

Hyboria



(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)
Copyright © 2001 Gabriele Pellegrini
v. 2.01

SOMMARIO

Premessa2

Mappa geografica di Hyboria3

Caratteristiche geografiche.....	4
Città.....	4
Fiumi.....	4
Province.....	4
Regni minori.....	4

L'era Hyboriana.....5

Nazioni e popoli9

Aquilonia.....	9
Argos.....	9
Brythunia.....	10
Cimmeria.....	10
Corinthia.....	11
Hyperborea.....	11
Hyrkania.....	11
Isole Baracha.....	12
Khitai.....	12
Koth.....	12
Nemedi.....	12
Iranistan.....	13
Nordheim.....	13
Ophir.....	13
Regni dei pittici.....	13
Regni neri(black kingdoms).....	13
Regno del confine.....	14
Shem.....	14
Stygia.....	15
Turan.....	15
Vendhya.....	16
Zamora.....	16
Zembabwei.....	17
Zingara.....	17

Mitologia18

L'inizio e la fine di tutto.....	18
L'era thuriana e il cataclisma.....	18
I Re-Giganti.....	19
L'impero di Acheron.....	19
Il Ragnarok.....	20
Divinita' principali.....	20
Asura.....	20
Bell.....	20
Crom.....	20
Derketo.....	20
Gullah.....	20
Isthar.....	20
Mitra.....	20
Odino.....	21
Set.....	21
Yezud.....	21
Ymir.....	21

Gilde, clan e confraternite.....22

Cerchio Nero.....	22
Circolo Scarlatto.....	22
Fratellanza Rossa.....	22
Kozaki.....	22
Mano Bianca.....	23
Quadrati di Acheron.....	23

Luoghi particolari24

Golamira.....	24
Il primo albero.....	24
Kadath.....	24
L'albero della morte.....	24
La strada dei Re.....	24
Le mani di Ivar.....	24

Personaggi importanti26

Baal-Pteor lo Strangolatore.....	26
Conan il Cimero.....	27
Red Sonja.....	28
Regina Akivasha.....	29

Taurus il Principe dei Ladri	30
Thot-Amon.....	31
Thulsa Doom	32
Valeria la corsara	33

Premessa

Questa ambientazione è frutto in parte dei racconti di Howard e in parte della mia fantasia. Lo stesso autore non fornì mai una descrizione completa di Hyboria e molto venne aggiunto con racconti scritti dai suoi molti imitatori, fra cui Lyon Sprague de Camp.

Ho seguito, fin dove potevo, la linea tracciata dalla letteratura, il resto l'ho lasciato fare alla mia fantasia.

Spero di proporre è un'ambientazione di ampio respiro che possa fornire molti spunti per i futuri Narratori, ma che lasci al tempo stesso spazio alla loro fantasia.

Spero che il suolo di Hyboria possa presto essere calpestato dagli stivali di molti avventurieri bramosi di fama e di gloria e, soprattutto, della voglia di divertirsi.

TheKeeper, 20 febbraio 2002

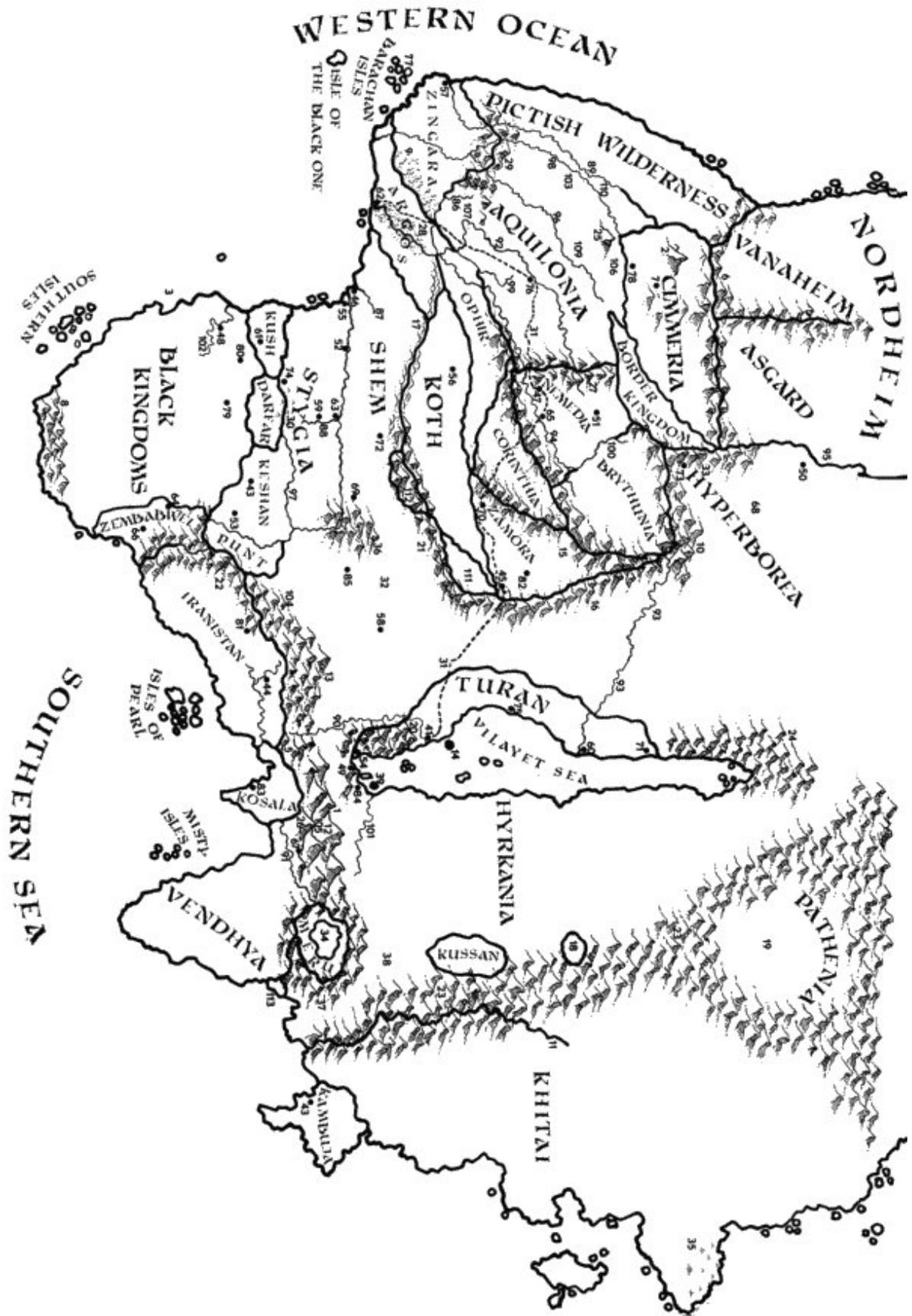


Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com

La mia URL è: <http://run.to/icb>

Oppure: <http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>

Mappa geografica di Hyboria





CARATTERISTICHE GEOGRAFICHE

- 1.Amir Jehan Pass - 2.Ben Morgh (Mount Crom) - 3.Black Coast - 4.Blue Mountains
5.Colchian Mountains - 6.Eiglophian Mountains - 7.Field of the Chiefs - 8.Fires of the South
9.Ghoul Forests of Zingara - 10.Graskaal Mountains - 11.Great Wall of Khitai - 12.Himelian Mountains
13.Ilbars Mountains - 14.Isle of the Iron Statues - 15.Karpash Mountains - 16.Kezankian Mountains
17.Kothian Hills - 18.Lake Ho - 19.Loulan Plateau - 20.Misty Mountains - 21.Mountains of Fire
22.Mountains of Gold - 23.Mountains of Night - 24.Mountains of the Gray Apes - 25.Mount Golamira
26.Mount Yimsha - 27.Border Range - 28.Oak Forests of Argos - 29.Poitainian Mountains
30.Purple Lotus Swamp of Stygia - 31.Road of Kings - 32.Shan-e-Sorkh - 33.Skull Gate of Hyperborea
34.Sumero Tso - 35.Swamps of the Dead - 36.Taian Mountains - 37.Talakma Mountains
38.Wahuan Desert - 39.Xapur the Fortified - 40.Zhaibar Pass

CITTÀ

- 41.Aghrapur - 42.Alkmeenon - 43.Angkhor - 44.Anshan - 45.Arenjun - 46.Asgalun - 47.Belverus
48.City of the Winged One - 49.Fort Ghori - 50.Haloga - 51.Hanumar - 52.Harakht - 53.Keshia
54.Khawarism - 55.Khemi - 56.Khorshemish - 57.Kordava - 58.Kuthchemes (ruined) - 59.Luxur
60.Maypur - 61.Meroe - 62.Messantia - 63.Nebthu - 64.New Zembabwei - 65.Numalia
66.Old Zembabwei - 67.Peshkauri - 68.Pohiola - 69.Sabatea - 70.Shadizar - 71.Shahpur - 72.Shushan
73.Sigtonia - 74.Suhkmet - 75.Sultanapur - 76.Tarantia - 77.Tortage - 78.Venarium (ruined)
79.Xuchotl - 80.Xuthal - 81.Yanaidar - 82.Yezud - 83.Yota-Pong - 84.Yuetshi - 85.Zamboula

FIUMI

- 86.Alimane River - 87.Asgalun River - 88.Bakhr River - 89.Black River - 90.Ilbars River
91.Jhumda River - 92.Khorotas River - 93.Nezvaya River - 94.Red River - 95.River of Death Ice
96.Shirki River - 97.Styx River - 98.Thunder River - 99.Tybor River - 100.Yellow River
101.Zaporoska River - 102.Zarkheba River

PROVINCE

- 103.Bossonian Marches - 104.Drujistan - 105.Ghulistan - 106.Gunderland
107.Poitain - 108.Taia - 109.The Tauran - 110.Westermarck

REGNI MINORI

- 111.Khauran - 112.Khoraja - 113.Uttara Kuru

L'era Hyboriana



Avvertenza: quello che state per leggere è tratto da un saggio scritto dallo stesso R.E. Howard, in cui espone la pseudostoria dei tempi preistorici che aveva usato come sfondo per le sue narrazioni. L'intero saggio fu pubblicato nel 1938 da un gruppo di fan.

Di quell'epoca, conosciuta dai cronisti nemediani come il Pre-Cataclisma, si sa poco, salvo per l'ultima parte, e anche questa è velata dalla nebbia della leggenda. La storia conosciuta comincia con l'eclissarsi della civiltà pre-cataclismica, dominata dai regni di Valusia, Verulia, Grondar, Thule e Commoria. Questi popoli parlavano tutti lingue simili e vantavano una comune origine. C'erano altri regni, ugualmente civilizzati, ma abitati da razze diverse e all'apparenza più antiche.

I "barbari" di quell'epoca erano i pitti, che vivevano su isole molto lontane nell'oceano occidentale; gli atlantidi, che abitavano un piccolo continente fra le isole dei pitti e il continente principale, o Thuria; e i lemuriani, che abitavano una serie di grandi isole nell'emisfero orientale.

C'erano vaste regioni di terra inesplorata. I regni civilizzati, benché di grande estensione, occupavano una porzione relativamente piccola dell'intero pianeta. Valusia era il regno più occidentale di Thuria; Grondar quello più orientale. A est di Grondar, il cui popolo non aveva raggiunto i livelli di civiltà dei regni affini, si stendeva su

una successione di deserti spogli e selvaggi. Sui tratti di deserto meno aridi, nelle giungle o fra le montagne, vivevano clan e tribù di selvaggi primitivi, disseminati qua e là. Molto lontano a sud c'era una misteriosa civiltà per nulla collegata con la cultura thuriana, e all'apparenza di natura pre-umana. Sulle lontane sponde orientali del continente viveva un'altra razza, umana, ma misteriosa e non-thuriana, con la quale i lemuriani entravano in contatto di tanto in tanto.

Sembra che fossero giunti da un oscuro continente senza nome che si trovava da qualche parte a oriente delle isole lemuriane.

La civiltà thuriana si stava sgretolando; i loro eserciti erano composti per la maggior parte da mercenari pitti. Atlantidi e lemuriani erano i loro generali, i loro statisti, e non di rado i loro re.

Sulle dispute fra i regni, e sulle guerre fra Valusia e Commoria, come anche sulle conquiste grazie alle quali gli atlantidi fondarono un regno nel continente thuriano, vi sono più leggende che storia attendibile.

Poi, il Cataclisma scosse il mondo. Atlantide e Lemuria sprofondarono, e le isole dei pitti furono sollevate a formare le vette delle montagne di un nuovo continente. Ampie parti del continente thuriano scomparvero sotto le acque in tempesta oppure, abbassandosi, formarono grandi laghi e mari interni. Si aprirono nuovi vulcani, spaventosi terremoti rasero al suolo città e imperi splendidi. Intere nazioni vennero cancellate.

I barbari se la cavarono un po' meglio delle razze civilizzate. Gli abitanti delle isole dei pitti furono distrutti, ma una numerosa colonia, che era stata insediata tra le montagne della frontiera meridionale di Valusia per fungere da cuscinetto contro le invasioni straniere, rimase intatta. Il regno creato dagli atlantidi su Thuria sfuggì, allo stesso modo, alla comune rovina, e ad esso giunsero migliaia di fuggiaschi a bordo delle navi con cui avevano precipitosamente lasciato la loro isola che sprofondava. Molti lemuriani fuggirono sulle sponde orientali del continente thuriano, che era rimasta relativamente indenne. Qui furono fatti schiavi dall'antica razza che già vi abitava, e la loro storia, per migliaia di anni, fu quella di una brutale servitù.

Nella parte occidentale del continente, le mutate condizioni crearono nuove forme di piante e di vita animale. Fitte giungle coprirono le pianure, grandi fiumi si scavarono lunghi percorsi fino al mare, montagne impervie si sollevarono e i laghi coprirono le rovine delle antiche città sul fondo di fertili valli. Dalle terre sprofondate sciamarono nel regno continentale degli atlantidi miriadi di bestie feroci e uomini inselvatichiti. Gli atlantidi furono costretti a combattere civiltà continuamente per difendere la propria vita, e tuttavia riuscirono a conservare le vestigia della loro precedente civiltà barbarica. Privi di metalli e altri minerali utili, divennero lavoratori della pietra come i



loro lontani antenati, ed erano tornati a un livello tecnico e artistico, quando la loro cultura entrò in contatto con i pitti. Questi avevano risalito la via della civiltà soltanto fino alla selce scheggiata, ma si erano moltiplicati, e avevano assai progredito nella scienza della guerra. Non avevano la più piccola traccia della natura artistica degli atlantidi; erano molto rudi, pratici, e prolifici. Non lasciarono nessun affresco dipinto o inciso sulle rocce, né oggetti d'avorio scolpito, al contrario dei loro avversari, ma possedevano un grandissimo numero di armi di selce altamente efficienti.

Questi regni barbarici dell'età della pietra si scontrarono e, in una serie di guerre sanguinose, gli atlantidi, inferiori di numero, regredirono nuovamente allo stato selvaggio, e l'evoluzione fu arrestata. Cinquecento anni dopo il Cataclisma, ogni traccia dei due regni barbarici è scomparsa. C'è soltanto un'orda, i pitti, che combatte una guerra continua con altre tribù selvagge, gli atlantidi. I pitti hanno il vantaggio del numero e del fatto che sono uniti tra loro, mentre gli atlantidi sono ridotti a pochi clan con assai scarsi collegamenti. Questo era l'occidente a quei tempi.

