

Libro de facción - Época antigua - Conan



WARTIME
LIBRO DE FACCIÓN

CONAN



Pintor: @LasMiniaturasDelAlmirante

"¿Quieres vivir para siempre?"

-Valeria

ÍNDICE

El mundo de Conan

El origen de Thuria	4
Vida	4
Muerte	5
El gran cataclismo	5
El destino de los pueblos	6
El segundo cataclismo	7
Éxodo y nuevos reinos	8
La era hibória	9

Personajes pregenerados

Conan	10 y 14
Shevastas	10 y 14
Hadrathus	10 y 15
Belit	10 y 15
Guardia de Belit	11 y 16
Zogar Sag	11 y 16
Jefe picto	11 y 17
Picto	11 y 17
Hiena	11 y 18
Thak	11 y 20
Bosoniano, mando	12 y 18
Bosoniano, guerrero	12 y 19
Bosoniano, arquero	12 y 19
Thalis	12 y 20
Zaporavo	12 y 21
Piratas	12 y 22
Khosatral Khel	13 y 21
Skuthus	13 y 23
Serpiente gigante	13 y 22
Demonio	13 y 23
Demonio volador	13 y 24

Arquetipos

Razas	26
Roles	26
Armas	28
Protecciones	29
Objetos	29
Transportes	30

Khosatral Khel

¿Semi dios o demonio?

Más grande que cualquier hombre, pero con una piel con el color y propiedades del hierro. Su fuerza es inhumana, y su magia puede deformar la realidad.



Todas las miniaturas que aparecen en este libro de facción han sido pintadas por Mario Pérez:

Instagram: @lasminiaturasdelalmirante

Correo: A.Thrawn@hotmail.com

EL MUNDO DE CONAN

EL ORIGEN DE THURIA

No sólo los Dioses Exteriores vagan por el espacio buscando razas a las que asimilar. También viajan los Creadores de Vida. Uno de ellos encontró Thur flotando alrededor de un joven sol, y lo eligió. Bajó a la roca fría de su superficie y cavó profundamente para plantar la semilla del Caos. Cuando se marchó, Caos empezó a funcionar, a destruir y fundir la roca, a manipular y mezclar las dimensiones, y dio a luz a Asura.

Asura despertó y todo era gris. Como dios de la transformación y la regeneración, su primera tarea fue crear la luz, la oscuridad, la tierra y la vida, y convocó a sus 4 aliados: Ishtar, Mitra, Erlik y Set, y les encargó despertar al mundo.

Ishtar, la manipuladora de los elementos, con la fuerza de Caos, levantó volcanes, licuó rocas, descargó terremotos, creó océanos y pobló el mundo de vida. Inmensas islas rodearon el único inmenso continente del mundo, Thuria. Ishtar estaba contenta. Trajo al dios de los 4 vientos y le pidió que gobernara los cielos.

Mitra y Erlik se repartieron el mundo, y donde uno daba luz, el otro engendraba oscuridad.

Set viajó por la superficie, y llamó a los dioses naturales para que gobernaran lo que no fuera cielo. Y nacieron Mazu, el dios de los océanos, Atlach, la diosa araña, Jhebbal Sag, el dios de los animales, y Yog, el dios de la carne.

Mitra, viendo los dioses que había reclutado Set para gobernar la superficie, y sabiendo que no era suficiente, creó a Tarim, Ibis y Bel, y los repartió por el mundo y les ordenó

poblar la tierra con humanos.

Erlik decidió que aún no era suficiente, abrió las puertas de los infiernos para que los demonios andaran libres por el mundo y llamó a Derketo para que los gobernara.

VIDA

Cada dios tomó una parte del mundo y la administró. Selvas y desiertos, llanuras y estepas, mares y océanos. Asura e Ishtar dejaron que el resto de dioses escogieran la tierra que quisieran colonizar.

Mazu se enroscó en la gran isla del noroeste, y la llamó Atlantis, y ahí creó a sus hijos los atlantes, los más fuertes, ágiles e inteligentes.

Jhebbal Sag aterrizó en un grupo de islas cerca de Atlantis, y las eligió para sus hijos, a los que llamó pictos, duros y resistentes.

Atlach la araña eligió un rincón al oeste del continente, y dio a luz a sus hijos los farsún, esbeltos, ágiles y veloces.

Yog el carnívoro se sumergió en las frondosas junglas del sur, y allí dio vida a sus hijos, repartidos en tribus, y los acostumbró a comer la carne de sus semejantes.

Set ocupó más terreno que ninguno, tomando para sí las ricas tierras del oeste de Thuria, al norte de Farsún. Y sus hijos, los hombres serpiente llamaron a su tierra Valusia.

Derketo se apoderó de la inmensa isla de Mu, al sureste, y allí engendró a sus hijos, los quimerios, que aprendieron a dominar a los demonios que con ellos vivían.

Tarim, Ibis y Bel fueron los últimos en elegir. Tarim decidió crear a su prole en las últimas islas, al noreste, y los llamó



lemurios. Ibis y Bel bajaron al continente. El pueblo de Ibis tomó la tierra al norte de Set, dándole el nombre de Verulia. Y el pueblo de Bel la tierra al sur de Set, dándole el nombre de Turania.

Aún quedaba mucha tierra rica en recursos por ocupar y los primeros dioses decidieron poblarla.

Asura se arrancó un hueso de uno de sus brazos y lo enterró en las costas del sur del continente. Nacieron sus hijos, y a su reino lo llamaron Vendhia.

Ishtar bajo al gran valle de las montañas en el centro del continente, hundió las manos en el barro y crecieron sus hijos humanos, y sus tierras se llamaron Zarfhaana.

Los 4 vientos recorrieron los desiertos del este y sembraron de pequeñas tribus sin nombre allí donde alcanzaron.

Por último, Erlik dejó caer una gota de su sangre en las estepas entre los desiertos del este y la región de Zarfhaana, y allí vivieron sus hijos, y la tierra sin rey se llamó Grondar.

Toda la tierra fue ocupada. Los hijos aprendieron de sus padres y madres, y se multiplicaron. Crecieron y fundaron inmensas ciudades. Se expandieron, y llegaron al punto de tocarse.

MUERTE

Al este, los quimerios alcanzaron las costas del continente, cerca de los desiertos de los pueblos errantes, fundaron ciudades, y se desarrollaron allí sin hacer caso a nadie.

Los lemurios también alcanzaron las costas, pero no para colonizarlas, sino para saquear, atacando principalmente Verulia, Zarfhaana y las tribus de los desiertos.

En el oeste, en cambio, los atlantes y los pictos alcanzaron las costas de Valusia, y fundaron colonias allí. Invadieron y robaron tierras a los hombres serpiente, e incluso los atlantes, sintiéndose superiores, arrebataron las nuevas tierras a los pictos. Set advirtió a sus hermanos Jhebbal Sag y Mazu, y esperó agazapado en las sombras. Jhebbal Sag decidió que su hermano Set tenía razón, y le pidió perdón, pero no así a Mazu. Jhebbal Sag se enfadó, y convocó a los pictos para que la sangre corriera. Miles de pictos se hicieron a la mar para atacar Atlantis, y la primera guerra empezó.

Cuando Ibis al norte y Bel al sur vieron que Set retrocedía, y que sus pueblos no podían expandirse más por estar rodeado uno de montañas heladas y el otro de salvaje jungla, empezaron a apoderarse de las ricas tierras de Valusia. Set lo vio pero había mucha tierra para todos, y siguió en su guarida. A quien no le pareció bien el acoso sufrido por su hermano Set fue a Atlach, la araña, y requirió la presencia de Bel inmediatamente. Bel fue a su encuentro, y trato de calmarla. Le prometió paz para todos y que se retiraría de las tierras concedidas a Set. Pero mentía. Y cuando se despidió de Atlach, su pueblo, Turania, invadió también el suelo Farsún. Atlach declaró la guerra a Turania.

En el centro del continente, los godarianos tenían estepa de sobra para sus ágiles monturas, pero poco sembraban. Eran felices atacando y desmembrando los pueblos errantes del desierto que se cruzaban en su camino. Los 4 vientos se enfrentaron a Erlik, y Erlik se rio, y animó a sus hijos a despellejar a cualquiera con el que se encontrasen.

Asura subió a los cielos y vio que la mitad de los pueblos de la tierra estaban en guerra y decidió que esto debía terminar. Convocó a los dioses guerreros Bori, Ymir y Crom, y los ordenó pacificar la tierra.

EL GRAN CATACLISMO

Bori, Ymir y Crom llegaron al norte del continente, a las montañas heladas al norte de Verulia y Valusia. Allí clavaron sus armas en las rocas, invocaron el Caos, y en mitad de las más grandes tormentas hicieron manar el magma de los volcanes, al que dieron forma humana y templaron en el más

frío hielo, y así nacieron los bárbaros.

