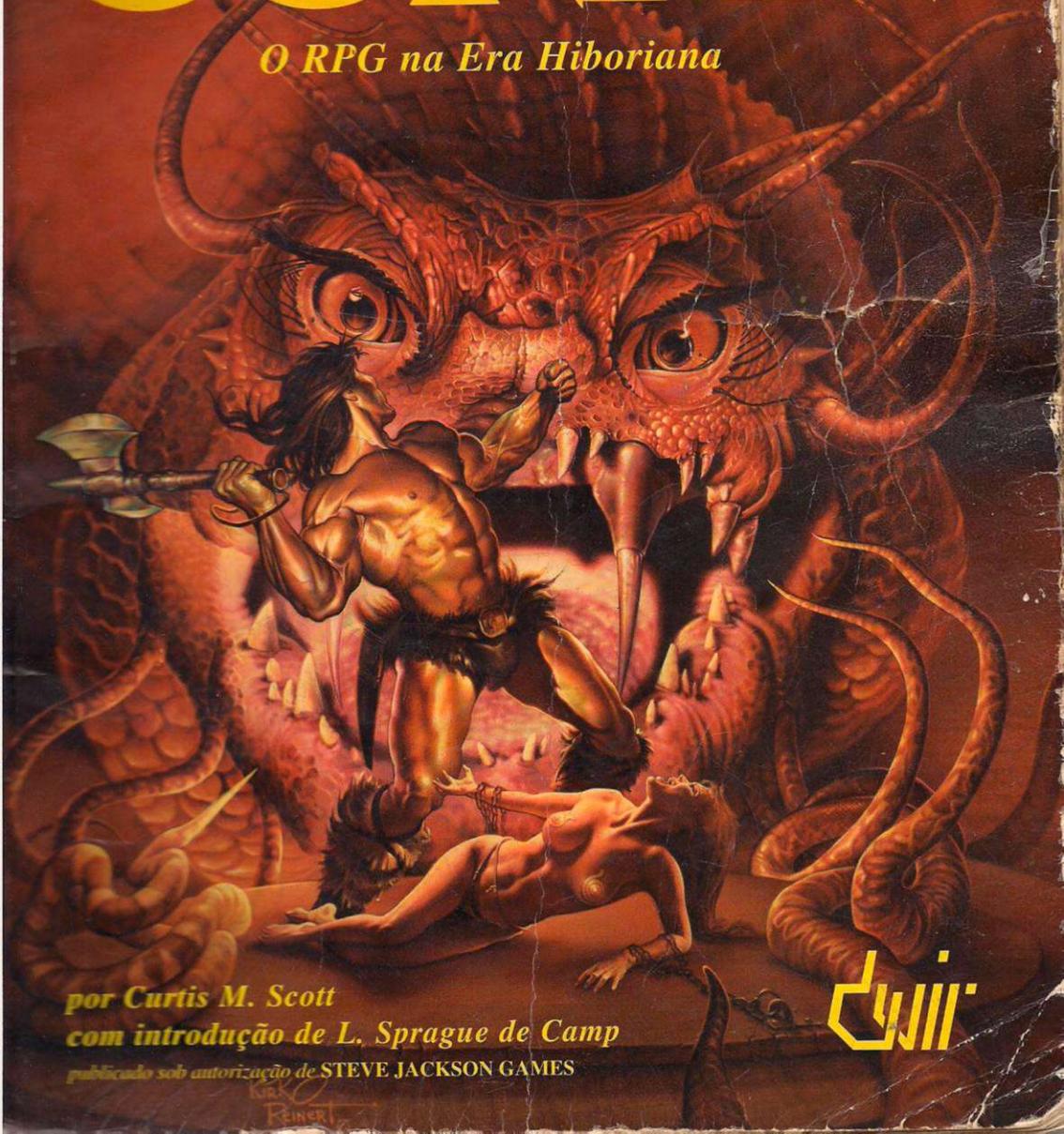


GURPS[®] CONAN[®]

O RPG na Era Hiboriana



por Curtis M. Scott

com introdução de L. Sprague de Camp

publicado sob autorização de STEVE JACKSON GAMES

Kirk
Reinert

dyjii

GURPS®

CONAN®



Tradução

Dario Chaves

Revisão

Douglas Quinta Reis



Devir Livraria Ltda.

GURPS

CONAN®

O RPG na Era Hiboriana

Por Curtis M. Scott

Introdução de L. Sprague de Camp

Editado por Michael Hurst

Capa de Kirk Reinert

Arte Interna de Butch Burcham

Arte adicional por Dan Carroll, Larry Dixon, Norman Doering, C. Bradford Gorby, Denis Loubet, George "Speed" Webber, Charlie Wiedman e Lourenço Mutarelli

Sistema GURPS criado por Steve Jackson

Ken Troubagh, Editor administrativo; Charlie Wiedman, Diretor de Arte

Diagramação e Digitação por Melinda Spray e Drew Camard

Produção e Mapas por Linda Ervin, Carl Manz, Charlie Wiedman

Revisão de Ingrid Kunze

Jogadores de testes: Russel Jones, Stephen Posey, Pat Vermiere e o SJG-BBS Illuminati



GURPS é uma marca registrada de Steve Jackson Games Incorporated. GURPS Conan é copyright © 1989 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os personagens são copyright de Conan Properties, Inc. Conan® e Era Hiboriana™ são marcas registradas de Conan Properties, Inc. e foram usadas sob licença. Todos os direitos reservados.

INTRODUÇÃO:	
CONAN O PODEROSO	3
Suporte e Apoio ao Sistema	3
Sobre L. Sprague de Camp, Mapa de Hibória	4
1. O MUNDO DE CONAN:	
A ERA HIBORIANA.....	5
História e Pré-história	5
O Povo Serpente	5
O Nascimento da Raça Humana	6
Referências Bibliográficas	6
O Catalismo	7
Os Khari	8
Acheron, Hiperbórea, a Ancestral e Stygia	8
O Calendário	8
A Ascensão dos Hiborianos	9
Conan e os Mitos de Cthulhu	9
A Chegada dos Hirkanianos	10
O Mundo Hiboriano	10
As Nações Hiborianas	10
Tecnologia	10
Os Impérios Khari	11
O Espólio dos Sucessores de Khari	11
Os Povos Tribais, O Iranistão, Os Shemitas	11
Magia	11
2. PERSONAGENS HIBORIANOS	12
Novas Raças Não-Humanas	13
Homens Degenerados	13
A Criação de Sáturos	13
Criando Novas Raças Não-Humanas	13
Homens-serpente, S'tarra	14
Vantagens	15
Desvantagens	16
Perícias	17
Novas Perícias, Perícias Inadequadas	18
Línguas	18
Empregos, Status e Custo de Vida	18
Tabela de Empregos	19
Equipamento e Preços	20
Poderes do Lótus	20
Outros Venenos	21
3. BESTIÁRIO HIBORIANO	22
Explicação das Estatísticas de Animais	22
Dinossauros	23
Criaturas Hiborianas	23
Os Mortos que Andam	26
Criaturas Místicas	26
Demônios, Tabela de Invocação de Demônios	28
4. RELIGIÃO HIBORIANA	29
Como as Religiões Funcionam	29
Magia Clerical	30
A Vantagem "Abençoado"	30
Deuses e Panteões	31
Mitra	31
Set e o Panteão da Stygia	31
Erlik e o Tarim Vivo	32
O Panteão de Shem	32
O Panteão de Vendhya	33
Os Deuses Animais	33
Adoradores da Natureza	33
Deuses do Norte, Adoração dos Ancestrais	34
Adoração do Demônio	34
Outros Deuses	34
Mapa do Mundo Hiboriano	36
5. NAÇÕES DA ERA HIBORIANA	38
Antilia	38
Aquilônia	40
Argos	45
Ilhas Barachas	46
Reino da Fronteira	48
Britúnia	49
Cimeria	51
Corinthia	52
Darfar	54
Ghulistão	55
Hiperbórea	56
Hirkânia	58
Iranistão	60
Keshan	62
Khitai	63
Kosala	65
Koth	66
Kush e os Reinos Negros	68
Meru	71
Nemédia	72
Nordheim	74
Ophir	75
Sertões Pictos	76
Shem	78
Stygia	80
Turan	85
Vendhya	87
Zamora	87
Zimbabo	88
Zingara	89
6. A CAMPANHA DE CONAN	91
Conduzindo uma Campanha Hiboriana	91
Cenários de Campanha	91
Estilo da Campanha	92
Reescrevendo a História	92
O Dinheiro em Hibória, Resgate	93
Jogando como Conan	94
MAGIA HIBORIANA	95
A Natureza da Magia na Era Hiboriana	95
Adaptando a Magia à Era Hiboriana	95
Período da Campanha, Lista de Mágicas Sugeridas para Campanha de Magia Secreta	95
O Psiquismo Hiboriano	96
O Livro de Skelos	97
Mágicas do Anel Negro da Stygia	97
Mistérios do Monte Yimsha	98
Mágicas de Khitai	99
Amuletos, Talismãs e Antigos Instrumentos de Poder	99
COMBATE EM MASSA	101
Resumo	101
Tropa de Apoio	101
Seqüências dos Turnos no Combate em Massa, Como Determinar a Qualidade da Tropa	101
Tipos de Tropa	102
Qualidade e Moral da Tropa	102
Mudando a Qualidade da Tropa, Determinando a Experiência do Comandante	102
Magia de Batalha	103
Como Determinar o Poder Mágico Disponível	103
O Uso da Magia no Campo de Batalha	103
Arritmização de Tropas	103
Pagando e Mantendo Tropas	104
Catástrofe	105
Consequências para PCs	105
Teste de Sobrevivências	105
Formações e Hierarquias	105
Teste de Glória	106
Modificadores de Estratégia	106
Poderio Relativo da Tropa	106
Elevação e Posição Defensiva	107
Superioridade Devido a Tropa Especial	107
Circunstâncias Especiais	107
Pilhagem, Uso de Piqueiros, Moral	107
Planos de Batalha	108
A Resolução da Disputa de Estratégia	108
Modificadores de Moral, Debandada e Desastre, Segundo Teste de Sobrevivência	108
Baixas	109
Interpretando Cenas de Batalha	109
Tabela de Baixas	110
Lista de Tropa	110
Combate em Massa Sujo e Rápido	110
APÊNDICES	111
Bibliografia	111
Conan, O Ladrão	116
Conan, Capitão de Turan	117
Amra, O Leão	118
Conan, O Kozak	119
Conan, Rei da Aquilônia	120
As Mulheres na Vida de Conan	121
Amigos e Inimigos	123
ÍNDICE REMISSIVO	126

CONAN, O PODEROSO

Robert Ervin Howard (1906-1936), um artista talentoso mas desafortunado do Texas das décadas de 20 e 30, criou a Era Híboriana, um universo ficcional fantástico que se iguala à Oz de Baum, ao País das Maravilhas de Carroll e a Barsoom de Burroughs. Nas histórias de Conan escritas por Howard, antes da história conhecida, "...reinos esplendorosos se espalhavam por todo o mundo como mantos azuis sob as estrelas — Nemédia, Ophir, Britúnia, Hiperbórea, Zamora com suas mulheres de cabelos negros e torres misteriosas assombradas por aranhas, Zíngara com sua cavalaria; Koth, que fazia fronteira com as terras pastoris de Shem; Stygia, com suas tumbas protegidas pelas trevas; Hirkânia, cujos cavaleiros trajavam aço, seda e ouro..."

Conan, o maior herói híboriano, nasceu na região bárbara da Ciméria. Depois de uma vida aventureira como ladrão, pirata e mercenário, ele literalmente coroou sua carreira. Tornou-se rei da Aquilônia, a nação mais rica e poderosa do Ocidente.

Howard sugeriu que essa era se situava entre a submersão da Atlântida, por volta de 18.000 a.C., e o início da história conhecida. Uma catástrofe destruiu completamente a Atlântida e a Lemúria, e seus sobreviventes regrediram a um estado de selvageria. Com o passar do tempo, os povos construíram novas civilizações. Por volta de 15.000 a.C., os poderosos impérios de Acheron e Stygia, repletos de magos sinistros, surgiram no lado oeste do continente principal.

Os Bárbaros vindo do norte, os híborianos, devastaram Acheron. Sobre suas ruínas, os conquistadores ergueram os "reinos esplendorosos" de Howard. Uma outra catástrofe natural mais tarde encerraria a Era Híboriana, cuja história sobrevive apenas de forma fragmentada em alguns mitos e lendas. Howard assegurou a seus leitores que isso era pura ficção, e não uma teoria séria sobre a pré-história humana.



Supporto e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos E.U.A. vários tipos de suplementos para o *GURPS*, cada um deles elaborado com objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar esta aventura você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos — *GURPS* em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupoerto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receber em sua residência um errata atualizada corrigindo os erros que já temos descoberto, ou nos tenham sido apontados por leitores, escreva-nos.

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o Grupo de Apoio *GURPS* ou a loja representante DEVIR (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para (011) 242-8524.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, Erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio escreva para: 00113272 3524

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970 — São Paulo — SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados.

Nosso endereço é:

Rua Maracai, 185
Aclimação — São Paulo — SP

Referências de Páginas

Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhe no *GURPS Módulo Básico*. Todas as referências de páginas correspondentes do *Módulo Básico*.

Assim MB, pág. 102 significa página 102 do *Módulo Básico*. Uma referência M significa *GURPS Magia*; BY é *GURPS Bestiary*; SW se refere a *GURPS Swashbucklers*.

Sobre Curtis M. Scott

Curtis Scott, autor de *GURPS Conan*, *GURPS Humanx*, e vários outros livros para diversas companhias de RPG, era analista de software. Talvez ele fosse mais conhecido na comunidade de jogadores por sua devocão ao jogo Empire of the Petal Throne, de M.A.R. Barker. Como editor de um enorme suplemento para EPT, ele acrescentou todos os sinais diacríticos da língua Tsolyâni na composição final... à mao! Tragicamente, Curtis morreu num acidente automobilístico quando estava a caminho do Origens/Gencon em 1992. Todos nós sentimos saudades.

Conan, O Poderoso

Robert Howard, infelizmente, não alcançou um sucesso conaniano. Ele morou a maior parte de sua vida em Cross Plains, uma cidade com 1.500 habitantes no centro do Texas. Um ambiente pouco propício para se desenvolver uma carreira de escritor. Exceto por alguns poucos professores de inglês do colégio, ele era completamente autodidata.

Howard se decidiu pela carreira de escritor ainda garoto e se lançou nela logo que terminou o colégio. A primeira vez que conseguiu vender um trabalho foi em 1924 para a revista *Weird Tales* que, dentre as muitas publicações para as quais ele contribuiu, foi sempre seu mais importante meio de expressão.

Por volta de 1928 ele já havia se tornado um mestre em sua arte e desde então vendia trabalhos regularmente para diversos *pulp*s. Ele vendia histórias sobre pugilismo, histórias de detetive, de horror, contos de aventura histórica e sobre o oriente, faroestes, ficção científica, fantasia e poesia.

Ele ganhava mais ou menos US\$ 2 mil por ano com seus trabalhos, que pelos padrões da década de 30 era um bom salário — embora seus amigos se perguntassem quando ele ia parar de escrever histórias absurdas e se dedicar a um trabalho de verdade numa loja da cidade ou nos campos de petróleo.

Um contador de história extremamente talentoso, Howard desenvolveu um estilo de prosa característico, usando elementos da poesia como ritmo, aliteração e personificação. No final da década de 20, ele havia se especializado em histórias de boxe, no começo dos anos 30 em fantasia e, na metade daquela década, em faroestes, embora tenha escrito histórias de todos esses gêneros ao longo de toda sua carreira.

Howard começou a escrever suas histórias de Conan — nas quais se baseia seu *revival* póstumo; em 1932. Conan é uma idealização do que Howard pensava que gostaria de ter sido: um aventureiro irresponsável, indisciplinado, desordeiro e sem compromisso, que se dedicava ao vinho, às mulheres e à violência. Mas, a não ser por seu porte físico grande e poderoso, um temperamento explosivo e um comportamento cavalheiresco com as mulheres, Howard, e Conan não tinham nada em comum. Howard era uma pessoa tímida, sensível, íntegra, respeitadora da lei, cortês, compassiva, solitária, introvertida, dada à leitura e (embora negasse) intelectual. Ele não atribuía estas qualidades a Conan.

Howard sofria de solidão, tinha uma experiência de mundo mínima, viajava pouco para fora do Texas e não tinha acesso à cidade grande ou a bibliotecas universitárias. Outro grande entrave era sua situação familiar. Howard era excessivamente ligado a sua mãe, que encorajava sua cega devoção. Quando era garoto ele resolveu que não sobreviveria a ela. Em junho de 1936, depois de um longo período de doença, sua mãe morreu de tuberculose. Howard, com 30 anos e um crescente círculo de admiradores, uma boa renda, apesar de não exagerada, e uma promissora carreira a pela frente, suicidou-se com um tiro de revólver.

Durante sua vida, Robert Howard vendeu mais de 160 histórias e deixou outras cento-e-tantas incompletas ou sem vender. Durante 20 anos depois de sua morte, suas histórias de Conan continuaram sendo o entusiasmo particular de um pequeno círculo de especialistas. Nos anos 50, um editor desconhecido começou a publicar as histórias de Conan em pequenas edições em capa dura; mas foi uma série de livros iniciada em 1966 que deu a Conan a popularidade que ele tem hoje.

De fato, essa série, junto com a publicação simultânea da série em três volumes de *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien, foi o que desencadeou o enorme *revival* de fantasia. Este que vos escreve — que foi responsável principalmente pelos livros *capa mole* de Conan, também com ajuda de colaboradores — acrescentou várias histórias à saga, seguindo tanto quanto possível o plano original de Howard, seu estilo e o espírito.

Há mais de uma década, a Conan Properties Inc. controla todos os direitos sobre o gigante bárbaro e divide os lucros gerados pelo uso do personagem entre os herdeiros de Howard e os escritores ainda vivos. Conan apareceu em incontáveis coleções e antologias, revistas em quadrinhos e filmes — embora, ironicamente, os dotes literários de Howard nunca tenham recebido o devido reconhecimento. A Conan Properties escolhe escritores contemporâneos com experiência para continuar as aventuras do poderoso bárbaro.

— L. Sprague de Camp

Sobre L. Sprague de Camp

L. Sprague de Camp é um dos maiores nomes da fantasia moderna e da ficção científica americana. Ele começou a publicar seus trabalhos nas revistas *Astounding* e *Unknown*, de John Campbell, e continua até hoje. Ele escreve ficção científica, fantasia, romances históricos, e não-ficção (incluindo, entre seus livros, biografias de H. P. Lovecraft e Robert E. Howard).



Mapa de Hyboria

Nas páginas 36-37 você encontrará um mapa do mundo de Hyboria. Esse mapa basicasse, primeiro e principalmente, nos esboços desenhados pelo próprio Robert. E. Howard. Ele obviamente tinha uma idéia bastante clara da configuração de quase toda a Hyboria, antes da primeira história de Conan ser publicada

Outras áreas, entretanto, foram deixadas vagas (talvez propositalmente) por Howard, e coube a seus pesquisadores preencher-las. No caso dessas áreas, os mapas atuais baseiam-se em diversas fontes, mas principalmente nas descrições textuais existentes nos próprios contos.

A ERA HIBORIANA 1

História e Pré-história

A Era Hiboriana se desenvolveu a partir de culturas anteriores. As civilizações que a precederam deram forma a seus povos e nações de maneira inconfundível. Entretanto, sua história é metade lenda, a verdade perdida nas trevas que remontam à origem da Humanidade.

O Povo Serpente

Antes da raça humana, havia o povo reptiliano, cujos impérios abarcavam as selvas do continente Thuriano pré-humano. Seu mundo era repleto de dinossauros, antigos demônios e uma feitiçaria muito além da conhecida hoje pelos homens. Seus impérios dominavam raças escravas, algumas humanas, outras nem tanto. Suas próprias ocupações eram inescrutáveis para as raças "inferiores".



O MUNDO DE CONAN

Referências Bibliográficas

Até este momento, existem 73 histórias de Conan escritas por Howard e seus seguidores. Na bibliografia existente nas pág. 111-115, as histórias da saga estão relacionadas em ordem cronológica. Para as referências existentes no texto desse livro demos um código com três letras para cada história; você encontrará a seguir uma lista alfabética desses códigos com o título e a posição da história dentro da cronologia (os números em algarismos romanos referem-se a antologias). A bibliografia contém um resumo do enredo de cada história.

- BBR — "Beyond the Black River" (60)
BCO — "Black Colossus" (38)
BSN — "Black Sphinx of Nebthu" (70)
BTE — "Black Tears" (44)
CAQ — *Conan of Aquilonia* (IX)
CAS — *Conan and the Sorcerer* (5)
CAV — *Conan the Avenger* (VIII)
CBU — *Conan the Buccaneer* (56)
CCH — *Conan the Champion* (17)
CCO — *Conan the Conqueror* (67)
CDE — *Conan the Destroyer* (8)
CDF — *Conan the Defender* (29)
CFE — *Conan the Fearless* (12)
CMA — *Conan the Magnificent* (9)
CMR — *Conan the Marauder* (51)
COC — *Conan of Cimmeria* (II)
COI — *Conan of the Isles* (73)
COM — "The Curse of the Monolith" (22)
CON — *Conan* (I)
COS — "The City of Skulls" (20)
COT — "The Castle of Terror" (35)
CRA — *Conan the Raider* (46)
CRE — *Conan the Renegade* (40)
CRK — *Conan: The Road of Kings* (30)
CSG — *Conan and the Spider God* (24)
CSS — *Conan: The Sword of Skelos* (7)
CTA — *Conan the Adventurer* (V)
CTD — *Conan the Defiant* (3)
CTF — *Conan the Freebooter* (III)
— A Maldição da Lua Crescente
CTI — *Conan the Invincible* (10)
CTL — *Conan the Liberator* (64)
CTM — *Conan the Mercenary* (6)
CTR — *Conan the Rebel* (33)
CTS — *Conan the Swordsman* (X)
CTT — *Conan the Triumphant* (31)
CTU — *Conan the Usurper* (VII)
CTV — *Conan the Victorious* (16)
CTW — *Conan the Wanderer* (IV)
— A Rainha da Costa Negra
CUN — *Conan the Unconquered* (18)
CVA — *Conan the Valorous* (26)
CVL — *Conan the Valiant* (23)
CWA — *Conan the Warrior* (VI)
CWL — *Conan the Warlord* (14)
DII — "The Devil in Iron" (48)
DOT — "Drums of Tombaku" (53)
FGD — "The Frost Giant's Daughter" (27)
— A Filha do Gigante de Gelo
GIB — "The God in the Bowl" (13)
GIT — "The Gem in the Tower" (54)
HOD — "The Hall of the Dead" (11)

continua na próxima página

Só no continente de Mayapan que os humanos bestiais sobreviviam sem ser molestados, aprendendo lentamente a utilizar facas de silex e lanças temperadas e fazendo a transição mística de fera para homem.

O Nascimento da Raça Humana

Embora o progresso humano tenha sido lento, retardado pelo clima e os ataques ocasionais dos homens-serpente, ele era inevitável. Com o passar do tempo, os humanos de Mayapan se espalharam para leste em direção à Atlântida e às Ilhas Pictas, e para oeste até as Ilhas Lemurianas.

Esses primeiros exploradores e povoadores trouxeram consigo suas crenças primitivas, e as espalharam pelo mundo. O conhecimento dos deuses, demônios e feitiçaria era um direito inato da humanidade, descoberto por meio de experiências perigosas e às vezes roubado dos opressores homens-serpente.

Mesmo nessa época inicial nem toda a magia era benigna. Entre os abusadores mais cruéis encontravam-se os Khari, que governavam um imenso império na região central de Mayapan. Os detalhes de sua perversidade não ficaram registrados, mas as vítimas ultrajadas os expulsaram de Mayapan empurrando-os para os oceanos inexplorados do oeste, para nunca mais voltar.

Em Mayapan, os impérios humanos caíram, ressurgiram e caíram novamente, mantendo as colônias da ilha na barbárie, isoladas e ignorantes de suas origens. Quando floresceram novamente, essas civilizações se espalharam para fora, desta vez em direção ao mar.



A Era de Atlântida

A Atlântida se localizava numa extensa cadeia de ilhas no Mar do Oeste, entre o Continente Thuriano e as Ilhas Antillianas. A Atlântida era a nação mais poderosa do mundo, e possuía uma magia muito mais adiantada da que existiu na Era Híboriana. Seus únicos rivais eram a Lemúria, do outro lado do mundo, e os Sete Reinos no continente Thuriano.

A Atlântida era governada por facções religiosas que adoravam criaturas demoníacas da Noite Antiga. Uma das facções era o culto a Xotli, o Senhor do Terror. Eles sacrificavam milhares de escravos capturados nas regiões mais primitivas do mundo em honra de sua perversa divindade. Até hoje sobrevivem, fragmentos dos cultos atlantes em regiões remotas de todo o mundo.

Antes do Cataclismo (v. abaixo), os atlantes fundaram uma grande colônia no litoral oeste do continente Thuriano. A colônia explorava as matérias-primas de que havia falta na Atlântida, e enviava bugigangas, produtos agrícolas e escravos para o sacrifício nos altares dos deuses atlantes sempre famintos.

O governo atlante tomava providências para que a colônia continuasse dependente da Atlântida. Escravos e camponeses eram enviados aos milhares para as colônias, mas ninguém que soubesse como fundir minérios para extração de metal ou construir máquinas recebia permissão para emigrar. Tropas atlantes protegiam a colônia contra os ataques de nativos hostis e também agiam como uma guarda armada para a população da colônia.

As Ilhas Pictas

Nem todas as colônias de Mayapan se transformaram em sociedades avançadas. Um grupo primitivo, mas poderoso, era o dos pictos, que se fixaram num arquipélago entre as ilhas atlantes e o continente thuriano. Os pictos eram um povo guerreiro, que conhecia feitiços poderosos e acreditava fanaticamente em seu destino como conquistadores do mundo. As outras culturas da época evitavam os pictos, mas não foram capazes de impedi-los de se espalharem pelo continente thuriano.

Os Lemurianos

Outro império insular, a Lemúria, ficava a leste do continente thuriano. A Lemúria desenvolveu uma arte mágica poderosa e uma cultura próspera, num nível semelhante ao da Atlântida. No entanto, ela padecia de uma incapacidade de colonizar outras terras. Os lemurianos haviam esquecido a arte de construir barcos que pudessem transportá-los para leste através do vasto oceano e por isso podiam visitar apenas o continente thuriano próximo.

Infelizmente, a costa thuriana já estava ocupada. Os khari, antigos exilados de Mayapan, se estabeleceram na costa leste do continente. Os khari eram um povo isolado e não tinham muito o hábito do comércio. Por isso, os lemurianos foram forçados a viajar ao redor de toda a costa do continente até poderem chegar aos mares atlantes.

O Continente Thuriano

O continente thuriano era o lar de vários povos diferentes. Em primeiro lugar existiam os reinos nativos: Kamelia, Valúsia, Verulia, Grondar, Thule e Commoria. Esses reinos compartilhavam uma herança e uma língua comuns, e eram provavelmente originários de um único povo.

Os atlantes tinham uma colônia no litoral do Mar do Oeste; os pictos também mantinham um pequeno encrave. Toda a região, entretanto, era cercada por selvas e desertos inexplorados, e ao sul viviam os antigos inimigos da raça humana, o povo serpente. O principal líder desses reinos thurianos era o rei Kull da Valúsia, com quem Conan era às vezes comparado. O rei Kull fez o povo serpente desistir de seu domínio dos reinos humanos ao sul, e os esforços de suas tropas (e as de seus contemporâneos) preparou grande parte do cenário no qual se desenvolveria mais tarde a Era Híboriana.

O Cataclismo

Quatro milênios antes da época de Conan, abalos sísmicos fizeram com que a Atlântida fosse engolida pelo Mar do Oeste, para nunca mais ressurgir.

O cataclismo não foi tão repentino como está descrito nas lendas que surgiram posteriormente. Ouviram-se estrondos durante séculos antes do grande paroxismo final, mas como sempre acontece com o Homem, esses avisos foram ignorados. Alguns estudiosos acreditam que os deuses afundaram a Atlântida pelo fato de seus habitantes adorarem os demônios da Noite Antiga, mas ninguém sabe realmente o que causou o cataclismo.

O cataclismo também fez surgir novas montanhas no oeste de Thuria, devastando as civilizações do continente. Feras estranhas e selvagens, que



Referências Bibliográficas

(continuação)

- HON — "The Hand of Nergal" (19)
HOS — "Hawks over Shen" (37)
JOG — "Jewels of Gwahlu" (50)
LIW — "The Lair of the Ice Worm" (28)
LOD — "Legions of Dead" (1)
MOB — "Moon of Blood" (61)
PBC — "The People of the Black Circle" (50)
PBO — "The Pool of the Black One" (55)
POS — "The People of Summit" (21)
PSW — "The Phoenix on the Sword" (65)
QBC — "Queen of Black Cos" (32)
RIH — "Rogues in the House" (15)
RMZ — "Red Moon of Zembabwei" (71)
RNA — "Red Nails" (57)
ROE — "The Road of the Eagles" (42)
SHD — "Shadow in the Dark" (39)
SID — "The Snout in the Dark" (36)
SIM — "Shadows in the Moonlight" (41)
SIS — "Shadows in the Skull" (72)
SIZ — "Shadows in Zamboula" (45)
SOK — "The Star of Korala" (47)
TBG — "The Bloodstained God" (25)
TFK — "The Flame Knife" (49)
TIC — "The Thing in the Crip" (2)
TIG — "The Ivory Goddess" (59)
TOE — "The Tower of the Elephant" (4)
TRC — "The Return of Conan" (68)
TSC — "The Scarlet Citadel" (66)
TSS — "The Slithering Shadow" (52)
TTT — "The Treasure of Tranicos" (62)
TWM — "The Witch of the Mists" (69)
VLW — "The Vale of Lost Women" (34)
WBB — "Wolves Beyond the Border" (63)
WSB — "A Witch Shall be Born" (43)

O Calendário

O Calendário Hiboriano é cíclico. Cada ano tem um nome, e a cada oito anos esse nome se repete. Os anos recebem os seguintes nomes:

- 1) Ano do Leão
- 2) Ano do Sol
- 3) Ano do Lobo
- 4) Ano da Aranha
- 5) Ano da Serpente
- 6) Ano da Águia
- 7) Ano do Dragão
- 8) Ano do Cavalo

Três destes oito anos têm 13 meses lunares; os outros cinco têm 12 meses lunares. O ano começa na primeira lua cheia depois do solstício de verão. Os dias do meses são numerados. Os meses têm os seguintes nomes:

- 1) Mês do Grifo
- 2) Mês do Fogo
- 3) Mês Dourado
- 4) Mês da Donzela
- 5) Mês do Escorpião
- 6) Mês do Urso
- 7) Mês do Macaco da Neve
- 8) Mês do Peixe
- 9) Mês do Rato
- 10) Mês do Pardal
- 11) Mês do Falcão
- 12) Mês do Carneiro
- 13) Mês do Dragão(*)

(*) Este mês existe apenas nos anos do Leão, da Aranha e do Dragão.

Para facilitar a datação, nesse livro os anos estão numerados a partir da fundação da Aquilônia. Conan nasceu em 1248 E.A. (Era Aquiloniana): o Ano do Leão.

antes viviam isoladas dos atlantes por barreiras naturais, começaram a atacar em grande número. Forçados a se arranjar sem os metais da Atlântida, os atlantes do continente foram obrigados a voltar a usar a madeira e o silex.

Pior ainda, os pictos, cujas colônias na parte oeste de Valtúria tinham sido pouco atingidas, invadiram os territórios atlantes. A guerra foi sangüinária. Os pictos eram em maior número, mas os colonos atlantes ainda tinham armas poderosas. Quinhentos anos mais tarde, as duas culturas haviam praticamente desaparecido transformando-se numa nação de selvagens — os pictos — continuamente em guerra contra tribos selvagens — os “atlantes” (“A Era Hiboriana”, de Robert E. Howard.)

As Ilhas Lemúrias também foram submergidas, e muitos lemurianos fugiram para o continente thuriano. Os khari (que quase não haviam sido atingidos pelo Cataclismo) escravizaram os refugiados. Com o passar dos séculos, todos os vestígios da cultura lemuriana desapareceram, transformando os sobreviventes em quase-feras. Aqueles que se atreveram a enfrentar seus mestres foram sacrificados em honra dos deuses-demônios dos khari; a maioria preferiu uma vida de escravidão ao suplício eterno.

Os Khari

Durante mil e quinhentos anos, os lemurianos mourejaram para os khari submetidos a uma escravidão brutal. Mas depois os khari entraram em declínio, como todas as civilizações. Aproximadamente 2.500 anos antes de Conan, os lemurianos se ergueram e os destruíram. Os poucos Khari que sobreviveram fugiram para oeste, acabando por fundar o reino da Stygia (pág. 80).

Em pouco tempo, os escravos passaram a disputar os restos da civilização Khari, mas sem seus mestres, foram deixados para decifrar seus artefatos e tentar desemaranhar seus mistérios.

Acheron, Hiperbórea, a Ancestral e Stygia

Os khari foram esquecidos, mas não deixaram de existir. Eles viajaram para oeste, e pararam por um tempo junto ao litoral do Mar Vilayet antes de se lançar sobre o oeste primitivo e reclamá-lo para si.

Os khari encontraram o oeste sem nenhuma civilização. Os pictos e os atlantes haviam lutado entre si até quase a extinção e o retrocesso à tecnologia da idade-da-pedra. O povo serpente, que havia sido anteriormente o maior inimigo da humanidade, desapareceu em suas florestas, deixando apenas vestígios de sua antiga glória nas terras habitadas pelos humanos. Apenas em algumas regiões, como o Vale de Zingg e as terras dos Zhemri, continuou a existir alguma civilização governada por seres humanos. Nesse vácuo de poder, os khari estabeleceram sua liderança.

Qualquer criança no oeste conhece os reinos Khari. Eles são as regiões dos pessa-deos das histórias infantis. Acheron dominava o norte ocupando grande parte do que é hoje a Nemédia e a Corinthia. Governado a partir de Python, Acheron era o mais cosmopolita dos reinos Khari. Apesar de serem mestres cruéis, os acheronianos encorajavam os povos primitivos a se juntar a seu reino, e daí em diante tornar-se parte de sua nova raça de escravos.

Hiperbórea, a Ancestral, governava a região central do ocidente, ocupada hoje por Koth, Ophir e Shem. Era a mais fraca das três nações e magicamente a mais pobre das terras, mas era protegida dos ataques pictos e atlantes pela muralha de Acheron.



A Era Hiboriana

A velha Stygia, sombria e taciturna, era a mais poderosa das três nações Khari. Enquanto Acheron e Hiperbórea, a Ancestral, tiveram de criar sua própria ordem social, a Antiga Stygia conquistou uma civilização que se equiparava à sua própria. Aquele reino anterior havia sido governado pelos agora extintos homens-serpente, e apenas alguns membros daquela raça em declínio continuaram a manter as rédeas do poder. Os khari primeiros ofereceram para servir os homens-serpente, depois os traíram, e desde então têm governado este último baluarte de pré-humanidade.

Conan e os Mitos Cthulhu

Robert E. Howard se correspondia frequentemente com H. P. Lovecraft, o criador do "Mito de Cthulhu", e os dois escritores foram muitas vezes publicados nas mesmas revistas, em especial a *Weird Tales*. Howard chegou a escrever alguns contos no universo Cthulhu (dentre os quais destacam-se "The Thing on the Roof" e "The Black Stone") com o encorajamento de Lovecraft.

Embora as histórias de Conan não imitassem as de Lovecraft, Howard com certeza extraiu alguns cenários de fontes Lovecraftianas, e as histórias de Conan estão interligadas com suas próprias histórias do universo de Cthulhu. Assim, num certo sentido, o próprio ciclo Conan é uma parte do Mito de Cthulhu!

Na época de Conan, as criaturas Lovecraftianas eram um pouco mais ativas do que são hoje, mas seus seguidores eram mais abertos. Yog-Sothoth era venerado como o deus caníbal Yog (v. pág. 35). O deus-sapo Tsathoggua tinha um templo na Ilha Sem Nome. Dagoth é mencionado no segundo filme de Conan. Há muitas outras referências, escondidas como gárgulas dentro da arquitetura da saga de Conan.

Os "Demônios das Trevas Exteriores", da noite maligna entre as estrelas, apareciam ocasionalmente em histórias de Conan. Contudo, a visão de Howard das profundezas do espaço sideral não era tão apavorante quanto a de Lovecraft; o "deus-elefante" Yag-Kosha, também um visitante longevo do espaço, era uma criatura do bem.

A Mitologia completa de Cthulhu não se encontra dentro do escopo deste trabalho. Para aqueles que quiserem acrescentar um elemento de horror à sua campanha de Conan, recomendamos o jogo *Call of Cthulhu*, da Chaosium, pela informação extensa e cuidadosamente pesquisada sobre o Mito que ele contém.



A Ascensão dos Hiborianos

Durante mais de meio milênio, a civilização Khari governou incontestada. Sua queda aconteceu com a imigração de um povo tribal, cuja natureza guerreira, aspirações de conquista e a quantidade impossível de combatentes foram a ruína do império Khari. Esse povo eram os hiborianos.

Os hiborianos eram uma tribo do norte, de pele clara, que foi forçada a deixar o norte por causa da competição com outras tribos da região. Inicialmente, aquelas poucas almas patéticas que cruzaram as Montanhas Graskaal em direção a Acheron foram tratadas como outra raça escrava, forçada a trabalhar para seus mestres khari.

Aos olhos hiborianos, contudo, o comparativamente escasso sustento de um escravo era um banquete além da imaginação. Os comentários rapidamente se espalharam pelo norte de que se jogava fora a cada dia em Acheron mais do que se podia encontrar nas planícies geladas.

Os hiborianos chegavam aos milhares. O que começou como um acontecimento casual, logo se transformou numa migração, quando se espalhou a notícia sobre a fartura que poderia ser encontrada nos reinos khari. Quando Hibori se tornou muito populosa, Acheron tentou fechar sua fronteira norte, usando tropas para forçar os hiborianos a voltar para seus lares gelados. Diante dessa tropa de homens armados, a onda de refugiados logo se transformou num exército.

Depois de um milênio de conflito armado, os hiborianos destruíram Acheron e Hiperbórea, a Ancestral. Alguns pequenos resquícios do espírito daquela antiga terra restaram no norte gelado, na forma de Bruxos da Hiperbórea moderna.





Tecnologia

Na época de Conan, a maior parte da Era Hiboriana tem Nível Tecnológico (NT) igual a 3 — muito parecida com a Europa Medieval. Algumas áreas, como a Ciméria e os Reinos Negros, têm NT menor ou igual a 2. Resquícios das antigas civilizações Khari e da Atlântida fornecem algumas bugigangas de tecnologia superior.

Armas: A Polvora é desconhecida. As melhores armas de mão são feitas de aço. As melhores armas de longo alcance são os arcos compósitos hirkianos. Um cavaleiro hiboriano treinado com armadura completa é a máquina de combate mais poderosa que existe.

Viagem: Aqueles que têm meios para pagar cavalgam; os outros caminham. Os arreios não são conhecidos, mas estribos e ferraduras são comuns. A maior parte das cargas é transportada por carroças ou carros de boi. Os camelos são comuns nas áreas desérticas. Os navios são movidos a remos ou velas. A maioria dos marinheiros registra seus cursos usando a barquilha e a sondareza; a navegação é feita, na maior parte das vezes, através de pontos de referência em terra, o vôo de pássaros e o instinto do marinheiro.

Medicina: A maioria das cirurgias é feita por "barbeiros" que arrancam dentes, removem verrugas e realizam amputações. A anestesia e a teoria das doenças causadas por microrganismos são desconhecidas. Os herboristas preparam várias misturas "garantidas" para curar qualquer doença. As curas mágicas são o remédio mais efetivo, mas elas são muito raras.

Comunicações: Os militares e os serviços do governo usam mensageiros a cavalo; os outros devem confiar suas missivas a caravanas comerciais. Alguns serviços de espionagem (especialmente os de Zamora e Turan) usam aves treinadas para entregar as mensagens. A maioria das pessoas é analfabeto e contrata escribas para ler e escrever para elas.

Apesar da Stygia era capaz de deter a onda de guerreiros hiboriano usando mágicas tão poderosas que seriam capazes de trazer um novo Cataclismo. A terra da Stygia ainda carrega as cicatrizes deste combate, mas o avanço dos hiborianos foi detido.

A Chegada dos Hirkianos

Os hiborianos dominaram o oeste durante 1.500 anos. Foi somente durante os últimos séculos que surgiu um inimigo capaz de ter uma esperança de desafiar esses engenhosos conquistadores. Este inimigo eram os hirkianos.

Os hirkianos são descendentes dos lemurianos que se rebelaram contra os khari mais de 2.000 anos atrás. Enquanto a maioria das raças escravas optou por permanecer na "terra-natal" Khari e sobreviver dos restos daquela civilização, os

hirkianos preferiram se dirigir para o oeste e dominar as vastas estepes vazias.

Dois séculos atrás, os primeiros guerreiros hirkianos rondavam a extremidade sul do Mar Vilayet. Eles conquistaram as tribos das colinas daquela região e fundaram o império de Turan. Depois eles avançaram para a fronteira da civilização hiboriana, levando consigo novas formas de guerra e uma crença tão forte em seu próprio destino como conquistadores quanto a dos hiborianos.

O Mundo Hiboriano

A Era Hiboriana situa-se 12 mil anos antes da era moderna. Em geral, ela se assemelha a locais e épocas da história mais recente, devido a desenvolvimentos paralelos e às necessidades de uma tecnologia medieval. Em alguns aspectos, porém, ela é bastante diferente, graças à sua história impar e à influência da magia.

Os costumes variam muito em todas as terras da Era Hiboriana. Muitas das características individuais que distinguem as nações são descritas no verbete que existe para cada nação no capítulo *Nações da Era Hiboriana*. Entretanto, as nações podem ser divididas em diversas "famílias" que têm origens comuns.

As Nações Hiborianas

As nações hiborianas foram criadas pela invasão Hibóri que começou 1.500 anos antes de Conan. Esses povos do norte viraram a si próprios como uma nova onda, que purificava o mundo da corrupção de seus predecessores. Um pouco dessa atitude de "destino manifesto" permanece em sua visão Hiboricêntrica do mundo e em suas constantes invasões contra territórios vizinhos. Aquilônia, Argos, o Reino da Fronteira, Corinthia, Nemédia e Ophir são todos parte da hegemonia hiboriana, e Koth foi, no mínimo, fortemente influenciada por seus vizinhos hiborianos.

As nações hiborianas se parecem mais à Europa da era medieval. As nações maiores, como Nemédia e Aquilônia, desenvolveram um sistema feudal no qual qualquer vassalo de Eduardo III se sentiria confortável. Em alguns aspectos (particularmente na guerra e na filosofia) eles têm mais sofisticação e as batalhas convencionais dos hiborianos são exatamente como as que Sir John Hawkwood pode ter combatido.

Os Impérios Khari

A maioria dos verdadeiros khari estão mortos, mas as terras onde eles se fixaram continuam sua cultura e dominam a maioria da parte central do oriente. A Stygia é o maior império Khari, mas a Britúnia e Koth devem muito a sua herança khari.

Os khari não têm análogos diretos na história da Terra. Entretanto, a Stygia pode ser vista como um Egito decadente, com sobretons de outros "impérios malignos", e algumas dessas marcas aparecem em outros reinos Khari.

O Espólio dos Sucessores de Khari

Os povos sucessores de Khari dominam o oriente. Khitai e a Hirkânia (bem como o recém-criado império de Turan) são todas nações sucessoras de Khari.

Khitai, Hirkânia e Turan representam o "oriente desconhecido". As histórias de Conan são contadas de uma perspectiva essencialmente hiboriana (embora Conan seja cimério) e, para um hiboriano, essas terras estão repletas de mistério. Conhece-se alguns rumores vagos sobre esses reinos (semelhantes aos rumores sobre o Oriente que corriam na Europa depois das Cruzadas), mas metade do que se ouve é mentira, e a outra metade nem sempre é acreditada.

Os Povos Tribais

Os povos tribais abrangem um número de grupos com algumas características em comum. Cada um se espalhou para cobrir uma região limitada, de pouca expansão. A maioria desses povos são relativamente jovens, certamente não tão antigos quanto Hibóri.

Os Bárbaros do Norte

Entre eles incluem-se os cimérios, os hiperbóreos (que, apesar de serem de origem hiboriana, não acompanharam a expansão hiboriana) e os nordheimr. Todos esses povos são NT2, e são muito conhecidos por sua força e tenacidade.

Os Reinos Negros

Entre eles incluem-se Darfar, Keshan, Kush, Punt e Zimbabo. São todas culturas da Idade-do-Ferro, que variam de construtores de cidades a pastores e caçadores em grupo.

As Tribos de Vilayet

Esse grupo inclui centenas de pequenas tribos, cada uma com suas terras tradicionais e com centenas de anos de história de lutas entre elas. Essas tribos vivem no Iranistão e no Gulistão e constituem a maior parte dos cidadãos de Turan. (As classes dominantes de Turan são hirkianas.)

Os Pictos

Os pictos são os bárbaros perpétuos. Para eles, a única utilidade da civilização é fornecer armas melhores. Na época de Conan, eles estão confinados a um trecho de terra no extremo oeste do Continente Thuriano.

O Iranistão

O reino conturbado do Iranistão faz divisa com vizinhos poderosos e perigosos: Turan, Vendhya, Stygia e os Reinos Negros.

Os Shemitas

As cidades-estado de Shem estão instaladas na grande extensão plana a oeste de Turan. Unidas, elas seriam um formidável inimigo para as grandes potências. Mas, em geral, elas preferem lutar umas contra as outras a lutar contra os estrangeiros.

MAGIA

A maior parte das terras da Era Hiboriana tem nível normal de mana; a magia é forte, mas incomum. Talvez uma pessoa em cada 500 seja capaz de fazer uma mágica ou duas; uma em 5.000 seja realmente um "feiticeiro" praticante.

No entanto, existem exceções. Os khari eram capazes de aumentar o nível de mana de certas áreas através do sacrifício, aumentando-o para alto ou muito. Existem também áreas mágicas naturais, bem como áreas "estrelais".

Um aspecto interessante da magia da Era Hiboriana é o fato de dela parecer ser dependente do sistema de crenças das pessoas. Assim, a magia do leste, que é bastante dependente do hipnotismo, é menos eficiente em hiborianos e outros povos do ocidente, porque eles não são educados para acreditar no poder.

Tão estranho quanto isso, contudo, é a influência de uma crença genérica na magia ou no feitiço. A magia oriental é menos eficiente no oeste, principalmente depois que o pragmático Conan se tornou rei da Aquilonia, porque o povo não acreditava mais no poder e na infalibilidade dos magos. Considerando-se o número de magos que Conan encontrou durante toda sua carreira, isso pode ser justificado — e isso afeta a probabilidade de sucesso da mágica. Em termos de jogo, um mago pode estar submetido a um redutor variando entre -1 e -3 nos testes de habilidade correspondentes se o tipo de mágica tentado não fizer parte das crenças genéricas dos nativos da região onde a mágica está sendo feita (a critério do GM).

Para mais informações sobre a magia na Era Hiboriana, veja a seção *Magia Hiboriana*, nas págs. 95-100.



A Era Hiboriana

Os aventureiros hiborianos podem ser construídos com 100 pontos de personagem no caso de uma campanha "realista" ou com 200 pontos numa campanha cinematográfica (v. pág. MB 183), a critério do GM. As campanhas cinematográficas são mais fiéis ao clima das histórias de Conan (especialmente as últimas imitações de Howard e os filmes), mas muitos jogadores que já estão familiarizados com campanhas GURPS podem se sentir mais confortáveis com um estilo realista.

Na maioria das campanhas hiborianas, os PCs são humanos. Howard fez pouco uso de inumanos, já que, em teoria, as histórias de Conan se passam na Terra. Entretanto, algumas raças diferentes aparecem nas histórias, e poderão ser usadas caso o jogador (e o GM) queiram fazê-lo.



Lorenzo M. Tarelli

Os personagens inumanos são criados usando-se a mesma tabela de atributos que se utiliza para os humanos — mas eles podem receber *bônus* ou *redutores* em um ou mais atributos. Esses bônus e redutores afetam o nível final do atributo, não seu custo em pontos. Exemplo: A IQ de um homem degenerado recebe um redutor igual a -2. Isso significa que se ele gastar 0 pontos com IQ, seu atributo terá o valor 8 (i.e., 10 da tabela de Atributos Básicos na pág. MB 13 menos seu redutor igual a 2). Se ele gastar 10 pontos com IQ, seu atributo terá o valor 11 (da tabela) menos 2, perfazendo um total igual a 9.

Os Inumanos podem ter desvantagens “naturais”. Elas não devem ser levadas em conta no cálculo do limite de 40 pontos em desvantagens para um personagem. Para o inumano, essas são características normais.

Se não houver nada especificado em contrário assuma que as outras raças são funcionalmente idênticas à humana.

Novas Raças Não-Humanas

Existem quatro tipos de inumanos descritos na saga de Conan — homens degenerados, sátiros, homens-serpente e S'tarra. Desses, os dois primeiros podem ser usados como PCs, mas são raros.

Homens Degenerados

Nem todos os descendentes dos povos pré-cataclísmicos, prosperaram. Alguns caíram cada vez mais de suas outrora majestosas civilizações, até que mal passassem a ser reconhecíveis como humanos. Os homens degenerados podem ser encontrados em regiões remotas de todo o mundo hiboriano.

Esses seres meio-humanos bestiais vivem em cavernas ou abrigos coletivos em comunidades da idade-da-pedra, ou ainda em grupos nômades. Sua língua (tal como é) consiste de grunhidos indicando a presença de comida, alertas de perigo e expressões de fome e outras necessidades físicas. Os homens degenerados são considerados quase-animais pelos hiborianos, apesar de que se forem adequadamente treinados, indivíduos particularmente inteligentes são tão capazes de ter um comportamento tão humano quanto qualquer hiboriano. Eles têm apenas um mínimo domínio de artes como o uso do fogo ou ferramentas.

Os homens degenerados andam agachados e têm um aspecto bestial, cabelos negros e embaraçados, mandíbulas proeminentes e braços longos e esguios. Eles são em geral de 7 a 10 cm mais baixos que a maioria dos hiborianos, mas mais atarracados, por isso seu peso é avaliado normalmente a partir de sua ST.

Vantagens e Desvantagens: Os homens degenerados têm IQ -2, ST +2, e HT +1. Eles têm a desvantagem Primitivismo e seu NT é igual a 0.

Amigos e Inimigos: Todos os homens verdadeiros (incluindo os “primitivos” pictos, os cimérios e os kushitas) detestam os homens degenerados (redutor igual a -3 num teste de Reação). Principalmente devido ao medo e à confusão, os homens degenerados retribuem o sentimento.

Sátiros

Os Sátiros são humanóides com 1,20m de altura, pele grossa de cor castanha e cauda curta. Suas pernas são cobertas com uma pelagem parecida com lã de carneiro. Suas orelhas pontudas ficam na frente da cabeça, acima da face. À distância, as orelhas parecem chifres. Eles passam a vida nas florestas profundas do Oeste, particularmente na Aquilonia e na Nemédia.

-25 pontos

As únicas raças não-humanas criadas por Howard foram os homens-serpente e os homens degenerados. Os autores que vieram depois acrescentaram os sátiros e os S'tarra. Mas o mundo hiboriano é vasto e ainda resta muita coisa a ser descoberta.

Há um valor em pontos para a “vantagem” ou “desvantagem” de ser não-humano. Para descobrir esse valor para um novo tipo de não-humano, calcule o valor dos modificadores de atributo da nova espécie. Use o custo destes modificadores para um ser humano (v. pág. MB13). Por exemplo, o modificador +1 em qualquer atributo vale 10; +3 vale 30; +4 vale 45, e assim por diante. Modificadores negativos, é claro, têm custo negativo.

As vantagens e as desvantagens têm o custo em pontos usado normalmente no *GURPS Módulo Básico*.

Os modificadores de reação podem ser ignorados, a menos que se apliquem aos humanos (como a espécie dominante). Nesse caso, cada ponto de bônus de reação vale +5 pontos de personagem, e cada ponto de redutor vale -5. Outros atributos que afetam a reação (ex. Aparência) são tratados da mesma forma.

Um tipo não-humano pode ter outros pontos fortes ou fracos que não têm um correspondente direto na seção Criação de Personagem. Os GMs devem simplesmente definir um “custo” razoável para esses casos.



Sua origem é um mistério. Eles podem ter sido criados por um feiticeiro acheroniano que combinou magicamente a essência humana com a de um cervo. Em apoio a essa teoria, vários textos (e certos feiticeiros malignos) recomendam o sacrifício de sátiros para se obter poder mágico (MOB).

Os sátiros são um povo reservado e muitos negam sua existência. Entretanto, diversas lendas das florestas da Aquilônia e da Nemédia aconselham a não avançar muito dentro das florestas dos sátiros, pois sua magia é capaz de levar os intrusos à loucura.

Os sátiros aparecem em apenas uma história intitulada *Conan, the Liberator*.

Vantagens e Desvantagens: Os Sátiros têm ST -2, DX +1 e HT +1. Eles têm as vantagens Ouvido Aguçado +2, Aptidão Mágica 1 e Visão Noturna, e as desvantagens Disopia e Primitivismo (NT 1).

Os Sátiros são capazes de fazer a mágica de Medo (pág. M56), com um nível de habilidade inato igual a 15 ao tocarem suas flautas de osso. Os personagens que forem surdos, ou tamparem os ouvidos com cera, não serão afetados. Um grupo de sátiros pode combinar sua energia para ampliar a área de atuação da mágica de Medo.

Amigos e Inimigos: Os Sátiros são desconhecidos da maioria dos humanos. Os poucos que os encontram ficam um pouco desconfiados (redutor igual a -1 num teste de Reação). Os sátiros conhecem os humanos muito bem, e não confiam neles de modo algum (redutor igual a -3 num teste de Reação).

Homens-serpente

35 pontos

Os homens-serpente governaram o mundo muito antes do advento do homem. Seus impérios se estendiam do extremo Sul até o rio Styx, e do Mar do Oeste até o Mar Lemuriano.

Os homens-serpente são humanóides, embora seus membros delgados e os corpos cobertos de escamas sejam facilmente distinguíveis dos humanos. A coisa mais incomum neles, no entanto, é a cabeça, em formato de cunha como a de uma serpente, com olhos de pupilas estreitas e sem pálpebras, mandíbula com presas e língua bifida.

Vantagens e Desvantagens: Os homens-serpente têm IQ +1 e HT +1. Eles têm as vantagens Paladar e Olfato Apurados +3, Ultra Flexibilidade das Juntas, Aptidão Mágica 1, Visão Periférica e Rijeza (RD 1). Eles têm também a desvantagem Feio (para humanos) e Duro de Ouvido.

Os homens-serpente podem morder causando danos por corte; use a tabela da pág. MB140. Eles podem também usar armas como um humano. Entretanto, eles não são capazes de morder e atacar com armas durante o mesmo turno.

Eles têm também a habilidade natural de projetar um disfarce humano; numa campanha com uso total da magia (v. pág. 95), trate essa habilidade como se fosse a mágica Disfarce Ilusório (pág. MB 46) com um nível de habilidade inato igual a 15.

Amigos e Inimigos: Homens-serpente são vistos com medo e aversão pela maioria dos humanos (redutor igual a -4 nos testes de Reação). Os sacerdotes de Set veneram os homens-serpente, e dão a eles um bônus igual a +4 nos testes de Reação. Inversamente, os homens-serpente consideram os humanos como uma forma inferior de vida (redutor igual a -4 nos testes de Reação).

S'tarra

10 pontos

Os S'tarra são uma outra raça serpentina aparentada com os homens-serpente. Podem ser homens-serpentes degenerados ou uma raça de servos. Quaisquer que sejam suas origens, eles agora se escondem em cavernas nas Montanhas Kezankianas, e são quase desconhecidos pelas civilizações humanas que as cercam.

Os S'tarra aparecem em apenas uma história: *Conan the Invincible*.

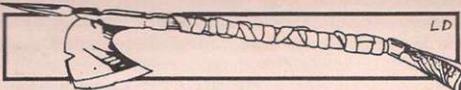
Vantagens e Desvantagens: Os S'tarra têm ST +3, IQ -2, e DX -1. Eles têm as vantagens Paladar e Olfato Apurados +2, Ultra Flexibilidade das Juntas, Visão Periférica e Rijeza (RD 2). Eles têm também as desvantagens Feio (para humanos) e Duro de Ouvido. Os S'tarra podem morder como homens-serpente (v. acima). Eles não têm a habilidade mental de projetar um disfarce.

Amigos e Inimigos: Os S'tarra são vistos como semelhantes aos homens-serpente (redutor igual a -4 nos testes de Reação). Mesmo os sacerdotes de Set têm pouca utilidade para essas criaturas mais bestiais. Contudo, os S'tarra vêem os humanos com o mesmo desdém que seus primos superiores (redutor igual a -4 nos testes de Reação).



Vantagens, Desvantagens e Perícias

Essa seção explica a informação sobre a criação de personagens já apresentada no *GURPS Módulo Básico*, com notas sobre aplicações especiais para a Era Híboriana.



Vantagens

Grupo Aliado variável

Alguns personagens híborianos têm um grupo leal de seguidores, cujos membros são individualmente mais fracos que o PC, mas que coletivamente formam um grupo de apoio para o personagem. Para um exemplo desse tipo de grupo veja os guerreiros Suba de Bélit nas descrições de personagem (pág. 125).

Os Grupos Aliados são compostos de personagens de 50 pontos criados pelo jogador (com a aprovação do GM). Esses personagens são criados da mesma forma que os PCs. Os NPCs aliados podem ter um total de pontos em desvantagens que não ultrapassam 40, ou uma desvantagem de qualquer valor.

O jogador (ou o GM) pode dar aos membros do grupo características de personalidade distintas, é claro, mas todos os membros do grupo são tratados de forma idêntica em termos de jogo. Se você tem um grupo de pessoas idênticas, e um companheiro mais forte, trate este último separadamente.

A frequência de participação do Grupos de Aliados não é igual à frequência de participação do Aliado. Espera-se que eles estejam com seu líder.

Aparece quase todo o tempo (resultado menor ou igual 15): custo relacionado;

Aparece várias vezes (resultado menor ou igual 9): metade do custo (arredondado para cima);

Aparece raramente (resultado menor ou igual 6): um quarto do custo (arredondado para cima).

Todos os membros de um Grupo Aliado devem pagar os pontos necessários para ter seu PC como um Patrono, com a mesma Frequência de Participação com que o PC pode contar com o Grupo Aliado. Para um PC cinematográfico de 200 pontos, isso custará 15 pontos. Os membros do Grupo Aliado podem também ter um dever para com o PC (ou sentir um Senso de Dever), e compartilhar dos Inimigos do PC. Essa desvantagem deve ser levada em conta no limite de 40 pontos.

Para ter um Grupo Aliado, o personagem tem de ter gasto com Status, Carisma, Liderança ou uma reputação apropriada pelo menos o valor em pontos de personagem que ele gastou no Grupo Aliado. Assim, um personagem com Status 3 (que gastou 15 pontos neste Status) pode ter um Grupo Aliado com mais de 20 pessoas (v. tabela abaixo). Esses pontos podem ser combinados. Um personagem com Status +1, Carisma +1 e Liderança igual a IQ +2 pode ter também um Grupo Aliado de mais de 20.

Os PCs não devem receber nenhum ponto de personagem por uma sessão na qual eles traem, atacam ou põem em perigo um membro do Grupo Aliado desnecessariamente. Se a traição é particularmente severa ou ruidosa, o grupo todo pode deserta!

Se algum membro do grupo morrer e a causa não for uma negligência do PC, um outro membro com as mesmas habilidades pode ser conseguido de seu local de origem. Assim, por exemplo, quando Bélit volta às Ilhas do Sul, aqueles guerreiros Suba que foram mortos sob seu comando são substituídos por novos guerreiros. Entretanto, como eles são guerreiros Suba, ela não pode conseguir novos membros em Asgalun! Se a maior parte dos aliados do grupo morrer antes dele se reabastecer, ou se as mortes tiverem sido causadas por uma atitude de um cavaleiro pode acontecer dos recrutas pararem de aparecer quando essa notícia se espalhar (a critério do GM).

Para determinar o custo em pontos de personagem para qualquer Grupo Aliado, veja a seguinte tabela:

Número de Membros	Custo de Pontos de Personagem
2-4	5
5-10	10
11-20	15
21-50	20
51-100	30
100-200*	40

*mais de 200, +10 para cada 100 adicionais (arredonde para cima)

Lembre-se que esse grupo de personagens é composto de aliados, não escravos. Eles são leais, não são estúpidos. Eles são leais também uns aos outros. Maltratar a um deles afeta a lealdade dos demais. Eles podem ser tão obstinados e difíceis de se tratar como qualquer aliado poderoso — se não for mais!

Poderes Legais

Quase toda força policial da Era Híboriana funciona não só como uma agência para capturar criminosos, mas também como uma corte informal e um instrumento de punição. Um guarda que captura um ladrão pode simplesmente espancá-lo em vez de levá-lo a julgamento.

A maioria das nações tem uma rede de agentes que se reporta a um membro não oficial do governo, o espião-chefe. Seus agentes têm grande poder e imunidade legal efetiva, mas a morte é o castigo mais comum para um espião desmascarado.

Cálculo Instantâneo

5 pontos

Veja *Talento para Matemática*, pág. 16.

Alfabetização

10 pontos

A Era Híboriana é um cenário com NT 3 que tem alguns países com um NT ainda menor. Em todo caso, a Alfabetização é uma vantagem que custa 10 pontos; nenhum personagem recebe Alfabetização de graça.



Mesmo personagens que têm Alfabetização não são capazes de ler rapidamente. Como não há nenhum sistema de impressão (ou ortografia padronizada), o leitor tem de se ajustar ao tipo de escrita, à gramática e à ortografia do autor do documento.

Via de regra, um personagem do *GURPS Conan* que tem a vantagem Alfabetização é capaz de ler um número de palavras *por minuto* igual ao dobro do valor de seu atributo IQ. Dessa forma, um personagem mediano consegue ler 20 palavras por minuto, enquanto que um gênio (IQ igual a 16) é capaz de ler 32 palavras por minuto. Os personagens podem comprar Leitura Acelerada para melhorar sua velocidade. Manuscritos confusos e difíceis de entender podem obrigar a leituras ainda mais lentas (a critério do GM).

Talento para Matemática

10 pontos

Povos da Era Hiboriana não têm nenhuma noção de matemática avançada: trigonometria, números iracionais, ou até mesmo números negativos são coisas desconhecidas para eles. Mesmo que um personagem hiboriano seja capaz de fazer cálculos instantâneos, ele não conseguirá usar essas técnicas matemáticas.

Patronos

variável

Existem muitos patronos possíveis na Era Hiboriana. Os PCs podem servir o espião-chefe de um país (15 pontos — ou mais), um nobre poderoso (10 pontos), um mago (20 pontos),

um sacerdote importante (20 pontos), ou um comandante militar ou mercenário (15 pontos). Se os patronos forem utilizados, os GMs deverão dar uma atenção especial ao parágrafo *Inconvenientes dos Patronos* na pág. MB 25.

Psiquismo

variável

Os poderes psíquicos não são nada comuns na Era Hiboriana. Não se deve dar nenhuma vantagem ou perícia psíquica a um personagens de *GURPS Conan* sem que o GM seja consultado.

Status

variável

Os níveis de Status na Era Hiboriana são discutidos no capítulo 5, *Nações da Era Hiboriana*.

Riqueza

variável

A quantidade inicial de recursos padrão para personagens do *GURPS Conan* é igual a \$1.000. O GM pode permitir que PCs que têm um nível de riqueza menor ou igual a Rico gastem todo seu dinheiro em equipamentos pessoais "aventureiros"; é fácil gastar \$5.000 num cavalo, armas e armadura. Os aventureiros que forem Muito Ricos ou Podres de Ricos poderão dispor de apenas 20% de sua quantidade inicial de recursos para comprar objetos para serem usados diretamente na campanha; 80% deve ser investido numa casa, mobília, roupas etc. Claro que esses recursos também podem ser usados como entrada de um barco, caso seja interessante uma campanha mercantil (ou de piratas).

Desvantagens

Alcoolismo

-15 pontos

O Álcool é legal em quase todas as nações hiborianas. As únicas exceções aconteceram quando vários governantes ficaram loucos ou foram influenciados pela feitiçaria; esses atos bruscos são conhecidos por terem causado rebeliões! Lembre-se que a destilação é desconhecida na Era Hiboriana, por isso os personagens que sofrerem dessa desvantagem terão de se virar com cerveja e vinho.

Disopia

-25 pontos

A Disopia não é corrigível na Era Hiboriana.

Código de Honra

-5 a -15 pontos

Existem vários Códigos de Honra na Era Hiboriana.

- *Código de Honra dos Cavaleiros Nemédios*: Nunca falte com sua palavra; lute sempre limpo e nunca tire uma vantagem indevida de um inimigo; nunca abandone seu senhor ou seus aliados; se for capturado em combate, sempre pague seu resgate; nunca ignore um insulto feito a si próprio, a uma dama, ou ao Trono do Dragão. -15 pontos.

- *Código de Honra dos Mercenários*: Depois de contratado, está comprado; nunca deixe um companheiro nas mãos do inimigo; nunca abandone seu posto. -10 pontos.

- *Código de Honra Kozaki*: Sempre vingue uma traição, não importa quanto isso custe, todos os kozaki são irmãos, e irmãos devem ser protegidos e vingados. -5 pontos.

- *Código de Honra da Irmandade Vermelha*: Nunca abandone o navio; siga o capitão, ou lute uma luta limpa com ele pelo posto. -5 pontos.

- *Código de Honra do Quadrado Branco*: Nunca cause dano a qualquer criatura viva; nunca use a magia para dominar ou governar; nunca revele os segredos da Ordem para alguém de fora da Ordem. -15 pontos.

Epilepsia

-30 pontos

Os videntes das nações Hiborianas não são epiléticos. A Epilepsia é vista, pelos povos da Era Hiboriana como uma forma de possessão demoníaca, por isso existe pouca chance de alguém acreditar em uma visão epiléptica.

Fobias

variável

Dado o nível tecnológico e o envolvimento com a magia da Era Hiboriana, as seguintes fobias têm custos específicos:

Maquinaria (mecanofobia): -5/-10.

Mágica (manafobia): -10/-20.

Objetos ponteagudos (aicomofobia): -15/-30.

Número 13 (triscedecofobia): Números de sorte ou azar variam de acordo com a nacionalidade. Os hiborianos consideram o 13 um número de azar, e acreditam que os números 6 e 30 dão muita sorte. Os estígios abominam os números 3 e 7, mas se regozijam com o 5 e o 25. Os turanianos e os hirkianos gostam de coisas que venham em múltiplos de 4 (4, 8, 44 etc), e consideram o 3 e o 11 números de azar. Os khitaianos consideram o 9 e o 27 como números de muita sorte, mas acham que o 7 traz azar. Personagens que têm triscedecofobia devem temer os números de azar de sua cultura. Independente de qual seja o número, esta fobia ainda tem um valor em pontos igual a -5/-10.



Desdobramento de Personalidade

-10/-15 pontos

Sujeitos com essa desvantagem podem vir a encontrar quem os considere possuídos, e podem ser alvo de exorcismos realmente desagradáveis!

Perícias

Arqueologia

Os personagens podem se especializar em uma ou mais das civilizações históricas (v. o capítulo *A Era Híboriana*, págs. 5-9).

Armeiro/NT

Os personagens podem se especializar em uma ou mais das seguintes áreas:

Armadura, Arcos e Flechas, Armas de mão (faca, espadas, maças etc.), Máquinas de Guerra.

O valor pré-definido de sua perícia é Ferreiro/NT-3 para Armas de mão e Armaduras, Marcenaria-3 para Arcos e Flechas e Carpintaria-3 para Máquinas de Guerra.

Engenheiro/NT

Os personagens podem se especializar em uma ou mais das seguintes áreas:

Máquinas primitivas: catapultas etc (pré-requisito: Mecânica).

Mineração (pré-requisito: Geologia).

Veículos (pré-requisito: Mecânica/Carroças).

Armadilhas (pré-requisito: Armadilhas).

Mecanismos (pré-requisito: Mecânica).

Fortificações (nenhum pré-requisito).

Pontes e Edifícios (nenhum pré-requisito).

Navios (pré-requisito: construção de naves).

História

O personagem pode se especializar em uma das seguintes áreas:

Culturas pré-humanas, Atlântida, Thuria pré-cataclismo, O Cataclismo, Império Oriental de Khari, Império Ocidental de Khari, História Híboriana Antiga, História Híboriana Moderna.

Pode-se desenvolver outras especialidades quando o personagem se fixa em um país (antigo ou moderno), como por exemplo a história de Acheron, Aquilônia, Turan, Vendhya ou Khitai.

Hipnotismo

v. pág. MB 56

O Hipnotismo é uma prática comum na Era Híboriana, principalmente pelos feiticeiros do oriente. O hipnotismo é visto como uma perícia mágica (embora não seja mágica por si próprio). O uso com sucesso de Transmissão de Pensamento (pág. MB 26) dá um bônus igual a +2 no Hipnotismo.

Novas Perícias

Bastão Hiperbóreo (Física/Difícil) Sem valor pré-definido

Os hiperbóreos ensinam uma técnica de combate usando um bastão especial. Esses bastões têm duas esferas sólidas de platina, uma em cada ponta de uma barra de madeira. (Para aqueles que não têm a perícia Bastão Hiperbóreo, esses bastões podem ser considerados como sendo idênticos àqueles descritos na pág. MB 206). Com esses bastões os hiperbóreos são capazes de atingir os centros nervosos do corpo humano com o objetivo de paralisar os membros sem causar nenhum dano permanente.

Para simular o cuidado necessário ao se utilizar esses bastões, eles devem ser sempre usados tentando-se atingir um ponto específico (pág. MB 203). Os bastões causam dano em balanço apenas nos casos em que se quer verificar a penetração em armadura. Se o golpe atingir o alvo e a força penetrar na armadura, o bastão não causará dano permanente, mas o local ficará incapacitado (pág. MB 127) durante 1D horas. Depois disso, o ponto volta ao normal (embora outros ferimentos não sejam curados).

A eficácia dos Bastões depende de conhecer a localização e os efeitos dos vários centros nervosos. Para isso, os perso-

v. pág. MB 59

O Hipnotismo é usado com mais eficiência por pessoas com grande força-de-vontade. Por isso, Força de Vontade e Vontade de Fraca são aplicados como modificadores no teste de Hipnotismo. Dois níveis de Força de Vontade aumentam +2 ao NH em Hipnotismo do operador; dois níveis de Vontade Fraca significam um redutor igual a -2.

Em adição às habilidades descritas no *GURPS Módulo Básico*, um hipnotizador pode fazer com que o objetivo hipnotizado esqueça determinadas coisas. Isso é tratado como uma forma específica de sugestão pós-hipnótica; o hipnotizador tem de hipnotizar o objetivo, e depois conseguir um sucesso num segundo teste de Hipnotismo. O objetivo faz um teste de IQ por dia para recuperar a memória, com um redutor igual a menos o número de dias desde que ele foi hipnotizado. Ou seja, depois de IQ dias, não há nenhuma chance dele se lembrar. Se o teste do hipnotizador resultar num sucesso decisivo, o objetivo terá também de conseguir um sucesso decisivo para restaurar a memória!

Magia

V. o capítulo Magia Híboriana, págs. 95-100.

Matemática

v. pág. MB 61

V. Talento para Matemática, pág. 16.

Mecânica

v. pág. MB 54

Os mecânicos podem se especializar em uma ou mais das seguintes áreas:

Carroças

Mecanismos e engenhocas pequenas

Máquinas de Guerra

Máquinas usadas por artesões (tear, torno de oleiro etc.)

Moinhos (vento e água)

Armadilhas

Pesquisa

v. pág. MB 62

As bibliotecas híborianas são depósitos de livros e pergaminhos, geralmente sem nenhuma organização significativa. Até mesmo os bibliotecários mais escrupulosos terão classificado seus pergaminhos primeiro (provavelmente) por língua, e depois por assunto — eles não têm tempo de ler todos para descobrir do que tratam. Não existem índices nem sumários e nada é arquivado em ordem alfabética. Por isso, para a Era Híboriana, a Pesquisa é uma perícia Mental/Difícil.

nagens têm de aprender essa perícia separadamente para cada tipo de criatura, ou usar o valor pré-definido igual ao NH em qualquer outro Bastão Hiperbóreo-6. Assim, por exemplo, um personagem com a perícia Bastão Hiperbóreo em humanos estará submetido a um redutor igual a -6 se atacar um sátiro, a não ser que ele tenha a perícia Bastão para sátiros.

A perícia Bastão Hiperbóreo é extremamente rara mesmo na Hiperbória. O conhecimento dessa perícia é normalmente limitado aos Bruxos a serviço de Louhi. Isso requer uma vantagem Antecedentes Incomuns de 10 pontos para outros hiperbóreos e uma de 20 pontos para os não-hiperbóreos.

Leitura Acelerada

Sem valor pré-definido

Esse é o tipo de perícia que melhora com o estudo e a prática. Os personagens do *GURPS Conan* lêem muito lentamente (se comparados às pessoas de hoje); seu nível de habilidade em Leitura Acelerada ao valor de seu atributo IQ, e sobre o resultado para determinar o número de palavras que você lê por minuto. Você tem de ser Alfabetizado para ter a perícia Leitura Acelerada.

Perícias Inadequadas

As seguintes perícias são Inadequadas na Era Hiboriana: Astronavegação, Traje de Combate, Armas de Feixes, Ciclismo, Bioquímica, Armas de Pólvora Negra, Operação de Computadores, Programação de Computadores, Demolição, Condução, Ecologia, Eletrônica, Operação de Equipamentos Eletrônicos, Escudo de Força, Espada de Luz, Técnicas Judiciais, Gravidade Zero, Genética, Armas de Fogo, Motociclismo, Física Nuclear, Pára-quedismo, Fotografia, Pilotagem, Motonáutica, Mergulho, Esqui, Rapidez de Recarga, Telegrafia e Traje Pressurizado.

Línguas

Muitas línguas são faladas na Era Hiboriana. Cada nação tem pelo menos uma língua principal e existem vários dialetos locais.

As línguas modernas podem ser divididas em diversas famílias.

A família hiboriana: aquiloniano, argoseano, o jargão do Reino da Fronteira, coríntio, nemédio e ophireano.

A família hirkaliana: hirkaliano e turaniano.

A família Khari: hiperboreano, khitano e estígio.

A família dos Reinos Negros: amazoniano, darfariano, keshaniano, kushita, puntiano e zimbabeano.

A família atlante: antiliano, cimério, nordheim e picto.

A família shemita: kothiano e shemita.

A família vendhyana: kosalano, meruviano e vendiano.

A família vilataiana: gulistano e iranistano.

As demais línguas (brituniano, zamorano e zingarano) não têm nenhuma relação com as demais.

Para maiores detalhes sobre a dificuldade e os valores pré-definidos adequados para cada língua moderna, veja o parágrafo correspondente no Capítulo 5, *Nações da Era Hiboriana*, ao país no qual ela é falada.

Existem também determinadas línguas antigas que, apesar de no geral não serem mais faladas, ainda existem muitos manuscritos nestas línguas que permanecem sem tradução, e uma língua moderna que é completamente não-humana.

Acheroneano

Mental/Média

Essa língua da família Khari era falada pelos habitantes do Reino de Acheron, que se estendia pela área ocupada hoje pela Nemédia, Britúnia, Coríntia e Ophir. Ela usava o sistema de escrita Khari.

Khari Antigo

Mental/Média

A língua original da família Khari era falada pelos refugiados de Khari quando eles partiram para a terra hoje conhecida como Khitai e invadiram o ocidente. É uma linguagem gutural, com muitos sons fricativos (v, d). Existem dois tipos de escrita. Um é ideográfico, usado para inscrições em monumentos e

documentos formais; o outro é alfabetico, usado em escritos menos formais.

Estígio Antigo

Mental/Difícil

Essa língua da família Khari é uma mistura de Khari Antigo com as línguas tribais dos antigos estígios. Sua forma imponente é idêntica à do antigo khari, mas usa um tipo menos formal de escrita baseado em uma modificação do alfabeto valusiano (v. abaixo).

Atlanteano

Mental/Média

O atlanteano era a língua dos habitantes da hoje inexistente ilha de Atlântida. Era usada pelos colonos atlantes antes do Cataclismo, embora algumas culturas (como a dos címerios) falem hoje uma forma bastante modificada dessa língua. Sua escrita é completamente ideográfica.

Lemuriano

Mental/Difícil

O Lemuriano era a língua dos ilhéus da Lemúria Oriental. Ela é uma língua tonal/melopéica, com uma escrita alfabetica modificada por sinais diacríticos tonais.

Língua dos Homens Degenerados

Mental/Fácil

Os homens degenerados se comunicam usando um sistema de grunhidos e gemidos monossilábicos que mal pode ser considerado uma língua. Se um ser humano quisesse aprendê-la, ela seria Mental/Fácil, mas é uma língua necessária apenas quando se quer obter coisas fundamentais para a existência como comida e água.

Língua dos Sátiros

Mental/Muito Difícil

Essa é a língua dos sátiros que vivem na região do Desfiladeiro do Gigante da Floresta Broceliana na Aquilônia. Ela parece "o crocitar de corvos" e não tem forma escrita.

Língua dos Homens-Serpente

Mental/Muito Difícil

Essa é a língua não-humana dos homens-serpente da antiga Stygia. Quando falada, ela é anasalada com muitos sons sibilantes. É difícil para um humano falar esta língua, pois a estrutura da boca dos homens-serpente é definitivamente não-humana. A forma escrita dessa língua é composta de padrões de linhas irregulares. O número de linhas e seu grau de inclinação carregam tanto significados literais quanto implicações emocionais. Os humanos, que não têm o mesmo senso de padrão que os homens-serpente, acham sua leitura difícil (reduzido a -5 num teste de Habilidade).

Valusiano

Mental/Difícil

Essa língua ocidental foi o principal idioma dos impérios pré-cataclísmicos do continente thuriano. O valusiano usa as mesmas consoantes que a Língua dos Homens-Serpente, mas mistura com elas um rico conjunto de vogais e ditongos vogais (oi, ui, ai etc). O valusiano é escrito com um sistema alfabetico.

Empregos, Status e Custo de Vida

Nas áreas civilizadas, os PCs podem encontrar empregos para obterem renda enquanto não estão em ação. Claro que nem todo emprego está disponível em toda parte do mundo — existe pouca procura por um capitão de navio na Britúnia! Os Empregos podem ajudar a cobrir o custo de vida do PC, de acordo com as exigências de seu Status. A Tabela de Empregos relaciona uma série deles; o GM pode acrescentar outros. Alguns têm como pré-requisitos o conhecimento ou experiência em uma perícia (os valores pré-definidos não podem ser usados nesse caso; o personagem deve ter pelo menos meio ponto investido na perícia).

Custo de Vida

O Status nem sempre corresponde a um padrão de vida específico, mas ele dá o melhor indicador geral. Portanto, o custo de vida mensal é determinado pelo status do PC. Use a tabela da pág. MB 191.

Note que viver num padrão inferior ao seu nível de status pode reduzir seu status! Jogue contra IQ uma vez por mês; uma falha significa que o status diminui 1 nível. O valor em pontos de seu personagem diminui se seu status diminuir.

Tabela de Empregos

Emprego (pré-requisitos), Salário Mensal

Pobre

	Teste	Falha Crítica
Trabalhador Agrícola (ST 9+), \$150	I2	EP/EP
Serviçal (nenhum atributo abaixo de 7), \$200	IQ	EP/EP, chibata, 2D
Pedinte de Rua* (nenhum), \$150	I0	-1/3D
Vendedor Ambulante* (nenhum), \$200	IQ-1	-1s/1D
Ladrão* (4 Perícias de Ladrões 13+, ou 2 com NH 16+), \$300	Melhor PR	3D, A/6D, preso

Batalhador

Aprendiz (perícia Artesanal 10+), \$100 (nenhuma despesa com subsistência)	PR	2D/4D ou EP
Bandido (Sobrevivência 11+, uma perícia com Armas 11+), \$300	Melhor PR	3D/3D, preso
Cozinhheiro (Culinária 12+), \$25 x NH	PR-2	EP/2D
Jogador* (Manha, Jogo, Lábia), \$40 x IQ	Melhor PR	3D,X/perde a mão
Menestrel* (artista ambulante), (Trovador ou qualquer perícia musical com NH 14+), \$400	PR-2	EP/2D, ovos podres
Operário (ST 10+), \$250	PR	EP/2D, EP
Serviçal de um Nobre (Trato Social 13+ Status -1 ou mais alto), \$300	PR	EP/ID, EP
Carregador* (ST 12+), \$300	PR+1	1D, EP/2D, EP
Marinheiro (Marinhagem 10+), \$250 + estada e refeições	PR	2D/3D
Pastor/tropeiro (Adestramento de Animais 12+), \$250	PR-1	1D, EP/3D, EP
Balconista de Armazém (Mercador 10+), \$350	PR	-1s, EP/-3s, EP
Arrendatário de Terras* (Agronomia 12+, ST 10+), \$300	PR	-1s/-2s, EP
Artesão ambulante* (perícia de Ofício 11+), \$350	PR	-1s/-2s

Médio

Artesão (perícia artesanal 14+), \$35 X perícia	PR	EP/-1s,EP
Guarda de Castelo (nível de habilidade com armas totalizando 40+, Trato Social 12+), \$600	melhor perícia com arma	2D/4D,EP
Guarda da Cidade (nível de habilidade com armas totalizando 40+), \$500	Melhor PR	2D/4D,EP
Fazendeiro livre (Agronomia 12+, ST 10, pedaço de terra), \$500	PR	-1s/-3s
Treinador de Animais de Grande Porte (Adestramento de animais 14+, Vet 12+), \$40 x menor perícia	PR	2D, -1s/4D, C
Soldado Mercenário (nível de habilidade com armas totalizando +40, Sobrevivência 12+, equipamento apropriado), \$750	Melhor perícia c/arma	3D, -2s/5D, -4s, EP
Escrivão ou burocrata menor (Alfabetização; DX 12+ ou Administração 12+), \$300	PR	-1s/EP
Gerente de Loja (Comércio 12+), \$30 x NH	PR	-2s/-6s
Mercador de Escravos* (Comércio 10+, Diplomacia 10+), \$700	PR	-2s/3D,-4s,X
Contrabandista* (Comércio 10+, Manha 12+, Manobrista 11+), \$600	PR-2	3D/5D,X
Soldado (nível de habilidade com armas 40+, Sobrevivência 12+), \$550	Melhor perícia c/arma	3D/5D, EP
Caixeteiro Viajante (Comércio 12+, Diplomacia 12+), \$35 x NH	PR-2	2D,-2s/-6s,3D,X

Confortável

Alquimista* (Alquimia 14+), \$40 x NH	PR-2	2D, -2s/3D, -3s
Curandeiro* (Medicina 14+), \$40 x NH	PR	-2s/-2s, 2D
Mestre Artesão (qualquer perícia artesanal 20+), \$30 x NH	PR-4	EP/-2s, EP
Comerciante (Comércio 16+), \$30 x NH	PR	-3s/-8s
Líder mercenário* (como oficial militar (v. abaixo) mais Trato Social 14+, mas sem nível hierárquico), \$20 x total dos NHs acima	melhor PR	-2s/3D/-3s, 5D, EP
Oficial Militar (nível de habilidade com armas totalizando 60+; equipamento apropriado; Estratégia 14+, Nível Hierárquico 3 a 5), \$15 x total dos NHs acima	melhor PR	3D/5D, EP
Sacerdote (Teologia 12+, Clericato), \$800	PR	-1s/EP

Rico

Administrador ou Burocrata (Administração 14+), \$200 x NH	PR	-2s/-6s, EP
Alto Dignatário da Igreja (IQ 12+, Teologia 14+, Diplomacia 14+), \$3.000	IQ+2	-2s/D
Membro de família nobre (nenhum; Diplomacia e Benefício são úteis), \$1.000	PR-3	-2s/-4s, D
Nobre (Diplomacia, status 3+), \$3.000		

* empregos freelance. A renda é conseguida quando o personagem consegue um sucesso no teste de desempenho. Para mais informações, v. págs. MB 192-194.

A- O personagem é preso por um crime, mas é libertado depois de 1D-2 semanas.

X- O personagem é expulso da cidade.

D- O personagem perde seu título de nobreza.

EP- O personagem perde o emprego.

C- Faça um teste de HT. No caso de uma falha, você ficará com um membro (escolha aleatoriamente) incapacitado.



Equipamento e Preços

Muitos dos equipamentos medievais descritos no **GURPS Módulo Básico** (págs. MB 206-207 e 212) são adequados para a Era Híboriana.

Armas e Armadura de Vidro

As armas de vidro especialmente endurecido podem ser encontradas nas ilhas de Antilia, onde o metal é escasso. Essas armas são frágeis; são necessários 2 pontos de dano para quebrar uma adaga, 3 para quebrar uma faca ou espada curta, 4 para quebrar um montante, e 5 para quebrar uma espada mais larga. Quando usadas para aparar golpes, as armas de vidro são tratadas como armas *baratas*.

As armas de vidro são muito afiadas. Os ferimentos por *corte* ou *perfuração* causados por armas de vidro tem um bônus de dano igual a +1 (antes de qualquer multiplicador) se elas penetrarem a armadura.

Somente as lorigas de escamas e as armaduras de placas estão disponíveis em vidro. Devido a sua superfície lisa, as armaduras de vidro desviam melhor os golpes; adicione 1 à DP da armadura. Contudo, qualquer golpe que excede a RD da armadura em 2 ou mais pontos de dano despedaça a armadura, inutilizando-a.

Poderes do Lótus

O lótus é a mais importante fonte de drogas e venenos do mundo Híboriano. O lótus híboriano é uma planta trepadeira silvestre, com grandes flores (até 30 centímetros de comprimento). Ele pode ser encontrado na maioria das selvas tropicais e áreas pantanosas do continente thuriano. O Pântano do lótus Púrpura da Stygia e as florestas no sul de Khitai são fontes das espécies mais letais.

Muitas drogas e venenos diferentes são produzidos a partir do lótus. Uma "dose" de droga do lótus é o suficiente para afetar uma pessoa, exceto quando os vapores ou o pó estão envolvidos. Nesses casos, uma dose é suficiente para afetar uma área igual a 7-hexágonos (geralmente 1 hexágono e os 6 que o circundam). Respirar qualquer quantidade do vapor causará o efeito especificado; para ver se consegue prender a respiração, faça um teste de HT, ou um teste de HT-3 se a presença do vapor era inesperada. O efeito da maioria destes vapores perdurará durante 10 segundos em um local fechado, ou um segundo num lugar aberto.

As diversas espécies de cores diferentes de lótus têm efeitos diferentes. Deve-se notar também que as diferentes partes do lótus podem ser usadas de muitas formas diferentes, e diferentes formas de preparar o mesmo lótus terão efeitos diferentes. Entre as possibilidades mais comuns incluem-se:

As flores podem ser comidas, ou seu aroma inalado.

As flores secas podem ser queimadas, moídas e inaladas, ou cozidas. Embebidas em álcool elas se transformam numa "tintura".

As raízes podem ser comidas crusas, ou podem ser secas e preparadas da mesma forma que as flores secas possam ser usadas.

A seiva coletada dos caules pode ser secada e moída, ou misturada com álcool, ou aplicada sobre a pele, ou bebida.

O pôlen das flores pode ser coletado, embora isso seja perigoso! Qualquer tipo de pôlen que provoca efeitos interessantes afetará a pessoa que o estiver coletando, a não ser que ela tome as devidas precauções. Um teste extra de Botânica ou Venefício deve ser feito; uma falha significa que o coletor ingeriu o equivalente a uma dose de pôlen.

Para Comprar Lótus

A maior parte do lótus é difícil de adquirir mesmo no lugar onde ele cresce. Seus vapores narcóticos fazem com que a colheita seja um trabalho para especialistas. Nas nações híborianas mais civilizadas, o lótus é raro e caro. Os preços relacionados a seguir presumem que se está lidando com um traficante honesto numa grande cidade. Para localizar esse traficante é necessário um su-

Bastões Hiperbóreos

Os Bastões Hiperbóreos estão descritos na pág. 17. Eles têm equilíbrio e peso, extremamente precisos, e necessitam de uma grande quantidade de platina. Custam \$800, e pesam 1,5 kg.

O Pé de Dragão

Os ladrões de Zamora usam o Pé de Dragão. São grandes garras de metal que podem ser apertadas ou desapertadas usando-se uma alavancas. O escalador usa dois Pés de Dragão nos pés e dois mais são usados como suportes móveis para as mãos.