Nel lontano Oriente, tagliato fuori dal resto del mondo dal sollevamento di gigantesche montagne e da una distesa di immensi laghi, i lemuriani faticano come schiavi sotto i loro duri padroni. Il lontano Sud è più che mai avvolto nel mistero. Non toccato dal Cataclisma, esso è ancora a un livello pre-umano.

Delle razze civilizzate del continente thuriano, i resti di una nazione non valusiana abitano fra le basse montagne del sud-est, gli zhemri. Qua e là nel mondo sono sparsi clan di scimmieschi selvaggi, che nulla sanno della nascita e della caduta della antiche civiltà. Ma nel lontano Nord un altro popolo comincia lentamente a esistere.

Al tempo del Cataclisma, una banda di selvaggi, il cui sviluppo non era molto al di sopra di quello dei neanderthal, paesi ghiacciati abitati soltanto da una feroce razza di scimmie delle nevi: bianchi, giganteschi animali, all'apparenza nativi di quel clima. Le scimmie furono combattute e respinte dai selvaggi oltre il circolo artico, dove si pensò sarebbero perite. I selvaggi si adattarono al nuovo e duro ambiente, e prosperarono.

Quando le guerre tra pitti e atlantidei ebbero distrutto sul nascere quella che avrebbe potuto essere una nuova civiltà, un altro, minore cataclisma alterò ancora di più l'aspetto del continente originario, la successione dei grandi laghi si fuse in un vasto mare interno, che separò ancor di più l'Occidente dall'Oriente; terremoti, vulcani e inondazioni completarono la rovina dei popoli barbarici, che le guerre tribali avevano iniziato.

Mille anni dopo questo cataclisma minore, il mondo occidentale ha l'aspetto di un paese selvaggio, di giungle, laghi e fiumi impetuosi. Fra le colline del nord-ovest coperte di foreste si aggirano bande di uomini-scimmia, privi di linguaggio umano, che ignorano il fuoco e l'uso di utensili. Sono i discendenti degli atlantidi, risprofondati nello schiamazzante caos della bestialità della giungla, dalla quale millenni prima i loro antenati erano sgusciati faticosamente fuori. A sud-ovest abitano, sparpagliati, clan di selvaggi ridotti a cavernicoli, il cui linguaggio si è degradato alla forma primitiva, ma che, ciò malgrado,

conservano ancora il nome di pitti, il quale ha finito per significare semplicemente <<uomini>>: loro stessi, per distinguersi dalle vere bestie con le quali essi si battono per il cibo e la sopravvivenza. Questo nome è il loro unico legame con la condizione precedente. Né gli squallidi pitti, né gli scimmieschi atlantidi, hanno alcun contatto con altre tribù o popoli.

Lontanissimi, a oriente, i lemuriani, ridotti essi stessi a un livello quasi bestiale dalla brutalità della schiavitù, si sono ribellati distruggendo i loro padroni. Sono selvaggi, in mezzo alle rovine d'una civiltà ad essi estranea. I sopravvissuti di quella civiltà, che sono sfuggiti alla furia dei loro schiavi, si sono diretti a occidente. Piombati sul misterioso regno pre-umano del sud, lo rovesciano, sostituendovi la propria cultura, modificata dal contatto con quella vecchia. Il nuovo regno viene chiamato Stygia, e i resti sopravvissuti dell'antica nazione vengono addirittura venerati, dopo che la razza che l'aveva creata è stata praticamente distrutta.

Qua e là nel mondo, gruppi di selvaggi mostrano la tendenza a evolversi verso l'alto, anche se non hanno un nome e rimangono sparsi, divisi tra loro; ma nel nord le tribù stanno crescendo. Questi popoli vengono chiamati hyboriani, o hybori; il loro dio è Bori, qualche grande capo che la leggenda ha reso ancora più antico e mitico, forse il re che li ha condotti verso settentrione, nei giorni del grande Cataclisma, che le tribù ricordano nel loro distorto folclore.

Si sono diffusi in tutto il nord, e lentamente, muovendosi in tutta comodità coi loro carri, altre volte a prezzo di grandi difficoltà, e si stanno ora nuovamente spingendo verso sud. Fino a questo momento non sono entrati in contatto con nessun'altra razza; le guerre le hanno fatte soltanto fra loro. Millecinquecento anni di permanenza nel paese nordico li hanno trasformati in una razza alta, vigorosa, dai capelli fulvi e bellicosa, che già manifesta un'arte ben definita e un certo stile nel comporre poesie ispirate alla natura. Vivono ancora soprattutto di caccia, ma le tribù del nord già da qualche secolo allevano bestiame. C'è un'eccezione nel loro isolamento finora completo dalle altre razze: un viaggiatore che si era spinto nel lontano nord tornò con la notizia che le distese di ghiaccio credute deserte erano abitate da una tribù di uomini simili a scimmie, discendenti, era pronto a giurarlo, dalle bestie cacciate via dalle terre più abitabili ad opera degli antenati degli hyboriani. Quel viaggiatore sollecitò che una grande spedizione guerresca fosse inviata oltre il circolo artico per sterminare quelle bestie che giurava, si stavano evolvendo in veri uomini. Fu sbeffeggiato; ma un piccolo gruppo di giovani avventurosi accettò di ritornare con lui verso nord: nessuno mai più ricomparve.

Ma le tribù degli hyboriani stavano migrando verso sud, e man mano la popolazione aumentava, il movimento divenne più ampio. L'epoca successiva fu un tempo di migrazioni e di conquiste. Nella storia del mondo, le migrazioni delle tribù costituiscono un motivo costante nel panorama delle popolazioni.

Guardiamo il mondo cinquecento anni dopo. Tribù di hyboriani dai capelli fulvi si sono spostati verso sud e ovest, conquistando e distruggendo molti dei piccoli clan



senza nome. Assorbendo il sangue delle razze più antiche, già i discendenti dei primi migratori dal nord hanno cominciato a mostrare tratti razziali modificati. Queste razze miste vengono ferocemente attaccate dalle migrazioni più recenti, di sangue più puro, e spazzate via davanti ad esse – allo stesso modo in cui una scopa spazza via, imparziale, ogni tipo di detrito – per mescolarle coi resti frammischiati di altre razze ancora.

Finora i conquistatori non sono entrati in contatto con altri veri popoli e nazioni più antiche. A sud-est i discendenti degli zhemri, preso impulso dal sangue nuovo, prodotto dal mischiarsi con qualche altra tribù imprecisata, stanno tentando di far rivivere qualche debole ombra della loro antica cultura. A occidente gli scimmieschi atlantidi stanno ricominciando la lunga salita verso l'alto. Hanno descritto un ciclo completo: si sono dimenticati completamente delle loro precedente esistenza come uomini; inconsapevoli di qualunque altra preesistente condizione, stanno iniziando la nuova scalata senza gli aiuti o gli impacci dei ricordi umani. A sud di loro, i pitti rimangono selvaggi, in apparenza sfidando le leggi di natura con la mancanza sia di un progresso che di un regresso. Molto lontano, ancora più a sud, vi è l'antico e misterioso regno della Stygia. Lungo le sue frontiere orientali errano tribù selvagge di nomadi, già conosciute come i Figli di Shem.

Vicino ai pitti, nell'ampia valle di Zingg, protetti da grandi montagne, una banda di primitivi senza nome (a titolo del tutto ipotetico classificati come parenti degli shemiti) ha sviluppato una forma di agricoltura discretamente evoluta.

Un altro fattore è andato ad accrescere l'impeto della migrazione hyboriana. Una tribù di quella razza ha riscoperto l'impiego della pietra per gli edifici, ed è così sorto il primo regno hyboriano: il rude e barbarico regno d'Hyperborea, che ha avuto il suo inizio in una rozza fortezza di macigni ammassati per respingere gli attacchi delle altre tribù. Ben presto, la gente di quella tribù ha abbandonato le sue tende di pelle di cavallo per andare ad abitare in case di pietra, grezze ma poderose quanto a struttura: così protetta, ben presto è diventata assai forte. Vi sono pochi altri drammatici eventi nella storia dell'ascesa del rude e fiero regno d'Hyperborea, il cui popolo mutò all'improvviso la propria esistenza nomade per erigere abitazioni di nuda pietra, circondate da mura ciclopiche, una razza appena emersa dall'era neolitica che, per un capriccio del caso, aveva appreso i primi rudimenti dell'architettura.

L'ascesa di questo regno provocò nuove migrazioni di molte altre tribù, giacché, sconfitte in guerra, o rifiutandosi di diventare vassalle dei loro consanguinei che si trovavano nei castelli, molti clan intrapresero lunghi viaggi che li portarono fino a metà strada dal punto opposto del mondo. E le tribù più a nord cominciarono ad essere tormentate da giganteschi selvaggi biondi, non più progrediti degli uomini-scimmia.

La storia dei successivi millenni è quella dell'ascesa degli hyboriani, le cui tribù bellicose dominano il mondo meridionale. Rudi, vigorosi regni prendono forma. Gli

invasori dai capelli fulvi hanno incontrato i pitti, respingendoli sempre più nei territori brulli dell'Occidente. A nord-ovest i discendenti degli atlantidi, evolvendosi senza alcun aiuto esterno dalla condizione di uomini-scimmia a quello di selvaggi primitivi, non hanno ancora incontrato i nuovi conquistatori. Lontano a oriente i lemuri stanno sviluppando una loro strana civiltà. A sud gli hyboriani hanno fondato il regno del Koth, ai confini di quelle contrade pastorali note come la Terra di Shem, e anche i selvaggi di questi territori, in parte per i contatti con gli hyboriani, in parte per i contatti con gli stigi che li hanno predati per secoli, stanno emergendo dalla barbarie. I biondi selvaggi del lontano nord sono cresciuti in numero e potenza, così le tribù hyboriane più settentrionali si spostano a sud, spingendo davanti a sé i clan con loro apparentati. L'antico regno di Hyperborea vien rovesciato da una di queste tribù nordiche ma, tuttavia, conserva l'antico nome. A sud-est di Hyperborea è sorto un regno degli Zhemri, che ha preso il nome di Zamora. A sud-ovest una tribù di pitti ha invaso la fertile valle di Zingg, conquistando il popolo agricolo che l'abitava, e si è insediata tra questa gente: la razza mista più tardi viene conquistata da una tribù hyboriana vagante, e dalla mescolanza di tutti questi elementi nasce il regno di Zingara.

Cinquecento anni più tardi, i nuovi, numerosi regni sono chiaramente definiti. I regni di Aquilonia, Nemedi, Brytunia, Hyperborea, Koth, Ophir, Argos, Corinthia, e una nazione nota come il Regno del Confine, dominano il mondo occidentale. Zamora è a oriente e la Zingara e sud-ovest di questi regni, popoli simili per la carnagione scura e le abitudini esotiche, ma per il resto non affini tra loro. Lontano a sud dorme la Stygia, indenne da invasioni straniere, ma i popoli dello Shem hanno cambiato il giogo stigio con quello meno umiliante del Koth. I padroni dalla pelle d'un bruno intenso sono stati spinti a sud del grande fiume Styx, oppure Nilus, Nilo, il quale, scorrendo verso nord da territori oscuri e mal conosciuti, gira quasi ad angolo retto e scorre per un nuovo, lungo tratto verso occidente attraverso le grandi praterie dello Shem, per riversarsi nel grande mare. A nord di Aquilonia, il regno hyboriano più occidentale, vi sono i cimмери, feroci e indomabili selvaggi, che però progrediscono rapidamente per i contatti avuti con i nemici nei ripetuti, e falliti, tentativi d'invasione. I cimмери sono i discendenti degli atlantidi, e adesso progrediscono più in fretta dei loro atavici nemici, i pitti, che abitano le lande selvagge a occidente di Aquilonia.

Altri cinque secoli, e i popoli hyboriani realizzano una civiltà così eletta e potente che basta il contatto con essa a strappare dalla barbarie ogni tribù selvaggia. Il regno più forte è Aquilonia, ma gli altri le contendono vigore e splendori. Gli hyboriani sono diventati una razza assai composita; i più vicini all'antico ceppo sono gli abitanti del Gunder, una provincia settentrionale dell'Aquilonia. Ma questa mescolanza non ha indebolito la razza. Essi primeggiano nel mondo occidentale, anche se i barbari delle terre selvagge aumentano la loro forza.

Nel nord, barbari selvaggi dai capelli d'oro e dagli occhi azzurri, discendenti dei biondi selvaggi dell'Artico, hanno



cacciato le ultime tribù hyboriane rimaste dai paesi delle nevi, salvo per l'antico regno di Hyperborea che resiste ai loro attacchi. Il loro paese è chiamato Nordheim, ed essi sono divisi nei vanir di Vanaheim, dai capelli biondo-rossi, e negli aesir di Asgard dai capelli biondo-oro.

Adesso i lemuriani entrano di nuovo nella storia come Hyrkaniani. Nel corso dei secoli essi si sono spinti costantemente verso occidente, e adesso una tribù si stanza lungo la costa meridionale del grande mare interno, il Vilayet, e fonda il regno del Turan, sulle terre a sud-ovest. Fra il mare interno e i confini orientali dei regni dell'Occidente vi sono ampie distese steppose e, all'estremo nord e all'estremo sud, ampi deserti. Gli abitanti non hyrkaniani di quei territori sono sparsi e dediti ad attività pastorali, non hanno nome, nel nord; nel sud sono shemiti, con una sottile traccia di sangue hyboriano, dovuta a occasionali vaganti conquistatori. Verso l'ultima parte di questo periodo, altri clan hyrkaniani si spingono a occidente, intorno all'estremità settentrionale del mare interno, e si incontrano con gli avamposti orientali degli hyperboreani.

Date una rapida occhiata ai popoli di quest'epoca. I dominanti hyboriani non hanno più le caratteristiche uniformi dei capelli fulvi e gli occhi grigi. Si sono mescolati ad altre razze. C'è un forte ceppo shemita, o perfino stigio, tra i popoli del Koth e, in misura minore, di Argos; la gente di Argos si è mescolata, più che con gli shemiti, con gli zingariani. I brytuniani orientali si sono imparentati con gli zamoriani dalla pelle scura, e i popoli dell'Aquilonia meridionale si sono mischiati coi bruni zingariani, al punto che i capelli neri e gli occhi azzurri sono diventati il tipo dominante nel Poitain, la provincia aquiloniana più meridionale.

L'antico regno di Hyperborea è più chiuso degli altri, eppure c'è sangue straniero in abbondanza nelle sue vene, portatovi dalle donne di altre razze catturate oltre il confine: hyrkaniane, aesir e zamoriane.

Soltanto nella già nominata provincia del Gunder, dove la gente non tiene schiavi, il puro ceppo hyboriano sopravvive intatto. Anche i barbari più a nord hanno mantenuto puro il proprio sangue: i cimмери sono alti e possenti, coi capelli scuri e gli occhi azzurri o grigi. Il popolo del Nordheim è di corporatura simile, ma con la pelle bianca, gli occhi azzurri, e i capelli rossi o dorati. I pitti sono sempre dell'identico tipo, mai mutato attraverso le epoche: bassi, molto scuri di carnagione, con gli occhi e i capelli neri. Gli hyrkaniani sono scuri di pelle, e in genere alti e magri, anche se il tipo tozzo, dagli occhi obliqui, sta diventando sempre più comune fra loro, il risultato della mescolanza con una strana razza di aborigeni intelligenti, anche se poco evoluti, da essi, conquistati tra le montagne a oriente del mare di Vilayet durante la loro migrazione verso occidente.

