

CONAN



Rodrigo "Lamazuus" Linn

CONAN

“Saiba, ó Príncipe, que entre os anos quando os oceanos tragaram a Atlântida e as reluzentes cidades, e os anos quando se levantaram os Filhos de Aryas, houve uma era inimaginável, repleta de reinos esplendorosos que se espalharam pelo mundo como miríades de estrelas sob o firmamento. Nemédia; Ophir; Brithúnia; Hiperbórea; Zamora, com suas lindas mulheres de negras cabeleiras e torres de mistérios e aranhas; Zíngara, com sua cavalaria; Koth, que fazia fronteira com as terras pastoris de Shem; Stygia, com suas tumbas protegidas pelas sombras; Hirkânia, cujos cavaleiros ostentavam aço, seda e ouro. Não obstante, o mais orgulhoso de todos era Aquilônia, que dominava supremo no delirante oeste. Para lá se dirigiu Conan, o cimério, de cabelos negros, olhos ferozes, espada na mão, um ladrão, um saqueador, um matador, com gigantescas crises de melancolia e não menores fases de alegria, que humilhou sob seus pés os frágeis tronos da terra. Nas veias de Conan corria o sangue da antiga Atlântida, engolida oitocentos anos antes de sua época pelos mares. Ele nasceu num clã que reivindicava uma região a noroeste da Ciméria. Seu avô foi membro de uma tribo do sul que havia fugido de seu próprio povo por causa de um feudo de sangue e, depois de uma longa migração, refugiou-se entre os povos do norte. O próprio Conan nasceu num campo de batalha, durante uma luta entre sua tribo e uma horda de vanires. Não há registros de quando o jovem cimério teve o primeiro contato com a civilização, mas já era um lutador conhecido ao redor das fogueiras do Conselho antes de ter visto quinze invernos. Naquele ano, os cimérios esqueceram seus feudos e se uniram para repelir os gunderlandeses, que haviam forçado sua passagem pela fronteira da Aquilônia, construindo o posto fronteiro de Venarium e colonizando os pântanos do sul da Ciméria. Conan era um membro da horda uivante, sedenta de sangue, que surgiu das colinas do norte, arremeteu-se com espada e tocha contra a fortaleza e empurrou os aquilônios para além de suas próprias fronteiras. Por ocasião do saque de Venarium, sem ter atingido ainda sua estatura de adulto, Conan já tinha 1,83 metro de altura e pesava 90 quilos. Ele tinha a astúcia e a prontidão do homem da floresta, a resistência férrea do homem das montanhas, o físico hercúleo de seu pai ferreiro e conhecia bem o uso da faca, do machado e da espada”.

Crônicas da Nemédia

Conan the Barbarian é TM e © 2002 Conan Proprieties, INC. CONAN RPG é uma adaptação baseada nas obras de Robert E. Howard para o Sistema Daemon, sem fins lucrativos, com distribuição gratuita na internet através do site <http://www.daemon.com.br>.

Agradecimentos:

- A Crônicas da Ciméria (www.cronicasdacimeria.com.br), de onde saíram várias informações aqui contidas
- A Mythos Editora e ao editor Fernando Bertacchini, responsáveis pela revigorada volta das grandes aventuras de Conan às bancas.
- A Cláudio Carina, antigo editor das revistas do Ciméria, responsável por inúmeras das traduções das grandes sagas do herói.

IMPORTANTE: Não prendam-se apenas ao conteúdo visto nas páginas a seguir. Existem centenas de revistas e livros do Cimério que podem satisfazer ainda mais sua curiosidade. Além disso, embora sejam poucos, você pode encontrar sites sobre os heróis de Robert E. Howard na internet que trazem muitos mais informações.

INTRODUÇÃO

Conan, o Bárbaro, é um herói inigualável. Concebido originalmente em 1932 pelo escritor Robert Ervin Howard (isso mesmo, Conan foi escrito ANTES do Senhor dos Anéis), o bárbaro deixou os ensaios literários para ganhar, anos mais tarde, um espaço entre os super-heróis dos quadrinhos. Howard já havia escrito história sobre heróis fantásticos, como o Rei Kull e Salomão Kane (ambos criações dele), mas foi com o conto “A Fênix na Espada”, protagonizada pelo então recém-criado Conan da Ciméria, que galgou o sucesso.

A história projetou o sucesso da carreira de Howard, que imediatamente deu continuidade à saga do herói selvagem. Em suas obras, Howard explorou todas as fases da vida do bárbaro, desde seus tempos como ladrão, como mercenário ou pirata, até a ascensão ao trono da Aquilônia e as lutas para manter a coroa.