O Pé de Dragão exige a perícia Escalada. Oito horas de uso dão um bônus igual a +1 na perícia; 24 horas dão um bônus igual a +2; 100 horas dão um bônus igual a +3. Assume-se que um personagem iniciante que compra um Pé de Dragão e tem algum ponto de personagem gasto na perícia Escalada está familiarizado com eles.

Um escalador pode usar os Pés para criar suportes para os pés e para as mãos numa parede vertical de pedra. No entanto, manipular as alavancas dos Pés de Dragão consome muito tempo. Um escalador pode esperar conseguir subir em média apenas cerca de 30 cm a cada dez segundos.

Possuir um Pé de Dragão é uma coisa óbvia para ladroagem em todas as sociedades da Era Híboriana. As penalidades variam de morte à divisão do saque dependendo da honestidade das autoridades locais. Eles pesam 2,2 kg e custam \$200.

cesso num teste de Manha ou Conhecimento do Terreno. O GM deve impor um redutor (até -10) em locais menos cosmopolitas.

Para localizar o lótus em ambiente selvagem, o personagem deve estar numa área onde o lótus cresce (a critério do GM). É necessário um teste de Botânica, Naturalista ou Venefício (com um redutor baseado na raridade do lótus na área). Se o lótus não for para ser usado fresco, será necessário fazer um teste de Botânica, Química, Venefício (no caso das variedades letais) para o processamento. Uma falha significa que os materiais crus ficaram impréstáveis; uma falha crítica significa que a pessoa que está fazendo o processamento, e todos que estiverem na mesma sala, sofrerão os efeitos do produto desejado.

Em Vendhya, os lótus vermelho e rosa (narcóticos) são comuns e fáceis de se encontrar; na verdade, nas áreas rurais, até mesmo as pessoas mais pobres podem conseguir lótus no quintal da casa. O vício em lótus é relativamente comum nessas áreas, e muito comum entre os forasteiros que passam muito tempo lá!

Tipos de Lótus

Lótus Negro. É encontrado em Khitai, na Stygia e nos Reinos Negros. Os talos são verdes com folhas proeminentes; as flores têm 30 cm de comprimento, são negras como ébano e têm um perfume fraco mas característico.

O perfume é narcótico; ele age como um gás incapacitante (v. MB 132). Qualquer pessoa a menos de 10 m de distância de um ramalhete de flores de lótus tem de ser bem sucedida num teste de HT+Vontade por minuto, para não cair inconsciente (usando um redutor igual a -1 para cada metro que a pessoa está mais próxima). Uma vítima inconsciente faz um teste de HT a cada 15 minutos para ver se volta a si. As flores perdem seu perfume narcótico uma hora depois de colhidas.

O suco do lótus negro é um veneno rápido e letal. Ele funciona se for ingerido ou injetado na corrente sanguínea. A vítima tem de ser bem sucedida num teste de HT-3 ou terá um violento ataque tetânico e morrerá depois de 2D segundos. Um sucesso no teste ainda resulta num violento ataque que incapacita a vítima por 2D horas (ID no caso de um sucesso decisivo). O suco do lótus negro é amarelo-escuro e tem um sabor adocicado. Custa \$100 a dose.

Pode-se precipitar um pó a partir desse suco. É um veneno respiratório com os mesmos efeitos do suco. O pó é verde amarelado e muito fino. Custa \$500 por dose. Ou, durante uma semana por ano, o pôlen do lótus negro pode ser colhido; ele tem exatamente o mesmo efeito que o suco.

Existe um antídoto para o veneno do lótus negro, mas ele é raro; quando encontrado, custa \$300 por dose. Se for tomado como preventivo, menos do que três horas antes do envenenamento, ele previne todo dano. Administrado após o envenenamento, impede a morte e reduz a duração dos ataques incapacitantes para 1D minutos.

Lótus cinza. É encontrado nos Pântanos dos Mortos no extremo leste de Khitai. O pó precipitado de sua seiva induz um estado de fúria (v. pág. MB 31) em qualquer pessoa que o respire, a menos que se consiga um sucesso num teste de Vontade-5. A vítima tem ST+2 enquanto durar o ataque, mas, diferentemente de um estado de fúria normal, ela não consegue absolutamente nenhuma distinção entre amigos e inimigos. Se estiver sozinho, ele atacará objetos inanimados e tentará destruí-los. Esse ataque continua até a pessoa morrer, perder a consciência ou 2D minutos depois de parar de respirar o pó. O pó é cinza-claro e não tem odor, nem sabor.

O veneno custa \$ 1.000 a dose. O antídoto funciona da mesma forma que o do lótus negro e custa \$500 a dose.

Pode-se mastigar a raiz de lótus cinza fresca com objetivo de induzir um estado de fúria mais "normal" (v. pág. MB 31), no qual o alucinado tem uma chance de recuperar seus sentidos depois de seus inimigos terem sido derrotados. O alucinado terá também um bônus igual a +2 no atributo ST enquanto durar seu estado de fúria! Essa raiz é muito difícil de transportar, em geral dura apenas uma semana depois de ter sido cortada (embora seja possível às vezes, manter uma planta viva por mais tempo num vaso). Custa \$600 a dose, quando se consegue encontrá-la.

Lótus rosa. Encontrado na região tropical de Vendhya. O odor da flor fresca é afrodisíaco. Ele causa temporariamente a desvantagem Luxúria (v. pág. MB 34) em qualquer pessoa que inala-lo. O personagem que já tiver Luxúria deverá acrescenta -3 a seu redutor de Vontade. As flores mantêm seu efeito durante uma hora depois de terem sido separadas da planta viva. O efeito dura 1D horas depois da exposição.

A pasta feita de lótus rosa é um analgésico efetivo para feridas abertas, mas tem um efeito colateral intoxicante. Quem a usa fica temporariamente curado de ferimentos não incapacitantes, mas torna-se impulsivo, superconfiante e irracionalmente feliz até o efeito passar 10D minutos depois. A pasta custa \$200 a dose. Pode-se conseguir um efeito analgésico similar, sem o efeito colateral, fazendo-se uma tintura das folhas; isso custa \$300 a dose.

Lótus Púrpura. O verdadeiro lótus púrpura só pode ser encontrado no Pântano do Lótus Púrpura da Stygia. O verdadeiro lótus púrpura custa dez vezes mais que os outros lótus. A flor fresca, ou o suco espremido da flor, é o narcótico mais poderoso e de efeito mais rápido que se conhece. Ele paralisa completamente o corpo instantaneamente, a menos que a vítima consiga um sucesso num teste de HT-5; a paralisia dura 3D horas. A mente permanece completamente consciente apesar do corpo estar indefeso. Se o teste de HT-5 resultar num sucesso, a DX ficará submetida a um redutor igual a -5 durante 3D horas. O suco pode ser ingerido ou injetado; não se consegue nenhum antídoto.

O suco é um líquido claro e fica transparente quando é seco; não tem odor, nem sabor. Os magos e os místicos usam a droga para livrar a mente das necessidades do corpo; os criminosos têm vários outros usos engenhosos. Uma única dose (o suco de uma flor inteira) custa \$1.000.



Lótus vermelho. É uma das variedades mais comuns. Ele pode ser encontrada em todas as regiões tropicais do continente. Ele é amplamente utilizada como inebriante ao ser fumada ou mastigada. O lótus vermelho induz uma sensação de euforia e parece diminuir o ritmo com que o tempo passa. O lótus vermelho causa uma dependência muito grande (v. Vício, pág. MB 30), mas é legal em quase todo os lugares. É difícil de ser encontrado em qualquer lugar ao norte dos Hímélias (\$50/dose), mas é comum (\$10/dose) ao sul das montanhas. As variedades arroxeadas do lótus vermelho são vendidas freqüentemente como lótus púrpura (v. acima) e alguns usuários desavisados não perceberão a diferença.

Lótus amarelo. Esse é outro tipo muito valioso. O pôlen do lótus amarelo induz um transe de grande valor para os magos. Ele dura 1D horas e dá um bônus igual a +2 ao atributo IQ e à Vontade enquanto durar o transe. O mago permanece consciente do meio físico que o cerca e é capaz de reagir a ele. Entretanto, se se mover ou falar em voz alta, ele interromperá o transe! Nesse caso, sua IQ e sua Vontade ficarão submetidas a um redutor igual a -2 pelo tempo que restar de seu transe. Uma dose do pôlen custa \$1.200.

O chá feito da flor seca ajuda na concentração: bônus igual a +1 sobre o atributo IQ durante 10D minutos. Custa \$150 a dose.

Novas Poções do Lótus

Seguindo os exemplos acima, o GM pode criar um "herbário" completo de drogas e poções feitas de lótus a fim de surpreender os jogadores com novos efeitos. Howard e seus sucessores inventaram novos tipos de lótus (ou efeitos do lótus) quando acharam necessário. O efeito da raiz do lótus negro, e da seiva do lótus laranja, ainda não foram descobertos!

Os Mestres do Lótus

O GM pode permitir que os PCs experimentem qualquer lótus cru que eles encontrarem, para descobrir novos efeitos; é claro que, isso pode ser arriscado! Eles podem até misturar suas próprias fórmulas usando as regras da Alquimia (pág. M87). Substitua a perícia adequada (Medicina, Química ou Venefício) pela perícia Alquimia. Para os itens que exigem manufatura, presume que as matérias-primas custam metade do valor do produto final. O tempo necessário para se fazer a poção é responsável pela outra metade do valor, na base de \$25 por dia. *Exemplo:* O suco cru do lótus negro é um veneno natural (\$100/dose). Ele pode ser usado para fazer um pó muito potente (\$500/dose). Metade do custo de uma dose desse pó é o custo da matéria-prima (nesse caso, \$250 de suco). Os outros \$250 pagam o tempo gasto pelo fabricante a \$25 por dia — assim, são necessários 10 dias para fazer o pó a partir do suco.

Os jogadores podem também fazer experiências com o lótus para criar novas drogas, usando as regras para criação de mágicas (pág. M15). Até mesmo a fórmula nova mais trivial exigirá pelo menos quatro semanas de pesquisa, e um sucesso num teste contra a perícia apropriada -5, mais um custo de matéria-prima estipulado pelo GM. As fórmulas mais potentes levam muito mais tempo!

Outros Venenos

Maçãs de Derketo

Essas frutas venenosas crescem nas selvas dos Reinos Negros. Elas têm casca fina e um suco avermelhado. A ingestão do suco causa imediatamente 1D de dano e mais 1D a cada turno em que não se conseguir um sucesso num teste de HT. Três testes de HT bem sucedidos — ou um sucesso decisivo — impedirão qualquer dano subsequente. Até o contato do suco com as mãos é perigoso; ele causa 1D pontos de dano por minuto de exposição até a pele ser enxaguada.

Vinho de Upas

Esse líquido translúcido e avermelhado é feito do fruto da upeira, também conhecido como Maçãs de Derketo (v. acima). O suco é extraído da fruta e armazenado para eliminar as impurezas. O resultado tem o aspecto, o cheiro e o sabor do vinho tinto tradicional, mas causa 1D pontos de dano por dose (um trago) a menos que se consiga um sucesso num teste de HT-3. Cada dose exige um teste independente. \$200/dose.

Explicação das Estatísticas de Animais

ST, DX, IQ, HT. O atributo HT terá às vezes dois valores separados por uma barra (ex.: 15/35). O primeiro número é a "vitalidade" contra a qual você joga, o segundo número é o número de "pontos de vida". ST e "pontos de vida" são muitas vezes dados como um intervalo de valores. DX, IQ e "vitalidade" são definidos como números simples; eles podem variar um ponto ou dois para cima ou para baixo em qualquer espécie.

Velocidade/Esquila (ou Vel/Esquila). A não ser no caso de animais de carga carregados, a Velocidade também equivale ao Deslocamento. Algumas criaturas terão mais de uma Velocidade — voando e no solo, por exemplo. A velocidade indicada, nesse caso, é para a situação mais comum, ex. em vôo para as aves. A Velocidade em outras situações é indicada no texto.

A Esquila (a única defesa ativa de um animal) é $\frac{1}{2}$ DX ou $\frac{1}{2}$ Deslocamento, o que for maior, até um máximo de 10.

DP/RD. DP e RD, se alguma delas existir, devem-se à pele ou à couraça da criatura. Elas geralmente não variam muito numa espécie em particular.

Pontos de dano. O pontos de dano relacionado é o causado pela forma mais comum de ataque da criatura; o pontos de dano causado por outras formas de ataque estará indicado na descrição do texto. O dano relacionado serve para um membro típico da espécie; animais mais fortes podem causar mais dano. As abreviações: perf = perfuração, corte = corte, cont = contusão.

Alcance. A maioria das criaturas atacam em "combate de perto" — segurar ou encontrão, seguido de uma tentativa de esmagar o inimigo ou cortá-lo em pedaços. C = combate de perto; 1, 2, etc. = alcance em hexágonos; R = ataque de longa distância, v. esses detalhes na descrição.



Tamanho. O tamanho do animal em hexes. As criaturas pequenas ocupam menos de um hexágono; podem caber várias num mesmo hexágono. Os animais maiores ocupam dois ou mais hexágonos; v. pág. MB 137.

Peso. O peso da criatura, geralmente um intervalo em quilos ou toneladas.

Habitat. Onde a criatura é comumente encontrada; o habitat primitivo é indicado primeiro. Os habitats são abreviados como se segue:

A =	Ártico	S =	Selva
D =	Deserto	M =	Montanha
F =	Floresta	N =	Planícies
AD =	Agua Doce	P =	Pântano
AS =	Aqua Salgada	Sub =	Subterrâneo

Nota: D = qualquer área seca, incluindo cerrados

F = qualquer floresta temperada

S = qualquer floresta tropical

N = qualquer pastagem, incluindo pradarias (terra vasta e plana), estepes (colinas) e savanas (pontilhadas de árvores)

Um asterisco (*) significa que a habilidade ou ataque é, de alguma forma, especial — v. o texto para detalhes.

Um “—” significa que o tópico não se aplica.

O sinal “” significa que existem exceções para o número dado — v. o texto para maiores detalhes.

Criaturas já Publicadas Anteriormente

Todos os animais normais descritos no *GURPS Módulo Básico* (págs. MB 140-144) existem na Era Híboriana. Em particular, macacos, leões, pitões e lobos, todos aparecem em histórias de Conan.

Os animais descritos no *GURPS Bestiary* também podem ser encontrados nas florestas do Continente Thuriano. Qualquer animal real ou da Era Glacial pode ser facilmente inserido na Era Híboriana, e muitas criaturas míticas também aparecem. Os dinossauros ainda sobrevivem em algumas áreas remotas. As descrições e as estatísticas de jogo para algumas criaturas do *Bestiary* que aparecem na saga estão reproduzidas abaixo.

Dinossauros

Alossauros

ST: 75-100	Vel/Esquiva: 7/7	Tamanho: 12+
DX: 14	DP/RD: 2/2	Peso: 1-2 toneladas
IQ: 3	Dano: 4D perf#	Habitat: S, N
HT: 14/40-50	Alcance: C, 1	

Os alossauros são, possivelmente, os maiores carnívoros que existem. Ele parece um Tiranossauro só que mais baixo (4,5 m de altura) e mais rápido e com os membros dianteiros maiores. Os Alossauros podem morder em combate de perto ou a 1-hexágono de distância causando 4D pontos de dano por perfuração, ou agadanhar em combate de perto causando 1D pontos de dano por corte (seus braços são relativamente fracos). Eles são chamados de “dragões” nos Reinos Negros.

Crocodilo Gigante

ST: 48-58	Vel/Esquiva: 8/6#	Tamanho: 14-17
DX: 13	DP/RD: 3/4#	Peso: 1-2 toneladas
IQ: 3	Dano: 3D-2 corte	Habitat: AD, P
HT: 13/24-30	Alcance: C#	

Os crocodilos gigantes lembram seus primos modernos, mas são muito maiores (chegam a ter 1,30 m de comprimento). Eles são encontrados nas Ilhas Antillias, onde os sacerdotes de Xotli os tratam como “dragões”.

Os crocodilos gigantes são capazes de morder, causando 3D-2 pontos de dano por corte. Eles podem também fustigar com suas caudas. Esse ataque tem um alcance igual a 3 hexes e causam 2D pontos de dano por contusão.

Criaturas Híborianas

Macaco Carnívoro

ST: 20-24	Vel/Esquiva: 7/7	Tamanho: 1-2
DX: 13	DP/RD: 1/1	Peso: 100-300 kg
IQ: 6	Dano: 4D corte	Habitat: M, S
HT: 12-14	Alcance: C	

Essas criaturas enormes lembram apenas vagamente os primatas mais tranquilos da era moderna. Eles são carnívoros enormes, têm a pele coberta de pêlos marrons ou brancos e são equipados com dentes e garras afiados.

Plesiossauro

ST: 14-30	Vel/Esquiva: 7/7	Tamanho: 3-30
DX: 14	DP/RD: 1/1	Peso: 125-1000 kg
IQ: 3	Dano: 1D+1 perf	Habitat: AS
HT: 14/10-25	Alcance: C, 1-7	

Os plesiossauros são carnívoros nadadores que respiram ar e se alimentam principalmente de peixe. No entanto, eles não têm nenhum problema em fazer um lanchinho com um marinheiro, e são, por isso, um perigo para as embarcações que navegam longe da costa. Os Plesiossauros atacam mordendo causando 1D+1 pontos de dano por perfuração, e seu longo pescoço permite que ele se erga mais de sete metros acima da água — ideal para arrancar pessoas de pequenos botes.

Estegossauros

ST: 75-100	Vel/Esquiva: 4/4	Tamanho: 12+
DX: 8	DP/RD: 2/3	Peso: 2-3 toneladas
IQ: 3	Dano: 4D corte#	Habitat: S, N
HT: 15/50-65	Alcance: 1, 2	

Os estegossauros são pesados, têm quatro pernas, cabeças pequenas e placas enormes na espinha. A versão híboriana dessa criatura é carnívora, e morde causando 4D pontos de dano por corte. Ela é capaz também de rabear sua cauda em qualquer hexágono posterior, ou qualquer hexágono adjacente aos hexes posteriores, causando 3D pontos de dano perfurante.

Gato do Pântano

ST: 35-40	Vel/Esquiva: 10/7	Tamanho: 2
DX: 15	DP/RD: 1/1	Peso: 250-350 kg
IQ: 4	Dano: 2D-1 corte	Habitat: P
HT: 15/20-25	Alcance: C	

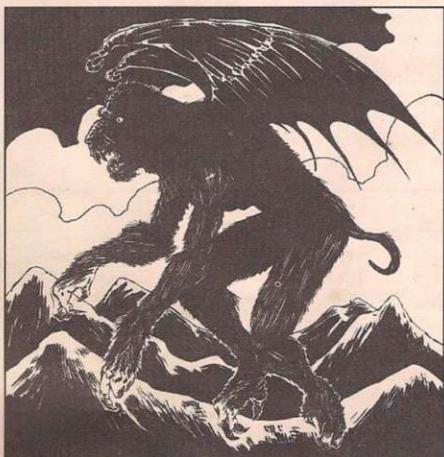
Essas criaturas parecidas com gatos vagam pelos pântanos ao longo do litoral do Mar Vilayet. A parte dianteira é igual à dos gatos, mas as pernas traseiras são bem mais longas, como as dos coelhos e dos cangurus. Eles são capazes de saltar alguns metros no ar, e viajam aos saltos. Os gatos do pântano atacam em combate de perto mordendo e agadanhando causando 2D-1 pontos de dano por corte.

Macaco Alado

ST: 20	Vel/Esquiva: 10/8
DX: 13	DP/RD: 2/3
IQ: 12	Dano: 2D+2 corte#
HT: 14	Alcance: C

Essas criaturas degeneradas eram os remanescentes de uma antiga raça envenenada pela poluição de sua água potável. Eles eram astutos, fortes e perigosos. Supõe-se que a última dessas criaturas foi morta na Cidade do Alado (v. *Kush e os Reinos Negros*, págs. 68-71), mas é possível que existam outros próximos à nascente do Rio Zarkheba.

O macaco alado ataca com as garras causando 2D+2 pontos de dano por corte (apenas em combate de perto).



Homem-Macaco

ST: 20	Vel/Esquiva: 7/7
DX: 14	DP/RD: 0/1
IQ: 7	Dano: 2D+1 corte#
HT: 14	Alcance: C, 1

Os homens-macaco são encontrados nos redutos inacessíveis das Montanhas Kezankianas. Eles utilizam uma linguagem de estalidos e grunhidos, mas não usam ferramentas nem fogo. Alguns filósofos acreditam que eles são feras que estão evoluindo para se tornarem seres humanos; eles são conhecidos por imitarem as ações dos homens. Preferem atacar mordendo, mas também dão socos, estrangulam e seguram e esmagam causando 1D pontos de dano por turno em que o agarramento é mantido. Pode ser que eles venham a tentar imitar o uso de armas que vêm frequentemente (a critério do GM); o NH será no máximo 9

Dragão Britumiano

ST: 25-40	Vel/Esquiva: 12/6
DX: 12	DP/RD: 2/3
IQ: 12	Dano: 2D-1 corte#
HT: 15/25-40	Alcance: C, 1-3

Um dragão adolescente (a única espécie avistada durante a vida de Conan) morde e arranha em combate de perto causando 2D-1 pontos de dano por corte, ou solta chamas com um alcance entre 1 e 3 hexes e causa 1D+2 pontos de dano — só uma armadura completamente selada é capaz de oferecer proteção.

O dragão pode também atacar com sua cauda, seja “varrendo” ou “golpeando”. Varrendo a cauda, o dragão apanha o inimigo que estiver mais à esquerda ou à direita (de 1 a 3 hexágonos) e faz uma Disputa Rápida de ST. Se o dragão vencer, o inimigo será derrubado, e o dragão faz a mesma disputa contra o próximo inimigo — e assim por diante. Se o dragão empata ou perder, o inimigo permanece em pé e a varrição termina.

Um *strike* é um ataque contra um inimigo, com o nível normal de DX do dragão, no qual ele literalmente deixa sua cauda cair sobre a vítima. Um dragão adolescente causa 2D-1 pontos de dano por contusão com um *strike*, e é capaz de atingir alvos que estão de 1 a 3 hexágonos de distância.

Lesma Gigante

ST: 80-140	Vel/Esquiva: 6/6
DX: 8	DP/RD: 2/3
IQ: 2	Dano: 5D cont#
HT: 16/80-120	Alcance: C

A lesma gigante tem 15 metros de comprimento e 2,5 metros de altura até as antenas, mas de resto ela ainda se parece com suas primas muito menores.

Uma lesma gigante pode atacar mordendo (2D) ou atropelando (5D), mas seu ataque mais comum é cuspir ácido digestivo. Qualquer pessoa atingida pelo ácido sofre 2D pontos de dano por turno durante seis turnos, ou até que o ácido seja lavado da pele. As armaduras absorvem o dano até sua RD, mas ficam inutilizadas.

A lesma acerta no caso de um resultado menor ou igual a 12, e é capaz de atacar num raio de até 40 metros. A lesma pode cuspir apenas uma vez a cada cinco turnos.

Serpente Gigante

ST: 35-70	Vel/Esquiva: 12/5
DX: 15	DP/RD: 2/3
IQ: 4	Dano: 2D cont#
HT: 15/25-60	Alcance: C

As serpentes gigantes atacam segurando. Depois que consegue um sucesso na tentativa de agarrar, a serpente espreme sua vítima causando 2D pontos de dano. Somente uma armadura de placas é capaz de proteger contra esse tipo de ataque, mas o faz com o valor total de sua RD. Para se livrar da serpente é necessário um sucesso num teste de ST. Os outros personagens que não tiverem sido segurados pela serpente podem ajudar, usando sua própria força para tentar separar os anéis do monstro.

As serpentes gigantes podem também morder causando 3D pontos de dano por contusão. Algumas espécies são venenosas. Elas têm os atributos descritos acima, mas quando mordem causam 3D pontos de dano por perfuração, mais um dano adicional igual a 3D por envenenamento em três minutos se a vítima falhar num teste de HT.

Aranha Predadora Gigante

ST: 25-30	Vel/Esquiva: 8/7
DX: 15	DP/RD: 2/2
IQ: 2	Dano: 1D + 2 corte
HT: 14/35	Alcance: C

As aranhas predadoras gigantes são encontradas principalmente nas proximidades da cidade de Yezud, em Turan. Elas são capazes de saltar até seis metros para atacar — trate isso como uma voadora (v. pág. MB 113). Depois de alcançar a presa, elas mordem causando 1D + 2 pontos de dano por corte.

Aranha de Teia Gigante (Seganídeas)

ST: 12	Vel/Esquiva: 4/7
DX: 15	DP/RD: 1/1
IQ: 2	Dano: 1D-2 corte + veneno
HT: 14/12	Alcance: C#

As Seganídeas são aranhas do tamanho de um porco. Elas atacam lançando uma massa de teia contra sua presa, que prende a vítima no local! Trate o fio da teia como uma boleadeira (v. pág. MB 49).

Depois que a vítima estiver aprisionada, a aranha corre até ela e a mordê causando 1D-2 pontos de dano por corte. Se realmente causar dano ao alvo, ela injeta um veneno que causa 3D pontos de dano à vítima, a menos que esta consiga um sucesso num teste de HT-6.

Uma falha crítica significa morte instantânea. Qualquer pessoa que sofrer o dano sentirá náuseas e tontura — redutor igual a -3 em todos os testes de atributo e de habilidade durante uma a seis horas. Se a vítima conseguir um sucesso num teste de HT-6, a náusea e a tontura durarão apenas 3D minutos.

Árvores Kulamtu

ST: 13	Vel/Esquiva: 0/0	Tamanho: 4
DX: 6	DP/RD: 2/4	Peso: 1-3 toneladas
IQ: 2	Dano: *	Habitat: S
HT: 14/40	Alcance: C, 1	

Essas árvores carnívoras têm troncos redondos e fibrosos, com um grande orifício no topo e várias folhas enormes. As kulamtu usam essa copa para aquietar sua presa e levá-la até o orifício-boca no alto de seu tronco. Um homem consciente é capaz de evitar as folhas, mas as amazonas costumam oferecer cativeiros amarrados como um sacrifício para as árvores.

A copa da kulamtu libera uma secreção que é um ácido digestivo que causa um ponto de dano a cada 5 turnos naqueles que forem tocados pela folha. As armaduras protegem até o valor total de sua RD, mas depois disso são destruídas. Uma kulamtu típica tem 2D folhas na copa; pode-se cortar uma folha da copa usando qualquer arma de corte que cause quatro ou mais pontos de dano.

O orifício-boca leva a uma câmara digestiva dentro do tronco. Qualquer pessoa arremessada para dentro da câmara digestiva sofre 2 HT de pontos de dano por turno devido ao ácido; é necessário um sucesso num teste de Escalada -5 para sair do tubo digestivo depois que se foi arremessado para dentro.

As árvores kulamtu têm poucos órgãos vitais; as armas perfurantes causam apenas o dano normal a elas.

Naga

ST: 12-15	Vel/Esquiva: 4/6	Tamanho: 2
DX: 13	DP/RD: 1/2	Peso: 75-150 kg
IQ: 7	Dano: 1D-3 cont	Habitat: S
HT: 12/11-14	Alcance: C#	

As nagas hiborianas são uma antiga raça subordinada (ou possivelmente governante) do povo serpente. Elas se parecem com uma serpente, mas têm uma bela cabeça humana.



Elas são capazes de encantar suas vítimas, como se usassem Hipnotismo (v. pág. MB56) com NH igual a 15. O tempo de execução da mágica é zero e ela não causa Fadiga, está submetida a um redutor igual a -1 para cada hexágono de distância do alvo e pode ser resistida pela Vontade. Seus efeitos duram um minuto ou até a vítima ser segura. A naga comunica ordens telepaticamente.

As nagas hiborianas não mordem. Elas enrolam seus corpos de serpente em volta do pescoço da vítima e a estrangula.

O aperto da naga causa 1D-3 pontos de dano por contusão por turno; somente armaduras de placas servem de proteção. Para se libertar, é necessário vencer uma disputa de ST.

Rêmora

ST: 50-60	Vel/Esquiva: 4/0	Tamanho: 7-10
DX: 14	DP/RD: 1/2	Peso: 150-400 kg
IQ: 2	Dano: 3D-1 perf#	Habitat: M
HT: 15/30-40	Alcance: C, 1-3	

Esse verme do gelo é uma criatura lendária das geleiras das Montanhas Eiglophianas no norte da Britúnia. Conhecidos como "yakhmar" pelos hiperbóreos, eles têm a forma de um verme gigante com 12 m de comprimento ou de uma enguia terrestre com dois olhos verdes brilhantes e uma boca parecida com a de uma lampreia com dentes pontudos inclinados para dentro. Eles vivem sozinhos, pois cada rêmora precisa de uma grande área de caça para sobreviver, e se reproduzem partenogeneticamente.

A rêmora emite um sibilo sinistro que funciona como uma mágica de Sono (sem nenhum custo de Fadiga) em todos que o ouvirem. É possível resistir à mágica fazendo-se testes de IQ (um por minuto), e leva no mínimo um minuto para o sibilo fazer efeitos.

Depois que se aproxima de sua vítima, a criatura pode usar dois ataques. O primeiro é uma mordida, que causa 3D-1 pontos de dano por perfuração. É possível se defender deste ataque normalmente (Esquiva, Aparar etc.), contanto que a vítima não tenha dormido ainda.

O segundo ataque é o frio que ela irradia que causa 1D-4 pontos de dano por turno em qualquer pessoa que esteja a uma distância menor ou igual a 3 hexágonos do verme. Não existe nenhuma defesa contra esse dano, embora uma armadura ofereça proteção até o valor total de sua RD.

A rêmora sofre o dano normal de armas, mas sofre em dobro o dano provocado pelo calor e pelo fogo. Ataques usando o frio, como as Esferas de Gelo (v. pág. MB160) não causam nenhum dano à rêmora.

Dragonete

ST: 40-50	Vel/Esquiva: 20/10	Tamanho: 4
DX: 14	DP/RD: 2/3	Peso: 150-250 kg
IQ: 4	Dano: 2D + 2 corte	Habitat: S
HT: 13/40	Alcance: C, 1	

O dragonete de Zimbabo é mais parecido com um pterodátilo gigante do que com o dragonete da mitologia européia. Ele é criado e usado pelos zimbabuanos como um animal de transporte.

Em combate, o dragonete morde causando 2D + 2 pontos de dano por corte ou rasga com suas garras causando 2D pontos de dano. Ele é também capaz de carregar a vítima para longe em suas garras (até um nível Médio de Carga).

O dragonete é estúpido e difícil de lidar. Muitas vezes esquece seu objetivo enquanto voa e tenta aterrissar ou atacar uma presa. As pessoas que cavalam um dragonete levam um porrete junto à sela para corrigir essas faltas.

Cavalgar dragonete tem um valor pré-definido igual a Cavalgar-5 para um animal em terra firme e Cavalgar-2 para outros animais que voam. É normal a pessoa que cavalga se amarrar à sela para não ser arremessada devido a uma manobra inesperada.

Os Mortos que Andam

Os feiticeiros da Era Híboriana conhecem muitas formas de manter os corpos de seus servos animados depois da morte. Os mortos que andam são um inimigo recorrente na saga de Conan, e aparecem em muitas histórias.

Os atributos dos mortos que andam dependem de seus atributos em vida. Por isso, em vez de relacionar valores exatos para os atributos dessas criaturas, daremos modificações a serem aplicadas a suas formas vivas, e descrições de espécimes humanos típicos. O GM deve se sentir livre para criar mortos que andam "especiais" feitos de "materia-prima" que tem uma capacidade incomum. Os zumbis não precisam ser humanos; qualquer criatura que não está mais viva pode ser transformada num zumbi.

Zumbis

ST: 11	Vel/Esquiva: 5/5	Tamanho: 1
DX: 10	DP/RD: 0/0	Peso: 75 kg
IQ: 8	Dano: Depende da arma e da ST	
HT: 15	Alcance: Depende da arma	

Os Zumbis são cadáveres animados magicamente: HT +5, ST +1, IQ -2, DX e os NHs nas perícias com armas são iguais aos que eles tinham enquanto vivos. Os zumbis obedecem às ordens verbais de seu criador, ou daqueles que seu mestre disser que ele deve obedecer. Se surgir um conflito, o zumbi obedecerá sempre seu mestre.

Os Zumbis não sentem dor. Eles nunca ficam atordoados, e nunca ficam sujeitos a nenhuma penalidade devido a ferimentos. Se ficar incapacitado ou perder um membro, o zumbi continuará lutando. Um zumbi com um pé a menos terá sua Velocidade submetida a um redutor igual a -1 (Deslocamento no máximo igual a 4); com uma perna a menos, ele saltará num pé só com Deslocamento igual a 2; sem pernas, mas com pelo menos um braço, ele se arrastará com deslocamento igual a 1. Quando a HT do zumbi chega a 0, a mágica perde o efeito e ele "morre".

Depois de dois anos de serviço, a carne do zumbi cai toda. Sua HT diminui em 5 pontos (voltando ao nível humano normal) e a ST diminui 2 pontos, mas sua DX sobe 2, e eles se tornam esqueletos.

Criaturas Místicas

Atali, Filha de Ymir

ST: 9	Vel/Esquiva: 10/10	Tamanho: 1
DX: 15	DP/RD: 0/0	Peso: 75 kg
IQ: 13	Dano: Nenhum	
HT: 169		

Atali é uma criatura única. Ela pode ser encontrada pelos personagens que se aventuram nas terras do extremo norte.

Atali é a filha de Ymir, deus dos habitantes de Nordheim. Quando os homens estão próximos da morte nos desertos gelados de Nordheim, Atali aparece para eles, como uma bela mulher vestida com véus transparentes, instigando-os a perseguirem-na até regiões isoladas. Lá eles morrem de exaustão ou caem presas dos machados dos irmãos gigantescos da moça.

Atali é Muito Bonita. Ela não tem nenhuma habilidade com armas, mas é capaz de Subjugar (v. pág. M59) qualquer homem que a vir sem nenhum custo de Fadiga. Os homens subjugados irão perseguir-a através dos desertos gelados, correndo até a exaustão. Ela tem 20 pontos de Fadiga para determinar quanto longe ela é capaz de correr (v. pág. B134).

Filhos de Ymir

ST: 20	Vel/Esquiva: 7/5	Tamanho: 1
DX: 12	DP/RD: 3/4	Peso: 200 kg
IQ: 9	Dano: 4D + 1 corte	
HT: 16/30	Alcance: C, 1-2	

Os dois irmãos gigantes (2,5 metros), com barbas ruivas de Atali. Eles lutam usando grandes machados, que causam 4D + 1 pontos de dano por corte. Cada um deles tem um Machado de Duas Mãos e NH igual a 15.

Esqueletos

ST: 9	Vel/Esquiva: 6/6	Tamanho: 1
DX: 12	DP/RD: 0/0	Peso: 50 kg
IQ: 8	Dano: Depende da arma e da ST	
HT: 10	Alcance: Depende da arma	

Esqueletos humanos reais, animados por um feitiço. IQ -2, ST -1, DX +2, HT normal. A Velocidade Básica tem um bônus igual a +1; por não ter carne alguma sobre os ossos, seu nível de carga é muito menor!

Um ataque perfurante causa 2D pontos de dano mas não existe nenhum bônus contra um esqueleto. Mas um golpe que ultrapasse a armadura causa o dobro de dano a aqueles ossos secos. No resto, os esqueletos funcionam como os zumbis.

Múmias

ST: 11	Vel/Esquiva: 5/6	Tamanho: 1
DX: 10	DP/RD: 0/0	Peso: 75 kg
IQ: 10	Dano: Depende da arma e da ST	
HT: 15	Alcance: Depende da arma	

As múmias são como os zumbis, mas têm IQ igual à dos humanos normais (o processo de preservação mantém o cérebro em melhores condições). As múmias tendem a se incendiá quando se coloca fogo — mais de 4 pontos de dano devido ao fogo faz com que elas se incendeiem automaticamente. Elas não se tornam esqueletos. Elas são raras na maior parte do mundo, porque o mago tem de começar com uma múmia verdadeira preparada. Na Stygia, entretanto, essas criaturas são comuns.

Existem inclusive rumores sobre múmias com vontade própria que habitam algumas tumbas antigas da Stygia, e ainda oficiam os rituais horripilantes no templo de Set. Ainda pior, existem sinais de que algumas dessas múmias com vontade própria são, elas próprias, feiticeiros que controlam o conhecimento místico secreto dos khari!

Sombras Negras

ST: 15	Vel/Esquiva: 12/-	Tamanho: 2
DX: 12	DP/RD: -/-	Peso: —
IQ: 5	Dano: 2D corte	Habitat: todos
HT: —	Alcance: Depende da arma	

Essas criaturas incorpóreas parecem morcegos negros translúcidos com olhos verdes e brilhantes. Eles podem ser invocados de sua dimensão infernal por meio do talismã místico conhecido como a Mão de Nergal.

As Sombras Negras não têm substância: as armas arremessadas contra elas simplesmente passam através delas sem causar nenhum dano. Elas atacam irradiando um frio intenso, que causa 1D-3 pontos de dano a todos os personagens que estiverem a uma distância menor ou igual a dois hexágonos, e usando as garras que causam 2D pontos de dano.

Brylukas

ST: 13	Vel/Esquiva: 5/5	Tamanho: 1
DX: 11	DP/RD: 0/0	Peso: 60 kg
IQ: 9	Dano: 2D corte#	Habitat: todos
HT: 11	Alcance: C	

Essas criaturas de aspecto demoníaco são vagamente humanóides, magras e pegaçosas e têm a pele branca e sem pêlos. Eles têm olhos grandes e estrelados, rostos parecidos com o de um morcego e presas pontiagudas.

Os Brylukas sobrevivem bebendo sangue — de preferência sangue humano. Eles atacam em combate de perto, segurando e mordendo, o que causa 1D pontos de dano por perfuração. Se causarem dano à vítima, eles continuam bebendo seu sangue. A vítima perde 1 ponto de ST por turno; quando sua ST chegar a 0, ela passa a perder pontos de HT!

Para se defenderem, os brylukas também têm garras que causam 2D pontos de dano por corte. No entanto, preferem não usá-las, pois ao fazê-lo, causam uma perda de sangue precioso da vítima.

FANTASMAS

Os fantasmas são as almas de seres sacrificados ou amaldiçoados, condenadas a assombrarem um local específico por toda a eternidade. Eles têm de se alimentar da força de seres vivos para poderem sobreviver e, se conseguirem força suficiente, se vingar por seu aprisionamento eterno.

Em seu estado natural, os fantasmas são incorpóreos. Eles não têm ST, DX ou HT, e uma IQ igual a 4 ou 5 (embora alguns fantasmas, particularmente os formados mais recentemente, conservam a inteligência que tinham em vida). Um fantasma pode acumular pontos de Fadiga, que podem ser usados para formar um corpo temporário. Esses corpos são formas demoníacas hediondas e bestiais, que representam a alma deturpada do fantasma.

Criar um corpo é considerado uma mágica, que causa 1 ponto de Fadiga para cada 10 pontos de personagem que o corpo tiver (desvantagens não são permitidas); o corpo deve ter pelo menos 10 pontos de personagem. O corpo tem uma "duração" de um minuto, e o fantasma tem de pagar metade do custo para "manter" o corpo, como se fosse uma mágica. O corpo de um fantasma típico tem ST 10, DX 12 e HT 12, com um custo total de 4 pontos de Fadiga para criar o corpo, e 2 por minuto para manter depois do primeiro. O fantasma consegue dissolver seu corpo a qualquer instante sem nenhum custo em energia.

Os fantasmas corpóreos podem atacar seres vivos com armas corporais manifestadas (garras, chifres, dentes, punhos, mãos estranguladoras etc.) causando dano físico normal (como se estivesse usando aquela arma com a ST do corpo). Ao mesmo tempo que atacam, eles também drenam 1D pontos de Fadiga de suas vítimas, que são acrescentados a seu próprio valor de Fadiga. É impossível drenar Fadiga de uma vítima de modo que o valor de sua ST fique abaixo de 1.

Um fantasma só consegue acumular Fadiga até que ela atinja o dobro do valor de sua IQ. A Fadiga extra é perdida, a menos que ela seja usada imediatamente para aumentar o poder do corpo manifestado, ou manter a existência temporária do corpo. Por isso, normalmente, quando se luta contra um fantasma, seu corpo físico fica cada vez mais forte.

Se o dano causado ao corpo do fantasma fizer com que o valor de sua HT chegue a 0, ele terá de reformá-lo pagando no-

vamente o custo total de Fadiga. Causar dano ao corpo do fantasma de modo que o valor de sua HT fique igual a -1Q num único turno deixa-o atordoado; ele terá de ser bem sucedido num teste de IQ para se recuperar.

Não se pode matar um fantasma permanentemente sem uma magia poderosa (mais poderosa do que a representada no jogo). Entretanto, os fantasmas não conseguem se distanciar mais que 100 metros de seu altar de sacrifício, e é possível fugir deles; além disso, o fantasma que tiver o valor de sua Fadiga reduzido a 0 ficará efetivamente incapaz de reformar seu corpo, e portanto não será mais uma ameaça.

No entanto, mesmo os fantasmas com 0 pontos de Fadiga têm uma pequena reserva de energia. Em casos extremos, cada grupo de 10 fantasmas pode contribuir com pelo menos 1 ponto de Fadiga para a formação de um novo corpo. Normalmente, isso será feito apenas quando a chance de recuperar a energia for grande; i.e., quando houver muitas vítimas. Esses corpos de fantasma "compostos" são monstruosidades, com braços, pernas, faces, olhos etc., aparecendo, desaparecendo e se reorganizando a todo momento ao longo de todo o corpo.

Ghouls

ST: 13	Vel/Esquiva: 5/5	Tamanho: 1
DX: 11	DP/RD: 0/0	Peso: 60 kg
IQ: 9	Dano: 2D-1 corte#	Habitat: F, M
HT: 11	Alcance: C, 1	

Ghouls são fisicamente parecidos com seres humanos, mas têm mãos grandes cheias de garras, dentes afiados e a testa inclinada. Eles são encontrados nas montanhas Drujistão no Iranistão e nas florestas ghoul de Zíngara.

Os Ghouls são comedores de carne e não se preocupam muito com a origem da carne ou quão fresca ela é. Eles atacam agadanhando causando 2D-1 pontos de dano por corte, e mordem causando 1D pontos de dano. Eles também podem usar porretes, causando 2D pontos de dano por contusão.

Ídolos que Caminham

ST: 30	Vel/Esquiva: 6/6	Tamanho: 2
DX: 11	DP/RD: 2/4	Peso: 200 kg
IQ: 10	Dano: 3D corte	Habitat: todos
HT: 14/40	Alcance: C, 1	

Vários espíritos e deuses da Era Híboriana têm a habilidade de habitar seus ídolos de pedra para defender fisicamente seus templos ou seus seguidores preferidos. Em geral, esses ídolos que andam representam deuses menos importantes, já que os deuses mais poderosos não precisam se incorporar fisicamente para afetar o mundo.

Existe uma grande variedade de formas e forças possíveis para os ídolos que andam. As estatísticas acima representam um ídolo humanóide típico com 2,5m a 3m de altura, mas o tamanho e a capacidade dos ídolos varia bastante.

Um ídolo gigante pode ter os seguintes parâmetros:

ST: 100	Vel/Esquiva: 12/5	Tamanho: 6
DX: 11	DP/RD: 2/10	Peso: 3-4 toneladas
IQ: 8	Dano: 4D cont	
HT: 14/80	Alcance: C	

Esse ídolo ataca pisando em suas vítimas causando 4D pontos de dano por contusão.

Yag-Kosha

ST: 13	Vel/Esquiva: 5/6	Tamanho: 1
DX: 14	DP/RD: 1/2	Peso: 100 kg
IQ: 20	Dano: depende da mágica	Habitat: qualquer um
HT: 14	Alcance: C	

Yag-Kosha era um ser antigo que habitava a Torre do Elefante em Shadizar, um servo relutante do feiticeiro maligno Yara. De acordo com essa história, Yag-Kosha era um renegado do planeta místico de Yag que veio para esse mundo antes da época do povo-serpente.



Yag-Kosha apareceu como um homem de pele verde com a cabeça de um elefante. Ele já teve asas e foi capaz de cruzar o grande espaço vazio entre os mundos, mas suas asas definham.

Os valores dos parâmetros acima descrevem Yag-Kosha quando ele estava com boa saúde. Ele tinha Aptidão Mágica 3 e era

capaz de fazer feitiços muito poderosos. Ele construiu a Torre do Elefante numa única noite, e aprendeu muitas outras mágicas poderosas ao longo dos milênios.

Os outros seres que vieram com Yag-Kosha morreram (até onde Yag-Kosha sabia) e ele próprio morreu em 1265 E.A. na história "A Torre do Elefante".

Demônios

Demônios da Treva Exterior

ST: 20	Vel/Esquiva: 10/6	Tamanho: 2
DX: 14	DP/RD: 3/4	Peso: 125 kg
IQ: 8	Dano: 4D corte	Habitat: todos
HT: 14/25	Alcance: C	

Os demônios da Treva Exterior são espíritos vindos dos lugares do grande mal que ficam além das estrelas. Essas criaturas vêm para a Terra, e interagem com seus habitantes, assumindo uma forma física.

Os parâmetros acima são a descrição de um demônio incorporado típico. Ele tem asas (e é capaz de voar), ataca com as garras e morde causando 4D pontos de dano. Esses demônios geralmente se ocupam em assustar os nativos locais, alimentando-se de suas almas ou do terror induzido quando eles são assassinados.

Sombras Vermelhas

As Sombras Vermelhas são servos de Xotli, uma criatura da Noite Antiga. Eles não são demônios, e sim criaturas de um outro plano. Eles destróem seres humanos para que Xotli possa se banquetear com seu espírito torturado. Durante dez segundos a vítima fica rodeada de sombras vermelhas e então desaparece completamente.

As sombras são dirigidas por um sacerdote de Xotli que aprendeu o ritual de Xotli. Esse ritual dura quatro segundos e se for interrompido, terá de ser reiniciado. Os pré-requisitos para o ritual são: Clericato, ser um sacerdote de Xotli; Fanatismo, adoração a Xotli; IQ + Aptidão Mágica igual a 15 (no mínimo Aptidão Mágica igual a 1); Vontade 15. A jogada é feita contra o menor valor entre Vontade e IQ + Aptidão Mágica. No caso de uma falha, o ritual não invoca nenhuma sombra; no caso de uma falha crítica, as sombras devoram o operador e não ser que ele consiga dispersá-las, o que exige um sucesso num teste de Vontade -5 e um segundo. O operador deve estar com as duas mãos livres e sem ferimentos durante todo o ritual, inclusive no caso de ter de dispersar as sombras. Ele é capaz de enviar apenas um bando de sombras por vez; depois que tiverem apanhado uma vítima, elas desaparecem. O sacerdote pode mandá-las em direção a um alvo específico que esteja em seu campo de visão, ou pode mandá-las apanhar qualquer ser humano em um dado local que esteja no

máximo a uma distância de 300 quilômetros. As sombras não têm efeito sobre objetos inanimados nem sobre animais, que não sejam humanos. Elas não são afetadas por armas materiais. Elas podem ser dispensadas pela mágica Expulsar (pág. M65). Um bando de sombras tem um ST + IQ efetivo igual a 40.

Demônios Invocados

Esses demônios são invocados por feiticeiros. Eles vêm de planos paralelos de existência. Às vezes eles têm inteligência maior que a humana, mas, de qualquer maneira, vão agir com cautela e de acordo com planos cuidadosos.

Os demônios vêm de muitos planos diferentes e têm aparência e habilidades especiais muito variadas. Alguns são pouco melhores que guerreiros humanos, embora sejam muito mais obedientes.

Quando aparece, um demônio leva cerca de cinco segundos para se materializar completamente. A materialização se inicia com um cheiro ruim, que se torna visível como um vapor e depois se aglutina transformando-se num corpo sólido. Depois disso, os demônios tentarão atacar o operador da mágica (ou qualquer outra pessoa que eles puderem alcançar) a não ser que sejam confinados por meio de magia. Os demônios conhecem todas as línguas e sabem muitas coisas. No entanto, isso não é de grande ajuda, porque eles mentem sempre que é melhor para eles.

Muitas vezes os demônios também conhecem a magia. Contudo, eles relutam em usar sua magia em benefício de seus invocadores, e têm de ser forçados (através de uma Disputa de Vontade). O NH dos demônios nas mágicas é igual a 21 (ou às vezes mais); sua magia é suficientemente diferente da dos magos humanos; No entanto, eles não são capazes de ensiná-las (mesmo que sejam forçados a isso).

O GM deve se sentir à vontade para criar qualquer tipo de demônio que ele queira; escolha apenas as estatísticas e as habilidades para se ajustar à situação. Quanto à aparência deles... qualquer coisa serve! A maioria é composta de criaturas vagamente humanóides com 1 hex de comprimento e Velocidade entre 5 e 7. Alguns são diferentes. Quando forem criar demônios, os GMs não devem se deixar levar pelas crenças ou pelo bom senso.

Se desejar um demônio aleatório, use a tabela abaixo, rolando os dados uma vez para cada coluna.

Tabela de Invocação de Demônios

Resultado dos Dados	ST	DX	IQ	HT	Característica Especial
3	5	9	7	10	Forma humana sobrenatural, muito bonita.
4	5	10	7	12	Regenera 1 ponto de HT por turno!
5	6	10	8	14	Capaz de fazer a mágica Corpo de Ar quando quer.
6	8	10	8	15/16	Sabe TODAS as mágicas de fogo.
7	10	11	8	15/18	Ataca com uma espada com NH igual a 16.
8	12	11	9	15/20	Invisível — os ataques contra ele estão submetido a um redutor igual a -6.
9	14	12	10	15/22	Resistência a Dano igual a 6.
10	16	12	10	15/24	Resistência a Dano igual a 3; jogue de novo.
11	18	13	10	15/26	Resistência à Magia igual a 2; RD igual a 4.
12	20	13	11	15/28	Jogue mais duas vezes.
13	22	13	12	15/30	Jogue mais duas vezes.
14	24	13	12	15/35	Visão de 360 graus; jogue de novo.
15	26	14	13	15/40	Usa a mágica Sono; nenhum custo em energia.
16	30	14	13	15/45	Voa usando a mágica Vôo; nenhum custo em energia
17	35	15	14	15/50	Resistência à Magia igual a 5.
18	40	15	15	15/50	Invulnerável às armas normais.

Esse capítulo descreve as várias religiões da Era Hiboriana e traz algumas informações de como os poderes de vários deuses (e seus clérigos) devem ser retratados numa campanha de *GURPS Conan*.

Como as Religiões Funcionam

A verdadeira natureza da religião na Era Hiboriana depende da consciência, do capricho e/ou senso dramático do GM. No entanto, na saga de Conan existem várias referências a atos de Intervenção Divina, geralmente na forma de avisos dados a sacerdotes ou seguidores fiéis, ou de proteção de determinados seguidores contra más influências mágicas. Em nenhum momento da saga os deuses realizam um milagre abertamente. A característica politeísta da Era, combinada com a natureza da maior parte das intervenções divinas, implica num pacto não revelado ou em disputas divinas "de bastidores" que limitam a eficiência dos deuses no plano mortal.

Com isso em mente, existem várias formas possíveis de se tratar a religião.

Não-intervenção. Os poderes divinos não interferem nos assuntos humanos. As boas ações e as preces podem ajudá-lo no pós-morte, mas ninguém nunca vai saber; eles vão ter que ter fé. A maioria dos pragmatistas não religiosos fica com essa visão das atividades divinas; sacerdotes e outros fiéis acreditam que a postura deles advém de sua incapacidade de ver a eficiência dos deuses. Se esse for o caso, o Clericato será somente uma vantagem social que vale 5 pontos.

Intervenção ocasional. Dez vez em quando, uma oração sincera gerará um modificador num teste, ou um pequeno milagre. Os jogadores nunca devem ter certeza de que ocorreu uma intervenção divina ou não. Deve existir sempre uma "explicação natural". Essa é a opinião de muitos hiborianos.



Se a intervenção ocasional for a regra, o Clericato significa a possibilidade de uma pequena ajuda uma vez ou outra, por isso ele deve ser tratado como uma vantagem de 10 pontos.

Infuência secreta. Os deuses têm um interesse ativo nos acontecimentos humanos, especialmente quando existem inimigos divinos dos deuses ou artefatos pré-humanos envolvidos. A maior parte do auxílio divino é composta de visões reveladoras e/ou pequenos casos de "sorte". Embora isso seja feito normalmente de acordo com a vontade dos deuses (i.e., sob o controle do GM), os sacerdotes dos deuses podem suplicar às divindades que elas lhes dêem uma explicação ou assistência quando os interesses dos deuses estão ameaçados. Se estiver realmente interessado nas ações do sacerdote (a critério do GM), aquele deus poderá enviar ao sacerdote uma visão ou uma explicação enigmática, frequentemente expressa através de alegorias, que muitas vezes só ficam claras no momento crítico — ou às vezes só depois que tudo tiver terminado! Nesse caso, o Clericato é uma vantagem de 10 pontos.

Auxílio mágico. Os deuses auxiliam seus sacerdotes a fazer certas mágicas. Isso se manifesta na forma de um bônus automático para aprender mágicas relacionadas com a religião do sacerdote, ou uma habilidade "mágica automática" em uma ou mais escolas. Essa é uma crença dos xamãs pictos, e dos adoradores de Set, Jhebbal Sag, e os deuses pré-humanos de Khitai.

Para dar suporte aos GMs que desejam que sua campanha inclua o auxílio mágico, todas as religiões descritas nessa seção têm um bônus mágico específico. O uso desses bônus fica a cargo do GM. Se essa opção for usada, todo personagem clérigo tem de gastar o número de pontos de personagem que custa a vantagem Clericato indicado para cada religião para obter qualquer bônus mágico.

Magia Clerical

Na Era Híboriana, algumas pessoas acreditam que os homens e mulheres santos — clérigos — têm habilidades mágicas concedida pelos poderes que eles servem. Os GMs que quiserem que a religião seja magicamente eficaz podem usar os bônus de magia descritos nesse capítulo para cada uma das religiões híborianas.

A fim de obter qualquer um desses bônus de magia, os personagens devem comprar a vantagem Clericato associada com a religião específica. Além disso, eles devem também aceitar qualquer desvantagem especificada.

A Vantagem "Abençoado"

Um indivíduo Abençoado é favorecido de forma especial pelo poder que ele ou ela serve. Essa vantagem custa 10 pontos, ou 20 pontos no caso de ser *Muito Abençoado*. O personagem tem de se comportar de maneira apropriada diante do poder que ele serve, ou perderá os benefícios dessa vantagem. Um indivíduo Abençoado tem automaticamente um tipo padrão de habilidade de Adivinhação (v. abaixo) com NH igual ao valor de seu atributo IQ (+5 no caso de ser Muito Abençoado), que pode ser usado de acordo com a descrição a seguir. Ele ou ela recebe ocasionalmente a ajuda do Poder de outras maneiras. É possível ser Abençoado sem comprar a vantagem Clericato. Os personagens Abençoados só podem ser criados com a permissão do GM.

Qualquer pessoa reconhecidamente Abençoada recebe automaticamente um bônus igual a +1 em sua Reputação entre os seguidores daquele poder (ou de seus aliados). Fanatismo religioso é uma desvantagem adequada para um personagem Abençoado.

Adivinhação

Dá ao operador uma visão relevante dessa questão, ou a resposta a uma pergunta do tipo sim-ou-não. Existem vários tipos de adivinhação; cada um deles é uma mágica independente, e exige os materiais apropriados (v. abaixo). Cada um deles tem suas vantagens e desvantagens. Os métodos que estão ligados a um dado elemento ou elementos dará respostas mais detalhadas se tiver alguma coisa a ver com aquele elemento — a

molibdomancia, p.ex., funcionaria melhor do que a aruspicação no caso de uma questão sobre o mar.

Modificadores: Modificadores padrão de longa-distância (v. pág. MB151). Se forem feitas diversas perguntas sobre o mesmo assunto no mesmo dia, as "vibrações" ficarão confusas; redutor igual a -4 na segunda pergunta, -8 na terceira e assim por diante. As perguntas a respeito do passado ou do futuro também são mais difíceis; use novamente o modificador padrão de longa distância, substituindo "dias" por "quilômetros"!

Custo: 10

Tempo de Execução: uma hora, a não ser que seja especificado de outra forma.

Pré-requisito: História, e mágicas de elementos conforme especificado para o método particular de adivinhação.

Astrologia é a adivinhação por meio da observação dos céus, incluindo o clima. A observação do céu é necessária; o operador tem de estar ao ar livre e estará submetido a um redutor igual a -5 a menos que seja uma noite clara e ele esteja longe das luzes da cidade. Sem uma biblioteca de referência (custo \$ 2.000; peso 100 kg), todos os testes estarão submetidos a um redutor igual a -5. Se a adivinhação envolver um indivíduo, seu local e data de nascimento têm de ser conhecidos, ou todos os testes estarão submetidos a um redutor igual a -5. Essas penalidades são acumulativas! **Pré-requisito:** 10 mágicas de Ar.

Cartomancia é a adivinhação através do Tarô, que dá respostas do tipo sim-ou-não, e às vezes pistas a respeito das motivações e da aparência física daqueles que serão importantes no futuro do objetivo. O único equipamento necessário é um baralho de Tarô (pintado à mão, e valendo \$ 1.000 num NT menor ou igual a 3, mas produzido em massa a preços baixos em níveis tecnológicos mais altos). A Cartomancia é altamente pessoal. Se for usada de alguma outra forma que não seja com objetivo de adivinhação para uma pessoa disposta (ou um casal) e *em sua presença*, estará submetida a um redutor igual a -5. **Pré-requisito:** três mágicas de *cada um* dos quatro elementos.

Contemplação do cristal é o uso de uma bola de cristal (v. pág. M42). Se funcionar, o GM descreverá uma cena; cabe ao jogador interpretá-la! O operador pode também usar água limpa, folhas de chá etc., mas neste caso com um redutor igual a -10 de pericia. **Pré-requisito:** cinco mágicas de Terra e cinco de Água.

Datilomancia é a adivinhação pela observação do movimento de um ponteiro sobre um tabuleiro, indicando letras, números, símbolos e palavras como Sim e Não. A não ser no caso de um sucesso decisivo, as respostas para perguntas complexas serão enigmáticas, e parecendo um palanfrório sem sentido. **Pré-requisito:** três mágicas de *cada um* dos quatro elementos.

Aruspicação é a adivinhação através da observação das entradas de um animal morto (deve ter pelo menos 10 kg — pombos não servem!). É ilegal em muitas regiões. Só se pode fazer uma pergunta por animal. **Pré-requisito:** dez mágicas de Terra.

Molibdomancia é a adivinhação através da observação das formas que toma o metal derretido quando atirado na água fria. Exige um fogo de alta temperatura (ex., de uma forja) para derreter o metal. **Pré-requisito:** cinco mágicas de Fogo e cinco de Água.

Oniromancia é a interpretação dos sonhos do próprio operador. Não exige nenhum equipamento, mas só pode ser feita uma pergunta por noite, e existe apenas 50% de chance do operador sonhar! O GM diz ao operador o que ele sonhou; o jogador deve interpretar o sonho. O custo em energia é pago ao despertar. **Pré-requisito:** cinco mágicas de Ar e cinco de Água.

Piromancia é a adivinhação pela observação atenta do fogo. Esse processo pode produzir uma visão, ou o operador pode ouvir uma voz nas chamas. Pequenas quantidades de certas ervas raras (\$ 100 por tentativa) têm de ser queimadas. As perguntas estarão submetidas a um redutor igual a -4, a menos que algo relativo à pergunta (ex., cabo de um objeto da adivinhação) também seja queimado. **Pré-requisito:** dez mágicas de Fogo.

Runas é a adivinhação por meio de pedras com runas (v. pág. M83). O operador deve ter uma sacola com pedras com runas; um conjunto completo tem 25 pedras, e o processo está submetido a um redutor igual a -1 para cada pedra que estiver faltando. Pedras com runas falsificadas funcionam perfeitamente bem, mas um jogo completo de pedras verdadeiras dá um bônus igual a +2. São necessários 30 minutos para uma adivinhação detalhada. O operador pode simplesmente enfiar a mão dentro da sacola e tirar uma ou mais pedras. O custo em energia é apenas 1. O GM diz ao operador qual/quais runa(s) ele pegou; cabe ao operador interpretá-las, e as runas tiradas darão orientações erradas. *Pré-requisito:* Aptidão Mágica e NH 15+ na Perícia com Runas.

Deuses e Panteões

Os parágrafos seguintes descrevem os deuses da Era Híboriana, incluindo suas visões de moralidade, seus poderes mágicos e suas fraquezas.

Mitra

Mitra, Senhor da Luz, Deus dos Híborianos, é adorado na Aquilônia, Argos, Corinthia, Nemédia, Ophir e Zíngara. Mitra é um deus benevolente, que segundo se acredita, não tem forma, embora ele seja às vezes retratado como um homem alto de olhos penetrantes, cabelos encaracolados e uma barba patriarcal (SHD). Mitra não exige nenhum sacrifício vivo, embora o templo aceite grandes dízimos em dinheiro e serviços.

De acordo com a crença em Mitra, todas as pessoas devem levar uma vida virtuosa. É obrigação de cada indivíduo seguir os princípios da fé em Mitra, que incluem a veracidade, a honra e a fidelidade. Segundo os princípios de Mitra, dizer uma mentira ou traír um amigo são pecados mortais.

Mitra impõe a seus sacerdotes um comportamento ainda mais estrito. Os sacerdotes de Mitra devem permanecer em celibato e se abster de álcool e drogas que alteram a mente. Além disso, eles nunca devem usar a feitiçaria, e têm de confiar completamente em Mitra.

Um dos aspectos mais poderosos de Mitra é como Defensor, protegendo os híborianos contra a feitiçaria maligna, mais especificamente de seu antigo inimigo, o deus-serpente Set. Em suas batalhas contra Set, Mitra prefere operar através de mortais, para que aqueles que forem chamados para serem seus campeões possam derrotar Set e ser uma prova viva da validade dos princípios de seu culto.

Numa campanha com auxílio mágico, os sacerdotes de Mitra não podem fazer nenhuma mágica sem perder todos os benefícios do Clericato (trate essa situação como um Voto; será exigida uma penitência maior para restaurar a bênção de Mitra). Entretanto, os sacerdotes de Mitra também recebem um bônus igual a +4 em todos os testes de Resistência à Magia, que representa a proteção de Mitra. O Clericato no templo de Mitra custa 15 pontos de personagem.



Set e o Panteão da Stygia

A religião na Stygia é dominada pelo culto ao Pai Set e seu panteão. Nenhuma outra religião é tolerada. Os templos de outras seitas são proibidos, e a adoração a outros deuses é considerada traição.

Os princípios da adoração a Set são difíceis e estão revestidos com muitas camadas de dogma. Em princípio, os templos afirmam que o Pai Set é o mais potente dos deuses, um amigo poderoso e um inimigo terrível, e que o destino da raça humana é servir-l-o. Os apóstatas que descobriram alguns dos conhecimentos internos informaram que Set também oferece vida eterna na hora da morte para aqueles que o servirem com fidelidade. Essa promessa, talvez mais do que o medo, levou o povo da Stygia a servir Set.

O maior adversário de Set é Mitra, Senhor da Luz. De acordo com os sacerdotes, talvez Mitra seja tão poderoso quanto Set, mas ele não tem a coragem necessária para usar seu poder para governar. Por isso, Mitra estaria destinado a fracassar sempre; não importa quantas vezes ele vença, Set precisa vencer apenas uma vez.

Os sacerdotes de Set podem aprender mágicas de Necromancia como se fossem magos, com um bônus igual a +2 nos testes de habilidade das mágicas de Necromancia. O Clericato no templo de Set custa 15 pontos de personagem. Ele exige um Voto de ascetismo. Os sacerdotes de Set devem negar para si mesmos todos os prazeres materiais comuns (incluindo entre eles o vinho, as mulheres e a música) em troca de poder.

Damballah

Damballah é nome com o qual Set é comumente conhecido nos Reinos Negros. Ele é adorado em todos os Reinos; até mesmo Juma, o kushita, amigo de Conan, prestou juramento a Damballah (CTM).





O Pantheon de Shem

Diferentemente do culto a Mítra, que usa o altar apenas como um foco, os shemitas acreditam que seus deuses realmente habitam seus onipresentes ídolos de bronze. Esses ídolos são caricaturas: o peito e o ventre intumescidos de Ishtar e as igualmente grandes características sexuais de Adonis são repulsivas para os adoradores mais refinados de Mítra. Cada lar tem um pequeno altar dedicado aos Amantes, e normalmente pequenas estátuas de outros deuses, incluindo Bel, cuja proteção é invocada contra seus servidores. Somente Set é excluído do altar.

Nos templos, os ídolos dos shemitas têm tamanhos incríveis. As enormes imagens de bronze são sacrificadas, e suas barrigas avantajadas servem como uma fornalha de sacrifício onde se queima sândalo. Ovelhas, cabras, objetos de valor, às vezes algumas pessoas são atiradas às chamas para alimentar os deuses shemitas.

Adonis/ Pteor e Ishtar

A religião shemita baseia-se no mito do deus masculino celeste, conhecido como Adonis ou Pteor, e sua corte da Mãe Terra, Ishtar. Esse mito tem uma importância fundamental na crença shemita, e variações da história básica são ouvidas ao redor das fogueiras nos acampamentos dos nômades e em tavernas e templos das cidades-estado.

Os sacerdotes de Adonis são capazes de aprender mágicas de Ar como se fossem magos. Da mesma forma, as sacerdotisas de Ishtar são capazes aprender mágicas de Terra como se fossem magos. Os clérigos dessas duas religiões devem pagar 10 pontos de personagem pelo Clericato.

Set

Um tema comum no mito original é a intercessão do deus dos chacaís, que tentou impedir os dois Amantes de consumar seu casamento e criar o mundo. Embora essa divindade tenha tido muitos nomes, os modernos teólogos shemitas identificam este deus-chacal com Set, o deus-serpente dos estígios.

Astoreth

Astoreth, criada de Ishtar, representa a pureza e a castidade, e a revitalização da primavera. Ela aparece nas lendas como uma mensageira dos Amantes, e em um determinado momento resgata Pteor das garras de Set simplesmente tocando seus grilhões.

As sacerdotisas de Astoreth são capazes de aprender mágicas de Cura como se fossem magos por um custo igual a 8 pontos de personagem pela vantagem Clericato. No entanto, para manter suas habilidades, essas sacerdotisas têm de permanecer virgens.

Bel

Bel, deus dos ladrões, aparece em algumas versões do ciclo mítico shemita, e seus episódios relativamente periféricos são considerados acréscimos posteriores ao mito. Entretanto, Bel é adorado; os nômades zuagires e os ladrões de Asgalun apontam para suas façanhas para provar que seus atos nefandos são abençoados pelos deuses.

Os sacerdotes de Bel são capazes de aprender mágicas de Movimentação como se fossem magos, por um custo igual a 5 pontos de personagem. Para manter esses benefícios, os sacerdotes não podem comprar nem trocar nada. Se eles cometerem qualquer deslize, Bel só será apaziguado com um sacrifício de mercadorias roubadas com um valor dez vezes maior do que o item comprado.

Derketo

Derketo é provavelmente de origem estígia. Na mitologia shemita, ela é a Sedutora; Derketo representa luxúria libertina, e Set a induz a seduzir Adonis e roubá-lo de sua noiva. De acordo com os shemitas, Derketo não é má; pelo contrário, suas paixões elementares não têm nenhuma relação com as sutilezas da luta entre Ishtar e Set. Quando descobre a trapaça de Set, ela se une aos Amantes em sua luta.

Derketo

Derketo, a Deusa da Luxúria, é uma serva de Set. Ela representa a natureza sedutora da carne e o desejo pela vida que Set oferece manter eternamente. O culto a Derketo é comum entre os camponeses da Stygia, que acham as exigências contemplativas de Set muito restritivas.

As sacerdotisas de Derketo podem aprender mágicas de Controle do Corpo como se fossem magos. O Clericato no templo de Derketo custa 10 pontos de personagem.

O Deus-Falcão de Harakht

O Deus-Falcão de Harakht é outro membro menor do pantheon estígio. De acordo com a doutrina de Set, o Deus-Falcão de Harakht vaga sobre a Stygia observando tudo que acontece, e quando o sol se põe no oeste, ele voa até Set e lhe conta tudo o que acontece durante o amaldiçoado dia.

Os sacerdotes e sacerdotisas do Deus-Falcão de Harakht são capazes de aprender mágicas de Ar como se fossem magos. O Clericato para esse templo custa 10 pontos de personagem.

Erlik e o Tarim Vivo

Erlik, o Senhor das Chamas é um deus de Pathenia, no norte da Hirkânia. Como tal, Erlik seria um deus secundário (e estaria listado entre os outros acima) não fosse pelo profeta conhecido como Tarim Vivo. Tarim trouxe o culto a Erlik da Pathenia para um grupo de tribos hirkanianas que, com a força de seu fervor religioso, se espalharam e fundaram o império de Turan.

Erlik é um deus cruel que acredita na têmpera da alma através de provas e privações. Seus princípios, como foram revelados por Tarim, profetizam a fornicação, o consumo de álcool e a usura. No entanto, até mesmo a maioria dos sacerdotes ignora esses preceitos.

Os clérigos de Erlik (do Tarim Vivo) são capazes de aprender mágicas de Fogo como se fossem magos, mas somente se eles seguirem os estritos códigos de conduta das Revelações de Tarim. Como a maioria não o faz, essa habilidade não é muito difundida no império turaniano. Os personagens que quiserem esse benefício terão de pagar 5 pontos de personagem pelo privilégio, mas se os preceitos forem de alguma forma violados, a habilidade será perdida permanentemente.

O Pavão Dourado de Sabatea

Um culto monstruoso de Shem é o Culto do Pavão Dourado de Sabatea. Esse grupo adora uma criatura demoníaca coberta de plumas primorosas que exige sacrifícios humanos constantes. O culto sabateano assemelha-se aos Katari de Vendhya e aos Yoggites de Darfar no fato do culto capturar as vítimas para seus sacrifícios; o culto desenvolveu, através dos séculos, técnicas furtivas desconhecidas nos outros lugares, que ele usa para treinar seus "alcoviteiros".

O Pantheon de Vendhya

Asura

A maior parte dos vendianos adora Asura, que ensina que a vida é ilusória e a única verdade final descobre-se depois da morte, tendo em mente o espírito. O culto dedica-se a "penetrar o véu de ilusão da vida".

As doutrinas de Asura revelam que todos os seres reencarnam, e que o propósito da vida é o pagamento de débitos cárnicos contra a alma. Cada atitude perversa prolonga o ciclo de reencarnações; cada ato benigno encorta o. Aqueles que sofrem fizeram por merecer suas provações em vidas anteriores; não se deve ter pena deles.

O culto a Asura se espalhou por todos os impérios hiborianos. Entretanto, sua natureza secreta combinada com suas doutrinas estranhas (para as mentes hiborianas), manteve-o sob suspeita e perseguição. Na Aquilônia moderna, o Rei Conan permite sua prática sem interferência. Muitos aquilonianos acreditam que os rituais em honra de Asura incluem sacrifícios humanos, canibalismo e a adoração de deuses-serpentes, mas nenhum templo de Asura foi encontrado envolvido em qualquer uma dessas práticas. Na verdade, é muito raro encontrar os templos de Asura, devido à pericia dos sacerdotes em ocultá-los.

Os sacerdotes de Asura são capazes de aprender mágicas de Ilusão e Criação como se fossem magos, e têm um bônus igual a +2 em seus testes de habilidade. Para ter essa habilidade, eles têm de comprar Clericato no valor de 20 pontos de personagem.

Katar

Existe uma outra seita chamando a atenção dos hiborianos em Vendhya: Katar, Deusa da Morte. Katar é a juíza das almas, e determina a forma que cada alma deverá assumir em sua próxima vida, para pagar mais rapidamente seu débito cárnico.

Os templos de Katar mantêm um poder secreto na forma dos assassinos Katari. Esses guerreiros incorruptíveis assassinarão qualquer um se forem pagos para isso, embora o façam à sua própria maneira e na hora que acharem que devem. Eles são guerreiros poderosos, conhecidos por suas missões suicidas, nas quais cometem assassinatos em locais onde não existe nenhuma esperança de fuga. Eles são estimulados a fazê-lo pela promessa de vida eterna nos paraísos de Katar se eles morrerem enquanto estiverem executando sua tarefa "sagrada". Nem mesmo o devi está a salvo do empenho dos Katari, embora seu corpo de guarda-costas esteja constantemente atento à aproximação furtiva dos katari, e a cabeça de mais de um pretenso assassino apodrece do lado de fora do palácio.

Os Deuses Animais

Os pictos e as tribos dos Reinos Negros adoram muitos deuses diferentes que são representações antropomórficas do poder dos animais. Cada tribo picta seleciona um desses espíritos totêmico para servir, de onde eles tiram seus nomes.

Para mais informações sobre as tribos pictas e seus tótems animais, veja a aventura solo para *GURPS* chamada *Conan Beyond Thunder River*.

Os xamãs dos Deuses Animais recebem um bônus igual a +2 nas mágicas sobre Animais envolvendo seu animal tótem, e aprendem todas essas mágicas como se fossem magos, mas sua vantagem Clericato custa 10 pontos de personagem. Os xamãs de

Jhebbal Sag recebem um bônus igual a +3 em todas as mágicas sobre Animais, para qualquer animal, pagando 20 pontos de personagem. Os dois tipos de xamãs devem jurar nunca ferir um de seus animais tótem (todos os animais no caso de um sacerdote de Jhebbal Sag); ferir um desses animais cancela os poderes do xamã permanentemente.

Gullah

Gullah, o deus-gorila (ou Jullah, como ele é conhecido nos Reinos Negros) é adorado pelos pictos e pelos plebeus de Kush. Pouco se sabe sobre o culto de Gullah, já que poucos estudiosos conseguiram permissão para entrar nos templos, mas o deus exige um sacrifício humano de vez em quando, e o templo é decorado com os crâneis das vítimas.



Hanuman

O culto animal de Hanuman, o deus-macaco é um culto "civilizado"; ele é adorado em Zamboula. Os sacerdotes de Hanuman são temidos em vez de serem amados, mas o culto ao deus-macaco ainda é supremo em Zamboula. Um ritual incomum do culto é a Dança das Cobras, na qual uma jovem é obrigada a dançar entre quatro cobras, esquivando-se de suas venenosas presas até que ela, inevitavelmente, se cansa e cai para a morte.

Jhebbal Sag

A divindade picta que tem mais seguidores é Jhebbal Sag, Mestre das Feras. De acordo com a lenda picta, todos os animais, inclusive o homem, já adoraram Jhebbal Sag. Agora, a maioria deles já esqueceu, e somente os animais maiores, mais fortes e mais inteligentes, lembram-se desses antigos dias. Aqueles que se lembram estão ligados uns aos outros, contudo, e podem ser controlados por um dos que servem a Jhebbal Sag. Ele é o líder dos Deuses Animais e todos os outros animais tótems servem a ele.

Jhil

Jhil, o Impiedoso, Rei dos Corvos, é adorado principalmente pelos pictos, os ghanatas e suas tribos aliadas. Jhil promete liberdade para os fortes e escravidão para os fracos. Esta teologia dá aos ghanatas uma justificativa para sua escravatura.

Adoradores da Natureza

Os adoradores da natureza estão espalhados por todas as nações hiborianas. Esses grupos têm muitos aspectos em comum, mas são organizados independentemente e às vezes são hostis uns aos outros.

Todos os adoradores da natureza são capazes de aprender mágicas de Ar, Planta e Animal como se fossem magos (a um custo de 15 pontos de personagem).

Os Ligureanos

No início do deslocamento hiboriano, um grupo de acheroneanos avançou pelas terras pictas. Eles chamavam a si próprios de Ligureanos. Exatamente quem e o que eles eram é um mistério, mas alguns deles eram feiticeiros competentes.

A maior parte dos ligureanos esqueceu suas origens e acabou formando tribos selvagens, diferentes dos pictos apenas por terem a pele mais clara. Os druídas, sacerdotes dos ligureanos, são uma outra questão. Eles adoram a natureza personificada como uma deusa, e para isso eles parecem ser equânimies entre os outros cultos. Os símbolos dos druídas são o carvalho e a foice dourada. Quais votos eles tomam é um mistério; com certeza eles não são ascéticos e alguns deles têm uma predileção notável por vinho ou pelo potente hidromel fabricado pelos próprios druídas. Eles se opõem a qualquer mágica que perturbe a ordem natural das coisas, e isso normalmente significa que eles se opõem a Set e seus servos. Muitos dos druídas são magos poderosos; o apoio deles pode ser valioso.

Os druídas não têm templos. Seus locais de adoração são bosques de carvalho bem no interior das terras pictas. Mesmo o mais selvagem chefe picto ou a mais arrogante autoridade aquiloniana se comporta com cuidado quando está perto dos druídas e seus locais de poder.

O custo do Clericato para um druída é variável (a critério do GM). A maioria dos druídas são simples sacerdotes locais, que sabe talvez uma mágica de Cura ou de Planta; seu investimento vale apenas 5 pontos. Os maiores druídas não são apenas magos, mas também beneficiários do auxílio divino. O custo de seu investimento nunca será menor do que 20 pontos, ou até mais, dependendo da natureza da magia clerical na campanha em particular.

Wicca

A deusa da natureza Wicca é adorada pelos britúrianos da área rural. Da mesma forma que os ligureanos, os adoradores de Wicca veneram o carvalho e o visco (embora os dois sejam mais raros na Britúnia do que nas terras pictas). Seu símbolo é a foice dourada, e eles devotam suas vidas a realizar atos de cura.

No entanto, as duas religiões não são idênticas. Em primeiro lugar, a Wicca aceita apenas sacerdotisas; os homens não podem servir diretamente à deusa. As sacerdotisas são celibatárias (embora não necessariamente virgens), e fazem o voto de nunca cortar o cabelo. Em segundo, as sacerdotisas moram em vilas, ao invés da reclusão em santuários privados.

Deuses do Norte

Atali

Atali, filha de Ymir, é um espírito na forma de uma linda mulher. Diz-se que ela atrai homens feridos e faz com que eles a sigam até para lugares distantes, onde eles morrem de exaustão na neve ou sob os machados de seus irmãos gigantes. V. pág. 26.

Crom

Crom, o deus cimério, vive em Ben Morgh. Os cimérios raramente rezam para ele; eles acreditam que é melhor não atrair sua atenção. Os cimérios acreditam, no entanto, que Crom coloca a força necessária para se lutar e matar num homem quando ele nasce. "O que mais devem os homens pedir dos deuses?"

Os cimérios acreditam que depois da morte, suas almas vão para "um reino repleto de nuvens e ventos gélidos, onde eles vagarão monotonamente por toda eternidade" (QBC). Os hiborianos dizem que essas crenças soturnas explicam grande parte do temperamento dos cimérios.

Ymir

Os nordheimr adoram Ymir, o Gigante do Gelo, Senhor da Tempestade e da Guerra, que vive (de acordo com a lenda) em Valhalla, seu castelo no extremo norte de Vanaheim. De acordo com xamãs nordheimr, a alma dos guerreiros que morrem lutando vão para Valhalla para festejar e lutar para sempre. Essa crença faz com que os nordheimr sejam terríveis numa batalha, pois eles lutam sem nenhuma preocupação com sua própria segurança, preferindo levar um guarda de honra com eles para Valhalla.

Ymir dá a seus xamãs a habilidade de fazer mágicas de Água como se eles fossem magos; por um custo igual a 10 pontos de personagem.

Adoração aos Ancestrais

Os povos primitivos de todo continente turiano praticam um culto ancestral. Existem cultos de adoração aos ancestrais nos Reinos Negros, na Hirkânia, Khitai, Nordheim e Turan.

A maior parte do culto ancestral consiste em contar as sagas dos ancestrais em dias de cerimônia, possivelmente usando uma litania de ancestrais como uma introdução. No entanto, em algumas culturas (notavelmente os Erlikitás hirkanianos e os nordheimr), os espíritos ancestrais são vistos como intermediários entre os vivos e os deuses.

Adoração do Demônio

Várias tribos adoram demônios, sejam eles convocados pelos xamãs ou estejam na terra desde os tempos pré-históricos. Entre eles estão os demônios do "Vale das Mulheres Perdidas" e a sombra coleante de Xuthal.

Xotli

Os antilianos adoram Xotli, Senhor do Terror, um grande demônio da Noite Antiga. Centenas de pessoas são sacrificadas todos os meses no topo da Grande Pirâmide em Ptahuacan. Os demônios pairam sobre a pirâmide na forma de uma massa escura cheia de tentáculos (como um kraken negro gigante) com um único olho no centro. Os sacrifícios são conduzidos até a pirâmide e presos nos Altares da Noite Final. Seus corações são arrancados, seus corpos servem de alimento para os dragões dentro da pirâmide e suas almas alimentam Xotli. Com uma manifestação tão poderosa como essa, há pouca necessidade de teologia abstrata em Antillia.

O clero é liderado pela Hierarquia dos Mistérios Sagrados de Xotli, um descendente direto da primeira Hierarquia Xotli. Os sacerdotes de Xotli raspam a cabeça e usam mantos compridos feitos de plumas. Sob os mantos, os sacerdotes usam sapatos de plataforma, que aumentam sua estatura, e anéis de ouro, gargantilhas e braceletes nos pulsos, braços e tornozelos.

Antigamente Xotli dava a seus sacerdotes a habilidade de aprender muitos tipos de mágicas. No entanto, quando seu poder sobre eles cresceu, ele passou a negar esses benefícios.

Outros Deuses

Os deuses restantes não se encaixam em nenhum panteão particular. A crença em um desses deuses não implica nada sobre a opinião do personagem a respeito dos demais.

Os Deuses do Iranistão

Os deuses iranianianos comprehendem uma miríade de heróis e divindades tribais misturados com antigas seitas de deuses hiborianos ou vendianos. Não existe nenhuma "religião oficial" no Iranistão; o templo de Ashan é um labirinto confuso de pequenos santuários ao lado de enormes templos de pedra. A força de um dado culto está diretamente associada ao apoio que uma tribo tem do rei.

Nenhuma das divindades iranianianas dá qualquer bônus mágico. Entretanto, o Clericato para essas divindades custa 5 pontos de personagem.

Árvore Kulamtu

As Amazonas reverenciam as árvores carnívoras kulamtu (v. pág. 25), que elas plantam em átrios e alimentam com escravos e cativos. Não se sabe se as Amazonas acreditam que as árvores sejam seus deuses ou apenas ferramentas que seus deuses usam para aceitar os sacrifícios.



Nebethet

Nebethet, a Deusa de Marfim de Punt, é adorada principalmente nessa região, embora alguns estudiosos shemitas a equiparam com Derketo. Sua imagem tradicional é a de uma mulher voluptuosa com um crânio como cabeça, embora visitantes recentes do santuário digam que a estátua original foi substituída por outra de aparência mais humana.

Yajur

A mais famosa (ou infame) divindade no confuso panteão Kosal é Yajur, o deus de Yota-Pong. O líder dessa religião é o governador de Yota-Pong, o chefe da cidade-estado, uma figura mascarada que tem a reputação de ser eterna. A maioria dos visitantes de Yota-Pong acredita que o governador de Yota-Pong é apenas um homem e que com sua morte, o posto é ocupado por alguém oriundo da alta hierarquia do clero.

Os sacerdotes de Yajur sacrificam humanos estrangulando-os. O sacrifício é oferecido por servos do templo especialmente treinados, que estrangulam a vítima com as mãos nuas. Esses servos são treinados desde a infância, estrangulando uma vítima a cada dia até se tornarem extremamente fortes e peritos em tirar a vida de qualquer um.

Esses sacerdotes têm a habilidade de aprender mágicas de Controle da Mente como se fossem magos, com um custo de 10 pontos de personagem.

Yama

Os meruvianos adoram Yama, rei dos demônios de Vendhya. Yama é representado como um ser demoníaco com seis membros e a cabeça de uma fera, e recebe o crédito como o criador da Cúpula dos Deuses.

De acordo com os sacerdotes de Yama, se o povo algum dia se revoltar contra a teocracia, Yama destruirá a Cúpula dos Deuses e afundará as Sete Cidades Sagradas na neve e no gelo do Topo do Mundo.

Os sacerdotes de Yama têm a habilidade de fazer mágicas de Terra como se fossem magos, com um custo de 10 pontos de personagem.

Os Yezmitas

Outro culto dentro das fronteiras do Drujistão é o dos yezmitas, os Filhos de Yezm. Esse culto tem suas raízes na Sociedade pêrcatáclimica dos Escondidos, uma seita de assassinos que usam sem medo Facas Flamejantes para controlar o destino de imérios.

De acordo com os estudiosos, os Filhos de Yezm têm influência em cultos do continente. Diz-se que entre seus seguidores incluem-se membros de todas as nações do mundo e que subseitas de religiões tão distintas quanto as de Mitra, Set, Derketo, Ishtar, Gullah e Erilik servem secretamente ao Mago dos Filhos de Yezm.

Os assassinos yezmitas são acusados da morte do Rei Yildiz, de Turan, do Rei Satish, de Vendhya (pai de Bhunda Chand e a Devi Yasmine) e Khobad Sha, do Iranistão. Seus atos são marcados pela furtividade de seus assassinos e as adagas envenenadas que eles usam. As adagas têm lâminas com o formato de uma chama de muitas línguas.

Os Filhos de Yezm mantêm seu quartel-general na cidade escondida de Yanaidar, no Drujistão (v. pág. 61). Eles defendem sua cidade com uma combinação de discrição, disciplina e temor supersticioso. Esse último é garantido não apenas pela má reputação da cidade, mas também através do uso de enormes e lúgubres chifres que assustam os pretensos exploradores, e de grupos de guerreiros que matam aqueles que estão mais determinados a se aproximarem. As práticas bizarras dos Filhos de Yezm têm contribuído significativamente para as superstícios a respeito do Drujistão.

Yog

O culto a Yog existe desde a invasão Khari. Os estudiosos hiborianos especulam que Yog pode ser um demônio da Noite Antiga, como aqueles adorados na antiga Atlântida.

A doutrina de Yog é simples. Seus seguidores só podem comer carne, e não podem comer plantas de nenhuma espécie. Eles devem consumir carne humana pelo menos uma vez por mês, e aqueles que se não o fizerem serão considerados ritualmente impuros até que o façam.

Em Darfar, os corpos para os rituais canibais vêm dos ataques contra outras tribos. Fora de Darfar, entretanto, os yoguitas formam bandos e levam o que conseguirem. Em qualquer lugar de Darfar onde houver muitos escravos, os grupos errantes caçam e matam qualquer um que deixar o abrigo à noite.

Embora a maioria dos moradores tenha medo das cerimônias em honra a Yog, eles permitem que seus seguidores pratiquem sua religião, pois sem essa concessão, eles se rebelariam e se tornariam violentos.

Para que o sacrifício gere o poder adequado, as vítimas são deixadas inconscientes com um golpe de clava e jogadas em fogueiras. Os sacrifícios com vítimas já mortas são considerados inferiores, da mesma forma que aqueles em que as vítimas sofreram cortes, pois os seguidores de Yog não usam facas nem espadas. Um adulto é suficiente para alimentar trinta ou quarenta yoguitas, já que a quantidade que tem de ser consumida para satisfazer as necessidades de Yog é pequena.

Para aqueles que satisfazem essas exigências, Yog promete força no campo de batalha e a vitória sobre os inimigos de seus seguidores. Essas promessas poderiam ter mais peso se os escravos darfarianos fossem incomuns nas nações do sul. Mesmo assim, os adoradores de Yog são suficientemente devotos para praticar sua religião onde quer que eles estejam.

Zath

A mais famosa das divindades zamoranas é Zath, o deus-aranha de Yezud. Os adoradores de Yezud acreditam que o grande deus-aranha caminha pela Terra e deve ser servido pela raça humana. De fato, as gigantescas aranhas que têm sido vistas ocasionalmente nas colinas próximas a Yezud atestam o poder de Zath.

Os sacerdotes de Zath não bebem álcool nem praticam sexo, e os leigos a serviço do templo também devem obedecer essas exigências. Ainda mais resguardadas são as virgens do templo, que dançam para o deus-aranha nos dias sagrados. Existem rumores de cavernas imensas sob o templo, onde vivem centenas de aranhas gigantes, que se alimentam de gado (e ocasionalmente de humanos) entregue pelos sacerdotes de Zath. Esse gado vem de um dízimo que é cobrado das quintas que cercam Yezud; diz-se que os sacerdotes soltarão essas aranhas nas plantações se o rei não permitir seu culto pavoroso.

