

HYBORIA

TIERRA DE LEYENDA



VOL. 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; Zingaria, 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 enojados tronos de la tierra."

Las Crónicas Nemedias.



PRESENTACIÓ

ÍNDICE

HYBORIA TIERRA DE LEYENDA	1
VOL. 1: TRASFONDO DEL JUEGO	2
Presentación.	4
Índice.	4
Advertencia.	4
El Mundo de Conan.	5
La Edad Hyboria. Por robert e. Howard.	5
Glosario de dioses.	12
Cronología de la edad hyboria.	18
Atlas de la edad hyboria	20
La región de Nordheim.	23
Reinos hiborios.	27
Reinos negros.	44
El medio oriente.	50
El lejano oriente.	57
VOLUMEN 2: CREACIÓN DE PERSONAJES	60
Rasgos del personaje	61
Características	61
Habilidades	62
Trasfondos	65
Profesiones	68
Etnias de la era hyboria	72
Hiperboreos	73
Hiborios	73
Kushitas: reinos negros	77
Barachos	82
Norteños	83
Pictos	85
Orientales.	86
Turanos	89
Zamorios	91
VOLUMEN 3: REGLAMENTO.	92
Resolución de acciones	93
Dado y tiradas	93
Intervención Divina.	99
Trampas y cerraduras.	100
Combate	102
Daño y salud	104
Reglas para combates masivos	107
Los ejércitos	107
La batalla como escena	109
Sistema de magia	113
La tirada	113
Objetos mágicos	116
Consecuencias de la magia	116
VOLUMEN 4: APÉNDICES ...	117
Historia antigua	118
La Era Thuria	118
El antiguo imperio, Aquerón	121
El arte de la guerra en la edad Hyboria	123
Textos	123
Los pergaminos de möhbius de numalia	128
Del poder de los reinos	140
Objetos y equipos	158
Armas y armaduras	158
Objetos	162

Objetos mágicos	164
Bestiario	169
Animales corrientes	169
Seres extraños	174
Ficha de aventurero	192

ADVERTENCIA

Conan y toda la cultura y países de la era hiborea son propiedad de Robert 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 pertenece a c-system y está bajo la ley cc by sa.

[Http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/legalcode.es](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/legalcode.es)

Webs de donde se ha sacado la información:

La web de C-System:

www.rolgratis.com/c-system/

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.

EL MUNDO DE CONAN

LA EDAD HYBORIA, POR ROBERT E. 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.

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.

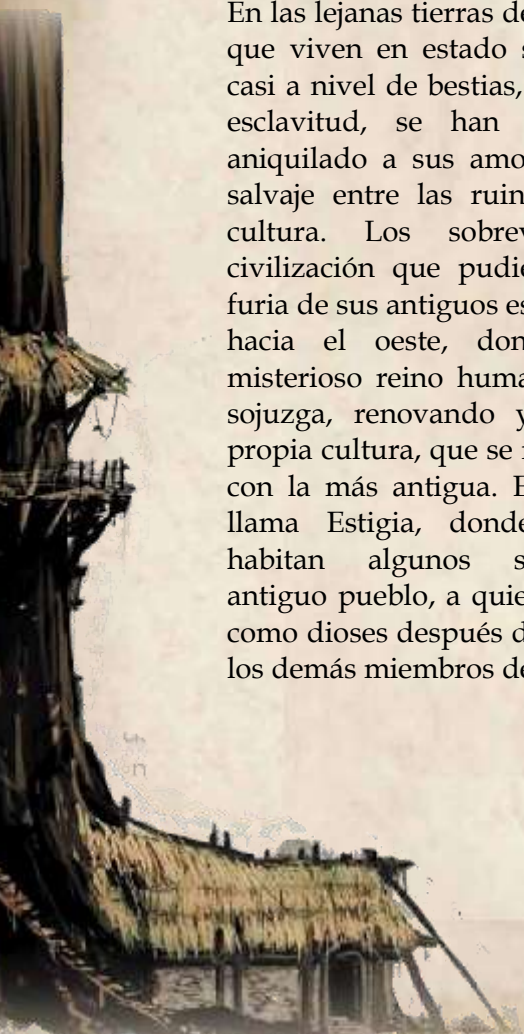
Unos mil años después del segundo cataclismo, el mundo occidental tiene el aspecto de una tierra salvaje cubierta de selvas, lagos y ríos torrenciales. Por las montañas boscosas del noroeste vagan bandas de hombres-mono que no hablan ninguna lengua humana, desconocen el fuego e ignoran el uso de herramientas. 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.

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 lemuriros, 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 sojuzga, 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 hiboires, 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.

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 gigantescos 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 zingara.

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 zingara 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: hirkánias, 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 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 hirkánios 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 gigantescos, 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 hiborios. 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 aborígen conquistada por una tribu de hiborios en los comienzos de la primera era de la dispersión hibórea. Este pueblo mestizo nunca alcanzó la cultura de los hiborios 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.

GLOSARIO DE DIOSES

La Era Hyboria es una era de oscurantismo y brujería, repleta de cultos y deidades de toda índole.

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.

Adujo

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 lili

Mitad hombre, mitad lobo. Compañero semihumano de Lilitu.

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 gigantescos 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-

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 magnífico 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.

El símbolo de Derketo es el pescado, representa sus poderes de fertilidad y vida, en Shem la asocian con frecuencia al Río Styx (rio 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

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

Hylde

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 Nemedi, 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 cimmericia. 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 Estygia, esposa de Set.

Katar

Diosa de la muerte en el panteón vendhyano. Es la que decide qué forma van a tomar las almas al reencarnarse 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 cimmericio, de menor importancia y significado que Crom.

Mannanan

Dios cimmericio, 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 más alto. La religión 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 la Era Hyboria.

Macha y Nemain

Divinidades menores, probablemente originarias de Cimmeria.

Morrigan

Diosa cimmeria 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 Estygia. 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 relatos basados en el miedo y las maravillas, sin importarles sacrificar a su propia gente.

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.

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 Estygia. 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 Zembabwe, representado por un ídolo de oro.



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 precataclisma	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 Estygia	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 Estygia. 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 Estygia

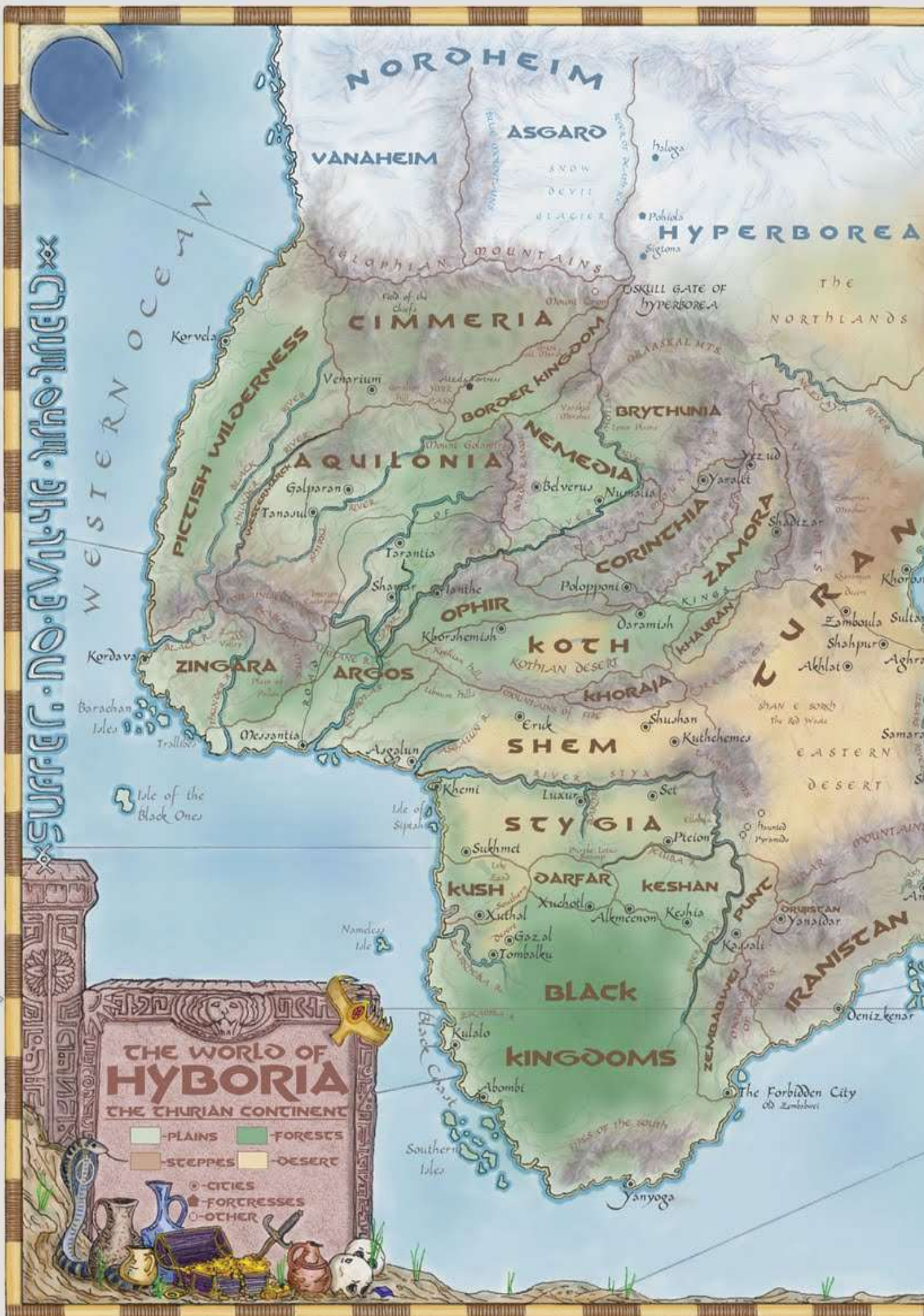
4500-5000?	Aparición de la gran tribu hyboria. Fundación de hyperborea	En el norte, aparece una tribu mayor, los hyborios o hybori, que poco a poco van creciendo y ganando poder. Veneran a bori, un caudillo de tiempos remotos que la leyenda convirtió en divinidad. La nieve y las difíciles condiciones del clima los han convertido en una raza fuerte y vigorosa. A través de los siglos, los hyborios se dispersan hacia el sur, conquistando y destruyendo a los clanes menores. Al norte de stygia aparece el reino de shem, dividido políticamente en ciudades-estado con gobiernos independientes que viven en constante rivalidad. 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. 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.
5000?	Caída del imperio de Acheron. Fundación de los reinos hyborios	La gran migración hyboria acaba con el imperio de acheron. Las tribus se establecen sobre las ruinas del imperio oscuro. Algunos hyborios se dirigen hacia el sur, para fundar el reino de koth, en la frontera con la pastoral shem. Los salvajes originarios de shem, al entrar en contacto con los hyborios y el creciente poder de los stygios, emergen lentamente de la barbarie. Al sureste de hyperborea surge la tierra de zamora, formada por los descendientes de una nación pre-cataclísmica. Al noroeste, los pictos invaden el valle de zing y se funden con los granjeros nativos, dando origen al reino de zingara. Los reinos quedan claramente definidos los reinos hyborios (aquilonia, nemedia, brythunia, hyperborea, koth, ophir y el reino frontera) dominan el mundo occidental. Zamora se encuentra al este, mientras que zingara, al suroeste de los reinos hyborios. Lejos, al sur, está stygia, cuyos ejércitos han llegado lejos gracias al gran río styx, que se prolonga hasta desembocar en el océano occidental. 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. El lejano norte se encuentra dividido entre los rubios aesir y los pelirrojos vanir, que luchan una guerra sin fin por las fronteras.
Hacia 6.500		Vida del profeta Epimetreus
Hacia 8000		Los hyborios ahora poseen una esplendorosa y viril civilización. El reino más poderoso es aquilonia, seguido por nemedia. Los reinos hyborios son supremos en el oeste, mientras que en el este, Turán adquiere cada vez más poder y ambición. Vida de Conan de Cimmeria y Sonja de Hyrkania

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



Una región inhóspita y helada donde solo los pueblos más fuertes sobreviven.

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 forrajea, 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



Aesgaard puede haber formado una alianza informal con cimmericia, 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.

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.

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 terribles 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 cimmericia para llenar sus barracas de esclavos con músculo bárbaro, y de aquí proviene el feudo de sangre de cimmericios e hyperboreos, que data de tiempos inmemoriales.

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 cimmericios 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 cimmericios 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 cimmericios confían en el sombrío dios crom de la alta montaña, jefe de todos los dioses, que mora en ben morph. 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 cimmericios 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 cimmericio, 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.

REINOS HIBORIOS



La cuna de la civilización hyboria, todos sus reinos descienden de los salvajes hyborios, los cuales han ido civilizándose desde los tiempos del reino de Acheron.

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 nemedia 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 nemedia.

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 lince, 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 tribenos 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 tribenos 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 pesado, mientras que los hombres cazan, pescan y forrajea. 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, nemedia.

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 complexión 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, 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 cimmericia 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 cimmericios 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, nemedia ocupa el segundo lugar únicamente con respecto a aquilonia, que yace al este, tras una elevada cordillera de montañas. Nemedia 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 nemedia es más antigua y sofisticada. Si 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, nemedia 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, nemedia recibió y nutrió una tradición de curiosidad y erudición intelectual. Los historiadores y filósofos de occidente provienen de esta reino, y su obra maestra de historiografía, las crónicas de nemedia, 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 nemedia 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 publico. Hacia el noroeste existe un bosque de pinos encantado y mágico, el bosque oscuro.

Religión:

A diferencia de la mayoría de los reinos hyborios, nemedia 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 nemedia 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 recluirse 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 su, 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 enjoyados 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 shamú

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, nemedia, 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 horrinle 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 innombrable 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, amen 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 costañas, 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 indescritibles 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

Lago de los suspiros

A pesar de su condición mediterránea - circundado por argos, ophir, cimmericia, zzamora 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 incliuyen 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 shamla, 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 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.

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

Stygia, 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 aguileñas, 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 industrioso 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. Ashalun 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.

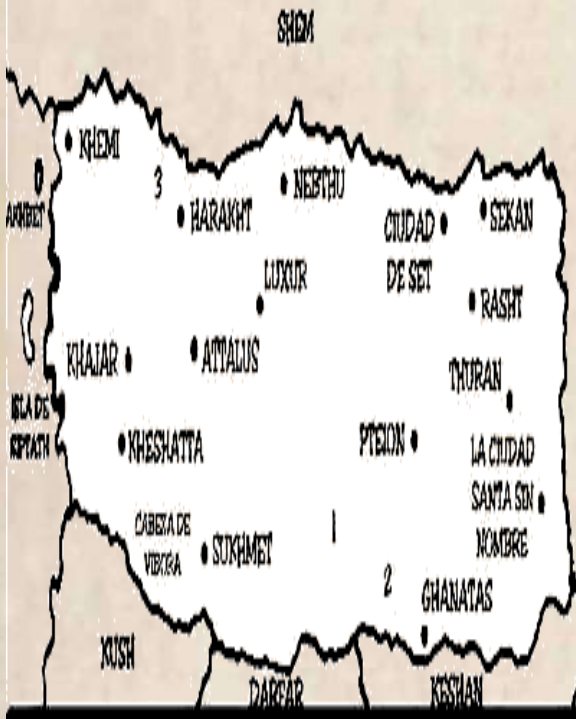
A diferencia del culto a mitra, que considera el altar como un simple foco del poder del dios, los shemitas creen que sus dioses realmente habitan dentro de los ubicuos ídolos de bronce. Estos ídolos son caricaturas: los hinchados senos y vientre de ishtar y las igualmente exageradas características 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:

Desierto meridional de stygia

Pantanos del loto púrpura

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, inexcusable 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 esfingehiena esculpida, donde el oasis de khajar, al oeste de nebthu, fue una vez hogar del infame mago entre magos stygios, thotamon. 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 diosdemonio.

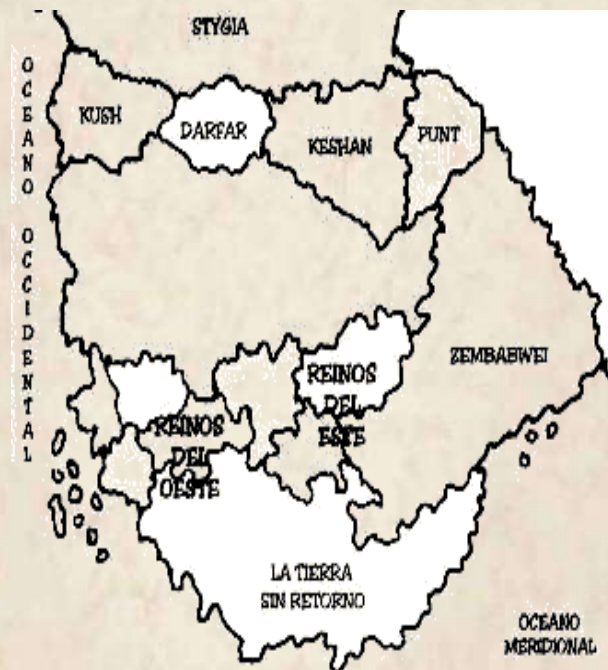
El peor oponente de Set es Mitra, dios de la luz. Según los sacerdotes, mitra puede ser tan poderoso como set, pero le falta la voluntad y fuerza interior para usar su poder para gobernar. Así, mitra está condenado al fracaso; no importa cuántas veces triunfe, set sólo necesita prevalecer una vez. Los 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.

