

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

# La Puerta de Isthar&#8230; ¡En la Montaña de Crom! (I)

- Módulos & Roleables - Ambientaciones -

Fecha de Publicacion : Sábado 6 de abril de 2013

## **Resumen :**

Adaptación del sistema de La Puerta de Ishtar al universo del Cimmerio más famoso de la literatura.

---

Fanzine Rolero

---

[La Puerta de Istar](#) es un juego excelente, tanto por su ágil sistema de juego como por su temática, alejada de los medievales fantásticos herederos de Tolkien y coetáneos de los que tanto abusan los juegos de rol. Su autor reconoce la influencia que la figura de [Conan](#) ha tenido en la concepción del juego, y de hecho es muy fácil jugar las aventuras del bárbaro más famoso de todos los tiempos usando el manual. Sólo hay que cambiar un par de cosas en la creación de personajes, y añadir algunas criaturas y hechizos nuevos, más propios del mundo de Conan& ¡y aún eso es opcional!



## Modificación a la Creación de Personaje

El jugador elige su raza de origen (o tira los dados) en base a la siguiente tabla:

3d6	Raza
3	Cimmerio
4	Nordheimir
5	Argoseano
6	Zingario
7	Zamorio
8	Shemita
9	Turano
10	Hirkanio
11	Kushita
12	Estigio
13	Picto

## La Puerta de Istar&#8230; ¡En la Montaña de Crom! (I)

14	Khitano
15	Reinos Negros
16	Vendhio
17-18	Hiborio (Volver a elegir o lanzar 2d6)

2d6	Raza (Hiborio)
2-3	Aquilonio
4	Brithunio
5	Bosonio
6	Corinthio
7	Gunderlandés
8	Khoth
9-10	Nemedia
11	Ofir
12	Reinos Fronterizos

Se tendrá en cuenta qué nivel cultural tiene la raza del PJ. Esto determina su primer bonificador de característica. No todos los PNJ tienen este bonificador: Los PJ son héroes, no lo olvidemos, y sus habilidades destacan sobre las de los demás.



**Salvajes: +1 a Percepción** Estos pueblos se organizan en grupos tribales de carácter nómada o semi-nómada. El

concepto de nación es muy vago, y por supuesto no hay un rey al que reconozcan como tal, aunque pueden unirse temporalmente bajo el liderazgo de un chamán especialmente carismático o un guerrero poderoso. Viven en la selva y son cazadores recolectores, por lo cual tienen los sentidos especialmente agudizados.

**Bárbaros: +1 Destreza** Sus asentamientos pueden ser permanentes, y en casos raros tienen hasta ciudades (más bien un conjunto amontonado y caótico de viviendas). Se organizan en clanes y en tribus, y tienen lazos de parentesco y obligación entre sí que les permiten unirse en caso de necesidad (a menudo, una amenaza exterior). Son ágiles debido a la dureza de su entorno.

**Civilizados: +1 Ingenio** Han desarrollado estructuras sociales complejas, con ciudades, carreteras, acueductos y clases sociales bien diferenciadas, con plebeyos y aristócratas y, por supuesto, reyes. Un ambiente así fomenta la astucia y el intelecto, así como favorece las oportunidades de dedicarse al estudio.

**Decadentes: +1 Voluntad** Culturas milenarias en las que las estructuras sociales han derivado en un férreo e inmutable sistema de castas. A menudo son teocracias, y la casta sacerdotal tiene tanto o más poder que la aristocrática. Medrar en una cultura así requiere poseer una fuerte voluntad.

Cultura	Bonificador
Salvaje	+1 Percepción
Bárbaro	+1 Destreza
Civilizado	+1 Ingenio
Decadente	+1 Voluntad

## Bonificadores y penalizadores por raza

Cada raza tiene una característica, habilidad de combate o profesión en la que destaca, a veces a costa de otra en la que es ligeramente inferior.

Raza	Bonificador
<b>Razas salvajes</b>	
Pictos	+1 Destreza, -1 Ingenio
Reinos negros	-1 a Maniobra sin armadura, +1 con ella
<b>Razas bárbaras</b>	
Cimmerios	+1 Fortaleza, -1 Carisma
Hircanios	3 (mínimo) en Armas a Distancia
Kushitas	+1 Fortaleza, -1 Voluntad
Nordheimir	+1 Fortaleza, -1 Maniobra

<b>Razas civilizadas</b>	
Argoseanos	1 en profesión Marino o Pirata
Hiborios	+1 punto de carácter permanente
Shemitas	+1 Carisma, -1 Voluntad
Turanios	+1 Destreza, -1 Voluntad
Zamorios	+1 Destreza, -1 Carisma
Zingarios	3 (mínimo) en Cuerpo a Cuerpo
<b>Razas decadentes</b>	
Estigios	1 en profesión Brujo
Khitanos	+1 Ingenio, -1 Fortaleza
Vendhios	+1 Carisma, -1 Fortaleza

### Argoseanos

Son una raza de marineros, por lo general bajos y rechonchos. Controlan el comercio costero desde su capital, Messantia, gracias a su poderosa flota de guerra y a la alianza (nunca confesada) con los piratas de las islas Baracha. Su ley es laxa, sobre todo con los nativos, y se dice que no hay nada en Argos que el dinero no pueda comprar& Empezando por la virginidad de la hija del rey.

Ser rey, por cierto, no es un derecho de nacimiento, sino un cargo electo elegido por los notables del país (que son todos comerciantes enriquecidos, por cierto).

Su cultura recuerda a la Atenas griega del periodo clásico.

- **Dios:** Mitra
- **Características:** Uno de los cuatro puntos de profesión iniciales ha de ser Marino o Pirata.



### Cimmerios

## La Puerta de Isthar&#8230; ¡En la Montaña de Crom! (I)

---

Raza bárbara norteña, vecinos de los Nordheim, los Hiperbóreos, los Pictos, y al sur de las tierras hibóreas civilizadas. Son altos y corpulentos, de pelo negro y ojos claros. Tienden a ser poco habladores pero cuando hablan, son insultantemente sinceros.

Este pueblo recuerda a los irlandeses y escoceses célticos de la Edad Media Oscura.

► **Dios:** Crom

► **Características:** Los Cimmerios pueden llegar a tener 7 en Fortaleza, a cambio de no poder pasar de 5 en Carisma.

### Estigios

La casta gobernante (sacerdotes y aristócratas) está formada por individuos altos, de pelo negro y piel tostada. El pueblo llano, por el contrario, son descendientes de esclavos: una mezcla de razas, principalmente kushitas, shemitas, y negros de los Reinos del Sur. Son mas bajos, robustos y de piel más oscura. En estigia se vive bajo una teocracia opresiva. Lo que los sacerdotes dicen que dice Set es ley, incluso para los aristócratas.

Estigia tiene dos capitales: Khemi, el gran Puerto comercial administrado por la casta sacerdotal, donde atracan barcos de todo el mundo (delante de la ciudad se alza la isla de Akhet, donde se permite alojarse a los comerciantes extranjeros) y Luxur, controlada por la nobleza, donde se alza el palacio del rey. Allí reside el Sumo Sacerdote de Set, en teoría como consejero del rey, por lo que la presencia sacerdotal no es menos fuerte que en Luxur.

Evidentemente, esta cultura está basada en el Egipto faraónico.

► **Dios:** Set

► **Características:** Uno de los cuatro puntos de profesión iniciales ha de ser Brujo.

### Hiborios

Son el pueblo más numeroso de la Edad Hiborea (de ahí el nombre): Hiborios son los pueblos de Aquilonia, Nemedía, Ophir, Brithunia, Bosonia, Koth, Corinthia & Un hiborio puede tener cualquier tipo de complexión física, pero rubios y pelirrojos son raros: Suelen ser de cabello oscuro y ojos castaños.

Su cultura recuerda la Europa de la Alta Edad Media, con caballeros bárbaros enfundados en cotas de malla conviviendo con los restos culturales del Imperio Romano.

► **Dios:** Mitra

► **Características:** Los hiborios se caracterizan por su determinación y recursos. Para representarlo, el personaje empieza con cuatro rasgos de carácter en lugar de 3, y *al inicio de cada sesión de juego* tendrá al menos 1 punto de carácter para gastar, aunque los hubiera agotado todos en la sesión anterior.

### Hirkanios

Pueblo de nómadas, excelentes jinetes y con merecida fama como arqueros. Son de piel tostada, ojos ligeramente rasgados, altos, delgados y pelo negro que suelen llevar largo. Son honorables y orgullosos, y prefieren vivir en sus tiendas en la libertad de sus estepas que encerrados en ciudades. De hecho, sólo al sur de Hirkania se encuentran



asentamientos permanentes, de colonos que no son considerados propiamente hirkanios

Este pueblo está inspirado en los hunos y mongoles históricos.

- ▶ **Dios:** Erlik
- ▶ **Características:** En el reparto de los puntos de combate iniciales, hay que poner al menos 3 en Armas a Distancia.

### Khitanos

Cultura milenaria, misteriosa y desconocida para la mayoría de los hiborios, que solo saben de ella a través de exagerados cuentos y leyendas. Estas gentes tienen la piel amarilla, los ojos rasgados y el pelo negro. Suelen ser callados y de baja estatura. Su ciudad principal es Paikang, donde reside su dios emperador. A los Reinos Hiborios suelen llegar comerciantes o hechiceros, y por ello son conocidos los khitanos, pero en la práctica en el inmenso imperio oriental cabe cualquier cosa& y cualquier personalidad.

Evidentemente, esta cultura está basada en la antigua China.

- ▶ **Dios:** Yogah
- ▶ **Características:** Son un pueblo antiguo y muy sabio, pero no especialmente corpulento: pueden llegar a tener 7 puntos en Ingenio, pero sólo 5 en Fortaleza.



### Kushitas

Kush es el reino de raza negra más conocido de en la tierra hiboria, hasta el punto que a todo individuo de raza negra se le suele llamar kushita . Son individuos corpulentos, de pelo rizado y piel negra como el carbón en las clases bajas y algo más clara en la clase dirigente (debido a su mezcla con los estigios). La capital de los kushitas es Shumballa. Mantienen estructuras tribales pero viven en ciudades, ya sea chabolas modernas o antiguas ruinas de ciudades de

una civilización anterior. Es famosa su caballería, y son formidables guerreros, pero tienen el defecto de ser indisciplinados y supersticiosos.

Están inspirados en las culturas históricas medievales de Etiopía y Mali.

- ▶ **Dios:** Jullah
- ▶ **Características:** Pueden tener 7 en Fortaleza, pero solo 5 en Voluntad.