Gli shemiti sono in generale di media statura, anche se a volte, quando nelle loro vene vi è del sangue stigio, possono diventare giganteschi; in generale hanno una struttura robusta, spalle ampie, nasi aquilini, occhi scuri e capelli d'un nero corvino dalle sfumature azzurrastre. Gli stigi sono alti e ben fatti, di carnagione assai scura, i lineamenti dritti, allungati: almeno, la classe dominante è

di questo tipo. Le classi inferiori, al contrario, sono un'orda imbastardita, frutto di tiranneggiamenti e sopraffazioni, una mescolanza di sangue negroide, stigio, shemita, e perfino hyboriano. A sud della Stigia si stendono gli ampi regni neri delle amazzoni, dei kushiti, degli atlaiani, e l'ibrido impero dello Zembabwei.

Fra Aquilonia e le lande selvagge dei pitti si stendono le Marche Bossoniane, popolate dai discendenti di una razza aborigena, conquistata da una tribù di hyboriani, ai primordi della migrazione di questi ultimi. Questa gente di frontiera, di razza mista, non ha mai raggiunto il livello di civiltà degli hyboriani più puri, ed è stata sospinta da essi ai margini estremi del mondo civilizzato. I bossoniani sono di altezza e colorito medio, gli occhi sono neri o grigi, e i loro crani sono mesocefalici. Vivono soprattutto di agricoltura, in grandi villaggi cintati da mura, e le loro terre fanno parte del regno di Aquilonia. Le paludi che le costellano si estendono dal Regno del Confine a nord fino alla Zingara, a sud-ovest, formando un efficace baluardo, per Aquilonia, sia verso i cimмери che i pitti. I bossoniani sono tenaci combattenti difensivi, e secoli di guerre contro i barbari del settentrione e dell'occidente hanno fatto sì che abbiano sviluppato tattiche di difesa quasi del tutto impenetrabili da un attacco diretto.

Questo era il mondo, al tempo di Conan.

Nazioni e popoli



Qui di seguito troverete elencati in ordine alfabetico i regni hyboriani. Dei meno importanti verrà fornita una descrizione sommaria.

AQUILONIA

Governo: Feudalesimo

Governante: Re Numedide

Capitale: Tarantia

Religioni: Mitra; Asura

Commercio: Legname, grano, bestiame, ferro, stagno e rame

Geografia:

Gran parte del territorio dell'Aquilonia è occupato da fattorie e campi coltivati. Grandi foreste si aprono ad occidente, dove scorre il Fiume del Tuono (98), che segna il confine fra l'Aquilonia e le Foreste dei Pitti. Questa zona è ancora molto selvaggia e subisce talvolta le incursioni dei barbari Pitti.

A nord, ai confini con la Cimmeria, il territorio diviene collinoso, ad est le montagne separano Aquilonia dalla Nemedi.

A sud i fiumi Alimane (86) e Tybor (99) segnano il confine con i regni di Zingara e Ophir.

Il clima aquiloniano è solitamente temperato.

Località e città importanti:

Tarantia (76)

È la capitale dell'Aquilonia. Sorge a sud-est, sulle rive del fiume Khorotas (92).

A Tarantia si trova non solo il palazzo reale, ma anche la Torre di Ferro, dove da mille anni vengono rinchiusi i prigionieri politici dell'Aquilonia.

Le truppe imperiali vengono chiamate la Legione Nera, mentre le guardie personali del re, un gruppo di soldati scelti, vengono chiamati i Dragoni Neri.

Marche Bossoniane (103)

È una provincia di frontiera che sorge fra l'Aquilonia e le foreste dei Pitti e si estende dalla Cimmeria alla Zingara. Questa regione serve per lo più come cuscinetto fra i Pitti e l'Aquilonia.

Gunderland (106)

Una provincia settentrionale tra il cuore dell'Aquilonia e la Cimmeria. Un volta era un regno indipendente. Sebbene ora questa zona sia sotto il controllo aquiloniano, il Gunderland mantiene ancora una certa indipendenza.

Società:

Aquilonia è un gigante commerciale e militare.

I vari territori aquiloniani sono amministrati, a livello locale, da conti e baroni, che possono disporre di un proprio esercito. Sopra tutti governa il re.

Le leggi emanate dal re devono essere rispettate da tutti. Alcuni baroni tuttavia hanno il permesso reale di imporre le proprie leggi sul territorio che governano. Quando sorgono dispute tra i nobili si ricorre alla giustizia del re.

Le foreste sono generalmente proprietà dei nobili, specialmente nell'est. In queste foreste i guardiacaccia provvedono a tenerle libere da animali pericolosi.

Nelle foreste occidentali invece sono ancora molto presenti animali feroci quali: pantere, scimmie carnivore, orsi e lupi.

ARGOS

Governo:

Monarchia

Governante: Re Ariostro

Capitale:

Messantia

Religioni: Mitra,

Bel

Commercio: Legname, navi

Geografia:

A sud dell'Argos si apre il grande Oceano Occidentale. A oriente le Foreste dei Ghoul (9) segnano il confine con la Zingara, il fiume Alimane (86) a nord segna il confine con l'Aquilonia, e le colline orientali con il Koth. Sul suo lato occidentale si estende un sottile dito di terra, volto a occidente che confina con la Zingara. Questo luogo è la fonte di molte delle dispute tra i due paesi.

Il maggiore Fiume dell'Argos è il Khorotas (92). Scorre dal confine sud occidentale dell'Aquilonia fino all'Oceano Occidentale. Il Khorotas non è navigabile dalle navi, ma solo attraverso chiatte.



Le regioni più fertili di Argos sono la valle del fiume Khorotas. Nella valle sono presenti frutteti, zone coltivate e foreste di querce, utili per l'industria navale.

La costa dell'Argos è piena di porti. Molti di questi non sono commercialmente attivi, ma il re li mantiene per ostacolare il regno di Zingara.

Località e città importanti:

Messantia (62)

È la capitale dell'Argos e una delle città portuali più grandi e più ricche di tutta la costa.

Qui comincia la Strada dei Re, che arriva fino al Turan e passa per Aquilonia, Nemedi, Corinthia e Zamora. Messantia sorge allo sbocco del Fiume Khorotas. Il porto di Messantia è uno dei maggiori cantieri navali.

Società:

L'Argos è una delle nazioni commerciali più grandi dell'era Hyboriana ed è rinomato per la sua industria marittima. Possiede molte navi, sia commerciali che da guerra.

Sebbene l'industria navale sia fiorente, il popolo riesce appena a sfamarsi.

I marinai argosiani, corti e tarchiati sono i migliori di tutto il mondo.

La giustizia Argosiana è nelle mani della nobiltà.

BRYTHUNIA

Governo: Monarchia

Governante: Re Eldran

Capitale: Kelbaza

Religioni: Mitra; Wiccana (vedi sotto)

Commercio: Esportazione di schiavi

Geografia:

I confini della Brythunia sono delimitati a nord dalle Montagne Graskaal (10), ad est dal fiume Kezankians, a ovest dal Fiume Giallo (100), e a sud dalle Montagne Karpash (15). Le montagne fungono da barriera naturale contro gli invasori, tuttavia gli altopiani del nord-est sono attraversati da numerosi passaggi.

La Brythunia nord-orientale è pietrosa e secca.

Alte guglie e strette valli riempiono la metà orientale del paese, a occidente il Fiume Giallo fluisce fino alle grandi Paludi Salate del Regno del Confine.

Nel lontano nord si trovano vaste foreste di pini e gli alti picchi, coperti da ghiacciai e nevi perenni, delle Graskaals. Molta della popolazione vive nella parte centrale del regno poiché gran parte del territorio è freddo e arido.

Località e città importanti:

Questo regno è formato da poche città-stato quasi totalmente indipendenti tra di loro.

Kelbaza

È la capitale. Giace nella Pianura di Lema, a sud delle Paludi del Sale.

Altre città fortificate sono Pirogia, Charnina e Potrebria.

Società:

Il re è Eldran di Brythunia. Governa col pugno di ferro, ma ha dimostrato di essere un re buono e giusto. È riuscito a unificare le regioni, un tempo divise della Brythunia, e a porle sotto un unico potere.

Sebbene il re conceda parecchio potere alle varie regioni, molti nobili lo vedono come una minaccia.

Nonostante i grandi sforzi del re la Brythunia è ancora lontana dall'essere uno stato unito.

Spesso i vari nobili ignorano gli editti reali.

A causa di ciò gli altri regni la reputano la Brythunia un regno di balordi.

La maggior parte dei Brythuniani vive in piccoli villaggi di capanne.

I Wiccana sono dei sacerdoti della natura, essi credono solo nelle forze dell'acqua, dell'aria e della terra.

La schiavitù è una delle facce nere della Brythunia, nonostante re Eldran l'abbia bandita, molti governanti la praticano ancora.

Le montagne Kezankians, ad est, sono abitate da tribù di primitivi.

CIMMERIA

Governo: Clan

Governante: Nessuno

Capitale: Nessuna

Religioni: Crom

Commercio: Nessuno, occasionalmente pelli di lupi e orsi

Geografia:

La Cimmeria giace a nord dell'Aquilonia; è una terra montagnosa, con erte rupi e ripidi precipizi.

Qui il cielo è coperto per la maggior parte dell'anno, e gli inverni sono terribilmente freddi.

Località e città importanti:

Ben Morgh (2)

Conosciuta anche come Monte Crom questa montagna a nord della Cimmeria occidentale è la casa del dio Crom. È ed il luogo più sacro della Cimmeria. I capi clan sono seppelliti sul Campo del Morto alla base di Ben Morgh.

Montagne Eiglophian (6)

Queste montagne segnano il confine tra la Cimmeria e il Nordheim.

Campo dei Capi (7)

Un campo nel nord ovest della Cimmeria su cui sorgono rovine di pietra antiche, probabilmente di origine Atlantidea. Nel centro del campo si trova la Pietra della Posizione, un'alta e sottile pietra nera. La leggenda narra che Crom staccò la Pietra della Posizione da una montagna e la lanciò contro Ymir quando, la divinità del Nordheim, invase la Cimmeria moltissimo tempo fa.

Società:



In questo territorio selvaggio il clima è duro e fra gli uomini vige una forte selezione naturale, cosicché solo i più forti sopravvivono. Questo rende i cimmeri un popolo selvaggio, feroce e indomabile. I cimmeri sono alti e possenti, con capelli scuri e occhi azzurri o grigi. La loro natura selvaggia li porta spesso a intraprendere guerre con i loro vicini, soprattutto con i loro atavici nemici, i Pitti e in secondo luogo i Vanir.

Gli Aesir sono invece amici e alleati dei cimmeri, più di una volta hanno combattuto contro i Vanir, i nemici comuni.

La divinità principale dei cimmeri è Crom, che vive nella grande montagna di Ben Morgh da dove lancia sciagure e morte.

Raramente viene invocato poiché Crom è un Dio tenebroso e selvaggio che odia i deboli. Tuttavia Crom dona agli uomini il coraggio, la volontà e la forza di combattere, e questo è per i cimmeri tutto quello che ci si può aspettare da un Dio.

CORINTHIA

Governo: Oligarchia

Capitale: Non definita

Religioni: Mitra

Commercio: Alcune pietre preziose. Trae alcuni benefici dalla presenza della Strada dei Re.

Geografia

La Corinthia è una terra montuosa, a est, una porzione dei monti Karpash (15) segna il confine con la Brythunia. Il cuore del territorio, assomiglia alle distese della Brythunia centrale. Per il resto la Corinthia è una terra di montagne e città indipendenti tenute insieme da una tenue alleanza.

Località e città importanti:

La Corinthia non possiede un vera e propria capitale, in effetti si potrebbe definire uno stato appena abbozzato. Ogni città fortificata possiede un nobile che la governa.

Società:

La Corinthia è divisa in diversi città-stati indipendenti, ciascuna col suo governo e le sue leggi. In pratica sono oligarchie; il governo è nelle mani dei ricchi ed dei potenti. La Corinthia possiede un suo ordinamento di maghi, inclusi tre ordini segreti che esistono dai tempi di Acheron. Il Quadrato Bianco utilizza la magia per scoprire le vie segrete della vita e della morte, della guarigione e della malattia. Il Quadrato grigio è un'organizzazione che vede il magico come un campo di studio senza giudizio morale. Il Quadrato Nero crede che maghi siano i giusti governanti dell'Ovest (e del Mondo). Passi segreti contenuti negli antichi tomi Acheroniani suggeriscono l'esistenza di un quarto Quadrato, quello Arcobaleno, che sarebbe la forza che controlla tutte le altre società segrete.

Le città-stato della Corinthia hanno uno stile governativo particolare. A capo del governo stanno i Senatori, ed il loro potere varia in base alla loro ricchezza e prestigio sociale.

Il potere dei senatori è enorme; non solo creano le leggi, ma possono anche dirigere i tribunali e i processi. I Senatori comunemente usano il loro potere per intimidire i loro avversari.

HYPERBOREA

Governo: Theocrazia

Governante: Louhi

Capitale: Nessuna

Religioni: Louhi (vedi sotto)

Commercio: Nessuno

Geografia:

Hyperborea fu il primo grande regno hyboriano sorto dopo secoli di barbarie. Rovesciato nel suo massimo splendore dalle popolazioni del nord, oggi è uno dei più spaventosi e orribili regni esistenti. La terra è morta e arida, eternamente avvolta da nebbie dense e appiccicose. Colline spoglie e distese di pietre sgretolate si estendono all'infinito.

Pochi abitano questi luoghi di sventura e i più sono poveri disgraziati senza patria.

Località e città importanti:

Le sole costruzioni che si possono incontrare in questo luogo di morte sono Le Rocche, gigantesche abitazioni di pietra popolate da terribili streghe ed esseri della notte. Essi sono i signori incontrastati di Hyperborea e solo i pazzi o i disperati osano entrare nelle loro dimore.

Le rocche più famose e temute sono:

Sigtona (73), governata da una vampira.

Pohiola (68), la dimora della temuta Louhi, la strega, regina dei maghi della Mano Bianca.

Società:

Gli adepti al culto della Mano Bianca sono tutti hyperboreani, fanatici a tal punto da subire strane mortificazioni al corpo, alla mente e alla volontà. Portano tutti delle maschere bianche che riportano solo dei tagli per gli occhi e dei sai neri aderenti al corpo. Sono micidiali combattenti e la loro cieca fede nei loro dei-diavoli li rende immuni alla paura e al dolore. Curiose sono poi le armi che utilizzano: delle strane bacchette nere con in cima delle sfere di metallo argenteo, opaco. Queste armi hanno il potere di provocare, a contatto, atroci dolori alle articolazioni delle vittime, senza tuttavia ucciderle.

Louhi governa incontrastata su tutta l'Hyperborea e viene adorata al pari di una divinità.

Gli Hyperboreani sono alti più di 2m, hanno un fisico asciutto e rispetto all'incredibile altezza sono incredibilmente magri. La carnagione è biancastra e gli occhi sono per lo più di uno strano colore verde.

Gli ingressi a Hyperborea sono segnati tutti da spaventosi monumenti: giganteschi teschi di mammoth che vengono spesso scambiati per crani di orribili giganti.

HYRKANIA

Governo: Monarchia



Capitale: Messantia
Religioni: Mitra, Bel
Commercio: Legname, cavalli, argento.