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



El Sur del continente Thurio coincide con el Ecuador del planeta. Por consiguiente, esta región posee un clima húmedo y caluroso, propicio para que crezcan enormes selvas y ponzoñosos pantanos.

Esta es la región de los reinos negros, llamados así porque sus habitantes son de piel oscura como el ébano.

A map of the Kingdom of Kongo and its neighbors. The map is divided into several regions, some of which are numbered 1, 2, 3, and 4. The regions are labeled as follows:

- STYGIA** (top right)
- KITSE** (top center)
- DARTAR** (top right, below STYGIA)
- TIBU** (below DARTAR)
- REINOS NEGROS** (center right)
- AMAZON** (bottom center)
- KORDAFA** (bottom right)
- COSTA NEGRA** (left side, along the coast)
- OCEANO OCCIDENTAL** (far left)
- LA ISLA SIN NOMBRE** (bottom left, an island)

Key locations and landmarks include:

- Ciudad del Alcazar** (center left, marked with a square)
- LA CIUDAD ANTIGUA** (below Ciudad del Alcazar)
- WATAMBI** (below LA CIUDAD ANTIGUA)
- AKUMBI** (below WATAMBI)
- MATAMBA** (bottom center, near Amazon)
- HALCONES DE LA LUNA** (below MATAMBA)
- BAKALAH** (left of Ciudad del Alcazar)
- KUTUGADO** (above Ciudad del Alcazar)
- BAMULA** (right of KUTUGADO)
- OKELLAK** (right of BAMULA)
- KATUM** (right of OKELLAK)
- KUTAI** (right of OKELLAK)
- BORNI** (right of KUTAI)
- BOHAI** (right of BORNI)
- ZAMBALLAH** (far right)
- KUMUTI** (center right, marked with a square)
- UMR** (top left)
- BAHEILA** (left of KITSE)
- MEWIK** (center, below KITSE)
- GALAL** (top right, below STYGIA)

Numbered regions:

- 1**: Located in the center, between KITSE and MEWIK.
- 2**: Located in the center right, below REINOS NEGROS.
- 3**: Located in the top right, below DARTAR and TIBU.
- 4**: Located in the center left, below KITSE and above KUTUGADO.

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

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

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.

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 impotente 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 serpentina de derketo, reina de los muertos, y asisten al templo de jullah, llamado desdeñosamente "la casa del diablo- diablo" por los nobles de meroë. 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 norteros, 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 "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.

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 negroso del 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 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 ultimo baluarte de los sobrevivientes de la raza mayor de los hombres-serpiente que floreció en la era pre-cataclísmica de atlantis.

Reinos negros del 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 cebras 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.

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.

Zembabwei



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.

Fundado por aventureros hyrkanios 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 makkalet 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 tribeños 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 prohíben la fornicación, el consumo de alcohol y la usura. Sin embargo, incluso muchos de los sacerdotes ignoran estos preceptos.

Los hyrkianos 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.

Chulistan

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 tribeños 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.

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 precataclísmicos. 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.

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.

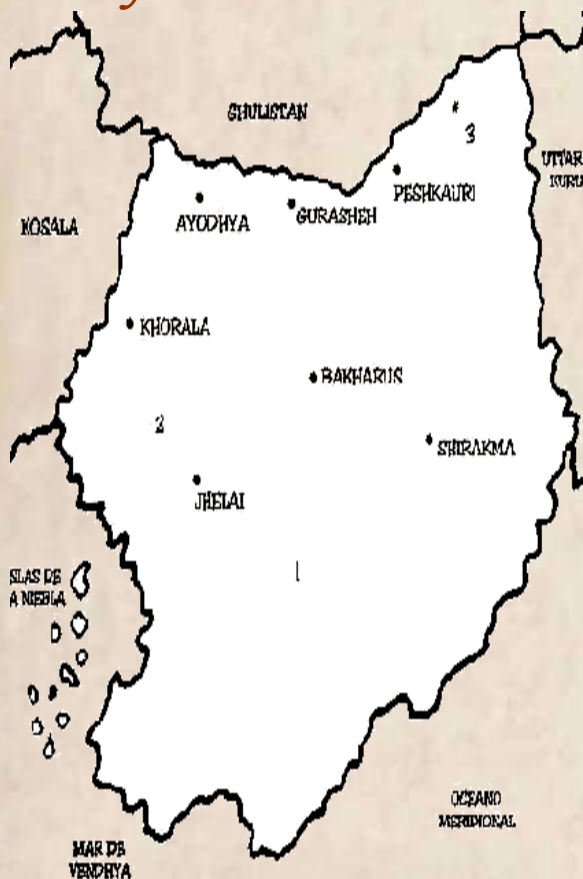
Nación oriental, situada al sur del mar de vilayet. Iran constituye uno de los rivales más fuertes de turan, y se ha desarrollado en base al comercio con vendhya y los reinos negros. Su resplandeciente capital, anshan, presidida por el rey, goza de una gran y extendida fama por su corte cultivada, sus 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 anshan, 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.

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 utara 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.

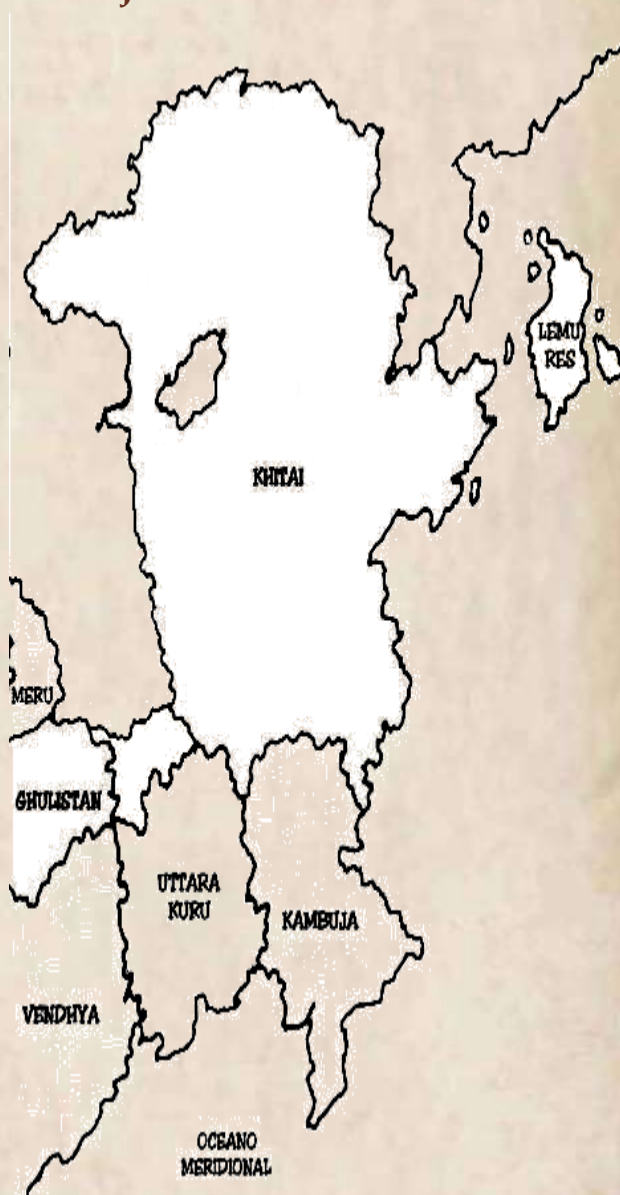
El culto a asura se ha difundido hasta los imperios hyborios. Sin embargo, su naturaleza secreta, combinada con sus doctrinas extrañas para la mentalidad hyboria, hace que se mire con desconfianza y sea perseguido. En la aquilonia moderna, el rey Conan permite su práctica sin interferencia. Muchos aquilonios 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 enjoyados 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 deidades, 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.

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.

RASGOS DEL PERSONAJE

Lo primero, es rellenar la ficha de personaje.

Descripción: lo que es el personaje (medico, guerrero, soldado, etc.)

Motivación: el código moral del PJ, y su forma de actuar.

Personalidad: cómo es el personaje a los ojos de los demás (arrogante, impulsivo, etc.)

Reparto de puntos: Reparte 56 puntos de características (PC) entre los atributos principales y 50 puntos de generación de personaje (PG) entre habilidades y trasfondos. Los personajes secundarios y enemigos de relleno solo disponen de 32PC y 20PG.

Raza: Escoger una de las razas jugables. Esto otorga ciertas bonificaciones y penalizaciones. Cada raza otorga 8PC y 10PG extras, por lo que, en realidad, los jugadores pertenecen al nivel Legendario de C-System y los secundarios al nivel Avanzado (por si quieres hacer crosvers con otros juegos).

CARACTERÍSTICAS

Las características muestran las aptitudes innatas del personaje, la predisposición genética que tiene al nacer.

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.

La puntuación máxima de un atributo en un humano es de 10+ su modificador de raza. Por ejemplo, si nuestra raza posee un +4 en Fuerza y un -2 en Carisma, entonces nuestros máximos serán 14 para Fuerza y 8 para Carisma.

Si un atributo está por debajo de 3 el DJ puede adjudicar un fracaso automático a la acción si esta es mínimamente complicada.

Ningún ser vivo puede tener un atributo a nivel cero.



Características Derivadas

Son parámetros que se calculan a través de las características principales. Su valor puede variar a lo largo de la partida.

Vitalidad (VIT, PV). La vitalidad son los puntos de vida de un personaje y su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si los puntos de vitalidad llegan a cero, el personaje morirá. Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a la Constitución, antes de calcular el vigor. En personajes secundarios y enemigos menores se calcula como $CON \times 2$, en personajes principales se calcula como $CON \times 7$.

Aguante (PM, ENV). También conocida como puntos de aturdimiento, o puntos de energía o Chi. Se calcula como $(Voluntad + Constitución) \times 6$ en caso de personajes principales. Representa la resistencia a la fatiga. Va disminuyendo a medida que el personaje se agota.

Raciocinio /humanidad. Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual. Se calcula como $Voluntad \times 2$.

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 cuáles 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.

Atletismo: Nuestra resistencia y vigor físico, así como la agilidad del personaje.

Concentración: Esta habilidad indica un poco hasta qué 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. Refleja el combate desarmado y con armas pequeñas, como cuchillos.

Persuasión: 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 si para esconderse en recovecos y ocultarse entre las sombras.

Puntería: Para poder lanzar cualquier clase de objetos. Con esta habilidad se puede arrojar objetos y usar armas como las hondas o las cerbatanas.

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.

Animales: esta habilidad mide nuestra capacidad para tratar con animales, así como para adiestrarlos o usarlos como montura. Todas las monturas poseen una Maniobrabilidad [MV] que se resta a esta habilidad a la hora de usarlas como monturas.

Artesanía: con esta habilidad se pueden hacer, manipular o reparar objetos sencillos de madera, tela y piedra de manera artesanal. Abarca cosas como carpintería, escultura, hacer flechas y arcos, tejer, pintura y alfarería.

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

Intimidar: Asustar y meter miedo a los demás.

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

Investigación: 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.

Acrobacia: Para realizar piruetas, malabarismos, y contorsionismo.

Habilidades de profesión

Son un grupo específico de habilidades adquiridas que solo pueden obtenerse si se ha tenido un estilo de vida determinado.

Solo podrán adquirirse si nuestra raza o profesión la trae consigo desde el principio. Una vez adquiridas, se desarrollan como el resto de las habilidades.

Alquimia: como destilar y reconocer pociones, ungüentos y brebajes. Se requiere de una educación formal para obtenerla.

Armas de asta: Para manejar armas largas de asta. A esta categoría pertenecen las lanzas, varas y las jabalinas. Se precisa de adiestramiento militar o de cacería para usarla correctamente.

Armas pesadas: Para manejar armas cuya hoja y empuñadura forman un ángulo de 90°, como hachas, picas y espadones. Se precisa de adiestramiento militar para usarla correctamente.

Arcos: Par poder lanzar y montar toda clase de arcos. Se precisa de adiestramiento militar o de cacería para usarla correctamente.

Brujería: Refleja la capacidad para manipular las fuerzas oscuras y usarlas para dañar a los demás. Se considera un talento mágico.

Etiqueta: Lo bien que seducimos y, en general, lo bien que nos desenvolvemos socialmente.

Esgrima: Para manejar espadas cortas y largas.

Demonología: conocimiento acerca de cómo invocar y tratar con demonios. Se considera un talento mágico.

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

Herrería: Conocimientos avanzados sobre el tratamiento de metales. Permite reparar objetos y armas de metal, así como mejorar y confeccionarlos. Se requiere de una educación formal para obtenerla.

Chamanismo: Refleja la capacidad para tratar con los espíritus y las fuerzas de la naturaleza. Se considera un talento mágico.

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

Liderazgo: Para dar órdenes y coordinar las tropas en una batalla.

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 corta en la otra mano. Se precisa de adiestramiento militar para usarla correctamente.

Nigromancia: conocimiento acerca de cómo convocar y utilizar a los muertos. Se considera un talento mágico.

Navegar: esta habilidad se usa para manejar y utilizar barcos y otros vehículos similares. Solo aquellos que viajen por mar asiduamente pueden optar a esta habilidad.

Trampas: habilidad para montar y desmontar trampas de forma profesional. Para montar una trampa se necesitan los materiales que la compongan. Muy común en ladrones y bandidos.

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. Solo aquellos que han vivido alejados de la civilización pueden optar por esta habilidad.

Subterfugio: Contactos, conocimiento sobre los bajos fondos, rumores y la tediosa burocracia.

Teología: conocimiento acerca de las religiones, y sus deidades, así como cosas sobre espiritismo, rituales y cabalismo. Se considera un talento mágico.



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 estaño (ep), la moneda más común en la Era Hyboria. Una moneda de oro (gp) vale 10 de plata (sp), y 1 de plata, vale como 10 monedas de estaño, mientras que una moneda de estaño equivale a 10 de cobre (cp). 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	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 8 puntos de Atletismo cuando corra.	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
Manazas	El personaje es un verdadero torpón a la hora de hacer reparaciones, tiene un -2 a todas las tiradas de reparaciones.	6PG.
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 regional, a nivel 2, será marcado en cualquier lugar.	4 ó 6 PG
Deber	El personaje le debe lealtad a alguien o a un grupo de gente. A mas puntos mas importante y peligrosas sus obligaciones.	3, 6 ó 9PG

VOLUMEN 2: CREACIÓN DE PERSONAJES RASGOS DEL PERSONAJE

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 donde habite.	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 su profesión. 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.
Sueño ligero.	El personaje se despierta con suma facilidad. Cualquiera que desee sorprenderlo mientras duerme tiene un -4 en su tirada.	3 PG.
Alto.	El PJ mide más de 1.80m. CON+1 a la hora de calcular la vitalidad	2PG.
Ambidiestro.	Permite usar indistintamente ambas manos. Se anula cualquier penalización a la hora de usar 2 objetos o armas simultáneamente.	4 PG.
Robusto.	Eres más corpulento de lo normal. CON +2 a la hora de claudicar la Vitalidad	4PG.
Casanova.	Se te da bien tratar con el género opuesto. +3 a las tiradas relacionadas con la seducción.	2PG.
Frugal.	Puedes aguantar con un poco de pan y agua toda una jornada.	3PG.
Articulaciones de goma.	Posees unas articulaciones muy flexibles. +3 en cualquier tirada relacionada. Si se compra una segunda vez, el bono pasa a ser de +6.	4PG/nivel.
Tenacidad.	VOL +2 cuando sigues tus ideales.	5PG.
Simular muerte.	Gracias a una gran preparación, eres capaz de simular tu propia muerte. Solo un examen exhaustivo podrá descubrir el engaño.	3PG
Sobrio.	Otorga un +2 en Coraje y Concentración por nivel adquirido ante las tiradas para evitar vicios y pecados como la gula y la lujuria.	3PG / nivel.
Velo de banalidad.	El personaje parece poca cosa e insignificante. +4 ante las tiradas para ocultarse o disfrazarse.	3PG.
Mentor.	Cuentas con un tutor que te ha ayudado a avanzar en la vida. A más PG, mayor importancia del tutor.	3PG, 6PG ó 9PG.
Orden religiosa.	Perteneces a una determinada religión. Pertenecer a una religión te otorga VOL +2 cuando enfrentes seres sobrenaturales o amgía y cierto respeto ante otros fieles de tu misma creencia.	3PG.
Gremio.	El personaje pertenece a una cofradía de trabajadores (a definir) que le pueden ofrecen información o ayuda en un momento dado. Cada nivel equivale a una persona dentro de la cofradía.	1PG / nivel.
Saber natural.	+2 en las tiradas para recolectar alimento, usar hierbas curativas y reconocer rastros en un entorno salvaje.	2PG.
Innovador.	Inteligencia +2 cuando pruebas o inventas algo nuevo.	2PG.