Cada uno fundó un reino, y estos fueron Kamelia, el más al este para Bori, Thule, el más al norte para Ymir y Commoria el más al suroeste para Crom.

Mientras los pueblos bárbaros crecían, las guerras se recrudecían. Pictos y atlantes se arrancaban los ojos los unos a los otros, pero en la guerra en el mar Mazu no tenía rival, y Jhebbal Sag no paraba de engendrar más y más pictos y morir más y más gente.

Set se defendió, y combatió contra los atlantes en el oeste, los humanos de Verulia en el norte y los humanos de Turania en el sur, aunque en oeste y sur estaba apoyado por pictos y farsunes. Estos últimos intentaban sobreponerse a las fuerzas de Bel en su frontera común.

Los lemurios empezaron a saquear con más fuerza las costas del continente, haciendo incursiones en las tierras humanas de Zarfhaana y Verulia.

Las fuerzas grondarianas, apoyadas por su dios Erlik, comenzaron a atacar con más ahínco todo lo que tenía alrededor, e incluso cruzaba los pasos de las montañas para desangrar Turania y Zarfhaana.

Ymir fue el primero en estar listo, y al disponerse a soltar a sus bárbaros se dio cuenta de que no estaban solos en Thule. Algo primigenio, más antiguo que Asura, había estado durmiendo en las profundidades de las montañas, y al crear a los bárbaros, había despertado. Crom y Bori se dispusieron a ayudar a su hermano, pero este les rechazó y los convenció de que él y su pueblo se bastaban para acabar con lo que surgiera de las profundidades.

El pueblo de Crom se dispuso a bajar de las montañas para pacificar por la fuerza de sus armas cualquier insurrección, y el primero pueblo que sangró bajo sus botas fue el de los hombres serpiente de Set. Crom era poderoso, y a todos los que se pusieron delante los decapitó. Los atlantes, viendo a un aliado en los commorios, intentaron ayudarles, mas Crom los hizo a un lado, ordenándoles que se apartaran o correrían la misma suerte que las serpientes.

Bori por otro lado atacó Verulia. Ibis no podía hacer nada contra tan formidables guerreros, por lo que se replegó a las montañas, se encontró con sus pacíficos hermanos de Zarfhaana y con ellos se desquitó. Las matanzas fueron épicas.

Ishtar no daba crédito a lo que veía. El pueblo humano que ella había creado, al que había educado y que siempre seguía las normas, sangraba por los cuatro costados. Verulios al oeste, lemurios al norte, grondarianos al este y turanios al sur. Todos masacraban a sus fieles. Ishtar se hartó, acumuló todo el poder de la tierra que ella misma había manipulado y ascendió a los cielos. Pidió la fuerza de los 4 vientos y convocó el poder de Caos una vez más. Expandió su mente, abarcó toda la tierra conocida y transmitió el poder de todas las dimensiones a través de su cuerpo. Un inmenso grito explotó y canalizó todo el poder de Caos, y la tierra tembló. Miles de terremotos partieron islas y continentes. Cientos de volcanes explotaron con el poder de siglos de ira. Las tormentas de los 4 vientos arrasaron cielo y tierra. Y todas las islas pobladas se hundieron. El gran cataclismo llegó a la tierra, y la tierra cambió. Millones de almas murieron escaldadas en azufre y magma o ahogadas en agua hirviente.

Asura el transmutador intentó detenerla, pero ni siquiera él podía con la fuerza de Ishtar. Sólo logró que las tierras del sur del continente sufrieran lo menos posible, pero no se salvó de que cientos de miles de almas murieran en la transformación del inmenso continente.

Cuando Ishtar terminó, cayó a la tierra desvanecida, y fue recogida por los 4 vientos y depositada en los brazos de Mitra. Este, tras el desastre del gran cataclismo, convocó a todos los dioses y, junto a Asura, se pactó que ya no debían tratar en el mundo habitado. Que cada pueblo decidiera su destino. Y todos los dioses se retiraron, pero ya era tarde, pues la semilla de la discordia estaba sembrada.



EL DESTINO DE LOS PUEBLOS

Atlantis, Lemuria y las islas pictas se hundieron, y la mitad de Mu desapareció. Todo lo que había sobre esas superficies dejó de vivir. Todo, excepto una pequeña colonia de atlantes, unos centenares que estaban rezando en el mayor templo de Mazu. De rodillas, bañados en la sangre de decenas de pictos sacrificados para pedir auxilio a su dios, los atlantes invocaron a Mazu hasta que el agua del mar inundó sus pulmones y murieron ahogados. En ese momento Mazu los escuchó, se apiadó de ellos y desobedeciendo las ordenes de Asura y Mitra, los transformó. Sus pulmones se adaptaron, en sus cuellos se abrieron agallas, sus narices desaparecieron, y volvieron a respirar. Ya no era aire lo que filtraban, sino el agua salada del océano. Y Mazu los guió, rechazando a cualquier otro que respirara aire.

Muchos barcos atlantes y pictos llegaron a las colonias del continente, pero la mayoría estaban arrasadas por los maremotos. Las colonias pictas, hermanadas con los hombres serpiente, aguantaron mejor la transformación de Thuria, pues construyeron tierra adentro. En cambio las colonias atlantes, abiertas al océano con fabulosos puertos, estaban prácticamente arrasadas.

En el lejano este, del pueblo lemurio sólo sobrevivió aquél que estaba embarcado, y aunque el número de vidas era muy alto, no tenían ninguna isla a la que regresar. Lemuria había desaparecido. Se unieron y navegaron hasta las colonias quimerias, en el este del continente, ricas como eran en puertos y tesoros. Allí los quimerios los recibieron de buen grado y les ofrecieron hospitalidad, y los lemurios se lo agradecieron, hasta que se dieron cuenta que lo que aceptaban era la sumisión total y la esclavitud. Cuando intentaron negarse y combatir, cientos de demonios los doblegaron y torturaron. Las mentes piratas de los lemurios no pudieron aguantar la invasión psíquica y cayeron en el trance de los animales salvajes, dejando de ser libres y convirtiéndose en bestias obedientes.

El gran continente de Thuria había cambiado en exceso.

En el noroeste, las montañas de los bárbaros se alzan más aún que cualquier otra, y los pueblos de Thule, Commoria y Kamelia sufren grandes terremotos.

Los commorios aguantan estoicos los envites de la tierra, pero inmensos picos los separan ahora de cualquier otro reino. Han caído encerrados, incomunicados, en un profundo valle entre Valusia y Thule.

Kamelia es la que se lleva la peor parte. Los terremotos abren simas, y los hijos de Bori deben aislarse en clanes para sobrevivir a la lava de los volcanes.

Thule es el reino que más se eleva de los tres, pero no son los terremotos y los volcanes lo que preocupa a su pueblo, sino el inmenso ser que se ha despertado. Ante la ausencia de su dios, Ymir, los generales thulios dejen organizarse y sobrevivir. En una inmensa batalla, donde el sol no se atreve a aparecer, legiones de seres alados con garras, y tentáculos por barbas, se enfrentan a los más fieros bárbaros armados con hachas y espadas. La sangre de ambos, roja y verde, se mezcla en las rocas heladas. Cada monstruo alado es dos veces lo que un bárbaro, pero la destreza de estos últimos con las armas es imbatible. Ganan terreno, y parece que la batalla pronto terminará, pero algo más grande que el mismo cielo surge desde el pico más alto, y se lanza a la batalla para acabar con los bárbaros como si fueran simples hormigas. Ymir es el segundo dios en desobedecer a Mitra y Asura, y cual rayo de tormenta se enfrenta al poderoso primigenio en el mismo cielo. La titánica batalla se desarrolla en cielo y tierra, y en ambos planos, tras un centenar de días de masacre, el acero gana.

En el sur del gran continente, aunque Asura protegió con su magia la fuerza de Caos, los terremotos hunden y levantan la tierra de Vendhia y de las junglas de Yog. Vendhia queda

aislada del continente por una nueva cadena montañosa y la fabulosa y extensa jungla apenas sufre alteraciones, pero si las bestias que en ella habitan, haciéndolas más grandes y fuertes. Sus gentes tendrán que adaptarse y sobrevivir.

En cuanto al oeste del gran continente, la peor parte se la han llevado Farsún y Turania. Las ciudades de la costa han quedado barridas por los maremotos, y las del interior, incendiadas por los terremotos y los volcanes. Sus gentes no pueden más que llamar a la paz, colaborar, y emprender la búsqueda de una nueva tierra, y viajan al centro del continente para alejarse del salvaje océano.