Geografia:

L'Hyrkania è una vasta terra di praterie, foresta, e tundra. A occidente incontra le spiagge orientali del Mare Vilayet; il suo confine orientale è segnato dal Grande Muro del Khitai. A sud il confine è segnato dalle montagne Talakma (37), un sotto-insieme delle montagne Himeliane (12). Molto a nord le steppe lasciano il posto a foreste di pini e alla distesa subartica.

Le steppe Hyrkaniane sono attraversate da molte mandrie di cavalli selvaggi, ma si possono incontrare anche lupi feroci, mammut e pochi, ma pericolosissimi, animali preistorici.

Durante l'inverno le piogge favoriscono la nascita di una varietà stupefacente di flora, ma durante l'estate le piogge cessano e il suolo diviene arido.

Località e città importanti:

Bukhrosha

Una città commerciale sulla strada carovaniere che va dal Turan al Khitai. Gli abitanti sono per lo più di origine Hyrkaniana e Vendhyana.

Bukhrosha è famosa per le spezie.

Lakmashi

Un'altra città commerciale sulla strada carovaniere abitata sempre da Hyrkaniani e Vendhyani. Lak-Mashi è conosciuta anche col nome di "Città dell'Argento" a causa delle numerose miniere di argento.

Pathenia

Una zona segreta, nascosta fra le montagne orientali. Sull'altopiano Loulan (19) vive una sconosciuta civiltà pre-umana.

Società:

Gli Hyrkaniani hanno pelle scura, sono magri e di statura alta. Alcuni sono tozzi e con occhi obliqui, questo a causa della mescolanza fra razze.

Le città e i villaggi sono pochi e sorgono spesso in punti strategici per il commercio.

L'hyrkaniano di solito fa una vita nomade e vive addestrando i cavalli selvaggi che scorrazzano per le grandi steppe. L'arma preferita degli hyrkaniani è l'arco a doppia curva che può tirare frecce a notevole distanza.

ISOLE BARACHA

Le isole Baracha sono il territorio incontrastato della Fratellanza Rossa: la confraternita dei pirati del mare occidentale. La maggior parte dei pirati è di estrazione argosiana, ma non mancano zingariani e kushiti. Tortage, la Scarlatta, è il porto-capitale di queste isole, ed qui che è di casa la Fratellanza Rossa.

Le sole leggi che vigono in questi posti sono quelle della Fratellanza e della spada.

KHITAI

Questo regno, che sorge nel lontano oriente, è un posto avvolto dalla leggenda. Nell'occidente civilizzato si sa poco o niente dei suoi abitanti e delle loro usanze. Quello che si sa è che la gente del Khitai si distingue per il colorito della pelle giallo. Un gigantesco muro chiamato "La Grande Muraglia" si staglia sul confine fra i mondi occidentali e impedisce l'accesso a chiunque.

Prima di arrivare alla muraglia bisogna attraversare un ambiente ostile, composto dalle Montagne della Notte, le terre aride ai confini del deserto Wuhuan, acquitrini paludosi e una fitta giungla popolata da terribili creature, fra cui i temuti Draghi del Khitai. In questa giungla è possibile poi trovare i resti di templi e costruzioni appartenuti ad una civiltà scomparsa.

La capitale del Khitai è Paikang città dalle torri purpuree.

La casta sacerdotale è composta dai Sacerdoti di Yun dal cranio giallo.

KOTH

Governo: Monarchia

Capitale: Khorshemish

Religioni: Istar

Commercio: Armature

Geografia:

La terra del Koth include prati nell'ovest e terre coltivate all'est, ed almeno mille miglia di colline separano le alte terre kothiane dalle terre pastorali dello Shem. Le Montagne Fiammeggianti (21), una zona vulcanica impenetrabile, sorgono in queste colline. Il passo di Shamla ad est è l'unico percorso conosciuto attraverso queste montagne. Si ritiene che un secondo passaggio possa esistere vicino Eruk, città dello Shem, ma nessuno lo ha ancora trovato.

Località e città importanti:

La capitale del Koth è Khorshemish, una grande città murata. Al suo interno si trovano le moschee di Istar e le larghe strade affollate di mercanti. E chiamata anche "La Regina del Sud."

Società:

Il Koth è fra le più grandi nazioni commerciali.

L'orgoglio principale del Koth è la sua industria di robuste armature.

NEMEDIA

Governo: Feudalesimo

Capitale: Belvero

Religioni: Mitra, Asura

Commercio: Armi, armature.

Geografia:

Il territorio nemediano è simile a quello dell'Aquilonia.



Località e città importanti:

Belvero (47)

La Capitale della Nemedìa è Belvero, una bella città circondata da ricche terre coltivate. Belvero è una città meravigliosa, le case sono vere opere architettoniche e statuate gigantesche adornano molte parti della città.

Hanumar (51)

E' la città sacerdotale.

Numalia (65)

La seconda città più grande della Nemedìa, dopo Belvero. Numalia sorge sulla Strada di Re.

Pyton

La capitale dell'antico regno di Acheron. Nessuno conosce la posizione delle rovine di Pyton.

Si dice che contenga incredibili tesori, i moderni studiosi stanno ancora cercando la sua locazione studiando su antichi e polverosi tomi.

Società:

Fra il regni Hyboriai la Nemedìa è seconda solo ad Aquilonia. Malgrado un'inimicizia antica e guerre sporadiche, le due nazioni rimangono chiuse in un stallo diplomatico e militare.

La Nemedìa è forse uno dei paesi più rigorosi nell'applicazione delle sue leggi. L'inquisizione è la principale macchina legislativa e tutte le sentenze dei processi, dal furto all'omicidio, vengono emesse da un tribunale d'inquisizione. Le pene sono spesso dure ed esemplari, spesso vige la legge del taglione ("Occhio per occhio, dente per dente"). Nonostante ciò il crimine è molto diffuso.

IRANISTAN

L'Iranistan è l'avversario più forte del Turan.

La sua capitale è Anshan (44) la "brillante", governata da un re che ama circondarsi di persone colte e raffinate.

I deserti centrali dell'Iranistan sono un luogo di petrolio naturale.

Le montagne Ilbars, nella parte settentrionale del regno, sono il covo di gruppo di uomini che si ribellano al potere del re.

Drujistan, la terra dei demoni, è una regione selvatica e sterile che sorge nella parte meridionale degli Ilbars. In questo luogo sorge Yanaidar (81), una città infestata dagli spettri e costruita da un re dei ghouls.

NORDHEIM

Il Nordheim, chiamato anche il Paese delle Nevi Perenni, è il regno più a nord del mondo conosciuto. Questa è la patria di due grandi popoli di barbari: i Vanir, di Vanaheim e gli Aesir, di Asgard, del Nordheim.

I primi hanno capelli biondo-rossi, mentre i secondo biondo oro, ma entrambi hanno pelle chiara e occhi azzurri o grigi.

Nel Nordheim viene adorato Ymir il Gigante, re dei ghiacci perenni che vive ibernato nel suo palazzo di ghiaccio e Odino. Tra Asgard e Vanaheim non scorre buon sangue e questi due paesi sono quasi sempre in lotta fra di loro.

Spesso tra le file degli Aesir si possono scorgere dei Cimмери, questo perché i due popoli sono amici da lunga data.

Al contrario l'odio fra Cimмери e Vanir è risaputo da secoli.

OPHIR

Governo: Monarchia

Capitale: Khorala

Religioni: Mitra

Commercio: Oro, argento, gemme preziose

Geografia:

L'Ophir è formato per lo più da pianure, anche se a est, ai confini con la Corinthia, diventa piuttosto montuoso.

Piove piuttosto frequentemente e gli inverni possono essere molto rigidi.

Località e città importanti:

Ci sono diverse città-stato, ma il centro del potere sta a Khorala, dove risiede il Re di Ophir.

Società:

L'Ophir è il più ricco dei regni Hyboriani. La sua ricchezza è data da grandi miniere d'oro.

Molta gente è benestante. I cittadini dell'Ophir sono risaputi per la loro generosità.

REGNI DEI PITTI

Questi regni, interamente ricoperti da gigantesche foreste, sono totalmente inesplorati. Alle nazioni confinanti interessano poco, ma li tengono ugualmente sotto stretta osservazione a causa della natura selvaggia dei Pitti che compiono frequenti scorrerie sui loro confini. Spesso queste scorrerie riescono a distruggere piccoli villaggi e fortificazioni militari. Il problema maggiore è l'abbandono di queste aree da parte della popolazione, che si riversa verso i villaggi e le città interne lasciando scoperti i confini.

I pitti sono bassi, di carnagione molto scura, con capelli e occhi neri. Non sono uniti, ma vivono in clan e tribù, spesso in guerra tra loro. La divisione interna fra pitti è una delle ragioni per cui, pur arrecando gravi danni alle frontiere nemiche, non riescono a espandersi e conquistare altre nazioni.

Il loro dio è Gullah, il grande gorilla che vive sulla Luna.

REGNI NERI(BLACK KINGDOMS)



Le enormi giungle tropicali che si estendono sul suolo dei Regni Neri sono popolate da miriadi di piccole tribù negre spesso in lotta fra loro. Poco si sa di questo paese e le fitte foreste non rendono facile l'esplorazione. Si dice che nei suoi recessi si nascondano civiltà preumane antichissime e che tesori inimmaginabili siano nascosti in remoti templi di divinità abbandonate.

REGNO DEL CONFINE

Governo: Signori Supremi
Governanti: Signori Supremi
Capitale: Nessuna
Religioni: Nessuna
Commercio: Sale

Geografia:

Il Regno del Confine è un lembo di terra inospitale, si trova a settentrione della Nemedi e dell'Aquilonia e a sud della Cimmerica.

Il Regno del Confine è una cupa e devastata distesa di brughiere desolate, vuote, gli unici alberi sono nodosi e striminziti. I villaggi sono piccoli e le case costruite con la pietra grezza. I Signori Supremi vivono in grandi rocche. Ci sono molte paludi, le più grandi sono conosciute come le paludi del Sale in cui sfocia il limaccioso Fiume Giallo (100).

Società:

Il territorio è diviso in molte regioni minori e indipendenti, ciascuno col suo signore supremo.

I signori impongono un pedaggio a tutte le carovane che attraversano il territorio. Il pedaggio è salato ma quella strada è molto più sicura dei passi montani a sud.

Le genti del Regno del Contorno sono pionieri Aquiloniani e Nemediani e alcuni Ophiriani, Argossiani e Kothiani. L'attività principale è la pastorizia.

SHEM

Governo: Monarchia
Capitale: Asgalun
Religioni: Idolatria, Istar, Bell
Commercio: armature, armi, gioielli.

Geografia:

Lo Shem è una vasta lingua di terra desertica che divide i paesi occidentali da quelli meridionali e orientali.

I suoi confini sono incerti e piuttosto vaghi.

Molti stati ritengono che il confine orientale dello Shem cada dove incontra la Strada dei Re, altri molto prima. E' proprio l'imprecisione su questi confini che ha causato molte guerre.

Località e città importanti:

Abbadrah

Una città-stato dello Shem meridionale. Abbadrah è influenzato pesantemente dalla cultura stygiana.

Akbitania

Un città-stato settentrionale vicina al Koth. Akbitania è famosa per i suoi fabbri, che conoscono e custodiscono gelosamente la formula per creare un acciaio eccellente con cui produrre armi e armature. Molte delle armature che appartengono a re e persone importanti vengono da qui.

Akhat "la Maledetta"

Un'oasi sulla quale era sorta una città commerciale. Ora è totalmente abbandonata. Le dicerie narrano di un antico Demone della Notte, chiamato il Gorgon, che si impossessò delle anime di tutti i suoi cittadini. Da allora nessuno osa mettervi piede.

Asgalun (46)

Capitale dello Shem e famosa per il suo porto. E' situata allo sbocco del fiume Asgalun (87), da cui la città prende nome, sulla costa dell'Oceano Occidentale.

Ghaza e Kyros

Città-stato dello Shem famose per il loro vino.

Kuthchemes (58)

Una città caduta in rovina nel lontano sud est dello Shem. Kuthchemes fu una delle prime città fondate in questo regno. Fu distrutta e rasa al suolo durante la guerra espansionistica fra il Koth, la Stygia e il Turan.

Sabatea

Una città-stato che si è guadagnata una cattiva reputazione, dovuto in parte all'adorazione del Pavone d'oro. Culto ritenuto offensivo nei confronti di Istar.

Shan-e-Sorkh "La Distesa Rossa" (32)

Un deserto estremamente sterile nello Shem orientale, segnato da sabbie rossastre ed poche oasi.

Shumir

Antica città-stato nell'est. Secondo a leggendari qui è nato Bel, il dio dei ladri.

Società:

Lo Shem è una grande nazione commerciale formata da diverse città-stato, il cui governo è in mano a despoti e sultani.

Molta della popolazione conduce una vita nomade, lontano dalle città.

Il Sultano di Asgalun è ufficialmente il re di tutto lo Shem, tuttavia i re delle altre città-stato generalmente ignorano le sue dichiarazioni. Ciascuna città-stato shemita ha le sue leggi, e queste leggi variano sensibilmente da città a città.

In molte città gli stranieri vivono in quartieri a loro riservati. In questi quartieri le leggi possono variare ancora, spesso a sfavore dei loro occupanti.

Spesso vengono create leggi assurde (come il divieto di consumare in pubblico birra scura) al fine di estorcere più denaro possibile.



STYGIA

Governo: Teocrazia

Governante: Re Ctesphon

Capitale: Khemi

Religioni: Set

Commercio: amuleti, medicine, pozioni, filtri, pietre preziose

Geografia:

La Stygia è un rettangolo di terra a sud dello Shem e a nord dei Regni Neri. La maggior parte della Stygia è occupata da deserto, ove sorgono molte tombe e rovine abbandonate. Le leggende Stygiane narrano che il deserto si creò a causa di una maledizione lanciata dagli antichi stregoni sui nuovi conquistatori. Questi stregoni appartenevano ad una razza antica e non umana.

Una piccola striscia di palude e foresta sorge in prossimità delle spiagge dell'Oceano Occidentale, ed è ricca di piante di Loto Purpureo e nero (piante molto ricercate).

Un altro punto in cui la vegetazione riesce a resistere al deserto, si trova lungo tutto il fiume Styx (97), le cui periodiche inondazioni rendono il suolo fertile per alcuni chilometri.

Località e città importanti:

Harakht (52)

Una città sul Fiume Styx, dove è adorato l'antico dio-falco della Stygia.

Khemi (55)

La capitale sacerdotale di Stygia. Questa città portuale sorge verso l'Oceano Occidentale.

Khemi è una città chiusa, e non permette l'ingresso ai non Stygiani. Così, tutto il lavoro di commercio deve essere fatto da capitani Stygiani con navi stigiane.

Kheshatta

Una città di maghi nella Stygia meridionale.

Luxur (59)

La capitale amministrativa della Stygia.

Nebthu (63)

Città abbandonata sulle rive del fiume Bakhr (88), affluente dello Styx.

A Nebthu sorge una gigantesca sfinge nera a forma di sciacallo. In realtà nasconde la porta per entrare nel covo segreto del Cerchio Nero.

Pteion

Un'antica necropoli infestata da spettri e demoni della Stygia.

Sukhmet (74)

Una città della Stygia meridionale, vicino a Darfar.

Società:

La Stygia è uno dei regni più antichi e misteriosi dove le leggende spesso si fondono con la realtà.

In questo paese il potere degli Antichi è ancora forte e la gente è ancora legata alle antiche credenze. Potenti stregoni tramano nelle ombre di Kheshatta, "La città dei Maghi", e i sacerdoti di Set offrono sacrifici umani nei profondi recessi delle antiche piramidi.

