éxito o fracaso).

Habilidades: Nigromancia+2, Magia Astral. Elementalismo.

Coste: 25.

Danzarín de espadas



Descripción: Son pícaros o bailarines especializados en el arte de la lucha. Su maestría en el combate solo es comparable a la agilidad y precisión de sus movimientos.

Requisitos: Percepción, Destreza, acrobacias y agilidad a nivel 9 o superior.

Ventajas: Ambidiestro. Un grado de maestría o especialización en el uso de armas de filo y otro en el uso de armas de asta.

Desventajas:

Habilidades: Lucha, mano torpe, agilidad, acrobacias+2.

Coste: 25.

PROFESIONES

NIVEL E

Merodeador



Descripción: Legendarios personajes dedicados al asesinato por encargo. Desde la antigüedad se han escuchado rumores sobre individuos solitarios, sombras asesinas con el rostro cubierto, se dice que son capaces de matar con solo tocarte, y que cuando buscan una presa, solo la muerte puede frenarlos. Todo aquel asesinado por un merodeador termina un signo en la frente.

Requisitos: Sigilo, agilidad, coraje y lucha a nivel 10 o superior.

Ventajas: Contactos +3.

Alquimia oscura: Todo merodeador posee el conocimiento de dos pociones arcanas. La primera es un potente líquido que corroe la carne, cualquier arma untada con el causará 3 puntos más de daño, el efecto se disipa en ese mismo turno, el efecto del arma dura una semana. La segunda es un veneno de nivel 5 que entra por los poros de la piel, la sustancia es secreta,

por lo que cualquier tirada para sanarla o detectarla tiene un penalizador extra de -4. Los ingredientes necesarios para estas pociones cuestan 5 piezas de plata (la probabilidad de encontrarlos es de un 60%).

Sangre alterada: Los merodeadores toman sus propios venenos durante años, haciéndose inmunes a toda clase de enfermedades o venenos (naturales o mágicos). A sí mismo, la sangre de un merodeador en un potente fármaco que anula cualquier enfermedad o veneno de un organismo.

Desventajas: código de honor (5, matar solo por contrato o para salvar la vida, no mostrar emoción alguna, tallar con una hoja afilada el signo del mal en toda víctima muerta por encargo)

Habilidades: Intimidar, supervivencia, alerta, agilidad, alquimia+2.

Coste: 40

Saqueador



Descripción: Sombras, espectros silenciosos y oscuros, así definen los rumores a estos personajes. Son los mejores ladrones del mundo, su osadía es legendaria, y su talento espectacular. Se supone que también son espías o mensajeros, pero, dado que nadie los ha visto nunca en acción, no es seguro.

Requisitos: Supervivencia, agilidad, sigilo y subterfugio a nivel 10 o superior.

Ventajas: Camaleonismo: La habilidad del disfraz del personaje es tan alta que permite imitar el aspecto, la voz y el comportamiento al de cualquier persona. +5 en todo lo relacionado con disfrazarse y camuflarse.

PROFESIONES

Improvisar: El personaje tiene un talento especial para inventar mentiras o para crear objetos y chapuzas con pocos medios. +4 en cualquier tirada de subterfugio, autocontrol, o artesanía, siempre y cuando el jugador realice una descripción de las acciones de su personaje.

Desventajas:

Habilidades: Trampas, disfraz, persuasión, psicología, ilusionismo +4.

Hipnosis: Superando una tirada de Inteligencia + hipnosis vs. Voluntad + concentración, el saqueador puede introducir una idea dentro de la mente de otra persona. Se requiere mirar a los ojos de la víctima.

Coste: 40.

Oráculo



Descripción: Individuos santos que han sido seleccionados para portar la voluntad de los dioses. Su voluntad y talento mágico está por encima de los más grandes hechiceros, y su cuerpo sobrepasa las leyes de la naturaleza.

Requisitos: Teología, coraje, concentración y humanidad a nivel 10 o superior.

Descripción:

Ventajas: Inmunidad divina: El personaje no puede ser dañado por daño físico, los ataques de este tipo sencillamente atraviesan su cuerpo como si fuese humo. Por desgracia, solo funciona cuando la deidad

toma posesión de la consciencia del PJ.

Desventajas: Doble personalidad: El personaje pierde el control de si mismo cuando el dios penetra en su consciencia. En esos momentos, deberá realizar exactamente lo que su dios le diga.

Habilidades:

Psicoenergía +2. Psicoenergía es una habilidad especial que permite emanar, disparar, o absorber un tipo concreto de energía. El tipo de energía que se controle dependerá del alineamiento de la deidad del personaje (bueno: luz, fuego y curación; neutral: tierra, electricidad y viento, maligna: frío, muerte, y oscuridad).

A efectos de reglas, se tira Voluntad + psicoenergía como si fuese una tirada de magia. Esta energía ni consume produce agotamiento, ni está limitada por niveles, como ocurre con la magia. Estamos hablando de poder divino.

El PJ ha de limitarse a explicar al máster lo que quiere hacer, y este deberá imponer una dificultad justa en función del ritmo de la partida y de las intenciones del jugador.

Coste: 40

PROFESIONES



Corsario Real

Descripción: Grandes piratas que se han ganado una importante fama en todo el mundo, hasta tal punto, que los nobles prefieren tenerlo de su lado que en contra. A estos corsarios se les da un puesto importante en la flota, y se les permite atacar con total impunidad a cualquier barco rival. Son líderes notables, y expertos luchadores.

Requisitos: Dirigir, liderazgo, CAR y Lucha a 10 o más.

Ventajas: Rango +1.

Barco propio, con una tripulación de 6d10 marineros, siendo posible reclutar a nuevos mercenarios. Puedes contratar a tus hombres a otros señores para ganar dinero (3 monedas de oro por soldado y partida).

Elegancia y poderío: +5 en Carisma siempre que el personaje sea galante en situaciones sociales, o bravo en la batalla.

Un nivel de maestría o especialización en el uso de un arma.

Desventajas: Llevar a más de 2 mercenarios a una aventura repercute en la moral de tus hombres, y en su confianza en el PJ, pero podrás reclutar a toda tu tropa para una batalla o combate multitudinario, siempre que les pagues un sueldo justo.

El 20 % del botín ha de ser entregado al monarca o noble en cuestión

Habilidades: Etiqueta, liderazgo.

Coste: 40.

Noble



Descripción: Personaje que, bien por nacimiento, por adopción o por matrimonio, o por otro motivo, ha llegado a pertenecer a la nobleza del país. Son personajes de gran refinamiento y estatus social.

Requisitos: Subterfugio, educación, etiqueta y Carisma a nivel 10 o superior.

Ventajas: Rango +2.

Riqueza +2: Por cada puntuación en este trasfondo se gana un sueldo de 1000 \$ por semana.

Vivienda +2: La puntuación en este trasfondo otorga una casa, un chalet, una mansión, un palacio o un castillo para el personaje. A diferencia de otros trasfondos, puede ampliarse gastando dinero (10.000\$ por nivel)

Séquito: Todo noble tiene un grupo de vasallos y soldados que cumplen sus órdenes. La cantidad de vasallos será de 4d10x nivel en Rango; y el de soldados de 2d10 x nivel del rango.

Desventajas:

Habilidades:

Coste: 40.

PROFESIONES

Tumulario



Descripción: Los tumularios son la representación máxima del caos y la corrupción. Se tratan de abominaciones, cosas que no deberían de existir. Son druidas cautivados por la grandeza y el poder de la magia negra. No respetan la naturaleza, y disfrutan acumulando poder o corrompiendo el mundo.

Requisitos: Supervivencia, coraje, ocultismo y subterfugio a nivel 10 o superior.

Ventajas: No muerto: El personaje está cínicamente muerto. No respira, ni le late el corazón. No envejecerá, permanecerá exactamente igual que cuando murió, pero con un aspecto pálido y mas cadavérico. También se es inmune al agotamineto, a las enfermedades y a los venenos (en un cuerpo muerto no entran virus ni bacterias). Tampoco

podrá morir de inhalación, pero si no se alimenta de tejido vivo con regularidad (Una vez cada tantos días como Constitución posea) perderá las fuerzas y la capacidad de moverse. El tejido muerto no tiene capacidad de curación, la única opción que se tiene es consumir mas alimento o usar magia para sanarse. Se puede recuperar un punto de vida por cada tres puntos de vida consumido de la víctima.

Resurrección: La capacidad de curación seguirá funcionando por mucho que bajen puntos de vida. Si se llegase a sufrir tanto daño como para estar muerto, se seguiría consciente, pero por cada 5 puntos de daño negativo, se perderá un punto en Constitución, Fuerza y Destreza hasta que se cure. La única forma de acabar con el personaje es atacarle con armas de daño masivo (fuego, ácido, explosiones, presiones masivas, etc.) hasta reducir tanto su vitalidad que no le queden puntos de Constitución, se considera entonces que el cuerpo del PJ ha sido completamente destruido, y muere.

Desventajas: -10 puntos de humanidad. Cambio de alineamiento (malvado)

Habilidades: Brujería+2, nigromancia +2.

Coste: 40.

PROFESIONES

Berserk

Descripción: Estos legendarios personajes son los guerreros más formidables y despiadados que han existido jamás. Armados



Requisitos: Lucha, vigor, agilidad y alerta igual o superior a 10.

Ventajas: 2 grados de maestría o especialización en el uso de armas.

Immunidad al miedo: Estos personajes jamás sienten el miedo.

Piel resiente: Los potentes músculos del individuo se han endurecido tanto que le otorgan una protección contra el daño letal. El personaje tendrá un blindaje ante el daño letal igual FUE/2.

Voluntad +1.

Coordinación total: Se posee una especial destreza. +3 En las tiradas de acrobacias y en el uso de un arma en cada mano o a dos manos.

Desventajas: Furia: El PJ tiene dificultades para controlarse (Dificultad +4). Si se enfurece, se convierte en un peligroso ser insensible al dolor, que atacará al personaje más cercano, sin importarle que sea aliado o enemigo.

Habilidades:

Coste: 40.

Señor de la guerra



Descripción: Dueño y señor de un competente ejército. Pueden desempeñar puestos de generales dentro de una batalla. Son metódicos y disciplinarios, muy experimentados y expertos en técnicas militares.

Requisitos: Inteligencia, Voluntad, liderazgo y lucha superior a 9.

Ventajas: Una hueste personal de 8d20 guerreros, siendo posible reclutar a nuevos mercenarios. +3 en las tiradas de moral y carisma durante una batalla (ver reglamento de combates de masas). Puedes contratar a tus hombres a otros señores para ganar dinero (3 monedas de oro por soldado y partida). Rango y Riqueza +1. Carisma +1

Desventajas: Llevar a más de 2 mercenarios a una aventura repercute en la moral de tus hombres, y su confianza en el PJ, pero podrás reclutar a toda tu tropa para una batalla o combate multitudinario, siempre que les pagues un sueldo justo.

Habilidades:

Coste: 40.

PROFESIONES

Archimago



Descripción: Los archimagos son los hechiceros más capacitados del planeta. Son personajes muy poderosos e influyentes, que pasan largas horas investigando en las profundidades de sus bibliotecas.

Requisitos: Hechicería, ocultismo, Inteligencia y educación a nivel.

Ventajas: Rango +1. Riqueza +1: Cada punto en este trasfondo otorga un sueldo de 1000 \$ por semana. 5 grados de especialización para distribuirlos entre las escuelas mágicas que se desee.

Biblioteca +1: La puntuación en este trasfondo, que puede oscilar entre 1 y 7, otorga un bonificador en las tiradas de investigación, búsqueda de información, y Carisma ante personajes medianamente cultos. Además, por cada nivel, se

adquieren una copia de todos los pergaminos mágicos correspondientes a una escuela mágica, con lo que el archimago podrá aprenderlos o realizar rituales, sin tener que buscar pergaminos mágicos por medio mundo. Se amplía gastando dinero (10.000\$ por nivel).

Desventajas:

Habilidades:

Coste: 40

Templario

Descripción: Estos personajes son épicos luchadores por la causa de su dios. Viajan a cualquier extremo del mundo en busca de herejes o enemigos de su religión. Están bendecidos por el poder divino, y su fe es inquebrantable.



Requisitos: Lucha, coraje, concentración y humanidad igual o superior a 10.

Ventajas: Determinación: Voluntad +4 cuando se encuentra ante situaciones que contradicen su fe.

Desventajas: Bendición: El templario cuenta con un bono en su armadura igual a la mitad de su humanidad, a causa de la protección divina.

Habilidades: Magia blanca +2.

Fe+2. Esta habilidad especial sirve para ahuyentar a criaturas malignas o individuos de mal corazón. Tira Voluntad +Fe vs. Voluntad + coraje de la criatura. Por cada éxito, la criatura permanecerá un turno alejada.

Una sola tirada puede usarse para repeler a varias criaturas.

Bendecir+2. El templario puede bendecir cualquier arma o armadura no mágica, otorgándole durante una escena un bono de ataque o protección. Tira Voluntad + Bendecir a dificultad complicada, por cada éxito, se gana un punto en el bono. La bonificación se duplica ante criaturas demoníacas. Las armas benditas solo afectan a las criaturas de alineamiento maligno.

Coste: 40.

PROFESIONES

Milagrero



Descripción: Personajes sumamente carismáticos y embaucadores. Usando sus bastos conocimientos sobre pociones, son capaces de realizar las más grandes proezas, incluso se dicen que han adquirido poderes extraños a causa de mezclar ingredientes en su propio cuerpo. Son personajes muy solicitados, e incluso los sabios acuden a ellos en búsqueda de remedios milagrosos.

Requisitos: Alquimia, subterfugio, CAR e INT a nivel 10 o más.

Ventajas: Pociones mejoradas: Las pociones creadas por un milagrero son el doble de potentes que una poción normal. No se trata de un bono en la habilidad de alquimia, si no de duplicar el daño, duración o cualquier otra cosa que haga la poción si se tiene éxito en crearla.

Asimilar poción. Si el milagrero se bebe una poción mágica, aprenderá dicho conjuro, y podrá lanzarlo gastando PM y usando Alquimia como habilidad mágica. Con esta habilidad, los milagrosos pueden volverse los expertos en magia más grandes simplemente comprando ingredientes y pergaminos mágicos. No funciona con los sueros mágicos.

Sueros mágicos: Pociones mágicas que no funcionan al contacto físico, si no que están preparadas para ser ingeridas o inyectadas.

Desventajas: Se tarda un turno en preparar un portal dimensional.

Habilidades: Tele transporte +2. Crea portales para transportarse a tantos kilómetros de distancia como nivel se tenga.

Agresión psíquica. Permite atacar tirando Voluntad + agresión psíquica VS Voluntad + coraje. No puede ser esquivado.

Coste: 40

PROFESIONES



Necroscopio

Descripción: Son nigromante especializados en hablar con los muertos. Para ellos, hablar con una criatura muerta es tan natural como hablar con un vivo. Son seres solitarios y taciturnos, capaces incluso de convencer a todo un ejercito de muertos que se levanten de sus tumbas.

Requisitos: Ocultismo, Carisma, Educación y nigromancia a nivel 10 o superior.

Ventajas:

Lengua muerta: el nigromante podrá conversar con un muerto solamente con tocar un cadáver.

Alzar durmientes: Esta ventaja permite al personaje "convencer" a un muerto para que vuelva a la vida, simplemente superando una tirada de necroscopia a nivel normal. El muerto estará vivo tantos minutos como éxitos en la tirada. La dificultad aumenta en 1 por cada muerto que se trate de levantar simultáneamente.

Comunión nigromántica: Con este don, el personaje puede "convencer" a un muerto para que le preste sus recuerdos, simplemente superando una tirada de necroscopia a nivel complicado. De esta forma el personaje podrá usar los conocimientos y habilidades que tuviese el muerto tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada.

Desventajas:

Habilidades: Necroscopia+3. Habilidad social para tratar con los muertos. Usa Voluntad + necroscopia para utilizar las ventajas de esta habilidad.

Coste: 40

Ávatar



Descripción: Un avatar es un personaje en el cual se ha reencarnado una criatura sobrenatural. A diferencia de los oráculos, la entidad mística nunca se manifiesta de forma abierta, si no que se funde con el mortal para crear un solo ser. Normalmente estos personajes nacen siendo lo que son, y siempre tienen un destino que cumplir. Pueden ser de cualquier alineamiento o condición, pero siempre se les puede distinguir por que, cuando entran en combate, en la parte izquierda de su rostro aparece el signo del caos tatuado.

Requisitos: Coraje, Supervivencia, Vigor y Teología a nivel.

Ventajas: Destino: El personaje gana tantos puntos de destino extra como VOL posea.

Regeneración: El personaje recupera al finalizar una escena tantos puntos de vitalidad como puntos de constitución posea. Puede regenerar tejidos y órganos dañados.

Inmunidad a enfermedades y venenos: ninguna enfermedad o veneno afectará al personaje. Si son de efecto mágico, tendrá una dificultad extra de 5 en afectar al personaje.

Sobrehumano: El personaje puede alcanzar el nivel 20 en sus habilidades.

Desventajas y Habilidades: -

Coste: 40

PROFESIONES

Inmortal



Descripción: No se sabe el porque, pero algunos individuos son seleccionados por los dioses y transformados en seres inmortales que no envejecen nunca. Estos individuos son seres solitarios, alejados del mundo, dedicados a viajar sin objetivo aparente.

Requisitos: Coraje, Supervivencia, Teología y Ocultismo a nivel 10 o superior.

Ventajas: Regeneración +2: El personaje puede recuperar dos puntos de vitalidad por turno que esté en reposo.

Inmortal: El personaje no envejece, permanecerá siempre con el aspecto que tenía a los 25 años.

Resurrección: La capacidad de curación seguirá funcionando por mucho que bajen puntos de vida. Si se llegase a sufrir tanto daño como para estar muerto, se seguiría consciente, pero por cada 5 puntos de daño negativo, se perderá un punto en Constitución, Fuerza y Destreza hasta que se cure. La única forma de acabar con el personaje es atacarle con armas de daño masivo (fuego, ácido, explosiones, presiones masivas, etc.) hasta reducir tanto su vitalidad que no le queden puntos de Constitución, se considera entonces que el cuerpo del PJ ha sido completamente destruido, y muere.

Desventajas y Habilidades: -

Coste: 40

Demonólogo



Descripción: Son una mezcla corrupta y maligna de brujo, guerrero y psíquico. Estas entidades son las máximas autoridades en demonios. Aunque una vez fueron mortales, ahora tienen en común más con las criaturas demoníacas que con su antigua raza.

Requisitos: Ocultismo, brujería, clarividencia e Inteligencia a nivel 10 o superior.

Ventajas: Semi demonio: El personaje posee ciertas cualidades de estas criaturas. Es capaz de viajar entre planos; se regenera a una velocidad de 1Pv por minuto de reposo; es capaz de ver las radiaciones, como el calor o la magia; posee garras retractiles y colmillos. También posee un par de alas completamente plegables bajo la ropa.

Desventajas: Los poderes consumen un aguante igual al nivel empleado por el Demonólogo.

Habilidades: Piroquinesia +2. Tira VOL +piroquinesia a Dif. 15. Por éxito, la víctima sufre 1 de daño sin posibilidad de resistirse a causa del calor. El ambiente circundante (un metro cuadrado por nivel) se caldea 10º por éxito y turno de exposición, si la temperatura de un objeto llega al punto de fusión, este sale ardiendo sin remisión.

Tele transporte+2. El PJ, y cualquiera que lo toque, pueden materializarse 1km por nivel que posea. Siempre que conozca el destino.

Vuelo +2. Permite volar a una velocidad 10 veces superior que corriendo que cuando se usa la maniobra de correr.

Coste: 40.

VOLUMEN 3: REGLAMENTO

*"Todo lo que el acero pueda cortar, puede morir... una puñalada y lo sabré...
sí conoces el dolor... es que pronto... conocerás... la muerte"*

Conan de Cimmeria.

SISTEMA

Aquí deajo un reglamento, más o menos sencillo, usando las reglas de C-System. Más que nada he querido reflejar la violencia y el heroísmo de las novelas de Conan, dejando en un segundo plano el resto de situaciones. Por supuesto, eres libre de modificar lo que desees, o de introducir cualquier otra regla de C-System que consideres oportuna.

Básicamente, el reglamento lo consta el documento de Instant System, al que he agregado las reglas de maestría y grupos de armas del suplemento de combate avanzado, y algunas cosas del reglamento básico. Lo único novedoso es el dado, el sistema de magia y las nuevas reglas de suerte.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES.

DADO Y TIRADAS

Dado

El dado que propongo en este juego es un dado Conan (1dC). Que nadie se asuste, es un dado de veinte caras normal y corriente, al que le cambiamos los valores 17, 18, 19 y 20 por un 20 de color verde, un 19 de color rojo, un 18 de color negro, y un 17 de color negro también.

Para realizarlas los cambios podemos pintar el dado con rotuladores permanentes (los que se usan para escribir en los Cds suelen pintar el plástico). También podemos usar pequeñas pegatinas (o trocitos de papel pegados). Yo lo que hago es usar un poco de "typex", procurando que no queden "grumos" y luego usar un rotulador permanente (de esta forma, puedo volver el dado a su estado natural rascando el typex).

El valor rojo es la pifia de toda la vida. Una pifia es una metedura de pata garrafal, algo bastante penoso y que suele ocurrir en el peor de los momentos. Queda a juicio del Máster describir la metedura de pata del personaje, aunque, si lo prefieres, puedes tirar de nuevo el dado y restar el valor a la tirada.

El valor verde es todo lo contrario. El bonito crítico que todo el mundo espera. Un crítico es una acción que, por hechos inesperados o intervención divina, nos sale infinitamente mejor de lo que esperábamos. Igual que ocurre con el caso anterior, es el Máster el que decide el alcance del suceso. También puedes tirar de nuevo el dado y sumar el resultado a la tirada.

Los valores negros son los llamados "incertidumbre en el destino". Cuando un personaje saca este valor, los acontecimientos pueden verse alterados por la deidad del personaje, y lo bien que este se lleve con ella.

Si prefieres usar otros colores distintos, o usar el dado sin colorear, tampoco nos vamos a pelear ^_^.

La triada

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito. Suma **Atributo + Habilidad + 1dC** y compáralo con un Número de Dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, un 5 algo magnífico, y un 10 una proeza digna de un héroe de leyenda.

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Modificadores

Los modificadores son situaciones extrañas que alteran el resultado de una tirada. Siempre se suman o restan a las características antes de realizar la tirada.



Aquí dejo algunos ejemplos:

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Trivialidad.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionado, Situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado.

+2. Buena iluminación Exhibición de poder o tecnología

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo.

-3. Ataque desde una cobertura Arma improvisada. Cojera o mano zurda.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida.

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia.

-6. Objeto diminuto, pérdida de un ojo, pierna, etc. 2 acciones en un turno

La Tarea es	ND
Fácil	10
Moderada	14
Complicada	18
Difícil	22
Exigente	26
Muy difícil	30
Legendaria	32
Muy Chunga	35
Imposible	40
Súper heroica	50
Divina	60

LA SUERTE

La suerte es un nuevo parámetro que permite al jugador modificar el destino de su personaje mediante su interpretación. Inicialmente, todos los personajes tienen 0 puntos de destino, pero esa cantidad puede verse alterada en función del comportamiento del jugador durante el juego:

Acción	Puntos de destino
El personaje actúa según los designios de su dios durante una misión.	+1
El jugador rolea correctamente su personaje durante una crónica entera.	+1
El personaje supera alguna prueba relevante, o hace un acto de sacrificio extremo desinteresadamente.	+1
El personaje consigue agradar a su dios	+1
El jugador actúa de forma rastrera para obtener más puntos de destino.	-2
El personaje actúa en contra de sus creencias	-1
La misión fracasa por la mala actuación de los jugadores	De -1 a -3.
El PJ actúa de mal forma, confiando en los puntos de destino que tiene.	-2
El PJ se salva gracias a la intervención de la suerte.	Vuelve a 0

La cuenta ha de llevarla el máster en secreto, y jamás ha de ser mostrada a los jugadores. Los puntos de destino entran en juego en los momentos de incertidumbre, es decir, cuando el jugador saque un punto negro en el dado.

Cuando llegue el momento, el Máster ha de comparar los puntos de destino que tenga acumulados el personaje con la siguiente tabla.

Puntos	Beneficios divinos
-7 o menos	Desgracia divina. A más puntos negativos, peor el desastre.
-6	Pifia absoluta
-5	Fallo grave.
-4	Fallo automático
-3	Toma el valor del dado como -1d6x4
-2	Toma el valor del dado como -1d6x3
-1	Toma el valor del dado como -1d6x2
0	Toma el valor del dado como +1d6x2
+1	Toma el valor del dado como +1d6x3
+2	Toma el valor del dado como +1d6x4
+3	Ocurre un hecho fortuito y beneficioso para el personaje.
+4	Ocurre algo que favorece mucho al personaje.
+5	Éxito automático, en caso de combate, el atacante obtiene 1d6 éxitos/daño.
+6	Crítico absoluto
+7	Ocurre algo muy bueno para el PJ, algo que va más allá del crítico normal y corriente.
+8	Intervención divina menor
+9	Intervención divina considerable
+10	Intervención divina mayor.

Durante sus aventuras, es posible que los PJs encuentren algún objeto místico que aumente momentáneamente su suerte. En ese caso, suma el bono de suerte oportuno a los puntos de destino que tenga el personaje.

Forzando el destino.

Esta acción puede realizarse cuando salga el punto negro en el dado. Consiste en gastar un punto de destino para obtener un beneficio mayor en la situación. Cuando se realice esta acción, el personaje pierde un punto de destino y gana un bono de +3d6 en su tirada (a parte de los beneficios divinos que le correspondan). Abusar de esta acción puede conllevar la cólera de los dioses.

TRAMPAS Y CERRADURAS.

Las trampas y puertas con cerraduras son cosas comunes en las mazmorras y fortalezas, tan típicas en la épica fantástica. Por eso las trato aquí.

Cerraduras

Generalmente, una cerradura tiene la misma resistencia que el resto de la puerta. Por lo que a menos que el personaje sea un bestiajo de dos metros lleno de músculos, lo tiene difícil para abrir una puerta de hierro por la fuerza. Deberá usar su astucia para forzar la cerradura.

Las cerraduras se fuerzan mediante tiradas de Habilidad + artesanía, y requieren de ciertos utensilios para conseguirlos. Unas ganzúas estaría bien, pero otras cosas pueden valer, aunque puede conllevar penalizadores de entre -1 a -5 usar un objeto poco apropiado.

La dificultad para abrir una cerradura no tiene nada de especial, es decir, es una tarea que puede ir de lo fácil a lo humanamente imposible en función de la situación y mala leche del máster. Aquí te dejo una tabla a modo de orientación:

Cerradura de una vivienda	20
Cerradura oxidada	25
Cerradura de seguridad	30
Cerradura de una prisión	40
Cerradura de un lugar sagrado	50

Algunas cerraduras especiales, como las mágicas, pueden requerir tiradas de otras habilidades, como ocultismo.

Trampas

Colocar una trampa requiere de dos cosas: conocimiento y materiales.

Lo primero se demuestra superando una tirada de Habilidad + trampas a una dificultad entre 16 y 40

Lo segundo corre a cargo de la imaginación e ingenio del jugador, y del tipo de trampa que desee montar. Una trampa de lazo solo requiere de una cuerda y un junco flexible, pero un panadizo con un techo que baja requiere es una obra de ingeniería.

Ante todo, juzga la explicación que te de el jugador a la hora de crear su trampa. Cuanto más detallada e imaginativa sea, menor ha de ser la dificultad a la hora de crear una trampa, y mayor su efecto.

Trampa	Dificultad	Daño
Lazo que te atrapa del pie.	14	-
Cepo.	16	+2
Pinchos en el suelo.	18	+4
Varios dardos salen disparados de una pared.	20	+6
Veneno en el agua.	22	+6
Caída por agujero oculto en el suelo.	24	+8
Foso con estacas.	26	+12
Piedra cayendo del techo	28	+12
Cuchilla en forma de guadaña.	32	+16
Puerta que se cierra, sellando una habitación.	35	-
Salen estalactitas afiladas de las paredes.	35	+20
Chorro de ácido	40	+25

Si una víctima cae en una trampa, ha de lanzar una tirada de Destreza + agilidad VS Habilidad + trapa del trampero + daño de la trampa. Por cada éxito del trampero, recibirá un punto de daño, aunque eso puede aumentar en función del tipo de trampa. Algunas trampas, son humanamente imposibles de esquivar.

Si se trata de encontrar una trampa, se ha de superar una tirada de Percepción + trampas VS Habilidad + trampas del trampero.

Para desactivar una trampas, se ha de proceder a una triada enfrentada de Habilidad + trampas. Solo se puede desactivar una trampa si se ha encontrado antes de que se active.

El tiempo necesario para desactivar una trampa es tantos turnos como dificultad /2 posea.

Si se desea, se pueden añadir algunos efectos extras a la trampa, pero requerirá de más materiales y la dificultad de elaboración aumentará.

Efecto	Dificultad extra
Camuflaje (+N a la dificultad de encontrarla).	+2+N
Veneno, u otra sustancia, de nivel N	+4+N
N puntos de daño extra	+4+N

COMBATE

Cuando los héroes se meten en una pelea, se frena el juego y se juega en Turnos. Un Turno representa 3 segundos de “tiempo de juego.” Cada héroe puede intentar una Acción cada Turno. Después de que hayan actuado todos (PJS y PNJS) el Turno acaba y comienza un nuevo Turno.

PRELIMINARES

INICIATIVA.

Al inicio de cada Turno, todos los jugadores tiran un dado y suman el resultado la Destreza + alerta de su personaje (el DJ tira por todos los personajes no jugadores). El personaje con el total de “iniciativa” más alto puede elegir una maniobra ofensiva, el personaje de iniciativa menor, deberá forzosamente escoger una maniobra defensiva (bloquear o esquivar). Al siguiente turno, las posiciones se invierten.

Si 2 PJS sacan la misma iniciativa, el que tenga el atributo más alto de Percepción va primero. Si siguen estando empatados, actúan a la vez.

PUNTERÍA

Se puede apuntar a una zona determinada aplicando un modificador a la tirada de ataque.

Algunas armas tienen bonos, positivos o negativos, a la tirada de ataque. No es necesario que tengas en cuenta otros parámetros, pero para gustos... Si quieres un sistema más complejo puedes consultar el suplemento de combate avanzado de C-System.

Opcionalmente, puedes definir la localización en función del resultado sacado en el dado, y comparándolo con la tabla de localización de daño.

1D20	Localización
01-03	Pierna derecha
04-06	Pierna izquierda
07-10	Abdomen
11-15	Pecho
16-17	Brazo Derecho
18-19	Brazo Izquierdo
20	Cabeza

ACCIONES BÁSICAS.

Ofensivas

Ataque: Un ataque ágil y eficaz con un arma blanca. Tira Habilidad+ Lucha contra la acción defensiva del atacado (esquivar o bloquear). Es usada cuando atacamos con espadas, lanzas o cualquier otra arma más o menos ágil, que dependa de la destreza manual más que de la fuerza bruta.

Golpe: Un ataque basto y bruto cuerpo a cuerpo. Si es una pelea sin armas tira Fuerza + pelea. Si es usando un arma bruta, como un garrote, un mandoble o un hacha, tira Fuerza + lucha.

Disparo: Un ataque a distancia. Tira Percepción + Puntería contra la tirada de esquivar del enemigo. Recuerda que para usar un arma a distancia es necesario tener un nivel de maestría con dicha arma, de lo contrario se sufre el penalizador por improvisar un arma (-3).

Agarrar: Agarras una persona o un objeto; la tirada de Combate tiene un modificador de -2., Si se tiene éxito, la destreza de agarrado se reduce en -2. Para soltarse hay superar una tirada de fuerza enfrentada.

COMBATE

Lanzar/ arrojar: Lanzas una persona u objeto (-4 en la tirada si el objeto no está preparado para lanzarlo). Se puede levantar un objeto tirando Fuerza + vigor a una dificultad variable según el peso. Suma 1 a la dificultad cada 15KG, y medio metro de distancia. A partir de la dificultad 30 (450kg), suma 3 a la dificultad cada vez que se duplique el peso, y 1 por cada 10 metros.

Estas reglas son una simplificación de lo aparecido en la tabla de dificultades extendidas del manual de C-System y, por tanto, puedes omitirlas y cambiarlas a tu gusto.

Un arma a dos manos: Se refiere al uso de hachas de guerra, mandobles y similares. Tira Fuerza + mano torpe o pelea, la de menor puntuación de las dos (al usarse ambas manos, la mano más torpe es la que definirá la acción).

Un arma en cada mano: Usar dos armas supone realizar dos acciones en un mismo turno, con un -3 en ambas tiradas. Para la acción con la mano buena se usará Habilidad + lucha, y para la otra mano Habilidad + mano torpe. Los escudos son usados de la misma forma.

Obviamente, si solo se usa un arma de las dos que llevamos, no se impone ningún penalizador.

Defensivas.

Bloquear: Detienes un ataque. Habilidad + pelea si se bloquea con las manos, Fuerza + lucha si se usa un arma un escudo, contra la triada de ataque del enemigo. Si se usa la mano mala, sustituye Lucha por la habilidad de mano torpe.

Detener un arma con las manos, o un bloquear un ataque a distancia, tiene un penalizador de -3.

Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, tu oponente además de no poder usar una maniobra ofensiva en su próximo turno, tendrá un -3 en eludir tu ataque.

Si se bloquea con un escudo, no se entra en posición de ventaja. Pero, a cambio, si se falla, el valor de la armadura del escudo se suma a cualquier otra armadura que tengamos.

Esquivar: Elude un ataque. Tira destreza + agilidad contra la triada de ataque rival. Realizar un esquivo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, y tu oponente no podrá usar una maniobra ofensiva en su próximo turno. Esquivar un tiro supone una dificultad extra, cada éxito en la tirada de esquivar anual solo uno de los proyectiles (es decir, para esquivar 3 flechas, se necesita sacar tres puntos más que tu rival).

Otras.

Correr: Realiza una tirada de destreza + agilidad a dificultad 15. El número de éxitos multiplícalos por el movimiento base para calcular la distancia recorrida en un turno. A menos que se tenga algún trasfondo sobre humano que indique otra cosa (ser cuadrúpedo, o ser enano, por ejemplo), el movimiento base es uno.

Consume una acción completa.

Nadar/ Escalar/ Bucear: Igual que correr, pero dividiendo la distancia entre tres.

Las habilidades de nadar y escalar sustituyen la de agilidad en estos movimientos. Si usas una de esas habilidades, no divides la distancia obtenida.

Manejar: Se trata de realizar una maniobra con un vehículo (un barco, a menos que la imaginación del Máster de para otra cosa). Se utiliza Habilidad + dirigir contra la dificultad de la acción a realizar.

Los vehículos tienen parámetro, denominado maniobrabilidad (MV), que pueden modificar la tirada. La MV de una goleta (o un coche, je, je) suele ser -4, mientras que al de una barca -2, y la de un navío (o un vehículo acorazado) -6. Consulta el suplemento de vehículos de C-System si se diese el caso que necesitas más detalles.

COMBATE

Acción múltiple: Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. No se permiten acciones múltiples en las acciones de combate.

Guardar Acción: Tu personaje espera a actuar y puede realizar la acción en cualquier número de iniciativa por debajo del que haya tirado. Si el héroe que guarda la acción quiere actuar antes que otro personaje en el mismo número de iniciativa, el jugador debe tirar Agilidad + Destreza. Si la suma es mayor la del otro personaje, el héroe puede actuar antes. Si no, actuará tras haberlo hecho el otro personaje.

Apuntar: +1 a la puntería por turno apuntando. Máximo 3.

Defensa mental: Defensa contra el engaño, el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria.

GRUPOS DE ARMAS

Hachas y Picas: Armas que su hoja y su empuñadura forman un ángulo de 90º, normalmente se usan bajando el brazo, dando un gran impulso al arma debido a su ángulo hoja – empuñadura.

Filos: Quizás son las más famosas dentro de las armas cuerpo a cuerpo, se componen de una empuñadura y una hoja que forma un ángulo de 180º, puede ser que la hoja no sea recta, de hecho suele acabar en punta, pero existen versiones como la Cimitarra cuya hoja se curva.

Armas contundentes: Obviamente los primeros modelos de armas de la humanidad fueron de este tipo, no es demasiado complicado coger un arma y liarse a garrotazos, si bien no cortan el cuerpo, su daño se debe a que aplastan y rompen las estructuras internas del individuo golpeado, suelen usarse con dos manos para darle mayor impulso. Los garrotes, porras y mazos de guerra entran en esta categoría.

Armas de puño: Estas armas son especiales, pueden ser contundentes o de filo, pero se caracterizan porque están unidas al puño y hacen un ángulo de 180º con el codo para golpear, un buen ejemplo son los Puños Americanos. Estas armas se usan con la habilidad de pelea, en lugar de con la habilidad de lucha.

Armas Flexibles: Armas que o bien son totalmente elásticas, como es el caso de los látigos y de los flagelos, o tienen partes rígidas pero que están unidas entre si por partes flexibles, como por ejemplo los Nunchakus, los látigos y los manguales. Más que en la fuerza de brazo, el daño de estas armas se basa en el juego de la muñeca.

Armas de Asta: Las armas de asta fueron muy populares entre los campesinos de la edad media, eran extremadamente fáciles de hacer, tan solo se componen de un largo y delgado cilindro de al menos metro y medio, con un filo o una punta roma en uno o en los dos extremos del arma, pertenecen a esta categoría las Lanzas y las Jabalinas. Dan una gran ventaja, pues permite atacar a un enemigo a una distancia igual a la longitud del arma, algunas se pueden lanzar. Pero el arma es poco eficaz a distancias cortas, una vez que el enemigo a pasado el alcance de la hoja del extremo, la dificultad se ve penalizada con un -6.

Varas: Las varas son parecidas aunque no iguales a las armas de Asta, son delgados cilindros de 1,5 metros como mínimo, aunque normalmente suelen medir 2 metros, se usan los extremos para golpear, pero al contrario que las armas de asta, se usan cerca del cuerpo y en paralelo al tronco, son excelentes para parar y desequilibrar a un rival (+3 si se pelea de este modo). Las guadañas entran dentro de esta categoría

Armas de Soplo: No hay que confundirlas con las armas de aliento que poseen algunas criaturas no humanas, son armas que se usan soplando, suelen estar constituidas por un cilindro hueco que contiene un pequeño proyectil, debido al pequeño daño que pueden causar se suelen envenenar los proyectiles. Un buen ejemplo son las Cerbatanas o incluso los canutillos de clase.

COMBATE

Arcos: Los arcos son armas muy antiguas, pero fueron una verdadera revolución armamentística, era más certera y más potente que las Hondas y sustituyeron rápidamente a estas. Están compuestos por una parte rígida que es curva normalmente, y un tendón que se estira y luego se suelta de golpe haciendo que la tensión acumulada lance el proyectil a una gran distancia.

Filos Lanzables: comprende desde los cuchillos hasta dardos. Las navajas y dagas son incluidas en esta categoría.

Hondas: Compuestas de una parte rígida en forma de Y, y por un par de cuerdas elásticas unidas a un trozo de un material plástico o de cuero, que también están unidas a la y. Lanzan pequeños proyectiles de forma Esférica, suelen ser piedras, pero se puede desarrollar pequeños explosivos lanzados de esta manera.

MAESTRÍA

La maestría refleja con mayor detalle el uso de un arma. Surgió como idea para dar una mayor diversidad entre los personajes guerreros, y que se diferenciase por algo más que por su nivel en la habilidad de lucha.

Por cada grado de maestría que se obtenga en un grupo de armas, el personaje obtendrá ciertos beneficios, siempre y cuando use ese grupo de armas en concreto. Cada grado cuesta 6 PX por nivel a alcanzar (para pasar de conocedor a practicante habría que gastar 18PX).

No pueden ser obtenidas por la compra de PGS a menos que exista una profesión o ventaja que lo permita.

Grado	Bonificación al daño	Bono defensivo	Velocidad de combate
0. Inexperto	+0	+0	-2
1. Novato	+1	+1	+0
2. Conocedor	+2	+2	+1
3. Practicante	+3	+3	+2
4. Hábil	+4	+4	+3
5. Bueno	+5	+5	+4
6. Experto	+6	+6	+5
7. Maestro	+7	+7	+6

El grado de maestría no puede sobrepasar la mitad de la habilidad de lucha que se use para manejar el arma. Es decir, para ser un hábil espadachín habría que tener primero la habilidad adecuada de lucha a nivel 8.