Los hombres serpientes, ante las salvajes erupciones y los incontables terremotos sobreviven, se adaptan y crecen. Y es ahora que despiertan y alzan las armas. Sus peores enemigos están desorganizados, y las huestes de hombres serpiente se lanzan a la batalla. Los commorios desplegados en Valusia y los atlantes recién llegados del mar deben organizarse y aguantar, y entre ellos se cierra la obligación de la alianza ante un enemigo común y superior.

El centro del gran continente es el que más se ha transformado. Las tierras de Verulia, Zarfhaana y Grondar se han alzado y han caído. Donde había montaña ahora hay valle, y donde había valle ahora hay muerte. Pocos humanos vivos quedan ya en lo que eran Valuria y Zarfhaana, organizados en clanes y dispersos por todas partes. Los grondarianos en cambio, ante los terremotos, los volcanes y las tormentas, huyeron al inhóspito desierto, pero en mitad de su huida una gran brecha se abrió en su camino, y se llenó de agua cortándoles el paso. Terremotos y volcanes al sur y al oeste y un inmenso lago enfurecido al este. Los grondarianos huyeron al norte entonces, pero el gran lago crecía y crecía cortándoles el paso, engulléndoles. Los grondarianos que lograban sobrevivir huían día tras día, y el lago creció tanto que se hizo mar, y dividió el continente.

EL SEGUNDO CATACLISMO

Erlík es el tercer dios en desobedecer. Su pueblo, los grondarianos, huyen día tras día de terremotos, volcanes y mares muriendo en el camino. Erlík harto ya de ver como pierde fieles baja a la tierra, penetra profundamente en ella, llama a Caos, y levanta unas inmensas montañas en el noreste de Thuria para que sea el reino de su pueblo, y así ya nunca se los pueda tragar el inmenso mar interior, al que detiene. Los grondarianos llamarán a este nuevo reino Patenia, y quedará escondido a los ojos de las demás razas.

Este nuevo giro de Caos, como una piedra que cae en mitad de un lago, genera unas inercias destructivas que alcanzan a toda Thuria. Las montañas de Patenia crean una nueva sierra que aprisiona el desierto y lo separa de la costa este, donde irrumpen grandes terremotos. El mar interior crece hacia el sur, hasta las montañas de Vendhia, y estas se alargan hasta llegar a las junglas del suroeste. Una parte de estas junglas, al norte, se convierte en desierto, y al norte de ese desierto, en el centro del continente, las montañas se revuelven, los ríos cambian sus cursos y las ciudades mueren. En el noroeste, lo que era Kamelia desciende ligeramente, los inmensos picos que aprisionaban a los commorios menguan, y el macizo montañoso de Thule se retuerce, dividiendo el antiguo reino en dos.



Erlík

Fuente: <https://el-bestiario.fandom.com/es/wiki/Erlík>

ÉXODO Y NUEVOS REINOS

Terremotos, volcanes, maremotos, tormentas eléctricas, nuevos ríos, montañas, selvas y desiertos. La mayoría de las fronteras ya no existen. Los pueblos, ante la muerte de sus ciudades, se ven obligados a buscar nuevos asentamientos, y tras cientos de años de éxodo, nuevos reinos se levantan.

El reino de Thule ha desaparecido. Ymir venció al primigenio ser que despertó en los confines de la montaña, y sus guerreros secundaron su victoria en tierra. Ahora descansan, y aunque son todos nordheimer, hijos del norte, sus dos mejores generales fundan dos reinos diferentes, Vanaheim y Asgard.

Los commorios se han mezclado con sus aliados atlantes, y juntos han refundado el reino de Cimeria.

Los bárbaros descendientes de Bori, del desaparecido reino de Kamelia, se han dispersado en clanes. Cada uno intenta ser superior al resto, y el que no puede, debe emigrar. Uno de los clanes más fuertes funda un reino en las montañas, y lo llama Hyperboria. Los que emigran lo hacen hacia el sur, a las tierras perdidas de las antiguas Zarfhaana, Verulia, Grondar e incluso Valusia, mezclándose con los humanos y haciéndose llamar hybórios. Las tribus que se internan en Valusia arrasan a las tropas de hombres serpiente, que deben huir o morir, y se expanden rodeando por el sur el reino de sus hermanastros cimerios, llegando hasta las espesuras ocupadas por los antiguos pictos.

El reino de Valusia desaparece por las botas hybórias. Sus ocupantes huyen en un éxodo que les llevará varias generaciones hasta cruzar el río Styx. Una pequeña parte de los hombres serpientes utilizan su magia para disfrazarse de humanos, infiltrarse entre las tribus hibórias y permanecer en su antiguo reino, del que fueron dueños por designio divino.

Las tribus pictas se expanden por la costa occidental. No entran en la desaparecida Valusia, pero ocupan lo que fueran las colonias atlantes.

Algunas partidas pictas ocupan lo que eran tierras farsún, llamado ahora valle de Zing. Allí se mezclan con las escasas tribus que sobrevivieron. A su vez, las expansiones hybórias llegan hasta ese mismo valle, y se mezcla a su vez con pictos y semihumanos, y se funda un nuevo reino, el más mezclado de todos, Zíngara.

Los humanos de la antigua Zarfhaana se dirigen al sur. Encuentran una tierra libre al norte del río Styx, y fundan el reino de Shem.

Los pueblos de Farsún y Turania emigran al centro del continente, y allí se mezclan con algunas tribus de la antigua Zarfhaana y Verulia. La mayor parte de los turanos se agrupa al oeste del gran mar interior y fundan Turán. Los farsún, mezclados como están con las tribus humanas y los turanos, dejan de ser tan sumamente esbeltos y gráciles, aunque conservan su devoción por Atlach, y empiezan a adorar ahora a Bel. Su nueva raza se llamará zhemri, y fundarán el reino de Zamora.

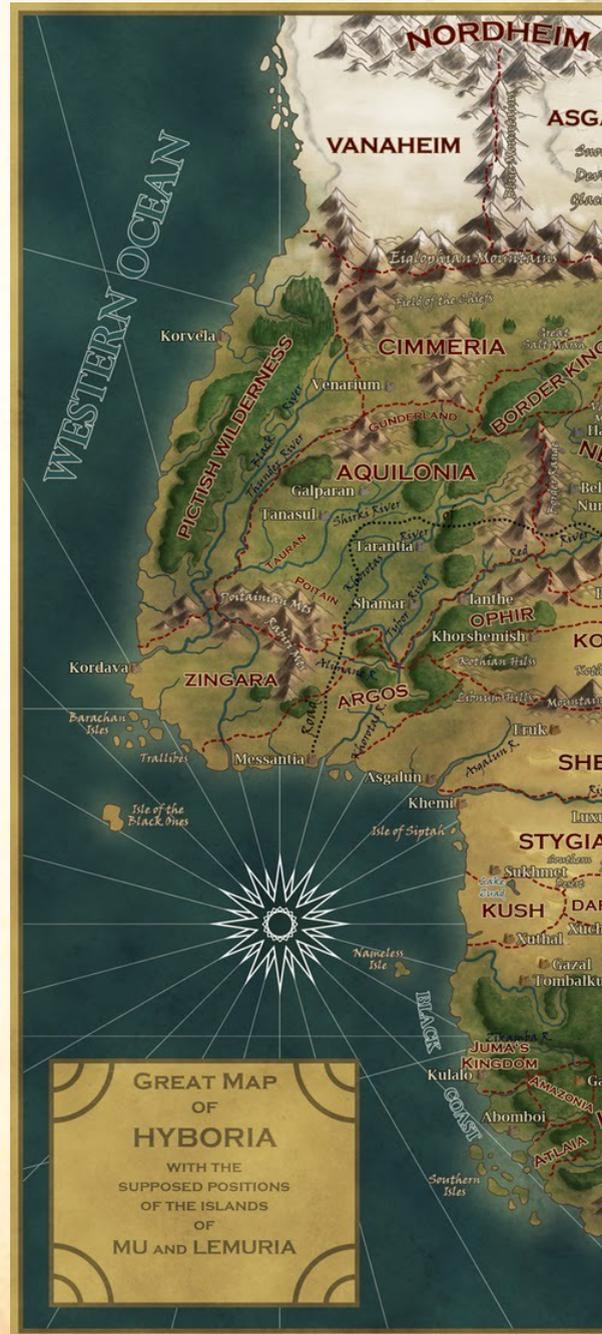
En el este, las tribus del desierto siguen sobreviviendo. Nómadas como son nunca permanecen demasiado tiempo en el mismo punto, pero más al este, en la costa, los quimerios son quienes más sufrieron la ira de los terremotos del segundo cataclismo. Sus ciudades se incendiaron, y los lemuriros se intentaron liberar, pero los demonios los sojuzgaron de nuevo.

