WARTIME

LIBRO DE FACCIÓN

CONAN



Pintor: @LasMiniaturasDelAlmirante

"¿Quieres vivir para siempre?"

-Valeria

Rev. Oct 2026

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, creo 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 tomo 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 grodarianos 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 Verluia.
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.



Ishtar

Fuente: https://imgur.com/gallery/3LVxXGK

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

Erlik es el tercer dios en desobedecer. Su pueblo, los grondarianos, huyen día tras día de terremotos, volcanes y mares muriendo en el camino. Erlik 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.



Erlik
Fuente: https://el-bestiario.fandom.com/es/wiki/Erlik

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.

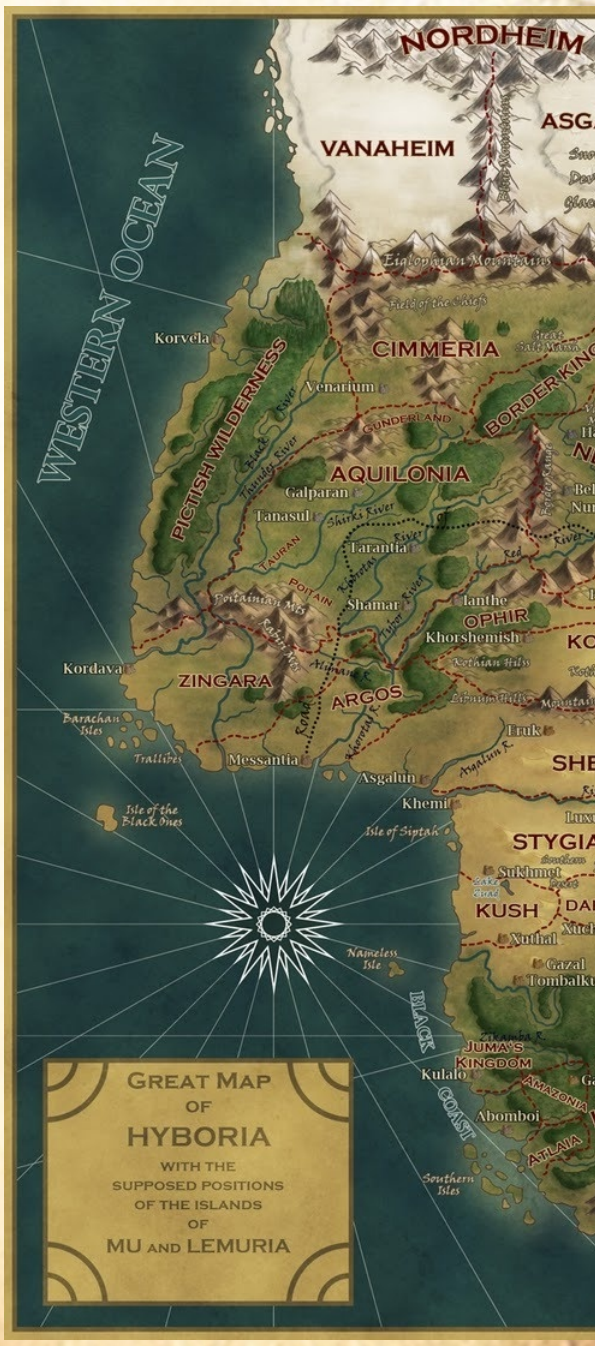
Los pueblos de Farsún y Turania emigran al centro del continente, y allí se mezclan con algunas tribus de la antigua Zarfhaana y Verulia. La mayor parte de los turanos se agrupa al oeste del gran mar interior y fundan Turán. Los farsún, mezclados como están con las tribus humanas y los turanos, dejan 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 lemurios 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 adorar, 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 lemurios 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 lemurios y grondarianos los persiguen, dejando los restos de las ciudades arrasadas en manos de los liberados lemurios, 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 lemurios, 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, Nemedia y Ofir aún más al oeste; y Marcas 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 probres 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.