### Nordheimir

Este pueblo agrupa a dos naciones: Los Aesires, que son rubios, y los Vanires, que son pelirrojos. Poca cosa más diferencia a ambas naciones, que se odian a muerte y no dejan de guerrear entre sí y entre sus vecinos. Los Vanires suelen aliarse con los Cimmerios, y los Aesires con los Hiperbóreos, pero eso no significa que no hayan expediciones de saqueo contra esas dos naciones o contra otras más al sur.

Están basados en los vikingos, evidentemente.

- ▶ **Dios:** Ymir
- ▶ **Características:** Los norteños son muy fuertes, pudiendo llegar a tener 7 en Fortaleza. A cambio, su manera de combatir es poco ágil. No pueden tener más de 5 en Maniobra.

### Pictos

Son hombres pequeños pero musculosos, que se pintan la cara y el cuerpo para conseguir el favor de sus dioses en la caza o la guerra. Su nivel tecnológico está en la Edad de Piedra y practican los sacrificios humanos (a menudo quemando vivas a sus víctimas) y en ocasiones el canibalismo. Son extraordinariamente sanguinarios, y tienen una deuda de sangre ancestral con los cimmerios, aunque lo le hacen ascos a pelear contra sus otros vecinos (aquilonios y zingarios) si tienen ocasión.

Contra lo que su nombre podría indicar, recuerdan más a los Iroqueses de América que a los Pictos históricos.

- ▶ **Dios:** Gullah, Jhebbal Sag
- ▶ **Características:** Son ágiles y sigilosos, pero tienen carencias en el aprendizaje teórico o de conceptos ajenos a su cultura: Por ello pueden llegar a 7 en Destreza, pero no pueden pasar de 5 en Ingenio.

### Reinos Negros del Sur

Son muy oscuros de piel (más que los kushitas), altos pero no especialmente corpulentos. Muchas veces llevan tocados de plumas en el pelo y se adornan con anillos de marfil o metal nariz, labios u orejas. No suelen llevar armadura. Adoran a dioses-demonio a los que aplacan con sacrificios humanos, y muchos practican el canibalismo. Las tribus costeras han aprendido el arte de la navegación de cabotaje, y los Corsarios Negros de las Islas del Sur son merecidamente temidos (estas gentes formaban la tripulación de la famosa pirata Belit).

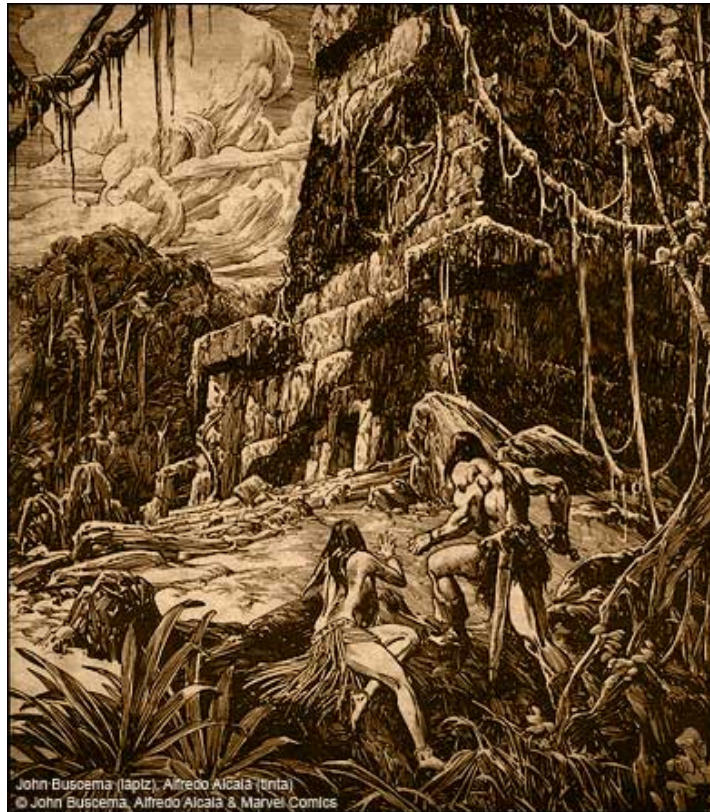
Esta raza recuerda los zulúes históricos.





**Dios:** Ollam-Onga, Yog

- **Características:** En el combate los negros del sur son extraordinariamente ágiles, con lo que tienen un +1 a su maniobra *siempre que no lleven armadura*. En caso de llevarla, se invierten las tornas, y no sólo pierden la bonificación anterior sino que tienen una penalización extra de 1 (con lo que tienen una maniobra -2 con armadura ligera y -4 con pesada).



### Shemitas

Son un pueblo originariamente nómada, que ha desarrollado ciudades-estado independientes entre sí en su territorio. Son buenos arqueros y excelentes comerciantes. Lamentablemente son también fatalistas, creen que el destino está escrito y no sirve de nada rebelarse contra él.

Las descripciones de los shemitas recuerdan los pueblos bíblicos de la zona de Canaán, o los árabes anteriores a Mahoma.

► **Dios:** Bel

- **Características:** Los shemitas tienen fama de ser los mejores embusteros de su mundo. Por el contrario, su fatalismo a veces les puede. Pueden llegar a tener 7 en Carisma pero no pueden pasar de 5 en Voluntad.

### Turanios

Originalmente eran una tribu hirkania que se mezcló con colonos y aventureros del oeste, renunciando a su vida nómada a cambio de las estructuras de la civilización. En tiempos de Conan es un estado consolidado, gobernado con mano de hierro desde su capital, Aghrapur. Allí se encuentra el dios viviente, un descendiente de la deidad venerada por los turanios, Tarim.

Esta cultura recuerda en muchos aspectos al imperio turco.

► **Dios:** Tarim

► **Características:** Este pueblo destaca por su agilidad y habilidad manual, pero en cambio el sometimiento férreo en el que viven ha hecho mella en ellos: Pueden tener un máximo de 7 en Destreza a costa de no poder pasar de 5 en Voluntad.

### Vendhios

Un pueblo con una sociedad antigua, sofisticada y terriblemente estratificada, con un sistema de castas inmutable. Tienden a ser menudos, de ojos grandes y larga cabellera negra, tanto en hombres como en mujeres. Su tono de piel es tostado, ligeramente más oscuro que el de los Estigios pero sin llegar al tono de los Kushitas. Son increíblemente corteses y es muy raro que alcen la voz, mucho más que pierdan los estribos.

Esta cultura está basada en la India anterior a la ocupación británica.

► **Dios:** Asura

► **Características:** Famosos por sus buenos modales, los vendhios pueden llegar a 7 en Carisma, a costa de no poder pasar de 5 en Fortaleza.

### Zamorios

Esta raza de granujas de piel ligeramente tostada y pelo negro tienen el dudoso honor de ser considerados los mejores ladrones de toda Hiborea. Técnicamente se trata de un reino de carácter despótico, en la práctica la casta sacerdotal tiene mucho peso en las decisiones del reino, los comerciantes manipulan a aristocracia y clero y en los barrios bajos a los criminales no los manipula nadie.

► **Dios:** Bel

► **Características:** Son muy ágiles y hábiles, por lo que pueden llegar a tener 7 en Destreza. Por desgracia, tienen una mala fama muy bien merecida, por lo que no pueden tener más de 5 en Carisma.

### Zingarios

Delgados, de piel tostada y pelo negro, se supone que tienen algo de sangre picta y shemita en las venas. Son muy orgullosos y temperamentales. Gustan de llevar largos bigotes (sobre todo en la zona sur) y tienen fama de ser hábiles espadachines.

La descripción de su cultura recuerda en algunos aspectos la España medieval.

► **Dios:** Mitra

► **Características:** Un zingario ha de tener 3 puntos (por lo menos) en Cuerpo a Cuerpo.



## Dioses del mundo Hiboreo

### Adonis

- ▶ Dominio: Fertilidad y vegetación
- ▶ Aspecto: Hombre joven, desnudo (sus estatuillas son siempre de latón hueco)
- ▶ Adorado en: Shem, Zamoria
- ▶ Culto: Sus sacerdotes bailan desnudos cortándose con cuchillos para que su sangre fertilice la tierra como hizo la de su dios.
- ▶ Nota: Adonis fue asesinado, y su esposa Istar bajó al Inframundo a rescatarlo. Pasa seis meses allí (los meses de invierno) y seis meses en la tierra (los meses de primavera)

### Ajuju

- ▶ Apodo: El Oscuro
- ▶ Adorado en: Tombalku, Suba, Reinos Negros.
- ▶ Culto: Sacerdotes adornados con plumas, campanillas y pieles de serpiente.
- ▶ Castiga con: Mala suerte.

### Anu

- ▶ Dominio: Dios del Cielo, dios Creador
- ▶ Aspecto: Un toro
- ▶ Adorado en: Shem

### Asura

- ▶ Dominio: Dios del cielo y del clima
- ▶ Adorado en: Vendhia, Occidente
- ▶ Enemigos: Dioses del Mal.
- ▶ Culto: Ritos secretos para los no iniciados.
- ▶ Apariencia: Humano de mirada penetrante.
- ▶ Nota: En los Reinos Hibóreos el culto es secreto, y eso hace que tengan mala fama entre la población, y generen desconfianza con las autoridades. Muchos consideran a Asura un demonio, y su culto está prohibido en casi todos los reinos. Por ello hay toda una red secreta de adoradores de Asura que se ayudan entre ellos.

### Badh

- ▶ Dominio: Diosa de la batalla y el combate
- ▶ Adorado en: Cimmeria
- ▶ Apariencia: Cuervo negro (aunque puede adoptar otras formas)
- ▶ Concede: La furia de la batalla a los valientes.

### Bel

- ▶ Dominio: Dios del robo
- ▶ Adorado en: Shem, ¡y en todas partes donde haya un ladrón!

### Bori

- ▶ Apodo: El Viejo dios
- ▶ Dominio: Dios de la guerra
- ▶ Adorado en: Hiperborea, Gunderland

### Crom

- ▶ Dominio: Dios principal
- ▶ Adorado en: Cimmeria
- ▶ Culto: Carece de sacerdotes
- ▶ Concede: No da dones a quienes le rezan, antes bien, los desprecia por pedir ayuda.

### Dagón

- ▶ Dominio: El Inframundo, la Fertilidad y el Grano
- ▶ Adorado en: Zembabwei
- ▶ Apariencia: Se adora como un Ídolo de oro.
- ▶ Castiga con: Una maldición, o enviar un demonio contra el blasfemo a atormentarlo

### Derketa

- ▶ Apodo: Reina de los Muertos
- ▶ Dominio: Diosa de la Muerte
- ▶ Adorado en: Kush
- ▶

Castiga con: Envía un asesino conjurado contra el blasfemo.