Una partida lemuria consigue huir, y viajan al norte buscando amparo. Llegan a la tierra de Patenia y allí hallan a un nuevo y mortífero dios al que adoran, Erlik. El pueblo grondariano, casi aniquilado, les escucha y les apoya, y les enseña a adorar a Erlik. Se mezclan y viajan al sur, devuelta a Quimeria. Arrasan ciudad a ciudad, y los lemuriros aún cautivos vuelven a rebelarse alcanzando esta vez sí la ansiada libertad. Los quimerios han de huir o morir, y cruzan montañas y desiertos con la ayuda de Derketo. Los nuevos salvajes mezcla de lemuriros y grondarianos los persiguen,

dejando los restos de las ciudades arrasadas en manos de los liberados lemuriros, pero no pueden alcanzarles. Sin embargo, toda la tierra entre las montañas del este y el gran mar interior es suya, y juegan a cazar y a aterrorizar a cualquiera que intente cruzar sus fronteras. A esta nueva tierra la llamarán Hirkania.

Los lemuriros, libres por fin de todo yugo en la costa este, crean de nuevo su civilización, con un nuevo nombre para un nuevo reino, Khitai.

Los quimerios, en su largo camino, llegan a la tierra del río Styx ocupada por antiguos hombres serpiente llegados desde la antigua Valusia, a los que se unen, y crean el nuevo reino de Estigia. Juntos, esclavizan a todos los humanos y semihumanos que en tales tierras se hallan.



LA ERA HIBÓRIA

Las tribus hibórias son las que más se extienden, y eso es posible porque son las que más se mezclan, sobre todo con humanos, que es la raza más extendida. No sólo se unen por la paz y el progreso, también por las incursiones, raptos, esclavitud y violaciones.

Fundan los reinos de Britunia, Corintia y Koth al oeste de Zamora; Reino de la Frontera, Nemedía y Ofir aún más al oeste; y Marcos Bosonias, Aquilonia y Argos para ocupar la tierra hasta las espesuras pictas y el reino aliado de Zíngara, que son hermanastros hibórios.

Los reinos hibórios son los más avanzados. Pero no son los únicos que conquistan la tierra. En el este, los hirkanos no tienen rival, y una de sus tribus que se mueve al oeste llega

al reino de Turán. Allí destruyen todo a su paso sin hacer prisioneros. Invaden Turán y lo hacen suyo. Desde ahí, tienen a su alcance, cruzando sus amadas estepas, a los acaudalados reinos de Hiperbórea, Zamora y Estigia. No tiene rey, pero tampoco lo quieren, y cada tribu o clan hace sus deseos realidad con los pobres pueblos de la frontera.

En esta era de bárbaros y magos, de dioses y demonios, de reinos brillantes que se extienden sobre el mundo, es en la que nace Conan el cimerio, deseoso de luchar, robar, asaltar y conquistar, hasta hacerse primero rey y luego emperador, pero esa es otra historia.



PERSONAJES PREGENERADOS

FICHAS DE PERSONAJES

A continuación se muestran una serie de cartas o fichas de personajes pregenerados con los que se puede empezar a jugar. Estos personajes deben servir de ejemplo, y siempre puedes utilizarlos, modificarlos o ignorarlos y crear tus propios personajes.

Se muestran en 3 partes, con una primera parte en la que se ve la imagen de la miniatura con sus características raciales

y los bonus del personaje, además de su nombre y el coste en puntos que supone reclutarlo; una segunda parte con el detalle de cada arquetipo que tiene equipado el personaje, y una tercera parte con la descripción de cada bonus y malus utilizado por el personaje.

La disposición de cada parte se ha colocado para que se pueda imprimir el libro y recortar, y así que por delante queden la foto y los arquetipos, y por detrás la descripción de bonus y malus.

Pintor: @LasMiniaturas.es

 **Conan**


127



Fatality, frenesí, profesión acróbata, silencioso, todoterreno.






 **Shevastar**


64



Maestría (escalar), retirada ordenada, silencioso.






 **Hadrathus**


165



Mente centrada, neuromante, profesión mago, shin.






 **Belit**


155



Fortuna, genio estratega, grito de guerra, sentido arácnido.








Guardia de Belit



75



Entrenado para vivir, guardaespaldas.



Zogar Sag



181



La mano de la muerte, neuromante, profesión mago, saltador, shin.



Jefe picto



62



Berserker, profesión bárbaro, saltador.



Picto



57



Profesión bárbaro, saltador.



Hiena



58



Garras y dientes, rápida, retirada ordenada, saltadora.



Thak



74



Caer con estilo, gran bestia, mulo, profesión bárbaro, saltador.



Mando bosoniano

112



Fortuna, grito de guerra.



Guardia bosoniano

85



Entrenado para vivir, guardaespaldas.



Arquero bosoniano

97



Francotirador, profesión arquero.



Thalis

105



Neuromante, oradora, profesión maga, shin.



Zaporavo

95



Fortuna, profesión gladiador, súper sentidos.



Pirata

59



Profesión gladiador.



 **Khosatral Khel** 

179



Fatality, neuromante, reventamuros, terror.



 **Skuthus** 

169



Neuromante, orador, profesión mago, shin, saikkiku.



 **Demonio** 

109



Berserker, garras y dientes, señor de Medusa, súper sentidos.



 **Demonio volador** 

70



Garras y dientes, rápido, retirada ordenada, vuelo.



 **Serpiente gigante** 

266



Berserker, garras y dientes, reventamuros.



Conan

PUNTOS: 127



RAZA

Cimeria Conan



6 5 4 5



73



Fatality, frenesí, profesión acróbata, silencioso, todoterreno



ARMAS

Espada de Conan



3 4 0 5



41



Afilada



PROTECCIONES

Colgante mágico dientes del destino



1 4 0 2



13



Ajustable, comunicador

Afilada. DAÑ +1 en CaC. Se pierde con pifia.

Fatality. Cuando mata en CaC, enemigos a 5K sufren acobardamiento.

Frenesí. Puede DAÑ +2 en 1 combate CaC, y DEF=0 hasta el inicio de su siguiente actuación.

Profesión acróbata. CH AGI +1.

Silencioso. Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Todo terreno. Dificultad del terreno inferior.

Shevastas

PUNTOS: 64



RAZA

Zamoria - Shevastas



5 5 4 4



43



Maestría (escalar), retirada ordenada, silencioso



ARMAS

Cuchillo ghanata



3 2 0 5



9



Daño extra



PROTECCIONES

AArmadura ligera



15 3 4 4



5



Ajustable



OBJETOS

Llave maestra



1 0 3



7



Maestría (cerraduras)

Ajustable. Sin penalización por CON distinta que TAL en 1 punto.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Maestría (). CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Retirada ordenada. CH ATR +2 destrabándose.

Silencioso. Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Hadrathuș

PUNTOS: 165



RAZA

Humana maga
Bonus



4 4 5 5



41
10



Neuromante, profesión mago
Mente centrada, shin



ARMAS

Bastón de mago
Bola de fuego
Furia de los elementos



2 2 0 5
3 3 10 3
6 4 0 3



21
33
23



Maná N1
Invocación
Área (G6/3). Invocación, acobardamiento, arco concentrado



PROTECCIONES

Ropa pesada



10 2 4 2



5



Ajustable



OBJETOS

Libro de invocaciones
Poción de vida



3 0 3
4 0 1



20
12



Maná N3, profesión sabio, vulnerable
Elixir N3

Acobardamiento. Si impacta, objetivo CH PSI. **Ajustable.** Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto. **Arco concentrado.** [Área de gota] Si dispara en modo concentrado, el área pasa a tipo lineal y DAÑ+2.

Elixir N. Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Invocación. [Neuromante] Requiere CH INT. Dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Maná N. Otorga cada principio de turno tanta ENE como N para usar metahabs. **Mente centrada.** La acción concentrarse otorga +2 en lugar de +1. **Neuromante.** Puede realizar invocaciones. **Profesión mago.** CH VOL +1.

Profesión sabio. CH INT +1. **Shin.** [Neuromante] DAÑ+2 en Corromper / Hackear. **Vulnerable.** Este equipo sufre

+1 estrés con la acción "corromper / hackear".

Belit

PUNTOS: 155



RAZA

Humana cazatesoros
Bonus



4 5 5 5



55
35



Fortuna, sentido arácnido
Genio estrategia, grito de guerra



ARMAS

Espada
Lanza



3 3 0 3
3 2 0 2



24
13



Difícil de matar (CaC)
Arma arrojadiza



PROTECCIONES

Ojo del dragón
Protecciones metálicas



1 2 0 5
2 2 0 2



10
6



OBJETOS

Poción de vida



4 0 1



12



Elixir N3

Arma arrojadiza. Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.

Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

Elixir N. Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Genio estrategia. Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su actuación.

Grito de guerra. Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Sentido arácnido. Puede reaccionar contra Pj escondidos, en silencio o invisibles, fuera de CdV, a tantos K como VOL. Puede pivotar hace ellos sin gastar ENE ni CH VOL.

Guardia de Belit

PUNTOS: 75



RAZA

Humana soldado
Bonus



Entrenado para vivir, guardaespaldas



ARMAS

Lanza



Arma arrojadiza



PROTECCIONES

Escudo de rinoceronte negro
Protecciones metálicas



Escudo coriáceo N2, munición de parada

Arma arrojadiza. Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifa.

Escudo coriáceo N. Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Munición de parada. El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ +2 - CON.

Zogar Sag

PUNTOS: 181



RAZA

Picta maga
Bonus



Neuromante, saltador

La mano de la muerte, profesión mago, shin



ARMAS

Lanza ornamental
Te arrancaré el corazón



Arma arrojadiza

Invocación, daño extra, munición perforante



METAHABS

Comunión con lo salvaje
Deambuación astral
Llevado por el viento



Invocación, berserker, sed de sangre

Invocación, incorpóreo

Invocación, vuelo

Arma arrojadiza. Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.

Berserker. Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Incorpóreo. Se hace traslúcido. Puede cruzar obstáculos; no puede interactuar con otros, combatir, ni ser elegido.

Invocación. [Neuromante] CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

La mano de la muerte. Puede (ENE 3, CH VOL) pasar 1 Her de un Pj a otro a VOL K. Enemigos, CH VOL ENF.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Profesión mago. CH VOL +1.

Saltador. Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Sed de sangre. Tras acabar con su oponente en CaC, movimiento +2 si así puede volver a trabarse.

Shin. [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.

Vuelo. Puede mover en altura 2.

Jefe Picto

PUNTOS: 62



RAZA

Picta
Bonus



5 5 3 4



40



Profesión bárbaro, saltador
Berserker

5



ARMAS

Hacha de hueso



2 3 0 3



17



Daño extra

Berserker. Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Profesión bárbaro. CH AGI +1.

Saltador. Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Picto

PUNTOS: 57



RAZA

Picta



5 5 3 4



40



Profesión bárbaro, saltador



ARMAS

Hacha de hueso



2 2 0 3



17



Daño extra

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Profesión bárbaro. CH AGI +1.

Saltador. Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Hiena

PUNTOS: 58



RAZA

Hiena



Garras y dientes, rápida, retirada ordenada, saltadora



ARMAS

Mordisco de lobo



PROTECCIONES

Piel endurecida



Garras y dientes. DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Rápido. Correr o esprintar +1 K.

Retirada ordenada. CH ATR +2 destrabándose.

Saltador. Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Mando bozoniano

PUNTOS: 112



RAZA

Humana soldado

Bonus



30
45

Fortuna, grito de guerra



ARMAS

Espada

Cetro



24
10

Difícil de matar (CaC)
Aplasta, munición aturdidora



PROTECCIONES

Armadura pesada grande



3

Aplasta. Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Grito de guerra. Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Munición aturdidora. Si el objetivo es impactado, aunque no hiera, no podrá reaccionar y gana CT ATR -1.

Guardia bozoniano

PUNTOS: 85



RAZA

Humana soldado
Bonus



5 5 4 4



30



Entrenado para vivir, guardaespaldas



ARMAS

Espada
Alabarda
Cuchillo



3 3 0 3



24



Difícil de matar (CaC)
A 2 manos, arma complicada

4 4 0 4

7

2 2 0 3

14



PROTECCIONES

Armadura pesada grande



20 4 5 6



3



A 2 manos. Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma complicada. CH IMP -1.

Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Arquero bozoniano

PUNTOS: 97



RAZA

Humana soldado
Bonus



5 5 4 4



30



Francotirador, profesión arquero



ARMAS

Espada
Arco bozoniano



3 3 0 3



24



Difícil de matar (CaC)
A 2 manos

3 3 10 3

23



PROTECCIONES

Armadura ligera



15 3 4 4



5



Ajustable

A 2 manos. Necesita 2 miembros útiles para poder usarse. A una mano, CH IMP -1.

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

Francotirador. Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC o en una formación.

Profesión arquero. CH IMP +1 a distancia.

Thak

PUNTOS: 74



RAZA

Hombre mono
Bonus



5 5 3 4



45

15



Gran bestia, mulo, saltador
Caer con estilo, profesión bárbaro



PROTECCIONES

Piel endurecida



0 3 0 5



14



Caer con estilo. Sin daño cayendo desde altura.

Gran bestia. Solo es herido con DAÑ > CON/2.

Mulo. CON+1 para calcular DAÑ en CaC, embestir, mover objeto y sobrecarga.

Profesión bárbaro. CH AGI +1.

Saltador. Distancia de saltos +2 K. Puede saltar objetos tan altos como el pj. DAÑ/2 en caídas.

Thalis

PUNTOS: 105



RAZA

Estigia
Bonus



4 4 5 5



35

16



Orador
Neuromante, profesión mago, shin



PROTECCIONES

Ropajes ligeros



5 1 4 1



6



Ajustable



METAHABS

Levantar a los muertos
Mareo mágico
Robo de energía
Someter al rebaño



3 0 3



6



Invocación, magia: resucitar
Invocación, maleficio (muy torpe)
Invocación, sed de energía
Área (R4). Invocación, acobardamiento

Acobardamiento. Si impacta, objetivo CH PSI.

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Invocación. [Neuromante] CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Magia: resucitar. [Metahab, Shin] Puede poser un cadáver a VOL K. CON original, AGI 3, INT, INI y VOL 1.

Maleficio. El malus en () no afectan a su portador, sino al objetivo de la acción.

Muy torpe. CH AGI -1.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Orador. Alcance VOLx2.

Profesión mago. CH VOL +1.

Sed de energía. Puede robar ENE 3 a otro personaje, a tantos K como VOL (ENE 1 y CH VOL). Puede oponerse con CH VOL ENF. No se puede trabado en CaC.

Shin. [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.

Khosatral Khel

PUNTOS: 179



RAZA

Demonio mayor
Bonus



7 6 6 5



96



15

Neuromante, terror

Fatality, reventamuros



ARMAS

Daga sagrada de Xapur



2 2 0 3



39



Munición perforante, munición paralizante



PROTECCIONES

Piel de hierro



0 6 0 5



23



Invocación, magia: resucitar



METAHABS

Levantar a los muertos



3 0 3



6



Fatality. Cuando mata en CaC, enemigos a 5K sufren acobardamiento.

Invocación. [Neuromante] Requiere superar un CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Magia: resucitar. [Metahab, Shin] Puede poser un cadáver a tantos K como VOL. CON original, AGI 3, INT, INI y VOL 1.

Munición paralizante. El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Reventamuros. DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.

Terror. Enemigos entrando o empezando su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

Zaporavo

PUNTOS: 95



RAZA

Humana soldado
Bonus



5 5 4 4



30



30

Fortuna, profesión gladiador, súper sentidos



ARMAS

Alfanje
Cuchillo



3 3 0 4



17



14



PROTECCIONES

Armadura pesada grande



20 4 5 6



3



OBJETOS

Polen de loto negro



1 0 2



1



Cóctel de vitaminas, droga, un uso por actuación

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Cóctel de vitaminas. +1 nivel de un atributo por cóctel durante el resto de la actuación. Siguiendo actuación, -1 a todos los atributos.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Profesión gladiador. CH IMP +1 en CaC.

Súper sentidos. Ignora elementos finos en la LdV, como humo, paredes de papel o noche, ventisca...

Un uso por actuación. Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Pirata

PUNTOS: 59



RAZA

Humana
Bonus



4 4 4 4



20
10



Profesión gladiador



ARMAS

Alfanje
Puñal



3 3 0 4

1 1 0 3



17
11



OBJETOS

Polen de loto berserker



2 0 2



1



Beserker, droga, un uso por actuación

Beserker. Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Profesión gladiador. CH IMP +1 en CaC.

Un uso por actuación. Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Serpiente gigante

PUNTOS: 266



RAZA

Serpiente gigante



8 6 5 5



140



Beserker, garras y dientes, revietnamuros



ARMAS

Mordisco despedazador



7 8 0 5



81



Munición ultraperforante



PROTECCIONES

Piel de dragón



0 5 0 5



45



Escudo coriáceo N5

Beserker. Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Escudo coriáceo N. Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Garras y dientes. DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Munición ultraperforante. DEF-5 si crítico.

