



# Compendio de clases de personaje

*Volumen II*

*-Heroes hiborios*



Por Pablo Claudio “Crom” Ganter García.

<http://lascosasdecrom.blogspot.com/>

Dedicado a Edurne, la cimmericia más dura que conozco, y a Jonks, todo un pícaro zamorio.

### **Este compendio contiene las siguientes clases:**

- 1-Bárbaro cimmericio
- 2-Soldado bosonio
- 3-Guerrero nordheimer
- 4-Nómada shemita

### **Un pequeño aviso**

Este humilde compendio no busca exáctamente servir para jugar en la Edad Hiboria, lo escribo con la idea de introducir unos pocos arquetipos de esa ambientación como personajes jugables para que los Master y jugadores caractericen algunos de los distintos pueblos que pueden medrar en su mundo de campaña usándolos como heroes en sus grupos. Los cimmericios servirían para representar a los duros pueblos del norte montañoso mientras que los bosonios podrían ser una cultura de hombres de la frontera.

Resumiendo, lo he escrito para dar colorido etnico a las partidas.

Si pese a estas palabras quieres meterte a dirigir en el mundo de Conan yo ya no me meto (pero te deseo suerte y te animo a colgar lo que escribas, que uno es muy fan) salvo para darte unos pocos consejos. Necesario recordar que el ambiente hiboreo es bastante menos fantástico que el setting de Aventuras en la Marca del Este, si se desea jugar en la brutal Edad Hiboria que Robert E. Howard plasmó en sus relatos las razas fantásticas no deberían ser opciones jugables como tampoco los clérigos ni los paladines (quienes como poco deberían perder sus poderes mágicos hasta alcanzar un nivel elevado, el 15 por ejemplo) y los magos deberían ser también eliminados de la lista.

Y ya dejo de darte la chapada.

## **Bárbaro cimmericio**

Los habitantes de las zonas civilizadas del mundo hablan entre susurros de la aspera Cimmeria, de sus montes que se elevan negros y blancos hacia un cielo siempre gris como los dedos (mejor dicho, garras) de los terribles dioses de esa tierra fría, de sus colinas donde poco crece y abundan bestias depredadoras... pero sobretodo hablan de su malhumorada y vengativa gente, de su desprecio a los refinamientos más básicos de la civilización, de su ferocidad en batalla y de la triste devoción que sienten hacia un panteón que como mucho es indiferente a su suerte.

Los cimmericios son un pueblo con la piel blanca, que se oscurece con facilidad cuando dejan su nubladohogar, y tienen los ojos azules u grises como espadas, con un brillo de lobuna ferocidad.

Más altos y fuertes que la mayoría de humanos, ambos sexos viven acostumbrados a las privaciones y la dureza de la vida dejándose llevar por arrolladoras emociones y abrazando la vida del guerrero con pasión, rechazan la “vida fácil” de los campesinos y comerciantes pero tienen en alta estima a los artesanos (sobretudo a los herreros). Se comportan de forma directa, brusca y con sinceridad en sus palabras, son pésimos mentirosos fuera de combate.

Adoran a un panteón presidido por Crom desde su montaña, este terrible dios odia a los débiles y no da nada a cambio de la devoción de los cimmericios salvo la fuerza que les permite vivir al nacer y la voluntad necesaria para sobreponerse a los horrores del mundo. Otros dioses menores son Lir (dios del conocimiento), Mannanan (dios de la poesía y el viaje), Morrigan (diosa de la batalla) y Badb (diosa del fuego y de la furia)...aunque los cimmericios viajeros pronto añaden dioses extraños ¡incluso civilizados! a sus peticiones y maldiciones con la intención de encontrar un lugar en la otra vida que no sea el lúgubre páramo donde les esperan sus ancestros. Sea como sea, los cimmericios son propiedad de Crom en cuerpo y alma.

*Requisitos:* fuerza 12 y constitución 12

*Característica principal:* fuerza

*Dado de golpe:* D8

*Nivel máximo:* ninguno

*Carga soportable:* humano

*Velocidad:* humano

*Tabla de ataque:* guerrero

Los bárbaros cimmericios son competentes con todas las armas del juego salvo las ballestas y los látigos, pero prefieren las espadas y las hachas. Se desenvuelven bien con los escudos y las armaduras de 15 kilos o menos, aunque no suelen llevar otras más pesadas ya que no las producen (deben saquearlas) ni son adecuadas para su estilo de combate.