Após a trágica morte de seu criador, Conan teve suas aventuras prolongadas por escritores como L. Sprague de Camp e Lin Carter, fãs das histórias de Howard. Anos mais tarde, o Bárbaro alcançou fama ainda maior quando Roy Thomas convenceu a Editora Marvel a publicar uma revista em quadrinhos apresentando as aventuras de Conan. O sucesso foi imediato.

Associando o argumento magnífico de Roy Thomas aos traços caprichosos do estreante Barry Windsor-Smith, o Cimério iniciou sua jornada no mundo dos quadrinhos até atingir seu ápice em 1974, quando estreou *The Savage Sword of Conan*, sua revista-solo definitiva na Marvel. Nesta fase da carreira do Bárbaro, Roy Thomas fez parceria com o legendário John Buscema e, logo depois, ganhando o auxílio da arte-final de Alfredo Alcalá e Tony DeZuñiga. Esse quarteto talhou o personagem de forma a torná-lo tão complexo e profundo que o resultado não poderia ser diferente: uma legião de fãs até hoje reverencia o seus trabalhos no passado.

Como não podia deixar de ser, Conan chegou aos cinemas. E que chegada! Conan, O Bárbaro, foi o título do filme que deslumbrou espectadores transportando a todos para a ação, o mistério e o erotismo presentes nas histórias do Cimério. Este foi o auge do herói, que também lançou ao estrelato o ator que viveu o personagem diante das câmeras – Arnold Schwarzenegger. No ano seguinte uma sequência – Conan, o Destruidor – chegou aos cinemas, mas não foi um filme tão bom quanto o primeiro. Finalmente, aguardamos ansiosos o começo das filmagens do futuro Rei Conan, o terceiro filme da série, o qual estaria sendo planejado por Schwarzenegger e, certamente, terá tudo para agradar os antigos fãs do Bárbaro.

Tipo de Campanha

O universo das histórias de Conan é povoado por um misto de selvageria e mistério. Embora as nações da Era Hiboriana sejam compostas por muitos reinos com características que lembram, em muitos aspectos, a Europa medieval, podemos encontrar muitas relações entre ela e o cenário europeu apresentado em ARKANUN. Assim, apenas deixamos um mundo mais tétrico para um novo foco onde a ação prevalece, somada à magia e aos perigos corriqueiros em forma de bandidos, selvagens ou mesmo monstros que rondam as vilas, florestas e mares.

Para conduzir uma Campanha na Era Hiboriana, é preciso levar em conta o clima fantástico e sombrio que ronda o mundo do Cimério. Para isso, os Personagens estão aptos a enfrentarem perigos maiores e sobreviverem aos desafios que surgirão em suas vidas. O Mestre pode acatar o uso dos Pontos Heróicos (altamente aconselhável) e adotar um estilo diferente de construção dos Personagens, que iniciarão o jogo com 111 pontos de Atributos (com valor mínimo 5 e máximo 20), 6 pontos de Aprimoramento e podendo chegar até um máximo de 600 pontos de Perícias.



Criação de Personagem

PASSADO

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. O Mestre deve recomendar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

ATRIBUTOS

Como estamos trabalhando com uma Campanha Fantástica, os Personagens possuirão 111 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

PERÍCIAS DE COMBATE

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

PVS, IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

PONTOS HERÓICOS

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em artes marciais.

Exemplo: Andrew tem 1 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 1 e está no 1º nível.

EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto à armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

EXTRAS (OPCIONAL)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem. O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar. Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e Fé, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Além dos livros, você pode encontrar muitas outras opções para seus jogos. Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia e Ocultismo (ARKANUN, TREVAS),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes de Fé (INQUISIÇÃO)
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLÓGICOS),
- Poderes Mortuários (MORTOS-VIVOS)
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)

Atributos Básicos

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS, bem como todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do personagem cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Constituição (CON)

Determina o vigor, a saúde e a condição física do personagem. De modo geral um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um alto valor garante uma boa aparência – ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco, isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida – quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência do personagem a venenos, fadiga e rigores climáticos.

Força (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição – um lutador de karatê magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade é válida não apenas para coisas feitas com as mãos – mas para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta. Carisma também representa a capacidade de liderança de uma pessoa.

O Carisma também define a Sorte de um personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o jogador pode pedir ao Mestre que teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à sua volta e perceber detalhes importante – como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza e assim por diante...

Para testá-los, é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (tudo bem se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de personagem.