Hadrathus

PUNTOS: 165



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

RAZA					
Humana maga	4	4	5	5	41
Neuromante, profesión mago					
Mente centrada, shin					10
ARMAS					
Bastón de mago	2	2	0	5	21
Maná N1					
Bola de fuego	3	3	10	3	33
Invocación					
Furia de los elementos	6	4	0	3	23
Área (G6/3). Invocación, acobardamiento, arco concentrado					
PROTECCIONES					
Ropa pesada	10	2	4	2	5
Ajustable					
OBJETOS					
Libro de invocaciones	3	0	3		20
Maná N3, profesión sabio, vulnerable					
Poción de vida	4	0	1		12
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".

Conan

PUNTOS: 127

RAZA					
Cimeria Conan	6	5	4	5	73
Fatálity, 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					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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					
Armadura ligera	15	3	4	4	5
Ajustable					
OBJETOS					
Llave maestra	1	0	3		7
Maestría (cerraduras)					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Belit

PUNTOS: 155

RAZA					
Humana cazatesoros	4	5	5	5	55
Fortuna, sentido arácnido					
Genio estratega, grito de guerra					35
ARMAS					
Espada	3	3	0	3	24
Difícil de matar (CaC)					
Lanza	3	2	0	2	13
Arma arrojadiza					
PROTECCIONES					
Ojo del dragón	1	2	0	5	10
Protecciones metálicas	2	2	0	2	6
OBJETOS					
Poción de vida	4	0	1		12
Elixir N3					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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 estratega. Aliados a 3 K, ENE+1 al iniciar su acutación.
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	5	5	4	4	30
Entrenado para vivir, guardaespaldas					7
ARMAS					
Lanza	3	2	0	2	13
Arma arrojadiza					
PROTECCIONES					
Escudo de rinoceronte negro	1	1	0	2	19
Escudo coriáceo N2, munición de parada					
Protecciones metálicas	2	2	0	2	6



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

Arma arrojadiza. Si se lanza, ALC=CON+AGI y DAÑ+1.
Entrenado para vivir. Repite CH DEF si pifia.
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	4	5	4	6	46
Neuromante, saltador					
La mano de la muerte, profesión mago, shin					20

ARMAS					
Lanza ornamental	3	3	0	5	28
Arma arrojadiza					
Te arrancaré el corazón	5	5	5	3	52
Invocación, daño extra, munición perforante					

METAHABS				
Comunión con lo salvaje	2	0	3	14
Invocación, berserker, sed de sangre				
Deambuación astral	1	0	3	12
Invocación, incorpóreo				
Llevado por el viento	1	0	4	9
Invocación, vuelo				



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Hiena

PUNTOS: 58

RAZA					
Hiena	4	4	3	3	30
Garras y dientes, rápida, retirada ordenada, saltadora					

ARMAS					
Mordisco de lobo	2	2	0	3	14

PROTECCIONES					
Piel endurecida	0	3	0	5	14



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Jefe Picto

PUNTOS: 62

RAZA					
Picta	5	5	3	4	40
Profesión bárbaro, saltador					
Berserker					5

ARMAS					
Hacha de hueso	2	3	0	3	17
Daño extra					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Zaporavo

PUNTOS: 95

RAZA					
Humana soldado	5	5	4	4	30
Fortuna, profesión gladiador, súper sentidos					30
ARMAS					
Alfanje	3	3	0	4	17
Cuchillo	2	2	0	3	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					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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. Siguiente 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	4	4	4	4	20
Profesión gladiador					10
ARMAS					
Alfanje	3	3	0	4	17
Puñal	1	1	0	3	11
OBJETOS					
Polen de loto berserker	2	0	2		1
Beserker, droga, un uso por acutación					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

Berserker. 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.

Mando bosoniano

PUNTOS: 112

RAZA					
Humana soldado	5	5	4	4	30
Fortuna, grito de guerra					45
ARMAS					
Espada	3	3	0	3	24
Difícil de matar (CaC)					
Cetro	3	2	0	2	10
Aplasta, munición aturdidora					
PROTECCIONES					
Armadura pesada grande	20	4	5	6	3



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Arquero bosoniano

PUNTOS: 97

RAZA					
Humana soldado	5	5	4	4	30
Francotirador, profesión arquero					15
ARMAS					
Espada	3	3	0	3	24
Difícil de matar (CaC)					
Arco bosoniano	3	3	10	3	23
A 2 manos					
PROTECCIONES					
Armadura ligera	15	3	4	4	5
Ajustable					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Guardia bosoniano