- ▶ Nota: Posiblemente deriva de la Derketo de Estigia, Shem y Zembabwei, aunque tiene atributos diferentes.



### Derketo

- ▶ Dominio: Diosa de la Fertilidad (y del placer sexual)
- ▶ Adorado en: Estigia, Shem y Zembabwei (donde es la consorte de Dagón)

### Erlik

- ▶ Apodo: El Primero
- ▶ Dominio: Señor de la Muerte y del ciclo vital
- ▶ Aspecto: Un guerrero de edad venerable, aún fuerte.
- ▶ Adorado en: Hirkania, Turán
- ▶ Culto: Sus adoradores le ofrecen las muertes de enemigos honorables en la batalla.
- ▶ Enemigo: Pese a ser dios de la Muerte, odia la nigromancia

### Hanuman

- ▶ Dominio: Dios de la Muerte
- ▶ Adorado en: Zambula, en menor grado en Turán, Vendhia y
- ▶ Apariencia: Dios bestial y sanguinario
- ▶ Culto: Basado en los sacrificios humanos
- ▶ Castiga con: Capturar al blasfemo vivo y sacrificarlo

### Ibis

- ▶ Dominio: Diosa de la luna y la sabiduría
- ▶ Adorado en: Nemedi, Estigia (culto perseguido)
- ▶ Enemigo: Set
- ▶ Castiga con: Si el blasfemo pasa a adorar a Set, será ejecutado.



### Isthar

- ▶ Apodo: La diosa de marfil
- ▶ Dominio: La fertilidad y la guerra
- ▶ Aspecto: Una mujer alada, tallada en marfil.
- ▶ Adorado en: Khauran, Koth, Punt, Shem, Oriente en general.
- ▶ Culto: Ritos orgiásticos, menos frenéticos que los de Derketo.
- ▶ Concede: Fertilidad y Virilidad

### Jhebbal Sag

- ▶ Dominio: Dios de la Naturaleza
- ▶ Adorado en: Reinos Negros, Yermos Pictos,
- ▶ Castiga con: Ser capturado vivo y crucificado

### Jhil

- ▶ Dominio: Hijo de Jhebbal Sag, comparte sus atributos
- ▶ Adorado en: Tombalku (por la casta dirigente, los Aphaki)
- ▶ Culto: Sacrificios humanos que son desollados vivos en el altar. Sus sacerdotes practican al adivinación lanzado dados.

### Jullah (o Gullah)

- ▶ Dominio: Hijo de Jhebbal Sag, comparte sus atributos.
- ▶ Aspecto: Gorila vestido como sacerdote.
- ▶ Adorado en: Kush (culto perseguido)
- ▶ Culto: Considera sagrados a los gorilas, por ser hermanos de los hombres.
- ▶ Enemigo: Set

### Lir

- ▶ Dominio: Dios del Mar
- ▶ Adorado en: Cimmeria

### Macha

- ▶ Dominio: Diosa de la fertilidad
- ▶ Adorado en: Cimmeria

### Mannanan Mac Lir

- ▶ Dominio: Dios del clima, hijo de Lir
- ▶ Adorado en: Cimmeria





### Mitra

- ▶ Dominio: Dios de la Justicia y los Derechos de los hombres
- ▶ Aspecto: Hombre de mediana edad, alto, guapo, con barba y aspecto digno.
- ▶ Adorado en: Aquilonia, Brythunia, Corinthia, Nemedia, Ophir, Zingaria.
- ▶ Culto: Sus adoradores luchan contra la opresión y la injusticia
- ▶ Enemigo: Set y otros dioses del mal
- ▶ Castiga con: Los enemigos de Mitra pueden ser linchados por sus seguidores fanáticos.
- ▶ Nota: Mitra no exige que sus adeptos se arrodillen ante él, sino que rezan de pie. Sus templos son austeros, carecen de lujos: Un altar cuadrado de piedra, una única estatua de Mitra en un pedestal son suficientes.

### Morrigan

- ▶ Dominio: Diosa de la Guerra
- ▶ Adorado en: Cimmeria

### Nemain

- ▶ Apodo: La venenosa
- ▶ Dominio: Pozos y manantiales sagrados
- ▶ Adorado en: Cimmeria

### Ollam-Onga

- ▶ Adorado en: Ciudad de Gazal, zonas de Kush y en los Reinos Negros
- ▶ Culto: Sus adeptos enloquecidos le hacen sacrificios humanos (cuando no se sacrifican entre sí)
- ▶ Concede: Poder con la hechicería
- ▶ Castiga con: La muerte en sacrificio ritual



### Set

- ▶ Apodo: La Vieja Serpiente
- ▶ Aspecto: Serpiente enrollada mordiéndose la cola
- ▶ Adorado en: Estigia, Kush, Shem
- ▶ Culto: Set es adorado en grandes ordalías de sacrificios humanos. Sus sacerdotes suelen estar locos, ser corruptos, o las dos cosas.
- ▶ Enemigo: Mitra, Ibis, Jullah
- ▶ Concede: Poder sobre la hechicería
- ▶ Castiga con: Muerte por hechicería, a distancia

### Tarim

- ▶ Apodo: Erlik Viviente , El dios Manco
- ▶ Dominio: Dios de los rebaños y la fertilidad animal.
- ▶ Aspecto: Un hombre menudo, sin brazo izquierdo
- ▶ Adorado en: Turan, Hirkania
- ▶ Culto: Prácticamente el dios tutelar de Turán. Un descendiente del Tarim original reside en Aghrapur, la capital del imperio.

### Yog

- ▶ Apodo: Señor de las Moradas Vacías
- ▶ Dominio: Los lugares vacíos, como los desiertos y la Oscuridad Exterior
- ▶ Adorado en: Dafar, Zambula
- ▶ Culto: Sus adoradores son caníbales, y han de comer carne humana al menos una vez al mes.
- ▶ Castiga con: Ser sacrificado, asado y devorado.

### Yogah

- ▶ Dominio: la magia y el conocimiento
- ▶ Aspecto: Humano con cabeza de elefante
- ▶ Adorado en: Khitai
- ▶ Culto: Sus sacerdotes viven en comunidad y se afeitan la cabeza
- ▶ Castiga con: El blasfemo es desterrado para siempre de Khitai

### Ymir

- ▶ Dominio: Dios creador de los hombres, el primer ser vivo.
- ▶ Aspecto: Un gigante de hielo de barbas blancas
- ▶ Adorado en: Nordheim
- ▶ Culto: Se le adora luchando por el día y bebiendo y cantando por la noche.

### Zath

- ▶ Aspecto: Araña gigante
- ▶ Adorado en: Zamoria
- ▶ Culto: Bailarinas sagradas realizan complejas danzas desnudas ante la estatua del dios



## Relatos publicados

### Relatos publicados en vida de Howard

1. *The Phoenix on the Sword* (escrito en febrero de 1932, publicado en diciembre de 1932)
2. *The Tower of the Elephant* (publicado en marzo de 1933)
3. *The Scarlet Citadel* (publicado en enero de 1933)
4. *Queen of the Black Coast* (publicado en mayo de 1934)
5. *Black Colossus* (publicado en junio de 1933)
6. *Shadows in the Moonlight* (publicado en abril de 1934, publicado posteriormente bajo el título *Iron Shadows in the Moon*)
7. *The Slithering Shadow* (publicado en septiembre de 1933, publicado posteriormente como *Xuthal of the Dusk*)
8. *The Pool of the Black One* (publicado en octubre de 1933)
9. *Rogues in the House* (publicado en enero de 1934)
10. *The Devil in Iron* (publicado en agosto de 1934)
11. *The People of the Black Circle* (publicado en tres partes: septiembre, octubre y noviembre de 1934)

12. *A Witch Shall Be Born* (publicado en diciembre de 1934)
13. *The Servants of Bit-Yakin* (publicado en 1935, publicado posteriormente como *Jewels of Gwahlur*)
14. *Shadows in Zamboula* (publicado en 1935, publicado posteriormente como *Man-Eaters of Zamboula*)
15. *Beyond the Black River* (publicado en 1935)

### Novelas publicadas en vida de Howard

1. *The Hour of the Dragon* (escrita en mayo de 1934, publicada en diciembre de 1935, también conocida como *Conan the Conqueror*)

### Relatos publicados póstumamente

1. *The Frost-Giant's Daughter* (publicado en 1976, versión original publicada inicialmente en una edición de *Rogues in the House*)
2. *The God in the Bowl* (publicado en 1975, versión original publicada inicialmente en una edición de *The Tower of the Elephant*)
3. *The Vale of Lost Women* (publicado en primavera de 1967)
4. *The Black Stranger* (publicado en febrero de 1953)
5. *Red Nails* (publicado en octubre de 1936)

## Ilustraciones

► **Logotipo:** Adaptación de parte de una ilustración de Mark Schultz, (c) Del Rey Books, usado sin permiso.

► **Ilustraciones interiores:**

- John Buscema (lápices), Ernie Chan (tinta): Dibujo promocional de la muerte de Bêlit para el número 100 de *Savage Sword of Conan*, (c) Marvel Comics, John Buscema y Ernie Chan, usado sin permiso.
- Harold Saylor De Lay (1876 1950): Escena de *Red Nails*, publicada en agosto de 1936 en *Weird Tales* vol. 28 no. 2, Public Domain.
- John Buscema: Dibujo para *Savage Sword of Conan*, (c) Marvel Comics y John Buscema, usado sin permiso.
- Hugh Rankin (1878 1956): Escena de *Shadows in the Moonlight*, publicada en abril de 1934 en *Weird Tales* vol. 23 no. 4, Public Domain.
- John Buscema (lápices), Alfredo Alcalá (tinta): Dibujo para *Savage Sword of Conan* #4, publicado en febrero de 1975 en la historia *What Dreams May Come...*, (c) Marvel Comics, John Buscema y Alfredo Alcalá, usado sin permiso.
- John Buscema (lápices), Alfredo Alcalá (tinta): Dibujo para *Savage Sword of Conan* #12, publicado en junio de 1976 en la historia *The Foe Within*, (c) Marvel Comics, John Buscema y Alfredo Alcalá, usado sin permiso.
- John Buscema (lápices), Alfredo Alcalá (tinta): Dibujo para *Savage Sword of Conan* #15, publicado en octubre de 1976 en la historia *The Many Faces of Death*, (c) Marvel Comics, John Buscema y Alfredo Alcalá, usado sin permiso.
- John Buscema: Dibujo de Mitra para *Savage Sword of Conan*, (c) Marvel Comics y John Buscema, usado sin permiso.
- Ilustración de un hombre serpiente adorador de Set de autor desconocido, usada sin permiso.
- John Buscema (lápices), Alfredo Alcalá (tinta): Dibujo para *Savage Sword of Conan* #12, publicado en junio de 1976 en la historia *The Foe Within*, (c) Marvel Comics, John Buscema y Alfredo Alcalá, usado sin permiso.