Os sacerdotes de Zath são capazes de aprender mágicas sobre Animais que dizem respeito às aranhas como se fossem magos, e têm um bônus igual a +2 em seus testes de habilidade, a um custo de 10 pontos de personagem.

MAR DO OESTE

ESCALA
1cm = 340 km
até ANTILLAS
(4.800 km)



NORDHEIM

REINOS NEGROS

10. Montanhas Gerais
11. Grande Minúcio de Kluin
12. Montanhas Henrietanas
13. Montanhas Ihering
14. Ilha das Estátuas de Ferro
15. Montanhas Karapash
16. Montanhas Karazkantais
17. Cores de Kohl
18. Lago Ho
19. Pão de Loumar
20. Montanhas Envoadas
21. Montanhas de Fogo
22. Montanhas de Ouro
23. Montanhas da Noite
24. Montanhas dos Macacos Chora
25. Monte Goliath
26. Monte Yerusha
27. Montanhas Nereidas
28. Florescer de Cera, arribal
29. Montanhas Pernambucanas
30. Pintado da Luisa
31. Estrada dos Reis
32. Shan-e-Sordh
33. Portão de Cidão do
34. Sumerro Tso
35. Panântas dos Montes
36. Montanhas Tum
37. Montanhas Tum
38. Deserto de Wukumam
39. Xapir - o Poderoso
40. poço do Zemir

ILHA DO NEGRO Acidentes Geográficos

27. Montanhas Nemicias
28. Florestas de Carvalho de Argos
29. Montanhas Poincianas
30. Planalto da Lagoa Pernera da Serra
31. Estrada dos Rios
32. Serra do Sôth
33. Portão de Crâneo da Hyperbóea
34. Serraria Fso
35. Parque dos Motos
36. Montanhas Tlalan
37. Montanhas Tlalnaha
38. Deserto de Wahum
39. Xaná a Feticheira
40. Passo do Zézébar

A small map of the southern coast of South America, showing the coastline from Brazil down to Chile. The label 'ILHAS DO SUL' is written vertically along the coast. A small cluster of irregular shapes representing islands is located in the lower right area of the map.

卷之三

TA
RA
ZIMBABWE
66°

11

PUNT
22
ANISTÃO 81

63
59 88
30
27
DARFAR GIA
KESHAN

104

6HEN 69. 072

36 21
32 58
85 111

A small map detail showing the southern part of the Peloponnese. The city of Corinth is marked with a star and labeled 'CORINTH'. The Gulf of Corinth is to the west, and the Saronic Gulf is to the east. The city of Argos is also marked with a star and labeled 'ARGOS'.

111 45° 31°

A map detail showing a route from NEMEDIA to THIA. The route is marked with a line and several numbered points: 51, 94, 65, and 47. The word 'NEMEDIA' is written vertically above the route, and 'THIA' is written vertically below it. The route starts at point 51 and ends at point 47, passing through points 94, 65, and 47.

NORA
15
82
16

A small map detail showing a border. The word 'FRONTEIRA' is written vertically along the border line. The word 'BRITUNIA' is written horizontally below the border line. The number '100' is written vertically on the left side of the border. The number '73' is written vertically on the right side of the border.

A detailed line drawing of a fern frond, showing its complex, branching structure and the individual leaflets. A wavy line is drawn across the frond, and the number '93' is written in a cursive script below the wavy line.

10

50 95

OREA

卷之三

卷之三



Essa seção comprehende as nações descritas nas histórias de Conan por Robert Howard e outros escritores. I menos que haja alguma especificação em contrário, as descrições se referem às condições no ano 1288 E.A., quando Conan se tornou Rei da Aquilônia.

Antillia

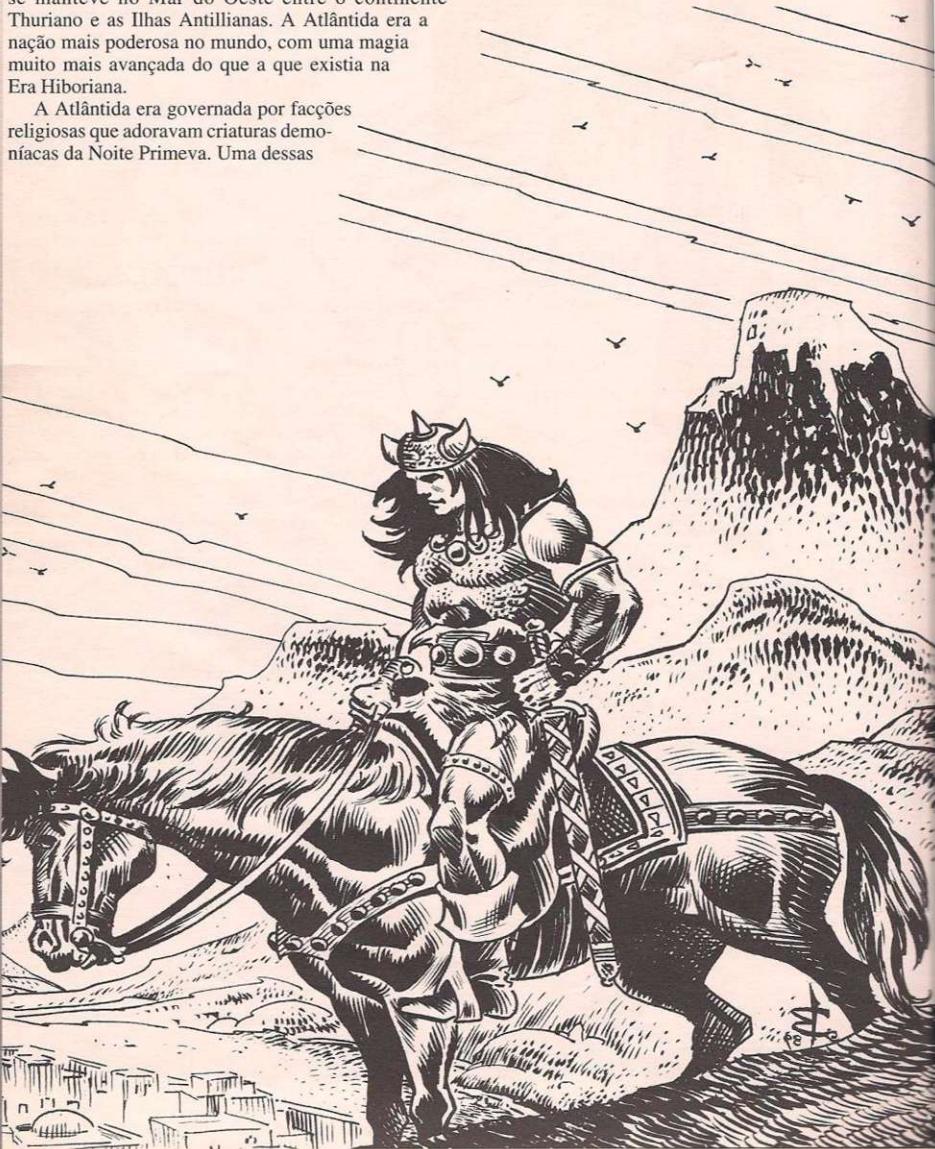
A Antillia é uma cadeia de ilhas no Mar do Oeste. Seus habitantes são os últimos remanescentes da perdida Atlântida, perpetuando uma cultura estagnada de adoração a deuses proibidos.

A Antillia é apresentada no romance *Conan of the Isles*. Antillia não é mencionada em nenhum outro lugar da saga, embora a Atlântida e as outras culturas pré-cataclísmicas sejam mencionadas com freqüência.

História

A Antillia se desenvolveu a partir da antiga Atlântida, que se manteve no Mar do Oeste entre o continente Thuriano e as Ilhas Antillianas. A Atlântida era a nação mais poderosa no mundo, com uma magia muito mais avançada do que a que existia na Era Híboriana.

A Atlântida era governada por facções religiosas que adoravam criaturas demoníacas da Noite Primeva. Uma dessas





facções era o culto a Xotli, Senhor do Terror, cujos sacerdotes sacrificavam milhares de primitivos e escravos em honra de sua divindade sombria.

Quatro mil anos antes de Conan, sublevamentos sísmicos afundaram a Atlântida sob o Mar do Oeste, para nunca mais voltar. Muitos atlantes fugiram; a maioria para o leste até o Continente Thuriano. Lá eles entraram em guerra com os pictos e regrediram até um estágio de barbarismo.

Os sacerdotes de Xotli fugiram para o sudoeste até a Antillia em enormes navios voadores. Além de Antillia, o misterioso continente de Mayapan marcava o limite da exploração atlante.

Os nativos antillianos eram pequenos selvagens de pele marrom e olhos oblíquos. Os atlantes recém-chegados escravizaram esses primitivos, fundaram a cidade de Pthahuacan e voltaram a adorar a Xotli.

Quando o poder dos sacerdotes cresceu, muitos ex-atlantes fizeram pressão para retornar à civilização. Os sacerdotes zaram com suas naves voadoras para o leste em busca de outros sobreviventes, mas logo retornaram para Antillia. O continente atlante havia afundado completamente sob as ondas, e o continente thuriano estava distante demais para ser alcançado; portanto, os antillianos eram os últimos sobreviventes da Atlântida. Com sua última esperança arruinada, os antillianos sucumbiram às regras férreas dos sacerdotes de Xotli.

Embora os sacerdotes tenham tentado manter a civilização da Atlântida, isso se mostrou inútil, pois poucos feiticeiros poderosos da Atlântida haviam vindo para Antillia. Através das gerações, a maior parte da tecnologia atlante se perdeu; os navios voadores perderam força e degeneraram até se transformarem em cascos sem valor.

Apesar disso, os sacerdotes tinham recursos consideráveis. Quando a população de Antillia começou a diminuir pelo dreno dos sacrifícios, os sacerdotes invocaram espíritos para remar enormes galés aéreos até Mayapan. Depois de chegarem lá, as Sombras Vermelhas, servos espirituais de Xotli, atacaram a costa e devoraram os nativos para aplacar a fome de Xotli.

Com o passar do tempo, o povo de Mayapan acabou percebendo que as Sombras Vermelhas estavam vindo do mar ao leste. Os nativos de Mayapan não tinham nenhuma tecnologia que se comparasse aos navios-fantasma antillianos; como não fossem capazes de atacar seus torturadores, eles fugiram para o interior ínvio de Mayapan.

Situação Atual

A disponibilidade cada vez menor de sacrifícios em Mayapan obrigou os sacerdotes de Xotli a tomarem medidas desesperadas. Durante algum tempo, eles aplacaram o apetite de seu deus com o sacrifício de seu próprio povo, mas sua população está novamente diminuindo. Alguns sacerdotes propuseram uma atitude audaciosa; eles querem enviar uma nave-fantasma para o leste, junto com um sacerdote, para atacar os bárbaros no antigo continente thuriano e capturar vítimas para os sacrifícios em honra de Xotli. Essa medida foi combatida pelo atual Sumo Sacerdote, mas ele está velho, e é provável que seu sucessor venha a executar esse plano.

Amigos e Inimigos

A Antillia encontra-se isolada do resto das nações da Era Híboriana. Ela não tem aliados nem inimigos, até seu primeiro contato com Hibória (COI). No momento em que isso acontece, ela passa a ter dois inimigos ativos: Aquilonia e Argos.

Geografia

O arquipélago Antilliano tem sete ilhas grandes na forma de um crescente a sudoeste de Mayapan. As ilhas ficam a aproximadamente 4.800 quilômetros a oeste da costa argosiana.

As Ilhas Antillianas são recifes de coral cobertos de areia que se erguem sobre uma base vulcânica. Não existe nenhum depósito de ferro nas ilhas. Os Antillianos fazem suas armas, armaduras e outros objetos de um vidro especialmente endurecido. As armas, apesar de um tanto frágeis, são extremamente afiadas.

Geomorfologia

Mayapan — o continente de Mayapan, no extremo oeste, é mencionado de forma passageira na saga; aparentemente Mayapan corresponde à América, dominada por uma civilização pré-Maia onde ainda sobrevivem outros remanescentes atlantes (COI).

Pthahuacan — a única cidade de Antillia, Pthahuacan foi construída em camadas sobre uma encosta alta e curvada. Nas camadas inferiores moram os plebeus; as superiores são devotadas aos templos e à moradia dos sacerdotes.

Acima de todas as torres, ergue-se um grande zigurate preto e escarlate, a Grande Pirâmide. No topo da Pirâmide ficam os Altares da Última Noite, onde os sacerdotes sacrificam milhares de pessoas todos os anos em honra a Xotli. Dentro da pirâmide há uma grande câmara onde dragões se alimentam dos cadáveres. Se a população se rebelar, os sacerdotes abrirão a pirâmide, libertando os dragões para caçar os cidadãos.

Pthahuacan é capaz de abrigar centenas de milhares de pessoas. Na época de Conan, entretanto, a decrescente população antilliana semi-abandonou a cidade (COI).

Clima

A Antillia tem um clima quente e úmido, porque o mar mantém o verão frio e o inverno quente. As ilhas são atingidas por tempestades tropicais ocasionais. A neve e o gelo são desconhecidos em Antillia.

Flora e Fauna

A Antillia é coberta por uma selva de árvores floridas e plantas trepadeiras. Os animais são aves com plumagem ornamental e répteis grandes, parecidos com dinossauros. Não existem mamíferos nativos.

Os mares em volta de Antillia estão repletos de muitas espécies de peixes, lagostas, caranguejos e ostras. Os caçadores de ostras com seus capacetes de vidro são uma imagem comum na costa da Antillia, bem como pequenos navios pesqueiros.

Nem todos os mares da Antillia são pacíficos. Tubarões e polvos gigantescos se escondem sob as águas e atacam os nadadores com freqüência. Na maioria das vezes, entretanto, os mares fornecem uma recompensa para os antillianos.

Economia e Espólio

Não existe nenhum comércio entre Antillia e o continente hiboriano. No entanto, se esse comércio passar a existir, os antillianos teriam vários produtos que são raros ou não existem nos reinos hiborianos, entre eles o vidro, a plumagem de aves tropicais e as pérolas.

Nível de Mana

A maior parte da Antillia tem nível de mana baixo. Somente nas proximidades da Grande Pirâmide em Ptahuanac é que se encontra nível de mana normal e, no topo da pirâmide, os Altares da Última Noite têm nível de mana muito alto!

Sociedade

Os antillianos são uma mistura de atlantes altos com os selvagens antillianos originais. Eles são esbeltos, de estatura mediana, pele morena, cabelos negros, olhos amendoados, face arredondada e nariz aquilino. Ao longo de mais de 4 mil anos, todas as distinções entre as duas raças originais desapareceram, transformando a população antilliana numa única raça.

Culturalmente, a Antillia se esforça para imitar a cultura atlante; esta é uma tarefa difícil sem ter ferro ou qualquer outro metal. Resta uma pequena quantidade de oricalco, trazido da Atlântida antes do Cataclismo, mas todo o ferro e o bronze já foi consumido. Alguns objetos fascinantes ainda são produzidos, como os navios-fantasmas, os capacetes para respiração debaixo d'água e as naves-dragão que consomem fogo, mas a maior parte dos feitiços atlantes se perdeu.

Antillia é governada pelo Sumo Sacerdote de Xotli (Status 5); nos outros níveis existem os Mago-Sacerdotes (4); os Sacerdotes (3); oficiais militares (2); os soldados comuns ou acólitos (1); os cidadãos comuns (0); os servos (-1); os mendigos (-2); os bandidos, os bandoleiros e os ladrões (-3) e os escravos (-4).

Devido ao pequeno tamanho do exército antilliano (composto em sua maior parte pela guarda costeira e a milícia local), os níveis hierárquicos militares acima de 6 não são ocupados, a não ser (em raras ocasiões) por Mago-Sacerdotes.

Costumes

A ameaça constante de Xotli faz com que as pessoas ignorem o mundo em volta delas. Os assaltos que ocorrem nas ruas de Ptahuanac são ignorados pelos transeuntes, e até mesmo a morte de um ente querido é apenas uma distração momentânea. Essa apatia tem piorado muito desde que o suprimento de sacrifícios de Mayapan diminuiu. Os sacerdotes suspeitam que Xotli esteja se alimentando dos antillianos que restaram, devendo lentamente sua vitalidade.

Lei

A lei em Antillia é simples; todos aqueles que desobedecem a vontade dos sacerdotes são sacrificados a Xotli. No caso de uma disputa entre sacerdotes, a palavra do Hierarca é lei, mas os sacerdotes relutam em levar suas disputas ao Hierarca, pois ele pode muito bem ordenar que os contendores sejam sacrificados.

Apesar da garantia dos sacerdotes de que Antilha é a única terra que restou, um número grande o bastante de antillianos tenta fugir, o que exigiu a criação de uma guarda costeira de naves-dragão com velas em forma de asas para patrulhar o mar em torno das ilhas. Essa guarda costeira patrulha a fronteira marítima e tenta impedir qualquer embarcação de abandonar a terra. A guarda costeira é apenas parcialmente bem

sucedida, mas não se sabe quantos refugiados sobrevivem até atingir a costa de Mayapan, e quantos morrem em busca da Atlântida perdida.

Religião

Os antillianos adoram Xotli, Senhor do Terror, um grande demônio da Noite Primeva. Xotli encontra-se descrito na pág. 34.

Forças Armadas

A maior parte das tropas antillianas é Infantaria Média (IM) ou Infantaria Ligeira (IL), e tem qualidade que varia entre Inexperiente e Médio. O exército é usado como força policial e tem pouca experiência em situações de combate reais. Uma pequena guarda ceremonial possui equipamento de Infantaria Pesada (IP), mas como não lutam — a não ser em espetáculos ensaiados — eles são considerados Inexperientes.

Língua

A língua antilliana é “gutural e sibilante” (COI), derivada do atlante antigo misturado com a língua antilliana original. Ela tem apenas um parentesco distante com qualquer língua hiboriana, embora divida alguns radicais com o címero moderno.

O antilliano é escrito com um sistema hieroglífico desconhecido dos hiborianos. É possível que ele tenha derivado do mayano, visto que os atlantes usavam um sistema ideográfico diferente.

Tanto o antilliano falado quanto o escrito são perícias do tipo Mental/Média.

Nomes

O nomes antillianos são “maias” ou “egipto-maias”: Catlaxoc, Hatuep, Itzra, Metemphoc etc. Esses nomes têm origem provavelmente na mistura da cultura atlante (que tinha características egípcias) com a dos antillianos nativos (que herdaram a cultura de Mayapan).

Aventura Antilliana

Ataque do Oeste. Os aventureiros estão na pequena vila Zíngarana de Castillia, quando os sacerdotes antillianos chegam à procura de sacrifícios com suas demoníacas Sombras Vermelhas. O grupo será capaz de salvar a cidade?

Aquilônia

“...mas o reino mais orgulhoso do mundo era a Aquilônia, dominando suprema no oeste encantador.”

— As Crônicas Nemédias

A Aquilônia é o mais avançado reino hiboriano. É a principal potência militar e econômica a oeste do Mar de Vilayet.

A Aquilônia serve de palco para muitas das façanhas de Conan, incluindo o clássico “Beyond the Black River”. Conan torna-se rei da Aquilônia pouco depois dessa história, e continua rei durante a maior parte do resto de sua vida.

História

Os hiborianos vieram do norte 2.000 anos antes de Conan nascer. Esses bárbaros poderosos se espalharam em direção ao sul e para o oeste, absorvendo as tribos nativas ou expulsando-as de suas fortalezas. 800 anos depois, os hiborianos fundaram seus maiores reinos: Nemédia, Argos e, no ano 0 E.A., a Aquilônia. Nas terras ocidentais de Bossônia, Gunderlândia e Poitain, tribos hiborianas independentes fundaram suas próprias nações, independentes das influências de seus primos orientais.

A fundação da Aquilônia está envolta em mistério. De acordo com a lenda, Epimetreus, o Sábio, fundou o pequeno reino que depois viria a se tornar a Aquilônia comandado pelo próprio

Mitra. Epimetreus previu um tempo em que as forças das trevas, incorporadas pelo deus-serpente Set, se levantariam para conquistar os povos hiborianos. O próprio Epimetreus combateu Set durante mais de 200 anos, mas foi finalmente derrotado pelo poder infernal do deus-serpente. De acordo com a lenda, seus restos mortais foram enterrados no Monte Golamira, e seu espírito zela pela Aquilônia e seus reis.

Por 1.200 anos, a Aquilônia cresceu em direção ao oeste, devorando pequenos povos independentes na fronteira hiboriana. Muitos, como os gunderlandeses e os guerreiros de Poitain, preferiram aceitar a vassalagem a serem esmagados pela onda hiboriana que avançava. Outros, como os quase-aborígenes que habitavam a Bossônia, tiveram de ser conquistados.

Claro que a Aquilônia tinha problemas. Rebeldes estouraram, guerras foram combatidas, dinastias surgiram e desapareceram, e pragas, seca e outros desastres naturais se abateram sobre o povo da Aquilônia, mas a nação sobreviveu. Algumas vezes um rei fraco sentou-se no trono em Tarantia e condes e barões deflagraram guerras territoriais sangrentas; outras vezes, reis poderosos governaram a nobreza com mão de ferro.

A Aquilônia cresceu apesar das perturbações. Em seu interior, o povo tornou-se compassivo à medida que a guerra se tornava competência de soldados e exércitos, e os campões viviam suas vidas quietas e pacíficas. Famílias floresceram com permissão da Aquilônia e a população cresceu. Em pouco tempo, as melhores terras estavam sendo cultivadas ou faziam parte de reservas de caça, e a nobreza se recusava a reduzir suas reservas para que uns poucos camponeses pudessem planitar.

Com o tempo, a pressão da população cresceu além mesmo da capacidade de ignorar dos reis mais fracos. Em 1287, o rei Vilerus declarou as terras pictas entre os Rios Negro e Trovão como sendo uma nova província aquiloniana, Westermarck. Ela foi dividida em quatro territórios principais — Conajohara, Oriskonie, Conawaga e Schohira — e distribuída entre os vassalos preferidos do rei. Esses nobres ofereceram imediatamente fazendas a qualquer um que fosse capaz de cuidar delas. Quando o rei Vilerus morreu pouco tempo depois, a mesma política foi mantida por seu sobrinho, Numedides.

Westermarck era mais difícil de colonizar do que as Fronteiras Bossonianas haviam sido. A Bossônia tinha o poderoso Rio Trovão como fronteira natural. O Rio Negro era muito mais estreito e mais lento, e podia ser cruzado facilmente pelo canoas pictas.

Além disso, os bossonianos lutaram contra uma tropa picta relativamente temerosa diante dos invasores hiborianos. Os pictos passaram mil anos lutando com os bossonianos, e na época que Westermarck foi fundada, as espadas aquilonianas não geravam mais entre eles aquele terror supersticioso.



Ainda assim, os pictos foram divididos numa miríade de tribos, incapazes de trabalharem em conjunto. Lentamente, os aquilonianos limparam Westermarck, transformando a vasta região em seu lar.

A Ascensão dos Pictos

Isso mudou em 1285, quando o mago picto Zogar Sag, depois de ser capturado e humilhado por tropas aquilonianas, uniu várias tribos pictas próximo a Conajohara (pág. 42) contra seus rivais. Zogar Sag envenenou os poços do Forte Tuscelan (v. pág. 43), enviou feras selvagens para atacar seus batedores e liderou as tribos num ataque em massa contra a fortaleza. Em uma noite, o Forte Tuscelan e Conajohara foram capturados. Dos 750 guerreiros que defendiam o forte, apenas um sobreviveu à batalha.

Conan, servindo como sentinelas avançada do Forte Tuscelan, descobriu o ataque e avisou os colonos da região (BBR), depois levou os defensores aquilonianos a deter a invasão picta em Vellitrum (MOB), mas Conajohara nunca foi recuperada.

Depois da queda de Conajohara, muitos de seus moradores foram para Oriskonie ou Schohira, mas alguns deles estabeleceram novos povoamentos próximo ao Forte Thandara no Rio Warhorse, ao sul de Schohira. Esses povoados se transformaram na província de Thandara, liderada por um governador militar eleito e apenas nominalmente sob o governo da Aquilônia (WBB).

O rei Numedides deu pouca atenção à nova província. Ele não enviou nenhuma tropa a ela e aprovou seu governador eleito, o filho de Brant Drog, para manter as aparências. Os thandaranos formaram seu próprio exército, chamados de Rangers, para se defender contra os pictos, construíram seus próprios fortes, e sobreviveram sem apoio ou interferência dos aquilonianos.

A Guerra Civil

Ligados por uma obrigação feudal, os colonos trabalharam duro para ultrapassar as famílias ricas e poderosas. Revoluções transferiram a coroa de uma família nobre para outra, mas a divisão de classes permaneceu. Rei e colono, barão e fazendeiro, todos tinham seu lugar na Aquilônia — e esperava-se que todo mundo se mantivesse em seu lugar. Embora a Aquilônia nunca tenha tido uma divisão de classes tão rígida quanto a Nemédia (v. págs. 72-74), o poder era sempre conferido aos herdeiros de antigas famílias hiborianas.

O rei Numedides foi o último de uma longa linhagem. Ele tinha pouco interesse em governar. Ele cercou-se de bajuladores, mas deixou o poder imperial nas mãos do feiticeiro Thulandra Thuu. As práticas mais depravadas de Numedides levaram algumas pessoas a especular se ele não estava louco. A nobreza da Aquilônia manobrava em busca de poder político, sempre com o cuidado de evitar os olhos curiosos dos espiões de Thulandra Thuu (CTL).

Em 1286, Conan foi trazido para Tarantia como o herói de Conajohara. Os bajuladores da corte de Numedides viram-no como uma pessoa muito poderosa e o acusaram falsamente de traição. Numedides aprisionou Conan na Torre de Ferro, mas ele escapou e fugiu da Aquilônia.

Apesar da fraqueza de Numedides, nenhum nobre tinha apoio suficiente para tomar o trono, mas muitos deles respeitavam o herói de Conajohara. O Conde Trocero, de Poitain, encontrou Conan e o persuadiu a lutar pela coroa da Aquilônia. Conan voltou com um tesouro misterioso e começou a organizar uma tropa em Zingara, bem ao sul de Poitain.

Metade da Aquilônia ficou do lado de Conan; a outra metade apoiou Numedides, principalmente para impedir um bárbaro de tomar o trono aquiloniano. Alguns nobres apoiaram Conan secretamente, mas permaneceram neutros publicamente, en-

ganando as forças legalistas a respeito da verdadeira força de Conan. As forças legalistas tiveram muitas deserções, incluindo os Dragões Negros, a guarda pessoal de Numedides.

A feitiçaria de Thulandra Thuh se opôs a Conan. Durante algum tempo, pareceu que a própria natureza lutava contra o Libertador, pois tempestades não naturais espalhavam a destruição entre as tropas de Conan.

Jovens fazendeiros no primeiro ímpeto de ardor militar logo desertaram, preferindo ficar em casa com a família a enfrentar a morte por feitiçaria.

Entretanto, em 1288 Conan invadiu secretamente Tarantia com uma pequena tropa. Num ataque ousado, Conan entrou no palácio, estrangulou Numedides junto aos degraus do trono da Aquilônia e tomou a coroa para si próprio (CTL).

Situação Atual

O governo de Conan ainda é incerto. Seu controle sobre as terras de Poitain e Westermark ainda não foi desafiado. Contudo, muitas das outras partes do reino vêm Conan como um usurpador bárbaro, sem nenhum direito ao trono. Apenas o tempo irá mostrar se as habilidades de Conan como guerreiro e comandante o transformarão num bom rei.

Os inimigos da Aquilônia também observam cuidadosamente. A Nemédia considera a ascensão de Conan intolerável, mas ainda não se sabe se eles enviarão tropas em apoio a um pretendente de sangue real. Koth e as cidades-estado shemitas estão oferecendo reconciliação e reconhecimento público ao novo governante e sua dinastia. A Stygia, como sempre, permanece em silêncio.

Amigos e Inimigos

Os aliados mais fiéis da Aquilônia são Argos e Ophir, mas devido à natureza altercadora da política hiboriana, até mesmo eles têm desavenças com o Leão da Aquilônia de vez em quando. Em tais circunstâncias, eles geralmente mantêm sua oposição num nível diplomático. Zíngara, apesar de não ser um aliado, mantém uma postura razoavelmente amigável com a Aquilônia. Ela não é poderosa o suficiente para desafiar a Aquilônia em seu próprio campo, e a Aquilônia não mostrou nenhum interesse em expandir para o sul.

Os inimigos da Aquilônia são muitos. Nemédia e Koth vêm a si mesmo como rivais pela liderança do oeste, existem muitos nobres aquilonianos descontentes no Reino da Fronteira, e os reis de Shem não confiam no gigante hiboriano.

O mais sério inimigo de todos, entretanto, é a Stygia. Apesar de existirem muitos países entre a Stygia e a Aquilônia, os adoradores de Set vêm essa última como o reduto de Mítra. Thoth-Amon, do Círculo Negro, meteu-se em dificuldades com Conan ao longo dos anos, e pode ser ainda esse velho inimigo quem virá a derrubar o Rei Conan.

Geografia

O Rio Trovão é a fronteira oeste tradicional da Aquilônia; os camponeses de Westermark realizaram incursões experimentais contra as Terras Pictas, tendo chegado até o Rio Negro (v. Conajohara), mas esses povoamentos são assolados por ataques contínuos dos pictos.

Para o norte, o reino se estende até as colinas arborizadas da Ciméria. Para leste, a Aquilônia faz fronteira com as montanhas da Nemédia, enquanto que ao sul se estende até os rios Alimane e Tybor, que marcam os limites de Zíngara e Ophir.

A Aquilônia tem um clima temperado e agradável. Suas terras são ricas e férteis, embora grande parte da terra arável seja mantida como reservas da nobreza, forçando muita gente a deixar o coração da Aquilônia e encontrar novas terras em Westermark (v. a seguir). A Aquilônia é salpicada de flores-

tas, que se tornam mais densas nas Fronteiras Bossonianas, Gunderlândia e Westermark e acabam se transformando numa floresta inválida na fronteira picta.

Geonímia

Amillus — um baronato. Valerius, o Usurpador, depôs Tiberius, seu barão sob o governo de Conan, em 1293. Tiberius continuou tentando reaver seu baronato por todo o tempo que durou a rebelião, e foi assassinado por Valerius em 1294, durante a batalha pelo retorno de Conan (CCO).

Rio Alimane — um rio que serve de fronteira entre Aquilônia e Zíngara.

Attalus — um baronato no sudeste. Attalus tem o maior nível de comércio e cultura na Aquilônia. O Barão Dion, o Gordo, primo do rei Numedides, governou Attalus; ele aceitou publicamente o governo de Conan, mas era secretamente um dos Quatro Rebeldes. Depois de sua morte, seus companheiros tentaram assassinar Conan. Posteriormente, Conan deu Attalus ao general Pallantides (PSW).

Bossônia, Fronteiras Bossonianas — uma província limítrofe entre o coração da Aquilônia e os Sertões Pictos. As Fronteiras se estendem ao longo da fronteira picta, desde a Ciméria ao norte, até Zíngara ao sul. A recente expansão em direção ao oeste colocou Westermark (v. pág. 43) entre as Fronteiras e os pictos, mas as terras bossonianas são ainda a principal defesa da Aquilônia contra os ataques pictos. ("A Era Hiboriana" de Robert E. Howard; PSW.)

Conajohara — uma província ao norte de Westermark, Conajohara era um "trecho estreito encravado na imensidão de terras não desbravadas" (BBR). Tomada dos pictos em 1280, Conajohara fica entre os Riachos Norte e Sul, a 30 km do ponto onde eles se encontram com o Rio Negro (a fronteira oeste de Conajohara). As terras ao norte e ao sul de Conajohara eram um pântano intransitável; o Forte Tuscelan (v. a seguir) protegia sua fronteira a oeste. Para leste, Conajohara terminava em Vellitrium, no Rio Trovão. Conajohara foi perdida durante a rebelião picta em 1286 (BBR; TTT; WBB).

Conawaga — a maior, mais rica e mais densamente povoada província de Westermark. O Barão Brocas de Torh (v. a seguir) governava Conawaga durante a rebelião e forçou a província a apoiar Numedides (WBB).

Couthen — um condado. Seu conde é Monargo (TRC; COI).

Gunderlândia — uma província ao norte, entre o coração da Aquilônia e a Ciméria. A Gunderlândia era antes um reino independente. Seus habitantes tornaram-se vassalos da Aquilônia em 787, preferindo a aliança através das obrigações feudais à captura como povo subjugado. No entanto, seus habitantes ainda se vêem como semi-independentes, e existem mercenários da Gunderlândia servindo em muitos reinos hiborianos ("A Era Hiboriana" de Robert E. Howard; TRC; TWM).

Imirus — um condado. Seu conde é Guilaime (TSC, RME).

Karaban — um condado. A rebelião empobreceu Karaban, e seu conde, Volmana, o Anão, era um dos Quatro Rebeldes; ele morreu numa tentativa de assassinato contra Conan em 1288 (PSW).

Rio Khorotas — um rio que corre do nordeste da Aquilônia, para o sul através da Tarantia, para o sudoeste em direção a Poitain, e depois para Argos.

Kormon — um baronato. O rei Numedides entregou Schohira (v. a seguir) para o barão Thasperus, de Kormon; Thasperus indicou um governador para comandar o feudo e permaneceu em seu baronato no interior do país. O barão Thasperus lutou ao lado de Conan contra Numedides na rebelião de 1287. (WBB).

Forte Kwanarya — o forte mais ao sul de Thandara (v. pág. 43) (WBB).

Lor — um baronato (TRC).

Manara — um condado (TRC).

Oriskonie — uma província mais ao norte de Westermark.

Pellia — o único principado da Aquilônia (TSC).

Poitain — o condado mais ao sul da Aquilônia, aninhado contra a fronteira com Zíngara e Ophir. Limitado ao norte por montanhas, a oeste e ao sul pelo rio Alimane, e a leste pelo rio Khotoyas, Poitain é uma terra de planícies onduladas, roseiras e bosques de palmeiras. O Conde Trocero de Poitain é um dos maiores fiéis apoiadore de Conan e general do exército da Aquilônia.

Apesar da lealdade de Poitain, a maioria dos aquilonianos ainda desconfia da província ao sul. Em muitas das guerras civis aquilonianas, as tropas de Poitain devastaram as terras ao sul do centro da Aquilônia. O próprio Trocero atacou Tarantia em 1257. Os aquilonianos nunca se esqueceram disso. ("A Era Híboriana", de Robert E. Howard; WBB; TSC; CCO.)

Raman — um condado fronteiriço na Gunderlândia (CCO).

Schohira — a menor província de Westermarck (WBB).

Schondara — a capital de Schohira (WBB).

Tarantia — a capital da Aquilônia, "a cidade mais suelta do oeste". Essa grande cidade fortificada fica às margens do rio Khorota, no extremo sudeste da Aquilônia.

Em Tarantia fica não apenas o palácio do rei, mas também a infame Torre de Ferro, onde os presos políticos da Aquilônia vêm sendo executados há mais de 1.000 anos. (TTT; CCO.)

Tauran — uma província no nordeste da Aquilônia, ao norte do rio Shirki, a leste da Bossônia, e ao sul da Gunderlândia. Tauran é uma terra de "bosques abertos e campinas salpicadas de sol" (BBR) pontilhada de florestas. O povo de Tauran é composto de lenhadores que acreditam ser essenciais para a defesa da Aquilônia como os habitantes da Gunderlândia e da Bossônia, apesar do fato deles não serem uma província fronteiriça. Os bossonianos vêem os tauranianos como "caípiras olhudos", bem-intencionados, mas sem experiência da vida nas florestas.

Tauran tem sua quota de animais selvagens, e é mais conhecida pelos cervos e as panteras que vivem em suas florestas (BBR; MOB; TSC).

Thandara — a província fronteiriça de Westermarck. Thandara foi fundada por colonos que abandonaram Conajohara quando ela foi derrotada e queriam liberdade dos mestres feudais (WBB).

Thune — um condado. O Conde Ascalante de Thune liderou os Quatro Rebeldes numa frustrada tentativa de assassinato contra o rei Conan em 1288. (PSW).

Torh — um baronato. O barão Brocas, de Torh, foi nomeado para a região de Westermarck conhecida como Conawaga quando ela era um feudo; o barão designou um governador para comandar o feudo e permaneceu em seu baronato interior. O barão Brocas lutou ao lado de Numedides contra Conan (WBB).

Rio Tybor — rio que marca a fronteira entre a Aquilônia e Ophir.

Forte Tuscelan — forte fronteiriço de Conajohara na margem esquerda do Rio Negro, mais ou menos equidistante dos Riachos Norte e Sul. O Forte Tuscelan era o ponto mais distante da influência aquiloniana em Conajohara (BBR).

Velitrium — a capital da província Conajohara de Westermarck. Velitrium é uma cidade fronteiriça na margem direita do rio Trovão, também é o único povoado de Conajohara que restou depois da invasão picta em 1286 E.A. (BBR; MOB; CCO).

Westermarck — uma região a oeste do Rio Trovão, entre os sertões pictos e as Fronteiras Bossonianas (BBR; WBB).

Flora e Fauna

A Aquilônia é uma nação agrícola que foi civilizada há mais de 1.200 anos. Fazendas se espalham por todo seu território produzindo trigo, cevada e uma grande variedade de legumes frescos. As fazendas aquilonianas são aradas à mão ou com a ajuda de bois, pois os aquilonianos não conheciam os arreios.

As florestas são em geral, terras da nobreza, principalmente no leste. Os encarregados mantêm essas reservas livres de animais perigosos, mas deixam-nas repletas de cervos e outros animais de caça menores. Ainda é possível encontrar alguns



animais selvagens nas florestas do oeste, entre eles panteras, macacos, ursos e lobos. Mesmo aqui, contudo, os horrores dos sertões pictos (v. págs. 76-78) são desconhecidos.

Economia e Espólio

Os principais produtos da Aquilônia são matérias primas: madeira, grãos e gado. Existem algumas minas de ferro, zinco e cobre, mas poucas fontes de metais preciosos. No entanto, as cidades da Aquilônia atraem mercadorias de todo o oeste, e pode-se encontrar praticamente qualquer coisa nos mercados de Tarantia.

Nível de Mana

Aquilônia tem nível de mana normal em todo seu interior. Algumas partes de Westermarck têm nível de mana alto, e a orla ao norte da Gunderlândia tem nível de mana baixo.

Sociedade

Os aquilonianos são altos, tendo em média 1,80m de altura, e esguios, embora a população urbana seja propensa à corpulência. A compleição da população varia: os naturais da Gunderlândia têm "cabelos castanhos e olhos cinzas", de "pura linhagem hiboriana", enquanto os poitainianos têm a pele morena. Os bossonianos têm físico médio, com ombros largos e fortes. Sua compleição diferente tem origem em uma tribo aborigêne bossoniana que os colonos hiborianos absorveram antes da fundação da Aquilônia.

Os aquilonianos derivam sua cultura de seus ancestrais hiborianos. A cultura é relativamente avançada, e conta com um desenvolvimento científico considerável sob os auspícios do templo de Mítra. Apesar desse clima intelectualmente iluminado, o povo vive em servidão feudal para com a nobreza, e a liberdade pessoal varia de acordo com o temperamento de cada senhor. As cidades se assemelham às cidades livres medievais, com comerciantes que são donos de seus próprios negócios, mas na maior parte da Aquilônia, as atividades mercantis são controladas pela nobreza local, em seu próprio benefício.

A Aquilônia é governada pelo rei (Status 7); os outros níveis são: Príncipe (6); Conde (5); Barão (4); Prefeito (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador, oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 ou médico (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Costumes

Os aquilonianos são um povo franco, sem muitas pretenções. Embora os nobres tenham alguns privilégios, os aquilonianos são pragmáticos demais para criar protocolos elaborados, e (em tese) os pastores do mais baixo nível podem exigir justiça na corte do rei.

Os títulos de nobreza na Aquilônia são herdados através da linhagem masculina; o filho mais velho de um nobre é o herdeiro de seu título. Se um nobre tem apenas filhas, então o marido de sua filha mais velha é o herdeiro de seu feudo. Se um nobre morrer sem ter filhos, ou se suas filhas não se casarem, irmãos, sobrinhos e assim por diante são examinados até que um candidato adequado possa ser submetido à aprovação do rei.

Embora o sangue nobre seja preferido para herdar feudos, a herança não é um direito. O nobre que desafiar o rei (ou que simplesmente perder a simpatia do rei) pode ser despojado de seu feudo, embora a tropa real seja obrigada muitas vezes a intervir para levar a cabo essas remoções. Um nobre deposto pode ser substituído por um parente, um general bem sucedido ou um herói de guerra, um político poderoso ou um dos bajuladores do rei. Os reis da Aquilônia oferecem feudos como recompensas por serviços excepcionais, e algumas vezes eles são entregues.

Governo

Em teoria, o rei governa a Aquilônia, e os condes e barões territoriais administram em nível local. Os nobres mantêm suas próprias tropas; e espera-se que eles forneçam essas tropas para o rei e seus generais em tempo de guerra. Quando surgem disputas entre os nobres, a justiça do rei é invocada para resolver a questão.

Na prática, as coisas são mais complexas. O tamanho da Aquilônia impossibilita o rei de supervisionar diretamente a nobreza e os nobres muitas vezes ignoram as ordens de Tarantia (pelo menos até as tropas do rei chegarem). Os feudos se desenvolvem com rapidez, e as hostilidades às vezes duram gerações. As províncias mais distantes da Aquilônia possuem uma dose considerável de orgulho local e vêm a si próprias fora dos limites da sociedade aquiloniana. Poitain, Gunderlândia e as Fronteiras Bossonianas entraram todos em dissidência com o governo de um rei aquiloniano fraco, apenas para serem arastados de volta sob o domínio de um sucessor mais forte.

Lei

Na Aquilônia, os nobres dispensam a justiça, determinando o que é certo e o que é errado segundo seu próprio ponto de vista em vez de usar qualquer precedente elucidativo. Quase tudo é admissível como evidência, inclusive boatos e testemunhos extraídos sob tortura, e já aconteceu de alguns senhores corruptos aceitarem subornos iguais de ambos os lados e depois decidirem um caso baseados estritamente no mérito.

Se um querelante ou um criminoso acusado estiver insatisfeito com o julgamento, ele pode apelar a uma instância superior na escala feudal fazendo uma petição por escrito. Esses apelos raramente são ouvidos, da mesma maneira que o alfabetismo e o aconselhamento jurídico fazem parte do dia-a-dia dos ricos, a justiça muitas vezes não tem apelação.

Embora a culpa ou a inocência seja estabelecida pelo juiz, as sentenças são fixadas através de uma longa tradição. Traição, rebelião ou assassinato de um nobre levam à morte por decapitação. Assalto a um cidadão comum requer o pagamento do triplo da quantia roubada; um ladrão habitual, um larápio ou alguém que roubar um nobre pode perder a mão direita ou ser enforcado. Casos civis geralmente restauram apenas as perdas reais; danos punitivos e "dor e sofrimento" não são conceitos utilizados nas cortes civis aquilonianas.

Religião

Os aquilonianos adoram Mítra, Senhor da Luz, Deus dos Hiborianos. Mítra é adorado com mais ardor pelos aquilonianos do que por qualquer outra nação; poucas pessoas se afastam das doutrinas dessa fé.

Algumas divindades estrangeiras conseguiram se estabelecer, incluindo-se entre elas Asura do panteão vendiano e os deuses shemitas, mas elas têm poucos seguidores entre os aquilonianos nativos.

Algumas religiões são insultadas na Aquilônia. Os sacerdotes de Mítra baniram a adoração a Set, o deus-serpente dos estígios. As antigas crenças dos pictos são consideradas adoração aos demônios. Nenhum rei aquiloniano jamais se colocou ao lado de qualquer uma dessas fés contra o templo de Mítra.

Forças Armadas

A Aquilônia tem algumas das melhores tropas do mundo. Todos os tipos de tropas regulares, inclusive cavalaria, estão incluídos na totalidade das tropas aquilonianas, e a maioria das unidades é considerada como sendo de qualidade melhor ou igual a Experiente. Os arqueiros bossonianos são considerados Infantaria Ligeira (IL), e a Infantaria Pesada (IP) é em sua maior parte composta por soldados da Gunderlândia.

Língua

O aquiloniano descendente da língua tribal da antiga Hibori, com acréscimos de zíngaro e ligureano (principalmente no oeste). Tem parentescos com o nemediano e o ophireano modernos, mas é uma língua distinta. O aquiloniano é considerado uma perícia Mental/Média, e pode ter seu valor pré-definido como nemediano ou ophireano -5.

Um aquiloniano oriental é capaz de se comunicar nestes países se ele se esforçar um pouco; um aquiloniano do oeste tem de se contentar com gestos. Muitos aquilonianos do leste falam também nemediano e ophireano; muitos ocidentais (particularmente em Poitain) também falam zíngaro ou argoseano.

Nomes

A maioria dos nomes aquilonianos segue um estilo latino: Attalus, Balthus, Baraccus, Dexitheus, Dion, Emilius, Epeus, Flavius, Hadrathus, Junia, Lucian, Publius, Tuscelan, Servius, Vilerus. Os nomes de Poitain recebem alguma influência externa, dos zíngaros e do longo período de isolamento antes da conquista pela Aquilônia, e têm um estilo italiano: Gonzalvio, Prospero, Trocero etc. Os sobrenomes são raros, mas de vez em quando as pessoas incorporam uma alcunha (Dion, o Gordo) ou o nome do pai, se este for importante (Emilius, filho de Flavius).

Os bossonianos e os gunderlandenses têm nomes germânicos que foram transportados para seus povoados no sul de Westermarck. Aqui, o nome de um homem está incompleto se não tiver o nome de seu pai: Jon, filho de Galter, Gault, filho de Hagar, Otho, filho de Gorm.

Aventura na Aquilônia

Caçador de Recompensas. Ascalante, conde de Thune, foi um dos nobres que permaneceu leal a Numedides até o último instante. Ele fugiu do exército de Conan durante a marcha contra Tarantia e não foi visto desde então. O conde Trocero, de Poitain, ofereceu uma recompensa de \$ 5.000 por sua captura. Circulam rumores de que ele está escondido numa caverna-fortaleza secreta no norte de Thune, protegido pelas tropas leais à sua família e por algumas jóias que ele recebeu do feiticeiro Thulandra Thuu. Será que nossos heróis se atreveriam a capturar Ascalante em seu refúgio?

Argos

Argos é a esfera de influência hiboriana mais ao sul e o único contato com o Mar do Oeste. Cercado por três dos mais poderosos países, as maquinações políticas são a especialidade de Argos.

Argos não aparece na saga, embora haja um artigo excelente a respeito da justiça argoseana encontrando a lógica bárbara na história "Rainha da Costa Negra", e o rei de Argos ajuda Conan em *Conan the Liberator* e *Conan of Isles*.

História

Argos foi fundada durante os primeiros anos da expansão hiboriana (por volta de 117 E.A.) por hiborianos da fronteira, que tomaram a terra de Shem numa série de invasões repentinas a partir de Poitain.

Argos também avançou sobre Zíngara, mas foi detida pelo exército organizado daquela nação mais antiga e pelas florestas assombradas por demônios, que são hoje a fronteira ocidental de Argos.

O objetivo original da campanha argoseana era assegurar que o rio Khorotas pudesse ser navegado pelos pointainianos. Contudo, depois que a área foi tomada, os argoseanos começaram a usar os carvalhos de Argos para construir suas próprias embarcações, e percorrer regularmente as antigas rotas de mercadores e piratas.

A construção de navios pelos argoseanos mais a tendência hiboriana à expansão angariou para os argoseanos a reputação de serem os melhores marinheiros do Mar do Oeste — para irritação dos zíngaros. Os dois países entraram em guerra várias vezes durante os últimos mil anos, cada um tentando destruir a frota do outro e se tornar a potência naval incontestada do Mar do Oeste. A natureza fragmentada da marinha de ambas as nações combinada com o terreno inóspito entre elas tem mantido estas guerras inefetivas para ambos os lados.

Argos lutou também contra Ophir, Shem e até mesmo a Stygia. Esses conflitos foram rapidamente resolvidos, às vezes a um custo alto para Argos e deixaram os argoseanos com a reputação de se enfurecerem com facilidade.

No entanto, Argos mantém boas relações com a Aquilônia, particularmente com Poitain. Quando a política na Aquilônia fica muito tumultuada, os argoseanos se retiram silenciosamente das atividades aquilonianas até a poeira assentar. "Arrancar as barbas de um zíngaro é uma coisa", ouviu-se o rei Milo dizer uma vez, "mas somente um tolo iria enfurecer o Leão da Aquilônia".



Situação Atual

O rei Milo está preocupado no momento com a crescente hostilidade e inquietação geradas pela ascensão de Conan. (Argos apoia sua reivindicação, mas por uma deferência ao conde Trocero do que por acreditar que Conan tenha o direito de governar.) Da mesma forma que os zíngaros, os kothianos têm feito sondagens exploratórias, e os pelishi de Shem ocidental estão começando a se preparar para reclamar suas "terras ancestrais".

Amigos e Inimigos

O principal aliado de Argos é a Aquilônia, particularmente Poitain. Ophir e as cidades-estado de Shem ocidental também apoiam Argos, cujas barcas fornecem àqueles reinos isolados um acesso valioso ao mar.

Seu único e maior inimigo é Zíngara. Anos de rivalidade transformaram os zíngaros em inimigos implacáveis, cuja mão é reprimida mais pelas lutas internas do que por um sentimento de magnanimidade.

A disputa mais séria entre as duas nações, além da hostilidade mútua, é a faixa estreita de terra na costa a sudoeste da floresta dos demônios. Esse "enclave argoseano", como é chamado, oferece uma grande quantidade de portos marítimos valiosos para comerciantes e corsários argoseanos. Zíngara já atacou esse enclave várias vezes, mas as forças navais zíngaras foram incapazes de expulsar as tropas argoseanas alojadas em fortificações.

Geografia

As fronteiras de Argos são definidas pelo Mar do Oeste, a floresta dos demônios na parte mais oriental de Zíngara, o rio Alimane até Poitain, e as colinas kothianas. Em seu lado ocidental, uma faixa estreita de terra se estende em direção ao oeste a longo da costa de Zíngara de modo a rodear a foz do rio Trovão. Esse "enclave" é a fonte de muitas disputas territoriais.

A região mais fértil em Argos é o vale do rio Khorotas. O vale é repleto de pomares, sítios, e florestas de carvalho de onde a indústria de construção de barcos de Argos retira sua madeira.

A costa de Argos é pontilhada de portos. Muitos deles não são comercialmente viáveis, mas o rei os mantém para dificultar as tentativas de Zíngara de interditar a passagem de flibusteiros e mercadores argoseanos.

Fora do vale e longe da costa, Argos desaparece nas colinas nuas e onduladas de Shem. O lado leste de Argos é pouco povoado, embora alguns territórios novos estejam sendo ocupados com a ajuda de poços artesianos.

Geonomia

Messantia — a capital de Argos. Situada na foz do rio Khorotas, Messantia é um importante porto e estaleiro para navios de Zíngara à Stygia. Embora Messantia tenha muitos dos mesmos problemas que qualquer cidade portuária tem, em 1310, quando o rei Ariosto ocupava o trono argoseano, Messantia havia se tornado "tão segura que uma jovem bonita e sedutora poderia caminhar por toda a extensão da zona portuária sem ser molestada" (COI).

Rio Khorotas — o maior rio de Argos. Em Argos, o Khorotas corre da fronteira sudoeste da Aquilonia até o Mar do Oeste. O Khorotas não é navegável por embarcações marítimas, mas existe um comércio bastante ativo feito por intermédio de chatas que leva e traz produtos de e para Poitain, Ophir e o nordeste de Argos (CCO).

Clima

No vale do rio Khorotas chove constantemente e a temperatura é agradável, apesar de ser um pouco quente no verão. As enchentes anuais do Khorotas trazem solo fértil da nascente.

Fora do vale, as coisas são menos agradáveis. As cidades costeiras são atingidas por enchentes ocasionais no verão, e a parte leste de Argos é árida e quente.

Economia e Espólio

O principal produto de Argos são os navios. As imensas florestas de carvalho fornecem as quilhas e os cascos da maioria das embarcações marítimas modernas. O restante dos recursos de Argos quase não são suficientes para manter a população, por isso Argos consegue seus proveitos como um transportador comercial para outras nações.

Nível de Mana

Argos tem nível de mana normal, com algumas áreas extensas com níveis baixos de mana espalhadas por todo o reino. A única região com alto nível de mana fica próxima da floresta dos demônios ao longo da fronteira zíngara.

Sociedade

Os argoseanos são hiborianos, com alguma influência zíngara e shemita. Eles têm pele escura, cabelos escuros grossos e encaracolados e corpos pequenos e atarracados.

Culturalmente, os argoseanos são hiborianos, apesar de alguns costumes shemitas terem se infiltrado, principalmente no lado leste de Argos.

Argos é governada pelo Rei (Status 5); os outros níveis da hierarquia são: Conde ou Barão (4); Prefeito (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico, capitão de navio ou oficial militar de nível hierárquico igual a 5-6 (2); artesão, mer-

cador, oficial militar de nível hierárquico igual a 3-4, ou médico (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Lei

Os juízes de Argos são indicados pela nobreza argoseana. As cortes são bem conhecidas por ficarem do lado dos grupos mais ricos nas ações civis. Eles não sentem nenhuma compunção em aprisionar ou torturar testemunhas que se recusam a depor.

Religião

Os argoseanos são, em princípio, adoradores de Mitra, embora Bel, o deus shemita dos ladrões, seja adorado por muitos corsários argoseanos. Outras religiões são toleradas, embora a adoração a Set, o deus-serpente estígio, seja vista com uma suspeita considerável.

Forças Armadas

O exército de Argos tem uma grande variedade de tipos de tropas; em sua maioria Ligeira e Média, com alguns piqueiros e pequenos contingentes de Infantaria Pesada. Apesar da reputação guerreira de Argos, suas tropas não são bem treinadas, e em geral de qualidade variando entre Inexperiente e Experiente.

A tripulação dos navios de Argos é considerada Infantaria Irregular (II), com alguns soldados de Infantaria Ligeira (IL) e Piqueiros (PI) a bordo dos navios corsários de propriedade do rei. Entretanto, eles vêm ação constantemente no Mar do Oeste, e são considerados como tendo qualidade variando entre Experiente e Elite. É essa tropa que vem dando forças a Argos para desafiar Zíngara.

Língua

O argoseano é uma língua Mental/Média, intimamente relacionada com o aquiloniano falado no oeste com algumas palavras emprestadas do zíngaro e do shemita. O argoseano é uma língua franca entre os marinheiros no Mar do Oeste, mas muitos argoseanos falam zíngaro, shemita ou os dois. O argoseano tem valor pré-definido igual a aquiloniano-4 ou nemédio-6.

Nomes

Os argoseanos têm nomes italianados, parecidos com os nomes usados em Poitain: Ariosto, Fábio, Milo, Publio, Strabo. Outros nomes usados em Poitain também seriam apropriados para um argoseano.

Aventura Argoseana

Detenham Zaronno! O navio corsário zíngaro Zaronno vem atacando vilas argoseanas ao longo da parte do "enclave" da costa argoseana. Os espiões do rei Milo capturaram um dos patifes do Zaronno, que revelou (durante um "interrogatório") que o próximo ataque planejado será contra a cidade costeira argoseana de Birranti. O grupo será capaz de preparar uma emboscada para Zaronno e ajudar a população pacífica da cidade a se livrar desses piratas de uma vez por todas?

Asgard

Veja Nordheim, págs. 74-75

Ilhas Barachas

...metade dos flibusteiros do Mar do Oeste bazofiava pelos becos pavimentados de Tortage Vermelha com as bolsas cheias de ouro, as barrigas cheias de cerveja, e os corações inflamados de luxúria e truculência.

— Conan of Isles

As ilhas barachas são o reduto dos piratas do Mar do Oeste. Esses piratas são menosprezados tanto pelos marinheiros

zíngaros quanto pelos argoseanos. Eles não têm lealdade para com nenhuma nação, e sim para com seu capitão, suas ilhas e eles próprios.

Conan uniu-se aos piratas Barachos quando tinha pouco mais de trinta anos, e ficou alguns anos por lá. "The Gem in the Tower" e "The Pool of the Black One" descrevem algumas das aventuras piratas de Conan, mas nenhuma história trata diretamente das barachas.



História

As ilhas Barachas foram descobertas (de acordo com a lenda) pelo corsário argoseano Rigello em 1137 E.A. O capitão Rigello estava fugindo da justiça argoseana. Por achar que os zíngaros eram adversários duros demais de se enfrentar, ele começou a saquear cidades da costa argoseana. Quando as duas potências marítimas começaram a oferecer uma recompensa por sua cabeça, ele fugiu para o oeste em direção ao mar inexplorado.

A oeste da costa zíngara, Rigello descobriu um arquipélago desabitado, que ele chamou de Ilhas Barachas. Essas ilhas tinham árvores frutíferas, pequenos animais, muita água e diversos ancoradouros seguros. Rigello construiu um pequeno acampamento, na ilha maior que ele chamou de Tortage.

Rigello ficou nas Barachas quase um ano, depois voltou para o continente. Pouco tempo depois, ele voltou a cultivar seus velhos hábitos e teve de retornar às Barachas.

Alguns dos homens que ele deixou para trás contaram a seus companheiros de bordo o local onde haviam se escondido dos zíngaros, e logo outros capitães começaram a navegar para as Barachas. Tortage se tornou um refúgio para piratas de todas as nacionalidades.

Desde aquela época, os piratas barachos vêm atacando indiscriminadamente, sua única nacionalidade eram as ilhas onde eles se escondiam. Argos e Zíngara tentaram expulsar os piratas várias vezes, mas os navios piratas pareciam desvanecer quando navegavam em direção às ilhas. Existe um número de esconderijos piratas grande demais para se pensar em fazer uma limpeza nas ilhas. Os piratas barachos continuarão sendo uma pedra no sapato de todo capitão honesto no Mar do Oeste por muitos anos ainda.

Situação Atual

Os piratas barachos são muitas vezes pressionados para evitar os navios militares zíngaros e argoseanos. Recentemente, o rei Ferdugo, de Zíngara, jurou que ele veria as Barachas livres dos piratas, e ordenou que seus estaleiros produzissem quatro galés de guerra velozes para encontrar os piratas e mandá-los para o fundo do Mar do Oeste. Só o tempo dirá se as galés terão sucesso em sua tarefa, ou se elas terminarão afundadas ou capturadas pelos próprios piratas.

Amigos e Inimigos

Os piratas barachos são menosprezados por todos habitantes de terra firme que navegam pelo Mar do Oeste. Um navio pirata apanhado no mar seria destruído com igual satisfação por um zíngaro, um argoseano, um shemita ou um estígio.

Geografia

As Barachas são um arquipélago importante com 13 ilhas vulcânicas cuja extensão varia entre um e 90 km. As ilhas são salpicadas de pequenas enseadas, com espaço para um ou dois navios, e Tortage fica ao lado de um enorme porto capaz de atracar 40 galés zíngaras.

Acima das enseadas e portos assomam os picos barachos, que vivem eternamente cobertos de nuvens. Nas estalagens de Tortage, velhos marinheiros murmuram histórias de antigas ruínas vistas de relance quando o vento sopra as nuvens de volta ou de gritos assustadores soprados pelo vento em noites de lua cheia. Nenhum baracho admite ter medo do que existe além das nuvens — mas as montanhas continuam inexploradas.

Geonímia

Ilha do Negro — uma ilha isolada no Mar do Oeste, coberta de ruínas antigas de antes do Cataclísmico (PBO).

Tortage — principal povoamento das Ilhas Barachas. Tortage é um porto neutro, onde bandidos que afundariam um ao outro se se encontrassem em mar aberto podem beber na mesma taverna sem brigarem entre si. Os zíngaras têm esperanças de que as rivalidades entre os piratas venham a destruir Tortage, mas isso parece pouco provável. Como um velho bucaneiro disse uma vez: "até mesmo um kraken¹ tem de passar um tempo descansando" (PBO).

Clima

As partes mais baixas das ilhas Barachas são áridas, embora seja possível encontrar água empolando em fontes ou aprisionada em formações de lava vitrificada. As partes mais altas são presumivelmente mais úmidas, por estarem continuamente ocultas em nuvens brancas, e pode-se ver muitas vezes a chuva caindo sobre os declives mais altos, mas o escoamento dessas águas é feito através das muitas passagens de lava que se espalham sob o mar.

Flora e Fauna

Embora as ilhas Barachas fossem desabitadas até a chegada dos piratas, existe alguma vida animal. Aves de todos os tipos, roedores e uma espécie de cabrito montanhês, proliferam nas ilhas maiores, e a pesca gera a parte mais importante da dieta dos barachos.

Além dos animais nativos, os piratas trouxeram seus próprios, incluindo uma raça de cães enormes. Alguns destes cães escaparam do cativeiro e agora vagam em bandos pelas ilhas, caçando e abatendo animais e (raramente) perseguindo os viajantes.

Nível de Mana

As Ilhas Barachas têm nível de mana normal, pelo menos ao longo da costa. Algumas das histórias sobre os picos enevoados falam de alturas em ruínas que podem ter nível de mana alto ou até mesmo muito alto.

Sociedade

Os piratas barachos são, em sua maior parte, argoseanos. A pouca cultura que se transferiu para este posto avançado deriva principalmente daquela nação hiboriana. Outros vieram de Zíngara, Shem, Stygia, Kush, Aquilônbia, Nemédia e até mesmo da Ciméria e Nordheim.

¹ Monstro marinho lendário que causa grandes remoinhos na costa da Noruega.

Existem poucas mulheres nas Barachas. A maioria delas é amante de um capitão ou outro, ou uma prostituta ganhando a vida nas ruas de Tortage. Aquelas, cujos encantos deixaram de existir, agora administram bordéis ou outros tipos de negócio em Tortage, juntam dinheiro suficiente para voltar ao continente ou passam fome até morrer.

O poder nas Ilhas Barachas está nas mãos dos Capitães (Status 2); os outros níveis são: navegador, médico, ou mestre-de-carga (1); marinheiro (0); prostituta (-1); servo (-2); mendigo (-3); escravo (-4).

Lei

A única lei das Barachas é a espada. Qualquer coisa é possível, enquanto você estiver disposto a lutar por ela — e vencer.

Forças Armadas

Os piratas barachos são considerados Infantaria Irregular, embora sua qualidade varie entre Médio e Veterano.

Língua

O jargão falado nas barachas é em sua maior parte argoseano, com algumas expressões introduzidas em cada um dos portos existentes entre a Costa Negra e Zíngara, e é uma perfeita Mental/Fácil, com um valor pré-definido igual a Argoseano-4.

Os códigos privados são comuns. Às vezes eles são códigos secretos cuidadosamente elaborados por capitães engenhosos, mas na maior parte das vezes são uma espécie de "taquigrafia" verbal desenvolvida informalmente a partir de experiências vividas pela tripulação de um navio. Esses códigos são perícias do tipo Mental/Média.

Nomes

É muito difícil alguém ser natural das Ilhas Barachas. Os poucos que nascem lá têm normalmente nomes argoseanos (v. pág. 46).

Aventura nas Ilhas Barachas

Rito de Passagem. Os aventureiros compram uma passagem em Messantia com o capitão de um navio com uma aparência muito ruim, que lhes havia oferecido passagem por muito menos do que os outros capitães haviam pedido. Quando estão em alto-mar, eles descobrem estar num navio pirata baracho, cujo capitão não sente a menor compunctione em roubar alguns viajantes inocentes e jogar seus corpos no mar, ou trancá-los com outros escravos remadores. Sua única esperança é desafiar o capitão para um combate homem a homem, cujo vencedor leva tudo!

Reinos Negros

V. Kush e os Reinos Negros, págs. 68-71.

Reino da Fronteira

O Reino da Fronteira é um faixa de terra inóspita que se estende entre a fronteira setentrional da Nemédia e da Aquilonia e as Montanhas Eiglophanas que marcam a fronteira sul da Ciméria. Ela se divide numa grande quantidade de pequenas propriedades, cada qual com seu próprio senhor feudal.

O Reino da Fronteira é visitado apenas uma vez na saga ("The Witch of the Mists"), e mesmo assim ele tem uma importância periférica para a história. No entanto, o Reino da Fronteira aparece nos antigos mapas de Howard.

História

Quando os hiborianos se expandiam em direção ao oeste, as primeiras áreas colonizadas foram a Nemédia e Koth. Elas

já estavam ocupadas, e é sempre mais fácil roubar terras de outros homens do que tirá-las da natureza. Por isso, os hiborianos começaram a expulsar os povos menos civilizados (em particular os pictos e os ligureanos dos Sertões Pictos, v. pág. 76) do norte.

Como os hiborianos vieram do norte, eles cruzavam com freqüência a faixa de terra hoje conhecida como Reino da Fronteira, mas eles não se estabeleceram lá. O solo do Reino da Fronteira é pobre, a vegetação é esparsa e o salgado torna a terra imprópria para agricultura. Por isso, esse estreito trecho de terra foi deixado desabitado por séculos.

Com o passar do tempo, os reinos hiborianos acabaram produzindo nobres insatisfeitos com o governo das monarquias existentes. Alguns se rebelaram e fundaram suas próprias dinastias. Outros se rebelaram e foram derrotados.

Alguns desses derrotados fugiram do território hibertino, e se instalaram com seus seguidores em pequenas colônias no Reino da Fronteira. Lá, eles poderiam reconstruir seu poderio, ou simplesmente se esconder e curar suas feridas.

Com o passar do tempo, o Reino da Fronteira ficou repleto de pequenos senhores feudais, cada um dominando uma pequena área de terra, com poucos camponeses para arrancar a subsistência daquela terra árida.

Além desses enclaves humanos, os pântanos do Reino da Fronteira são habitados por uma raça de seres primitivos peludos que usam clavas de madeira, vestem tangas e se alimentam de sapos, lagostins e carne de cachorro. Acredita-se que esses "homens degenerados" sejam descendentes de refugiados que vivem na região do Reino da Fronteira há milênios (v. pág. 13).



Situação Atual

O Reino da Fronteira recebeu recentemente um grande afluxo de habitantes, principalmente partidários de Numedides na recente guerra civil da Aquilonia. Alguns desses exilados trouxeram grandes contingentes de criados e as tropas aquilonianas por serem mais fortes estão incorporando os antigos senhores feudais. Ninguém sabe ao certo se a Aquilonia e a Nemédia permitirão que esta formação de tropas continue.

Amigos e Inimigos

Os senhores feudais do Reino da Fronteira são inimigos de suas terras-natais. Quanto ao resto, sua presença é tolerada pelos outros reinos. Portanto, um senhor feudal aquiloniano pode vir a ter problemas com tropas da Aquilonia, mas não seria incomodado pelos britunianos.

A única exceção é a Nemédia, que se ressente da perda de impostos causada pelas tentativas de contrabando do Reino da Fronteira. Os ataques nemédios são indiscriminados, e todo senhor feudal é considerado caça permitida, quer ele participe ou não do contrabando. Essa política reduz a eficácia dos ataques. Os senhores feudais do Reino da Fronteira descobrem que eles também poderiam contrabandear — eles serão punidos, de qualquer forma.

Geografia

O Reino da Fronteira é uma "vastidão árida repleta de charnecas desoladas e vazias", pontilhada de "árvores mirradas e retorcidas". Aqui e ali existem pequenas vilas de taipa, com um pequeno galpão de pedra servindo de castelo para o senhor feudal.

Nível de Mana

O Reino da Fronteira tem nível de mana baixo. Até mesmo os homens degenerados parecem não realizar práticas mágicas ou xamânicas.

Sociedade

O povo do Reino da Fronteira é formado de aquilonianos e nemédios, com alguns ophireanos, argoseanos e kothianos misturados. Eles caçam os poucos animais disponíveis, criam cabras ou ovelhas e realizam expedições de assalto contra a Aquilonia, a Nemédia e a Britúnia.

As caravanas cruzam o Reino da Fronteira entre a Britúnia e a Aquilonia para evitar os pedágios das estradas nemédias. Os senhores feudais cobram um tributo das caravanas pela "passagem segura", mas essas taxas são menores que as tarifas nemédias; de vez em quando, no entanto, um senhor feudal depravado ou desesperado irá simplesmente saquear a caravana.

O Reino da Fronteira é dominado pelos senhores feudais (Status 2); os outros níveis são: sargento (1); bandoileiro (0); amásia (-1); homem degenerado (-2); mendigo (-3); escravo (-4).

Forças Armadas

Alguns dos senhores feudais do Reino da Fronteira mantêm uma pequena tropa de Infantaria Irregular (II) e um número muito pequeno deles têm Infantaria Ligeira (IL) ou Piqueiros (PI). A Cavalaria é limitada aos senhores feudais e seus empregados pessoais. Os cavalos não se dão bem nos pântanos.

Língua

A maioria dos refugiados fala aquiloniano ou nemédio; os refugiados no Reino da Fronteira não têm uma existência suficientemente independente para desenvolver sua própria língua.

Aventura no Reino da Fronteira

Tragam-nos de Volta Vivos. Amilius está organizando um exército no Reino da Fronteira e os espiões de Conan informaram que ele pretende invadir a Aquilonia. Publius, o primeiro-ministro de Conan, ofereceu \$1.000 para quem o capturar ou matar. Amilius, insultado pela quantia, jurou arrancar a pele dos caçadores de recompensa.

Britúnia

A Britúnia é na verdade dois países. Um é formado pelas planícies e florestas dos territórios centrais e o outro é formado pelas colinas inóspitas do nordeste. A Britúnia é habitada por descendentes de primitivos pré-hiborianos e refugiados hiborianos.

As Montanhas Kezankianas a leste da Britúnia são habitadas por montanheses kezankianos. Estas tribos têm origem igual àquelas que vivem em Zamora, e sua descrição pode ser encontrada no parágrafo *Zamora*, pág. 87.

"The Thing in the Crypt" se passa no norte da Britúnia, mas nenhum brituniano aparece neste conto. A melhor descrição da cultura das colinas britunianas está em *Conan, the Magnificent*, cujo palco são as Montanhas Kezankianas perto da fronteira zamorana.

História

Quando os hiborianos vieram para o sul, a Britúnia era um deserto desabitado aninhado no canto nordeste da Hiperbórea, a Ancestral. Refugiados da Hiperbórea e de Acheron fugiram para os desertos britunianos para escapar dos hiborianos. Os invasores, dispostos a conquistar a rica Acheron, ignoraram as colinas selvagens da Britúnia.

Os refugiados se aliamaram às tribos nômades que habitavam a Britúnia desde a época do Cataclismo. Esses nativos eram altos, tinham pele clara, cabelos loiros e possuíam uma cultura bem desenvolvida de caça e coleta. As técnicas agrícolas hiperbóreas não funcionavam nas colinas rochosas da Britúnia, então os hiperbóreos assimilaram o modo de vida brituniano. Com o passar do tempo, entretanto, a tecnologia hiperbórea permitiu que os refugiados derrubassem as florestas das terras baixas e começassem a agricultura.

Desde aquela época, a influência hiboriana tem se infiltrado na Britúnia, parte por osmose e parte através de uma série de ocupações por tropas hiborianas. No entanto, os britunianos não são vassalos muito bons; nenhuma conquista hiboriana durou muito.

Situação Atual

O rei Eldran, da Britúnia, subiu ao trono vindo de baixo como montanhês no nordeste da Britúnia. Seu governo é instável, pois muitos dos nobres o vêem como uma ameaça à nobreza hereditária, mas ele tem demonstrado ser um rei bom e justo. Se tiver sucesso em sua proposta de reunir as regiões divididas da Britúnia, pode ser que ele alcance finalmente a tão prometida força inerente ao trono brituniano.

Amigos e Inimigos

A Britúnia não tem grandes inimigos, em parte porque o "reino" não é levado suficientemente a sério para ser considerado uma ameaça. O rei está geralmente insistindo com a Nemédia e Coríntia para diminuir os ataques em busca de escravos, mas não entra em guerra há muitos anos.



Geografia

A Britúnia é delimitada pelas Montanhas Graskaal ao norte, as Kezankianas a leste, o Rio Amarelo a oeste, e os contrafortes das Montanhas Karpash ao sul. As fronteiras britunianas no sul e no oeste são mal protegidas, e grande parte da "Britúnia" é reclamada (mas não ocupada) pela Nemédia, Coríntia e Zamora.

A região nordeste da Britúnia é seca e rochosa. Altos penhascos e vales estreitos e tortuosos preenchem a metade leste do país, enquanto no lado oeste, o salobro Rio Amarelo nasce no Grande Pântano Salgado do Reino da Fronteira. O sal desse rio torna grande parte do oeste da Britúnia inabitável. No extremo norte, florestas de pinheiros pontilham os contrafortes das Graskaal, e os altos picos são cobertos de geleiras e pergelissolo.

A maioria dos britunianos, contudo, vive nas pradarias e nas florestas centrais. Essas terras são bem irrigadas por rios que nascem nas montanhas do nordeste, e abrigam diversos feudos pequenos. Grande parte dessa terra é floresta virgem, mas no norte e no leste, as planícies foram divididas em muitas propriedades independentes, todas elas devendo fidelidade (muitas vezes ignorada) ao rei da Britúnia.

Há poucas cidades fortificadas em Britúnia. A capital, Kelbaza, fica na Planície de Lema ao sul do Grande Pântano Salgado. Entre as outras cidades fortificadas incluem-se Pirogá, Charnina e Potrebia.

Clima

A Britúnia é fria e árida. No norte na Britúnia cai uma quantidade considerável de neve todo ano (principalmente nas escarpas dos montes Graskaals). Nas planícies centrais cai uma grande quantidade de chuva todos os anos, principalmente no final do verão e no outono, mas mesmo aqui o clima frio encrasta a estação de cultivo.

Economia e Espólio

Os britunianos se mantêm criando de ovelhas e gado (que são capazes de comer as plantas silvas que crescem nas colinas) e têm pouco do que as nações civilizadas chamam riqueza. Seu produto de exportação mais importante são escravos, para sua humilhação.

Nível de Mana

A maior parte da Britúnia tem nível de mana baixo ou normal. Entretanto, as Montanhas Kezankianas no leste da Britúnia foram palco de intensa atividade mística. Trate-as como tendo alto nível de mana.

Sociedade

Os britunianos modernos descendem de antiga linhagem hiperboreana e brituniana. Os hiperboreanos eram atarracados (como os shemitas modernos), com cabelos negros; os antigos britunianos eram altos, tinham pele clara e cabelos loiros. Os britunianos modernos são atarracados, mas têm a pele clara e os cabelos loiros.

A maioria dos britunianos vive em pequenas vilas de cabanas feitas de taipa. Nas regiões centrais, essas vilas ficam junto a bosques de árvores, enquanto nas colinas do nordeste elas estão empoleiradas no topo de altos rochedos. Quando é necessário, degraus e apoios para os pés são cavados na rocha para facilitar a escalada, e a maioria das vilas britunianas tem pelo menos um caminho para cavalos.

Nas planícies centrais, que são férteis, a agricultura alimenta a maioria dos britunianos, mas nas montanhas os homens caçam para sobreviver. As mulheres ficam em casa, tecendo, bordando e cuidando dos filhos. Quando uma brituniana fica

viúva, ela se muda para a casa do irmão do marido ou para a casa de sua própria família.

Os britunianos são alvo de muitas piadas dos hiborianos. Os homens britunianos são vistos como pessoas rústicas e grosseiras, enquanto as mulheres estão sempre querendo (de acordo com os contadores de histórias hiborianos). Existem britunianos vivendo em muitas cidades hiborianas, principalmente em Coríntia, onde eles trabalham como tecelões e tintureiros habilidosos.

A Britúnia é governada pelo Rei (Status 5); os outros níveis são: Conde ou Barão (4); Cavaleiro (3); Prefeito (de uma cidade) (2); líder de uma vila (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Governo

A Britúnia Central é governada por nobres hereditários que têm um compromisso legal de fidelidade para com o rei brituniano, mas são na verdade independentes. Essa liderança dividida é a causa de muitos dos problemas da Britúnia, e coloca o rei numa posição difícil quando tem de barganhar com as outras nações hiborianas.

Os nobres britunianos brigam uns contra os outros com a mesma freqüência que ignoram o trono. A dificuldade da vida brituniana impede a formação de exércitos permanentes, mas cada nobre mantém um certo número de "guardas domésticos" que atacam as quintas vizinhas para roubar vacas e ovelhas (ou de acordo com os caprichos de um nobre ressentido). Essa rivalidade interna constante impediou a Britúnia de se transformar em uma nação de verdade.

O monarca brituniano está constantemente tentando fazer com que outros reinos reconheçam sua soberania sobre o território brituniano. No entanto, pelo fato dele não ter um exército formado, a Nemédia e a Coríntia normalmente ignoram o "Rei dos Idiotas" brituniano.

No nordeste do país, não existe nobreza hereditária. Os líderes das vilas são escolhidos pelas sacerdotisas de Wicca. O líder é essencialmente um árbitro, e não conta com uma força policial formada nem tem uma lei escrita a ser cumprida. No entanto, o líder é respeitado, e suas sugestões muitas vezes tornam-se a decisão da vila.

Escravidão

Os hiborianos atacam a Britúnia em busca de escravos, principalmente nas regiões afastadas como o extremo sul e o nordeste. As mulheres britunianas são apreciadas como escravas. Seus cabelos loiros são considerados um atrativo especial, e acredita-se que elas sejam amansadas com facilidade. Os homens britunianos, por outro lado, não são escravos muito bons, e são usados apenas para trabalho ao ar livre. Os traficantes de escravos nemédios estimam o valor de um macho brituniano em \$7.500; uma mulher da mesma vila pode valer \$20.000.

Religião

Os britunianos que vivem nas planícies centrais são em geral adoradores de Mitra, embora existam alguns adoradores dos deuses de Turan e Zamora. Os britunianos que vivem na zona rural adoram a deusa da natureza Wicca.

Forças Armadas

O rei da Britúnia mantém um pequeno exército composto de soldados de Infantaria Ligeira e Média (IL e IM), mas eles têm tão pouco treino que são consideradas Inexperientes.

Entretanto, as vilas estão acostumadas a se defender. Trate os moradores das vilas britunianas como Infantaria Irregular (II) com qualidade variando entre Média e Veterano. Lembre-se também que, quando uma vila é atacada, todo morador é um membro da tropa de combate. Dessa maneira, uma vila

brituniana é capaz de reunir uma quantidade surpreendente de soldados num curto período de tempo.

Língua

O brituniano é uma língua Mental/Média derivada do hiperbóreo antigo e da língua dos primitivos britunianos originais. No entanto, muitos britunianos falam também zamorano, coríntio ou nemédio.

Nomes

Os nomes britunianos são celtas: Aelric, Boundanecea, Eldran, Ellandune, Fyrdan, Godtan, Haral etc. Os escravos britunianos em nações hiborianas são batizados com nomes hiborianos, pois os hiborianos consideram os nomes britunianos bárbaros.

Aventura Brituniana

Detenham os Traficantes de Escravos. Um grupo de estrangeiros está visitando uma vila brituniana próxima à fronteira com a Nemédia quando chega um mensageiro. Traficantes de escravos nemédios acabaram de atacar uma vila próxima. Será que os heróis poderiam resgatar os moradores antes deles cruzarem o Rio Amarelo e alcançarem a proteção das tropas nemédias?

Esse incidente pode se transformar numa aventura simples, ou pode ser usado como trampolim para uma campanha inteira.

Ciméria

"Lembro-me

*Apenas da quietude daquela terra sombria;
As nuvens eternamente amontoadas nas colinas,
A obscuridade daquelas florestas intermináveis.
Ciméria, terra das Trevas e da Noite."*

— Ciméria

A Ciméria fica ao norte da Aquilônia. É a terra-natal de Conan. As montanhas cimérias são habitadas há mais de 4.000 anos, mas os cimérios ainda são bárbaros (v. o parágrafo *História*, a seguir).

A Ciméria é o cenário de *Conan the Valorous*, de John Maddox Roberts. Nenhuma das histórias de Howard se passa na Ciméria, mas Conan é um cimério, por isso, existem referências e descrições espalhadas por toda a saga.

História

Os cimérios são descendentes dos colonizadores atlantes, sem nenhuma lembrança de sua origem. Eles se consolidaram como um dos povos mais fortes da Era Hiboriana. Eles são bárbaros, apesar de terem redescoberto a arte da fundição de minérios e ultrapassado culturalmente os estagnados Pictos. Sua força física, sua obstinação e sua lealdade absoluta são lendárias entre os hiborianos. "Os cimérios nunca fazem o que você quer", um gunderlandês disse uma vez, "mas eles sempre fazem o que dizem".

Pelo fato de os cimérios não terem uma língua escrita, seria impossível a existência de uma história completa de seu povo. Contudo, um acontecimento histórico recente da Ciméria se destaca... o saque de Venarium.



Geonímia

Ben Morgh — também conhecida como Monte Crom, essa montanha no nordeste da Ciméria é o lar do deus Crom, e o lugar mais sagrado da Ciméria. Os chefes dos clãs da Ciméria são enterrados no Campo dos Mortos na base de Ben Morgh.

Montanhas Eiglophianas — a região montanhosa na fronteira entre a Ciméria e Nordheim.

Campo dos Chefes — um campo no nordeste da Ciméria repleto de antigas estruturas de pedra, provavelmente de origem atlante. No centro do campo está a Rocha Ereta, uma agulha de

Os gunderlandeses empurraram a fronteira da Aquilônia para o sul das montanhas da Ciméria, deslocando as tribos do sul em direção ao norte mais de uma vez. Os clãs cimérios decidiram expulsar os gunderlandeses da Ciméria de uma vez por todas. A Lança Sangrenta foi passada, e uma horda formada na Rocha Ereta no Campo dos Chefes. Milhares de cimérios avançaram para o sul, derrotaram os defensores de Venarium e derrubaram o forte. Só uns poucos gunderlandeses sobreviveram para voltar para casa com a mensagem "Fiquem fora da Ciméria".

Situação Atual

Conan enviou embaixadores a seus parentes, para informá-los de sua ascensão ao trono na Aquilônia. É muito cedo para determinar se os cimérios vão encarar um cimério no trono da Aquilônia de uma forma diferente da que eles vêem os reis hiborianos.

Amigos e Inimigos

Os principais aliados da Ciméria são os aesires. Esses guerreiros do norte compartilham o amor cimério pela guerra e respeitam suas fronteiras. Os membros das tribos cimérias ainda atacam acampamentos aesires (e vice-versa), mas isso é encarado como um esporte viril, não como guerra.

Os inimigos da Ciméria são os vanires e os hiperbóreos. Os ataques cimérios contra esses povos cruéis visam o extermínio, não são esporte. Ambos os grupos tomam escravos cimérios, uma atitude que os cimérios não perdoam.

Os cimérios lutam contra a Aquilônia toda vez que os hiborianos tentam colonizar a Ciméria. Os cimérios protegem suas terras, mas quando os hiborianos permanecem ao sul das montanhas, os cimérios fazem comércio sem animosidade.

Os cimérios também odeiam os pictos e têm se batido com eles desde os tempos do Cataclismo. Todo contato que eles têm é violento, mas ambos os lados preferem evitar o território uns dos outros.

Geografia

A Ciméria é uma nação montanhosa com ribanceiras e penhascos íngremes. Cercada por altas montanhas, a Ciméria é uma terra sombria, que tem céu nublado durante a maior parte do ano e invernos bastante rigorosos.

Os lobos entram na Ciméria através de Nordheim durante o inverno e atacam os rebanhos dos cimérios, e é possível encontrar ursos pardos e brancos nas fragas mais elevadas. Os cimérios respeitam a astúcia e a ferocidade dos animais, mas sempre que é possível eles matam os lobos para proteger seus rebanhos. Uma espécie de cabrito montês branco habita os picos mais altos, e algumas tribos cimérias caçam esses animais por causa de sua pele e sua carne.

rocha negra que fica bem no centro do campo. As lendas dizem que Crom arrancou a Rocha Ereta de uma montanha da Hiperbórea e a arremessou contra Ymir quando essa divindade de Nordheim invadiu a Ciméria muito tempo atrás.

Economia e Espólio

Os cimérios são um povo isolado, e não exportam nada de grande valor. Sua terra árida também fornece poucos produtos, embora alguns caçadores tenham conseguido um bom lucro com peles de urso e lobo.

Nível de Mana

A Ciméria tem nível de mana baixo, e alguns trechos com nível normal de mana ao longo de suas fronteiras montanhosas. Ben Morgh, o lar de Crom, tem nível de mana alto, e é possível que o nível de mana em seu cume inescalável seja muito alto.

Sociedade

Os cimérios são um povo alto e forte, de cabelos pretos e olhos cinzas ou azuis. Eles vivem em pequenas tribos isoladas nas quais criam gado, plantam aveia e atacam umas às outras em busca de gado ou esposas.

O isolamento das tribos cimérias dá uma aparência distinta a cada uma delas. Por exemplo, os Canach têm feições ásperas e de traços marcados, os Murrough ostentam um distinto queixo proeminente, os Tunog têm testa alta e os Raeda têm narizes longos. Alguns clãs ampliam suas diferenças. Por exemplo, os Lacheish barbeiam sua têmporas, e os selvagens Galla usam o cabelo na forma de um topete.

Os cimérios fazem pouco caso dos confortos considerados obrigatórios pelos povos do sul. Eles são solenes e procuram não se vangloriar. "Quem, além de um tolo ou de um covarde se gabaria dos homens que teve de matar?" pergunta um cimério. "Amigo ou inimigo, o valor de um guerreiro está em seu braço e em seu coração".

Os líderes na Ciméria são os chefes-de-tribo (Status 2); outros níveis são: Chefe de Guerra ou Ancião (1); guerreiro (0); mulher (-1); jovem (-2); bandido, bandoleiro, ladrão, ou renegado (-3); alguém que não cumpre suas promessas. (-4).

Costumes

Na Ciméria, o jovem é considerado um homem depois que ele mata um inimigo durante uma batalha. Para a maioria dos cimérios, isso acontece antes de seu 16º aniversário, seja em brigas entre clãs ou em batalhas contra os vanires, aesiros ou hiperbóreos. Depois disso, ele é obrigado a preservar as tradições como qualquer adulto.

Um homem cimério digno toma uma esposa antes de seu 18º aniversário, depois fica para tomar conta do gado e das terras do clã. As viúvas são com freqüência desposadas pelo irmão do falecido, apesar dos cimérios não praticarem poligamia.

Poucos cimérios vivem até a velhice. O cabelo grisalho é uma marca de respeito, pois ele indica que o ancião foi habilidoso o bastante para sobreviver. Os cimérios são corteses uns com os outros, e com aqueles que os visitam, porque na Ciméria, a rudeza é um convite à batalha. "Homens civilizados são mais descorteses do que os selvagens porque sabem que podem ser indelicados sem ter seus crânios rachados, como regra geral" (TOE).

Lei

A tradição cimária raramente é violada. Todo homem é livre para agir como quiser, mas a violação de uma tradição gera a desaprovação do clã. Se o clã desaprova a atitude de um homem, eles não vão entrar num conflito sangrento por causa de sua morte. Isso o transforma num alvo todo cada jovem ambicioso da Ciméria.

Um outro costume que merece atenção é a Lança de Sangue. Quando algum perigo ameaça os clãs, os chefes clamam a Ciméria para a guerra enviando uma lança coberta de sangue para cada clã. Se os invasores forem cimérios assassinos, o sangue das vítimas é que estará na Lança. Caso contrário, o clã que envia a Lança, marca-a com o sangue de seus próprios guerreiros.

A Lança de Sangue interrompe todos os conflitos entre os clãs, e todos os cimérios enviam seus guerreiros para defender aqueles que os chamaram. A horda que se forma é praticamente impossível de se deter, que foi o que os defensores de Venarium descobriram.

Religião

O deus da Ciméria é Crom (v. *Religião Híboriana*, pág. 34).

Forças Armadas

Os cimérios são Infantaria Irregular (II): eles não têm treinamento militar formal. Entretanto, sua força e sua vitalidade naturais aumentam o valor de sua TS (v. *Combate em Massa*, na pág. 101) para 4; além disso, sua longa familiaridade com a guerra dá a eles uma qualidade que varia entre Experiente e Elite.

Língua

A língua cimária é "áspera e entranha, cheia de vogais melopeias e consoantes guturais" (TWM) que desce (de forma distante) do antigo atlante. Não tem nenhuma relação com a maioria das outras línguas, embora divida muitas palavras e estruturas gramaticais com a língua de Nordheim. É considerada uma perfeita Mental/Média, e não tem forma escrita.

Nomes

Conan é o único cimério mencionado nos escritos de Howard, mas outros autores aumentaram a lista de nomes: Anga, Bodhrann, Bronwith, Chamta, Chulainn, Dietra, Milach, Rorik e Twyl. Em geral, os nomes cimérios são de origem celta.