PUNTOS: 85

RAZA					
Humana soldado	5	5	4	4	30
Entrenado para vivir, guardaespaldas					7

ARMAS					
Espada	3	3	0	3	24
Difícil de matar (CaC)					
Alabarda	4	4	0	4	7
A 2 manos, arma complicada					
Cuchillo	2	2	0	3	14

PROTECCIONES					
Armadura pesada grande	20	4	5	6	3



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Thak

PUNTOS: 74

RAZA					
Hombre mono	5	5	3	4	45
Gran bestia, mulo, saltador					
Caer con estilo, profesión bárbaro					15

PROTECCIONES					
Piel endurecida	0	3	0	5	14



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Skuthus

PUNTOS: 169

RAZA					
Estigia	4	4	5	5	35
Orador					
Neuromante, profesión mago, shin, saikikku					21

ARMAS					
Convocar el horror	5	4	10	1	31
Invocación, acobardamiento, horror, veneno					
Tormenta de rayos	4	5	20	3	77
Área (S3). Invocación					

PROTECCIONES				
Ropas pesadas	10	2	4	2	5
Ajustable					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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	6	5	5	6	85
Berserker, señor de Medusa					
Garras y dientes, súper sentidos					10

PROTECCIONES				
Piel endurecida	0	3	0	5	14



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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...

Khosatral Khel

PUNTOS: 179

RAZA					
Demonio mayor	7	6	6	5	96
Neuromante, terror					
Fatality, revientamuros					15
ARMAS					
Daga sagrada de Xapur	2	2	0	3	39
Munición perforante, munición paralizante					
PROTECCIONES					
PIel d ehierro	0	6	0	5	23
METAHABS					
Levantar a los muertos	3	0	3		6
Invocación, magia: resucitar					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.
Revientamuros. DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.
Terror. Enemigos entrando o empezanso su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

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



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

Thalis

PUNTOS: 105

RAZA					
Estigia	4	4	5	5	35
Orador					
Neuromante, profesión mago, shin					16

PROTECCIONES					
Ropajes ligeros	5	1	4	1	6
Ajustable					

METAHABS				
Levantar a los muertos	3	0	3	6
Invocación, magia: resucitar				
Mareo mágico	2	0	3	15
Invocación, maleficio (muy torpe)				
Robo de energía	1	0	2	11
Invocación, sed de energía				
Someter al rebaño	3	0	3	16
Área (R4). Invocación, acobardamiento				



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

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.

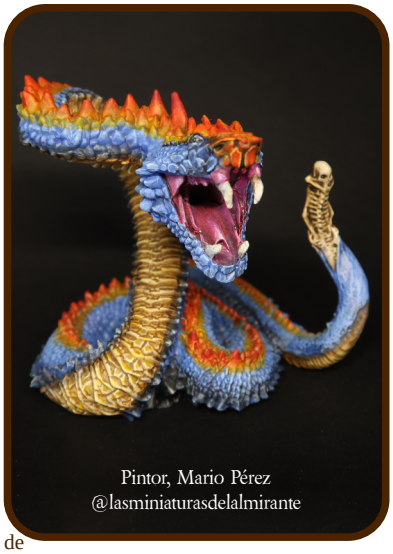
Serpiente gigante

PUNTOS: 266

RAZA					
Serpiente gigante	8	6	5	5	140
Berserket, 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					



Pintor, Mario Pérez
@lasminiaturasdelalmirante

Berserker. 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.
Revientamuros. DAÑ+3 en CaC a puertas, muros, tanques.