Un usanza particolare della Stygia è il culto dei serpenti. Questi animali sono considerati sacri, ed è contro le leggi stygiane ferirli o ucciderli. Chi riceve il morso di un serpente, è considerato "benedetto". La morte causata dai serpenti è considerata un segno di Set e non può essere evitata.

I crimini vengono giudicati da una corte speciale, che valuta sia i crimini civili che ecclesiastici. Le punizioni più gravi vanno dalla mutilazione, fino alla morte; i corpi dei criminali vengono lasciati a decomporre, così gli si nega la vita eterna offerta da Set.

Le nazioni Hyboriane disprezzano la Stygia come la fortezza di Set, l'antico nemico di Mitra. Ciononostante i maghi stygiani sono ben accolti alle corti più depravate dell'Ovest, dove i loro talenti possono essere usati per prendere il potente.

Gli Stygi sono alti e di carnagione scura, i lineamenti sono diritti e allungati.

TURAN

Governo: Feudalesimo

Governante: re Yezdigerd

Capitale: Aghrapur

Religioni: Erlik, o Tarim l'immortale

Commercio: perle (dal Vilayet), gemme preziose

Geografia:

Il Turan occupa una striscia collinosa di terra circostante l'orlo meridionale del Vilayet ed il deserto dell'ovest. Ad ovest, conquiste recenti, hanno portato i suoi satrapi sui confini di Zamora, Koth e Stygia.

Il territorio è generalmente asciutto, con forti temporali durante l'inverno. Il Vilayet è famoso per i suoi temporali improvvisi, che rendono il mare talmente agitato da rappresentare una minaccia anche per i marinai più esperti.

Località e città importanti:

Aghrapur (41)

E' la capitale e la più grande città portuale del Turan.

Il re è Yezdigerd, figlio del precedente re Yildiz.

Yezdigerd è uno dei regnanti più potenti di Hyboria, nonché un malvagio sovrano con mire espansionistiche.

Il palazzo reale sorge ad Akif, la parte alta della città, su di una rupe sovrastante il Vilayet.

Aghrapur gode di una posizione privilegiatissima poiché trae benefici, oltre che dal porto, da altre due vie commerciali: la Strada dei Re e il fiume Ilbars (90). In splendore la città rivaleggia con Tarantia, Belverus e Khorshemish.

Khawarism (54)

il porto occidentale nel sud del Turan. Il signore di Kawarism è Jehungir Agha, incaricato della sicurezza del confine costiero.

Isola di Statue del Ferro (14)

Una piccola isola del Vilayet sulla quale sorgono antiche rovine. Una di queste rovine contiene una grande sala sui cui lati sono allineate due file di statue di ferro. Tutti i marinai del Vilayet evitano questa isola, poiché ritengono sia maledetta.

Rhamdan

Un porto sulla spiaggia orientale del Vilayet, dove comincia la strada carovaniera per il Khitai. Rhamdan è il principale punto di scambio fra i paesi orientali e occidentali.

Secunderam

Una grande città ai confini della steppa hyrkaniana. Il territorio attorno a Secunderam non fa propriamente parte del Turan, ma è governato da un satrapo hyrkaniano alleato con il Turan.

Shahpur (71)

L'ultima città dei confini settentrionali del Turan.

Sultanapur (75)

"la Regina del Vilayet" è la seconda maggiore città portuale dopo Aghrapur.

Xapur (39)

Un'isola del Vilayet, dove secoli or sono una civiltà pre-Hyrkaniana costruì una propria città. Xapur è ora abbandonata e in rovina.

Zamboula (85)

Una città commerciale un tempo sotto il dominio shemita. Ora Zamboula è occupato dalle truppe Turaniane. Zamboula può sembrare un normalissima città di confine, ma di notte è molto pericoloso girare per le sue strade. Molte persone, soprattutto stranieri, sono scomparsi non lasciando più traccia.

Società:

Il Turan è un regno così potente che perfino le genti di Zamora e le province orientali del Koth gli pagano dei tributi. Gli Shemiti si inchinano al suo potere fino a Shushan (72).

La lingua parlata è l'hyrkaniano, infatti il regno del Turan fu fondato da una popolazione Hyrkaniana.

Le città sono governate dai Signori, che hanno il compito di amministrare la giustizia e il commercio della loro zona. I signori vengono scelti dal re in persona e fanno tutti parte degli yedka: i nobili turaniani. I signori non sopportano nessuna ribellione, che spesso soffocano nel sangue.

Nel Turan le donne devono girare coperte da un velo che gli nasconde il volto, e in regioni più conservative è

richiesto anche di portare il khalat: un mantello che cela il corpo intero.

Gli uomini portano i turbanti, e vesti molto ampie.

L'arma più usata è la scimitarra, e l'arco composito. Agli stranieri è proibito acquistare e usare tali armi e le pene sono spesso esemplari.

Le leggi tutelano solo i cittadini di origine hyrkaniana.

Un cittadino comune che assassini un Hyrkaniano, anche solo per difendersi, viene condannato a morte. Al contrario la pena per un Hyrkaniano che uccida un non-Hyrkaniano riguarda solo una piccola sanzione da pagare alla famiglia della vittima.

I crimini fra uguali classi sociali sono trattati più equamente.

Per i crimini minori il colpevole deve pagare una certa somma di denaro. Il furto, ad esempio, richiede il rimborso di tre volte il valore rubato.

Uno dei maggiori problemi del Turan è la presenza dei pirati, i famosi kozaki.

Questi uomini scorrazzano in lungo e in largo assaltando le navi e arrecando molti danni all'economia del paese. E' compito della marina militare trovare e distruggere i covi dei kozaki.

VENDHYA

Governo: Monarchia

Capitale: Ayodhya

Religioni: Asura

Il Vendhya è una lontana terra di cui si sa poco niente.

Le usanze rispetto ai regni occidentali sono molto diverse.

ZAMORA

Governo: Feudalesimo

Capitale: Arenjun, la città dei ladri

Religioni: Anu, Bel

Commercio: Ferro e rame

Geografia:

Il territorio zamorano è per lo più pietroso e sterile. I campi coltivati sono pochi e l'agricoltura poco sviluppata. Fortunatamente le montagne che circondano il territorio sono ricche di materiali ferrosi, ottimi per la costruzione di armi e armature.

Località e città importanti:

Shadizar (70)

La capitale della Zamora, soprannominata "La Corrotta".

Qui quasi nessuno va in giro senza una buona spada e un pugnale ben affilato. La giustizia è poi di quanto meno imparziale: ci si possa aspettare. Un pugno di monete può facilmente far chiudere un occhio ad una guardia e, con le dovute conoscenze, anche il più incallito degli assassini può essere assolto dal tribunale locale.



Uno dei quartieri più famosi di Shadizar è il Maul; qui i ladri si trovano per far baldoria, gozzovigliare e urlare a piacimento. Nessuna guardia mette piede in questa zona e le strade risuonano di risate femminili e di lame che si scontrano.

Arenjun (45)

Arenjun, detta anche “La Città dei Ladri” è, al pari di Shadizar, una città di perdizione e crimini di ogni genere. E’ qui che nascono i migliori ladri di tutta Hyboria.

Yezud

E’ un’antica città in cui è ancora praticato il culto dell’omonimo dio-ragno.

Società:

Viene chiamata il regno dei ladri ed è infatti qui che si trovano i peggiori tagliagole e furfanti di tutta Hyboria.

La corruzione scorre fra le strade insieme al sangue e raggiunge i più alti gradini della piramide sociale.

Dal piccolo furfante di periferia al Grande Sacerdote, tutti qui hanno qualcosa di losco da nascondere.

Indubbiamente un posto ottimo per i ladri che vogliono fare esperienza.

Ufficialmente viene venerato Anu, una divinità di scarsa importanza. Il dio più adorato invece è Bel, dio dei ladri, di origine shemita. Si dice che Bel sia venuto al mondo ridendo, con la barba riccia e gli occhi da spiritello, per rubare le gemme dei re dei tempi andati.

I nobili sono la legge a Zamora. Le sentenze sono per lo più di mutilazione o morte e la confisca di tutte le proprietà ad opera dei nobili. L’appello al re è permesso, benché sia spesso inutile.

La giustizia è di quanto più lontano dal termine si possa immaginare; non c’è nessuno concetto di un’indagine; se il criminale non è colto sul fatto o identificato da un eventuale testimone, il crimine viene ignorato.

ZEMBABWEI

Queste terre sorgono a est dei Regni Neri e alla pari di questi sono abitati da moltissime tribù di selvaggi.

ZINGARA

Governo: Oligarchia

Capitale: Kordava

Religioni: Mitra

Commercio: Legname, argento

Geografia:

Il territorio della Zingara è occupato per lo più da fertili pianure, situate fra il Fiume del tuono (98) a est e il Fiume nero(89) a ovest. A nord il confine con l’Aquilonia è segnato dalle Montagne Poitainiane (29), a oriente le Foreste dei Ghoul (9) segnano il confine con l’Argos.

Località e città importanti:

Kordava (57)

E’ la capitale della Zingara e sorge vicino alla foce del Fiume nero.

A Kordava si trova il Palazzo delle Leggi, ritrovo delle potenti famiglie nobiliari.

Foreste dei Ghoul (9)

Nessuno si addentra nelle Foreste dei Ghoul e le vecchie strade che le attraversano per andare verso l’Argos sono da tempo abbandonate. Nessuno sa come sia iniziato l’orrore, ma accadde che molte persone che attraversarono le foreste non fecero più ritorno. Si cominciò a mormorare di orribili creature che popolavano i boschi e che assalivano i viandanti per cibarsi delle loro viscere, tali creature presero il nome di ghoul. Oggi nessuno si addentra più nelle foreste.

Società:

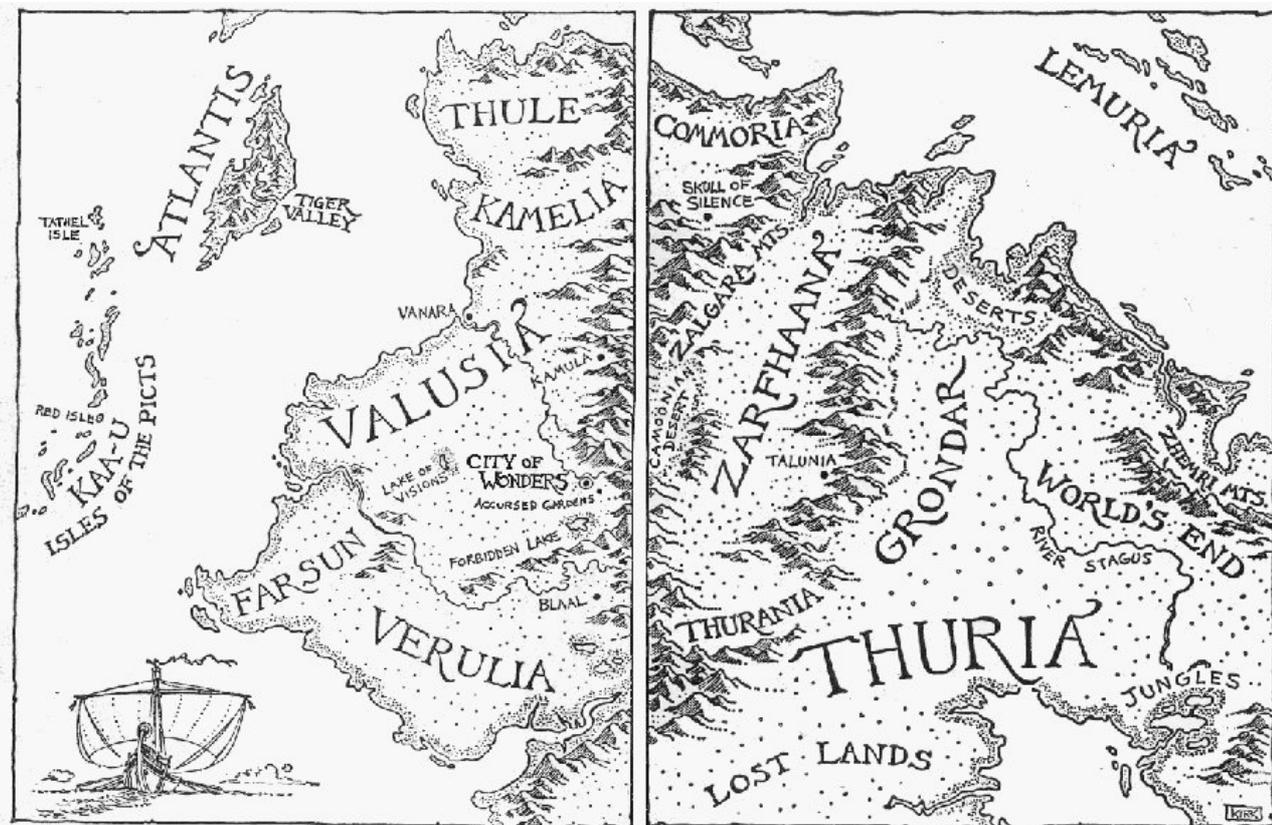
La Zingara è uno dei pochi regni il cui governo non è nelle mani di un singolo regnante, ma viene gestito da poche e potenti famiglie nobiliari. A Kordava, la capitale, si trova il Palazzo delle Leggi ed è in quella corte che i grandi nobili si trovano a discutere della gestione dello stato.

Il prestigio di una famiglia nobile si basa sulla sua influenza nella corte e il suo potere va di pari passo.

Non c’è da stupirsi dunque se le famiglie nobiliari escluse dalla corte facciano di tutto per poter essere ammesse e che gli intrighi a palazzo siano all’ordine del giorno.



Mitologia



Thuria: l'era Pre-Cataclisma

Molte delle cose che verranno dette di seguito non conosciute solo da pochissimi saggi e si trovano solo sulle più antiche versioni dei Libri di Skelos.

L'INIZIO E LA FINE DI TUTTO

Al principio di tutto v'è Ouroboros il Grande Serpente, inizio e fine di ogni cosa. Mangiandosi in eterno la coda rigenera il suo corpo; ciò che crea lo distrugge, ma non ha mai fine. Lui è tutto e su di esso scorrono Tempo, Spazio, Materia e Pensiero.

Così negli eoni nascono mondi, universi e divinità, destinati ad avere fine per permettere ad altri di nascere.

Per quanto concerne il Tempo di Hyboria, per primi nacquero gli dei.

Attorno a loro v'era solo vuoto e buio, colmato da astri di materia fredda e inospitale, troppo fredda per essere manipolata. Allora decisero di sacrificare parte di loro per creare il fuoco. Poi lo collocarono in alcuni astri, affinché riscaldasse gli altri. Successivamente plasmando la materia divenuta ora malleabile crearono i loro figli.

L'ERA THURIANA E IL CATACLISMA

In uno dei tanti mondi si instaurarono le prime divinità: Set, Istar, Mitra, Ymir, Odino e Crom.

Crearono le prime forme mortali, fra cui i **Re-Giganti** e l'uomo.

L'armonia era il principale scopo, tuttavia alcuni dei cominciarono presto a creare creature malvagie. E così scoppiarono lotte atroci.

Le divinità benevole decisero che per mettere fine a tutte quelle atrocità avrebbero dovuto eleggere una razza guida a cui dare i poteri necessari per sconfiggere il male. Questa razza fu l'uomo. Gli dei scelsero quattro grandi re da mettere a capo dell'umanità, essi vennero chiamati i **Quattro Saggi**.