Quando estão tratando com outras tribos, o nome do clã é muitas vezes ligado ao nome pessoal. Portanto, Conan é na verdade "Conan de Canach". O chefe é chamado pelo nome da tribo, logo o chefe do clã de Conan é simplesmente "Canach", ou "Canach de Canach" em ocasiões mais formais.

Aventura Ciméria

De volta a Venarium. Os aquilonianos tentam re-colonizar Venarium. Esse esforço, patrocinado pelos gunderlandeses independentes, está sendo realizado contra a vontade do rei Conan. Os gunderlandeses têm a esperança de que, ao "adquirirem" a terra das tribos cimérias locais, eles possam vir a conseguir o controle "legal" da terra da mesma forma que Westermarck foi "adquirida" dos pictos. Isso promete um período animado para aventureiros de ambos os lados.

Corinthia

A Corinthia é um estado menor híboriano que fica entre a Britúnia e Koth. A Corinthia, como a Nemédia, fazia parte da antiga Acheron, e o reino moderno se enquadra firmemente na hegemonia nemédia.

A Corinthia é mencionada em algumas histórias de Conan, mas apenas uma, *Conan the Fearless*, realmente se passa lá.

História

A Corinthia começou como um reino dominado pela antiga Acheron. Quando aquele grande reino foi varrido pelos híborianos, Corinthia viveu um breve período de independência, mas da mesma forma que as outras nações do norte, ela

também caiu diante dos conquistadores hiborianos.

Diferente da Nemédia e de Ophir, a Coríntia nunca conquistou realmente uma independência. Ela deve regularmente fidelidade a uma ou outra das grandes potências: Aquilônia, Nemédia, Zamora ou Koth.

A Estrada dos Reis

O aspecto notável da Coríntia (e uma das mais importantes obras do Oeste) é a Estrada dos Reis. Essa estrada começa na cidade de Agrapur, no litoral do Mar Vilayet, passa por Arenjun e Shadizar, atravessa a Coríntia, passa por Belverus e Tarantia, e se dirige para o sul, passando por Poitain até chegar ao vale do rio Khorotas e Messantia. Esta Estrada é a única rota de caravanas ininterrupta ligando o Mar do Oeste às praias do Mar Vilayet.

A estrada foi iniciada em 1047 E.A., numa rara demonstração de solidariedade das cidades-estado coríntias. Elas queriam melhorar sua condição econômica, aumentar sua independência e roubar parte do comércio das caravanas de Khauran. O trecho crítico (que atravessa toda a Coríntia) se ligava a duas estradas já existentes em Zamora e Nemédia. Tratados assinados entre as potências hiborianas têm mantido o pedágio cobrado das caravanas em um valor mínimo em toda sua extensão.

A estrada é uma maravilha da engenharia hiboriana. Ao longo de seus melhores trechos, a superfície é coberta com pedras de calçamento fixadas tão firmemente ao leito da estrada que elas têm sido comparadas ao assoalho do palácio de um nobre. Duzentos anos depois de ter sido construída, a estrada caiu no abandono em diversos pontos, mas os coríntios ainda mantêm seu trecho tão desimpedido quanto possível.

Em relação a seu objetivo mais amplo, a estrada obteve um sucesso apenas parcial. É verdade que uma grande parte das caravanas que outrora passava por Coríntia agora viaja através das cidades-estado, e que essas caravanas deixam uma grande quantidade de riqueza em Coríntia. Contudo, a Estrada dos Reis não é importante apenas para a Coríntia. A Nemédia tem feito valer ainda mais firmemente seus direitos na política da Coríntia, e pode invadir a nação menor "para garantir a estrada para o comércio legal".



Situação Atual

O rei Nimed, da Nemédia, tem buscado uma forma diplomática de manter tropas nemédias ao longo do trecho coríntio da Estrada dos Reis. Até agora o rei da Coríntia conseguiu postergar a proposta de Nimed, enquanto tenta secretamente obter a

mesma oferta do rei Conan, da Aquilônia. O rei coríntio espera que o interesse de Nimed em instalar tropas desaparecerá, se ele tiver de trabalhar lado a lado com o usurpador cimério.

Amigos e Inimigos

Hoje em dia, a sorte da Coríntia melhora e piora junto com a da Nemédia. Assim, as duas nações parecem ter preferências e aversões idênticas, embora a Coríntia corteje ativamente a Aquilônia, para se proteger de um envolvimento maior com a Nemédia e para garantir a viabilidade da Estrada dos Reis.

Geografia

A Coríntia é uma nação montanhosa cuja parte leste percorre a cordilheira de Karpash num prolongamento do terreno acidentado de seu vizinho do norte, a Britúnia. Sua fronteira ao sul funde-se com o terreno árido de Koth. O coração da Coríntia, por outro lado, se assemelha às extensas planícies da Britúnia central.

Economia e Espólio

A Coríntia tem pouca coisa para comercializar. Existem algumas minas nas montanhas, embora muitas delas estejam abandonadas ou vazias, enquanto outras quase não conseguem produzir o suficiente para se manter em funcionamento. No entanto, os mercados de Coríntia estão repletos de bens do Leste e do Oeste por causa de sua posição central na Estrada dos Reis.

Nível de Mana

A Coríntia tem nível de mana normal em toda sua extensão. O Quadrado Negro (v. a seguir) tentou realizar rituais Khar para aumentar o nível de mana em áreas específicas, mas até agora não obteve sucesso.

Sociedade

Os coríntios têm pele escura como os hiborianos, devido à miscigenação com os zamoranos. Eles ainda preservam o corno robusto e os cabelos castanhos dos hiborianos.

A Coríntia está dividida em várias cidades-estado independentes, cada uma delas com seu próprio governo e suas próprias leis. Na prática, elas são oligarquias; os cargos no governo são dados aos ricos e poderosos.

Numa cidade-estado coríntia, a liderança está presente na pessoa dos Senadores (Status 4). Abaixo deles existem os Patrícios (3); mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Os Quadrados de Magia

A Coríntia tem sua quota de magos da qual fazem parte três ordens mágicas secretas que existem desde os tempos acheronianos. Essas ordens são conhecidas como Quadrados e têm muitas características em comum com a Mão Branca da Hiperbórea, o Círculo Negro da Stygia e o Círculo Escarlata da distante Khitai.

O Quadrado Branco usa sua magia para ajudar. O Quadrado Cinza é uma organização que vê a magia como um campo de estudo sem julgamento moral. O Quadrado Negro crê que os magos são os legítimos governantes do Oeste (e do mundo). Trechos secretos de livros antigos de Acheron indicam a existência de um quarto quadrado. O Quadrado do Arco-Íris, como a verdadeira força controladora por trás das sociedades secretas.

Os quadrados foram formados originalmente para descobrir e analisar livros e artefatos de magia acheroniana. No entanto, com o passar dos séculos, os quadrados foram se envol-

vendo cada vez mais na política interna. Devido ao fato dos esforços de cada quadrado serem dedicados a bloquear os demás, os quadrados têm pouco efeito público, e são pouco mais do que contos de fada para a maioria dos coríntios.

Lei

As cidades-estado da Coríntia têm vários estilos de governo, todos baseados na teoria republicana. Os líderes governamentais são chamados de Senadores, e seus poderes variam de acordo com a extensão de suas posses.

O Senado não apenas cria as leis, mas também administra as cortes e a acusação dos criminosos. É comum os senadores usarem seus poderes legais para intimidar seus oponentes, e cada cidade-estado da Coríntia tem seus próprios "chicotes", senadores veteranos que governam a cidade.

Religião

Os coríntios são adoradores de Mitra, com apenas alguns esparsos seguidores dos panteões de Shem e Turan. Existe pouca renovação religiosa, já que a maior parte do desenvolvimento teológico vem da Nemédia ou da Aquilônia, mas em algumas cidades-estado os templos são uma força política importante.

Forças Armadas

As tropas da Coríntia seguem as proporções normais de uma nação hiboriana, incluindo tropas de todos os tipos cuja qualidade varia de Inexperiente a Experiente. A Guarda da Estrada Coríntia é uma tropa do tipo Cavalaria Média (CM) responsável pela Estrada dos Reis; a Guarda tem sempre muito trabalho e é considerada Veterana.

Língua

O coríntio é uma língua Mental/Média. Ela está relacionada com a maioria das outras línguas hiborianas, mas não tem valor pré-definido em relação a nenhuma delas.

Nomes

Os nomes coríntios têm principalmente uma forma latina: Dalius, Djuluva, Eldia, Hogistum, Kinna, Lemparius, Loganaro, Sovartus e Vitarius. Nomes da Aquilônia, Nemédia, Ophir ou Koth também podem ser usados.

Aventura Coríntia

A caminho de Zamora. Os aventureiros são contratados para proteger uma pequena trupe de atores na cidade-estado coríntia de Mornstandinos. Sem eles saberem, o mágico da trupe é realmente um feiticeiro do Quadrado Branco que foi jurado de morte por um poderoso mago do Quadrado Negro. Será que eles serão capazes de impedir o assassinato?

Darfar

Darfar é o lar do culto canibal a Yog, Senhor das Casas Vazias. Esse culto representa o pior que os reinos do sul têm a oferecer.

A melhor descrição que existe dos canibais de Darfar está na história "Shadows in Zamboula", na qual eles representam uma ameaça tão grande que os mendigos não têm coragem de dormir nas ruas.

História

A adoração a Yog foi trazida para o oeste pelos khari (v. Hirkânia, págs. 58-60 e Stygia, págs. 80-83). Na Stygia, Yog é visto como um demônio subordinado ao Pai Set, e tem a tarefa espiritual de consumir os inimigos de Set no pós-morte.

Os canibais de Darfar são os últimos adoradores de Yog que sobraram. Os antigos templos khari ainda são mantidos

sagrados pelos darfares, embora muitas das funções desses edifícios sejam desconhecidas dos adoradores modernos. Quase todas as implicações espirituais da adoração a Yog se perderam ao longo dos milênios, até que tudo o que restou foram as aparências e a sede de sangue.

Amigos e Inimigos

Os yoguitas são menosprezados pela maioria dos povos do norte, e em Shem e Turan eles desempenham o papel de bichopapão para as crianças pequenas. Só em Zamboula e outras cidades do sul eles são tolerados, e ainda assim por causa de sua utilidade como escravos.



Geografia

Darfar é uma selva quente e úmida aninhada entre Kush e Keshan. Sua fronteira ao norte é o Pântano do Lótus Púrpura na Stygia, e ao sul ela se encontra com os Reinos Negros.

Flora e Fauna

Darfar tem uma grande variedade de animais selvagens. Leões rondam pela selva; pequenos antílopes são muito comuns. As árvores estão repletas de aves, macacos e bichos-preguiça gigantes.

Uma espécie de macaco, o waguke, é muito apreciado por ter uma forma muito parecida com a humana; os canibais de Darfar consideram cérebro de waguke uma iguaria.

Nível de Mana

Darfar é uma região com nível de mana baixo. Há pouca evidência de que os potentes sacrifícios a Yog cheguem até o demônio. A condição deplorável em que se encontram os canibais de Darfar sugere que eles foram abandonados por sua divindade.

Sociedade

Os canibais de Darfar são altos, têm a pele escura, ombros largos e mãos e pés grandes. Eles afiam seus dentes e cobrem seus cabelos encarapinhados com lama, que eles esculhem formando pontas parecidas com chifres.

Os canibais vivem da caça, já que os dogmas de Yog os proíbem de comer qualquer tipo de planta. Eles não têm ani-

mais domésticos e vivem em cabanas rústicas cobertas com barro seco em pequenas vilas com 40 a 80 habitantes. Essas vilas são atacadas ocasionalmente por traficantes de escravos estígios, que os vendem tanto na Stygia quanto em Shem e Turan.

Os líderes de Darfar são os sacerdotes de Yog (Status 1); os outros níveis são: caçador (0); mulher (-1); escravo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3). Note que os canibais não são considerados bandoleiros dentro de sua própria cultura.

Religião

Darfar é o lar dos yoguitas (v. Religião Híboriana, pág. 35).

Forças Armadas

Os canibais de Darfar são considerados Infantaria Irregular (II), cuja qualidade varia entre Sem Treinamento e Inexperiente. Suas caçadas em busca de vítimas para o sacrifício visam os fracos e desprotegidos, e mesmo assim três ou quatro darfarianos atacam em bando uma mesma vítima.

Língua

A língua darfariana tem um tom forte do khari. Entretanto, ela é próxima o bastante do kushita para ser considerada um dialeto Mental/Médio; e o valor pré-definido dos dois é igual ao valor do outro -3. O darfariano tem também um parentesco com o estígio moderno, e tem valor pré-definido igual a estígio-6.

Nomes

Nenhum nome darfariano aparece na saga. Qualquer nome kushita é adequado para um canibal darfariano.

Ghulistão

O Ghulistão fica nos contrafortes das Montanhas Himelianas, ao norte de Khsala e a oeste de Vendhya. É habitado por tribos guerreiras de montanheses, que atacam a região ao norte de Vendhya em busca de especiarias e ouro.

O Ghulistão é o cenário da história "The People of the Black Circle", na qual Conan aparece como o chefe guerreiro dos selvagens Afghulis, rapta a Devi de Vendhya e luta contra os Profetas Negros de Yimsha.

História

As Montanhas Himelianas se elevam sobre o mundo desde antes do cataclismo. Algumas pessoas acham que elas tiveram origem em alguma catástrofe anterior, quando os deuses抗igos lutavam pelo jovem mundo.

Qualquer que seja sua origem, os picos gelados e ameaçadores das Himelianas têm impedido as viagens entre os reinos do leste e as nações híborianas desde a época do Khari. É impossível atravessar as himelianas; é preciso passar pelo norte ou pelo sul da cordilheira para se ir do Mar Vilayet para a distante Khitai.

Para passar pelo norte, é preciso cruzar as terras dos cavaleiros nômade hirkianos e pagar um tributo aos chefes de suas tribos. Passando pelo sul, por outro lado, os mercadores podem viajar por Vendhya, que é segura e livre de tributações.

Uma longa cadeia de montanhas se estende a sudoeste do corpo principal das Himelianas, criando o Ghulistão. Esse labirinto de vales flanqueados por penhascos bloqueia a passagem a oeste de Vendhya. O Ghulistão é o lar de ferozes tribos de bandidos que atacam caravanas quando conseguem encontrá-las, e povoamentos vendhyanos, kosalanos e turanianos quando não conseguem.

O terreno faz com que seja difícil destruir esses bandidos, e os exércitos turanianos e vendhyanos são muito poderosos para capturar as ágeis tribos de bandidos. Além disso, a região for-

ma uma área intermediária entre as duas potências, permitindo que cada nação mantenha apenas uma quantidade insignificante de soldados no que de outra forma poderia ser uma fronteira devastada pela guerra. Por isso, nenhum dos dois impérios tenta policiar o Ghulistão para valer.

Situação Atual

O rei de Turan estabeleceu recentemente uma série de fortes fronteiriços na região norte do Ghulistão. Esses fortes são suficientemente bem defendidos para deter os ghulistaneses, e é a partir deles que o governador turaniano planeja atacar as tribos ghulistaneses, conquistando-as e subjugando-as. Os afghulis, que representam a maior força política no Ghulistão, estão bem longe da fronteira turaniana, e não se interessam pelos problemas das tribos do norte. No entanto, se os turanianos continuarem sua agressão, os ghulistaneses poderão se agrupar para rechaçá-los, dando a Turan sua própria Venarium.

Amigos e Inimigos

As tribos do Ghulistão brigam umas com as outras, mas seus verdadeiros inimigos são os turanianos e os vendhyanos, que gostariam de vê-los exterminados e as rotas de caravanas que eles atacam livres. Até agora, duas nações "civilizadas" têm evitado a reunião de grandes tropas no Ghulistão, mas é apenas uma questão de tempo para que a perda econômica seja maior do que é possível suportar.

Geografia

As montanhas do Ghulistão são altas e íngremes, separadas por vales sinuosos e estreitos. A neve faz os vales ficarem intransitáveis durante metade do ano, mas a primavera e o verão mostram os charcos, a grama e as árvores escondidas sob a neve.

Os vendhyanos dizem que só os ghulistaneses conhecem todas as curvas das montanhas e vales do Ghulistão. Entretanto, existem rotas de caravanas através das montanhas. Uma rota usada com frequência é o Passo de Amir Jehun, um vale largo que atravessa quase a metade das montanhas do lado turaniano e termina no Vale de Gurashah. De forma similar, no lado vendhyano, a fissura em forma de faca do Passo Zhaibar dá aos vendhyanos acesso ao Ghulistão.

Monte Yimsha

O local mais abominável do Ghulistão é o Monte Yimsha, a residência simulada dos Profetas Negros de Yimsha. De acordo com a lenda, os Profetas são um grupo de magos malignos que usa conhecimentos proibidos anteriores à existência humana para prolongar suas vidas e destruir seus inimigos. Os eruditos turanianos dizem que os Profetas Negros são uma superstição vendhyana, mas os ghulistaneses fazem grandes desvios em suas viagens para evitar o Monte Yimsha. Para mais informações sobre os Profetas Negros, v. Magia Híboriana, na pág. 98.

Nível de Mana

A maior parte do Ghulistão tem nível de mana normal; no entanto, a região do Monte Yimsha tem nível de mana alto. Existem rumores de que os Profetas Negros têm um santuário secreto com nível de mana muito alto.

Sociedade

Os ghulistaneses são altos e fortes, têm ombros largos, pele morena, cabelos encaracolados e barbas longas. O vento forte das montanhas seca e enruga suas peles, dando-lhes um aspecto encarquilhado.

Existem centenas de tribos espalhadas pelo Ghulistão. Entre as que são mencionadas na saga incluem-se os afghulis,

que dominam a região sudoeste conhecida como Afghulistão, os wazulis, que controlam o sul do Ghulistão próximo à fronteira vendhyana, e as tribos menores dos Dagozai, Galzai e Khurakzai.

Como é comum nestes casos, as tribos obedecem um líder guerreiro forte e carismático (Status 3), e o seguem até que ele cometia um erro. Uma falha e o líder é deposto ou até mesmo morto. Os outros níveis são ancião (2); guerreiro (1); membro da tribo (0); jovem (-1); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); esravo (-4).



Lei

Dentro das tribos, as disputas são resolvidas pelo líder tribal. Essas decisões têm pouca semelhança com as equivalentes das cortes civilizadas. Em uma disputa de propriedade, a solução do líder foi tomar o objeto para si próprio.

As questões entre as tribos, são resolvidas com guerras. A tribo ofendida ataca a ofensora, a menos que esta seja muito poderosa. As tribos mais poderosas agem como querem, pois nenhum de seus vizinhos mais fracos se atreverá a desafiá-las.

Religião

Os ghulistaneses adoram os deuses de Vendhya. A divindade que tem mais seguidores é Asura, mas algumas das tribos do Ghulistão adoram a deusa da morte Katar. Na verdade, existem rumores sobre uma fortaleza escondida no sudeste do Ghulistão onde os assassinos Katari tramam contra o rei vendhyano.

Forças Armadas

Os ghulistaneses são considerados Infantaria Irregular (II), cuja qualidade varia entre Média e Veterano. Costuma-se montar cavalos no Ghulistão, mas não existe uma cavalaria, já que esses animais são valiosos demais para serem arriscados na guerra.

Língua

As tribos ghulistanesas falam vários dialetos Mental/Médio, a maioria dos quais baseia-se no vendhyano (esses dialetos têm valor pré-definido igual a qualquer outro -3 ou vendhyano -5). A maioria dos Ghulistaneses que vive no sul fala também vendhyano; da mesma forma, os do nordeste, falam turaniano.

Nomes

Os nomes ghulistaneses têm uma forma Afgã: Yar Afzal, Ashraf, Babur, Nader e Tahmasp. Os outros ghulistaneses usam nomes vendhyanos ou turanianos.

Aventura Ghulistana

Desbravadores. Os PCs são contratados pelo reino de Turan para localizar um novo passo que atravessa o Ghulistão até Vendhya, que os turanianos possam fortificar e proteger contra bandidos ghulistaneses. Mas as colinas ghulistanesas não estão vazias; a rota que eles tentam leva a uma antiga cidadela. Será essa a lendária morada dos Profetas Negros? O palácio dos assassinos Katari? Ou um antigo templo de Grondar ou Valúsia?

Hiperbórea

“Existem poucos eventos na história mais dramáticos que o surgimento do reino, violento e inclemente de Hiperbórea, cujos cidadãos abandonaram abruptamente a vida nômade para erguer moradias de pedra bruta, cercadas por muros ciclópicos...”

— *A Era Híboriana*

A Hiperbórea é um dos dois “impérios malignos” do cenário híboriano: uma terra misteriosa e hibernal governada por poderosos feiticeiros.

Ela está envolvida em diversas histórias da saga. Primeiro, Conan é capturado pelos hiperbóreos em “Legions of the Dead”, e foge deste cativeiro no inicio de “The Thing in the Crypt”. Depois, ele luta contra um feiticeiro hiperbóreo em *Conan The Champion*, e salva uma mulher hiperbórea em “The Lair of the Ice Worm”. Muito depois, Conan resgata seu filho Conn dos hiperbóreos em “The Witch of the Mists”.

História

Há dois mil anos, os invasores híborianos vieram do norte, conquistando as nações pós-cataclísmicas que haviam herdado os restos da civilização atlante. Seu domínio do oeste na Era Híboriana é inquestionável, mas o segredo de seu império permanece escondido no antigo reduto da álgida Hiperbórea.

No inicio da ascensão híboriana, uma tribo híboriana chamada Hiperbóri refugiou-se numa barricada construída às pressas com rochas brutas. O refúgio era rústico, e tinha como objetivo apenas protegê-los de um outro grupo de cavaleiros. Mas seu sucesso plantou as primeiras raízes da arquitetura híboriana.

Os hiperbóri e seus aliados abandonaram rapidamente suas tendas de couro de cavalo e construíram casas de pedra rodeadas por muralhas gigantescas. Esses “castelos” rústicos deram a Hiperbóri uma vantagem imensa sobre seus vizinhos, e dentro de suas defesas, o poder dos hiperbóri cresceu.

Com o passar do tempo, Hiperbóri começou a atacar outras tribos, conquistando muitas e expulsando outras para o sul. Sua força, entretanto, estava ligada a suas fortalezas, e quando o resto dos Híbri se mudou para lugares mais quentes no sul (em parte devido aos Hiperbóri), os Hiperbóri mantiveram suas fortalezas gélidas e, adotaram o nome do império Khari do sul e fundaram o reino da Hiperbórea.

As defesas da Hiperbórea foram postas em ação mais ou menos 1.500 anos antes de Conan nascer, quando uma tribo de cavaleiros nômades hírianos abriu caminho no extremo norte do Mar Vilayet e atacou os reinos do norte. Esses cavaleiros desorganizados foram repelidos rapidamente pelos hiperbóreos que agiram (de forma completamente involuntária) para proteger o fraco flanco do norte das nações híborianas em formação.

Séculos mais tarde, um outro perigo se aproximou vindos do norte. Os nordheimer de pele clara (v. pág. 74) se reuniram contra os hiperbóreos. Os nordheimer conseguiram auxílio dos cimérios e juntos eles expulsaram os híbri que restavam para o sul. Mas eles eram impotentes contra as fortificações hiperbóreas. Os nordheimer ainda sofreram com os ataques escravistas hiperbóreos (embora de forma não tão ruim quanto

antes), e os hiperbóreos e os nordheimer (principalmente os aesiros) ainda são adversários implacáveis.

Amigos e Inimigos

A Hiperbórea é hostilizada por seus vizinhos hiborianos, os cimérios e os aesiros. Ela não tem aliados, embora suponha-se que a mística Mão Branca esteja em contato com outras ordens semelhantes, como o Círculo Negro e o Círculo Escarlate. As poucas informações que escapam de Hiperbórea indicam que esses relacionamentos são construídos com base na desconfiança mútua.

Geografia

A Hiperbórea é "uma planície descampada quebrada por colinas nuas" (TWM) ao norte da Britúnia e do Reino da Fronteira. Faz frio a maior parte do ano e durante um mês, no inverno, a Hiperbórea não vê a luz do sol. A região está perpetuamente enevoada, e a neblina e a cerração são muito comuns.

Geonímia

Haloga — uma fortaleza hiperbórea governada pela rainha Vammatar. Conan foi capturado pelos hiperbóreos de Haloga quando resgatou a filha de um chefe aesi (LOD).

Pohiola — uma fortaleza na Hiperbórea, governada pela feiticeira Louhi, rainha-sacerdotisa dos hiperbóreos. Louhi é a líder da Mão Branca, e os hiperbóreos acreditam que ela seja uma encarnação de sua deusa da morte (TWM).

Portão do Crâneo — o principal passo através das Montanhas Egiolopianas saindo do Reino da Fronteira e chegando até a Hiperbórea. Um enorme crânio de mamute (cujas defesas foram removidas) marca o passo, e tem uma inscrição em hiperbóreo: "O Portão da Hiperbórea é o Portão da Morte para aqueles que se aproximam e não partem". Essa inscrição desencoraja aqueles poucos que vagam em direção ao norte inadvertidamente (TWM).

Sigtona — uma fortaleza na Hiperbórea. De acordo com escaldos aesiros, Sigtona é governada por uma rainha-feiticeira sádica que vive de sangue humano (LIW; TWM).

Flora e Fauna

Lobos percorrem as planícies desertas, ursos se entocam em cavernas nas montanhas rochosas e rebanhos de renas, bois-almíscarados e mastodontes migram através das planícies todo ano, fornecendo a maior parte da comida consumida pelo povo hiperbóreo.

Nível de Mana

A Hiperbórea é uma região com nível de mana alto, principalmente nas cercanias das cidades de pedra. A Mão Branca (v. a seguir) mantém a crença e o medo que a população tem da magia, contribuindo para a eficácia da feitiçaria na região.

Sociedade

Os hiperbóreos são um povo alto e anormalmente esguios, têm a pele pálida, cabelos cinzento-azulados e olhos verdes. Os governantes moram em cidades de pedra, mas a maioria dos hiperbóreos vive em agricultos de choupanas sem cor, cultivando o solo árido. Esses servos são os remanescentes de tribos conquistadas pelos hiperbóreos; eles vivem constantemente com medo de seus governantes feiticeiros.

As cidades da Hiperbórea são impressionantes mesmo para os padrões hiborianos. Elas são feitas sem argamassa. As pedras são

cuidadosamente encaixadas e polidas até ficarem tão lisas que não é possível para um escalador encontrar apoio para os pés. Os muros são torreados e ameados, têm 15 m de altura e 20 m de largura, o que dá à fortaleza um aspecto achaparrado. Existem janelas e seteiras nos muros, altas demais para se entrar, mas baixas o suficiente para permitir uma defesa efetiva. Os portões de pau-ferro são protegidos por pontes levadiças de ferro e decorados com runas protetoras formadas por padrões de cravos de ferro.

Os hiperbóreos são governados pelas reencarnações da sacerdotisa Louhi (Status 8 — ela é considerada divina); os outros níveis são: Feiticeira-Sacerdotisa da Mão Branca (3); assassino (2); guerreiro (1); camponês (0); camponês pobre (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Lei

A Hiperbórea é governada pela Mão Branca — uma assembleia de feiticeiras não muito diferente do Círculo Negro da Stygia ou do Círculo Escarlate de Khitai. Os "Bruxos" da Mão Branca são sacerdotes e sacerdotisas de Louhi, além de serem feiticeiros completos. Sua magia está centralizada no frio de sua terra e no controle da morte. Os feiticeiros hiperbóreos são muito estimados nos desertos do norte, mas são pouco respeitados nas nações hiborianas.

Além de seus poderes mágicos, a Mão Branca dá suporte a grupos de assassinos que viajam para a Mão. Esses assassinos usam túnicas, mantos e capuzes negros e uma máscara lisa e branca que é transparente apenas para quem a usa, o que lhes dá a aparência de não possuírem rosto. Eles usam um bastão de madeira com uma ponta que tem duas esferas de metal do tamanho de um ovo (v. pág. 17) com o qual eles atingem centros nervosos para imobilizar, torturar ou matar suas vítimas. Diz-se que esses assassinos são extremamente ágeis e habilidosos.

Religião

Os hiperbóreos adoram Louhi (v. acima).

Forças Armadas

Os soldados hiperbóreos são Infantaria Média (IM) cuja qualidade varia de Média a Experiente. No caso de qualquer empreendimento importante, eles recebem suplementação mágica (v. Combate em Massa, na pág. 103).



Língua

O hiperbóreo é uma língua Mental/Média que deriva da antiga língua dos Híbóri, sem nenhum dos traços de influência atlante ou khari que caracterizam as línguas hiborianas. O hiperbóreo é escrito usando-se caracteres rúnicos, parte alfabeticos, parte hieroglíficos; a maioria dos hiperbóreos é analfabeta.

Nomes

Os Nomes hiperbóreos têm um estilo finlandês: Kamoinen, Ilga, Louhi, Vammatar.

Aventuras Hiperbóreas

Fuga de Pohiola. Os Feiticeiros Hiperbóreos capturaram um NPC importante (dependente, governante nobre etc.). Será que os PCs serão capazes de resgatar a vítima antes dela ser sacrificada em honra de Louhi?

Hirkânia

"Hirkânia, cujos cavaleiros se vestiam de aço, seda e ouro..."

— Crônicas da Nemédia

A Hirkânia ocupa as vastas planícies ervosas que se estendem do Mar Vilayet até Khitai. A estepe hiboriana é habitada por cavaleiros nômades, que correspondem aos mongóis da Idade Média.

As origens da Hirkânia são descritas no artigo "A Era Hiboriana". Os hirkanianos são mencionados rapidamente em toda a saga, mas apenas uma história, *Conan the Marauder*, os descreve em detalhes.

História

Quando as ilhas lemurianas afundaram sob as ondas, os poucos sobreviventes fugiram para a costa leste do continente turiano. Lá, eles foram escravizados pelos Khari.

Durante 1.500 anos de repressão, a cultura lemuriana foi esmagada. Aqueles que se levantaram contra os khari foram sacrificados aos demônios; a maioria preferiu uma vida calma de escravidão ao sofrimento eterno de suas almas. À medida que o tempo passava, eles foram perdendo a maior parte do conhecimento de suas origens, tornando-se hirkanianos ("Orientais", na língua khari).

Mais tarde, os khari entraram em decadência; seus escravos se rebelaram e os destruíram. Os poucos khari que sobreviveram fugiram para oeste, e acabaram fundando o reino da Stygia (v. pág. 80).

A Ascensão Hirkâniana

Durante algum tempo os hirkanianos lutaram contra eles próprios sobre os restos da civilização Khari. Logo, entretanto, os aborígenes dos arredores ocuparam o espaço vazio e não sobrou nada com que os hirkanianos pudessem sobreviver. Eles se misturaram com os aborígenes e rumaram para oeste, da mesma forma que os hiborianos estavam fazendo no oeste.

Os hirkanianos se espalharam por toda a estepe oriental, desenvolvendo uma cultura nômade belicosa. Aqueles que pagavam tributo tornavam-se parte do extenso império hirkâniano; os demais eram destruídos.

Depois de quase 2.500 anos, os hirkanianos chegaram ao fim da estepe na margem oriental do Mar Vilayet. Foram feitas algumas tentativas para alcançar o norte através do Vilayet, mas foram repelidas pelos hiperbóreos.

Tarim e Erlik

A figura principal na história hirkâniana é Tarim, um xamã hirkâniano que fez a difícil jornada até a Pathenia. Quando retornou em 1072 E.A., ele ensinou os dogmas do deus flam-

jante Erlik, e liderou um grande grupo de tribos hirkanianas em direção às terras férteis ao sul do Vilayet. Depois de chegarem, os seguidores de Tarim conquistaram os nativos shemitas e os povos yezmitas e fundaram o reino de Turan (v. pág. 83). Em 1092 E.A., quando Tarim desapareceu (chamado por Erlik, de acordo com a lenda), Turan era um império florescente.

Neste momento, os hirkanianos são a onda que se levanta contra o domínio hiboriano no oeste. Os reinos hiborianos vêm Turan (e a onda hirkâniana por trás dele) como seu mais novo inimigo, mas não se sentem suficientemente ameaçados para interromper as guerras entre si. "A Era Hiboriana" revela que quinhentos anos depois da época de Conan, as espadas dos hiborianos desaparecerão, substituídas pelas lanças dos pictos e dos hirkanianos.

Situação Atual

As tribos hirkanianas continuam a avançar para o oeste. Nos lugares onde outrora seus cavaleiros eram bem recebidos em Turan, entretanto, o tempo fez crescer a distância entre os cavaleiros nômades e seus irmãos "civilizados". Os hirkanianos exigiram a realização de um Ushi-Kagan (v. abaixo) para mais uma vez conquistar Turan e arrancá-la de seus parentes "enfraquecidos". Se forem incapazes de apaziguar suas diferenças, os turanianos poderão se ver obrigados a defender as terras que conquistaram contra a maior parte de sua própria raça.

Amigos e Inimigos

Os hirkanianos têm um bom relacionamento com o reino khitaiano de Kusan, e o reino de Turan. Eles mantêm uma trégua desconfortável com as cidades-caravana da estepe e com as tribos primitivas do norte de Vilayet.

Algumas das tribos hirkanianas estão cientes da existência do reino de Meru, embora a maioria evite esse povo das montanhas. Os vendhyanos e os kosalanos menosprezam os hirkanianos como bárbaros, assaltantes e ladrões, da mesma forma que fazem os khitaianos por trás da Grande Muralha.

Geografia

A estepe hirkâniana é um planalto aproximadamente quadrado com 3.000 quilômetros de lado. Sua fronteira ocidental encontra a margem oriental do Mar Vilayet; sua fronteira oriental é demarcada pela Grande Muralha de Khitai. Sua fronteira ao sul é a serra de Talakma, um trecho das Montanhas Himelianas, enquanto ao norte, a estepe se estende até as florestas de pinheiros dos desertos subárticos.

Geonímia

Bukhrosha — uma cidade comercial na rota das caravanas de Turan a Khitai, habitada por uma população que é uma mistura de descendentes de hirkanianos e vendhyanos. Bukhrosha está relativamente próxima a Khitai e grande parte do comércio da cidade provém das enormes instalações para secagem e conservação que permitem que as especiarias sejam transportadas através das estepes (CMR).

Lakmashi — uma cidade comercial na rota das caravanas de Turan até Khitai, também habitada por um povo hirkâniano/vendhyano. Lakmashi é também conhecida como a "Cidade dos Portões de Prata", e é uma cidade de ourives. Embora Lakmashi não tenha a mesma reputação pela qualidade que Khorusun em Turan tem, seu trabalho está isento dos impostos turanianos, e seus ourives sempre têm serviço (CMR).

Planalto de Loulan — um planalto na parte leste da Hirkânia (TFK).

Malikta — uma cidade comercial próxima Lakmashi, e enquanto Lakmashi trabalha o ouro e a prata, Malikta é o lar dos joalheiros do comércio de Khitai (CMR).

Pathenia — uma região fria do norte da Hirkânia, onde vivem os terríveis homens-macaco (TFK).

Sogaria — a cidade mais a oeste das estepes, bem ao norte da fronteira turaniana. Os tecelões sogarianos misturam a seda de Khitai com as tinturas de Vendhya para fornecer os tecidos orientais tão apreciados pelos nobres turanianos e hiborianos (CMR).

Deserto Wuhuan — uma região árida do leste da Hirkânia que vai desde a margem sul do Lago Ho até a fronteira leste de Vendhya (TRC).

Flora e Fauna

Os cavalos hirkanianos vivem na estepa, junto com as cabras, as ovelhas e o gado que os hirkanianos pastoreiam. Entre as criaturas que vivem nas planícies incluem-se auroques, creodontes, lobos, mamutes e várias espécies de animais pequenos.

A estepa é alta, um tanto árida e coberta de capim. Durante o inverno, a chuva traz uma fantástica variedade de plantas para a estepa, mas no verão a chuva cessa, o capim fica marrom e as queimadas (causadas por homens descuidados ou por raios) campeiam fora de controle.

A estepa não é completamente plana; existem inúmeros vales e colinas pequenos espalhados pelo terreno ondulado. No entanto, um vale com três metros de profundidade é incomum, e para um hirkaniano, um desnível de seis metros é um despenhadeiro.

Nível de Mana

A estepa hirkaniana é uma área com nível de mana normal. Alguns dos kakabas (v. pág. 60) têm sua base em ruínas da antiga Khari, e muitas delas são locais que têm um alto nível de mana.

Sociedade

Os hirkanianos são altos e magros, têm narizes aduncos e cabelos castanhos ou pretos. Sua pele naturalmente clara, é bronzeada pelo sol e pelo vento da estepa até ficar marrom escura, quase como a de um Zíngarano ("A Era Hiboriana", de Robert E. Howard; CMR). Os homens usam bigodes e as barbas não são incomuns.

Os hirkanianos usam boinas de feltro compridas e pontiagudas com orelheiras, túnicas, tangas, jóias de ouro e botas suaves com as pontas voltadas para cima. As mulheres hirkanianas sempre usam véus quando estão na presença de homens que não são seus parentes.

As roupas hirkanianas são feitas de pele de ovelha ou de boi, ou de trajes roubados das caravanas que atravessam a estepa. Muitos guerreiros usam lorigas de couro, enquanto que os mais bem sucedidos usam armaduras de metal compradas ou roubadas das caravanas. Todos os guerreiros usam escudos, que são normalmente feitos de couro grosso esticado sobre uma armação de madeira, embora alguns hirkanianos tenham escudos de metal.

Os hirkanianos são criados sobre o lombo de animais. É raro eles andarem mais do que alguns passos de seus cavalos

até suas iurtas, ou vice-versa, e eles ficam espantados com o aparente vigor dos não hirkanianos que caminham vários quilômetros num único dia. A vida sobre a sela deixa-os zambetas e com um andar bamboleante e desconfortável.

Essa falta de agilidade a pé não deve ser confundida com inépcia nem com fraqueza. Uma tropa de cavaleiros hirkanianos é capaz de viajar cerca de 150 quilômetros por dia, levando quatro ou cinco cavalos por cavaleiro, e lutar no fim do dia sem descansar. Quando estão viajando, os hirkanianos não param para mudar de cavalos; em vez disso, o guerreiro salta de um cavalo para o outro, levando consigo a aljava e as flechas.

Guerreiros Hirkâniaos

Os hirkanianos são guerreiros temíveis. Sua habilidade em lidar com cavalos, combinada com suas selas fabricadas cuidadosamente e a perícia na escolha das armas, transforma-os numa força de ataque terrível. Eles não travam batalhas convencionais como os exércitos hiborianos; pelo contrário, eles lutam quando e onde eles escolhem.

A hierarquia militar hirkânia é tão pomposa quanto as que existem em "nações civilizadas". As tropas são lideradas pelo Kagan, ou Chefe-Guerreiro (Nível 7); os outros níveis são: Comandante de Quinhentos (5); Comandante de Cinquenta (4); Comandante de Dez (2); e guerreiro (0).

As tropas hirkâniaas coordenam suas atividades de várias formas, dependendo das circunstâncias. Quando a furtividade e a surpresa são necessárias, os hirkanianos usam bandeiras (de dia) e lanternas (à noite) para dar ordens a seus guerreiros. Mas quando a necessidade de sigilo termina, ou quando a horda não tem necessidade disso, enormes tímpanos de cobre são usados tanto para sinalizar as tropas hirkâniaas como para aterrorizar seus inimigos.

De vez em quando, as tribos hirkâniaas se reúnem contra as cidades e formam uma horda. Isso é raro, contudo, e às vezes acontece uma só vez num século. Além da enorme distância que separa as tribos, grande parte dela necessária para que elas tenham pasto adequado, as tribos têm muitas vezes tradições mutuamente antagônicas. Algumas tribos comem carne de cavalo; outras o proíbem. Alguns criam gado, e consideram as cabras animais impuros; para outros, o contrário é verdade. Quando um grande perigo ameaça os povos hirkâniaos (ou quando a promessa de uma grande pilhagem supera esses obstáculos), os kagans das tribos participantes indicam um deles ou Ushi-Kagan, ou chefe supremo (Nível 8).

Arsenal Hirkâniao

A principal arma hirkânia é o arco compósito. Esses arcos são feitos de madeira, chifre e tendões colados, e levam um ano para ficarem prontos. Os hirkanianos adquirem os arcos de artesãos que vivem em vilas nas costas das Montanhas da Noite em Khitai. A força desses arcos é medida pelo número de homens necessários para armá-los. Os jovens usam arcos de "um homem", e a maioria dos guerreiros usa um arco de "dois homens", que pode também ser armado por um homem com a ajuda de uma ferramenta especial, e os arqueiros mais fortes usam arcos de "três homens". Como esses arcos não podem ser deixados armados por mais de duas horas sem que eles quebrem ou percam a resiliência, os guerreiros hirkâniaos geralmente carregam dois arcos.

A arte dos arqueiros hirkâniaos é lendária. Um arqueiro hirkâniao, cavalcando a toda velocidade, é capaz de acertar uma flecha num homem a 100 metros de distância em mais da metade das vezes. Em termos de jogo, isso requer um nível de habilidade igual a 20 em Arco. Esse nível é comum entre os arqueiros hirkâniaos. A maioria é capaz de se agarrar ao tronco do cavalo com as pernas e tirar por baixo do animal, usando-o como escudo.



A outra arma hirkaliana é o laço. A corda com que é feito o laço é trançada com cabelo humano ou crina de cavalo; alguns hirkalianos acreditam que a melhor corda é trançada com o cabelo de um inimigo. O laço é usado principalmente para pastorear, embora os hirkalianos o usem em ataques quando é necessário fazer prisioneiros.

Os hirkalianos não fazem escravos, pelo menos não homens adultos. Às vezes eles tomam crianças pequenas ou concubinas não hirkalianas, mas do contrário eles matam todos aqueles que se colocarem em seu caminho. "Nós não queremos governar povos conquistados", dizem os hirkalianos, "e sim grandes pastos".

Os Clãs

Os hirkalianos se dividem numa miríade de clãs. Esses clãs têm de 40 a 60 famílias, 300 a 500 cavalos e 800 a 1.200 ovelhas, bois ou vacas, e são capazes de reunir em média cerca de 100 guerreiros homens. Os clãs sobrevivem do pastoreio em um "território" tradicional da estepa (em geral com 150 quilômetros de largura). Esses territórios têm pequenas intersecções, mas em geral os clãs estão distantes o bastante uns dos outros para impedir o pastoreio excessivo em determinada área.

Alguns dos clãs do sul também atacam caravanas que passam pelo seu território. Essa não é uma fonte primordial de rendimento (como é no Gulistão, por exemplo), e muitas caravanas fazem o longo trajeto através da estepa sem nenhum problema.

Em uma dada região, uma dúzia ou mais de clãs se reúnem para formar uma tribo. Essas tribos são normalmente baseadas em algumas relações (possivelmente míticas) de sangue, e existe um número considerável de casamentos entre os clãs de uma tribo. Os líderes tribais decidem quais as terras de pastoreio dos clãs, e os guerreiros da tribo se reúnem para atacar as cidades que ficam na rota de caravanas.

Os hirkalianos têm pouco território permanente para defender. Sua forma nômade de viver torna-os imunes aos imprevisíveis territoriais das nações mais "civilizadas".

Existe uma exceção que se destaca dentro dessa temporaneidade: toda tribo hirkaliana mantém um cemitério chamado *kakaba*, ou Cidade das Colinas, para seus kagans e Ushi-Kagans. Os *kakaba* são locais secretos de túmulos, muitas vezes ocultos nas regiões mais inóspitas da estepa. Como sinal de reverência aos mortos, não é permitido cavalgar no *kakaba*. Da mesma forma, é proibido atirar flechas em direção ao *kakaba*, por medo de atingir o espírito de um ancestral da tribo. Isso dificulta a tarefa de expulsar os invasores de um *kakaba*. Embora esses *kakaba* constituam uma fraqueza na defesa hirkaliana, eles não são explorados: os hirkalianos garantem que nenhum inimigo que porventura entre no *kakaba* conseguirá sair de lá vivo.

O Status nos clãs hirkalianos é uma questão complexa. O líder do clã pode ser o Ancião ou o Kagan (Status 3), dependendo da situação; os outros níveis são: xamã (2); comandante (1); guerreiro (0); pastor (-1); perjuro (-3); escravo (-4).

Religião

Os hirkalianos são adoradores dos ancestrais, que respeitam os feitos dos homens e o Céu Eterno. Eles não têm deuses, da forma que os hiborianos conhecem o termo, e qualquer influência cultural que os khari tenham tido sobre sua religião foi há muito tempo rejeitada. Alguns hirkalianos do extremo oeste seguem as divindades dos turanianos (v. pág. 82).

Forças Armadas

Os cavaleiros nômades hirkalianos são considerados Cavalaria Média (CM) com qualidade melhor ou igual a Experiente. Os hirkalianos são os melhores cavaleiros do mundo, e

são mestres no ataque rápido seguido de retirada igualmente rápida.

Língua

O hirkaliano é uma língua tonal, relacionada de forma distante com o khitaiano moderno. É uma língua Mental/Média. O turaniano moderno é uma língua bastante próxima do hirkaliano, e o valor pré-definido destas duas línguas é igual à outra -2.

O hirkaliano é escrito com um alfabeto de letras parecidas com os ideogramas khitaianos. A maioria dos hirkalianos é analfabeto, mas existem algumas poesias muito bonitas escritas em hirkaliano.

Nomes

A maioria dos nomes hirkalianos é mongol: Bartatua, Boria, Guyak, Kuchlug, Mazdak, Torgut.

Aventura na Estepe Hirkaliana

A *Distante Pathenia*. Os PCs são enviados numa missão para comerciar com os primitivos da Pathenia, que fica ao norte do Planalto de Loulan. A "cultura" pathenia manteve-se isolada desde o Cataclismo. Que povo estranho eles irão encontrar? E quanto às lendas sobre a feiticeira poderosa escondida no antigo Templo de Erlik, na Pathenia?

Iranistão

O Iranistão é uma confederação das tribos que vivem ao sul do Vilayet, e agora foram empurradas para o sul de Turan.

O Iranistão é descrito em apenas uma história na saga: "The Flame Knife". Essa saga conta o breve período que Conan esteve a serviço de Kobad Xá, o rei do Iranistão.

História

As tribos que vivem em torno do Mar Vilayet são anteriores (dizem alguns) ao Cataclismo. De qualquer forma, eles vivem nas praias do Vilayet desde o tempo da expansão hiboriana, juntando-se periodicamente até formar um reino, enriquecendo com o comércio das caravanas entre o ocidente e o oriente, e depois de um tempo desintegrando-se novamente em tribos independentes.

O Iranistão é a mais recente encarnação desse reino. Em 925 E.A., um aventureiro chamado Dibul uniu as tribos transformando-as num exército para defender a região dos hirkalianos. Em seu auge, pouco antes da morte de Dibul em 970 E.A., o Iranistão se estendia de Zamboula a Kosala, e do Mar Vilayet até Zimbabo.

Depois da morte de Dibul, as tribos começaram a brigar entre si pelo controle da coalisão, fazendo com que ficasse muito mais fácil para os hirkalianos conquistar o norte. Depois de ter conseguido as rotas das caravanas do norte para si, os hirkalianos ignoraram o reino enfraquecido e começaram o desenvolvimento do reino de Turan (v. pág. 83).

Durante os últimos 250 anos, os iranianos e os turanianos viveram num impasse. As terras do sul do Iranistão são pedregosas demais para as táticas de cavalaria hirkalianas de Turan serem efetivas, mas os soldados iranianos não são páreo para a cavalaria turiana no norte. Turan muitas vezes ignorou a presença iranianista, só para ser lembrada dela por uma invasão ineficaz.

Outra prática que perturba Turan é o fato do Iranistão oferecer uma rota de caravanas contornando o Vilayet pelo sul. Embora conduzir uma caravana ao longo das estradas pedregosas do Iranistão e através das Montanhas Ilbares seja uma jornada lenta e difícil, as baixas tarifas do Iranistão encorajam os mercadores a escapar dos cobradores de impostos de Turan.

Situação Atual

O Xá Arshak, atual governante do Iranistão, vem tentando sustentar seu controle das regiões limítrofes. Como as soluções militares e econômicas normais para esses problemas estão além de seu alcance, ele tem lançado mão do estratagema de espicaçar levemente Turan, na esperança que suas tropas vinagritas aumentem a ira de suas muitas tribos a ponto de unir-las mais uma vez. Essa tática perigosa tem feito com que muitos de seus conselheiros questionem sua sanidade, mas está começando a surtir efeito. No entanto, alguns chefes estão especulando se a melhor forma de acalmar os turanianos não seria entregar-lhes o Xá Arshak.



Amigos e Inimigos

O principal inimigo do Iranistão é Turan. O reino de Turan ocupa muito do que o Iranistão afirma ser seu próprio solo, e o Xá acusa os turanianos de escravizar seus súditos. No geral, os turanianos o ignoram.

O Iranistão é um aliado vago de Shem e Kosala, apenas enquanto esses parceiros se opuserem a Turan. O Iranistão também tem acordos comerciais com Zimbabo.

Geografia

O Iranistão é um país quente, com chuvas moderadas, que caem principalmente no litoral. A terra em si, no entanto, é pedregosa e improdutiva, e a maioria dos iranianos suplementa sua dieta com caça e pesca nas extensas regiões desérticas.

As Montanhas Ilbares são áridas e têm poucas trilhas, muitos desfiladeiros e gargantas sinuosas. Na parte norte da cordilheira, as montanhas formam pequenos planaltos onde membros das tribos Ilbarsi ganham a vida com dificuldade caçando e coleando. No Drujistão, o terreno é mais escarpado, e existem poucos lugares para levantar um acampamento.

Geonímia

Anshan — a capital do Iranistão (TFK).

Drujistão — uma região no sul das Montanhas Ilbares. O Drujistão é praticamente inabitável, e tem há muito a reputação de ser assombrado (v. *Os Yezmitas*, pág. 35) (TFK).

Kushaf — nação tribal dos kushafi nas Montanhas Ilbares (TFK).

Montanhas Ilbares — uma cadeia de montanhas no Iranistão ocidental. É pelos passos que atravessam as Montanhas Ilbares que viajam as caravanas que escolhem o Iranistão ao invés de Turan para chegarem até a fronteira leste do Deserto Kharamun e (por fim) até Shem (TFK).

Yanaidar — uma cidade dos yezmitas no Drujistão, próxima à Garganta dos Fantasmas (v. *Os Yezmitas*, pág. 35). Yanaidar foi construída (segundo a lenda) pelo rei-ghoul Ura, e diz-se que os fantasmas de Ura e seus servos ainda assombram Yanaidar. (TFK).

Nível de Mana

O Iranistão tem nível de mana baixo; O Drujistão tem nível de mana normal, o que contribui para sua reputação de mistério.

Sociedade

Os iranianos são um povo baixo, robusto, de ombros largos. Eles têm a pele marrom clara, olhos castanhos ou azuis, e cabelos de cor azul-metálica (parecidos com os dos shemitas, com quem eles têm um parentesco distante).

O povo iraniano divide-se em uma miríade de tribos que se uniram contra a ameaça de Turan. Embora esse inimigo comum dê ao reino alguma força, a origem variegada dos iranianos torna o reino rebelde.

Cada tribo tem suas terras ancestrais que elas conservam há milênios. Pode ser que essas terras não sejam extraordinariamente valiosas, nem extensas, mas elas representam o espírito independente da tribo. "Deixem o rei governar em Ashan", um líder tribal disse. "Essas terras são nossas".

O Iranistão é governado pelo Xá (Status 5); os outros níveis são: Califá (4); Emir (3); Xeque (líder tribal) ou oficial militar (2); artesão ou mercador (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Lei

O Iranistão não tem um sistema legislativo formal. Infrações menores são resolvidas pelo líder da tribo, sem recorrer às cortes "nacionais". Em casos mais significativos, a palavra do rei é teoricamente absoluta, mas uma tribo que discorda do rei simplesmente se retira para suas terras ancestrais e o ignora. Dependendo do monarca e seu estado de espírito, tais retíradas são vistas como um direito da tribo independente ou como uma desobediência proposital e traição. A primeira alternativa geralmente permite a resolução da disputa, enquanto a última implica em os soldados iranianos sufocarem rapidamente a "rebelião", enfraquecendo ainda mais a nação já oscilante.

Religião

O panteão iraniano e o dos yezmitas estão descritos no capítulo *Religião Híboriana*, págs. 34-35.

Forças Armadas

As tropas do Iranistão são compostas principalmente de infantaria, em sua maioria Ligeira e Média (IL e IM), com uma qualidade que varia de Experiente a Média. O Xá Arshak contratou algumas unidades mercenárias de Cavalaria Média Experiente (CM) e Infantaria Pesada (IP), mas suas insistentes tentativas de evitar pagá-los pode deixar em pouco tempo a capital sem defesa.

Língua

O iraniano é uma língua Mental/Média e tem parentesco com a língua shemita; essas duas línguas têm valor pré-definido igual à outra -3.

Nomes

Os nomes iranianos são persas ou árabes: Balash, Hakhmanni, Kobad, Nanaia e Sassan. Nomes turanianos também seriam adequados.

Aventura Iranistana

A Tumba de Dibul. O Xá Arshak, rei do Iranistão, encontrou um mapa da tumba do aventureiro Dibul. As lendas dizem que Dibul foi enterrado bem no interior do Drujistão com as mágicas poderosas que ele usava para unir as tribos ao sul do Vilayet. O Xá Arshak deseja usar essas mágicas contra os turanianos, e os fabulosos tesouros para melhorar suas legiões. Mas as tribos que vivem nas proximidades não apenas sabem da tumba, como ela é também seu santuário mais sagrado!

Keshan

Keshan é um dos Reinos Negros do norte. Ele fica no sul da Stygia, a leste de Kush e Darfar, e a oeste de Punt. É um reino bárbaro, com poucos dos hábitos mais civilizados fornecidos por seus governantes shemitas degradados.

Keshan é descrito na história "Jewels of Gwahlur", e sua continuação, "The Ivory Goddess".

História

No inicio da expansão hiboriana, os ataques hiborianos e a dissensão em Shem espalharam pequenas facções shemitas por todo o extremo sul. Os líderes shemitas que haviam sido derrotados nas batalhas perenes entre as cidades-estado conduziram seus seguidores para o sul, para levar uma vida nova a salvo de seus perseguidores.

Um desses grupos viajou para além da Stygia, até um vale no leste de Kush, e trouxe uma misteriosa coleção de gemas brilhantes, os Dentes de Gwahlur. Eles construíram uma enorme cidade de pedra chamada Alkmeenon, esconderam suas gemas lá dentro, escravizaram os povos kushitas dos arredores e se estabeleceram para gozar seu exílio.

Com o passar das gerações, esses shemitas abandonaram seus costumes civilizados, embora tenham se mantidos separados de seus servos kushitas. Com o tempo, eles esqueceram que haviam construído a grande cidade de pedra, e atribuíram-na aos deuses. Pouco depois, eles abandonaram Alkmeenon, e fundaram a cidade de Keshia.

Um oráculo, a princesa Yelaya, era venerada acima de todos os outros. A princesa era um dos últimos shemitas de sangue puro em Alkmeenon e, após sua morte, seu corpo foi posto num relicário do palácio real. De acordo com os sacerdotes, os deuses falam através da princesa Yelaya, e ela era consultada sobre todos os assuntos essenciais para o reino de Keshan.

Os sacerdotes e os xamãs voltavam a Alkmeenon, é claro, para consultar a princesa Yelaya e para observar os Dentes, que tinham adquirido um grande significado religioso. No inicio, suas visitas eram freqüentes, e anunciadas com pompa e cerimônia, mas com o passar das gerações e o fato de Alkmeenon se tornar cada vez menos familiar, as visitas ficaram cada vez mais raras. Posteriormente, os sacerdotes bloquearam todos os caminhos até a "cidade dos deuses", menos alguns que foram mantidos secretos, e declararam a cidade tabu.

Bít-Yakin

Estes tabus, mesmo quando combinados com sigilo e muros de pedra, são feitos para serem quebrados. Um feiticeiro shemita chamado Bít-Yakin entrou em Keshan em 766 E.A., encontrou Alkmeenon e se estabeleceu lá. Ele trouxe consigo um bando de sequazes semi-humanos, sujeitos à sua vontade por uma feitiçaria terrível e promessas feitas em altares evitados por homens civilizados.

A vida de Bít-Yakin estava quase no fim, seus feitiços eram quase todos devotados ao controle de seus servos e à preservação de sua vida. Ele descobriu o oráculo de Yelaya e através de uma combinação de feitiçaria e fraude, convenceu os sa-

cerdotes de que o corpo de Yelaya realmente falava. A parte mais eficiente dessa fraude era a mais simples: Bít-Yakin havia entalhado um tubo acústico a partir de uma câmara escondida de modo a fazê-lo soar como se a voz fosse mais aguda e viesse de perto do trono. Ele instruiu os sacerdotes a esconderem as jóias na cidade, na esperança de roubá-las quando os sacerdotes se cansassem de seu oráculo.

Os sacerdotes keshanos foram enganados. Eles começaram a questionar "Yelaya" sobre todos os assuntos e Bít-Yakin percebeu-se prisioneiro de sua própria fraude. Ele não se atreveu a se revelar, pois seria morto imediatamente como um infiel. Pelo mesmo motivo, ele não se atrevia a parar com seu embuste com medo que os sacerdotes descobrissem a fraude e o perseguissem. Então "Yelaya" continuou a falar e os sacerdotes continuaram a vir.

Bít-Yakin era velho, mesmo para um feiticeiro. Depois de um certo tempo, sua magia não era mais capaz de mantê-lo vivo. Ele instruiu seus servos bestiais a mumificárem seus restos mortais e sepultá-los numa caverna próxima à saída da cidade.

Isso não deteve os sacerdotes. Na próxima vez que consultaram o oráculo, entretanto, eles ficaram desconfiados de seu silêncio, e começaram a explorar a cidade. Eles encontraram os servos de Bít-Yakin, agora livres de sua influência, e foram mortos. Apenas alguns deles conseguiram fugir de Alkmeenon, suas arengas grandiloquentes mantiveram todo mundo assustado o bastante para afastá-los do local por mais de cem anos, até os eventos da história "Jewels of Gwahlur".

Amigos e Inimigos

Keshan mantém relações amigáveis com Punt, Zimbabo e os Reinos Negros do Sul, apesar da dificuldade de se viajar através da selva tornar o contato no mínimo pouco freqüente. É claro que, da mesma forma que nos Reinos Negros, essas alianças são quebradas rapidamente.

O maior adversário de Keshan é Darfar, dominado pelos yoguitas. Os yoguitas muitas vezes atacam as vilas keshanas do lado oeste em busca de sacrifícios, e grande parte do poderio militar de Keshan está dedicado à defesa de sua fronteira ocidental.

Geografia

Keshan é um lugar quente e montanhoso, com florestas densas. Sua região central contém muitas escarpaduras íngremes que fazem com que seja difícil atravessá-la. Jaguatiricas, serpentes, tigres e outros tipos de animais existem em abundância nas selvas keshanas, e as montanhas estão cheias de cabras, ursos e outros animais silvestres.

Geomímia

Alkmeenon — a capital do reino shemita que precedeu Keshan. Alkmeenon fica num pequeno desfiladeiro circular com apenas algumas entradas cuidadosamente escondidas (JOG).

Keshia — a atual capital de Keshan. Keshia é descrita como "um enxame de cabanas cobertas com sapé amontoadas dentro de um muro de lama que cerca um palácio de pedra, lama e bambu" (JOG).

Nível de Mana

Keshan é uma área quase uniforme de nível de mana normal, com apenas alguns pequenos pedaços de terra que têm nível de mana alto ou baixo. Existe pouca exploração organizada das regiões mais potentes, já que as perícias mágicas dos keshanos não são muito desenvolvidas.

Sociedade

Os keshanos têm a pele mais clara que seus vizinhos em Darfar e Punt, embora eles ainda sejam "escuros" quando com-



parados com qualquer povo hiboriano. Eles são altos e esguios, têm rostos ovais, e usam jóias pesadas penduradas nos lóbulos de suas orelhas que as esticam até quase 15 centímetros.

Boa parte da cultura dos keshanos tem origem na cultura de seus ancestrais shemitas. As vilas keshanas são construídas sobre alicerces de pedras, com estradas cuidadosamente desimpedidas ligando-as por todo o reino.

Keshan é governada pelo Rei (Status 3); os outros níveis são: Sacerdote ou nobre (2); artesão, mercador ou oficial militar (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Religião

Os keshanos adoram Yelaya (v. pág. 62).

Forças Armadas

Os guerreiros keshanos são considerados Infantaria Ligeira (IL) de qualidade variando entre Médio e Veterano. Existe pouco interesse nas formas "superiores" de combate e quase nenhum serviço como mercenário na selva.

Língua

O keshano é uma mistura de kushita e shemita Mental/Média, e tem valor pré-definido igual ao valor de qualquer uma dessas línguas -6. O keshano não têm uma forma escrita, embora alguns membros do clero ainda sejam capazes de ler e escrever o shemita arcaico.

Nomes

Os nomes keshanos são africanos e perderam todos traços de sua origem shemita: Bakumbe, Gorluga, Gwarunga, Yelasha. Outros nomes kushitas também seriam apropriados.

Aventura Keshana

De volta a Alkmeenon. Os Dentes de Gwahlur ainda estão em Alkmeenon, no fundo do leito de um rio veloz. A cidade encontra-se mais uma vez abandonada por todos exceto os servos de Bit-Yakin. Aventureiros valentes, que não forem desencorajados pelos bizarros habitantes da cidade, poderiam recuperar as jóias, que têm a reputação de serem as mais valiosas do mundo. E mesmo que os dentes sejam inatingíveis, que outros tesouros místicos os shemitas poderiam ter trazido com eles? E que conhecimento de feitiçaria Bit-Yakin teria deixado como herança?

Khitai

Khitai é a misteriosa nação do Leste, lar de feitiçarias poderosas e antigos mistérios. Khitai é quase lendária para o hiboriano

médio, embora os povos que vivem mais a leste (como os turanianos e vendhyanos) mantenham um comércio considerável com os reinos de Khitai.

Khitai é descrita em diversas histórias. A primeira visita de Conan a Khitai acontece em "The Curse of the Monolith". Ele encontra homens de Khitai em outras histórias, das quais a mais notável é "The Flame Knife", mas não viaja tão distante para o leste até "The Return of Conan", para recuperar sua rainha, Zenobia, prisioneira do feiticeiro khitaiano Yah Chieng.

História

Antes do Cataclismo, Khitai era ocupada pelos khari. Quando o Cataclismo aconteceu, Khitai foi relativamente pouco perturbada. Pouco depois, no entanto, os refugiados lemurianos foram lançados na costa; os khari escravizaram os refugiados, da mesma forma que fizeram com todos os outros povos "primitivos" da região.

Séculos se passaram. Como em todos os despotismos, os escravos acabaram derrubando seus mestres. Os khari foram forçados a fugir de suas terras para escapar da terrível vingança de seus ex-escravos, abandonando as cidades e os tesouros místicos de sua antiga terra-natal. (Para saber mais detalhes sobre a história de Khari, veja o parágrafo *Hirkânia*, na pág. 58, e o parágrafo *Stygia*, na pág. 80.)

Os povos escravos que ficaram não compreendiam as artes superiores da civilização khari. Os textos khari que descreviam a agricultura, a tecnologia e a feitiçaria eram um palanfório sem sentido para os ex-escravos analfabetos. Os poucos que eram alfabetizados ou que tinham a confiança dos khari foram mortos como simpatizantes. Ao invés de se tornarem os herdeiros do império khari, os escravos viram-se como carniceiros devorando os ossos de uma civilização morta.

O "novo império" rapidamente desmoronou. Generais locais se apropriaram das fortalezas dos khari ou de outras obras defensáveis e estabeleceram suas próprias satrapias locais, umas poucas benevolentes, mas a maioria tão cruéis quanto os recém-expulsos khari, e todas reivindicando o domínio do império agora arruinado. Os lemurianos se deslocaram para o oeste, preferindo o terreno desimpedido da estepe às contínuas guerras das nações khari. No prazo de um século, essas satrapias se tornaram cidades-estado, cada pequena região subordinada a seu próprio rei local, sem nenhuma "confederação" global que os unisse. Apenas as ruínas das cidades khari mostram a civilização que um dia prosperou na costa leste.

Durante 15 séculos, as cidades-estado fragmentadas de Khitai brigaram entre si como corvos debicando um cadáver, todas elas mantendo a ficção de que ela (e somente ela) representava o arruinado império Khari. De tempos em tempos, um governante poderoso se ergue e une algumas das cidades-estado, e o há tanto tempo imaginado Reino Médio de Khitai é (temporariamente) estabelecido. Mas as grandes distâncias envolvidas no governo de um reino como este, combinadas com a demanda por independência que irrompeu na época da revolta original dos escravos, sempre leva esses impérios ao colapso.

Situação Atual

O contato recente com Turan reatou as relações comerciais com o Oeste. Caravanas cruzam regularmente a estepe hirkaniana para chegar ao reino de Kusan e às cidades-estado centrais. Alguns mercadores propuseram negociações a Kambuja, na esperança de agradar os Pra-Eun com suas quinquilharias do oeste. No entanto, alguns ocidentais recomendam com insistência cautela, preocupados com o fato de o contato excessivo com Khitai poder levá-los a se deslocar para o oeste, como seus predecessores hirkanianos, e desafiar a supremacia hiboriana com espadas e a proibida magia khari.

Amigos e Inimigos

Khitai não tem alianças (exceto alguns poucos acordos de comércio) com nações ocidentais.

Internamente, alguns dos reinos têm tratados com Turan, outros com Vendhya, e outros ainda com reinos hiborianos que ficam além do Mar Vilayet (embora esses últimos sejam mera formalidade), mas coletivamente Khitai é distante demais para estar envolvida nas alianças do oeste.

Dentro de Khitai, as cidades-estado fazem e desafazem alianças com uma velocidade vertiginosa. Só nos Reinos Negros os tratados são quebrados com tanta facilidade. Alguns tratados duram séculos, é claro, especialmente aqueles celebrados com cidades-estados distantes, mas dentro de qualquer região as cidades-estado manobram constantemente para conseguir o domínio.



Geografia

As fronteiras de Khitai são mal-definidas, já que não existe nenhum outro "reino" próximo a ele. Os próprios khitaianos assumem a Grande Muralha e as montanhas sobre as quais ela é construída como sendo sua fronteira ocidental. Essa cordilheira vai para o norte até os desertos ínvios e gelados e para o Mar do Sul.

Dentro do reino existem florestas semi-tropicais, pântanos e desertos. A maior parte da terra arável é íngreme demais para ser cultivada nos moldes hiborianos e, para contornar o problema, os khitaianos adotaram o sistema khari de terraços. Esses terraços não só oferecem mais terreno plano como também inibem a erosão impedindo que o escoamento de águas carregue o solo fértil para longe.

Geonímia

A Grande Muralha de Khitai — uma muralha de pedra gigantesca construída pelos khari para proteger suas terras cultiváveis dos mastodontes e de outras criaturas imensas (muitas delas extintas hoje em dia) que vagavam pela estepe hirkaniana antes do Cataclismo. A muralha serve aos khitaianos modernos, protegendo-os de ataques hirkanianos. Entretanto, apesar da qualidade excepcional da construção dos khari, a muralha está começando a desmoronar em alguns locais. Os khitaianos estão tentando consertá-la, mas eles não têm o equipamento necessário para reconstruir a Muralha (TRC).

Angkor — a capital da cidade-estado de Kambuja (TWM).

Kambuja — a cidade-estado mais ao sul de Khitai. Kambuja é governada pelo Rei-Deus Pra-Eun, um feiticeiro poderoso que faz parte do Círculo Escarlate. As pessoas são rigorosamente controladas pelo governo (mais ainda do que na maioria das cidades-estado khitaianas). Além das precauções normais representadas por uma polícia e um exército, Pra-Eun emprega uma misteriosa tropa de assassinos, os Andarilhos da Noite, para eliminar "inimigos do estado" políticos e criminosos. As lendas e os ru-

mores locais afirmam que os Andarilhos da Noite são demônios invocados por Pra-Eun (TWM).

Kusan — uma cidade-estado khitaiana que fica a oeste da Grande Muralha, oficialmente "fora" de Khitai, mas que apesar disso faz parte daquela civilização. Seu governante, King-Shu, é forte, mas generoso, embora sua corte abrigue muitas facções políticas dissidentes. Kusan comercia regularmente com hirkanianos e turanianos. Em particular, os moradores das vilas de Kusan fazem arcos recurvados para os hirkanianos (v. pág. 59) e as caravanas kusanas, carregando seda e ouro de Khitai, são raramente perturbadas quando cruzam a estepe (COM).

Paikang — uma cidade-estado do norte de Khitai. Paikang é governada pelo feiticeiro Yah Chieng, mestre supremo do Círculo Escarlate (TRC).

Pântanos dos Mortos — um pântano no extremo nordeste de Khitai onde floresce o lótus cinza (RIH).

Ruo-gen — uma cidade-estado belicosa do norte de Khitai, fica ao norte de Paikang (TRC).

Shu-chen — uma cidade-estado belicosa do norte de Khitai, fica ao sul de Paikang (TRC).

Economia e Espólio

Khitai produz muitas coisas raras, entre elas leques de penas de pavão, esculturas em jade e porcelana. O ouro e as jóias são de uso comum, principalmente para realizar a transferência de grandes somas em dinheiro.

Nível de Mana

A maior parte de Khitaia tem nível de mana alto, particularmente ao redor das ruínas da antiga civilização khari. Existem vários locais com nível de mana muito alto, mas os khitaianos supersticiosos evitam esses lugares, por acreditarem que eles sejam a morada de demônios.

Sociedade

Ao longo dos séculos, os povos de Khitai se fundiram em uma raça homogênea: magros, de altura mediana, com pele amarela, olhos oblíquos, feições agudas, testa alta, e rostos ovais. Existem algumas variações regionais (os sulistas, por exemplo, tendem a ser mais baixos e ter mais cintura), mas as diferenças são quase imperceptíveis para os ocidentais. (Elas são muito perceptíveis para os khitaianos.)

O comportamento khitaiano é revestido de cerimônias complexas criadas para tentar igualar seus predecessores imperiais, os khari. Cada membro da sociedade khitaiana tem um lugar na estrutura e nos códigos de comportamento que devem ser seguidos.

Esses códigos não impedem a iniciativa pessoal. Os khitaianos acreditam que aqueles que melhor obedecem os códigos serão recompensados pelos deuses. A partir dessa premissa, eles concluem que "o vencedor estava certo", e essa maneira de encarar as coisas orientada-pelo-sucesso dá a eles uma inclinação para a traição e a hipocrisia que faria um nobre hibariano empalidecer.

Um aspecto desconcertante desses códigos é a extrema cortesia da conduta khitaiana. A maioria dos mercadores ocidentais acha a essa melifluidade irritante, se infensiva; mercadores de sucesso reconhecem as armadilhas ocultas nessa aparência de respeito e sempre tomam o devido cuidado.

Cada cidade-estado de Khitai é dominada por um Rei (Status 6); os outros níveis são: Príncipe (5); Duque (4); Conde (3); mercador rico, oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7, ou sacerdote (2); artesão ou mercador (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo ou forasteiro (-2); bandido, bandoileiro ou ladrão (-3); escravo (-4). Em alguns momentos da história de Khitai, muitas cidades-estado estiveram reunidas por um único Imperador (Status 7).

Lei

A lei khitaiana flui a partir do senhor feudal da cidade-estado. O senhor feudal faz as leis e com freqüência julga pessoalmente os casos criminais mais importantes, ainda que, a maioria dos senhores indiquem juristas para julgar e punir os criminosos.

As leis, quando combinadas com os códigos usuais, são planejadas para manter o senhor feudal em uma posição de poder. As leis não tratam apenas dos crimes comuns, mas também de coisas estranhas (para as mentes hiborianas) como "ter muitos criados" e "se vestir acima de sua posição". As multas são comuns, mas para os crimes graves ou aqueles que abalam o *status quo*, a mutilação e a morte são as punições usuais.

Diferentemente das nações hiborianas, onde os juízes estão muitas vezes sujeitos à influência financeira, é muito difícil subornar um juiz em Khitai. Por outro lado, os juízes estão muitas vezes sujeitos ao interesse político de seu clã ou facção, e podem muito bem ignorar a lei e a verdade para atingir algum objetivo político "maior".

O Círculo Escarlate

Da mesma forma que a Stygia tem seu Círculo Negro, e a Hiperbórea sua Mão Branca, os feiticeiros de Khitai uniram-se numa irmandade de poder: o Círculo Escarlate. O Círculo, como seus equivalentes no ocidente, é uma hierarquia de dominância. Cada mago é servido pelos mais fracos, e em troca serve aos mais poderosos nas artes da feitiçaria. No topo dessa pirâmide está o feiticeiro Yah Chieng, governador da cidade-estado de Paikang, cujos demônios e feitiços são temidos em todo o oriente.

O Círculo Escarlate trabalha ativamente na descoberta e tradução de antigos manuscritos khari. Seus estudiosos descobriram feitiçarias perdidas pelos khari quando eles fugiram do oriente que são, portanto, desconhecidas dos feiticeiros moderados da Stygia. Para ter uma amostra de alguns feitiços do Círculo Escarlate, v. pág. 99, *Mágicas de Khitai*.

Forças Armadas

As tropas das cidades-estado khitaianas são bem treinadas e bem organizadas. Patrulhas regulares e conflitos na fronteira mantêm a qualidade em níveis elevados (Experiente a Elite), e o moral é mantido através de um conjunto rígido de censuras morais e espírito de corporação. A Infantaria (incluindo piqueiros) é o tipo de tropa preferido, embora algumas cidades-estado progressistas (como Kusan) mantenham pequenos contingentes de cavalaria. As operações de cerco são uma arte em Khitai, e as máquinas de sitio, os processos de minar e outras táticas de cerco fazem parte do treinamento básico de cada oficial.

Língua

O khitaiano é uma língua Mental/Média derivada da língua dos khari, misturada com os muitos idiomas dos escravos que estavam em uso quando a civilização khari desapareceu. A língua tem muitos dialetos (que têm valor pré-definido igual a qualquer outro -3), cada um deles associado com uma cidade-estado ou uma região geográfica em particular.

A escrita khitaiana é ideográfica e tem pouca pontuação. Os conceitos complexos são descritos por conjuntos de ideogramas, alguns dos quais são arbitrários e determinados pelo uso "tradicional". Essa estrutura ideográfica facilita a comunicação através de longas distâncias, nas quais a escrita alfabetica ficaria em desvantagem devido às diferenças nos dialetos. Poucos khitaianos são alfabetizados. Os dez mil caracteres do khitaiano são reservados para a nobreza e os escribas.

Nomes

Os nomes khitaianos são compostos pelo nome do clã com uma sílaba, seguido de um nome pessoal com uma ou duas

sílabas: Yah Chieng, Kang Hsiu, Kang Lou-dze, Leng Chi, Yo La-gu. Os membros de clãs desonrados não usam o nome de seu clã; alguns feiticeiros (como Pra-Eun) também abandonam o nome do clã para demonstrar que estão acima de seus clãs (ou pensam que estão).

Aventura Khitaiana

De volta a Kusan. A facção Faisão Dourado do governo kusano conseguiu apoio político suficiente para tentar um golpe. Eles mantêm o rei Shu em prisão domiciliar e se proclamaram seu porta-voz. Será que os PCs conseguiram resgatar o rei Shu e devolver o monarca a seu trono? Ou será que eles farão um acordo com o Faisão Dourado que quer interromper o contato com o "ocidente bárbaro"?

Kosala

"Sua cabeça, cimério! Eu vou arrancá-la com minhas mãos nuas, desenroscando-a para fora dos seus ombros como se torce o pescoco de uma ave! Assim os filhos de Kosala oferecem um sacrifício a Yajue"

— *Shadows in Zamboula*

Kosala é o maior dos estados satélites vendhyanos, mantendo sua independência de seu vizinho maior através de uma forte aliança com seu vizinho ocidental, o Iranistão.

Kosala nunca foi visitada na saga e é mencionada brevemente em apenas três histórias: "Shadows in Zamboula", "The Flame Knife" e "Red Nails".

História

Kosala foi fundada pelos mesmos povos escravos refugiados que vieram para Vendhya na época do Cataclismo. A maioria dos refugiados permaneceu na fértil península vendhyana, mas alguns grupos continuaram avançando, na esperança de encontrar uma terra para si. Eles a encontraram um pouco para frente em direção ao oeste, numa região mais árida sem nenhum outro habitante.

Quando os kshatriyas invadiram o subcontinente vendhyano, eles procuraram primeiro os campos férteis da Vendhya Central, e depois se espalharam para o exterior (v. o parágrafo Vendhya, na pág. 85). Seu avanço foi interrompido no Rio Jhunda, cujas águas engrossadas não ofereciam nenhuma passagem para os cavaleiros nômades. Os kosalanos mantiveram sua frágil independência, mas observaram tacitamente quando os estados livres vendhyanos foram engolidos pelo império Kshatriya.

Durante 1.500 anos, os kosalanos vêm observando o império vendhyano crescer, e se preparando para rechaçar uma invasão que nunca aconteceu. Agora, eles foram flanqueados por Turan, e se uniram a os outros estados da região (notavelmente o Ghulistão e o Iranistão) formando uma frágil aliança que parece condenada diante das tropas hirkanianas.

Situação Atual

Recentemente, o prefeito de Yota-Pong propôs que os kosalanos recorram a seus velhos inimigos, os vendhyanos, para afastar a invasão turiana. "De que vale nossa liberdade de Vendhya" ele perguntou num discurso recente, "se nós tivermos de usar grilhões turianos?"

Amigos e Inimigos

Os principais aliados de Kosala são o Iranistão e o Ghulistão, embora Kosala tenha agido como uma nação neutra servindo como mediador entre Turan e Vendhya. Se for necessário (e possível), no entanto, os governantes de Kosala jogarão o Iranistão contra Turan para proteger a si próprios da dominação.

Geografia

Kosala é uma região montanhosa e semi-árida, menos fértil que Vendhya, mas mais habitável que o Ghulistão ou o moderno Iranistão. Sua costa, ao longo do Mar do Sul, tem poucos portos viáveis, e os kosalanos são marinheiros medíocres.

Geonímia

Yota-Pong — a maior cidade-estado em Kosala.

Nível de Mana

Kosala é uma região com nível de mana baixo, e tem trechos ocasionais com nível de mana normal e algumas áreas afastadas das cidades com nível de mana zero.

Sociedade

Os kosalanos têm uma sociedade variada. Cada cidade-estado pratica uma religião e um sistema social diferente. Algumas cidades-estado têm uma estrutura de castas rígida, na qual o comportamento de cada membro da sociedade é definido de acordo com os ritos; outras permitem livremente a movimentação social, onde qualquer pessoa com riqueza e soldados pode declarar um nobre.

A única constante na sociedade kosalana é o fervor religioso universal de seus habitantes. Não importa qual sua religião, os kosalanos observam seus dogmas com um vigor cobiçado pelos sacerdotes hiborianos.

Uma devoção como esta faz com que os kosalanos sejam subervientes para com seu clero. Embora o costume e as leis canônicas proíbam os sacerdotes de terem propriedades, ou até mesmo de andar de carroça, séculos de imaginação frustraram a maioria das restrições. Exemplo: embora não possa ter qualquer propriedade, um sacerdote pode ser (e muitas vezes é) nomeado zelador vitalício, e tem permissão para usar a propriedade como parte de suas atividades como zelador. Ele pode até mesmo comercializar esses contratos, renunciando à "responsabilidade" de uma bolsa de ouro em troca de um contrato relacionado com um lote de terra. Depois de centenas de anos desse tipo de manipulação, a verdadeira propriedade não tem nenhum significado, e quase tudo é tomado, de uma forma ou de outra por contrato.

De modo similar, um sacerdote deixa seus contratos (e sua sinecure sacerdotal) para seus herdeiros, portanto as crianças são criadas para executar suas funções litúrgicas desde que aprendem a andar.

Cada cidade-estado kosalana é governada por um Prefeito (Status 6; o prefeito de Yota-Pong tem Status 7); os outros níveis são: Sumo Sacerdote (5); Sacerdote (4); Acólito ou mercador rico (3); mercador ou oficial militar de Nível Hierárquico igual a 6-7 (2); artesão ou oficial militar de Nível Hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Religião

A religião kosalana é um mistério para os estrangeiros. Cada cidade-estado tem sua própria religião, separada e independente em todos os aspectos de seus vizinhos. A liberdade de credo é desconhecida em Kosala; todo mundo segue a religião do estado, e a recusa em participar de rituais é no mínimo uma afronta grave.

Forças Armadas

A maior parte das tropas kosalanas é composta de Infantaria Ligeira e Média (IL e IM), e a cavalaria nunca foi popular entre as cidades-estado. Os Piqueiros são desconhecidos, embora o Xá Arshak tenha se oferecido para enviar mercenários para treinar os recrutas no uso das armas de haste em troca de mais apoio militar e econômico contra Turan.

Língua

As línguas kosalanas são todas dialetos vendhyanos Men-tais/Médios. O valor pré-definido de qualquer idioma kosalano é igual ao vendhyano-5, ou qualquer dialeto kosalano-3.

Nomes

Não aparece nenhum nome kosalano na saga. Os nomes vendhyanos podem ser usados.

Aventura Kosalana

Estrangeiros. Os PCs entram em Kosala e devido à ignorância, violam rapidamente vários dogmas religiosos locais. Eles se vêem rapidamente aprisionados no templo local. Será que eles conseguirão se explicar ou terão de escapar pela força?



Koth

"Koth, que fazia fronteira com as terras pastoris de Shem."

— As Crônicas Nemédias

Koth é um dos países mais antigos do Ocidente, sendo anterior às invasões hiborianas. É governado por um déspota avarento, Strabonus de Koth, cujas atividades são uma ameaça constante a seus vizinhos em Argos, Shem e Ophir.

A primeira visita registrada de Conan a Koth acontece em *Conan the Mercenary*, onde ele serve à rainha Ialamis, de Khauran.

Depois dos eventos de *Conan the Mercenary*, Conan deixa Koth e não volta durante muitos anos, até os eventos do "Black Colossus", "Shadows in the Dark" e *Conan the Renegade*. Ele abandona Koth por um ano para se unir aos kozakis da estepe turaniana, depois retorna como comandante da guarda real da Rainha Taramis, de Khauran, na história "A Maldição da Lua Crescente".

Conan não volta a Koth por um longo período, até "The Scarlet Citadel", quando o feiticeiro Tsotta-Lanthi raptou Conan e o coloca no Poço que existe sob sua cidadela. Pouco tempo depois, em "The Return of Conan", ele passa rapidamente por Koth para ver o feiticeiro Pelias.

História

Koth tem suas raízes no reino thuriano pré-Cataclísmico da Valúsia. Quando o Cataclismo devastou a civilização ocidental, os valusianos enfrentaram o colapso de sua civilização e a invasão dos atlantes e dos pictos. Apesar da coragem valusiana,

os dois povos em guerra expulsaram os valusianos para as colinas do sul. Quando chegaram, entretanto, eles ficaram imóveis. As defesas naturais do terreno impediram as tentativas pictas de saqueá-los. Os valusianos se fixaram em sua nova terra, e passaram a chamar esse reino de Koth.

Koth sobreviveu por milhares de anos, embora não tenha permanecido inconquistado. Quando os khari chegaram, Koth tornou-se súdito de Acheron. Depois, quando as tribos hiborianas devastaram Acheron, Koth se tornou uma nação hiboriana.

A localização física de Koth permitiu que ele mantivesse sua identidade. Embora a terra não seja a melhor que existe, a posição central de Koth, escarranchando o continente ocidental, torna seus poucos passos valiosos para seus vizinhos. Koth tem sempre o cuidado de cobrar tanto imposto quanto o mercado é capaz de suportar.

Situação Atual

Os esforços de Strabonus para aumentar a arrecadação de impostos foram redobrados, já que várias de suas unidades mercenárias mais valiosas mudaram-se para as pastagens de Shem, onde se paga melhor. Ele criou uma série de fortés na fronteira shemita, e está parando as caravanas que passam por ali. Ele confisca as mercadorias daqueles que se recusam a pagar as tarifas. Isso enfureceu os shemitas, principalmente o pelishti de Asgalun, cujas caravanas que viajam de leste para oeste foram atingidas várias vezes por esta taxação sem precedentes. Se não modificar essa política perigosa, Strabonus pode se ver envolvido em uma nova guerra.

Amigos e Inimigos

Koth mantém relações adequadas com a maioria das cidades shemitas, Ophir e Coríntia. Nenhuma dessas poderia ser considerada um aliado de verdade, e todas foram traídas por Strabonus mais de uma vez, mas as rotas de comércio de Koth têm feito com que manter as boas relações seja uma atitude sensata para essas nações.

Essa hostilidade velada fica clara quando se viaja mais para o norte. A Aquilônia e a Nemédia vêem Strabonus como um presunçoso perigoso cujas práticas põem em risco todos os povos hiborianos. Strabonus atacou tropas nemédias de surpresa, e uma porcentagem considerável das caravanas da Aquilônia desapareceu nos desfiladeiros sinuosos kothianos.

Geografia

Koth é uma longa cadeia de colinas rochosas na direção leste oeste que fica entre Ophir, Coríntia e Zamora, no norte, e Shem no sul. Ela é cortada por alguns passos, que ficam bloqueados pela neve durante os meses do inverno. As cidades ficam geralmente em vales, alguns dos quais são bem grandes (de 35 a 50 km); a maioria das cidades é fortificada, e algumas muralhas datam das origens valusianas de Koth.

Geonímia

Khanyria — uma cidade em Khauran (TRC).

Khauran — um principado semi-independente de Koth, que goza de uma liberdade nominal com relação ao rei em Khorshemish, mas tem de pagar tributos e deve alguma obediência a Strabonus. Khauran é governada pela dinastia matrilinear de Ashkauri. Essa linhagem hiboriana de rainhas tem uma maldição sobre ela, segundo a qual uma vez a cada século, nasce uma feiticeira maligna na família. Dizem que a feiticeira pode ser identificada por uma marca de nascimento, uma lua crescente entre seus seios (CTM; WSB).

Khoraja — um principado de Koth. Khoraja é, como Khauran, semi-independente de Koth, e é governada por uma monarquia hereditária. Diferentemente de Khauran, contudo, o governante de Khoraja é normalmente do sexo masculino, embora as mulhe-

res possam ser regentes na ausência do monarca de direito (SHD; CRE).

Khorshemish — a capital de Koth. Num esforço para aumentar o tráfego de caravanas pelo oeste de Koth, Strabonus investiu grandes quantias de dinheiro público para desenvolver Khorshemish e transformá-la na "Rainha do Sul". Os edifícios e os monumentos públicos (bem como as hospedarias e instalações para as caravanas dirigidas com eficiência) são tão maravilhos quanto Strabonus pretendia, mas as caravanas estão demorando para mudar suas rotas. A extravagância de Khorshemish ultrapassou a capacidade financeira de Strabonus, criando a reputação que ele tem hoje de ser um unha-de-fome.

Tantusium — um pequeno estado-vassalo de Koth. Tantusium vive em constante rebelião contra Strabonus de Koth. Ele fica longe demais de Khorshemish para Strabonus arriscar enviar uma legião para pôr fim à rebelião, assim a "impertinência" continua incontestada. Os políticos prevêem que é só uma questão de tempo para Strabonus se sentir seguro o suficiente para voltar sua atenção para a província desgarrada (CRE).

Nível de Mana

A maior parte das regiões áridas e pouco habitadas de Koth têm nível de mana variando entre normal e baixo. No entanto, existem vários trechos ao longo dos passos ocidentais, com nível de mana alto, e algumas ruínas sobre locais com nível de mana muito alto (como na Cidadela Escarlate em Khorshemish). Desnecessário dizer, que estes locais são apreciados pelos magos de Koth, e Tsotha-lanthi exige que seus espiões informem imediatamente todas as descobertas deste tipo.

Sociedade

Os kothianos são uma mistura de linhagens hiborianas e shemitas, com um vestígio de sangue estígio. Eles têm estatura e complexão medianas, embora tenham uma tendência a ter excesso de peso. As pessoas são parecidas com as que existem em outras nações hiborianas, embora paguem mais impostos.

Além dos povos da civilizada Koth, existem diversas tribos que habitam as inóspitas colinas. Esses montanheses são ferozmente independentes e, em geral, não se afastam de suas moradas nas montanhas. Como eles não se opõem a Strabonus, pelo contrário, simplesmente o ignoram (e ocasionalmente irritam), o rei não tentou exterminá-los. Mas eles que não se atrevam a se tornar um inconveniente grave, pois uma vila com 200 montanheses não é um desafio para uma coorte de infantaria pesada kothiana.