Especializaciones

Las especializaciones son Trasfondos especiales que reflejan la pericia que posee el personaje en un área muy delimitada y específica dentro de una habilidad. Cada habilidad tiene a su disposición un determinado número de especializaciones, y cada especialización, a su vez, tiene ocho grados (siendo Inexperto el valor inicial).

Nivel	Grado	Bono	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

Cada grado de especialización cuesta 2PG o 3 puntos de experiencia. A su vez, otorga un bono a la habilidad a la que pertenece y una determinada cantidad de acciones adicionales por turno. Dichas ventajas se aplican siempre y cuando realicemos la tarea específica y concreta que determine dicha especialización.

El nivel de la habilidad base a de duplicar el nivel de especialización deseado.

Por ejemplo, la habilidad de Liderazgo cuenta con tres especializaciones: oratoria, estrategia militar y dotes de mando. Si un jugador decide invertir 2PG o 3 puntos de experiencia en la especialización de oratoria, se volverá Novato en oratoria, y ganará un +1 en Liderazgo cuando hable en público y en cualquier otra situación donde la oratoria sea viable.

Especializaciones disponibles

Actuar: disfraz, mímica, cantar, usar instrumento (escoger uno), baile.

Acrobacia: equilibrio, malabares, contorsionismo, escapismo.

Alerta: vista, oído, olfato, iniciativa.

Animales: montar caballo, montar camello montar animal alado, crianza y cuidado, domesticación, veterinaria, carisma animal.

Atletismo: resistencia al cansancio, potencia muscular, correr, nadar, saltar, escalar.

Armas de combate (esgrima, etc.): atacar, bloquear, esquivar, desarmar.

Artesanía: carpintería, alfarería, tejer, crear armas de madera, cerraduras.

Alquimia: venenos, ungüentos, reconocer sustancias, buscar ingredientes.

Concentración: pensamiento firme, memoria, autocontrol, estrategia.

Coraje: valentía (contra el miedo), testarudez (contra cambiar de idea), fe (contra cosas que en contra de tu credo).

Navegar: orientarse, cartografía, barcas, veleros, piraguas, buques de gran calado

Educación: idioma, historia, costumbres locales, primeros auxilios.

Etiqueta: seducción, alta sociedad, ambientes formales, bajos fondos.

Investigación: observación, averiguar intenciones, rastrear, razonamiento deductivo.

Liderazgo: oratoria, estrategia militar, dotes de mando.

Intimidar: presencia física, aterrorizar, voz imponente, mirada intimidadora.

Herrería: confeccionar armas de metal, ornamentar, reparar armaduras, reparar armas, reparar armaduras, cerrajería.

Medicina: cirugía, primeros auxilios, enfermedades, venenos.

Pelea: esquivar, atacar con las piernas, puñetazos, bloquear.

Persuasión: convencer, engañar, negociar.

Puntería: lanzar objetos, honda, cazar.

Habilidades mágicas (hipnotismo, nigromancia, etc.): uso ajeno, uso en uno mismo, uso en un área, encantar objetos.

Sigilo: paso silencioso, hurtar, ocultarse.

Trampas: desmontar, encontrar trampas, crear trampas en entornos urbanos, crear trampas en entornos salvajes.

Mano torpe: bloquear con escudo, atacar con escudo, lucha con espada y cuchillo, lucha con dos cuchillos.

Supervivencia: cazar, pescar, montar trampas, orientarse, camuflarse.

Subterfugio: burocracia, búsqueda de información, engaño, juegos de azar.

PROFESIONES

La profesión indica el método de vida del personaje, y su principal fuente de ingresos. Cada profesión se define por un método de ganancias particular, así como por un grupo de habilidades profesionales adicionales disponibles, las cuales el jugador puede aprender sin necesidad de una excusa particular.

Las profesiones, a su vez, están agrupadas en Sendas, o estilos de vida, de tal modo que todas las profesiones de una misma senda están relacionadas, bien por los conocimientos adquiridos, o bien por el modo de vida de aquellos que las ejercen. Una vez escogida nuestra primera profesión, nuestra senda queda fijada para toda la partida.

Un personaje puede pasarse de profesión, siempre y cuando esté dentro de la misma senda. Para ello, solo ha de dedicarse a ella durante un par de partidas, ganar algo de dinero con ella (si no obtienes beneficios no se puede decir que hayas “trabajado”), y adquirir niveles en alguna de las habilidades de dicha profesión. Si la nueva habilidad es de tipo mágica, es preciso encontrar a alguien que nos adiestre.

Adquirir una profesión de una senda diferente es más complicado, y el personaje necesitará encontrar a alguien que le adiestre, bien mediante pago, haciéndole un favor, o persuadiéndole de algún otro modo. Los dos primeros niveles de habilidad adquiridos de una senda diferente cuestan el triple de lo normal.

Básicamente, las profesiones no son otra cosa que “excusas” para poder adquirir las habilidades que deseemos, si embargo, al hacerlo así, tenemos una imagen más nítida de cómo es nuestro personaje, y cual es su estilo de vida y papel en la historia. Al fin y al cabo es más esclarecedor y evocador decir, por ejemplo, “mi personaje es un nigromante estigio” que decir “mi personaje es un estigio con nigromancia a nivel 4”.

Senda salvaje

Bandido

Descripción: Asaltantes de caminos. Este tipo de personaje no duda en apropiarse de los bienes ajenos cueste lo que cueste. En ocasiones, se agrupan un número considerable de estos individuos y atacan puestos fronterizos, e incluso ciudades pequeñas de los reinos civilizados.

Habilidades disponibles: Esgrima, Armas de asta, Trampas.

Método de ganancias: Lo que logres sacar a tus víctimas.

Chamán

Descripción: Líderes espirituales de tribus y clanes salvajes. Realizan rituales mágicos y tratan a los enfermos y heridos.

Habilidades disponibles: Chamanismo, Medicina, Hipnotismo.

Método de ganancias: Lo que decidan regalarle el resto de miembros del clan.

Guerrero

Descripción: Miembro de una tribu encargado de combatir. La falta de disciplina marcial la suplantán con coraje y salvajismo.

Habilidades disponibles: Armas de Asta, Arcos, Armas pesadas.

Método de ganancias: El salario estándar para un soldado común.

Cazador

Descripción: Individuos especializados en la captura de animales salvajes. Son expertos en la vida al aire libre y en seguir toda clase de rastros. A menudo se les llama exploradores.

Habilidades disponibles: Arco, Supervivencia, Trampas.

Método de ganancias: Lo que logre cazar y vender. En ocasiones pueden ser contratados como exploradores, para que hagan de guías en entornos salvajes.

Mercenario

Descripción: Guerreros que venden sus servicios al mejor postor. Normalmente se encuentran bajo las órdenes de algún noble feudal o algún señor de la guerra que precise de combatientes adicionales y temporales.

Habilidades disponibles: Esgrima, Armas pesadas, mano torpe.

Método de ganancias: El salario de un soldado estándar.

Senda civilizada

Ladrón

Descripción: Habitantes de los bajos fondos, expertos en el hurto y el sigilo.

Habilidades disponibles: Trampas, Mano Torpe, Actuar.

Método de ganancias: Lo que logres "afanar".

Soldado

Descripción: Tropas regulares de un ejército. Aunque son más leales que los mercenarios, no llegan al nivel de los caballeros.

Habilidades disponibles: arco, mano torpe, armas de asta.

Método de ganancias: El salario básico suele ser de 5 monedas de estaño diarias. Si poseemos el trasfondo Rango subiremos en la jerarquía militar.

Artesano

Descripción: Ciudadano básico de una urbe: herreros, alfareros, campesinos, pastores, etc.

Habilidades disponibles: Herrería, Subterfugio, armas de asta.

Método de ganancias: lo que logren crear o cosechar.

Mercader.

Descripción: Ciudadanos que prosperan con la compra-venta de productos.

Habilidades disponibles: Subterfugio, Etiqueta, Alquimia.

Método de ganancias: Lo que vendan.

Sicario

Descripción: Individuos con pocos escrúpulos que hacen lo que sea por dinero. Aquí englobamos a matones y asesinos de baja categoría

Habilidades disponibles: Armas pesadas, Subterfugio, Esgrima.

Método de ganancias: Similar al soldado. Trabajos más "especiales" suelen ser pagados generosamente.



Senda del conocimiento

Erudito

Descripción: Filósofos, profesores y sabios, estos personajes han logrado prosperar gracias a su educación y conocimiento.

Habilidades disponibles: Actuar, Alquimia, Etiqueta.

Método de ganancias: Los filósofos y profesores privados son altamente valorados por la nobleza.

Brujo

Descripción: Sirvientes incondicionales de las artes oscuras y de las deidades malignas. A diferencia de los sacerdotes, no los mueven motivos religiosos, si no el simple deseo de poder.

Habilidades disponibles: Hipnotismo, Brujería, Teología.

Método de ganancias: Lo que logren a través de la extorsión y el miedo.

Demonólogo

Descripción: Más elitistas que los brujos, los demonólogos se distinguen por controlar las fuerzas demoníacas, en lugar de servirles incondicionalmente. O, al menos, eso es lo que piensan ellos.

Habilidades disponibles: Demonología, Etiqueta, Teología.

Método de ganancias: Suelen compaginar su profesión con la de profesor, filósofo o cualquier otro Erudito.

Nigromante

Descripción: A medio camino entre el médico y el brujo, los nigromantes son personajes sombríos, de oscuras intenciones, expertos en anatomía y en el control sobre la vida y la muerte. Aunque no tienen que ser individuos necesariamente malvados, su reputación es más que dudosa.

Habilidades disponibles: Nigromancia, Medicina, Alquimia.

Método de ganancias: Suelen compaginar esta profesión con la de médico.

Médico

Descripción: Expertos en anatomía.

Habilidades disponibles: Medicina, Alquimia, Etiqueta.

Método de ganancias: Un buen médico siempre es valorado. Dependiendo de su estatus social, puede ser un simple enfermero de guerra, o un acaudalado médico de la nobleza.

Senda de la nobleza

Consorte

Descripción: Galanes, bardos y cortesanas de lujo. El consorte es el acompañante ideal, además de un gran confabulador y experimentado manipulador.

Habilidades disponibles: Subterfugio, Etiqueta, Actuar.

Método de ganancias: Lo que acuerdes de ante mano por tus "favores".

Sacerdote

Descripción: Fiel seguidor de una determinada deidad.

Habilidades disponibles: Teología, Hipnotismo y Chamanismo para los sacerdotes de cultos benignos, y Brujería, Demonología y Nigromancia para los siervos de cultos malignos.

Método de ganancias: En función de nuestra posición social, seremos meros acótilos sin apenas nada o sumos sacerdotes de un rico culto.

Espía

Descripción: Individuos sigilosos y tenebrosos, los espías son los sicarios de élite de la gente adinerada y la nobleza.

Habilidades disponibles: Esgrima, Actuar, Trampas.

Método de ganancias: Todo depende del "trabajito" que se traigan entre manos.

Noble

Descripción: Pomposos y orgullosos de su linaje, los personajes de la nobleza pertenecen a esa élite que gobierna los diversos reinos civilizados. Dentro de esta categoría también podrían entrar los grandes líderes militares y señores de la guerra que han alcanzado un elevado estatus social gracias a sus gestas en batalla.

Habilidades disponibles: Etiqueta, Liderazgo, Esgrima.

Método de ganancias: En función de nuestro nivel en el trasfondo Rango seremos el último hijo de un noble menor o pariente del señor del reino.

Caballero

Descripción: Los caballeros son o bien nobles que han optado una vida de guerras y combate, o soldados que han sido promovidos a guardias personales por algún noble agradecido. Su lealtad hacia su señor es indiscutible.

Habilidades disponibles: Etiqueta, Mano Torpe, Armas Pesadas.

Método de ganancias: Como mínimo, el doble que el de un soldado. También suelen ir mucho mejor equipados, pro contra, suelen poseer la desventaja de Deber.

Senda del mar

Marinero

Descripción: Los trabajadores del mar, pueden ser tanto pescadores como los laboriosos subalternos de un barco mercante.

Habilidades disponibles: Navegar, Supervivencia, Esgrima.

Método de ganancias: Sueldo básico, que suele sufrir algunas bonificaciones en función de la duración del viaje, o el material transportado.

Mercader

Descripción: Los impávidos comerciantes del mar. A diferencia de los comerciantes de las ciudades, el mercader gusta de viajar por todo el mundo, en búsqueda de productos exóticos a los que sacarles jugosos beneficios.

Habilidades disponibles: Navegar, Subterfugio, Actuar.

Método de ganancias: Lo que logren mediante sus negocios.

Pirata

Descripción: Bandoleros y sicarios que se han echado a la mar. Los piratas son expertos en abordar las ricas naves mercantes, y en apoderarse de todo lo valioso que porten.

Habilidades disponibles: Armas pesadas, Esgrima, Navegar.

Método de ganancias: Una fracción de lo que logren robar. A mayor rango, mayor es el porcentaje.

Corsario

Descripción: Mercenarios y soldados contratados, generalmente por algún noble, para viajar en navíos. Normalmente se encargan o bien de defender importantes cargamentos, o bien de asaltar navíos de potencias rivales.

Habilidades disponibles: Navegar, Esgrima, Mano Torpe.

Método de ganancias: Como mínimo, el doble de un marinero.

Capitán

Descripción: Los máximos responsables del navío, generalmente primero han sido corsarios, piratas o marineros.

Habilidades disponibles: Navegar, Liderazgo, Etiqueta.

Método de ganancias: Se llevan una comisión importante del cargamento a transportar.

ETNIAS DE LA ERA HYBORIA

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	Hiperbóreos.	INT, VOL, FUE y CON +2
Hiborios	Aquilonio, Bosonio, Britunios, etc.	+1 en cada atributo.
Kushitas	Darfario, Chaga, Ghanata y demás reinos negros.	FUE, DES Y CON +3. INT -1.
Barachos	Argoseano, Barachano, Zingario.	+1 en cada atributo.
Norteños	Cimmerios, Aesires y Vanires.	FUE Y CON +5. CAR -2.
Pictos	Pictos.	PER Y DES +4. CON +2. INT -2.
Orientales	Hirkanios, Vendhiano, Khitano.	DES+4, HAB +4, INT +2, CON-2.
Turanos	Kozaki, Afghulistani, Sehmitas, Iristani, Estigios. Turanos, Shemita.	+4 en HAB e INT. -1 en FUE y CAR. +2 en VOL.
Zamorios	Zamorios.	DES, HAB Y CAR +3. CON -1.

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 se da 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 (+2 en Atletismo y Coraje +2, y -2 en Persuadir), si no las de un hyperboreo (2 puntos en una habilidad mágica, +2 en intimidar y -2 en Persuadir). 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 encontrarse a alguien que nos enseñe, y pagar 5 puntos de experiencia (para simbolizar el tiempo y el esfuerzo que invertimos).

Para intentar traducir un idioma desconocido, se han de realizar tiradas de Inteligencia + Educación 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 cimmericia haciendo incursiones tan a menudo como para que los hiperbóreos hayan tenido que retener cierto salvajismo.

Rasgos raciales: Los hiperbóreos tienen un +2 en Constitución, Fuerza, Voluntad 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.

Habilidades raciales: +3 en intimidar. 5 PG extras para invertirlos en cualquier habilidad mágica.

Idiomas: hiperboreo, cimmericio, 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 sobra separada adecuada solo para personajes no jugador.

Como regla general, los hiborios no se identifican como hiborios por si, 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.

Rasgos raciales: Los personajes hiborios poseen un +1 en cada uno de sus ocho atributos.

Aquilonia

Cultura: junto con su rival nemedio, 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.

Habilidades 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 8 PG extras entre las habilidades que creas oportunas.

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. Es una de las áreas más avanzadas, con una nobleza y sacerdocio desarrollado.

Profesiones: cualquiera.

Religión: parece probable que los corinthios rindan culto a mitra, como con los otros dioses de Hiboria, aunque también se toleran dioses shemitas como Anu.

Habilidades raciales: +2 en Actuar, Persuadir, Etiqueta y Subterfugio.

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.

Habilidades raciales: Animales y Persuadir +3. Supervivencia +2. Las mujeres cuentan con 2 puntos menos en Fuerza y Constitución y un +4 en Carisma.

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.

Habilidades raciales: +4 en Artesanía y en Animales.

Religión: los khauranos son adoradores de Ishtar.

Profesiones: cualquiera.

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

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.

Habilidades raciales: +3 en Artesanía. +3 en Animales. Esgrima +2.

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 súltimamente en el traslado a Koth, con preferencia de sacrificios animales sobre los humanos.