Los cimmericios son famosos en todo el mundo por su habilidad como escaladores, por tanto tienen la habilidad Escalar de un Ladrón de un nivel mayor que el suyo. Son capaces de escalar incluso las montañas más empinadas y encontrar donde agarrarse incluso en superficies completamente lisas en apariencia.

Cada vez que un barbaro cimmericio se vea obligado a realizar una tirada de salvación para superar el Miedo (*como la tirada de salvación contra Paralisis para sobreponerse al efecto de Miedo de un Liche*) y la **falle** pasará a estar en furia y atacará a la fuente para acabar con ella. En este estado su Fuerza y Constitución ganarán 3 puntos, su CA empeorará en 3 y no podrá hacer nada que no sea golpear, cortar, trincar mientras grita maldiciones con una voz tomada por la furia homicida.

Los cimmericios son orgullosos pero pobres, por ello tiran dos veces para ver su dinero inicial y escogen el resultado más bajo. Ya se encargarán ellos de obtener oro por sus propios medios.

Tabla de progresión de experiencia del cimmerico		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del barbaro cimmerico					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	12	14	14	15	14
4-6	10	12	12	13	12
7-9	8	10	10	12	10
10-12	6	8	8	10	8
13-15	5	6	6	8	6
16-18	4	4	5	6	4
19+	3	3	4	4	3

## Arquero bosonio

Las famosas Marcas Bosonias son una tierra de poblados fortificados protegidos por valerosos arqueros que hacen frente a las incursiones de sus bárbaros vecinos gracias a siglos de experiencia en la defensa y el uso de los arcos largos bosonios, se dice que un grupo de estos hombres bien preparados es algo inexpugnable sin el uso de hechicería.

De altura y complexión física media, los bosonios tienen un básico pero muy fuerte sentido de la justicia reforzado a menudo con un código de honor soldadesco y una terquedad peligrosa. Aunque son una cultura de agricultores la amplia mayoría de los varones dedican varios años de su vida a la espada para ganar algo de oro, por ello cuando los bárbaros caen sobre sus murallas no lo hacen ante campesinos asustadizos sino que han de enfrentarse a soldados de los pies a la cabeza que defienden lo que les pertenece.

En un pasado no muy lejano adoraron al dios Bori (en realidad un líder militar deificado) pero en los últimos años el culto a Mitra ha ido eclipsando al primero puesto que es un dios de justicia y derechos, no pide sacrificio cruentos ni que se postren ante él y que anime a ser misericordioso. Todo ello casa muy bien con la mentalidad bosonia.

*Requisitos:* destreza 12 y constitución 10

*Característica principal:* destreza y constitución

*Dado de golpe:* D8

*Nivel máximo:* ninguno

*Carga soportable:* humano

*Velocidad:* humano

*Tabla de ataque:* guerrero

Los arqueros bosonios saben utilizar cualquier tipo de arma, armadura y escudo, pero entre todas las armas a distancia existentes la que sin duda prefieren utilizar es el arco largo bosonio ya que la conocen desde su más tierna infancia y con la que demuestran tener una eficacia letal. Por ello los bosonios disfrutan de un bonificador de +1 al ataque y al daño cuando emplean un arco largo bosonio (idéntico al arco largo salvo que más resistente y difícil de utilizar para un no bosonio, que sufre un -3 al ataque con él). A nivel 6 pasan a ignorar el penalizador por distancia larga.

Cuando se ponen a la defensiva los habitantes de las Marcas Bosonias son inigualables entre los hombres, por ello ganan un beneficio de -4 a la CA cuando adoptan la opción de **Lucha a la Defensiva**.

Tabla de progresión de experiencia del arquero bosonio		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9

360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del arquero bosonio					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	14	14	14	12	14
4-6	12	12	12	11	12
7-9	10	10	10	9	10
10-12	8	8	8	7	8
13-15	6	6	6	5	6
16-18	4	4	5	4	4
19+	3	3	4	3	3



## Guerrero nordheimer

La palabra nordheimer hace referencia a dos pueblos hermanos, casi idénticos, amistosos con los visitantes pacíficos pero enemigos terribles entre si: los Aesir de rubios cabellos y los Vanir con el pelo rojo. Los primeros viven en la nación de Asgard y los segundos en Vanaheim, trabajando una tierra dura, cazando peligrosas bestias en bosques y páramos helados, lanzando incursiones constantes y explotando minas de hierro.

Ambas razas son de cuerpos poderosos y altos, con la piel clara y los ojos de color azul; adoran (más bien aplacan) a Ymir “el gigante helado” y a su hija Atalí, que con su belleza atrae a los mortales para que los gigantes los maten para poner corazones sangrientos en la mesa del padre de todos ellos. Entre sus creencias está la existencia del Valhalla donde irán si mueren con valor en combate.