Los grados de maestría no pueden obtenerse libremente. Solo adquiriendo determinadas profesiones se obtiene la maestría en un arma determinada. Una vez se tenga el grado de novato, se puede subir mediante experiencia la maestría con ese arma en concreto. Algunas profesiones otorgan grados de maestría que pueden colocarse en el arma que se desee, otras, lo hacen en un grupo de armas en concreto.

Bonificación al daño

Se aplica siempre al arma que se esté usando antes de aplicar la armadura o protección de la víctima.

Bono defensivo

El BD es una bonificación permanente a la armadura de los PJS. Refleja tanto la resistencia de los músculos y huesos del personaje, como el conocimiento para evitar heridas mortales gracias a la pericia con un arma. Protege del daño de igual forma que cualquier tipo de armadura, pero su protección se ve mermada por los penalizadores a causa de las heridas.

Velocidad en combate

Las reglas básicas aplican penalizadores si se desea realizar más de una acción por turno. Pero en juegos de fantasía, o muy heroicos, nos podemos encontrar que cada personaje realiza 3 ó 4 tiradas por turno, con el consiguiente ralentiza miento de la partida.

Para ello se ha inventado el sistema de velocidad en combate. Con esto desaparecen las acciones múltiples en combate (en el resto de acciones no) y en lugar de ello se tendrá en cuenta la velocidad de reacción del personaje. Cuanto mayor sea la rapidez del personaje, mayor será la dificultad para alcanzarlo, y mayor facilidad tendrá cuando combata a uno o más enemigos.

Se añade una nueva característica secundaria, La Velocidad en combate (VEL)



$VEL = (\text{Destreza} + \text{alerta}) / 10$ (anula los decimales) + (número de aliados con el mismo rango de ataque x2). Es decir, la velocidad de combate aumenta 1 punto por cada 10 puntos de iniciativa, y otros dos puntos por cada aliado que tengamos combatiendo junto a nosotros.

Cuando un personaje entra en combate, se comparará su VEL con la del más rápido de todos sus enemigos, si la VEL del personaje es inferior, sufrirá un penalizador igual a la diferencia entre ambos valores. Si la VEL del PJ es superior, sufrirá una bonificación igual a dicha diferencia. Los modificadores por la velocidad de combate se aplican tanto a las tiradas de defensa como a las de ataque.

En un combate entre dos personajes corrientes (con atributos y habilidades inferiores a 10) la VEL oscilarla entre 1 y 2, por lo que rara vez influirá en el combate. Pero a niveles heroicos, o en combates de varios contra uno, puede suponer una diferencia importante.

Por ejemplo, un PJ heroico, con Destreza 12, alerta 10 y maestría 1, que se enfrenta a 3 esqueletos, con destreza 5 y agilidad 4, sin maestría. EL héroe saca 9 en su dado y los orcos un 11. El héroe obtiene un bono de VEL de $31/10 = 3$. Un esqueleto individualmente tienen un penalizador de -2, al no poseer maestría, pero como tiene 2 compañeros, obtienen un bono de +4, y al final tienen una VEL de $(11 + 5 + 4)/10 + 4 - 2 = 4$. Como resultado, el héroe se enfrentará simultáneamente a los 3 esqueletos con un penalizador en su tirada de -1.

Un personaje puede atacar o defenderse simultáneamente, y en un mismo turno, de tantos enemigos como valor tenga en su VEL, siempre y cuando que se apliquen los modificadores señalados anteriormente.

Para resolver este tipo de enfrentamientos, realiza una única tirada enfrentada de lucha contra el rival más fuerte (mayor habilidad de lucha o pelea). Si el personaje le supera, tendrá éxito contra todos los enemigos del grupo.

COMBATE

Opcionalmente, si entre las filas enemigas se encuentra un solo rival poderoso, o algún PNJ importante, el Máster puede realizar una tirada en solitario para dicho personaje, y hacer un grupo con los PNJS más débiles.

La velocidad de combate se calcula al inicio de un combate, y depende de varios factores:

- Como ya se ha dicho, se gana un punto en VEL por cada 10 puntos de iniciativa y 2 por cada compañero que nos apoye contra un mismo enemigo.
- La Maestría de un arma otorga una bonificación permanente a la velocidad de combate. Recuerda que este bono solo es aplicable si se está utilizando el arma correcta.
- Resta un punto de VEL cuando utilices un arma en cada mano o uses un arma con las dos manos.

Para facilitar la tarea, en la hoja de personajes hay un hueco donde estará calculada La suma de Destreza + agilidad + bono por maestría, de esta forma, solo hay que sumarle la triada del dado para calcular la Velocidad de Combate durante la escena.

ESPECIALIZACIONES

Las especializaciones vienen a ser lo mismo que la maestría, pero en habilidades distintas a Lucha o disparo, es decir, en habilidades que no se usen en combate. También es válido en las habilidades mágicas.

Grado	Bonificación al éxito / daño	Nº de acciones extras
0. Inexperto	+0	+0
1. Novato	+1	+0
2. Conocedor	+1	+1
3. Practicante	+2	+1
4. Hábil	+2	+2
5. Bueno	+3	+2
6. Experto	+3	+3
7. Maestro	+4	+3

No se pueden realizar más de tres acciones en un turno, de modo que si un PJ tiene 3 acciones extras, no podrá usar la maniobra de acciones múltiples.

Los grados de especialización no pueden obtenerse libremente. Solo adquiriendo determinadas profesiones se obtiene la especialización en una habilidad determinada. Una vez se tenga el grado de novato, se puede subir mediante experiencia la especialidad con esa habilidad en concreto. Algunas profesiones otorgan grados de especialización que pueden colocarse en la habilidad que se desee, otras, lo hacen en un tipo de habilidad en concreto.

REGLAS PARA COMBATES MASIVOS

ATRIBUTOS

Para simular guerras y combates multitudinarios, se ha de dividir cada uno de los ejércitos combatientes en batallones de 10, 100 o 1000 unidades cada uno. Un batallón es un grupo formado por un mismo tipo de unidad (infantería, caballería, artillería, cazas espaciales, etc.) En una batalla entre ejércitos, cada batallón completo será manejado como una única unidad, así que no mezcles distintos tipos de unidades dentro de un batallón. Los batallones tienen una serie de atributos propios:

Destreza: Se usa igual que con los PJS, define el movimiento y la habilidad de la tropa. Se calcula haciendo una media aritmética entre el valor mas alto y mas bajo de los componentes del batallón.

Fuerza: La fuerza y vigor general del grupo. Solo es válida para las tiradas de proezas físicas en las que puedan intervenir todos los miembros de la unidad. Para calcularla multiplica el peso que puede levantar un miembro cualquiera de la unidad, y luego multiplícalo por el número de miembros que componen dicha unidad. Después relaciona ese peso con la fuerza (Si para levantar 360kg necesito fuerza +vigor= 24, si soy capaz de levantar 375kg he de tener por lo menos Fuerza + vigor a nivel 25).

Moral: La moral es una característica que rige el comportamiento del grupo en la batalla. Es determinada por la mitad de la voluntad del líder, más la media de las voluntades más alta y más baja del grupo. Si el grupo pierde a su líder, será solo la media del grupo. La moral baja y sube continuamente dentro de una unidad. Mas abajo se explica como.

Vitalidad: Los puntos de impacto del batallón. Se calcula sumando todos los puntos de constitución, y dividiéndolo entre 10. Las máquinas usan la misma regla, pero con los puntos de daño estructural.

Ataque: Es la suma del valor de la habilidad pelea (o pilotar, si son vehículos, o artillería, o lo que creas mas oportuno) mas común entre las unidades del batallón (el valor más genérico), mas el daño del arma mas común entre las unidades del batallón. El arma elegida define también el alcance, la cadencia de disparo no se aplica a menos que todo el batallón use armas de un solo disparo.

Defensa: Es la suma del valor de la habilidad pelea (o pilotar, si son vehículos, o artillería, o lo que creas mas oportuno) mas común entre las unidades del batallón (el valor más genérico), mas el valor del blindaje o armadura mas común entre las unidades del batallón.

Daño: Es un multiplicador que se aplica a los éxitos de las tiradas de combate. Se calcula en función de la cantidad de unidades que componen el batallón o tropa. Este modificador va decreciendo a medida de que un batallón va perdiendo unidades. Se calcula dividiendo el número de unidades entre 100.

COMBATE

Chequeos iniciales: Al comenzar una batalla, los grupos enfrentados realizarán una tirada enfrentada de Moral y los líderes una tirada enfrentada de Inteligencia + estrategia. Por cada éxito, se gana un +1 al ataque durante la batalla.

Posibles modificadores	Resultado
Enfrentarse a monstruo gigante	Tirada de Vol. enfrentada +5 de Dif. Si se pierde, por cada éxito del monstruo el 10% de la tropa huirá.
Ambiente hostil, falta de comida	-5 en las tiradas de Voluntad. -2 en todas las tiradas de combate.
Terreno de tránsito difícil	Entre -2 y -4 en las tiradas de Movimiento y Destreza. Puede que maquinaria pesada no pueda transitar.
Atrincherarse	El Máster otorgará una C. A. extra al grupo ente +1 y +6, dependiendo de la cobertura del terreno.
Superioridad táctica	+3 en Moral para el ejercito superior táctica o numéricamente (Infantería Vs. caballería, por Ej.)
Causa justa	+3 en Vol. si se defiende una causa (defender su tierra, por Ej.)
A la fuga.	+5 a la Dif. En todas las tiradas si tu batallón está en retirada o a la fuga.

Combate estándar: Ambos batallones enfrentados tiran Destreza +Ataque a la vez y al resultado se les resta la defensa del contrario. No se tira Percepción (ni esquivar ni iniciativa), los ataques de ambos grupos se hacen al mismo tiempo. Si un solo batallón se ha de enfrentar a más de uno, divide su destreza entre el número de enemigos, y que los ataque a todos a la vez. Por cada batalla ganada el batallón gana un punto de Moral, cada batalla perdida, pierde un punto de Moral. Los conjuros o poderes se tiran a parte.

Combate a distancia: Si ambos batallones usar armamento a distancia, usa las reglas del combate estándar. Cuando un batallón de melé sea atacado por batallones con armamento a distancia no explosivo (láser, disparos, flechas), no podrá atacarles hasta que estén cara a cara, pero podrá intentar minimiza el daño haciendo que sus componentes intenten eludir el ataque. Realiza una tirada enfrentada de Destreza + ataque contra Destreza (es complicado que ningún proyectil dañe a nadie) y calcula el daño. Si el atacante usa armas explosivas o de gran potencia, el ataque no podrá ser eludido y el agredido deberá comerse todo el daño.

PJS y PNJS: Los PJ y algunos líderes participantes en la batalla hacen sus ataques de manera independiente. Una unidad puede ser atacada hasta por 8 enemigos si va sola, por 4 si tiene un flaco cubierto, o por 2 si se cubren entre 4 unidades o mas. Las acciones heroicas o penosas de PJS y Líderes pueden aumentan o bajan un punto la moral de la tropa, a juicio del Máster.

Las unidades de tiempo varían en los combates masivos. Un turno de un batallón equivale a una hora, en lugar de tres segundos. Para no abrumar las partidas, permite que los jugadores realicen unas cuantas acciones entre los turnos de los batallones.

Emboscadas: Si se cae en una emboscada, o se es atacado por la retaguardia, se ha de gastar un turno en reformar la posición de la unidad, por lo que en ese turno solo el atacado sufrirá daños, luego se combatirá de forma normal.

COMBATE

Daño: Una vez calculado los éxitos de la tirada de combate, multiplica los éxitos por el modificador de daño para calcular cuantos puntos de vida han perdido cada batallón. Cada vez que el batallón sufre un punto de daño, se considera que un soldado ha muerto o herido. Si una unidad grande pierde muchas unidades, el modificador de daño se ha de calcular de nuevo.

El bono de daño no puede ser aplicado si la mayoría de un batallón no puede alcanzar al enemigo (por ejemplo, en un paso estrecho). Para aplicar el bono de daño, la unidad mayor ha de introducirse en el espacio de la otra unidad, rompiendo su línea de defensa. La línea de defensa se parte cuando el batallón pierde entre un tercio y la mitad de su vitalidad. Si la línea del batallón mayor se rompe antes, no podrá aplicar el bono de daño. Esta norma no es aplicable en combates aéreos.

Cuando un batallón supera ampliamente en número al enemigo, lo más común es que intente romper la línea de defensa cuanto antes, o intentar rodear al enemigo, para poder aplicar su ventaja numérica y acabar con el contrario rápidamente. Sin embargo, un grupo más reducido puede resistir a un gran destacamento si se atrinchera bien en un lugar cerrado y tiene un poco de fortuna.

Otras cosas

Bajas: De los caídos en batalla solo el 50% muere el otro 50% se ha rendido o esta herido. A las unidades capturadas o heridas se les denominan unidades perdidas. Estas unidades pueden recuperarse si el ejercito se reagrupa con éxito después de la batalla mediante una tirada de inteligencia + liderazgo por parte del líder, a dificultad Normal. Suma +1 a la dificultad por cada 10% de tropa perdida. Por cada éxito se recuperará el 10% de las unidades perdidas

Motines: Una Moral baja (10 o menos) puede provocar pánico o motines. Resolver mediante tiradas de carisma más liderazgo por parte del líder. Dificultad = 20 - moral restante. Si ya existe rebelión, por cada éxito, se recupera el 10% del batallón.

Condiciones de victoria: Se deben determinar para cada bando antes de empezar. Ej.: Un bando puede tener que arrasar al otro para ganar, mientras que el enemigo tiene que aguantar tres turnos.

Tácticas: Para poner en práctica algún tipo de estrategia, y que esta tenga éxito, se ha de superar al líder contrario en una tirada enfrentada de Inteligencia + liderazgo. Una buena estrategia puede suponer una bonificación en la cobertura, o atacar por sorpresa, el máster decide, en función de la estrategia usada.

Simplificación: Si en la batalla hay muchos batallones, puede que en cada turno debas realizar muchas tiradas. Una forma de agilizar eso es solo tirar los dados en los enfrentamientos más importantes, aquellos que afecten a los PJS. Para el resto de unidades, simplemente narra lo que ocurrirá, en función de las estadísticas que tengan las unidades.

Combate naval o espacial: Es muy similar al combate normal, excepto que cada vez que un barco pierde el 20% de sus PV iniciales se debe tirar en la siguiente tabla. Un combate en naves espaciales sigue las mismas reglas

1d6	Resultado	1d6	Resultado
1	Agujero en cubierta., daño en la parte superior del vehículo.	4	Se rompe mástil (tirar al azar), daño en el control
2	Agujero en casco por encima línea del mar, perdido de un ala.	5	Sacudida.
3	Agujero en casco por debajo línea del mar, daño en los motores.	6	Sacudida.

Formaciones

La formación de una unidad es la forma en la que se disponen las unidades de un batallón, vistas desde el frente. La formación es importante en el campo de batalla porque afecta a lo vulnerables que son tus unidades y como pueden atacar al enemigo. Cambiar la formación conlleva un turno, y la necesidad de superar una tirada de Inteligencia + estrategia a dificultad sencilla por parte del líder (aunque el máster puede modificar la dificultad en función de las circunstancias).

Cerrada

La formación cerrada es muy densa. Mientras se use esta formación, las unidades no podrán luchar con armas a dos manos o armas a distancia, simplemente no hay espacio para voltear un espadón o disparar un arco sin herir a un aliado.

Las unidades en formación cerrada que tengan escudos grandes podrían efectuar una acción de movimiento para formar un muro de escudos en su cara frontal, lo cual incrementa el bono del escudo en +2. En combates medievales, si se usan armas de asta, se puede invertir un turno en colocar todas las lanzas hacia fuera, ganando un bono al ataque de +2.

Las unidades en formación cerrada no podrían correr ni cargar, ni esquivar ataques a distancia, aunque podrían hacer una "marcha rápida" para efectuar un desplazamiento. Las unidades de caballería o similares no pueden entrar en formación cerrada.



Abierta

La formación abierta es ordenada, con espacio para maniobrar. Las unidades deben disponerse en una formación lineal o rectangular. Existe espacio suficiente para usar un arma de cualquier tamaño pero la disposición abierta evita que el frente sea fácilmente defendible. Las unidades con este tipo de formación no sufren penalizadores o bonificaciones en el combate a distancia. Esta formación permite usar las maniobras de esquivar ataques a distancia.

Incursión

La formación de incursión es abierta y dispersa. Esta formación se usa por exploradores, francotiradores y otras unidades que se muevan por libre. Ofrece una buena defensa contra el fuego de proyectiles, permitiendo esquivas sin penalización, pero es muy mala para atacar o defender en combate cuerpo a cuerpo. Las unidades en esta formación sufren sólo la mitad de daño de los ataques a distancia, pero el doble ante el combate a corta distancia.

Fusionadas

Esta es la formación usada por dos o más batallones, aliados o enemigos, que se fusionan en el campo. No es una formación que se use voluntariamente sino que es el resultado de una unidad que se mueve dentro del espacio de otra de otro batallón. Todos los participantes de una formación fusionada sufren una penalización de -2 en defensa, debido a que el caos y la confusión del momento. La penalización se mantiene hasta que el líder del grupo supera una tirada de inteligencia más estrategia a dificultad complicada, y consigue organizar su batallón.

Cuando dos o más unidades aliadas estén luchando en formación fusionada, todo el daño recibido se reparte a partes iguales entre ambos batallones, pero ambos atacarán por separado. Todos los parámetros se mantienen iguales, salvo el valor de defensa, que pasa a ser el mayor, y la destreza, que pasa a ser el menor de ambos.

ASEDIO A CASTILLOS Y FORTALEZAS

- En un asedio la moral cobra una mayor importancia. Cada cierto tiempo (semana, mes, lo que el máster imponga) de asedio, se ha de realizar una tirada enfrentada de Moral. Los atacantes perderán un punto de moral permanente por cada intento fallido de ataque. Los asediados perderán el doble de moral ante la falta de alimentos, y la superioridad técnica. Por cada mes de asedio, ambos grupos perderán un punto permanente de Moral.

- Para que los asaltantes puedan provocar daños a los asediados es preciso que posean armamento capaz de traspasar los muros de la fortaleza (o bordearlos), como catapultas, arcos o lo que sea.

- Es posible introducir unidades dentro de la fortaleza mediante huecos en los muros, torres de asalto, o escaleras. Se sobreentiende que si una unidad quiere usar escaleras para trepar un muro, tendrán un suficiente número de ellas como para que todos los miembros puedan trepar a una velocidad razonable. Usa las reglas básicas de movimiento en escaladas y la Destreza general del grupo, dividida entre dos.

- Las unidades asediadas que se encuentren en las almenas tendrán una protección extra en su armadura igual al 50% de la dureza del material con que estén cubriéndose (solo están escondidos parcialmente).

- Los atacantes que usen torres de asedio o similares gozarán de una bonificación de su CA. Igual al 50% de la dureza del material de la torre. Una torre de asedio se desplazará la mitad de la velocidad que tengan las criaturas que la impulsen andando de modo normal. Si una torre es destruida, las unidades que contenga sufrirán el mismo daño que la torre.

- El movimiento y el alcance de las unidades es más importante en los asedios. Normalmente, las tropas defensoras poseerán armas con mayor alcance que los atacantes, esto supone que las unidades de asalto deberán aguantar el daño mientras se desplazan hacia las murallas, salvan los obstáculos, y llegan hasta las tropas asediadas. Se ha de comprobar el alcance de los defensores y la distancia que recorren por turno los atacantes, de este modo se podrá calcular el número de turnos que los atacantes estarán expuestos al enemigo.

COMBATE

- Recuerda que la destreza de una unidad es la media entre la máxima y la mínima del grupo. Si se ha de superar un obstáculo como un foso o una muralla se realizará una tirada como si se tratase de un solo individuo. Pero hay una diferencia. Superar la tirada por el valor mínimo supone el éxito del 50% de los miembros de la unidad. Cada éxito extra supone que un 10% extra de las unidades supera el obstáculo. Así mismo, para por cada valor de menos, un 10% extra de la tropa no consigue superar el obstáculo. Dicho de otro modo, para que toda una unidad salve un obstáculo se necesitan, al menos, cinco éxitos, por cada éxito de menos, un 10% de las unidades de la tropa no supera el obstáculo en el mismo turno. Si se ha de realizar una segunda tirada, con un solo éxito será suficiente.

- Si el daño a una estructura se produce en su base, con que pierda el 50% de sus PDE ya es suficiente para que se derrumbe.

- Las armas de asedio se usan contra castillos y en luchas de navales. Las más comunes son:

Arma de asedio	Rango(metros)	Daño	Destreza	Tripulación mínima/ máxima	Resistencia
Balista	290	9	15	2/4	6
Catapulta	270	18	20	4/6	20
Catapulta grande	150	24	20	6/8	50
Ariete	-	10**	-	6/20	-
Perforadora, Maquina pesada	-	15***	-	6/2	80

**Solo contra puertas. No necesita tirada. La tripulación extra añade un +1 al daño por cada persona, no cambia el número de ataques.

***Igual que el ariete pero también se puede usar con muros.

DAÑO Y SALUD

DAÑO

Un personaje puede sufrir daño de muy diversa consideración, dependiendo de las circunstancias, el tipo de daño y la magnitud de este se calcula de distinta forma.

Una vez calculado el daño, se procederá a compararlo con el umbral de daño del personaje, para ver como de grave es la herida sufrida.

EN COMBATE.

Si el atacante tiene éxito en su tirada, entonces se procederá a calcular el daño causado.

Cuerpo a cuerpo

Daño: 1d20 + daño del arma usada. El valor del dado nunca podrá superar el valor de la habilidad de combate empleada (lucha, pelea, etc.). Es decir, si solo tengo un 5 en Luchar, aunque saque un 19 en el dado, el daño será de 5, pero si saco un 2 en el dado, el daño será de 2.

El valor del dado puede ser el mismo que el obtenido en la tirada de pelea, así te ahorras lanzar dados de nuevo.

Si el ataque no es letal (golpes y contusiones menores) el daño infringido se considerará contundente. Esto suele darse cuando los personajes peleen sin armas, o cuando se usan armas romas y sin filos (bastones, porras, etc.)

A distancia

Se procede igual que con el combate cuerpo a cuerpo. La diferencia está en si se impactan más de un disparo en un mismo turno.

En ese caso, se calcula el daño de un disparo, y luego se aplica tantas veces como proyectiles alcancen al destinatario.

Lee un poco más abajo para ver un ejemplo.

A causa el agotamiento.

Cuando el personaje realiza un esfuerzo considerable, usa la magia, o alguna clase de talento sobre humano, o, sencillamente, está cansado o hambriento, su cuerpo también se resiente. Este tipo de daño no es considerado letal, ya que es más difícil morir de esta forma, y es llamado contundente, o daño por aturdimiento.

El uso de poderes sobre humanos suele implicar un coste de aguante propio. Consulta el apartado de magia para más detalle.

Los golpes y ataques no letales (magulladuras, contusiones y golpes con armas sin filo) causan este tipo de daños, como ya se ha comentado.

La falta de alimento también provoca daño. Un personaje sufre un ataque contundente de 6 puntos por cada día que pase de ayuno. Este daño no puede recuperarse a menos que ingiera alimento.

La falta de sueño aún es peor. A partir de las 32 horas sin dormir, el personaje sufre un ataque contundente de 3 puntos a cada 2 horas hasta que descanse.

La fiebre, las drogas, el calor asfixiante, y cualquier otro mal menor pueden pasar factura o no, a decisión del máster. En ese caso, puedes “atacar” a los personajes cada intervalo regular de tiempo (1 ó 2 horas) con un ataque contundente moderado (5 puntos, más o menos) hasta que los efectos nocivos sean paliados.

OTROS

Psicológicos.

Siempre que el máster lo determine oportuno, el PJ puede sufrir un trauma o sufrir un ataque de locura temporal.

En tal caso, lanza un dado y compáralo con el umbral de aguante del PJ. Si el resultado del dado es mayor, el PJ perderá tantos puntos de razón como diferencia exista.

Este tipo de daño suele aplicarse cuando el jugador falla una tirada de Voluntad + coraje, abusa de la magia maligna, actúa en contra de la forma de ser de su personaje, o sufre algún trastorno mental.

Enfermedades, venenos y maldiciones

Las enfermedades y venenos se clasifican en niveles de gravedad (ver descripción del veneno o enfermedad). Ese nivel se suma a la dificultad (16) de la triada para resistir dicho mal (Constitución + vigor) a la hora de comprobar si el personaje enferma o cae envenenado.

En caso de que la sustancia sea insertada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño del ataque.

En ocasiones, también se pueden pedir tiradas cuando el personaje duerme al aire libre o entran en algún lugar poco higiénico. Si fallan, contraerá una enfermedad de un nivel igual a la diferencia de las tiradas.

Las maldiciones son un caso a parte, ya que son provocadas por la magia. En este caso, la tirada de Constitución +vigor ha de sobrepasar la tirada mágica del brujo enemigo.

Ejemplos:

Nivel 1: Resfriados, sarpullidos, un poco de alcohol, dormir al aire libre en el desierto.

Nivel 2: Diarrea, fiebre, hepatitis, un veneno débil

Nivel 3: Neumonía, infección, mucho alcohol, dormir al aire libre en parajes helados.

Nivel 4: Paludismo, gangrena, veneno moderado.

Nivel 5: Veneno de una cobra, malaria, tuberculosis.

Pueden existir niveles superiores, pero estos son los más corrientes.

Estas sustancias nocivas producen un daño por minuto igual a su nivel hasta que sean curadas o el PJ muera. El daño será contundente o letal a juicio del máster (un resfriado es poco grave, pero un veneno es algo más serio).

Cada cierto tiempo (turno, minuto u hora, a juicio del máster) se ha de repetir la tirada, si se supera, el mal deja de actuar.

Si te gusta ser realista, el efecto solo remitirá con los cuidados adecuados, o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar, la peste, es bastante más difícil).

DAÑO Y SALUD

Caídas

Por cada metro de caída libre se sufre 3 puntos de daño. Si la caída es superior de los 10 metros, se sufrirá 6 puntos de daño por metro superior a esa distancia.

Quemaduras

Las quemaduras pueden darse por fuego, por electricidad, o por productos químicos (ácidos). Dependiendo de la potencia de la fuente, se sufre más o menos daño. Aquí dejo una tabla para que sirva como referencia:

LLAMA	ELECTRICIDAD	ÁCIDO	DAÑO
Vela	Enchufe, dinamo casera.	Agua fuerte	1
Antorcha	Batería, descarga de una anguila	Clorhídrico	3
Hoguera	Relámpago	Sulfúrico	8

En caso del fuego, el daño es constante hasta que consigas apagarlo

En caso de la electricidad, además del daño señalado, recibes un daño contundente de igual intensidad.

El ácido es similar al fuego, pero no puede pagarse, si no que se va mitigando solo poco a poco (el daño se reduce en 1 cada turno).

SALUD

Con este sistema, olvídate de la vitalidad o los puntos de impacto de otros juegos. Este sistema se basa en una serie de niveles para representar tanto el daño recibido, como la gravedad de las heridas sufridas.

Puedes utilizar las reglas de localización de daño, pero no apliques la bonificación de daño en zonas vitales, ya que el mismo sistema de daño ya tiene en cuenta que los golpes en ciertas zonas son más graves que en otras.

NIVELES DE LAS HERIDAS.

Existen cuatro tipos de heridas, que varían en función del daño recibido y de la constitución del personaje.

Cada tipo de heridas tiene un umbral, o tolerancia al daño, que es un rango de valores con el que comparamos el daño, si el daño no sobrepasa ese umbral, el daño queda prefijada en un tipo en concreto de herida.

Leve: Suelen tratarse de pequeños cortes o moratones. Ocurre cuando el daño es igual o menor que el umbral de aguante.

Herida: Suelen tratarse de cortes profundos, contusiones serias y otras heridas de gravedad intermedia. Ocurre cuando el daño es igual o menor que Umbral de daño pero mayor que el Umbral de agunate.

Lesión: Son daños de bastante gravedad. El arma del ataque penetra completamente en el cuerpo del agredido, como mínimo, se produce una fractura de varios huesos, o la perforación del cuerpo. Ocurre cuando el daño mayor a la puntuación del Umbral de daño, pero menor que Umbralx2.

Si el daño por lesión es aplicado a una extremidad, quedará inutilizada o cercenada, dependiendo de la naturaleza del ataque. Una herida por lesión en la cabeza es considerada una herida mortal. Una lesión el pecho solo será mortal si es causada por una maniobra de empalamiento con una estaca, lanza, puñal, etc.

DAÑO Y SALUD

Si un personaje alcanza el nivel lesionado por un ataque punzo cortante, sufrirá un daño de 5 puntos a causa del desangramiento (hemorragia). El daño se producirá cada tantos turnos como su valor en Constitución, hasta que muera o consiga cortar la hemorragia. Para cortar la hemorragia, hay que superar una tirada de Habilidad + supervivencia/medicina a dificultad variable (15, si no hay demás complicaciones).

Fatal: Este nivel representa el daño mortal por necesidad. Cualquier personaje mortal que reciba un daño de tal magnitud morirá al instante, o, como mínimo, quedará completamente fuera de combate. Si el daño es aplicado a una extremidad, se transformara en una herida por lesión. No se puede morir solamente de un ataque a un brazo o a una pierna. Ocurre cuando el daño igual o superior a Umbral x2

Por ejemplo. Un PJ, que tenga Constitución 12, sin armadura, sufrirá un rasguño si el ataque ocasiona 6 puntos de daños o menos, y una herida si recibiese 7, 8, 9,10, 11 ó 12 puntos de daño. Como el umbral ya lo calculaste en el proceso de creación del personaje, ahora resulta muy fácil ver la magnitud de las heridas sufridas.

Niveles de salud.

Los niveles de salud muestran la tolerancia del PJ a los distintos tipos de daño.

Por ejemplo, un PJ con Constitución + Voluntad igual a 10 tendría esto:

Rasguños: 5 Heridas: 3 Lesiones: 1 Mortal: 1 Umbral de daño: 5

Esto quiere decir que nuestro personaje, si no porta armadura, podrá resistir hasta 5 ataques de un daño comprendido entre 1 y 5; 3 ataques de un daño comprendidos entre 6 y 10; y un ataque de un daño comprendido entre 11 y 19 puntos de daño. Cualquier ataque de una magnitud mayor acabaría con él al instante.

Cada vez que se sufra una herida, tacha una casilla en el nivel adecuado. Si el PJ se queda sin puntos de salud en sus niveles superficiales, empezará a perder puntos en sus niveles más inferiores, aunque el daño sea menos serio.

Por ejemplo, si nuestro personaje sufriese 6 heridas por rasguños, perdería sus 5 niveles de rasguños, y 1 nivel de heridas. Si encima sufre 3 rasguños más, o 1 rasguño y 2 heridas, perdería también su nivel de lesionado, y cualquier otro rasguño le acarrearía la muerte. Se puede llegar a morir tanto con una herida grave, como con muchas pequeñas. Los 5 puntos de daño por desangrado se aplica a los niveles de salud igual que cualquier otro daño.

En el caso que se recibiese varios ataques simultáneos de la misma arma (por ejemplo, nos alcanzan varias veces con un arma a distancia), procederemos a calcular el daño del primer impacto, y luego aplicaremos dicho daño tantas veces como impactos hallamos recibido.

Daño contundente

El daño contundente se trata igual que el letal, salvo que el umbral usado no es el umbral de daño, si no el de aguante. A efectos prácticos, un nivel acusado por daño contundente se trata igual que uno letal, pero se recupera más rápido, y causa la inconsciencia, en lugar de la muerte.

Utiliza un "/" cuando taches las casillas si el daño es contundente, y una "X" si el daño es letal.

Si se diese el caso que con los puños, o cualquier otra arma contundente, se golpee una armadura, o algo parecido, usa el umbral de daño, pero señala el daño como daño contundente.

Si todos los niveles de salud están "ocupados" por daño contundente, las casillas de daño contundente se van "transformando" en casillas de daño letal a sufrir nuevos ataques contundentes. Por lo que si se puede morir a causa de golpes, pero se tarda mucho más.

Las penalizaciones del daño contundente son iguales a las del daño letal, pero se sanan antes.

DAÑO Y SALUD

Penalizaciones por heridas.

Si un personaje pierde un punto de salud, marca dicho nivel en la hoja de personaje. A partir de ese momento, y hasta que se recupere, se le aplicará el penalizador correspondiente a dicho nivel.

El nivel de rasguño no posee penalizador alguno, el PJ solo sentirá una leve molestia.

El nivel de herido supone un penalizador de -3 en todas las acciones físicas. Se puede ignorar el dolor una escena superando una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 18.

El nivel lesionado supone un penalizador de -6. Se puede ignorar el dolor una escena superando una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 24. Además, se sufrirá un daño extra de 5 puntos, hasta que se corte la hemorragia.

El nivel moribundo no posee penalizadores, ya que o se está muerto, o inconsciente.

CURACIÓN

Para curar un nivel de salud hay que acumular una serie de puntos de vitalidad (PV):

1 Nivel	Heridas	Aturdimiento
Leve	5 PV	Los niveles se recuperan un unos minutos de reposo.
Herida	10PV	2 PV
Lesión	15 PV	3 PV
Fatal	30 PV.	6 PV

Los PV se recolectan de las siguientes formas:

- Superar una tirada de Habilidad + medicina a dificultad normal (15) nos da tantos PV como éxitos (aplicable a una herida al día). Si el daño no es letal, o es letal y no llega a lesión, podemos usar la habilidad de supervivencia.
- Un personaje humano recupera al día (la semana, si quieres ser realista) tantos PV como su valor en Constitución.
- Los poderes de recuperación, la magia, otros talentos especiales, y ciertos ingenios y objetos, otorgan PV extras cada vez que son usados (ver talento o poder en cuestión).

Por ejemplo. Si un PJ de constitución 10 se lleva dos semanas en reposo, recuperará 20 PV, que le pueden servir para recuperar un nivel de lesionado, dos niveles de heridas, cuatro niveles leves, etc.

DAÑO Y SALUD

Daño a objetos

Para simular mejor el deterioro de los objetos, he asignado una serie de puntos de daño estructural (PDE) a todas las armas y equipos. Cuando un arma o blindaje entre en contacto con sangre ácida, lava, o sea golpeada con un arma de dureza superior, resta el valor del ataque a los PDE del objeto (aunque el PJ no sufra daño alguno). Si se agotan todos los PDE, se pierde dicho objeto.

OBJETO	PDE	OBJETO	PDE
Maleza (por m)	5	Muro de cemento (1 m)	50
Rocas (por m)	30	Muro de metal (1 m)	70
Grandes árboles	80	Muralla reforzada (1 m)	50
Cristal (por m)	5	Cerradura metálica	15
Muro madera (1 m)	10 – 25	Puerta de madera	15
Verja de metal (1 m)	5 – 30	Puerta metálica	30
Muro de piedra (1m)	30	Puerta de fortaleza	100

Esto significa que si un PJ golpea con su espada de hierro una armadura de acero, aunque dañe a su rival, su espada perderá tanto PDE como ataque tenga la espada. Por tanto, puede perder su arma en el peor momento.

Las armas y blindajes naturales (garras, escamas, etc.) de animales y bestias no tienen este problema.

Un arma o armadura puede ser reparada. Tira Habilidad + artesanía a dificultad 15. Por cada éxito, restaura 5 PDE.

SISTEMA DE MAGIA

La magia está muy presente en las novelas de Conan. No obstante, no es una magia vistosa, llena de deslumbrantes conjuros y explosiones pirotécnicas. Aquí no hay conjuros de bolas de fuego, ni nada por el estilo. La magia de este mundo es sombría y ritual, la manifestación del poder de los dioses en el mundo, y siempre conlleva un precio.

Para poder acceder a la magia, es necesaria la colaboración de un dios. Solo los más abnegados y sacrificados acólitos se ven recompensados por los favores divinos. Aquí no existen los magos mutilados de otros juegos. Si deseas el favor divino, has de cumplir sus mandamientos al pie de la letra.

SISTEMA

LA TIRADA

En términos de juego, la magia funciona como cualquier otra habilidad: la puntuación de la habilidad mágica se suma a una característica y al resultado de una tirada de dados, si el total supera la dificultad impuesta por el DJ, el fenómeno mágico tiene éxito.

La magia se divide en diferentes clases, llamadas sendas. Cada senda tiene una habilidad mágica asociada, que puede subirse mediante experiencia.

Cada senda puede usarse para determinadas acciones mágicas distintas. Además, a medida que se sube de nivel, el rango de dichas acciones se ve incrementado. Por ejemplo, Alquimia permite crear pociones curadoras y venenos a nivel 1, pero a nivel 3 también puede usarse para crear drogas y pociones de amor.

Las características que se pueden emplear para una tirada mágica son las siguientes:

Carisma: en tiradas mágicas que provoquen fascinación, sorpresa u obediencia.

Voluntad: en tiradas mágicas que provoquen transformación o control.

Inteligencia: para tiradas mágicas dedicadas al aprendizaje, al análisis o a la creación.

Percepción: para tiradas mágicas de clarividencia o percepción extrasensorial.

Esto quiere decir que en función del efecto mágico que deseemos, nuestro personaje deberá tirar una determinada característica y una determinada habilidad mágica.

Por ejemplo. Para analizar un objeto mágicamente se ha de tirar Inteligencia + alquimia, para invocar a un demonio Voluntad + brujería, para leer el pensamiento Percepción + clarividencia, etc.

SISTEMA DE MAGIA

Utiliza la tabla de abajo para guiarte e imponer una dificultad justa:

Dif.	Ejemplos.	Dif.	Ejemplos.
8	Levitar un objeto, encender una vela	35	Transformar una moto en una limusina
12	Quemar una tabla de madera. Crear agua.	38	Manipular reacciones químicas.
15	Levitar uno mismo, lanzar un rayo. Reparar algo.	40	Levantar una casa, desintegrar a alguien.
18	Invocar a un oso, alzar un muro de tierra. Curar.	42	Manipular las moléculas.
21	Moldear el hierro, perforar un muro.	44	Moldear el adamantino, provocar un maremoto.
24	Invocar un demonio menor, moldear el acero.	46	Manipular los átomos
30	Hacer que un volcán activo entre en erupción.	48	Poner en órbita un elefante
32	Mover objetos tan pequeños como un alfiler.	52	Sacara flote un barco, zarandear una montaña

En este tipo de tiradas, las dificultades, más que nunca, son muy subjetivas. Si quieres que un mago realice un conjuro, ponle una dificultad menor, si crees que el hechizo es muy alocado, no tiene fundamento, o pone en peligro la estabilidad de la partida, adjudícale unas dificultades imposibles. Ante todo, sentido común.

Los conjuros que mejoran objetos han de sobrepasar una dificultad de nivel 18 + los PG/monedas de plata que cueste el objeto. Por cada éxito, su precio (en SP), valor defensivo, o de ataque, se incrementa en uno.

Los conjuros que mejoren una habilidad (Características no) funcionan igual, pero el efecto dura una sola escena.

Recuerda que las habilidades mágicas tienen una serie de usos específicos, y que no importa el nivel que se tenga, una sola habilidad mágica no sirve para todo.

Puede que en ciertos efectos mágicos necesites calcular la distancia (lanzar rayos, tele transportarse, etc.) o el área de efecto (conjuros de protección, explosiones, etc.). Para ello toma estas sencillas reglas:

- Área de efecto crece de forma exponencial con base dos cada vez que subimos de nivel (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1.024, 2.048, 4.096, 8.192, 16.384) y se mide en metros cuadrados.
- La distancia crece de forma idéntica, pero con exponencial de base 4 (4m, 16m, 64m, 256m, 1024m, 4096m, 16384m, 65536m, 262144m, 1048576m, 4194304m, 16777216m, 67108864m, 268435456m, 1073741824m).

Esto es a nivel general, puede que alguna senda mágica tenga límites más estrictos, mencionados adecuadamente.

En el manual de C-System, existe una tabla de dificultad más compleja. Que te evita usar estas reglas.

TIRADAS ENFRENTADAS.

En el caso que la tirada afecte a otro personaje, este tendrá derecho a intentar defenderse con una tirada opuesta.