Profesiones: cualquiera.

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

Nemedía

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 como una vez formó parte del reino hechicero de Aquerón, Nemedía tiene muchas ruinas ocultas, que podrían contener horrores terribles.

Características raciales: adaptabilidad. Igual que los Aquilonios.

Profesiones: cualquiera.

Religión: Nemedía rinde culto a Mitra como divinidad principal, aunque se mencionan otros cultos, incluso el culto de Ibis. De hecho, Nemedía es un país religiosamente más tolerante que Aquilonia hasta el reinado de Conan. Incluso hay filósofos ateos en Nemedía, 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 cimmericia. 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.

Habilidades raciales: +2 en Artesanía y Coraje, +4 en Armas de Asta.

Idiomas: cimmericio 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.

Habilidades raciales: la riqueza de ofir permite comenzar a los personajes de esta población con 1d20x100 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 complexión media, sus ojos son marrones o grises, descienden de un tribu aborígen, 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 tercios. 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 Fronterizo 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.

Profesión: soldado mayoritariamente.

Habilidades raciales: +3 en Arco y Armas de Asta.

Fortaleza Bosonia: La fortaleza bosonia en la defensa es casi legendaria. +2 al valor de defensa cuando luchan defensivamente.

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 zimbabweanos. 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".

Los reinos negros del norte de kush, punt y zimbabwei se parecen a los estados africanos del norte (mali, etipía, etc). También hay sub-tribus entre estas naciones. Nota: los darfaríos 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 nortenas en cuanto a su cultura.

Rasgos raciales: Todo pj perteneciente a esta etnia, salvo que se indique lo contrario, tiene los siguientes modificadores en sus atributos principales: Fuerza +4, Constitución +4, Destreza +4, Inteligencia -2, Voluntad -2.

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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: Supervivencia, Sigilo, Arcos y Armas de Asta +2.

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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: Supervivencia, Sigilo, Arcos y Armas de Asta +2.

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 paste 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 cría una casta de caballos delgados pero robustos. También alberga a la tribu costera de los mandingos, los Baghirimi, y las tribus de las praderas de Los Dangola y Bornu; y los Tibu, una mezcla entre tribus del desierto con sangre estigia.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: Supervivencia, y Sigilo+ 3. Arcos +2.

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".

Los habitantes de Punt son los miembros menos corpulentos y más perceptivos de toda la etnia kushita.

Rasgos raciales: Percepción +3, Destreza +5

Profesiones típicas: comerciantes y cazadores.

Habilidades raciales: +2 en Persuadir, Supervivencia, Armas de Asta y

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.

Zimbabwei.

Cultura: poco se sabe de esta tierra, al sur de punt. Se la llama un "imperio híbrido" que hacep ensar 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 via zambula.

Profesiones típicas: guerreros, esclavistas, comerciantes y cazadores.

Habilidades raciales: +2 en Supervivencia, Armas de Asta, Atletismo y Persuadir.

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 zimbabwei.

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 sí que adquieren características diferentes como se describe a continuación. Los chagas y los gallahs existen en un estado de constante tensión que podría desembocar en cualquier momento en un conflicto abierto.

Cultura: la cultura chaga es singular en sí 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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: +2 en Psicología, Sigilo, Subterfugio y una habilidad mágica a su elección.

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

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.

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 khusitas 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 khusitas 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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: Sigilo+3. Armas de Asta y Pelea +2, Supervivencia +3. Educación -2.

Idioma: ghanata. Darfario, keshani, punteano, zembabweano, iranistaní, tibu, tombalku.

Religión: Jhil "el implacable", es el dios de los ghanatas del gran desierto del sur.

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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: +3 en Atletismo y Armas de Asta, +2 en y Supervivencia. -2 en Educación. Los darfario suelen afialrse lso dientes, por lo que pueden atacar con un mordisco (daño +1).

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

Religión: la mayoría de los darfarios pertenece a un culto canibal muy desagradable. El dios que veneran es poco claro, hay algunas pistas que sugiere que podria ser el dios del desierto yog, el señor de las moradas vacias, que encajaria con la idea de que darfar es similar al moderno darfur por ser sobre todo mesetas y desiertos.

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 lso 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 affricanas 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.

Profesiones típicas: guerreros y cazadores.

Habilidades raciales: +3 en Atletismo y Armas de Asta, +2 en Alerta, y Supervivencia. -2 en Educación.

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.

Religión: hay poderosos dioses locales y diablos que son adorados entre los reinos negros, como ollum- onga y thog. La presencia de ciatruras 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. Lasgente de suba adoran a ajujo, el oscuro.

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 hyborios, 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.

Rasgos raciales: Todo baracho cuenta con un +1 en cada uno de sus ocho atributos.

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.

Habilidades raciales: +2 en Persuadir, Navegar, Etiqueta y Actuar.

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

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.

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.

Habilidades raciales: +3 en Navegar. +2 en Artesanía y Persuadir. Los Barachos ganan +2 en Atletismo cuando nadan.

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

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.

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 más 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 Zingaria, bajo los látigos de sus amos.

Profesiones típicas: guerreros, navegantes, piratas, sabios.

Habilidades raciales: +2 en Persuadir, Etiqueta, Psicología y Esgrima.

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

Religión: los dioses de zingara son más viejos que muchos de los otros dioses hiborios, pero se conoce muy poco sobre su culto. Muchos de los zingarios más jóvenes pueden que hayan empezado a rendir culto a Mitra.

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.

Rasgos raciales: A causa de las duras condiciones donde viven, este tipo de personajes son muy vigorosos y poderosos físicamente, pero bastante hoscos: +5 en fuerza y constitución, y -2 en Carisma.

Cimmerios

Los cimmerios 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 hiborios. Al contrario de la mayoría de mujeres hiborias, las mujeres cimmerias luchan junto a sus hombres, incluso en una guerra total. Los cimmerios tienden a ser directos hasta el punto de la brusquedad.

Cultura: la cimmericia 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 cimmerios desprecian la debilidad y delicadeza de la civilización hyboria. Tienden a ser vengativos y a gustarles la guerra.

No pueden tener otra religión que crom y el resto del panteón cimmericio, 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.

Profesiones típicas: guerreros, cazadores, bandidos y mercenarios

Habilidades raciales: +4 en Atletismo, Supervivencia y Coraje. -2 a todas las pruebas de diplomacia y engañar basadas en el habla (los cimmericios 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).

Idiomas: cimmericio, nordheimer, picto, aquilonio, hiperbóreo.

Religión: Crom, "señor de la montaña", es el dios principal de los sombríos cimmericios. 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 cimmericios 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 cimmericios ya fue un regalo suficiente. Como resultado a menudo son escépticos de formas más expresas de culto.

Nordheimer

Los nordheimer (singular: nordheimer) son dos razas estrechamente relacionadas, los rubios aesir y los pelirrojos vanires. Todos tienen ojos azules y piel palida, 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 Hiperbóreos. Los vanires odian a los cimmericios, aesires e hiperbóreos.

Habilidades raciales: +2 en Aigilo, Supervivencia, Armas Pesadas y Alerta.

Idioma: nordhemir (elegir entre acento vanir o aesir). Cimmericio, aquilonio, picto, hiperbóreo.

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 mas 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.

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 nemedia 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.

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 estan tan solo cazando o en pie de guerra. Los pictos estan entre los salvajes mas acerrimos del mundo, siendo muy superticiosos, propensos a formas barbaras 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.

Rasgos raciales: Todo personaje picto cuenta con Percepción +4, Destreza +4, Constitución +2 e Inteligencia -2.

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 tambien 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. Tambien son temidos por los aquilonios pero de vez en cuando comercian con los zingarios.

Profesiones típicas: cazadores, guerreros y mercenarios.

Habilidades raciales: Supervivencia y Sigilo +5. Educación -2.

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

Religión: los dioses pictos incluyen al dios-gorila Gullah " el peludo que vive en la luna", Jhebbal Sag y otros dioses precataclismicos y espíritus como los "hijos de jhil" y los "cuatro hermanos de la noche", que duermen mas alla de las montañas de los muertos. Nos dicen que los pictos temen a las serpientes, lo cual podria ser una memoria racial del pueblo de la serpiente de valusia, pero las serpientes aparecen en sus ritos animalisticos. Los pictos creen que las almas de los muertos vagan por las negras montañas de los muertos en las tierras altas de la tierra oscura.

ORIENTALES.

Los habitantes del Medio Oriente Hyborio, físicamente, son como nuestros hindúes.

Rasgos raciales: Todos los orientales tienen +4 en Destreza y Habilidad, +2 en Inteligencia, y -1 en Fuerza y Constitución.

Hyrkano

Los hirkanios 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 hirkanios 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 hirkanios 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 cimmericos son la raza más propensa a abandonar sus hogares y lanzarse a la aventura.

Cultura: los hirkanios son por naturaleza jinetes nómadas con una cultura parecida a la de los hunos y mongoles. Sin embargo la 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 hiborios, muchos de los cuales consideran a los turanios como poco más que sus hermanos nómadas (una creencia que es tan extendida como equivocada), son amos crueles y no es sorprende 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.

Profesiones típicas: guerreros, sabios y comerciantes.

Habilidades raciales: +3 en Animales +2 al uso de arcos, +2 en Persuadir, -2 contra hipnotismo.

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

Religión: se sabe de dos deidades en turán: tarim, que casi parece ser el dios patrón de los turanios 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.



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 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.

Profesiones típicas: navegantes, soldados, filósofos y estudiosos de las artes oscuras.

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.

Habilidades raciales: Educación y Sigilo +2. 4PG para repartirlos libremente.

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

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 afganistán 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 hirkianos en su tendencia hacia el oeste: estos se corresponderían con una cultura de estilo tibetano.

Profesiones típicas: navegantes, soldados, filósofos y estudiosos de las artes oscuras.

Habilidades raciales: +2 en Sigilo y Supervivencia; +2 a Constitución, pero solo para el cálculo de Vitalidad (la himelia es posiblemente la cordillera más 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).

Idiomas: afghuli, vendhiano, hirkanio, iranistán.

Religion: los salvajes himelios rinden culto a deidades totémicas primitivas y demonios como hanuman el dios mono (para aplacar a los monos carnívoros del área). Algunos también podrían rendir culto a asura.

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.

Cultura: 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.

Profesiones típicas: navegantes, soldados, filósofos y estudiosos de las artes oscuras.

Habilidades raciales: +2 en Sigilo y Supervivencia; +2 a Constitución, pero solo para el cálculo de Vitalidad (la himelia es posiblemente la cordillera más 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).

Idiomas: afghuli, vendhiano, hirkanio, iranistaní.

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.

Profesiones típicas: estudiosos de las artes oscuras, sacerdotes, comerciantes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.

Habilidades raciales: +2 en Coraje, Psicología, Subterfugio y Persuadir.

Idioma: vendhiano. Hirkanio, afghuli, iranistaní, kosalan.

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.

TURANOS

A medio camino entre los habitantes de Medio Oriente y de los Reinos Negros, son los antepasados de los afganos, egipcios, gitanos, palestinos e iraníes actuales.

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.

Rasgos raciales: Esta etnia tiene +4 en Habilidad e Inteligencia, -1 en Fuerza y Carisma, y +2 en Voluntad.

Estigios

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 haborios, 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 lemuriotes llegaran a la tierra de estigia, estaba habitada por una raza de reyes- gigantes. Los lemuriotes 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).

Profesiones típicas: estudiantes de artes oscuras, sacerdotes, mercaderes, esclavistas, guerreros, navegantes y soldados.

Habilidades raciales: +3 en Educación, Ocultismo y Concentración. -2 en Coraje cuando se trate de evitar la corrupción o el ansia de poder.

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.

Idioma: estigio. Shemita, kushita, zimbabweano, punteano, darfarío, 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.

Profesiones típicas: cualquiera, pero en su mayoría son comerciantes, esclavistas, bandidos, navegantes y soldados.

Habilidades raciales: +2 en Supervivencia, Pelea, Esgrima y Sigilo.

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 cilíndricos. 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.

Profesiones típicas: soldado, mercader, ladrón.

Habilidades raciales: +2 en Arco, Persuadir, Psicología y Sigilo.

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

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 podrían ser adorados 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 por sus terribles crímenes.

Pelishtim

La antigua region de Pelishtia de 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 Zingaria 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 más aventureros y viajeros que otras regiones shemitas. Pelishtia también esta empapada de hechicería. Aparte de esto su cultura es en general similar a la de shem occidental.

Idiomas y profesiones: igual que los semitas corrientes.

Habilidades raciales: +2 en Ocultismo, Persuadir, Psicología y Sigilo.

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.

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.

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

Habilidades raciales: +2 en Persuadir y Actuar, Animales y Supervivencia.

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

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 sí 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.

Características Raciales: DES, HAB Y CAR +3. CON -1.

Cultura: según Yag-Kosha en la torre del elefante, los zamorios son supervivientes de una antigua civilización precatataclísmica (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 tréce.

Profesiones típicas: ladrón, comerciantes, artesano.

Habilidades raciales: +2 en Artesanía, Sigilo, Pelea y Subterfugio.

Idioma: zamorio. Shemita, hirkanio, kóthico, brithunio, corintio.

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.

VOLUMEN 3: REGLAMENTO

*"Todo lo que el acero pueda cortar, puede morir... una puñalada y lo sabré...
si conoces el dolor... es que pronto... conocerás... la muerte"*

Conan de Cimmeria.



RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Aquí dejo 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.

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). Lo más práctico 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 aventurero 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.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper adamantino. 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava
Cósmica	60	Mover placas tectónicas
Divina	69	Poner en órbita una montaña

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando una tirada de

iniciativa (INI): el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

Animales. Montar en un animal. Habilidad + Animales + Maniobrabilidad del animal VS dificultad de la maniobra. La Maniobrabilidad (MV) es un parámetro que varía con el tamaño, suele valer CON/5.

Conocimientos. Realizar un ritual: VOL + Ocultismo.

Conocimientos. Navegar: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un bote suele ser -3 y en una embarcación media -6.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Trampas.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sustener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Arco (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

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.

Ejemplos de modificadores:

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje.

+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. Interpretar incorrectamente al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". Así tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, si no que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Val	Suceso físico	Evento social	Investigación y percepción
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 ó 2	Éxito por los pelos	Te dirigen la palabra a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información insospechada e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotros deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para

correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en un juego de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Narrando lo sucedido.

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno, usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la cosa, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los PNJS implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

No siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente. Lógica e imaginación.

Simplificando la cosa.

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas de seducción, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar esa noche.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada. Si la supera, el PJ logra noquear al guarda, y puede seguir con la aventura.

INTERVENCIÓN DIVINA.

Los Puntos de Intervención Divina (PI) es un nuevo parámetro que permite al jugador modificar el destino de su personaje mediante su interpretación. Inicialmente, todos los PJS tienen 0 puntos de destino, pero esa cantidad puede verse alterada en función del comportamiento del jugador durante el juego:

Acción	PI
El personaje actúa según los designios de su dios durante una misión.	+10
El jugador rolea correctamente su personaje durante una crónica entera.	+10
El personaje supera alguna prueba relevante, o hace un acto de sacrificio extremo desinteresadamente.	+10
El personaje consigue agradar a su dios.	+10
El jugador actúa de forma rastrera para obtener más puntos de destino.	-2
El personaje actúa en contra de sus creencias	De-10 a -30.
La misión fracasa por la mala actuación de los jugadores	-10
El PJ actúa de mal forma, confiando en los puntos de destino que tiene.	-20
El PJ se salva gracias a la intervención de la suerte.	Vuelve a 0

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 acumulados con la siguiente tabla.

Puntos	Beneficios divinos
-70 o menos	Desgracia divina. A más puntos negativos, peor el desastre.
-60	Pifia absoluta.
-50	Fallo grave.
-40	Fallo automático
-30	Toma el valor del dado como -1d6x4
-20	Toma el valor del dado como -1d6x3
-10	Toma el valor del dado como -1d6x2
0	Toma el valor del dado como +1d6x2
10	Toma el valor del dado como +1d6x3
20	Toma el valor del dado como +1d6x4
30	Ocorre un hecho fortuito y beneficioso para el personaje.
40	Ocorre algo que favorece mucho al personaje.
50	Éxito automático, en caso de combate, el atacante obtiene 1d6 éxitos/daño.
60	Crítico absoluto
70	Ocorre algo muy bueno para el PJ, algo que va más allá del crítico normal y corriente.
80	Intervención divina menor
90	Intervención divina considerable
100	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.

La intervención divina en Sacerdotes.