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	41	Animal, Retirada ordenada, Rápido, Vuelo
Escorpión de Tanakan de agua	4	4	2	3	1	Animal, Magia:Meta visión, Silencioso
Escorpión de Tanakan de tierra	4	3	2	3	1	Animal, Radar, Silencioso
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	Despertando del letargo, Fortuna, Gran demonio, Horror, Señor del sometimiento
Gran pantera	5	4	2	4	15	Animal, Rápido, Todo terreno
Grondariana	5	5	3	4	30	Fatality
Gusano león	4	3	2	3	1	Animal, Radar, Silencioso
Hiena	4	4	3	3	15	Animal, 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	16	Animal, 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	125	Animal, Berserker, 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

Protecciones

Armadura de cuero	6	4	2	4	
Armadura de escamas	20	4	6	2	
Armadura de malla	10	4	4	6	
Armadura ligera	15	4	3	1	Ajustable
Armadura muy pesada	25	4	5	1	
Armadura muy pesada grande	25	5	5	1	
Armadura pesada	20	4	4	1	
Armadura pesada grande	20	5	4	1	
Barda ligera	5	7	1	8	Ajustable
Barda muy pesada	20	7	4	2	Ajustable
Barda pesada	10	7	2	6	Ajustable
Casco	1	4	1	9	Ajustable
Casco de guardia	1	5	1	7	
Casco grande	1	7	1	9	
Colgante mágico dientes del destino	1	0	4	11	
Coraza adamantina	1	6	1	18	Fortuna, Refuerzo, Reliquia
Cuero endurecido	10	4	3	3	
Cuero humano	10	4	3	13	Absorción de impacto
Dermoesqueleto	0	3	3	15	Ajustable
Escudo	1	0	1	2	
Escudo de combate	1	0	1	22	Salvaguarda
Escudo de cristal de upas	1	0	2	15	Absorción de impacto
Escudo de madera	1	0	1	2	
Escudo de rinoceronte negro	1	0	1	17	Escudo Coriáceo N02, Munición de parada
Escudo de roble	1	0	1	2	
Escudo pavés de rinoceronte negro	2	0	2	29	Escudo Coriáceo N04, Munición de parada
Escudo reforzado	1	0	2	5	
Escudo tribal	1	0	2	5	
Gorro de cuero	1	4	1	6	
Gran yelmo	3	4	1	4	
Jubón de anillas roto	7	4	3	6	
Kimono	3	5	3	11	
Ojo del dragón (amuleto)	1	0	2	5	
Pechón de anillas roto	7	7	3	9	
Peto de anillas roto	7	4	3	6	
Piel de dragón	0	0	5	40	Escudo coriáceo N05
Piel de hierro	0	0	6	18	
Piel endurecida	0	0	3	9	
Pieles pesadas	3	5	2	8	
Protecciones metálicas	2	0	2	4	
Rodela	1	0	1	17	Absorción de impacto, Munición aturdidora
Ropa pesada	10	4	2	3	Ajustable
Ropajes gruesos	5	5	1	6	Ajustable
Ropajes ligeros	5	4	1	5	Ajustable
Ropajes ninja	15	5	3	9	Camuflaje
Ropas resistentes	5	4	1	2	
Tejido reforzado	0	0	1	1	Requiere (armadura)