- Los conjuros que causen sueño, control mental, estados de locura, celos o similares, podrán resistirse mediante una tirada de Voluntad + concentración, o Voluntad + coraje si causan miedo o tratan de impresionar.
- Los conjuros que causen debilitamiento, transformen a la víctima en algo distinto, provoquen enfermedades, envenenen, etc., podrán resistirse mediante una tirada de Constitución + vigor.
- Los conjuros que alteren los sentidos, causando ilusiones, podrán resistirse mediante una tirada de Inteligencia + investigar. Si el conjuro no es lanzado directamente sobre el PJ, si no que afecta a una zona u objeto, no se podrá realizar la tirada, pero es posible percibir que algo no anda bien superando una tirada de Percepción + alerta y, si se pasa esa tirada, se podrá tirar Inteligencia + inteligenciar para intentar descubrir la ilusión.
- Los conjuros ofensivos no pueden ser resistidos (sería como realizar una tirada para ver si una espada nos corta después de impactarnos), pero, a menos que se diga lo contrario, pueden esquivarse con tiradas de Destreza + agilidad.

Estas tiradas de resistencia se contraponen directamente a la tirada realizada por el brujo cuando lanza el conjuro.

CONSECUENCIAS DE LA MAGIA.

El uso de las fuerzas mágicas conlleva principalmente dos factores negativos: la corrupción y el agotamiento.

Agotamiento.

Cada vez que un sacerdote haga uso de la magia, perderá tantos puntos de agotamiento como puntos tenga en la Característica principal que use. Aunque puede usar voluntariamente un valor inferior para cansarse menos.

Esta pérdida de agotamiento se refleja como cualquier otro daño contundente, tal y como se señala en las reglas de daño y salud. En la Edad Hyboria, practicar de forma abusiva el uso de la magia pasa factura al cuerpo del hechicero.

Corrupción.

La magia provoca obsesión y maldad en los humanos. Cada vez que se realice un conjuro, el DJ ha de tirar en secreto Voluntad + concentración a la dificultad del conjuro que realice el sacerdote. Si no se supera dicha tirada, el PJ perderá un punto de raciocinio.

Cuando a un sacerdote le queden menos de 10 puntos de raciocinio empezará a obsesionarse con la magia. Se gana un penalizador de 1 punto por cada valor en raciocinio inferior a 10 en todas las tiradas de autocontrol.

El DJ puede pedir tiradas de autocontrol (Voluntad + coraje) en situaciones dramáticas, cuando el sacerdote esté cerca de algún objeto mágico deseable, o para comprobar si controla su ambición o es desbordado por ella (y, por ejemplo, traicione a sus amigos para obtener más poder).

Los sacerdotes recuperan raciocinio obedeciendo a su dios y luchando por su causa. Por ejemplo, los sacerdotes de Mithra recuperan raciocinio ayudando a los demás, y los de Set intentando corromper y dominar el mundo.

SISTEMA DE MAGIA

Después de cada sesión de juego, el máster ha de evaluar la conducta del sacerdote:

Si solo utiliza la magia para servir a su dios, restaura su cordura mental.

Si su comportamiento es aceptable, restaura 1d20 puntos de razón.

Si su conducta es reprobable, no restaures ningún punto.

Si el personaje hace lo que le da la gana, réstale 1d20 puntos de razón más.

Con este sistema, todo mago que no siga los deseos de su dios o que tenga un a débil voluntad, termina consumido por la magia.

Rituales y tiempo de concentración.

Un brujo solo puede manejar determinada cantidad de fuerza mágica de forma continua. Los conjuros más poderosos requieren tiempo y preparación para llevarse a cavo. A estos conjuros se le llaman rituales.

Cuando se lance un conjuro, hay que sumar un turno por cada 5 puntos de dificultad que tenga le conjuro a realizar. Es decir, si la dificultad del conjuro es 40, el brujo tardará 8 turnos en poder lanzarse el conjuro. Durante esos turnos, el brujo no podrá realizar ninguna acción, de lo contrario el efecto mágico desaparecerá y no tendrá efecto.

De esta forma, los jugadores se lo pensarán dos veces antes de realizar efectos mágicos excesivamente poderosos.

Para realizar el conjuro de forma más rápida, hay que realizar una tirada de concentración: Realiza una tirada de Voluntad + concentración a la dificultad del conjuro. Por cada éxito, el número de turnos se reduce en uno. Si el número de turnos llegase a ser negativo, por cada punto negativo se suma +1 a la iniciativa del brujo.

Es perfectamente válido empezar a conjurar el hechizo de ante mano (por ejemplo, cuando se presiente un peligro), de esta forma el brujo puede atacar justo cuando empiece le combate, y no tener que estar concentrándose en mitad de la pelea.

Si un PJ cuenta con suficientes niveles de especialización en una habilidad mágica, posiblemente tendrá la posibilidad de realizar alguna acción extra cuando lance conjuros. En tal caso, por cada acción extra que pueda realizar, resta un turno al total de turnos necesarios. Si el número de turnos para realizar el conjuro es uno, entonces el PJ podría realizar más de un conjuro en un solo turno.

Esta regla putea bastante a los usuarios de la magia, pero es necesaria. De lo contrario, puedes encontrarte con que un solo conjuro masacra a docenas de enemigos sin el más mínimo problema.

SENDAS MÁGICAS.

Algunas habilidades mágicas no son más que conocimientos aplicados y efectos producidos por la voluntad del sacerdote, otras son verdaderas manifestaciones de poder divino.

En términos de juego, hipnotismo, Teología y Ocultismo se consideran habilidades de profesión, y las demás se consideran habilidades especiales.

Existen más sendas que estas, pero aún son más extrañas y misteriosas, no estando disponibles a la hora de crear al personaje. Estas sendas mágicas se explican en la descripción de la profesión en la que aparezcan.

DE PROFESIÓN

Hipnotismo

Controlar a animales o personas con la mente. El objetivo debe de tener al menos INT 3 y si tiene una INT de 8+ tiene derecho a una tirada opuesta por hora contra la INT del hipnotizador.

El objetivo cree ser quien diga el hipnotizador, dándole sus sentidos la información que el mago desee y requiere que los ojos del objetivo y los del mago tengan línea de visión, aunque esta sea en el reflejo de un espejo o a través de un espejo mágico.

-Básico (1). El típico Ilusionista de feria. Dura tan solo unos momentos y el hipnotizado estará un poco confundido, pero será bastante consciente de lo que estaba haciendo.

-Normal (3). Puede ganar el control de un grupo pequeño durante unos momentos o control absoluto sobre un objetivo durante unas horas. Recordara vagamente sus acciones.

-Medio (6) Control sobre un grupo numeroso de personas sobre unas horas. Control absoluto sobre una persona. Necesita renovarse cada cierto tiempo para no perder el control. El objetivo tan solo recordara algo en sueños.

-Superior. (9) Un grupo numeroso bajo control durante unos días, pudiendo ser renovado, o una persona de por vida. El objetivo no recordara nada.

Teología.

Conocimientos sobre los espíritus y como tratar con ellos.

-Básico (1). Paz interior y calma ante la adversidad.

-Normal (3). Sentir fuerzas sobrenaturales o invisibles.

-Medio (6). Hablar con muertos y espíritus.

-Superior (9). Controlar y expulsar muertos y espíritus.

Ocultismo.

Conocimientos sobre rituales oscuros.

-Básico (1). Lectura de runas e idiomas antiguos.

-Normal (3). Conocimientos sobre leyendas y criaturas antiguas (facultades, debilidades, etc.).

-Medio (6). Capacidad para reconocer y subsanar maldiciones.

-Superior (9) Rituales de convocación (no confundir con invocar) criaturas y desdichas.

ESPECIALES.

Transmutación o hechicería.

Puede hacer que las cosas muten en otras.

- Básico (1). Convertir un líquido en otro. Animar objetos pequeños
- Normal (3). Convertir un objeto en un material no vivo, como por ejemplo una persona en una estatua, durante un corto periodo de tiempo.
- Medio (6). Cambiar de forma y convertir una persona en estatua de manera permanente. Interrumpir el flujo de energía (puede usarse para repeler un ataque por fuego, frío o electricidad).
- Superior (9). Convertirse en otra persona hasta que se desee anular el efecto y dar vida a una estatua de manera permanente.
- Especial (11). Transmutar y fusionar sustancias.

Adivinación o precognición.

Visiones de futuro y profecías.

- Básico (1). Lecturas de cartas simples, adivinándose ciertos aspectos del futuro.
- Normal (3). Contactos con espíritus elementales.
- Medio (6). Predicciones concretas y comunicarse con muertos.
- Superior (9). Se entra en contacto con una entidad superior, quien puede otorgar algún conocimiento importante.

Ilusionismo.

Para alterar la percepción de los demás.

- Básico (1). Crear una ilusión estática que afecte a un solo sentido. La ilusión dura tantos turnos como éxitos sacados en la tirada.
- Normal (3). Igual que el anterior, pero permite afectar a varios sentidos o dotarla de movimiento.
- Medio (6) Una ilusión completa que dura una escena completa.
- Superior. (9) Como e anterior, pero la ilusión afecta a tantas personas como nivel posea el hechicero.

Telepatía.

La capacidad de inducir pensamientos o de leer la mente.

- Básico (1). Comunicarse mentalmente con otro, averiguar alineamiento.
- Normal (3). Leer el pensamiento. Comunicarse mentalmente a largas distancias (100 m. por nivel en telepatía).
- Medio (6). Escanear una zona en búsqueda de una mente conocida.
- Superior. (9). Usar telepatía a la vez con todas las personas que se encuentren dentro del área de influencia.

SISTEMA DE MAGIA

Brujería, o magia negra.

Este tipo de magia permite atraer el poder de las tinieblas y usarlo en propio beneficio. Permite convocar la ayuda de seres demoniacos y causar toda clase de males y maldiciones.

-Básico. Pedir la ayuda de animales oscuros (ratas, arañas, serpientes...), causar males y enfermedades menores.

-Normal (3) Convocar Pequeños demonios capaces de realizar acciones simples (volar, localizar objetos o personas, llevar mensajes, etc.) Pueden ser dañados con cualquier arma. Lanzar conjuros de rayos o de provocar pesadillas.

-Medio. (6) Convocar Demonios intermedios. Causar plagas y maldiciones en zonas localizadas.

-Superior. (9). Provocar enfermedades plagas y miseria en grandes extensiones de territorio (100 m. cuadrados por nivel).

-Especial (11) Convocar demonios de gran poder, corromper las cosechas, causar catástrofes, etc.

Los efectos de invocar a algo mayor queda a juicio del máster. En teoría, un brujo con el suficiente poder puede llamara grandes entidades con poderes casi divinos. Esta clase de criaturas seguramente matara al invocador antes de destruir el mundo. En la mayoría de los casos es necesario un artefacto específico para destruir a esta clase de seres, siendo invulnerables a cualquier otra cosa.

Magia Naturalista o druidismo.

Practicada por druidas y chamanes tribales.

-Básico (1). Compresión básica de los idiomas animales. Hacer crecer una planta.

-Normal (6) Localizar a un animal o convertir a un animal en familiar.

-Medio. (4) Controlar animales o tomar la forma de uno de ellos. Hacer que los árboles y plantas se muevan.

-Superior (9) Llamar a una aberración animal. (Es una especie de mezcla de varios animales con un ansia de sangre insaciable hacia los enemigos de los seguidores de Jhebbal Sag, y con unas características y habilidades básicas igual al nivel de druidismo del hechicero).

- Especial (11) Convocar la ayuda de todas las criaturas vivas de una zona (100 metros cuadrados por nivel del hechicero). Entrar en comunión con la naturaleza, para percibir todas las formas de vida dentro del área de influencia.

SISTEMA DE MAGIA

Alquimia.

Creación de pociones, metales y gases mágicos.

- Básico (1): Pociones de curación y venenos no mágicos. Reparar objetos pequeños
- Normal (3). Pociones de amor y drogas para viajes astrales. Construir ingenios mecánicos simples (como un reloj).
- Medio (6). Gas venenoso y todo tipo de antídotos. Mejorar y adornar objetos.
- Superior (9) Pociones de inmortalidad. Construir ingenios complejos (atributos iguales al nivel del mago).

Esta senda es la única que se usa sin gastar puntos aguante. Pero requiere comprar ingredientes e invertir tiempo.

Precio (por uso): nivel usado en alquimia x 10cp.

Probabilidad de encontrarlo: C- (nivel usado x5) %. C varía entre 20 y 100, en función del comercio existente.

Tiempo: Nivel usado en alquimia x2 turnos.

Nigromancia.

El control mágico sobre la muerte.

- Básico (1). Sanar heridas, persuadir a los muertos vivientes (pero no te obedecerán sin más).
- Normal (3). Dañar mediante contacto físico (mediante frío o corrosión). Alzar un muerto viviente durante una escena (el nivel en sus atributos ha de ser igual o inferior al nivel de nigromancia del brujo).
- Medio (6). Controlar muertos vivientes (tantos como nivel se posea en nigromancia). Alzar varios cadáveres a la vez.
- Superior. (9). Resucitar a un PJ muerto, alzar y controlar a muchos muertos a la vez (nivel de nigromancia x2).
- Especial (11). Sanar completamente las heridas en una escena, rejuvenecer a un viejo, envejecer a un joven.

Clarividencia o percepción extrasensorial.

Otorga un sexto sentido con el que "ver" cosas con la mente.

- Básico (1). Otorga la posibilidad de ver algo invisible (si supera la tirada enfrenada).
- Normal (3). Ver a través de un objeto opaco que tengas en frente. Derecho a realizar tiradas de alerta cuando estés amenazado por algo invisible (aunque no lo busques).
- Medio (6). Enfocar le poder para poder ver cosas lejanas, aunque existan obstáculos pro medio (10 m. por nivel).
- Superior. (9). Percibir cualquier cosa dentro del área de influencia (10 m. cuadrados por nivel en clarividencia).

SISTEMA DE MAGIA

Magia astral.

Manipulación y control de los espíritus y fuerzas espacio temporales.

-Básico (1). Predecir el clima, controlar espíritus (si supera la tirada enfrentada), percibir cosas invisibles.

-Normal (3). Cargar mágicamente un arma (para que dañe a espíritus y demonios).

-Medio (6). Crear áreas de protección contra la magia o los espíritus que duren una escena (cualquier espíritu o conjuro que se lance contra la barrera deberá superar la tirada de magia realizada por el mago).

-Superior. (9). Tele transporte. Exiliar a alguien en otra dimensión durante un rato.

Leyes físicas ó elementalismo.

El mago es capaz de manipular las fuerzas físicas.

-Básico (1). Calentar un líquido, causar descargas eléctricas (contacto). Escudo de protección mágica (frontales).

-Normal (3) Crear niebla o un viento favorable. Lanzar flechas de fuego o hielo (daño igual al número de éxitos).

-Medio (6) Invocar la lluvia o hacer que se mueva un bloque de tierra.

-Superior (9) Eclipsar el sol y Causar pequeños tornados. Provocar explosiones (máximo 1 m. de diámetro por nivel).

-Especial (11) Causar terremotos y otros cataclismos dentro del área de influencia. El límite máximo dependerá del nivel en elementalismo que tenga el brujo.

EXPERIENCIA

La experiencia se consigue a medida que el personaje avanza en el juego, y sirve para mejorar sus habilidades. Los puntos de experiencia (PX) pueden usarse para aumentar algunos rasgos, pero no puedes invertirlos en equipo, ni en ventajas ni en desventajas, no son PG.

La experiencia se otorga después de una sesión de juego, y, ocasionalmente, cuando se cumple alguno de los objetivos de la misión.

Primero, valora el éxito de la partida, y otorga puntos a todos los jugadores en función de ello

0px: éxito de la partida escaso, mal ambiente.

6px: éxito normal de la partida.

9px: partida memorable, todos satisfechos

En segundo, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1px: Poca participación.

+0px: Una participación regular, sin mucho interés.

+1px: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación que el jugador ha hecho de su PJ:

-3px: El jugador no interpreta su personaje.

-2px: El PJ actúa en contra de su personalidad.

-1px: Interpretación escasa.

+1px: Una interpretación decente.

+2px: El jugador hace progresos en su misión.

+3px: El PJ consigue los objetivos de su misión.

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

Coste de los rasgos

Generalmente, las características no pueden subirse mediante experiencia, solo las habilidades. Opcionalmente, puedes hacer que un jugador incremente una característica a coste de 5 PX x el nivel a subir.

Obtener una nueva habilidad normal cuesta 2 PX.

Subir una habilidad normal o una de profesión a de nivel cuesta 1 PX. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX.

Cualquier habilidad o talento especial cuesta 5PX por el nivel a subir.

Las habilidades de profesión o las especiales no pueden subirse mediante experiencia a menos que ya se tengan algún nivel en ellas. Es decir, para aprender una nueva habilidad especial o de profesión es necesario adquirir una nueva profesión.

Las habilidades pueden subirse al finalizar una sesión de juego. Las características son entre intervalos grandes de tiempo, como entre una crónica y otra, y solo si se va a jugar mucho tiempo con los mismos personajes.

VOLUMEN 4:

APÉNDICES

“He conocido muchos dioses. Quien niegue su existencia está tan ciego como el que confía en ellos con una fe desmesurada. Yo no busco nada después de la muerte. Puede que exista la oscuridad de la que hablan los escépticos nemedios, o el reino helado y nebuloso de Crom, o las llanuras nevadas o los grandes salones de piedra del valhalla de los habitantes de Nordheim. No lo sé, ni me importa.

Que me dejen vivir intensamente mientras viva; quiero saborear el rico jugo de la carne roja y sentir el sabor ácido del vino en mi paladar, gozar del cálido abrazo de una mujer y de la jubilosa locura de la batalla cuando llamean las azules hojas de acero; eso me basta para ser feliz.

Que los maestros, los sacerdotes y los filósofos reflexionen acerca de la realidad y la ilusión. Yo sólo sé esto: que si la vida es ilusión, yo no soy más que eso, una ilusión, y ella, por consiguiente, es una realidad para mí. Estoy vivo, me consume la pasión, amo y mato; con eso me doy por contento.”

Conan en “La reina de la Costa Negra”.

HISTORIA ANTIGUA.

Antes de la edad Hyboria, numerosas civilizaciones y una gran cantidad de pueblos habían caminado sobre al faz de la tierra. En este apartado dejo algo de información sobre esos tiempos.

LA ERA THURIA.

LOS OSCUROS COMIENZOS.

Es muy poco lo que se conoce de los albores de la Historia, de los tiempos en que los hombres aún no eran hombres y las civilizaciones eran sólo un sueño en la mente de alguna bestia. Sin embargo, los cronistas nemedios han sabido leer entre las líneas de las leyendas para aclarar un poco los orígenes de la fabulosa era del rey Kull.

Cuando los continentes se elevaron temblando sobre el mar dominaban las tinieblas. Seres de un salvaje primitivismo comenzaron a deambular por la inhóspita superficie del mundo en el comienzo de los tiempos, y nada se sabe de los miles de años que tardaron en agruparse en clanes ni cuándo consiguieron elevar la primera y tosca muralla señal de civilización. Dijeron que fue Valka el primer constructor de una ciudad, y por ello fue considerado un Dios. Dijeron que Hark fue el primero en instaurar el poder y la organización de un pueblo, y por ello lo consideraron

Fundador.



Bajo el hábito de estos dioses y hombres, las primeras razas poblaron el mundo. Una Raza Antigua llegó del Este, del Continente Sin Nombre, seres de piel lechosa y ojos fríos, de pelo dorado, fino y brillante, de los que anticipó su venida en gran

Ka, el Pájaro de la Creación, que voló sobre el continente llamado "thurio" aquel día y que volverá a hacerlo el día del fin de los tiempos. Al poco, llegaron los menos altivos hombres-serpiente, horrendos seres capaces de adquirir apariencia humana para sufragar sus ansias de sangre, y se asentaron por toda la tierra cuando aún Atlantis y Lemuria eran sólo diminutas islas sin nombre.

Y aflorarían esos continentes atados a las profundidades del mar. Al oeste La Atlántida o Atlantis, que se pobló de hombres y mujeres de aspecto salvaje pero noble. Al noreste las islas lemurias, de vigorosas gentes. También en occidente, pero más lejos en el océano, emergieron las Islas de los Pictos, habitadas por individuos de aspecto bronceado descendientes directos de la Antigua Raza. Son estos hombres los que fundaron la Era Thuria.

Sí, y hubo otras razas apartadas. La del Sur, una civilización prehumana, la del sudeste, aquel Reino No Thurio colonizado por involuciones de la Antigua Raza, las de los desiertos y selvas, que no lograron avanzar en su evolución y se rindieron al salvajismo... En esa antigüedad arcana y neblinosa proliferaron los hombres-murciélago, los diablos voladores, los orcos, las mujeres-pájaro, demonios sin fin. Por fortuna todos desaparecerían tras cientos años de vivir apartados y sólo persistirían en la Era Thuria algunos hombres-lobo y, por supuesto, los hombres-serpiente.

Los nuevos habitantes, deseosos de nuevas tierras para sus hijos, batallaron contra los hombres-serpiente por el dominio del mundo. ¡Ah, qué guerra hubo, tan siniestra y oculta!. La humanidad prevaleció y se escudó de los ofidios con la invocación «Ka nama kaa lajerama», pero las serpientes volvían siempre a acechar a los hombres de la nueva Era Thuria bajo el culto bífido y horrendo del Dios Serpiente.

EL EFÍMERO ESPLENDOR DE LA ERA THURIA.

Formado el mundo, se sabe que el dominio lo ejercían los reinos de Kamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thule, Thurania y Commoria. Los Siete Imperios. Eran países escindidos internamente por las luchas y los desacuerdos de sus habitantes, pero unidos por una lengua semejante que daba fe de su origen común. Bajo su esplendor coexistían otros reinos también civilizados, pero de menor importancia y habitados por razas más antiguas, los de Farsún, Vinsala o Zarfhaana.

Valusia fue el más importante. Su modelo servía para los demás países dominantes: sedes de riqueza pero también de la inseguridad y la violencia propias de los estados que nosotros conocemos como medievales. En sus ciudades se amalgamaban barbarismo y civilización, y en sus aldeaños se arracimaban los bandidos y los clanes de los fuera de la ley. Sobrevivían bajo el mando de los tiranos como Borna, en el pináculo de una pirámide social en la que los esclavos y la calaña sustentaban a los estamentos militares, sacerdotales y de la nobleza. Practicaban el comercio entre ellos (sedas y perfumes navegaban desde Vinsala a Valusia, siempre inseguros bajo el azote de los piratas lemurijs), dispusieron de una rica agricultura y ganadería, perfeccionaron la metalurgia, estudiaban curiosos los aspectos de la astronomía, la filosofía y la poesía, y erigían ostentosas manifestaciones arquitectónicas de poder (recordemos que Kamula era una ciudad toda de mármol). Empero, también proliferaron allí las artes horribles de la hechicería, dando cobijo a los magos y los adivinos y persiguiendo a los conspiradores de la casta de la serpiente o a los que trazaban portales entre ésta y otras dimensiones de naturaleza demoníaca.

Rindieron pleitesía a los benignos dioses Valka, Honan, Hotath, Hark, Vala y Xerxux, pero también eran practicados los cultos sangrientos al Dios-Escorpión, a la Sombra Tenebrosa, a Zog-Thuu (endriago con alma humana que se arrastraba en la oscura noche de Kamula), o al omnipresente Díos-Serpiente.

Algo más apartados y menos rutilantes eran los reinos bárbaros, el de los pictos secuestrados por su insularidad occidental, el de los atlantes, de un continente anejo al principal, también al oeste, y el de los lemurijs —o lemures-, habitantes de una cadena de grandes islas del hemisferio oriental. Los atlantes compitieron siempre con los espléndidos reinos del continente como una civilización menor, nacida de los ímpetus arrolladores de la tribu Mar-Montaña con la que Kull se crió. Sustentaban su poder en la agricultura y la ganadería, comerciaban sus metales y piedras preciosas con Valusia y nutrían sus ejércitos con bárbaros de áspera anatomía. Inmolaban a sus semejantes ante la deidad del Tigre Sagrado y es seguro que practicaron otros cultos horribles que las crónicas no nos han podido legar.

Más allá de las lindes que se atrevieron a cruzar los exploradores se hallaban tierras ignotas: la que estaba más al este de Grondar tras un desierto inhóspito, la muy misteriosa civilización del sur, de supuesta naturaleza prehumana, o la quimérica raza alojada en unas islas del oeste con la que los lemurijs a veces contactaron.

Así era el mundo de Kull. Un mundo sin la diversidad de la Era Hyboria, más constreñido por el espacio y que acusaba mayores mixturas étnicas. De hecho los núcleos civilizados se nutrían de mercenarios extranjeros, consejeros de otras pieles, generales y estadistas de diferentes sangres..., y de reyes bárbaros. Kull fue uno de aquellos reyes, el rey de Valusia. Él marca la inflexión entre el esplendor y la decadencia de esta era, de la que sin duda fue consciente este monarca melancólico, en cuyos ojos acerados titilaba el arribo de un caótico destino a punto de cernirse sobre el mundo.

La decadencia en el seno de Valusia surgiría de aquel laconismo del monarca. No sólo era el Tigre de Atlantis rechazado por su origen bárbaro, sino que además se prodigó la inquina de su pueblo por querer destituir parte del culto tradicional e imponer su tótem, el Dios Tigre. Así mismo quiso reforzar los lazos de amistad entre el suyo y los pueblos bárbaros de los pictos y los atlantes, trató de eliminar las viejas leyes establecidas de antaño que segregaban a la sociedad en castas, repudió los sacrificios humanos y persiguió a la nobleza corrupta.

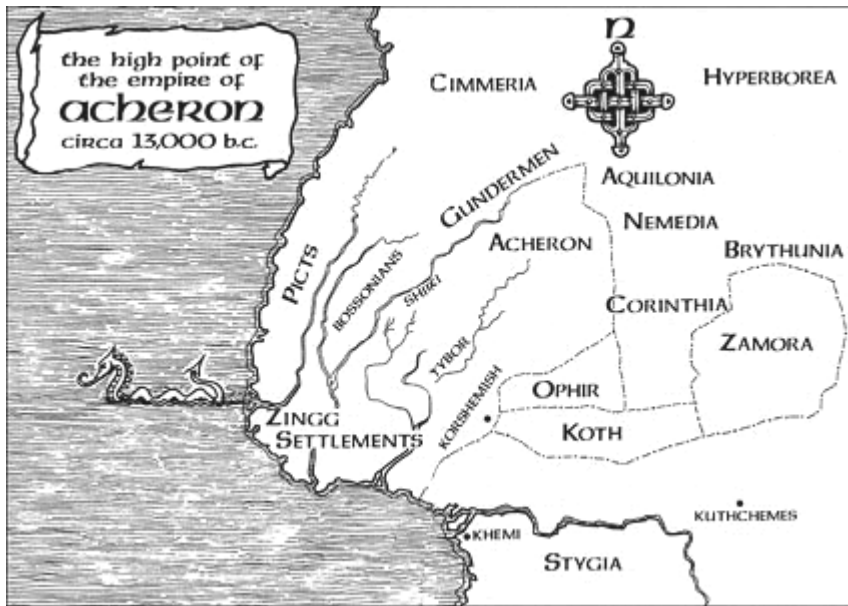
Por esta razón el gobierno valusio se vio acechado por conspiradores y, a la muerte de Kull, hubo virulentos conflictos entre Valusia y Commoria tras los que el debilitado imperio se sumió en luchas intestinas que el mítico rey Kalenius no consiguió unificar en un último intento previo a la disgregación del esplendor de los Siete Reinos. La brillante civilización que hubo languideció, carcomida por el avance de los ejércitos de Atlantis sobre la parte occidental del continente, al tiempo que los pictos se hacían fuertes en el sur.

Entonces un gran movimiento de tierras convulsionó el mundo. Volcanes y terremotos hirieron la tierra, zonas del continente thurio se anegaron o hundieron, las islas pictas se desplazaron y elevaron, Lemuria fue tragada por el mar, y también Atlantis. Pero no desaparecieron sus gentes. De los pictos sobrevivió una colonia que se estableció en la zona meridional del continente; los atlantes escaparon en balsas por miles; muchos lemuriros huyeron hacia la costa oriental del continente, una zona que había quedado relativamente intacta.

Para su desgracia, estos pueblos no protagonizarían una recuperación feliz. Los lemuriros fueron sometidos por la raza que habitaba en su nuevo hogar de adopción y permanecerían esclavos durante milenios. Los atlantes se vieron invadidos por hombres monos (dicen que descendientes de las gentes de Grondar, transformadas en su huida hacia el norte entre la desesperación y la locura), y tuvieron que sobrevivir como artesanos del metal para hacerles frente. Los pictos proliferaron con rapidez, pero padecieron los rigores de un inexorable embrutecimiento hasta alcanzar un estado similar al de los prehumanos del sur. De la civilización quedó un remanente, sin embargo, el del pueblo de nómadas agrupados llamados los zhemri, al sudeste, y el de otras gentes diseminadas por el centro del mundo... un mundo que durante un tiempo quedaría asimilado con el ascenso del poder de la cultura de Aquerón...

EL ANTIGUO IMPERIO, AQUERÓN.

Así es, Aquerón resonaba en la memoria de los hombres de Hyboria. Tras la muerte de Kull, el esplendor del reino Valusia se fue apagando lentamente entre las constantes batallas desatadas entre los reinos vecinos. Kalenius, gran hombre del pasado, consiguió unificar a los reinos beligerantes bajo un solo mando, fundando un imperio próspero que duró lo que su vida. A su muerte, el imperio se disgregó y, Atlantis, el continente insular en el que naciera Kull, vio en la segregación el momento propicio para invadir el continente Thurio y asentarse en su parte



occidental. La parte meridional sería ocupada por los imbatibles pictos.

El Gran Cataclismo que resquebrajó y reordenó la tierra de este mundo sumergió bajo las aguas las zonas norte, occidental y sudoccidental del continente Thurio, también las islas de Atlantis, las de los pictos y las de Lemuria. Mas, los hombres

permanecieron: pictos y atlantes, como enemigos siempre, y lemurios, como esclavos de los anteriores. También un grupo de seres prehumanos que habitaban en la desconocida región austral de Thuria sobrevivieron, y, asimismo, una raza de hombres procedentes de la antigua Grondar, que adoptaría hábitos nómadas y serían conocidos como la etnia zemhri. Todas estas razas permanecieron en el trozo de tierra que aún emergía sobre el embravecido mar, un pedazo de tierra muy grande que se había compactado, estirándose por el sur y con una gran brecha en su centro tras los terremotos: el Mar de Vilayet.

En este nuevo mundo viven, pugnando entre sí, atlantes y pictos, mientras que en el norte van agrupándose clanes de hombres bajo el mando del líder conocido por Bori, quienes posteriormente fundarán el Híbori y darán nombre a la Edad Hyboria. Pero, antes, ocurre que los lemurios esclavizados rompen sus cadenas y se rebelan contra sus opresores, el pueblo que habitaba al sudeste, expulsándolos hacia el noreste. Estos amos desterrados se asientan a gran distancia de allí, al lado de los pictos, a quienes empujan hacia la costa occidental, y bajo los atlantes (algunos de éstos, mezclados con la gente del norte nevado, otros, objeto de regresión evolutiva hasta el estadio de homínidos). Y los recién llegados fundan dos reinos, uno bajo el gran río Styx, al que llaman Stygia en su honor, Estigia decimos nosotros, y otro al norte del anterior: Acheron o Aquerón, que ocupó un vasto territorio que en futuro se repartirían los países Aquilonia, Argos, Nemedia, Ophir, Corinthia y parte de Koth.

La Raza Antigua que fundó ambos países era alta, de piel oscura en el caso del ramal que se establece al sur y, de piel lechosa y pelo blanco algunos de los del norte. Estos hombres fundaron una teocracia controlada por brujos y hechiceros de toda índole que se mantuvo orgullosa y vigorosa durante más de dos mil años.

HISTORIA ANTIGUA.

Pasado ese tiempo, a causa del refuerzo de los reinos satélites de Estigia con los que le unía lazos de sangre, el orgulloso imperio aqueronio no atendió debidamente sus fronteras del norte. Comprobada aquella vulnerabilidad, son los cimmericos los que acaban con la civilización de Acherón, cayendo en tromba sobre ella cuando los primeros hiborios comenzaron a fundar los reinos que nosotros conocemos del mundo de Conan. De aquella época neblinosa nos quedan leyendas, trazas de memoria y algunas evidencias que retornaron del pozo del tiempo. Sabemos de algunos de sus emplazamientos: la región llamada Budra o el Mar del Gris Desespero, región salada que antes fue ocupada por una ciudad de Aquerón. También sabemos de la formación montañosa denominada Cuernos de Shushtu, donde ciertos aqueronios se desplazaron para fundar el emporio Nueva Python; aunque la metrópoli más importante de entonces fue Python, la Ciudad de las Torres Púrpura, capital del imperio de Aquerón y donde llevaba a cabo sus sacrificios el Sacerdote Supremo de Set, Xaltotun. Otras urbes de importancia de aquel tiempo fueron: Pyrrophlagalon, la Ciudad de las Almas Ardientes, que dio cobijo al brujo Xaltotun y al Señor Supremo de Aquerón, Dhurkhan Blackblade; Kuthchemes, ciudad que era morada de un dios, Zug; Karutonia, gran villa de Aquerón; Khet, la fabulosa Ciudad de los Escorpiones cercana al Río Styx, entre cuyos muros se reverenciaba a la diosa aqueronia Selkhet; la localidad sagrada de Nithia, toda de mármol y mantenida fresca en medio del desierto gracias a la acción de las “7 Fuentes de Ibis”, que fue invadida por los aqueronios 3000 años antes de que naciese Conan; Kara-Shehr, la Ciudad de la Muerte que se hallaba más allá del Mar de Vilayet; Potosi, fortín rebelde contra Aquerón que todavía mantiene algunos de sus muros en la Era Hyboria.

Asimismo, sabemos de sus brujos: Xaltotun, el brujo aqueronio que, redivivo, quiso restaurar su viejo reinado cuando Conan gobernaba Aquilonia; Thugra Kothán, el mismo Nathok el Velado que quiso invadir Khoraja en tiempos de Conan; o Xaltana, reina y bruja al mismo tiempo cuya tumba visitó Conan en cierta ocasión... Y sabemos de sus héroes, como el Thun'da que vais a conocer en las siguientes páginas, o Zuulda Thaal, portador de una armadura mágica que llevó a servir de pertrecho a Conan en su época como líder de los zuagiros del desierto.

Aquella “breve” época a caballo de las eras Thuria e Hyboria..., ¡qué contexto tan magnífico para erigir toda una nueva mítica de fantasía heroica!

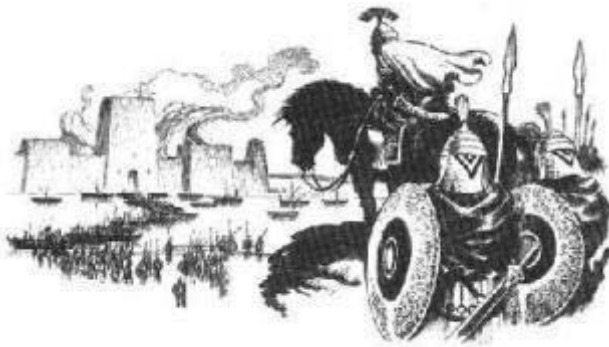
EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HYBORIA

Howard nos dejó un mundo donde la guerra formaba parte de día a día. Repasamos a partir de sus textos los métodos de lucha de los fieros guerreros que imaginó. Por J. Von Ranke

TEXTOS

I - Batalla entre el ejército de Khoraja y las hordas de Natohk "el velado" (fragmentos de El coloso negro, de R.E. Howard)

(...) Bajo la temprana luz del alba, las calles de Khoraja se atestaron de gentes que observaban la partida de las huestes hacia el sur. El ejército se había puesto en camino, al fin. Allí iban los caballeros, con sus brillantes armaduras plateadas y plumas de colores ondeando sobre los bruñidos cascos. Sus



caballos, cubiertos de petos de seda, arreos de cuero barnizado y hebillas doradas, piafaban mientras los jinetes les hacían guardar el paso. Los primeros rayos de sol arrancaban reflejos a las puntas de las lanzas, que se alzaban como un bosque por encima de los escuadrones, mientras los pendones ondeaban al viento. Cada uno de los caballeros llevaba una prenda concedida por una dama -un guante, un velo o una flor-, que ataba a su casco o al cinto de la espada. Era la caballería noble de Khoraja, quinientos hombres conducidos por el conde Thespides, quien, según se decía, aspiraba a la mano de la misma Yasmela.

Seguía a éstos la caballería ligera, en apretadas filas. Los jinetes eran montañeses típicos, hombres delgados con rostro de halcón. Llevaba bacinetes en punta, y la cota de malla resplandecía bajo sus amplios caftanes. Su arma principal era el terrible arco shemita, capaz de enviar una flecha a una distancia de quinientos pasos. Había cinco mil jinetes ligeros, a cuya cabeza cabalgaba Agha Shupras, taciturno e inescrutable bajo el casco puntiagudo. A corta distancia los seguían a pie los lanceros de Khoraja. Eran relativamente pocos, al igual que en cualquier otro estado hiborio, donde se estimaba que la caballería era el único cuerpo distinguido y honroso. Estos, al igual que los caballeros, pertenecían a la antigua raza de Koth; eran hijos de familias arruinadas, hombres fracasados, jóvenes sin dinero que no podían pagarse los caballos y las armaduras plateadas. Sumaban unos quinientos.

Los mercenarios cerraban la marcha. Se trataba de un millar de jinetes y dos mil lanceros de a pie. Los esbeltos corceles de la caballería mercenaria parecían recios y salvajes, al igual que sus jinetes, y no piafaban ni daban brincos al andar. Había algo sombrío en el aspecto de aquellos profesionales de la muerte, veteranos de incontables campañas sangrientas. Cubiertos de la cabeza a los pies con cotas de malla, usaban bacinetes sin visera para protegerse la cabeza. Sus escudos eran lisos y sus largas lanzas estaban despojadas de todo adorno. De sus monturas colgaban hachas de guerra y mazas de acero, y llevaban una larga cimitarra en la cintura. Los lanceros iban armados de forma parecida, aunque empuñaban picas en lugar de las lanzas que llevaba la caballería.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HIBORIA

Eran hombres de todas las razas, que habían cometido toda clase de crímenes. Entre ellos había altos hiperbóreos, gente delgada, de grandes huesos, pocas palabras y carácter violento; rubios hombres de Gunderland, que procedían de las montañas del noroeste; renegados corinthios, fanfarrones como pocos; cetrinos zingarios, de hirsutos bigotes negros y temperamento fiero, y aquilonios, que llegaban del lejano oeste. Pero todos ellos, salvo los zingarios, eran hiborios. Detrás de todos ellos venía un camello con espléndidos arreos, conducido por un caballero que montaba en un enorme corcel, rodeado de un escuadrón de guerreros escogidos entre las tropas reales. El que iba en el camello era un personaje delgado y esbelto, vestido de seda. Al verlo, la turba, siempre sensible a la realeza, arrojó los sombreros al aire y lanzó fuertes vítores.

Conan el cimerio, arrogante en su armadura plateada, lanzó una mirada de desaprobación hacia el camello y le dijo algo a Amalric, que cabalgaba a su lado, resplandeciente con su coraza dorada encima de la cota de malla y el casco sobre el que flotaba una cresta de negras crines de caballo.

-La princesa ha querido venir con nosotros. Pero es demasiado delicada y endeble para esto. De todas formas, tendrá que cambiarse de ropa.

Amalric se atusó el rubio bigote para disimular una sonrisa. Pensó que Conan imaginaba que Yasmela empuñaría una espada y tomaría parte activa en la lucha, como hacían a menudo las mujeres bárbaras.

-Las mujeres de los hiborios no combaten como las de los cimerios, Conan -dijo Amalric-



Yasmela sólo viene con nosotros para observar la campaña.

(...)

Conan, que había observado con creciente inquietud la niebla que avanzaba, se inclinó de pronto y apoyó una oreja en el suelo. Inmediatamente dio un salto y profirió una maldición.

-¡Son caballos y carros de combate! - exclamó-. ¡Son miles y miles y hacen vibrar el suelo a su paso!

A continuación levantó la voz, que resonó estruendosamente por todo el valle, poniendo a las tropas en pie:

-¡Eh, mis hombres! ¡Alzad las picas y alabardas! ¡Formad filas!