Los Puntos de Intervención Divina (PI) reflejan lo contento que esté nuestra deidad con nosotros. Los brujos y sacerdotes de las diversas deidades hyborias están en continuo trato con ellos y, por tanto, poseen modos exclusivos de obtenerlos:

- Una hora rezando otorga tantos PI como éxitos obtenidos en una triada de VOL + Concentración a dificultad 18. Realizar más de una tirada al día supone un -3 acumulativo en toda acción posterior a causa de la fatiga hasta que se descanse.
- Obedecer las órdenes expresas de nuestra deidad otorga PI adicionales, a discreción del DJ. A mayor riesgo, mayor recompensa.
- Sacrificar un nivel en una característica principal otorga 5PI, siempre y cuando se utilice en esa escena. La pérdida de niveles se mantienen hasta que obtengamos los PI invertidos de algún otro modo.
- Sacrificar un animal otorga un PI.
- Sacrificar a un ser humano otorga tantos PI como puntuación en Raciocinio tenga la víctima.

Cada jugador es libre de usar el método que prefiera, en función de su culto religioso y moral particular.

Forzando el destino.

Esta acción puede realizarse cuando salga el punto negro en el dado. Consiste en gastar diez Puntos de Intervención Divina para obtener un beneficio mayor en la situación. Cuando se realice esta acción, el personaje pierde dicha cantidad de puntos y gana un bono de +1dC en su tirada.

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 -1a -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:

Tipo	Dif.
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.

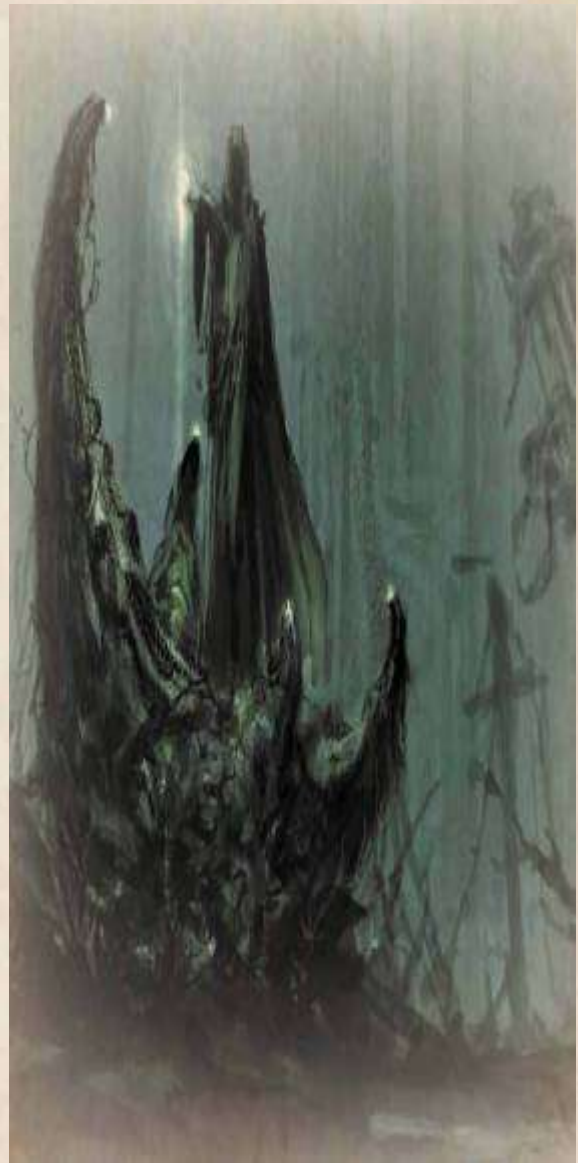
Lo primero se demuestra superando una tirada de Habilidad + trampas a una dificultad entre 16 y 40. Lo segundo corre a cargo de la imaginación e ingenio del jugador, y del tipo de trampa que desee montar. Una trampa de lazo solo requiere de una cuerda y un junco flexible, pero un panadizo con un techo 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 + trampa 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 trampa, 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

La Era Hyboria era una época llena de peligros, y solamente los más avispados y dotados aventureros lograban llegar a viejos.

La tirada de combate

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arco: PER+ Arco.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Ventaja en combate. Distraer al oponente hablando (INT + Persuadir), acercarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Evitar un ataque directo: Si queremos esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha) un ataque, hemos de superar con nuestra tirada el valor de la tirada del rival. Este tipo de acciones se consideran instantáneas, y no consumen turno. Se realizan al recibir un ataque, durante el turno del agresor. Si somos atacados más de una vez por turno, sufriremos un -3 acumulativo por ataque adicional.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos.

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

Duelos y escaramuzas.

Básicamente, son los dos tipos de combates que pueden llegar a darse.

Duelos.

Un Duelo es un combate importante, generalmente contra un PNJ de buen nivel, y que ofrece un nivel de desafío interesante.

Estos combates son más largos e interesantes y se aplican todas las reglas de combate anteriormente señaladas.

Escaramuzas.

Una escaramuza es todo lo contrario, es una lucha contra multitud de enemigos menores, que suelen ser masacrados sin piedad. En estos casos, para agilizar el combate, puedes transformar las tiradas enfrentadas en tiradas simples a una dificultad fija usando esta fórmula:

Tirada enemiga = Atributo + habilidad de lucha +5 + 3 por cada enemigo extra.

De esta manera, el combate se reducirá a una tirada básica por parte del personaje. Si te fijas, ya he incluido el modificador por acción múltiple en la ecuación, por lo que el daño obtenido se aplicará por igual a todos los enemigos a los que el personaje ataque simultáneamente.

Tampoco es preciso que tires la iniciativa (a menos no tan a menudo), se considerará que el personaje siempre ataca al grupo de enemigos, y que estos solo logran dañarle si este falla en su tirada.

Por cada fracaso obtenido, uno de los enemigos quedará ileso, y el personaje sufrirá un +1 al daño sufrido. Es decir, el daño sufrido es igual al daño del arma enemiga más los fracasos sacados por el personaje.

Sobre el nivel de desafío.

Es una pequeña medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

$\text{Desafío} = (\text{Ataque} + \text{daño del arma} + \text{Defensa} + \text{Constitución} \times 3 + \text{Protección} \times 2) / 10.$

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que se use para combatir con más frecuencia, y Defensa como la suma del atributo y habilidad que se use para defenderse 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 con un nivel de desafío, aproximadamente, de nivel 10.

Si tomaste la Vitalidad del enemigo como Constitución $\times 2$, el cálculo del nivel de desafío varía un poco:

$\text{Desafío} = (\text{Ataque} + \text{daño del arma} + \text{Defensa} + \text{Constitución} + \text{Protección} \times 2) / 10.$



DAÑO Y SALUD

Heridas y recuperación

Cuando a un PJ le queden menos de 15 puntos de vida sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje con dificultad 18 para superar el dolor durante un turno por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 de Aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como éxitos obtenidos en una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

También puede recuperar puntos de Aguante como éxitos logrados en una tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12. Esta acción puede realizarse en turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.

Sustancias nocivas

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades, la electricidad o el fuego.

Estos daños se clasifican según la intensidad del daño que pueden causar.

Nivel	Ambiente	Veneno
3	Inhóspito	Belladona
5	Dañino	Arsénico
7	Mortal	Cobra

Nivel	Droga	Enfermedad
3	Alcohol	Malestar
5	Pentotal sódico	Gripe
7	LSD	Neumonía

Nivel	Quemaduras	Cansancio
3	Una antorcha	Correr un poco
5	Una hoguera	Nadar, luchar
7	Una pira	Escalar

Nivel	Sed	Hambre
3	12 horas	Un día
5	Un día	2 días
7	2 días	4 días
9	4 días	6 días

Nivel	Caídas
1-9	3m-6m
10-34	8m-20m
35-40	30m-50m
41-50	60m-150m

Este **tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal**. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.
- El daño por caídas solo se aplica una vez.
- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Enfermedades.

Si un personaje es expuesto a una enfermedad se siguen las mismas reglas que para los venenos salvo, que en ocasiones, la enfermedad en concreto es decidida al azar.

Nivel	Azar	Enfermedades de ejemplo
1	1	Tos. 20% de probabilidades de toser, incluso estando oculto.
	2	Estornudo. Igual que con la tos, pero se te escapa un estornudo.
	3	Sarpullido. Has de rascarte en cada turno; -1 a la iniciativa.
	4	Dolor de barriga. Ocurre después de comer. -2 a todo durante 1d20 turnos.
	5	Mareos. 30% de probabilidades de perder el equilibrio cada 1d10 turnos.
	6	Zumbido en los oídos. -3 a las tiradas de escuchar.
2	1	Picor de nariz. Combina los efectos del estornudo y el sarpullido.
	2	Malestar. Cuesta concentrarse; -2 a todas las tiradas físicas y mentales.
	3	Herpes. Erupción en la piel. -3 a las tiradas sociales. Provoca sarpullidos.
	4	Hepatitis. Inflamación del hígado; -3 para resistir drogas, venenos, etc.
	5	Diarrea. Como el dolor de barriga, pero aparece cada 1d10 horas.
	6	Debilitamiento; -3 en las tiradas físicas.
3	1	Fiebre: Daño de 2d6 en aturdimiento al día. -4 a Fuerza y Constitución
	2	Anginas. Fuerte dolor en la garganta; -2 a las tiradas.
	3	Neumonía: -4 en las tiradas relacionadas con Vigor. Tos y mareos.
	4	Infección: Cada herida recibida produce 2 puntos extra de daño.
	5	Alergia: el contacto con una cosa determinada provoca herpes, malestar y diarrea.
	6	Escalofríos: -3 a la Percepción, Iniciativa y Destreza.

Nivel	Azar	Enfermedades de ejemplo
4	1	Hemofilia: Las heridas no se curan.
	2	Gangrena: Putrefacción en las heridas. +5 al daño, el tiempo de curación se duplica.
	3	Paludismo: Combina los efectos de diarrea, fiebre y malestar.
	4	Cólera. Pérdida automática de 2d6 PV al día por hemorragia.
	5	Degenerar: -1d10 en Constitución. No puede bajar de 1.
	6	Parálisis nerviosa progresiva. -1d6 puntos diarios entre FUE, DES y CON.
5	1	SIDA: Una vez infectado, se va perdiendo el sistema inmunológico. El DJ puede ir disminuyendo la Constitución del personaje cada X tiempo, o anular, directamente, su derecho a realizar tiradas para evitar enfermedades.
	2	Malaria: Pérdida de 12 puntos entre Destreza, Constitución y Fuerza.
	3	Cáncer: Daño de 1D6 PV diarios, no recuperables mientras dure la enfermedad.
	4	Leprosia: -10 a las tiradas sociales.
	5	Peste negra. Fiebre, escalofríos y una sed constante e intensa.
	6	Tuberculosis. -4 a la Constitución. Pérdida de 1d10 PV diarios.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas y estructuras inanimadas.

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

Objeto	Fortaleza
Maleza (por m de espesor), 1 crista. Cerradura.	
Rocas (por m), puerta metálica, 6 muro (1 m)	
Árboles, un carromato	18
Muro de madera, verja de 2-3 metal	
Puerta de fortaleza	40
Una torreta de vigilancia	30
Muralla o Muro de cemento (1 10 m)	

Fortaleza equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos.

Para calcular los PDE, haz igual que con vitalidad, multiplica Fortaleza por el número que estimes más oportuno.

x1. Nivel de fantasmada muy alto.

x2. Objetos realistas o personajes heroicos.

x5. Objetos duros y personajes realistas.

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna (en la tabla de dificultades hay algunos ejemplos), la pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo (éxitos de la tirada + daño del arma).

Sobre todo, usa el sentido común, partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un ser humano ordinario.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se logra hacer un boquete.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes. Si un semidiós golpea un edificio, toma los PDE como Fortaleza x1; si disparas una bola de fuego contra una torre, conseguirás una explosión realista si usas el modificador de x2; y si lo quieres es reflejar la cruda realidad calcula los PDE como Fortaleza x5.

Herrería y reparación de objetos

Un arma se deteriora si:

- Es bloqueada por un arma de material superior.
- Golpea una armadura y no logra causar daño.

En ambos casos se pierde tanto PDE como diferencia entre la tirada de ataque y la defensa.

Las armaduras pierden tanto PDE como puntos de salud pierda el PJ agredido.

La habilidad de Artesanía puede usarse para reparar objetos de tela y madera, mientras que la de Herrería es válida para los metales.

Simplemente tira HAB + la habilidad pertinente a dif. 15, y el número de éxitos es la cantidad de PDE restaurados. Obviamente, se necesita de tiempo y herramientas adecuadas.

Si lo que deseas es crear un objeto, se realiza una sola tirada de Herrería o Artesanía, aunque primero hay que comprar los materiales, y la dificultad puede variar entre 12 y 27 en función del objeto a crear.

Quién sabe, igual el personaje deja de sajar cabezas y se busca un oficio más pacífico (puede dar una historia con mucho jugo aunque no lo parezca).

REGLAS PARA COMBATES MASIVOS

La guerra era algo muy común entre los reinos hyborios. Tarde o temprano, tu grupo de aventureros se encontrará en mitad de una refriega multitudinaria.

LOS EJÉRCITOS

Las siguientes reglas son optativas. Para el caso de que prefieras una resolución más simulacionista de un conflicto entre ejércitos, o si prefieres dejar completamente al azar el resultado de una batalla, y no planear su desenlace.

Nociones

- **Ejército.** Fuerza militar que representa a uno de los bandos. En una batalla hay, como mínimo, dos ejércitos enfrentados.
- **Unidad.** Componente individual de un ejército. Puede ser un soldado, una máquina de asedio, una unidad de artillería, etc. Una unidad es cada uno de los personajes, animales y máquinas que componen un ejército.
- **Batallón.** Conjunto de unidades que luchan en un frente. Un ejército parte como un único batallón, pero se van reformando y dividiendo a lo largo de la batalla, según los designios del líder del ejército.
- **Líder.** Encargado de la organización y funcionamiento de un ejército, así como de las estrategias a seguir. Es preciso distinguir entre los líderes absolutos de un ejército (reyes, generales, etc.), que son los responsables absolutos de las estrategias generales, y los líderes de batallón (capitanes, comandantes, etc.), que son los responsables de cualquier batallón que actúe de forma separada del grueso del ejército.

Manejo del ejército

El resultado de un enfrentamiento entre dos grupos numerosos se determina mediante tiradas enfrentadas de Inteligencia + Liderazgo por parte de ambos líderes.

Cada tirada representa, más o menos, una hora de tiempo de juego y determina una fase de la batalla. Entre una fase y otra, los personajes actuarán libremente, como en cualquier otra escena del juego (ver apartado "La Batalla como Escena"). Si uno de los bandos alcanza los suficientes puntos de victoria (PUV), gana la batalla.

Cada tirada de liderazgo exitosa agrega un punto de victoria. Las acciones heroicas de los personajes también contribuyen a aumentar el contador de PUV.

Modificadores

- Tamaño del ejército o batallón. Se suma +1 por cada exponente de dos unidades (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1.024, 2.048, 4.096, 8.192, 16.284, 32.568, etc. En caso de luchar en un cuello de botella, la bonificación de tamaño queda anulada, luchando ambos bandos en igualdad de condiciones
- Bono de equipamiento. Otorga entre 1 y 5 puntos al ejército mejor armado. Para hacerte una idea, puedes sumar el valor del arma y armadura más común y restarle el valor y armadura más común del ejército rival.
- Bono por armas de asedio: Suma +1 extra cada exponente de 4 (4, 8, 16, 32, etc.) piezas de "artillería" incluidas en tu ejército. Para que este bono se aplique es preciso tener en cuenta el alcance de las armas y que el líder explique en su estrategia como decide utilizarlas.

- Escenario. Suma un +3 al ejército mejor protegido por el terreno o aquel que tenga una posición más favorable.
- Moral. Suma otro +3 al ejército más motivado. Puedes pedir una tirada de Carisma + liderazgo y un discurso a cada uno de los líderes.
- Las diversas estrategias empleadas por los líderes y las descripciones que hagan los jugadores de las mismas otorgan +2, +4 o +6 puntos de bonificación añadidos.

Margen de éxito

- De 2 a 6. Supone un penalizador de un punto a las próximas tiradas del rival por cada dos éxitos obtenidos.
- De 7 a 11. Supone un penalizador de un punto a las próximas tiradas del rival por cada éxito obtenido. Además, el líder rival deberá de superar una tirada de Carisma + liderazgo enfrentada para reagrupar su bando.
- Más de 11. El ejército perdedor es diseminado. El líder perdedor ha de realizar una tirada de Carisma + liderazgo a dificultad 25. Por cada éxito recupera un exponente de 2 unidades de su bando (con un éxito 2, con dos éxitos 4, con tres éxitos 8, etc.). Si falla, la batalla es considerada perdida.

Estrategias

Un líder puede mandar a todas o parte de sus tropas realizar movimientos específicos dentro de la batalla. Para poner en práctica una estrategia con éxito hay que superar una tirada adicional de liderazgo.

Las estrategias funcionan igual que las acciones en una pelea. En función de la descripción que el jugador de, el master impone una bonificación o penalización a la tirada. Siéntete libre de inventar las que desees, aquí dejaremos algunos ejemplos típicos:

- **Dividir al ejército.** Divides tus fuerzas en dos o más batallones. Una estrategia básica es colocar un batallón de unidades pesadas en primera línea para que sirvan de escudo y un segundo grupo con unidades de mayor alcance a salvo en la retaguardia. Recuerda que el bono cambia en función de las unidades del batallón.