## Índice de los artículos

- [Parte 1: Reglas](#)
- [Parte 2: Bestiario](#)
- [Parte 3: Hechizos](#)

## Descargas

Aquí puedes encontrar una hoja de personaje del sistema de Motor de Emociones de *La Puerta de Ishtar* adaptada al universo de Conan:



Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

# La Puerta de Istar&#8230; ¡En la Montaña de Crom! (II): Bestiario

- Módulos & Roleables - Ambientaciones -

Fecha de Publicacion : Jueves 5 de septiembre de 2013

## **Resumen :**

Adaptación del sistema de La Puerta de Ishtar al universo del Cimmerio más famoso de la literatura.

---

Fanzine Rolero

---



Al igual que en [la Puerta de Ishtar](#), los enemigos más peligrosos de los PJ que quieran emular a Conan serán, habitualmente, humanos. Eso no quiere decir que no haya criaturas míticas, o creadas artificialmente mediante la magia, contra las que hayan de enfrentarse. Algunas criaturas del bestiario, como las Arañas gigantes (pag. 298) no necesitan ninguna adaptación, y otras, como los Middu, sólo hay que cambiarles el nombre, pues son los odiados Hombres Serpiente a lo que habitualmente se enfrenta nuestro bárbaro favorito.

Otras criaturas son más propias del universo Hyborio, y requieren plantilla propia:

## Babosa gigante

*Finalmente, a la vuelta de la siguiente esquina apareció una enorme masa viscosa de color gris sucio a la luz de la luna, que se deslizó hacia la calle que tenía delante de él y avanzaba rápidamente y en silencio, con excepción del borboteo que producía su extraña forma de moverse. A ambos lados de la frente tenía un par de protuberancias a modo de cuernos, de más de tres metros de longitud, y un par más corto debajo. Los largos cuernos se curvaban hacia un lado y otro, y Conan vio que en cada uno de sus extremos tenía un ojo.*

### El Aposento de los Muertos

Imaginemos una inofensiva babosa de jardín. Pero imaginémosla de 15 metros de largo y más de dos metros de grueso, que se mueva tan rápidamente como un hombre corriendo a la desesperada, emanando un olor fétido y emitiendo un sonido parecido al de un hombre al escupir, solo que más ensordecedor. Y hablando de escupir, pongamos que lanza un chorro de babas que disuelven los tejidos vivos (más que nada, para facilitar su consumición).

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	3	9	2	4	1	5
Aguante	VA	VD	VM	Absorción	Moral	EC
25	5	5	5	2	5	7

- **Terror:** aquel que se enfrente a este ser de pesadilla debe superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos.
- **Escupir ácido:** Puede hacer un ataque a distancia lanzando sus poderosos jugos gástricos

## Cieno demoníaco



*La niebla que impedía ver la parte superior del monumento había desaparecido. Los rayos de la luna iluminaban una cosa amorfa que se encontraba en lo alto de la columna y tenía un aspecto repugnante. Era como un enorme bulto de jalea semitransparente que se movía... Estaba dotado de vida, de una vida que palpitaba en su seno y se contraía. La luz de la luna brillaba con un fulgor húmedo sobre esa cosa que palpitaba como un enorme corazón viviente.*

#### *La maldición del monolito*

Se trata de un monstruo gelatinoso sin forma definida, que arrastra su masa atraído por la carne. Su contacto lo corroe todo, desde carne hasta metal. Es especialmente peligroso en los pantanos, ya que acecha perfectamente camuflado esperando que sus víctimas literalmente caigan en él. Para evitarlo los nativos de la zona suelen ofrecerle sacrificios regularmente. Bien alimentado, el cieno no se moverá de su zona, por lo que podrán tenerlo controlado.

Las armas no logran dañar a este ser, sólo la magia y el fuego.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	1	1	1	3	1	3
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
5	1	1	5	0	3	3

► **Corrosivo:** El cieno es altamente corrosivo, y esa es su mejor defensa, ya que salvo la piedra, corroe en segundos cualquier otro material.

## Diablo del Pantano

(&) aquel rostro (&) tenía una apariencia demoníaca, debido a la oblicuidad de los ojos, a las orejas puntiagudas y a la delgadez lobuna de los labios. (&) Los ojos eran como dos brasas rojizas. Otros detalles estaban a la vista: un torso estrecho, cubierto de escamas de serpiente y que, no obstante, tenía forma humana; brazos de hombre, pero piernas delgadas que terminaban en unos pies anchos, provistos de tres dedos. El fuego azulado fluctuaba también a lo largo de sus monstruosas extremidades. Conan veía todo esto como a través de una bruma. De repente, el ser se arrojó sobre el cimmerico, aunque éste no lo hubiera visto avanzar. Un largo brazo con garras se adelantó hacia el cuello de Conan. Éste gritó, rompiendo el hechizo que lo tenía inmovilizado.

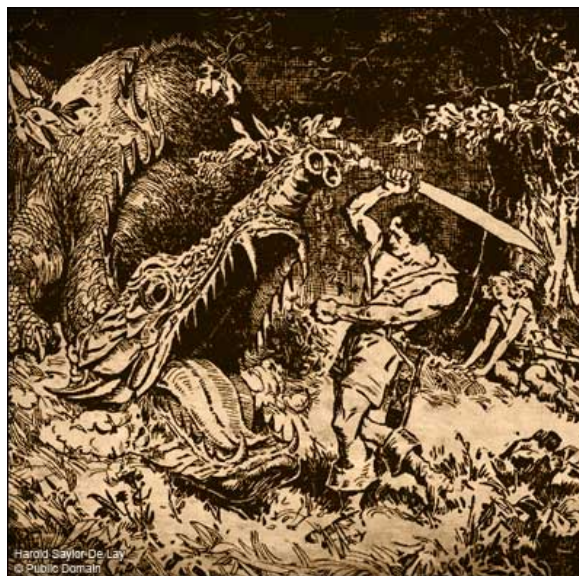
### Más allá del Río Negro

Criaturas demoníacas invocadas por los chamanes pictos. Aunque pueden adoptar cualquier apariencia por un breve espacio de tiempo (incluso la invisibilidad. dicen), parece que su forma original es humana, con escamas como de serpiente, sin pelo, ojos oblicuos, orejas puntiagudas como de murciélago, garras y colmillos. Frecuentan los pantanos, las selvas y los bosques. Nunca poblaciones humanas ni ambientes demasiado secos como páramos, sabanas o desiertos. Suelen engañar a sus víctimas imitando a la perfección las voces de sus amigos. Para ello el demonio tiene que haber oído dicha voz al menos una vez.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	7	4	6	6	4	6
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
15	5	7	4	2	12	5

► **Hipnotizar:** Si se le deja hablar y supera una tirada de Voluntad respecto a su víctima, el Demonio se irá acercando a ella hasta que la ataque de repente, sin que la víctima reaccione hasta que sea demasiado tarde.

## Dragón de Kush



A través de los zarzales había aparecido una cabeza de pesadilla. Unas fauces sonrientes dejaban al descubierto una enorme dentadura amarilla de la que chorreaba babosa espuma rojiza. Por encima de la boca había un hocico

arrugado de saurio. Un par de ojos similares a los de una serpiente, pero mucho más grandes, miraban fijamente a la inmóvil pareja que se hallaba sobre la roca. Pero de los enormes belfos no sólo fluía baba, sino también una sangre oscura que caía en gotas al suelo.

La cabeza, muchísimo más grande que la de un cocodrilo, se prolongaba hacia atrás convirtiéndose en un largo cuello lleno de escamas coronado por una cresta de espinas. Detrás, aplastando los arbustos como si fueran hierbajos, se veía un cuerpo monstruoso, con forma de barril y unas patas ridículamente cortas. El vientre blanquecino casi rozaba el suelo, mientras que el espinazo medía el doble que Conan. Una cola larga y afilada, como la de un gigantesco escorpión, se arrastraba por la hojarasca.

### Clavos Rojos

Restos de unos tiempos olvidados, los dragones están en época de Conan casi extinguidos. Por la descripción que les da el autor debió imaginarlos muy parecidos a los Tyranosaurius Rex.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	2	10	2	3	1	2
Aguante	VA	VD	VM	Absorción	Moral	EC
30	5	8	8	3	15	6

## Guardianes Muertos vivientes

Lentamente, con movimientos espasmódicos, el cadáver se levantó de su enorme asiento de piedra y miró a Conan con sus oscuras cuencas vacías, de donde ahora parecían escrutarlo unos ojos vivos con una mirada fría y maligna. De alguna manera, sin que Conan pudiera adivinar a qué mecanismo de necromancia primitiva obedecía, la reseca momia del guerrero muerto hacía tanto tiempo seguía con vida.

### La cosa de la Cripta

Para representar Muertos vivientes habituales (si es que un cadáver reanimado es algo muy habitual), la plantilla de Soldado Elamita del manual (pág. 290) puede servir perfectamente. Pero Conan suele lidiar en sus aventuras con Guardianes momificados algo más peligrosos:

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	1	5	1	1	1	5
Aguante	VA	VD	VM	Absorción	Moral	EC
17	4	1	1	0	3	5

► **Terror:** Todo aquel que se enfrente a un Guardián Muerto Viviente debe superar un conflicto de Voluntad de



dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos.

► **Muerto:** Todos los muertos vivos superan de manera automática los conflictos de Moral.

## Hijo de Set



*Aquel rostro no expresaba debilidad, ni compasión, ni crueldad, ni bondad, ni ningún otro sentimiento humano. Podía tratarse de la máscara de mármol de un dios, tallado por una mano maestra, a no ser por el inconfundible hálito de vida que había en esa criatura, una vida fría y extraña, (&). El recuerdo de Set era como una pesadilla, al igual que el de los hijos de Set que una vez reinaron sobre la tierra y que ahora estaban sumidos en un profundo sueño en sus tenebrosas cavernas debajo de las sombrías pirámides. Porque detrás del biombo dorado no había un cuerpo humano, sino los anillos trémulos y brillantes de una gigantesca serpiente.*

### El dios del cuenco

Se trata de híbridos entre humano y serpiente gigante. Lo más habitual es que tengan la cabeza humana y el cuerpo de serpiente, pero se dan casos de individuos que tienen la parte superior (cabeza, torso y brazos) completamente humanas, o que son de aspecto humanoide pero cubiertos con escamas. Otros son serpientes gigantes, pero con inteligencia humana& o incluso superior.