Ante estas órdenes, los soldados se alinearon, después de ponerse apresuradamente los cascos y armaduras. En ese momento, la niebla se disipó como si ya no resultara necesaria. No desapareció lentamente, como suele ocurrir, sino que se esfumó como una llama que se extingue. El desierto, oculto un momento antes por el espeso manto blanco, brillaba ahora bajo un cielo soleado y sin nubes. Pero ya no estaba vacío, sino atestado por el aparato viviente de la máquina bélica. Un grito de asombro sacudió las montañas.

A primera vista, los atónitos observadores parecían estar contemplando un fulgurante mar de bronce y oro, sobre el que las puntas de las lanzas titilaban como miríadas de estrellas. Al desaparecer la niebla, los invasores se habían detenido, súbitamente, en líneas apretadas cuyas armas brillaban bajo los rayos del sol.

En primera línea se hallaban los pesados carros de combate, arrastrados por grandes y fieros caballos de Estigia adornados con plumas, que relinchaban inquietos mientras los semidesnudos aurigas se echaban atrás apoyados en sus robustas piernas para tirar con fuerza de las riendas.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HYBORIA

Los hombres que iban en carros eran guerreros de gran estatura, con rostros e halcón bajo los cascos de bronce y una cimera en forma de media luna sobre una esfera dorada. Empuñaban pesados arcos y se advertía que no eran arqueros comunes; se trataba de nobles del sur, criados para la guerra y la caza, y acostumbrados a abatir leones con sus flechas. Tras ellos aparecía un abigarrado conjunto de hombres de aspecto salvaje, con caballos no menos fieros. Eran los guerreros de Kush, el primero de los grandes reinos negros situados al sur de Estigia. Parecían hechos de ébano pulido y cabalgaban completamente desnudos, sin utilizar sillas de montar bajo su cuerpo ágil y flexible.

Detrás de ellos había unas hordas que parecían reunir a todos los habitantes del desierto. Eran miles y miles de belicosos hijos de Shem, jinetes con armaduras de escamas de metal y cascos cilíndricos. Eran los asshuri de Nippr, Shumir, Eruk y ciudades vecinas; hordas salvajes vestidas de blanco e integradas por diversos clanes nómadas.

(...)

Conan se quedó entre los lanceros. Sabía que los invasores no efectuarían un ataque por el desfiladero para no ponerse al alcance de las flechas de los arqueros, pero lanzó un gruñido de sorpresa al ver que los jinetes enemigos desmontaban. Aquellos salvajes no tenían fuerzas de aprovisionamiento. Las cantimploras y las bolsas de alimentos colgaban de sus sillas de montar. Bebieron la poca agua que les quedaba y luego arrojaron a un lado las cantimploras.

-Esto no me gusta nada -musitó el cimero-. Hubiera preferido un ataque de caballería por parte de ellos; los animales heridos entorpecen el avance.

Las hordas habían formado una enorme cuña cuya punta eran los estigios y el cuerpo los asshuri; los flancos estaban ocupados por los nómadas. Avanzaron lentamente, en cerrada formación y con los escudos levantados, mientras detrás de ellos una sombría figura alzaba los brazos cubiertos por los pliegues de la túnica, en una terrible invocación.

Cuando la horda de atacantes entró en el amplio valle, los montañeses lanzaron sus flechas. A pesar de la fuerte formación defensiva, los hombres del desierto cayeron por docenas. Los estigios habían desechado sus arcos. Con las cabezas inclinadas hacia adelante y los ojos oscuros mirando fieramente por encima del borde de sus escudos, se adelantaron como una marea implacable, pisando a sus compañeros caídos. Los shemitas devolvieron el ataque, y nubes de flechas oscurecieron el cielo. Conan lanzó una mirada por encima de las olas de flechas y se preguntó qué nuevo horror estaría invocando el hechicero. Intuía que Natohk, como todos los de su especie, era más temible en la defensa que en el ataque. Tomar la ofensiva contra él suponía un desastre inevitable.



Seguramente era alguna magia lo que hacía avanzar a las hordas hacia las fauces de la muerte. Conan contuvo el aliento ante la destrucción causada por sus arqueros entre las filas atacantes. Los bordes de la cuña parecían fundirse y el valle estaba sembrado de muerte.

Pero los sobrevivientes seguían adelante como locos, inconscientes del desastre. Algo más atrás, los arqueros volvieron a empuñar sus armas y nuevas nubes de flechas se remontaron hacia las posiciones superiores, obligando a los montañeses a ponerse a cubierto. El pánico se apoderó de éstos ante aquel avance irresistible y miraron hacia abajo como lobos atrapados. Cuando la horda estigia cruzó la parte más estrecha del desfiladero, una lluvia de rocas rodó por el talud, aplastando a cientos de invasores. A pesar de ello, el ataque no se detuvo. Los mercenarios de Conan se prepararon para el choque inevitable. Su cerrada formación y sus mejores armaduras impidieron que las flechas enemigas los aniquilaran. El cimero temía el impacto del ataque cuando la enorme cuña embistiera contra sus filas. En ese momento comprendió que no había forma de evitar la masacre.

-¡Amalric! -exclamó-. ¡Sigue a este hombre! Él os guiará a ti y a tus tropas hasta el valle exterior. Debes descender y, después de rodear aquella montaña, atacar a las hordas por la retaguardia. ¡No hables y haz lo que te digo! Sé que es una locura, pero de todas formas estamos condenados. Haremos todo el daño que podamos antes de sucumbir. ¡Vamos, poned en marcha deprisa!

El bigote de Amalric se curvó en una fiera sonrisa. Poco después, los lanceros seguían a su jefe por la maraña de desfiladeros que conducían hasta la planicie. Conan corrió espada en mano hasta donde se hallaban las tropas armadas de picas.

El cimero llegaba a tiempo. A cada lado del valle, los montañeses de Shupras, enloquecidos por la certeza de la derrota, dejaban caer sus armas con desesperación. Los hombres morían como moscas, tanto en el valle como por las laderas. Con un estruendo ensordecedor, los estigios embistieron al fin contra el resto de las tropas mercenarias.

Las líneas fueron sacudidas por un huracán de acero. Los nobles del desierto, criados para la guerra, se enfrentaban a duros soldados profesionales. Los escudos chocaban entre sí, mientras las lanzas sembraban la muerte.

Conan distinguió la poderosa figura del príncipe Kutamún a través del mar de espadas, pero la presión de los atacantes lo mantenía pecho contra pecho ante oscuros combatientes que jadeaban y asestaban mandobles a diestra y siniestra. Y es que detrás de los estigios, los asshuri llegaban a manadas, al tiempo que lanzaban sus gritos tribales.

Los nómadas del ejército enemigo treparon por los riscos que había a ambos lados del valle y se enzarzaron en una lucha cuerpo a cuerpo con los montañeses. El combate feroz se generalizó por toda la cordillera. Con uñas y dientes, enloquecidos por el fanatismo de antiguas querellas, los nómadas y los montañeses mataban y morían. Con la melena al viento, los desnudos kushitas se mezclaron en la refriega profiriendo aullidos.

Conan tuvo la sensación de que sus ojos, velados por el sudor, contemplaban un océano de acero que ondulaba, avanzaba y retrocedía, llenando el valle de lado a lado. La batalla estaba en su punto culminante y más sangriento. Los montañeses se mantenían en las cimas y los mercenarios, aferrando sus ensangrentadas picas, resistían en el centro del desfiladero. La superioridad de la posición y la calidad de las armaduras defensivas compensaban la abrumadora superioridad numérica de los enemigos. Pero aquello no podía durar demasiado: oleada tras oleada, los rostros feroces y las lanzas resplandecientes seguían ascendiendo por las laderas. Los asshuri llenaban los huecos que dejaban los estigios caídos.

El cimero miró hacia la cordillera occidental para ver si aparecían las lanzas de Amalric, pero no vio nada. Los lanceros comenzaban a retroceder ante la embestida de las gentes del desierto. Conan abandonó entonces toda esperanza de victoria e incluso de supervivencia. Al tiempo que daba una orden a sus capitanes, se abrió paso entre los combatientes y corrió por la meseta en dirección a las tropas de infantería que se mantenían más atrás con reserva, temblando de ansiedad.

Ni siquiera miró hacia la tienda de Yasmela. Había olvidado totalmente a la princesa. Su único pensamiento era el instinto salvaje de matar antes de morir.



-¡Hoy os convertís en caballeros! -dijo el cimero con una risa salvaje mientras señalaba con su espada los caballos de los montañeses, que estaban agrupados cerca de allí. ¡Montad en los corceles y acompañadme al infierno!

Conan seguía riendo con expresión sombría al tiempo que guiaba hacia una ramificación de la planicie a quinientos infantes -patricios empobrecidos, segundones, ovejas descarriadas de buenas familias- montados en caballos shemitas semisalvajes. Atacaban a un ejército en un terreno inclinado donde ninguna caballería hubiese osado hacerlo.

Atravesaron la garganta del desfiladero con un ruido atronador, pisando los cuerpos caídos que cubrían el suelo. El terreno todavía era bastante escarpado, y una veintena de caballos resbalaron y cayeron rodando con sus jinetes. Más abajo, los hombres proferían maldiciones y arrojaban sus armas. El impacto del ataque era como una avalancha que se abre camino por entre un bosque de árboles jóvenes. Los improvisados caballeros fueron dejando tras de sí una alfombra de cuerpos caídos.

Y entonces, cuando la horda se revolvía y se replegaba sobre sí misma, los lanceros de Amalric, después de abrirse paso a través de una columna de jinetes que habían encontrado en el valle exterior, irrumpieron por el recodo de la cordillera occidental y atacaron a las huestes del desierto con la fiereza que da la desesperación. Su ataque llevaba consigo la sorpresa que desmoraliza al enemigo. Creyéndose rodeados por unas fuerzas muy superiores y temerosos de quedar aislados del desierto que era su morada, muchos nómadas dieron media vuelta e iniciaron una huida tumultuosa, causando estragos entre las filas de las tropas más ordenadas que tenían detrás. En las laderas de las montañas, los hombres del desierto veían el cariz que tomaban la batalla en terreno llano, y los montañeros que estaban a la defensiva, por su parte, cayeron sobre sus enemigos con renovada furia y los rechazaron hacia el valle.

Desconcertados, los guerreros del desierto rompieron filas sin ver, en su precipitación, que sólo los atacaba un puñado de hombres. Y cuando una tropa heterogénea y numerosa se desorganiza en la lucha, ni un mago es capaz de volver a agruparla. A través del mar de cabezas y lanzas, los hombres de Conan vieron que los jinetes de Amalric avanzaban imparables entre los anárquicos combatientes del desierto. Un júbilo victorioso se apoderó de ellos. Con el corazón lleno de una fuerza indómita, sus brazos parecían aún más diestros en el manejo de las lanzas. Por su parte, los alabarderos que se encontraban en el desfiladero afirmaron los pies en el suelo resbaladizo, enrojecido por la sangre, e iniciaron el avance, chocando brutalmente contra las filas que tenían enfrente. Los estigios resistieron, pero, más atrás, los ashuri comenzaron a ceder. Los mercenarios embistieron entonces contra los nobles del desierto, que sucumbieron en sus puestos hasta el último hombre.

Arriba, entre los riscos, el viejo Shupras yacía con una flecha clavada en el corazón. A Amaine lo habían derribado del caballo y maldecía como un pirata mientras se apretaba una herida que tenía en una pierna. De la infantería montada de Conan apenas quedaban ciento cincuenta hombres sobre sus caballos. Pero la horda estaba destrozada.

Nómadas y arqueros huían hacia los campamentos, donde estaban sus caballos, mientras los montañeses descendían por las laderas atacando a los fugitivos por la espalda con los sables y cortando las cabezas a los heridos.

Conan se incorporó con el rostro empapado de sangre bajo el abollado casco y observó mareado el panorama de destrucción que se ofrecía a sus ojos. Los cadáveres yacían por todas partes, como una alfombra roja que cubriera el valle. Y abajo, en el desierto, continuaba la masacre. Los sobrevivientes habían llegado hasta sus caballos y se desparramaban por la planicie, perseguidos por los vencedores. Conan quedó espantado al ver el menguado grupo a que éstos habían quedado reducidos.

LOS PERGAMINOS DE MÖHBIUS DE NUMALIA

Möhbius de Numalia fue, si no otra cosa, un hombre producto de su tiempo. Este insolente arribista, nacido en los años anteriores al ascenso del rey Conan al trono de Aquilonia, recorrió el occidente híborio como mercenario y espía, destacando como una de las mentes más innovadoras en el ámbito de la estrategia militar.

Condottiere de éxito, no se dispone de datos detallados sobre su vida, excepto que desempeñó durante algún tiempo el cargo de general de mercenarios en el ejército argoseo (hasta que fue expulsado del mismo de forma más o menos ignominiosa) y en diversas ciudades shemitas; fue posteriormente tutor del heredero al trono de Brithunia, y acabó su carrera, según se cree, como maestro de espías del conde Trocero de Poitain, o como capitán de su guardia, o ambas cosas. Durante los últimos años del reinado del rey Conan (en cuyo ascenso al trono se encontró, si bien indirectamente, involucrado) escribió un conjunto de pensamientos, aforismos y descripciones militares y antropológicas acerca de los reinos que recorrió en su juventud.

DE LOS EJÉRCITOS

Una clasificación de los ejércitos de la Edad Hiboria podría realizarse atendiendo a los tipos de tropas que los componen, que pueden resumirse como sigue:

INFANTERÍA.



Entre los ejércitos occidentales la desproporción entre infantería y caballería suele ser mucho menor que entre los reinos vecinos. Los hiborios favorecemos el empleo de la caballería o, más exactamente, podríamos decir que entre nosotros se desprecia el ejercicio de la guerra desde el suelo ya que ésta es una tarea señorial que debe quedar reservada a los nobles, en su origen los guerreros a caballo. Fueran como fuesen los sentimientos originarios de nuestros antepasados hoy en día esta concepción va cambiando lentamente. La posibilidad de recurrir a las levadas de masas campesinas, los difíciles asedios contra ciudades amuralladas o plazas fuertes y, sobre todo, el elevado coste de los corceles

de guerra y del equipo de los jinetes han influido en una creciente consideración de la infantería por parte de los dirigentes hiborios.

Infantería irregular.

Se encuentra formada por tribus salvajes u hordas con poca o ninguna armadura y carentes casi por completo de disciplina. Puede encontrárseles en pie de guerra cuando se unen a un ejército regular como mercenarios en busca de botín, siempre que deseen combatir con sus vecinos o cuando defienden su tierra natal. Su tipo de armamento varía enormemente, mas todos tienden a utilizar las armas típicas de su nación.

Aunque su falta de orden y de equipo apropiado puede llevarnos a los militares civilizados a mirarlos con desprecio, su ferocidad natural y su excelente conocimiento del terreno (si luchan en su propio país) puede convertirlos en enemigos terribles. Después de todo, Aquilonia tuvo su Venarium. Sus mayores defectos en la batalla son la impulsividad, falta de coordinación, ausencia de conocimientos sobre técnicas de asedio y un ansia inmoderada de saqueo. Por lo general, un ejército bárbaro dejará de luchar cuando tome el campamento enemigo, entregándose a una salvaje orgía de pillaje, asesinato, borracheras y violaciones. Si las tropas enemigas no han sido completamente destruidas o desorganizadas, pueden reagruparse y acabar con fácilmente con ellos.

Ejemplos obvios de infantería irregular los constituyen los guerreros cimerios quienes luchan generalmente sin armadura, pero con escudo y hacha de batalla o espada y lanza; o el resto de tribus norteñas, similarmente equipadas; los salvajes montañeses hiperbóreos, a menudo completamente desnudos, con escudo y lanza o hacha; los kushitas, desnudos y con escudo y lanza; o los pictos, con arco y flechas, escudo, hacha de cobre o maza, cuchillo y lanzas.

Infantería ligera.

El cuerpo principal de la infantería suele estar formado precisamente por este tipo de soldados. Tales unidades resultan baratas de mantener y fáciles de entrenar. La inmensa mayoría proceden de las clases campesinas. Se distinguen de la infantería irregular por su mayor disciplina y puede también que por un nivel inferior de coraje, al menos si no han sido adiestrados convenientemente. Armas y equipo suelen ser los mismos que los utilizados por los irregulares.

Resultan útiles como exploradores en terrenos inaccesibles para la caballería, como pantalla de escaramuceadores colocada ante el resto de las tropas a fin de hostigar al enemigo, pero sin entablar combate directo con él, o para actuar en zonas difíciles como pantanos, selvas, montañas, etc. También para proteger a otros tipos de soldados, como arqueros o ballesteros, utilizando grandes escudos o paveses tras los cuales puedan resguardarse mientras recargan sus armas.

Típicos ejemplos de infantería ligera los encontramos entre los piqueros corinthios y brithunios, sin armadura, con pica y espada corta; los espadachines zingarios, con coraza de cuero, espada corta y rodela; los guerreros vendhyos, sin armadura, escudo pequeño, y cimitarra o maza. Las levas campesinas de los reinos hiborios usan poca o ninguna armadura (cuero o tejido acolchado), rodelas o escudos pequeños en el mejor de los casos y van armadas con picas, jabalinas, hondas, puñales, porras o cualquier herramienta agrícola. O con piedras y palos.



Infantería media

La infantería media está formada por hombres protegidos por armaduras metálicas no completas y escudos medios o pequeños. La mayoría de las tropas hiborios de infantería entran dentro de esta clasificación. Con estas unidades se intenta aunar la potencia de choque de la infantería pesada con parte de la movilidad de la infantería ligera.

Entre los shemitas se emplea la cota de malla, lanza, puñal y escudo medio. Los aquilonios, nemedios y corinthios tienden a emplear alabardas o picas en vez de lanzas. Las tropas de guarnición de cualquier ciudad del mundo suelen estar constituidas por este tipo de soldados.

Infantería pesada

Las unidades de infantería pesada gozan de la ventaja de la excelente protección ofrecida por sus escudos y armaduras, pero carecen de la movilidad de otros tipos más ligeros de tropas. Bien empleado, un número suficiente de infantes actuando coordinadamente, puede acabar con cualquier oposición en el campo de batalla... si son capaces de alcanzarla o arrinconarla.

Aquilonia dispone de la mejor infantería pesada de Occidente: los guerreros gunder, armados con cota de malla, escudo grande, lanza, puñal y espada larga. También son famosos los Dragones Negros de la guardia real, quienes emplean cota de malla o coraza, escudo medio, hacha de batalla, maza o martillo de guerra, espada corta y espada larga (o espadones). Los mercenarios nordheimer al servicio de Nemedía suelen utilizar cota de malla, escudo medio, espada larga y hacha de batalla. La infantería pesada de Koth se distingue por lo elaborado de sus armaduras (de placas o láminas), favoreciendo el uso de la pica y la espada larga. En Estigia se sigue empleando la infantería pesada, con armadura de bandas, lanza, puñal y gran escudo con preferencia a cualquier otro tipo de unidad militar.

Milicias

Las milicias son un tipo especial de infantería: aquella formada por voluntarios reclutados entre los pobladores de las ciudades, generalmente entre los miembros de las corporaciones o cofradías profesionales. Su equipo suele ser el propio de la infantería ligera y sus cualidades guerreras varían grandemente, desde los reclutas bisoños, que sólo saben esconderse tras sus escudos, hasta las eficientes tropas de las zonas con larga tradición de conflictos armados. En el primer caso no se diferencian mucho de las levas campesinas, en el segundo pueden superar a la infantería media regular en cuanto a competencia, valor y disciplina.

Algunas milicias de las ciudades costeras de Argos están bien equipadas con armadura de bandas o cota de malla, rodela y espada larga; un pasado repleto de luchas contra los piratas barachanos o los corsarios zingarios les ha forjado como temibles soldados. Los voluntarios brithunios pelean sin armadura, pero con jabalinas y espadas cortas. Corinthia, con su larga tradición de guerras entre las ciudades-estado, ofrece las mejores milicias, bien organizadas y empleadas a menudo como arqueros en la defensa de las murallas provistos de arco corto y armadura acolchada.

Marinos e infantería de marina.

De entre todas las naciones civilizadas, solamente Argos y el Imperio Turanio poseen unidades adiestradas para la guerra naval con desembarcos en tierra. El resto de los reinos costeros defiende sus mares y sus barcos mediante marineros armados, algunos tan formidables como los marinos shemitas o los filibusteros zingarios (por no decir nada de la despreciable ralea mestiza que forman los canallas barachanos).

La diferencia entre estos marineros, infantería irregular o ligera especializada, y los infantes de marina estriba en que estos últimos son capaces de llevar a cabo acciones guerreras en tierra firme además de sobre la cubierta de sus navíos. Si, usualmente, una tripulación desembarcada resulta capaz de poco más que de incendiar poblados costeros, la infantería de marina puede, gracias a su superior entrenamiento, tomar fuertes, asaltar ciudades, o llevar a cabo golpes de mano contra las defensas costeras enemigas. El equipo y armas de la infantería de marina suelen ser los propios de la infantería ligera o media (cotas de malla, espada corta, espada larga, escudo medio y arcos o ballestas ligeras). A veces también se embarcan caballos.

ARQUEROS Y BALLESTEROS.

Estas fuerzas pueden pertenecer tanto a la infantería como a la caballería, pese a lo cual las discutiremos aparte de las mismas. Su misma importancia en el campo de batalla las hace merecedoras asimismo de un espacio aparte entre el resto de los guerreros.

Arqueros de arco corto.

Este tipo de soldados de a pie van típicamente equipados con un arco corto y una cierta cantidad de flechas, espada corta o puñal y armadura acolchada o de cuero en el mejor de los casos. Actúan como infantería ligera de ser necesario, pero por lo general su labor se limita a actuar de pantalla ante otros tipos de tropas. Los arqueros britunios acuden a la batalla armados con sus espadas de dos manos y escudos, además de arcos y flechas. Los arqueros de Turan emplean sables curvados además de sus arcos y tampoco utilizan armadura. Algunos arqueros corintios luchan equipados con hachas y cotas de malla y los argoseos utilizan a bordo de sus naves arqueros armados con espadas largas, y protegidos por armaduras de bandas.

Arqueros de arco largo

Aunque se trata de un arma de caza ampliamente extendida entre la clase noble de todo el Occidente Hiborio (y no del todo desconocida en Estigia o Shem), un sólo pueblo se dedica al empleo de este arco como arma de guerra: los bosonios de Aquilonia quienes, además de servir a su país, actúan libremente como mercenarios en el resto de los reinos, principalmente Ofir y Corinthia.

Este tipo de arqueros están soberbiamente entrenados y resultan muy efectivos en combate. Por eso mismo son difíciles de reclutar, ya que no abundan y exigen altos sueldos. Típicamente llevan armadura acolchada o de cuero y un arco largo con espada corta y daga.

Arqueros a caballo

Normalmente se trata de caballería ligera. Llevan arcos cortos, sable o espada larga y armadura de cuero, aunque a veces llevan cota de malla. La mayoría de los arqueros montados provienen del Este, de las tribus nómadas hirkánias o de sus primos de Turan. El tipo de arco corto es, en estos casos, el temible arco curvado.



Los hirkánios van normalmente armados con dicho arco compuesto, cimitarra, maza, hacha y daga. Algunos llevan también lanzas ligeras y lazos. Sus armaduras son de cuero tachonado o de cualquier otro tipo que puedan adquirir a sus más civilizados primos occidentales o en el lejano Oriente, y se protegen con escudos medios. Los jinetes zaporoskos y kozaki usan el mismo tipo de arco, hachas de una mano, lazo y lanza ligera y utilizan cualquier tipo de armadura ligera, cotas de malla incluidas. Ciertas tribus

zamorias utilizan el arco corto simple y sus guerreros van armados con dagas. Entre los shemitas orientales podemos asimismo encontrar arqueros montados en camellos.

Ballesteros ligeros

Los ballesteros con ballesta ligera gozan del favor de algunos comandantes hiborios que reemplazamos con ellos a los arqueros regulares en muchos ejércitos. La ballesta requiere menos entrenamiento que el arco, es fácil de manejar y la fuerza de sus disparos no se ve afectada por el cansancio del hombre que la maneja. Estos soldados resultan más baratos de contratar que los arqueros, dado que requieren menos entrenamiento.

Cada soldado normalmente dispone de una ballesta ligera, una espada corta y una daga. Por lo general no llevan armadura, ya que su misión no es el cuerpo a cuerpo. Casi siempre retrocederán huyendo de sus atacantes si son amenazados directamente, por lo que este tipo de tropas precisa de algún tipo de protección. Los ballesteros argoseos llevan comúnmente armadura acolchada y espada larga, rodela y ballesta ligera. Los nemedios se protegen con una cota de malla y no portan más armas que sus ballestas. Los ballesteros corinthios llevan una amplia variedad de armas que incluyen ballesta, espada y lanza o jabalina.

La ballesta es originaria del Occidente hiborio, siendo empleada principalmente en el reino de Nemedias. Argos hace también buen uso de estos soldados, mientras que Aquilonia, Ofir, Zíngara, Koth y Shem utilizan estas tropas en mucha menor medida.

Ballesteros pesados

Los soberanos sólo raramente emplean estas tropas, asignándolas normalmente a tareas de asedio o guarnición. Normalmente, cada uno de ellos lleva una ballesta pesada, espada corta y daga, vistiendo armadura de mallas. A cada hombre le son asignados a menudo los servicios de un infante portaescudo. En algunas galeras argoseas pueden encontrarse ballesteros de este tipo, con cota de malla o brigantina. Los mercenarios al servicio de Nemedias llevan a menudo cota de escamas para mayor protección.



Ballesteros a caballo

Cuando resulta posible, a los ballesteros se les proporcionan caballos para lograr una movilidad mucho mayor. Usarán ballestas ligeras o medias, si estas últimas han sido provistas de mecanismos tensores (poleas accionadas por manivelas). El caballo no lleva protección y, asimismo, el jinete llevará poca o ninguna armadura. Una excepción la constituye el regimiento de ballesteros a caballo de Argos que me precio de comandar: coraza, ballesta media, daga y espada larga. Estos hombres pelean a pie.

CABALLERÍA

Caballería ligera

Son especialistas en escaramuzas. Su papel en el combate consiste en galopar a toda velocidad, efectuar un ataque repentino (generalmente utilizando proyectiles: jabalinas, dardos o flechas) y retirarse antes de poder ser atacados. También son útiles como exploradores e incursores y para proteger avances y retiradas. Llevan una amplia variedad de armas que incluyen proyectiles. No visten armadura o sólo la más ligera.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HYBORIA

La caballería ligera argosea lucha sin armadura y emplea jabalinas, sable y escudo, lo mismo que sus enemigos zingarios. Los kozaki y otras tribus nómadas del Este van armados con sable y lanza. La caballería ligera de Corinthia lleva armas similares y además escudo y armadura acolchada. Los jinetes de Turan emplean espada, maza, lanza, arco corto compuesto y escudo.

Caballería media

Estas tropas forman la espina dorsal de la mayor parte de las fuerzas montadas: es más barato reunir una fuerza de caballería media que un conjunto de caballeros pesadamente armados. La



caballería media goza además de la capacidad de poder cargar directamente contra el enemigo, ventaja de la cual carece la caballería ligera.

Normalmente cabalgan caballos sin protecciones y llevan cota de malla o armaduras de escamas o bandas. Las armas típicas incluyen lanza, espada larga, maza y escudo mediano. Un buen ejemplo lo constituyen los jinetes aquilonios, con lanza, espada, cota de malla y escudo medio. En

Nemedia se favorece la coraza brigantina en lugar de la cota de malla. Los jinetes de Iranistán van armados con cota de malla, escudo medio, maza, cimitarra y arco corto. En Brithunia se emplea la cota de escamas, lanza media, espada larga y escudo grande.

Caballería pesada.

El arma suprema de los reinos hiborios. La imagen clásica de la caballería pesada es el caballero montado. Tales guerreros van típicamente armados con lanza pesada, espada larga y maza. Llevan armadura completa y las monturas son los caballos de guerra pesados y con barda, aunque ésta varía.

Los ejemplos incluyen a los caballeros corinthios, armados con lanza media, espada larga, armadura de bandas y escudo grande; cabalgan caballos pesados de guerra con armadura de escamas. Los caballeros nemedios y aquilonios van armados con lanza pesada, espada larga, maza y armadura completa sobre caballos con barda de mallas o placas. Las otras naciones hiborias emplean este mismo tipo de tropas con ligeras variaciones. Turan utiliza tropas de caballería pesada con leves diferencias en cuanto al diseño de armaduras respecto de sus equivalentes occidentales.

Camellos

En las áreas desérticas del Sur, los jinetes nómadas cabalgan a menudo camellos en lugar de caballos. Este es el caso de las tribus del este de Shem, de los zuagiros o de los clanes nómadas que habitan el territorio de Zamboula. Van armados con arcos cortos o, a veces, con ballestas ligeras y sin armadura. A la hora de pelear lo hacen a lomos de sus camellos (excepto los shanki, que viven en las cercanías de Zamboula: sus rígidas normas éticas les obligan a luchar montados en camellos).

Carros de guerra

En ciertas zonas alejadas de los teatros habituales de la guerra civilizada, los caudillos militares se empeñan en el uso del carro de guerra. Estigia sobre todo emplea arqueros a bordo de estos artefactos, un ejemplo seguido por varias ciudades de Shem. Los carros de guerra shemitas son en ocasiones de la variedad pesada, y podemos encontrar montados en ellos hasta cuatro guerreros a la vez, armados de arcos y jabalinas. Se trata de una máquina de guerra perfectamente adaptada a las luchas en las praderas herbosas de Shem... y muy poco efectivo fuera de ellas.

En Brithunia y Cimeria, los jefes de guerra todavía acuden a la batalla montados en sus carros, desde los que pelean con lanzas. El resto de las naciones sólo los emplea ya como elemento ceremonial o de transporte. Los carros varían en su construcción y capacidad de transporte, existiendo los de dos hombres (conductor y guerrero, sea éste caudillo o arquero) y los de tres o cuatro. Algunos carros van equipados con hoces en los ejes de sus ruedas, algo mucho menos eficaz de lo que cabría suponer.

Elefantes de guerra

Los reyes de Vendhya y, en menor medida, el soberano de Turan, emplean elefantes para la guerra. En ocasiones, también se encuentran en los ejércitos de Koth. Equipados con un castillete de madera en el que viajan de uno a cuatro guerreros (arqueros o lanceros) y dirigidos por un conductor, estas enormes bestias se abalanzan contra las filas enemigas, llevando con

ellas el terror y el caos. Al menos ese es su objetivo. Lo cierto es que los elefantes no resultan demasiado fiables y tampoco es demasiado difícil esquivar tales cargas o aterrorizarles a su vez, haciendo que constituyan un peligro mayor para sus propias filas que para sus enemigos. Su utilidad sí que es grande, en cambio, como plataformas para los generales en la batalla o para acarrear grandes cargas, mover rocas, etc.



TROPAS DE ASEDIO

Ingenieros

Esta es una profesión altamente especializada y sus componentes no son soldados comunes, sino que su consideración es casi tan alta como la de los generales. Normalmente, los ingenieros supervisan las operaciones de asedio, tanto desde dentro como desde fuera del mismo. Son responsables de minar las murallas de los castillos o ciudades, llenar o vaciar fosos, reparar daños, construir máquinas de guerra y levantar carreteras, puentes y puertos. Puesto que sus habilidades son especializadas y valiosas, reciben una alta paga además de parte del botín que se consiga tras la consecución del asedio.

Artilleros

Su deber estriba en ocuparse de las máquinas de guerra: las catapultas, balistas, arietes, etc. empleadas en los asedios y en las defensas de las plazas fuertes. Normalmente no entran en combate y se equipan como deseen.

Los artilleros trabajan a las órdenes de los ingenieros y, debido a su especialización, su paga es más alta que la de los soldados regulares. Muchos generales intentan evitarse tal gasto poniendo a infantes corrientes a las órdenes de los ingenieros

Zapadores

Estos hombres proporcionan la mano de obra para el trabajo de campaña y las operaciones de asedio. Generalmente se encuentran bajo el mando de un maestro ingeniero y suelen ser meros campesinos reclutados o soldados equipados de forma ligera. Normalmente se retiran antes de los combates, pero si se ven presionados, lucharán como infantería. No llevan armadura y van cargados con herramientas (picos, hachas, palas,...) que pueden servir como armas en caso de apuro.

AUXILIARES

Intendencia

Los servicios de intendencia de los ejércitos están formados por civiles o veteranos ya retirados y ofrecen todos aquellos servicios necesarios para el funcionamiento de un ejército en campaña: alimentos para hombres y bestias, transporte de materiales, acarreo de armas y municiones, reparación y fabricación de todo tipo de objetos, etc. Todas estas labores pueden ser desempeñadas por unidades más o menos especializadas de los ejércitos (por ejemplo, la caballería ligera o la infantería pueden emplearse como forrajeadores) pero, cuanto más civilizado sea éste, mayor importancia adquirirán todos estos servicios.

Pajes y criados se ocupan de los caballos y demás bestias de carga. Por lo general, un caballero emplea un gran corcel de guerra (o destrier), además de dos o más caballos para sus desplazamientos. Del cuidado de todo su equipo y de los animales se ocupan sus criados quienes, a veces, pueden acompañarle en la batalla, bien sea como caballería equipada de forma media o ligera, bien sea como infantes. Lo más usual es que permanezcan en el campamento, ligeramente armados.

Otras labores importantes son las de custodia de los campamentos e impedimenta durante las batallas y desplazamientos. Unidades de confianza dada su probada lealtad, otras veces mercenarios, o soldados veteranos cercanos al retiro, o heridos leves, son dispuestos entonces en dichos lugares como servicios de orden.

El suministro de alimentos y de armas suele proveerse mediante la presencia en los campamentos de mercaderes y herreros, quienes trabajan de manera particular. Sólo las campañas previstas desde tiempo atrás, o los ejércitos bajo la dirección de líderes competentes, cuentan con columnas propias de aprovisionamiento y especialistas en reparación y forja de armas y armaduras.

La regla general es que los ejércitos vivan del terreno, ya sea mediante la compra de alimentos a la población civil y a los posibles mercaderes, ya sea mediante la requisita y el saqueo.

Los mercaderes cumplen también otra función esencial: canjear los botines de los soldados por dinero contante y sonante; estas compras se realizan ofreciendo una mera fracción del valor real de los objetos, pero tienen la ventaja para los soldados de que así se evitan acarrear grandes y voluminosos fardos, pudiendo además gastarse sus flamantes monedas en los garitos y tabernas

instalados por esos mismos mercaderes, en sus herrerías o tiendas de aprovisionamiento y en los abundantes burdeles de todo campamento militar. Sólo los líderes más rígidos y realmente capaces de imponer una dura disciplina son capaces de expulsar a toda esa ralea de vivanderos de los campamentos.



Sanitarios

El arte de la curación no acompaña a los ejércitos en la medida que sería deseable. Numerosos soldados heridos, cuya recuperación sería posible, sucumben ante heridas no demasiado importantes. Sólo los nobles pueden permitirse los servicios de un doctor (o “sanguijuela”) para tratar sus heridas de guerra. Sin embargo, algunos soberanos conscientes de su necesidad, emplean servicios médicos que acompañan a las tropas en sus desplazamientos.

OTROS

Asesinos de la Mano Blanca

La reina-bruja de Hiperbórea, Louhi, y sus camaradas hechiceros de la Mano Blanca recurren, entre otros medios menos mundanos, a este grupo de guerreros escogidos (también llamados “brujos”) para llevar a cabo sus designios.

Entre sus filas tan sólo se admiten hiperbóreos albinos de gran talla, exponentes de la antigua raza. Visten ropajes negros ajustados y utilizan máscaras blancas carentes de rasgos, transparentes tan sólo para sus portadores. Su arma predilecta consiste en un largo bastón de madera rematado por esferas metálicas. Con él golpean los centros nerviosos de sus víctimas dejándolas inconscientes o indefensas. Se dice que son extremadamente hábiles en la utilización de estas armas para capturar, torturar o matar.

Su número exacto se desconoce. Suelen actuar en secreto y sin dejar testigos, por lo que los testimonios sobre su existencia o hechos son extremadamente raros.

Aventureros nemedios: Hablamos en este caso de una forma de vida, de una clase social más que de una unidad militar.

Se trata de guerreros de Nemedia que no han alcanzado la posición ni la fortuna de los caballeros, o que han perdido ese rango. Son rudos luchadores que dedican toda su vida a la aventura y a la guerra.

Constituyen una clase especial y a veces dirigen tropas, pero siempre de forma independiente, sin reconocer más autoridad que la del rey.

Conan mismo, en cierta ocasión, opinó de ellos “que no era posible haber sido descubierto por un enemigo más peligroso.”

Doncellas Wiccana

Las Doncellas Wiccana son un grupo de mujeres guerreras devotas a la defensa de su líder religioso: la Alta Dama de Brithunia, representante en la Tierra de la Diosa Triple (adorada en Brithunia y zonas rurales de Corinthia y Zamora). Reclutadas por todo el país de forma voluntaria a temprana edad (son ofrecidas libremente por sus padres), reciben un cuidado adiestramiento militar y en las artes de curación.

Existen alrededor de seiscientas de estas doncellas, clasificándose según sus años de servicio en ninfas, guerreras y veteranas. Actúan como infantería ligera, aunque se desplazan generalmente en los pequeños caballos montañoses propios del norte del país. Sus armas suelen ser el arco simple, la lanza o jabalina, el cuchillo y la espada corta. Sólo las guerreras veteranas o de más fuerza utilizan hachas o mazas. Desprecian el uso de armaduras, siendo numerosas las ocasiones en las que entran en batalla prácticamente desnudas. Son excelentes rastreadoras, habituadas a la vida al aire libre.

Su manera de combatir consiste en avanzar contra el enemigo, disparar sus proyectiles (flechas, jabalinas, dardos, hachas arrojadas, piedras de honda...) y ponerse a cubierto para, tras repetir esto en varias ocasiones, realizar una última carga buscando el cuerpo a cuerpo. Sus habilidades como rastreadores así como su supremo conocimiento del terreno y de sus recursos las convierten en temibles enemigas si deciden pasar a la guerra de guerrillas.

Las Doncellas Wiccana no tienen obligación alguna de permanecer vírgenes, toman amantes a su gusto y son respetadas y temidas por la población masculina de Brithunia.

Dragones Negros



Los Dragones Negros forman el regimiento de guardia de los soberanos de Aquilonia. Alrededor de quinientos guerreros, equipados como infantería pesada con los mejores equipos que pueden proporcionar las armerías aquilonias, a las órdenes del general Pallantides, uno de los consejeros del rey Conan. Utilizan caballos para sus desplazamientos, pudiendo pelear tanto en el papel de jinetes como a pie.

Entre sus filas pueden encontrarse guerreros de muy diversos orígenes, incluidas varias mujeres, y de todas las clases sociales; pero el regimiento está formado principalmente por aquilonios libres varones. Todos los aspirantes deben pasar una serie de duras pruebas antes de ser admitidos en esta unidad de elite. El entrenamiento es duro, continuo y dirigido a conseguir el dominio de numerosas armas e incluso del combate sin ellas, así como a probar una férrea lealtad y disciplina.

Su táctica habitual de combate consiste en permanecer junto al rey en las batallas, como sus tropas de guardia y reserva, encomendándoseles la dirección de la carga definitiva, o recurriéndose a ellos para cualquier acción desesperada o que comportaría riesgos excesivos para las unidades militares al uso. Leales al rey Conan hasta la muerte, los Dragones Negros son en ocasiones enviados como agentes de la Corona, de manera secreta, o abiertamente, para cumplir diversas misiones.

Kozaki (Kozaks, Kozakos)

Los mejores jinetes fuera de las estepas hirkánias. Estas bandas de saqueadores sin ley ni amo habitan las estepas al suroeste del Vilayet y están formadas por renegados procedentes de incontables naciones: hirkánios, iranistaníes, shemitas, zamorios, zuagirs, hiborios... Todos ellos unidos en su odio común al soberano de Turan y su amor al botín, a la batalla y a la libertad. Tanto, que aceptan de buen grado la denominación de “kozaki”, que en turanio significa “bandidos”.

Su número exacto se desconoce, pero no sería aventurado calcular que sus diversos atamanes o caudillos electos podrían reunir alrededor de 5.000 jinetes veteranos (muchos de ellos arqueros) y equipados con las mejores armas que se puedan robar.