Koth segue o padrão hiboriano de hierarquia social; ela tem um Rei (Status 7); Príncipe (6); Conde (5); Barão (4); Prefeito (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico, ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bando-leiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Lei

A lei kothiana se assemelha à lei da maioria das nações hiborianas. Existe um sistema de cortes e magistrados e um bom número de advogados profissionais, particularmente em Khorshemish. A principal diferença são as leis relativas aos impostos, que aumentaram as taxas a serem pagas quase ao ponto de causar uma insurreição armada.

Strabonus de Koth

O rei atual de Koth, Strabonus, é notável por diversos motivos. Primeiro, sua ascensão ao trono não foi alcançada apenas através do nascimento, mas também por chantagem, intimidação e manipulação política. Havia sete outros candidatos à sua frente na fila para o trono; quatro morreram e os outros três desistiram da coroa.

Embora o comportamento de Strabonus seja apenas um pouco mais cruel do que o da maioria dos reis hiborianos, os reinos vizinhos não confiam nele. Ele afirma manter suas tropas para defesa interna, mas isso não tem impedido agressões externas ocasionais. Ele tem rompido reiteradamente tratados com Ophir, Shem, Coríntia e Nêmida; invadiu Argos duas vezes, e Shem e Ophir uma vez cada.

O mais sério, contudo, é sua associação com o feiticeiro Tsotha-Lanthi. Essa criatura reservada mora na Cidadela Escarlate, que se conecta com o palácio de Strabonus em Khorshemish. A cidadela de Tsotha-lanthi contém horrores que os poucos que entraram e retornaram apenas insinuam. (Talvez a história mais assustadora sobre estes horrores possa ser encontrada em "The Pit", uma obra-prima da poesia escrita pelo poeta louco aquiloniano Rinaldo.) Para a maioria dos reis hiborianos, a associação com feiticeiros é um ato de desespero; para Strabonus de Koth, Tsotha-lanthi tornou-se uma parte integral de seu governo.

Religião

Os kothianos adoram os deuses de Shem. Essa adoração, contudo, ainda está contaminada com as crenças do antigo reino de Acheron, o que dá à religião kothiana um tom estígio.

Mitra não é popular em Koth. No passado, os adoradores de Mitra foram perseguidos, mas Strabonus de Koth permitiu que os adoradores de Mitra construíssem um enorme templo em Khorshemish.

Forças Armadas

Koth usa principalmente tropas Médias e Pesadas, preferindo arregimentar tropas Irregulares quando necessário, em vez de manter um contingente significativo de tropas Ligeiras. Durante décadas, as tropas de Koth foram consideradas Veterano a Elite, mas as recentes dificuldades fiscais de Strabonus diminuíram a qualidade de suas tropas para Experiente ou até mesmo Médio, à medida que os guerreiros mais experientes abandonaram-nas para se unir às tropas mercenárias de Shem que pagam melhor.

Os exércitos kothianos têm uma aparência estranha para um hiboriano por causa de sua mistura de equipamentos e táticas ocidentais e orientais. A mesma tropa tem infantaria pesada blindada e nômades do deserto cãalvando camelos.



Língua

O kothiano é uma língua Mental/Média de origem principalmente hiboriana. Tem parentescos com o ophireano moderno, mas não próximo o suficiente para ser uma perfeita com valor pré-definido. Muitos kothianos falam ophireano ou shemita.

Nações da Era Hiboriana

Nomes

Os kothianos têm nomes latinos à moda hiboriana: Amalric, Constantius, Ivga, Ivor, Salomé, Strabonus, Taramis, Taurus, Thespides, Valerius, Vateesa e Yasmea.

Aventura Kothiana

A Chegada do Coletor de Impostos. Strabonus de Koth, desesperado para pagar as dívidas criadas com a construção da "Rainha do Sul", aumentou progressivamente os impostos cobrados das caravanas que passam por Khorshemish. Mais tarde, naquela estação, um mercador aquiloniano está se esquivando dos novos impostos conduzindo sua caravana por um passo secreto que ele encontrou num velho mapa acheroniano. Ele contrata os PCs para proteger sua caravana dos montanheses. Mas o mapa mostra mais do que uma estrada antiga; a rota passa por um enorme conjunto enfeitado cujo nome foi apagado do mapa. Será um túmulo rico? Um templo? Ou uma ruína assombrada por um demônio da antiga Acheron? E será que a caravana conseguirá passar antes da neve tornar a estrada intransitável?

Para Dentro do Poço. Os PCs são contratados para resgatar uma princesa ophireana que foi capturada e levada para o Poço que existe debaixo da Cidadela Escarlate. Que bizarras criaturas se escondem no antrô de Tsotha-lanthi?

Kush e os Reinos Negros

Os Reinos Negros são um grupo de nações ao sul da Stygia, governado por um grupo de tribos influentes que vive em constante mutação.

Kush é o Reino Negro mais ao norte. Ele fica na costa do Mar do Oeste, logo ao sul da Stygia. Os mercadores e os exploradores hiborianos encontraram Kush quando navegavam para o sul, e muitas vezes referem-se (incorrectamente) a todos os Reinos Negros pelo nome genérico de Kush.

Conan fez diversas incursões nos Reinos Negros. Conan e Bêlit saquearam navios da Costa Negra em "Rainha da Costa Negra" e *Conan the Rebel*, onde ele ganhou o cognome Amra, o Leão. Ele liderou os ferozes Bamuas em "O Vale das Mulheres Perdidas", embora esteja fugindo delas no início da história "O Castelo do Terror", e abandona Kush no final de "O Focinho na Escuridão". Conan volta aos Reinos Negros quando estava perseguindo Zaron Negro em *Conan the Buccaneer*, e retorna depois com Valéria, a guerreira, na história "Red Nails". Depois ele viaja para o leste, passando por Keshan e depois por Punt na história "The Ivory Goddess". Muitos anos depois, Conan viaja para o extremo sul do continente perseguindo Thoth-Amon em "Shadows in the Skull".

História

Os Reinos Negros têm pouca história escrita. Por tudo que se pode precisar, as tribos dos Reinos Negros vivem nesta região desde o início da Era Hiboriana. Suas fronteiras não são fixas, e as histórias orais das tribos são pouco mais do que relatos de suas vitórias. As pequenas derrotas não são incluídas na liturgia histórica, e nas derrotas importantes não sobra ninguém para contar a história.

Os Reinos Negros estão juncados com enormes cidades pré-Cataclísmicas. Algumas estão abandonadas, ruínas vazias enterradas na selva impenetrável; outras guardam pequenos resquícios de sua população original, às vezes horroivelmente mudadas ao longo dos milênios; outras ainda são ocupadas por pequenos grupos de povos modernos que fugiram das nações "civilizadas" e buscaram refúgio nas antigas cidades.

O Livro de Skelos menciona um povo misterioso "descendente de serpentes" que vive próximo aos Fogos do Sul. Não

se sabe se esse povo é composto de adoradores de Set da antiga Stygia ou remanescentes do povo-serpente da Valúsia.

Situação Atual

Uma onda de rumores sobre um reino em crescimento ao longo da costa central está se espalhando em direção ao norte. Parece que essa nova potência está usando táticas militares turanianas com armas de haste para aumentar seu território. De acordo com os relatos, o reino Amazônico está em desorden, e o reino de Atlaiá está na defensiva. A nova região é governada por um guerreiro chamado Juma; não se sabe se esse Juma é o velho companheiro de Conan ou algum outro que tem objetivos de conquista.

Amigos e Inimigos

As alianças com os Reinos Negros são no mínimo limitadas. Os estígios e os shemitas trocam armas por escravos com os ghanatas e outras tribos, mas os exércitos do norte não têm nenhum interesse nas selvas do sul.

Os maiores inimigos que cada Reino Negro enfrenta são as outras tribos dos Reinos Negros. As constantes trocas de alianças fazem com que a vida de um chefe tenha grande probabilidade de ser curta, mas definitivamente excitante.

Geografia

Os Reinos Negros começam na fronteira sul da Stygia, Darfar e Keshan. Eles se estendem por 3.000 km em direção às regiões vulcânicas conhecidas como Fogos do Sul no extremo do continente. As Montanhas Drujistanas formam sua fronteira oriental; sua fronteira ocidental é o Mar do Oeste.

A selva domina a parte norte dos Reinos Negros, embora haja um grande trecho desértico no canto nordeste, e uma extensa savana em Kush. A selva acaba se reduzindo a uma savana, que se estende até o Mar do Sul.

Geonomia

Abombi — uma cidade na Costa Negra (TSC).

Amazon — um dos Reinos Negros ao sul onde as mulheres são guerreiras e os homens são escravos virtuais. As amazonas controlam uma grande porção dos Reinos Negros. Elas usam plumas banhadas em ouro como dinheiro, e compram escravos dos ghanatas ("A Era Híboriana", por Robert E. Howard; CBU; TWM).

Aphaki — uma tribo shemita que avançou para o sul, através da Stygia, para fundar Tombalku (DOT).

Atlaiá — um reino misterioso ao sul da Stygia, que se presume estar ao sul do reino dos amazonas ("A Era Híboriana", por REH).

Bakalah — uma tribo que vivia ao sul de Kush, próximo dos bamulas. Os bakalah foram traídos por Conan em 1275 (VLW).

Bamula — uma tribo guerreira do norte dos Reinos Negros. Conan tornou-se chefe das bamulas em 1275, mas foi expulso por seus curandeiros em 1276 (VLW).

Bigharma — uma tribo de Tombalku (DOT).

Costa Negra — o litoral dos Reinos Negros ao longo do Mar do Oeste. A Costa Negra era uma das regiões mais "civilizadas" dos Reinos Negros, pois as tribos costeiras comerciavam regularmente com navios mercantes da Stygia e Shem (DOT; PBO).

Borni — uma tribo de Tombalku (DOT).

Darfar — um dos Reinos Negros do norte. Darfar está descrito nas págs. 54-55.

Fogos do Sul — as montanhas vulcânicas do extremo sul da Costa Negra (QBC).

Gamburu — a capital do reino amazônico (CBU).

Gazal — cidade antiga na parte norte do deserto dos Reinos Negros. Gazal foi construída milhares de anos atrás e está desmoronando. É habitada pelos gazali, um grupo de eruditos adoradores de Mithra que foram expulsos de Koth em 357 E.A. (DOT).

Ghanata — uma tribo feroz de traficantes de escravos que vive nos desertos na parte norte dos Reinos Negros (DOT; PBO; TSC).

Rio Jeluba — um rio que corre para o leste a partir de Tombalku (DOT).

Jihiji — uma vila perto de Barnula e Bakalah (VLW).

Kassali — a capital de Punt (TIG).

Keshan — um dos Reinos Negros ao Norte. Keshan é descrita nas págs. 62-63.

Kordafa — um reino ao sul de Kush. Kordafa era o lar do mago Muru (SID).

Kulalo — uma vila na Costa Negra, próxima a fronteira norte do reino das amazonas. Kulalo era a capital da "nação" de Juma o kushita (CBU).

Matamba — uma tribo que vive a nordeste da vila de Kulalo. Os matamba eram inimigos das tribos unidas de Juma, o kushita (CBU).

Meroe — a capital de Kush. A "cidade" de Meroe é a maior nos Reinos Negros, com uma população de aproximadamente 5.000 pessoas. Ela foi construída sobre ruínas pré-stígias, e suas antigas muralhas de pedra são frequentemente consertadas com paliçadas de madeira nos locais onde o muro desmoronou.

Mindaga — uma tribo que vive ao sul de Tombalku (DOT).

Ilha Sem Nome — essa ilha outrora ocupada pelo povo-serpente da Valúsia, fica em algum lugar ao largo da Costa Negra (CBU). A Ilha Sem Nome era pequena, e a única construção na ilha era um templo em honra ao deus-sapo Tsathoggua, protegido pelo antigo Ritual Z'thoun (v. pág. 97).

Punt — um Reino Negro do leste que fica ao sul do deserto turaniano e a leste de Keshan. Dizem que o povo de Punt "bateia pepitas de ouro do tamanho de ovos de ganso do leito arenoso dos riachos de águas cristalinas que desce das montanhas". É verdade que Punt é o mais rico dos Reinos Negros, em termos de ouro e jóias, e sua prosperidade transformou a dinastia de chefes numa das mais duradouras dos Reinos Negros.

Siojina-Kisua — veja *Ilha Sem Nome*.

Ilhas do Sul — as ilhas do sul da Costa Negra. Elas são habitadas por uma tribo guerreira relacionada aos suba. Bélit recrutava suas tripulações nessas ilhas (QBC).

Suba — uma tribo da Costa Negra. Bélit e sua família viviam com os suba. Traficantes de Escravos estígios atacaram a vila, levaram Bélit como escrava e mataram sua família. Bélit escapou e voltou à Costa Negra, onde ela transformou os suba que haviam sobrado na tripulação de seu navio pirata, o Tigresa. (CTR; DOT).

Tibu — uma tribo mascarada de Tombalku (DOT).

Tombalku — uma cidade dos Reinos Negros governada por uma coalizão de tribos vizinhas e os Aphaki, um povo shemita. Tombalku é considerada mítica pelos híborianos (DOT).

Wadai — uma tribo do norte, com o mesmo tipo físico (mas não as mesmas práticas) que os canibais de Darfar. Os wadai não afiam seus dentes, e cortam o cabelo rente (BTE).

Alado, Cidade do — a cidade à margem do venenoso rio Zarkheba onde Bélit morreu. A Cidade do Alado foi fundada nos recessos obscuros da pré-história, antes dos estígios desenvolverem a civilização, por uma raça de belas criaturas humanóides. A maior parte da população foi morta por uma série de desastres. O único que sobrou tornou-se o macaco alado que assombrava a cidade (QBC).

Xuchotl — uma antiga cidade construída por refugiados kosalanos. Xuchotl é habitada pelos tlazilanos, uma raça mestiça de estígios e orientais. Os tlazilanos estão envolvidos numa luta contínua pelo controle da cidade, divididos que estão por uma disputa de mais de 50 anos por uma mulher. Os contendores originais ainda vivem e governam suas respectivas facções (RNA).

Xuthal — outra cidade antiga. Essa é habitada por seus construtores, que passam a maior parte de suas vidas em sonhos induzidos por lótus. Nas profundezas da cidade, dorme um demônio das sombras chamado Thog, que acorda ocasionalmente para devorar alguns habitantes da cidade (TSS).

Yanyoga — uma cidade no extremo sul, onde se diz que o

povo-serpente da Valúzia vive com seus escravos de pele amarela. Outras histórias falam de uma missão comercial vendhyana que saiu de seu curso e naufragou no extremo sul da costa do Mar Vendhyano (SIS).

Zabhele — uma cidade portuária na costa de Kush. Caravanas vêm a Zabhele para levar as mercadorias para o interior.

Rio Zarkheba — um rio venenoso que deságua no Mar do Oeste. Os minerais existente no rio tornam sua água impotável. A única característica digna de nota no rio é a Cidade do Alado (v. pág. 69).

Zimbabo — o Reino Negro mais a leste. O Zimbabo está descrito nas págs. 88-89.

Clima

Os Reinos Negros ficam a 15 graus da linha equatorial: eles são quentes. A temperatura passa dos 38°C no verão, e mesmo no inverno ela raramente é menor do que 15°C. As selvas do norte são úmidas, mas a savana no sul é seca a maior parte do ano, e as estações chuvosas no início da primavera, fornecem toda a água que eles receberão durante o ano.

Flora e Fauna

Os animais que vivem nos Reinos Negros estão entre os mais ferozes da Era Hiboriana. Em nenhum outro lugar do continente hiboriano, exceto talvez nos Sertões Pictos, pode-se encontrar criaturas tão perigosas.

Praticamente qualquer animal descrito no capítulo "Animais Selvagens" do *GURPS Bestiary* seria adequado nos Reinos Negros, especialmente aqueles que são reais ou existiram na Era Glacial. Dinossauros (RNA) e dragonetes (RMZ) movem-se furtivamente pelas selvas do sul. A maior parte das criaturas "fantásticas" é rara, mas não existe nenhuma razão para se acreditar que os animais "extintos" não sobreviveram na Era Hiboriana.

Economia e Espólio

Os Reinos Negros produzem plumas banhadas em ouro, penas de avestruz e marfim. Além disso, muitas das cidades abandonadas guardam antigos tesouros do tempo do povo-serpente.

Nível de Mana

A maioria dos Reinos Negros tem nível de mana normal, com algumas áreas de nível de mana alto cuja frequência aumenta quando se viaja em direção ao sul.

Sociedade

Os povos dos Reinos Negros têm pele negra, e apresentam grandes variações de altura, cor da pele etc. Eles são fortes, altos e geralmente muito magros, embora alguns chefes sejam grotescamente gordos. Eles têm poucas doenças crônicas, pois os que adoecem morrem rapidamente.

Os povos abrangem um certo número de tribos independentes, normalmente lideradas por um chefe carismático ou um líder guerreiro. O chefe é eleito semi-democraticamente, geralmente por aclamação da tribo, mas se a tribo estiver dividida entre dois candidatos, a questão será decidida pelo curandeiro, que revela os desejos dos deuses, ou por um duelo até a morte.

Em Kush, as pessoas comuns têm pele escura (como no resto dos Reinos Negros), mas a classe dominante adoradora de Set é composta de descendentes dos khari de pele clara.

Cada tribo tem uma cicatriz ou uma tatuagem ritual característica que identifica seus membros; numa sociedade onde se usa pouca roupa, estas marcas dificultam a infiltração em uma tribo inimiga.

O comércio é limitado e as alianças são frágeis; a tribo que ajudou você no mês passado pode se juntar a seus inimigos e

atacar sua vila este mês. Estes ataques são realizados com o objetivo de tomar comida e escravos, principalmente mulheres, e demonstrar a coragem dos atacantes.

Apesar disso, algumas tribos aliadas desenvolveram meios sofisticados de transmitir informação pela selva. Os sacerdotes de Nebethet em Punt e Keshan usam um código de padrões de percussão gerados em grandes tambores de madeira para enviar mensagens através das densas florestas.

Embora as mulheres sejam capturadas em ataques tribais, os casamentos amigáveis entre tribos são raros. Os casamentos são questão informais e podem ser interrompidos por qualquer um dos cônjuges simplesmente rejeitando o casamento diante da tribo. As mulheres solteiras são livres para dormir com quem quiserem, sem preconceito, e até mesmo as mulheres casadas têm alguma variação. Em muitas tribos a esposa do hospedeiro é oferecida aos convidados para passar a noite — e espera-se que ele retribua da mesma forma.

Em Kush, existe um Rei (Status 3) de descendência Khari que governa os chefes de tribo locais. Nos Reinos Negros, o status conta pouco fora da própria tribo. Entre os níveis de status incluem-se Chefe Tribal (Status 2); Chefe Guerreiro (1); guerreiro (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoileiro ou ladrão (-3); escravo (-4). Os membros de outras tribos (mesmo as amistosas) estão submetidos a um redutor igual a -1 em seus testes de reação quando saem de seus territórios; homens de tribos hostis podem esperar uma recepção desagradável apesar de seu status.

Lei

Cada tribo é governada pelo seu chefe, que distribui justiça para a tribo e mantém seus membros unidos. Muitas vezes, contudo, as tribos são divididas em facções políticas, com dissidentes guiados por desafiantes do trono do chefe ou pelo curandeiro, que normalmente representa os elementos conservadores na tribo.

Exceto no caso de tribos conquistadas, que geralmente obedecem os caprichos de seus conquistadores, não existe nenhum padrão de justiça nos Reinos Negros. As decisões são baseadas na conveniência política, no sentimento público ou na vénia dos chefes.

Religião

Os deuses dos Reinos Negros estão descritos no capítulo *Religião Hiboriana*, pág. 33.



Forças Armadas

A maioria das tribos guerreiras são Infantaria Ligeira, e geralmente de qualidade variando entre Médio e Experiente. Contudo, as guerras de guerrilha dos Reinos Negros tornam esses guerreiros imprevisíveis num grande campo de batalha.

Língua

Seria impossível descrever aqui as centenas de dialetos tribais espalhados pelo Reinos Negros. A maioria tem origem numa única língua pré-kushita. No norte, o kushita e o ghanatano são usados como língua franca, mas no sul não existe um idioma desses.

Trate cada dialeto dos Reinos Negros como uma perícia Mental/Fácil; todos os dialetos têm valor pré-definido igual a qualquer outro dialeto -4.

Nomes

As pessoas dos Reinos Negros têm nomes africanos: Aja, Ajonga, Bajuh, Bombaata, Bwatu, Gobir, Juma, Laranga, Saidu, Sakumbe, Yasala etc. Outros nomes do sul, particularmente os de Darfar, Keshan e Zimbabo, poderiam também ser apropriados.

Aventura Kushita

O Retorno de Kethmes. Há mais de uma década, os habitantes de pele escura de Kush aniquilaram seus mestres estígios e assassinaram os governantes de Meroe, criando uma nova ordem sem seus velhos mestres. No entanto, a nova ordem não teve sucesso e Meroe tornou se um ninho de intrigas muito pior do que havia sido sob o domínio da rainha Tananda.

Agora, um aventureiro chamado Kethmes chegou, afirmando ser o sobrinho da rainha Tananda e aspirando retornar a seu trono “de direito”. A nova nobreza não vê nenhuma utilidade para esse presunçoso, mas o populacho quer mudanças, e pode mais uma vez colocar um governante de pele clara no trono.

Kethmes procura guerreiros e conselheiros para esse empreendimento. Será que os PCs vão ajudar Kethmes em sua licitação pelo trono de Meroe? Ou, pelo contrário, eles irão ajudar os governantes de pele escura a manter sua posição no poder? Ou trabalharão para ambos os lados, esperando conseguir sua própria vitória?

Meru

Meru é uma nação isolada no coração das Montanhas Himelianas. Suas origens são conhecidas apenas através de lendas e sua existência foi revelada apenas recentemente para o mundo exterior.

Meru aparece apenas em uma história: “The City of Skull”.

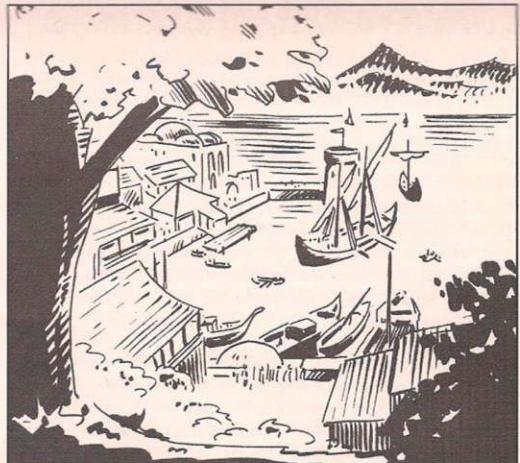
História

De acordo com a lenda meruviana, o vale conhecido como Cálice dos Deuses foi outrora o Topo do Mundo: uma planície gelada que vai do topo das Himelianas até o topo das Talakmas.

A lenda meruviana continua: “Então Yama, o rei dos demônios, determinou que se criasse esse vale para que nós, seu povo escolhido, o habitássemos. Usando de uma magia poderosa, ele fez a terra afundar. O solo tremeu com o som de dez mil trovões, rochas derretidas espirraram de rachaduras na terra, montanhas desabaram, e florestas ficaram em chamas”.

Quando esse enorme sublevamento terminou, a terra entre as cadeias de montanhas havia se tornado um vale profundo, aquecido pelo calor do solo, e plantas e bestas dos países quentes vieram habitá-la. “Depois Yama criou os primeiros meruvianos e os colocou no vale, para lá viverem para sempre”.

Alguns estudiosos hiborianos sustentam que essa é uma descrição primitiva do Cataclismo que afundou a Atlântida. Eles apontam a presença de rinocerontes (“nariz de chifres”), tigres e outras criaturas selvagens, e postulam a existência de uma grande dispersão imediatamente após o Cataclismo o que poderia explicar a presença dessas criaturas no vale isolado.



Amigos e Inimigos

Meru tem pouco contato com o mundo exterior. Poucas tribos hirkanianas fazem comércio com ouro e jade, mas a maioria dos hirkanianos deixa os meruvianos em paz.

Geografia

O Cálice dos Deuses fica entre as montanhas Himelianas e as Talakmas. O mar interior, Sumero Tso, cobre grande parte do solo do vale. As Sete Cidades Sagradas de Meru — Shamballah, Throa, Paliana, Issedon, Auzakia, Thogara e Shondakor — estão igualmente espaçadas ao redor do litoral desse lago, no sopé das montanhas.

Meru é aquecida pela atividade vulcânica que ocorre muito abaixo da superfície. Assim, apesar de seu isolamento nas montanhas áridas, ela conserva um clima tropical. Muitas das plantas e animais dos Reinos Negros se desenvolvem no clima de Meru.

Nível de Mana

Meru é uma terra com nível de mana alto.

Sociedade

Os meruvianos são um povo baixo de pele escura, parecidos com os vendhyanos. Sua cultura está estagnada, e todo o código de conduta é regulado pelos xamãs e sacerdotes do culto de Yama.

Meru é governada pelo Rimpoche (Status 8 — afinal de contas ele é o filho de Yama.); os outros níveis são: Sumo Sacerdote (5); Conde ou Sacerdote (4); Barão ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (3); Patrício, mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (2); artesão, mercador ou soldado (1); plebeu (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Costumes

Os meruvianos acreditam que a sorte e o azar são resultado de uma divida cármbica. Se têm má sorte, eles estão expiando se têm boa sorte, eles estão sendo recompensados por atos de virtude de uma vida anterior. Por isso, os meruvianos são muito receptivos com relação a seus destinos.

Os meruvianos também oferecem obediência total aos sacerdotes. Isso se deve parcialmente à crença de que os sacerdotes nascem nessa condição devido a sua pureza espiritual, e também por causa da ameaça da vingança de Yama (v. pág. 35).

O líder do governo (e do clero) é o Rimpoche (deus-rei) Jalung Thongpa, Terror dos Homens e Sombra do Céu, o filho de Yama que sempre reencarna. Quando Jalung Thongpa morre, os sacerdotes vasculham Meru à procura da criança que nasceu no momento da morte de Rimpoche; essa criança, independente de quão deformada ou inadequada ela seja, é declarada a forma reencarnada de Jalung Thongpa.

A Lei

A lei meruviana é simples: obedecer os sacerdotes. Os sacerdotes são a fonte de toda lei (como os porta-vozes do poderoso Yama) e sua palavra é, por definição, o desejo de Yama.

Para um meruviano, a morte não é a pena definitiva. A morte liberta o espírito para a reencarnação, e não é, portanto, nem recompensa, nem punição, e sim uma mera transição sem valor moral.

Os maiores infratores, portanto, são escravizados e forçados a remar as galés que circundam continuamente o Sumero Tso. Do ponto de vista meruviano, a escravidão elimina a humanidade e a individualidade de uma pessoa sem interromper seu ciclo de encarnações. Esses escravos raramente se revoltam, mesmo que tenham sido sentenciados injustamente, quando eles acham que estão reparando crimes dos quais não se lembram.

Religião

Os meruvianos adoram Yama (v. pág. 35).

Forças Armadas

As tropas meruvianas são Infantaria Ligeira ou Média (IL e IM) com um contingente considerável de piqueiros. A cavalaria é desconhecida no Cálice dos Deuses.

Língua

O meruviano tem, no máximo, um parentesco distante com qualquer língua viva. É uma perfeita Mental/Média. Alguns meruvianos, particularmente aqueles que vivem no norte, também falam hirkaniano de forma hesitante.

Nomes

Os nomes meruvianos têm uma forma tibetana: Jalung Thongpa, Tanzong Tengri. Outros nomes meruvianos se parecem com os de Vendhya e Hirkânia.

Nemédia

A Nemédia é o segundo maior reino dos hiborianos e o principal rival da Aquilônia. Enquanto a Aquilônia sempre teve uma tradição de independência que sempre levou suas províncias afastadas à revolta, a Nemédia tem uma estrutura feudal que permeia todos os aspectos do reino.

Conan é um ladrão em Numália na história "The God in the Bowl"; suas façanhas contra a lei nemédia levam-no à prisão em *Conan the Warlord*. Ele deixa Nemédia por vários anos, retornando a Belverus em *Conan The Defender*, depois de uma permanência temporária no extremo norte. Por fim, a Nemédia invade Aquilônia em *Conan the Conqueror*, com a ajuda do feiticeiro acheroniano Xaltotun.

História

A história de Nemédia começa com a chegada dos khari, e a fundação da antiga Acheron. Quando os khari, fugindo de seus ex-escravos hirkanianos, alcançaram as terras férteis do oeste, encontraram três reinos: a Antiga Stygia, Hiperbórea, a Ancestral e Acheron. Acheron ocupava as nações conhecidas hoje como Nemédia, Britúnia, Corinthia e Ophir; Hiperbórea, a Ancestral cobria o leste da Aquilônia, os Reinos da Fronteira e

o sul da Hiperbórea; e a Antiga Stygia ocupava Shem, a moderna Stygia e o deserto turaniano.

Quando a invasão hiboriana avançou vinda do norte, a região central de Acheron foi rapidamente conquistada. Python, com suas torres púrpuras, que lutou contra todos os feitiços disponíveis na antiga Acheron, foi apagada do conhecimento dos homens. Os hibóri reclamavam tudo o que havia restado para si, e fundaram o novo reino da Nemédia.

A Nemédia permaneceu inconquistada desde então. Seus reis têm governado do Trono do Dragão em Belverus há quase 3.000 anos. Com o passar do tempo, o grande reino foi suplantado em poderio militar por seu jovem parente, a Aquilônia, mas ela ainda continua sendo o centro cultural da civilização hiboriana.

Situação Atual

A Nemédia está aguardando o momento oportuno, esperando a Aquilônia se envolver nos problemas de uma guerra civil para começar uma nova guerra de conquista. A execução repentina de Numedides por Conan eliminou qualquer possibilidade de um conflito prolongado e tirou do rei Nimed a oportunidade de avançar sobre o leste da Aquilônia. Além disso, a reputação de Conan como general, fez com que Nimed não quisesse arriscar suas tropas num ataque convencional, e o levou até a fazer ofertas amigáveis à nova dinastia. A postura conciliadora de Nimed é malquista entre a maioria dos nobres da Nemédia, que preferem atacar rapidamente enquanto a Aquilônia ainda está enfraquecida pela luta interna, mas Nimed não é um rei que se curve diante da pressão, e uma invasão desse tipo parece improvável.

Amigos e Inimigos

O principal rival da Nemédia é a Aquilônia, e boa parte dos esforços da Nemédia é devotada a sobrepujar a grande nação hiboriana. A Nemédia também tem diferenças com Koth, Zamora, Britúnia e Ophir, embora a maior parte delas se dissipe rapidamente.

Seu maior aliado (na verdade um estado-cliente) é a Corinthia, que além de agir como um anteparo entre a Nemédia e Koth, fornece uma rota de caravanas para as mercadorias nemédias com destino a Agrapu ao longo da Estrada dos Reis.

Geografia

A Nemédia é uma terra fértil, parecida com o leste da Aquilônia. Poucas das criaturas selvagens que infestam o oeste da Aquilônia são encontradas na Nemédia; essa nação já é civilizada há quase três milênios.

A Nemédia tem dois lados cercados de montanhas; apenas as fronteiras norte e leste são planas. As montanhas ajudam a proteger o território nemédio, pois as tropas estrangeiras podem ser detidas em passos cuidadosamente escolhidos entre as montanhas.

Geonímia

Belverus — a capital da Nemédia. Belverus é uma cidade maravilhosa de grandes realizações culturais e arquitetônicas. Em todo o oeste, ela é rivalizada apenas pela arrogante Khorshemish, cujos reis gastaram muito para permitir que eles fossem comparados ao esplendor da capital nemédia.

Hanumar — uma cidade no norte da Nemédia. Hanumar é o centro da adoração do culto nemédio a Ibis.

Numália — a segunda maior cidade da Nemédia. Numália fica na Estrada dos Reis, que une todo o oeste; existem estradas ao sul da cidade que levam até as rotas de caravanas de Ophir, Koth e Shem.

Python — a antiga capital de Acheron. Python é uma cidade perdida; seus tesouros estão escondidos há séculos. Estudiosos

hiborianos modernos acreditam que a Cidade das Torres Púrpuras fica no nordeste da Nemédia, nas selvas próximas aos Reinos Negros.

Tor — um baronato da Nemédia.

Economia e Espólio

A Nemédia produz uma grande variedade de mercadorias manufaturadas, entre elas armas, armadura, teares e outras máquinas complexas e joalharia. As minas da própria Nemédia produzem pouca riqueza, mas seu domínio da Estrada dos Reis produz grandes quantias na forma de tributos.

Nível de Mana.

O nível de mana varia entre baixo e normal na maior parte da Nemédia. Existem regiões com nível zero próximo do Reino da Fronteira. A parte oriental da Nemédia, que coincide com a antiga Acheron, tem nível alto de mana, e vários santuários que demarcam locais com nível de mana muito alto.

Sociedade

A Nemédia é principalmente hiboriana, com uma leve mistura da antiga raça khari através dos acheronianos conquistados. O reino tem uma estrutura muito parecida com a Aquilônia, embora seja dada uma ênfase maior aos laços feudais e menor à liberdade pessoal.

A Nemédia é há muito tempo o principal rival da Aquilônia. Muitos dos esforços políticos da Nemédia têm como objetivo demonstrar que a Nemédia é mais importante do que a Aquilônia. Contudo, apesar da profundidade cultural e da liberdade intelectual que existe na Nemédia, essa nação simplesmente não tem as matérias-primas que a Aquilônia é capaz de fornecer. Essa rivalidade continua deixou os dois reinos imobilizados.

A Nemédia é governada pelo Rei (Status 7); os outros níveis são: Príncipe (6); Conde (5); Barão (4); Cavaleiro (3); Prefeito (de uma cidade), Patrício, mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 5-6 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-4 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Obrigações Feudais

A Nemédia mantém a hierarquia feudal mais rigidamente do que qualquer outra nação hiboriana. Todos os cidadãos têm uma posição na hierarquia feudal; eles devem jurar obediência a seu senhor feudal, e têm direitos e obrigações específicas segundo o detalhado código feudal da Nemédia.

Os Feudos e os títulos de nobreza são passados do pai para o filho mais velho, somente com base em ligações de sangue. Se não houver um filho disponível para ocupar o trono, recorrer-se-á a regras complexas de consangüinidade para determinar o verdadeiro herdeiro.

Um berço nobre também é um pré-requisito para muitas posições de estado. Somente aqueles que descendem de uma família nobre (Status maior ou igual a 4) podem assumir postos no exército com nível hierárquico maior ou igual a 7, servir nas Cortes de Justiça, ou encabeçar um Conselho Inquisitorial. Só no campo da educação a linhagem de sangue é ignorada, embora seja necessário o patrocínio de um nobre para se conseguir qualquer concessão do Trono do Dragão.

Lei

As leis da Nemédia estão sistematizadas num código minucioso e específico: as Doutrinas Nemédias. Esse sistema legal inclui direitos para os cidadãos acusados de crimes, especifica punições para os crimes, e permite até mesmo que um nobre (mas não um plebeu) peça ao rei que interceda sobre os procedimentos oficiais.

As cortes nemédias têm a reputação de serem justas. Os membros das Cortes de Justiça são indicados pelo rei (para as cortes nacionais) ou pelo nobre que governa a região. Os Conselhos Inquisitoriais são organismos empenhados em apurar os fatos relativos aos crimes e levar a julgamento os criminosos acusados.

Devedores recalcitrantes são tratados com rudeza. Se uma pessoa é incapaz de pagar suas dívidas pendentes, as cortes podem vender essa pessoa (e sua família) como escravos e usar o dinheiro arrecadado para pagar os credores. Estes "escravos-devedores" são marcados com uma cruz nos ombros que indica seu status de devedor.

A escravidão, por outro lado, é mais liberal do que na maioria das nações hiborianas. A lei protege os escravos contra a crueldade excessiva de seus mestres e permite que os filhos de um escravo e uma pessoa livre permaneçam livres. Os escravos, mesmo os escravos-devedores, podem ser alforriados por seus senhores, embora muitos fossem recusar uma oferta desse tipo. Na Nemédia, muitas pessoas iriam preferir ser escravos bem alimentados do que homens livres famintos.

Religião

A Nemédia é o mais liberal dos reinos hiborianos no que se refere à religião. Além da adoração a Mítra, que é a religião oficial, a Nemédia mantém ordens filosóficas como os Céticos, bem como templos em honra a divindades shemitas, o misterioso culto de Ibís (desconhecido em qualquer outro lugar), e até mesmo o deus estígio Set!

Esse caos religioso é uma das fontes de animosidade entre Aquilônia e Nemédia. O templo de Mítra na Aquilônia tem controle quase absoluto sobre a vida religiosa dos cidadãos aquilonianos, e através dos séculos tem pressionado os reis da Aquilônia para fazer um apelo ao Trono do Dragão por concessões similares às da Nemédia.

Educação

A Nemédia é uma sociedade voltada para a pesquisa e o conhecimento científico. Os maiores estudiosos do Ocidente são empregados pelo Trono do Dragão para produzir trabalhos teológicos, científicos e históricos. Incluem-se entre esses trabalhos as Crônicas Nemédias, um registro histórico contínuo produzido pela Corte Histórica de Belverus. As Crônicas são surpreendentes pela ausência de preconceito, e é às Crônicas Nemédias que devemos nosso conhecimento da Era Hiboriana.



Forças Armadas

As tropas da Nemédia vão desde a Infantaria Ligeira até a cavalaria mais pesada, e todos eles são excellentemente treinados (melhor ou igual a Experiente). Suas tropas trocam regu-

larmente de posto para garantir que elas estarão familiarizadas com todos os potenciais campos de batalha, e a Escola de Guerra em Belverus é renomada por seus estudos das operações militares modernas na Hibória.

Língua

O nemédio é uma língua Mental/Média relacionada com o aquiloniano (valor pré-definido igual ao aquiloniano -3). Seu alfabeto é igual ao aquiloniano, embora alguma regras de ortografia tenham se modificado com o passar dos séculos. Os nemédios são também muitas vezes fluentes nas línguas dos países vizinhos, principalmente o aquiloniano e o ophireano.

Nomes

Os nomes nemédios se parecem com os aquilonianos, por terem raízes latinas: Alcimedes, Altaro, Amalric, Arideus, Astreas, Bragoras, Caranthes, Demétrio, Diana, Dionus, Enaros, Octávia, Ostório, Posthumo e Promero.

Aventura Nemédia

Um Pequeno Furto pode ser uma Coisa Perigosa. O templo de Kallian Publico, uma famosa casa de raridades na Numália, está de posse de uma valiosa estátua de ouro que, segundo se acredita, tem a habilidade de fazer uma pessoa se apaixonar. Caranthes Azgarian, um jovem nobre da Numália, quer usar a estátua para cortejar uma dama que recusou sua estima. Ele quer contratar os PCs para roubar a estátua para ele, e depois devolvê-la quando ele já tiver usado. Será que os PCs aceitarão a proposta ou rejeitarão sua oferta de uma bolsa de ouro? E quais serão os verdadeiros poderes da estátua?

Nordheim

Nordheim é a nação que fica mais ao norte na Era Hiboriana. Ela se divide em duas regiões, Asgard e Vanaheim. Nordheim é o lar dos bárbaros de pele clara que deram o impulso inicial para a expansão hiboriana.

Conan encontrou os nordheimers pela primeira vez quando era bem jovem. Aos 16 anos ele havia começado a se aventurar com eles (v. "Legions of the Dead"). Com o passar dos anos, Conan voltou a se aventurar com os aesires, como está descrito nas histórias *Conan the Champion*, *Conan the Valorous* e *"The Frost Giant Daughter"*.

Um dos companheiros de Conan, Sigurd, de Vanaheim, era um nordheimer. Quando Conan conheceu Sigurd em *Conan the Buccaneer*, os dois já estavam vivendo em nações civilizadas há vários anos, e pouco se assemelhavam a seus conterrâneos em temperamento e conhecimento. Por esse motivo, é difícil extrapolar o comportamento dos vanires a partir de Sigurd, da mesma forma que é perigoso presumir que Conan era um cimério típico. Entretanto, algumas características dos vanires foram tomadas das façanhas de Sigurd.

História

Os bárbaros de pele clara do norte que empurraram os hiborianos para o sul eram os descendentes das tribos atlantes que haviam sido impelidos para o extremo norte na época das guerras picto-atlanteanas. Essas tribos regrediram ao estado de homens-fera, para depois ascender lentamente ao status de bárbaros.

Os nordheimers (como os hiborianos os conheciam originalmente) eram guerreiros ferozes, embora (da mesma forma que os hiborianos) raramente estivessem unidos em uma única força coesa. A tradição nordheimer coloca o herói acima do grupo, o que transformava suas tropas em inimigos terríveis de se combater quando em grupos pequenos, mas facilmente rechaçadas pelos exércitos mais organizados do sul.

Em 74 E.A., desenvolveu-se um cisma dentro das comunidades de Nordheim. Dois grandes reis, Van e Æs, estavam unindo suas tribos por meio de um casamento: Hund, filho de Æs, iria se casar com uma das filhas de Van.

Aqui a história diverge. Os aesires (seguidores de Æs) sustentam que Hund ia se casar com Greta, a filha mais nova de Van, que, segundo se dizia, era tão bela quanto Atali, a filha de Ymir. Os vanires, por outro lado, acreditam que o trato se referia a Helga, a filha mais velha de Van, que era muito menos bonita, mas que deveria se casar primeiro, de acordo com o costume vanir.

Quando Helga foi trazida para ser a noiva de Hund, Æs ficou furioso. Os dois chefes foram impedidos de erguer suas armas um contra o outro apenas pelas súplicas de seus criados, que não queriam para si o mau-presságio de derramar sangue em um dia de casamento. Van levou sua filha e deixou a terra de Æs, jurando guerra para sempre.

A inimizade continua até hoje. Os loiros aesires se estabeleceram na metade oriental de Nordheim, conhecida como Asgard; os ruivos vanires controlam a metade oeste, conhecida como Vanaheim.

Geografia

Nordheim é uma terra acidentada, feita de montanhas cobertas de neve, geleiras, tundra e taiga nos distritos do sul. Ela é cortada mais ou menos ao meio pelas Montanhas Azuis, que separam Asgard de Vanaheim.

As montanhas de Nordheim são habitadas por ursos, ursos polares e mastodentes; a taiga tem alces, raposas e bois almiscarados. Os nordheimers não plantam nem pastoreiam; eles caçam, pescam e montam armadilhas para conseguir alimento, mudando de lugar quando a caça de uma área se esgota.

Nível de Mana

Nordheim tem nível de mana variando de baixo a normal.

Sociedade

Os nordheimers são altos, têm pele clara, ombros largos e são fortes, como seus vizinhos cimérios. Os aesires têm cabelos loiros; os vanires têm cabelos negros, castanhos ou ruivos. Tanto os aesires quantos os vanires usam barba.

As tribos aesires e vanires são governadas por um Rei ou Chefe (Status 3); abaixo deles estão os Senhores da Guerra



(2); Líderes de Guerra (1); guerreiros (0); servo ou chefe de clã (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); es-cravo, fora-da-lei ou perjuro (-4).

Costumes

As tradições de Nordheim são simples, bem condizentes com suas vidas simples. Um chefe nordheimer governa seu território e seus guerreiros a partir de uma casa feita de placas de grama. As pilhagens são divididas entre o chefe e os guerreiros. Nenhum indivíduo além do chefe tem "direito" às pilhagens; no entanto, um chefe generoso atrai muitos guerreiros.

Os vanires são o grupo mais triste e isolado dos dois. Eles complementam o que conseguem com a caça, pescando ao longo da costa, arpoando focas e peixes grandes de pequenos caiques. Eles são inimigos dos cimérios, mas raramente atacam o sul, pois as tribos cimérias retaliam com mais intensidade do que os vanires gostariam.

Os aesires são mais amigáveis e mais alegres que os vanires. É normal uma casa aesir estar inteiramente ocupada com o som de cantorias e gargalhadas tempestuosas logo que cai a noite. "Viva hoje", diz um provérbio aesir, "pois amanhã você pode estar morto".

Lei

Os nordheimer mantêm um rígido código de honra e honestidade. Isso não significa, é claro, que eles não são às vezes furtivos e traiçoeiros, mas não existe dúvida de que a base para a confiança nesta terra do norte é a palavra de um homem. A reputação de um nordheimer dura apenas enquanto se fala bem dele; um "bom nome" vale mais que riqueza.

A inclinação dos nordheimer pela violência às vezes leva à morte, mesmo dentro de uma tribo. Quando isso acontece, a lei nordheimer é simples: uma vida pela outra. Contudo, em vez de morrer, aquele que mata numa luta justa pode oferecer o weregild, ou pagamento de um assassino mercenário, à família do falecido para reembolsá-los por sua perda. O weregild por uma morte é igual a sete anos da renda do falecido; a mutilação exige um pouco menos.

Isso não significa que um nordheimer rico possa matar impunemente. O weregild é aceito, em geral, quando a morte foi resultado de uma luta justa, causada pelo calor do momento. Se houver suspeita de assassinato premeditado, ou se a luta não tiver sido "justa", os herdeiros do falecido poderão recusar o weregild, e em vez disso declarar um feudo. Os feudos de sangue terminam somente quando todas as pessoas de um lado ou do outro estiverem mortas; alguns feudos de sangue (como o que existe entre os aesires e os vanires) duram gerações e até mesmo séculos.

Existe uma outra forma de resolver uma disputa. Periodicamente, os nordheimer fazem uma espécie de feira, chamada uma *Coisa*, onde todos os feudos são suspensos por três dias antes e depois da feira. As *Coisas* são amplamente divulgadas, e podem ser sazonais ou estarem ligadas a uma comemoração específica.

Um homem que foi injustamente acusado de matar um outro pode vir até a *Coisa* e se defender. Até mesmo foras-da-lei ou pessoas exilados podem vir até a *Coisa* em segurança, embora seja melhor para eles partir antes de expirar o prazo de três dias.

Religião

Os nordheimer adoram Ymir, o Gigante de Gelo, Atali, sua filha e vários espíritos ancestrais (v. pág. 34).

Forças Armadas

Os guerreiros nordheimer são considerados Infantaria Mé-dia (IM), embora eles tenham pouco acesso ao treinamento

formal das nações hiborianas. Seu moral é assustadoramente alto; eles recebem um bônus igual a +1 a ser aplicado ao valor básico de seu moral!

Língua

A língua dos nordheimer tem um parentesco longínquo com o atlante antigo, da mesma forma que o cimério. Considera-se como sendo Mental/Média, com um valor pré-definido igual a cimério -5. Não existe nenhuma forma escrita.

Nomes

Os nomes nordheimer são de natureza nórdica: Bragi, Egil, Gorm, Heimdal, Horsa, Niord, Njal, Rann, Sigurd e Wulfhare. Tantos os homens quanto as mulheres usam patronímicos; os filhos usam a forma Njalsson, as filhas usam a forma Njalsdatter.

Aventura Nordheimer

Njalsdatter. Um guerreiro aesir está procurando guerreiros no norte da Nemédia para ajudá-lo a resgatar sua filha dos vanires. Ele está oferecendo ouro, uma parte do saque do ataque, e ajuda para levar os escravos vanires à civilização para vendê-los.

Ophir

Ophir é o mais rico dos reinos hiborianos. Ele não tem a população nem a base da agricultura da Aquilônia ou da Nemédia, mas tem algo de grande valor: minas de ouro.

Ophir é cenário de três histórias: *Conan the Triumphant*, na qual Conan lidera uma Companhia Livre em defesa do reino contra um culto maligno; *"Shadows in the Dark"*, na qual Conan resgata o rei de Khoraja de Ophir; e *"The Star of Khorala"*, em que Conan leva a jóia de mesmo nome para a rainha de Ophir.

História

Ophir foi fundada mais ou menos 300 anos antes da Aquilônia por um subgrupo Hibóri que se estabeleceu nas estepes do oeste. Ophir foi fundada mais ou menos na mesma época que outras regiões hiborianas (como a Gunderlândia e a Bossônia), a maioria das quais foi absorvida pelas nações hiborianas maiores.

Ophir teria terminado como parte da Aquilônia não fosse por sua grande riqueza mineral e a inteligência de um de seus primeiros reis, Alvaric de Ianthe. Quando a Aquilônia e a Nemédia voltaram seus olhos gananciosos para as terras férteis e as minas valiosas de Ophir, Alvaric se aproximou de cada um dos outros reis em segredo, oferecendo ouro e apoio mercenário em troca de proteção contra seus rivais. Os dois reis assinaram tratados de paz com Ophir, jurando defendê-la eternamente contra as agressões do outro, e preparou-se para lutar a batalha que iria decidir o destino de Ophir.

A batalha nunca aconteceu. Alvaric organizou as rotas das duas forças "defensivas" de forma que elas se encontrassem na fronteira Aquilônia-Nemédia. Ambos os lados afirmavam que seu território havia sido invadido, e assim teve início outra guerra entre a Aquilônia e a Nemédia. Ophir jurou apoiar os dois lados, prometendo defender as fronteiras de Ophir contra atacantes, de forma que fosse impossível preparar um ataque surpresa, e emprestando grandes quantias a ambos os lados para custear seus esforços de guerra.

Na época em que a guerra acabou, ambos os reinos tinham um grande débito com Ophir. O pagamento de Ophir tem sido a defesa contra a agressão externa, já que os dois reinos (e, mais recentemente, Koth) preferiram aceitar os "emprestimos" financeiros de Ophir como tributo em vez de se envolverem numa guerra cara, com a oposição dos melhores mercenários que o dinheiro é capaz de comprar.



Situação Atual

Recentemente, as minas de ouro de Ophir começaram a se esgotar. Os mineiros ophireanos estão procurando furiosamente novos veios de ouro, mas se eles não forem bem sucedidos, o delicado ato de equilíbrio de Ophir pode entrar em colapso rapidamente.

Amigos e Inimigos

Nenhuma das nações tributárias gosta realmente da situação ophireana, mas o ouro é essencial para nações financeiramente quebradas (especialmente Koth), e Ophir tem mediado disputas entre os países. Além disso, a quase lendária generosidade ophireana tornou difícil para qualquer uma das nações vizinhas se sentir menosprezada.

Geografia

A maior parte de Ophir é coberta de planícies onduladas, com áreas de florestas espalhadas por toda parte. No leste, ela fica montanhosa, e se funde à fronteira rochosa entre a Nemédia e a Coríntia.

Ophir tem um clima ligeiramente chuvoso, com tempestades vindas do oeste caíndo torrencialmente ao longo do lado oeste das montanhas. Existe pouca neve, exceto nos picos mais altos, mas os invernos podem se tornar desagradavelmente frios, com quedas bruscas de temperatura para abaixo de zero.

Geonímia

Frosol — um condado de Ophir.

Ianthe — a capital de Ophir.

Lodier — um baronato de Ophir.

Mecanta — um condado de Ophir.

Ronnoco — uma cidade-estado de Ophir, perto da Planície de Shamu.

Shamu, Planície de — um campo de batalha no sudoeste de Ophir, perto da fronteira com Koth.

Terson — um baronato de Ophir.

Economia e Espólio

Ophir tem ouro, prata e jóias em abundância. Alguns dos melhores joalheiros do ocidente moram em Ophir (onde a matéria-prima que eles usam existe com mais abundância).

Nível de Mana

Ophir é uma terra com nível de mana baixo. As regiões ocidentais, onde estão as minas, são em sua maior parte áreas com nível de mana igual a zero.

Sociedade

Ophir tem uma cultura hiboriana, muito similar à da Aquilonia. A diferença mais notável é o aspecto de riqueza entre a população. Os militares de Ophir usam armaduras douradas e quem se todo cidadão burguês tem uma quantidade considerável de jóias de ouro e pedras preciosas.

Essa riqueza, e o padrão de vida associado a ela em Ophir, tem dado aos ophireanos uma reputação de generosidade incomparável entre as nações hiborianas. Diz-se que ninguém passa fome em Ophir e que ninguém dorme no frio. Embora isso seja um pouco de exagero, é verdade que os ophireanos são generosos com seus pertences, e suas "contribuições caridosas" para outras nações não têm comparação.

Ophir segue o padrão hierárquico hiboriano: Rei (Status 7); Príncipe (6); Conde (5); Barão (4); Prefeito (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado comum (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Religião

Os ophireanos são adoradores devotos de Mitra, embora essa crença seja temperada com mais tolerância religiosa do que se vê na Aquilonia. A adoração da natureza (v. págs. 33-34) tem seguidores em Ophir, mas limita-se às vilas e às cidades mais remotas.

Forças Armadas

Ophir tem as melhores tropas que o dinheiro pode comprar. Muitos dos soldados são mercenários estrangeiros, contratados por um alto salário e um serviço leve, mas outros são totalmente ophireanos; a riqueza não corrompeu a tradição guerreira hiboriana.

As tropas ophireanas podem ser de qualquer tipo, mas terão sempre qualidade melhor ou igual a Experiente. A maior parte é Veterana, e os ophireanos têm a maior porcentagem de forças de Elite do Ocidente: se você estiver escolhendo a qualidade da tropa, aleatoriamente acrescente +5 ao resultado dos dados.

Língua

O ophireano é uma língua Mental/Média cujo valor pré-definido é igual a Aquiloniano-5.

Nomes

Os nomes ophireanos têm forma latina: Barras, Chelkus, Fronto, Garus e Marala.

Aventura Ophireana

Barris de Prata, Barris de Ouro. Os PCs são contratados na cidade ophireana de Ianthe como guardas de um comerciante que está viajando para o norte com uma carga muito misteriosa. Pouco depois de deixar Ianthe, a caravana é atacada por bandidos. Os bandidos são rechaçados, mas o "comerciante" é morto no ataque.

Quando os PCs investigam a carroça, ela está cheia de lingotes de ouro com as marcas do tesouro da Nemédia. Os PCs entregam o ouro? Se não, como eles o tirarão da montanha? E quanto aos outros ataques de bandidos — e os nemédios?

Sertões Pictos

Os Sertões Pictos, ou Terra Picta, é o último resquício que restou do grande oeste selvagem depois da invasão hiboriana. Essa região, que se estendia do Mar do Oeste às fronteiras da Antiga Acheron, agora está reduzida a uma faixa estreita de sertão com um décimo de seu tamanho original.

A Terra Picta é o cenário de quatro histórias de Conan: "Beyond the Black River", "Moon of Blood", "The Treasure of Tranicos" e "Wolves Beyond the Border". Todas as histórias a respeito dos Sertões Pictos estão inextricavelmente entrelaçadas com o envolvimento aquiloniano em Westermarck.

História

Quando o Cataclismo destruiu a Atlântida, destruiu também as Ilhas Pictas. Só sobrou uma pequena parcela dos pictos bárbaros, escondida em uma pequena colônia nas montanhas do sul da Valúzia. Os pictos, que eram menos avançados que os atlantes, foram menos afetados pelo Cataclismo e rapidamente se ergueram contra as colônias que desmoronavam.

As colônias atlantes combateram a nação picta por 500 anos. No final, os atlantes haviam perdido o conhecimento do vocabulário e do fogo, e os pictos retornaram a uma cultura da idade da pedra.

Assim permaneceram os pictos, servindo a seus deuses sombrios e misteriosos e dominando o oeste devastado. Eles eram incapazes de conquistar os outros povos, os shemitas e os zhemri, que haviam conservado uma parte de sua tecnologia anterior mas, de forma análoga, esses povos menos numerosos não podiam fazer nada contra a onda destruidora dos pictos.

Os pictos perderam apenas uma parte pequena de seu território com a fundação de Acheron e da Stygia. Agora, os pictos não tinham de combater apenas as armas dos povos do sul, mas também a feitiçaria proibida do oriente, mas os khari não pareciam estar interessados em conquistar as terras férvidas dos pictos.

Quando os hiborianos chegaram, os pictos foram empurrados ainda mais. Como já haviam feito antes, eles se deslocaram lentamente, algumas tribos resistindo por um certo tempo, depois morrendo ou fugindo para oeste. Durante mais de mil anos, a marcha inexorável dos hiborianos empurrou os pictos cada vez mais para o oeste.

Por fim, os pictos não tiveram mais para onde fugir, e começaram a lutar convictamente. Em pouco tempo os hiborianos aprenderam que o território além do Rio Trovão pertencia aos pictos. Só foi recentemente, com a fundação de Westermarck, que essa pretensão foi seriamente contestada.

Situação Atual

Existem problemas continuamente ao longo de toda a fronteira aquiloniana. Westermarck é vítima constante de ataques dos pictos, e a ameaça de reunificação das tribos está constantemente nas mentes dos hiborianos. Enquanto os hiborianos não se retirarem para além do Rio Negro, um ataque em massa será uma ameaça crescente ao bem-estar dos colonos que vivem mais a oeste.

Amigos e Inimigos

Os maiores inimigos dos pictos são os aquilonianos, que os empurraram até essa faixa estreita de terra e a maior parte da atividade bélica hoje é contra os colonos de Westermarck. Os pictos também têm conflitos ocasionais com os zíngaros e uma inimizade duradoura com os cimérios.

Geografia

A Terra Picta é delimitada ao norte pelas Montanhas Egiófianas, a leste pelo Rio Negro, a oeste pelo oceano, e ao sul por Zíngara.

Flora e Fauna

Os Sertões Pictos são uma floresta virgem, repleta de carvalhos e bordos e infestada de criaturas que se acreditavam extintas no mundo hiboriano. Seu clima é temperado, como o da Aquilonânia, embora os invernos sejam de certa forma suavizados pelas correntes quentes do Mar do Oeste.

Batedores hiborianos informaram a existência de tigres dentes-de-sabre, pitões gigantes, macacos e estegossauros, além de animais mais comuns como lobos, ursos e alces. Praticamente qualquer criatura da floresta (moderna ou pré-histórica) descrita no *GURPS Bestiary* pode ser encontrada em algum lugar da Terra Picta; criaturas míticas exigem mais ponderação por parte do GM, mas as florestas pictas poderiam ocultar qualquer coisa.

Além da grande variedade de animais comuns, existem muitas criaturas nos Sertões Pictos que "se lembram" do culto de Jhebbal Sag (v. pág. 33). Estes animais são, em geral, um pouco maiores e mais inteligentes que o normal (bônus igual a +1 nos atributos IQ e ST), e são mais fáceis de controlar pelo xamã picto.

Nível de Mana

Os Sertões Pictos são uma região de alto nível de mana.

Sociedade

Os pictos são um povo primitivo, de baixa estatura e pele escura, com ombros largos, tórax avantajado e olhos e cabelos negros. Sua cultura é primitiva (NT2), e eles só possuem armas "modernas" ocasionalmente compradas dos zíngaros ou roubadas de tropas aquilonianas.

As tribos pictas são governadas pelo seu chefe (Status 2); abaixo do chefe estão o xamã tribal (1); os guerreiros (0); as mulheres (-1); os escravos (-2).

Os Ligureanos

No início da expansão hiboriana, um grupo de feiticeiros acheronianos conhecidos como os Ligureanos fugiram para as profundezas dos Sertões Pictos. Lá, suas práticas mágicas passaram a estar envolvidas com seu novo lar na floresta. Com o tempo, os ligureanos esqueceram sua cultura acheronianas, começaram a aceitar membros hiborianos e se transformaram lentamente em sacerdotes da natureza em oposição ao poder de Jhebbal Sag.

Os pictos, é claro, tentaram exterminar os ligureanos. Os feitiços ligureanos não tiveram dificuldade em reprimir a magia primitiva dos sacerdotes de Jhebbal Sag, e hoje em dia os pictos deixam os ligureanos em paz.

Enquanto Jhebbal Sag representa o poder da fera, a deusa ligureana representa o poder da natureza realizada, incluindo animais, plantas e o clima. Os ligureanos passam a maior parte de suas vidas em bosques sagrados, contemplando a natureza e desenvolvendo seu relacionamento com o meio ambiente.

Os ligureanos não têm outra finalidade. Embora todos eles tenham esquecido suas origens acheronianas, eles não esqueceram a distorção da natureza envolvida na magia khari. No final da Era Hiboriana, os sacerdotes ligureanos auxiliaram diversas vezes os governantes hiborianos contra o poder de Set e da Stygia. Na verdade, alguns estudiosos acreditam que o culto a Mitra e as práticas ligureanas são idênticas, com exceção apenas do sexo do espírito incorpóreo do criador, e o fato de existir a possibilidade dos feiticeiros ligureanos originais terem sido exilados mitraicos. Os ligureanos não são influenciados por essas questões.

Costumes

As tribos pictas são muito independentes umas das outras. Cada tribo tem o nome do animal que figura em seu totem; por isso existem tribos como Águia, Falcão, Tartaruga, Urso, Lobo, Gato Selvagem e Corvo.

A tribo é governada por um chefe, que é geralmente o melhor guerreiro, com a cooperação e o apoio do xamã da tribo. A vida dos pictos não provê a subsistência daqueles que não são capazes de se defender, por isso é muito raro a posição de chefe ser ocupada por um "ancião".

Os pictos são perfeitos caçadores e rastreadores. Eles não praticam a agricultura nem a criação de animais; sua alimentação é conseguida apenas com suas habilidades de caça. Eles são também quase invisíveis na floresta; as fortalezas no oeste da Aquilonia têm em torno de si grande círculo completamente sem vegetação para impedir emboscadas pictas.

Nem todas as relações pictas são hostis. De vez em quando os zíngaros navegam para o norte, trocando penas de avestruz, joalheria e armas kushitas por peles, minério de cobre, e ouro em pó. Este comércio não é totalmente desprovido de risco. Um capitão descuidado pode se ver rapidamente sobre um altar de sacrifícios e mãos pictas no leme de seu navio.

Religião

Os pictos adoram os Deuses Animais do panteão de Jhebbal Sag (v. pág. 33).

Forças Armadas

Os guerreiros pictos são Infantaria Irregular cuja qualidade varia entre Experiente e Elite. Embora essas tropas possam ser enfrentadas com segurança por um número igual de soldados hiborianos, o verdadeiro problema é o grande número de pictos que jorra das árvores quando eles estão atacando tropas hiborianas.



Pictos em Guerra

Os pictos usam pinturas especiais para invocar o poder de seu totêm quando vão para a guerra. Matar um picto pintado é considerado legítima defesa e pode ser entendido dentro de seu código grosseiro como uma baixa de guerra. Por outro lado, é um insulto mortal matar um picto que não está usando pintura; qualquer picto que não estiver em guerra com a tribo do picto morto irá imediatamente avisá-la do acontecido, atraindo a fúria dos guerreiros pictos sobre o assassino.

Os pictos não têm compreensão da cavalaria hiboriana. Para um picto, não há nada errado em se aproximar furtivamente de seu inimigo e cortar sua garganta antes dele saber que você está lá. Por outro lado, quando estão perseguindo um intruso pela floresta os pictos começam a gritar quando se aproximam de seus inimigos, para deixá-los amedrontados.

As armas pictas são o arco e a lança, a maça e a machadinha. Eles têm uso para as espadas e as achas-de-arma hiborianas, embora gostem de adagas de aço e cabeças de machadinha. Os pictos não usam nenhum tipo de armadura.

Os pictos levam as cabeças de seus inimigos como troféus; elas as penduram dentro de suas cabanas ou prendem-nas aos altares de suas vilas. Os pictos acreditam que se eles carregarem a cabeça de seus inimigos para casa, o espírito do inimigo será forçado a servi-los na vida após a morte.

Nações da Era Hiboriana

Apesar da sanguinolência dos pictos e das disputas entre suas tribos, existe esperança para quem é perseguido por pictos. Certos lugares na selva são mantidos como "santuários": o fugitivo que se refugiar num santuário, estará a salvo da tribo que o fez. Estes santuários são eficientes somente depois que a vítima estiver sendo perseguida, mas quem alcançar um santuário estará livre de qualquer problema: os pictos viram as costas e se afastam.

Os pictos dizem que esses santuários são a morada de demônios e espíritos malignos, e que o demônio punirá o transgressor de forma muito mais brusca do que a perseguição. Embora vários hiborianos tenham sobrevivido para contar sobre os santuários, pode ser que tenha havido outros que alcançaram os santuários e foram mortos por seus habitantes sobrenaturais.

Língua

O Picto é uma língua Mental/Média, sem nenhum parentesco com qualquer idioma hiboriano ou atlante. Ela tem alguma ligação, no entanto, com outros idiomas mais antigos. Não existe nenhuma forma escrita.

O ligureano é um sub-idioma hiboriano com fortes influências pictas e khari. É uma língua Mental/Média.

Nomes

Nomes pictos são primitivos e guturais: Sagyetha, Zogar Sag.

Os nomes ligureanos têm uma estrutura latina. Diviatix é o único nome mencionado na saga, mas outros nomes aquilonianos seriam apropriados.

Aventura Picta

O Silêncio é Perigoso. Num movimento repentino e inesperado, todos os pictos suspenderam os ataques na região de Conawaga em Westermark. Os PCs devem descobrir se os pictos estão se concentrando, e se estiverem, qual é seu alvo, e trazer essa informação aos comandantes hiborianos a tempo de defender o malfadado local.

Punt

Ver *Kush e os Reinos Negros*, págs. 68-71.

Shem

Shem é a nação central do Ocidente, agindo como uma área de interface entre as nações hiborianas de Stygia e Turan. É uma nação de cidades-estado belicosas, onde os mercenários prosperam e o ouro impõe.

Shem é descrita em muitas histórias. Bêlit era shemita, e um pouco da história shemita é contada em *Conan the Rebel*. Existem outras referências a Shem em toda a saga, mas as únicas histórias que realmente acontecem em Shem são "Revolução na Cidade Maldita" e *Conan the Raider*.

Algumas das outras histórias se passam com nômades zuagires. Conan foi um chefe zuagir, a partir da história "Uma Bruxa Deve Nascer" e continuou até sua expulsão no início de "O Olho da Morte". Ele voltou brevemente aos zuagires em "The Return of Conan".

História

Nos primeiros dias da invasão hiboriana, um povo nômade das regiões desérticas ao sul do Mar Vilayet começou a conduzir seus rebanhos até as regiões mais distantes da parte leste da Stygia. Esses povos, os Filhos de Shem, estavam procurando terras melhores para o pastoreio em vista do crescimento do deserto zamorano.

Quando os Filhos de Shem chegaram ao oeste, os estígios

tentaram expulsá-los e, quando isso não funcionou, os estígiros ofereceram aos nômades os direitos aos pastos em troca de um tributo. Os Filhos de Shem tornaram-se vassalos da Velha Stygia e continuaram sua migração para o oeste. Os sacerdotes estígiros tentaram ensinar aos shemitas o culto ao Pai Set, mas o panteão dos nômades recebia mais interesse do que as doutrinas labirínticas de Set.

Quando os hiborianos conquistaram Koth, os estígiros se retiraram para a região ao sul do Rio Styx, deixando os shemitas para se defenderem sozinhos. Em 588 E.A., os shemitas se rebelaram contra as crescentes exigências de tributos dos estígiros. Infelizmente, para garantir seu sucesso, eles se aliaram a Koth, que substituiu rapidamente a Stygia como opressor de Shem.

Em 923 E.A., os shemitas já estavam fartos. Eles expulsaram seus feitores kothianos para fora de Shem e começaram a viver independentemente de influência externa. Infelizmente, os líderes shemitas, unidos pelo inimigo comum de Koth, foram incapazes de chegar a um acordo com relação à liderança em tempo de paz. Shem desagregou-se até se transformar em um conjunto de cidades-estado independentes e contendores.

Agora a parte leste de Shem (pelo menos) é uma fonte regular de empregos para mercenários. As constantes contendas e disputas entre as cidades-estado só aumentadas pelos ataques dos nômades zuagires. Somente na parte oeste de Shem, onde o coração do reino permanece sob o controle dos reis de Asgalun, há um pouco de paz.

Situação Atual

A Shem oriental não mostra sinais de paz. As dificuldades contínuas com Koth, combinadas com várias incursões expedicionárias dos estígiros e turanianos, instigou ainda mais a região. Entretanto, algumas vozes moderadas nos conselhos das cidades-estado têm insistido na reunificação face à ameaça hirkianiana. Emissários turanianos têm mantido uma aparência superficial de paz, de modo que esses moderados não estão, em geral, contando com apoio, mas o avanço contínuo através do deserto zamorano pode muito bem trazer sua política acuadadora para o primeiro plano.

Amigos e Inimigos

As cidades-estado shemitas brigam entre si, mas coletivamente elas ainda temem e menosprezam seus antigos mestres, Stygia e Koth. A maior parte do fervor revolucionário que levou à independência de Shem se diluiu com o passar dos séculos, mas isso não os impede de ver Strabonus de Koth e os sacerdotes de Set com desconfiança.

Apesar dessa desconfiança, os shemitas comerciam com Koth e a Stygia, e com Turan e Zamora. Nenhum desses acordos de comércio é uma aliança de verdade.

Geografia

Shem fica entre Koth e a Stygia. Sua fronteira oeste é o Mar do Oeste; a leste ela desaparece gradualmente no grande deserto turaniano.

A parte oeste de Shem é constituída de campinas montanhosas muito férteis. Em direção ao leste a terra fica cada vez mais seca e plana, e a grama abundante do oeste se transforma num cerrado.

Geonimia

Abbadrah — uma cidade-estado no sul de Shem. Abbadrah é fortemente influenciada pela cultura estígia e possui uma grande necrópole à moda estígia nos arredores da cidade (CRA).

Akitânia — uma cidade-estado ao norte perto de Khoraja em Koth. A Akitânia é bem conhecida por seus ferreiros que produzem armas e armaduras de aço de ótima qualidade (BCO).

Akhlat — “a Amaldiçoada”, uma cidade comercial pré-shemita que fica num oásis na região de Makan-e-Mordan de Shan-e-Sorkh. Akhlat foi governada por um demônio da Noite Antiga, chamado Gorgon, que sugava a vida da região em torno, e pode ter sido responsável por Shan-e-Sorkh, se se pode acreditar nos antigos textos acheronianos (BTE).

Akkharia — uma cidade-estado no sudoeste de Shem (HOS; WSB).

Anáquia — uma cidade-estado na parte oeste de Shem (HOS, WEB).

Asgalun — a capital da Pelishtia. Asgalun é o porto marítimo mais importante de Shem. Está localizada na foz de um rio, na costa do Mar do Oeste. No entanto, os dias de glória de Asgalun passaram e a cidade é hoje uma mistura bizarra de cabanas miseráveis espalhadas sobre belos monumentos de pedra (HOS).

Colinas Libnum — uma extensa cadeia de montanhas em Pelishtia, ao sul de Asgalun. É nas Colinas Libnum que estão alguns dos pastos mais férteis de Shem.

Dan-marcab — uma vila costeira da Pelishtia (CTR).

Eruk — uma cidade-estado de Shem.

Ghaza — uma cidade-estado de Shem, famosa por seu vinho.

Kuthchemes — uma cidade arruinada no extremo sul de Shem. Kuthchemes era uma cidade da migração khari e foi uma das primeiras cidades que eles fundaram no ocidente. Kuthchemes era governada pelo mago Thugra Khotan e foi devastada pelos hiborianos quando eles conquistaram o reino de Koth.

Kyros — uma cidade-estado de Shem, famosa por seu vinho.

Makan-e-Mordan — um trecho de Shan-e-Sorkh que tem fama de ser assombrado.

Nippr — uma cidade-estado de Shem.

Pelishtia — o maior reino de Shem e o que fica mais a oeste. Pelishtia é o local onde ficava a capital do efêmero Reino de Shem e é muitas vezes considerado como sendo Shem, principalmente por navegadores como os zíngaros e os argoseanos.

Sabatea — uma cidade-estado de Shem. Os sabateanos têm uma má reputação, devido em parte ao culto em honra do Pavão Dourado (v. pág. 33). O culto ao Pavão Sabateano fornece especialistas em tortura cujos serviços são usados pelos governantes da maioria das cidades-estado shemitas.

Shan-e-Sorkh — “o Deserto Vermelho”, um deserto extremamente árido no leste de Shem, conhecido por suas areias avermelhadas e uma grande escassez de oásis.

Shumir — uma antiga cidade-estado no leste. De acordo com a lenda, o deus shemita Bel nasceu em Shumir.

Shushan — “a Imperial”, a maior cidade-estado no leste de Shem. Shushan é a principal rival da Pelishtia pela posição de principal nação de Shem, e uma disputa entre Shushan e Asgalun deu origem à disputa que fragmentou Shem depois da rebelião kothiana (BCO).

Economia e Espólio

As cidades de Shem fornecem todo tipo de mercadoria, desde de armaduras e armas a roupas, jóias e artigos de couro. Cada cidade é especializada em um ou dois produtos, e sua especialidade é explorada em um comércio fixo.

Nível de Mana

A parte oeste de Shem é uma região com nível de mana normal, enquanto o leste tem nível baixo de mana.

Sociedade

Shem abrange numerosas cidades-estado em guerra constante umas com as outras e com nômades do deserto que atacam as cidades do oeste indiscriminadamente.

A maioria dessas cidades-estado é pequena. A maior é Pelishtia, que ocupa a maior parte do lado oeste de Shem; no leste, todas as cidades e mercados mantêm sua própria independência.

As rotas de caravanas cruzam Shem em todas as direções. Apesar de sua hostilidade mútua, nenhuma das cidades-estado é suficientemente independente para prosperar sem comércio. Algumas cidades-estado são especializadas na fabricação de armas, outras de vinhos ou gêneros alimentícios, e outras ainda na criação de gado ou cabra.

Os shemitas têm altura mediana, ombros largos e sólidos, narizes aduncos, olhos negros e cabelos pretos-azulados. Suas barbas grossas e encaracoladas são cortadas com a forma de uma coluna pontiaguda pendendo de seu queixo.

O Rei de Pelishtia é nominalmente o governante de toda Shem (Status 4); os reis de outras cidades-estado (3) geralmente ignoram seus pronunciamentos. Os outros níveis de status são: mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Os Zuagires

Os nômade Zuagires vivem nos desertos do leste de Shem. Os membros dessas tribos shemitas construíram sua vida atacando caravanas no deserto oriental, embora eles tenham espalhado sua influência para oeste até Khauran.

Os Zuagires não se alinham com nenhuma das cidades-estado. Eles atacam caravanas e quintas shemitas, zamoranas e turanianas em busca de comida, armas e riquezas. Muito do trabalho mercenário que existe na parte leste de Shem se deve ao medo dos Zuagires, e os reis de Turan têm enviado tropas reiteradamente para o deserto a fim de expulsar os Zuagires.

Lei

Cada cidade-estado shemita tem suas próprias leis, e essas leis variam bastante. A maior parte das leis específicas têm isenções para estrangeiros, ou a cidade tem um "bairro estrangeiro" onde um conjunto de leis simplificado e mais liberal é usado, para que os chefes de caravanas não sejam constantemente bombardeados com infrações. De vez em quando, no entanto, leis estranhas (como a que proíbe o consumo de comida e cerveja em público, ou leis suntuárias incomuns) são usadas para extorquir pequenas multas de viajantes itinerantes ou expulsá-los da cidade.

Religião

Os shemitas têm seu próprio panteão de deuses que está descrito no capítulo *Religião Hiboriana*, pág. 32. Cada cidade tem seu próprio ídolo que os shemitas consideram a presença real do deus.



Nações da Era Hiboriana

Forças Armadas

As tropas shemitas são uma mixórdia de diferentes tipos de tropas. Algumas cidades preferem a cavalaria, com uma quantidade limitada de infantaria; outras preferem piqueiros e uma infantaria leigeira à cavalaria, cavalaria e infantaria pesada sobre tropas ligeiras, e até mesmo forças especializadas em máquinas às tropas "regulares". A ação constante em Shem faz com que a maioria das tropas seja bem treinada e experiente (qualidade melhor ou igual a Experiente), e as melhores tropas são bandos independentes de mercenários, que vendem suas espadas a quem pagar melhor.

Língua

O shemita foi levemente influenciado pelos vizinhos hiborianos e estígios; trate-a como uma língua Mental/Média, mas sem nenhum valor pré-definido relacionado a alguma outra língua. O idioma zuagir é um dialeto do shemita; ele também é Mental/Médio, e as duas têm um valor pré-definido igual à outra -3.

Nomes

Os nomes shemitas têm um sabor assírio, babilônio ou semítico: Afrit, Aramas, Bélit, Dathan, Eblis, Ebuzeneb, Elohar, Enosh, Gilzan, Gomer, Isaab, Mattenbaal, Mena, Nahor, Uriaz, Yinn Allal, Zebah e Zillah.

Aventura Shemita

Dez Pequenos Shemitas. Os PCs fazem parte de um grupo mercenário de serviço numa guarnição na vila shemita de Urgul, na parte leste de Shem. Enquanto estão estacionados na vila, uma praga misteriosa, caracterizada por grandes manchas na pele das vítimas, começa a matar moradores das vilas durante o sono, primeiros os líderes, depois os membros mais抗igos da tropa mercenária. Será que essa praga é na verdade um veneno, que está sendo usado por agentes de uma cidade-estado hostil, ou até mesmo de uma nação hostil? Ou, pior, será que se trata do trabalho do servo demoníaco de um feiticeiro?

Stygia

A Stygia é o segundo "império maligno" do ocidente. Esses sobreviventes dos Khari geram uma antipatia profunda; sua política faz muito pouco para encorajar relações amigáveis.

A Stygia é o lar de Thoth-Amon e do Círculo Negro; seus feiticeiros exilados aparecem em muitas histórias de Conan. As histórias descrevem o misterioso interior da Stygia em apenas alguns lugares: *Conan the Rebel*, *Conan the Raider*, *Conan the Buccaneer*, e "Black Sphinx of Nebthu".

História

Depois do Cataclismo, a região conhecida hoje como Stygia era habitada pelo antigo povo serpente da Valúzia (pág. 14) cuja raça estava em declínio. Muitos membros do povo serpente haviam migrado para o sul, para se estabelecerem nas distantes selvas desconhecidas. Seus grandes monumentos e cidades permaneceram, povoadas agora por seus escravos humanos, e por uns poucos senhores serpentes que ficaram.

Quando fugiram da antiga Khitai e vieram para o leste, os khari descobriram essa civilização e a conquistaram. Aqueles poucos membros do povo serpente que haviam permanecido foram tratados como deuses; sua aparência e o modo de se comportar correspondiam a muitas lendas khari. As raças escravas, por outro lado, só trocaram de mestres.

O reino khari, agora conhecido como Stygia, cresceu rapidamente até chegar às Montanhas de Fogo no norte, ocupando muito do que hoje é Shem. Seu reino-irmão, Acheron, se estendeu a norte das montanhas kothianas, ocupando as terras hiborianas da era moderna.

Quando as migrações hiborianas destruíram Acheron, os estígios se retiraram para o outro lado do Rio Styx, deixando seus vassalos shemitas para enfrentar a onda bárbara. Os estígios tinham tido pouco sucesso nos pastos do norte, e quando os shemitas puseram-se a lutar pela independência, os estígios ofereceram uma resistência apenas simbólica antes de lhes conceder "liberdade".

Hoje, a Stygia é o império sombrio e nebuloso do sul, porta de entrada para os Reinos Negros e fortaleza do Império de Set.

Situação Atual

Existem rumores oriundos da Stygia dizendo que existe disputa pela liderança do poderoso Círculo Negro. Diversos magos poderosos estabeleceram seu domínio sobre determinadas porções da nação assombrada pela serpente, e o principal mago do círculo, Thoth-Amon, não pode ser encontrado em nenhum lugar.

Amigos e Inimigos

Todas as nações hiborianas menosprezam a Stygia pelo fato dela ser a fortaleza do Pai Set, o antigo inimigo de Mítra. No entanto, os feiticeiros estígios estão, sendo requisitados nas cidades mais depravadas do ocidente, onde seus talentos de feitiçaria podem ser usados para fortalecer o domínio dos poderosos.

O reino de Turan fez propostas amigáveis aos estígios, a quem eles não identificam como seus antigos opressores. Os avanços diplomáticos têm sido lentos, em grande parte devido ao conservadorismo da aristocracia estígia, mas se essas duas grandes potências se aliarem, as nações hiborianas terão um inimigo temível.

Geografia

A Stygia é um retângulo de terra ao sul de Shem e ao norte dos Reinos Negros. A maior parte da Stygia é desértica, e existem tumbas e ruínas espalhadas por toda a região. As lendas estígias dizem que o deserto existe devido a uma maldição mágica; algumas dessas lendas contam que a magia khari saiu do controle, enquanto outras aludem à última desforra do povo serpente contra seus conquistadores.

Existe uma pequena faixa de pântanos e floresta ao longo do litoral do Mar do Oeste, e o Pântano do Lótus Púrpura, que fica no centro-sul da Stygia, é alimentado pelo escoamento das águas das selvas do sul. Existe uma outra faixa relativamente fértil ao longo do Styx, cujas inundações periódicas trazem consigo solo fértil em toda sua extensão. A região nordeste, conhecida como Taia, é particularmente fértil, pois uma quantidade considerável de solo fértil é depositada ao longo das curvas do Styx.

Economia

Harakht — uma cidade às margens do Rio Styx, onde o antigo deus-falcão da Stygia é adorado.

Khajar, Oásis de — um oásis no deserto estígio. Diz-se que o mago Thoth-Amon mora lá.

Khemi — a capital sacerdotal da Stygia. Essa cidade de muros negros está localizada na foz do Rio Styx, e é o principal porto marítimo da Stygia. Entretanto, diferentemente de qualquer outro porto no Mar do Oeste, Khemi é uma cidade fechada, e não permite a entrada de quem não for estígio. Por isso, todo o comércio com a Stygia tem de ser feito com navios, capitães e tripulações estígios.

Kheshatta — uma cidade de magos no sul da Stygia.

Luxur — a capital administrativa da Stygia, onde se localiza o Trono de Marfim.

Nebthu — uma cidade às margens do Rio Bakhr, próximo do Styx. Nebthu é conhecida pela grande esfinge de pedra do chacal que se avulta sobre a cidade.

Pântano do Lótus Púrpura — um pântano supostamente assombrado no sul da Stygia, onde cresce o lótus púrpura.

Pteion — uma cidade da Stygia arruinada e assombrada por demônios.

Rio Bakhr — um afluente do Styx, que corre do interior da Stygia para o norte e deságua no Styx ao norte de Luxur. O Bakhr já foi naveável, mas a crescente aridez do terreno estígio deixou-o muito raso para navios grandes.

Rio Nilo — v. Rio Styx.

Siptah, Ilha de — uma ilha ao largo da costa do sul da Stygia onde o mago estígio Siptah morou um dia. Acredita-se que Siptah já morreu, mas que os demônios e as criações mágicas que ele deixou para trás ainda povoam a ilha (GIT).

Styx, Rio — o maior rio do sul, também conhecido como Rio Nilo. O Styx demarca a fronteira norte da Stygia; ele é naveável em toda sua extensão leste-oeste. Sua nascente está em Punt, perto das Montanhas de Ouro; ele corre para o norte em direção a Taia, depois vira bruscamente para oeste e percorre 3.200 km, até chegar ao Mar do Oeste.

Sukhmet — uma cidade do sul da Stygia, perto de Darfar.

Taia — uma região montanhosa no nordeste da Stygia, perto da curva em "ângulo reto" do Rio Styx. Taia é ocupada por shemitas adoradores de Mítra que vagaram pelo Styx séculos antes do resto de Shem aniquilar o domínio estígio. Taia é uma fonte de aborrecimento constante para os estígios e já se rebelou em diversas ocasiões.

Thuran-nas-Alturas — a capital de Taia. Thuram foi fundada por um herói mitraico durante a colonização original shemita de Taia, e a cidade ainda é sagrada para os taianos.

Flora e Fauna

As selvas estígias são habitadas por serpentes de todos os tamanhos, bem como chacais, leões e outros carnívoros. Nos rios Styx e Bakhr vivem crocodilos gigantescos e hipopótamos. Criaturas meio-humanas bizarras como a mantícora, a lâmia e o mermecolion assombram as antigas ruínas construídas antes do surgimento do homem.

Economia e Espólio

A Stygia faz pouco comércio com o mundo exterior. Quando o fazem, eles oferecem lápis-lazúli, quartzo de fina qualidade e outras pedras preciosas, em troca de produtos agrícolas (como cereais e gado) que sua terra arruinada não produziria.

A economia estígia baseia-se no pastoreio nômade, na pesca e na colheita de tâmaras. A aridez da maior parte do terreno estígio, combinada com a necessidade constante de sacrifícios, mantém a população pequena.

Muitos estígios sobrevivem produzindo amuletos, produtos medicinais e talismãs. Outros fabricam armas e seda para exportação, embora as armas estígias não sejam apreciadas pelas pessoas de outras nações. Os mercadores estígios também transportam marfim, pérolas, peles e escravos dos Reinos Negros ao longo do Rio Styx e ao largo, para comercializar nos portos de Shem, Argos e Zíngara.

Nível de Mana

A Stygia é um lugar de nível de mana alto, principalmente perto de Luxur e Khemi. Alguns dos desertos da parte leste da Stygia têm nível de mana baixo, e alguns livros antigos dizem que essa região tinha outrora uma magia muito potente, até que a misteriosa mágica que a transformou num deserto foi feita.

Sociedade

A sociedade estígia é dominada pelo clero. Na Stygia, os sacerdotes governam: os templos são proprietários da maior parte da terra cultivável e a burocracia do governo está repleta de sacerdotes. Essa teocracia estígia é muito conservadora, e acredita que um comércio mínimo seja um benefício para a Stygia.

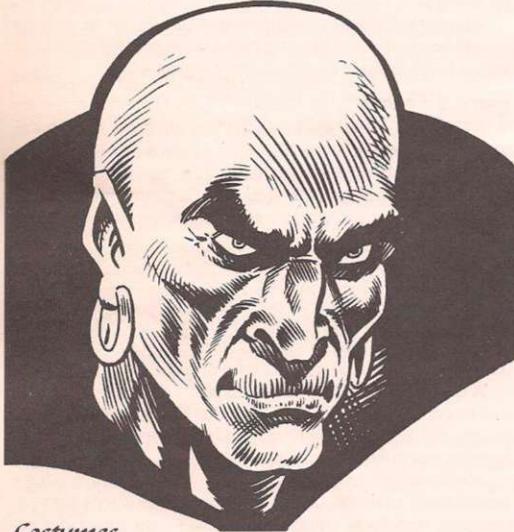
Os estígios são divididos em castas fortemente baseadas no tipo racial. No topo da estrutura de castas fica a realeza e os

nobres mais antigos, que afirmam ter sangue khari puro. Essas pessoas são altas e esguias, têm os cabelos negros e a pele clara; entretanto, eles estão diminuindo enquanto raça, e poucos membros desta casta superior sobrevivem na Stygia.

A segunda casta da Stygia é a aristocracia e a classe média, que têm a pele escura e feições aquilinas. É esse grupo que a maioria dos não estígios tem em conta como os verdadeiros estígiros. Essa aristocracia detém as rédeas do poder nos templos e no governo e deixa os "nobres" vadiando nas cortes de Luxur.

Abaixo dessa aristocracia vêm os camponeses, um híbrido de linhagens kushita, shemita, hiboriana e estígia. Os poucos estrangeiros que vêm para a Stygia são misturados nessa classe mais baixa.

O verdadeiro governante da Stygia é o Sumo Sacerdote de Khemi (Status 8); logo abaixo dele está o Rei do Trono de Marfim em Luxur (Status 7). Os outros níveis são: Príncipe ou Sumo Sacerdote (6); Conde (5); Sacerdote (4); nobre de menor importância, aristocrata importante ou oficial militar de nível hierárquico igual a 5-6 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-4 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).



Costumes

Os costumes estígiros são envoltos em mistério. O clero controla a maioria dos aspectos da vida na Stygia, e a limitação do comércio e das visitas de estrangeiros na Stygia têm impedido a percepção do modo de vida do povo estígio. Sabe-se que eles não têm estalagens nem ta-vernas e que os estígiros, no estrangeiro, não comem na presença de estranhos. Os próprios estígiros não gostam de falar a respeito de sua terra-natal; parece que aqueles que planejam voltar temem represálias por sua desaprovação, ao passo que aqueles que não têm planos de retornar não têm nenhum desejo de pensar naquele lugar.

Um hábito completamente estranho (para os hiborianos) na Stygia é a presença de serpentes e hipopótamos nas ruas e becos. Esses animais são sagrados, e é contra a lei estígia injuriá-los de qualquer forma. A visão de um hipopótamo não causa nenhuma consternação particular, mas ante a visão de uma serpente (principalmente uma das serpentes constritoras gigantes do vale do Rio Styx) todos os estígiros se curvam e aguardam sua escolha. Se a serpente escolhe um estígio para o jantar, ele é considerado "abençoados" pelos deuses. Ninguém tentará

salvá-lo, e pode acontecer dele próprio ir silenciosamente para dentro das mandíbulas da serpente.

Ley

Existe apenas um sistema penal na Stygia, que inclui tanto crimes civis quanto eclesiásticos. As punições são duras e incluem mutilação e morte: os corpos de criminosos executados são deixados apodrecer, negando-lhes assim a vida eterna oferecida pelo Pai Set.