- **Movilizar tropas.** Parte de tus unidades se desplazan y atacan al enemigo por otro frente. Un batallón se mueve igual que un personaje normal y corriente, solo has de tener una idea clara de la distancia a recorrer.

- **Reordenar frente.** Cuando un batallón sufre cuantioso daño, se moviliza, o es sorprendido por la retaguardia suele necesitar tiempo organizarse y contraatacar. En este caso, la tirada de liderazgo deberá de realizarla el líder a cargo del frente, no el líder absoluto del ejército.

- **Formaciones.** La organización de las tropas. Una formación más compacta reduce el daño cuerpo a cuerpo, pero duplica el daño cuando se es atacado por unidades a distancia o explosiones, y una formación más dispersa al revés.

- **Moral.** Un batallón es tan susceptible al miedo y la desesperación como lo es un personaje corriente. No obstante, el carisma y la capacidad de liderazgo de un líder ayuda. Cuando el miedo atenace a una tropa, usa una tirada de apoyo de CAR + liderazgo. Los éxitos obtenidos se sumarán a la VOL + coraje del batallón o ejército.

Puntos de victoria

En una batalla rara vez se está luchando hasta que muere el ultimo enemigo, es más normal que uno de los bandos termine cediendo primero. Para representar eso, están los puntos de victoria (PUV).

La cantidad de PUV necesarios para ganar una confrontación puede variar mucho en función de la situación.

Si la batalla consiste exclusivamente en destrozarse unos a otros, la cantidad de PUV está relacionada con la cantidad de unidades que posea el rival. Se precisan de dos puntos de victoria por cada exponente de dos unidades que compongan el ejército rival. Es decir, para derrotar a una banda de 512 enemigos (2^9) se precisarían 9 puntos de victoria.

Si la cosa va de defender una posición, los PUV estarán definidos en función del tiempo que se precise resistir. Se precisa un punto por cada hora que sea necesario mantener la batalla.

Una batalla puede producirse con el fin de conseguir ciertos objetivos (como destruir cierto objeto, apoderarse de ciertos artefactos o rescatar a cierta persona). En este caso, se precisaría de un punto de victoria por cada uno de los objetivos a cumplir.



LA BATALLA COMO ESCENA

Esto es lo más común. Los personajes forman parte de las tropas de un ejército, y la batalla no es otra cosa que un escenario más, donde se suceden los acontecimientos planeados, más o menos, por el master.

Si has optado por usar las reglas dadas para los ejércitos, entre tirada y tirada para discernir el curso del conflicto, introduce una o más escenas de batalla.

La Batalla

Los acontecimientos de la batalla serán tratadas como una escena más en tu juego y serán narrados desde el punto de vista de los personajes. Es decir, el master solo contará a los jugadores lo que se supone que están viendo sus personajes.

En una batalla multitudinaria, en realidad, hay muy poco protagonismo individual. Básicamente consiste en matar y evitar que te maten.

Normalmente el DJ ya debiera conocer el resultado de la batalla si los PJS no actúan.

De esta forma, si tú como Director sabes que la brecha en el muro hará que la batalla acabe en derrota, eso es lo que sucederá si tus jugadores no hacen algo como, por ejemplo, reorganizar las tropas para la defensa, o lograr acabar con el general enemigo.

De vez en cuando, sucederán cosas, puede que el enemigo dispare salvas de artillería, que un batallón enemigo ataque por la retaguardia, o cualquier otra cosa. La cuestión es que estas situaciones serán narradas como cualquier otro hecho de la partida, y los jugadores deberán actuar como mejor crean.

Puede resultar de utilidad que antes de la batalla el DJ cree una lista de acciones que pueden alterar el resultado de la misma (que aquí llamaremos situaciones heroicas) y se las vaya presentando a los jugadores. Aunque siempre ha de ser receptivo a las ideas que estos aporten.

Si quieres, puedes montarte un esquema mental de cómo va la batalla y que posición ocupan los personajes, pero tus jugadores estarán “en el meollo”, no serán conscientes de lo que pasa más allá de su alcance de visión.

Posición en la batalla

En función de la posición inicial dentro del batallón, es más plausible que sucedan una serie de acontecimientos u otros.

Aquí me limito a dar una serie de ejemplos, siéntete libre de introducir todos los sucesos que se te ocurran.

Vanguardia

La parte frontal del ejército, donde se produce el primer choque con las fuerzas enemigas y la que se mete de lleno entre las líneas del bando contrario.

Dado el caos que se produce, toda tirada de esquivar tiene un -5.

Es la posición más difícil de abandonar, ya que las unidades se ven presionadas tanto por los enemigos que están delante, como por los aliados que vienen de atrás.

Los ataques a distancia de las unidades enemigas suelen ir dirigidos contra la vanguardia al comenzar la batalla, pero una vez que las unidades de ambos bandos se mezclan es prácticamente imposible distinguir aliados de enemigos si no estás en el meollo.

Los personajes en vanguardia suelen encontrarse con un muro de enemigos dispuestos a todo, aunque, como ventaja, rara vez se tendrán que preocupar que las fuerzas enemigas les rodeen o les ataquen por la espalda.

Sin duda alguna, esta es la posición más peligrosa, pero también la que mayor facilidad tiene de llegar hasta el líder rival, la fortaleza enemiga, o hasta cualquier otro objetivo posible.

Centro

La parte más gruesa del ejército. Entra en acción una vez las vanguardias de ambos ejércitos han chocado.

El centro de un batallón suele ser víctimas de las armas de área de efecto, como catapultas, conjuros o cañonazos, antes del choque inicial.

Si se toca retirada, las fuerzas centrales son las que han de procurar mantener la formación y mantener una retirada ordenada.

Desde la zona central se puede llegar a todas las demás posiciones. O dicho de otra manera, si un personaje quiere cambiar de posición, ha de pasar primero por la zona central.

Laterales

Vienen a ser las partes exteriores izquierda y derecha de un batallón.

Si el enfrentamiento es frontal la mayor presión se da siempre hacia el centro, pero si el batallón es sorprendido por un flanco, dicho flanco se transforma en una nueva vanguardia.

Retaguardia

La parte trasera del batallón y la última en entrar en conflicto. Generalmente, sirve de apoyo al centro y sus unidades se van moviendo allá donde las fuerzas aliadas comienzan a flaquear.

La retaguardia puede convertirse en vanguardia si el batallón es sorprendido por la espalda.

Reservas

Técnicamente no se consideran dentro de un batallón, más bien son batallones que aguardan para entrar en el conflicto, a modo de refuerzos.

Situaciones heroicas

Aunque la cruda realidad es que un soldado individualmente poco hace en una guerra, esto es un juego, por lo que quedaría algo insulso que los personajes se dedicasen a rajar o disparar durante un tiempo y fuera.

Queda mucho más divertido si los jugadores tienen alguna oportunidad de cambiar los acontecimientos o, al menos, si les ocurren cosas interesantes que pueden tener repercusión más adelante.

Las situaciones heroicas son sucesos especiales que pueden darse en torno a los personajes y, según como sean resueltas, pueden tener consecuencias a más largo plazo.

Puedes introducir todas las situaciones que desees, aquí dejo algunas a modo de ejemplo.

Cargar objeto

El personaje tiene la oportunidad de recoger o llevar algo importante para la batalla. Puede ser el estandarte enemigo, una carga explosiva para derribar un obstáculo, o cualquier otra cosa importante que no ha de caer en manos del enemigo.

Escolta

Durante la refriega, es posible que tengas que cubrir a alguien (como, por ejemplo, a un superior) y evitar que le ocurra nada malo.

Puedes ponerlo a salvo si lográis llegar hasta la reserva de tu ejército, si eres capaz de convencerlo para que te siga, por supuesto.

Este nuevo personaje será controlado por el master como cualquier otro PNJ más, y el jugador deberá interactuar con él como con cualquier otro personaje.

Enemigos de largo alcance

Un grupo de unidades, o un batallón entero incluso, con armas de mayor alcance se abalanzan contra el grupo de los personajes.

Dependiendo del tipo de armas empleadas puede que sea posible cubrirse con un escudo, realizar unas maniobras de evasión o, sencillamente, echarse al suelo y arrastrarse hasta poder acercarte al enemigo.

Ataques con área de efecto

Similar al caso anterior, pero con ataques más devastadores que afectan a un área determinada, como pueden ser conjuros, explosiones, ataques con armas de asedio y similares.

La mayoría de estos casos los personajes ni siquiera los verán venir, y lo único que podrán hacer es confiar en sus reflejos para echarse a un lado.

Dependiendo del tipo de ataque, pueden haber efectos secundarios adicionales (heridos, nubes de polvo, incomunicación, desorientación, etc.)

Defender el puesto

En este tipo de situaciones los personajes deberán hacer acopio de coraje y hacer lo que puedan por defender su posición. Generalmente se producen cuando el enemigo ha roto la primera línea de defensa o el batallón ha sido sorprendido por algún flanco.

Si la cosa va a peor, es muy probable que toque retirarse.

Romper la línea enemiga

Lo contrario del caso anterior. Las fuerzas aliadas logran ganar posiciones y es el momento de redoblar esfuerzos.

Si se aumenta la presión, es posible que el enemigo comience a retirarse o incluso que huya en desbandada.

Objetivo claro

Entre tanto caos y muerte, el personaje vislumbra un objetivo especial, una posibilidad de ganar un gran prestigio a costa de un gran riesgo.

Pueden ser cosas como la posibilidad de acabar con el líder enemigo, o la opción de tomar un cargamento de suministros, o destruir cierta maquinaria de asedio.

Una posibilidad sería dar una serie de objetivos a los jugadores y que estos tengan que apañárselas para cumplirlos durante el fragor del combate.

Salvamento

El PJ se encuentra ante un herido o alguien que le suplica ayuda, queda a decisión del master si pertenece al mismo bando o al contrario.

Esto, a su vez, puede lugar a una nueva misión (llevar la herido a la zona de retaguardia) o enfocar la partida desde otro ángulo (la típica frase suplicando que cuides de su hija).

Mandar una unidad

Algunas misiones pueden requerir de apoyo, por lo que es plausible colocar al personaje a cargo de un batallón nada más comenzar la batalla.

En otras circunstancias puede ser que el jugador, por sí mismo, piense que se necesita ayuda y haga que su personaje convoque la ayuda de algunos camaradas. En este caso, una posible solución sería adjudicar una unidad a su cargo por éxito sacado en una tirada de liderazgo (cuya dificultad aumentará según la empresa y la moral de nuestro ejército).

El jugador pasará de llevar un personaje, a llevar al personaje y un batallón de unidades.

El personaje seguirá actuando como siempre, para comandar al batallón puedes usar las normas descritas anteriormente, pero a menor escala.

Duelo

Pueden darse dos casos, el típico duelo dramático e individual con el poderoso enemigo en cuestión; o vernos asaltados por una jauría de enemigos menores que, de buenas a primeras han decidido ir a por el personaje.

Una unidad puede ser atacada hasta por 8 enemigos si va sola, por 4 si tiene un flanco a cubierto, o por 2 si están cubiertas por otras 4 unidades aliadas o más.

Probabilidad

Si te apetece, puedes tirar en esta tabla para ver que sucesos trascurren durante el combate.

Situación	Vanguardia	Retaguardia	Later al	Centro	Reserva
Cargar objeto	1-10	1-5	1-10	1-15	1-10
Escolta	11-15	6-15	11-20	16-30	11-20
Enemigos de largo alcance	16-25	16-20	21-40	31-40	-
Ataques con área de efecto	26-30	20-25	41-45	41-50	-
Defender el puesto	31-45	25-40	46-60	51-60	21-50
Romper la línea enemiga	46-60	-	61-65	61-70	-
Objetivo claro	60-70	41-45	66-75	71-75	-
Salvamento	71-75	46-75	76-85	76-85	51-70
Mandar una unidad	76-80	76-95	86-90	86-90	71-00
Duelo	81-00	96-00	91-100	91-100	-



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.

LA TIRADA

El sistema de magia no difiere en nada a cualquier otra acción de C-Sytem: El jugador describe que quiere hacer, y luego realiza la tirada de Atributo + habilidad VS dificultad correspondiente.

Por tanto, lo único que has de tener en cuenta a la hora de realizar magia es que tipo de atributos, habilidades y dificultad has de emplear.

Atributos

La característica a utilizar depende del efecto mágico deseado.

Percepción para lanzar un objeto encantado o localizar algo.

Voluntad para controlar o dominar (que la víctima podrá tratar de resistir).

Habilidad para moldear, conservar, o deformar algo.

Carisma cuando trates de persuadir a alguien, o pedir ayuda a un ser superior.

Inteligencia cuando desees construir o analizar algo.

Habilidades

En este juego existen diversas habilidades, que reflejan las distintas clases de magia que existen en la Era Hyboria.

Los estilos de magia que existen son:

Hipnosis: Refleja la capacidad de manipular los pensamientos y recuerdos ajenos. Con práctica, incluso permite manipular lo que la víctima ve y siente, dando lugar a complejas ilusiones.

Chamanismo: Este tipo de magia concierne a los espíritus de los animales y fuerzas elementales de la naturaleza. Con ella se puede hacer que un árbol crezca, que un animal nos ayude, o incluso provocar una tormenta.

Alquimia: Con ella, los hechiceros son capaces de forjar sus sellos protectores y dotar de mayores efectos a sus brebajes, pociones y pomadas.

Brujería: Oscuridad, miedo, tinieblas, destrucción. Todos estos son los ámbitos de una de las formas mágicas más peligrosas que pueden llegar a manejar los hechiceros.

Demonología: Exclusiva de los brujos malvados o personajes sedientos de poder. Permite convocar la ayuda de espíritus y demonios, obligándoles a realizar nuestra voluntad.

Nigromancia: una de las sendas más corruptas. Permite manipular la carne de los seres vivos y reanimar cadáveres. A niveles altos, puede incluso crear grotescas abominaciones.

Dificultades

La dificultad de un efecto mágico está impuesta por la Magnitud del mismo. Cuanto más ambicioso sea el efecto mágico a realizar, mayor será la Magnitud y, por consiguiente, mayor el esfuerzo y tiempo invertido.

Magnitud 1

Descripción: Estos conjuros se caracterizan por unos pobres efectos, que no sobrepasan el alcance de una criatura u objeto, unos pocos asaltos de duración, metros de alcance y una escasa manifestación que no dura más que unos segundos

Dificultad: 15.

Coste: 5 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere un asalto completo.

Ejemplos: Pequeñas reparaciones y sanaciones. Encender una vela, condensar el agua, provocar una tenue luz, sanar una herida.

Magnitud 2

Descripción: Estos conjuros tienen las mismas características que los de primera magnitud, sólo que pueden hacer gala de un mayor alcance y la duración se mide en turnos.

Dificultad: 20.

Coste: 10 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere tres asaltos de preparación.

Ejemplos: Moldear o crear una sustancia a media escala, hacer un agujero en un muro, alzar un muro de tierra, sanar una herida. Causar enfermedades menores.

Magnitud 3

Descripción: Estos conjuros ya son capaces de combinar un interesante potencial con un buen alcance y duración. Sin embargo, las proezas a realizar han de ser discretas, nada extraordinario demasiado por encima del umbral humano.

Dificultad: 25.

Coste: 15 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere cinco asaltos de preparación.

Ejemplos: Mover o alejar objetos tan pesados como un carro, conjurar de la nada un ataque de energía elemental, moldear el plomo, escudriñar el horizonte, provocar enfermedades moderadas.

Magnitud 4

Descripción: Estos conjuros ya son capaces de realizar proezas por encima del umbral humano, pero con limitados efectos, pues comparten las restricciones de alcance y duración de los de la primera magnitud.

Dificultad: 30.

Coste: 20 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere siete asaltos de preparación.

Ejemplos: Invocar fuerzas de la naturaleza a pequeña escala, moldear el acero, regenerar un miembro dañado, atrofiar órganos. Deformar aspecto.

Magnitud 5

Descripción: Se reducen las limitaciones de anteriores magnitudes, pudiendo realizar proezas que afecten a varias personas o a un área determinada. Sin embargo, no permite realizar efectos que cambien radicalmente la esencia de algo, o que afecte a un grupo nutrido de individuos.

Dificultad: 35.

Coste: 25 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere diez asaltos de preparación.

Ejemplos: Provocar alteraciones en el clima considerables y pequeños desastres naturales, manipular reacciones químicas, reanimar a un muerto, manipular el físico de forma permanente, convocar la ayuda de sirvientes infernales menores.

Magnitud 6

Descripción: Desaparecen las restricciones de la física, permitiendo conjurar proezas de gran poder y basto alcance.

Dificultad: 40.

Coste: 40 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere quince asaltos de preparación.

Ejemplos: Trasmutar el agua en oro, conjurar poderosas fuerzas invisibles, derruir los cimientos de una torre, desintegrar a alguien, obtener intervención divina a pequeña escala.