Hombres y mujeres combaten, aunque ellas suelen proteger las salas (pueblos tribales presididos por un rey) cuando los varones han partido de incursión; la guerra entre Aesir y Vanir es constante, y es ella junto con generaciones de dura vida en condiciones extremas las que han hecho de ambos bandos pueblos endurecidos. Aquellos que busquen en un nordheimer una presa fácil encontrarán sus tripas 5 palmas de acero en forma de espada ancha y una sonrisa en los labios de su enemigo.

*Requisitos:* destreza 12 y constitución 12

*Característica principal:* destreza y constitución

*Dado de golpe:* D8

*Nivel máximo:* ninguno

*Carga soportable:* Enano

*Velocidad:* humano

*Tabla de ataque:* guerrero

Los nordheimer luchan con cualquier arma, aunque prefieren las espadas: no tienen una técnica muy refinada ¡pero golpean duro y muy rápido! También saben usar armaduras (cuanto más pesada mejor) y escudos.

Como se ha dicho arriba los nordheimer tienen una forma brutal de combate, cuando combaten con una espada (sin importar de que tipo) disfrutan de un bonificador de +2 al daño acumulable a cualquier otro tipo de bonificador. Sus favoritas son las espadas anchas ya que el primer regalo que reciben los niños y niñas nordheimer son replicas de madera con las que más de uno se ha sacado un ojo.

Cuando se encuentran en una tierra fría pueden explotar sus habilidades de supervivencia: podrán identificar y seguir un rastro con un resultado de 1-3 en un D6, y solo serán sorprendidos con un resultado de 1 en un D6.

Tabla de progresión de experiencia del guerrero nordheimer		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5

32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del guerrero nordheimer					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	12	14	12	15	14
4-6	10	12	10	13	12
7-9	8	10	8	12	10
10-12	6	8	6	10	8
13-15	5	6	5	8	6
16-18	4	4	3	6	4
19+	3	3	2	4	3





### **Nomada shemita**

En los profundos y salvajes desiertos sureños de arena ardiente limítrofes con la civilización viven pueblos nómadas, pastores que dan cobijo a los huéspedes colmándolos de honores para luego cortarles la garganta de lado a lado y que desatan la muerte de forma implacable con sus arcos sobre sus enemigos o presas. Son los shemitas.

Considerados los mejores arqueros del mundo, y muy probablemente sea una afirmación exacta, pero también una raza de asesinos inmundos que venderían a sus mujeres por unas cuantas ovejas. Lo cual es falso pues los shemitas no aceptarían mezclar su sangre con una mujer de raza inferior. Creen en la reencarnación, y que los hombres “malvados” se reencarnarán en monos, además de en un panteón presidido por Ishtar (diosa alada de la fertilidad y la guerra), Adonis (dios de la fertilidad y la vida en la tierra) y Anu (dios del cielo) aunque de forma fatalista ya que piensan que el destino ya está escrito y que nada pueden hacer para cambiarlo.

*Requisitos:* destreza 14 y constitución 12

*Característica principal:* destreza y constitución

*Dado de golpe:* D6

*Nivel máximo:* ninguno

*Carga soportable:* humano

*Velocidad:* elfo

*Tabla de ataque:* guerrero

Los shemitas conocen todas las armas (menos las balletas) pero luchan con armaduras ligeras ( de no más de 10 kilos) y escudos pequeños.

Considerados los mejores arqueros del mundo, los shemitas suman +2 al ataque y al daño cuando usan cualquier tipo de arco puesto que saben donde han de impactar para dañar órganos importantes. A nivel 4 pasan a ignorar el penalizador por distancia larga.

Los shemitas pertenecen a una cultura donde el asesinato es habitual, todos ellos tienen las habilidades Esconderse en la Sombras y Moverse en Silencio de un ladrón 1 nivel menor que el suyo y la capacidad de apuñalar por la espalda.

Los shemitas son peligrosos pero la ganadería en el desierto da poco dinero, por ello tiran dos veces para ver su dinero inicial y escogen el resultado más bajo.

Tabla de progresión de experiencia del nómada shemita		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7

120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del nómada shemita					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	12	14	15	15	14
4-6	10	12	13	13	12
7-9	8	10	11	12	10
10-12	6	8	9	10	8
13-15	5	6	7	8	6
16-18	4	4	5	6	4
19+	3	3	4	4	3



*Belit es la shemita más famosa de todos los tiempos.*