Revietnamuros. DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.

Skuthus

PUNTOS: 169



RAZA

Estigia
Bonus



4 4 5 5



35
21



Orador
Neuromante, profesión mago, shin, saikikku



ARMAS

Convocar el horror
Tormenta de rayos



5 4 10 1



31
77



Invocación, acobardamiento, horror, veneno
Área (S3). Invocación



PROTECCIONES

Ropas pesadas



10 2 4 2



5



Ajustable

Acobardamiento. Si impacta, objetivo CH PSI.

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Horror. Enemigo CH PSI para poder atacar CaC.

Invocación. [Neuromante] Requiere superar un CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Orador. Alcance VOLx2.

Profesión mago. CH VOL +1.

Saikikku. Si le hieren, todos en CaC ganan 1 estrés, sin CH DEF. Y un bonus deja de funcionarles hasta sus actuaciones.

Shin. [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.

Veneno. El objetivo sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación. Si hay pifia en el CH IMP, se infecta el portador.

Demonio

PUNTOS: 109



RAZA

Demonia
Bonus



6 5 5 6



85
10



Berserker, señor de Medusa
Garras y dientes, súper sentidos



PROTECCIONES

Piel endurecida



0 3 0 5



14



Berserker. Distancia de carga +2 si así llega a CaC.

Garras y dientes. DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Señor de Medusa. Enemigos CaC o a distancia, CH AGI -2 contra este personaje.

Súper sentidos. Ignora elementos finos en la LdV, como humo, paredes de papel o noche, ventisca...

Demonio volador

PUNTOS: 70



RAZA

Demonia voladora



5 6 4 4



56



Garras y dientes, rápido, retirada ordenada, vuelo



PROTECCIONES

Piel endurecida



0 3 0 5



14



Garras y dientes. DAÑ CaC sin armas igual a CON/2. No puede coger equipo.

Rápido. Correr o esprintar +1 K.

Retirada ordenada. CH ATR +2 destrabándose.

Vuelo. Puede mover en altura 2.

Z

PUNTOS:



RAZA



ARMAS



PROTECCIONES



METAHABS



OBJETOS





Pintor: @LasMiniaturasDelAlmirante

ARQUETIPOS

RAZA

						
Atlante	5	5	5	5	50	Veterano
Atlante marino	5	5	5	5	52	Pez, Tropas tras las líneas enemigas
Bárbara	5	4	3	4	25	Berserker
Cimeria	5	4	4	5	35	Frenesí
Cimeria - Conan	6	5	4	5	73	Fatality, Frenesí, Profesión acróbata, Silencioso, Todo terreno
Demonio	6	5	5	6	85	Berserker, Señor de Medusa
Demonio mayor	7	6	6	5	96	Neuromante, Terror
Demonio menor	5	5	5	5	45	Horror
Demonio volador	5	6	4	4	56	Garras y dientes, Retirada ordenada, Rápido, Vuelo
Escorpión de Tanakan de agua	4	4	2	3	23	Silencioso, Garras y dientes, Meta visión
Escorpión de Tanakan de tierra	4	3	2	3	12	Silencioso, Garras y dientes, Radar
Esqueleto	4	4	3	3	21	Ave fénix, No vivo
Estigia	4	4	5	5	35	Orador
Fantasma	2	4	4	4	36	Hálito de miedo, No vivo
Farsun	4	5	5	4	35	Rápido
Gran demonio	7	7	7	7	215	Despert. letargo, Fortuna, Gran demonio, Horror, Sr sometimiento
Gran pantera	5	4	2	4	20	Animal, Garras y dientes, Rápido, Todo terreno
Grondariana	5	5	3	4	30	Fatality
Gusano león	4	3	2	3	12	Silencioso, Garras y dientes, Radar
Hiena	4	4	3	3	30	Garras y dientes, Rápido, Retirada ordenada, Saltador
Hirkana	4	5	4	4	30	Maestría (a caballo)
Hombre mono	5	5	3	4	45	Gran bestia, Mulo, Saltador
Hombre serpiente	4	4	5	5	32	Desafiante
Humana	4	4	4	4	20	
Humana - anciano	3	3	3	3	1	
Humana - niño	3	4	3	3	5	
Humana ágil	4	5	4	4	25	
Humana cazatesoros	4	5	5	5	55	Fortuna, Sentido arácnido
Humana jefe	4	4	4	5	50	Anulador de voluntad, Órdenes
Humana maga	4	4	5	5	41	Neuromante, Profesión mago
Humana soldado	5	5	4	4	30	
Lemuria	4	5	4	3	22	Explorador
Nordheimer	5	4	4	4	30	Sed de sangre
Perro demoníaco	4	6	3	3	31	Garras y dientes, No vivo
Picta	5	5	3	4	40	Profesión bárbaro, Saltador
Picta maga	4	5	4	6	46	Neuromante, Saltador
Quimeria	4	4	5	4	33	Devora almas
Ser de luz	4	8	8	8	260	Ave fénix, Rápido
Serpiente gigante	8	6	5	5	140	Berserker, Garras y dientes, Revientamuros
Vendhiana	4	5	4	4	35	Ave fénix
Zamoria	4	4	4	4	25	Retirada ordenada
Zamoria - Shevastas	5	5	4	4	43	Maestría (escalar), Retirada ordenada, Silencioso

ARMAS

						
Abrecartas	1	1	0	1	9	
Alabarda	4	4	0	4	7	A 2 manos, Arma complicada
Alfanje	3	3	0	4	17	
Antorcha	3	1	0	1	1	Munición incendiaria, Luz
Arbalesta	3	4	10	3	54	A 2 manos, Daño extra, Munición reforzada
Arco	3	2	10	3	1	A 2 manos, Arma complicada
Arco bossoniano	3	3	10	3	23	A 2 manos
Arco corto	2	2	7	3	18	A 2 manos
Arco corto estigio	3	2	5	3	11	A 2 manos, Fuego automático
Arco de caza	3	2	6	3	12	A 2 manos, Fuego automático
Arco de monta hirkano	3	2	7	3	13	A 2 manos, Fuego automático
Arco largo	3	3	13	3	26	A 2 manos
Arco largo bosonion	3	4	10	3	61	A 2 manos, Fuego automático, Munición perforante
Arco ninja o Yumi	3	2	10	3	11	A 2 manos
Arco shemita	3	2	12	3	33	A 2 manos, Fuego automático, Munición perforante
Arma de asta	3	3	0	3	21	A 2 manos, Daño extra, Munición de parada

ARMAS (continuación)