Los kozaki reciben a menudo ayuda y víveres de las tribus de campesinos y pescadores (como los yuetshi) entre las que moran y con quienes mantienen, por interés, excelentes relaciones.

Una posible alianza entre los kozaki y la Hermandad Roja de los piratas del mar de Vilayet constituía la peor pesadilla de los monarcas turanios, y puede que la señal del fin de su poder, hasta que finalmente Shah Amurath, el gran señor de Akif, los atrajo hacia el interior del territorio turanio infligiéndoles una sangrienta derrota cerca del río Ilbars... pero sin acabar con ellos por completo (aunque Conan sí que acabaría poco después con la vida de Shah Amurath).

Látigos de Ishtar

Los Látigos de Ishtar son el más reciente regimiento de caballería del reino de Argos, forman una fuerza permanentemente destacada en la frontera con Shem y suponen un intento de conseguir la superioridad de la caballería argosea sobre posibles incursores shemitas.

Quinientos hombres seleccionados entre la pequeña nobleza argosea, protegidos con coraza y cota de malla en las extremidades. Su armamento consiste en dos ballestas, una pesada y otra media, espada larga y puñal. Su entrenamiento presta especial atención al desarrollo de sus habilidades como tiradores y jinetes.

La táctica habitual de los Látigos consiste en aproximarse al enemigo hasta la distancia de tiro de sus ballestas pesadas, desmontar, formar en dos filas (la primera, rodilla en tierra) y disparar de forma coordinada; volver a montar y repetir de nuevo la acción hasta que el enemigo se encuentre lo suficientemente desorganizado como para poder lanzar contra él una carga de caballería.

Este tipo de tropas resulta muy útil en los enfrentamientos contra arqueros protegidos por cotas de malla (lo usual entre los shemitas), caballería ligera o arqueros a caballo. Puede que el enemigo no se encuentre al alcance de las armas convencionales, pero no tienen ninguna oportunidad contra un grupo de hombres armados con ballestas pesadas y que, además, se desplazan a caballo.



Legión Negra

Bajo el mando del general bosonio Gromel (bajo los reyes Numedides y Conan, hasta que éste lo matara por traidor), la Legión Negra constituye la base del ejército regular de este poderoso reino. Está constituida por 5.000 hombres, de los cuales 1.000 son caballeros (caballería pesada), 2.500 jinetes de caballería media, 500 piqueros gunder y 1.000 arqueros bosonios. Zuagirs (Zuagires, Zuagiros): La más conocida y violenta de las tribus shemitas orientales. Estos habitantes nómadas del desierto fueron en cierta ocasión liderados por el aventurero zaporosko Olgerd Vladislav, quien sería sustituido en el mando por el propio Conan.

Los zuagirs son saqueadores y sus objetivos abarcan desde Khauran y las ciudades-estado shemitas orientales hasta los territorios fronterizos de Turan, con Zamboula y las caravanas que atraviesan los desiertos bien dentro de su radio de acción. Sus relaciones con otras tribus nómadas son, por lo general, violentas, aunque en ocasiones pueden forjarse alianzas de cara a un objetivo común (la depredación a gran escala).

Estos señores del desierto suelen emplear camellos en sus desplazamientos, si bien pelean montados en caballo o a pie. Por lo general desdeñan las armaduras pesadas, aunque tampoco tienen nada en contra de una buena cota de malla. Excelentes jinetes, arqueros y espadachines, y perfectos conocedores del desierto, sus únicas debilidades consisten en su carencia de medios para asaltar ciudades amuralladas (a excepción de la sorpresa), su carácter supersticioso (muchas veces con justificación) y sus maneras en extremo belicosas, que les hacen enfrentarse sin cuartel entre ellos mismos cuando carecen de enemigos externos.



LA MAGIA EN LA BATALLA

Una de las más despreciables estratagemas que puedan utilizarse en el campo de batalla consiste precisamente en recurrir al auxilio que prestan los hechiceros. No nos referimos a implorar el socorro de los dioses o a intentar obtener su favor mediante ceremonias, sacrificios u oraciones; ni tampoco al uso de adivinos o astrólogos, técnicas todas ellas usuales y de reconocido efecto beneficioso (efecto que tiende a quedar equilibrado por la utilización de similares recursos por parte del enemigo) sino al empleo directo de nigromancia de la peor especie, destinada a alterar el curso de la batalla. Entre los diversos casos de que hemos tenido noticia podemos citar:

En Turan, Munthassem Khan, empleando el talismán conocido como la Mano de Nergal, al ser atacado por el general Bagra de Akif, hizo descender sobre su ejército un grupo de pájaros infernales, acabando así con todos sus enemigos, excepto con uno.

Thugra-Kothan, conocido también por Nathok, “el velado”, en su combate contra el ejército de Khoraja utilizó ciertos polvos explosivos para crear una muralla de fuego con la que aniquiló gran parte de la caballería del principado.

Zogar Sag, el hechicero picto semihumano que invocó a las bestias salvajes y a los demonios en su intento de acabar con los aquilonios de la frontera occidental.

Totha Lanti, quien empleó sus artes en la campaña en la que Amalrus de Ofir y Strabonus de Koth coronaron al títere Arpelo como rey de Aquilonia.

Xaltotun, revivido por los enemigos de Conan, paralizó a éste antes de una batalla y conjuró un terremoto sobre las tropas aquilonias.

Por lo que podemos ver, la utilización ofensiva de la hechicería puede referirse al empleo de talismanes u objetos de arcano poder que comporten fuerzas destructivas; al uso de bestias o demonios conjurados contra las tropas enemigas; a la incapacitación del líder enemigo; al descubrimiento de sus planes o situación y a la desmoralización de los soldados enemigos, llevándoles al desánimo y a la desesperación.

Es lícito, por lo tanto, utilizar magia defensiva ante tales eventos: talismanes o ritos que anulen el poder de los hechizos enemigos; hechizos destinados a encubrir nuestra posición y también nuestros planes o pensamientos; ceremonias que eleven la moral de nuestras tropas y las protejan del desánimo inducido. Lo que nunca deberá perdonarse es la invocación de seres o demonios procedentes de los Planos Exteriores para que acudan en ayuda de un determinado ejército. Tal brujería no será jamás tolerada y sólo existe un castigo para ella: ¡la muerte!

DEL PODER DE LOS REINOS

Aquilonia (cap. Tarantia)



Este reino encarna el símbolo del poder en el Occidente hiborio. Su eficacia militar descansa sobre tres pilares fundamentales: los arqueros bosonios, los piqueros gunder y los jinetes de Poitain. Sus enemigos son, sin embargo, legión: desde las hordas de salvajes pictos al oeste hasta los hostiles nemedios al este, pasando por los bárbaros cimerios al norte. En una paz vigilante, aliados mientras no se les dé una oportunidad o un motivo para declararse lo contrario, Argos, Ofir y Zíngara observan al gigante aquilonio tras sus fronteras, amistosos pero cautos.

El corazón del ejército permanente de Aquilonia lo constituye la Legión Negra, complementada en campaña por las milicias de las casas nobles (caballería pesada y media) y de las ciudades (caballería e infantería ligera). Asimismo, en casos de emergencia nacional se recurre a contratar mercenarios.

Los hombres de la frontera picta, que habitan las provincias de la Marca Occidental, más allá de las Marcas Bosonias (Conajohara, Conawaga, Oriskonie, Thandara y Schohira), son todos ellos excelentes guerreros y exploradores... o abandonan bien pronto esta existencia; pero empeñados en una guerra continua contra los pictos, en general pocos soldados o ninguno pueden aportar a Tarantia para sumarse a cualquier otra campaña.

Aquilonia: jinete noble de caballería pesada. El equipo de estos guerreros tiene un coste tan elevado que únicamente pueden permitírselo los propietarios de haciendas de una cierta extensión, es decir, la nobleza. Aunque la caballería pesada sólo resulta útil en terreno llano y despejado (y no, por ejemplo en las boscosas tierras pictas o en las colinas cimerias) el poder de su acometida carece de parangón y, a menudo, decide el resultado de una batalla. Estos jinetes realizan una o varias cargas empuñando sus lanzas de caballería y, posteriormente, pasan a luchar empleando espadas largas, mazas o hachas de batalla. Tan sólo un muro de picas o de arqueros puede, en ocasiones, frenarles

Amazonia (cap. Gamburu)

Las feroces guerreras de la reina Nzinga (un título real más que un nombre propio) carecen de rival en las junglas al sur de Kush. Organizadas en regimientos que se desplazan rápidamente por junglas y sabanas, son temidas, y con razón, debido al mortal uso que hacen de sus jabalinas y de sus espadas de bronce. Diversas tribus menores les rinden tributo y sus guerreros masculinos están obligados a asistirles en sus operaciones esclavistas y de saqueo.

Argos (cap. Messantia)

Este reino es el mayor poder marítimo de la Edad Hiboria. Las galeras y carracas argoseas surcan los mares desde las costas pictas en el norte hasta las lejanas y legendarias islas del Sur. Gracias al enorme caudal de riquezas que obtiene del comercio marítimo, Argos rara vez carece de fondos para guerrear o tejer complejas redes de intriga según mejor convenga a sus intereses. Enemigo jurado de Zíngara y secreto patrón de los piratas barachanos, Argos hace frente a otras posibles amenazas directas (procedentes de Shem o Koth) reclutando en masa tribus shemitas, regimientos de Ofir o Corinthia o, si la necesidad así lo dicta, acudiendo a la protección del "leopardo de Poitain."

Aunque carece de frontera común con Estigia, diferencias sobre derechos comerciales en la costa de los reinos negros, asuntos de piratería y un mutuo desdén han ocasionado diversas guerras navales entre estos dos reinos.

Argos carece de ejército permanente exceptuando la guardia real y las fuerzas que guardan sus fronteras. Su capital ni siquiera está amurallada.

Asgard

Los rubios saqueadores del lejano norte, considerado puramente legendario por los hiborios, se ven retenidos en su helado hogar gracias tan sólo a sus vecinos igualmente belicosos: los vanires al oeste, cimerios al sur e hiperbóreos al este. Las eternas diferencias entre clanes y jefes han evitado, por el momento, la aparición en Asgard de un gran caudillo que les conduzca hacia el sur y la conquista.



Como el resto de pueblos nórdicos, los aesires son excelentes herreros y la calidad de sus cotas de malla es legendaria. Sus guerreros, en ocasiones, tentados por el lujo de la civilización, se desplazan a Nemedía o Zamora, o más lejos aún, en busca de fama y fortuna. Aunque guerrearán esporádicamente con sus vecinos cimerios y, mucho más a menudo, con sus primos vanires, estas luchas se consideran poco más que un "entretenimiento viril". Reservan su odio hacia los hiperbóreos, que suelen atacarles en busca de esclavas de rubios cabellos.

Asgard carece de ejército permanente; sin embargo todos sus habitantes capaces de empuñar las armas (y esto sucede bastante pronto y sin muchas diferencias de sexo) se consideran a sí mismos como guerreros.

Asgard: caudillo aesir y guerrero de alto rango; al fondo, asentamiento lacustre. Desde tiempos inmemoriales, los aesir acuden a la batalla tras el estandarte del cuervo.

Baracha o Barachas, Islas (cap. Tortage)

Los piratas barachanos, también denominados la Hermandad Roja, se agrupan siguiendo las denominadas “leyes del mar” que rigen todo lo relacionado con la elección y autoridad de sus capitanes, el reparto de los botines y las relaciones dentro de la tripulación, así como con el resto de las tripulaciones.

Muy especialmente saquean las costas de Zíngara (incitados por el oro de los cofres argoseos, según se dice), pero en sus expediciones de comercio y saqueo llegan en ocasiones tan lejos como hasta las costa picta por el norte (en busca de oro en polvo, cobre y pieles) y las islas de los corsarios negros por el sur. Y puede que incluso más allá.

La crueldad de estos piratas es legendaria, y el pueblo temeroso ha llegado a creer que los barachanos devoran a las mujeres. Famosos por su destreza con el alfanje y con el arco, son célebres también por su furioso y atrevido estilo de batalla.

Brithunia (cap. Kelbaza)

Los reinos hiborios occidentales consideran atrasado a este país de llanuras (si exceptuamos el montañoso norte) y caballos. Efectivamente, así es también en el ámbito militar. Sus guerreros utilizan equipos y tácticas largo tiempo ha abandonadas en los demás países. La ausencia de un gobierno central fuerte y sus poderosos vecinos (especialmente Nemedias, que lo ha convertido en protectorado de manera intermitente) han evitado históricamente la existencia de un ejército brithunio permanente.

Pese a ello, no deben desdeñarse las cualidades guerreras de sus campesinos, obligados por las circunstancias a defenderse por sí mismos de los esclavistas hiperbóreos, corintios, zamorios o nemedios y de los montañeses kezankios (cuando no de sus propios nobles). Atacar un poblado brithunio supone, de fallar la sorpresa inicial, tener que enfrentar la resistencia armada de cada hombre, mujer o niño presente tras la empalizada (equipados, por lo general, con armas arrojadas)

Las tropas de las casas nobles, así como la guardia del rey en Kelbaza, están formadas por hasta varios centenares de jinetes (caballería media y ligera) montados en excelentes corceles.

Brithunia carece de aliados, pero también de enemigos declarados (tal vez porque ninguno de sus vecinos se toma en serio el poder de este reino) aunque Nemedias desearía atraerlo hacia su hegemonía, arrebatándole sus provincias occidentales o las dos cosas a la vez.

Cimeria



Pocos son los invasores que retornan con vida de las tierras altas cubiertas de bosques de Cimeria. Una raza guerrera descendiente de los antiguos atlantes, sus habitantes tienen poco contacto con la civilización hiboria. Aún así, en Venarium, la plaza fuerte con la que los aquilonios pretendían extender hacia el norte las Marcas Bosonias, sus clanes se revelaron perfectamente capaces de derrotar a un enemigo supuestamente imbatible.

Los cimerios reservan su odio racial para los pictos y, en menor medida, para los hiperbóreos. Guardan un calculado respeto a sus vecinos nordheimer y un calculado desprecio hacia sus vecinos del sur, los bosonios. Los clanes cimerios mantienen una

alianza informal con las tribus aesires.

Como sucede en Asgard o Vanaheim, no existe ejército permanente y las querellas entre clanes no escasean. Todos los miembros de una tribu capaces de empuñar las armas se consideran a sí mismos como guerreros (infantería, desde pesada a irregular), aunque sólo se les permitirá sentarse ante el fuego del consejo a los varones cuando se hayan probado en la batalla.

Los cimerios recurren a su raza de resistentes ponies montañeses para tirar de sus carros de guerra (marca de prestigio de sus caudillos) o para acudir montados a la batalla; sin embargo, no utilizan jamás caballería en sus enfrentamientos: la naturaleza montañosa de su país hace su uso poco menos que inútil.

Corinthia

Las ciudades-estado corinthias viven, independientes y seguras, confiadas en los difíciles pasos de montaña que protegen su país y en las disciplinadas fuerzas de sus propias falanges armadas con picas y alabardas. A pesar de ello, y debido a la carencia de un gobierno común y a los frecuentes enfrentamientos intestinos, este país siempre se ha visto sometido de una u otra forma a sus vecinos más poderosos. Actualmente Nemedía ejerce una enorme influencia sobre su política exterior y comercio, como lo hicieron antes Zamora y Koth.

Las milicias se organizan en compañías de infantería pesada o, más raramente, de caballería ligera. Sus vecinos, sobre todo Nemedía y Ofir, recurren con frecuencia a esta fuente al parecer inagotable de tropas mercenarias.

Estigia (cap. Luxur)

Aislada por los desiertos (al este y noreste) y junglas y más desiertos (al sur) que la rodean, con un comercio restringido con las ciudades shemitas de más allá del Stix, y el marítimo con los reinos hiborios limitado al puerto de Khemi, (y tan sólo permitido recurriendo a embarcaciones y a tripulaciones propias) Estigia se repliega sobre sí misma, sin deseos de contacto con el mundo exterior... excepto por el recuerdo de las antiguas historias de conquista del imperio de la Gran Estigia, que abarcaba Shem al norte y numerosos reinos negros al sur.



El ejército estigio resulta, tal vez por ello, o tal vez por el atávico respeto a la tradición que impregna todas las instancias de este teocrático país, anacrónico en sus tácticas, unidades y equipo en comparación con los reinos hiborios o incluso con sus vecinos shemitas. No se utiliza la caballería a gran escala, como en Occidente (tan sólo se recurre a ella para tareas de mensajeros o patrullas de vigilancia), las espadas de la infantería son a menudo de bronce y no de acero y todavía

se emplean los carros de guerra, bien adaptados a las llanuras y desiertos del país. Las levadas de campesinos en tiempos de guerra, tan conocidas en los reinos hiborios, tampoco se aprovechan en Estigia, tal vez por la desconfianza instintiva que la clase dirigente siente cuando piensa en la inquietante idea de hordas de campesinos armados. Tan sólo se recurre a contratar mercenarios como caballería y en los puestos fronterizos al sur del país, lindantes con los reinos negros, siempre deseosos de atacar y saquear las ciudades de sus antiguos amos del norte.

Se dice, sin embargo, y la experiencia no prueba lo contrario, que los ejércitos de este país suelen verse respaldados por la más negra de las magias y que la osadía de atacarles puede deparar la completa destrucción de los imprudentes que tal hagan.

Estigia cuenta asimismo con una marina de guerra en el río Stix, formada por numerosas pequeñas embarcaciones de remo y vela, así como con una verdadera marina en el Océano Occidental, compuesta por galeras de guerra. Su difícil misión consiste en alejar a los piratas hiborios y proteger las rutas comerciales con la Costa Negra. No puede decirse que estas dos misiones se vean totalmente coronadas por el éxito.

Estigia no cuenta con aliados, la calidad general de su ejército es media (carece de experiencia, excepto en los puestos fronterizos) y las provincias más alejadas de la capital, como Taia, al noreste, se declaran abiertamente rebeldes.

Hiperbórea (cap. Pohiola)



Los ejércitos de esta nación no son muy numerosos, si bien se rumorea que en las grandes batallas actúan apoyados por fuerzas sobrenaturales. Sus nobles altos y albinos comandan desde la retaguardia hordas de salvajes montañeses (algunos de ellos no sólo cazadores de cabezas, sino también caníbales), destacamentos de caballería ligera y pequeñas unidades de infantería más convencional. La mayoría de sus tropas son veteranas de guerras internas entre clanes, incursiones esclavistas y de saqueo o enfrentamientos fronterizos.

Debido al alejamiento de este reino de las rutas comerciales, armas y equipo parecen anticuados incluso a ojos de los brithunios. Por ello mismo únicamente nos son bien conocidas las fuerzas de su frontera sur (a menudo en guerra con Brithunia) y las partidas de esclavistas con que atacan a sus vecinos aesires, cimerios, brithunios y zamorios (e incluso hirkianos), formadas por salvajes exploradores montañeses y

caballería ligera. Sin embargo, sus gobernantes sí que mantienen relaciones con otros líderes de diversos reinos, puede que sobre la base de la hechicería.

Hiperbórea carece de aliados (aunque algunos clanes se hayan asentado en el Reino Fronterizo), si bien sus enemigos, con la excepción de ocasionales columnas de caballería turania, tampoco suponen una verdadera amenaza.

Hirkania

Los ejércitos de este enorme territorio varían en composición (y calidad) dependiendo de su procedencia: desde las tropas convencionales de infantería y caballería de las civilizadas ciudades de la costa oeste del Vilayet (poco a poco conquistadas por sus primos occidentales de Turan) hasta las hordas de jinetes salvajes de las estepas orientales.

Las tribus hirkánias combaten continuamente entre sí y sus guerreros poco tienen que aprender del arte de la lucha. Sus herreros, por otra parte, ya sea en Turan o en Hirkania propiamente dicha, forjan excelentes aceros igualados tan sólo en las fraguas de la shemita Akbitana. Entrenados desde la niñez en el dominio del arco y el caballo, los jinetes de las estepas son considerados, y con razón, los mejores jinetes y arqueros a caballo de la Edad Hiboria y, en general, unos de sus guerreros más temibles.

Las tropas de las ciudades-estado costeras ofrecen una gran variedad en su calidad, armas y equipo. Sus continuas querellas internas y la superioridad de su oponente explican, sin duda, las victoriosas campañas de conquista emprendidas por los reyes turanios Yildiz y Yezdigerd. Numerosos hirkánios, tanto procedentes de las estepas como de las ciudades costeras del Vilayet, buscan y logran ocupación como bien pagados mercenarios principalmente en las ciudades-estado de Shem, pero también al sur y al norte de esta región.

Los hirkánios de las estepas mantienen contactos generalmente amistosos (a pesar de los ocasionales saqueos) con Turan en Occidente y con el reino de Kusan y las ciudades-estado de Khitai al Oriente, permitiendo un provechoso tráfico regular de caravanas que atraviesan las estepas desde y hacia los puertos del Vilayet.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HYBORIA

También conocen de la existencia del reino de Meru, si bien no tienen mucho contacto con los montañeses que lo habitan. Tanto los habitantes de Turan como los kitanos o los kusanos desprecian por bárbaros a los hirkanios (y estos, a su vez, les tienen por blandos y degenerados), aunque respetan y temen sus habilidades marciales... y su número. Su objetivo político fundamental consiste en evitar que las tribus de la estepa se unan bajo la égida de un Ushi-Kagan o líder supremo.

Iranistán (cap. Anshan)



Se dice que los soberanos de este antiguo y rico reino recurren habitualmente a los servicios de los jinetes kozaki y los montañeses ilbarsis tanto para hostigar a sus viejos enemigos turanios como para defender sus propias fronteras de las apetencias de conquista de Turan o de las expediciones de saqueo de las hordas hirkanias.

Sus fuerzas armadas consisten básicamente en infantería media o ligera, complementadas con unidades mercenarias de caballería media e infantería pesada. Las tribus de las montañas (ilbarsis y kushafis son los grupos más importantes) constituyen una enorme reserva de guerreros (infantería irregular en su mayor parte); pero aunque aceptan de buen grado el oro de su soberano, no sucede lo mismo con sus órdenes.

Con el objetivo común de oponerse a los afanes expansionistas de Turan, Iranistán mantiene contactos diplomáticos y alianzas informales con diversas ciudades-estado de Shem y con Koshala. Iranistán comercia habitualmente con el reino negro de Zembabwei.

Keshan (cap. Keshia)

Este reino negro bárbaro, enemigo hereditario de Punt, sufre, sobre todo en sus provincias del norte, regulares asaltos y depredaciones de esclavistas estigios y shemitas.

En esta nación el poder central es sumamente débil y sus guerreros (básicamente infantería irregular y caballería ligera, con algunos contingentes equipados y entrenados como infantería ligera o media a la manera estigia) no estiman demasiado las formas "civilizadas" de la guerra, poco útiles en este ambiente.

Su clase dirigente descender de los míticos habitantes blancos de Alkmeenon (una tribu shemita que fundó esta antigua capital); pero en este reino parece existir, a diferencia de Kush, una mayor integración étnica.



Keshan mantiene relaciones amistosas con Zembabwei y los reinos negros del sur, aunque las junglas y la ausencia de vías de comunicación propiamente dichas convierten estos contactos cuando menos en intermitentes. Por otra parte, como es costumbre en los reinos negros, dichas alianzas pueden alterarse de la noche a la mañana sin mayores problemas. Aparte de Punt, el otro gran enemigo de Keshan es Darfar, hogar del culto yogita. Sus guerreros a menudo asolan los poblados del oeste de Keshan en busca de víctimas para el sacrificio.

Khauran (cap. Khauran)

Los enemigos de este principado son Koth, que desea su retorno a una más firme sujeción al trono de Korshemish (al que, pese a todo, debe tributo y una cierta obediencia), y las tribus de merodeadores del desierto, la más peligrosa de las cuales es la de los zuagirs o zuagiros. Los aliados de Khauran son Khoraja, los príncipes rebeldes de Koth (que nunca escasean) y diversas ciudades-estado del oriente de Shem.

Su ejército no es demasiado grande, pero por lo general cumple con su objetivo de salvaguardar la independencia de la nación y mantener abiertas y seguras las rutas de las caravanas. La nobleza hiboria del país constituye sus fuerzas de caballería pesada, variedad de caballería desconocida en las estepas del oriente de Koth. El resto de las fuerzas armadas lo forman infantería pesada y arqueros shemitas. (Los descendientes de la población original forman el estamento de los campesinos, que tienen prohibida la posesión de armas.) En caso de necesidad se recurre al pago de mercenarios o tribus nómadas del desierto, ya sea para contratarlos y que se queden, ya sea para sobornarlos y que se vayan.

Khitai

Este enorme conjunto de pequeños reinos y ciudades-estado puede parecer legendario a los hiborios, pero Turan y Vendhya comercian activamente con él.



Khitai carece de alianzas con sus vecinos, excepto los acuerdos comerciales en vigor. Sus enemigos son los bárbaros allende sus fronteras, el reino de Kambuja al sur y los propios estados khitanos, enfrentados entre sí de manera permanente. Las tropas de los reinos y ciudades-estado están bien entrenadas y organizadas. Las patrullas regulares y los enfrentamientos fronterizos son constantes y se comparten unas rígidas normas morales y un alto espíritu de

cuerpo. Consisten básicamente en infantería armada con lanzas o picas, aunque los estados más occidentales también emplean caballería y carros de guerra. Los asedios constituyen un verdadero arte en Khitai y su conocimiento forma parte de la educación básica de todo mando militar khitano.

Khoraja (cap. Khoraja)

La importancia estratégica y comercial de este principado vasallo de Koth va más allá de su tamaño. Al igual que Khauran, este pequeño reino es independiente en la práctica, si bien paga tributo y debe una cierta obediencia al trono de Khorshemish.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HIBORIA

Khoraja mantiene diversos tratados de alianza con numerosas ciudades shemitas, tanto occidentales como orientales; con Khauran, y también con diversas tribus nómadas, como los guerreros zaheemi, el clan tradicionalmente encargado de la custodia de la ruta oriental de las caravanas a través del transitado Paso de Shamla, que atraviesa la Escarpadura de Koth (la frontera natural del sur de Koth: una barrera montañosa que se extiende a lo largo del sureste de Khoraja y del sur de Koth durante “más de mil millas”). Los enemigos de Khoraja son, principalmente, el propio monarca de Koth, que desearía el regreso del principado a la lista de sus dominios y las tribus shemitas nómadas, que atacan las caravanas desprevenidas en cuanto tienen ocasión. Sin embargo, los moradores del desierto no constituyen una verdadera amenaza frente a los pueblos y ciudades amurallados, ni tampoco frente a la potente caballería hiboria.



Las fuerzas armadas de Khoraja se organizan al modo tradicional de los reinos hiborios, si bien a menor escala: caballería pesada, formada por la nobleza del principado; caballería media y ligera (spahis), armados con arcos, lanzas y espadas largas; infantería y diversos contingentes de mercenarios. Con el fin de paliar los efectos derivados del intento de invasión por parte de las hordas de Natohk “el velado”, Khoraja ha impulsado tanto la contratación de mercenarios como el alistamiento de nuevas tropas nacionales.

Kosala



Poco se sabe de este reino tropical situado en las junglas existentes al occidente de Vendhya. Su sociedad está organizada alrededor de la religión, y el fanatismo impregna todas sus acciones.

El principal enemigo de Kosala es, al menos en potencia, Turan. Este reino desearía extenderse hacia Oriente y, de ser posible, controlar el tráfico de las caravanas desde sus mismos orígenes. Los aliados de Kosala son Iranistán y, sobre todo, Vendhya. Los gobernantes de las ciudades-estado de Kosala se encuentran vinculados con este reino no sólo mediante tratados comerciales y de amistad, sino también a través de lazos matrimoniales.

Las fuerzas armadas de Kosala están formadas básicamente por infantería ligera y media, ya que este reino apenas recurre al uso de caballería en la batalla.

Koth (cap. Khorshemish)



Este antiguo y poderoso reino, que existía antes incluso de época de las invasiones hiborias, ocupa un lugar de preeminencia en el sur hiborio. Su capital es el centro de una activa y famosa industria de armas y armaduras, y sus productos son conocidos y apreciados en todos los países civilizados y, a veces, más allá aún.

La localización geográfica de este reino, enclavado entre diversas cadenas montañosas, ha contribuido, sin duda, a su poderío, así como a la preservación de su identidad e independencia. Su posición central en el occidente hiborio explica que los pocos pasos practicables que atraviesan dichas cadenas montañosas resulten extremadamente valiosos para sus vecinos, ya que todo el tráfico comercial se encauza a su través... y los monarcas de Koth siempre están dispuestos a cobrar por su cruce los impuestos más altos que puedan

soportar los mercados.

Koth mantiene relaciones diplomáticas adecuadas con Ofir, las ciudades-estado shemitas (aunque años atrás Koth intentara invadir Shem) y con Corinthia; pero exige tributo a las ciudades sureñas de este reino (para irritación tanto de corintios como de nemedios). Ninguna de estas naciones puede considerarse como verdadero aliado, en el sentido estricto de la palabra, de Koth, ya que todos y cada uno de ellos han sufrido su traición en diversas ocasiones; sin embargo, la importancia de las rutas comerciales que atraviesan Koth explican que mantener las mejores relaciones posibles con el trono de Khorshemish les resulte de elevada importancia. Esta hostilidad velada se va convirtiendo en más patente según se viaja hacia el norte. Tanto Aquilonia como Nemedía observan con recelo todos y cada uno de los movimientos de Koth, donde han desaparecido más caravanas y agentes procedentes de estos dos reinos de los políticamente aceptables. Argos, invadido por Koth en el pasado reciente en dos ocasiones y Ofir, una vez, son los reinos que, en principio, vigilan con mayor atención sus fronteras con Koth.

En lugar de mantener numerosas unidades militares ligeras de manera permanente, Koth habitualmente emplea infantería media y pesada, alistando o contratando fuerzas irregulares según dicte la ocasión. Durante décadas, los ejércitos de este reino han mantenido un elevado nivel; sin embargo, la avaricia del rey Strabonus le ha llevado a intentar ahorrar gastos en el capítulo militar y, como consecuencia, su ejército experimenta un lento pero imparable goteo de los soldados y oficiales con más experiencia, quienes encuentran más alicientes y mejor paga en las fuerzas mercenarias de Shem.

Los ejércitos de Koth seguramente aparecen extraños a los ojos hiborios a causa de su mezcla de formaciones, equipo y tácticas, tanto occidentales como orientales. Una misma fuerza militar puede emplear a la vez unidades tan dispares como, por ejemplo, infantería pesada, camelleros nómadas del desierto y media docena de elefantes.

Kusan

El reino khitano más occidental. Con su sofisticada cultura, y debiendo sacar ventaja de su emplazamiento en una peligrosa encrucijada de pueblos y tradiciones, el poder de Kusan descansa tanto en su pequeño ejército como en la experiencia y habilidad de sus espías y diplomáticos.



Diversas facciones dentro de la corte propugnan diferentes vías frente al mundo exterior: el aislacionismo, los contactos preferenciales con Occidente, o los contactos preferenciales con Oriente (el resto de Khitai). La política exterior del reino varía según la fortuna de estas camarillas. En cualquier caso, todos los pueblos y naciones situados al Occidente son considerados como bárbaros (más o menos peligrosos, más o menos provechosos).

Debido a sus contactos con los clanes hirkanios y la facilidad para adquirir monturas, Kusan es el único reino de Khitai que realiza un uso intensivo de la caballería, ligera o media. Con todo, la mayor parte de sus fuerzas consiste en infantería ligera y media.

Kush (cap. Meroe)

El reino de Kush da su nombre a todas las naciones situadas al sur de Estigia; sin embargo, existen entre ellas profundas diferencias. Además de ser el reino más civilizado de toda la región, también es el más digno de tener en cuenta desde el punto de vista militar. Así, por ejemplo, los esclavistas estigios y shemitas raramente atacan los poblados de los orgullosos kushitas, prefiriendo en cambio atacar sus objetivos en los más débiles Darfar o Keshan (lo que no impide que los mismos jefes kushitas vendan a su propia gente a los esclavistas, ya porque se trate de indeseables a los ojos de su tribu, ya se trate de simples deudores, enemigos políticos, etc.).

Kush es un reino tributario de Estigia, lo que no quiere decir que los dictados de Luxur se atiendan sin demora en Meroe, especialmente tras el derrocamiento de la antigua dinastía de ascendencia estigia (los chaga) por los gallah nativos. La frontera común es incluso escenario de frecuentes escaramuzas entre elementos militares “incontrolados” de ambos reinos.

Estigia, Argos, Zíngara y los piratas barachanos comercian con Kush, si bien ninguna de las naciones hiborias mantiene tratos formales con este reino. Los enemigos de Kush son Darfar y Amazonia.

El ejército de Kush emplea armamento y tácticas que tienen su origen en Estigia. Las armaduras metálicas son infrecuentes y tan sólo la nobleza o los jefes guerreros suelen utilizarlas, más como elementos ceremoniales que como protección en la batalla. La mayor parte de su ejército de está integrado por infantería ligera (lanceros y arqueros), existiendo contingentes de caballería ligera y, en menor medida, de infantería media. En no pocas ocasiones los guerreros kushitas, sobre todo su caballería, son empleados como auxiliares en los ejércitos de Estigia y no son desconocidos en las ciudades de Shem como fuerzas mercenarias.

Aunque existen asentamientos de cierta importancia en las costas de este reino, (Zabhela) Kush carece de fuerzas navales.

La Hermandad Roja.

La unión informal de los piratas del Vilayet, está constituida por capitanes mercantes despojados por los barcos de Turan, capitanes turanios renegados y todo tipo de resentidos frente al concepto turanio de “justicia” en el mar. La Hermandad saquea habitualmente los barcos mercantes que realizan el comercio entre las costas orientales y occidentales del Vilayet, con lo que tiene acceso a mercancías procedentes tanto del lejano Oriente como del lejano Occidente. Cuando los barcos mercantes escasean o navegan bien escoltados, recurren al contrabando, vendiendo esas mismas mercancías en discretos mercados libres de impuestos.



Meru (cap. Shamballah)

Este reino aislado, situado entre los montes Talakma y las montañas Himelias, resulta prácticamente desconocido para el mundo exterior. Algunas tribus hirkánias comercian con sus habitantes para conseguir oro y jade, pero, por lo general, los jinetes de las estepas no buscan contacto alguno con Meru.

Los guerreros de este reino teocrático de las montañas se agrupan en formaciones de infantería ligera y media, lanceros principalmente. La caballería resulta desconocida, y poco útil, en la “Copa de los Dioses”.

Nemedia (cap. Belverus)

Tras Aquilonia, el reino hiborio más poderoso. Ambos estados se han enfrentado entre sí en numerosas ocasiones a lo largo de los siglos. Aún siendo Aquilonia más potente en términos militares, Nemedia, reino organizado férrea y feudalmente en torno a la autoridad real, ha podido aprovecharse frecuentemente del carácter semiautónomo y muchas veces rebelde de las baronías aquilonias, lo que ha impedido darle al conflicto otra conclusión más allá de un delicado equilibrio entre ambas naciones.



El rápido desenlace de la guerra entre Numedides y su general rebelde, Conan, ha impedido asimismo cualquier actuación de Belverus dirigida a aprovechar esta situación de inestabilidad en Aquilonia. Probablemente debido a la fama del propio Conan como líder militar, el rey Nimed ha decidido establecer una relación mutua sobre bases más amistosas (política que afronta una seria oposición entre las filas de la propia nobleza nemedia).

Nemedia mantiene relaciones por lo general amistosas con Ofir y Koth. Corinthia es un reino aliado (de hecho, un estado cliente) y el reino de Brithunia un objetivo deseable para ser igualmente sometido.

Los ocupantes del trono de Belverus siempre han deseado ampliar sus fronteras haciéndose con las provincias occidentales de este reino vecino o, si fuera posible, incluso conquistarlo por completo; hasta el momento estas ganancias territoriales más allá de la frontera oriental nunca han podido convertirse en permanentes.

EL ARTE DE LA GUERRA EN LA EDAD HYBORIA

Los ejércitos de Nemedía recorren toda la gama, desde la infantería ligera hasta la caballería pesada; todos ellos habitualmente bien entrenados, equipados y motivados. La Academia de la Guerra en Belverus goza de una excelente reputación por sus estudios sobre las técnicas militares de los reinos hiborios. El ejército permanente (caballería pesada noble más diversos contingentes de infantería) se complementa con unidades o incluso oficiales mercenarios siempre que sea necesario. Por otra parte, Nemedía es uno de los destinos preferidos de los bárbaros nórdicos que viajan hacia el sur en busca de empleo para sus hachas y espadas y la Guardia Real mantiene un contingente de mercenarios aesires y vanires (en diferentes unidades). En lo que se refiere a la arquería, se prima el uso de las ballestas sobre los arcos.

Ofir (cap. lanthe)

El reino de Ofir está bien protegido por fronteras naturales excepto en su frontera sur, donde



limita con Koth. En este punto sus defensas se apoyan en castillos, torres de vigilancia y ciudades amuralladas. Ofir es el más rico de los reinos hiborios; no está tan poblado como Aquilonia o Nemedía, pero cuenta con otro recurso también de gran valor militar: sus minas de oro.

La diplomacia ofirea descansa desde hace muchas décadas en los préstamos a bajo interés (o, en numerosas ocasiones, a fondo perdido) que realiza a los tesoros de Tarantia, Belverus y Khorshemish.

Estos tributos encubiertos, la hostilidad abierta de las otras dos naciones y la férrea determinación de los monarcas de lanthe (por no hablar del número de tropas mercenarias de primera calidad que podrían contratar caso de ser atacados) han conseguido mantener hasta hoy la independencia de Ofir.

Ofir carece de verdaderos amigos, pero puede decirse que sus enemigos se neutralizan unos a otros y ninguno de los tres grandes reinos que le rodean se arriesgaría a afrontar las iras de los otros dos con motivo de una invasión. Por ello puede decirse que es, en principio, aliado de todos ellos. Argos se encuentra habitualmente bien dispuesto hacia Ofir y nunca ha supuesto una amenaza para este reino (y viceversa).

Las fuerzas armadas de Ofir están formadas sobre todo por mercenarios, pero la vocación militar no escasea tampoco entre los naturales del país. Debido a la necesidad de mantener un ejército permanente y al poder y agresividad de sus vecinos, la proporción de tropas de elite entre sus ejércitos es la mayor de cualquier reino hyborio.

Pictlandia (o Selvas pictas, o Territorio picto)

Salvajes, belicosos primitivos, refractarios a la civilización por antonomasia, las tribus pictas habitan los bosques primigenios de su país. Pictlandia, que en su día se extendió desde el Océano Occidental hasta las fronteras de Aquerón, se ha visto con el tiempo enormemente reducida, ocupando ahora una franja costera que apenas representa una décima parte de su extensión original.



Inmersos en una guerra permanente entre las propias tribus y con sus vecinos, cimerios o aquilonios y, en menor medida, también contra zingarios y vanires (así como contra su propio y agresivo entorno), los pictos carecen de una autoridad central aunque, en ocasiones, líderes carismáticos como Zogar Sag hayan estado a punto de lograr una posición similar.

Las tribus pictas no cuentan con aliados; pese a ello los corsarios zingarios y los piratas barachanos comercian en ocasiones con las tribus costeras. Los cimerios mantienen con los pictos un enfrentamiento sin tregua que data de la noche de los tiempos. Por lo demás, en la profundidad de las selvas pictas mora una raza blanca, los ligúreos, tal vez descendientes de hechiceros aqueronios exiliados, respecto de los cuales los pictos mantienen una relación de cauta neutralidad.

Los pictos se organizan en clanes que obedecen a un único jefe. Sus armas son primitivas, habitualmente de cobre o piedra pulida (con excepción de las armas de hierro o acero que puedan obtener mediante trueque o captura) y en ningún caso utilizan armadura, aunque sí capas de pieles y escudos pequeños o medios. Resultan excelentes cazadores y rastreadores, organizándose en formaciones (hordas) de infantería irregular.

Punt (cap. Kassali)

El reino negro de Punt es un enemigo hereditario de Keshan y también desconfía del creciente poder de Zembabwei. Su esplendor bárbaro descansa literalmente sobre los lechos arenosos de sus ríos, ricos en arenas auríferas.



Punt no mantiene contactos regulares, ni comerciales ni de otro tipo, fuera de los reinos negros y la influencia que sobre este reino han podido tener culturas cercanas como la estigia o shemita se ha limitado históricamente a poco más que las depredaciones de bandas esclavistas.