Perícias

VALOR INICIAL

O nome de algumas perícias ou subgrupos pode vir seguido de um Atributo básico (CON, FR, DEX, AGI, INT, WILL, CAR ou PER). O personagem começa com um valor inicial igual ao do Atributo correspondente nessas perícias e não precisa pagar pontos de perícia para ser capaz de usá-las. Sempre que uma Perícia tiver subgrupos, o personagem deve obrigatoriamente especificar qual(is) subgrupo(s) dentro da perícia (representado pelas perícias dos colchetes []) o personagem possui.

A forma como os exemplos estão dispostos:

Nome (Valor Inicial) [Subgrupos (Valor Inicial)]

O que os valores significam?

Até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta perícia.
51 a 60%	Especialista.
acima de 60%	Um dos melhores na área.

IMPORTANTE: É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia. O jogador só pode escolher perícias que sejam compatíveis com o personagem que escolher. Todas as perícias precisam ser aprovadas pelo Mestre. Um personagem não pode usar uma perícia se tiver 0% nela, pois isto significa que ele não tem nenhum conhecimento naquela área específica.

Lista de Perícias básicas:

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); montaria (AGI); doma (0)].

Armadilhas (INT).

Armas Brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, maças, manguais, lanças].

Arrombamento (DEX).

Artes [arquitetura (0); atuação (CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); crítica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI), desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); instrumentos musicais (DEX); joalheria (0); prestidigitação (DEX);].

Camuflagem (INT).

Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; física; genética; geografia; geologia; heráldica; herbalismo; história; literatura; matemática; meteorologia; teologia; zoologia].

Ciências Proibidas (0) [alquimia, oculto, demônios, rituais, necromancia, mortos-vivos].

Disfarce (0)

Esportes (acrobacia (AGI); arremesso (DEX); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX); pesca (DEX);].

Etiqueta (0) [nobreza, clero, mercado negro].

Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].

Furtar (DEX).

Furtividade (AGI).

Idiomas (0) [aquilônio; kothiano; hirkaniano; khitaiano; etc].

Línguas Antigas (0) [atlante, lemuriano, etc].

Manipulação [empatia (CAR); hipnose (0); interrogatório (INT); intimidação (WILL); lábia (CAR); liderança (CAR); manha (CAR); sedução (CAR); tortura (INT)].

Primeiros Socorros (INT).

Navegação (INT)

Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR)].

Pesquisa/Investigação (PER).

Rastreio (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

ADICIONANDO PERÍCIAS

Esta lista, apesar de extensa, não cobre de maneira nenhuma todas as possíveis profissões que uma pessoa poderia aprender. Sinta-se à vontade para desenvolver suas próprias perícias, adicionando-as à lista da página ao lado. Apenas tome cuidado quando colocar a nova perícia (ou uma das perícias desta lista) na ficha de seu personagem para ver se está condizente com o tempo e espaço em que ele se encontra.



Aprimoramentos

Aprimoramentos são aqueles toques pessoais na vida do seu Personagem, peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos.

Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 6 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos como o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

BIBLIOTECA

O personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu Mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do morto-vivo em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O jogador deve especificar durante a Criação de Personagem quais subgrupos que a biblioteca dispõem. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

- 1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.
- 2 pontos: 6 Subgrupos de Perícias.
- 3 pontos: 10 Subgrupos de Perícias.
- 4 pontos: 14 Subgrupos de Perícias.
- 5 pontos: 20 Subgrupos de Perícias.

BUROCRACIA, POLÍTICA E GOVERNO

Inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, tabeliões, etc. Permite ao personagem dobrar (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

- 1 ponto: Um bairro.
- 2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.
- 3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades.
- 4 pontos: Um estado ou região.
- 5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que estes aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, ou passou a conhecer descendentes dele ou seu sucessor (significa que o Aprimoramento não é perdido).

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do personagem também tem seus próprios problemas, não estando sempre à disposição de seu personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda à ele (isso pode ser usado como fonte de aventuras pelo Mestre).

- 1 ponto: Um aliado importante.
- 2 pontos: Dois aliados importantes.
- 3 pontos: Quatro aliados importantes.
- 4 pontos: Oito aliados importantes.
- 5 pontos: Quinze aliados importantes.

CLERO

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.

2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.

3 pontos: o personagem é um arcebispo ou um alto sacerdote responsável por grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

FORÇAS MILITARES

São homens equipados e armados que defendem seu personagem. Podem ser exércitos regulares, paramilitares, esquadrões de elite, exércitos particulares ou outros. Os soldados não precisam ficar onde o personagem esteja. Podem ser soldados que recebam ordens diretamente do personagem, ou de um de seus generais de bolso.