Aunque suelen ser confundidos con los hombres-serpiente, no hay que olvidar que se trata de una invención artificial, en la que se ha mezclado magia y alquimia, mientras que los hombres-serpiente son una raza antigua y ya casi extinguida, pero raza al fin y al cabo.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	6	5	5	4	1	5
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
15	4	5	6	0	12	5

- **Dominar la Voluntad:** Los Hijos de Set pueden dominar la voluntad de un humano al que tengan dentro de su alcance visual. Para ello deben ganar un conflicto de Voluntad. Si la víctima falla, deberá obedecer cualquier orden que se le de, siempre que no implique causarse daño físico o agredir a un amigo (puede, en cambio, atacar a desconocidos o enemigos). La orden también puede ser que no se defienda mientras algún aliado del Hijo de Set lo ataca.

## Hijo de la Oscuridad

*Era un hombre, o al menos eso parecía. Estaba envuelto en vendajes, como una momia, y llevaba un manto polvoriento y una capucha. Lo único que pude ver fueron sus ojos cuando estaba ahí, agazapado en la penumbra. Al principio creí que se trataba sólo de una sombra, hasta que vi sus ojos que parecían dos gemas negras. Entonces (&) me aferró por la muñeca y sentí que sus dedos me quemaban como un hierro ardiente. Las fuerzas me abandonaron y caí al suelo. Luego comprobé que se había marchado, pero yo seguía ahí, tirado en el suelo y ¡maldito sea! ¡No puedo moverme, estoy paralizado!*

*Conan el Conquistador*

Engendros de magia negra, se mueven de manera casi invisible entre las sombras y la oscuridad, y pueden materializarse en cualquier lugar donde la oscuridad sea completa. Tienen el aspecto de hombres encapuchados, decrepitos, como momias cubiertas de vendajes polvorientos. Sus ojos son oscuros y brillantes. No les gusta matar a sus víctimas: Prefieren inmovilizarlas con su toque helado, y que su amo decida qué hacer con ellos.

La mejor defensa contra estos seres es la luz, ya que nunca se acercarán a una fuente de luz intensa.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	6	1	4	3	1	1
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
5	1	1	6	0	5	5

- **Insustancial:** No puede ser dañado más que mediante la magia
- **Toque helado:** Si un Hijo de la Oscuridad logra siquiera rozar la piel de su víctima ésta ha de pasar una tirada de 19 en Fortaleza (a elección del Pj) o quedará inmovilizada durante 1D6 horas.

## Hombre-bestia





-Conan -susurró-, ¡no era un hombre lo que tenía frente a mí! Su cuerpo y su postura eran humanos, ¡pero bajo la capucha escarlata del sacerdote había un rostro con una sonrisa macabra que parecía de locura y de pesadilla! Estaba cubierto de pelo negro, a través del cual brillaban unos ojillos rojizos como los de un cerdo; su nariz era aplanada con enormes ventanillas en forma de campana; sus labios fofos se retorcían hacia atrás y por ellos asomaban unos inmensos colmillos amarillos, parecidos a los dientes de un perro. Las manos que asomaban por las mangas escarlata eran deformes y también estaban cubiertas de pelo negro.

#### Villanos en la casa

Proto-hombres cuyo aspecto recuerda al de los gorilas, pero mucho más inteligentes. Hay quien dice que son los descendientes degenerados de los primitivos atlantes. Por las descripciones que hace Howard en sus relatos, sin duda pensó en los Neandertales al concebirlos. Pueden practicar la antropofagia y tienen una rudimentaria jerarquía social. Habitan en los elevados riscos de unas montañas inaccesibles que lindan con la frontera este de Zamora. No conocen el fuego, ni saben construir casas, ni hacer vestidos, e ignoran incluso el uso de las armas. Sin embargo, tienen una especie de lenguaje compuesto principalmente por gruñidos y chasquidos, y se les puede adiestrar como criados y guardaespaldas, como hizo el sacerdote Nabonidus.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	3	7	2	4	1	3
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
15	6	5	2	1	8	5

## Sombras

Eran unos monstruos negros y sombríos que revoloteaban sostenidos por enormes alas arqueadas, que parecían murciélagos. (&) estos seres parecían más una sombra que una realidad material, puesto que eran translúcidos, como volutas de un repulsivo vapor negro o como sombríos espectros de gigantescos vampiros. Tenían unos ojos rasgados y malignos que centelleaban con una llama verde y destacaban poderosamente en aquellos seres etéreos. De sólo verlos se le erizaron los pelos de la nuca, sobrecogido por el terror sobrenatural de los bárbaros. Los vio caer sobre el campo de batalla como buitres atraídos por la sangre. Descendían y mataban.

### La Mano de Nergal

Seres alados de apariencia sombría y etérea. Son enemigos poderosos ya que las armas normales no les hacen el menor daño, y sólo pueden ser heridos por la magia o por guerreros protegidos por ella. Atacan drenando la vida de sus víctimas, que se sienten al instante aturcidas y embotadas.

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	5	3	1	6	1	1
Aguante	VA	VD	VM	Absorción	Moral	EC
5	3	1	1	0	10	5

- **Insustancial:** No pueden ser dañados más que mediante la magia
- **Drenar energía:** Una víctima de un ataque de una sombra ha de pasar una tirada de 15 en Voluntad o Fortaleza (a elección del Pj) o quedará Agotada durante tres asaltos.

## Thog



La oscuridad estaba tomando forma. Algo enorme y abultado surgía del negro vacío. Vio una cabeza deforme y gigantesca que entraba en el círculo luminoso. (&) Vio un enorme rostro parecido al de un sapo, cuyos rasgos eran tan borrosos como los de un espectro visto en un espejo de pesadilla. Vio unos grandes haces luminosos que podían ser unos ojos que parpadeaban y la miraban, y entonces la joven tembló ante la lujuria cósmica que se reflejaba en ellos. No podía ver el cuerpo de la criatura. Su silueta parecía alterarse y difuminarse sutilmente cada vez que lo

miraba. Sin embargo, la sustancia de que estaba hecho parecía ser bastante sólida. No había nada de nebuloso ni fantasmagórico en él. (&) Sólo el enorme rostro de sapo parecía tener cierta claridad. Lo demás era un borrón, una negra sombra que la luz normal no iluminaría ni disiparía.

### La Sombra deslizante

Perdida en el desierto del Sur, más allá de Estigia, se encuentra la ciudad de Xuthal. En realidad es un único y enorme palacio amurallado, con miles de estancias que se comunican las unas con las otras, repleto de riquezas y maravillas. Sus moradores hace muchas generaciones que despreciaron la vida cotidiana, y pasan la mayor parte del tiempo sumidos en las ensoñaciones del Loto Negro& siendo presas fáciles de Thog, el dios viviente de Xuthal, que se alimenta de ellos. Al parecer es una especie de Demonio del Abismo, y algunos dicen que no es el único&

	Destreza	Fortaleza	Ingenio	Percepción	Carisma	Voluntad
	5	9	2	3	1	5
<b>Aguante</b>	<b>VA</b>	<b>VD</b>	<b>VM</b>	<b>Absorción</b>	<b>Moral</b>	<b>EC</b>
30	6	5	5	3	10	7

- **Tentáculos:** El desdibujado cuerpo de un Thog puede generar múltiples tentáculos, con los que puede hacer hasta cuatro asaltos, a un mismo oponente o a diferentes.
- **Terror:** Aquel que se enfrente a un Togh ha de pasar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos del combate.

## Ilustraciones

- **Logotipo:** Adaptación de parte de una ilustración de Mark Schultz, (c) Del Rey Books, usado sin permiso.
- **Ilustraciones interiores:**

- Cieno demoníaco: Jack Gaughan (1930-1985); portada de *Conan and the Cenotaph*, publicada en 1968 en la revista *Worlds of Fantasy* vol.1 no. 1, (c) Jack Gaughan y Worlds of Fantasy.
- Dragón de Kush: Harold Saylor De Lay (1876 1950); escena de *Red Nails*, publicada en agosto de 1936 en *Weird Tales* vol. 28 no. 2, Public Domain.
- Hijo de Set: John Buscema (lápices), Alfredo Alcalá (tinta); escena de *The Devil In Iron*, publicada en octubre de 1976 en *Savage Sword of Conan* #15, (c) John Buscema, Alfredo Alcalá y Marvel Comics, usada sin permiso.
- Hombre-Bestia: Gil Kane (1926-2000) (lápices), Neal Adams (como Diverse Hands) (tinta); escena de *Night of the Dark God*, publicada en mayo de 1974 en *Savage Tales* #4, (c) Gil Kane, Neal Adams y Marvel Comics, usada sin permiso.
- Thog: [KingOvRats](#), usada sin permiso.

## Índice de los artículos

- [Parte 1: Reglas](#)
- Parte 2: Bestiario

- [Parte 3: Hechizos](#)

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

# La Puerta de Istar&#8230; ¡En la Montaña de Crom! (III): Hechizos

- Módulos & Roleables - Ambientaciones -

Fecha de Publicacion : Martes 5 de noviembre de 2013

## **Resumen :**

Adaptación del sistema de La Puerta de Ishtar al universo del Cimmerio más famoso de la literatura.

---

Fanzine Rolero

---

-¿Magia? -espetó Conan agriamente, con el desprecio de los guerreros por tales farsas.

(La Mano de Nergal)

En la más pura línea de la Sword & Sorcery, la magia de [La Puerta de Ishtar](#) es malévola, cruel y engañosamente poderosa& Sus hechizos pueden adaptarse sin ningún tipo de problemas al mundo de Conan, pero si el Narrador prefiere utilizar algunos basados en las narraciones, de Howard& Pues aquí están.

Se recomienda muy encarecidamente que los PJ no sean brujos, o al menos tengan un acceso limitado (y teórico) a la magia. Como bien dice Rodrigo García Cardona en el manual, **los brujos son enemigos excelentes, pero rara vez son héroes&**

## Obediencia impía



-Vivo o muerto -rió Pelias-, nos abrirá la puerta. -Y dando una vigorosa palmada con las manos, gritó-: ¡Levántate, Shuke-li! ¡Sal del infierno y levántate del suelo sanguinolento! ¡Abre la puerta a tus amos! ¡Levántate, te digo!