Arpón	4	4	5	3	34	Arma arrojada
Asalto mental	5	1	5	3	1	Invocación, Más alcance, Munición reforzada
Ballesta	4	4	10	4	37	A 2 manos, Cargadores (X) (1), Munición perforante
Ballesta de mano	3	2	5	2	23	Munición perforante
Ballesta ligera	4	3	8	2	26	Munición perforante
Ballesta pesada	5	5	10	4	48	Munición perforante
Barra de acero	5	3	0	7	1	A 2 manos, aplasta
Bastón	3	2	0	2	5	A 2 manos, Munición de parada
Bastón de mago	2	2	0	5	21	Maná N1
Bastón bendecido	3	2	0	3	14	Munición bendecida
Bendición de furia	3	5	0	3	66	Invocación, Daño extra, Reliquia, Requiere (Capellán)
Beso de muerte	5	5	0	3	32	Área (R2). Invocación
Bola de fuego	3	3	10	3	33	Invocación
Bomba de fuego	3	1	0	3	1	Munición incendiaria, Un uso por aventura
Bomba de humo	3	1	0	3	1	Humo, Un uso por aventura
Cachiporra	3	2	0	2	18	Munición aturdidora, Munición reforzada
Cadena	4	2	0	4	1	Arma complicada, Daño extra, Mun. de parada, Mun. paralizante
Cerbatana	2	1	3	2	5	Veneno
Cetro	3	2	0	2	10	aplasta, Munición aturdidora
Chakram	4	2	0	2	1	Área (S3). Arma arrojada
Cimitarra	3	2	0	4	18	Absorción de impacto, Daño extra
Clava	3	2	0	3	14	Munición aturdidora, Munición de parada
Convocar el horror	5	4	10	1	31	Invocación, Acobardamiento, Horror, Veneno
Cuchillo	2	2	0	3	14	
Cuchillo arrojado	2	2	0	2	23	Arma arrojada
Cuchillo ghanata	3	2	0	5	9	Daño extra
Cuchillo yuetsi	3	2	0	4	8	Daño extra
Cuchillo zhaibar	3	3	0	3	26	Munición reforzada
Cuchillos arrojados	2	2	0	3	9	Cargas (3)
Daga	1	1	0	2	10	
Daga de parada	1	1	0	5	21	Difícil de matar (CaC)
Daga sagrada de Xapur	2	2	0	3	39	Munición paralizante, munición perforante
Dardo	1	1	3	2	13	
Desmembrar	3	4	5	3	64	Invocación, Daño extra, Munición perforante
Espada	3	3	0	3	24	Difícil de matar (CaC)
Espada a 2 manos	3	4	0	3	34	A 2 manos, Daño extra
Espada ancha	3	3	0	3	26	Absorción de impacto
Espada ardiente	3	3	0	3	11	Munición perforante, Reliquia
Espada corta	2	2	0	3	22	Difícil de matar (CaC)
Espada de Conan	3	4	0	5	41	Afilada
Espada larga	3	3	0	3	21	Afilada
Espadón o montante	3	4	0	4	32	A 2 manos
Estoque	3	3	0	3	16	
Estrella ninja o Shuriken	1	1	5	5	13	Cargas (5)
Explosivos	4	4	0	3	32	Área (R2). Munición incendiaria, Temporizador
Forma de bestia	3	4	0	3	41	Invocación
Furia de los ancianos	5	3	0	3	20	Área (L10). Invocación, Munición psíquica
Furia de los elementos	6	4	0	3	23	Área (G6/3). Invocación, Acobardamiento, Arco concentrado
Fusta	3	2	0	3	6	Acobardamiento
Garras de demonio	3	2	0	5	16	Munición reforzada
Garrote	2	1	0	2	1	
Gran hacha	3	4	0	4	35	A 2 manos, daño extra
Gran martillo	4	4	0	3	18	A 2 manos, Aplasta, Arma pesada, Munición aturdidora
Guadaña	4	3	0	3	1	A 2 manos, arma complicada
Guja	4	4	0	3	6	A 2 manos, arma complicada
Hacha	3	3	0	3	19	Daño extra
Hacha arrojada	3	2	0	3	17	Arma arrojada, Daño extra
Hacha brutal	4	4	0	3	9	A 2 manos, Arma complicada, Daño extra
Hacha cortacabos	3	2	0	4	18	Arma arrojada, daño extra
Hacha de asta o alabarda	3	3	0	3	31	A 2 manos, Daño extra, Munición perforante
Hacha de batalla	3	4	0	3	37	Daño extra
Hacha de hueso	2	2	0	3	17	Daño extra
Hacha de leñador	3	3	0	3	16	A 2 manos, Daño extra
Hacha de mano	2	2	0	2	26	Arma arrojada, daño extra
Hachón	2	2	0	2	16	Daño extra
Hachón a 2 manos	4	4	0	2	18	A 2 manos, Daño extra
Hachuela	3	3	0	2	18	Daño extra
Honda	3	2	10	2	18	Munición aturdidora
Hoz	2	1	0	2	1	
Jabalina	3	2	0	2	8	Arma arrojada, Defectuoso
Katana	3	3	0	3	21	Afilada
Kris	2	2	0	3	19	Veneno
La mortaja del mar	4	3	0	3	35	Área (G7/2). Invocación
La tormenta deseada	3	3	10	3	42	Área (S3). Invocación
Lanza	3	2	0	2	13	Arma arrojada
Lanza de caballería	4	5	0	2	35	Arma comp., Arma de carga, Arma muy larga, Requiere (a caballo)
Lanza ornamental	3	3	0	5	28	Arma arrojada
Látigo	3	2	0	3	19	Acobardamiento, Arma muy larga, Munición paralizante
Líquido inflamable	4	3	0	2	14	Área (R1). Arma arrojada, Mun. incendiaria, Un uso por actuación
Lucero del alba	4	3	0	3	11	Aplasta, Arma complicada, Munición perforante

ARMAS (continuación)

Mandoble	3	4	0	4	37	A 2 manos, arma de carga
Mangual	4	3	0	3	1	Aplasta, Arma complicada
Martillo de guerra	4	3	0	4	2	Aplasta, Arma pesada
Martillo ligero	3	2	0	4	7	Aplasta
Mayal agrícola	3	3	0	2	22	A 2 manos, Arma complicada, Mun. de parada, Mun. perforante
Mayal militar	4	3	0	3	24	Munición de parada, Munición perforante
Maza	3	2	0	3	11	Aplasta, Munición aturridora
Maza de guerra	4	3	0	4	4	A 2 manos, aplasta
Maza ligera	3	2	0	3	6	Aplasta
Maza pesada	4	3	0	3	8	A 2 manos, Aplasta, Munición aturridora
Maza tribal	4	4	0	3	16	Aplasta, Arma pesada
Mazo	3	4	0	3	38	A 2 manos, Aplasta, Munición aturridora
Mordisco de demonio	2	1	0	5	5	Veneno
Mordisco de lobo	2	2	0	3	14	Invocación, Veneno
Mordisco de Set	3	4	10	3	56	Munición ultraperforante
Mordisco despedazador	7	8	0	5	81	Invocación, Revientamuros
Ninguna puerta puede detenerme	3	3	3	3	36	Área (R3). Invocación, Acobardamiento, Munición buscadora
Nube pestilente	3	4	10	3	65	Área (R2). Invocación, Mun. paralizante, Odio, Un uso por aventura
Odio puro	5	5	0	3	52	Área (R2). Temporizador, Un uso por aventura
Orbe explosivo	5	5	0	2	19	A 2 manos, Arma complicada
Pica	4	4	0	3	6	Daño extra
Pico de guerra	3	3	0	4	20	Daño extra
Pico de jinete	3	2	0	3	7	Área (R1). Arma arrojada, Mun. paralizante, Un uso por actuación
Polen de loto paralizante	3	1	0	2	3	Área (R1). Arma arrojada, Un uso por actuación, Veneno
Polen de loto venenoso	3	2	0	2	14	Área (R2). Acob., Arma arrojada, Mun. cegadora, Un uso por act.
Polvo cegador	3	2	0	2	18	Área (R1). Arma arrojada, Un uso por actuación
Polvo explosivo	3	3	0	2	21	Invocación
Pañal	1	1	0	3	11	Absorción de impacto, Arma arrojada, Mun. paralizante, Sin daño
Rabia de Boris	2	4	15	3	88	Absorción de impacto, Daño extra
Red	3	2	0	3	24	Invocación, Acobardamiento
Sable	3	3	0	4	30	Afilada
Sai	1	1	0	2	10	Invocación, Daño extra, Munición perforante
Silencioso oscuro	3	3	15	1	38	Arma arrojada
Tanto	2	2	0	3	19	Área (S3). Invocación
Te arrancaré el corazón	5	5	5	3	52	Área (R2). Área de activación, Bomba autónoma, Mun. paralizante, Un uso por aventura
Tomahawk	3	2	0	3	14	Arma arrojada, arma complicada
Tonfa	3	2	0	5	6	Absorción de impacto, Daño extra
Tormenta de rayos	4	5	20	3	77	Área (R3). Invocación
Trampa de trampero	7	3	10	3	1	Invocación, Prueba de voluntad
Tridente	4	4	0	4	20	A 2 manos, Arma complicada, Daño extra
Tulwar	4	3	0	3	17	Veneno
Veneno en el viento	5	4	10	3	28	Cargadores (X) (1), Requiere (Raza gran pantera)
Y ahora puedes morir	4	5	15	3	53	
Zapapico	3	4	0	3	24	
Zarpazo	3	2	0	4	10	
Zarpazo de gran pantera	6	7	0	3	50	



PROTECCIONES

Armadura de cuero	6	2	4	3	7
Armadura de escamas	20	6	4	6	8
Armadura de malla	10	4	4	4	10
Armadura ligera	15	3	4	4	5
Armadura muy pesada	25	5	4	8	2
Armadura muy pesada grande	25	5	5	8	3
Armadura pesada	20	4	4	6	2
Armadura pesada grande	20	4	5	6	3
Barda ligera	5	1	7	5	13
Barda muy pesada	20	4	7	7	9
Barda pesada	10	2	7	6	12
Casco	1	1	4	1	10
Casco de guardia	1	1	5	5	12
Casco grande	1	1	7	1	10
Colgante mágico dientes del destino	1	4	0	2	13
Coraza adamantina	1	1	6	4	22
Cuero endurecido	10	3	4	3	6
Cuero humano	10	3	4	3	16
Dermoesqueleto	0	3	3	3	18
Escudo	1	1	0	1	3
Escudo de combate	1	1	0	4	26
Escudo de cristal de upas	1	2	0	7	22
Escudo de madera	1	1	0	2	4
Escudo de rinoceronte negro	1	1	0	2	19
Escudo de roble	1	1	0	3	5
Escudo pavés de rinoceronte negro	2	2	0	3	32



Ajustable

Ajustable
Ajustable
Ajustable
Ajustable

Fortuna, Refuerzo, Reliquia

Absorción de impacto
Ajustable

Salvaguarda
Absorción de impacto

Escudo Coriáceo N02, Munición de parada

Escudo Coriáceo N04, Munición de parada

PROTECCIONES (cont.)