Tuttavia gli dei malvagi non stettero fermi a guardare. Invece che contrastare i piani dei loro rivali, attuarono un piano più subdolo. Corrupperono l'uomo con promesse di potere e gloria (che si sarebbero rivelate nei tempi successivi le sue debolezze più grandi) e lo fecero combattere anche contro le razze amiche.

Questi tempi vennero ricordati come **Le Guerre dell'Odio**.

Gli dei benevoli si accorsero troppo tardi del loro sbaglio. Alla fine di tutto il dominio umano si affermò nacquero i Sette Imperi, fra cui Valusia e Atlantide.



Delle altre razze rimasero alcuni ceppi, sperduti nella vastità del mondo.

A quei tempi esisteva un unico e vastissimo continente, circondato da isole: quel continente si chiamava **Thuria**.

L'epoca dei Sette Imperi segnò dunque l'ascesa dell'uomo e del suo potere. Gli dei benevoli credettero di poter ancora salvare la situazione, anche se fra di essi qualcuno già mormorava una terribile parola come unica soluzione: Apocalisse!

Passarono dunque millenni, tuttavia l'uomo sembrava sempre più spinto verso il male.

E così il **Grande Cataclisma** spazzò via i regni umani, i mari si alzarono inghiottendo Atlantide, nuove terre emersero

e una pioggia infuocata purificò la terra. I pochi sopravvissuti ritornarono ad uno stato di barbarie, avevano dimenticato tutto quello che le loro culture avevano raggiunto dopo secoli di fatiche.

Da qui ha inizio l'ERA HYBORIANA.

I RE-GIGANTI

Per capire a pieno la preistoria dei Re-Giganti e la loro progenie, dobbiamo guardare indietro di mille secoli prima dell'età di Conan.

Secondo le leggende Stygiane, il dio Set camminò sulla terra in forma umana prima ancora che esistesse la razza degli umani. Dal suo corpo nacque la razza dei Re-Giganti.

Questa razza creò molte meraviglie, incluse pietre ciclopiche e strani gioielli il cui potere era conosciuto solo a loro. I Re-Giganti furono dei veri giganti e sebbene non immortali, vivevano una vita estremamente lunga.

Avevano splendenti volti di serpente, una pelle bianco alabastro e occhi di oro fulgente.

Possedevano inoltre l'innata capacità di usare la magia nera e dei demoni per soddisfare tutti i loro desideri.

Tuttavia erano una razza meschina e adoravano Set e le divinità a lui correlate.

Durante l'età Thuriana, circa 4000 anni prima del grande Cataclisma, alcune tribù di uomini del continente thuriano vennero in contatto con la razza dei Re-Giganti, i quali vivevano isolati ai confini del continente. Questi umani adoravano una divinità chiamata il Grande Serpente, che fu originalmente il dio di una razza pre-umana di uomini serpente, scomparsa in un tempo antichissimo. Gli umani fusero l'adorazione di Set con quella del Grande Serpente e iniziarono ad adorare i Re-Giganti come divinità, e da quel giorno divennero anche loro adoratori di Set. Gli umani furono messi sul più basso gradino della loro società dei Re-Giganti, i quali si unirono con le figlie degli umani e cominciarono ad avere dei figli da loro.

Gli ibridi di queste unioni apparivano come uomini molto alti, con pelle bianca e occhi splendenti, e una gran parte di loro ereditò anche i caratteri somatici e l'abilità innata per la magia. Nel tempo questi figli ebbero altri figli e gli elementi umani presero il sopravvento. L'incontrollata crescita si presentò come un problema per i Re-Giganti. Loro si resero conto che i maghi umani volevano soppiantarli. Intanto l'arrivo del Grande Cataclisma si faceva sempre più vicino.

La soluzione a questo problema fu di creare un potentissimo artefatto. Ogni Re-Gigante diede parte della sua abilità magica per realizzare l'artefatto supremo, il cuore della magia.

L'artefatto aveva il potere di uccidere con una parola, portare alla vita i morti, e più importante, l'abilità di disperdere qualsiasi incantesimo lanciato da uno stregone.

Esso appariva come un gioiello di fiamme gocciolanti, della dimensione di due pugni uniti.

Fu posto nelle mani di Ariman, il capo dei Re-Giganti. I Re-Giganti si riferivano all'artefatto chiamandolo il Cuore della Magia, successivamente i loro figli ibridi lo chiamarono il Cuore di Ahriman.

Forse fu proprio grazie al Cuore che la razza dei Re-Giganti riuscì a superare intatta il Grande Cataclisma.

L'IMPERO DI ACHERON

500 anni più tardi la razza dei Re-Giganti si stabilì nell'odierna Stygia, e nel loro decadente splendore saccheggiarono le macerie delle antiche città Valusiane e assoggettarono le tribù nomadi fino ai fiumi Korotas e Tybor.

Tuttavia una nuova razza nomade, i Khari, giunse dall'oriente ed entrò in contatto con loro. I Khari si opposero al dominio dei Re-Giganti dichiarando guerra.

La prima città di una certa importanza a fronteggiare l'invasione Khari fu Kuthchemes (58). La città murata, che fino a quel momento non aveva mai combattuto contro qualcosa più grande delle deboli tribù locali, si trovò costretta a difendersi da un vasto e disciplinato esercito di invasori. La grande città cadde in breve tempo. Fu durante questa battaglia che venne sottratto ai Re-Giganti morenti il Cuore di Ahriman. La presa di Kuthchemes fornì ai Khari un avamposto da cui cominciare la conquista delle rimanenti città della valle del fiume Styx (97).

La perdita del Cuore segnò la fine della razza dei Re-Giganti, gli schiavi umani infatti insorsero contro i loro atavici padroni e li rovesciarono.

Uno dei Re-Giganti, di nome di Asura, riuscì tuttavia a scappare al massacro e si rifugiò nel lontano Vendhya.

Gli antichi schiavi dei Re-Giganti conservarono tuttavia nel loro sangue l'innata abilità per le arti magiche, eredità di secoli di incroci fra le due razze, così come gli occhi dorati, nonché una pelle bianchissima e leggermente scagliosa.

In poco tempo la loro razza si fuse con quella dei Khari (i futuri stygiani), i quali ereditarono a loro volta l'abilità per la magia. Un piccolo gruppo tuttavia riuscì a fuggire verso il nord e fondò una colonia che diversi anni dopo sarebbe diventata **Pyton**, capitale dell'impero di **Acheron**, i cui resti sorgono nell'odierna Nemedra.

Passarono diversi secoli, nei quali nacquero molti regni, fra cui la Stygia.

Proprio in quel periodo avvenne la grande espansione acheroniana, operata da Xaltotun, uno dei grandi sacerdoti di Acheron nonché servitore di Set, il quale, non si sa come, entrò in possesso del potente Cuore di Ahriman, e da quel giorno ebbe inizio l'impero del terrore acheroniano.



La grande espansione di Acheron assoggettò diversi regni e finì col minacciare perfino la lontana Stygia. L'odio per i discendenti degli antichi re-Giganti crebbe sempre più. Inevitabilmente si scatenò una guerra di proporzioni gigantesche e sotto il vessillo degli Stygiani, si schierarono molti altre nazioni. Il potere di Acheron tuttavia non scemava e grazie al potere del Cuore i suoi eserciti avanzavano vittoriosi.

Il potere di Xaltotun aumentava di giorno in giorno e finì col suscitare l'invidia di molti sacerdoti.

Mettendo insieme tutte le loro arti magiche riuscirono a sottrargli il Cuore e Xaltotun sentendosi minacciato dovette scappare da Pyton.

Purtroppo i sacerdoti si accorsero troppo tardi di non essere in grado di usare e controllare il potente artefatto e così senza il potere del Cuore di Ahriman non riuscirono a fermare l'avanzata dell'esercito Stygiano.

Pyton venne rasa al suolo e in poco tempo il grande impero crollò. L'era acheroniana era terminata.

3000 anni dopo sarebbe nato Conan.

IL RAGNAROK

Conosciuto anche col nome di **Crespuscolo degli Dei**, segnerà la fine di questo tempo e di questo universo.

Le fauci di Ouroboors ingoieranno tutto l'universo, sarà la distruzione totale. Il principio coinciderà con la fine e un'altra era avrà inizio.

DIVINITA' PRINCIPALI

Sono nati col principio del Tempo e dell'Universo e la loro vita cesserà solo quando le fauci di Ouroboroos ingoieranno tutto l'Universo.

ASURA

Dio della guarigione, è adorato soprattutto nel Vendhya e nei paesi vicini. Può curare ogni malattia e i suoi sacerdoti sono fra i migliori medici di tutto il mondo.

In realtà Asura era uno dei Re-Giganti, che scappato al massacro di Kuthchemes si rifugiò nel lontano regno di Vendhya. La gente di quel regno rimase affascinata dai suoi grandi poteri, con i quali poteva curare ogni male e lo credette una divinità. Le leggende narrano che, quando Asura morì, la notte divenne giorno e il suo spirito divino tornò all'impero di luce dal quale era venuto, da dove avrebbe continuato a vegliare e ad aiutare i suoi seguaci.

BELL

Ha barba caprina e occhi da spiritello, si diverte a tessere inganni e furti ai danni sia di umani che di dei.

Per questo viene anche chiamato il Dio dei Ladri.

Fu una delle cause della Guerra D'odio. Bell infatti rubò le Gemme dei Re agli umani, premio ricevuto dagli dei per aver sconfitto le razze malvagie. Dopo il furto Bell fece credere che i ladri fossero le razze amiche degli umani.

CROM

E' il dio dei cimmeri, ma raramente i suoi figli lo invocano. I cimmeri evitano di invocarlo poiché sanno che ben poco gli importa se gli uomini vivano o muoiano. Meglio stare zitti, che richiamare la sua attenzione; manderà sciagure, non fortuna. E' spietato e senza amore, ma alla nascita soffia nell'anima dell'uomo il potere di lottare e uccidere. Per un cimmero questo è sufficiente. Ben Morgh, a ovest della cimmerica, è la montagna in cui vive Crom, ma nessun uomo sano di mente ci si avventurerebbe, strane creature la popolano.

Le cerimonie religiose cimmeriche sono minime. Certamente i sacrifici umani non sono praticati.

Esistono altri dei legati al culto di Crom: Lir (dio della Poesia), Mannanan (dio dei cavalli e figlio di Lir), Morrigan (dea della Guerra), Badb (dea della furia della battaglia), Macha, e Nemain (il velenoso).

DERKETO

E' un orribile divinità, per metà femminile e metà maschile. Viene adorato nei recessi dei Regni Neri e ama gli spargimenti di sangue. Il suo sangue è veleno puro. Derketo vive nei suoi giardini celesti nei quali crescono le piante di Derketa, i cui frutti sono di una bellezza mortale. Infatti basta toccarli perché il loro tremendo veleno uccida un uomo all'istante. Il giardino è immenso e da tutte le parti è possibile scorgere il palazzo di Derketo. Raggiungerlo tuttavia è impossibile senza il consenso della divinità. I giardini infatti sono immensi e nessun essere umano può vivere abbastanza per attraversarli. Inoltre le creature che li popolano sono tutt'altro che amichevoli.

GULLAH

Dio dei pittori e signore degli animali della giungla.

Gullah ha la forma di un enorme gorilla con quattro braccia. La sua testa ha due facce, una davanti e una dietro. Dal suo trono lunare segue tutte le vicende dei suoi sudditi e vigila su di loro. Le leggende attribuiscono a Gullah il male della licanthropia e si dice sia la sua punizione per gli uomini che osino cacciare nelle sue foreste sacre.

ISTHAR

Ishtar è adorato in Koth, Shem, e Stygia. E' la sola divinità Shemita accettata dagli Hyboriani in numero significativo.

Le sue cerimonie includono sacrifici di animali (non umani). Il culto di Istar si fonda sull'armonia fra il Caos, e l'Ordine. Secondo il culto il Caos non può esistere senza Ordine e viceversa, l'unica soluzione è dunque cercare un compromesso fra i due.

MITRA

Fu il primo figlio di Istar. Il padre gli fece dono di enormi poteri con cui contrastare Set e i suoi figli.

Il culto di Mitra è molto diffuso nei regni centrali, fra cui Aquilonia.

Mitra viene adorato quasi in tutti i regni hyboriani e soprattutto in Aquilonia, Argos, Ophir, Nemedica e



Zingara. Dissimile dagli dei battagliaieri del nord, Mitra è un dio gentile che comanda i cieli assieme ai suoi celestiali e che predica la misericordia invece della vendetta. Mitra è il giudice eterno dell'umanità, accorda la ricompensa in cielo o la punizione nell' inferno a ciascuna anima, in base agli atti compiuti in vita. I sacrifici e gli spargimenti di sangue sono espressamente banditi e i rituali sono marcati da semplicità, dignità, e bellezza.

Il culto si basa sulla Virtù, la Cura e la Forza come mezzo per aiutare i deboli.

ODINO

Figlio di Istar diverrà poi il dio di molti popoli nordici fra cui gli Aesir.

Questi popoli nordici lo credono dio supremo e universale. Sempre secondo loro può prevedere il futuro e vedere ovunque esso voglia.

La stirpe di odino prende il nome di Asi. Odino è un dio bellicoso che rianima il valore dei combattenti.

Compagna di odino è Freya dea dell'amore. Il loro primogenito è Thor.

Odino dimora in una terra chiamata Asgard che comunica con la terra tramite il ponte Bifrost (l'arcobaleno). Gli Aesir chiamarono la loro terra con lo stesso nome per sottolineare la loro devozione.

Nell'Asgard di Odino sorgono tre palazzi principali: il Gladshheim, ove Odino presiede alle riunioni degli Asi; il Walaskiaf, dov'è il trono Lidskiaf, dall'alto del quale Odino vede tutto ciò che avviene nel mondo; il Walhalla dove Odino offre agli eroi morti in battaglia un eterno festino.

Nemico di Odino è Ymir il Gigante dei Ghiacci con cui ha ingaggiato un'eterna battaglia.

Nella **Battaglia dei Giganti** l'esercito di Ymir capeggiato da suo figlio Ymer riuscì a giungere fino all'Asgard. Ymer perì sotto l'ascia di Odino e l'esercito dei giganti venne mandato in rotta.

Loki figlio di Odino è un dio corrotto dal potere degli dei malvagi, egli mira a spodestare il padre. Per fare ciò ha dato alla luce suo figlio Fenrir, un orribile e gigantesco lupo. La sua ferocia è tale che perfino gli dei hanno paura ad avvicinarsi. Tuttavia Odino scoperto il piano del figlio fece incatenare Fenrir nei recessi della terra con catene magiche.

Qualcuno dice che un giorno Fenrir verrà liberato e allora sarà la fine di Odino.

SET

“Nelle cave piramidi dorme il grande dio Set;
Fra l'ombre delle tombe strisciano i suoi seguaci.
Io parlo la Parola d'abissi ascosi e bui...
Mandami un sevo d'odio, Tu dalle scaglie ardenti!”

R.E. Howard, *La fenice sulla lama*

In un tempo antichissimo quasi metà il mondo noto era dominato dall'Antico Serpente, dio dell' oscurità. Ma quelli erano i giorni in cui Acheron era ancora in piedi e la Stygia era padrone dello Shem. Oggi l'adorazione di Set è

confinata nella Stygia e nelle aree sotto la sua influenza diretta: pezzi di Shem meridionale, e alcune porzioni del Kush.