Un espantoso gemido resonó en los túneles. Conan sintió que el cuerpo se le cubría de frío sudor y los cabellos se le eri-zaban de pánico. El cuerpo de Shukeli comenzó a moverse len-tamente, extendiendo sus gruesas manos en un gesto infantil. (...) los ojos desorbi-tados de Shukeli estaban vidriosos y vacíos, y del gran boquete de su panza las entrañas le colgaban flácidas hasta el suelo. Los pies del eunuco se enredaban en sus propias tripas mientras hurgaba en el candado, moviéndose como un autómeta. Cuan-do el cadáver comenzaba a moverse, Conan había pensado que, debido a algún azar imprevisto, el hombre estaba vivo. Pero no era así. Estaba muerto... y lo había estado durante muchas horas.

(La ciudadela escarlata)

**Nivel:** Brujo 1

**Efecto:** El brujo da una orden sencilla a un cadáver reciente (menos de 24 h. desde su fallecimiento). Esta orden



puede ser abrir una puerta, contestar a una pregunta directa o guiarle un corto trayecto. Luego el cadáver muere de nuevo, esta vez definitivamente.

## Palabras de seda

*La hechicería de Khemsa se basaba en el hipnotismo, como ocurría con casi toda la magia oriental. Muchas generaciones habían vivido firmemente convencidas de la realidad y el poder del hipnotismo. Su fuerza aumentó mediante la práctica y el pensamiento, hasta formar una atmósfera intangible contra la cual el individuo, abrumado por las tradiciones de esa tierra, se sentía absolutamente desamparado.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 1

**Efecto:** El brujo habla con voz suave mirando fijamente a su interlocutor. Si se le deja hablar, logra un +5 a su tirada de Carisma a la hora de tratar de convencer a alguien o negociar algo. No es un hechizo poderoso. El interlocutor no le obedecerá ciegamente, ni le dará la razón en un planteamiento absurdo

## Proeza

*Se dirigió directamente a una de las puertas en forma de arco y apoyó la mano sobre la enorme cerradura de bronce. La puerta se abrió con un chirrido siniestro. La muchacha, que iba detrás de Khemsa, vio que la puerta de madera se había hecho astillas, que las cerraduras de bronce estaban arrancadas y las enormes bisagras rotas y separadas de los marcos.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 1

**Efecto:** El brujo aumenta en 10 puntos su Fortaleza para realizar una acción determinada (arrancar una puerta de sus goznes, por ejemplo). En contrapartida, quedará con el estatus de Agotado. No podrá volver a lanzar el hechizo hasta que no se recupere.

## Servidumbre

*-¿Cuál es tu obligación? -preguntó a su vez el recién llegado. -Vigilar la puerta -repuso el guerrero en forma mecánica, manteniéndose rígido como una estatua, con los ojos centelleantes. -¡Mientes! ¡Tu obligación es obedecerme! Has mirado a mis ojos y tu alma ya no te pertenece. ¡Abre esa puerta!*

*Con movimientos mecánicos y el rostro petrificado, el centinela se dio media vuelta, extrajo una enorme llave de su cinto y abrió rápidamente la puerta.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 1

**Efecto:** El brujo mira fijamente a su interlocutor y le da una única orden, que no ha de causarle daño ni a él ni a ningún amigo, ni por acción ni por inacción. Si el brujo supera por más de tres puntos un enfrentamiento de Voluntad la orden se ejecutará en el acto. La víctima tendrá luego recuerdos confusos de lo que ha sucedido, como los que se tienen de una pesadilla al despertar.

## Susurro fantasmal

*Los labios carnosos se abrieron y pronunciaron una sola palabra, con una voz cálida y vibrante, como el tañer de las campanas doradas de los templos perdidos en las selvas de Khitai. Hablaba en una lengua desconocida, olvidada antes de que se erigieran los reinos de los hombres; pero Conan comprendió perfectamente su significado.*

*-¡Acércate! -le decía.*

*(El dios del cuenco)*

**Nivel:** Brujo 1

**Efecto:** El brujo dice una sola palabra a su interlocutor, y éste lo entiende aunque no hablen el mismo idioma. El mago ha de ver a su interlocutor, o saber su nombre, o al menos tener un objeto personal suyo en la mano.

## Juventud Eterna

*-Te he elegido para que recibas un gran honor -le dijo-. Servirás para restituir la juventud a Táscela. ¡Ah, eso te asombra! Sí, mi aspecto es juvenil, pero por mis venas corre el frío de la vejez que se acerca, tal como lo he sentido miles de veces anteriormente. Yo soy vieja, tan vieja que ni siquiera recuerdo mi infancia. Pero en otro tiempo fui una hermosa muchacha. Un sacerdote de Estigia me amó y me reveló el secreto de la inmortalidad y de la juventud eterna.*

*(Clavos Rojos)*

**Nivel:** Brujo 1, Sacerdote 1

**Efecto:** El brujo debe sacrificar a los dioses oscuros (Ajuju, Dagón, Seth, Hanuman, Ollam-Onga, Set, Yog) una víctima joven (hombre o mujer, es indiferente) el ruitual es complejo y dura varias horas, al término de las cuales el brujo apuñala lentamente a la víctima mientras la besa en los labios, para que su último aliento pase a su boca. Eso le concede una década de juventud y vitalidad, quizá más, si la víctima es especialmente hermosa y vital.

## Beso de Atali

*Su espada brilló en el aire, se tambaleó y cayó de sus manos inertes. Una ola helada que provenía de la turbia gema que había dentro de la garra de marfil entumecía sus brazos y piernas.*

*(La Mano de Nergal)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** Un frío intenso entumece a la víctima durante 1D4 turnos de combate, haciendo que tiemblen sus manos las armas y las piernas le fallen (es decir, con un -2 a sus acciones). Además, el frío le produce 1D6 de daño, independientemente de la armadura que lleve.

## Convulsión Torturante

*Y de pronto, el vidente lanzó un grito aterrador. Sus músculos se contrajeron en un espasmo de dolor insoportable y cayó hacia adelante sobre las losas de mármol, retorciéndose de dolor.*

*(La Mano de Nergal)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** La víctima sufre un dolor intenso y castrante que le paraliza por completo durante 1D6 turnos de combate& a no ser que pase una tirada de Voluntad a nivel 15. En ese caso sólo tendrá un -2 a sus acciones.

## Latrocinio del alma

*&He sido embrujado por los hechiceros himelios. Me arrancaron el alma del cuerpo para llevársela muy lejos, a una habitación de piedra. Allí lucharon por romper el cordón plateado de la vida y meter mi alma en el cuerpo de un ave nocturna de mal agüero que su hechicería conjuró del infierno.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** El brujo necesita una parte del cuerpo de la víctima. Un rizo de cabello o recortes de uñas ya sirven, aunque es mucho más efectista una oreja, una mano o similar& El hechizo va arrancando el alma del cuerpo de la víctima, que se convierte así en un ser que respira, pero que ni habla ni se mueve, y que parece dormir un sueño profundo y eterno. Su destino es mucho más cruel, ya que su alma es entregada a algún animal inmundado para que viva una existencia miserable. Unas horas o unos días en tal condición hacen de la víctima un esclavo fiel a los deseos del brujo, ávido en complacerle&

## Nube de almas parásitas

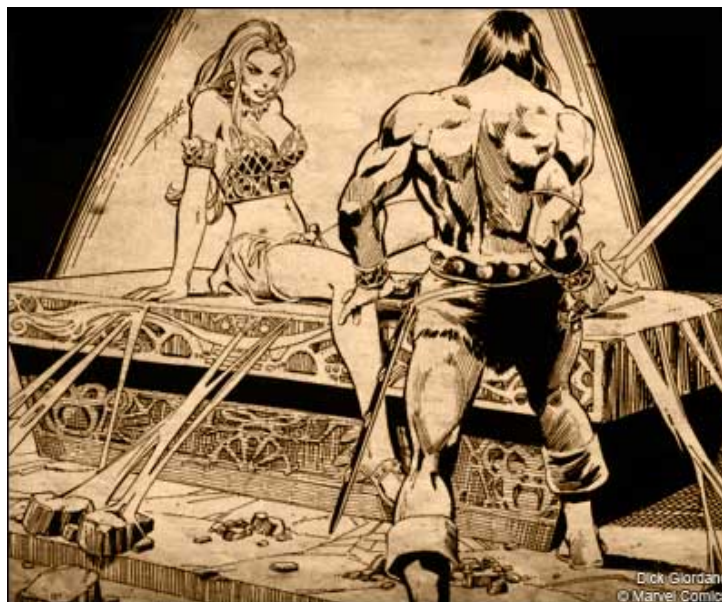
*Era una blanca nube de humo de forma redonda, que osciló sobre la torre y luego rodó pendiente abajo en dirección a ellos. Otras bolas de humo siguieron a la primera. Parecían simples e inofensivos globos de espuma, pero Conan se apartó a un lado para evitar el contacto con la primera. Detrás de él, un irakzai dio un salto hacia adelante y hundió su espada en la extraña bola. Inmediatamente una explosión sacudió la montaña. Se produjo una llama cegadora y la bola desapareció, pero del curioso guerrero sólo quedó un montón de huesos calcinados. Su crispada mano todavía aferraba la empuñadura de la espada, pero la hoja de acero había desaparecido, se había fundido, destruida por aquel terrible calor. Sin embargo, los hombres que estaban al lado de la víctima no habían sufrido ninguna herida, excepto la ceguera momentánea producida por el repentino brillo de la explosión. -¡El acero las hace estallar! -gritó Conan-. ¡Cuidado... ahí vienen!*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** Tras ingerir una misteriosa poción, el mago "vomita" una serie de nubes de humo, no menos de dos y no más de siete (en términos de juego, 1D6+1). Estas nubes flotan perezosamente en dirección a sus enemigos, estallando al contacto con el acero de las armas o armaduras, por el que se sienten atraídas, causando 3D6 de daño en la víctima, y provocando la condición de aturdido durante 2 turnos a los que estén a su alrededor. La única manera de librarse de este hechizo es haciendo estallar las nubes de humo, arrojando lejos de sí las armas que porte o haciéndolas estallar con flechas u armas arrojadizas... siempre que sean de acero, claro está.