Magnitud 7

Descripción: Aumenta el rango de poder, pudiendo realizar verdaderas proezas más allá de la lógica humana.

Dificultad: 50.

Coste: 60 puntos de magia.

Tiempo: Su ejecución requiere quince asaltos de preparación.

Ejemplos: Provocar grandes desastres naturales, controlar ejércitos, hacer levitar una mansión, intervención divina o sobrenatural a mayor escala.

Tiradas enfrentadas

La magia es algo poderoso y desbocado, una energía casi imparable de eludir que puede arrasarlo todo.

Una hoja de fuego puede ser esquivada o bloqueada, y los venenos pueden ser curados. Estos efectos menores pueden ser eludidos como si de un ataque corriente se trataran:

- Los ataques mentales pueden ser resistidos con Voluntad + Coraje.
- Los venenos, enfermedades y mutilaciones pueden resistirse mediante CON + Atletismo.
- Los ataques físicos pueden esquivarse o bloquearse.
- Las ilusiones pueden ser detectadas mediante tiradas de INT + Alerta o INT + Investigación según proceda.

En efectos menores, el daño ocasionado por un efecto mágico es el nivel de la magnitud multiplicado por cinco, más los éxitos obtenidos en la tirada enfrentada.

Los ataques mágicos de alto nivel, aquellos de Magnitud 4 o superior, son otro cantar. Convocar un gran poder mágico exige un esfuerzo supremo, y no es algo que se pueda eludir sin más. Para ello, haría falta otro esfuerzo de igual índole, y el enfrentamiento se resolvería entonces mediante una tirada enfrentada de magia u otra habilidad que el DJ estime oportuna.

A efectos de reglas, la dificultad para evitar un conjuro es igual a la dificultad para crearlo, más cualquier modificador que el DJ estime oportuno a causa de la sorpresa, distancia, o condiciones del escenario.

Por ejemplo, si un Brujo convoca un terremoto para destruir un castillo, en el castillo no se salva nadie. La única alternativa sería salir corriendo antes que todo se viniese abajo. Se podría realizar otro conjuro mágico igual de poderoso para intentar contrarrestarlo, pero dado el tiempo que eso precisa, es muy posible que tal idea no sea factible antes de que se te caiga todo el techo encima.

OBJETOS MÁGICOS

Algunos brujos poderosos son capaces de imbuir hechizos en objetos mundanos, de modo que el conjuro funcione permanentemente en el portador del objeto, sin consumir Magia.

Para crear un objeto mágico es preciso recitar 5 veces de manera consecutiva el hechizo a imbuir (por lo que el personaje a tener Aguante de sobra para realizarlo), a parte de una serie de componentes por valor de 1 moneda de plata por punto de dificultad del conjuro. Si fallamos alguna de las tiradas, solo lograremos estropear los materiales y tirar el dinero

Si el procedimiento se realiza correctamente, el efecto mágico se activará sobre todo aquel que porte el objeto mágico, y no admitirá más magia.

Por ejemplo, si lanzamos un conjuro de dormir sobre un colgante, cualquiera que se lo coloque quedará hechizado y se dormirá; y si lanzamos un conjuro de prender fuego sobre una losa, todo aquel que la pise sufrirá las terribles consecuencias de la llama. Sed creativos.

Las reglas para eludir un hechizo en un objeto son iguales a las de eludir cualquier otro efecto mágico.

CONSECUENCIAS

El uso de las fuerzas mágicas conlleva principalmente dos factores negativos: la corrupción y el agotamiento.

Agotamiento

En la Edad Hyboria, practicar de forma abusiva el uso de la magia pasa factura al cuerpo del sacerdote. Cada efecto mágico tiene asociado un consumo de Puntos de Magia, en función de su Magnitud.

Si el efecto mágico es menor, el coste de magia se resta a la reserva de Aguante del sacerdote. Si el efecto mágico es considerable o importante, se resta a los Puntos de Intervención Divina del sacerdote. 10 Puntos de Magia equivalen a uno de Intervención Divina.

Los efectos de Hipnotismo y Alquimia de Magnitud 5 o inferior suelen ser

considerado menores; los efectos de Magnitud 4 o posteriores en el resto de sendas mágicas son considerados efectos mayores.

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 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 (la Razón no mide lo bueno o malvado que es eres, si no lo cuerdo que estás).

Después de cada sesión de juego, el Narrador 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 resta ningún punto.
- Si el PJ hace lo que le da la gana, réstale 1d20 puntos de razón más.

Aquel que no siga los deseos de su dios o que tenga un a débil voluntad, termina consumido por la magia.

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 y los grandes salones de piedra del Valhala 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 hálito 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 «Kama 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 aledaños 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 horrendas 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 Dios- 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 horrendos 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 acorados 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 lemurijs 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 lemurijs 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 suroccidental 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.

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 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

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.

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.

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 cimerio-. 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 cimerio 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, poneos en marcha de prisa!

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 cimerio 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 cimerio 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 cimerio 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 fiera 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 imparable 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 asshuri 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 hiborio 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 dos 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.

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 convertirles 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 nortañas, 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 pavese 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 levás campesinas de los reinos hiborios usan poca o ninguna armadura (cuero o tejido acolchado), rodela 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 hiborias 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 Nemedias 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 brithunios 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 corinthios 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 corintios 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 Nemedía 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.

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

Nemedía 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 corintios, 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 caballos (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.

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 requisa 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 Nemedía 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.

Tsotha 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 Nemediá o Zamora, o más lejos aún, en busca de fama y fortuna. Aunque guerrear 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 Nemedía, 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 arrojadizas)

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 Nemedía 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 Nemedia 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 Nemedia 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. Pohiöla).

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 enfrenta mientos 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 hirkanios), 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 hirkanias 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 hirkanios, 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 hirkanios 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.

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 khitanos 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.

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.

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.

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 Nemedias 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 mezcolanza 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.

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.

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. Ianthé)

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 Ianthé (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 hybório.

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 Nemedi 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 nemedi, 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 Nemedi. El Reino Fronterizo

es también la principal vía de acceso de los bárbaros nórdicos a las tierras hiborios.

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 guerreros, 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 fraticidas 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 turanía. 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.

ARMAS Y ARMADURAS

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	1ep	Lanzable
Navaja	12	+3	+0	3	3ep	
Espada Corta	18	+1	+0	4	5ep	
Daga	18	+1	+1	3	5ep	Lanzable (opcional)
Espada Media	18	+0	+0	4	4ep	
Espada Larga	24	+0	+0	5	6ep	Parada +1
Mandoble	42	-1	+1	7	8ep	A dos manos.
Cimitarra	24	+1	+1	5	7ep	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	24	+0	+0	5	4ep	
Lanza	24	+2	+1	5	5ep	
Lanza de caballería	36	-1	-1	7	8ep	
Látigo	12	-1	+1	3	4ep	
Azote	24	-2	+2	5	6ep	+2 Desarmar
Mangual	18	+1	+1	3	4ep	
Estaca	18	-1	+1	4	1ep	
Garras metálicas.	12	+1	+0	2	2ep	
Garra	12	+0	+0	1	1ep	
Hacha de combate	30	+0	+1	7	6ep	
Hacha de guerra	42	-2	+1	9	12ep	2 manos
Piqueta de batalla	30	+0	+0	5	4ep	2 Manos
Hacha de mano	18	+0	+0	4	2ep	Lanzable
Maza	24	+0	+1	5C	2ep	
Maza de guerra	30	+1	+0	4	4ep	2 manos
Martillo de guerra	30	+0	+1	4	4ep	2 manos
Guadaña	24	+0	-2	3	2ep	2 manos
Guadaña de guerra	30	+0	-1	5	6ep	2 manos
Arco Largo	18	-2	-2	5	8ep	2 manos, Rango FUE x 20
Arco de Caza	12	-1	-1	4	4ep	2 manos, Rango FUE x 15
Cuchillo Lanzable	18	+2	+0	2	6ep	1mano. Rango FUE x 5
Estrella	18	+2	+0	3	8cp	1mano. Rango FUE x 10
Hacha de mano	24	-2	-1	5	10cp	1mano. Rango FUE x 5

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	
Espada Media	8	-1	+0	6	8sp	
Espada Larga	14	-1	+0	7	10sp	
Mandoble	22	-2	+1	9	12sp	
Cimitarra	14	0	+1	7	11sp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Lanza	14	+1	+1	7	10sp	A dos manos.
Flecha (unidad)	-	-1	-	+2	1ep	Solo para arcos largos y de caza.

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	6cp	
Bastón	18	+1	+0	3 C	6cp	
Porra	12	+0	-1	3 C	3cp	
Jabalina	24	+1	+1	4	4cp	Alcance Fue x2
Arco corto	24	+0	-1	4	5cp	2 manos, Rango FUE x 15
Dardo	18	0	-1	1	6cp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana menor	-	+3	+2	1	6cp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana de bambú	-	+3	+3	4	15cp	2 manos. Rango FUE x 7
Honda	-	-2	-2	5	12cp	1mano. Rango FUE x 10
Honda menor	-	+2	-1	3	8cp	1mano. Rango FUE x 5

Armas de acero

Versiónes 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	Ini	Punt.	Daño	Coste	Notas
Espada Media	28	-1	+0	5	6sp	
Espada Larga	34	-1	+0	6	8sp	Parada +1
Mandoble	52	-2	+1	8	10sp	A dos manos.
Cimitarra	34	0	+1	6	9sp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	34	-1	+0	6	7sp	2 manos
Lanza	34	+1	+1	6	8sp	2 Manos
Lanza de caballería	46	0	-1	7	10sp	2 manos
Mangual	28	0	+1	4	6sp	
Garras metálicas.	22	0	+0	3	4sp	
Hacha de combate	50	-1	+1	8	8sp	2 manos
Hacha de guerra	52	-3	+1	10	14sp	2 manos
Piqueta de batalla	40	-1	+0	6	6sp	
Maza de guerra	40	0	+0	5	6sp	
Martillo de guerra	40	-1	+1	5	6sp	
Guadaña de guerra	40	-1	-1	6	8sp	
Flecha (unidad)	-	-1	-	+1	5cp	Solo para arcos largos.

Armaduras y protecciones.

Brazos	Penalizador	Zona	Pena	Resistencia	PDE	Precio
Guantes resistentes	0	Brazos (1)	0	3	15	5cp
Guantes de Cuero	0	Brazos (1)	0	4	20	10cp
Guantes Cuero pesado	0	Brazos (1)	0	5	25	15cp
Guantes de Cuero curtido	-0.1	Brazos (1)	-0.1	6	30	25cp
Guantes de Mallas	-0.1	Brazos (1)	-0.1	8	40	50cp
Guantes de Escamas	-0.1	Brazos (1)	-0.1	9	45	75cp
Guantes de Anillas	-0.2	Brazos (1)	-0.2	10	50	10ep
Guantes reforzados de Mallas	-0.2	Brazos (1)	-0.2	11	55	15ep
Brazaletes de hierro	-0.3	Brazos (1)	-0.3	12	60	125ep
Guanteletes de hierro	-0.2	Brazos (1)	-0.2	13	65	17ep
Guantelete pesado	-0.3	Brazos (1)	-0.3	14	70	20ep
Brazalete de acero	-0.2	Brazos (1)	-0.2	14	75	22ep
Guantelete de acero	-0.4	Brazos (1)	-0.4	16	80	25ep

Piernas	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Pantalones resistentes	3	15	0	Piernas (1)	5cp
Pantalones de Cuero	4	20	0	Piernas (1)	10cp
Pantalones Cuero pesado	5	25	0	Piernas (1)	15cp
Pantalones de Cuero curtido	6	30	-0.1	Piernas (1)	25cp
Calzones de Mallas	8	40	-0.1	Piernas (1)	50cp
Calzones de Escamas	9	45	-0.1	Piernas (1)	75cp
Calzones de Anillas	10	50	-0.2	Piernas (1)	10ep
Calzones de Mallas reforzadas	11	55	-0.2	Piernas (1)	15ep
Escarcelas y quijotes de hierro	12	60	-0.3	Piernas (1)	125ep
Escarcelas y quijotes de Placas	13	65	-0.2	Piernas (1)	17ep
Escarcelas y quijotes pesados	14	70	-0.3	Piernas (1)	20ep
Escarcelas y quijotes reforzados	14	75	-0.2	Piernas (1)	22ep
Escarcelas y quijotes de acero	16	80	-0.4	Piernas (1)	25ep

Armaduras completas	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Ropa resistente	3	15	0	Todo	1sp
Armadura de Cuero	4	20	-2	Todo	2sp
Armadura de Cuero pesado	5	25	-2	Todo	3sp
Armadura de Cuero curtido	6	30	-2	Todo	5sp
Cota de Mallas	8	40	-3	Todo	10sp
Cota de Escamas	9	4	-3	Todo	15sp
Cota de Anillas	10	50	-4	Todo	20sp
Cota de Mallas reforzadas	11	55	-3	Todo	35sp
Armadura de Hierro	12	60	-5	Todo	30sp
Armadura de Placas	13	6	-4	Todo	35sp
Armadura de Placas pesadas	14	70	-6	Todo	40sp
Armadura de Placas reforzadas	15	75	-4	Todo	45sp
Armadura de Acero	16	80	-7	Todo	50sp

Escudo	Resistencia	PDE	Precio
Broquel	1	5	40cp
Escudo pequeño de cuero	2	10	10ep
Escudo de cuero	3	15	30ep
Escudo de cuero	4	20	50ep
Escudo	5	25	60ep
Escudo grande de cuero	6	30	70ep
Escudo grande	7	35	80ep
Escudo grande de acero	9	45	10sp

VOLUMEN 4: APÉNDICES OBJETOS Y EQUIPOS

Tronco	Resistencia	PDE	Penalizador	Zona	Precio
Camisa resistente	3	15	0	Pecho y abdomen	50cp
Camisa de Cuero	4	20	-1	Pecho y abdomen	10ep
Camisa de Cuero pesado	5	25	-1	Pecho y abdomen	15ep
Camisa de Cuero curtido	6	30	-1	Pecho y abdomen	25ep
Camisa de Mallas	8	40	-1.5	Pecho y abdomen	50ep
Camisa de Escamas	9	45	-1.5	Pecho y abdomen	75ep
Camisa de Anillas	10	50	-2	Pecho y abdomen	10sp
Camisa de Mallas reforzadas	11	55	-1.5	Pecho y abdomen	12sp
Peto de hierro	12	60	-2.5	Pecho	15sp
Peto de placas	13	65	-4	Pecho	17sp
Peto de Placas pesadas	14	70	-3	Pecho	20sp
Peto de Armadura de acero	16	80	-3.5	Pecho	25sp
Cinturón de hierro	12	60	-2.5	Abdomen	10sp
Cinturón de placas	13	65	-3.5	Abdomen	12sp
Cinturón de Placas pesadas	14	70	-2.5	Abdomen	15sp
Cinturón de Placas reforzadas	14	75	-1.5	Abdomen	20sp
Cinturón de acero	16	80	-3	Abdomen	22sp

Cabeza	Resistencia	PDE	Penalizador	Precio
Capucha cuero	1	5	-0	10cp
Casco de cuero	2	10	-0	30cp
Capucha acero	4	20	-0	60cp
Casco medio	6	30	-1	10ep
Capucha mallas	8	40	-2	20ep
Casco metálico	10	50	-3	30ep
Casco pesado	12	60	-4	40ep
Casco de acero	15	75	-5	80ep



OBJETOS

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	Títere	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)	220	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 de un caballero, 1 semana	2000
Cerradura ordinaria	1000	Paga por el trabajo de un arquero, 1semana	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
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

VOLUMEN 4: APÉNDICES OBJETOS Y EQUIPOS

Artículo	Precio (cp)	Artículo	Precio (cp)
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)	100	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)	10	Silla montar	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	3.500	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
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 (MV -2)	2.140	Caballo de tiro (MV -3)	13.800
Ganso	500	Perro adiestrado	1.600
Gallina	50	Asno	2.200
Caballo de batalla (MV -1)	53.000	Poni (MV -3)	4.300
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	1000-900
Libro con ilustraciones	150	Delantal cuero	1200
Lona (1 m2)	200	F aja	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, a modo de ejemplo, 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 Mithra 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 encima. Cualquier conjuro o creación realizada por el talismán permanecerá intacta hasta que un nuevo portador se haga con el talismán.

Ankh, espada con él

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 Thothamon 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 de controlar las voluntades que tenía el hechicero cuando vivía (Hipnotismo +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 +15 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 (+10 en todas sus triadas físicas).

Fénix, espada con el

Espada encantada con un grabado de fénix en su hoja. Otorga un +10 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 intervención divina 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.

Khemsa, 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, el personaje revivirá con 2d20 Puntos de Salud.

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 cimerio, 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:

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.

Tipo	Dif.	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 escuelas magia a determinar por el máster	2 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

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 revelase 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	Dif	Beneficio	Experiencia
Hoja suelta	22	Se aprende una fórmula concreta.	3
Pergamin o	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 o 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

El mundo en la época de Conan estaba plagado de toda clase de animales y criaturas fabulosas y terribles. Aquí dejamos una muestra.