Il culto è bandito dai regni Hyboriani, che vedono Set come l'arci-demone. I rituali di adorazione di Set sono formati da misteriosi e sinistri cortei di sacerdoti mascherati, sacrifici umani, riti indicibili di tempi dimenticati.

Molti, forse tutti, i sacerdoti di Set sono maghi o stregoni.

Il culto si basa sull'adorazione dell'Oscurità e della Nonmorte.

YEZUD

Yezud è il più orribile figlio di Set, ha forma aracnoide e adora le cerimonie sacrificali. La sua orribile progenie dominava un tempo su una vasta parte del pianeta, ma, fortunatamente, venne poi cacciata nei recessi della terra dalle prime razze Thuriane. Molti servi di Yezud, tuttavia, vivono ancora e vengono adorati come divinità da lontani e sperduti popoli.

Yezud viene adorato soprattutto nel lonatno Khitai, ma esiste un centro di culto anche a Zamora.

YMR

Gigante primordiale, il primo creato da Set. Mentre Ymir dormiva, si formarono dal suo sudore un maschio e una femmina che generarono una razza di giganti malvagi come lo stesso Ymir. Il più terribile fu Ymer ucciso da Odino e dai suoi figli.

A causa di ciò Ymir ha giurato odio eterno verso Odino. Adorata come il padre è Atali, la principessa dei ghiacci che è bella più di quanto un uomo possa sognare. Si dice che la si possa vedere dopo una battaglia camminare tra i morti in cerca di sopravvissuti. Dopo averli stregati con la sua bellezza li costringe a seguirla nella vastità dei deserti innevati, dove vengono uccisi dai suoi fratelli (i giganti dei ghiacci), che poi depongono sulla tavola di Ymir i rossi cuori degli uomini, ancora fumanti.

Il culto si basa sull'adorazione del Caos, della Forza e della Guerra.

Gilde, clan e confraternite



CERCHIO NERO

E' la più antica fratellanza del male, i suoi adepti adorano Set lo Strisciante, il Serpente del Male. Il loro capo è Thoth-Amon, il più potente e terribile stregone di tutto il mondo.

Il quartier generale segreto risiede a Nebthu, una città in rovina nella Stygia. Oscuri cunicoli corrono sotto la città fantasma, e l'unico accesso è attraverso una grande porta segreta situata nel corpo di un gigantesco e orripilante idolo nero dietro la città. L'idolo ha la forma di una sfinge con una testa bestiale simile a quella di uno sciacallo.

Sotto, una miriade di cunicoli labirintici si disperdono nell'oscurità più fitta. In quell'inestricabile dedalo di percorsi si trova la sala principale, nella quale si riuniscono gli stregoni del Cerchio Nero. La sala, ampia quanto un'arena, è cinta da numerose file di sedili di pietra, sovrastate da uno scranno di pietra nera, il trono di Thoth-Amon.

Sulla destra, rispetto all'entrata, si trova un gigantesco portale, un abisso di tenebra nera, che nessuna luce riesce a penetrare. In quella cavità è il portale attraverso cui viene evocata la Bestia Nera: un orribile mostro figlio del Caos simile all'idolo sopra le gallerie.

Un altro centro importante è La Montagna dei Veggenti Neri, situato sullo Yimsha, una montagna fra i monti Himeliani a nord del regno di Vendhya.

La montagna funge da avamposto e controlla la parte orientale delle terre conosciute. Il potere è nelle mani di cinque individui chiamato I Veggenti, dei quali uno, il capo, è chiamato Il Maestro. Il loro potere è immenso e trae forza dal nero Altare dei Serpenti, che li rende immortali. L'altare risiede nella sala principale del tempio, protetto naturalmente da mura invalicabili e da un centinaio di adepti al culto. Quattro grandi serpenti di pietra intrecciano le loro code intono all'altare e sollevano le loro teste cuneiformi verso l'alto. In mezzo ai loro colli inarcati, sopra l'altare giace un globo di cristallo contenente una sostanza vaporosa, nella quale galleggiano quattro melegrane d'oro. Nelle sfere dorate è imprigionata l'anima dei quattro Veggenti. Se il globo di cristallo viene rotto i veggenti muoiono; il Maestro invece perde solo la sua invulnerabilità.

CIRCOLO SCARLATTO

Il Circolo Scarlato è un potente ordine di stregoni-sacerdoti del lontano Khitai. Il centro del suo potere risiede nella città stato Paikang e il loro dio è Yezud il Grande Ragno.

I sacerdoti di questo empio ordine compiono sacrifici umani e offrano le loro figlie ai mostruosi figli del dio.

Spesso alcuni di loro arrivano ad un tale punto di perversione da trasformare parte del loro corpo in forma di ragno. (vedi il Manuale delle Creature)

FRATELLANZA ROSSA

Tutti i pirati e i corsari dei mari occidentali o fanno parte di questa confraternita o sono degli indipendenti.

Il fulcro della Fratellanza Rossa si trova a Tortage, la Scarlatta: sulle isole Barachan.

La fratellanza nacque più per necessità che per amore fra gente della stessa risma. Circa trent'anni fa, infatti, i regni portuali dell'occidente fecero un accordo col quale si prefiggevano di eliminare su tutta la costa, dalla Zingara al Kush, la minaccia dei pirati. Fu allora che sotto il comando del grande pirata Tranicos tutti i pirati si unirono per affrontare il nemico; questa è ancor oggi la ragione che tiene uniti questo branco di tagliagole.

KOZAKI

Questo è il nome dei predoni e dei pirati del Vilayet, il mare interno.

La maggior parte dei kozaki erano pescatori o contadini che schiacciati dalle severe leggi turanie persero tutto.



L'odio verso il Turan e la speranza di raggiungere un giorno una condizione sociale migliore li ha spinti verso la strada del saccheggio. Al contrario dei pirati della Fratellanza Rossa questi uomini hanno un saldo codice d'onore.

MANO BIANCA

Questa confraternita di stregoni si trova nella perennemente nebbiosa Hyperborea. Il loro capo è la regina-strega Louhi che risiede a Pohiola, una delle Rocche (le strane costruzioni di pietra che si trovano nell'Hyperborea).

I servitori della Mano Bianca sono tutti hyperboreani; vestono di lunghi sai neri e portano maschere bianche e lisce sulle quali sono presenti solo le fessure per gli occhi. La divinità che i cultisti adorano è la stessa Louhi, pluricentenaria e strega molto potente.

QUADRATI DI ACHERON

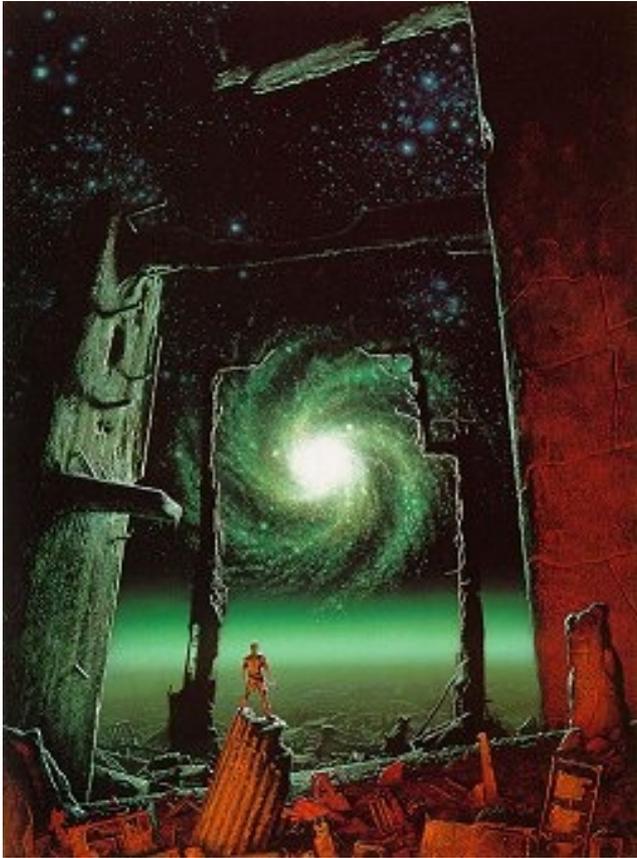
La Corinthia possiede un suo ordinamento di maghi, inclusi tre ordini segreti che esistono fin dai tempi di Acheron.

Il Quadrato Bianco utilizza la magia per scoprire le vie segrete della vita e della morte, della guarigione e della malattia. Il Quadrato grigio è un'organizzazione che vede il magico come un campo di studio senza giudizio morale. Il Quadrato Nero crede che maghi siano i giusti governanti dell'Ovest (e del Mondo). Passi segreti contenuti negli antichi tomi Acheroniani suggeriscono l'esistenza di un quarto Quadrato, quello Arcobaleno, che sarebbe la forza che controlla tutte le altre società segrete.

Lo scopo comune di questi ordinamenti segreti è di ritrovare il famoso Cuore di Ahriman e riportare in vita l'antico impero Acheroniano.



Luoghi particolari



GOLAMIRA

E' la montagna da cui si dice che il grande Epemitreus, uno dei **Quattro Saggi**, veglia sulle sorti di Aquilonia e del mondo umano. Quando Epemitreus perì nell'epica lotta contro Set, che segnò la fine dell'impero del Serpente, gli dei presero il suo spirito e lo collocarono nella montagna.

IL PRIMO ALBERO

La prima creatura vivente di questo mondo, da esso si generarono tutte le forme vegetali, e dai suoi figli le razze trassero la forza per crescere. E' immortale, e i suoi rami sono spogli e senza foglie, poiché non ha bisogno della luce solare per vivere. L'albero si trova nei recessi di un'isola, sperduta nell'immensità degli oceani. A difesa dell'albero gli dei posero un terribile essere conosciuto con il nome di **Teschio del Silenzio**.

KADATH

Kadath è la torre degli dei, ove essi si radunano per discutere, sia buoni che malvagi.

Kadath venne fondata dalle prime divinità come ritrovo per discutere.

Il potere che sorge a Kadath impedisce a qualunque divinità di ingaggiare battaglia, questo permette agli dei di discutere tra loro senza che ogni volta scoppi una guerra. L'obbligo di recarsi a Kadath è inderogabile e avviene una volta ogni 1000 anni. Gli dei lo chiamano **Il Grande Richiamo**.

Si dice che se un essere mortale riuscisse a raggiungere Kadath durante il raduno avrebbe il diritto di essere ascoltato dagli dei i quali esaudiranno un suo desiderio.

Raggiungere Kadath tuttavia è più difficile di quello che sembri. Nessuno conosce la sua collocazione, inoltre un'enorme parete di roccia scura e liscia, chiamata Elamantissera, si erge come ostacolo per Kadath ed abitata da orribili creature chiamate manticore.

L'ALBERO DELLA MORTE

Una delle orribili creazioni di Derketo. Si trova in una remota grotta delle foreste orientali, oltre la catena delle Montagne della Notte (23). I suoi rami sono viticci carnosì sul suo tronco si aprono molte orribili bocche. Ha incredibili poteri di necromanzia e con il suo legno si possono creare delle terribili armi di distruzione.

LA STRADA DEI RE

Questa grande strada carovaniere parte da oriente dalla città di Aghrapur sulla spiaggia del Mare Vilayet, passa per le città di Arenjun e Shadizar, attraversa la Corinthia, Belverus e Tarantia, e piegando a sud attraversa la valle del fiume Khorotas per giungere infine a Messantia.

La strada fu cominciata circa 250 anni fa in un raro caso di solidarietà fra le città-stato della Corinthia, che cercavano di migliorare la loro condizione economica.

La strada venne poi ampliata e portata avanti dai regni adiacenti, migliorando così la comunicazione e il commercio di tutti gli stati occidentali.

Il nome della strada deriva dal fatto che fu voluta dai re della Corinthia.

La strada è una meraviglia di ingegneria Hyboriana. La superficie è coperta con pietre levigate, sistemate in maniera così compatta nel terreno che sono state comparate al pavimento in un palazzo. Purtroppo, dopo 100 anni dal suo completamento, alcuni punti della strada sono caduti in cattivo stato.

LE MANI DI IVAR

Molto prima dell'avvento dell'uomo la razza dei Re-Giganti eresse dei ciclopici monoliti in varie parti del



pianeta. Su quelle pietre compaiono strane rune che serpeggiano a spirale e in ognuna è presente l'impronta di un'enorme mano a cinque dita. Purtroppo molti monoliti sono andati distrutti o sommersi dalle acque degli oceani. Le pietre sono in realtà dei teletrasporti verso altri pianeti. Uno di questi monoliti si trova a nord dell'Hyperborea, le rune riportate su di esso formano la parola Almuric, il nome del pianeta di destinazione. Su Almuric vivono degli umani e una terribile razza di umanoidi alati. Per chi fosse interessato consiglio la lettura de "Il ciclo di Almuric", sempre di R. E. Howard.



Personaggi importanti

BAAL-PTEOR LO STRANGOLATORE



“Leggermente più alto del cimmero e molto più pesante, Baal-Pteor torreggiava su di lui: un'impressionante immagine di sviluppo muscolare. Le sue braccia imponenti erano innaturalmente lunghe, e le mani aperte si aprivano e si chiudevano vibrando convulsamente.”

R.E.Howard, *Ombre a Zamboula*

Baal-Pteor venne preso alla madre dai Sacerdoti di Yajur quando era ancora in fasce; per tutta la sua infanzia, giovinezza e adolescenza, venne addestrato nell'arte di uccidere a mani nude e infine divenne uno Strangolatore.

Gli Strangolatori provengono dalla Kosala e, oltre a essere dei formidabili guerrieri, sono anche coloro che nelle cerimonie al sanguinario Yajur, compiono sacrifici umani, spezzando e strappando le povere vittime davanti all'immagine del dio.

Oltre alla loro gigantesca forza gli Strangolatori sono stati istruiti anche nell'arte dell'ipnosi, con sui tengono le loro vittime soggiogate mentre le smembrano.

Background:
STRANGOLATORE

Caratteristiche:

For: 19
Des: 13
Cos: 22
Cor: 16
Fdv: 15
Tag: 18

Res: 20
Bo: 1d8
Ferita grave: 10
Nr attacchi: 1

Abilità rilevanti:
ATTACCHI FISICI

Calcio: 30%
Lottare: 70%
Pugno: 90%
Presa: 99% 20%
Testata: 40%

DIFESA

Schivata: 70%

GENERALI

Intimidire: 70%

SPECIALI

Ipnosi: 40%

L'ipnosi funziona come l'incantesimo di charme.

CONAN IL CIMMERO



“Sappi o principe, che fra gli anni in cui gli oceani inghiottirono Atlantide e le sue città splendenti e gli anni in cui giunsero i figli di Aryas, ci fu un’era inimmaginabile in cui fulgidi reami erano disseminati per il mondo come manti blu dietro le stelle...

Lì venne Conan il Cimmero, nera la chioma, fosco lo sguardo, la spada in pugno, ladro, predone, assassino, dalle tristezze abissali e dalla gaiezza inarrestabile, a calpestare sotto i suoi calzari i troni ingemmati della Terra.”

Questo è Conan, il personaggio creato da Robert E. Howard e uno degli eroi più famosi della letteratura fantastica.

E’ strano constatare come il più famoso eroe della Civiltà Hyboriana non fu un hyboriano, bensì un barbaro, intorno al cui nome ruotano interi cicli di leggende.