## El Reclamo del Amante



*-Hubo un tiempo en que hablabas de otro modo, Olmec -dijo Táscela-. Cuando eras joven pronunciabas palabras de amor. Sí, fuiste mi amante un día, hace años, y entonces me hablabas con veneración. Me rodeabas con los brazos bajo el loto encantado y yo retenía las cadenas que te esclavizaban. Sabes muy bien que no puedes hacer nada contra mí, que sólo tengo que mirarte a los ojos con el poder que me enseñaron los sacerdotes de Estigia hace mucho tiempo para que te quedes indefenso. Recuerda las noches bajo el loto negro, que se balanceaba por encima de nosotros, moviéndose acariciado por una brisa ultraterrena. No puedes luchar contra mí. Eres mi esclavo, como lo eras aquella noche... ¡y como lo serás mientras vivas, Olmec de Xuchot!!*

*Su voz se había convertido en un susurro, como el de un arroyo que corre entre las piedras. La mujer se acercó al príncipe y extendió sus largos dedos sobre el enorme pecho de Olmec. Los ojos de éste se velaron y sus fornidos brazos cayeron a los lados inertes.*

*(Clavos Rojos)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** El brujo seduce a su víctima y yace con ella. Mientras duerme le susurra encantamientos al oído y dibuja runas invisibles sobre su cuerpo desnudo. Para su amante, nada ha sucedido, y nada nota, pero si en el futuro tratara de desobedecer o siquiera llevarle la contraria al brujo, éste puede, tras pasar una tirada enfrentada de Voluntad, obligarle a realizar lo que desee, salvo darse muerte por su propia mano. Lo terrible es que el amante, posteriormente, recordará con nitidez todo lo sucedido.

## Retrasar la muerte

*Conan vio los restos de un hombre; era un montón de carne y huesos, algo que se parecía ya muy poco a un cuerpo humano, pero que aún conservaba la vida. Sólo los oscuros dioses que gobiernan los siniestros destinos de los brujos sabían cómo Khemsa había podido arrastrar su destrozado cuerpo desde aquel caos de rocas hasta el sendero.(...) Su voz no era humana. Era una especie de gruñido de ultratumba.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 2

**Efecto:** Un brujo experimentado puede retrasar su muerte física aferrándose a sus restos, por muy destrozados que estén. No puede lanzar hechizos ni realizar ninguna acción física, pero puede dar instrucciones e información a quién encuentre antes de dejarse morir.

## Llamada de Jhebbal Zag

*-¿Acaso Zogar Sag caza cachorros de leopardo y los adiestra como sabuesos?*

*El cimmerico negó con la cabeza.*

*-No -repuso-. Ese leopardo llegó de la selva para obedecer sus órdenes.*

*-Entonces, si puede dominar a los animales a su voluntad -insistió el aquilonio-, ¿por qué no les ordena a todos que sigan nuestras huellas y nos atrapen?*

*Conan no contestó enseguida. Luego repuso con cierto tono de ironía:*

*-No puede dar órdenes a muchos animales al mismo tiempo, como lo habría hecho Jhebbal Sag.*

*(Más allá del río Negro)*

**Nivel:** Brujo 2, Chamán 1

**Efecto:** El Chamán invoca a una bestia salvaje de la selva para que ataque a sus enemigos, haciéndole creer que han cometido blasfemia sobre Jhebbal Sag, el dios de los animales. La bestia (un león, un leopardo, un elefante, lo que esté más a mano) atacará hasta la muerte... ya sea la suya o la de las víctimas.

## La Marca del Maestro



*-¿Y a ti qué te importa, cadáver? ¿Acaso has olvidado ya mi fuerza, la que una vez te enseñé, que vienes a mí armado, pobre estúpido? ¡Creo que te arrancaré el corazón, Kerim Sha! Extendió su mano como para recibir algo, y el turanio profirió un grito agudo, como el de un hombre agonizando. Retrocedió tambaleándose como un borracho y su corazón, rasgando su pecho, fue a parar a la mano extendida del Maestro, como si fuera un trozo de hierro deslizándose hacia un imán. El turanio cayó al suelo, donde permaneció inmóvil, y el Maestro se echó a reír, arrojando el corazón a los pies del cimmerico.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 3

**Efecto:** El brujo marca con un tatuaje el pecho de su acólito, asegurándose así su eterna fidelidad. Pues si alguna vez lo desobedece o simplemente le desagrada, sólo tiene que reclamar su corazón... y éste rasgará su pecho para posarse en la mano del Maestro. Ni que decir tiene que la muerte es inmediata.

## Mordisco mental de Set

*Sus ojos se volvieron inexpresivos y parecían muertos. Un sudor frío le cubrió el pálido rostro. Lanzó un alarido y*



*cayó de rodillas, arañándose frenéticamente la cara mientras le atravesaban punzadas de un dolor enceguedor por el cerebro.*

*(La Mano de Nergal)*

**Nivel:** Brujo 3

**Efecto:** Al igual que con el hechizo de Convulsión Torturante, la víctima sufre un dolor intenso que le enloquece siendo incapaz de hacer nada a no ser que pase una tirada de Voluntad a nivel 19 (En cuyo caso puede actuar pero con el estatus de Herido). Además, queda ciego el tiempo que dure el hechizo (pase la tirada de Voluntad o no). También pierde (de fallar la tirada por más de seis puntos), 1 punto de Aguante de manera permanente. Al llegar a cero puntos se queda ciego y loco para siempre.

## Roce blasfemo de Yimsa

*El cimmerico giró en redondo, pero era demasiado tarde. El gran chamán actuó con la rapidez de una cobra que se dispone a atacar. Cuando Conan estaba en el borde del estrado, el sacerdote le dio un golpecito con su vara de ébano y rozó su hombro, donde asomaba la piel a través de los jirones de su túnica harapienta. Conan no pudo hacer nada. Un profundo sopor le inundó el cuerpo, como el veneno de una víbora. Se le nubló la mente, su cabeza cayó apoyada sobre el pecho y se desplomó.*

*(La ciudad de las calaveras)*

**Nivel:** Brujo 3

**Efecto:** Si el brujo toca la piel desnuda de su víctima ha de hacerse una tirada enfrentada de la Voluntad del Brujo contra la de su víctima. Si gana el brujo su víctima cae al instante en un profundo sopor durante una hora entera.

## Fetidez gangrenosa

*De su mano salió una suave nube de finísimo polvo que cubrió todo en un segundo. Un fuego de color verde iluminó el lugar. (...)El fuego se desvaneció, pero permaneció el fulgor verdoso. Era como una bola de color esmeralda (...) La bola se movía y se alargaba. Luego se convirtió en una fina columna de humo verde, que ascendió suavemente en espiral. Se agitaba como una sombría serpiente que aumentaba de tamaño, adquiriendo constantemente nuevas formas. Luego adoptó la forma de una nube y se extendió por el suelo, avanzando lentamente (...) La nube verde llegó hasta los barrotes y por un segundo ocultó a los siete hombres. Entonces se extendió como si fuera una espesa niebla y formó un muro impenetrable. Desde el otro lado surgió un sonido ahogado, como el de un hombre que se arroja súbitamente al agua.*

*(El pueblo del círculo negro)*

**Nivel:** Brujo 3, Alquimia 2

**Efecto:** El brujo prepara previamente unos polvos verdosos con polvo de momia Aqueronia, loto amarillo, entrañas desecadas de lagarto negro de kotoseph y unas gotas de veneno de serpiente sagrada de Seth. Este finísimo polvo es completamente inofensivo... salvo cuando es activado por la voluntad del brujo, que lo sopla suavemente sobre sus enemigos. Como si tuviera vida propia, el polvo se convierte en una nube verdosa que avanza contra su objetivo, envolviéndolos. Las víctimas han de realizar una tirada de Fortaleza a nivel 19 o caerán al suelo presa de violentas convulsiones, sangrando por ojos, boca y nariz mientras sus órganos internos se licúan. Si pasan la tirada logran salir de la nube, tosiendo y con los ojos llorosos... Y con la condición de envenenado...

## Transmutación Blasfema

*Al mirar sus ojos llameantes, Conan comprendió que aquellos seres no eran animales. No era sólo su tamaño sobrehumano lo que establecía la diferencia, sino que de ellos emanaba un aura tangible, como la oscura bruma que se alza de un pantano sembrado de cadáveres. No era capaz de adivinar qué alquimia infernal había dado vida a aquellos seres, pero lo que sí sabía era que se enfrentaba con una diabólica magia más negra que la del pozo de Skelos.*

*(La reina de la Costa Negra)*

**Nivel:** Brujo 3, Alquimista 2

**Efecto:** Mediante la alquimia, la magia y una serie de brutales torturas se consigue convertir a un hombre en una bestia como los proto-hombres de las montañas de Zamora, pero completamente subyugada a su creador. El proceso es largo, y depende de la fuerza de voluntad del individuo. En términos de juego, tantas semanas como puntos de Voluntad tenga la víctima. Al finalizar el proceso, la víctima gana puntos en Fortaleza quitándoselos a sus características de Carisma e Ingenio. Por cierto, el proceso es irreversible.

## Artefactos mágicos

A continuación, incluimos también algunos objetos producto de la hechicería, para complementar los conjuros que os hemos ofrecido.

## Espejo de mirada lejana

*-Yo te conozco aunque nunca nos hayamos visto -comenzó diciendo Atalis con voz suave- gracias a mi cristal..., el que está allí, al lado del sillón. En su interior puedo ver y oír a cien leguas de distancia.*

*(La Mano de Nergal)*

Este espejo puede adoptar diferentes formas: A veces es una joya de gran tamaño, otras un espejo de bronce o un orbe de cristal. El iniciado puede ver a través de él cosas y sucesos que pasen a muchas leguas de distancia de donde se encuentra, pero debe saber qué buscar: Ya sea conocer a la persona o cosa que desea ver o tener una conexión muy fuerte con ella.