Armas

Abrecartas	1	1	0	1	5	
Alabarda	4	4	0	4	7	A 2 manos, Arma complicada
Alfanje	3	3	0	4	16	
Antorcha	3	1	0	1	1	Munición incendiaria, Luz
Arbalesta	3	4	10	3	55	A 2 manos, Daño extra, Munición reforzada
Arco	3	2	10	3	1	A 2 manos, Arma complicada
Arco bossoniano	3	3	10	3	22	A 2 manos
Arco corto	2	2	7	3	15	A 2 manos
Arco corto estigio	3	2	5	3	1	A 2 manos, Fuego automático
Arco de caza	3	2	6	3	2	A 2 manos, Fuego automático
Arco de monta hirkano	3	2	7	3	3	A 2 manos, Fuego automático
Arco largo	3	3	13	3	25	A 2 manos
Arco largo bosonio	3	4	10	3	62	A 2 manos, Fuego automático, Munición perforante
Arco ninja o Yumi	3	2	10	3	1	A 2 manos
Arco shemita	3	2	12	3	23	A 2 manos, Fuego automático, Munición perforante
Arma de asta	3	3	0	3	20	A 2 manos, Daño extra, Munición de parada
Arpón	4	4	5	3	34	Arma arrojadiza
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	13	Munición perforante
Ballesta ligera	4	3	8	2	17	Munición perforante
Ballesta pesada	5	5	10	4	49	Munición perforante
Barra de acero	5	3	0	7	1	A 2 manos, Aplasta
Bastón	3	2	0	2	1	A 2 manos, Munición de parada
Bastón de mago	2	2	0	5	18	Maná N1
Bastón psíquico	3	2	0	3	1	Munición psíquica
Beso de muerte	5	5	0	3	33	Área (R1), Invocación
Bola de fuego	3	3	10	3	32	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	8	Munición aturdidora, Munición reforzada
Cadena	4	2	0	4	1	Arma complicada, Daño extra, Munición de parada, Munición paralizante
Cerbatana	2	1	3	2	1	Veneno
Cetro	3	2	0	2	1	aplasta, Munición aturdidora
Chakram	4	2	0	2	1	Arma arrojadiza
Cimitarra	3	2	0	4	8	Absorción de impacto, Daño extra
Clava	3	2	0	3	4	Munición aturdidora, Munición de parada
Convocar elHorror	5	4	10	1	23	Invocación, Acobardamiento, Horror, Veneno
Cuchillo	2	2	0	3	11	
Cuchillo arrojadizo	2	2	0	2	20	Arma arrojadiza
Cuchillo ghanata	3	2	0	5	1	Daño extra
Cuchillo yuetshi	3	2	0	4	1	Daño extra
Cuchillo zhaibar	3	3	0	3	25	Munición reforzada
Cuchillos arrojadizos	2	2	0	3	6	Cargas (3)
Daga	1	1	0	2	6	
Daga de parada	1	1	0	5	17	Difícil de matar (CaC)
Daga sagrada de Xapur	2	2	0	3	36	Munición paralizante, munición perforante
Dardo	1	1	3	2	9	
Desmembrar	3	4	5	3	65	Invocación, Daño extra, Munición perforante
Espada	3	3	0	3	23	Difícil de matar (CaC)
Espada a 2 manos	3	4	0	3	35	A 2 manos, Daño extra
Espada ancha	3	3	0	3	25	Absorción de impacto
Espada ardiente	3	3	0	3	10	Munición perforante, Reliquia
Espada corta	2	2	0	3	19	Difícil de matar (CaC)
Espada de Conan	3	4	0	5	42	Afilada
Espada larga	3	3	0	3	20	Afilada
Espadón o montante	3	4	0	4	33	A 2 manos
Estoque	3	3	0	3	15	
Estrella ninja o Shuriken	1	1	5	5	9	Cargas (5)
Explosivos	4	4	0	3	29	Munición incendiaria, Temporizador
Furia de los ancianos	5	2	10	3	1	Área (L10), Invocación, Munición psíquica
Furia de los elementos	6	4	0	3	20	Área (G6/1,5), Invocación, Acobardamiento, Arco concentrado
Fusta	3	2	0	3	1	Acobardamiento
Garras de demonio	3	2	0	5	6	Munición reforzada
Garrote	2	1	0	2	1	
Gran hacha	3	4	0	4	36	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

ARMAS (continuación)