As leis estígiros são muito restritivas. Pede-se permissão para mudar de residência, para se viajar mais de 30 km de sua casa ou para ter armas ou armaduras. Essas permissões garantem à burocracia uma fonte estável de renda e impedem as concentrações indesejadas de dissidentes. É frequente os pedidos serem negados, e não existe nenhum recurso disponível para aqueles que se sentem lesados. Aqueles que viajarem sem permissão estarão sujeitos a multas, confisco dos bens e até mutilação.

Os crimes religiosos são punidos de forma ainda mais severa. Multas são aplicadas àqueles que não vão aos cultos, ou deixam de dar seu dízimo para o templo. Todo fazendeiro deve ter sua safra abençoada pelos sacerdotes (por uma certa taxa, é claro); toda criança deve ser consagrada ao Pai Set. A recusa ou a evasão repetida das obrigações com o templo podem levar o cidadão a ser acusado de heresia; a punição para heresia é a morte, o confisco de todas suas propriedades e escravização para a família.

Religião

A religião na Stygia é dominada pelo culto ao Pai Set. Nenhuma outra religião é tolerada. Os templos dedicados a outras seitas são proibidos e a adoração de outros deuses é considerada traição. Para mais detalhes do culto a Set, v. pág. 31.

Forças Armadas

Os exércitos da Stygia têm uma inclinação para as Infâncias Média e Pesada (IM e IP), com alguns piqueiros (PI) e soldados de cavalaria Ligeira (CL) com a qualidade variando entre Média e Experiente. Os exércitos estígiros raramente se exercitam, e os comandantes tradicionalistas de suas tropas não se adaptaram bem às operações militares das guerras hiborianas modernas. A cavalaria é usada apenas para patrulhar as estradas e entrega de mensagens, e os estígiros não sujeitam sua população aos impostos dos camponeses tão populares nas terras hiborianas ameaçadas.

Língua

O estígio não tem nenhum parentesco com a maioria das outras línguas ocidentais. Ele tem algumas palavras e estruturas em comum com os antigos idiomas de Khitai. Trate o estígio como uma língua Mental/Média, com valor pré-definido igual a khitaiano-5.

Nomes

Os nomes estígiros têm uma forma egípcia: Amnum, Bahotep, Ctesphon, Hakketh, Heterka, Hotep, Khafra, Khaza, Kutamun, Menhemet, Menkara, Nehebka, Ramwas, Shuat, Siptah, Thoth-Amon, Thotmekri, Thutmekri, Thutothmes, Tothapis, Tuthamon e Zeriti.

Aventura Estígia

O Retorno de Varanghi. Os adoradores de Mitra ergueram-se novamente contra os senhores de terra de Khemi, mas dessa vez eles afirmam que o herói mitraico Varanghi, que fundou sua capital séculos atrás, levantou-se do túmulo para lutar a seu lado. Será que Varanghi realmente retornou do mundo dos mortos, ou será que o novo "Varanghi" é uma fraude? E se for, qual será seu verdadeiro objetivo? Libertar Taia ou esmagá-la?

Turan

Turan é o "novo reino" da Era Híboriana; uma mistura poderosa de tribos de montanheses do Iranistão com os cavaleiros nômades hírkanianos do leste. O poder de Turan é sentido muito além de suas fronteiras oficiais e sua política expansionista desafia todos os reinos do oeste.

Conan vai pela primeira vez a Turan em *Conan the Unconquered*, no qual ele luta contra um culto decadente. Ele se une ao exército turaniano e serve por dois anos, deixando-o na época de *Conan and Spider God*. Durante estes dois anos, ele viajou bastante e aprendeu muito sobre operações militares organizadas.

Conan voltou a Turan vários anos depois como líder de um bando mercenário: lá ele se uniu aos kozaki que atacavam postos avançados turanianos, onde ele permaneceu até "Shadows in the Moonlight". Depois de pouco tempo ele voltou à sua vida como líder de um bando zuagir, começando em "Maldição da Lua Crescente" e terminando em "O Olho da Morte"; uma outra época ele liderou os kozakis e a Irmandade Vermelha em "The Devil in Iron". Durante os anos que passou como líder, ele ganhou uma reputação de temeridade que durou em Turan até o fim de seus dias.

História

As origens de Turan estão relacionadas a um profeta místico da estepa hírkaniana chamado Tarim. Tarim viajou à terra mística conhecida apenas como Pathenia, onde recebeu (de acordo com a doutrina turaniana) as revelações do deus patheiano Erlik. Voltando para seu clã, ele começou a pregar em nome de Erlik uma guerra santa de conquista contra os povos mais fracos do oeste.

A oratória brilhante de Tarim e sua considerável diplomacia uniram rapidamente vários clã hírkanianos em uma horda invasora, que se lançou contra as tribos das colinas ao sul do Mar Vilayet. Diante desse exército, as tribos se uniram para formar o reino do Iranistão.

Os membros das tribos do Iranistão não eram páreo para os cavaleiros hírkanianos. Sete anos depois, os hírkanianos governavam toda a costa do Vilayet, do extremo sul até o porto de Rhamdan ao norte.

Os hírkanianos não devastaram o território que conquistaram. Para esses cavaleiros nômades criados nas estepes áridas a leste do Vilayet, as terras comparativamente férteis em torno do Vilayet eram uma tentação inevitável. Em vez de conservar o modo de vida nômades e seu desprezo pela civilização, eles se instalaram como os novos governantes da região, ocupando os palácios e usando as coroas que eram usadas até recentemente por sua oposição iraniana. As restrições morais de Tarim e a vida de guerreiro são falsos louvores, ignorados pela maioria dos hírkanianos. As classes mais baixas perceberam poucas mudanças, exceto talvez uma nova vitalidade em seus líderes e uma diminuição no suborno incessante.

Turan é um reino em ascensão. Eles adotaram alguns dos costumes de seus servos iranianeses e perderam um pouco da tenacidade de sua herança de cavaleiros, mas ainda são uma força poderosa no oeste.

Situação Atual

As tropas de Turan continuaram sua expansão. Nas duas décadas seguintes, eles conquistaram a estepa zamorana que fica entre o Mar Vilayet e a fronteira oriental de Zamora, Khauran, Shem e Stygia. Hoje em dia, as fortificações de Turan fustigam essas fronteiras, fazendo pressão sobre essas nações. Novos avanços em direção ao oeste trazem o risco de unir os

híborianos ou os shemitas contra Turan, ou incitar a Stygia a realizar uma ação defensiva, e Turan ainda não está preparada para enfrentar o poder combinado do Oeste.

Amigos e Inimigos

São poucos os aliados fortes de Turan. Os hírkanianos, é claro, ainda vêem seus parentes como aliados, embora eles tenham perdido um pouco do respeito por eles desde que eles "amoleceram" assumindo o modo de vida civilizado. O Rei de Zamora é um vassalo virtual de Yezdigerd, enquanto Koth, a Britúnia e algumas tribos shemitas pagam-lhe tributos. Agrapur também fez alguns progressos em direção dos estígios, embora até o momento nada tenha resultado disso.

Os inimigos de Turan, por outro lado, são uma legião. Suas atitudes imperialistas e os ataques ocasionais enfureceram a Nemédia, Óphir, Coríntia e Vendhya. Algumas das dificuldades de Turan com a Stygia têm origem nos continuados ataques turanianos à região de Taia.

Geografia

Turan ocupa uma faixa de terra montanhosa ao longo do litoral sul do Mar Vilayet e as terras desérticas a leste e a oeste. A leste, ela se estende até fronteira da estepa hírkaniana; a oeste, recentes conquistas trouxeram suas satrapias à fronteira de Zamora, Koth e Stygia.

O clima de Turan é seco durante a maior parte do ano, com pesadas tempestades no final do outono e no inverno. O Vilayet é notório por suas tempestades repentinas, pelo fato de ser uma grande extensão de água rasa e por isso fácil de encaplar-se numa tempestade forte o suficiente para embarcar as maiores embarcações.

Geonímia

Agrapur — a capital de Turan. Esse grande porto marítimo fica às margens do Rio Ilbares, no outro lado do Mar Vilayet em frente a Rhamdan. Além de ser capital de Turan, Agrapur é a principal cidade comercial de Turan, e dela partem rotas de caravanas que vão para oeste, sul e leste (por navio).

Agrapur — é uma bela cidade, repleta de monumentos, palácios e estátuas. A riqueza conjunta dos hírkanianos, dos comerciantes e dos iranianos subjugados combinaram-se para produzir um forte rival à beleza das cidades ocidentais de Tarantia, Belverus e Khorshemish.

Akif — uma cidade de Turan.

Montanhas Colchianas — uma pequena cadeia de montanhas ao sul do Mar Vilayet, que se estende ao longo da margem sul do Mar Vilayet a partir de Zaporoska no leste.

Montanhas Ilbares — uma pequena cadeia que atravessa o centro do velho Iranistão e hoje delimita a fronteira entre o Iranistão e Turan.

Rio Ilbares — um rio que nasce nas Montanhas Ilbares e corre para o norte ao longo da fronteira ocidental das Montanhas Enevoadas, em Agrapur. O Ilbares deságua no mar Vilayet ao norte das montanhas enevoadas próximo à cidade de Kherdpur.

Estátuas de Ferro, Ilha das — uma pequena ilha no norte do Mar Vilayet. A ilha tem ruínas antigas, das quais a principal é um grande salão onde existem fileiras de estátuas de ferro. A ilha tem a reputação de ser assombrada, e é evitada pelos marinheiros do Mar Vilayet.

Khavarism — o porto mais ao sul de Turan.

Kherdpur — uma cidade no norte de Turan.

Khorbul — uma fortaleza turaniana ao norte do Ghulistão.

Khorusun — uma cidade de ferreiros na parte oeste de Turan.

Maypur — uma cidade na parte oeste de Turan, a norte do Forte Wakla.

Montanhas Enevoadas — uma cadeia de montanhas ao longo do litoral oeste do Mar Vilayet, ao sul de Agrapur.

Nezvaya — um grande rio a oeste do Mar Vilayet no norte de Turan.

Rhamdan — um porto no litoral oeste do Mar Vilayet, onde começa a grande rota de caravanas de Turan para Khitai. Rhamdan fica a leste de Agrapur; os produtos são levados de navio para o oeste em direção àquela cidade, e de lá vendidos a todas as nações do ocidente.

Samara — uma cidade turaniana.

Secunderam — uma grande cidade turaniana, na fronteira da estepa hirkaniana. A região em torno de Secunderam não faz parte de Turan, mas é mantida como uma satrapia com seu próprio governador militar.

Shahpur — um porto turaniano na costa oeste do Mar Vilayet.

Sultanapur — “a Rainha Dourada do Vilayet”, um porto turaniano no Mar Vilayet. Sultanapur, como Agrapur, cresceu a partir de uma cidade zamorana mais antiga, há muito independente de suas origens.

Mar Vilayet — uma grande extensão de água no norte de Turan, cujos portos e navios são quase totalmente controlados por Turan. Existe alguma pirataria (v. *A Irmandade Vermelha*, pág. 85), e os navios turanianos raramente se aventuram mais para o norte além de Shahpur, mas a onipresença da marinha turaniana dá ao Vilayet a reputação de ser “um lago hirkaniano”.

Wakla, Forte — uma fortaleza na fronteira de Shem, onde os soldados turanianos defendem as caravanas dos ataques dos zuagires (v. *Shem*, pág. 78).

Xapur — uma ilha no Mar Vilayet, onde uma raça pré-hirkaniana construiu uma cidade antiga. Hoje em dia Xapur é contra-se desabitada.

Zamboula — uma cidade comercial importante no deserto turaniano. Zamboula é uma cidade híbrida, construída por estígios, ocupada por shemitas e governada por Turan. Existe uma grande quantidade de escravos kushitas e darfarianos em Zamboula, e o culto yoguista de Darfar é tão forte nesta cidade que é considerado inseguro dormir nas ruas da cidade.

Zaporoska — uma região de tribos de montanheses na costa meridional do Mar Vilayet. O terreno zaporoskano era suficientemente irregular para dificultar sua conquista por parte dos turanianos, e Zaporoska permaneceu efetivamente independente durante a vida de Conan.

Rio Zaporoska — o principal rio de Zaporoska. Existem muitos acampamentos piratas ao longo do rio, que é naveável por vários quilômetros, mas as expedições turanianas para exterminar os piratas terminaram muitas vezes com o desaparecimento de navios turanianos.

Arquipélago Zhurazi — um pequeno arquipélago no Mar Vilayet, composto de duas ilhas grandes e várias menores, na parte sul do Vilayet. O Arquipélago Zhurazi é um ponto de encontro de piratas, com muitos bancos de areia traíçoeiros para dissuadir as galés turanianas que precisam de águas profundas para navegar.

Economia e Espólio

Turan produz pérolas (do Mar Vilayet), pedras preciosas, e muitos tipos de produtos alimentícios. É também uma parte importante da rota de comércio transcontinental entre khitai e o ocidente.

Nível de Mana

Turan é uma região com nível de mana variando entre baixo e normal, que faz pouco uso do nível de mana que tem.

Sociedade

A cultura turaniana é um híbrido dos modos independentes dos cavaleiros nômades hirkanianos com a civilização mais antiga e decadente do Iranistão. Os turanianos adotaram os títulos e a administração iraniana, mas não aceitaram a independência tribal que havia causado a queda iranista.

O comando turaniano é ainda essencialmente hirkaniano, com seus narizes aquilinos característicos, cabelos negros e pele clara. As tribos nativas são mais baixas, têm pele morena

e cabelos cinza-azulado. As duas culturas tiveram pouco tempo para se misturarem, preservando por isso seus aspectos distintos, e fazendo com que os líderes turanianos sejam prontamente identificáveis.

Turan é dominada pelo Rei (Status 7); os outros níveis são: Xá ou Príncipe (6); Califas (5); Emir (4); Cã (3); oficial militar (2); artesão ou mercador (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Costumes

Os reis de Turan são capatazes duros. Eles não toleram rebeldes e enviam tropas rapidamente para sufocar qualquer levante. Se o povo pega em armas contra os hirkanianos, cinqüenta homens, mulheres e crianças são executados para cada soldado turaniano morto durante a repressão da rebelião, além de todos os condenados por crime de traição. Essas medidas drásticas, combinadas com a delicadeza com que tratam aqueles que obedecem as disciplinas do trono turaniano, permitem que os hirkanianos, apesar de serem em menor número, mantenham seu domínio sobre a população de montanheses.

Turan é uma cultura do oriente. As mulheres usam véus, e nas regiões mais conservadoras são obrigadas até a usar o *khalat*, que esconde todo o corpo. Os homens usam turbantes, faixas e calças bem largas; a arma favorita é a lâmina curva ou cimitarra, e o arco recurvado dos hirkanianos. É proibido, é claro, um não hirkaniano possuir armas deste tipo, a menos que eles sejam guarda-costas hirkanianos ou membros do exército.

Lei

A lei turaniana baseia-se nos direitos absolutos dos governantes hirkanianos. O plebeu que matar um hirkaniano, mesmo em legítima defesa, será condenado à morte por tortura; no caso contrário, o matador hirkaniano poderá ter de pagar uma pequena multa.

Os crimes dentro de uma determinada classe são resolvidos com mais imparcialidade. Um sistema de pagamento de mercenários é usado na maioria dos crimes civis, incluindo os assaltos. No caso de roubo exige-se a reposição do triplo do valor das mercadorias perdidas mais a devolução ou substituição da coisa roubada, caso contrário o infrator perde a mão direita. A traição e os crimes contra os nobres são, é claro, capitais, e o castigo toma em geral uma forma criativamente assustadora.

Religião

Os turanianos adoram Erlik, bem como o Tarim Vivo, o profeta que trouxe-lhes as palavras de seu deus (v. *Religião Híboriana*, pág. 32).

Forças Armadas

As tropas regulares de Turan são em sua maioria Cavalaria Ligeira e Média (CL e CM), embora algumas unidades de Cavalaria Pesada (CP) e Infantaria Média (IM) tenham sido formadas recentemente. Todas essas tropas regulares são no mínimo de qualidade. Experiente, e muitas são Veterana ou até mesmo de Elite. Quando a infantaria é requisitada, os camponezes locais são pressionados a se juntarem às tropas de Infantaria Irregular (II) e a lutar pelos conquistadores hirkanianos.

O Exército Turaniano

A política expansionista de Turan e a dominação das tribos nativas das montanhas seriam impossíveis sem seu exército disciplinado. O exército é o mecanismo que existe à disposição dos não-hirkanianos para melhorarem sua sorte em Turan.

Os oficiais turanianos são promovidos dos níveis inferiores; existe apenas uma pequena preferência pelos herdeiros das famílias nobres. Todos os soldados turanianos sabem usar a lança, a cimitarra e o arco, embora não o façam com a habilidade dos cavaleiros nômades das estepes hirkanianas. Diferente-

mentes das tropas "permanentes" do ocidente, o exército turaniano tem uma sucessão de comando cuidadosamente pensada, de modo que a morte de um comandante é, na pior das hipóteses, um contratempo passageiro.

O exército em si é bem disciplinado (como regra geral), e tem um código de honra específico que lhe permite não apenas agir como um braço expedicionário de Turan, mas também como uma força pacificadora local, sem fomentar uma rebelião ativa.

A marinha turaniana não tem uma reputação tão boa. As leis de Turan permitem que a marinha confisque qualquer embarcação que esteja navegando no Vilayet, declarando que ela está "infringindo os interesses do império turaniano". Essa política amplamente divulgada desencoraja as outras nações de tentar navegar no Vilayet, especialmente pelo fato de Turan ter controle dos melhores portos. A marinha fica dessa forma relegada a policiar a pirataria, executar as pilhagens e ataques que muitas vezes acompanham esse tipo de poder absoluto.

A Irmandade Vermelha

Turan precisa de uma marinha melhor. A disponibilidade imediata de navios, combinada com as ilhas e esconderijos não mapeados da costa fazem do Vilayet um lugar propício para a pirataria. A Irmandade Vermelha, como são conhecidos os piratas, compreende naves-capitâneas estrangeiras atacadas freqüentemente, capitães da marinha turaniana cansados de escoltar navios-caravana cheios de riquezas em troca de um pagamento mínimo, e outros que têm fugido dos ataques indiscriminados da marinha turaniana ou outra "justiça" daquela nação.

A Irmandade ataca principalmente os navios que navegam de Agrapur a Rhamdan e vice-versa; esses navios transportam as cargas fabulosas do oriente, e o pagamento em ouro, prata e cobre do ocidente. Quando esses saques se tornam escassos, a Irmandade contrabandeia produtos através do Vilayet para quem não quer pagar os impostos de Yezdigerd ou não quer que as autoridades turanianas saibam o que contém a carga que estão levando.

Os esforços navais para eliminar a Irmandade foram inúteis. Tentativas repetidas de caçar os piratas em suas próprias fortalezas custaram navios e capitães turanianos, mas não detiveram os ataques. Somente tripulações de navios de guerra decididas acompanhando cada frota impedem que suas cargas preciosas desapareçam nos ninhos dos piratas.

Os Kozacos

Se a Irmandade Vermelha fosse o único problema de Yezdigerd, ele já poderia muito bem tê-lo resolvido a esta altura. Infelizmente, existem também os kozacos, uma força mista de mercenários, montanheses rebeldes e nômades zuagires que ataca as caravanas turanianas que atravessam o deserto do sul.

Os kozacos são, contudo, mais fáceis de se lidar. Existem poucos oásis no deserto e os exércitos de Turan são mais do que capazes de preparar uma armadilha. Mais de uma vez, as coortes turanianas capturaram centenas de kozacos em desfiladeiros ou entre duas tropas, e mataram até o último homem. Como a vegetação enfezada do deserto, entretanto, os kozacos sempre parecem se reagrupar alguns anos depois, com líderes diferentes, mas com o mesmo objetivo.

Língua

O turaniano é a língua dos conquistadores hirkianos; é uma perfeita Mental/Média e tem valor pré-definido igual a hirkiano -2.

O baixo turaniano é o idioma das tribos de montanheses ao sul do Vilayet. Ela é, de fato, um dialeto do iraniano; uma perfeita Mental/Média, e o valor pré-definido de qualquer uma das duas é igual ao valor da outra -3.

Nomes

Os nomes turanianos têm um quê de árabe e turco: Abdul, Aram, Baksh, Atalis, Bakra, Banaric, Ghurran, Hamar, Kur, Hormaz, Jamal, Jelal, Khalid, Mulai, Munthassem, Murad, Shapur, Tavik, Tureg, Vardan, Yezdigerd, Yildiz e Zosara.

Aventura Turaniana

Ilha do Mistério. Foram relatados ruídos estranhos e atividades noturnas em uma ilha desabitada no Mar Vilayet. Será uma fortaleza pirata, uma cidade em ruínas anterior à existência da humanidade, ou algo, muito mais horrível?

Vendhya

Vendhya é a Índia de Howard, uma terra de deuses e jóias antigos.

Conan visitou Vendhya pela primeira vez em *Conan the Victorious*. Depois, quando era chefe dos Afghulis, ele raptou a Devi de Vendhya em "The People of the Black Circle".



História

A história de Vendhya começa durante o Cataclismo, quando violentos terremotos empurraram a desabitada península vendhyana contra a porção principal do continente thuriano. Não se sabe se essa colisão foi a causa do Cataclismo ou meramente um de seus vários efeitos.

De qualquer forma, este evento sísmico teve vários efeitos. Primeiro, ele fez as já íngremes Montanhas Himmelanas se erguerem até sua altura atual, e pode muito bem ter criado o reino de Meru (v. pág. 71). Segundo, ele criou um porto para os refugiados que fugiram da dominação Khari, em uma terra de cuja existência os khari sequer sabiam.

Durante séculos, esses refugiados se espalharam por toda a península vendhyana, construindo cidades e vilas pastoris. Sua sociedade permaneceu isolada das outras nações em desenvolvimento, e eles viviam em relativa paz.

Aproximadamente 1.500 anos atrás, esse reino foi invadido por uma tribo hirkiana, os kshatriyas, que haviam avançado muito além da distância usual. Eles chegaram ao nordeste da fronteira de Vendhya, perto do local onde hoje existe Kosala, e conquistaram cidade-estado após cidade-estado, espalhando sua dominação para o sul e o oeste em toda a península vendhyana.

Hoje, Vendhya é um reino unido, dominado por uma elite khatriyana. Somente umas poucas cidades-estado menores, que

cresceram procurando diminuir a si mesmas aos olhos dos vizinhos kshatriyanos, continuam sendo governadas pelos refugiados originais.

Situação Atual

A Devi Yasmina, irmã do falecido rei, governa Vendhya. Seus cortesões continuam pressionando-a para se casar e gerar um herdeiro para o trono, mas até agora ela resistiu às suas súplicas. Como precaução, no entanto, ela nomeou recentemente seu primo, o príncipe Satish, como seu herdeiro de direito. Satish é um jovem rapaz que mostrou grande zelo como administrador, mas é facilmente influenciado, e já atraiu uma horda de parasitas. Sob a influência deles, Satish propôs diversas reformas da nobreza e da burocracia já inchadas de Vendhya, horroizando os conselheiros da Devi. De acordo com a lei vendhyana, Yasmina tem o direito de retirar sua designação, mas é improvável que ela o faça, e parece estar apreciando o desconforto daqueles em sua corte que a pressionaram tanto por um herdeiro.

Amigos e Inimigos

O principal inimigo de Vendhya é Turan (que ambiciona as províncias ricas da parte oeste de Vendhya). Os dois impérios quase entraram em guerra nas regiões a leste do Vilayet e oeste das Himelianas; os turanianos cobiçam Ayodhya e as minas das Himelianas tanto quanto os vendhyanos cobiçam Secunderam e as rotas de comércio para Khitai.

Os aliados de Vendhya são mais "inimigos de seu inimigo". O Iranistão mantém boas relações com Vendhya, embora o império oriental dificilmente se considere igual ao "governo em exílio" do Iranistão. Vendhya tentou também encorajar o comércio com Khitan, evitando assim usar as rotas de caravanas do norte, mas até agora não obteve sucesso.

Geografia

Vendhya é uma península triangular que fica entre Kosala e Khitai, ao sul das montanhas Himelianas. Vendhya é um país tropical, com grandes extensões de selvas primitivas.

Vendhya é uma terra fértil, exceto nas regiões rochosas nos contrafortes das Himelianas. A agricultura de Vendhya é bem desenvolvida, e existe também uma indústria de seda e tecelagem em expansão, principalmente de tapetes. No norte, as minas fornecem cobre, prata, ouro e ferro; o litoral sul, contudo, tem portos pobres, fazendo com que a maior parte do comércio de Vendhya seja feito por terra.

Geonomia

Ayodhya — a capital de Vendhya.

Cho-Hien — uma pequena cidade-estado no nordeste de Vendhya, ainda não conquistada pelos kshatriyas. Sua liderança está tentando redirecionar as atenções de Vendhya para Turan.

Ilhas Enevoadas — ilhas ao largo da costa oeste de Vendhya onde ervas secretas são cultivadas.

Jhelai — uma região montanhosa do norte de Vendhya. Eremitas de Asura levam suas vidas contemplativas nas cavernas da região.

Maharashtra — uma antiga cidade de Vendhya. Dois mil anos atrás, quando o rei de Vendhya, Orissa, morreu, sua tumba foi selada com antigos rituais e guardiães demônios, e a cidade foi abandonada. Hoje em dia, sua localização é desconhecida.

Peshkhauri — cidade e província no noroeste de Vendhya, próximo à fronteira do Gulistão.

Rio Jhunda — um rio em Vendhya entre Ayodhya e a fronteira do Gulistão/Kosala.

Uttara Kuru — uma cidade-estado que não faz exatamente parte de Vendhya, mas que está succumbindo diante da influência vendhyana. Vendhya pode muito bem anexar Uttara Kuru no futuro.

Nações da Era Hiboriana

Flora e Fauna

As selvas de Vendhya abrigam uma diversidade de formas de vida fascinante. Pode-se encontrar elefantes, tigres, panteras, guepardos, gazelas, gorilas e pássaros muito coloridos que ocupam completamente as árvores. Iaques e bois vagam pelas colinas do norte, e alguns foram domesticados pelos povos montanhosos.

Economia e Espólio

Entre os produtos vendhyanos, incluem-se ervas, especiarias, sândalo, jade, madrepérola e outras substâncias naturais transformadas em peças delicadamente esculpidas de uma beleza característica. Vendhya é também uma fonte de várias drogas, entre elas várias espécies de flor de lótus.

Nível de Mana

Vendhya é uma região com nível de mana variando entre normal e alto e pouca exploração de seus potenciais mágicos. A superstição local torna improvável o estudo organizado de feitiçaria.

Sociedade

Vendhya é uma sociedade estratificada, muito parecida com a moderna Turan, só que mais velha. No comando do reino está a casta governante/erudita, os Brahma, formada pela nobreza das tribos invasoras hirkianas originais; depois dela existe uma casta guerreira, ou kshatriyas, também de descendência hirkiana que comanda e serve no exército; abaixo deles estão os artesãos e os habitantes da cidade, chamados Vaisyas, que são a espinha dorsal da economia manufatureira vendhyana; e por fim, os Sudra, ou camponeses, a casta mais populosa. Abaixo de todos estão os Intocáveis, vendhyanos cuja origem humilde os deixa com a tarefa de recolher lixo e cadáveres.

Em teoria, o nascimento determina a casta. Na prática, ao longo dos milênios da civilização vendhyana, houve tanta miscigenação que existe pouca diferença na aparência física dos membros das diversas castas. Todos os vendhyanos têm pele moreno-clara; eles tendem a ser baixos e atarracados, com cabeça arredondada. Os kshatriyas tendem a ser mais magros que o normal para um vendhyano, com um nariz aquilino característico.

O Rei (homem) ou Devi (mulher) governa Vendhya (Status 7); os outros níveis são: Rajá (6); Governador (de uma província) (5); oficial kshatriya (4); soldado kshatriya ou vaisya rico (3); vaisya comum (2); Sudra rico (1); Sudra comum (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou escravo (-3); Intocável (-4).

Costumes

Os vendhyanos são bem versados nas artes da traição e da hipocrisia. Diz-se que todo vendhyano espiona pelo menos dois outros, e às vezes mais. Suas traições, contudo, são menos desonestas que as de Khitai; o código de honra kshatriyano uma herança de suas origens hirkianas, deplora as mentiras diretas, e a maior parte da trapaça vendhyana consiste na "verdade não contada" ou nas pequenas diferenças de palavras cuidadosamente escolhidas para dar impressões, sem estar realmente mentindo. A espionagem, por si só, não é considerada traição; os próprios vendhyanos sabem que ela continua existindo e isso faz com que um segredo seja ainda mais significativo em Vendhya. "Toda a verdade é uma dádiva apenas para seu mais caro amigo", diz um provérbio vendhyano.

Religião

Os vendhyanos adoram seu próprio panteão de deuses (v. o capítulo *Religião Hiboriana*, pág. 33).

Forças Armadas

Vendhya usa um pouco de Cavalaria Ligeira (CL), mas sua força principal é a Infantaria (IL, PI, IM e IP). A qualidade das tropas varia entre Média a Experiente, já que as guerras das quais Vendhya participa têm em geral duração limitada e uma influência considerável de nobres e políticos envolvidos na proteção de comissões de oficiais e o comando de forças significativas. Vendhya usa elefantes de batalha.

Língua

O vendhyano é uma mistura estranha de hirkianiano com alguns dos outros idiomas de escravos de Khitai já esquecidos. Trate-a como uma língua Mental/Média que não tem valor pré-definido baseado em alguma outra língua conhecida.

No interior de Vendhya, existem vários dialetos e línguas locais. Todos eles têm valor pré-definido igual a um outro -3 (ou menos); algumas línguas locais são ininteligíveis, a menos que sejam aprendidas independentemente.

Nomes

Os nomes vendhyanos têm uma forma india: Alyna, Bhunda Chand, Chunder Shan, Gitara, Jharim, Kandar, Karim, Naipal, Orissa, Patil, Punjar, Xáal, Vyndra e Yasmina.

Aventura Vendhyana

Assassinos! Um dos PCs é atacado por um assassino katari e ferido com uma faca envenenada. Será que o PC e seus companheiros serão capazes de encontrar o assassino (e o antídoto) antes que ele morra? Existe uma lenda que diz existir uma planta que cresce nas Ilhas Enevoadas capaz de produzir a cura.

Zamora

...Zamora, com suas mulheres de negras cabeleiras e suas torres de terror e mistério...

— As Crônicas Nemédias

Zamora é uma terra misteriosa, uma espécie de interface entre as nações hiborianas do oeste e os hirkianianos de Turan, com uma cultura que tem uma parte de cada e uma parte de si própria. Seu povo é menosprezado pelos dois os lados, e é até considerado "maligno de nascença" pelos hiborianos.

Zamora aparece em várias histórias da juventude de Conan. Zamora é a primeira nação "civilizada" que Conan visita, em "The Tower of the Elephant". Ele parte novamente em *Conan and the Sorcerer*, mas retorna em *Conan the Invincible*. Depois dos acontecimentos de "Salão dos Mortos", Conan deixa Zamora por mais de dois anos, voltando apenas depois de fugir de Turan no início de *Conan and the Spider God*. Ele permanece em Zamora durante "Bloodstained God".

História

Os zamoranos remontam sua origem a uma tribo pré-cataclismo conhecida como os Zhemri, que eram contemporâneos de Valúvia e podem ter sido habitantes do antigo estado de Grondar. Os zhemri habitaram a região das montanhas kezankianas durante mais de 4.000 anos, e vêm a si próprios como iguais aos hiborianos ou aos hirkianianos.

Os acampamentos zhemri não foram tocados pelo Cataclismo. Essa negligência quase milagrosa deixou os zhemri com o maior nível de agricultura e civilização na região.

Entretanto, os zhemri não tiraram proveito de sua vantagem. Ao invés disso, eles passaram a maior parte do milênio pré-Khari vivendo numa cultura paralizada de caça e colheita, com uma agricultura limitada e praticamente nenhuma exploração.

Quando os khari chegaram, os zhemri começaram a se desenvolver novamente. Na época em que os invasores hiborianos

vieram do norte para conquistar Acheron e Hiperbórea, a ancestral, o reino de Zamora ficava no lado mais distante das montanhas kezankianas, uma satrapia de Acheron e a única sobrevivente daquela era esquecida.

Os hiborianos invadiram Zamora várias vezes, mas foram incapazes de se consolidar naquelas terras áridas. Os conquistadores hiborianos sempre voltavam para oeste e nunca permaneciam como governantes por um período de tempo. A barreira criada pelas montanhas Kezankianas e Karpash preservaram a cultura zamorana contra a influência hiboriana, mantendo Zamora como um enclave independente com suas regras estranhas.

Situação Atual

Recentemente, os turanianos aumentaram seu controle sobre o deserto e construirão uma linha de fortões de caravanas e oásis ao longo da fronteira zamorana. Diante de tal poderio militar, o rei de Zamora quase entregou seu reino aos invasores, passando a pagar um tributo de indigente a Agrapur. As Montanhas Karpash, que preservaram Zamora durante séculos, agora dificultam qualquer possibilidade de ajuda hiboriana.

Amigos e Inimigos

O principal aliado e dominador de Zamora é Turan. Hoje em dia, pode-se ver sinais de tropas turanianas em todos os lugares de Zamora, e o tributo que tem sido pago a Agrapur está levando o país à bancarrota.

A difícil situação de Zamora tem sido até agora ignorada pelos hiborianos, que continuam despreocupados com os acontecimentos fora de sua esfera de influência. No entanto, os pedidos reiterados conseguiram a atenção do rei Nimed, e a Nemédia pode em breve enviar tropas para apoiar a independência de Zamora (e manter a estrada de comércio aberta).

Geografia

Zamora é uma terra árida e estéril. Seus habitantes vivem da criação de ovelhas e gado, que se alimentam da vegetação espinhosa da região, ou da mineração de zinco, cobre e outros metais. Apesar do número de minas, ainda não se encontrou ouro nem prata em Zamora.

Geonímia

Arenjun — a "Cidade dos Ladrões" é também a capital da Zamora. O bairro criminoso de Arenjun, conhecido como Marreta, é famoso em todo o oeste por seus becos e ruas perigosos.

Larsha — uma cidade amaldiçoada em ruínas próximo de Shadizar. De acordo com a lenda, Larsha foi construída na época do Cataclismo, pelos zhemri, predecessores dos modernos



Nações da Era Hibernia

zamoranos, e os reis gigantes que outrora governavam a cidade continuam lá, defendendo seus antigos tesouros. Em 1257 E.A., o rei Tiridates de Zamora enviou um grupo de seus mais corajosos guerreiros a Larsha, para roubar esses tesouros. Nenhum deles voltou, embora gritos, sons de gente correndo e o ruído de coisas sendo engolidas tenham sido ouvidos pelos que ficaram esperando do lado de fora da cidade.

Larsha sofreu graves danos num terremoto em 1267 E.A., mas sua reputação é tal que ninguém se aventurou desde então.

Shadizar — “a Perversa”. Shadizar é uma outra cidade de ladrões; seu governante, o sátrapa de Shadizar, está envolvido nas intrigas de seus conselheiros, que usam suborno, feitiçaria e outras formas de coerção para tentar dominar os outros. Assim, a satrapia funciona quase que sem governo, completamente envolvida com sua própria política interna.

Yezud — essa cidade é devotada ao deus-aranha Zath. Apenas os sacerdotes e os servos do templo têm permissão para ficar na cidade depois do pôr do sol; os poucos que moram nas proximidades residem em pequenas vilas fora dos muros da cidade.

Zamindi — uma cidade de comércio na estrada entre Shadizar e Yezud.

Nível de Mana

Zamora é uma região com nível de mana variando entre baixo e normal, com alguns trechos de nível zero no deserto zamorano. Estudosos hiborianos acreditam que o deserto zamorano tenha sido atingido magicamente durante as guerras do período cataclísmico, de forma muito parecida com as regiões áridas da Stygia.

Sociedade

Os zamoranos são uma raça baixa de pele escura e olhos negros, cabelo preto-azeviche, traços finos e membros mirrados.

Os zamoranos têm a reputação de serem cruéis, desleais e gananciosos. Essa reputação é apenas parcialmente merecida. As atitudes zamoranas refletem mais interesse próprio do que os altos (mas muitas vezes ignorados) ideais dos hiborianos. O povo vive isolado, embora o aumento do comércio ao longo da Estrada dos Reis tenha feito muito para aumentar o contato com os hiborianos e os turanianos.

Zamora é governada pelo Rei (Status 6); os outros níveis são: Príncipe (5); Sátrapa (4); Senhor feudal (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); escravo (-4); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3).

Lei

Os nobres são a lei em Zamora. As sentenças são mutilação ou a morte, e todos os bens confiscados pelos nobres. É permitido apelar ao rei, embora a execução das sentenças seja, em geral rápida demais, tornando as apelações inúteis.

A força policial de Zamora é muito fraca. Não existe o conceito de investigação; se o criminoso não for pego ou identificado enquanto comete o crime, ele é ignorado. As testemunhas devem se apresentar por si próprias, pois elas não são procuradas, e se o acusado for considerado inocente, as “custas do processo” são pagas pelos acusadores. Desnecessário dizer que a polícia raramente é chamada.

Religião

Os zamoranos adoram muitas divindades. Algumas são locais, personificando forças naturais ou locais, como Zath, o deus-aranha de Yezud. Outras são importadas, como Bel, o deus shemita dos ladrões, patrono da cidade de Arenjun. Para mais detalhes sobre esses cultos, v. *Religião Hiboriana*, págs. 31-35.

Nações da Era Hiboriana

Forças Armadas

As tropas zamoranas são geralmente Ligeiras (IL) e Médias (IM), com a qualidade variando entre Média a Experiente. Elas são empregadas principalmente como guardas de estrada, embora os soldados lotados na fronteira oriental tenham começado a sofrer ataques freqüentes de “bandidos do deserto” turanianos.

Língua

O zamorano se desenvolveu a partir do idioma zhemri; é considerado Mental/Médio, e não tem valor pré-definido com base em nenhuma outra língua.

Nomes

Os nomes zamoranos têm uma entonação grega ou do Oriente Médio: Abuletes, Artanes, Atossa, Bartakes, Dinak, Eriakes, Feridun, Harpagus, Hattusas, Hissar, Kagul, Kilya, Lar, Mandana, Mithridates, Nyssa, Pariskas, Roxana, Rudabeh, Semiramas, Stahir, Tigranes, Tosya, Vardanes, Yara e Yasdates.

Aventura Zamorana

As Ruínas de Larsha. Ao saírem de Shadizar, os PCs ouvem rumores sobre tesouros fabulosos que estão sendo descobertos nas ruínas de Larsha. Ainda mais inexplicavelmente, os rumores indicam que o feitiço maligno que protege Larsha desde o Cataclismo desapareceu! Será que os PCs conseguirão pegar sua parte antes que todos os ladrões em Shadizar limpem Larsha?

Zimbabo

“Diz a lenda que a pedra-fundamental banhada em sangue da Velha Zimbabo foi assentada pelos sinistros homens-servente...”

— *Conan of Aquilonia*

O Zimbabo é a parte mais remota dos Reinos Negros.

História

Os guerreiros de Zimbabo são uma extensão dos Kchaka, uma tribo poderosa do interior dos Reinos Negros. Quando foram expulsos de seus lares por uma tribo mais poderosa, os zimbaboaos fugiram para o leste, e acabaram chegando à cidade arruinada que é hoje conhecida como Velha Zimbabo. As tribos vizinhas acreditavam que a região era amaldiçoada, e deixaram a cidade livre para os zimbaboaos habitarem e construiram uma nova cidade sobre as ruínas.

Durante milênios, eles lutaram contra os dragões gigantes que voavam sobre a selva vindo de ninhos-cavernas em uma cadeia de montanhas a leste. Um herói da tribo, Lumbeba, viajou para as montanhas e roubou alguns ovos. Ele criou os filhotes e descobriu que eles poderiam ser domesticados e usados como montaria. Isso deu aos zimbaboaos a possibilidade de expandir seu domínio sobre as tribos vizinhas e formar o atual reino de Zimbabo. Lumbeba foi imediatamente elevado ao trono.

Lumbeba fazia parte de um par de gêmeos, e era dedicado a seu irmão. Quando ele anunciou uma revelação dos deuses, que dali em diante os zimbaboaos seriam governados por gêmeos, ninguém protestou. A partir daquele dia, Zimbabo tem sido governada por reis gêmeos escolhidos dentre todos os pais de gêmeos meninos do reino.

Situação Atual

Os novos reis gêmeos de Zimbabo são Mbega e Nenaunir. Os dois são jovens e fortes, e têm muitos seguidores entre os cidadãos da Velha Zimbabo. No entanto, Nenaunir também tem conexões com alguns grupos religiosos mais sombrios, que desejam colocar Set (ou Damballah, como ele é conhecido nessa região) no trono espiritual de Zimbabo.

Amigos e Inimigos

A parte sul de Zimbabo faz alianças com outros reinos. Eles estão em contato com a capital amazona em Gamburu, e têm acordos comerciais com o Xá do Iranistão, mas de resto continuam isolados.

Geografia

O Zimbabo é coberto principalmente de selvas, com algumas savanas no extremo sul. Está entre as nações humanas mais quentes do sul, com temperaturas que superam os 45°C durante o dia nos meses mais quentes. Na primavera, as chuvas transformam as planícies calcárias do norte em pântanos enlameados.

Geomímica

Nova Zimbabo — essa cidade ao norte é mais conhecida pelos nortistas, e a maioria acredita que ela seja a capital do Zimbabo. Caravanas do Iranistão que fazem comércio com Zimbabo geralmente vêm a essa cidade, para trocar armas e produtos manufaturados por plumas de avestruz cobertas com pó de ouro.

Velha Zimbabo — a verdadeira capital de Zimbabo. A velha Zimbabo é fechada para estrangeiros, por razões religiosas e para proteger o segredo dos dragões-montaria, que são aquartelados aqui. A cidade é repleta de torres altas, sem portas e sem teto onde os dragões ficam alojados. Como só se pode entrar ou sair dessas torres com criaturas voadoras, elas estão seguras contra depredações de possíveis invasores não voadores.

Nível de Mana

O Zimbabo é uma terra com nível de mana alto. A maior parte de sua magia, contudo, é dedicada à adoração de seus vários deuses e existe pouco estudo organizado de feitiçaria.

Sociedade

Os zimbaboanos têm estatura mediana; os cavaleiros dos dragões são escolhidos por sua baixa estatura, mas a maioria dos outros guerreiros zimbaboanos são tão altos ou até mais altos que os hiborianos.

A cultura de Zimbabo é conservadora e muda lentamente, com pouco controle no dia-a-dia dos povos de fora das cidades. Entretanto, o poder dos dragões da Velha Zimbabo é muito respeitado, e a rebelião aberta (ou até mesmo a desobediência) é rara.

O Zimbabo é governado pelos seus Reis gêmeos (Status 4); os outros níveis são: Sacerdote (3); mercador rico ou cavaleiro de dragão (2); artesão, mercador ou oficial militar (1); lanceiro (0); mulher ou servo (-1); mendigo (-2); bandido, bandoleiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Lei

Desde que Lumbeba fez seu pronunciamento confiando a administração do reino a reis gêmeos, os zimbaboanos têm mantido essa tradição. Para evitar conflitos sobre a sucessão, criou-se o costume de um deles se suicidar ou ser expulso do reino quando o outro morre. Posteriormente, os sacerdotes selecionam uma nova dupla de gêmeos dentre os jovens do reino e os declaram os novos reis.

Religião

A divindade predominante no Zimbabo é Damballah, a versão sulista de Set da Stygia. Os seguidores de Damballah têm muito poder político no reino, e o novo rei, Nenaunir, é um grande apoiador dos adoradores de Damballah. Seu irmão Mbega, por outro lado, apoia as divindades mais tolerantes das selvas, e é considerado um pouco mais moderado.



Forças Armadas

Os cavaleiros dos dragões zimbaboanos são considerados Cavalaria Pesada (CP) de qualidade Veterano, com a capacidade adicional de poderem ser usados em cercos. O restante do exército zimbaboano é composto de Infantaria Ligeira (IL) de qualidade Experiente, armado com lanças e escudos.

Língua

O zimbaboano é considerado um idioma Mental/Médio, pois carrega muitas complexidades desconhecidas nos Reinos Negros menos preparados. No entanto, ele é um dialeto dos idiomas dos outros Reinos Negros; trate como tendo valor pré-definido igual ao valor de qualquer dialeto dos Reinos Negros -5.

Nomes

Existem poucos nomes realmente zimbaboanos na saga: Lumbeba, Mbega, Mkwana, Nenaunir. Nomes de outros Reinos Negros também seriam apropriados.

Aventura Zimbaboana

A Serpente e o Dragão. Os PCs são contratados para guardar uma caravana que está visitando a cidade de Nova Zimbabo. Enquanto estão lá, eles descobrem que os adoradores de Damballah que estão influenciando o rei Nenaunir são agentes secretos da Stygia. Será que eles serão capazes de impedir os estígios de assumir o controle do Zimbabo, e com ele sua terrível armada aérea?

Zingara

"Suas armaduras e vestuário eram ricos e ornados à moda de um magnata Zingarano."

— *The Pool of the Black One*

Zingara é uma das nações mais avançadas da Era Hiboriana, com uma sofisticação tecnológica e cultural considerável.

Zingara aparece em apenas duas histórias de Conan: *Conan: The Road of Kings* e *Conan the Buccaneer*. Personagens zingaros também desempenham um papel significativo em "The Treasure of Tranicos".

História

Dois mil anos depois do Cataclismo, uma tribo errante de primitivos shemitas criou uma civilização agrícola no extenso

Vale de Zingg, ao sul dos Sertões Pictos. Sua cultura se desenvolveu a partir do momento que eles tiveram acesso a terrenos mais férteis e de seu relativo isolamento das tribos guerreiras que os rodeavam.

Esses primitivos permaneceram isolados por vários séculos. Então uma tribo de pictos atravessou as montanhas que os separam do Vale de Zingg, e conquistou os pastores shemitas. Os dois povos se misturaram durante um tempo e depois foram conquistados novamente, dessa vez por uma tribo nômade de Hibori. Dessa mistura de raças floresceu o moderno reino de Zíngara.

Os zíngaros se espalharam rapidamente para o sul e o oeste, conquistando as tribos menores que habitavam o sul árido da península Zíngarana. Eles também viajaram para o leste, mas encontraram rapidamente as tribos shemitas que se transformaram nos pelishti e foram rechaçados.

Zíngara se beneficiou bastante da influência hiboriana. Além da natureza expansionista dos hibori, eles também aprenderam o sistema feudal, e transformaram rapidamente seus ganhos territoriais em uma poderosa nação feudal. Com seu crescimento a leste bloqueado pelos pelishti e as poderosas tribos pictas ao norte, os zíngaros continuaram sua expansão construindo embarcações e navegando o Mar do Oeste.

Zíngara é hoje o senhor do Mar do Oeste. Somente a perspicaz Argos desafia essa pretensão navegando das florestas dos Sertões Pictos até Meroe em Kush.

Situação Atual

Os zíngaros estão vendo a ascensão de Conan ao poder com preocupação. Eles não são uma grande potência, e a Aquilônia já tentou guerras de conquista antes. Um bárbaro no trono da Aquilônia poderia significar um reinício da expansão hiboriana e Zíngara (assim como os Sertões Pictos) é um alvo provável.

Amigos e Inimigos

Zíngara tem poucos aliados. Seus modos arrogantes e a dominação do mar não lhes trouxeram muitos amigos, embora seus capitães corsários tenham imposto o respeito a todas as nações costeiras.

Seu principal adversário e rival é Argos. Os zíngaros culparam Argos pela atual onda de atividade pirata, e acham que os argoseanos estão invadindo seu mercado de navegação.

Geografia

A parte norte de Zíngara é montanhosa e tem picos particularmente altos ao longo de sua fronteira norte. O sul de Zíngara é uma planície extensa e ondulada, estéril e seca no inverno e começo da primavera, mas fértil e viçosa no verão.

A fronteira leste de Zíngara é marcada por uma floresta infestada de demônios (v. *Bestiário Hiboriano*, pág. 27), no centro da qual existe uma cidade arruinada. Esses demônios vêm há muito tempo considerados um inconveniente, mas eles têm atrasado o avanço argoseano ao longo do "enclave" Zíngarano, e os zíngaros não fizeram nenhum esforço recente para eliminá-los.

Geonímia

Guarralid — um ducado em Zíngara.

Jerida — uma cidade em Zíngara.

Kordava — a capital de Zíngara. Kordava fica na foz do Rio Negro, e tem um dos melhores portos do Mar do Oeste.

Nível de Mana

Zíngara é uma região com nível de mana normal, com exceção das florestas repletas de demônios do leste, que têm nível de mana alto.

Nações da Era Hiboriana

Sociedade

Zíngara compartilha muito da sociedade hiboriana, inclusive a arrogância da Nemédia e fortes sentimentos de independência da Aquilônia. Os zíngaros são apenas em parte hiborianos; eles têm pele morena, olhos e cabelos negros e compleição média.

Zíngara é governada pelo Rei (Status 7); os outros níveis são: Príncipe (6), Conde (5); Barão (4); Prefeito (de uma cidade) ou Cavaleiro (3); Patrício, mercador rico, capitão pirata ou oficial militar de nível hierárquico igual a 6-7 (2); artesão, mercador ou oficial militar de nível hierárquico igual a 3-5 (1); plebeu ou soldado (0); servo (-1); mendigo (-2); bandido, bando-leiro ou ladrão (-3); escravo (-4).

Costumes

O orgulho e a independência Zíngarana transformaram Zíngara numa nação muito rebelde. Problemas internos, desavenças, e até guerras civis têm há muito tempo impedido Zíngara de eliminar seus inimigos e uma vez mais dominar o Mar do Oeste.

Lei

Em teoria, a lei provém do rei, da mesma forma que na Aquilônia. Na prática, cada nobre faz sua própria justiça e, a menos que um nobre ou um plebeu importante esteja envolvido, o rei a ignora.

As execuções são por enforcamento (para plebeus) ou decapitação (para nobres). Os plebeus também podem ser multados (ter as mãos removidas etc.) pelo crimes que cometem, enquanto os nobres podem, na pior das hipóteses, ser multados e (no caso de crimes mais sérios) exilados.

Religião

Os zíngaros são adoradores frios de Mítra. Sua devoção não é forte como na Aquilônia, mas seu isolamento fez com que fosse difícil outras fés ganharem espaço.

Forças Armadas

As tropas do rei Zíngarano são formadas de Cavalaria Pesada e Média (CP e CM) e Infantaria Pesada (IP). A maioria dos nobres também mantêm uma força razoavelmente grande de tropas Médias, que podem ou não estar disponíveis para uso do rei, dependendo do status da província no momento. Os corsários são Infantaria Ligeira (IL).

Língua

O Zíngarano tem um parentesco distante com outras línguas hiborianas. Trate-o como uma língua Mental/Média, sem nenhum valor pré-definido.

Nomes

Os nomes zíngaros parecem-se com nomes espanhóis fragmentados: Avvinti, Carico, Chabela, Cratos, Destandasi, Ferdrugo, Galbro, Gebellez, Godrigo, Gonzalvio, Julio, Kapellez, Korst, Marco, Mordermi, Murzio, Rimanendo, Rinnova, Sancha, Sandozaki, Santiddio, Shevatas, Valbroso, Valenso, Valerio, Vancho, Vélio, Zapayo, Zaporavo, Zarallo, Zarono e Zingelito.

Aventura Zíngarana

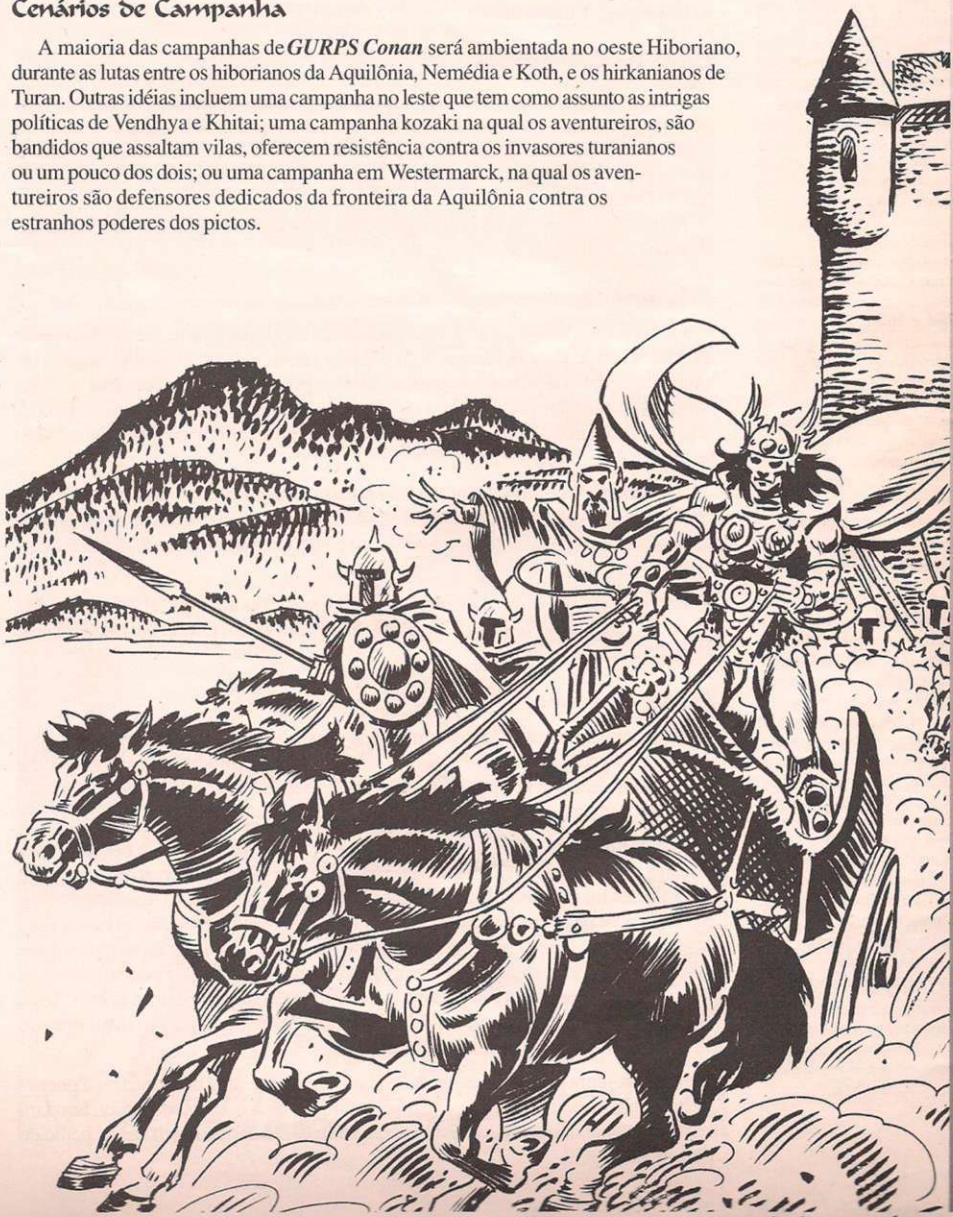
Rebelião. Mais uma vez, uma rebelião está sendo preparada. O rei Ferdrugo está tentando manter a ordem, mas os nobres do norte se aliaram e estão tentando dividir Zíngara ao meio. Pior ainda, a filha de Ferdrugo, Chabela, foi sequestrada, e os nobres ameaçam passá-la na espada se Ferdrugo não renunciar à coroa e entregar a cidade de Kordava aos rebeldes. Será que os heróis conseguirão salvar Chabela antes de Kordava cair?

Conduzindo uma Campanha Hiboriana

Este capítulo é para o GM planejar uma campanha de *GURPS Conan*, embora os jogadores também possam lê-lo. Mesmo que você ainda não tenha lido nada da saga de Conan — todas as histórias são recomendadas para os GMs sérios — esse capítulo irá ajudá-lo a criar uma campanha com um sabor da Era Hiboriana.

Cenários de Campanha

A maioria das campanhas de *GURPS Conan* será ambientada no oeste Hiboriano, durante as lutas entre os hiborianos da Aquilônia, Nemédia e Koth, e os hirkanianos de Turan. Outras idéias incluem uma campanha no leste que tem como assunto as intrigas políticas de Vendhya e Khitai; uma campanha kozaki na qual os aventureiros, são bandidos que assaltam vilas, oferecem resistência contra os invasores turanianos ou um pouco dos dois; ou uma campanha em Westermarck, na qual os aventureiros são defensores dedicados da fronteira da Aquilônia contra os estranhos poderes dos pictos.



Dependendo do estilo de jogo do grupo, os PCs podem se envolver nas intrigas políticas e militares do oeste em transformação, seja como mercenários (como o próprio Conan o foi) ou como agentes de uma das potências da Era Híboriana. Uma alternativa seria a campanha focalizar a exploração das selvas férvidas dos Reinos Negros, os desertos repletos de ruínas de Shem, Zamora ou Hirkânia, ou as antigas civilizações orientais de Vendhya e Khitai. Ela pode envolver a batalha mística entre Mitra e Set, líderes das forças espirituais da luz e das trevas, ou os remanescentes mágicos e bizarros da civilização atlante, thuriana ou khari.

Algumas campanhas podem apresentar aventuras "realistas", com magia moderada (ou completamente ausente). Outras podem envolver o mundo mágico secreto, que se esgueira no limite da civilização. A saga de Conan abrange todos esses tipos de histórias — e muito mais.

Estilo da Campanha

A maior parte da saga de Conan focaliza as aventuras do bárbaro. Elas envolvem principalmente guerra e roubo, com desvios ocasionais para frustrar os planos de algum mago maligno. Se isso soa como uma aventura de fantasia estereotipada, é apenas porque os roleplaying games de fantasia originais devem um bocado às histórias de Conan.

No entanto, dentro desse quadro geral, são possíveis, muitos estilos diferentes de aventura.

Pilhagem e Sangue

Os personagens são piratas. Eles podem ser membros da Irmandade Vermelha do Mar Vilayet, piratas barachos no Mar do Oeste, ou corsários argoseanos ou zingaranos. Todos devem ser do mesmo navio, e pelo menos um PC deve ter nível de capitão (no caso dos corsários) ou ser capaz de defender o posto de capitão junto a seus companheiros piratas. Os grupos aliados podem ser tripulações de piratas excepcionais.

Aventuras: Aventuras de piratas não precisam necessariamente ser expedições de pilhagem. Os piratas podem descobrir ilhas desconhecidas, se envolver na política da costa norte, ou até mesmo se envolver no comércio honesto com Kush ou com os pictos.

Referências: "Rainha da Costa Negra"; *Conan the Rebel*; "The Road of the Eagles"; "Gem in the Tower"; "The Pool of the Black One"; *Conan the Buccaneer*; e "The Treasure of Tranicos".

Irmãos de Armas

Os personagens são todos membros da mesma unidade militar ou do mesmo grupo de mercenários. Os PCs devem ser guerreiros habilidosos, embora alguns tipos administradores possam ser úteis também (pelo menos um deles deveria ter um alto posto militar).

Aventuras: Os PCs podem estar de serviço na guarnição — o que pode vir a ser maçante, mas sempre existem assassinatos, brigas, roubos e pequenos distúrbios que precisam ser investigados. Eles poderiam ser um grupo mercenário nas cidades-estado fortificadas de Shem, um posto de guarda turaniano monitorando as tribos zuagires ou soldados da fronteira aquiloniana defendendo Westermarck contra os pictos. Esse tipo de campanha pode enfatizar o empenho de grandes tropas, ou pode focalizar os ataques de pequenos grupos ao longo das fronteiras preparados para a guerra. Se os jogadores não estiverem interessados em combate de massa, é provável que um outro tipo de campanha seja mais apropriado.

Uma aventura oposta seria, os PCs fazerem parte de uma pequena força guerreira tentando se infiltrar em um país passando por uma tropa muito maior. Isso fará com que os jogadores vejam o problema de uma força militar hostil de um ponto de vista picto.

Reescrevendo a História

Apesar da história de Conan apresentada nesse livro ser bastante definida, sua campanha não precisa ser. Se quiser, você pode oferecer a seus jogadores uma história alternativa. Isso pode ser especialmente útil se seus jogadores conhecem *demais* a Era Híboriana e abusem desse conhecimento.

O que teria acontecido se Conan tivesse morrido durante uma de suas primeiras aventuras? Será que algum dos planos de conquista do mundo que ele frustrou teria tido sucesso, transformando a ordem social num caos? Será que os Filhos de Yezm estariam agora dominando o Oriente?

E se Bélit não tivesse morrido na Cidade do Alado? Será que Conan e Bélit estariam agora governando um novo reino no Sul, desafiando Stygia e Shem? Será que eles poderiam ter assumido controle sobre as Barachas e estar governando como rei e rainha dos piratas sobre todo o Mar do Oeste?

E se alguma das diversas rebeliões fracassadas tivesse tido sucesso, colocando um governante melhor (ou pior) no trono de uma das nações híborianas? Como esse país teria mudado sob o ministério de um governante diferente? Koth, Nemédia e Aquilonia poderiam todos ser lugares muito diferentes se os governantes atuais fossem outras pessoas.

E se Thoth-Amon não tivesse perdido seu anel (PSW) e tivesse continuado de posse do Anel Negro da Stygia durante aqueles anos perdidos? Será que as espirais de Seth estariam dominando o Sul? Será que as nações híborianas estariam envolvidas em uma guerra defensiva para impedir os estígios de governar o Ocidente? Ou será que outros grupos de feiticeiros estariam lutando sobre os depósitos?

Reescrever a história faz com que se torne extremamente fácil manter os jogadores em desequilíbrio. A maior desvantagem é que você não será capaz de passar por eventos "futuros" descritos nos livros. Sem Conan para detê-las, muitas das ameaças em suas histórias teriam efeitos devastadores sobre a civilização híboriana. Outros problemas, causados pelas próprias ações de Conan, poderiam nunca ter surgido. Quando você fizer mudanças na saga, mantenha esses problemas históricos e motivacionais em sua mente.

Referências: Muitas histórias de Conan focalizam a ação e a vida militar. Todas as histórias militares turanianas de "The Hand of Nergal" até "The Curse of the Monolith"; *Conan the Triumphant*; "O Focinho na Escuridão"; "Black Colossus"; *Conan the Renegade*; "A Maldição da Lua Crescente"; *Conan the Marauder*; e todas as histórias aquilonianas de "Beyond the Black River" até *Conan the Conqueror* podem ser pesquisadas em busca de idéias de aventura e informações sobre os exércitos das nações da Era Híboriana.

Desbravadores

Os personagens podem vir de praticamente qualquer lugar ou sociedade, porque eles estão sempre indo em direção a algum outro lugar. Eles podem ser nômades hirkianos "descobrindo" o oeste civilizado, ou híborianos viajando na direção oposta. Os híborianos podem também estar explorando as selvas desconhecidas dos Reinos Negros. Eles podem viver para o perigo, a emoção da descoberta, o desejo de ajudar os outros, ou simplesmente da vontade de conseguir dinheiro fácil — o que parece sempre envolver trabalho duro.

Aventuras: Qualquer aventura do tipo "estranho numa terra estranha" ou de exploração é possível. Quase toda campanha na qual os PCs viajam bastante vai ter algum aspecto desse tipo de campanha. Pode se dar um fundo militar a esse tipo de campanha fazendo com que os PCs sejam um grupo de batedores incumbido de inspecionar um território inexplorado (pode ser a Ciméria, a Terra dos Pictos, a Hirkânia ou os Reinos Negros).

Referências: Conan viveu muitas aventuras de descoberta, embora normalmente se pareçam mais com um vôo cego em direção às terras selvagens do que com uma expedição bem planejada. Entre estas aventuras incluem-se *Conan the Victorious*; "The City of Skulls"; "The Curse of the Monolith"; "The Lair of the Ice Worm"; "O Castelo do Terror"; "The Road of the Eagles"; "O Olho da Morte"; "The Flame Knife"; *Conan the Marauder*; "The Slithering Shadows"; "Red Nails"; "The Treasure of Tranicos"; "The Return of Conan"; "Red Moon of Zembabwei"; "Shadows of Skull"; e *Conan of the Isles*.



O Dinheiro em Híboria

Há muitos tipos de moeda em uso na Era Híboriana. Cada país (e em alguns países, cada casa nobre) produz suas próprias moedas.

A moeda híboriana básica é o peni de prata aquiloniano, que vale \$1; 50 dessas moedas pesam uma libra. O nobre aquiloniano pesa aproximadamente a mesma coisa, mas vale \$20; uma moeda de cobre vale apenas \$0,10.

Outros países têm moedas diferentes. Em geral, elas podem ser trocadas livremente com moedas aquilonianas a uma taxa de câmbio padronizada. Exemplo: o Dragão de Ouro nemédio vale 5 nobres aquilonianos. Os GMs que quiserem introduzir mais realismo (e tirar o dinheiro dos PCs) podem cobrar taxas entre 2% e 5% para converter moedas estrangeiras em seus equivalentes locais.

Pedras preciosas e jóias são uma maneira mais fácil de carregar riquezas. Peças de joalheria ornadas são algumas vezes desmontadas para que as pedras sejam vendidas separadamente.

Esse sistema monetário não é realista — historicamente o ouro sempre valeu mais do que isso. No entanto, isso se ajusta à tradição heróica de haver uma bolsa de ouro no cinto de cada herói e funcionar bem em uma campanha cinematográfica. Pode ser que os GMs que estiverem conduzindo campanhas realistas queiram usar o sistema de cunhagem descrito na pág. MB212. Eles não devem, contudo, aumentar a quantidade inicial de recursos — que é igual a \$1.000 (em qualquer moeda) e deve ser usada sempre.

Quando uma mulher se casa, seu marido espera que ela traga consigo um "dote" — sua contribuição em terras, mercadorias e dinheiro, para a nova família. Um valor usual para o dote é igual ao custo de vida de quatro meses no nível social da noiva.

Em caso de divórcio, o dote da esposa deve ser devolvido. Ela irá provavelmente receber mais, mas o dote é o mínimo absoluto, independente da causa do divórcio.

Resgate

É comum pedir um resgate por um prisioneiro nobre. Um resgate médio pode ser meio ano de renda do prisioneiro; raptos gananciosos podem pedir mais. (Presuma que a renda é igual ao "custo de apoio" para o nível social do cativo — pág. MB191 — a menos que o captor saiba que o cativo recebe mais do que isso.) Qualquer que seja o caso, é generoso e mais lucrativo ter um bem nascido como cativo do que matá-lo.

Conan oferece atrativos especiais como personagem em um RPG. Ele é o herói característico de espada-e-magia: forte, corajoso e sempre bem sucedido. Ao lado de Aragorn (de Tolkien), Fafhrd (de Lieber) e Elric (de Moorcock), Conan forma a matéria prima para inúmeros personagens guerreiros em jogos, filmes e livros.

Representar Conan apresenta também problemas especiais. De um lado, Conan é muito poderoso. Mesmo quando jovem em Shadizar, Conan é um personagem de 200 pontos. Por isso, Conan é mais apropriado para uma campanha "cinematográfica" do que para uma campanha "realista" (v. pág. MB183). Apesar do estilo "cinematográfico" ser adequado por diversos motivos, segundo a visão de Howard, o GM pode não se sentir confortável com ele.

Também, para se manter de acordo com a visão de Howard, Conan tem um destino. Interpretar um personagem que se transformará com certeza no rei da Aquilonia torna as ameaças usuais (como a morte) pouco ameaçadoras. Ele não pode morrer, ser mutilado, ou se perder para sempre, e (como você pode notar pela bibliografia) tem uma agenda bastante ocupada com suas aventuras já publicadas.

Uma forma de tratar esse destino é ignorá-lo. Comece a interpretar Conan em um determinado ponto de sua vida e, a partir daí, ignore seu futuro já publicado. Quando se tira de Conan seu destino, ele passa a ter as mesmas chances de falhar que qualquer outro personagem. Isso permite que você use Conan como um PC, mas perde grande parte da história já publicada que pode ser uma boa fonte de idéias de aventuras.

Você pode dar a Conan seu destino, e transformá-lo em um NPC. Isso deixa todos jogadores sujeitos aos mesmos riscos e recompensas e ao mesmo tempo, permite o uso das aventuras documentadas do címero como um subtexto de campanha. Muitas das aventuras de Conan tiveram grandes consequências, que podem facilmente envolver outros aventureiros.

Uma opção de campanha é os PCs serem aliados e companheiros de aventura do címero, tendo o próprio Conan como um NPC. Se Conan for Patrono ou Aliado dos PCs, ele poderá salvá-los de vez em quando; se isto não acontecer, eles terão de resolver o problema por sua própria conta.

A Utilização de Conan em Aventuras Solo

Conan parece ter sido criado para ser usado em aventuras solo. Embora ele tenha companhias ocasionais, Conan foi quase sempre um solitário. As histórias de Howard fornecem adversários excitantes para Conan, e situações maravilhosas para se jogar sozinho. A Steve Jackson Games publicou três aventuras solo de Conan — *Beyond Thunder River*, *Conan The Wyrmhunter* e *Queen of the Black Coast* — e outras estão sendo planejadas. Você pode, é claro, criar suas próprias.

Os personagens são ladrões vivendo em uma das grandes cidades, possivelmente Agrapur, Shadizar, Belverus, Tarantia ou Khorshemish. Eles roubam dos ricos e guardam para si próprios. Os ladrões não precisam ser completamente desprezíveis. Eles podem ter corações de ouro e roubar apenas daqueles que têm o suficiente.

Aventuras: Praticamente qualquer tipo de ladroagem pode ser uma fonte de diversão e aventura. Assaltar a torre de um mago pode ser muito estimulante! Na saga, esses roubos eram muitas vezes "contratados", o que permitia que ladrões itinerantes se envolvessem nas maquinções de seus "chefes".

Referências: "The Tower of the Elephant"; *Conan and the Sorcerer*; *Conan, the Magnificent*; "O Salão dos Mortos"; "The God in the Bowl"; "Rogues in the House"; "The Blodstained God"; *Conan the Raider*; "Jewels of Gwahlur"; e "The Ivory Goddess".

Espiões, Espiões, Todo Mundo é Espião!

Nesse tipo de campanha os PCs são espionas a serviço de uma facção ou outra da Era Hiboriana. Pode ser o governo de algum reino (representado na pessoa do chefe dos espioneiros do rei), ou uma facção política ou mercantil dentro de um reino. Os personagens teriam todos algumas perícias de guerra e roubo, e poderiam cumprir suas missões como agentes de confiança, mercenários, trapaceiros ou bucha de canhão nas intrigas de espionagem da Era Hiboriana.

A vantagem desse tipo de campanha é que os espioneiros geralmente trabalham com instruções limitadas, o que faz com que eles sejam mais senhores de seu próprio destino do que o seriam em campanhas com ênfase em alguma organização. A desvantagem é que o negócio de espionagem é extremamente perigoso, e a vida dos heróis tem grande chance de ser excitante, apesar de curta.

Aventuras: Assassinatos, roubos, revoltas, corrupção e suborno são o feijão com arroz desse tipo de campanha. Se os jogadores estivessem interessados, existe uma quantidade considerável de espionagem envolvida na preparação de uma guerra hiboriana.

Referências: *Conan and the Sorcerer*; *Conan the Mercenary*; *Conan: The Swords of Skelos*; *Conan the Warlord*; *Conan the Valiant*; "O Focinho na Escuridão"; e *Conan the Buccaneer*.

Nobres

Os PCs são príncipes, condes, barões etc, envolvidos no mundo implacável da política hiboriana. Seus encargos originam-se de suas propriedades. Esse tipo de campanha pode também nascer a partir de uma campanha "militar" (quando os personagens recebem o que merecem).

Aventuras: Aventuras de espionagem são adequadas neste caso — embora os heróis possam muito bem ser as vítimas, ou os agressores. Além disso, revoluções políticas, levantes civis, vizinhos desagradáveis e disputas de fronteira podem dar origem a aventuras divertidas e campanhas militares detalhadas.

Referências: Qualquer uma das histórias de rebelião começando com *Conan the Liberator*.

Abaixo o Conan!

Nesse tipo de campanha os PCs são membros da nobreza aquiloniana que se opõe ao bárbaro usurpador. Sua oposição pode ir desde a "obediência dolosa" até a rebelião em larga escala. Obviamente, para impedir que os rebeldes sejam sempre derrotados e garantir o sucesso da campanha, o GM terá de abandonar a "imunidade de roteiro" de Conan, mas existem poucos oponentes na literatura mais desafiadores.

Aventuras: Qualquer aventura que é adequada para uma campanha envolvendo "espioneiros", "nobres" ou o "exército" é apropriada para uma campanha de oposição a Conan, dependendo das preferências do grupo de jogadores e do GM. É claro, se os PCs falharem, ela pode se tornar uma campanha de praticamente qualquer outro tipo!

MAGIA HIBORIANA

A magia na Era Hiboriana é uma coisa rara e maravilhosa. As cidades têm no máximo alguns magos publicamente conhecidos e o conceito de mercado de magia é desconhecido. Os feiticeiros muitas vezes dominam por meio do medo e da intimidação, ou de trás dos bastidores por meio de um governante fantoche.

Pelo fato da magia ser rara, e seus praticantes serem muitas vezes maus nas histórias, nós recomendamos uma campanha na qual a magia é secreta onde pessoas comuns podem saber apenas algumas mágicas simples. Monstros podem ter poderes mágicos, e NPCs podem (é claro) possuir grande conhecimento dos segredos da feitiçaria. Os GMs podem ser de um pouco arbitrários a respeito da uso da magia.

As campanhas de magia secreta usam as regras de magia nas pág. MB146-154. O GM deve selecionar algumas mágicas e colocá-las à disposição dos PCs (existe uma lista de sugestões nas colunas laterais), e improvisar NPCs mais poderosos quando for necessário.

Claro que é possível uma campanha de magia secreta se transformar numa campanha com o uso total da magia, na qual os PCs (e muitos de seus inimigos) terão uma grande variedade de poderes mágicos. Os PCs podem aprender novas mágicas, observando-as serem usadas ou lendo os livros de seus inimigos. Em algum ponto da história, o GM irá provavelmente precisar do *GURPS Magia*.

A Natureza da Magia na Era Hiboriana

As Nações da Era Hiboriana são principalmente áreas com um nível de mana normal (v. coluna lateral da pág. MB147). Somente os magos são capazes de fazer mágicas e todas as mágicas funcionam normalmente.

O conhecimento da magia é reservado. Não existe nenhum “guia do feiticeiro” ou qualquer outra fonte organizada de informações. As sociedades secretas (como o Círculo Negro) são dominadas por alguns feiticeiros poderosos, a maioria dos servos recebe apenas fragmentos do conhecimento mágico.

Uma exceção a essa regra geral é a escola de feiticeiros de Khitai. O Círculo Escarlate mantém uma escola para o treinamento de magos que conhecem um número significativo de mágicas. Os estudantes, é claro, não têm acesso às mágicas mais poderosas. A escola é extremamente cara e um tanto perigosa, mas pode ser que para algumas pessoas valha a pena.

Além da taxa escolar (que muitas vezes deve ser paga com antigos artefatos khari em vez de dinheiro) e os rígores usuais de uma educação medieval, as escolas de Khitai insistem para que seus estudantes se unam e sirvam ao Círculo Escarlate. Por isso, apesar de alguns dos melhores magos do mundo terem estudado em Khitai, é raro confiarem neles. É comum eles terem seus próprios objetivos políticos ou religiosos, independente do plano de ação de seus anfitriões.

Adaptando a Magia à Era Hiboriana

As mágicas citadas a seguir, descritas no *GURPS Módulo Básico* e no *GURPS Magia*, são adequadas para a Era Hiboriana, e estão por esse motivo disponíveis para os mágicos presentes em uma campanha de *GURPS Conan*. As outras mágicas descritas no *GURPS Magia* são menos parecidas com as mágicas feitas na saga de Conan, mas podem ser permitidas a critério do GM.

Quando as mágicas tiverem pré-requisitos que não estão disponíveis na campanha, o GM pode ignorar o pré-requisito ou fazer uma exigência diferente à sua escolha.

Animal, Controle do Corpo, Encantamento, Conhecimento, Luz e Trevas, Meta, Controle da Mente, Movimento, Necromântico, Planta e Mágicas de Som

Todas as mágicas dessas escolas estão disponíveis para os mágicos de uma campanha de *GURPS Conan*.

As campanhas hiborianas podem ser ambientadas em diversos períodos diferentes, dependendo de Conan ser ou não um PC, e quanto próximo dos livros o mestre deseja estar.

As campanhas podem ser ambientadas na época das andanças de Conan; i.e., qualquer momento entre 1264 e 1288 E.A. Uma campanha desse tipo é perfeita para aqueles jogadores que desejam representar Conan, ou que querem extrair a trama da campanha de uma das histórias publicadas. Esse período está bem documentado (pelo menos no que se refere à vida de Conan), e existem muitos acontecimentos históricos excitantes que pode ser usados para acrescentar verosimilhança a sua campanha. Infelizmente, uma campanha deste tipo pode vir a ser muito previsível, especialmente se os jogadores forem fãs ávidos de Conan.

Uma segunda opção de campanha seria começar as aventuras durante ou depois da rebelião de Conan, i.e. entre 1288 e 1290 E.A. Com exceção de umas poucas histórias, a maior parte dessa época da vida de Conan não está documentada. Desse modo, o GM tem muito mais liberdade para criar eventos novos e dramáticos dentro da campanha (como guerras, carestia etc.) e ainda pode usar Conan como um NPC.

Claro que, as campanhas podem ser ambientadas em épocas anteriores ou posteriores à vida de Conan, embora nesse caso o GM vá ter mais trabalho para fazê-lo. Entre as possibilidades incluem-se uma campanha turaniana cobrindo os anos da invasão hirkiana e uma campanha pós-Conan ambientada na época da queda da Aquilônia. Note que, no caso de uma campanha pós-Conan, alguns ou todos os PCs podem ser descendentes de Conan.

Lista de Mágicas Sugeridas para Campanhas de Magia Secreta

As mágicas relacionadas a seguir estão descritas no *GURPS Módulo Básico*, pág. MB155-164.

Mágicas sobre Animais: Acalmar Animais.

Mágicas para Comunicação e Empatia: Percepção de Vida, Percepção de Inimigos, Percepção de Emoção.

Mágicas de Cura: Dar Força, Dar Vitalidade.

Mágicas de Reconhecimento: Detecção de Magia, Aura, Localizadora.

Mágicas de Luz e Trevas: Luz, Luz Constante, Lampejo, Trevas.

Mágicas de Controle da Mente: Medo.

Além disso, se você tiver o *GURPS Magia* à disposição, as seguintes mágicas são recomendadas:

Mágicas sobre Animais: Dominar Animais.

Mágicas de Ilusão e Criação: Ilusão Simples, Ilusão Complexa, Detectar Ilusão.

Mágicas de Proteção e Aviso: Escudo, Armadura, Percepção de Perigo.

Mágicas Sonoras: Som, Vozes.

Mágicas sobre Alimentos e Mágica para Quebrar e Consertar

Nenhuma dessas mágicas está disponível para os mágicos de uma campanha de *GURPS Conan*.

Mágicas para Comunicação e Empatia

Todas as mágicas dessa escola estão disponíveis exceto Telepatia, Possessão Permanente e Trocar de Corpo. Note que se os dois magos fizerem a mágica Transmissão de Pensamento, a Telepatia pode ser simulada, mas apenas com a velocidade da fala.

Mágicas Elementais

As quatro escolas elementais (Terra, Ar, Fogo e Água) dão a habilidade de criar, invocar e controlar elementais. Estes seres aparecem muito raramente nas histórias, e quando o fazem, são em geral elementais que já existiam. Por isso, os feiticeiros hiborianos podem aprender (e fazem) as mágicas Controle de um Elemental e Convocar um Elemental, mas Criar Elemental não está disponível.

Mágicas de Terra

Todas as mágicas de Terra, com exceção de Corpo de Pedra, Criar Elemental, Terra em Ar, Pedra para Terra, Pedra para Carne, Projétil de Pedra, Vulcão e Geolocomoção estão disponíveis para os mágicos de uma campanha de *GURPS Conan*.

Mágicas do Ar

Todas as mágicas de Ar do *GURPS Magia*, com exceção de Respirar Água, Criar Elemental, Relâmpago, Furacão e Tufão estão disponíveis.

Mágicas do Fogo

Somente as mágicas Frio, Controle de um Elemental, Extinguir Fogo, Calor, Atear Fogo, Fogo Fantasmagórico, Moldar Fogo e Convocar Elemental estão disponíveis.

Mágicas da Água

Somente as mágicas Controle de um Elemental, Criar Água, Desidratar, Nevoeiro, Geada, Granizo, Purificação da Água, Localizar Água, Moldar Água, Convocar Elemental e Andar na Água estão disponíveis para os mágicos de uma campanha de *GURPS Conan*.

Mágicas de Cura

As Mágicas de Cura são muito raras na Era Hiboriana. Somente as mágicas descritas no *GURPS Módulo Básico* estão disponíveis; nenhuma das outras mágicas de cura do *GURPS Magia* sequer existe!

Mágicas de Ilusão e Criação

Todas as mágicas de Ilusão dessa escola estão disponíveis, mas nenhuma das mágicas de Criação está.

Mágicas de Proteção e Advertência

Todas as mágicas dessa escola, com exceção de Domo de Força e Domo Absoluto estão disponíveis.



O Livro de Skelos

O Livro de Skelos é o livro místico mais importante da era Hiboriana. Ele contém a história do Cataclismo misturada com conhecimentos de feitiaria, profecia, descrição de outros planetas e delírios aparentemente insanos.

De acordo com a lenda, o Livro de Skelos foi escrito por um vidente valusiano cego chamado Vathelos nos dias que se seguiram ao Cataclismo. Entre outras coisas, ele fala dos Videntes Negros de Yimsha, dos rituais do antigo Coração de Ahriman, e dos poderes da Mão de Nergal. O que mais ele diz é um mistério, pois sabe-se da existência de apenas três cópias autênticas e completas do livro. Uma está numa câmara selada sob o palácio do rei Conan em Tarantia, a segunda é uma relíquia guardada num altar em honra de Katari em Vendhya e a terceira está de posse do mago Thoth-Amon.

Cópias parciais, contudo, existem em abundância. Vários estudiosos traduziram o livro ao longo dos milênios, embora a maioria deles tenha omitido pelo menos algumas passagens para manter a segurança do leitor e sua própria sanidade. Uma tradução muito resumida, com diversas incorreções, difundiu-se no império de Acheron, e é a esta versão que se refere a maioria das pessoas com exceção dos estudiosos mais eruditos (e afortunados).

Existem diversas mágicas descritas nas páginas do Livro de Skelos. Algumas delas encontram-se descritas a seguir.

Invisibilidade

Essa mágica faz o corpo do objetivo se regenerar de ferimentos à razão de 1 ponto de HT por hora. Ferimentos causados por fogo não se regeneram; os casos de mutilação se regeneram muito lentamente (1 mês para cada parte do corpo removida).

Note que para poder usar essa mágica, o operador tem primeiro de aprisionar a alma do objetivo dentro de um objeto (pág. M64).

Custo: 5.000.

Duração: Permanente.

Pré-requisitos: Aprisionar Alma, Aptidão Mágica 3.

Simulacro(MD)

Essa mágica permite ao operador criar um golem de pedra que é uma imagem perfeita de uma determinada vítima. O golem deve ser preparado para um objetivo específico; isto requer um sucesso decisivo na mágica Moldar Terra (v. pág. MB156), ou

Encantamento

Esse grande ritual foi criado para proteger os santuários e os tesouros sagrados do povo serpente. Ele deve ser feito sobre um altar ou sobre o local onde existe um tesouro escondido.

Quando é realizado, esse ritual protege o templo e os tesouros com uma poderosa maldição. Qualquer infiel que tocar o altar ou os tesouros, ou pessoa que entrar no santuário, trará à vida o guardião do templo (v. *Ídolos que Caminham*, pág.27). O Ídolo que Caminha perseguirá os invasores e os destruirá.

Essa mágica pode ser evitada usando-se a mágica Suspensão de Encantamento (pág. M38). O fato de se entrar no templo protegido enquanto o Ritual Z'thoum está contido não ativar o Ídolo que Caminha.

O custo para suspender o Ritual Z'thoum é 50.

Custo: 1.600.

Duração: Permanente.

Pré-requisitos: Golem, Sonda Mental, Aptidão Mágica 3.

Mágicas do Anel Negro da Stygia

Os estígios são os últimos remanescentes dos poderosos feiticeiros khari. Grande parte da antiga magia de Acheron e do agora esquecido povo serpente da Valúsia está ainda oculta entre os pergaminhos cheios de hieróglifos em decomposição que existem nas tumbas da Stygia.

Morte Ardente

Comum: Resistível pela HT

Essa mágica faz com que a vítima queime de dentro para fora. O objetivo sofre 1D-1 pontos de dano por turno devido aos efeitos da mágica, a menos que ele seja bem sucedido num teste de HT. O operador tem de se concentrar enquanto mantém essa mágica.

Custo: 4 para fazer; 3 para manter.

Duração: 1 turno.

Pré-requisitos: Calor, Aptidão Mágica 2.

Objetos: Cajado, bastão ou pedras preciosas. Custos em energia para criar: 600; o objeto deve ter um rubi no valor de \$500.

Cristal de Comunicação

Encantamento

Esse instrumento mágico é criado encantando-se um cristal ou um espelho grande. Um pequeno pedaço de cristal é entalhado; qualquer pessoa que segurar o pedaço de cristal será capaz de "chamar" mentalmente o pedaço maior, isto permitirá que o chamador e a pessoa de posse do cristal maior (que deve estar esperando o chamado) se comuniquem. Cada lado vê uma

um sucesso decisivo na mágica Escultura — o operador tem também de colocar alguma parte do corpo original (pedaços de unhas, cabelo, gotas de sangue etc.) nessa criação.

Esse golem tem ST 20, DX 11, HT 14/30, IQ 10, Velocidade 6, Esquiva 6, DP 2, RD 4, Peso 100 kg, tamanho 1. Ele pode atacar com os punhos causando 2D-1 pontos de dano, ou usar armas com um NH igual à sua DX. Os simulacros não são capazes de fazer mágicas.

Depois que é ativado, o simulacro adquire a personalidade de sua "vítima". No entanto, diferentemente do original, o simulacro está sob o controle direto do feiticeiro que o ativou (como qualquer outro golem).

O simulacro não tem todo o conhecimento que tem seu original; ele sabe apenas o que o operador que o criou sabe a respeito do original. Dessa forma, o simulacro não conhecerá as senhas secretas etc., que o original sabia, a menos que o operador os saiba também. As informações mais comum (nomes de parentes etc.) podem exigir um sucesso do operador num teste de IQ (a critério do GM).

Tempo para construir o corpo: 4 semanas de trabalho; 100 kg de pedra; sucesso decisivo na mágica Moldar Terra ou Escultura.

Custo para ativar: 800.

Pré-requisitos: Golem, Aptidão Mágica 3.

O Ritual Z'thoum (MD)

Encantamento

Esse grande ritual foi criado para proteger os santuários e os tesouros sagrados do povo serpente. Ele deve ser feito sobre um altar ou sobre o local onde existe um tesouro escondido.

Quando é realizado, esse ritual protege o templo e os tesouros com uma poderosa maldição. Qualquer infiel que tocar o altar ou os tesouros, ou pessoa que entrar no santuário, trará à vida o guardião do templo (v. *Ídolos que Caminham*, pág.27). O Ídolo que Caminha perseguirá os invasores e os destruirá.

Essa mágica pode ser evitada usando-se a mágica Suspensão de Encantamento (pág. M38). O fato de se entrar no templo protegido enquanto o Ritual Z'thoum está contido não ativar o Ídolo que Caminha.

O custo para suspender o Ritual Z'thoum é 50.

Custo: 1.600.

Duração: Permanente.

Pré-requisitos: Golem, Sonda Mental, Aptidão Mágica 3.

imagem do outro, e eles podem conversar normalmente. Não é possível fazer mágicas através do cristal, nem é possível enviar imagens ou objetos materiais. Se um dos cristais se quebrar, o objeto se torna inútil.

Custo de Criação: 1.200.

Custo de Ativação: 4 para ativar, 2 para manter.

Duração: 1 minuto.

Pré-requisitos: Homúnculo, Aptidão Mágica 3.

Pó de Fogo

Os alquimistas khari desenvolveram um pó branco e faiscante que explodia com grande força e levantava uma grande parede de chamas. É preciso usar o fogo para acender o pó; no entanto, ele é volátil e pode se inflamar espontaneamente. Faça um teste contra o NH do mágico todo dia; no caso de uma falha o pó explode sozinho.