- 1 ponto: 15-20 pessoas.
- 2 pontos: 30-40 pessoas.
- 3 pontos: 60-80 soldados.
- 4 pontos: Pequena tropa de mercenários.
- 5 pontos: Companhia com 100-150 agentes bem treinados.

IGREJA

Controle sobre o clero, sobre os padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e Ordens militares religiosas.

- 1 ponto: Um bairro (padres de uma igreja).
- 2 pontos: Uma pequena cidade (uma catedral).
- 3 pontos: Uma metrópole ou pequenas cidades (A catedral).
- 4 pontos: Um estado ou região (Bispos).

PACTO

1 ponto: Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para se manterem vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de Atributos, pontos de Magia, pontos de Perícia, sua alma, etc.) em troca de riquezas, poder ou a cura de uma doença.

Benefícios podem incluir rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um demônio, mais poder dentro da Igreja ou Sociedade Secreta, etc. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido, e paga-se o estipulado.

PONTOS DE FÉ

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como Mitra, Ishtar, Crom ou outros). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre.

Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos. Para mais detalhes de como funciona a Fé de um personagem, consulte os RPGs ARKANUN, TREVAS ou INQUISIÇÃO.

- 1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.
- 2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.
- 3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.
- 4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.
- 5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

PONTOS HERÓICOS

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese.

Para mais detalhes sobre como funcionam os Pontos Heróicos, veja os RPGs ARKANUN, TREVAS ou TORMENTA.

- 1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.
- 2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.
- 3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.
- 4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

STATUS

Indica a reputação e o Status entre os seres sobrenaturais (outros mortos-vivos, demônios, anjos e magos). Quanto mais Status seu personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será. Status funciona como uma espécie de fama que precede o nome do personagem.

Personagens com Status podem conseguir favores mais facilmente e aplicar suas ordens com mais efetividade dentro de sua área de influência.

- 1 ponto: Líder reconhecido de um bairro.
- 2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.
- 3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades próximas.
- 4 pontos: Um estado ou região.

SAÚDE DE FERRO

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

AMBIDESTRIA

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A

ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

ALCOÓLATRA

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

CASTO

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

CÉTICO

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

PERDA TERRÍVEL

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Mas nada impede você de usar ou criar novos Aprimoramentos ou qualquer Aprimoramento de qualquer outro Netbook ou livro oficial da Daemon !!!

Regras de Testes e Combate

Por mais cauteloso que seus personagens sejam, por maiores cuidados que eles tenham, uma hora eles serão obrigados a enfrentar alguém. A violência nunca resolve nada (ainda mais quando seu inimigo é um exército de Templários armados até os dentes), mas às vezes, pode ser a diferença entre almoçar e ser almoçado. Para isto, é necessário definir as regras para combates e testes.

As regras são muito simples, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas, e não quem tem mais força bruta (pode-se perceber quem são os jogadores experiente por seus pontos em Percepção e Agilidade, e os novatos por seus pontos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inquisidor, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se você acertou ou não, e continua a aventura baseado nisso. Este mecanismo chama-se Teste. Em Arkanun, os personagens possuem 8 Atributos, com valores variando de 3 a 18 (ou mais). Este é o chamado valor de Atributo.

O valor de Teste em um Atributo é igual a 4 vezes o valor do Atributo, em porcentagem.

Para fazer um Teste, o jogador joga um 1d100 (dois d10, sendo um a dezena e outro a unidade). Se o valor lançado for IGUAL ou MENOR que o valor de Teste, ele terá conseguido realizar o feito.

Ocklen possui Destreza 14. Seu número de Testes será 56% (14 x 4). Se ele arremessar uma cadeira sobre o grupo de caçadores que o persegue, o jogador deverá anunciar se intentou. A seguir, joga 1d00: "20". Blam! A cadeira é arrebatada quando bate nas paredes de pedra do castelo.

Testes Fáceis e Difícies

Existem três categorias de Teste: Normal, Fácil e Difícil. Um Teste Normal é feito com o valor normal da perícia. Um Teste Difícil será feito com apenas METADE do valor da perícia e um Teste Fácil com o DOBRO do valor. O Mestre deve avaliar a situação e pesar todos os elementos que podem ajudar ou dificultar a ação.

Ocklen, um zumbi a serviço de seu mentor necromântico, aproxima-se de um grupo de Seguidores de Luvithy com um bastão nas mãos. A distância entre Ocklen e seus oponentes ainda está muito grande (aumenta dificuldade). Além disso, está muito escuro, e ele só consegue enxergar vultos negros (aumenta a dificuldade).