## La Mano de Nergal

*-Esa Mano dijo Atalis con suavidad- tiene el aspecto de una garra tallada en marfil antiguo lleno de extraños jeroglíficos grabados en una lengua olvidada. Las garras sostienen una esfera de cristal opaco y oscuro. (&) Dicen que cayó de las estrellas en las islas del poniente en el extremo occidental muchos milenios antes de que el rey Kull reuniera los Siete Imperios bajo su estandarte. (&) Los ancianos y barbudos magos de la antigua Thule y del oscuro Grondar sondearon sus misterios en las torres de color púrpura y plata. Los hombres-serpiente de la sombría Valusia escrutaron su reluciente interior. Con esa Mano Kom-Massot subyugó a los Treinta Reyes hasta que ésta se volvió contra él y le dio muerte. Porque el Libro de Skelos dice que la Mano otorga dos dones a quien la posee: primero, un poder sin límites, y luego la muerte inexorable. (...)*

*Era un hombre de mediana edad, pero estaba deteriorado y demacrado, y era muy delgado. Era blanco como el papel, su piel tenía aspecto enfermizo y estaba arrugada sobre un cráneo que parecía una calavera, en el que se veían unos ojos hundidos oscurecidos por unos círculos negros. Estaba tumbado sobre el trono y sostenía una vara de marfil que parecía un cetro apretado contra el pecho. Su extremo tenía la forma de la garra de un demonio que sostenía un cristal opaco que latía como un corazón vivo y emitía pequeños destellos. Junto al trono, un brasero de cobre despedía un incienso con efectos narcóticos; se trataba del loto del sueño cuyos vapores otorgaban al brujo el poder de liberar los sombríos demonios de Nergal.*

*(La Mano de Nergal)*

El poseedor de este objeto puede lanzar los hechizos de Beso de Atali, Convulsión Torturante y Mordisco Mental de Set, así como invocar y controlar a tantas Sombras (ver Bestiario) como puntos de Voluntad posea. Sin embargo, este poder tiene un pago muy, muy caro: Su poseedor pierde de manera permanente un punto de Aguante cada vez que lo utiliza. Consumir loto negro le alarga un poco la vida, ya que en ese caso tiene derecho a una tirada de Fortaleza de 15. Si la sobrepasa no pierde Aguante. Pero claro, eso le deja mucho más indefenso frente a sus enemigos& (Eso, sin contar los efectos que la droga tiene sobre su organismo)

## Corazón de Tammuz



*-¿Acaso no has encontrado un extraño objeto de oro antes de la batalla? -le preguntó con suavidad. Conan le miró sorprendido.*

*-Sí, lo encontré en Bahari anoche, cuando estábamos en el campamento... -repuso metiendo la mano en su bolsa y extrayendo la pulida y reluciente piedra.*

*El filósofo y el príncipe se miraron conteniendo la respiración.*

*-¡El Corazón de Tammuz! ¡Sí, el mismísimo antitalismán!*

*Tenía forma de corazón y el tamaño de un puño de niño; estaba hecha de ámbar dorado o tal vez de un jade amarillo poco corriente. Allí estaba, en la mano del cimmerico, brillando con un tenue fulgor, y éste recordó con un escalofrío de espanto cómo el intenso calor curativo y estremecedor de la piedra había expulsado de su cuerpo el frío sobrenatural que le había provocado la extraña figura sombría con alas de murciélago.*

*(La Mano de Nergal)*

La infame Mano de Nergal tiene un enemigo, y es el Corazón de Tammuz: Quién sea su portador puede herir de muerte a las Sombras que invoca la Mano, lo que no es poca ventaja. El Corazón y la Mano están siempre destinados a encontrarse: Cuando la mano encuentra un portador el Corazón hace lo propio, y trata de enfrentarse a su enemigo. La batalla siempre termina con la victoria del Corazón, pero nunca es definitiva: La mano es indestructible, encontrará otro portador, y la batalla se repetirá una y otra vez.

## La Vara del Deterioro

*... Empuñaba una extraña vara de jade, en cuyo extremo brillaba una bola de color carmesí semejante a una pepita de granada. (...) un rayo de fuego de color carmesí surgía de la bola en forma de pepita de granada. Táscela lo esquivó, pero la mujer que sostenía a Valeria por los tobillos se hallaba en el camino y recibió el rayo en la espalda. Se oyó un fuerte chasquido y después un chisporroteo aterrador. La mujer se tambaleó y luego se desplomó, al tiempo que se arrugaba y se contraía como una momia.*

*(Clavos Rojos)*

Esta vara de jade se encuentra en las catacumbas de la ciudad maldita de Xuchotl, en las selvas al sur de Estigia. Lanza un rayo que causa en su víctima la consunción de su cuerpo. En términos de juego, se considerará que es un arma a distancia con un +10 de VA. Utilizar este arma maldita tiene un coste: La pérdida de 1 punto de Aguante de manera definitiva para el lanzador, que sólo puede recuperar los puntos perdidos con el hechizo de Juventud Eterna.

## Arena ardiente de Aquerón

*...Sacó la mano de su manga y echó una lluvia de polvo al rostro crispado del ofireo. Amalrus lanzó un grito y retrocedió, cubriéndose los ojos con las manos. (...)*

*-Me he quedado ciego -gruñó-. ¿Qué me has hecho, maldito brujo?*

*-Fue tan sólo un gesto para que te dieras cuenta de quién manda aquí -repuso Tsotha, (...) Lo que te arrojé a los ojos no era más que un polvo que en-contré en una tumba estigia... y si lo vuelvo a hacer, te quedarás ciego por el resto de tu vida.*

*(La ciudadela escarlata)*

Un polvo muy fino, de color amarillento, cuya composición es un secreto ya perdido. Aún puede encontrarse en algunas tumbas, y es mil veces más precioso que el oro. Si se arroja a los ojos la víctima quedará ciega en el acto durante unos días, una semana como mucho. Pero si entra en contacto con los ojos una segunda vez... Entonces la ceguera será permanente, y la víctima tendrá horribles visiones de pesadilla que lo volverán loco lentamente.

## Cuerda de nigromante

*Ahora debemos trepar por esta cuerda; imagino que no es necesario preguntar a un cimmerico si puede hacerlo.*

*-Si resiste mi peso -dijo Conan con un gruñido, mientras limpiaba su espada en la hierba.*

*-Puede aguantar tres veces mi propio peso -repuso Taurus-. Está hecha con trenzas de mujeres muertas, que yo mismo cogí de sus tumbas a medianoche, y que luego sumergí en la mortífera savia del árbol de upas, para hacerlas resistentes. Yo subiré primero, y luego me seguirás tú de cerca.*

*(La Torre del Elefante)*

Trenzada con pelo de cadáver de mujer, impregnada en la savia del upas, y sometida a un oscuro ritual, una cuerda de Nigromante es prácticamente irrompible... siempre que no le toque la luz del sol. Un sólo rayo la volverá frágil como la tela de una araña.

## Piedras de fuego verde

*-Piedras de fuego verde -gruñó el cimmerico-. Así llaman a esas piedras preciosas las gentes de Punt. Se dice que son los ojos petrificados de reptiles prehistóricos, a los que los antiguos llamaban Serpientes Doradas. Brillan como los ojos de un gato en la oscuridad. Por la noche, esta sala debe de alumbrarse con esas gemas, pero es posible que la iluminación no resulte agradable.*

*(Clavos Rojos)*

Unas gemas que brillan en la oscuridad con una luminosidad verdosa y enfermiza. Dicen que tienen la facultad de revelar la verdadera apariencia de Hombres-serpiente y de los demonios con envoltura carnal humana...

## Jugo de loto púrpura

*... el hechicero se acercó a Conan con la rapidez del rayo, y apoyó la mano abierta en el antebrazo izquierdo del bárbaro. El arma del gigante se torció y éste cayó pesadamente al suelo, in-móvil. Tsotha se rió en silencio. (...) enseñó un enorme anillo de aspecto extraño que lle-vaba en el dedo. Apretó los dedos de la mano, y vieron asom-brados un colmillo de acero que asomaba de la cara interior del anillo como la lengua de una serpiente.*

*-El anillo ha sido introducido en el jugo del loto púrpura, que crece en los pantanos asolados por fantasmas del sur de Es-tigia -repuso el mago-. Le produce una parálisis provisional a cualquier persona que lo toque.*

*(La ciudadela escarlata)*

Si este veneno roza la piel de la víctima ésta debe hacer una tirada de Fortaleza a Dificultad 19 o caerá en el acto al suelo inerte, pero con los ojos bien abiertos y plenamente consciente de lo que sucede a su alrededor. En caso de pasar la tirada adquirirá la condición de Envenenado.

## La flauta de la locura

*Había muchos enemigos congregados al otro lado de la puerta. Pero llevaban las espadas entre los dientes, ¡y se introducían los dedos índices en las orejas! Uno de ellos, adornado con un tocado de plumas, se llevó una especie de flautín a los labios y comenzó a tocar.*

*El grito murió en la garganta del centinela cuando el extraño pitido atravesó la puerta metálica y penetró en sus oídos(...) Su rostro parecía el de una imagen de madera, y escuchaba horrorizado. (...) Sintió como si unos dedos hurgaran en su cerebro, llenándolo de impulsos demenciales. Mas con un esfuerzo titánico se liberó del hechizo y lanzó un grito de alarma con una voz que no parecía la suya. (...) el sonido aumentó de tono. Era como tener un cuchillo en los oídos. (...) lanzó un alarido y toda la cordura desapareció de su rostro como una llama barrida por el viento.*

*El centinela de la puerta soltó la cadena como un demente, corrió los cerrojos y, después de abrir la puerta, salió al exterior con la espada levantada, antes de que su compañero pudiera evitarlo. Una docena de espadas se abatieron sobre Xatmec, y por encima de su cuerpo ensangrentado irrumpieron los xotalancas en la sala de guardia, profiriendo gritos aterradores que resonaban por todas partes.*

*(Clavos Rojos)*

Se dice que estos flautines o silbatos se encuentran escondidos en las catacumbas de la ciudad maldita de Xuchotl. Aquel que oye su horrendo pitido enloquece si no supera una tirada de Voluntad a dificultad 15, lanzándose enloquecidamente al encuentro de quien lo hace sonar con Ataque Implacable y sin defenderse (es decir, con defensa 0) durante dos turnos. Lo más fácil es que acabe destrozado, pero de no ser así, estará Aturdido durante dos turnos. En la misma condición están aquellos que pasen la tirada de Voluntad. El que hace sonar la flauta de la locura paga un alto precio por hacerlo: Pierde 1 punto de Voluntad de manera definitiva y pasa a la condición de Herido.

## Conclusión

Como veis, la magia es poderosa. Pero, es un regalo envenenado, y vuelvo a repetir que es mejor que los PJ no la utilicen. Y, para terminar, nunca olvidéis que...

*-Vivió de la hechicería y seguramente murió a causa de ella.*



*(Más allá del Río Negro)*

... ya que...

*La magia siempre se fortalece con los éxitos y no con los fracasos.*

*(El pueblo del círculo negro)*

## Ilustraciones

► **Logotipo:** Adaptación de parte de una ilustración de Mark Schultz, (c) Del Rey Books, usado sin permiso.

► **Ilustraciones interiores:**

- Obediencia impía: Douglas Wheatley (lápices) y William McMahon (tinta); *King Conan battles the undead*, (c) Marvel Comics, usado sin permiso.
- El Reclamo del Amante: Dick Giordano; *Savage Sword of Conan: Jewels of Gwahlur illustrated*, (c) Marvel Comics, usado sin permiso.
- La Marca del Maestro: John Buscema y Alfredo Alcalá; *The People of the Black Circle*, (c) Marvel Comics, usado sin permiso.
- Corazón de Tammuz: E.R. Cruz; *Savage Sword of Conan Vol 1, #230*, Febrero 1995, (c) Marvel Comics, usado sin permiso.

## Índice de los artículos

- [Parte 1: Reglas](#)
- [Parte 2: Bestiario](#)
- Parte 3: Hechizos