Notas:

- Las criaturas suelen tener toda clase de armas naturales, nosotros hemos dejado señaladas las más llamativas, con su modificador de daño al lado.
- A la hora de calcular la Vitalidad, procede al igual que con un PNJ principal o secundario, según estimes oportuno. Las criaturas y enemigos cuya salud se calcule como CON x2 pierden un nivel de Desafío por cada 3 puntos de Constitución que tengan, al ser más fáciles acabar con ellas.
- No dejes que los jugadores se acostumbren a las criaturas. Es recomendable variar alguno de sus parámetros de vez en cuando, alegando que no todas las criaturas han de ser exactamente iguales.
- En las anotaciones de las criaturas hemos dejado algunas armas naturales, junto a su modificador de daño, es decir, si decimos "Mandíbulas +7" significa que la bestia ataca a mordiscos, y que su ataque tiene un daño de 7 puntos. Si la criatura puede llevar armas, utiliza su puntuación en á habilidad de Pelea como habilidad de combate básica. Pelea se usa para atacar y defender.
- La habilidad "Sentidos" de las criaturas equivaldría a la de Alerta, Psicología e Investigar en humanos. Supervivencia sustituye a Educación como habilidad de conocimientos básicos.
- En criaturas, el nivel de desafío ha de coincidir con su puntuación en FUE y CON. Por cada 5 puntos de diferencia en Protección o en la habilidad de Pelea, el nivel de desafío varía un punto. Y por cada 10 puntos de diferencia en el Daño de sus armas o en su puntuación en Destreza, el nivel de desafío varía otro punto. Así es más fácil variar las estadísticas, ajustar el nivel, y crear nuevas criaturas.

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 adaptadas a los ríos y al agua salada del océano.

Son criaturas de ámbito anfibio, aunque no pueden respirar en el agua, pueden aguantar bastante la respiración. 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
12	5	6	1	4	9	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	11	0	6	8	7	9

Notas: Mandíbulas y cola+6.

Toro



Animal bovino 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
15	6	5	1	4	11	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	13	0	12	6	6	5

Notas: Astas +6.

Orca



Animal cetáceo, emparentado con las ballenas y delfines, de una gran potencia e inteligencia.

En un animal de costumbres gregarias, no 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
20	14	9	4	8	15	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	18	0	9	9	10	14

Notas: Mandíbulas y golpes +10. Animal acuático: puede nadar usando Atletismo sin penalización, no respira en el agua, pero aguanta la respiración más de 30 min.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
25	10	6	2	15	22	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
20	20	14	14	12	8	9

Notas: Mandíbulas y golpes+20. Animal acuático: puede nadar usando Atletismo sin penalización, no respira en el agua, pero aguanta la respiración más de 50 min.

Caballo



La montura por excelencia en la era hiboria. Usado en todos los reinos y prácticamente en todos los lugares de la tierra

Los caballos fueron amaestrados por el 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

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
11	13	6	4	2	8	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	16	0	5	2	6	6

Notas: MV -2 al ser montado. Coces +3.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
4	9	4	1	0	4	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
3	6	0	6	6	8	9

Notas: Mandíbulas+3. Veneno de nivel 5.



Tiburón blanco

Tiburón de considerable tamaño, pesadilla de cualquiera que se sumerja 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
18	15	10	1	10	15	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	18	0	19	15	12	18

Notas: Mandíbulas+15. Animal acuático: puede nadar usando Atletismo sin penalización, respira en el agua.



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 ha combatido contra los hombres para disputarles las cavernas donde habita.

Como otros osos, inverte, y para ello consume grande cantidades de alimento durante las épocas más cálidas.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
14	10	6	2	4	11	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	12	0	7	7	15	9

Notas: Garras +3 y Mandíbulas+6. 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 importunados, 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
12	12	8	2	2	9	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	12	0	9	10	10	11

Notas: Garras +3 y Mandíbulas+6. 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.

Vampiro



Roedor de ámbito nocturno, adaptado al vuelo, que vive en grutas y lugares abandonados. Aunque se alimenta 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
1	12	3	1	0	1	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
3	2	0	5	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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
11	8	4	2	2	7	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
9	9	0	5	5	9	9

Notas: Mandíbulas+3.

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 nortños, 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 nortños 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
6	8	6	4	0	5	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	10	0	7	6	10	14

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.

Canibal 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 canibal 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
6	6	6	6	2	5	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	6	6	6	6	6	6

Notas: Garras +1, mandíbulas +3.

Grols



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. 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
7	4	6	3	3	6	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	5	9	9	8	8	7

Notas: Garras +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 prole 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
26	16	16	1	26	25	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
26	30	0	24	18	17	20

Notas: Mandíbulas+30. Hipnosis +16. Inmune al frío, débil (doble de daño) ante el fuego.

Tarántula 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
4	7	4	1	0	3	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
4	6	0	6	4	6	5

Notas: Mandíbulas +1. Pueden trepar por las paredes tan rápido como si estuviesen en suelo llano. Su mordedura inyecta un veneno de nivel 3.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
6	9	6	6	4	6	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
9	6	0	9	8	10	7

Notas: Garras +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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
12	8	9	4	5	10	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	14	10	16	12	10	9

Notas: Garras +6, mandíbulas +9.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
9	10	9	4	3	7	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	12	8	8	8	12	9

Notas: Garras +1, Mandíbulas +3.

Dragón



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.

Poco se sabe en verdad de esta criatura, 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 esta bestia. 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.

Este dragón parece ser una nueva amenaza para la región, más que un mal antiguo conocido por ser una plaga en Cimmeria 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 esta bestia 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...

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
35	10	28	6	30	30	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
30	30	25	36	26	25	25

Notas: Cola y Garras +15. Mandíbulas +30. Animal aéreo: puede volar usando la habilidad de Atletismo. Aliento de fuego +30 (se usa tirando Fuerza + Puntería).



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
2	5	3	1	2	2	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
4	3	0	4	2	7	6

Notas: Inyectan un veneno de nivel 6.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
12	16	14	4	6	12	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	15	15	18	15	16	18

Notas: Garras +1 y Mandíbulas+3. Regeneran 6 puntos de salud por turno de cualquier herida que no sea causada por fuego o plata.

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, advirtiéndolo a los buscadores de tesoros del gran peligro que les espera.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
8	8	9	6	8	8	
Lucha	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	7	8	12	10	7	6

Notas: Portan armas, que en realidad forman parte de su misma esencia, de daño +8

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
16	8	12	2	9	13	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	18	0	10	12	10	6

Notas: Cuerno +12. Si son usados como monturas poseen una MV de -4.

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 gigantescas, 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
21	5	15	2	16	17	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
16	20	0	20	18	15	8

Notas: Colmillos y Trompa +12. Si son usados como monturas poseen una MV de -4.



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 cuál 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
7	8	6	5	2	6	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
8	9	8	6	8	7	6

Notas: Garras +3, Mandíbulas +6.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
14	10	13	4	6	12	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	15	9	16	12	12	10

Notas: Garras +6, Mandíbulas +9.



Allosaurio

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 la 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
20	14	15	1	13	18	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
19	22	0	20	19	15	15

Notas: Mandíbulas+20, Garras +15.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
19	9	14	1	10	15	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
18	20	0	19	18	15	14

Notas: Mandíbulas +9. Animal marino: pueden nadar sin penalizaciones usando su habilidad de Atletismo.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
22	12	18	1	12	17	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
17	25	0	22	21	10	12

Notas: Mandíbulas y cola +12.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
9	14	11	6	2	8	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
11	12	0	12	9	15	18

Notas: Garras +3. Mandíbulas +6.

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
11	12	10	5	5	9	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
10	15	9	10	9	10	11

Notas: Garras +3. Alas: pueden volar sin penalizaciones usando su habilidad de Atletismo.

Hombres simios



Raza de antiguos aborígenes que viven en las montañas de Kezankian. Su lenguaje consiste en un cúmulo de gestos y gruñidos hosclos, 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).

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
6	9	4	5	0	5	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
7	8	5	4	5	12	6

Notas: Palos, piedras y huesos +3.

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 serpientes gestantes.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
18	18	18	9	18	18	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
18	21	15	25	20	20	19

Notas: Garras +10. Mandíbulas +18. Aliento +18 (ataque de fuego que se usa tirando Fuerza + Puntería).

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 cuanto presa encuentran, ya que toda carne humana es un sacrificio digno para el reptílico dios.

También es posible encontrar a estos eres en las profundidades de las selvas negras, donde se rinde culto a Damballah.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
13	14	9	2	6	12	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
14	16	0	10	14	12	10

Notas: Mandíbulas y anillos constrictores +6.

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 acercarse lo suficientemente a ellos.

En algunos cultos, se les venera como representante de los dioses, y se les alimenta mediante sacrificios humanos.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
16	6	12	2	7	12	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
16	13	0	20	12	15	8

Notas: Ramas-tentáculos afiladas +4.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
23	15	18	1	13	20	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
22	25	0	22	25	16	18

Notas: Mandíbulas+23. El interior de su mandíbula no está recubierto por escamas ni protección alguna.



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 enroscan en torno suyo y las comprimen con la fuerza de sus anillos.

Son muy raras y solo pueden encontrarse en grutas o templos abandonados.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
12	14	9	10	6	11	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
13	16	0	10	14	12	10

Notas: Hipnotismo +14. Cola y mandíbulas +10.



Wyverns

Los wyverns hiborios son gigantes 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. A menudo desobedecen las órdenes de su amo y se lanzan en picado hacia la presa más cercana.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
14	13	10	1	4	11	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	16	0	10	12	10	8

Notas: Mandíbulas +9, Garras +6. Alado: pueden usar la habilidad de Atletismo para volar sin penalizaciones. Si son usados como monturas poseen una MV de -6.



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
7	4	10	-	0	5	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
5	8	0	-	7	-	5

Notas: inmunes al dolor y al miedo. Mordiscos +5. Pueden portar armas y armaduras (y así aumentar el daño y la protección)



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
6	7	10	-	0	5	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	8	0	-	7	-	7

Notas: inmunes al dolor y al miedo. Espada oxidada +6. Pueden portar armas y armaduras de toda clase (y así aumentar el daño y la protección)

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
13	4	10	-	5	10	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	15	0	-	12	-	10

Notas: inmunes al dolor y al miedo. Hacha oxidada +7. Pueden portar armas y armaduras de toda clase (y así aumentar el daño y la protección)



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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
16	8	16	6	11	14	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
15	18	0	18	15	16	9

Notas: Mazas gigantes de hueso +16. Pueden portar armas y armaduras de toda clase (y así aumentar el daño y la protección)



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 acerca de su modo de vida o sus costumbres.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
4	6	4	3	0	4	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	7	4	3	2	5	6

Notas: Garras y mandíbulas +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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
13	15	10	1	3	10	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
12	13	0	10	12	10	8

Notas: Garras y mandíbulas +3. Alado: pueden usar la habilidad de Atletismo para volar sin penalizaciones.



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 si mismas y luchar como los mejores guerreros.

Pueden tener cualquier forma, pero generalmente son de aspecto humanoide, y de, por lo menos, seis metros de altura. 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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
14	12	13	5	10	13	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
16	18	12	18	18	10	12

Notas: Armas enormes de piedra +10. Los de mayor tamaño que suman +5 a Fuerza, Constitución Protección y Pelea (y +4 al nivel de desafío).

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.

FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	Protección	Desafío	
7	9	10	8	0	7	
Pelea	Atletismo	Puntería	Coraje	Intimidar	Supervivencia	Sentidos
6	9	0	15	10	8	15

Notas: inmunes al daño físico. Toque congelante (daño +7).

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

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	FUE y CON	DES y PER	CAR y VOL	INT y HAB	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

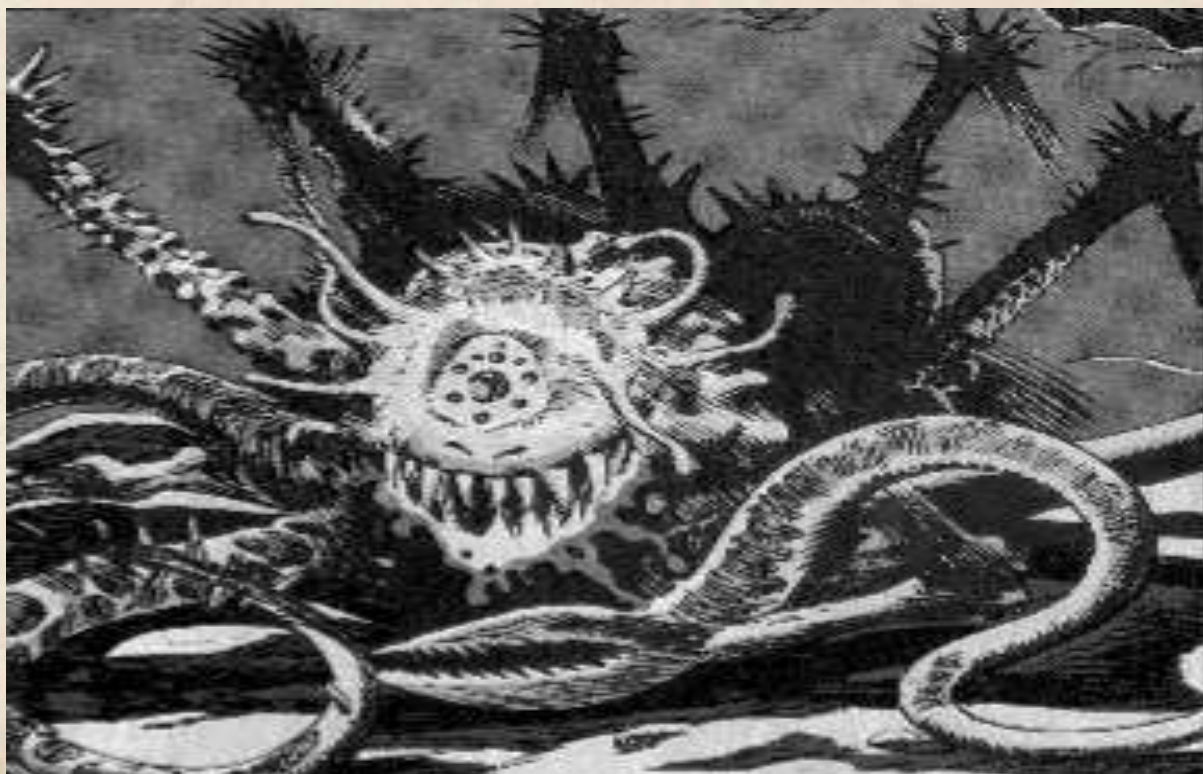
Tabla de rasgos extras

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 ni garras.	+0
4	Regenera un punto por turno.	+1
5	Escupir fuego +10. Fuerza, Constitución y armadura +5	+4
6	Hipnotismo +10 Destreza y Voluntad +5	+2
7	Lucha, Pelea, Atletismo, Coraje 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 adicional 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 Brujería +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

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).

Un brujo puede decidir escoger invocar al demonio que prefiera, sin tener que dejarlo al azar, pero requiere buscar información en tomos arcanos o algo similar.

Si por casualidad el brujo conoce el lenguaje demoníaco, el ND para controlar al demonio se reduce en 3 puntos.



FICHA DE AVENTURERO

Nombre:	Raza:
Descripción:	
Personalidad y creencias:	
Historia:	

ATRIBUTOS			
Fuerza:	_____	Voluntad:	_____
Constitución:	_____	Habilidad:	_____
Inteligencia:	_____	Carisma:	_____
Percepción:	_____	Destreza:	_____

SALUD			
Vitalidad	Aguantante	Razón	P.I.
/	/	/	/

ESPECIALIZACIONES				
Nombre	Nivel	Habilidad	Bono	Nº Ac.

TRASFONDOS Y PROFESIONES	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

HABILIDADES	
Alerta: 3+ _____	Sigilo: 3+ _____
Educación : 3+ _____	Persuasión: 3+ _____
Concentración: 3+ _____	Atletismo: 3+ _____
Pelea: 3+ _____	Puntería: 3+ _____
Psicología: _____	Artesanía: _____
Etiqueta: _____	Intimidar: _____
Subterfugio: _____	Coraje: _____
Supervivencia: _____	Investigar: _____
Animales: _____	Liderazgo: _____
Actuar : _____	Acrobacias: _____
Navegar: _____	Trampas: _____
A. Flexibles: _____	Esgrima: _____
A. Pesadas: _____	A. de asta: _____
Arcos: _____	Alquimia: _____
Herrería: _____	Medicina: _____
Ocultismo: _____	Teología: _____
Demonología: _____	Brujería: _____
Hipnotismo: _____	Chamanismo: _____
Nigromancia: _____	_____

INVENTARIO		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Arma	PDE	Iniciativa	Puntería	Daño
	/			
	/			
	/			

Armadura	PDE	Pena	Zona	Valor
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			