Hacha	3	3	0	3	18	Daño extra
Hacha arrojadiza	3	2	0	3	7	Arma arrojadiza, Daño extra
Hacha brutal	4	4	0	3	9	A 2 manos, Arma complicada, Daño extra
Hacha cortacabos	3	2	0	4	8	Arma arrojadiza, Daño extra
Hacha de asta o alabarda	3	3	0	3	30	A 2 manos, Daño extra, Munición perforante
Hacha de batalla	3	4	0	3	38	Daño extra
Hacha de hueso	2	2	0	3	14	Daño extra
Hacha de leñador	3	3	0	3	15	A 2 manos, Daño extra
Hacha de mano	2	2	0	2	23	Arma arrojadiza, Daño extra
Hachón	2	2	0	2	13	Daño extra
Hachón a 2 manos	4	4	0	2	18	A 2 manos, Daño extra
Hachuela	3	3	0	2	17	Daño extra
Honda	3	2	10	2	8	Munición aturdidora
Hoz	2	1	0	2	1	
Jabalina	3	2	0	2	1	Arma arrojadiza, Defectuoso
Katana	3	3	0	3	20	Afilada
Kris	2	2	0	3	11	
La mortaja del mar	4	3	0	3	12	Área (G7/1), Invocación
La tormenta deseada	3	3	10	3	35	Área (S3), Invocación
Lanza	3	2	0	2	3	Arma arrojadiza
Lanza de caballería	4	5	0	2	37	Arma complicada, Arma de carga, Arma muy larga, Requiere (a caballo)
Lanza ornamental	3	3	0	5	27	Arma arrojadiza
Látigo	3	2	0	3	9	Acobardamiento, Arma muy larga, Munición paralizante
Líquido inflamable	4	3	0	2	4	Arma arrojadiza, Munición incendiaria, Un uso por actuación
Lucero del alba	4	3	0	3	2	Aplasta, Arma complicada, Munición perforante
Mandoble	3	4	0	4	38	A 2 manos, Arma de carga
Mangual	4	3	0	3	1	Aplasta, Arma complicada
Martillo de guerra	4	3	0	4	1	Aplasta, Arma pesada
Martillo ligero	3	2	0	4	1	Aplasta
Mayal agrícola	3	3	0	2	21	A 2 manos, Arma complicada, Munición de parada, Mun. perforante
Mayal militar	4	3	0	3	15	Munición de parada, Munición perforante
Maza	3	2	0	3	1	Aplasta, Munición aturdidora
Maza de guerra	4	3	0	4	1	A 2 manos, Aplasta
Maza ligera	3	2	0	3	1	Aplasta
Maza pesada	4	3	0	3	1	A 2 manos, Aplasta, Munición aturdidora
Maza tribal	4	4	0	3	16	Aplasta, Arma pesada
Mazo	3	4	0	3	39	A 2 manos, Aplasta, Munición aturdidora
Mordisco de demonio	2	1	0	5	1	Veneno
Mordisco de lobo	2	2	0	3	11	
Mordisco de Set	3	4	10	3	57	Invocación, Veneno
Mordisco despedazador	7	8	0	5	79	Munición ultraperforante
Ninguna puerta puede detenerme	3	3	3	3	35	Invocación, Revientamuros
Nube pestilente	3	4	10	3	59	Invocación, Acobardamiento, Munición buscadora
Odio puro	5	5	0	3	53	Área (R1), Invocación, Mun. paralizante, Odio, Un uso por aventura
Orbe explosivo	5	5	0	2	20	Área (R1), Temporizador, Un uso por aventura
Pica	4	4	0	3	19	
Pico de guerra	3	3	0	4	19	Daño extra
Pico de jinete	3	2	0	3	1	Daño extra
Polen de loto paralizante	3	1	0	2	1	Área (R1), Arma arrojadiza, Mun. paralizante, Un uso por actuación
Polen de loto venenoso	3	2	0	2	6	Área (R1), Arma arrojadiza, Un uso por actuación, Veneno
Polvo cegador	3	2	0	2	8	Área (R1), Acobardamiento, Arma arrojadiza, Munición cegadora, Un uso por actuación
Polvo explosivo	3	3	0	2	22	Área (R1), Arma arrojadiza, Un uso por actuación
Puñal	1	1	0	3	7	
Rabia de Boris	2	4	15	3	73	Invocación
Red	3	2	0	3	1	
Sable	3	3	0	4	29	Absorción de impacto, Daño extra
Sai	1	1	0	2	6	
Silencioso oscuro	3	3	15	1	37	Invocación, Acobardamiento
Tanto	2	2	0	3	16	Afilada
Te arrancaré el corazón	5	5	5	3	53	Invocación, Daño extra, Munición perforante
Tomahawk	3	2	0	3	4	Arma arrojadiza
Tonfa	3	2	0	5	1	
Tormenta de rayos	4	5	20	3	73	Área (S3), Invocación
Trampa de trampero	7	3	10	3	1	Área (R1), Área de activación, Bomba autónoma, Munición paralizante, Un uso por aventura
Tridente	4	4	0	4	20	Arma arrojadiza, Arma complicada
Tulwar	4	3	0	3	8	Absorción de impacto, Daño extra
Veneno en el viento	5	4	10	3	20	Área (R1'5), Invocación
Y ahora puedes morir	4	5	15	3	55	Invocación, Prueba de voluntad
Zapapico	3	4	0	3	25	A 2 manos, Arma complicada, Daño extra
Zarpazo	3	2	0	4	1	Veneno
Zarpazo de gran pantera	6	7	0	3	51	Cargadores (X) (1), Requiere (Raza gran pantera)