El metal de las puntas de lanza de sus guerreros es, principalmente, bronce aunque pueden encontrarse armas de acero en manos de los jefes guerreros, conseguidas a cambio de polvo de oro o piedras preciosas. Los lanceros de Punt no utilizan armadura y la caballería es desconocida en este territorio.

Reino Fronterizo (o Reino(s) de la Frontera)

Esta tierra desolada de pantanos, brezales, y llanuras azotadas por el viento, situada al sur de Asgard y Cimmeria, forma una especie de tierra de nadie entre las naciones bárbaras del norte,



Hiperbórea al este y los reinos civilizados de Nemedía y Brythunia, más al sur.

Por la región de la Gran Marisma Salada, al suroeste, deambulan bandas de agresivos primitivos, a duras penas humanos, armados de porras y lanzas aguzadas al fuego. Se piensa que son el producto degenerado de muchas generaciones de criminales y esclavos fugitivos.

A pesar de todo, el Reino Fronterizo puede aparecer como una interesante tierra de oportunidades a los ojos de los hijos desheredados de la pequeña nobleza nemedía, de los más civilizados clanes hiperbóreos occidentales, o de los bandidos y nobles rebeldes de las tierras hiborias que se refugian en estas tierras salvajes. Por otra parte, muchos mercaderes han optado por esta ruta para transportar sus mercancías con el fin de evitar los altos impuestos que se cobran en los caminos reales de Nemedía. El Reino Fronterizo

es también la principal vía de acceso de los bárbaros nórdicos a las tierras hiborias.

No existe ninguna autoridad central en este “reino”, dividido en un puñado de pequeñas ciudades-estado y diversos feudos consistentes en, a lo sumo, varias decenas de chozas en torno a una casa fuerte o un pequeño castillo. Los señores guerreros (verdaderos “barones bandidos”) se enfrentan unos con otros por el control de la escasa tierra fértil, de sus rebaños o incluso de sus siervos. Los “ejércitos” (meras bandas armadas, infantería irregular) raramente superan los cincuenta hombres y sólo sus líderes montan a caballo o emplean algún tipo de armadura.

Reino de Juma (cap. Kulalo)

Los arqueros de Kulalo destacan entre todos los guerreros de los reinos negros merced a las tácticas turanias que Juma, antiguo mercenario de ese reino oriental, ha introducido entre sus seguidores. Este nuevo reino tiene en las amazonas y en los corsarios negros de las Islas del Sur a sus principales oponentes.

El rey Juma tiene a sus órdenes varios centenares de arqueros y lanceros (infantería irregular) que le siguen ciegamente, así como un pequeño número de mercenarios y renegados estigios y shemitas. Otras tribus menores que habitan los territorios adyacentes le rinden tributo y deben facilitarle para sus campañas guerreras, armas y alimentos. De momento carece de flota.

Shem (cap. Asgalun/Shushan)

Las ciudades-estado de Shem se encuentran a medio camino entre las ambiciones imperiales de Koth y el antiguo y maligno poder de Estigia. Turan podría también amenazar en cualquier momento a las ciudades orientales desde su base en Zamboula. Por otra parte, los enfrentamientos fratricidas y la eterna lucha entre nómadas y sedentarios tampoco resultan desconocidos. No existe un poder central en Shem: Asgalun, capital de la región de Pelishtia en el oeste, y Sushan, la mayor ciudad del este, se disputan la primacía entre las diversas ciudades-estado.



Las ciudades shemitas comercian con Estigia, Argos, Koth, Zamora y Turan, si bien ninguno de estos acuerdos comerciales puede considerarse como una verdadera alianza. Las alianzas se reservan para la política interna y se revelan, cuando menos, inestables. En el oriente de Shem los verdaderos enemigos son las tribus nómadas, la más famosa de las cuales es la de los zuagirs.

Los ejércitos shemitas, aún proviniendo de una zona de notable homogeneidad cultural, resultan muy variados entre sí: unas ciudades se decantan básicamente por el empleo de caballería, otras por el uso de piqueros e infantería ligera, otras por recurrir únicamente a tropas pesadas (caballería e infantería), o por grandes formaciones de carros de guerra, etc. Sus arqueros, a pie o a caballo, gozan de merecida fama y convierten cualquier enfrentamiento con tropas shemitas en un asunto arriesgado. Los continuos enfrentamientos dentro de las fronteras de Shem y el servicio como

mercenarios son la causa de que los guerreros y generales shemitas destaquen en el arte de la guerra. Los asshuri, provenientes entre otras, de las ciudades occidentales de Nippr, Shumir y Eruk, constituyen un grupo, probablemente un clan, de mercenarios famosos por su maestría como arqueros.

Las ciudades costeras de Shem, principalmente Asgalun, cuentan con su propia marina de guerra. Sus marineros son tan expertos como osados: se dice que navíos del antiguo reino de Asshur llegaron a Vendhya tras doblar el cabo más meridional al sur de los Reinos Negros.

Aún tratándose en numerosas ocasiones de “asuntos de familia”, las relaciones entre las ciudades shemitas no se conducen, por lo general, sobre las bases del mutuo respeto y confianza, sino sobre alianzas de escasa entidad, traiciones, deserciones, sobornos...

Pese a ello, se intentan garantizar siempre los aspectos más importantes de la política shemita: asegurar la permanencia de las rutas comerciales, evitar la injerencia extranjera y mantener a raya a los nómadas del desierto oriental.

Turan (cap. Aghrapur)

Por medio de la conquista, el reino hirkanio de Turan ha conseguido expandirse desde su solar primigenio al sureste del Vilayet hasta los mismos límites de Zamora por el oeste y las estepas hirkánias por el este. Sus apetencias territoriales amenazan las fronteras de Iranistán, Vendhya y Shem oriental. El rey de Zamora y diversas ciudades y tribus shemitas orientales pagan tributo al trono de Aghrapur.

Los aliados de Turan no abundan; en principio puede contar con las tribus hirkánias de las estepas, pero las ciudades hirkánias de la costa este del Vilayet han ido, una a una, perdiendo su independencia. Los jinetes nómadas no dejan de ver a sus parientes occidentales como fofos y decadentes, lo que probablemente tenga una cierta base en la realidad ya que Turan es, con la posible excepción de Vendhya, el reino más próspero de la Edad Hiboria. Koth, Estigia e incluso Hiperbórea observan con recelo los movimientos del gigante oriental, que ha llegado a exigir tributo incluso a Brithunia (para gran irritación del monarca nemedio).



El dominio de Turan sobre el Vilayet viene siendo discutido por las bandas de piratas agrupadas en la Hermandad Roja; su predominio en tierra, por las bandas de kozakis, las tribus rebeldes de las colinas y los zuagirs de la frontera suroeste. El rey Yildiz y su sucesor Yezdigerd han conseguido acabar con dichas amenazas... por un tiempo.

Las fuerzas regulares de Turan consisten principalmente en caballería ligera y media, aunque también se emplean unidades de caballería pesada e infantería media. Su calidad puede considerarse como buena o muy buena, ya que reciben entrenamiento regular, excelente equipo militar y entran en acción bastante a menudo. Cuando se necesitan fuerzas de infantería, se recurre a levás de los campesinos (principalmente de las colinas del sur).

El ejército turanio supone, por otra parte, la vía por la que los extranjeros pueden incorporarse a la sociedad turania. Sus oficiales ascienden mediante promoción, y sólo se concede una ligera preferencia a los hijos de familias nobles. Todos los soldados turanios han sido entrenados en el manejo de la lanza, la cimitarra y el arco, aunque no llegan a los niveles de maestría de los nómadas hirkánios. A diferencia de las estructuras más rígidas de los ejércitos hiborios, las unidades militares turanias prevén una cadena de sucesión en el mando prevista de antemano, de manera que la muerte de un comandante supone, a lo sumo, un mero contratiempo. El ejército es, por lo general, disciplinado, con su propio código de honor, y actúa en el exterior no sólo como fuerza expedicionaria o de conquista, sino como fuerza de paz, evitando fomentar cualquier tipo de rebelión. La armada, por el contrario, no goza de tan buena fama. Las leyes de Turan permiten la captura de cualquier barco mercante de otras naciones, y en las costas del Vilayet no se alcanza a comprender con propiedad la diferencia entre la marina real y el resto de piratas que infestan sus aguas. Por otra parte, las extensas costas de este mar interior y sus numerosas islas inexploradas suponen un campo abonado para las actividades piráticas.

Vanaheim



Los pelirrojos vanires viven aislados en el noroeste. Sus guerreros revestidos de pieles y cota de malla se enfrentan por el botín y la diversión con sus primos aesires del este o, sólo por la diversión y su antiguo resentimiento, con los cimerios que viven al sureste de sus tierras. Menos a menudo se enfrentan con los salvajes, incluso comparados con ellos, pictos del suroeste.

Las diferentes tribus vanires obedecen cada una a sus propios líderes, luchan a menudo entre ellas y carecen de un poder central. Las tribus que moran a orillas del mar occidental son, paradójicamente, las más aisladas de todo Vanaheim, ya que desconocen todo lo referente a los barcos y la navegación, con excepción de los botes de piel de foca que emplean en ocasiones para pescar cerca de la costa.

No son desconocidos los casos de individuos e incluso de grupos de guerreros que, en busca de gloria y botín, se aventuran a través

del Reino Fronterizo hacia los reinos del sur, donde alquilan sus habilidades marciales al mejor postor (como Sigurd en Zíngara o Fafnir en Turan).

OBJETOS Y EQUIPOS

En este mundo, nada da nada gratis, e incluso el más pequeño servicio cuesta dinero.

Si tus jugadores no quieren que sus personajes se mueran de hambre, mas les vale conseguir oro siempre que les sea posible.

EQUIPO DE COMBATE

ARMAS

Armas de broce o hierro.

Son las más comunes, similares en dureza, y pueden ser encontradas en cualquier parte.

Nombre	PDE	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Cuchillo	6	+1	+0	2	1sp	Lanzable
Navaja	12	+3	+0	3	3sp	
Espada Corta	18	+1	+0	4	5gp	
Daga	18	+1	+1	3	5sp	Lanzable (opcional)
Espada Media	18	+0	+0	4	4gp	
Espada Larga	24	+0	+0	5	6gp	Parada +1
Mandoble	42	-1	+1	7	8gp	A dos manos.
Cimitarra	24	+1	+1	5	7gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	24	+0	+0	5	4gp	
Lanza	24	+2	+1	5	5gp	
Lanza de caballería	36	-1	-1	7	8gp	
Látigo	12	-1	+1	3	4gp	
Azote	24	-2	+2	5	6gp	+2 Desarmar
Mangual	18	+1	+1	3	4gp	
Estaca	18	-1	+1	4	1gp	
Garras metálicas.	12	+1	+0	2	2gp	
Garra	12	+0	+0	1	1gp	
Hacha de combate	30	+0	+1	7	6gp	
Hacha de guerra	42	-2	+1	9	12gp	2 manos
Piqueta de batalla	30	+0	+0	5	4gp	2 Manos
Hacha de mano	18	+0	+0	4	2gp	Lanzable
Maza	24	+0	+1	5C	2gp	
Maza de guerra	30	+1	+0	4	4gp	2 manos
Martillo de guerra	30	+0	+1	4	4gp	2 manos
Guadaña	24	+0	-2	3	2gp	2 manos
Guadaña de guerra	30	+0	-1	5	6gp	2 manos
Arco Largo	18	-2	-2	5	8gp	2 manos, Rango FUE x 20
Arco de Caza	12	-1	-1	4	4gp	2 manos, Rango FUE x 15
Cuchillo Lanzable	18	+2	+0	2	6sp	1mano. Rango FUE x 5
Estrella	18	+2	+0	3	8sp	1mano. Rango FUE x 10
Hacha de mano	24	-2	-1	5	10sp	1mano. Rango FUE x 5

OBJETOS Y EQUIPOS

Armas de madera o similares

Estas armas, generalmente de fabricación artesanal, son las más frágiles y menos eficaces. Como principal ventaja, cuentan con que pueden ser creadas de forma improvisada por cualquiera que tenga nociones de Artesanía.

Nombre	PDE	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Garrote	18	+1	+0	4 C	6sp	
Bastón	18	+1	+0	3 C	6sp	
Porra	12	+0	-1	3 C	3sp	
Jabalina	24	+1	+1	4	4gp	Alcance Fue x2
Arco corto	24	+0	-1	4	5gp	2 manos, Rango FUE x 15
Dardo	18	0	-1	1	6sp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana menor	-	+3	+2	1	6sp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana de bambú	-	+3	+3	4	15sp	2 manos. Rango FUE x 7
Honda	-	-2	-2	5	12sp	1mano. Rango FUE x 10
Honda menor	-	+2	-1	3	8sp	1mano. Rango FUE x 5

Armas de acero

Versiones más resistentes que las armas convencionales. La principal ventaja que tienen es que solo sufrirán deterioro si son golpeadas con otros objetos de acero.

Nombre	PDE	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Espada Media	28	-1	+0	5	6gp	
Espada Larga	34	-1	+0	6	8gp	Parada +1
Mandoble	52	-2	+1	8	10gp	A dos manos.
Cimitarra	34	0	+1	6	9gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	34	-1	+0	6	7gp	
Lanza	34	+1	+1	6	8gp	
Lanza de caballería	46	0	-1	7	10gp	
Mangual	28	0	+1	4	6gp	
Garras metálicas.	22	0	+0	3	4gp	
Hacha de combate	50	-1	+1	8	8gp	
Hacha de guerra	52	-3	+1	10	14gp	2 manos
Piqueta de batalla	40	-1	+0	6	6gp	2 Manos
Maza de guerra	40	0	+0	5	6gp	2 manos
Martillo de guerra	40	-1	+1	5	6gp	2 manos
Guadaña de guerra	40	-1	-1	6	8gp	2 manos
Flecha (unidad)	-	-1	-	+1	5cp	Solo para arcos largos.

OBJETOS Y EQUIPOS

Armas de cristal

Extremadamente raras y difíciles de conseguir. Estos objetos fueron introducidos en occidente por guerreros y piratas procedentes del lejano oriente. Son muy frágiles, pero su capacidad de corte supera con creces la de cualquier arma hecha con metal.

Estas armas solo pueden ser creadas y reparadas si se tiene Artesanía a nivel 7 o superior.

Nombre	PDE	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Daga	8	0	+1	4	8sp	Lanzable (opcional)
Espada Media	8	-1	+0	6	8gp	
Espada Larga	14	-1	+0	7	10gp	Parada +1
Mandoble	22	-2	+1	9	12gp	A dos manos.
Cimitarra	14	0	+1	7	11gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Lanza	14	+1	+1	7	10gp	
Flecha (unidad)	-	-1	-	+2	1sp	Solo para arcos largos y de caza.

ARMADURAS Y PROTECCIONES

Brazos	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Guantes resistentes	3	15	0	Brazos (1)	5sp
Guantes de Cuero	4	20	0	Brazos (1)	10sp
Guantes Cuero pesado	5	25	0	Brazos (1)	15sp
Guantes de Cuero curtido	6	30	-0.1	Brazos (1)	25sp
Guantes de Mallas	8	40	-0.1	Brazos (1)	50sp
Guantes de Escamas	9	45	-0.1	Brazos (1)	75sp
Guantes de Anillas	10	50	-0.2	Brazos (1)	100sp
Guantes de Mallas reforzadas	11	55	-0.2	Brazos (1)	150sp
Brazaletes de hierro	12	60	-0.3	Brazos (1)	1250sp
Guanteletes de hierro	13	65	-0.2	Brazos (1)	175sp
Guantelete pesado	14	70	-0.3	Brazos (1)	200sp
Brazalete de acero	14	75	-0.2	Brazos (1)	225sp
Guantelete de acero	16	80	-0.4	Brazos (1)	250sp

OBJETOS Y EQUIPOS

Piernas	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Pantalones resistentes	3	15	0	Piernas (1)	5sp
Pantalones de Cuero	4	20	0	Piernas (1)	10sp
Pantalones Cuero pesado	5	25	0	Piernas (1)	15sp
Pantalones de Cuero curtido	6	30	-0.1	Piernas (1)	25sp
Calzones de Mallas	8	40	-0.1	Piernas (1)	50sp
Calzones de Escamas	9	45	-0.1	Piernas (1)	75sp
Calzones de Anillas	10	50	-0.2	Piernas (1)	100sp
Calzones de Mallas reforzadas	11	55	-0.2	Piernas (1)	150sp
Escarcelas y quijotes de hierro	12	60	-0.3	Piernas (1)	1250sp
Escarcelas y quijotes de placas	13	65	-0.2	Piernas (1)	175sp
Escarcelas y quijotes pesados	14	70	-0.3	Piernas (1)	200sp
Escarcelas y quijotes reforzados	14	75	-0.2	Piernas (1)	225sp
Escarcelas y quijotes de acero	16	80	-0.4	Piernas (1)	250sp

Armaduras completas	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Ropa resistente	3	15	0	Todo	100sp
Armadura de Cuero	4	20	-2	Todo	200sp
Armadura de Cuero pesado	5	25	-2	Todo	300sp
Armadura de Cuero curtido	6	30	-2	Todo	500sp
Cota de Mallas	8	40	-3	Todo	1000sp
Cota de Escamas	9	45	-3	Todo	1500sp
Cota de Anillas	10	50	-4	Todo	2000sp
Cota de Mallas reforzadas	11	55	-3	Todo	3500sp
Armadura de Hierro	12	60	-5	Todo	3000sp
Armadura de Placas	13	65	-4	Todo	3500sp
Armadura de Placas pesadas	14	70	-6	Todo	4000sp
Armadura de Placas reforzadas	15	75	-4	Todo	4500sp
Armadura de Acero	16	80	-7	Todo	5000sp

ESCUDOS	Resistencia	PDE	Precio
Broquel	1	5	40sp
Escudo pequeño de cuero	2	10	100sp
Escudo de cuero	3	15	300sp
Escudo de cuero	4	20	500sp
Escudo	5	25	600sp
Escudo grande de cuero	6	30	700sp
Escudo grande	7	35	800sp
Escudo grande de acero	9	45	10gp

OBJETOS Y EQUIPOS

Tronco	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Camisa resistente	3	15	0	Pecho y abdomen	50sp
Camisa de Cuero	4	20	-1	Pecho y abdomen	100sp
Camisa de Cuero pesado	5	25	-1	Pecho y abdomen	150sp
Camisa de Cuero curtido	6	30	-1	Pecho y abdomen	250sp
Camisa de Mallas	8	40	-1.5	Pecho y abdomen	500sp
Camisa de Escamas	9	45	-1.5	Pecho y abdomen	750sp
Camisa de Anillas	10	50	-2	Pecho y abdomen	1000sp
Camisa de Mallas reforzadas	11	55	-1.5	Pecho y abdomen	1250sp
Peto de hierro	12	60	-2.5	Pecho	1500sp
Peto de placas	13	65	-4	Pecho	1750sp
Peto de Placas pesadas	14	70	-3	Pecho	2000sp
Peto de Placas reforzadas	14	75	-2	Pecho	2250sp
Peto de Armadura de acero	16	80	-3.5	Pecho	2500sp
Cinturón de hierro	12	60	-2.5	Abdomen	1000sp
Cinturón de placas	13	65	-3.5	Abdomen	1250sp
Cinturón de Placas pesadas	14	70	-2.5	Abdomen	1500sp
Cinturón de Placas reforzadas	14	75	-1.5	Abdomen	2000sp
Cinturón de acero	16	80	-3	Abdomen	2250sp

Cabeza	Resistencia	PDE	Penalizador	Precio
Capucha cuero	1	5	-0	10sp
Casco de cuero	2	10	-0	30sp
Capucha acero	4	20	-0	60sp
Casco medio	6	30	-1	100sp
Capucha mallas	8	40	-2	200sp
Casco metálico	10	50	-3	300sp
Casco pesado	12	60	-4	400sp
Casco de acero	15	75	-5	800SP

OBJETOS

MISCELANEA

Artículo	Precio (cp)	Artículo	Precio (cp)
Escribano, por carta	400	Kit de herramientas para una profesión	100
Guía, por día	300	Lámpara de aceite	500
Lavandería, por carga	200	Botiquín de urgencias	3.000
Mano de obra, por día	200	Vela	4
Mensajero, por nota y distancia	400	Agua para 2 días	10
Reparaciones, por día	200	Cinturón de utilidades	20
Cabaña forestal	8.000	Caja de herramientas	3.000
Choza de campesino	30.000	Ganzúas	1.000
Casa de ciudad fortificada	400.000	Palanca	400
Hacienda fortificada	500.000	Noche en una posada	100/noche
Castillo pequeño	9.000.000	Noche en una posada buena	500/noche
Castillo grande	12.500.000	Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	500
Castillo Real	30.000.000	Aguja de coser	1-4
Anillo sello	50	Comida de campaña (1sem.)	1.000
Antorcha	2	Títire	50
Anzuelos	1-3	Pedernal para hogueras.	100
Aparejo de poleas	60	Cuerda (10m., 150kg)	100
Arado	12	Arcón, pequeño (0.05 m3)	20
Arcón, grande (0.33 m3)	45	Barril, enorme (200 L)	7500
Barril, grande (50 L)	5000	Botella cristal	150
Barril, pequeño (8 L)	2500	Soborno a un guardia de ciudad	300
Bota vino	100-200	Habitación privada para dos en una posada	200
Brasero de bronce	2300	Soborno a un magistrado	1800
Cadena ligera (por metro)	1200	Servicios de un criado, 1 semana	500
Cadena pesada (por metro)	2200	Servicios de un mercenario, 1 semana	800
Caja pergaminos	1500	Prostituta (1 noche)	200
Carcaj	100	Cortesana (1 noche)	800
Cera sello	100-200	Paga por el trabajo de un siervo por un mes.	1000
Cerradura buena	3500	Paga por el trabajo de un caballero,1 semana	2000
Cerradura ordinaria	1000	Paga por el trabajo de un arquero, 1 semana.	500
Catalejo	2000	Paga por los servicios de un sabio	3000+
Cesto grande (0.12 m3)	60	Piedra afilar	100-400
Cesto pequeño (0.3 m3)	30	Pluma ave de escribir	100-300
Cristal aumento	100	Red pesca	300
Cruz de oro	105	Calzones	100-200

OBJETOS Y EQUIPOS

Artículo	Precio (cp)	Artículo	Precio (cp)
Espejo metal	1500	Capa lana	600
Flecha	5-10	Capa viaje	500
Frasco (0.1 L)	200	Capa piel	700
Frasco de aceite	300	Cinturón	40-300
Fundas para armas	700	Chaleco piel	700
Jabón (0.5 Kg.)	10-20	Chaqueta seda	3200
Cubo (8L)	10-300	Camisa gamuza	1000
Materiales para laboratorio	500	Gorro/sombrero	200
Papel (por hoja)	2	Guantes Tela	300
Papiro (por hoja)	300-200	Guantes cuero/piel	900
Perfume (por frasco)	1000	Mocasines, zapatillas	600
Pergamino (por hoja)	100	Sandalias	100-200
Blusa, forrada	400	Toga	900
Botas, blandas	200	Túnica	2.000
Botas, buenas	1300	Zapatos	600
Calzas	100-300	Alforjas grandes	700
Camisa	100-300	Alforjas pequeñas	500
Vestido de mujer	200-500	Arneses carro	300
Túnica	200-500	Bote (4 pers.)	5.400
Capa	300-900	Barco mercante (40 pers.)	150.000
Capucha	100-300	Carreta (3 pers.)	2.700
Sandalias	100-200	Carro, grande (14 pers.)	7.800
Zuecos	100-200	Carro, pequeño (2 pers.)	5.400
Botas de montar	500-900	Carruaje (4 pers.)	11.800
Yunque	1200	Chalupa (4 pers.)	11.000
Reloj de sol	1400	4 herraduras	100-300
Reloj de arena	1700	Manta silla	100-200
Sabana	50-100	Piragua (2 pers.)	1.200
Saco, grande (0.12 m3)	10010	Remo, normal	600
Saco, pequeño (0.02 m3)	550	Remo, buena calidad	300
Tela, grande cal (1m2)	200	Rueda, carro	1.300
Tela, fina (1m2)	25	Silla carga	1.300
Tela, sencilla (1m2)	1010	Silla monta	2.600
Tienda grande (4 pers.)	3.200	Vela barco	3.300
Tienda pabellón (6 pers.)	5.800	Yugo, buey	900
Tienda pequeña (2 pers.)	2.100	Yugo, caballo	1.100
Tinta escribir	100	Pasaje en un barco mercante	2.100
Tiza (por barra)	10-40	Pasaje en un transbordador	1.100
Balanza	3500	Pasaje en un barco acondicionado	3.500
Cuenco de estofado	100-400	Establo y forraje por día	100
Pinta de fresas	100-200	Dracma de sal	1/2
Gachas y pan	100	Dracma de pimienta	140
Comida abundante para uno	500	Pinta de brandy	400

OBJETOS Y EQUIPOS

Artículo	Precio (cp)	Artículo	Precio (cp)
Comida pobre para uno	100	Pastel	100-200
Taza de sopa	100-300	Pinta de aguamiel	100
Pinta de sidra	100-200	Pinta de vino malo	100-400
Trozo de carne	100-200	Pinta de vino bueno	100-200
Queso (1Kg.)	300	Pinta de vino excelente	400
Pinta de cerveza	100-200	Pinta de vino de reserva	1.500
Dromedario	5000	Oveja	700
Cerdo	900	Buey	3200
Caballo de montar (normal)	2.140	Caballo de tiro (Agilidad y vigor +2)	13.800
Ganso	500	Perro adiestrado	1.600
Gallina	50	Asno	2.200
Poni (Asno con Agilidad +2)	4.300	Caballo de batalla (Agilidad, vigor y Coraje +3)	53.000
Loto (sin preparar)	300	Jugo de loto de oro o dorado.	1.000
Comida normal para uno	300	Huevos (6 unidades)	100-400
Polvo de loto negro	5.000	Polvo de loto gris	5.000
Polen de loto negro	2.000	Jugo de loto rojo	3.000
Zafiros y rubíes	5.000	Esmeraldas y diamantes	10.000
Collares engarzados con joyas	12.000	Collares y otras joyas de oro	1000-9000
Libro con ilustraciones	150	Delantal cuero	1200
Lona (1 m2)	200	Faja	100-300

OBJETOS MÁGICOS

En esta ambientación, los objetos mágicos no son tratados como meras recompensas, o como objetos codiciados que pueden ser encontrados en un cofre si se explora una mazmorra. La mayoría de ellos encierran poderes secretos y oscuros, que desatados pueden causar serias catástrofes.

Estos objetos son creaciones místicas y muy escasas, cuya finalidad no es recompensar al jugador después de una aventura. Más que otra cosa, son reliquias que pueden usarse como recurso narrativo o ideas para crear una crónica.

A continuación, se muestran algunos objetos mágicos mencionados en las novelas de Conan.

Ahriman, corazón de

Se desconoce su origen. Puede ser el corazón del dios del mismo nombre o un meteorito. Se trata de una gema de color rojo. La primera noticia que se tiene de él, nos dice que se hallaba en estigia. Más tarde, xaltotun la mantenía bajo llave, sin conocer exactamente su poder, para que no fuera utilizada por ninguno de sus enemigos. En poder de un mago hiborio, supuso la caída de Acheron. Fue encerrada en una cripta del templo de Mi-thra en Tarantia, de la que fue sustraída por ladrones de Zamora al servicio de Orastes, a pesar del demonio que los sacerdotes habían dejado para prevenir el robo. Recuperada por Conan fue devuelta a su cripta.

El corazón es el talismán mágico más poderoso conocido, otorga al portador un +10 en brujería, hechicería y nigromancia, siempre y cuando lo lleve en cima. Cualquier conjuro o creación realizada por el talismán permanecerá intacta hasta que un nuevo portador se haga con el talismán.

Ankh, espada con el

Se trata de armas convencionales marcadas con símbolos arcanos y sagrados. A efectos de regla, ofrecen un +5 al daño.

En *Conan el Conquistador*, Diviatix, el druida supremo de los ligures traza el signo del ankh, o cruz ansata sobre la espada de con, convirtiéndola en un arma que representa la inmortalidad, por lo que al matar a thoth-amon le convierte en polvo.

Calavera ardiente

Calavera de un antiguo brujo maligno que puede usarse como máscara. El portador deberá superar una triada de Voluntad + coraje a dificultad 40, si tiene éxito, obtendrá la capacidad e controlar las voluntades que tenía el hechicero cuando vivía (control mental +10), pero si fracasa quedará controlado por el espíritu maligno.

Cuando se usa, la máscara arde como si estuviese en una hoguera

Cobra, corona de la

Está formada por una serpiente enrollada tachonada de joyas. Usada por los hombres serpiente de la antigua Valusia, su poder estriba en aumentar la voluntad y las percepciones de la persona que se ha cubierto con ella la cabeza. Ofrece un +5 a las habilidades mágicas relacionadas con la ilusión y el control mental.

Erlík, el ojo de

Talismán en forma de espada, de pequeño tamaño, de oro y piedras preciosas, que imitan ojos. Se supone que trae el poder a quien lo posee (+5 en todas sus triadas físicas).

Fénix, espada con el

Espada encantada con un grabado de fénix en su hoja. Otorga un +5 contra cualquier criatura etérea o demonio invulnerable.

En *Sword of Fénix*, Epemitreus grabó el signo del ave fénix, que simboliza el renacer y la eternidad, en la espada con la que Conan da muerte al demonio-familiar del anillo de set, que envía Thoth-Amon.

Gazrik, la llave de

Tiene forma de flecha de plata y es capaz de abrir cualquier puerta que no sea muy pesada. Se opera tocando su punta y pronunciando 'kapinin achilir genishi! Se convirtió en una masa de plata fundida cuando Conan intentó abrir con ella una pesada puerta de piedra del santuario del dios-araña de Yezud.

Gwahlur, los dientes de

Según las leyendas de los negros, son los dientes del rey de las tinieblas que, al serle arrancados por los dioses al comienzo del mundo, se convirtieron en joyas.

El portador de los dientes tendrá un bono de +2 en todas sus tiradas de destino, siempre y cuando no se realice más de una tirada al día.

Homunculo

Frasco con un pequeño feto humano dentro.

Los magos proyectan su voz a través del feto, con lo que pueden hablar a grandes distancias con otras personas. Si habrá había fetos transmisores y receptores, o si existe algún límite en la distancia máxima de conversación.

Khemsas, cinto de

Estaba hecho con cabellos de mujer, que habían sido tomados de una tumba estigia y después trenzados. Su broche tenía forma de serpiente dorada.

Llamado de Khemsa por que fue el brujo Khemsa su último portador conocido. Aunque se dice que es de origen estigio, en realidad su origen pierde en el misterio del pasado.

Este cinto tiene ciertas facultades:

Tiene la particularidad de desviar el peligro mortal del portador (+4 en todas sus tiradas de destino, siempre y cuando no se realice más de una triada al día).

Reduce la gravedad de una herida. Si el PJ recibe una herida mortal de necesidad, y solo una, esta se transforma en una herida muy grave, dejando al PJ con algo de vida.

Dota al portador de una férrea voluntad (Coraje +5).

Khorala, estrella de

Es una gran gema azul engastada en un anillo de oro. Se pensó, erróneamente que daba poder sobre las personas del sexo opuesto, siendo eficazísimo en asuntos de amores. En realidad, su principal valor consiste en que congrega alrededor de su poseedor a hombres valientes y fieles.

A efectos de reglas, otorga un +5 en Carisma a cualquiera que porte el amuleto.

Kraken negro, sello del

Entregado por Epemitreus a Conan, tenía grabado el emblema de los reyes de la Atlántida, que, al ser roto por el cimero, impide por un proceso de magia simpática, la materialización del dios Xotli, al que representa.

En teoría, deben de existir otros talismanes que, al romperlos, anulen la invocación de otras entidades divinas.

Planta de Loto

Es la panacea para la fabricación de filtros y pociones. En la Era Hyborea, se le dan muchas aplicaciones distintas.

A efectos de reglas, las variantes del Loto actúan como una droga de nivel 5. Dependiendo de la variante, producirá parálisis, sueño, o la muerte.

El loto negro aplicado en polvo es mortal. Si se quema su polen produce un humo que es una potente droga.

El jugo del loto de oro sirve para reponer fuerzas y recuperar la lucidez. Regenerando 10PV por dosis.

El polvo del loto gris es un mortal veneno.

El jugo del loto rojo tiene efectos paralizantes.

Generalmente, cualquier variante de Loto preparada es cara, y difícil de encontrar. Pero se puede comprar el loto sin elaborar y crear las pociones usando la habilidad de alquimia.

Rakhamon, anillo de

Tiene una piedra de color azul opaco, de forma romboidal. Fabricado con el núcleo de un meteorito caído del cielo, sirve para dominar a los demonios. El portador del anillo tendrá un +6 en toda tirada relacionada con el control de entidades demoníacas.

Set, anillo de

Fabricado en un metal semejante al cobre, al que se ha dado forma de serpiente de tres anillos que muerde su cola. Tiene dos gemas amarillas que hacen de ojos.

Este anillo es una de las posesiones más veneradas por un brujo, y casi siempre ha sido visto en posesión del sumo sacerdote de Set. Su más famoso poseedor fue el estigio Tot Ha Mon, que lo mantuvo durante casi toda su carrera como brujo, aunque le fue robado en cierta ocasión.

El anillo otorga un +5 en Fuerza, Constitución y Voluntad, y un +6 en brujería, hechicería y nigromancia.

Skelos, libro de

Fuente de información sobre las culturas, pueblos y hechicerías pre humanas. Se dice que estaba encuadernado en piel de seres vivos, que sus hojas y pergaminos habían sido confeccionadas a partir de piel humana y que los cierres eran de hierro.

En época de Conan sólo se conocían tres copias, que se encontraban en la isla sin nombre, en la biblioteca real de Aquilonia y en Vendhya, posiblemente en el palacio de su rey. Aunque es probable que existan múltiples copias inferiores y textos sueltos extraídos del libro.

Los conocimientos de este libro pueden ser aprendidos por hechiceros de alto nivel. Dependiendo de la riqueza y conocimientos inscritos en el libro, la dificultad para aprender sus secretos varía:

Tipo	Dificultad	Beneficio	Experiencia
Hoja suelta	18	Se aprende una fórmula concreta.	2
Pergamino	22	+1 en una escuela magia a determinar por el máster	3
Libro falso	30	+2 en 2 escuelas magia a determinar por el máster	6
Libro original	40	+1 en una escuela mágica a determinar por el PJ. El efecto puede acumularse si se sigue invirtiendo experiencia en su estudio	3 x nivel

Para obtener el beneficio, hay que superar una triada de Inteligencia + educación a la dificultad empleada e invertir la experiencia requerida. Si no se supera la tirada, se pierde la experiencia, pero no se obtiene beneficio alguno.

Siptah, joya de

Robada de una tumba estigia, poseía un gran poder que mantenía con vida a su guardián, una criatura alada. Se encontraba en una isla cerca de estigia, guardada en una torre.

Este tipo de joyas tiene la facultad de animar una estatua y convertirla en un ídolo, que obedecerá ciegamente al dueño de la joya, o actuará como guardián.

Tammuz, el corazón de

De forma de corazón, de color ámbar o de jade amarillo, es el único talismán que puede contrarrestar al siguiente.

Nergal. La mano de

Mano tallada en marfil que sostiene una esfera negra, cayó del cielo antes de la época de kull. Recogida por los pictos del mar y vendida a los atlantes, llegó hasta el continente thuriano: primero a Grondar, después a Thu-le, cayendo en poder de los hombres-serpiente de Valusia. Con su ayuda, Kom-Yazoth destruyó numerosos reinos, antes de que la mano se rebelase y le diera muerte, pues es un arma de dos filos. Pues al principio otorga un gran poder y después una terrible muerte. Tras el cataclismo, el talismán se perdió hasta que fue recogido por un sacerdote de Acheron, marchando tras su caída a estigia. Fue enterrada en la tumba de un brujo y desenterrada por los profanadores de tumbas que se la vendieron a Munthassen Khan.

Este artefacto permite convocar hordas de sombras (1d6 por cada 5 puntos de aturdimiento invertidos) que obedecerán la voluntad del portador sin rechistar durante toda una noche.

Al estar en contacto con el corazón de Tammuz, los dos dioses de los talismanes luchan, destruyéndose el uno al otro.

Typhon (tifon) libro de

Grimorio tan terrible que, con el estudiado una sola de sus hojas, se puede llegar a perder la razón y operar terribles encantamientos.

Este libro funciona de forma similar al de Skelos, pero consume puntos de razón en lugar de experiencia

Tipo	Dificultad	Beneficio	Razón
Hoja suelta	22	Se aprende una fórmula concreta.	3
Pergamino	30	+1 en una escuela magia a determinar por el máster	4
Libro falso	40	+2 en 2 escuelas magia a determinar por el máster	5
Libro original	50	+1 en una escuela mágica a determinar por el PJ. El efecto puede acumularse si se sigue invirtiendo experiencia en su estudio	4 x nivel

Vranghi, el hacha de

Forjada por Mithra, entregada al héroe hiborio del mismo nombre, permitió la independencia de la colonia de Taia, en estigia. Tiene la propiedad de ser mágica y asegurar la victoria en manos de un jefe digno y sin tacha. La profecía habla de que llegará un hombre del norte para empuñarla de nuevo, pues a la muerte de su primer poseedor fue llevada a las Ruinas de Pteion.

Es necesaria una Fuerza mínima de 13 para empuñar el arma, pero aquel que lo consiga, tendrá los siguientes beneficios:

Maestría +2 en el uso de hachas y picas.

Liderazgo +5 si la empuña durante una batalla.

+2 en las tiradas de destino, siempre y cuando se realice dentro de una batalla.

Esta arma tiene las mismas estadísticas que un hacha de batalla normal, pero es indestructible y ofrece un bono extra de daño de +3. Además puede golpear a seres etéreos o invulnerables.

BESTIARIO

ESTADÍSTICAS DE ANIMALES Y CRIATURAS

En este compendio de criaturas se han utilizado un número reducido de características y habilidades. Esto tiene dos fines, por un lado es más sencillo crear y utilizar a las criaturas, por otro, al ser más simple, es más fácil de exportar a otros reglamentos. Existen cuatro características principales:

Fortaleza (FORT): Define la Fuerza y la Constitución de la criatura. También se utiliza en la mayoría de los ataques físicos. Ya se han aplicado los modificadores de tamaño, por lo que no es necesario aplicarlos de nuevo en las tiradas de combate de las criaturas.

Los ataques físicos se realizan con esta característica.

Reflejos (REF): Define la agilidad y la coordinación de la criatura. También sirve para reflejar la habilidad manual de la criatura y su destreza con las armas, si se trata de un ser racional. Ya se han aplicado los modificadores de tamaño, por lo que no es necesario aplicarlos de nuevo en las tiradas de combate de las criaturas.

Si la criatura puede usar armas, los ataques con armas se realizarán con esta característica.

Personalidad (PERS): La Voluntad y el Carisma natural de la criatura. También servirá como la característica de Magia en conjuros ofensivos.

Astucia (AST): Mide la Percepción y la Inteligencia de la criatura. Ten en cuenta que la criatura solo tendrá opción de engañar o de manipular objetos si se trata de un ser racional. Si la criatura posee niveles de memoria para aprender conjuros, también servirá como la característica de Magia en conjuros no ofensivos.

Toda criatura posee ciertas habilidades comunes:

Vitalidad (PV): Igual que en humanos. Si, por ejemplo, digo que se tiene 9/4/2/1, significa que se tienen 9 niveles de Leve, 4 niveles de heridas, 2 de lesiones, y 1 Letal. Ya se han aplicado los modificadores de tamaño, por lo que no es necesario aplicarlos de nuevo en este caso.

Protección: Mide la resistencia ante el daño letal. La mayor parte de las criaturas sobrenaturales, y algunas reales, poseen tejidos resistentes, escamas, conchas, o algún otro medio que les sirve de armadura natural contra las agresiones.

Pelea: La capacidad de combate cuerpo a cuerpo. Las criaturas más inteligentes pueden usar armas.

Puntería: Mide la capacidad de lanzar objetos, o de usar armas a distancia.

Vigor: La resistencia física de la criatura.

Agilidad: La capacidad de movimiento y evasión que posee la criatura. También se usa en las tiradas de desplazamiento.

Sentidos: Mide la capacidad de percepción de la criatura. La mayor parte de los animales salvaje poseen unos sentidos mas agudizados que los humanos.