Os khari usavam o pó como uma armadilha. Eles o encantavam com a mágica Atear Fogo, conectada (v. pág. M55) a um acontecimento (como por exemplo chacoalhar o pó). Quando o evento ocorre, a mágica Atear Fogo é feita, acende o pó e causa uma tremenda explosão.

São necessárias quatro semanas e \$ 4.000 em matéria prima para cada ½ kg de pó que se deseja fabricar. A explosão causa 6Dx4 pontos de dano para cada meio quilo; as chamas alcançam quatro metros e queimam durante dois segundos. As chamas

causam 4D ponto de dano por queimadura por segundo a qualquer coisa que for atingida.

Homúnculo

Essa mágica permite ao operador criar uma imagem fatal a partir de sua própria carne. Essa imagem, chamada de homúnculo, tem ST 1, HT 1, DX 0 e nenhuma IQ. Ela deve ser mantida dentro de uma garrafa de vidro e alimentada com pelo menos o equivalente a 1 ponto de ST em sangue humano por dia para continuar viva.

Sempre que desejar, o operador poderá transferir seu espírito para o homúnculo, independente da distância que ele se encontrar (como na mágica Possessão pág. M27). Ele pode então observar e se comunicar com qualquer pessoa que estiver na presença do homúnculo. O operador não pode, contudo, fazer qualquer mágica a partir do homúnculo, nem pode o homúnculo realizar qualquer ação física (ele está preso dentro da garrafa). O operador pode voltar para seu próprio corpo quando quiser.

Se um mago hostil se aposse de um homúnculo vivo, ele poderá fazer mágicas de Comunicação e Empatia sobre o criador do homúnculo sem nenhum custo *devido à distância!* O mago que está fazendo o encantamento está sujeito a um redutor igual a -5 em todos os testes de resistência contra mágicas deste tipo feitas através do homúnculo. Um homúnculo é portanto um grande ponto de vulnerabilidade, e é confiado apenas aos servos em que se tem confiança absoluta.

Custo para Criação: 800.

Custo de Ativação: 4 para ativar, 2 para manter.

Duração: 1 minuto.

Pré-requisitos: Encantar, Transmissão de Pensamento, Aptidão Mágica 2.

Encantamento

A Jornada Rápida (MD)

Especial

Essa mágica é igual à Teleporte, com a diferença que ela permite fazer a viagem de volta de imediato. Ela funciona apenas sobre o operador.

Depois que alcança seu destino, você não permanece lá. Você volta para seu lugar de origem, a menos que gaste alguma energia para impedir que isso aconteça. Em particular, sua presença deve ser mantida (como uma mágica) a um custo igual a um quarto do da viagem, para cada minuto depois do primeiro que você ficar.

Você volta ao local de origem, quando pôr de manter a mágica, ou quando assim o quiser. Não existe chance disso não acontecer, a menos que você tenha falhado no teste de habilidade que fez na hora de realizar a mágica; se falhou, você terá de ser bem sucedido num teste de IQ submetido às penalidades devido à distância que foi Teleportado indicadas na descrição daquela mágica para retornar ao ponto de partida novamente. Só é permitido fazer uma tentativa nesse teste de IQ por minuto.

Qualquer coisa que esteja sendo carregada pelo operador com um nível de carga menor ou igual a "pesado", irá com ele. Você pode pegar ou abandonar objetos pequenos; qualquer objeto (com nível de carga menor ou igual a "pesado") que você estiver carregando quando retornar, voltará com você.

Custo: Igual ao da mágica Teleporte para a viagem, mais um quarto do custo por minuto que permanecer no local.

Duração: 1 minuto.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Teleporte, Aptidão Mágica 3.

Objetos: Cajado ou bastão, só pode ser usado por magos. Custo em energia para criar: 5.000.

Mistérios do Monte Yimsha

Os Profetas Negros do Monte Yimsha são um dos grupos de magos mais antigos ainda em existência no mundo. Eles vivem nas Montanhas Himelianas, na região conhecida como Gulistão.

Sua magia é revelada com mais clareza na história "O Povo do Círculo Negro".

O Tapete de Yimsha

Área

Essa mágica permite ao operador fazer com que todas as pessoas dentro da área de efeito voem em uma nuvem rodopiante de forma cônica gigante de cor púrpura. A nuvem tem Deslocamento 10. O operador pode escolher que pessoas a nuvem deve apanhar e quais deixar para trás.

As pessoas que estão dentro da nuvem ficam intangíveis e não podem ser feridas por armas, nem podem disparar projéteis ou fazer mágicas contra qualquer coisa fora da nuvem. Contudo, a nuvem não é capaz de penetrar objetos sólidos.

Custo Básico: 8 para fazer, 4 para manter.

Duração: 10 segundos.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Corpo de Ar, Vôo.

Evisceração (MD)

Comum, Resistível por HT + Vontade

Essa mágica permite que operador retire um órgão vital do objetivo, deixa um buraco horrível no objetivo e provavelmente o mate.

A quantidade de dano exata depende do órgão escolhido. ("Acho que vou arrancar seu coração, Xá Kerim.") A perda do cérebro causa morte instantânea. A perda do coração exige um teste contra HT-6 por turno; no caso de uma falha, a vítima cai inconsciente; ela morre cinco segundos depois de cair inconsciente. A perda de qualquer outro órgão exige um sucesso num teste que pode variar entre HT e HT-5 (a critério do GM) para permanecer consciente. A morte ocorre um minuto após a perda da consciência. Só a mágica Cura Profunda é capaz de restaurar um órgão perdido.

Custo: 10.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Telecinese, Aptidão Mágica 3.

Retrogressão

Comum; Resistível pela IQ

Faz com que o objetivo se lembre de vidas passadas e reviva as experiências daquelas vidas que o operador desejar. É usada como tortura pelo Mestre de Yimsha, que força suas vítimas a reviverem todos os piores momentos de suas vidas passadas.

Os diferentes tipos de lembranças têm diferentes efeitos. Memórias aterrorizantes exigem uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -3; a recordação de ferimentos ou doenças exige um teste de HT-3, no caso de uma falha a HT fica reduzida em 1; lembranças de escravidão ou degradação submetem todos os testes de Vontade a um redutor igual a -1 durante 30 horas a menos que se consiga um sucesso num teste de Vontade -3. A natureza das recordações fica a cargo do GM. O número de lembranças em um única retrogressão não pode ser maior do que o NH do operador em retrogressão.

Custo: 5.

Duração: 1 segundo.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Sonda Mental, Transmissão de Pensamento.

Esferas de Devastação

Projétil

Essas esferas de espuma branca parecidas com nuvens podem ser arremessadas pelo operador como se fossem mísseis; mas, elas são lentas (Velocidade 3) e inofensivas a menos que toquem em qualquer coisa de metal (bronze, aço etc.), caso em que rebentam como uma Bola de Fogo Explosiva (pág. M34).

Custo: qualquer valor entre 2 e 6; a esfera causa 1D pontos de dano a todas as pessoas que estiverem no hexágono alvo para cada 2 pontos de energia gastos em sua realização. Ela também causa dano nas coisas que se encontram nos hexágonos próximos; 1D pontos a menos de dano nos hexágonos adjacentes; 2D pontos de dano a menos nos hexágonos que estão a 2 hexes de distância.

Pré-requisitos: Névoa da Morte

Objetos: Cajado ou bastão — formas esféricas na ponta do objeto. Custo em energia para criar: 1.200; deve ter um rubi no valor de \$500. Só pode ser utilizado por um mago.

Aumenta temporariamente a força física do objetivo. O dano que ele causa com todas as armas aumenta, o que também acontece com a ST para fins de saltos etc. Essa mágica não aumenta a Fadiga do objetivo!

Custo: 2 para cada ponto de aumento da ST (máximo de 5); o mesmo custo para manter.

Duração: 1 minuto.

Pré-requisitos: Destreza, Fadiga.

Objetos: (a) Qualquer objeto. Permanentemente ativo; a ST do usuário é aumentada enquanto o objeto estiver sendo usado! Objeto muito raro. Custo em energia para criar: 1.500 por ponto de aumento (máximo de 5). (b) Cajado ou bastão. Só pode ser usado por magos; tem de tocar o objetivo. Custo em energia para criar: 2.000.

Mágicas de Khitai

Chuva de Morte Gelada

Essa mágica faz com que grânulos afiados como adagas caiam sobre a área afetada causando 1D-2 pontos de dano perfurante por minuto em todos que se encontrarem naquela área. A RD reduz esse dano. Objetos inanimados (como edifícios) protegem com sua RD, mas a chuva pode ser criada dentro de um edifício.

Duração: 1 minuto

Custo Básico: 1/3. O custo para manter é o mesmo por minuto. O custo para se fazer o granizo é o dobro em um dia claro, e o quádruplo num deserto ou em outra área (à critério do GM) onde a chuva e o granizo não existem.

Tempo de Operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Granizo, Adaga de Gelo, Aptidão Mágica 3.

Feitiço do Sangue e da Jóia (MD)

Encantamento

Esse feitiço está escondido num livro com capa de pele de serpente escrito no antigo idioma khari na biblioteca do rei Shu

Amuletos, Talismãs e Antigos Instrumentos de Poder

O Machado de Varanghi

Essa antiga relíquia dos taianos da Stygia foi teoricamente dada a seu primeiro herói-guerreiro, Varanghi, pelo próprio Mítra. O machado tem dois aspectos importantes. Primeiro, diz-se que o guerreiro que está de posse do Machado não poderá ser derrotado, enquanto se mantiver incorrupto aos olhos de Mítra. Na verdade, nenhum herói que já brandiu o Machado foi derrotado numa batalha com ele.

Segundo, e talvez mais importante, o Machado é um símbolo da unidade taiana. Ele data de sua primeira chegada ao sul do Styx, como a vanguarda da invasão hiboriana. Embora o Machado não carregue nenhum poder mágico de comando, sua presença fez o bastante para tornar seu atual proprietário, rei Ausar, o líder incontestado da região.

O Machado é uma arma enorme com uma ponta afiada (corte, bal + 3) de um lado e uma ponta de ferro (perfuração, bal + 2) do outro. O Machado confere Sorte Extraordinária a seu proprietário (v. pág. MB21) em combate enquanto (à critério do GM) ele estiver atuando como o campeão de Mítra. O Machado exige uma ST maior ou igual a 13.

Contas de Zath

Essas contas negras encantadas têm 1 cm de diâmetro e são usadas nos trajes de dança das virgens do templo do deus-aranha Zath em Yezud.

Se um infiel tocar uma dessas contas, ela se transformará em uma aranha: ST 2, DX 13, IQ 2, HT 15/2. Velocidade 2, Esquiva 7. DP 0, RD 0. A picada da aranha (causa 1D-4 pontos de dano) transporta um veneno letal, que causa 3D pontos de dano à vítima depois de cinco turnos. As aranhas não são inteligentes e atacarão a primeira pessoa que elas tocarem. Depois de impingir sua

Produz uma nuvem de vapor verde venenoso que se desloca sob o controle do operador a uma Velocidade igual a 3. O operador tem de se concentrar para mover a nuvem (ou impedi-la de se deslocar pela ação do vento). Um vento de mais de 16 km/h dissipará a nuvem; ela também se dissipará quando a mágica termina.

A nuvem causa 2 pontos de dano por turno em todas as pessoas que estiverem dentro dela, a menos que sejam bem sucedidas num teste de HT por turnos.

Custo Básico: 3 para fazer; 2 para manter.

Duração: 1 minuto.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Criar Ar, Enjôo, Roubar Força.

de Kusan. De acordo com a lenda, ele foi trazido originalmente por um deus com cabeça de elefante adorado pelos antigos khari.

Esse feitiço é muito raro, pelo fato de ser invariavelmente fatal para o operador, e todos os aspectos de seus efeitos devem se realizar em uma única noite.

Para fazer esse feitiço, o operador tem de encontrar alguém que esteve presente em duas mortes humanas violentas durante a noite do feitiço. Essa pessoa deve, depois de um curto ritual executado pelo operador, arrancar o coração do operador e espar rar o sangue em uma grande jóia (que vale pelo menos \$10.000). O assassino deve então dar a jóia à vítima da mágica como um presente do operador, e ela deve aceitar a jóia.

Se todas essas condições forem satisfeitas, a vítima será sugada para uma dimensão mística dentro do cristal, onde a alma do operador espera para aterrorizá-la por toda a eternidade. Tanto a vítima como o operador estão aprisionados para sempre, e não podem deixar aquela dimensão. A jóia desaparece depois da vítima ser sugada para dentro dela.

picada venenosa, a aranha morre. Dessa forma, toda vez que usam seus trajes cerimoniais, as virgens do templo são testadas diante de Zath. Como a perda da virgindade significa traição para o deus, a maioria das virgens toma muito cuidado para manter sua principal qualificação.

No entanto, as poucas que não conseguem suportar a renúncia às experiências mundanas fizeram contas falsas, que parecem exatamente iguais às verdadeiras, mas não têm nenhum poder mágico.

Custo: 50.

Pré-requisitos: Sonda Mental, Metamorfosear a Outros.

O Anel Negro

O Anel Negro de Thoth-Amon é um anel de cobre maciço com a forma de uma serpente com o rabo em sua própria boca. Ele é encantado com as seguintes mágicas: Percepção de Inimigos, Controle de Pessoas, Escudo, Escudo Anti-Projetéis, Roubar Força, Vitalidade, Animação e Convocar Demônio, todas com Potência igual a 20.

Além desses encantamentos, o próprio Anel é um talismã que pode ser usado para controlar demônios, dando um bônus igual a +5 para o operador nas Disputas de Vontade.

O Crâneo em Chamas

Este crânio antigo tem a reputação de ser os últimos restos mortais de um antigo feiticeiro maligno. Qualquer que seja sua origem, ele hipnotiza aqueles que olham para sua face (trate como uma mágica Torpor — pág. MB164).

Olhar para ele de qualquer outro ângulo não causa nenhum efeito. O crânio é muito grande e pode ser usado como uma máscara, permitindo à pessoa que o usa matar seu inimigo sem resistência.

A Coroa Naja

Esse é um dos mais poderosos talismãs passado de geração a geração desde a época do povo serpente. Ele tem a forma de uma serpente enrolada e é feito de ouro incrustado com diamantes. As jóias são lapidadas, uma técnica quase desconhecida na era hiboriana. Os anéis da serpente formam uma coroa em forma de cone e a cabeça do animal olha fixamente para baixo por sobre a testa de quem usa a coroa, como uma naja preparando o bote.

A Coroa Naja amplifica os poderes de controle da mente e comunicação mental de quem a usa. Em ternos práticos, ela dá a quem a usa as habilidades psíquicas de Telepatia (v. págs. MB167-171). Todas as potências são iguais a 16 ou iguais a IQ + Aptidão Mágica, o que for maior. Os níveis de habilidade são iguais a IQ + Aptidão Mágica - 4. Os magos que aprenderam uma mágica que lhe daria o mesmo tipo de habilidade que eles estão tentando usar (ex.. Leitura da Mente em uma tentativa de Recepção Telepática) podem usar o NH na mágica -2 ao invés. As jóias e o ouro da coroa têm um valor mundano igual a \$100.000.

A Mão de Nergal

De acordo com a lenda, esse talismã das forças das Trevas caiu do céu sobre as "ilhas do poente do extremo oeste" antes do Cataclismo. Desde aquela época, muitos homens foram corrompidos por sua promessa de poder além de qualquer limite, e em troca receberam uma outra promessa: "morte além de qualquer desespero".

O amuleto parece ser "uma mão com garras de marfim velho, toda trabalhada com inscrições em uma língua esquecida. As garras prendem uma esfera de cristal escurecido e opaco". Na verdade, o amuleto está vivo, e é habitado pelo espírito de um demônio banido e condenado a errar pelas regiões frias do Espaço por toda a eternidade, que retornou por um capricho do destino.

A pessoa que usa a Mão é capaz de amaldiçoar seus inimigos com doenças que debilitam seus corpos, ou que trazem a cegueira e a loucura. Com os sacrifícios apropriados, a Mão é capaz de invocar uma horda de Sombras Negras (v. pág. 27) para atacar os inimigos do seu portador. E talvez o mais importante, a Mão dá a seu dono a ilusão do poder definitivo. Para esse fim, a Mão sempre oculta seu intelecto independente.

Em algum ponto, a Mão inevitavelmente se rebela e se volta contra seu antigo mestre. Todos os males e desgraças que seu proprietário causou aos outros se voltam contra ele próprio, e ele é destruído em um paroxismo de magia e agonia.

A única defesa verdadeira contra a Mão é o contra-amuleto, o Coração de Tammuz. O Coração parece uma pedra de âmbar dourado ou jade amarelo em forma de coração que brilha com uma suave luz interior. As origens do coração são desconhecidas, mas realizando-se os rituais apropriados ele é capaz de proteger seu proprietário contra a magia maligna da Mão.

O Coração de Ahriman

Esse amuleto aparece como uma jóia grande e cristalina, intrincadamente facetada e com um brilho interior. O coração é uma gema de energia, capaz de reter 30 pontos de energia. Seus outros poderes não são completamente conhecidos, nem o têm sido desde que o Coração foi trazido para o ocidente pelos khari. Entretanto, alguns de seus poderes menores são Resistência à Magia (três níveis, potência 20) para quem o está usando, Anulação de Magia (Potência 20), e a habilidade de trazer os mortos à vida como múmias, e dar à múmia um aspecto ilusório de vida. No entanto, essa vida é falsa, e o proprietário do Coração pode tirá-la a qualquer momento.

Amuletos Serpente

Essas serpentes de pedra verde parecem amuletos comuns. Contudo, são na verdade guardiãs colocadas sobre os antigos tesouros dos khari. Quando são removidas da câmara que foram encantadas para proteger, elas adquirem vida, com atributos iguais aos de uma grande cascavel (v. coluna lateral da pág. MB143).

O Barco Sagrado com Velas em Forma de Asas do Styx

O segredo da fabricação desses barcos foi perdido, e todos menos um viraram pó. A nave que restou vagueia pelo rio Styx, sem vento nem remos a uma velocidade de 16 km/h (velocidade 20).

A nave mede 16 m tem um casco low-slang, wide-beamed[?], feito de metal prateado, e uma cabeça de serpente na proa. Ela tem também uma pequena cabine no centro, e velas em forma de asas que se estendem dos dois lados da embarcação.

O timoneiro na cana do leme deve dizer as palavras de controle enquanto levanta e abaixa os braços para indicar a velocidade desejada. Depois que o barco está em movimento, o piloto precisa apenas apontar a direção em que ele quer ir.

O barco tem apenas uma limitação; ele não pode deixar as águas do Styx. Se o timoneiro tentar forçá-lo a sair para o mar aberto, ou seguir por um dos afluentes do Styx, ele soçobrará e se deixará levar pela corrente até voltar.



A Estrela de Khorala

Essa jóia antiga tem a reputação de ter vindo da cidade de Khorala em Vendhya. Ninguém conhece seu encantamento completo, mas é público que uma mulher que usa o anel é capaz de submeter qualquer homem à sua vontade. Apesar de seu poder obviamente grande, a última proprietária do anel, a Rainha Marala, de Ophir, está atualmente vivendo no exílio como Lady Albiona da Aquilonia. Um fim como esse indica que os poderes do anel não são tão grandes, afinal de contas.

Cordão Upas

Uma corda ou cordão feito com o cabelo de mulheres mortas, que é retirado das tumbas à meia-noite, depois embebidos no sumo fermentado de upas-tiuté (v. pág. 21). Ela tem dez vezes a força de uma corda ou cordão (v. pág. MB212) e custa 1.000 vezes mais. É necessário o cabelo de nove mulheres e dois galões de sumo fermentado de upas-tiuté para se fazer 10 m de corda com 0,5 cm de diâmetro. O cabelo deve ficar embebido no vinho por um ano.

O Anel de Rakhamon

Os poderes do anel também se perderam na antigüidade. No entanto, sabe-se com certeza, que ele dá Resistência à Magia (5 níveis, Potência 20) para seu proprietário, e que ele dá bônus igual a +3 nas Disputas de Vontade contra demônios.

COMBATE EM MASSA

Esse sistema *não* é um conjunto de regras de um jogo de guerra. Ele não foi criado para representar todos os detalhes de uma longa batalha. Em vez disso, ele fornece uma resposta rápida às perguntas mais importantes para uma campanha de RPG: *Quem venceu?*, e *O que aconteceu aos PCs?*

Veremos também o custo para se formar e manter unidades militares, para as campanhas nas quais os PCs são ou querem se tornar líderes militares.

Resumo

Todo exército é dividido em *unidades*, compostas de um determinado tipo de combatentes. Logo, os arqueiros bossonianos e os gundelandeses de uma guarnição aquiloniana seriam tratados como duas unidades separadas. A maioria das unidades têm de 10 a 500 homens; o GM tem a última palavra sobre o que pode ser uma "unidade".

Toda unidade tem um *Poderio da Tropa* que reflete seu tamanho, tipo e qualidade. O poderio da tropa de um exército é a soma dos poderios de todas as suas unidades. Todas as unidades são registradas em uma Lista de Tropas (formulário em branco na pág. 110). Toda tropa tem um comandante designado que pode ser um PC ou um NPC.

No momento da batalha, os líderes opositos fazem uma Disputa Rápida de Estratégia. Se uma tropa for significativamente mais forte ou tiver outras vantagens, seu líder receberá um bônus em seu teste de Estratégia. A disputa determina os resultados da batalha, incluindo as perdas de ambos os lados.

Deste modo, uma longa batalha pode ser reduzida a umas poucas jogadas de dados. Novamente, esse *não* é um sistema de regras para jogos de guerra, e sim um acessório para jogos de RPG.



Poderio da Tropa

O primeiro passo para resolver uma batalha é determinar o Poderio da Tropa das forças envolvidas. O valor do Poderio da Tropa de cada homem (ou outra criatura) é definido pelo seu *tipo* e *qualidade*. Multiplique esse valor pelo número de homens em uma unidade para obter o Poderio da Tropa (TS) daquela unidade. Note que, no



Seqüência dos Turnos no Combate em Massa

O sistema tem seis passos básicos para cada batalha (ou para cada dia de batalha):

1. Calcule o Poderio da Tropa Básico de cada unidade envolvida. Some todos eles para obter o Poderio dos dois exércitos que estão se enfrentando.

2. O GM joga os dados uma vez para cada tropa para verificar se acontece alguma Catástrofe.

3. Cada PC faz seu teste de Sobrevivência e Glória.

4. A disputa de Habilidade usando a perícia Estratégia dos dois líderes, aplicando os modificadores devidos a:

- (a) tamanho relativo das tropas;

- (b) posição relativa;

- (c) resultados da jogada de Catástrofe;

- (d) Glória (ou morte) dos comandantes das unidades;

- (e) análise do GM dos planos estratégicos dos dois lados;

- (f) Circunstâncias especiais.

5. Todos os PCs do lado perdedor fazem um segundo teste de Sobrevivência.

6. Cálculo das baixas em cada exército e (quando isso for importante) das unidades dentro do exército.

Como Determinar a Qualidade da Tropa

Se a aventura ou as circunstâncias da campanha não ditarem a qualidade de um corpo de combatentes, determine a qualidade da tropa jogando três dados e consultando a tabela abaixo.

Use a mesma tabela quando for determinar a qualidade de uma unidade recém-formada (v. coluna lateral, pág. 103) ou quando estiver recrutando substitutos — nesse caso, a tabela indicará a qualidade média dos substitutos que você foi capaz de contratar.

Resultado Qualidade da Tropa dados

3	Elite: moral básico 16*
4+	Veterano: moral básico 15*
7+	Experiente: moral básico 14
9+	Médio: moral básico 13
11+	Inexperiente: moral básico 11
11+	Novato: moral básico 9

*Jogue novamente se você estiver tentando formar uma nova unidade, ou recrutar mais de 10 homens.

Mudando a Qualidade da Tropa

Em uma campanha contínua, as unidades perderão soldados e os substituirão — às vezes com combatentes experientes, às vezes com recrutas inexperientes. Mantenha um controle do número de combates em que uma unidade se envolve, contando qualquer coisa acima de 20 como sendo 20. Quando, por qualquer motivo, uma unidade adiciona novos soldados, o novo Poderio da Tropa é a nova experiência média dos soldados.

Exemplo: Arius de Koth comanda uma unidade de veteranos, com experiência média de 10 missões. Ela tem 87 homens. Arius recruta mais 11 homens, de qualidade “inexperiente”. A experiência média é calculada da seguinte maneira: $87 \times 10 \text{ para as tropas antigas. } 11 \times 1 \text{ (use o valor mais baixo da escala de experiência) para os novos soldados. } 870 \text{ mais } 11 \text{ é } 881.$ Divida esse valor pelos 98 homens, e obterá uma experiência média pouco menor que 9. Arredonde para 8. A companhia é agora considerada como tendo uma experiência média de 8 missões, transformada numa tropa apenas “experiente”. Mais dois combates e ela voltará a ter o status de “veterano”.



Determinando a Experiência do Comandante (jogue três dados)

Use este processo se um ou dois comandantes dos exércitos forem NPCs.

Resultado	Qualidade	Batalhas	NH em Estratégia
3	Elite	15+	16+(1d)
4 a 7	Veterano	10 a 14	14+(1d)
8 a 11	Experiente	6 a 9	14
12 a 15	Média	4, 5	12
16 a 17	Inexperiente	1 a 3	10
18	Novato	0	9

caso de um *cerc*, os grupos de cavalaria e elefantes têm de desmontar, e têm apenas a TS do tipo de infantaria equivalente.

Tipos de Tropa

Essa lista sobre os tipos de tropas mais comuns na Era Híboriana.

Cavalaria Pesada (CP): Cavalaria blindada com cavalos de batalha treinados, lanças pesadas e outras armas de “tropa de choque”. Os cavaleiros híborianos são considerados cavalaria pesada. Arqueiros montados desse tipo normalmente usam bestas. TS igual a 8.

Cavalaria Média (CM): Cavalaria moderadamente blindada que usa cavalos de batalha médios (com barding leve), lanças de justa, lanças leves, e outras armas leves. Os hirkanianos são o exemplo clássico de arqueiros a cavalo desse tipo. TS igual a 6.

Cavalaria Ligeira (CL): Tropas montando cavalos leves, com muito pouca blindagem; dardos, lanças e outras armas leves. Os guerreiros a cavalo do reino de Kusan em Khitai pertencem a essa categoria. TS igual a 4.

Infantaria Pesada (IP): Soldados de infantaria com armadura completa ou parcial, portando machados, espadas grandes e outras armas de mão pesadas. Os Dragões Negros da Aquilônia são um excelente exemplo desse tipo de tropa. TS igual a 5.

Infantaria Média (IM): Soldados de infantaria moderadamente armados, com armaduras mistas placa/cota ou menos, lutando com armas de haste, espadas e outros tipos de armas médias. A maior parte das tropas híborianas pertence a essa categoria. TS igual a 4.

Piqueiros (PI): Blindagem leve — geralmente combinações de couro e metal leve, equipados com piques, alabardas ou adagas. Os piqueiros são muito comuns em tropas híborianas e vendhianas, mas raros nos exércitos de outros países. TS igual a 3.

Infantaria Ligeira (IL): Soldados de infantaria regular e soldados recrutados e treinados carregando lanças e pouca ou nenhuma blindagem que lutam com armas de haste, lanças, dardos, espadas curtas e outras armas leves. A maioria das milícias e dos guerreiros tribais da Era Híboriana pertencem a essa categoria. TS igual a 3.

Infantaria Irregular (II): Soldados de infantaria irregular e recrutas sem treinamento usando qualquer armadura ou arma que esteja disponível. Pioneiros, mineiros e outros especialistas são incluídos nesse tipo de tropa. É provável que eles tenham experiência. TS igual a 2.

Minadores (MN): Grupo com 10+ minadores e um especialista em mineração. TS igual a 2 (no caso de uma batalha em campo aberto) ou 8 (no caso de fazer parte do exército atacante em um cerc). Minadores com TS igual a 8 não podem compor mais de 10% (até 1.000) ou 5% (mais de 1.000) da TS de um exército que está num cerc. Os minadores acima dessa porcentagem terão TS igual a 2.

Maquinas de Cerc (MC): Um grande lançador de rochas ou dardos, com tripulação. TS igual a 50.

Elefantes de Batalha (EB): um elefante treinado, seu condutor e até quatro arqueiros. Os elefantes de batalha são usados apenas pelos exércitos vendhiano e turaniano. Os elefantes nunca são de qualidade maior do que experiente (v. a seguir). TS igual a 250.

Armas de Projétil

As descrições de tropas que vimos acima presumem que as tropas não usam armas de projétil. Para tropas que são treinadas também com armas de projétil, acrescente os valores a seguir à TS: 1 para fundeiros, 2 para arqueiros comuns, 3 para bossonianos com arco longo ou hirkanianos com arcos recurvados.

Moral e Qualidade da Tropa

A *qualidade* da tropa é determinada pela experiência média de seus homens. Ela determina diretamente o valor básico do atributo *moral* da unidade.

E: Elite; veteranos que participaram de 15 missões ou mais. Moral básico 16. Aumente o soldo em 50%. Dobre o valor do TS básico.

V: Veteranos; soldados que participaram de 10 a 14 missões. Moral básico 15. Aumente o soldo em 25%. Aumente o valor do TS básico em 50%.

X: Experiente; combatentes que participaram de 6 a 9 missões. Moral básico 14. Aumente o soldo em 10%. Aumente o valor do TS básico em 20%.

M: Médio; combatentes que participaram de 4 ou 5 missões. Moral básico 13. Use o valor do TS, o custo para arregimentar e o soldo básicos.

J: Inexperiente; combatentes que participaram de 1 a 3 missões. Moral básico 11. Reduzir o TS para 80% do valor básico. O custo para arregimentar e o valor do soldo são os mesmos.

N: Novato; combatentes treinados, mas sem experiência no campo de batalha. Moral básico 9. Diminuir o custo para arregimentar e o valor do soldo em 20%. O TS é metade do valor básico.

S: Sem treinamento; civis com armas. Moral básico 6. Diminuir o custo para arregimentar em 30%; o soldo é negociável. O TS é 1/4 do valor básico. Se uma unidade S sobreviver a três batalhas, o GM deverá tratar os sobreviventes como uma tropa inexperiente que participou de uma missão.

Magia de Combate

As batalhas na Era Hiboriana podem ser afetadas pela magia. Em geral, a magia de combate não assume a forma de magos lançando bolas de fogo contra as tropas inimigas; pelo contrário, a magia é usada com mais sutileza, para incapacitar os líderes inimigos, ocultar tropas dos aliados ou causar um desastre que abale o moral do inimigo.

A magia não é considerada uma operação militar "adequada". A maioria das nações não a usa; os poucos que o fazem perdem a confiança dos inimigos e também dos aliados.

Como Determinar o Poder Mágico Disponível

Para determinar o poder mágico à disposição das tropas, devemos calcular um Poderio Mágico (MS) para cada mago.

O Cálculo do Poderio Mágico

Avalie o Poderio Mágico (MS) de cada exército calculando o número de pontos de personagem que cada mago investiu em IQ, Aptidão Mágica (ou Clericato se isso pressupuser o conhecimento de mágicas de combate), Força de Vontade e perícias relacionadas com o combate. Se o total for menor que 100, o mago não será poderoso o bastante para afetar um combate de massa. Se o total for maior ou igual a 100, o GM deve usar a tabela a seguir

100 pontos de personagem = 1/2 ponto de Poderio Mágico

150 pontos de personagem = 1 ponto de Poderio Mágico

200 pontos de personagem = 2 pontos de Poderio Mágico

250 pontos de personagem = 3 pontos de Poderio Mágico

300 pontos de personagem = 5 pontos de Poderio Mágico

350 pontos de personagem = 8 pontos de Poderio Mágico

400 pontos de personagem = 12 pontos de Poderio Mágico

450 pontos de personagem = 16 pontos de Poderio Mágico

500 pontos de personagem = 20 pontos de Poderio Mágico

Acrescento 1 ponto de Poderio Mágico para cada 10 pontos de personagem adicionais.

Modificadores para o Poderio Mágico (para cada mago envolvido)

O mago possui gema de energia +1/10 pontos da Gema de Energia

O mago possui um objeto encantado +1 a +5 (a critério do GM)

Nível de Mana baixo -3

Nível de Mana normal 0

Nível de Mana alto +2

Nível de Mana muito alto +4

O Uso da Magia no Campo de Batalha

Todos os jogadores marcam secreta e simultaneamente o número de pontos de magia gastos em cada efeito mágico (inclusive defesa — v. pág. 105), depois do Poderio da Tropa dos dois exércitos ter sido calculado, mas antes deles serem revelados ou de qualquer lance de dados ter sido feito. Os efeitos mágicos são aplicados a todos os lances de dados.

Arregimentação de Tropas

O custo para se arregimentar uma força militar é determinado pelo tipo — o custo do equipamento e o pagamento de um bônus de contratação — como indicado a seguir, por homem:

Cavalaria Pesada:	\$14.000
Cavalaria Média:	\$9.000
Cavalaria Ligeira:	\$5.000
Cavalaria Irregular:	\$3.000
Infantaria Pesada:	\$9.000
Infantaria Média:	\$5.000
Piqueiros:	\$2.000
Infantaria Ligeira:	\$1.500
Infantaria Irregular:	\$200
Máquinas de Cercos:	\$25.000 em média — varia bastante, inclui blindagem.

Os GMs podem modificar estes custos no caso de circunstâncias especiais, como, por exemplo, uma disponibilidade imensa ou uma falta extraordinária de homens, cavalos ou equipamentos.

Adicione \$500 por homem se os combatentes forem fundeiro, \$1.000 no caso de arqueiros comuns, \$1.500 no caso de arqueiros com arcos compostos.

Normalmente, é impossível "arregimentar" tropas de qualidade igual a Elite ou Veterano — não existem tantos soldados treinados desempregados no momento. Custa 10% a mais para arregimentar uma tropa Experiência, e 20% menos para arregimentar uma tropa de Novatos.

O GM decide que tipo de combatentes existem à disposição. Os comandantes que forem PCs irão normalmente querer formar a melhor tropa que puderem, de acordo com suas condições financeiras. Se precisar determinar a qualidade da tropa *aleatoriamente*, o GM deverá usar a tabela existente na coluna lateral da pág. 101.



Catástrofes

O lado que faz a mágica pode tentar provocar uma Catástrofe (v. pág. 105) contra seu adversário aumentando o valor a ser conseguido de Catástrofe de seu oponente. Para cada dois pontos de magia gastos, o adversário adiciona um modificador igual +1 ao resultado de seu teste de Catástrofe.

Afectando o Moral

A magia pode ser usada para melhorar o moral de unidades aliadas ou diminuir o moral de unidades inimigas. Em qualquer caso, um ponto de magia gera um modificador de moral igual a +1 (ou -1) para 100 pontos de TS. Dessa maneira, por exemplo, uma unidade de Infantaria Pesada com 20 combatentes de qualidade Média (TS igual a 100; sucesso no teste de Moral no caso de um resultado maior ou igual a 9) pode ter um modificador igual a +2 adicionado ao seu moral, dando-lhes o moral de uma unidade Experiente (9+), ou -2, diminuindo seu moral para o nível de uma unidade inexperiente (11+), com o uso de 2 pontos de magia.

Reconhecimento

A magia pode ser usada para observar as forças inimigas e, desse modo, reduzir a eficiência da estratégia inimiga. Se o exército do lado do mago estiver sendo liderado pelo *jogador*, o uso bem sucedido da magia de reconhecimento dar-lhe-á alguma informação adiantada sobre os preparativos do inimigo e permitir-lhe-á revisar seu plano de batalha (o quanto fica a critério do GM).

Se a força estiver sendo comandada por um NPC, transforme essa informação em um modificador igual a +1, a ser aplicado ao NH em Estratégia custando 3 pontos de Poderio Mágico. Pode-se gastar mais energia se assim se desejar (principalmente se o inimigo tiver defesas mágicas), mas, de qualquer maneira, não se pode conseguir mais que um modificador igual a +1.

Adivinhos

Um comandante cauteloso pode consultar adivinhos antes de uma batalha. A eficiência de uma adivinhação normalmente é conhecida apenas pelo GM... e mesmo numa campanha onde a magia é real, um determinado adivinho pode ser um farsante. Os generais podem ter muitos adivinhos, mas eles devem escolher apenas um em quem acreditar. Um adivinho genuíno que é bem sucedido em seu teste de habilidade gera um bônus igual a +1 no teste de Estratégia de seu mestre, ou igual a +2 no caso de um sucesso decisivo. Se o adivinho for um farsante, use o resultado de seu próprio teste de Estratégia no lugar do comandante. Os detalhes desses modificadores, é claro, devem ser mantidos em segredo.

Confundindo o Inimigo

A magia pode ser usada também para destruir os planos de batalha do inimigo. Se o comandante do exército conhece o plano de batalha do inimigo (por meio de adivinhos, magia de reconhecimento, ou algum outro meio mais mundano), ou se quer apenas conjutar, ele pode usar a magia para criar condições adversas para o plano do inimigo. Entre estas tentativas incluem-se inundar um rio que tem de ser vadeado, fazer surgir uma densa neblina, ou até mesmo causar um terremoto em um desfiladeiro estreito.

Para fazer isso, o jogador que faz parte do exército deve descrever o efeito mágico e como ele seria produzido (qual mágica seria usada etc.). O GM deve analisar a eficiência da estratégia, e determinar um custo em Poderio Mágico e um modificador para o teste de Estratégia adequados.

Atacando o Inimigo

Em vez de proporcionar mais habilidades específicas, a magia pode simplesmente ser lançada contra o inimigo. A magia é uma arma poderosa e fez a diferença entre vitória e derrota em mais de uma batalha da saga. Cada ponto de Poderio Mágico é equivalente a 100 pontos de TS e deve ser acrescentado ao TS total da tropa.



Pagando e Mantendo Tropas

Alimentar e manter um soldado de infantaria custa mais ou menos \$200 por mês; \$800 para um soldado da cavalaria e seu cavalo; \$3.000 para um elefante e sua tripulação. Isso *tem de* ser pago, ou a unidade se revoltará, desbandará ou deserta.

Os soldados esperam também receber um pagamento mensal; tropas que não recebem seu salário podem vir a se tornar perigosas para seus comandantes ou empregadores. O Moral cai 1 ponto depois do primeiro dia de atraso no pagamento e mais 2 a cada dia subsequente de atraso. Faça um teste de Moral a cada dia de atraso, *depois* de diminuir o moral. Uma falha significa maus resultados, de acordo com a veneta do GM. Cada dois dias de pagamento aumentam 1 ponto no moral, mas somente até eliminar os modificadores negativos devido ao atraso nos pagamentos anteriores.

Genericamente falando, os soldados humanos esperam receber cerca de 10% do custo de arregimentação, por mês, independente de sua experiência. Um bônus igual a 50% aumentará 1 ponto no moral durante o mês seguinte; um bônus de 100% ou mais aumentará 2 pontos no moral durante o mês seguinte. A receita dos saques conta como pagamento.

Os pontos de magia podem ser usados para se defender contra magia hostil.

Esses pontos não são usados para gerar outros efeitos específicos; ao contrário, eles são usados para bloquear outros efeitos depois da alocação dos pontos de magia ter sido revelada.

Cada ponto de magia alocado para defesa bloqueia um ponto de magia ofensiva do oponente. A magia deve ser dividida em unidades. Não é possível, por exemplo, bloquear apenas um ponto de magia do inimigo alocado para a geração de modificadores de Catástrofe; eles devem ser bloqueados em grupos de 2.

Se houver mais magia alocada para defesa do que o outro lado alocou para magia ofensiva, toda a magia do oponente será bloqueada, mas o resto da magia defensiva terá sido desperdiçado.

Catástrofe

No início da batalha, o GM joga três dados e consulta a tabela a seguir, uma vez para cada lado, para ver se acontece alguma coisa desastrosamente errada.

O comandante da tropa (e nenhum outro PC) pode usar a Sorte, se ele tiver essa vantagem, para fazer uma nova jogada de catástrofe.

3 a 9: nenhuma catástrofe.

10: O inimigo mostra uma atrocidade aterrorizante. -1 no moral de todas as unidades.

11: O inimigo recebe reforços de última hora. Aumente seu Poderio de Tropa em 10%. (O GM pode ser criativo a respeito da natureza dos reforços).

12: O inimigoarma algum tipo de surpresa. Redutor igual a -1 no teste de Estratégia.

13: O comandante da tropa é ferido no início da batalha (2D pontos de dano). Redutor igual a -1 no teste de Estratégia.

14: Renegados ou feiticeiros revelam parte do plano de batalha. Redutor igual a -2 no teste de Estratégia.

15: Dissidência entre os principais líderes enfraquece o moral. Redutor igual a -2 no teste de Estratégia. Redutor igual a -1 no moral de todas as unidades.

16: Um comandante de unidade importante (escolha aleatoriamente um líder que esteja no comando de pelo menos 20% do Poderio de Tropa daquele lado) é morto no início da batalha. (Se for um PC, ele é ferido e fica inconsciente, e não fará nenhum teste de Sobrevivência ou Glória.) Redutor igual a -2 no teste de Estratégia. Redutor igual a -2 no moral de sua unidade.

17, 18: O comandante do exército é morto no início da batalha (se for um PC, ele será ferido e ficará inconsciente). O resultado básico necessário para se obter um sucesso num teste de Estratégia é dividido ao meio (arredondado para cima). Redutor igual a -2 no moral de cada unidade.

Consequências para os PCs

Muitas vezes, quanto mais valente o guerreiro, menor a chance dele não se ferir! (Todos os PCs que participarem de uma batalha terão de fazer um teste contra a perícia "Batalha". Essa não é uma perícia que pode ser estudada separadamente. É a média entre o valor de sua perícia Tática (valor pré-definido igual a IQ-6) e sua perícia com a arma que você está usando. A perícia Tática inclui sua prudência e sua cautela; a perícia com a arma se refere à sua habilidade de acertar os inimigos antes deles o acertarem! Anote o valor da Perícia Batalha a lápis na planilha do PC, já que ela pode vir a mudar se você entrar numa batalha com uma arma diferente).

Os PCs jogarão duas vezes contra a Perícia Batalha: primeiro pela sobrevivência e depois por glória. Os dois testes são independentes. Jogue pela glória mesmo que o personagem venha a morrer — uma morte gloriosa pode animar as tropas.

Os PCs podem optar por correr mais ou menos riscos, anuncinando sua opção antes de seu teste de Sobrevivência. Eles podem optar por qualquer valor entre -6 e +6 para usar como modificador. No entanto, o modificador *oposto* se aplica a seu teste de Glória. Sem coragem, não existe glória!

Teste de Sobrevivência

Quando algum resultado pedir por ferimentos, subtraia o dano diretamente da HT — subtraia a Rjeza, mas não a proteção da armadura. Determine o ponto de impacto aleatoriamente. Se o comandante da unidade do exército do PC sofrer uma quantidade de dano grande o bastantes para ele cair inconsciente, o teste final de Estratégia dessa tropa será afetado de acordo com a tabela de Catástrofe (v. pág. 105).

A organização dos exércitos hiborianos é simples. As unidades permanentes maiores são as formações de guarda-costas dos governantes como os Dragões Negros de Conan. Elas podem ser de qualquer tamanho, dependendo do poder e da riqueza do monarca. Elas ficam permanentemente organizadas e podem ser chamadas de regimentos. Elas têm um comandante (Hierarquia 6), um ou mais sub-comandantes (Hierarquia 5, mas ou menos de um para cada 500 soldados) e um oficial subalterno (Hierarquia 4) para cada 100 soldados. Existe um suboficial (Hierarquia 1, 2 ou 3) para cada 10 soldados. A guarda fica normalmente subordinada diretamente à pessoa do monarca. Durante uma batalha, ela constitui a reserva sob seu comando pessoal; fora do combate ela o protege e fornece agentes para serviços delicados e perigosos. Oficiais e soldados são geralmente combatentes com experiência que varia entre Experiente e Elite e lealdade comprovada.

O restante de um exército hiboriano consiste de recepção feudal. Esses marcham para a batalha sob as ordens de seu comandante local. Quando estão com a tropa de campo (que nada mais é do que a reunião de todas as tropas sob um único comando organizado para uma batalha ou campanha) eles são formados em unidades com equipamento similar e o combatente mais experiente de cada uma dessas unidades é designado como seu comandante. Em geral, estas unidades não tem poderio maior que 100; isso equivale a mais ou menos a maior tropa que um homem é capaz de controlar com a voz e sinais de mão. Essas unidades são normalmente chamadas de companhias e seu comandante é chamado de capitão. Estas provisões são válidas apenas para a campanha; não exigem a Vantagem Hierarquia Militar. O capitão indica um suboficial para cada dez soldados; eles também não precisam ter Hierarquia Militar.

Os postos mais altos de um exército hiboriano também são *ad hoc*. A tropa é dividida em três componentes: Vanguarda, Corpo Principal e Retaguarda (que são suas posições na ordem da marcha). Cada componente obedece a um comandante escolhido pelo rei. O comandante é, em geral, um nobre mais velho ou um mercenário veterano; mas uma vez a provisão é apenas para a campanha. Cada comandante escolhe um certo número de auxiliares, cuja função vai de mensageiros a conselheiros.

Continua na próxima página...



Formações e Hierarquias (continuação)

Os exércitos dos países do leste como Turan, Vendhya, Iranistão e Khitai são organizados mais formalmente. Eles têm regimentos permanentes de cerca de 1.000 soldados comandados por oficiais de Hierarquia 6. Esses regimentos são divididos em companhias de aproximadamente 100 homens comandados por oficiais de Hierarquia 4. Cada companhia tem um ou dois oficiais subalternos de Hierarquia 3 e quatro a seis oficiais não-comissionados de Hierarquia 1 e 2. Brigadas são formações maiores com dois a cinco regimentos e as divisões têm de duas a cinco brigadas. Em geral, elas são formadas para uma determinada campanha ou para um serviço especial (como guarda de fronteira) e dispersada quando aquele serviço estiver terminado. O exército de campo é composto de várias divisões. Se estiver pessoalmente no comando, o monarca será acompanhado por uma Divisão da Guarda composta de homens selecionados.

Os exércitos mercenários podem ter qualquer tamanho e organização. Qualquer pessoa capaz de atrair seguidores pode se estabelecer como um espadachim mercenário. Normalmente, eles imitam a composição dos exércitos que existem em volta deles; em geral, qualquer comandante capaz de surpreender até 100 homens é chamado de capitão; qualquer pessoa capaz de suprir várias companhias se proclama general.

Os bárbaros lutam por tribo, clã e bando em vez de adotar alguma formação organizada. O único título de comando é o de chefe, e pode representar qualquer coisa variando entre meia dúzia de magalhões e milhares de guerreiros.

Bem sucedido no teste de Batalha com uma margem maior ou igual a 5: Ileso
Bem sucedido no teste de Batalha com uma margem entre 1 e 4: Sofre 1D pontos de dano.

Bem sucedido no teste de Batalha com uma margem entre igual a 0: Sofre 2D pontos de dano.

Falha no teste de batalha com uma margem igual a 1 ou 2: Sofre (1D+1) ponto de dano.

Falha no teste de batalha com uma margem igual a 3 ou 4: Recebe 2 ferimentos, cada um deles com 1D pontos de dano.

Falha no teste de batalha com uma margem igual a 5 ou 6: Recebe 2 ferimentos, cada um deles com 2D pontos de dano.

Falha no teste de Batalha com uma margem maior que 6 (ou resultado do teste igual a 17 ou 18): Recebe 3 ferimentos, cada um deles com 2D pontos de dano.

Teste de Glória

Os números entre colchetes indicam o modificador do teste final de Estratégia da tropa se o PC for o comandante de uma unidade. Acrescente um bônus igual a +1 para bons resultados, ou um redutor igual a -1 para maus resultados (uma falha no teste), se o PC for comandante de toda a tropa.

Sucesso decisivo: Coberto de glória! Faça um teste de reação do oficial superior com um bônus igual a +2; se o resultado for maior ou igual 16, o personagem receberá promoção de um nível Hierarquia (pág. MB22). Se o resultado do teste de reação for maior ou igual a 19, será oferecida uma transferência para a Guarda Real. [+2]

Sucesso com uma margem entre 7 e 9: Lutou com muita coragem e heroísmo. Faça um teste de reação para o oficial superior como descrito acima, mas sem bônus. [+1]

Sucesso com uma margem entre 4 e 6: Lutou heroicamente. Faça um teste de reação para o oficial superior como descrito acima, com um redutor igual a -2. [+1]

Sucesso com uma margem menor ou igual a 3: Lutou com competência.

Falha no teste com uma margem entre 1 e 3: Lutou sem comprometer.

Falha no teste com uma margem entre 4 e 6: Lutou mal. Os oficiais superiores notam sua inépcia ou sua cautela; faça um teste de reação para ver como ele irá tratá-lo depois da batalha. [-1]

Falha no teste com uma margem maior ou igual a 7+ (ou resultado igual a 17 ou 18): Lutou incrivelmente mal. Proceda como descrito no caso anterior. Além disso, se você sobreviver à batalha, alguém de seu nível irá chamá-lo publicamente de covarde e tentará provocar um duelo. [-3]

Modificadores de Estratégia

O GM agora é responsável pelos pormenores da batalha, anotando os vários modificadores, positivos e negativos, que devem ser adicionados ao NH em Estratégia do comandante de cada lado. Todos esses modificadores são cumulativos. O asterisco indica uma situação de “cerco”, o que significa que uma tabela diferente deve ser usada para determinar o resultado final (v. pág. 108-109).

Poderio Relativo da Tropa

Compare o Poderio da Tropa dos exércitos inimigos. Divida a TS maior pela menor. Isso dará o “coeficiente de superioridade” para o combate — Exemplo: uma TS igual a 100 vs. uma TS igual a 50 tem um coeficiente exatamente igual a 2, ou, no jargão dos jogos de guerra, “2 por 1”. Quanto maior o coeficiente, maior o bônus a ser adicionado ao NH em Estratégia do comandante mais forte, como descrito a seguir.

Coeficiente menor ou igual a 1,2 : nenhum bônus.

1,2 a 1,4: bônus igual a +1

1,4 a 1,7: bônus igual a +2

1,7 a 2: bônus igual a +3

2+ a 3: bônus igual a +4

3+ a 5: bônus igual a +5

5+ a 7: bônus igual a +6

7+ a 10: bônus igual a +7

Acima de 10 — ou seja, melhor do que dez contra um: bônus igual a +8



Elevação e Posição Defensiva

Se um lado estiver claramente se defendendo, ele recebe modificadores de Estratégia com base em sua posição. Quando for apropriado, os modificadores relacionados a seguir serão cumulativos.

- O exército atacante ataca colina abajo: -3 ou pior!
- O exército atacante se aproxima disfarçado: -1
- O exército atacante tem de subir uma inclinação suave: +1
- O exército atacante tem de subir uma inclinação íngreme: +2
- O exército atacante tem de subir uma inclinação íngreme de terreno ruim: +3
- * O exército atacante tem de forçar uma passagem estreita; desfiladeiro, passo, baixo ou ponte: +2 a +8, dependendo de quão estreita é a passagem
- * O exército defensor está protegido por um parapeito ou um rio não vadeável: +3
- * O exército defensor ocupa uma herdade, uma praça forte ou uma cidade sem muros: +4
- * O exército defensor ocupa uma cidade cercada de muros: +6
- * O exército defensor ocupa um castelo: +8



Superioridade Devida a Tropa Especial

Esses são bônus de Estratégia devido à superioridade em termos de certos tipos de guerreiro. Uma superioridade de 3 para 1, por exemplo, significa que seus combatentes desse tipo, independente da qualidade, superam numericamente os inimigos ou suas máquinas daquele tipo na razão de 3 para 1. Existem três tipos de superioridade: máquina de sítio (sometido em situações de cerco); cavalaria (sometido em situações que não forem de cerco); e armas de projéteis (v. *Arregimentação de Tropas*, coluna lateral da pág. 103). Cada tipo de superioridade é considerada separadamente: se você tem uma força de arqueiros montados e o inimigo não tem cavalaria nem projéteis, você tem uma superioridade de 5 para 1 tanto em armas de projéteis quanto em cavalaria.

- 2 para 1: +1
- 3 para 1: +2
- 5 para 1: +3

Circunstâncias Especiais

Adicione bônus, ou subtraia redutores de Estratégia, para qualquer uma das situações a seguir que se apliquem ao caso. Note que *todas* essas circunstâncias são determinadas pelo GM ou pelo modo de jogar do grupo; exemplo: uma unidade está sem suprimentos se o GM assim o disser!

Pilhagem

Muitas unidades militares — não só os mercenários — dependem fortemente dos saques para fazer a vida valer a pena. A pilhagem disponível, mesmo em uma cidade incendiada e já saqueada, pode ser imensa e sua definição fica a cargo do GM.

Mas a pilhagem em um campo de batalha também é muito valiosa. O exército que controlar o campo de batalha depois de um combate poderá recuperar as armas e armaduras de todas as baixas: as suas próprias e, mais importante, as do outro lado. Se o inimigo tiver debandado, *todas* as baixas — tanto os mortos, quanto os feridos — serão deixados para pilhagem.

Falando muito por alto, o valor médio dos objetos retirados de um soldado morto ou capturado equivale a 1/3 do custo para “arregimentar” esse soldado (v. coluna lateral, pág. 103). Você não conseguiria esse preço por eles — possivelmente apenas 20% desse custo, em dinheiro, mas para um exército, a maior parte do (ou tudo) que for recuperado será útil. Divida esses números pela metade mais uma vez no caso de cavalaria; cavalos vivos são caros, mortos eles são, no máximo, comida.

O Uso de Piqueiros

Os piqueiros são capazes de neutralizar um ataque de cavalaria. Quando estiver avaliando a superioridade da cavalaria, considere os piqueiros como cavalaria para o lado que tiver *menos* cavalaria. Desse modo, os piqueiros não poderão lhe dar superioridade de cavalaria, mas eles podem neutralizar a superioridade do outro exército.

Moral

Cada unidade começa com um *moral báscio* determinado pela qualidade de seus componentes. Os acontecimentos da campanha podem afetar o moral antes da batalha. Catástrofes ou a perda de líderes durante a batalha afetam o moral *apenas daquela batalha*.

Exemplo: Arius de Koth tem uma unidade de veterana — moral básico igual a 15. A pilhagem no mês passado foi boa, por isso, eles entram em combate com um bônus de moral igual a +1, levando o valor do moral a 16. Durante a primeira hora da batalha, Arius foi mortalmente ferido (redutor de moral igual a -1). Dessa maneira o moral efetivo volta para 15.

O Moral é usado para determinar se uma unidade derrotada se retira em ordem ou desbanda. Durante a campanha, o GM pode também exigir um teste de Moral toda vez que uma unidade tiver de fazer algo perigoso ou desarrazoado (ex., lutar em condições ruins, deixar de receber o pagamento, usar uniformes cor-de-rosa).



Modificadores de Moral

Em uma guerra contra um inimigo hereditário, o moral tem sempre um bônus igual a +1.

Toda unidade aquiloniana, baracha, kozak ou himeliana liderada por Conan recebe um bônus igual a +1. Outros líderes de importância similar gerariam o mesmo bônus.

Atrocidades sempre requerem um teste de Moral. Se o resultado for uma falha, o moral diminui um ponto. No caso de um sucesso, o moral aumenta 1 ponto na forma de fúria.

As unidades que estiverem defendendo sua terra natal sempre terão um bônus igual a +2 no moral.

O moral antes da batalha terá um bônus igual a +1 se a unidade tiver derrotado o mesmo inimigo esse ano, ou um redutor igual a -2 se a unidade já tiver sido derrotada pelo mesmo inimigo durante esse ano.

O recebimento de bônus em dinheiro pode aumentar o moral. V. coluna lateral da pág. 104.

Debandada e Desastre

Um exército debanda, fugindo em pânico, se acontecer um resultado muito ruim no combate e/ou uma falha no teste de Moral. Se um exército debanda, o número de baixas aumenta. Fica a cargo do GM definir se estes soldados vão se reagrupar novamente como uma unidade. Se o batalha foi em território amigo, e/ou a maior parte da unidade era cavalaria, e/ou havia vários lugares para se esconder, e/ou o comandante é carismático, pode ser que os sobreviventes sejam capazes de se reagrupar.

Os PCs cujas unidades tiverem debandado (ou sido totalmente esmagadas) devem fazer seu segundo teste de Sobrevivência com um redutor igual a -2. Depois disso, sua aventura será orientada, pelo menos durante algum tempo, pelo objetivo de voltar para casa vivo e reunir suas tropas!

Pegos completamente de surpresa: -5

Surpresa parcial — o alerta chegou menos de uma hora antes do ataque: -2

Marcha forçada em direção à batalha: -3

Sem suprimentos: -3

Tem apenas forragem como suprimento: -1

Em terreno familiar: +2 (não cumulativo com bônus para herdade, cidade, ou outra fortificação qualquer)

O GM pode dar bônus ou penalidades adicionais variando entre -5 e +5 para outros fatores que ele achar conveniente — ex., uma neblina pesada no momento em que a tropa está tentando lançar um ataque cuidadosamente coordenado valeria -3.

Planos de Batalha

Por fim, o GM deve pedir aos jogadores um plano de batalha (ou planos, se houver PCs dos dois lados). Se, em sua opinião, esses planos forem excepcionalmente bons ou ruins, o mestre pode aplicar um modificador variando entre +3 e -3 ao NH final em Estratégia.

A Resolução da Disputa de Estratégia

Depois de anotar todos esses modificadores, o mestre faz uma Disputa Rápida de Estratégia, para determinar quão bem os comandantes adversários lideraram suas tropas. Cada comandante joga contra seu NH em Estratégia modificado. (No caso de batalhas que envolvem menos de 200 homens, pode-se usar a perícia Tática no lugar da Estratégia.)

O comandante que vencer a Disputa Rápida de Estratégia terá vencido a batalha. A diferença entre as margens com as quais os comandantes são bem sucedidos (ou falham) em seus testes irá determinar quão decisivo é o resultado da batalha.

Exemplos: Um comandante obtém um sucesso em seu teste com uma margem igual a 4, o outro com uma margem igual a 2. A diferença é 2: a batalha claramente não teve vencedor. Se um é bem sucedido com uma margem igual a 4 e o outro falha com um margem igual a 4, a diferença é 8 — uma luta muito mais desigual.

Consulte a tabela apropriada abaixo para descobrir o resultado da batalha. Use as tabelas B ou C se algum dos modificadores devidos à Posição Defensiva (aqueles que estão marcados com um asterisco (*) na pág. 107) estiver sendo usado. Caso contrário, use a Tabela A.

A. Resultados de Batalha em Campo Aberto

0 a 3: A batalha não teve vencedor. Os dois lados mantêm suas posições ou podem optar por se retirar em ordem.

4 a 7: Vitória marginal. Todas as unidades do exército perdedor se retiram em ordem se elas forem bem sucedidas num teste de Moral (v. coluna lateral da pág. 107); caso contrário, a unidade que falhar debanda.

8 a 12: Vitória clara. Todas as unidades do exército perdedor se retiram em ordem se elas forem bem sucedidas num teste de Moral com um redutor igual a -2; caso contrário, a unidade que falhar se dispersa.

13 a 16: Vitória importante. Todas as unidades do exército perdedor se retiram em ordem se elas forem bem sucedidas num teste de Moral com um redutor igual a -4; caso contrário, as unidades debandam.

17 ou mais: Vitória esmagadora. O exército perdedor se dispersa.

B. Resultados Finais de Cercos — o Exército Defensor Vence

1 a 3: A batalha não teve vencedor. O exército atacante é rechaçado, mas mantém sua antiga posição. Ele pode atacar novamente no dia seguinte, com um redutor igual a -2 sobre o Moral.

4 a 7: Vitória marginal. O exército atacante mantém sua posição, se mais da metade de suas tropas conseguir um sucesso num teste de Moral (v. coluna lateral na pág. 107); caso contrário, toda a tropa se retira em ordem.

8 a 12: Vitória clara. O exército atacante mantém sua posição se mais da metade de suas tropas conseguir um sucesso num teste de Moral com um redutor igual a -2; no caso contrário, toda a tropa se retira em ordem.

13 a 16: Vitória importante. Todas as unidades atacantes se retiram em ordem se elas forem bem sucedidas num teste de Moral; caso contrário, a unidade que falhou se dispersa.

17 ou mais: Vitória esmagadora. Todas as unidades atacantes se retiram em ordem se forem bem sucedidas num teste de Moral com um redutor igual a -2; caso contrário, a unidade que falhar debanda.

C. Resultado de Cerco – Atacante Vence

0 a 13: A batalha não teve vencedor. Apesar do atacante tecnicamente ter vencido, o defensor mantém a posição e não estará submetido a nenhuma penalidade de moral se houver outra batalha em seguida.

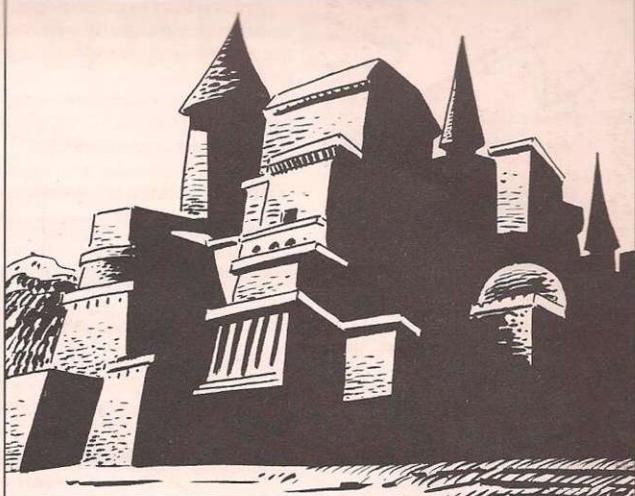
4 a 7: Vitória marginal. Os dois lados mantêm sua posição. O defensor terá seu moral submetido a um redutor igual a -2 se o exército atacante voltar a atacar.

8 a 12: Vitória clara. O defensor manterá sua posição se mais da metade de suas tropas forem sucedida num teste de Moral; caso contrário, toda a força se retira**.

13 a 16: Vitória importante. O atacante captura a posição. Todas as unidades defensoras se retirarão** em ordem se conseguirem um sucesso num teste de Moral; caso contrário, a unidade debandará ou, se não houver saída, se renderá.

17 ou mais: Vitória esmagadora. O atacante toma a posição. Todas as unidades defensoras se retirarão** em ordem se conseguirem um sucesso num teste de Moral com um redutor igual a -2; caso contrário, elas debandarão ou, se não houver saída, se renderão.

**Se os defensores conseguirem um resultado “retirada” e não houver nenhum local para onde ir, o GM deverá fazer um segundo teste de Moral para cada unidade com um bônus igual a +2 sobre o valor usado no teste anterior. Um sucesso significa que a unidade mantém a posição e existe grande chance de haver uma batalha. (Esses defensores ficaram provavelmente de costas para uma barreira ou se abrigaram em alguma fortaleza.) Uma falha significa que a unidade se rende.



Interpretando Cenas de Batalha

O sistema apresentado neste capítulo resolverá combates em larga escala. Cabe ao mestre torná-los interessantes para os jogadores — e vice-versa. O GM deve sempre rascunhar um mapa do campo de batalha (ou talvez de vários campos de batalha opcionais) para ajudar os PCs a visualizar a estratégia, principalmente se eles forem líderes de unidades ou de tropas.

Quando representa a parte do adversário na batalha, o GM deve apresentar de vez em quando uma surpresa tática para os jogadores. Descreva-a realisticamente. Se conseguirem se sair bem, eles receberão um bônus no teste de Estratégia; se a reação for insatisfatória, eles recebem um redutor.

Jogadores cujos personagens estiverem em posição de liderança poderão tentar dar ordens para suas tropas depois da batalha já ter começado e alguma supresa preparada pelo inimigo ter aparecido. Os PCs que forem meros soldados poderão controlar apenas seus próprios destinos — e mesmo assim só até um certo ponto — decidindo quanta bravura (ou covardia) eles demonstrarão. Mas, de qualquer forma, eles devem descrever suas ações: não dizer apenas “Vou usar um redutor igual a -3 no teste de Sobrevivência para conseguir um bônus igual a +3 no teste de Glória, e sim “Estou gritando um monte de insultos e desafiando o porta-estandarte inimigo”.

Da mesma maneira, efeitos morais — durante a campanha, no início da batalha, e quando as tropas começam a debandar — são uma oportunidade para o GM ser dramático. Lembre-se: esse é um mundo para heróis. Os jogadores devem ser heróicos. Os GMs devem se lembrar que *elas* são bárbaros; conte bem a história e premie o heroísmo.

Segundo Teste de Sobrevivência

Todo PC que estiver do lado perdedor de uma batalha deverá fazer um segundo teste de Sobrevivência (pág. 105), com o mesmo modificador glória/sobrevivência usado no primeiro teste. Use um redutor igual a -1 nesse teste para cada 3 pontos de diferença no resultado da batalha. Se estiver defendendo, use o bônus devido ao posicionamento (modificadores marcados com um *) que já foi utilizado por esse lado.

Baixas

Por fim, as baixas são determinadas para cada lado. Isso *não* afeta os PCs; seus destinos são determinados pelo resultados dos testes de Sobrevivência. Mesmo que uma unidade venha a ser completamente exterminada, o PC que for bem sucedido em seu teste de Sobrevivência conseguirá escapar de alguma forma.

Encontre a margem com que a Disputa Rápida de Estratégia foi vencida (ou perdida) na coluna da esquerda da Tabela de Baixas (pág. 110). Esta coluna tem dois números, um número positivo para o vencedor e um número negativo para o perdedor. A linha correspondente da coluna da direita contém a porcentagem das tropas que o lado perdeu na batalha. Exemplo: se a diferença é igual a 3, o perdedor consulta “-3” e verifica que perdeu (4D + 20%) das tropas como baixas, enquanto o vitorioso consulta “3” e descobre que perde (4D) % das tropas.

Se o exército defensor tiver sido protegido por sua posição (modificadores de *Elevação* e *Posição Defensiva* com um *), acrescente aquele modificador à sua margem na Disputa (mas não à de seu oponente) antes de estimar as baixas. Exemplo: se o defensor perdeu a disputa por 3, mas tinha um modificador de Estratégia igual a +3 devido à sua posição, ele avaliaria a suas baixas na linha com “0”.

O tipo de blindagem da unidade (pesada, média ou leve) movimenta-a para baixo na Tabela de Baixas como veremos a seguir.

Se uma unidade debandar, jogue um dado e use o resultado para saber quantas linhas mover-se para cima antes de verificar as baixas daquele grupo na tabela.

APÊNDICES

Bibliografia

A lista a seguir descreve as 73 histórias da saga de Conan publicadas até o momento. As histórias estão relacionadas em ordem cronológica: a ordem se baseia na cronologia publicada no livro "Uma Cronologia de Conan", de Robert Jordan (ver "M" abaixo). No entanto, foram feitas várias modificações nessa ordem com base em opiniões do próprio autor. Se você discordar dessa ordem, por favor, sinta-se livre para alterá-la (ou qualquer uma das datas) para sua campanha.

As histórias estão relacionadas com o autor (ou autores, em ordem alfabética), sua data hiboriana aproximada (v. a coluna lateral da pág. 8), um sumário da história, e sua localização na edição mais recente em livros de bolso (que, presume-se, seja aquela que está disponível para a maioria das pessoas).

As histórias estão identificadas por um código de três letras, geralmente as iniciais do título. Os títulos em itálico são romances e estão em seus próprios livros. Títulos entre aspas são contos ou noveletas, que podem ser encontrados nas antologias relacionadas abaixo em ordem cronológica:

I. Conan, da editora Ace, cobre o início da vida de Conan, da sua fuga da escravidão hiperboreana, percorre o período que ele viveu como ladrão até sua fase como guerreiro do império de Turan. Contém também a primeira metade do ensaio de Howard, "A Era Hiboriana". (CON) (Publicado no Brasil em 1995 pela editora Unicórnio Azul como o n° 1 de *Conan - Espada e Magia*)

II. Conan of Cimmeria, da editora Ace, continua sua aventura como um guerreiro de Turan, desta vez viajando para o leste até Khitai, depois segue-o de volta para o norte, e outra vez em direção ao sul pela costa dos Reinos Negros e Kush, onde ele ficou conhecido como Amra, o Leão. (COC)

III. Conan the Freebooter, da editora Ace, descreve as aventuras de Conan como guerreiro de Shem, Khoraja e Khauran, e cobre o período que ele viveu como um fora da lei kozaki e um pirata da Irmandade Vermelha. (CTF)

IV. Conan the Wanderer, da editora Ace, descreve o período de Conan com as tribos zuagires e como um kozaki, em ambos os casos, sempre aterrorizando as caravanas turanianas; cobre também um breve viagem à cidade meridional de Zamboula. (CTW)

V. Conan the Adventurer, da editora Ace, cobre a primeira viagem de Conan a Vendhya, sua fase malograda como mercenário hiboriano e o período que passou com os piratas barachos. (CTA)

VI. Conan the Warrior, da editora Ace, descreve mais aventuras de Conan nos Reinos Negros e a corajosa defesa da província aquiloniana de Conajohara, que acabaria levando-o ao trono da Aquilonia. (CWA)

VII. Conan the Usurper, da editora Ace, cobre a fuga de Conan da Aquilonia, o período de sua rebelião contra o rei Numides, e os primeiros anos de seu reinado como Rei Conan da Aquilonia. (CTU)

VIII. Conan the Avenger, da editora Ace, contém todo o romance "The Return of Conan", que descreve a batalha do Rei Conan contra o feiticeiro khitaniano Yah Chien, e a segunda metade do ensaio "A Era Hiboriana". (CAV)

IX. Conan of Aquilonia, da editora Ace, contém as quatro histórias interligadas que descrevem a queda de Thot-Amon. (CAQ)

X. Conan the Swordsman, da editora Bantam, contém histórias de vários períodos na vida de Conan. Todas as histórias desse livro são escritas por Camp, Lin Carter e Björn Nyberg. Esse volume contém também o artigo de Camp intitulado "Hyborian Names" (CTS)

Para economizar espaço, os nomes de alguns autores foram abreviados:

REH - Robert E. Howard
LSDC - L. Sprague de Camp
LC - Lin Carter
RJ - Robert Jordan

Estão relacionados, também, os endereços das editoras mencionadas anteriormente:

Ace - Ace Science Fiction
51 Madison Avenue
New York, NY 10010
Bantam - Bantam Books, Inc.
666 Fifth Avenue
New York, NY 10103
Bluejay - Bluejay Books
130 W. 42nd St.
New York, NY 10036
Chaosium - Chaosium, Inc.
P.O. Box 6302
Albany, CA 94706-0302

Mirage - não há endereço disponível

Reality Simulations, Inc.

P.O. Box 22400
Tempe, AZ 85285

Tor - Tom Doherty Associates
8-10 W. 36th ST.
New York, NY 10018

Editora Mercuryo Ltda
Alameda dos Guararapes, 1267
São Paulo - SP - CEP 04076-012

1. "Legion of the Dead", de LC/LSDC, em *Conan the Swordsman*, págs. 9-32; 1263 E.A. A história da estada de Conan com os aesires contra os hiperboreanos. (LOD)

2. "The Thing in the Crypt", de LC/LSDC, em *Conan-Espada e Magia* n°1, págs. 21-42, Unicórnio Azul; 1264 E.A. Descrição da fuga de Conan da escravidão hiperboreana e sua primeira visita às terras civilizadas. (TIC).

3. *Conan the Defiant*, de Steven Perry, editora Tor; 1264 E.A. Conan encontra uma mulher-zumbi na estrada de Arenjun, e ajuda-a a combater contra o necromante Neg. (CTD)

4. "The Tower of Elephant", de REH, em *Conan-Espada e Magia* n°1, págs. 57-89; 1265 E.A. Conta a história de Conan como um ladrão em Arenjun, Zamora, e o roubo do Coração de Elefante que estava com o mago Yara. (TOE)

5. *Conan and the Sorcerer*, de Andrew J. Offutt, editora Ace; 1265 E.A. O primeiro encontro de Conan com a ladrão Isparana e sua malfadada expedição para roubar o Olho de Erikil do mago Hissar Zul, que lhe custou temporariamente a alma. (CAS)

6. *Conan the Mercenary*, de Andrew J. Offutt, editora Ace; 1265 E.A. Começa no ponto onde *Conan and the Sorcerer* termina, com Conan procurando ajuda real para recuperar sua alma e se envolvendo com o destino político de Khauran. Essa



história descreve Khauran, onde Conan conhece a rainha Ialamis, mãe da rainha Taramis da história "A Maldição da Lua Crescente". (CTM)

7. *Conan: The Sword of Skelos*, de Andrew J. Offut, editora Bantam; 1265 E.A. O último volume da trilogia de Offut, Conan encontra Isparana novamente e entrega o Olho de Erlik ao rei louco de Zamboula, Akter Khan. Note que essas três histórias se passam num período de três meses. (CSS)

8. *Conan the Destroyer*, de RJ, editora Ace; 1266 E.A. Essa novelização do segundo filme de Conan mostra o personagem a serviço da princesa Taramis de Shadizar, em sua tentativa maligna de reanimar Dagoth, o Deus Adormecido. (CDE)

9. *Conan the Magnificent*, de RJ, editora Tor; 1267 E.A. Conan caça a terrível Fera de Fogo com a Lady Jondra de Shadizar, e derrota o líder da tribo kezankiana, Basrakan Imalla. Essa história descreve os guerreiros da Britúnia e foi a base da descrição existente neste livro. (CMA)

10. *Conan the Invincible*, de RJ, editora Tor; 1267 E.A. Conan viaja com o Falcão Vermelho e luta contra o necromante Amanar, seus escravos-serpentes, e o demônio Devorador de Almas. Esse livro contém o primeiro encontro de Conan com Karella, o Falcão Vermelho, e Hordo Um Olho Só que aparecem em outros contos de Jordan, e descreve um dos demônios envolvidos no culto a Set. (CTI)

11. "Salão dos Mortos", de REH e LSdC, *Conan-Espada e Magia nº 3*; Conan e Nestor, um gunderlândes, exploram a antiga cidade de Larsha. (HOD)

12. *Conan the Fearless*, de Steven Perry, editora Tor; 1267 E.A. Na cidade coríntia de Mornstadinos, Conan aceita a missão de proteger a vida de um feiticeiro e seu assistente. A partir deste início inocente, Conan se vê de repente lutando contra um demônio, um transformo e um feiticeiro para salvar uma simples criança. (CFE)

13. "The God in the Bowl", de REH, em *Conan*, págs. 107-130; 1267 E.A. Conan é pego em uma casa de antiguidades na Nemédia, e mata um naga da antiga Stygia. (GIB)

14. *Conan the Warlord*, de Leonard Carpenter, editora Tor; 1267 E.A. Conan é resgatado da prisão para agir como um dublê de Favian, filho do barão Einharson. Ele aprende muito sobre a vida dos nobres na Nemédia e desenvolve uma aversão por aquela terra que durará o resto de sua vida. (CWL)

15. "Vingança", de REH, em *Conan-Espada e Magia nº 1*, p.116-148; 1267 E.A. Conan é contratado para assassinar o Sacerdote Vermelho e acaba lutando contra um homem-macaco. (RIH)

16. *Conan the Victorious*, de RJ, editora Tor; 1267 E.A. Conan é envenenado e tem de viajar até Vendhya para conseguir um antídoto. Mas quando chega lá, ele é envolvido nos planos do mago Karim Singh. (CTV)

17. *Conan the Champion*, de John Maddox Roberts, editora Tor; 1267-68. Conan é lançado à praia do extremo norte

do Mar Vilayet, envolve-se em uma batalha entre dois grupos guerreiros das selvas do norte e salva uma rainha que havia sido escravizada pelos demônios da Terra Transformadora. (CCH)

18. *Conan the Unconquered*, de RJ, editora Tor; 1268 E.A. Conan viaja para Agrapur, onde acaba se envolvendo com uma mulher (quem mais?) e tenta salvá-la do Culto de Doom, o culto de um feiticeiro niilista. (CUN)

19. "A Mão de Nergal", de REH e LC, em *Conan-Espada e Magia nº 2*, págs. 13-50; 1268 E.A. Conan começa a seguir o rei Yildiz de Turan como um soldado envolvido em uma malograda expedição com o objetivo de sufocar a rebelião nas Fronteiras Zamoranas. Ele é o único sobrevivente da força expediçãoária e se envolve em uma antiga disputa entre dois poderosos artefatos. (HON)

20. "A Cidade das Caveiras", de LC/LSdC, em *Conan-Espada e Magia nº 3*, págs. 51-92; 1268 E.A. Enquanto levam a princesa Zosara de Turan para o Grande Khan dos nômades kuigar, Conan e Juma, o kushita, são capturados por soldados meruvianos e forçados a destruir o rei de Meru, Jalung Thongpa. (COS)

21. "The People of the Summit", de LSdC e Björn Nyberg, em *Conan the Swordsman*, págs. 33-50; 1269 E.A. Conan, ainda um soldado a serviço de Turan, é enviado para policiar os homens da tribo Khozgari nas Montanhas Enevoadas de Turan. Quando chega lá, ele descreve uma tribo de adoradores de demônios nas montanhas e é perseguido pelo senhor dos demônios. (POS)

22. "The Curse of the Monolith", de LC/LSdC, em *Conan of Cimmeria*, págs. 15-32; 1269 E.A. Conan, agora um capitão do exército turaniano, recebe a incumbência de entregar uma importante mensagem para o rei Shu de Kusan em Khitai. Durante a volta, ele é traído por seu guia, o duque Feng, que faz parte de uma facção que se opõe ao governo kusani. (COM)

23. *Conan the Valiant*, de Roland Green, editora Tor; 1270 E.A. Conan ainda é um capitão do exército turaniano; ele se mete numa enraca com um oficial



rival e é enviado em uma missão pelo lorde Misrak, chefe dos espíões de Turan, para adquirir uma das duas Jóias de Kurag. (CVL)

24. *Conan and the Spider God*, de LSdC, editora Bantam; 1270 E.A. Conan foge de Turan e acaba chegando à cidade zamorana de Yezud, onde ele é acusado de sequestrar Jamilah, a esposa favorita do rei de Turan. Sua única esperança é resgatar Jamilah do Templo do Deus-Aranha. (CSG)

25. "The Bloodstained God", de REH e LSdC, em *Conan of Cimmeria*, págs. 33-52; 1270 E.A. Conan, entre outras aventuras, encontra um antigo templo pré-cataclísmico e luta contra o ídolo que o guarda. (TBG)

26. *Conan the Valorous*, de John Maddox Roberts, editora Tor; 1271 E.A. Conan volta para a Címeria, onde ele defende sua terra natal de feiticeiros que foram a Ben Morga para realizar antigos rituais e despertar um grande poder maligno. (CVA)

27. "A Filha do Gigante de Gelo", de REH, em *Conan-Espada e Magia nº 1*, págs. 53-63; 1271 E.A. Conan quase é morto numa batalha contra os asesires, e vê (e quase capture) Atali, a filha de Ymir. (FGD)

28. "O Demônio da Neve", de LC/LSdC, em *Conan-Espada e Magia nº 2*, págs. 169-193; 1271 E.A. Quando volta para o sul, Conan descobre e combate um dos horrores das geleiras das Montanhas Graskaia: a Rémora, ou Verme do Gelo. (LIV)

29. *Conan the Defender*, de RJ, editora Tor; 1271 E.A. Conan se envolve novamente nos assuntos da realeza, dessa vez do lado do rei Garian da Nemédia. (CDF)

30. *Conan: The Road of Kings*, de Karl Edward Wagner, editora Bantam; 1272 E.A. Uma história bastante discutida a respeito do herdeiro de Conan em uma rebelião em Zingara. Embora muitos estudiosos de Conan, incluindo LSdC, questionem a inclusão dessa história na saga, é ela que fornece a melhor descrição de Zingara que existe. (CRK)

31. *Conan the Triumphant*, de RJ, editora Tor; 1273 E.A. Conan lidera uma Companhia Livre de Mercenários em defesa de um dos muitos nobres que lutam pelo controle do trono de Ophir; para salvar seu senhor, ele terá que impedir a invocação do deus-demônio Al'Kir. (CTT)

32. "Rainha da Costa Negra", de REH, *Conan-Espada e Magia nº 4*; 1274-1275 E.A. Depois de uma breve estada em Argos, Conan vai para o sul. Seu navio é capturado por Bélit e sua *Tigresa*; Conan se une ao bando pirata e fica com eles por mais de um ano. Uma das melhores e mais bonitas histórias da saga. (QBC)

33. *Conan the Rebel*, de Poul Anderson, editora Bantam; 1274 E.A. Essa história, que se situa no meio da saga da "Rainha da Costa Negra", descreve os esforços de Conan e Bélit para resgatar o irmão de Bélit, Jehanan, da escravidão na Stygia. Esse livro conta em detalhes a história de Bélit, e descreve a vida na Stygia. (CTR)

34. "O Vale das Mulheres Perdidas", de REH, *Conan-Espada e Magia* nº 4; 1275 E.A. Depois da morte de Bélit, Conan viaja para o interior, tornando-se chefe dos Bamulas. Ele resgata uma mulher hiboriana da escravidão e do sacrifício. (VLW)

35. "O Castelo do Terror", de LC/LSDc, *Conan-Espada e Magia* nº 4; 1276 E.A. Fugindo dos Bamulas, Conan chega a um castelo abandonado no deserto de Kush. (COT)

36. "O Focinho na Escuridão", de REH, LC e LSDc, *Conan-Espada e Magia* nº 3; 1276 E.A. Conan chega à capital kushita de Meroe, onde se envolve em manobras pelo trono e a divisão entre os governantes estífiges de pele clara e a população de pele escura. (SID)

37. "Revolução na Cidade Maldita", de REH e LSDc, *Conan-Espada e Magia* nº 3; 1277 E.A. Conan persegue um velho inimigo até Asgalum, e éapanhado em meio ao caos que envolve a decadência do trono de Pelishi (HOS)

38. "Black Colossus", de REH, em *Conan the Freebooter*, págs. 54-98; 1278 E.A. Conan serve como general pela primeira vez em sua carreira. Ele serve a Rainha-Regente Yasmela de Khoraja, e lidera seus exércitos contra as forças shemitas do antigo feiticeiro Thugra Khotan. (BCO)

39. "Shadows in the Dark", de LC/LSDc, em *Conan the Swordsman*, págs. 51-80; 1278 E.A. Conan viaja para Ophir para resgatar o rei Khossus de Khoraja, irmão de Yasmela, que está sendo mantido preso até que um resgate seja pago. (SDH)

40. *Conan the Renegade*, editora Tor; 1278-79 E.A. Revoltado por ter sido expulso da corte por sua origem bárbara, Conan deixa Khoraja e se une a uma companhia mercenária a serviço do príncipe Ivor de Koth. Quando o comandante mercenário é assassinado por meio de feitiaria, Conan assume o comando dos mercenários e os lidera na vingança contra seu antigo patrônio. (CRE)

41. "Shadows in the Moonlight", de REH, em *Conan the Freebooter*, págs. 99-132; 1279 E.A. Os mercenários de Conan viajam para o leste, para se unir aos kozaki que estão hostilizando Turan. Lá, o rei Yildiz destrói a tropa, forçando Conan a fugir para a Ilha das Estátuas de Ferro. (SIM)

42. "The Road of the Eagles", de REH e LSDc, em *Conan the Freebooter*, págs. 133-171; 1279 E.A. Depois de sair da ilha, Conan viaja ao longo da margem direita do Vilayet. Lá ele se separa com o palácio do príncipe Teyaspá, irmão de Yildiz, e tenta transformar Teyaspá no próximo rei de Turan. (ROE)

43. "A Maldição da Lua Crescente", de REH, *Conan-Espada e Magia* nº 3; 1279 E.A. Ao voltar ao território hiboriano, Conan coloca-se a serviço da Rainha de Khauran. Quando sua perversa irmã aprisiona e a substitui em seu palácio e seu trono, Conan lidera uma tropa de nômades zuagres numa rebelião para libertar o povo de Khauran. (WSB)

44. "O Olho da Morte", de LC/LSDc, *Conan-Espada e Magia* nº 4; 1279 E.A.

Conan retorna à estepa turaniana para atacar o império Hirkaliano. Quando sua tropa é traída por um de seus homens, não haverá nada capaz de deter Conan antes de ele matar o traidor — mesmo que isto signifique perder a liderança de seu bando zuagre. (BTE)



51. *Conan the Marauder*, de John Maddox Roberts; 1282 E.A. Depois de perder sua liderança no Gulistão, Conan viaja de volta para Turan. No caminho, entretanto, ele é capturado por guerreiros hirkalianos que servem o Ush-Kagan Bartattu, que planeja conquistar o mundo. Conan é rapidamente promovido de escravo a Comandante dos Quinhentos a serviço do maior comandante da Hirkânia. (CMR)

52. "The Slithering Shadow", de REH, em *Conan the Adventurer*, págs. 103-140; 1282 E.A. Conan volta para o oeste e se une ao rebelde Almuric de Koth. Quando o exército de Almuric é destruído, na fronteira norte de Kush, Conan foge para o deserto e descobre a cidade perdida de Xuthal. (TSS)

53. "Drums of Tombalku", de REH e LSDc, em *Conan the Adventurer*, págs. 141-190; 1282 E.A. Conan volta para o território hiboriano, une-se a outra tropa rebelde (desta vez de Zingara) e se vê mais uma vez como um dos poucos sobreviventes. Fugindo para o sul, ele chega à cidade de Tombalku e, apoiado em sua reputação como Amra, o Leão, ele se torna um general (por um curto espaço de tempo). (DOT)

54. "The Gem in the Tower", de LC/LSDc, em *Conan the Swordsman*, págs. 113-140; 1283 E.A. Fugindo dos Reinos Negros, Conan se une aos piratas barachos. Junto com o capitão zingaran Gonzago, Conan visita a misteriosa ilha de Siptah longe da costa da Stygia. (GIT)

55. "The Pool of the Black One", de REH, em *Conan the Adventurer*, págs. 191-224; 1283 E.A. Fugindo dos piratas barachos, Conan se aventura em uma galé zingaranana numa viagem de descobertas. Quando o navio chega a seu destino, a Ilha do Negro, Conan tem de salvar a tripulação e a si mesmo de seus habitantes feiticeiros. (PBO)

56. *Conan the Buccaneer*, de LC/LSDc, editora Ace; 1283 E.A. Conan, agora um corsário zingaran, resgata a princesa Chabela, filha do rei Fergudo de Zingara, das garras do pirata Zarommo Negro e seu mestre secreto, Thoth-Amon da Stygia. (CBU)

57. "Red Nails", de REH, em *Conan the Warrior*, págs. 11-104; 1284 E.A. Deixando o serviço da companhia mercenária no sul da Stygia, Conan viaja para a selva à procura da espadachim Valéria. Quando ele a alcança, os dois encontram a cidade de Xuchot, e a antiga disputa que ainda continua lá. (RNA)

58. "The Jewels of Gwahlur", de REH, em *Conan the Warrior*, págs. 105-156; 1284 E.A. Conan viaja para Keshan na tentativa de tomar dos sacerdotes de Alkmeenon as maiores jóias do mundo, os Dentes de Gwahlur. (JOG)

59. "The Ivory Goddess", de LC/LSDc, em *Conan the Swordsman*, págs. 141-164; 1284 E.A. Depois de sua tentativa de tomar as jóias em Keshan falhar, Conan viaja até Punt para tentar novamente. (TIG)

60. "Beyond the Black River", de REH, em *Conan the Warrior*, págs. 157-222; 1286 E.A. Conan viaja para o norte, unin-

do-se aos soldados da fronteira aquiloniana em Westermark. Ao lado de seus compatriotas, ele descobre o plano de invadir Conajohara e salvar os cidadãos dos pictos. (BRR)

61. "Moon of Blood", de LC/LSDc, em *Conan the Swordsman*, págs. 165-204; 1286 E.A. Depois de Conajohara ter sido derrotada, Conan se retira para Veltirium, no Rio Trovão. Ele é enviado ao território picto para encontrar e deter uma invasão dos pictos contra Veltirium. (MOB)

62. "The Treasure of Tranicos", de REH, em *Conan the Usurper*, págs. 11-116; 1278 E.A. Conan, o herói de Conajohara, é levado a Tarantia para receber as honras do rei Numedides. Intrigas da corte, no entanto, levam-no rapidamente a ser preso na Torre de Ferro. Conan foge da Aquilonia, viajando através dos Sertões Pictos, apenas para encontrar um exilado zingarano vivendo na costa oeste da terra picta. Em pouco tempo, o lugar fica movimentado quando dois capitães de navio, o nobre zingarano e Conan, se envolvem numa batalha para se apossar do tesouro do famoso pirata Tranicos. E como se isso não fosse o bastante, eles têm Thoth-Amon como companhia! (TTT)

63. "Wolves Beyond the Border", de REH e LSDc, em *Conan the Usurper*, págs. 117-170; 1288 E.A. O filho de Gault Hagar descobre um traidor aquiloniano que é secretamente aliado dos pictos, e que está tentando preparar para Schohira o que aconteceu a Conajohara. Essa não é exatamente uma história de Conan, já que ele nunca aparece. No entanto, ela descreve Westermark durante a rebelião de Conan, que é mencionada na passagem. (WBB)

64. *Conan the Liberator*, de LC/LSDc, editora Bantam; 1287-88 E.A. Conan, acompanhado pelo conde Trocero, de Poitain, forma um exército para desafiar o rei Numedides e derrubar o tirano. (CTL)

65. "A Fénix na Espada", de REH, em *Conan-Espada e Magia* nº 1, págs. 149-181; 1289 E.A. Conan, agora rei da Aquilonia, defende-se das espadas de traidores e da magia de Thot-Amon. Essa foi a primeira história de Conan publicada. É interessante notar quanto do cenário já existia quando essa história foi criada. (PSW)

66. "The Scarlet Citadel", de REH, em *Conan the Usurper*, págs. 203-254; 1290-91 E.A. Conan e seus exércitos caem numa armadilha preparada pelos reis de Koth e Ophir, e o próprio Conan é capturado. Para salvar seu reino, ele terá de matar o feiticeiro imortal Tsotha-lanthi. (TSC)

67. *Conan the Conqueror*, de REH, editora Bantam; 1293-94 E.A. Conan é capturado novamente durante uma batalha, dessa vez pelo rei Tarascus da Nemédia e o feiticeiro acheroneano Xaltotun. Valerius, o Usurpador, toma o trono da Aquilonia, mas apenas até Conan conseguir recuperar o antigo Coração de Ahriman e destruir Xaltotun. (CCO)

68. "The Return of Conan", de LSDc e Björn Nyberg, em *Conan the Avenger*, págs. 15-173; 1295 E.A. O feiticeiro oriental Yah Chieng raptou a rainha Zenobia,

esposa de Conan, e este viaja toda a extensão do continente hiboriano para salvá-la. (TRC)

69. "The Witch of the Mists", de LC/LSDc, em *Conan of Aquilonia*, págs. 1-43; 1306 E.A. Conn, filho de Conan, é capturado pelos hiperboreanos. Quando vai resgatá-lo, Conan descobre que o plano havia sido arquitetado pelo seu velho inimigo Thoth-Amon. (TWM)

70. "Black Sphinx of Nebthu", de LC/LSDc, em *Conan of Aquilonia*, págs. 45-91; 1306 E.A. Conan viaja para a Stygia a fim de destruir Thoth-Amon. (BSN)

71. "Red Moon of Zembabwei", de LC/LSDc, em *Conan of Aquilonia*, págs. 93-137; 1307 E.A. Mais uma vez, Conan persegue Thoth-Amon, agora até a misteriosa terra de Zimbabo. Lá ele enfrenta seu maior desafio: o próprio Pai Set! (RMZ)

72. "Shadows in the Skull", de LC/LSDc, em *Conan of Aquilonia*, págs. 138-171; 1307 E.A. Conan persegue Thoth-Amon novamente, dessa vez literalmente, até o Fim da Terra, onde o mais antigo inimigo da raça humana, o povo-serpente, ainda vive. (SIS)

73. *Conan of the Isles*, de LC/LSDc, editora Bantam; 1310 E.A. Em sua última história (até o momento da publicação deste livro), Conan navega pelo Mar do Oeste para deter a invasão das Sombras Vermelhas de Antillia, e derrotar o grande demônio Xothi. (COI)

Outras Fontes

Além das histórias descritas acima, os seguintes trabalhos podem ser de algum interesse para se conduzir uma campanha hiboriana:

A. "A Era Hiboriana", de REH. A parte I está em *Conan-Espada e Magia* nº 1, págs. 182-196, e trata da história hiboriana até a época de Conan; a parte II está em Conan, o Vingador, págs. 174-192, e trata dos eventos posteriores à vida de Conan.