					
Escudo reforzado	1	2	0	3	8
Escudo tribal	1	2	0	4	9
Gorro de cuero	1	1	4	1	7
Gran yelmo	3	1	4	3	7
Jubón de anillas roto	7	3	4	1	7
Kimono	3	3	5	3	14
Ojo del dragón (amuleto)	1	2	0	5	10
Pechón de anillas roto	7	3	7	1	10
Peto de anillas roto	7	3	4	1	7
Piel de dragón	0	5	0	5	45
Piel de hierro	0	6	0	5	23
Piel endurecida	0	3	0	5	14
Pieles pesadas	3	2	5	1	9
Protecciones metálicas	2	2	0	2	6
Rodela	1	1	0	1	18
Ropa pesada	10	2	4	2	5
Ropajes gruesos	5	1	5	4	10
Ropajes ligeros	5	1	4	1	6
Ropajes ninja	15	3	5	3	12
Ropas resistentes	5	1	4	1	3
Tejido reforzado	0	1	0	7	7



Escudo coriáceo N05

Absorción de impacto, Munición aturdirora

Ajustable

Ajustable

Ajustable

Camuflaje

Requiere (armadura)



METAHABILIDADES

				
Absorción vital	2	0	3	9
Alucinación	6	0	3	21
Apaciguar los muertos	3	0	3	8
Barrera psíquica	3	0	3	6
Cántico de odio	5	0	3	15
Cicatrización de Mitra	2	0	3	14
Comunión con lo salvaje	2	0	3	14
Confusión	3	0	3	6
Corredor temporal	5	0	3	7
Deambulación astral	1	0	3	12
Desarme	3	0	3	6
Esclavizar	2	0	3	9
Exhortación de ira	5	0	3	20
Fortaleza psíquica	6	0	3	19
Halo de Mitra	3	0	4	7
Halo de Set	2	0	3	19
Letanía de fe	5	0	3	9
Letanía de odio	5	0	3	17
Levantar a los muertos	3	0	3	6
Llevado por el viento	1	0	4	9
Mantra de fuerza	5	0	3	20
Mareo mágico	2	0	3	15
Poder de los héroes	6	0	3	12
Posesión de Set	2	0	4	11
Potenciación	3	0	3	11
Recital de concentración	5	0	3	20
Regalo de vida	2	0	3	9
Robo de energía	1	0	2	11
Someter al rebaño	3	0	3	16
Telekinesis	1	0	3	12
Teleportación	3	0	2	1
Velo temporal	6	0	3	25
Zona de anulación	7	0	3	39



Invocación, La mano de la muerte

Área (R3). Invoc., Maleficio (Muy miedoso), Maleficio (Tuerto)

Invocación, Magia: dormir (no vivo), Magia: tranquilizar (no vivo)

Invocación, Escudo de energía N01

Invocación, Grito berserker

Invocación, Elixir N3, Un uso por actuación

Invocación, Berserker, Sed de sangre

Invocación, Magia: despistar

Área (R3). Invocación, Teleport

Invocación, Incorpóreo

Invocación, Magia: telekinesis

Invocación, Maestría (poseer)

Invocación, Grito de muerte

Área (R3). Invocación, Salvaguarda

Invocación, Escudo de energía N01

Invocación, Baño de acero

Área (R3). Invocación, Afortunado

Área (R3). Invocación, De precisión

Invocación, Magia: resucitar

Invocación, Vuelo

Invocación, Afilada, Maestro camicero, Profesión bárbaro

Invocación, Maleficio (Muy torpe), Muy torpe

Invocación, Profesión acróbata, Profesión bárbaro

Invocación, Cojitranco, Maleficio (cojitranco)

Invocación, Maestro de esgrima

Invocación, Grito de fuego

Invocación, Elixir N2, Un uso por actuación

Invocación, Sed de energía

Área (R4). Invocación, Acobardamiento

Invocación, Magia: telekinesis

Invocación, Teleport, Un uso por actuación

Área (R4). Invocación, Grito berserker

Área (R3). Invocación, Distorsión psíquica, Hábito de imbecilidad,

Munición vida o muerte



OBJETOS

				
Ahora me ves	1	0	3	1
Ambrosía de la contención	2	0	2	1
Ambrosía de la genialidad	2	0	2	1
Ambrosía de la velocidad	2	0	2	1
Ambrosía del acero	2	0	2	5
Ambrosía del guerrero	2	0	2	1
Ambrosía del viaje	2	0	2	1
Aura de hierro	1	0	8	27
Buho mecánico de hierro	3	20	7	27



Teletrans, Un uso por aventura

Droga, Niega (Ansia de sangre), Tempus: actuación

Droga, Maestría (mecanismos), Tempus: actuación

Droga, Rápido, Tempus: actuación

Droga, Duro, Tempus: actuación

Droga, Profesión bárbaro, Tempus: actuación

Droga, Tempus: actuación, Tropas de infiltración

Salvaguarda

Área (R20). Área despreciable, Sensor: Detecta tropas sin LdV

OBJETOS (continuación)

					
Capa de Camuflaje	1	0	3	12	Camuflaje
Capa de hilo fantasma	1	0	3	1	Invisible, Reliquia
Capucha psíquica	1	0	4	13	Runas de combate
Catalejo	2	0	1	8	Visor N03
Cocaína	1	0	2	1	Droga, Drogas de combate, Neuropsico
Doblón de oro	1	0	1	5	Teleport
Dron de escaneo aéreo	3	20	7	32	Área despreciable (R20), Sensor: Detecta tropas sin Línea de visión
Estandarte astartes	1	0	3	52	Estandarte, Grito de venganza
Estandarte de la venganza	1	0	3	52	Estandarte, Grito de venganza
Estandarte del capítulo	1	0	3	57	Estandarte, Grito de odio
Estandarte del Dios ascendente	1	0	9	58	Estandarte, Aura de obstinación, Reliquia
Estandarte del emperador ascendente	1	0	9	58	Aura de obstinación, Estandarte, Reliquia
Estandarte del odio	1	0	3	57	Estandarte, Grito de odio
Habichuela mágica	3	0	1	8	Droga, elixir N3
Herramientas	3	0	4	6	Maestría (arreglar)
Hierba de la buena	1	0	2	1	Droga, Elixir N1
Hierbas curativas	3	0	3	5	Maestría (Curar)
Ingenio humano	3	0	3	1	Trilero, Un uso por aventura
Libro de Invocaciones	3	0	3	20	Maná N3, Profesión sabio, Vulnerable
Llave maestra	1	0	3	7	Maestría (cerraduras)
Loto negro estigio	1	0	2	1	Droga, Drogas de combate, Neuropsico
Mastín	1	0	5	14	Profesión gladiador
Pantalla de humo	3	0	5	1	Humo, Un uso por actuación
Poción de invisibilidad	1	0	1	10	Invisible, Tempus: actuación
Poción de vida	4	0	1	12	Elixir N3
Polen de loto berserker	2	0	2	1	Berserker, Droga, Un uso por actuación
Polen de loto blanco	2	0	2	1	Droga, Magia: tranquilizar, Un uso por actuación
Polen de loto euforizante	1	0	2	1	Droga, Drogas de combate, Un uso por actuación
Polen de loto negro	1	0	2	1	Cóctel de vitaminas, Droga, Un uso por actuación
Prismáticos	2	0	1	8	Visor N03
Servidor nigromántico	3	0	4	36	Elixir N3, Horror, Mascota mágica, Resurrección
Tabaco	5	0	1	1	cargas (15), Droga, elixir N1
Tomo de Malcador	1	0	9	3	Maná N3, Reliquia
Velo neuronal	1	0	9	3	Orador, Reliquia, Runas de combate



TRANSPORTES

						
Bestia	9	3	4	5	16	Todo terreno
Caballo	2	2	4	4	24	Capacidad (1), Rápido
Caballo de élite	2	3	5	6	30	Capacidad (1), Rápido
Caballo de guerra	2	2	5	5	28	Capacidad (1), Rápido
Lobo de guerra	3	3	5	5	23	Capacidad (1)
Pez aéreo	7	2	4	5	18	Capacidad (2), levitador, pez

NOTAS



Este libreto es un libro de facción del juego de miniaturas:

WARTIME

www.wartimethegame.com