Supervivencia: Esta habilidad mide el grado de compenetración que se tiene con el medio natural. Sigilo, camuflaje, conocimiento del medio y primeros auxilios son algunas de las utilidades que se le puede dar a esta habilidad.

BESTIARIO

Coraje: Mide tanto la lealtad como la temeridad de la criatura.

Intimidar: Mide la capacidad de aterrorizar que tiene la criatura. En seres más racionales, mide el grado de influencia social que se posee.

Conocimiento: Solo en seres racionales. Mide el grado de cultura y sabiduría de la criatura. Suele usarse en las tiradas de artesanía, destreza manual, o aplicación de conocimientos. Es obligación del máster determinar cual es el alcance de la cultura de la criatura, en función de la descripción de la misma.

Magia: Igual que en humanos.

Otras: Algunas criaturas poseen otras habilidades. Unas, como la seducción de una ninfa o la mirada petrificante del basilisco, son ofensivas, y su uso se muestra mas abajo. Otras, como volar, trepar o nadar, son habilidades especiales de movimiento, y se usan en lugar de agilidad.

Las estadísticas aquí mostradas no tienen porque ser fijas, si no que puedes (y es recomendable) alterarlas a placer para que se adapten mejor a tus gustos y al tipo de ambientación en el que juegues.

Al principio de la campaña puedes crear criaturas mas débiles, con menos puntos en las habilidades, para luego, cuando los PJS tengan mas experiencia, ir incrementando poco a poco su poder y capacidad de combate. Cada vez que se repita una clase de criatura procura alterarle algo (el tipo de arma, subir o bajar un par de puntos en cierta habilidad, etc.).

No dejes que tus jugadores se acostumbren y aprendan las características de cada criatura. De este modo serán más prudentes y se lo pensarán dos veces antes de atacar a saco.

COMBATE EN ANIMALES Y BESTIAS



Nota: Para facilitar la utilización de las criaturas, así como la exportación a otros sistemas de juego, se han agrupado a las criaturas en tres tamaños distintos:

Humanoide: Seres de 0.1 a 4 m. Ej.: osos, trolls, ogros y leones.

Enorme: Hasta unos 12 metros de envergadura. Ej.: rinocerontes, wyvens, quimeras y tiburones.

Gigante: Cualquier cosa mayor. Ej.: krakens, dragones, gigantes, etc.

El tamaño influye sobre todo en el daño que causan ataques con garras y mandíbulas, y en las tiradas de desplazamiento. El resto de situaciones ya han sido contempladas, y las estadísticas de las criaturas ya lo reflejan, por lo que no tienes que preocuparte del tamaño de las criaturas. Por supuesto, eres libre de alterar estas reglas como desees, en el suplemento de No Humanos se contempla con más detalle todo esto.

Zarpazo: Un ataque directo con una garra. La tirada es una tirada normal de pelea. Si se tiene éxito, el daño de la garra se suma al daño ocasionado por la tirada. Dependiendo del tamaño de la garra, el daño será de 1, 3, ó 6.

BESTIARIO

Pinzado: un ataque directo realizado con una pinza o similar. El ataque causa daño letal, pero no causa bonificación en el daño. Sin embargo, otorga un bono de para realizar maniobras de presa y agarre.

Dependiendo del tamaño de la pinza, el modificador de daño será de 1, 3, ó 6.

Mordisco / Picotazo: Un ataque directo con las mandíbulas (con un penalizador de -2 en Destreza). La tirada es una tirada normal de pelea. Si se tiene éxito, el daño de la garra se suma al daño ocasionado por la tirada.

Dependiendo del tamaño de la garra, el modificador de daño será de 3, 6, ó 9.

Cornada / asta / cabezazo: Se trata de un movimiento con el cual se golpea con la cabeza. Se considera como una tirada norma de combate, si la criatura posee cuernos o astas, se le suma al daño.

Salto al cuello: Ataque propio de animales como los felinos terrestres. El animal, ya sea a la carrera, o en una emboscada, salta encima de su presa y trata de inmovilizarla.

Para comprobar si el animal cae encima de la víctima se ha de realizar una tirada de Destreza + pelea + daño de las garras (unas garras mejoran la sujeción de la presa) Vs. Destreza + esquivar (-3 de penalización si es sorprendido). Los éxitos no solo muestran si el atacante logra alcanzar a su presa, si no el daño infringido a la víctima por el golpe. Suma +1 al daño por cada dos metros de longitud del salto.

Para comprobar si se consigue sujetar a la presa, se ha de superar una tirada enfrentada de Fuerza cada turno que la víctima trate de zafarse. Si se consigue apresar a la víctima, se podrá realizar ataques a zonas como el cuello o la cabeza sin sufrir penalizadores.

Esquivar: Igual que para un humano.

Coccar: Un golpe bruto con ambas patas, ya sean traseras o delanteras (Destreza +1, Iniciativa +1). La tirada es una tirada normal de pelea. El daño será contundente, a menos que la criatura posea espolones o zarpas afiladas.

Agarrar en el aire: Propio de seres halados. Se trata de una presa, pero el atacante es un ser volador. Tira Fuerza + vuelo + daño de las garras Vs. Destreza + esquivar (si se desea esquivar) o Fuerza + vigor (si se desea zafarse). Si se consigue apresar a la víctima, se podrá realizar ataques a zonas como el cuello o la cabeza sin sufrir penalizadores.

Ataque en picado: Ataque desde el aire, por lo menos desde 12 metros de altura. Se pierde la iniciativa automáticamente, a menos que sea un ataque por sorpresa. Haz una tirada enfrentada de Destreza para ver si el ataque impacta. Suma +1 al Daño y resta -1 a la Destreza por cada 6 metros de altura (cuanto mayor velocidad, mayor daño, pero menor precisión). Se gana un bono al daño de +1 por cada dos puntos de Constitución del atacante. El ataque ha de realizarse en un solo turno, por lo que la altura máxima la determina la capacidad de desplazamiento del atacante. Si el daño infundido supera la Constitución del atacante, este sufrirá un daño contundente, no absorbible, igual a la diferencia que exista entre el daño y su constitución. Al daño se le ha de sumar el daño de las garras del animal.

BESTIARIO

Barrido o golpe con la cola: Un poderoso coletazo que derriba al adversario. La cola del atacante debe de ser, al menos, de un tamaño similar a la víctima, si se desea derribar al atacante. Destreza -1, Iniciativa +2. La tirada es una tirada normal de pelea. Si el atacante tiene éxito, la víctima perderá el equilibrio. El daño será contundente, a menos que la cola posea espinas o similares.

Moverse: Igual que para un humano. Se aplican los modificadores de tamaño (x1, x2 ó x3).

Embestir: El atacante ataca corriendo, y con la cabeza agachada, con una distancia mínima de cinco metros. Se pierde la iniciativa automáticamente, a menos que sea un ataque por sorpresa. Haz una tirada enfrentada de Destreza para ver si el ataque impacta. Suma +1 al Daño y resta -1 a la Destreza por cada 5 metros de distancia (máximo, el movimiento base del atacante). A los éxitos obtenidos en la tirada de Destreza, súmalo un punto por cada dos puntos de constitución del agresor. Al daño se le suma el daño de cuernos o astas.

Todas las criaturas que puedan realizar un ataque de cornada o asta, pueden realizar este movimiento.

Ataque constrictor: Propio de seres serpentiformes. Para que el atacante se enrosque entorno a la víctima ha de superar una tirada enfrentada de Destreza (Dif. +2, a menos que ataque por la espalda), y superar una tirada enfrentada de Fuerza (Dif -2) cada turno que se mantenga la presa. Por cada turno de constricción, el atacado sufrirá un daño extra absorbible igual a la Fuerza del atacante. La víctima podrá usar sus brazos a menos que la tirada del atacante supere en éxitos la mitad de su Constitución, o que el atacante sea, por lo menos, 5 veces más grande.

Aliento: Un ataque con una bocanada de fuego, ácido, hielo, o cualquier otra cosa que el animal lance en forma de cono, como el fuego de un dragón. No sirven cosas como el escupitajo de veneno de una serpiente, que no causan daño, si no un efecto (envenenar, paralizar, hipnotizar, etc.) en el jugador. Las tiradas de lucha se realizarán igual que se indican en las reglas básicas, tan solo sustituye la habilidad de pelea por la habilidad de aliento del animal.

Armas: El ataque normal con un arma cualquiera. Las bestias con este tipo de arma suelen usar un tipo en concreto de arma, pero eres libre de modificar su equipamiento, creando así rivales más o menos duros. Si la criatura posee cierta inteligencia, pueden usar las maniobras de combate.

Golpe: un ataque puro y bruto. Algunas criaturas, pueden usar armas hoscas, como garrotes o rocas, en este movimiento.

Venenos: Si un personaje es alcanzado por una ataque venenoso, ha de superar una tirada de constitución + vigor a una dificultad igual a 15 + nivel del veneno + daño del ataque, o será envenenado. El nivel del veneno indica el daño sufrido por turno mientras se esté envenenado. Cada turno se repite la tirada, si se supera, el veneno se anula.

Habilidades de energía: Algunas criaturas, especialmente los seres elementales, pueden controlar cierto elemento, como el agua, o el viento. Este tipo de habilidades permiten controlar o generar cierta cantidad de materia o energía elemental (un metro cúbico por nivel en la habilidad). Consulta el suplemento de No Humanos para más información.

Otras cosas: Algunas criaturas, como los súcubos o las gorgonas, poseen ataques especiales, que pueden seducir, petrificar, envenenar o atrapar a los personajes. Estas habilidades especiales se usan igual que cualquier otra habilidad de combate, pero no causan daño. Si se tiene éxito en la tirada, la víctima sufre el efecto del ataque. Normalmente, depende de la Personalidad o de la Fortaleza de la criatura. A menos que se diga lo contrario, el efecto dura tantos turnos como éxitos se saque en la tirada

ENEMIGOS

Sobre el nivel de desafío

Es una pequeña medida que he tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Desafío = (Ataque + daño del arma + Destreza + agilidad+ Constituciónx3+Protecciónx2)/10.

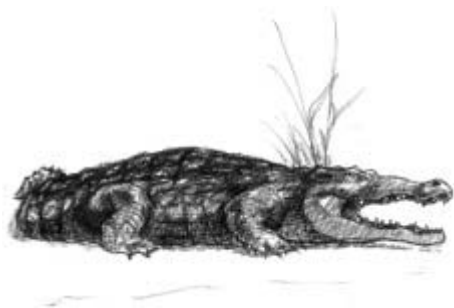
Tomando Ataque como la suma del atributo y habilidad que la criatura use para combatir con más frecuencia.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 héroes a con nivel de desafío, aproximadamente, nivel 10.

ANIMALES CORRIENTES

En la Era Hyboria ya existían muchos animales normales y corrientes, idénticos a los que vemos hoy en día. Como son de todos conocidos, me limitaré a dejar una tabla con sus estadísticas.

Cocodrilo.



Reptil de tamaño considerable que suele vivir en lagos y pantanos, aunque también existen sub especies a daptadas a los ríos y al agua salada del océano.

Son criaturas de ambiente anfibio, aunque no pueden respirar en el agua, pueden aguantar bastante la respiración. Normalmente, normalmente, pasan largas horas quietos sobre la superficie del agua, camuflándose como si fuesen un troco, para lanzarse de repente contra su desprevenida presa.

Existen versiones gigantes de estas criaturas, aún más violentas.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
12	5	3	1	Mordiscos.		8/4/2/2	2	6
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	5	0	6	12	0	6	7	5
Notas:	Garras +1 y Mandíbulas+3. Si se trata de la versión amaestrada, suma +3 al daño por garras y mordiscos, y +4 a la Protección. En este caso el valor del desafío sube un punto.							

BESTIARIO

Toro.



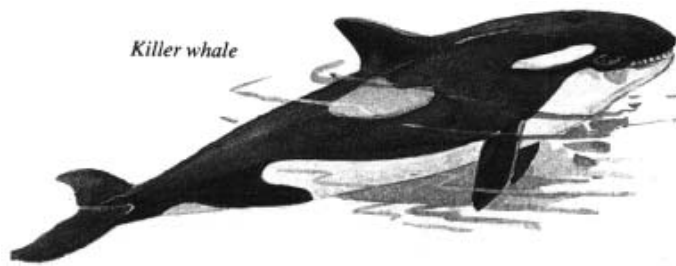
Animal bonino de gran envergadura y afiladas astas.

En estado salvaje, son muy peligrosos porque no dudan en lanzarse contra todo lo que se mueva. Viven en rebaños, donde un macho dominante custodia su harén particular de la presencia de otros machos.

Amansado, es usado en labores de granja y ganadería.

La carne de toro macho no es especialmente sabrosa, y es mucho más frecuente usar la de las hembras.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
17	5	3	1	Asta.		10/5/3/2	2	6
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
5	4	0	9	12	0	5	3	5
Notas:	Astas +6.							



Orca.

Animal cetaceo, emparentado con las ballenas y delfines, de una gran potencia e inteligencia.

En un animal de costumbres gregarias, es raro ver una manada de 20 individuos. Emplean estrategias

muy perfeccionadas de caza

Aunque no son especialmente feroces, los marinos las temen mucho, incluso más que al gran tiburón blanco y al cachalote, y creen que son capaces de hundir los barcos para devorar a su tripulación.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
20	14	6	3	Mordiscos y golpes.		10/5/3/2	4	13
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	14	0	9	14	0	9	10	14
Notas:	Mandíbulas+6. Animal acuático: valor en nadar igual a su agilidad, no respira en el agua, pero agunata la respiración más de 30 min.							

BESTIARIO

Cachalote.



El cachalote, que es la única gran ballena con dientes en la mandíbula inferior. Es un "campeón" del buceo y puede bajar a profundidades hasta de 2.000 metros en busca de comida. Sus inmersiones suelen durar por lo general 50 minutos, pero pueden permanecer en el agua más de una hora en busca de su presa favorita: el calamar gigante.

Su comportamiento suele ser evasivo con los barcos y es frecuente verlos de vez en cuando saltar fuera del agua.

A pesar del alto riesgo que conlleva enfrentarse a una de estas criaturas, los buques balleneros los persiguen con ahínco a causa de la valiosa grasa que tiene sus cuerpos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
25	10	6	2	Mordiscos y golpes.	17/9/5/4	8	15	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	8	14	14	20	0	12	8	10
Notas:	Mandíbulas+9. Animal acuático: valor en nadar igual a su agilidad, no respira en el agua, pero aguanta la respiración más de 50 min.							



Caballo.

La montura por excelencia en la era hiberia. Usado en todos los reinos y prácticamente en todos los lugares de la tierra

Los caballos fueron amaestrados por e ser humano en los albores de la civilización, y desde entonces han sido acompañantes fieles y fiables de todo aventurero.

En su estado salvaje, los caballos viven en manadas numerosas, en constante movimiento en busca de pastos con los que alimentarse

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
9	7	6	2	Coces.	7/3/2/2	0	5	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	10	0	5	14	0	2	6	6
Notas:	MV -2 al ser montado.							

BESTIARIO



Cobra.

Serpiente venenosa de unos dos metros de longitud, muy ágil y silenciosa.

Este animal ha sido adiestrado por Estigios y orientales desde hace mucho tiempo para que respondan al sonido de la flauta. Bien adiestradas, estos animales se convierten en una de las armas más eficaces usadas por los asesinos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
4	8	3	1	Mordiscos.		3/1/1/1	0	3
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	6	0	7	12	0	7	8	9
Notas:	Mandíbulas+3. Veneno de nivel 5.							

Tiburón blanco.



Tiburón de considerable tamaño, pesadilla de cualquiera que se sumerga en alta mar.

El tiburón blanco posee un olfato excepcional, que le permite oler la más ínfima cantidad de sangre a grandes distancias, y unas mandíbulas de inusitada potencia.

Suele habitar aguas cálidas, y es muy raro en los helados mares del norte.

Pocos han sobrevivido al ataque de una de estas criaturas.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
20	12	4	1	Mordiscos.		10/5/3/2	4	12
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	8	0	10	14	0	8	7	12
Notas:	Mandíbulas+9. Animal acuático: valor en nadar igual a su agilidad, respira en el agua.							

BESTIARIO



Oso de las cavernas.

Gran oso, mayor en tamaño que el actual oso pardo, que habita las zonas rías del norte. Este animal es especialmente feroz, sobre todo si defiende su territorio, y a menudo a combatido contra los hombres para disputarles las cavernas donde habita.

Como otros osos, iverna, y para ello consume grande cantidades de alimento durante las épocas más cálidas.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
14	7	6	2	Mordiscos y garras.		10/5/3/2	2	8
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	6	0	7	12	0	7	8	9
Notas:	Garras +1 y Mandíbulas+3. Si se trata de la versión amaestrada, suma +3 al daño por garras y mordiscos, y +4 a la Protección. En este caso el valor del desafío sube un punto.							

León

Rey indiscutible de las cálidas estepas. Este felino es el único conocido que muestra una actividad social de grupo y convive en manadas. Son bastante feroces, pero solo atacan al ser humano cuando son inoportunos, o tienen hambre.



En ciertos pueblos, de forma muy limitada, pueden encontrarse leones amaestrados y preparados para ser usados como monturas de guerra. Estos leones son adiestrados de cría, y cuentan con fuertes placas y garras metálicas a modo de protección.

Si se usa como montura, su MV es de -2.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
12	9	8	2	Mordiscos y garras.		10/5/3/2	0	7
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	8	0	6	11	0	6	7	11
Notas:	Garras +1 y Mandíbulas+3. Si se trata de la versión amaestrada, suma +3 al daño por garras y mordiscos, y +4 a la Protección. En este caso el valor del desafío sube un punto.							

BESTIARIO

Vampiro



Roedor de ámbito nocturno, adaptado al vuelo, que vive en grutas y lugares abandonados. Aunque se alimente de sangre, individualmente, son inofensivos y su mordedura no causa más que una leve molestia.

Pero, en ocasiones pueden congregarse millares de individuos, y convertirse en una seria amenaza. Así reunidos, estas criaturas pierden el miedo al ser humano y no dudan en atacar a cualquier desventurado que ose viajar de noche, o se adentre en la morada de estas criaturas. En ocasiones, incluso han llegado a atacar poblados humanos.

Estos seres son migratorios, y pueden encontrarse en los lugares más insospechados, siempre que su clima no sea excesivamente frío

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
1	1	3	1	Mordiscos.	0/0/1/1	0	1	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
3	9	0	5	9	0	1	9	9
Notas:	Sus mandíbulas no ocasionan daño extra. Cuando atacan en bandada, su habilidad de pelea gana un bono de +15 (un grupo tan grande es difícil de esquivar). Su mordedura puede contagiar la peste (enfermedad de nivel 5).							
	Estas criaturas tienen miedo al fuego.							

Hiena



Es una de las muchas especies depredadoras que habitan el desierto, la hiena es un cazador inteligente y oportunista, capaz tanto de vivir de los cadáveres de los muertos como de acechar y matar a las presas vivas. Trabajando en grandes manadas, las hienas usan las mismas tácticas que las manadas de lobos del lejano norte, persiguiendo a presas solitarias, enfermas o heridas hasta que estén agotadas, para luego atacar desde todos los puntos para acabar con ella con sus poderosas mandíbulas. Feroces y extremadamente territoriales, las hienas son conocidas por echar a leones de su territorio de caza y por supuesto no temen a los humanos de ninguna forma.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
11	9	4	2	Mordiscos.	7/4/2/1	0	7	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	9	0	5	9	0	5	9	9
Notas:	Mandíbulas+3.							

BESTIARIO

Lobo Cimmerio.



Pasar una noche cualquiera en el suelo cimmericiano tendrá su silencio roto por los aullidos distantes de los lobos.

Estas bestias llaman la tierra su morada en mayor número que los bárbaros norteños, merodeando y corriendo a través de los bosques buscando presas. En otras regiones, los lobos tienden a ser agresivos a los humanos cuando están famélicos. En Cimmeria, los lobos son otro aspecto del yermo local que matarán a cualquier humano salvo que este sea cuidadoso o muy hábil en combate.

En esta tierra áspera que cría bestias y hombres fuertes por igual, los lobos cazan presas humanas allí donde tienen la oportunidad. Los norteños están acostumbrados a esta agresión y combaten con espadas, fuego y flechas, pero la noción de que la gente es la presa de los lobos cimmericianos es una lección que muchos forasteros solo han aprendido en el último momento.

Como bestias de manada, los lobos raramente luchan en solitario. Los viajeros tendrán que hacer frente a muchas dentelladas a la vez, al buscar los lobos hundir sus colmillos en la carne y tumbar a su presa con su peso. Así como realizar ataques usando su gran velocidad y fortaleza, derribando en el suelo a su víctima para luego devorarla con avidez.

Incluso a pesar de la disciplina y el estoicismo cimmericiano, los guerreros a veces se estremecen ante el sonido distante de los aullidos. Los cazadores rastreando presas para alimentar a sus familias raramente dudarán en matar a un lobo solitario con el que se encuentren en la espesura, un momento de duda puede significar en que la bestia mate al cazador.

Los lobos más comunes en Cimmeria son los lobos del bosque –con un gran cuerpo, feroces y fuertes. Los lobos calamitosos, procedentes de los inviernos más despiadados de las tierras de Nordheimer, también se pueden ver en grandes números.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
6	9	6	2	Mordiscos.		6/3/2/1	0	4
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	7	3	6	10	0	6	10	12
Notas:	Mandíbulas+3.							

SERES EXTRAÑOS

A parte de toda clase de animales, en la era Hyboria pueden encontrarse toda clase de seres y criaturas misteriosas. Muchas de ellas no dejan de ser animales extraños o razas humanoides. Otros son productos de la magia negra.

Caníbal Salvaje



Algunos estudiosos creen que hubo otras edades antes de la Edad Hyboriana, y que si uno viaja lejos y mira detenidamente, puede tener la oportunidad de descubrir restos de las edades perdidas donde hombres anduvieron por el mundo, aunque no como son conocidos actualmente. Para aquellos conocedores de esos primitivos, se los considera como hombres bestia, salvajes caníbales muy limitados en intelecto y en el razonamiento. Son incapaces de hacer cualquier cosa que una cultura muy básica y su forma de comunicación se limita a gruñidos guturales de cuando la humanidad era nueva en el mundo.

Los clanes Cimmerianos de las Montañas Eiglophian saben que estos hombres bestia aún existen, a pesar de que no se preocupan nada de porqué esos primitivos son restos de la humanidad o bien monstruos degenerados que han tomado la forma parecida a la de los humanos. Lo que más preocupa a estos clanes son los ataques despiadados de estos salvajes, que atacan a los poblados Cimmerianos y puestos avanzados para capturar armas de mejor calidad y secuestrar personas hasta sus oscuras cuevas donde son devorados por estos caníbales.

Estos comedores de carne son una fuente de gran terror para los clanes Cimmerianos de las montañas del norte. Los cuentos tribales cuentan que peor que ser la comida de una familia caníbal es convertirse en el sacrificio vivo para el gran gusano helado Yakhmar, o peor, ser ofrecido al dragón nevado Coltranach, a los que estos hombres bestia adoran como un dios.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
9	5	3	3	Mordiscos, garras.		9/4/2/1	2	6
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	7	3	6	12	2	6	7	5
Notas:	Garras +1y Mandíbulas+3.							

Yakhmar

El infierno incrustado en hielo de la parte más norte de Cimmeria es una tierra donde la vida lucha para sobrevivir. Las Montañas Eiglophian sobresalen en los cielos, convirtiéndose aún más hostiles para la humanidad a cada paso hacia sus espirales ascendentes. Mientras que los clanes dispersados de los bárbaros Cimmerianos se aferran a una existencia poco alegre aquí, la única vida que prospera de verdad en este reino de nieve intocable y de piedra antigua es completamente inhumana. Son los depredadores en los picos, y los más míticos entre ellos son algunas de las criaturas más mortales que se puedan encontrar en cualquier parte del mundo. La primera entre ellas son los gusanos de hielo de la leyenda Cimmeriana e Hyperboreana.



Algunos guerreros de las tierras del norte creen con certeza que los gusanos de hielo están extintos. Pero los gusanos de hielo aún viven, reptando muy profundo dentro de la piel de la tierra para esconderse del agonizante toque del calor solar y de las flechas de fuego de los cazadores humanos. La mayor y más terrible de estas criaturas es el mismísimo Yakhmar, gigantesco en tamaño y feroz con su frío para cualquier ser viviente. Los relatos más extraños que cuentan de Yakhmar hablan de un monstruoso gusano forrado de blanco y con un cuerpo formado de bobinas sobre bobinas de carne musculosa. Los ojos de la bestia son de un verde enfermo submarino, que irradian la luz fría en los alrededores oscuros de su guarida, y su faz abierta es un agujero repleto de dientes puntiagudos hacia adentro pulidos, con una lengua que puede atrapar los miembros de un guerrero y arrastrarlo hacia la negrura de su interior para alimentarse de él.

Yakhmar y su progenie poseen la habilidad de realizar una llamada aflautada que es capaz de hipnotizar hasta las almas más resistentes, atrayéndolos desde la seguridad de sus hogueras hasta una muerte horrible.

Los gusanos de hielo se alimentan de la carne de criaturas de sangre caliente, rasgando su carne de los huesos dejando sus cuerpos esqueléticos congelados en hielo sólido una vez que ya no queda calor. De todas las formas de morir en la Edad Hyboriana, este tipo de muerte es seguramente una de las más agónicas.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
30	5	18	1	Mordiscos, golpes.		16/8/5/4	12	17
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
20	5	0	26	30	0	16	17	25
Notas:	Mandíbulas+9.							

BESTIARIO

Grol



Heraldos de un gran mal por llegar, los Grol son sirvientes inferiores de un señor demonio mucho más poderoso que languideció en una prisión mágica hace muchas centurias. Mientras que su maestro sigue atrapado por un gran árbol, traído ahí por la magia de la bruja Zelata, las débiles criaturas Grol se manifiestan en la tierra colindante, presagiando la aparición de su maldito señor.

Cada cincuenta años, el hechizo que retiene al demonio dentro del árbol se debilita y debe ser renovado. Hay gente encargada en vigilar cuando el hechizo debe ser restaurado. Estas almas vigilantes saben que el tiempo está próximo y empiezan a ver a los Grol aparecer por todas las Tierras

Salvajes. Estos diablos disfrutaban atacando humanos, llevando con ellos todo el odio hacia la vida mortal de su patrón demoníaco.

Las mutilaciones y asesinatos a manos y colmillos de los Grol se están volviendo algo normal en los extremos más orientales de Aquilonia. Aquellos al tanto del secreto antiguo pueden ver las señales más claras a cada noche, y a menos que los Grol sean matados pronto y el hechizo alrededor del gran árbol renovado, los asentamientos fronterizos de las Tierras Salvajes estarán a merced de los diablillos y su malvado amo.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
25	15	6	5	Mordiscos, garras.	9/4/3/2	8	15	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
18	12	8	15	25	0	16	16	15
Notas:	Garras +1y Mandíbulas+3.							

Tarantula Gigante



Las tarántulas son arañas peludas y enormes que prefieren buscar y matar a sus presas en vez de esperar a que caigan en sus redes. Dependiendo de su tamaño, las tarántulas cazan presas tan pequeñas como grillos o tan grandes como lagartos e incluso pequeños pájaros. Como las otras arañas, inyectan poderosos venenos en sus presas que licuan sus órganos en una masa que más tarde pueden consumir. Aunque los habitantes del desierto temen a la tarántula, su veneno es raramente venenoso pero su mordisco puede ser muy doloroso durante un corto periodo de tiempo. A pesar de su aspecto amenazador, las tarántulas raramente son agresivas hacia los humanos a no ser que se las provoque, aunque los habitantes de Pashtun mencionan a una inteligencia diabólica que controla los

enjambres de tarántulas que infestan la cercana Isla de los Antiguos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
6	7	1	1	Mordiscos.	60	2	4	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
5	6	0	4	10	0	5	6	4
Notas:	Mandíbulas+3. Veneno de nivel 5.							

BESTIARIO



Reptador helado

Por encima de todos los horrores maléficos que ha repartido la brujería Hyperboreana están las blasfemias salvajes conocidas por los cazadores Cimmerianos como Reptadores Helados. Estos entes rapaces vagan fantasmalmente a través de los bosques ocultos, silbando y deslizándose en busca de presas.

Sin ser una bestia natural, el Reptador Helado es una mezcla entre una serpiente y una anguila, aunque todavía con aspectos de ninguna criatura conocida. Una cola serpentina arremete contra el agua del pantano a medida que el Reptador Helado se desliza tras su presa, mientras un torso raramente parecido a un humanoide aparece de las profundidades sorprendentemente

con poderosos brazos y múltiples dedos terminados en garras. Su faz es la de una serpiente marina o una anguila gigante, un horrible rostro reptiliano terminado en afilados colmillos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
9	12	3	6	Mordiscos, constricción.	6/3/2/1	4	7	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	7	3	6	12	0	6	7	5
Notas:	Mandíbulas+3.							



Devorador de Carne

Es conocido por aquellos sabedores de los caminos del mundo que la naturaleza está viva, igual que lo está la gente y las bestias. Existe un área en equilibrio –un equilibrio de la flora y fauna que reside en sus orígenes. Pero este balance no es eterno. Se puede perder, especialmente cuando los humanos llegan al lugar.

El cuerpo de un guerrero sangra cuando es herido, pues lo mismo hace una región cuando es lastimada por la presencia humana. El Pantano Helado, profanado por las magias malditas de los hechiceros invasores Hyperboreanos, ha convocado horrores en respuesta a sus heridas. Destacan de entre todos esos los monstruos conocidos por los cazadores Cimmerianos como Devoradores de Carne, que en los últimos meses se han alzado desde el yermo helado de los pantanos. Cada uno de ellos poseyendo la más mínima astucia animal y un hambre voraz por la carne humana.

Estas bestias monstruosas amenazan desde los pozos helados de agua enfangada como manifestaciones del pantano iracundo, llenas de músculos y odio, con su piel dura como la piedra repleta de ramas de los árboles del pantano y apestando del agua sucia. Hacer frente a uno de estos mastodontes es enfrentarse a la furia encarnada del Pantano.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
14	10	7	6	Mordiscos, garras.	11/6/4/2	6	9	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
13	9	10	12	15	2	12	15	16
Notas:	Garras +1y Mandíbulas+3.							

BESTIARIO

Vistrix

Un demonio reptiliano, nacido de la magia negra.



El Camino de Atzel ofrece una variedad de tormentos para atrapar a viajeros descuidados; y no todos ellos –mucho menos la mayoría- son humanos. Mientras que los grupos de bandidos bajo el emblema de Atzel son una grave amenaza en toda la región, el peligro oscuro existe. EL mayor de ellos, y el padre de todas las maldades inferiores, es el demonio conocido como Vistrix.

Poco se sabe en verdad de Vistrix, y muchos de los rumores mortales atañidos a la bestia han surgido más de las especulaciones miedosas que de los hechos constatables como la dureza del hierro. Los cuentos pasan a ser mitos a medida que las noches frías pasan, mezclando leyenda y verdad en una misma cosa. Los mamuts jóvenes son apartados de sus manadas; apartados de la tierra por una gran sombra y un torbellino de viento. Las Bestias inhumanas parecidas a serpientes, los Reptadores Helados, se propagan en grandes números por la nieve siguiendo la zaga de Vistrix. Aquellos que viven por la región de la montaña lo maldicen por estos actos. El demonio toma a los mamuts para alimentarse. Los Reptadores Helados son la monstruosa prole de este dragón.

Vistrix parece ser una nueva amenaza para la región, más que un mal antiguo conocido por ser una plaga en Cimmericia y los Reinos Fronterizos en los últimos siglos. Todos los conocedores de la propagación del mal en el Camino de Atzel saben que la llegada del demonio-dragón coincide con la oscuridad floreciente. Nadie puede asegurar que Vistrix sea la causa o solo un síntoma más de esta enfermedad en el reino.

De hecho, el demonio es un vestigio de los reptiles de una edad largamente olvidada cuando los seres de sangre fría y depredadores reyes reclamaban el mundo como su territorio de caza. ¿Brilla una inteligencia humana, en sus gigantes ojos? La respuesta a esta pregunta dependerá de a que relato haga caso el viajero...

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
35	16	30	14	Mordiscos, aliento.	garras,	32/16/11/8	20	24
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
35	8	20	30	30	15	20	25	30
Notas:	Garras +6 y Mandibulas+9. Aliento a nivel 25. Vuelo a nivel 18.							

BESTIARIO

Gran Mono



Terrorífico en tamaño, fortaleza y estatura, el gran mono Hyboriano se puede encontrar con muchos colores diferentes y en muchos territorios diferentes del mundo. Tienen muy poco miedo de sus vecinos naturales. Estas bestias salvajes están siempre dispuestas a desgarrar el miembro de un hombre si con ello consiguen proteger su hogar o lograr comida rápida. Son veloces y poderosos, capaces de fracturar el metal forjado con sus puños desnudos como si fuera pizarra. No es ninguna sorpresa que estos animales agresivos son cazados no por su carne o su piel, sino para mantener su población baja y proteger a los asentamientos cercanos.

Luchan con sus puños duros como el metal y sus colmillos quebranta huesos, son enormes bestias capaces de proporcionar una gran cantidad de dolor. Algunos podrían pensar que solo son “animales estúpidos”, pero hay una astucia inteligente detrás de sus frentes marrones. Los cazadores que han sobrevivido a encuentros con estas torres pesadas de músculos y tendones aseguran que pueden cruzar grandes distancias con pasos largos ignorando los pinchazos de las flechas hasta que se tiran encima. A pesar de no ser tan mortal como algunas de las criaturas de Hyboria, el gran mono es una de las amenazas más reconocibles.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
12	11	5	3	Mordiscos, garras.	60	3	5	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	11	7	9	12	1	10	9	8
Notas:	Garras +1y Mandíbulas+3.							

Escorpión gigante.



Muy temidos por los habitantes del desierto y la maldición de los viajeros incautos, los escorpiones son arácnidos de ocho patas con una dura coraza y una larga y flexible cola que contiene un aguijón venenoso. Estas criaturas depredadoras normalmente se esconden para acechar a su presa, atacando por sorpresa y atrapándola con sus poderosas pinzas. Una vez inmovilizada, la víctima es atontada repetidamente con el potente veneno, luego el escorpión disuelve su comida con un spray de ácido y sorbe los restos. Incluso cuando no está cazando, el escorpión es altamente agresivo, y no dudará en atacar a oponentes mucho más mayores si creen que pueden ser una amenaza. Algunos comerciantes del desierto relatan historias en sus caravanas de especímenes masivos lo suficientemente grandes como para atacar a camellos o gente.

Los aquí mostrados tienen una longitud aproximada de medio metro, pero algunos viajeros han contado noticias de criaturas cinco veces mayores

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
2	2	1	1	Picadura.	2/1/1/1	2	2	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	4	3	10	3	0	4	6	4
Notas:	Veneno de nivel 5.							

Hombre Lobo



El Campo de los Muertos es un lugar tétrico y encantado en el mejor de los momentos, pero recientemente se han oído aullar a las crías de los lobos desde los valles oscuros con un tono diferente. Muchos Cimmerianos que vigilaban los pasos solitarios han desaparecido, y otros aseguran que hay hombres lobo acechando en búsqueda de carne humana.

Según las leyendas y supersticiones, un hombre lobo es un mortal que ha caído bajo una terrible maldición y ha sido transformado en una criatura bestial mitad hombre, mitad lobo. Feroz y terrible, el hombre lobo no recuerda nada de su ser original, y solo se mueve por el instinto de la furia, la rabia y el hambre. Sin embargo, a diferencia de un animal verdadero, el

hombre lobo no teme a los hombres, es más, disfruta con el sabor de la carne humana, y cazará a los hombres siempre que pueda. Un hombre lobo es de lejos más rápido y fuerte que un hombre normal, y combate con sus poderosos colmillos y garras. Aunque pueden ser matados con acero y magia al igual que otras criaturas, enfrentarlos puede ser un gran riesgo. Un mortal mordido por este monstruo se infecta con su maldición. Dichas víctimas sucumben normalmente a la locura y mueren de forma agónica, pero los menos afortunados son transformados en hombres lobo.

Los líderes de los clanes Cimmerianos están desconcertados con la aparición inesperada de estos monstruos. ¿Fueron traídos al Campo de los Muertos por los saqueadores Vanir que han penetrado en la región, o forman parte de una maldición antigua que ha sido llamada de nuevo por algún cacique espectro enfadado? Por el momento, nadie conoce la respuesta. O por lo pronto nadie ha tenido valor suficiente para buscar entre los oscuros rincones de los campos ceremoniales la fuente de esta plaga monstruosa.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
15	15	9	3	Mordiscos, garras.	12/6/4/3	6	12	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	15	8	15	16	0	15	10	10
Notas:	Garras +3y Mandibulas+6. Debilidad a la plata (Daño extra de 7 puntos)							

Cacique Espectral



Hay razones por las que los muertos honorables descansan bajo pesadas losas de piedra, con los trofeos de logros pasados y tesoros apilados a sus pies. Sus hazañas en el pasado les ganaron honor y respeto, y su largo servicio y sacrificio les compró un largo descanso en la otra vida. Pero espíritus tan feroces no descansan tan fácilmente. Al igual que en vida, son rápidos para la ofensa y no dudan en tomar acciones contra los que los agravian. Más de un ladrón de tumbas se ha encontrado con un funesto final cuando el espíritu del cacique al que ha intentado robar los tesoros le ha hecho frente.

Este terrible drama ahora está siendo interpretado a gran escala en el Campo de los Muertos en Cimmeria, al haber invadido este lugar sagrado una gran fuerza de guerreros Vanir. Ellos están saqueando las tumbas de los antiguos caciques y llevándose reliquias arcanas con ellos. Los cuerpos han sido tirados en la tierra sucia, o ultrajados por los cuchillos Vanir. Ahora los espectros de los enfadados caciques merodean la región sureste del bosque, buscando venganza contra aquellos que los han profanado, o cualquier forma de vida desafortunada que se cruce por su camino.

Aún peor, las excavaciones de los Vanir han desvelado reliquias de un tiempo aún más antiguo si cabe. En el borde norte del Campo de los Muertos, los saqueadores han encontrado ruinas Atlantes y mientras excavaban túneles entre el cementerio Cimmeriano han encontrado una tumba aún más vieja que la misma montaña. Cuando los Vanir irrumpieron en la tumba, se sorprendieron al encontrar el lugar de descanso de una alta y poderosa mujer, descansando con una armadura ceremonial atlante y rodeada de bienes como si de un cacique mítico se tratara. Su nombre, escrito en las runas de la perdida Atlantis, fue Cacique Toirdealbach.

Nada de eso importó a los Vanir, tan solo se preocuparon de las reliquias de la tumba. Los dedos de Toirdealbach fueron cortados para quitarle sus anillos, y su cuello degollado para conseguir su torque de oro. Sus restos fueron tirados por el suelo de piedra, como si fueran los restos de un esclavo. Pero los rostros codiciosos de los Vanir cambiaron a gritos de horror cuando el espíritu vengativo del enfadado cacique se elevó ante ellos. Solo uno de los saqueadores escapó para contar lo que había visto, aunque falleció al poco tiempo a causa de sus heridas.

Desde entonces los misteriosos líderes de los saqueadores han enviado un grupo tras otro a la tumba, cada uno mejor armado que el anterior, pero ninguno ha regresado. Sus cuerpos retorcidos llenan los túneles que llevan al lugar de descanso del Cacique Toirdealbach, advirtiendo a los buscadores de tesoros del gran peligro que les espera.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
10	10	10	10	Armas	10/5/3/2	8	9	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	10	10	10	10	10	10	10	10
Notas:	Siempre portan armas. Debilidad a lo sagrado (daño extra de 5 puntos).							

BESTIARIO

El Rinoceronte Asesino



Con una velocidad feroz el Rinoceronte Asesino carga por los campos de los Reinos Fronterizos, aplastando las hordas de soldados enemigos, enviándolos volando por los aires. La Lanza del Demonio así es como los llaman sus enemigos – una velocidad increíble unida a un cuerpo idóneo para aplastar y masacrar. En su espalda, jinetes habilidosos luchan por controlarlos, usándolos en batalla allí donde se requiera acabar con muchos enemigos en el menor tiempo posible. En las batallas de asedio el Rinoceronte Asesino es una herramienta poderosa y peligrosa de muerte gracias a

su habilidad de atravesar brutalmente grandes números de enemigos en una rápida y brutal furia mortal.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
19	18	6	1	Asta, golpe.	12/6/4/3	9	13	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	10	0	18	18	0	12	6	8
Notas:	Cuerno +6. Vista deficiente (-4 a las tiradas de percepción visual). MV -6 cuando si se usa como montura.							