B. "Carta de Robert E. Howard para P. Schuyler Miller". Esta carta está reproduzida em *Conan-Espada e Magia*

nº 1, págs. 15-20, e revela alguma coisa sobre a forma como Conan veio a existir.

C. "Notes on Various Peoples of the Hyborian Age", de REH. Este trabalho se encontra atualmente esgotado, mas pode ser encontrado em *A Gazetteer of the Hyborian World of Conan* (ver M abaixo). Esse artigo trata especificamente dos aquilonianos e dos cimérios.

D. "Hyborian Names", de LSDc. Esse artigo, publicado em *Conan the Swordsman*, págs. 205-247, pesquisa as derivações dos nomes de cerca de 50 das histórias de REH, LSDc, LC e Björn Nyberg. Esse artigo tem servido como um guia, no entanto, para as histórias de Conan produzidas depois (incluindo todos os livros da editora Tor), e sistematizou muitas das convenções para a atribuição de nomes da Era Hiboriana.

E. "Conan the Indestructible", de LSDc. Esse artigo foi publicado em vários livros da editora Tor, mais recentemente em *Conan the Champion*, págs. 251-280. Sua origem está relacionada com o artigo (hoje em dia esgotado) "A Probable Outline of Conan's Career", de P. Schuyler Miller e Dr. John D. Clark, e sua versão expandida, "An Informal Biography of Conan the Cimmerian", de Miller, Clark e de Camp (que aparece em H, abaixo). "Conan the Indestructible" tenta unificar todas as histórias de Conan em uma só e explicar algumas das inconsistências que foram inadvertidamente introduzidas durante os 50 anos de história da saga.

F. *Dark Valley Destiny: The Life of Robert E. Howard*, de LSDc, Catherine Crook de Camp e Jane Whittington Griffin, editora Bluejay. Essa biografia definitiva de REH dá uma boa visão do homem por trás de Conan. Destino do Vale Sombrio é uma leitura obrigatória. Para saber por que Conan é Conan.

G. *The Conan Reader*, de LSDc, editora Mirage. Esse livro contém uma série de ensaios interessantes sobre Howard, a vida hiboriana e Conan, incluindo o exce-



leme artigo "Hyborian Technology". Todos os artigos foram publicados originalmente no fanzine *Amra* (ver O, abaixo).

H. The Conan Swordbook, editado por LSDC e George H. Scithers; editora Mirage. Outro livro com artigos do *Amra*. Nem todos os artigos falam sobre Conan, mas o livro contém cartas pessoais de REH e artigos de Poul Anderson, Leigh Brackett, Marion Zimmer Bradley, L. Sprague de Camp, Fritz Leiber, Glenn Lord, P. Schuyler Miller, E. Hoffman Price e outros. Ele tem ainda um outro tesouro: "An Informal Biography of Conan the Cimmerian", escrita por Clark, Miller e de Camp.

I. The Conan Grimoire, editado por LSDC e George H. Scithers; editora Mirage. O terceiro e último livro do *Amra* contém cartas e poesias de REH, e artigos escritos por Poul Anderson, Lin Carter, Avram Davidson, L. Sprague de Camp, Fritz Leiber, John Myers, Björn Nyberg, Jerry Pournelle, E. Hoffman Price e outros.

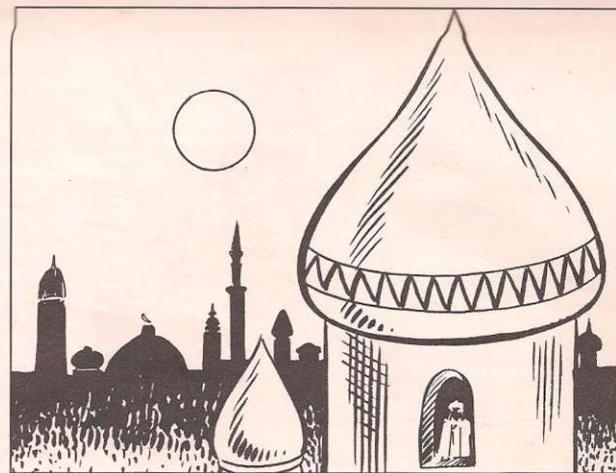
J. Conan the Barbarian, de LSDC/LC, editora Bantam. Essa novelização do primeiro filme de Conan funciona como uma história alternativa do címero, que é inconsistente com as histórias originais de Howard. No entanto, essa história escrita por dois dos mais prolíficos colaboradores de Conan contém muitos pontos de interesse para fãs devotos de Conan.

K. The Spell of Conan, editado por LSDC, editora Ace. Esse trabalho, e seu volume de acompanhamento, *The Blade of Conan* (L) republica muitos dos artigos do *Amra*. Muitos desses artigos também aparecem em (G, H, I), mas essa edição é muito mais fácil de se encontrar.

L. The Blade of Conan, editado por LSDC, editora Ace. Esse trabalho inclui artigos de Avram Davidson, LSDC, Fritz Lieber e outros, e três histórias hiborianas que, apesar de não fazerem propriamente parte da saga de Conan, fornecem um ponto de vista novo sobre a Era Hiboriana.

M. "A Conan Chronology", de RJ. Esse artigo relaciona todas as histórias de Conan em ordem cronológica ao longo de sua vida, e é a base da lista de histórias publicada neste capítulo. A cronologia da vida de Conan tem sido objeto de grande debate, mas esse artigo tenta ordenar as histórias de uma forma abrangente, dando várias opções nos casos em que a cronologia apresenta dúvidas.

N. The Last Celt: A Bio-Bibliography of Robert E. Howard, de Glenn Lord, editora Berkeley. Essa lista abrangente das publicações de Howard não apenas as histórias de Conan, mas também do Rei Kull, Solomon Kane e os faroestes de Howard, histórias de pugilismo e poesias. Todas as edições (incluindo edições em língua estrangeira) do trabalho de Howard até a data da publicação do livro (1977) estão relacionadas, incluindo aquelas que se baseiam apenas marginalmente no trabalho de Howard. *The Last Celt* contém também vários capítulos de informação autobiográfica escritos por Howard e lembranças do autor escritas por H.P. Lovecraft, E. Hoffman Price, Glenn Lord e outros.



O. Amra, o órgão oficial da Legião Hiboriana, era um fanzine que promovia o gênero espada e magia em geral, e Conan em particular. Infelizmente o *Amra* não é mais publicado, mas as edições antigas ainda podem ser encontradas.

P. Gazetteer of the Hyborian World of Conan and an Ethnogeographical Dictionary of Principal Peoples of the Era, compilado por Lee N. Falconer, editora Starmont. Esse trabalho descreve os lugares e os povos da Era Hiboriana usando apenas o que é apresentado na saga, e indica cuidadosamente todas as extrapolações. Existe um mapa-pôster belamente decorado com a insignia heráldica das nações do mundo hiboriano anexo. Cada verete da *Gazetteer* relaciona as histórias em que o local foi mencionado: devido a data de sua publicação, este livro cobre apenas as histórias publicadas nos livros de Conan editadas pela ACE, mas as revistas da Marvel Comics (ver R abaixo) até o final de 1975. No momento em que este livro está sendo escrito, essa edição estava esgotada.

Q. Conan the Bold, de John Maddox Roberts, editora Tor. Essa história contém muitas inconsistências com a história publicada de Conan, mas por outro lado é uma história excitantemente típica, com muita informação sobre os costumes de vingança dos címeros.

R. Conan of Cimmeria, King Conan, Savage Sword of Conan etc.; Marvel/Epic Comics, 1973 em diante. Marvel Comics e Epic Comics produziram centenas de revistas em quadrinhos coloridas e em p&b ambientadas em sua própria versão da Era Hiboriana. A fidelidade dessas histórias à visão de Howard varia, sendo as histórias de Roy Thomas as que estão mais próximas do original, mas coletivamente elas podem fornecer imagens e noções valiosas sobre o mundo de Conan. Digno de nota especial é "The Official Handbook of the Conan Universe", janeiro de 1986, escrito por Alan Zelenetz e editado por Jim Shooter e Larry Hama. Essa edição em

cores foi ilustrada por alguns dos melhores artistas da Marvel e contém algumas belas imagens, bem como um mapa de duas páginas da Era Hiboriana.

S. Hyborian Wars, da editora Reality Simulations. Esse jogo *play-by-mail* de estratégia é ambientado no mundo da era hiboriana. Seus criadores fizeram todo o possível para garantir a precisão de sua simulação e oferecer um jogo divertido ambientado num cenário hiboriano. Os fãs de Conan com uma queda por estratégia são encorajados a participar de *Hyborian Wars*.

T. Conan, o Bárbaro, estrelado por Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Sandahl Bergman e Max Von Sydow; dirigido por Edward R. Pressman; escrito por John Milius e Oliver Stone; produzido por Dino de Laurentiis. Esse filme conta uma outra versão da origem de Conan, e o coloca em contato com o mago Thulsa Doom (das histórias do Rei Kull, de Howard).

U. Conan, o Destruidor, estrelado por Arnold Schwarzenegger, Grace Jones, Wilt Chamberlain, Mako, Tracey Walter, Olivia d'Abro e Sarah Douglas; dirigido por Richard Fleischer; escrito por Stanley Mann; produzido por Dino de Laurentiis e Edward R. Pressman. Essa sequência de *Conan, o Bárbaro* descreve os esforços de Conan para trazer sua amada Valéria de volta à vida e suas batalhas com o Deus Adormecido Dagoth.

V. Call of Cthulhu, o RPG e os suplementos publicados pela editora Chaosium, Inc. Esse excelente RPG de horror baseado nos Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft está direcionado para cenários (relativamente) modernos. Contudo, os aspectos de horror da Era Hiboriana foram tirados dos escritos contemporâneos de Howard em geral, e Lovecraft em particular (v. coluna lateral, pág. 9). As conversões de *CoC* para *GURPS* são relativamente simples. *CoC* é leitura obrigatória para o GM conduzir campanhas de *GURPS Conan* com um clima de horror.

CONAN, O LADRÃO



ST	15 (60 pontos)	Velocidade: 7
DX	14 (45 pontos)	Deslocamento: 8 (bônus devido à perícia Corrida)
IQ	13 (30 pontos)	Esquivar: 7
HT	14 (45 pontos)	Aparar: 7 Bloqueio: 7

Vantagens:

- Senso de Direção (5 pontos)
- Prontidão +3 (15 pontos)
- Noção do Perigo (15 pontos)
- Alto Limiar da Dor (10 pontos)
- Imunidade (10 pontos)
- Sorte (15 pontos)
- Visão Noturna (10 pontos)
- Visão Periférica (15 pontos)
- Recuperação Alígera (5 pontos)
- Força de Vontade +5 (20 pontos)
- Riqueza RD 1 (10 pontos)

Desvantagens:

- Mau-Humor (-10 pontos)
- Sanguinolência (-10 pontos)
- Cobiça (-15 pontos)
- Impulsividade (-10 pontos)
- Excesso de confiança (-10 pontos)
- Fobia: Magia (manafobia) - suave (-10 pontos)
- Sense de Dever: para com todas as mulheres (-10 pontos)
- Estigma Social: Bárbaro (-15 pontos)
- Teimosia (-5 pontos)
- Veracidade (-5 pontos)
- Riqueza: Pobre (-15 pontos)
- Juventude (-4 pontos)

Perícias:

- Conhecimento do Terreno (Ciméria) 13 (1 ponto); Machado/Maça 14 (2 pontos); Ferreiro/NT 2 12 (1 ponto); Briga 13 (1/2 ponto); Espadas de Lâmina Larga 15 (4 pontos); Escalada 15 (4 pontos); Pesca 12 (1/2 ponto); Faca 14 (1 ponto); Corrida 12 (1 ponto); Escudo 15 (2 pontos); Lança 13 (1 ponto); Furtividade 14 (2 pontos); Manha 12 (1 ponto); Sobrevivência (Montanha) 12 (1 ponto); Natação 14 (1 ponto); Tática 12 (2 pontos); Arremesso 14 (4 pontos); Rastreamento 12 (1 ponto)

Línguas:

- Cimério 13 (0 pontos); Hiperboreano 11 (1/2 ponto); Nordheim 11 (1/2 ponto); Zamorano 11 (1/2 ponto)

Peculiaridades:

- Dizer o que pensa (-1 ponto)
- Não gosta de ser chamado de mentiroso (-1 ponto)
- Sensível com relação à sua idade (-1 ponto)
- Despreza fala com sotaque cimério (-1 ponto)
- Desdém para com a civilização (-1 ponto)

Conan nasceu em um campo de batalha na Ciméria. Essa região isolada do norte é uma lenda para a maioria dos povos da Era Hiboriana. Das terras civilizadas, apenas os aquilonianos têm algum contato regular com os cimérios, um contato que é quase exclusivamente hostil. O pai de Conan, um ferreiro, era um exilado de sua própria tribo. Apesar de ser um membro valioso para a tribo que adotou, ele continuava sendo um forasteiro.

Como filho de um estrangeiro, Conan cresceu rápido, duro e solitário. Aos 15 anos sua força, perícia com armas e o temperamento mal-humorado já o haviam transformado num guerreiro respeitado. Naquele ano as tribos selvagens da Ciméria se uniram para destruir os gunderlandeses intrusos em Venarium. Conan estava na frente de batalha e Venarium foi derrotada.

Talvez tenha sido a visão da luxúria do sul, ou talvez o grande jovem estivesse simplesmente deixando seu lar. Depois de Venarium, ele não era mais capaz de se dedicar à vida de caça e pastoreio que era apropriada a um jovem cimério. Ele foi se aventurando no norte com o bando de Njal de Asgard. Ele aprendeu novas técnicas de combate durante os ataques aos hiperbóreos, e libertou a filha de Njal dos Bruxos de Louhi. O próprio Conan não teve sorte e terminou a aventura capturado pelos hiperbóreos.

Ele fugiu e liderou os hiperbóreos em uma perseguição épica através das vastidões do norte. A melhor saída era em direção ao sul através das montanhas até as terras civilizadas. (Embora os nemédios possam hesitar em chamar a Britúnia de civilizada). Depois de escapar da Hiperbórea, parece que ele nunca mais considerou a hipótese de um retorno imediato para o norte. O período que viveu como escravo deixou-o com preconceito contra os servos de Louhi e aumentou sua impaciência e inquietação em conhecer as terras civilizadas.

Conan se dirigiu ainda mais para o sul, para Arenjun, a cidade dos ladrões, notória mesmo entre as perversas cidades de Zamora. Ele tinha pouco a oferecer além de um braço forte e a disposição de correr riscos. Isso o levou ao Maul, santuário criminoso de Arenjun, e à profissão de ladrão. Em uma taverna ele ouviu falar de Yara, o sacerdote, de sua torre inexpugnável e o misterioso tesouro chamado Coração do Elefante. Com uma pequena pausa para matar um kothiano sarcástico, Conan começa a trabalhar no que seria uma obra-prima do crime. Se havia alguma coisa que ele não tinha, não era nem ambição, nem auto-confiança.

Esse é Conan no final de sua adolescência, quando ele embarca em uma de suas primeiras grandes explorações. Ele tem 1,80 m de altura e pesa 85 quilos. Sua pele clara e a combinação de olhos azuis e cabelos pretos indicam sua origem ciméria para todos os olhos condecorados. Ele é um lutador habilidoso com a espada e o escudo, e aprendeu algumas técnicas, tanto quanto o desleixado estilo de batalha do norte permitiu. Ele é analfabeto e consegue poucos dos complexos padrões da vida civilizada. Seu desprezo, muitas vezes expressado, pela suavidade dos homens civilizados é no mínimo parcialmente para camuflar sua incerteza. Ele tem muita consciência de sua pouca idade, e tenta escondê-la. Ele é um herói em potencial, mas ainda não atingiu maturidade física nem mental. Ele tem de desenvolver tanto os músculos quanto a sabedoria antes de se tornar Amra, o Leão, ou o Rei Conan.

ST	16 (80 pontos)	Velocidade: 7,25
DX	15 (60 pontos)	Deslocamento: 8 (bônus devido à perícia Corrida)
IQ	13 (30 pontos)	Esquiva: 8
HT	14 (45 pontos)	Aparar: 9 (bônus igual a +1 nas defesas ativas devido à Vantagem Reflexos em Combate)
		Bloqueio: 8

Vantagens:

Senso de Direção (5 pontos)
 Prontidão +3 (15 pontos)
 Carisma +1 (5 pontos)
 Reflexos em Combate (15 pontos)
 Noção do Perigo (15 pontos)
 Alto Limiar de Dor (10 pontos)
 Imunidade (10 pontos)
 Alfabetização (10 pontos)
 Sorte (15 pontos)
 Visão Noturna (10 pontos)
 Visão Periférica (15 pontos)
 Recuperação Alígera (5 pontos)
 Força de Vontade +5 (20 pontos)
 Rjeza RD 1 (10 pontos)

Desvantagens:

Mau-Humor (-10 pontos)
 Dever: Para com o exército turaniano, quase todo o tempo (-10 pontos)
 Fobia: Magia (manafobia) - suave (-10 pontos)
 Senso de Dever: para com todas as mulheres (-10 pontos)
 Senso de Dever: para com os companheiros (-10 pontos)
 Estigma Social: Bárbaro (-15 pontos)
 Testemunha (-5 pontos)
 Veracidade (-5 pontos)

Perícias:

Conhecimento do Terreno (Ciméria) 13 (1 ponto), (o Leste) 12 (1/2 ponto), (Turan) 13 (1 ponto), (Zamora) 12 (1/2 ponto); Machado/Maça 15 (2 pontos); Ferreiro/NT 3 13 (2 pontos); Arco 15 (4 pontos); Briga 15 (1 ponto); Espadas de Lâmina Larga 16 (4 pontos); Boemia 13 (1 ponto); Escalada 16 (4 pontos); Besta 14 (1/2 ponto); Sacar Rápido (Flecha) 14 (1/2 ponto), (Espada) 15 (1 ponto); Primeiros Socorros/NT 3 12 (1/2 ponto); Pesca 12 (1/2 ponto); Jogo 11 (1/2 ponto); Salto 13 (1/2 ponto); Faca 15 (1 ponto); Liderança 13 (2 pontos); Cavalar 15 (2 pontos); Corrida 12 (1 ponto); Escudo 16 (2 pontos); Lança 16 (4 pontos); Furtividade 13 (2 pontos); Sobrevivência (Montanha) 12 (1 ponto), (Planícies) 12 (1 ponto); Natação 15 (1 ponto); Tática 14 (6 pontos); Arranhamento 15 (4 pontos); Rastreamento 12 (1 ponto); Espada de Duas Mão 15 (2 pontos); Manha 13 (2 pontos)

Línguas:

Ciméria 13 (0 pontos); Hirkaniano 11 (1/2 ponto); Hiperboreano 11 (1/2 ponto); Khitaiano 11 (1/2 ponto); Nordheimr 11 (1/2 ponto); Shemita 11 (1/2 ponto); Turaniano 11 (1/2 ponto); Zamorano 11 (1/2 ponto)

Peculiaridades:

Diz o que pensa (-1 ponto)
 Não gosta de ser chamado de mentiroso (-1 ponto)
 Flerta com as mulheres que ele acha que estão disponíveis (-1 ponto)
 Gosta de viajar (-1 ponto)
 Sempre fala com um sotaque cimério (-1 ponto)

Conan logo se tornou um especialista em ladroagem, mas a vida de um fora-da-lei era muito restritiva para se adequar às suas ambições. Ele se aproximou do estilo de vida hiboriano dominante, como um aventureiro e recuperador de objetos perdidos contratado. O problema com esses dois empregos, como Conan veio a descobrir, era o fato de que os objetos valiosos pareciam estar, com muita frequência, associados a feiticeiros.

Depois de alguns anos Conan foi persuadido a tentar a vida de soldado no exército em expansão do rei Yildiz de Turan. Ele tinha um braço forte e um talento especial para táticas menores usadas nos ataques de bandidos; ele logo aprendeu que isso não era o suficiente para ter sucesso ou até mesmo sobreviver em guerras civilizadas. Ele era um cavaleiro medíocre e não tinha quase nenhum conhecimento de armas de projeto.

Sua falta de habilidade o condenou a serviços auxiliares que davam pouco status e pagavam pouco. Ele teve de engolir uma parte de seu orgulho para pedir ajuda para aprender a calvagar; a usar a complexa e lenta, mas acurada, besta; e a manusear a arma supremamente hirkaniana, o arco compósito. Muitas horas de prática tediosa transformaram-no num soldado competente e num arqueiro perfeito.

O poderoso e ambicioso jovem soldado conseguiu causar uma impressão favorável em seus superiores. Ele era usado em campanhas normais ou como escolta militar em missões diplomáticas. Nessas excursões ele acabou se familiarizando com as Montanhas Himelanas, o deserto Zuaig, a estepe hirkaniana, o Mar Vilayet e o longo caminho das caravanas até Khitai. Todos esses lugares viriam a se tornar cenário de suas futuras proezas. Foi nessa época que Conan conheceu Juma, o kushita, o maior amigo de sua juventude e um dos poucos guerreiros que poderia se equiparar ao cimério em uma escaramuça. O que parecia ser uma carreira promissora nas forças armadas turanianas foi abruptamente interrompida quando Conan se envolveu com a mulher errada, a amada de seu oficial comandante.

Esse é Conan no começo do livro *Conan and The Spider God*. Ele tem 22 anos de idade e já atingiu o ápice de sua forma física, com 2,00 m de altura e 90 kg. Sua pele clara está tão bronzeada pelo sol que ele pode passar por um nativo das terras do sul. Ele está mais sofisticado a respeito da vida civilizada, mas ainda a partir da perspectiva limitada de um fora-da-lei e um soldado. Ele gostou de comandar e nunca mais se sentirá satisfeito como um fora-da-lei solitário ou como um soldado comum.

Durante três anos, Conan navegou com os Piratas da Costa Negra, onde ele ficou conhecido como Amira, o Leão.





ST 17 (100 pontos)
DX 15 (60 pontos)

IQ 13 (30 pontos)
HT 15 (60 pontos)

Velocidade: 7.5
Deslocamento: 9 (bônus devido à perícia Corrida)
Esquiva: 8
Aparar: 10 (bônus igual +1 nas defesas ativas devido à Vantagem Reflexos em Combate)
Bloqueio: 9

Vantagens:

Senso de Direção (5 pontos)
 Prontidão +3 (15 pontos)
 Carisma +2 (10 pontos)
 Reflexos em Combate (15 pontos)
 Noção do Perigo (15 pontos)
 Alto Limiar de Dor (10 pontos)
 Imunidade (10 pontos)
 Alfabetização (10 pontos)
 Sorte (15 pontos)
 Visão Noturna (10 pontos)
 Visão Periférica (15 pontos)
 Recuperação Alígera (5 pontos)
 Força de Vontade +5 (20 pontos)
 Riqueza RD 1 (10 pontos)

Desvantagens:

Mau-Humor (-10 pontos)
 Inimigo: Grupo grande, capitães de navio das nações da costa hiboriana, aparecem muito raramente (-15 pontos)
 Fanatismo: Amor por Bélit (-15 pontos)
 Impulsividade (-10 pontos)
 Fobia: Magia (manafobia) — suave (-10 pontos)
 Reputação: Pirata, -4, grupo grande de pessoas, todos os povos da costa do Mar do Oeste, reconhecido de vez em quando (-5 pontos)
 Senso de Dever: Para com Bélit (-5 pontos)
 Senso de Dever: Para com todas as mulheres (-10 pontos)
 Senso de Dever: Para com os companheiros (-10 pontos)
 Estigma Social: Bárbaro (-15 pontos)
 Teimosia (-5 pontos)
 Veracidade (-5 pontos)
 Riqueza: Batalhador (-10 pontos)

Perícias:

Conhecimento do Terreno (Costa Negra) 13 (1 ponto), (Reinos Negros) 12 (1/2 ponto), (Ciméria) 13 (1 ponto), (o leste) 12 (1/2 ponto), (Turânio) 13 (1 ponto); Machado/Maçã 15 (2 pontos); Ferreiro/NT3 13 (2 pontos); Remo/Vela 14 (1 ponto); Arco 17 (16 pontos); Briga 16 (2 ponto); Espadas de Lâmina Larga 18 (16 pontos); Boemia 15 (2 pontos); Escalada 16 (4 pontos); Besta 16 (2 pontos); Sacar Rápido (Flecha) 16 (2 pontos), (Espada) 17 (4 pontos); Primeiros Socorros/NT3 14 (2 pontos); Pesca 12 (1/2 ponto); Jogo 14 (4 pontos); Salto 16 (2 pontos); Faca 18 (8 pontos); Liderança 17 (10 pontos); Cavalgar 16 (4 pontos); Corrida 18 (24 ponto); Marinhagem/NT3 15 (4 pontos); Escudo 16 (2 pontos); Lança 17 (18 pontos); Furtividade 18 (16 pontos); Manha 14 (4 pontos); Sobrevivência (Selva) 14 (4 pontos), (Montanha) 16 (8 pontos), (Planície) 16 (8 pontos); Natação 15 (1 ponto); Tática 15 (8 pontos); Arremesso 16 (8 pontos); Rastreamento 16 (8 pontos); Espada de Duas Mãos 17 (8 pontos)

Línguas:

Argoseano 11 (1/2 ponto); Cimério 13 (0 pontos); Hiperboreano 11 (1/2 ponto); Hirkaniano 11 (1/2 ponto); Kaitaiano 11 (1/2 ponto); Kushita 11 (1/2 ponto); Nordheimr 11 (1/2 ponto); Shemita 11 (1/2 ponto); Turaniano 11 (1/2 ponto); Zamorano 11 (1/2 ponto); Zingarano 11 (1/2 ponto)

Peculiaridades:

Diz o que pensa (-1 ponto)
 Não gosta de ser chamado de mentiroso (-1 ponto)
 Gosta de boemia (-1 ponto)
 Gosta de um combate (-1 ponto)
 Sempre fala com um sotaque cimério (-1 ponto)

Depois de deixar o exército turaniano, Conan tentou diversas ocupações. Ele voltou à Ciméria para uma breve visita, e uma vez mais participou de batalhas com os aesiões. Sobreviveu a uma batalha sangrenta apenas para se enredar com Atali, a filha de Ymir.

Cansado do primitivismo e da magia do norte, Conan retornou para as terras hiborianas e criou uma companhia mercenária. Ele obteve algum sucesso como capitão em Nemédia e Coríntia. Depois cometeu o erro de se dirigir até Argos numa época de pouco trabalho (o que os civilizados chamam de paz). Suas noções de honra entraram em choque com a lei argoseana. Conan subiu no convés do navio cargueiro Argus alguns passos à frente das autoridades argoseanas e partiu rapidamente para o mar.

Seu navio foi capturado por Bélit, a rainha pirata, e os dois imediatamente se apaixonaram. Durante três anos, Conan esteve contente em deixar sua ambição descansar, feliz em ser o tenente de sua comandante e amante. Eles saquearam a Costa Negra até Bélit ser morta em um ataque a uma esquecida cidade do mal. Angustiado, Conan voltou suas costas para o mar e se dirigiu por terra até os Reinos Negros.

Esse é Conan aos 27 anos. Fisicamente ele mudou pouco. Ele está ainda mais forte e mais resistente. Suas habilidades guerreiras já formidáveis foram afiadas e polidas nas mais duras escolas. Três anos no mar valeram-lhe um conhecimento razoável de navios e botes pequenos. Ele expandiu seu conhecimento de geografia incluindo a maior parte do continente turiano e grande parte do mar que o cerca. Como imediato de um dos piratas mais bem sucedidos da época, ele teve uma educação prática de primeira classe em pirataria e liderança em combate.

ST	18 (125 pontos)	Velocidade: 8
IQ	13 (30 pontos)	Deslocamento: 10 (bônus devido à perícia Corrida)
DX	16 (80 pontos)	Esquia: 9
HT	16 (80 pontos)	Aparar: 11 (bônus igual a +1 nas defesas ativas devido à Vantagem Reflexos em Combate)
		Bloqueio: 10

Vantagens:

Senso de Direção (5 pontos)
Prontidão +2 (15 pontos)
Carisma +2 (10 pontos)
Reflexos em Combate (15 pontos)
Noção do Perigo (15 pontos)
Alto Limiar de Dor (10 pontos)
Imunidade (10 pontos)
Alfabetização (10 pontos)
Sorte (15 pontos)
Visão Noturna (10 pontos)
Visão Periférica (15 pontos)
Recuperação Alérgica (5 pontos)
Força de Vontade +5 (20 pontos)
Rijeza RD 1 (10 pontos)

Desvantagens:

Inimigo: Grupo grande, capitães de navios das nações da costa hiboriana, aparecem muito raramente (-15 pontos)
Inimigo: Governo nacional, Império de Turan, aparece com muita freqüência (-80 pontos)
Fobia: Magia (manafobia) — suave (-10 pontos)
Reputação: Pirata, -4, todos os povos da costa do Mar do Oeste, reconhecido ocasionalmente (-3 pontos)
Reputação: Kozak, -4, todos os turanianos, reconhecido de vez em quando (-5 pontos)
Senso do Dever: Para com todas as mulhares (-10 pontos)
Senso do Dever: Para com os companheiros (-10 pontos)
Teimosia (-5 pontos)
Veracidade (-5 pontos)

Perícias:

Conhecimento do Terreno (Costa Negra) 13 (1 ponto), (Reinos Negros) 12 (1/2 ponto), (Ciméria) 13 (1 ponto), (o leste) 12 (1/2 ponto), (Turan) 13 (1 ponto), (Zamora) 13 (1 ponto); Machado/Maça 17 (4 pontos); Ferreiro/NT3 15 (6 pontos); Remo/Vela 15 (1 ponto); Arco 19 (24 pontos); Briga 18 (4 pontos); Espadas de Lâmina Larga 21 (32 pontos); Boemia 17 (4 pontos); Escalada 17 (4 pontos); Besta 17 (2 pontos); Sacar Rápido (Flecha) 18 (4 pontos), (Espada) 19 (8 pontos); Primeiros Socorros/NT 3 16 (6 pontos); Pesca 12 (1/2 ponto); Jogo 15 (6 pontos); Salto 17 (2 pontos); Faca 21 (24 pontos); Liderança 19 (14 pontos); Cavalgar 18 (8 pontos); Corrida 19 (24 pontos); Marinagem/NT3 15 (4 pontos); Escudo 19 (8 pontos); Lança 19 (16 pontos); Manha 15 (6 pontos); Sobrevivência (Deserto) 14 (4 pontos); (Selva) 14 (4 pontos), (Montanha) 16 (8 pontos), (Planícies) 16 (8 pontos); Natação 16 (1 ponto); Tática 18 (14 pontos); Arremesso 18 (16 pontos); Rastreamento 16 (8 pontos); Espada de Duas Mãos 18 (8 pontos)

Línguas:

Argoseano 11 (1/2 ponto); Cimério 13 (0 pontos); Hiperboreano 11 (1/2 ponto); Hirkanian 11 (1/2 ponto); Khitaiano 11 (1/2 ponto); Kushita 11 (1/2 ponto); Nordheim 11 (1/2 ponto); Shemita 11 (1/2 ponto);

Turaniano 11 (1/2 ponto); Zamorano 11 (1/2 ponto); Zingarano 11 (1/2 ponto)

Peculiaridades:

Diz o que pensa (-1 ponto)
Não gosta de ser chamado de mentiroso (-1 ponto)
Fala sempre com sotaque cimério (-1 ponto)
Não se sente confortável quanto está perto de magos (-1 ponto)
Gosta de boemia (-1 ponto)

Conan tentou pela primeira vez construir um império entre os Reinos Negros. Uma combinação de temperamento e intriga nativa o derrotaram. Ele foi para Khoraja e parecia ter encontrado uma posição de poder como general e amante da rainha-regente Yasmela, mas novamente teve de partir.

Conan tentou novamente a guerrilha mercenária, em um rebelião kothiana. Depois, juntou-se pela primeira vez aos kozaki. Os kozaki eram guerreiros respeitáveis que seguiam uma disciplina rígida quando em batalha. Estava óbvio que se fosse possível juntá-los aos corsários de Vilayet conhecidos como Irmadade Vermelha, eles poderiam formar uma força importante na luta pelo poder em Turan e na Hirkânia. Infelizmente, os turanianos também perceberam isso e massacraram os kozaki e os corsários.

Conan mudou-se para Khauran, um estado fronteiriço kosthiano, onde se tornou capitão da Guarda. Ele não se envolveu em um golpe e escapou para o deserto.

Conan começou sua carreira como líder no deserto, mas outra vez suas tropas eram numerosas demais para serem toleradas por Turan. Depois de algumas aventuras no deserto que mais uma vez envolveram magia demais, Conan apareceu sozinho num posto avançado do deserto de Zamboula. Aqui ele deu cabo de uma fortuna em uma gigantesca bebedeira. É possível que o fracasso de mais uma tentativa de comando tenha sido demais mesmo para seu ego bem protegido. Depois de algumas aventuras particulares, Conan ouviu dizer que os kozaki e a Irmadade Vermelha haviam voltado à ativa e retornando ao Vilayet.

Dessa vez ele transformou uma coalizão de bandoleiros e piratas em uma potência realmente formidável. Durante algum tempo, ele negocou com o governo de Turan como se fosse um monarca independente. O rei Yezdigerd reuniu todas as forças de Turan contra a confederação criminosa.

Esse é Conan às vésperas de seu confronto com as tropas de Yezdigerd. Ele tem pouco mais de trinta anos, e está numa forma física mais espantosa do que nunca. A imprudência e os acessos de fúria fáceis de sua juventude deram lugar à astúcia e à precaução (pelo menos na maior parte do tempo). Sua aspiração agora é se transformar em um poder na região; ele não ficará contente em ser apenas mais um capitão de soldados contratados.





ST	19 (150 pontos)	Velocidade: 8
IQ	13 (30 pontos)	Deslocamento: 10 (bônus devido à perícia Corrida)
DX	16 (80 pontos)	Esquivar: 9
HT	16 (80 pontos)	Aparar: 12 (bônus igual a +1 nas defesas ativas devido à Vantagem Reflexos em Combate) Bloqueio: 11

Vantagens:

- Senso de Direção (5 pontos)
- Prontidão +3 (15 pontos)
- Carisma +2 (10 pontos)
- Reflexos em Combate (15 pontos)
- Noção do Perigo (15 pontos)
- Alto Limiar de Dor (10 pontos)
- Imunidade (10 pontos)
- Alfabetização (10 pontos)
- Sorte (15 pontos)
- Visão Noturna (10 pontos)
- Visão Periférica (15 pontos)
- Recuperação Alígera (5 pontos)
- Status 8 (Rei de um país importante) (40 pontos)
- Força de Vontade +5 (20 pontos)
- Rijeza RD 1 (10 pontos)

Desvantagens:

- Dever: Para com a Aquilônia, quase todo o tempo (-15 pontos)
- Inimigo: Grupo grande, capitães de navio de nações da costa hiboriana, aparecem raramente (-15 pontos)
- Inimigo: Governo nacional, Império de Turan, aparece raramente (-20 pontos)
- Fobia: Magia (manafobia) — suave (-10 pontos)
- Reputação: Pirata, -4, todos os povos da costa do Mar do Oeste, reconhecido de vez em quando (-3 pontos)
- Reputação: Kozak, -4, todos os turanianos, reconhecido de vez em quando (-3 pontos)
- Senso do Dever: Para com todas as mulheres (-10 pontos)
- Senso do Dever: Para com os companheiros (-10 pontos)
- Senso do Dever: Para com a Aquilônia (-10 pontos)
- Teimosia (-5 pontos)
- Veracidade (-5 pontos)

Perícias:

Conhecimento do Terreno (Aquilônia) 12 (1/2 ponto), (Costa Negra) 13 (1 ponto), (Reinos Negros) 12 (1/2 ponto), (Ciméria) 13 (1 ponto), (Conajohara) 15 (4 pontos), (o leste) 12 (1/2 ponto), (os Sertões Pictos) 12 (1/2 ponto), (Turân) 13 (1 ponto), (Zamora) 13 (1 ponto); Machado/Maça 18 (8 pontos); Ferreiro/NT3 15 (6 pontos); Remo/Vela 15 (1 ponto); Arco 21 (40 pontos); Briga 20 (16 pontos); Espadas de Lâmina Larga 23 (56 pontos); Boêmia 17 (4 pontos); Escalada 17 (4 pontos); Besta 17 (2 pontos); Sacar Rápido (Flecha) 19 (8 pontos), (Espada) 20 (16 pontos); Primeiros Socorros/NT3 16 (6 pontos); Pesca 12 (1/2 ponto); Jogo 17 (10 pontos); Salto 18 (4 pontos); Faca 21 (24 pontos); Liderança 20 (16 pontos); Navegação 13 (4 pontos); Ocultismo 12 (1 ponto); Cavalar 18 (8 pontos); Corrida 19 (24 pontos); Marinagem/NT3 15 (4 pontos); Escudo 20 (16 pontos); Lança 20 (24 pontos); Furtividade 19 (16 pontos); Manha 15 (6 pontos); Sobrevivência (Deserto) 14 (4 pontos), (Selva) 14 (4 pontos), (Montanha) 16 (8 pontos), (Florestas) 16 (8 pontos); Natação 16 (1 ponto); Tática 18 (14 pontos); Arremesso 18 (16 pontos); Rastreamento 16 (8 pontos); Espada de Duas Mãos 20 (24 pontos)

Línguas:

Aquiloniano 12 (1 ponto); Argoseano 11 (1/2 ponto); Cimério 13 (0 pontos); Hiperbóreo 11 (1/2 ponto); Hirkaniano 11 (1/2 ponto); Khitaiano 11 (1/2 ponto); Kushita 11 (1/2 ponto); Nordheimr 11 (1/2 ponto); Shemita 11 (1/2 ponto); Turaniano 11 (1/2 ponto); Zamorano 11 (1/2 ponto); Zingarano 11 (1/2 ponto)

Peculiaridades:

- Diz o que pensa (-1 ponto)
- Não gosta de ser chamado de mentiroso (-1 ponto)
- Fala sempre com um sotaque cimério (-1 ponto)
- Não se sente confortável quando está perto de magos (-1 ponto)
- Gosta de boemia (-1 ponto)

Depois que Yezdigerd massacrou os kozaki, Conan passou dez anos se aventurando. Ele tentou se estabelecer no Iranistão, nas Hímeias e em Tombalk. Ele passou um tempo considerável no mar tanto com os piratas barachos e como capitão de um navio corsário zingarano. Nenhuma de suas aventuras foi bem sucedida.

Mais tarde, ele acabou voltando para o norte. Lá ele ouviu dizer que a expansão aquiloniana em direção às terras dos pictos estava elevando a temperatura daquela fronteira a um ponto interessante. A escalada de Conan foi rápida, de batedor a capitão e depois general. Ele derrotou os pictos em uma grande batalha em Velitrium e foi recebido em Tarantia com um júbilo frenético. A exaltação foi grande demais para o gosto de Numedides, o cruel e invejoso soberano da Aquilônia. Conan foi privado de seu posto e jogado na prisão acusado de traição. (Pode ser que Numedides tenha recebido alguma informação com relação ao número de vezes que Conan acabou tomando o lugar de seu comandante.) Conan foi libertado por amigos. Depois de algumas aventuras sensacionais nos Sertões Pictos, ele liderou um exército de libertação contra a Aquilônia e estrangulou Numedides nos degraus que levavam a seu trono.

Esse é Conan com pouco mais de 40 anos, logo após seu triunfo sobre Numedides. Ele está mais duro e fisicamente mais forte do que antes, e tornou-se um mestre de armas praticamente sem igual. Ele acrescentou algumas habilidades estratégicas a seu conhecimento de táticas, e tem uma certa prática como homem de Estado. Agora que conquistou seu reino, ele irá saber se conseguirá governá-lo.

Bélit foi o maior amor de Conan e a única mulher que foi dona de seu coração durante a maior parte de sua vida. A história de seus últimos dias juntos ("A Rainha da Costa Negra") é uma das grandes tragédias da saga de Conan. 26 anos, cabelos negros, olhos escuros, pele clara, 1,80 m, 60 kg.

ST 12, DX 16, IQ 12, HT 12.

Velocidade Básica 7; Deslocamento 7

Esquiva 8; Aparar 9; Bloqueio 7.

Vantagens: Aliado (N'Gora); aparece no caso de um resultado menor ou igual a 15); Grupo Aliado (100 guerreiros Suba; aparece no caso de um resultado menor ou igual a 15); Aparência (Muito Bonita) +2/+6; Carisma +3; Reflexos em Combate.

Desvantagens: Sanguinolência; Inimigo (marinhas das nações da costa hiboriana, no caso de um resultado menor ou igual a 6); Fanatismo (Amor por Conan); Cobiça; Intolerância (para com estígios, argoseanos e todos os traficantes de escravos); Excesso de Confiança; Reputação (Pirata, -4, todos os povos da costa do Mar do Oeste; reconhecida no caso de um resultado menor ou igual a 10); Senso do Dever (para com Conan); Voto (Vingança contra os estígios, argoseanos e todos os traficantes de escravos).

Peculiaridades: Gosta de rubis; Sensual; Vaidosa a respeito de sua beleza; Orgulho de suas origens; Impaci-ente.

Perícias: Acrobacia 16; Conhecimento do Terreno (Costa Negra) 13, (Costa Hiboriana) 13, (Shem) 12; Arco 18; Espadas de Lâmina Larga 17; Dança 16; Sacar Rápido (Flecha) 18, (Espada) 18; Joalheiro/NT3 11; Salto 17; Faca 18; Liderança 12; Comércio 13, Navegação/NT3 12; Marinhagem/NT3 14; Sobrevivência (Selva) 11, (Ilha/Praia) 13, (Mar) 14; Natação 16; Táticas 16.

Línguas: Argoseano 11; Kushita 11; Shemita 12; Estígio 11; Suba 12.



VALÉRIA DA IRMANDADE VERMELHA

Valéria é uma guerreira incomum, do tipo raro que luta ao lado (e contra) homens, e espera ser tratada como uma igual. Apesar desse ponto de vista ser tratado com um certo escárnio pela maioria dos hiborianos, existe um



número de mulheres guerreiras competentes grande o suficiente para manter os importunos em um nível míni-mo.

Valéria aparece na história "Red Nails", na qual ela e Conan viajam juntos (mais ou menos) para o interior dos Reinos Negros. Ela não é nenhuma "garota tímida", mas Conan a resgata do vilão da história mantendo a verdadeira tradição *pulp*.

26 anos, cabelos loiros, olhos azuis, pele clara, 1,80 m, 62 kg.

ST 13, DX 14, IQ 12, HT 13.

Velocidade Básica 6,75; Deslocamento 8.

Esquiva 7; Aparar 9; Bloqueio 6.

Vantagens: Senso de Direção; Aparência (Bonita) +2/+4; Reflexos em Combate; Bom Senso; Intuição; Reputação (Pirata +2; junto aos piratas, reconhecida no caso de um resultado menor ou igual a 13).

Desvantagens: Reputação (Pirata, -2 junto aos moradores da costa, reconhecida no caso de um resultado menor ou igual a 7); Riqueza (Batalhadora).

Peculiaridades: Não gosta de uma luta injusta; Decep-ciona-se facilmente; Gosta de lutar a favor dos oprimi-dos; Orgulha-se de sua habilidade de lutar; Quer ser tratada como um homem.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Aquilônio) 12, (costa hiboriana) 11; Espadas de Lâmina Larga 16; Es-calada 15; Sacar Rápido (Espada) 16; Salto 15; Lide-rança 11; Navegação/NT3 11; Corrida 14; Marinhagem/NT3 11; Sobrevivência (Ilha/Praia) 12; Natação 14; Tática 11.

Línguas: Aquiloniano 12; Argoseano 10; Shemita 10.

ISPARANA

Isparana é uma agente do khan de Zamboula. Seus encontros com Conan estão nos romances *Conan and the Sorcerer*, *Conan the Mercenary* e *Conan: The Sword of Skelos*.

27 anos, cabelos negros, olhos escuros, pele bronzeada, 1,75 m, 52 kg.

ST 11, DX 14, IQ 11, HT 10.

Velocidade Básica 5,75; Deslocamento 7.

Esquiva 5; Aparar 8; Bloqueio 5.

Vantagens: Aparência (Bonita) +2/+4; Sorte.



Desvantagens: Mau-Humor; Dever (para com o khan de Zamzabar, no caso de um resultado menor ou igual a 15).

Peculiaridades: Gosta de nadar; Não gosta de facas cegas; Gosta do escuro; Gosta de homens mais jovens; Prefere espadas curvas.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Zamzabar) 11; Espadas de Lâmina Larga 16; Escalada 15; Detecção de Mentiras 10; Fuga 14; Lâbia 13; Ocultamento 13; Salto 14; Faca 17; Arrombamento 13; Punga 14; Cavalgar (Cavalo) 14, (Cavalo) 14; Corrida 12; Sombra 14; Furtividade 14; Sobrevivência (Deserto) 11; Rastreamento 11.

Línguas: Turaniano 11; Zingarano 11.

KARELA, O FALCÃO VERMELHO

Karela é chefe de um grupo de bandidos que encontrou Conan pela primeira vez no deserto, onde ela o entregou para seu bando. Conan e Karela compartilham um relacionamento de amor e ódio ao longo de vários livros. O que existe a seguir é a descrição do Falcão Vermelho no momento em que Conan a conheceu em *Conan the Invincible*.

25 anos, cabelos ruivos, olhos verdes, pele bronzeada, 1,75 m, 55 kg.

ST 13, DX 15, IQ 11, HT 11.



Velocidade Básica 6,5; Deslocamento 8.

Esquiva 7; Aparar 10; Bloqueio 6.

Vantagens: Prontidão +2; Aliado (Hordo, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 15); Grupo Aliado (40 ladrões; aparecem no caso de um resultado menor ou igual a 15); Aparência (Bonita) +2/+4; Carisma +2; Reflexos em Combate; Sorte Extraordinária; Força de Vontade +5.

Desvantagens: Mau-humor; Sanguinolência; Inimigo (Milícia zamorana; aparece no caso de um resultado menor ou igual a 15); Cobiça; Excesso de Confiança; Reputação (bandida, -4, turanianos, reconhecida no caso de um resultado menor ou igual a 10).

Peculiaridades: Tem orgulho de sua habilidade em combate; Tem muita confiança em Derketo.

Perícias: Dissimulação 12; Conhecimento do Terreno (deserto turaniano) 15; Espadas de Lâmina Larga 19; Escalada 14; Salto 15; Liderança 14; Cavalgar (Cavalo) 14; Corrida 13; Tática 11.

Línguas: zamorano 11.



RAINHA ZENÓBIA

A rainha Zenóbia é o último grande amor de Conan. Zenóbia é a única mulher com quem Conan se casou, e ele passou mais tempo com ela do que com qualquer outra em sua vida.

Conan conheceu Zenóbia no palácio nemédio em Belverus, quando foi raptado pelo rei Tarascus. Zenóbia, que era uma escrava no harém de Tarascus, ajudou Conan a fugir para recuperar seu império. Em troca ele prometeu a ela um reino. A descrição a seguir corresponde a Zenóbia no dia em que ela foi coroada rainha da Aquilonia.

26 anos, cabelos negros, pele clara, 1,65 m, 48 kg.

ST 10, DX 11, IQ 12, HT 9.

Velocidade Básica 5,25; Deslocamento 5.

Esquiva 5, Aparar 5, Bloqueio 3.

Vantagens: Aparência (Muito Bonita) +2/+6; Bom Senso; Voz Melodiosa.

Desvantagens: Fanatismo (Amor por Conan); Baixo Limiar de Dor; Veracidade.

Peculiaridades: Sempre usa um corpete decotado; Gosta de facas grandes; Gosta de homens altos; Romântica; Confia em Estranhos.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Nemédia) 12; Arco 12; Diplomacia 12; Faca 12; Alaúde 11; Cavalgar 10; Trato Social 14; Sex Appeal 18; Canto 12.

Línguas: Nemédio 12; Aquiloniano 12.



JUMA, O KUSHITA

Juma, o kushita, é um dos dois guerreiros que poderiam ser comparados com Conan (Sigurd, de Vanaheim, era o outro). Juma foi capturado por traficantes de escravos quando era garoto, e trabalhou muitos anos como escravo no campo em Shem. Quando cresceu, seus mestres o venderam para a arena argoseana como aprendiz de gladiador.

Juma foi libertado por sua vitória nos jogos organizados para celebrar a vitória do rei Milo, de Argos, sobre o rei Ferdrugo, de Zingara. Ele foi para o leste, e acabou se juntando aos soldados do rei Yildiz, de Turan.

Conan conheceu Juma quando os dois viajavam pela Hirkânia para entregar uma das filhas de Yildiz ao grande khan dos nômades kuigar (em "The City of Skulls"). Depois eles se separaram, e não se encontraram mais até *Conan the Buccaneer*.

23 anos, cabelos negros, olhos castanhos, pele negra, 2,00 m, 110 kg.

ST 16, DX 14, IQ 12, HT 14.

Velocidade Básica 7; Deslocamento 8.

Esquiva 8; Aparar 8; Bloqueio 9.

Vantagens: Reflexos em Combate; Alto Limiar de Dor; Facilidade para Línguas +2; Recuperação Alígera; Força de Vontade +3; Rijeza (RD 1).

Desvantagens: Dever (para com o exército turaniano, no caso de um resultado menor ou igual a 15); Primitivismo (-2 NTs); Senso de Dever (para com os companheiros); Estigma Social (Bárbaro); Riqueza (Pobre).

Peculiaridades: Não gosta de traficantes de escravos nem da escravidão; Caçoas das "esquisitices" dos povos civilizados; Gosta de guerras civilizadas; Otimismo persistente; Quer um dia ser rei.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Shem) 12, (Argos) 11, (Turan) 11; Machado/Maça 15; Briga 15; Espadas de Lâminas Largas 15; Boemia 13; Escalada 15; Sacar Rápido (Espada) 14; Salto 15; Cavalgar (Cavalo) 14; Corrida 12; Escudo 16; Lança 15; Bastão 15; Espada de Duas Mãos 15.

Línguas: Argoseano 11; Kothiano 11; Kushita 12; Shemita 12; Turaniano 12.

Equipamento: Cota de malha até os joelhos com mangas compridas (DP 3/RD 4; DP 1/RD 2 contra perfura-

ção); Celada (DP 3/RD 4); Cimitarra (1d + 2 corte/2D + 4 perfuração); Escudo médio (DP 3); Uniforme turaniano.

TAURVS DE NEMÉDIA

Taurus da Nemédia era um ladrão zamorano que se uniu a Conan em "The Tower of the Elephant". Ele era venerado como um príncipe dos ladrões em Shadizar, e tinha uma reputação de tentar apenas os assaltos mais difíceis. Taurus é digno de nota por ter sido um dos poucos personagens que se uniu a Conan em uma história escrita por Howard; a maioria das histórias originais retratam Conan sozinho ou como líder de um bando.

35 anos, cabelos negros, olhos castanhos, pele morena, 1,90 m, 125 kg.

ST 12, DX 15, IQ 12, HT 12.

Velocidade Básica 6,75; Deslocamento 8.

Esquiva 7; Aparar 9, Bloqueio 9.

Vantagens: Senso de Direção; Prontidão +5; Ambidestría; Reflexos em Combate; Ultra-Flexibilidade das Juntas; Facilidade para Línguas +3; Alfabetização; Visão Noturna; Reputação (Príncipe dos ladrões, +2, ladrões zamoranos, reconhecido no caso de um resultado menor ou igual a 7); Visão Periférica.

Desvantagens: Inimigo (polícia de Shadizar, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 9); Excesso de Confiança; Excesso de Peso; Reputação (Ladrão, -3, zamoranos, reconhecido no caso de um resultado menor ou igual a 10).

Peculiaridades: Gosta de se gabar de suas proezas; Prefere trabalhar sozinho.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Shadizar) 14; Blackjack 15; Zarabatana 15; Broquel 16; Escalada 18; Disfarce 14; Fuga 18; Lábia 14; História 12; Ocultamento 14; Salto 16; Faca 18; Arremesso de Faca 18; Arrombamento 14; Ocultismo 12; Punga 15; Venefício 13; Corrida 10; Captação 12; Espadas Curtas 16; Manha 12; Armadilhas 15.

Línguas: Aquiloniano 14; Brituniano 13; Coríntio 13; Nemédio 14; Estígio 14; Zamorano 15.

Equipamento: Jaqueta de couro, facas, espada curta, corda de escalada e arpéu.





SIGURD DE VANAHEIM

Sigurd, de Vanaheim, era um bárbaro do norte, bastante parecido com Conan. Ele deixou as terras áridas do norte e passou a maior parte de sua vida adulta como um pirata baracho. Sigurd podia sempre ser encontrado com os braços em torno de uma moça e uma jarra de cerveja na mão.

Sigurd encontrou Conan pela primeira vez na Ilha Sem Nome em *Conan the Buccaneer*, na qual ele e seus companheiros de navio haviam naufragado. Ele viajou com Conan por algum tempo, mas os dois tomaram rumos diferentes quando Conan deixou o Mar do Oeste. Eles se encontraram novamente em *Conan of the Isles*, e Sigurd estava com Conan naquela última fatídica viagem pelo Mar do Oeste.

Essa descrição corresponde a Sigurd exatamente antes de naufragar na Ilha Sem Nome.

33 anos, cabelos ruivos, olhos azuis, pele clara, 2,00 m, 85 kg.

Velocidade Básica 7; Deslocamento 8.

Esquiva 8; Aparar 9; Bloqueio 10.

Vantagens: Senso de Direção; Prontidão +2; Reflexos em Combate; Sorte; Recuperação Alígera.

Desvantagens: Excesso de Confiança; Riqueza (Batalhador).

Peculiaridades: Come carne de porco cozida em cerveja choca; Esvazia canecas de cerveja de um só gole; Perfuma sua barba em ocasiões sociais; Joga dados com a mão esquerda; Roga pragas usando partes do corpo de divindades obscuros, p.ex. "Pelos cornos de Shaitan e pela pandulho de Moloch!"

Perícia: Conhecimento do Terreno (Vanaheim) 13, (Ilhas Barachas) 13; Machado/Maça 17; Briga 16; Espadas de Lâminas Largas 17; Boêmia 16; Escalada 15; Sacar Rápido (Espada) 15; Salto 15; Navegação 17; Corrida 13; Marinagem 17; Escudo 18

Línguas: Aquiloniano 12; Argoseano 13; Vanir 13; Zingarano 12.

Equipamento: Machado, cota de malha comprida.

ST 16, DX 14, IQ 11, HT 13

HORDO

Hordo é mais um companheiro de Karella do que de Conan (v. pág. 122). Hordo é o parceiro, protetor e tenente de Karella. Ele é um protecionista feroz de Karella; há poucas coisas em sua vida mais importantes do que isso. A origem da ligação entre os dois personagens não é discutida nas histórias. A descrição que veremos a seguir

corresponde a Hordo na primeira vez que ele foi visto em *Conan the Invincible*.

42 anos, cabelo e barba negros, olhos verdes, pele morena e áspera, uma grande cicatriz no rosto, 1,95 m, 80 kg. ST 14, DX 12, IQ 10, HT 13.

Velocidade Básica 6,5; Deslocamento 6.

Esquiva 7; Aparar 8; Bloqueio 8.

Vantagens: Aliado (Karella, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 15); Reflexos em Combate; Alto Límir de Dor; Intuição; Riqueza (RD 1).

Desvantagens: Aparência (Feio)-2; Fanfarronice; Inimigo (Milícia zamorana, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 9); Fanatismo (Amor por Karella); Zorro; Senso de Dever (para com os amigos e companheiros); Teimosia.

Peculiaridades: Não gosta de cavalos ruanos; Desmonta de um lado específico; Gosta de camelo assado; Gosta de roubar; Prefere vinho ácido.

Perícias: Conhecimento do Terreno (Deserto turaniano) 10; Espadas de Lâmina Larga 14; Boêmia 13; Escalada 12; Salto 12; Cavalgar (Cavalo) 12; Escudo 14; Estratégia 10; Táticas 10.

Línguas: turaniano 10; zamorano 10.

Equipamento: Traje tulwar[?], ring mail[?], escudo grande.



CONDE TROCERO DE POITAIN

O conde Trocero de Poitain era o principal apoio de Conan na rebelião contra o rei Numedides. Sem a ajuda de Trocero, as tropas de Conan nunca teriam sido capazes de chegar a Tarantia, e o empenho de Conan pela rebelião teria falhado.

O Trocero descrito a seguir é o nobre que trouxe Conan de volta dos Sertões Pictos para Argos no final da história "The Treasure of Tarantico".

52 anos, cabelos negros e grisalhos, olhos cinza, pele bronzeada, 1,85 m, 75 kg.

ST 11, DX 14, IQ 14, HT 12.

Velocidade Básica 6,5; Deslocamento 6.

Esquiva 7; Aparar 8; Bloqueio 9.

Vantagens: Carisma +2; Reflexos em Combate; Bom Senso; Intuição; Alfabetização; Status 5; Força de Vontade +3; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Idade; Código de Honra (dos cavaleiros); Dependentes (Esposa e filho pequeno, aparecem no caso de um resultado menor ou igual a 6); Senso de Dever (para com os poitainianos); Dever (para com Poitain, no

105 anos, cabelos negros, olhos escuros, pele escura, 1,90 m, 70 kg.

ST 11, DX 14, IQ 17, HT 14.

Velocidade Básica 7; Deslocamento 7.

Esquiva 7.

Vantagens: Aparência (Atrai) +1; Carisma +2; Clericato; Memória Eidética (Segundo Nível); Facilidade para Línguas +3; Alfabetização; Longevidade; Aptidão Mágica 3; Status 6; Força de Vontade +5.

Desvantagens: Covardia; Fanatismo (culto a Set); Megalomania.

Peculiaridades: Tem mania de falar com sotaque e diação arcaicos; não gosta do mar; não confia em epicuristas; gosta de serpentes; gosta de agir indiretamente.

Perícias: Alquimia 25; Antropologia 21; Conhecimento do Terreno (Stygia) 31; Detecção de Mentiras 22; Diplomacia 22; História 24; Hipnotismo 30; Ocultismo 31; Benefício 26; Estratégia 30.

Língua: Thoth-Amon fala todas as línguas (modernas ou antigas) com NH igual a 20.

Mágicas: Thoth-Amon é o feiticeiro mais importante da época de Conan. Grande parte de seu poder está concentrado em seu Anel, que lhe dá energia e força de vontade para dominar até mesmo os mais poderosos demônios. Presuma que Thoth-Amon sabe fazer qualquer mágica que esteja disponível para qualquer feiticeiro hiboriano com NH no mínimo igual a 20 (isto significa um custo de 1 ponto para a maioria das mágicas). Além disso Thoth-Amon fez pactos com muitos demônios e pode invocá-los para servi-lo à vontade.

Se se envolver em um combate em massa (v. pág. 103), Thoth-Amon receberá 2D pontos de Força Mágica mesmo se ele estiver sem nenhum artefato ou objeto especial.



caso de um resultado menor ou igual a 9); Honestidade; Veracidade.

Peculiaridades: faz leopardos entalhados (muito mal) com sua adaga em qualquer pedaço de madeira que ele encontra;

Dança sarabanda quando bebe; faz palestras sobre heráldica; gosta de císe assado; imita o sotaque de Conan.

Perícias: Administração 14; Conhecimento do Terreno (Poitain) 18; Machado/Maça 15; Arco 15; Espadas de Lâmina Larga 15; Detecção de Mentiras 15; Diplomacia 18; Falcoaria 14; Sacar Rápido (Flecha) 16; (Espada) 16; Heráldica 16; Lança de Justa 15; Liderança 18; Literatura 13; Poesia 13; Política 15; Cavalgar (Cavalo) 16; Trato Social 16; Escudo 16; Estratégia 18; Tática 17.

Línguas: Aquiloniano 14; Argoseano 14; Nemédio 14.

Equipamento: Armadura de Placas completa, montante, selo.

THOTH-AMON

Thoth-Amon da Stygia é o principal adversário mágico de Conan. A maioria dos outros feiticeiros que Conan encontrou durante sua carreira foram derrotados rapidamente por sua espada — mas não Thoth-Amon. Em pelo menos uma história — "The Treasure of Tranicos" — Thoth-Amon atua indiretamente, e Conan não encontra nem vestígio dele.



Guerreiro Suba Típico

ST 12, DX 11, IQ 9, HT 12.

Velocidade Básica 5,75; Deslocamento 5.

Esquiva 5; Aparar 6; Bloqueio 6.

Vantagens: Patrono (Bélit, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 12)

Desvantagens: Dever (para com Bélit, no caso de um resultado menor ou igual a 12); Inimigo (marinhas hiborianas, aparecem no caso de um resultado menor ou igual a 6); Primitivismo (-1 NT); Riqueza (Pobre).

Perícias: Marinagem/NT3 10; Escudo 12; Lança 13.

Línguas: Suba 9; Kushita 9.

Equipamento: Escudo grande, lança.

AMIGOS E INIMIGOS

ÍNDICE REMISSIVO

- Abençoado, 30.
 Acheron, 8-9, 52, 67, 72, 77, 80, 87, 97;
 Ligureanos, 34; *língua*, 18.
 Adivinhação, 30, 104.
 Adonis, 32.
 Adoração aos Ancestrais, 34, 60.
 Adoradores da Natureza, 33-34.
 Æsir, 51, 74.
 Afghulistão, 55.
 Agrapur, 53, 83.
 Akhlat, A Amaldiçoada, 79.
 Alcoolismo, 16.
 Alfabetização, 15.
 Alimane, Rio, 42, 45.
 Alkmeenon, 62.
 Alossauro, 23.
 Amazonas, 68, 69, 89;
 Amazonas, *árvores kulamtu*, 25, 35.
 Amir Jehun, Passo, 55.
 Amra, o Leão, 118, 68.
 Animais, 22-28; *deuses*, 33, 78;
 explicação das estatísticas, 22.
 Anshan, 61
 Antilianas, Ilhas, 38-40, 6; *armadura*, 20;
 armas, 20; *dragão*, 23; *religião*, 34.
 Aquilônia, 40-45; *amigos*, 45, 75;
 Gunderlândia; *inimigos*, 48, 72, 77;
 Rei Conan, 120; *v. também*
 Bossônia; *Poitain*; *Westermarck*.
 Aranha, *mágicas*, 35; *predadora*
 gigante, 24; *teia gigante*, 24.
 Arcos Hirkanianos, 59, 64, 84.
 Arenjun, A Cidade dos Ladrões, 87, 88;
 Conan, 116.
 Argos, 45-46; *amigos*, 42; *inimigos*, 90;
 Armadura, *vidro*, 20.
 Armas, 10; *arco*, 59, 84; *bastão*, 17,
 20, 57; *laço*, 60; *projétil*, 102;
 vidro, 20.
 Armas de Projétil, 102; *v. também* *arcos*
 Asgalun, 79.
 Asgard, 74.
 Ashkauri, 67.
 Assassinos, Katar, 33; *Mão Branca*, 57;
 Yezmitas, 35.
 Astoreth, 32.
 Asura, 33, 56.
 Atali, 26, 34.
 Atlaia, 69.
 Atlântida, 8, 51, 66; *história*, 6-7;
 língua, 18.
 Árvore Kulamtu, 25, 35.
 Bakhr, Rio, 81.
 Bamula, 68, 69.
 Barachas, Ilhas, 46-48.
 Barco Sagrado com Velas em Forma
 de Asas, 100.
 Bastão Hiperbóreo, 17, 20, 57.
 Bel, 32, 46, 88.
 Bélit, 121, 68, 69, 78.
 Belverus, 72, 122.
 Bem Morgh (Monte Crom), 34, 52.
 Bestiário, 22-28.
 Bit-Yakin, 62.
 Bossônia, 40, 42.
 Britúnia, 49-51, 25; *dragões*, 24;
 religião, 34.
 Bruxos, 9, 17.
 Bryukas, 26.
 Calendário, 8.
 Camp, L. Sprague de, 4.
 Campanha, 91-94; *cinematográfica*,
 12, 93, 94; *período*, 95.
 Campo dos Chefes, 51.
 Canibais, 35, 54.
 Cataclismo, 7-8, 64, 77, 80, 85, 87, 97.
 Catástrofe, 105.
 Cidade do Alado, 24, 69;
 Cidadela Escarlate, 67.
 Ciência, 44, 73.
 Ciméria, 51-52; *amigos*, 74, 77;
 inimigos, 57, 74, 77; *religião*, 34;
 tecnologia, 10.
 Cinematográfica, Campanha, 12, 93, 94.
 Círculo Escarlate de Khitai, 64, 65, 95.
 Círculo Negro da Stygia, 81, 95;
 mágicas, 97-98.
 Clericato, 30.
 Cobra Gigante, 24, 77, 81, 82.
 Código de Honra, 16.
 Combate, 101-110.
 Commoria, 7.
 Comunicação, 10.
 Conajohara, 41, 42.
 Continente Turaniano, 6-7.
 Corinthia, 52-54, 8, 50; *inimigos*, 72;
 v. também *Quadrados de Magia*
 Costa Negra, 69.
 Criaturas Mistéricas, 26-28.
 Crocodilo, 81; *gigante*, 23.
 Crom, 34, 52.
 Cthulhu, Mitos, 9; *v. também*
 Demônios das Trevas Exteriores
 Custo de Vida, 18.
 Damballah, 31, 88; *v. também* *Set*.
 Darfar, 54-55; *religião*, 35.
 Demônios, 34, 64, 78; *Demônios das*
 Trevas Exteriores, 9, 28; *Noite*
 Primeva, 6, 28, 35, 39, 79; *Sombras*
 Vermelhas, 28, 39; *Tabela de*
 Invocação de, 28.
 Derketo, 32, 21; *v. também* *Nebethet*.
 Desdobramento de Personalidade, 16.
 Desvantagens, 16.
 Deuses, 31-35.
 Deuses do Norte, 34.
 Deus-Falcão de Harakht, 32, 81.
 Dinheiro, 93.
 Dinossauros, 23, 39, 70, 77.
 Disopia, 16.
 Disputa de Estratégia, 108-109.
 Dragão, *Brituniano*, 24;
 v. também *dinossauro*, *dragonete*.
 Dragões Negros, 42.
 Dragonete, 25, 70, 89.
 Drúidas, 34.
 Druijistão, 61; *assassinos*, 35;
 religião, 35.
 Eiglophanias, Montanhas, 48, 51, 77;
 rêmora, 25.
 Enevoadas, Ilhas, 86.
 Enevoadas, Montanhas, 83.
 Epilepsia, 16.
 Equipamento, 20-21.
 Erlik, 32, 58, 83.
 Esqueletos, 26.
 Estegossauro, 23.
 Estepe, 59.
 Estrada dos Reis, 53, 72, 88.



- Falcão Vermelho, *v. também Karela*
Fantasmas, 27.
Feiticeiros, Ashkauri, 67;
Feiticeiros, Hiperborianos, 56; Khitai,
63, 65; *v. também Bít-Yakin; Louhi;*
Círculo Escarlate; Thoth-Amon;
Thulandra Thuu; Tsothalanti;
Bruxos.
Florestas Ghoul de Zíngara, 27, 45, 46, 90.
Fobia, 16.
Fogos do Sul, 68, 69.
Garganta dos Fantasmas, 61.
Gato do Pântano, 23.
Ghouls, 27, 46, 90.
Ghulistão, 55-56, 98; *inimigos*, 83.
Golamira, Monte, 40.
Grande Pântano Salgado, 50.
Graskaal, Montanhas, 50.
Grondar, 7, 87.
Grupo Aliado, 15.
Gullah, 33.
Gunderlândia, 40, 41, 42, 44.
Hanuman, 33.
Hiborianos, Ascenção dos, 9.
Hibória, 16; *arquitetura*, 56;
campanha, 91; *Era*, 5-11; *nações*, 10.
Hierarquia Militar, 105-106.
Himelianas, Montanhas, 55, 71, 85, 86.
Hiperbórea, 56-58; *arquitetura*, 56, 57;
bastão, 17, 20, 57; *inimigos*, 51;
v. também bruxos.
Hiperbórea Ancestral, 8-9, 49.
Hipnotismo, 11, 17; *v. naga.*
Hirkânia, 58-60, 16, 56, 83, 85;
amigos, 64, 83; *história*, 10;
nação, 10; *religião*, 34; *perícias*, 17;
reescrivendo, 92.
Ho, Lago, 59.
Homem-Macaco, 24.
Homens Degenerados, 13, 48; *língua*, 18.
Hordo, 124.
Howard, Robert E., 3-4, 9.
Ídolos que Caminharam, 27.
Ilbars, Montanhas, 60, 61, 83.
Iranistão, 60-62, 11, 65, 89; *amigos*, 86;
ghouls, 27; *religião*, 34, 35.
Irmandade Vermelha, 85; *código*, 16.
Ishtar, 32.
Isparana, 121-122.
Jhebbal Sag, 33, 77.
Jhil, o Impiedoso, 33.
Jóias, 58, 76.
Juma, o Kushita, 123, 31, 68, 69.
Kakaba, 59, 60.
Kambuja, 64.
Kamelia, 7.
Karela, 122, 124.
Karpash, Montanhas, 50, 53.
Katar, 33, 56, 97;
Katar, *assassino*, 33.
Keshan, 62-63.
Keshia, 62.
Kezankian, Montanhas, 14, 24, 49, 50, 87.
Khari, 6-8, 10, 54, 55, 63, 85, 97, 99, 100;
Império, 11; *língua*, 18; *mágicas*, 99;
sucessores, 11; *v. também Britânia;*
Hirkânia; Khitai; Koth; Stygia;
Turan.
Khauran, 53, 67.
Khemí, 81.
Khitai, 63-65, 16; *lótus*, 20; *religião*, 34;
v. também Círculo Escarlate.
Khoraja, 67.
Khorotas, Rio, 42, 45, 46.
Khorshemish, 67.
Kordava, 90.
Kosalá, 65-66; *religião*, 35.
Koth, 66-68, 9; *inimigos*, 42.
Kozakos, 83, 85; *código*, 16; *Conan*, 119.
Kshatriyas, 65, 85.
Kull, Rei da Valúisia, 7.
Kusan, 64, 99.
Kush, 68-71, 123.



- Leitura Acelerada, 17.
Lemúria, 6-8, 10, 58, 63; *língua*, 18.
Lesma Gigante, 24, 77, 81, 82.
Liguria, 77; *língua*, 18.
Línguas, 18; *língua franca*, 46;
v. também o nome da nação.
Lista de Tropas, 110.
Livro de Skelos, 97.
Lótus, 20-21, 86.
Louhi, 17, 57.
Luxur, 81, 82.
Macaco, *carnívoros*, 23; *alado*, 24;
homem-macaco, 24.
Maçãs de Derketo, 21.
Magia, 95-100, 11; *adaptando*, 95;
combate, 103-105; *defensiva*, 105;
lista de mágicas, 95; *Clerical*, 30.
Makan-e-Mordan, 79.
Mana, 11.
Mão Branca, 57; *assassinos*, 57.
Mão de Nergal, 100; *v. Sombras Negras.*
Mapa, 36-37, 4.
- Mar Vilayet, 56, 58, 83, 84, 85;
gato do pântano, 23; *tribos*, 11.
Mayapan, 6-7, 39.
Medicina, 10.
Mercenário; *código*, 16.
Meroe, 69.
Meru, 71-72; *religião*, 35.
Messantia, 46.
Minas, 44, 53, 75, 86.
Mitra, 31, 44, 46, 50, 54, 68, 73, 76, 77, 90.
Moral, 107; *modificadores*, 108.
Mortos que Andam, 26.
Múmias, 26.
Muralha de Khitai, A Grande, 58, 64.
Muralhas Gigantescas, 56.
Naga, 25.
Não-Humanas, 13.
Nebethet, 35, 70; *v. também Derketo.*
Nebthu, 81.
Negro, Ilha do, 47.
Negro, Rio, 41, 42, 43, 77.
Nemédia, 72-74, 8, 48, 52, 75, 123;
Céticos, 73; *Código de Cavaleiros*,
16; *Crônicas*, 73; *Culto a Ibis*, 73;
Doutrinas, 73; *inimigos*, 42, 53.
Noite Primeva, *v. Demônios*
Nordheim, 74-75, 56; *religião*, 34.
Numália, 72.
Oeste, Mar do, 6, 45, 90.
Ophir, 75-75, 9; *amigos*, 42, 45.
Oráculo, 62.
Oriskonie, 41, 42.
Pântano, *do Lótus Púrpura*, 20, 21, 54,
81; *dos Mortos*, 21, 64.
Panteões, 31-35.
Pathenia, 32, 58, 83.
Patrônio, 16.
Pavão Dourado de Sabatea, 33, 79.
Pé de Dragão, 20.
Perícias, 17.
Pesonagens, 12.
Pesquisa, 17.
Pictas, Ilhas, 6-7, 77.
Pictos, 7, 11, 51, 66; *ascensão*, 41;
inimigos, 42, 51; *religião*, 33.
Pilhagem, 107.
Pítões, 8, 72.
Plesiossauro, 23.
Poderes Legais, 15.
Pohiola, 57.
Poitain, 40, 41, 43, 45; *v. também Trocero.*
Portão do Crânio, 57.
Povo Serpente, 14, 5-6, 8-9, 68, 69, 80, 97,
100; *língua*, 18.
Povo Tribal, 11.
Profetas Negros de Yimsha, 55, 97;
mágicas, 98-99.
Psiquismo, 16, 96.
Ptahuacan, 39-40.
Punt, 69; *religião*, 35.
Quadrado Branco, 53; *código*, 16.
Quadrado Cinza, 53.
Quadrado do Arco-Íris, 53.

- Quadrado Negro, 53.
 Quadrados de Magia, 53.
 Reino da Fronteira, 48-49, 50.
 Reinos Negros, 68-71, 11, 81; *dragão*, 23; *lótus*, 20, 21; *religião*, 31, 33, 34; *tecnologia*, 10; v. *também Darfar; Keshan; Kush; Punt; Zembabwei*.
 Religião, 29-35.
 Rêmora, 25.
 Resgate, 93.
 Riqueza, 16.
 S'tarra, 14.
 Sabatea, 79; *religião*, 33; v. *também Pavão Dourado*.
 Santuário, 78.
 Sátiros, 13-14; *língua*, 18.
 Schohira, 41, 43.
 Seganideas, 24.
 Sem Nome, Ilha, 9, 69.
 Sertões Pictos, 76-78, 43, 90.
 Set, 31, 73, 81, 82; v. *também Damballah*.
 Sete Reinos, 6-7.
 Shadizar, a Pervesa, 88; v. *também Yag-Kosha*.
 Shan-e-Sorkh, o Deserto Vermelho, 79.
 Shem, 78-80, 9, 11, 45, 90; *religião*, 32-33.
 Shushan, a Imperial, 79.
 Sigurd de Vaneheim, 124.
 Sombras Negras, 26; v. *também Mão de Nergal*.
 Sombras Vermelhas, 28, 39; v. *também Kotli*.
 Status, 16.
 Stygia, 80-83, 16, 58, 77; *escravos*, 55; *inimigos*, 42; *língua*, 18; *lótus*, 20; *múmias*, 26; *religião*, 31-32; *velha*, 8-9.
 Styx, Rio, 14, 79, 81.
 Suba, 15, 69, 121; *guerreiro*, 125.
 Sul, Ilhas do, 15, 69.
 Tabela de Empregos, 19.
 Taia, 81, 82.
 Talento para Matemática, 16.
 Tarantia, 43.
 Tarim, Vivo, 32, 58, 83; v. *também Erlik*.
 Tauran, 43.
 Taurus de Nemédia, 123.
 Tecelões, 50, 59, 86.
 Tecnologia, 10.
 Telepatia, 96, 100.
 Terra Picta, 77; v. *também Sertões Pictos*.
 Teste de Glória, 106.
 Teste de Sobrevivência, 105, 109.
 Thandara, 41, 43.
 Thoth-Amon, 125, 68, 80, 81, 97; *Rei Negro*, 99.
 Thulandra Thuu, 41.
 Thule, 7.
 Tortage, 47.
 Treva Exterior, v. *também demônios*.
 Trocero de Poitain, Conde, 124-125, 41.
 Trovão, Rio, 41, 42, 43.
- Tsotha-Lanthi, 68.
 Turan, 83-85, 16, 61, 81, 86, 87; *Conan, Capítulo de*, 117; *religião*, 32, 34; v. *também Yezud*.
 Tybor, Rio, 43.
 Upas, corda, 100; *vinho*, 21.
 Ushi-Kagan, 58.
 Uttara Kuru, 86.
 Valéria, 121, 68.
 Valúsia, 7, 8, 66, 77, 87, 97; *língua*, 18.
 Vanahein, 74, 124.
 Vanir, 51, 74.
 Vantagens, 15-16.
 Vendhya, 85-87, 65, 100; *inimigos*, 83; *lótus*, 20, 21; *religião*, 33.
 Venenos, 20-21.
 Verúlia, 7.
 Viagens, 10.
 Vidro, *armas e armaduras*, 20.
 Waguke, 54.
 Wazuli, 55.
 Westermar, 41, 42, 43, 44, 77; v. *também Conajohara; Conawaga; Oriskonie; Schohira*.
 Wiccana, 34, 50.
 Wuhuan, Deserto, 59.
 Xotii, Senhor do Terror, 6, 34, 39, 40; v. *também Sombras Vermelhas*
- Xuchot, 69.
 Xuthal, 69.
 Yag-Kosha, 27-28, 9, 99.
 Yajur, 35.
 Yama, 35.
 Yanaidar, 61.
 Yelaya, 62.
 Yezm, 35, 61; *assassinos*, 35.
 Yezud, 88; *aranha gigante*, 24; *religião*, 35; v. *também Turan*.
 Yinsha, Monte, 55, 98.
 Ymir, 34, 52, 75; *filhos de*, 26; v. *também Atali*.
 Yog, 35, 9, 54; v. *também Darfar*.
 Zamboula, 54, 84; *religião*, 33.
 Zamora, 87-88, 49.
 Zaporoska, Rio, 84.
 Zarkheba, Rio, 70; *macaco alado*, 24.
 Zath, 35, 88, 99.
 Zenóbia, 122, 63.
 Zhaiabar, Passo de, 55.
 Zhemri, 8, 87.
 Zimbabo, 88-89; *dragonete*, 25; *religião*, 31.
 Zingara, 89-90, 42, 45, 46, 77; *ghouls*, 27.
 Zingg, Vale de, 8, 90.
 Zuagir, 80, 78; *religião*, 32.
 Zumbis, 26.



Os suplementos *GURPS* podem ser divididos nas seguintes categorias:

GURPS Fantasy

Um livro que permite viajar por uma terra imaginária contendo a descrição de um mundo fantástico que possui povos medievais e religiões reais (islamismo, budismo, cristianismo...) e seres no estilo dos livros de J.R.R. Tolkien (dragões, orcs, elfos, anões...).

Aventura Solo

São histórias que podem ser vividas por uma única pessoa, sem a necessidade de um grupo de jogadores — o próprio livro faz o papel do mestre. São idênticas, em estrutura à aventura solo "Uma Noite de Trabalho" encontrada na página 218 do *GURPS Módulo Básico*.

Aventuras

São histórias montadas para serem vividas por um grupo, sendo conduzida por um Mestre. Idênticas, em estrutura à aventura "Caravana para Ein Arris", encontrada na página 232 do *GURPS Módulo Básico*.

Delineação de Universo

Muito mais do que propor uma aventura simples, este suplemento contém uma descrição complexa e detalhada de um universo — ficcional ou não. Em cada livro descreve-se uma terra distante, um mundo mágico ou uma civilização espacial que — além de trazer novas aventuras e campanhas (conjuntos de aventuras em sequência) — fornece subsídios ao Mestre e jogadores para a criação de aventuras novas completamente desenvolvidas por eles próprios. A maioria destes mundos tem como base livros de sucesso nos EUA nas áreas de fantasia e ficção científica.

Descrição de Gênero

Para os grupos de jogadores que preferem um tipo específico de história, existem livros criados para apoiá-los na exploração de um gênero de ficção. Em cada volume desta linha de suplementos procura-se mapear e dissecar um gênero de histórias expandindo as regras existentes no Módulo Básico, de modo a fazer um ajuste perfeito e permitir a elaboração de aventuras mais sofisticadas dentro daquele gênero descrito. Exs.: *GURPS Horror*, *GURPS Space*, *GURPS Supers*, *GURPS Viagem no Tempo*, *GURPS Cyberpunk*, *GURPS Império Romano*.

Livro de Referência

É um tipo especial de suplemento, que contém informações que podem ser usadas para enriquecer qualquer tipo de aventura. Exs: *GURPS Magia* (mágica e encantamentos), *GURPS Bestiary* (animais e monstros), *GURPS Aliens* (seres alienígenas), *GURPS Ultra-Tech* (armas e equipamentos construídos com alta tecnologia), *GURPS Space-Atlas* (planetas e confederações).

A seguir, uma relação completa dos Suplementos já traduzidos para o português:

GURPS Módulo Básico

O livro ensina todas as técnicas e regras necessárias para criação de histórias para RPGs. Todos os outros suplementos dependem dele. O iniciante começa com uma aventura solitária muito simples e termina criando suas próprias histórias.

GURPS Magia

Detalhamento das instruções contidas no Módulo Básico, para histórias com personagens que utilizam magia. Inclui: Magia de improviso, Necromancia, Elementais, Alquimia, Entidades Mágicas.

GURPS Cyberpunk

Instruções para a criação de histórias estilo "Blade Runner": Tecnologia, política, quebra de senhas, construção de vírus de computador, implantes biónicos... Dada a sua temática, este livro chegou a ser apreendido pelo Serviço Secreto Americano.

GURPS Viagem no Tempo

Como viajar no Tempo? Máquinas do tempo viagens com espaçonaves, comunicação inter-temporais, fendas inter-dimensionais. Esquemas completos para aventuras temporais, incluindo relação dos principais eventos da história da humanidade e do Brasil.

GURPS Supers

Com ele é possível construir histórias detalhadas onde os personagens são super-heróis: Cruzados de Capa, Mutantes, Identidades secretas e, é claro, Vilões. Os heróis de qualquer universo das HQs podem ser reunidos e representados em aventuras de RPG.

GURPS Illuminati

Descubra por que o mundo é uma teia de segredos, mistérios e conspirações tão complexa que ninguém nunca sabe realmente o que está acontecendo. Fnord !!!

GURPS Império Romano

Venha conhecer o mundo dos César's, ande pelas estreitas ruas da maior cidade do mundo, trave combates terríveis no Coliseu, marche junto com as legiões romanas e visite províncias exóticas na sua onda de conquista pelo mundo.

GURPS Horror

Fantemas, vampiros, assassinos seriais, loucos com motosserra e todo o horror do "b" ao "z"— dedicado aos jogadores que adoram uma aventura repleta de cenários sobrenaturais e o clássico horror gótico. Jogue estas aventuras de luz acesa, senão...

SUPLEMENTOS GURPS

O maior herói da Era Hiboriana foi um bárbaro:

CONAN DA CIMÉRIA!

Cabelos negros, olhos taciturnos, um misto de herói e ladrão. Assim era Conan, o cimeriano. Lendas infundáveis envolvem seu nome. Vislumbres de um mundo anterior à história, onde feiticeiros malignos praticavam rituais sombrios e o destino de todo um império repousava na força e na perícia de uma única espada.

O GURPS Conan é um livro de referência para o **GURPS — Generic Universal Roleplaying System** de Steve Jackson, que lhe permite penetrar na Era Hiboriana, uma época em que reinos esplendorosos se espalhavam por todo o mundo como mantos azuis por trás das estrelas... Zamora, com suas lindas mulheres de cabelos negros e torres aterrorizantes infestadas de aranhas e mistério; Zíngara, com sua cavalaria; Stygia, com suas tumbas vigiadas pelas sombras; Hirkânia, cujos cavaleiros usavam armaduras de aço, seda e ouro; e a poderosa Aquilônia, a nação mais arrogante do mundo.

GURPS Conan inclui:

- Uma geonímia descrevendo povos, costumes, leis, religiões e mistérios de 34 nações do mundo de Conan.
- Uma bibliografia completa com os 73 livros de Conan à venda atualmente nos Estados Unidos: nomes, raças e nacionalidades, locais e muito mais.
- Mapas e informações histórica sobre todo o continente turaniano, das ilhas de Antillia até a costa de Khitai.
- Mágicas da Era Hiboriana, incluindo encantamentos do misterioso Círculo Negro e feitiços poderosos do Livro de Skelos.
- Regras para criar personagens para a Era Hiboriana.
- Dicas sobre a melhor forma de conduzir uma campanha na Era Hiboriana e o modo de interpretar as raças não-humanas, incluindo os Homens Degenerados, o Povo-Serpente e os Sátiros.
- Dados completos sobre os personagens da saga, incluindo Conan, Bêlit e Thoth-Amon.



Baseado nas histórias de Conan escritas por Robert E. Howard, L. Sprague de Camp e outros.

Nota: Você precisa do **GURPS Módulo Básico** para usar esse suplemento. **O GURPS Magia** também pode ser útil, mas não é imprescindível.



Criado por Steve Jackson



Edited por DEVIR LIVRARIA LTDA

ISBN 85-85443-37-5



9 788585 443375