Objetos

Absorción vital	2	5	3	24	Invocación, La mano de la muerte
Ahora me ves	1	0	3	3	Teletrans, Un uso por aventura
Alucinación	6	5	3	44	Área (R1'5), Invocación, Maleficio (Muy miedoso), Maleficio (Tuerto)
Apaciguar los muertos	3	5	3	25	Invocación, Magia: dormir (no vivo), Magia: tranquilizar (no vivo)
Azote psíquico	4	10	3	37	Invocación, Runas de combate, Shin
Barrera psíquica	3	0	3	18	Invocación, Escudo de energía N01
Botiquín	3	0	3	11	Maestría (curar)
Cántico de odio	5	0	3	31	Invocación, Grito berserker
Capa de hilo fantasma	1	0	3	3	Invisible, Reliquia
Cicatrización de Mitra	2	0	3	24	Invocación, Elixir N3, Un uso por actuación
Comunión con lo salvaje	2	0	3	24	Invocación, Berserker, Sed de sangre
Deambulación astral	1	0	3	20	Invocación, Incorpóreo
Desarme	2	6	3	25	Invocación, Magia: telekinesis
Doblón de oro	1	0	1	7	Teleport
Esclavizar	2	10	3	29	Invocación, Maestría (poseer)
Exhortación de ira	5	0	3	36	Invocación, Grito de muerte
Habichuela mágica	3	0	1	10	Droga, Elixir N3
Halo de Mitra	3	0	4	21	Invocación, Escudo de energía N01
Halo de Set	2	0	3	29	Invocación, Baño de acero
Herramientas	3	0	4	14	Maestría (arreglar)
Hierba de la buena	1	0	2	5	Droga, Elixir N1
Levantar a los muertos	3	7	3	25	Invocación, Magia: resucitar
Libro de Invocaciones	3	0	3	26	Maná N3, Profesión mago, Vulnerable
Linterna	2	0	2	9	Área despreciable (G6/2), Luz
Llave maestra	1	0	3	13	Maestría (cerraduras)
Llevado por el viento	1	0	4	19	Invocación, Vuelo
Mareo mágico	2	10	3	35	Invocación, Maleficio (Muy torpe)
Metal pesado	2	0	6	31	Baño de acero
Muro imaginario	3	2	3	30	Invocación, Escudo de energía N03
Pastillas para no dormir	1	0	2	1	Droga, Cóctel de vitaminas, Neuropsico
Pendón de los caídos	1	0	3	38	Reliquia, Estandarte, Grito de sangre
Poción de invisibilidad	1	0	1	12	Invisible, tempus: actuación
Poción de vida	4	0	1	14	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	3	Droga, Drogas de combate, Un uso por actuación
Polen de loto negro	1	0	2	1	Cóctel de vitaminas, Droga, Un uso por actuación
Posesión de Set	2	10	4	33	Invocación, Maleficio (cojitranco)
Prismáticos	2	0	1	10	Visor N03
Relicario de Gathalamor	1	0	9	26	Reliquia, Distorsión psíquica, Distorsión envenenada
Robo de energía	1	8	2	25	Invocación, Sed de energía
Servidor nigromántico	3	0	4	44	Elixir N3, Horror, Mascota mágica, Resurrección
Someter al rebaño	3	0	3	28	Área (R2), Invocación, Acobardamiento
Tomo de Malcador	1	0	9	21	Maná N3, Reliquia

Transportes

Bestia	9	3	4	11	Todo terreno
Caballo	2	2	4	20	Capacidad (1), Rápido
Caballo de élite	2	3	5	24	Capacidad (1), Rápido
Caballo de guerra	2	2	5	23	Capacidad (1), Rápido
Lobo de guerra	3	3	5	18	Capacidad (1)
Pez aéreo	7	2	4	13	Capacidad (2), Levitador, Pez

Notas



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

WARTIME

www.wartimethegame.com