El Mamut de Guerra



En los Reinos Fronterizos se puede oír el sonido de los truenos. Son los pasos tronadores de los míticos Mamuts de Guerra. Estas bestias gigantes, montadas por habilidosos jinetes, surcan a través de los campos ensangrentados como barcos de batalla para conquistar un puerto desconocido. El Mamut de Guerra, instrumento vital en cualquier ataque de asedio, puede determinar el resultado de una batalla. Emplear este tipo de bestias en tu ataque implica que puedes derribar los muros y dañar edificios sin necesidad de usar las armas de asedio tradicionales.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
24	10	10	2	Golpes.	17/8/6/4	10	15	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	9	3	12	25	0	10	8	8
Notas:	MV -6 cuando si se usa como montura.							

BESTIARIO

Bestia Oscura



La más reciente amenaza a la paz de Aquilonia tiene un origen nada natural. No es el estruendo de la marcha de una armada Nemediana, o los gritos estridentes de una tribu de Pictos corriendo a la batalla. En vez de eso, las Tierras Salvajes y los poblados fronterizos repartidos por sus límites están atemorizadas por la presencia de criaturas que se han ganado el nombre de "Bestias Oscuras" de los labios de los aterrorizados habitantes.

Que son exactamente las Bestias Oscuras y cual es su origen es un misterio solo conocido por aquellos envueltos por su nacimiento hechizado. Estos seres cazan animales y humanos sin distinción, y no siempre en búsqueda de alimento. Ya que mientras muchas víctimas son devoradas para saciar el apetito

de las Bestias Oscuras, muchas más aparecen masacradas y dejadas intactas, asesinadas por la mera malicia de estos monstruos.

Pocos son los que viven lo suficiente tras encontrarse a estas bestias para contar lo que han visto, por lo que estas criaturas son conocidas por las gentes de las Tierras Salvajes como una amenaza oscura, un peligro grave, y la gran evidencia de esto son los restos que dejan las Bestias Oscuras de sus víctimas. Aquellos que han sobrevivido a sus ataques hablan de abominaciones envueltas en pelaje negro, con zarpas bestiales y unos colmillos largos que apestan a un aliento fétido.

FOR	REF	PER	AST	Ataques		PV	Protección	Desafío
9	9	9	2	Mordiscos, garras.		9/4/3/2	3	7
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
9	9	4	9	12	0	8	7	9
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.							

BESTIARIO

Simio carnívoro.



Versión más grande y temible de los monos gigantes. Son muchos más raros, y muy pocas veces se ven en grupos. En los relatos de Conan, se han descrito en algunas ocasiones. Se desconoce si pertenecían todos a una misma raza, o existen diversas subespecies.

Aunque los relatos sobre este tipo de seres difieren bastante unos de otros. En todos se habla de un enorme ser antropomorfo, de más de tres metros de altura, peludo, con unos brazos desproporcionadamente largos, y de una enorme fortaleza física, que roza lo sobre natural.

Se dice que pueden desmembrar a un oso, y que su alarido hiela la sangre del más valiente guerrero.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
16	10	8	4	Mordiscos, garras, golpes.	13/6/4/3	6	11	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	12	6	12	18	1	15	10	10
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.							

Alosaurio



Posiblemente, uno de los cazadores más eficientes de la historia. Aunque un poco menor que el Tyranosaurus (13 m), su gran agilidad, resistencia, y potente mandíbula le han hecho perdurar hasta esta época de la tierra.

En antigüedad, mucho antes de la aparición de los primeros hombres, las criaturas reptiles dominaban la tierra, y criaturas como estas eran tan comunes como las aves. En la actualidad, son muy pocas las criaturas que aún andan sobre la tierra.

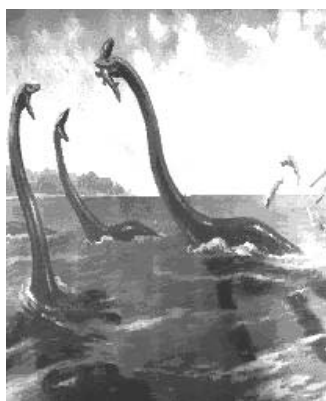
De carácter solitario y territorial, este gran carnívoro suele habitar las zonas desérticas colindantes a las grandes selvas.

En los reinos negros se les conocen como dragones.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
20	16	12	2	Mordiscos, garras.	16/8/5/4	12	15	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	9	0	20	22	0	15	12	10
Notas:	Garras + 6 y Mandíbulas +9.							

BESTIARIO

Plesiosaurio



Otra de las escasas bestias prehistóricas que han sobrevivido hasta esta era. Se tratan de reptiles acuáticos de un tamaño considerable.

Aunque normalmente se alimenten de peces, no descartan atacar las embarcaciones que se alejan de la costa.

Su largo cuello mide más de 7 metros de longitud y su boca, aunque pequeña, en comparación con el resto del cuerpo, puede agarrar a un ser humano y arrastrarlo hasta las profundidades marinas para devorarlo.

En contadas ocasiones, igual que las tortugas, pueden salir fuera del agua. Pero nunca se alejan de la costa.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
20	15	10	1	Mordiscos.	15/7/5/3	8	14	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	13	0	16	20	0	15	12	9
Notas:	Mandíbulas +3. Nadar a nivel 12. Puede aguantar la respiración unos 40 min.							



Cocodrilos gigantes.

Similares a los cocodrilos ordinarios, pero mucho más grandes (15 m.). Estas criaturas son muy traicioneras, y rara vez se dejan ver. Sus desafortunadas víctimas solo aciertan ver unas inmensas mandíbulas que los apresan, aplastan, y arrastran al fondo de la ciénaga.

Suelen vivir en islotes solitarios, o en las profundidades de los grandes pantanos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
24	15	10	1	Mordiscos.	15/7/5/3	12	16	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
18	10	0	20	20	0	16	14	10
Notas:	Mandíbulas +9. Nadar a nivel 12. Puede aguantar la respiración unos 40 min.							



Felino de los pantanos.

Este salvaje felino ronda las marismas del Mar de Vilallet. Los que han alcanzado a ver uno, lo describen como un gran felino negro, de movimientos tan sigilosos y rápidos que apresen sobre humanos.

Se dice que sus cuartos traseros están muy desarrollados, y que pueden dar vertiginosos saltos.

Parece ser que los machos atacan en solitario, pero que las hembras pueden formar una manada con su descendencia.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
9	14	4	4	Mordiscos, garras.	6/3/2/1	2	5	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	12	0	10	10	0	6	12	14
Notas:	Garras +1y Mandíbulas+3.							

BESTIARIO



Monos alados.

Estas degeneradas criaturas son los descendientes de una antigua raza de hombres simios, cuyo aspecto ha degenerado con el paso de los siglos a causa de las aguas contaminadas del río Zarkheba (Kush, Reinos Negros).

Tienen una capacidad limitada de vuelo, afiladas garras y un fuerte instinto asesino. Siempre atacan en grupos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
8	8	8	3	Mordiscos, garras, armas.	60	4	6	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	8	8	8	8	2	8	8	8
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.Tiene alas (Vuelo +8). Pueden usar armas.							



Hombres simios.

Raza de antiguos aborígenes que viven en las montañas de Kezankian. Su lenguaje consiste en un cúmulo de gestos y gruñidos hoscos, aunque parecen entender los gestos básicos humanos. Algunos filósofos caen que estas bestias están emparentadas con los seres humanos.

Suelen atacar usando piedras, palos o alguna clase de arma rudimentaria (a decisión del máster).

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
8	6	3	4	Golpes.	60	1	4	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
4	5	3	4	7	1	6	7	7
Notas:	Garras +1y dientes+3.							

BESTIARIO



Dragón de fuego

Los Sumos Sacerdotes han criado al Hijo de Set durante generaciones, alimentándolo con sangre, magia y carne humana virgen. Gracias al cuidado y entrenamiento que le brindaron, el Hijo de Set, Dragón de Fuego, ha adquirido un tamaño, inteligencia y poder considerable. Pero los Sumos Sacerdotes no son indiferentes ante el terror que inspira: sus habilidades místicas inhumanas permiten a la bestia guardar contacto directo con el mismísimo Set. El Dragón de Fuego es el perfecto guardián de las sierpes gestantes.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
20	11	10	4	Mordiscos, garras, aliento.	15/7/5/3	10	14	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	6	0	16	20	0	10	12	15
Notas:	Garras +3 y Mandíbulas+6. Habilidad Aliento de fuego a nivel 7							

Serpientes gigantes.



Los hechiceros y sacerdotes de Estigia adoraban a Ibis y al Dios-Serpiente de Set. Las serpientes son seres sagrados para Set. Grandes cantidades de estas monstruosas criaturas sobrenaturales permanecen ocultas en los templos, ciudades y entrenadas por un pequeño entorno de sacerdotes. Cuando están hambrientas, los sacerdotes las sueltan durante la noche por los tenebrosos callejones de la ciudad, donde atrapan cuanta presa encuentran, ya que toda carne humana es un sacrificio digno para el reptílico dios.

También es posible encontrar a estos seres en las profundidades de las selvas negras, donde se rinde culto a Damballah.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
12	10	3	1	Mordiscos, constricción.	7/3/2/1	3	6	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	10	0	6	12	0	8	8	8
Notas:	Mandíbulas+3.							

BESTIARIO

Dragón de Xuchotl.



Enorme lagarto carnívoro, sin alas, de más de 15 metros, que habita las estepas que están más allá de Estigia.

No pueden escupir fuego, pero sus poderosas mandíbulas pueden tragarse a un hombre de un solo bocado, sus escamas son duras como el acero, y sus garras pueden destrozar un caballo en un solo instante.

A pesar de su tamaño, estas criaturas pueden moverse a una gran velocidad, y pueden mantener el ritmo durante mucho tiempo antes de agotarse.

Conan solo se encontró una de estas criaturas, guardando la entrada de la ciudad maldita de Xuchotl, por lo que es más que probable que estas criaturas sean sumamente escasas en las tierras de La Era Hyboria

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
25	15	10	1	Mordiscos, garras.	17/8/5/4	12	16	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	9	0	10	25	0	20	10	18
Notas:	Garras +6 y mandíbulas+9.							

Árboles Kulamtu



Árboles devoradores de carne que habitan algunas regiones de los reinos negros. Tienen la capacidad de mover sus ramas y sus enormes hojas para atrapar a todo desafortunado despistado que se cometa la osadía de acerque lo suficientemente a ellos.

En algunos cultos, se les venera como representante de los dioses, y se les alimenta mediante sacrificios humanos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
12	3	8	1	Golpes, constricción	10/5/3/2	4	6	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	0	0	-	12	0	7	8	8
Notas:	Tienen 2d6 ramas que se mueven como tentáculos. Cada par le confiere la capacidad de atacar a un rival distinto durante su turno.							

BESTIARIO

Nagas



Las nagas hiborias son una antigua raza que siempre han sido sirvientes de los hombres serpientes. Su aspecto es completamente el de una serpiente, pero con una braveza similar a la humana.

Aunque no son espectacularmente peligrosas en combate cuerpo a cuerpo, su mirada hipnótica las convierte en unos oponentes temibles. Una vez paralizada a su presa, se enrollan en torno suyo y las comprimen con la fuerza de sus anillos.

Son muy raras y solo pueden encontrarse en grutas o templos abandonados.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
10	10	6	6	Mordiscos, Constricción.	8/4/2/2	5	8	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	10	0	7	10	5	6	13	10
Notas:	Mandibulas+3. Hipnosis +8.							

Wyverns



Los wyverns hiborios son gigantescos pterodáctilos muy similares a los Wyverns de los mitos europeos.

Antaño eran criaturas salvajes y solitarias, pero en la actualidad es mucho más frecuente verlos como monturas aladas de los aborígenes de Zembawi.

Son criaturas bastante estúpidas, y muy difíciles de usar como monturas (MV -6). A menudo desobedecen las órdenes de su amo y se lanzan en picado hacia la presa más cercana.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
17	10	6	2	Mordiscos, garras.	60	5	11	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	6	0	7	14	0	12	9	14
Notas:	Garras +6 y Mandibulas+9. Alas (Vuelo a nivel 8). MV -6 si se usan como monturas							

BESTIARIO

Zombis



Cadáveres putrefactos devueltos a la vida mediante oscuros ritos mágicos. Frecuentemente son usados por los brujos malvados como sirvientes y guerreros.

Son seres completamente descerebrados, lentos, y sin ninguna voluntad. No obstante, conservan las habilidades de lucha que tuviesen en vida, por lo que aún son guerreros muy capaces.

Con el tiempo, los zombis sufren un proceso de putrefacción que les lleva a perder toda la carne que les queda, con lo que terminan convirtiéndose en esqueletos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
10	5	7	0	Golpes, armas	8/4/2/2	3	5	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
3	2	3	18	9	0	10	0	10
Notas:	Pueden portar armas.							

Esqueletos



De naturaleza similar a los zombis, pero con nada de carne pegada sus blanquecinos huesos. Dada su especial naturaleza, poseen una armadura extra de +5 ante ataques punzocortantes. Sin embargo, contra mazas, martillos, y demás armas que causen aplastamiento, sufren un daño extra de +5.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
5	10	7	0	Golpes, armas.	6/3/2/1	2	4	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	7	8	18	6	0	6	0	10
Notas:	Pueden portar armas.							

BESTIARIO

Momias



Cadáveres humanos embalsamados en vida y conservados mediante arcanas fórmulas mágicas. Son muy extrañas en la mayor parte del mundo, pero en Estigia han sido vistas algunas.

Se rumorea que en los antiguos templos de Set existen ancestrales tumbas donde reposan en letargo muchas de estos seres.

Las momias son especialmente vulnerables al fuego, que les causa +7 de daño.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
14	8	7	0	Golpes, armas	11/5/5/2	4	8	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	2	8	18	14	0	12	0	10
Notas:								

Hijos de Ymir



Pareja de humanoides de 5 metros de altura, que habitan las heladas estepas del norte, y no dudan en matar a cualquier mortal que ose ponerse en su camino.

Según las antiguas leyendas, Atari, la bella hija de Ymir, atrae a los que se pierden en las inmensas estepas heladas hacia sus hermanos, y estos dan buena cuenta del desgraciado.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
20	10	10	4	Armas, golpes	15/7/5/3	5	12	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	5	10	12	18	2	18	13	8
Notas:								Armas.

BESTIARIO

Ghouls



Criaturas de aspecto humanoides, con afiladas garras y una mandíbula llena de afilados dientes. Habitan en las montañas de Iranistán y en las selvas de Zimbala, agrupados en primitivas tribus.

Suelen moverse en grupos muy numerosos en busca de presas. Solo se alimentan de carne fresca.

Poseen un aspecto sumamente cadavérico y demacrado, como si estuviesen muertos en vida. Se desconoce los detalles a cerca de su modo de vida o sus costumbres.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
8	9	3	2	Mordiscos, garras.	5/2/1/1	2	4	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	8	3	5	7	1	5	6	6
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.							

Vrykolakas



Son seres de aspecto vagamente humano, peor con la piel más pálida, unos grandes ojos, afilados colmillos, y un rostro deformado que recuerda al de un murciélago.

Estas criaturas sobreviven alimentándose de sangre, preferiblemente humana. Cuando atacan, lo hacen siempre en combate cerrado, saltando sobre su víctima, usando sus afiladas garras para sujetarla, y drenándoles la sangre con sus largos incisivos.

Los vrykolakas tienen la habilidad de drenar la vitalidad de sus víctimas. Por cada 2 PV arrebatados con un mordisco, la salud de la criatura sube un punto.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
12	12	6	6	Mordiscos, garras.	9/4/3/2	3	9	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	11	6	8	12	2	10	10	10
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.							

BESTIARIO



Ídolos

Ya sea por la posesión de un espíritu, o bien por la acción de algún encantamiento, algunas estatuas tienen la facultad de moverse por sí mismas y luchar como los mejores guerreros.

Pueden tener cualquier forma, pero generalmente son de aspecto humanoide, y de gran tamaño. Aunque también los hay más pequeños y que portan armas.

Estos seres suelen usarse como poderosos guardianes, por lo que suelen ser encontrados en

templos, u otros lugares de especial relevancia.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
21	10	10	2	Golpes, armas	15/7/5/3	10	13	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
13	6	13	20	18	0	14	6	12
Notas:	Pueden portar armas. Existen un 10% de probabilidades que tengan 4 brazos (1 ataque extra por turno sin penalizador)							

Sombras



Criaturas incorpóreas completamente traslúcidas y de un color oscuro como la noche. Solo sus verdes ojos transmiten algo de vida. Estos seres son completamente intangibles, por lo que las armas convencionales y demás ataques físicos no pueden causarle daño alguno. Tampoco pueden recoger objetos sólidos, pero poseen una densa aura helada, y causa un daño por congelamiento a cualquiera que las toque.

Existe una versión roja de las mismas, que son las almas torturadas por el demonio Xolti.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
5	9	3	3	Golpes.	4/2/1/1	0	5	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	10	0	10	6	0	6	10	10
Notas:	Su toque causa 5 de daño por frío.							

Demonios



Los demonios son seres extra planares invocados por las oscuras artes de los magos malignos.

Pueden provenir de cualquier clase de dimensión, y poseer un sin fin de aspectos distintos. Su poder y habilidades son muy diversos, y su talento para el combate supera al de la mayoría de guerreros. Sin embargo, son criaturas muy traicioneras, y es preciso tenerlas bajo un férreo control para que obedezcan.

Las habilidades y poder de un demonio pueden variar mucho. Cuando un brujo realiza un conjuro de invocación, tira una vez en la tabla de atributos para ver que

criatura consigue convocar.

Todo demonio, a menos que se diga lo contrario, posee Garras +1y mandíbulas+3, parte con 6 en todas las habilidades, y tiene una armadura de 4 puntos. Suma +2 al valor de desafío sacado en la tabla de atributos.

Para finalizar tira 1d6 veces en la tabla de rasgos extras y combina los efectos que te salgan. +2 al ND por cada tirada.

Tabla de atributos						
1d20	FORT	REF	AST	PERS	ND	Desafío
1	5	7	9	10	15	2
2	5	10	7	6	16	3
3	7	8	8	7	16	4
4	10	7	6	8	17	4
5	6	10	8	7	17	3
6	8	10	8	7	18	4
7	10	11	8	8	19	5
8	12	11	9	10	20	6
9	14	12	10	11	21	6
10	16	18	10	12	22	7
11	18	13	10	13	23	8
12	20	13	11	14	24	9
13	22	13	12	15	25	10
14	24	13	12	17	26	11
15	26	14	13	20	27	12
16	30	14	13	22	28	13
17	35	15	14	25	29	15
18	40	15	15	25	30	17
19	40	20	20	25	35	18
20	45	20	25	30	40	20

Tabla de rasgos extras		
1d20	Rasgos	Desafío
1	+6 en todas las habilidades. Armadura +4	+2
2	+8 en todas las habilidades. Armadura +7	+3
3	Aspecto humano, PER+5, sin dientes-garras.	+0
4	Regenera un punto por turno.	+1
5	Escupir fuego +10. Fortaleza y armadura +5	+4
6	Hipnotismo +10 REF y PER +5	+2
7	Lucha, Pelea, Vigor, Agilidad y armadura +5	+2
8	Invisible. Armadura+6.	+2
9	Armadura +8. Garras +3 y mandíbulas+6.	+2
10	Armadura +4, inmunidad a la magia.	+3
11	2d6 tentáculos. Cada par da 1 acción extra	+2
12	Armadura +5. Posee cola (pelea y daño +5)	+3
13	Su toque causa 5 de daño por frío o calor	+1
14	+10 en Puntería y +10 en Conocimientos.	+1
15	Posee alas (vuelo +10), o aletas (nadar +10).	+1
16	+13 en todas las habilidades. Armadura +12	+5
17	Armadura y Elementalismo +5.	+2
18	Etéreo o gaseoso. Inmunidad al daño físico.	+4
19	Armadura, Nigromancia y Brujería +5.	+2
20	Brujería, Elementalismo y Nigromancia +10	+3

BESTIARIO

El ND muestra la dificultad que hay que superar para atar al demonio a la voluntad del hechicero y hacer que este obedezca sus órdenes (Durante una hora por éxito). Si la suma de Voluntad + magia negra supera el ND, el hechicero puede decidir escoger invocar al demonio que prefiera, sin tener que dejarlo al azar.

Si por casualidad el brujo conoce el lenguaje demoníaco, el ND para controlar al demonio se reduce en 3 puntos.

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
13	10	7	8	Mordiscos, garras, aliento.	10/5/3/2	9	11	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	6	6	6	6	6	6	6	
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.Escupir fuego +10. Posee alas (Vuelo +10)							

FOR	REF	PER	AST	Ataques	PV	Protección	Desafío	
17	11	10	9	Mordiscos, garras, aliento.	13/7/4/3	5	11	
Pelea	Agilidad	Puntería	Coraje	Vigor	Conocimientos	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
4	4	4	4	4	4	4	4	
Notas:	Garras +1y Mandibulas+3.Escupir fuego +10.							

PNJS HUMANOS.

A parte de las numerosas criaturas que pueblan las regiones de Hyboria, los personajes tendrán que interactuar muy a menudo con otros seres humanos.

Estos humanos, controlados por el máster, son creados igual que un PJ normal y corriente, pero sus puntuaciones iniciales pueden variar, para ajustar su índice de poder.

Aquí deajo algunos ejemplos, eres libre de crearte todos los que necesites.

PNJS INFERIORES

Personajes con 24 puntos de características y 40 PG para habilidades y trasfondos.

Acolito shemita

Características principales

Fuerza:	4	Inteligencia:	9
Destreza:	6	Habilidad:	6
Constitución:	6	Voluntad:	4
Percepción:	7	Carisma	3

Habilidades

Alerta:	4	Pelea:	3	Persuasión:	7	Agilidad:	7
Puntería:	9	Vigor:	3	Sigilo:	3	Psicología:	5
Subterfugio:	8	Educación:	3	Concentración:	3	Nigromancia	3
Ocultismo:	5	Medicina:	5	Callejeo:	2	M. negra	3

Profesiones: Acolito

Idiomas: Semita, estigio, ofireo

Trasfondos

Restricción en M. Negra y Nigromancia

Guardabosques picto

Características principales

Fuerza:	7	Inteligencia:	6
Destreza:	6	Habilidad:	4
Constitución:	8	Voluntad:	6
Percepción:	6	Carisma	5

Habilidades

Alerta:	6	Pelea:	6	Persuasión:	3	Agilidad:	8
Puntería:	6	Vigor:	6	Concentración:	3	Druidismo	1
Luchar:	5	Educación:	3	Supervivencia:	6	Sigilo:	7

Profesiones: Guardabosques

Idiomas: Picto, tambores, aquilonio.

Trasfondos

Sentidos agudos
CAR -1 ante personas civilizadas
Restricción en druidismo

Chaman Hiperboreo

Características principales

Fuerza:	5	Inteligencia:	6
Destreza:	7	Habilidad:	5
Constitución:	6	Voluntad:	8
Percepción:	6	Carisma	4

Habilidades

Alerta:	3	Pelea:	3	Persuasión:	3	Agilidad:	6
Puntería:	3	Vigor:	3	Sigilo:	3	Artesanía:	3
Rastrear:	3	Educación:	3	Montar:	2	Teología:	1
Psicología:	2	Medicina:	3	Ocultismo:	2	Concentración	3
M. Astral	6	Domar:	2	Hipnotismo:	2	Elementalismo	6

Profesiones: Chamán

Idiomas: Hiperboreo, cimmerico, nordreim

Trasfondos

-2 en todo lo social, salvo intimidar.
--1 en diplomacia y subterfugio.
Portar metal imposibilita la magia
Restricción en Elementalismo y M. Astral

BESTIARIO

Montaraz Kushita

Características principales

Fuerza:	10	Inteligencia:	3
Destreza:	9	Habilidad:	4
Constitución:	8	Voluntad:	6
Percepción:	9	Carisma	3

Habilidades

Alerta:	3	Pelea:	3	Persuasión:	3	Agilidad:	6
Puntería:	5	Vigor:	3	Sigilo:	5	Artesanía:	
Trampas:	3	Educación:	3	Concentración:	3	Medicina:	1
Luchar:	5	Rastrear:	8	Supervivencia:	9		

Profesiones: montaraz

Idiomas: Kushita, estigio, shemita

Trasfondos

Maestría con arco corto +1
Saber natural (+2 en supervivencia y medicina)

Soldado aquilonio

Características principales

Fuerza:	8	Inteligencia:	3
Destreza:	8	Habilidad:	3
Constitución:	8	Voluntad:	6
Percepción:	6	Carisma	6

Habilidades

Alerta:	7	Pelea:	8	Persuasión:	3	Agilidad:	6
Puntería:	3	Vigor:	5	Sigilo:	3	Artesanía:	
Luchar:	6	Educación:	3	Concentración:	3	Coraje:	1
				Montar:	3	Liderazgo:	5

Trasfondos

Comienza con 1 punto de destino
Deber (obedecer a su señor)
Rango +1
Sueldo
Maestría +1 con armas de asta
Maestría +1 con armas de filo

Profesiones: escudero, soldado.

Idiomas: Aquilonio, estigio, nemedio.

Sicario Zamorio

Características principales

Fuerza:	4	Inteligencia:	6
Destreza:	8	Habilidad:	8
Constitución:	4	Voluntad:	6
Percepción:	6	Carisma	5

Habilidades

Alerta:	8	Pelea:	6	Persuasión:	3	Agilidad:	5
Puntería:	6	Vigor:	3	Sigilo:	6	Artesanía:	
Idiomas		Educación:	3	Concentración:	3	Intimidar:	3
Luchar:	5	Trampas:	2	Callejeo:	7	Montar:	2
Subterfugio:	5	Acrobacia:	3				

Profesiones: sicario

Idiomas: Zamorio, semita, hirkanio.

Trasfondos

Contactos +1.

BESTIARIO

Luchador cimmerico

Características principales

Fuerza:	10	Inteligencia:	3
Destreza:	8	Habilidad:	5
Constitución:	7	Voluntad:	6
Percepción:	6	Carisma	4

Habilidades

Alerta:	6	Pelea:	6	Persuasión:	3	Agilidad:	8
Puntería:	3	Vigor:	7	Sigilo:	6	Artesanía:	
Idiomas		Educación:	3	Concentración:		Nadar:	
Luchar:	8	Escalar:	2	Supervivencia:	3	Coraje:	3

Profesiones: Luchador

Idiomas: cimmericos, nordreimer, picto.

Trasfondos

-2 en diplomacia y subterfugio.

Maestría con espada larga +1

Intimidar +2 contra no luchadores

Marinero Barachano

Características principales

Fuerza:	8	Inteligencia:	4
Destreza:	8	Habilidad:	6
Constitución:	7	Voluntad:	5
Percepción:	6	Carisma	4

Habilidades

Alerta:	7	Pelea:	8	Persuasión:	3	Agilidad:	7
Puntería:	5	Vigor:	7	Sigilo:	3	Nadar:	5
Idiomas	1	Educación:	3	Concentración:	3	Psicología:	2
Luchar:	6	Navegar:	9	Seducción:	2	Juego:	3
Subterfugio:	3	Medicina:	2				

Profesiones: Marinero.

Equipo estándar:

Idiomas: Argoseano, zingario, picto, aquilonio.

Trasfondos

Brújula marina

PNJS NORMALES

Personajes con 56 puntos de características y 90 PG para habilidades y trasfondos. La norma que dice que no pueden escogerse profesiones de nivel distinto al A cuando se crean PJS no se cumple cuando creas PNJS.

Asesino Aquilonio

Características principales

Fuerza:	10	Inteligencia:	11
Destreza:	13	Habilidad:	13
Constitución:	10	Voluntad:	11
Percepción:	11	Carisma	9

Habilidades

Alerta:	9	Pelea:	7	Persuasión:	3	Agilidad:	9
Puntería:	8	Vigor:	7	Sigilo:	9	Intimidar:	2
Luchar:	5	Educación:	3	Concentración:	3	Callejeo:	7
Subterfugio:	9	Trampas:	2	Investigación:	9	Pociones:	6
						Actuar:	5

Trasfondos

Puntos de destino +1.

Contactos +2

Ataque por la espalda

Frialdad

Desconfianza

Improvisar arma

Maestría con armas de

filo+1

Profesiones: sicario, asesino.

Equipo estándar:

Idiomas: Zamorio, semita, hirkanio.

BESTIARIO

Mercenario Vanir

Características principales

Fuerza:	14	Inteligencia:	5
Destreza:	12	Habilidad:	9
Constitución:	13	Voluntad:	10
Percepción:	10	Carisma	8

Habilidades

Alerta:	11	Pelea:	11	Persuasión:	3	Agilidad:	11
Puntería:	7	Vigor:	11	Sigilo:	7	Intimidar:	5
Luchar:	10	Educación:	3	Concentración:	3	Coraje:	8
				Supervivencia:	9		

Trasfondos

Maestría +1 con armas de filo
Sueldo
Deber (obedecer a su jefe)

Profesiones: mercenario

Idiomas: nordreimer, cimmericos, picto.

Bucanero Argosano.

Características principales

Fuerza:	10	Inteligencia:	10
Destreza:	10	Habilidad:	10
Constitución:	10	Voluntad:	10
Percepción:	10	Carisma	10

Habilidades

Alerta:	6	Pelea:	7	Persuasión:	4	Agilidad:	7
Puntería:	4	Vigor:	7	Sigilo:	5	Artesanía:	6
Idiomas	1	Educación:	3	Concentración:	3	Nadar:	4
Luchar:	7	Acrobacia:	6	Seducción:	3	Coraje:	6
Actuar:	5	Navegar:	8	Montar:	6	Psicología:	2
				Callejeo:	6	Intimidar:	1

Trasfondos

Brújula marina

Profesiones: Marinero, bucanero.

Idiomas: Argoseano, zingario, picto, aquilonio.

Jinete nemedio.

Características principales

Fuerza:	9	Inteligencia:	9
Destreza:	15	Habilidad:	9
Constitución:	9	Voluntad:	9
Percepción:	11	Carisma	9

Habilidades

Alerta:	6	Pelea:	7	Persuasión:	4	Agilidad:	7
Puntería:	4	Vigor:	7	Sigilo:	4	Artesanía:	6
Idiomas		Educación:	4	Concentración:	3	Nadar:	4
Luchar:	7	Psicología:	2	Supervivencia:	6	Coraje:	6
Actuar:	5	Navegar:	7	Montar:	7	Teología:	2
				Seducción:	2	Domar:	5

Trasfondos

Vagabundo
Sueño ligero
+1 punto de destino

Profesiones: Vagabundo, Jinete.

Idiomas: Nemedio, estigio, aquilonio, Sheemita.

BESTIARIO

Mercader ofireo.

Características principales

Fuerza:	7	Inteligencia:	13
Destreza:	7	Habilidad:	10
Constitución:	7	Voluntad:	10
Percepción:	13	Carisma	13

Habilidades

Alerta:	6	Pelea:	5	Persuasión:	12	Agilidad:	7
Puntería:	9	Vigor:	4	Sigilo:	4	Artesanía:	12
Subterfugio:	7	Educación:	5	Concentración:	3	Psicología:	6
Actuar:	11	Trueque	1	Investigación:	8	Montar:	4
Sedución:	5	Navegar:	5				

Trasfondos

2000 monedas de plata
Gremio
Riqueza +2
Vivienda +1
Tasar

Profesiones: Artesano, mercader.

Idiomas: Ofireo, nemedio, estigio, aquilonio, bosonio.

PNJS DE ALTO RANGO

Los personajes de alto rango son personajes como otro cualquiera, pero que les otorgas experiencia extra. Básicamente, te creas un personaje como cualquier otro, y luego le otorgas la cantidad de experiencia que desees.

Esa experiencia extra podrá usarse para potencia las habilidades del personaje, subir habilidades, o cualquier otra cosa que creas conveniente. De esta forma, puedes crearte un PNJ todo lo poderoso que quieras.

Tot Ha Mon de Estigia

Características principales

Fuerza:	9 (+5)	Inteligencia:	13
	9	Habilidad:	11
Destreza:			
Constitución:	9 (+5)	Voluntad:	10 (+5)
Percepción:	9	Carisma	10

Habilidades

Alerta:	15	Pelea:	10	Persuasión:	15	Agilidad:	15
Puntería:	15	Vigor:	15	Sigilo:	15	Artesanía:	
Idiomas	7	Educación:	10	Concentración:	15	Nadar:	
Luchar:	10	Escalar:		Supervivencia:	15	Coraje:	15
Subterfugio:	15	Navegar:		Investigación:	15	Intimidar:	15
Mano torpe:		Juego:		Sedución:		Teología	9
Actuar:		Trampas:		Montar:	10	Domar:	
Rastrear:		Acrobacia:		Callejeo:		Psicología:	15
Medicina:	15	Clarividencia	5	Ocultismo:	15	Liderazgo:	15
Ciencias	15	Hipnotismo:	9	Nigromancia	9(+6)	M. Negra	9(+6)
Necroscopia	10	Hechicería	9(+5)	Elementalismo	9	M. Astral	9

Trasfondos

-2 en coraje
contra la
corrupción
Rango +5.
Respeto de ultra
tumba
Percepción
extra sensorial
Eminente
Fortaleza
mental
Ritual
demoniaco
Riqueza+5
Biblioteca +5
Alzar
durmientes
Comunión
nigromántica
Lengua
muerta
Especialización
+5 en M.
Negra
Anillo de Set

Idiomas: estigio, shemita, khusita, kitanio, hircanio, aquilonio, aqueronio, demoniaco, nemedio, ofireo, bhritunio, baracho, argoseano, zamorio, zingario, etc.

Experiencia:
3592PX

BESTIARIO

Conan, rey de Aquilonia

Características principales

Fuerza:	15	Inteligencia:	9
Destreza:	15	Habilidad:	10
Constitución:	15	Voluntad:	15
Percepción:	14	Carisma	7

Habilidades

Alerta:	15	Pelea:	15	Persuasión:	10	Agilidad:	15
Puntería:	15	Vigor:	15	Sigilo:	15	Artesanía:	15
Idiomas	5	Educación:	6	Concentración:	15	Nadar:	15
Luchar:	15	Escalar:	15	Supervivencia:	15	Coraje:	15
Subterfugio:	2	Navegar:	10	Investigación:	10	Intimidar:	10
Mano torpe:	15	Juego:	10	Sedución:	15	Teología:	15
Actuar:	15	Trampas:	10	Montar:	15	Domar:	15
Rastrear:	15	Acrobacia:	10	Callejeo:	15	Psicología:	15
Medicina:	7	Etiqueta:	10	Ocultismo:	15	Liderazgo:	15

Trasfondos

-2 en subterfugio y persuasión
Maestría +7 con arcos
Saber natural
Brújula marina
Resistencia a la fatiga
Maestría +7 con armas de filo
Red de información +2
Sueño ligero
Vista aguda
Vista certera (arco)
Rango +2.
Silencioso
Ambidiestro
Montura sólida
Brújula humana
Olfato y oído educado.
Rango marítimo +1
Dote marino
Maestría +7 con hachas y picas
Riqueza +1.
Inmunidad al miedo
Furia
Coordinación total
Piel resistente

Profesiones: pícaro, montaraz, trotamundos, marinero, mercenario, ladrón, soldado, espadachín, cazador, jinete, arquero, explorador, capitán, bandido, maestro de armas, berserk, señor de la guerra.

Idiomas: cimmerico, nordreim, picto, aquilonio, nemedio, ofireo, britunio, estigio, shemita.

Experiencia: 3142

BESTIARIO

Hoja de PNJS

Nombre:					Valor de desafío:	
Características principales				Características derivadas		
Fuerza:		Inteligencia:		Humanidad:		
Destreza:		Habilidad:		Vitalidad:		
Constitución:		Voluntad:		Umbral de aguante:		
Percepción:		Carisma		Umbral letal:		
Habilidades				Trasfondos		
Alerta:		Pelea:		Persuasión:		Agilidad:
Puntería:		Vigor:		Sigilo:		Artesanía:
Idiomas		Educación:		Concentración:		Nadar:
Luchar:		Escalar:		Supervivencia:		Coraje:
Subterfugio:		Navegar:		Investigación:		Intimidar:
Mano torpe:		Juego:		Seducción:		Teología:
Actuar:		Trampas:		Montar:		Domar:
Rastrear:		Acrobacia:		Callejeo:		Psicología:
Etiqueta:						
Profesiones:						
Equipo estándar:						
Nombre:					Valor de desafío:	
Características principales				Características derivadas		
Fuerza:		Inteligencia:		Humanidad:		
Destreza:		Habilidad:		Vitalidad:		
Constitución:		Voluntad:		Umbral de aguante:		
Percepción:		Carisma		Umbral letal:		
Habilidades				Trasfondos		
Alerta:		Pelea:		Persuasión:		Agilidad:
Puntería:		Vigor:		Sigilo:		Artesanía:
Idiomas		Educación:		Concentración:		Nadar:
Luchar:		Escalar:		Supervivencia:		Coraje:
Subterfugio:		Navegar:		Investigación:		Intimidar:
Mano torpe:		Juego:		Seducción:		Teología:
Actuar:		Trampas:		Montar:		Domar:
Rastrear:		Acrobacia:		Callejeo:		Psicología:
Etiqueta:						
Profesiones:						
Equipo estándar:						
Nombre:					Valor de desafío:	
Características principales				Características derivadas		
Fuerza:		Inteligencia:		Humanidad:		
Destreza:		Habilidad:		Vitalidad:		
Constitución:		Voluntad:		Umbral de aguante:		
Percepción:		Carisma		Umbral letal:		
Habilidades				Trasfondos		
Alerta:		Pelea:		Persuasión:		Agilidad:
Puntería:		Vigor:		Sigilo:		Artesanía:
Idiomas		Educación:		Concentración:		Nadar:
Luchar:		Escalar:		Supervivencia:		Coraje:
Subterfugio:		Navegar:		Investigación:		Intimidar:
Mano torpe:		Juego:		Seducción:		Teología:
Actuar:		Trampas:		Montar:		Domar:
Rastrear:		Acrobacia:		Callejeo:		Psicología:
Etiqueta:						
Profesiones:						
Equipo estándar:						

FICHA

Nombre del personaje: _____

Descripción/ Motivaciones: _____

Características Principales

Voluntad: _____ *Habilidad:* _____
Carisma: _____ *Inteligencia:* _____
Constitución: _____ *Percepción:* _____
Fuerza: _____ *Destreza:* _____

Características Secundarias

Humanidad: _____ /
Experiencia: _____
Umbral de aguante: _____ *Velocidad combate:* _____

<i>Profesiones</i>

Nivel	Salud																		
Leve																			
Herida (-3)																			
Lesión (-6)																			
Fatal (K.O)																			
CON + VOL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				

Habilidades

Alerta: _____ *Pelea:* _____ *Persuasión:* _____ *Agilidad:* _____
Puntería: _____ *Vigor:* _____ *Concentración:* _____ *Sigilo:* _____
Idiomas: _____ *Educación:* _____ *Artesanía:* _____ *Nadar:* _____
Luchar: _____ *Escalar:* _____ *Supervivencia:* _____ *Coraje:* _____
Montar: _____ *Navegar:* _____ *Investigación:* _____ *Pociones:* _____
Subterfugio: _____ *Juego:* _____ *Seducción:* _____ *Intimidar:* _____
Rastrear: _____ *Trampas:* _____ *Callejeo:* _____ *Domar:* _____
Actuar: _____ *Acrobacia:* _____ *Pociones:* _____ *Psicología:* _____
Mano torpe: _____ *Etiqueta:* _____ *Ocultismo:* _____ *Liderazgo:* _____
Ciencia: _____ *Medicina:* _____ *Hipnotismo:* _____ *Teología:* _____

Trasfondos

Zona (1d20)	Armadura		Pena	Valor	PDE		Umbral
P.derecha (1-3)							
P.izquierda (4-6)							
Abdomen (7-10)							
Pecho(11-15)							
B.derecho(16-17)							
B.izquierdo (18-19)							
Cabeza (20)							
Escudo (-)							
Arma	Iniciativa	Puntería	FUE	PDE	Daño	Maestría	Daño real

Inventario

