

CÓDIGO DE HONOR BÁRBARO

El código de honor bárbaro sólo es común en las tierras con climas difíciles como Cimmeria, Vanaheim y Asgard en el norte, Ghulistan en el este y entre algunos shemitas y kozakos que viven en los grandes desiertos que se encuentran en muchas de las tierras sureñas y orientales. Aquí incluso los extraños reciben la hospitalidad, y los enemigos derrotados tienen misericordia si la piden, ya que se reconoce que la humanidad debe trabajar junta en cierta medida contra el terrible frío o el calor sofocante. Las tribus bárbaras que tienen un tiempo relativamente agradable, como los pictos en sus espesos bosques, normalmente no tienen necesidad de un código de honor, ya que su ambiente no es lo suficientemente mortal como para ser su enemigo más peligroso. Podría discutirse sobre si la presencia de un código de honor es lo que separa a un bárbaro de un mero salvaje.

Restricciones del código de honor bárbaro.

Un personaje con un código de honor bárbaro **hará lo siguiente:**

- Respetar las alianzas con otros personajes honorables.
- Ignorar una alianza con un personaje sin honor, incluso de forma preventiva, si lo desea.
- Atenerse fielmente a un contrato de empleo, incluso con un patrón sin honor, mientras se le trate bien y se le muestre lealtad a cambio.
- Acabar con un enemigo sin honor, aunque ese enemigo esté indefenso.
- Proteger a los más débiles que él, por lo menos de los peligros físicos, si tal protección se solicita. Esto incluye a gente ordinaria como campesinos capturados para ser interrogados (que serán puestos en libertad una vez sea seguro hacerlo, y premiados si prestaron ayuda), así como a los niños y la mayoría de las mujeres. Una mujer que ha demostrado ser más capaz en la guerra que el hombre corriente no necesita ser protegida, aunque es probable que el varón típico con un código de honor bárbaro intentará no obstante protegerla.
- Ofrecer su lealtad sólo a un líder honorable que sea claramente más fuerte y adecuado para el poder que él, o a una causa mayor de algún tipo, pero una vez concedida ser absolutamente fiel, mientras su líder siga siendo honorable y fiel a él a cambio. Ten en cuenta que un personaje con un código de honor bárbaro no necesita necesariamente conservar una lealtad que siempre se pensó que fuera temporal (como un contrato mercenario) después de que las condiciones se cumplan.
- Saquear y robar a cualquiera que no sea un aliado honorable.
- Mentir, traicionar y timar a cualquiera que no sea un aliado honorable.
- O tener ninguna objeción en principio a la esclavitud, estando dispuesto a conservar o liberar a los esclavos según se adapte a sus propósitos.
- Respetar a regañadientes la piedad genuina, pero despreciar a los sacerdotes venales y los adornos típicos de la religión “civilizada”.
- Que le agraden o no otras personas basándose en su honor y acciones, no es su religión o raza.
- Ser hospitalario y generoso con los que lo necesitan incluso con los extraños. Se dice que ningún hombre pasa hambre en Cimmeria, a menos que haya una hambruna y todos la sufran, porque toda familia dará de su propia comida a los que no la tengan.
- Respetar la hospitalidad mostrada.
- Vengar cualquier insulto intencionado con fuerza inmediata y letal, si es posible. Ten en cuenta que los bárbaros recién llegados a la civilización es probable que se venguen así de una broma insultante, no habiendo aprendido todavía las sutilezas del comportamiento civilizado que permite insultar a otro hombre si que le partan el cráneo.
- Vengar cualquier daño físico recibido, a la menor oportunidad, de una manera que encaje con su sentido del equilibrio y la justicia.

Un personaje con un código de honor bárbaro **no hará lo siguiente:**

- Matar a un animal salvaje, o cualquier otra criatura, sólo por deporte. Puede matar en autodefensa, o por venganza, o para conseguir comida u otros recursos, o matar a un enemigo jurado.
- Matar a un enemigo honorable que ofrece un rescate o pide la misericordia del personaje.
- Matar o robar a alguien que le haya mostrado hospitalidad en su propia casa, aun cuando resulte ser un enemigo, a menos que la hospitalidad del toro se rompa primero.
- Dañar a cualquiera actualmente bajo su protección o recibiendo su hospitalidad, aun cuando resulte ser un enemigo, a menos que el otro lo haga primero.
- Ayudar a las autoridades con cualquier información sobre sus amigos o aliados, aun cuando negándose a hacerlo se ponga en peligro.
- Abandonar a sus secuaces o seguidores, aun cuando parezcan abandonarlo. Si alguna vez logra la posición de jefe o una autoridad similar, siente que debe ser un ejemplo para sus seguidores. Aun cuando duden de él debe probarse ante ellos, sobre todo si lo necesitan.