Nelle vene di Conan scorre il sangue degli antichi Atlantidi, il cui continente era stato sommerso dal mare migliaia di anni prima. Nacque in un Clan che occupava un’area a Nordovest della terra di Cimmeria, lungo i tenebrosi confini del Vanaheim e delle foreste dei Pitti. Suo nonno, membro di una tribù del Sud, fu costretto a lasciare il proprio popolo a causa di una faida di sangue per poi rifugiarsi, dopo un lungo vagabondare, tra la gente del Nord. Conan stesso nacque su un campo di battaglia, durante una guerra tra la sua tribù e un’orda di Vanir. L’abilità di guerriero di Conan era già nota quando aveva quindici anni.

A sedici anni in una scorreria contro i Vanir e gli Hyperboreani, venne catturato.

Ma non rimase prigioniero a lungo. Una notte di tempesta riuscì a fuggire, dileguandosi nell’oscurità.

Da quel giorno cominciò il suo viaggio attraverso tutti i regni e i popoli hyboriani.

La carriera di Conan fu molto variegata, iniziò come ladro nella città di Arenjun, poi divenne mercenario, corsaro, kozako. Al culmine della sua popolarità guidò la rivolta contro il tiranno di Aquilonia, re Numedide. Nello scontro finale svoltosi nella sala del trono, Conan abbatté Numedide e gli strappò la corona dalla sua testa insanguinata. Da quel giorno Conan divenne re di Aquilonia, anche se in questa ambientazione deve ancora arrivare.

Background:
BARBARO

Caratteristiche:

For: 20

Des: 16

Cos: 20

Cor: 17

Fdv: 17

Tag: 18

Res: 19

Bo: 1d8

Ferita grave: 10

Nr attacchi: 3/2

Abilità rilevanti:

ATTACCHI FISICI

Calcio: 70%

Lottare: 80%

Pugno: 99% 99% 20%

Presa: 90%

Testata: 60%

SOTTERFUGIO

Ascoltare: 60%

Cercare/Osservare: 80%

Muov. Silenz: 70%

Nascondersi 40%

Scalare: 95%

ARMI

Spada a due mani: 99%, 99%, 99%, 50%

Spada: 99%, 50%

Ascia Mazza a 2 mani: 99% 50%

Ascia Mazza: 90%

Arco: 90%

DIFESA

Schivata: 99% 99% 40%

GENERALI

Cavalcare: 75%

Intimidire: 80%

Lanciare: 70%

Leggere/Scrivere 10%

Nuotare: 80%

Orientamento: 50%

Saltare: 80%

Sopravvivenza: 60%

SPECIALI

Navigare: 70%

Natura: 20%

RED SONJA



Red Sonja è una donna guerriera delle steppe hyrkaniane figlia di un veterano di guerra divenuto contadino.

Fin da piccola voleva imparare la via della spada e invidiava i suoi fratelli che avevano quell'opportunità.

All'età di sedici anni, una banda di uomini armati giunse alla fattoria per chiedere a suo padre di riunirsi all'esercito reale.

Lui rifiutò, e la famiglia di Sonja venne massacrata.

Lei fu l'unica ad essere risparmiata, anche se quegli uomini non furono di certo gentili con lei.

Sonja giurò di vendicare la sua famiglia, e una dea sconosciuta apparve davanti a lei accogliendo le sue suppliche e infondendogli la forza e l'abilità nelle armi di cui aveva bisogno. Da quel giorno iniziò la ricerca degli assassini della sua famiglia e giurò che nessun uomo avrebbe potuto averla se non l'avesse prima battuta in un leale combattimento.

Più di una volta ha combattuto al fianco di Conan che fino ad oggi è l'unico uomo ad averla battuta in un duello.

Background:
GUERRIERA

Caratteristiche:

For: 17

Des: 21

Cos: 14

Cor: 17

Fdv: 16

Tag: 16

Res: 15

Bo: 1d6

Ferita grave: 8

Nr attacchi: 2

Abilità rilevanti:

ATTACCHI FISICI

Calcio: 95%

Presa: 70%

SOTTERFUGIO

Cercare/Osservare: 60%

Scalare: 80%

ARMI

Spada: 99%,99%,80%

Spada Corta: 99%, 30%

DIFESA

Parata scudo: 95%

Schivata: 99%, 99%, 99%, 50%

GENERALI

Cavalcare: 90%

Nuotare: 40%

Orientamento: 30%

Persuadere: 90%

Saltare: 40%

SPECIALI

Acrobazia: 50%

Medicina: 85%

REGINA AKIVASHA



“Sì! Io sono Akivasha! Io sono la donna che non muore mai!”

R.E.Howard, *L'ora del drago*

Negli oscuri e antichissimi tempi del regno Stygiano, viveva Akivasha, figlia di Tuthamon. Fu una principessa, bellissima e malvagia, e i suoi sanguinosi festini, nelle nere sale di Luxor, vengono ancora ricordati nelle leggende. Sempre nelle leggende si dice che sia stata tolta alla terra dagli Dei, nel pieno splendore della bellezza e della gioventù, per diventare la regina di qualche regione celestiale. La verità fu tutt'altra, Akivasha infatti era ossessionata dal pensiero di invecchiare e dalla morte. Per guadagnarsi la vita corteggiò la morte. Non sopportava il pensiero di invecchiare, di perdere le forze e coprirsi di rughe, per poi morire vecchia e brutta. Supplicò la Tenebra come si supplica un amante, e la Tenebra le fece dono della vita; un vita che, non essendo quella che conoscono i mortali, non invecchia e sbiadisce mai. Entrò nelle ombre per fuggire dalla vecchiaia e dalla morte, ma il prezzo da pagare fu alto: divenne una vampira. Tramite il sangue delle sue vittime rinnova la sua bellezza e perpetua la sua vita mortale; il segreto della vita perpetua è in realtà un'oscena perversione.

Akivasha possiede il potere di ammaliare le sue vittime con lo sguardo, di solito è così che riesce a succhiare il sangue. Quando è seriamente minacciata può trasformarsi in un'orribile creatura zannuta d'incredibile potenza.

Background: VAMPIRA

Caratteristiche:

(forma umana)	(forma demoniaca)
For: 13	26
Des: 16	16
Cos: 15	30
Cor: 17	17
Fdv: 18	18
Tag: 16	20
Res: 16(+14) *	25(+14) *
Bo: 1d4	1d10
Ferita grave: 13	18
Nr attacchi: 3/2	3/2
Mana: 36	36
Attacchi:	1d8/1d8+bo(t)
Artigli: 1d4/1d4+bo(t)	2d6(t)
Morso: 1d6(p)	

Rigenerazione:

Ogni round rigenera 4 punti Res.

Ammaliare (solo in forma umana):

con la sua bellezza può incantare le vittime. Gli effetti sono gli stessi dell'incantesimo di Charme.

Abilità rilevanti:

ATTACCHI FISICI

Artiglio: 95%

Morso: 85%

SOTTERFUGIO

Nascondersi: 99% 99% 50%

DIFESA

Schivata: 90%

MAGIA

Abilità magiche: 60%

Conosc. Magiche: 90%

GENERALI

Seguire tracce: 60%

SPECIALI

Ammaliare: 80%

(*) Ogni morso regala un punto res al vampiro, per un max di 14.

TAURUS IL PRINCIPE DEI LADRI



“Taurus era alto quanto Conan e più pesante; era corpulento e grasso, ma ogni suo movimento suggeriva l’idea di un indefinibile e dinamico magnetismo che si rifletteva nei suoi occhi acuti, scintillanti di vigore persino alla luce delle stelle.”

R.E.Howard, *La torre dell’elefante*

Taurus di Nemedià è il ladro più famoso dei regni occidentali. Le imprese che gli hanno portato tanta fama sono a dir poco incredibili: è sceso nelle catacombe Stygiane, ha rubato le reliquie di temutissimi stregoni, ha visitato luoghi ai confini del mondo.

Tuttavia Taurus non ruba per fama o desiderio di ricchezze, è la sua sete d’avventura e l’elettrizzante sensazione del rischio che lo spinge ad imbarcarsi in ogni genere d’avventura. E’ un solitario e preferisce agire quasi sempre da solo.

Background:

LADRO

Caratteristiche:

For: 16

Des: 16

Cos: 18

Cor: 16

Fdv: 12

Tag: 18

Res: 18

Bo: 1d6

Ferita grave: 9

Nr attacchi: 3/2

Abilità rilevanti:

SOTTERFUGIO

Ascoltare: 90%

Cercare/Osservare: 80%

Manipolare: 80%

Muoversi Silenz: 95%

Nascondersi: 99% 80%

Scalare: 78%

Scassinare Serrature: 95%

Trovare/Disatt. Trapp: 80%

ARMI

Arco: 70%

Spada: 70%

Spada corta: 80%

Balestra: 60%

DIFESA

Schivata: 90%

GENERALI

Equilibrio: 70%

Leggere/Scrivere: 20%

Orientamento: 40%

Saltare: 60%

Sopravvivenza: 30%

SPECIALI

Acrobazia: 50%

Conosc. Veleni: 60%

Gioco d’azzardo: 70%

Valutare: 40%

THOT-AMON



“Ero un grande stregone, nel mio paese. Il nome di Thot-Amon era famoso quanto quello di Rammon. Re Ctesphon di Stygia mi concesse grandi onori, allontanò tutti i maghi dalle altre cariche per innalzare me sopra di loro. Essi mi odiavano, ma avevano paura di me, poiché io controllavo esseri sovrumani, che correvano al mio comando ed eseguivano i miei voleri.”

R.E.Howard, *La fenice sulla lama*

Thot-Amon è un potentissimo stregone stygiano. Il suo nome viene pronunciato con timore, poiché si dice possa evocare demoni ultraterreni che gli riferiscono ogni cosa. L'ambizione di Thot è quella di riportare il culto di Set al suo splendore e di prenderne il comando assoluto.

Più di una volta la sua strada verso il dominio si è intersecata con quella di Conan, che ha sempre rovinato i suoi piani.

A causa di ciò il Cimmero è diventato il principale nemico di Thot-Amon.

Il grande potere di Thot deriva in parte dall'Anello di Serpenti di Set: un potente manufatto che trovò in una tomba buia sepolta sotto una lega di terra, già dimenticata quando il primo uomo strisciò fuori dal mare fangoso.

Con questo anello può evocare terribili creature d'incubo.

<p>Background: STREGONE</p> <p>Caratteristiche: For: 14 Des: 13 Cos: 13 Cor: 16 Fdv: 21 Tag: 16</p> <p>Res: 15 Bo: 1d4 Ferita grave: 8 Nr attacchi: 1 Mana: 42</p>	<p>Abilità rilevanti:</p> <p><u>ARMI</u> Bastone/Lancia: 70%</p> <p><u>DIFESA</u> Schivata: 50%</p> <p><u>MAGIA</u> Abilit Magiche: 99%,99%,30% Conosc magiche: 99%,99%,60%</p> <p><u>GENERALI</u> Intimidire 60% Leggere/Scrivere: 95% Linguaggi Antichi: Runico Antico (30%), Valusiano (50%), Veruliano (10%) Linguaggi Moderni: Stygiano (99%), Aquiloniano (50%), Hyrkaniano (30%)</p> <p><u>SPECIALI</u> Astrologia: 80% Storia: 70% Medicina: 80% Religioni: 70%</p>
--	--

THULSA DOOM



“Secoli fa sono morto della morte dell’uomo [...] Non sanguino, perché le mie vene sono vuote...”

R.E.Howard, *Il gatto di Delcadres*

Il più grande di tutti i negromanti: vide il sorgere delle prime razze umane, la caduta d’Atlantide e il Grande Cataclisma. Viene anche chiamato anche il Teschio Vivente, il suo volto infatti è un teschio bianco nelle cui orbite fiammeggiano fuochi lividi.

Egli, infatti, decise di abbandonare per sempre le proprie spoglie mortali per abbracciare l’immortalità e poter governare sul mondo in eterno.

Fu il nemico di Kull di Valusia nei tempi dimenticati, ma venne sconfitto e cacciato nel Limbo dei Senza Anima. Dopo secoli egli è ritornato, evocato dai sacerdoti di Set, per riportare allo splendore di una volta il culto del dio Serpente.

Thulsa Doom è possessore di terribili segreti e di arcani incantesimi, andati perduti e conosciuti solo da lui.

<p>Background: STREGONE</p> <p>Caratteristiche: For: 14 Des: 17 Cos: non applicabile Cor: 18 Fdv: 35 Tag: 16</p> <p>Res: immortale Bo: 1d4 Ferita grave: non applicabile Nr attacchi: 3/2 Mana: 70</p> <p>Mano artigliata: 1d6(p)+bo</p>	<p>Abilità rilevanti: <u>ATTACCHI FISICI</u> Mano artigliata <u>SOTTERFUGIO</u> Muoversi silez: 99%,30%</p> <p><u>DIFESA</u> Schivata: 20%</p> <p><u>MAGIA</u> Ab. Magiche: 99%,99%,99%,99%,99%,99%,99%,50% Con. Magiche: 99%,99%,99%,99%,99%,99%,99%,50%</p> <p><u>GENERALI</u> Leggere/Scrivere: 99% Ling Antichi: tutti Ling moderni: tutti</p>
---	---

VALERIA LA CORSARA



“Era alta, con il seno pieno, le spalle solide, tutto il corpo emana una forza non comune, senza nulla togliere alla sua femminilità. Portava un paio di pantaloni corti e larghi di seta che terminano a un palmo sotto il ginocchio e che venivano sorretti da una fascia di seta arrotolata in vita a mo’ di cintura. Gli stivaloni di pelle morbida dalla punta luccicante che le arrivano quasi al ginocchio, e una camicia scollata a maniche larghe, completavano l’abbigliamento. Su un fianco ben tornito le pendeva una spada a doppio taglio, e sull’altro un lungo pugnale. I capelli d’oro ribelli, tagliati all’altezza delle spalle, erano trattenuti da una fascia di seta rossa. [...] Avrebbe potuto stare in posa contro lo sfondo di nuvole marine, pennoni colorati, gabbiani in volo. C’era il colore del mare in quegli occhi grandi, ed era così che doveva essere, perchè quella era Valeria della Confraternita Rossa, le cui imprese venivano celebrate nelle canzoni e nelle ballate in ogni luogo dove i pirati facevano festa.”

R.E. Howard, *Chiodi rossi*

Valeria è una dei pirati più famosi del Mare Occidentale. Fa parte della Fratellanza Rossa, l’organizzazione di filibustieri e tagliagole delle isole Baracha.

La sua abilità con la spada è leggendaria.

In una delle sue innumerevoli avventure ha incontrato Conan, col quale ha avuto una relazione, seppur breve.

Background:
CORSARA

Caratteristiche:

For: 14
Des: 17
Cos: 15
Cor: 18
Fdv: 15
Tag: 16

Res: 16
Bo: 1d4
Ferita grave: 8
Nr attacchi: 3/2

Abilità rilevanti:

SOTTERFUGIO

Cercare/Osservare: 60%
Muoversi silenz: 60%
Scalare: 80%

ARMI

Spada: 99%, 30%

DIFESA

Schivata: 95%

GENERALI

Cadere: 75%
Cavalcare 40%
Equilibrio: 70%
Ling. moderni: Argosiano (70%), Stygiano (20%), Zingariano (30%), Hyrkaniano (40%)
Medicina: 20%
Navigare: 90%
Nuotare: 95%
Orientamento 70%
Raccontare storie: 50%
Sopravvivenza: 45%
Uso funi: 60%