O Mestre decide que será um Teste de arremesso Difícil, pois as desvantagens são maiores que e mais numerosas que as vantagens. Seu número de Teste será 56 dividido por 2 = 28%.

Os Testes também são realizados para as perícias normais. Neste caso, o próprio valor da perícia equivale ao número de Teste. Quando um jogador deseja fazer um Teste em uma perícia, o Mestre deve adicionar ou subtrair os bônus e penalidades e depois efetuar o Teste. Os Testes devem ser feitos pelo Mestre, pois em caso de falha, o jogador nem sempre saberá que errou.

Christopher Slader sabe se mover em silêncio. Sua perícia de andar silenciosamente é de 25%. Caso ele esteja tentando se mover sem fazer nenhum ruído, o Mestre joga os dados secretamente (Christopher pode ACHAR que está em silêncio e que o demônio não vai ouvi-lo, mas...)

Testes de Resistência

Os Testes de Resistência são mais utilizados do que os Testes comuns. Nestes Testes, compara-se as habilidades ou Atributos de duas fontes: uma delas é chamada fonte ativa. É quem está tentando realizar a ação. A segunda é a chamada fonte passiva. É quem está resistindo à ação. Para comparar valores, utiliza-se a tabela da página seguinte.

Para consultar a tabela, é muito simples. Basta comparar o Atributo ativo com o passivo. O resultado é o valor básico do Teste de Resistência. Ele ainda pode ser modificado por forças externas (a critério do Mestre).

Pode ser usada a seguinte fórmula:

$$\text{Chance (\%)} = 50 + 5 \times (\text{Fonte Ativa} - \text{Fonte Passiva})$$

Morrricane, um mago que possui os Caminhos da Água e Trevas envenenou, utilizando uma especiaria oriental como fetiche, um copo de água que um aventureiro estava bebendo. Morrricane tinha 2 Focus em Trevas e 2 em Água, totalizando 2 Focus em Veneno. O Mestre joga 2d6 e obtém 8 (3+5). Se a Constituição do aventureiro for 15, de acordo com a tabela, ele terá 85% de chance de resistir ao veneno.

Christopher Slader, um deminich irlandês, cria um tentáculo de sombras com força 8D, e agarra Villefort, um Templário, com Força 16. A primeira vez que o monstro lançar a magia, o Mestre deve jogar 8d6 e somar seus valores (1+1+2+2+3+3+4+5 = 21, por exemplo). O templário terá meros 25% de chances de se libertar a cada rodada, caso se concentre nisso.

Ocklen e Morrricane vão disputar um braço de ferro. Ocklen possui Força 14 e Morrricane possui Força 17. Em primeiro lugar assume-se um desafiante. Ocklen. Cruzando as colunas 14 e 17 tem-se 35. Esta é a chance de Ocklen vencer a disputa.

Em Testes de perícia X perícia, a conta é ainda mais simples:

$$\text{Chance (\%)} = 50 + \text{Fonte Ativa} - \text{Fonte Passiva}$$

Para valores acima de 29, subtraia o valor ativo do passivo e multiplique por 5, isto dará a chance de se realizar um Teste de Resistência com sucesso. Caso o valor caia na região do sucesso automático, nenhum dado precisa ser jogado. Caso o valor caia na região de fracasso automático, ele não conseguirá realizar seu intento.

Somando Forças

Para somar forças (ou qualquer outro Atributo que seja pertinente), adicione a metade de cada Atributo auxiliando o MAIOR de todos os Atributos envolvidos na ação.

No caso da Força, para levantar, empurrar ou qualquer que seja a situação, limitado pelo tamanho do objeto e pelas condi-

ções (às vezes ajuda demais atrapalha). 2 ou 3 são o máximo que uma porta permite, mas 10 a 15 pessoas podem tentar empurrar um ônibus. Arredonde as Forças auxiliares para cima. O grupo pode fazer uma tentativa a cada 10 minutos (uma tentativa quer dizer se esforçar ao máximo cada um do grupo).

Morriscane, Marc, Eddings e Kurak encontram uma estátua de bronze caída no centro de uma sala e decidem colocá-la de volta no altar. A estátua pesa 300 kg, ou o equivalente a 22 pontos (ver tabela na página 999). Marc possui Força 12, e seus colegas Forças iguais a 17, 14 e 8. A maior das Forças é 17, e as auxiliares 14, 12 e 8. A soma das quatro Forças é equivalente a $17 + 7 + 6 + 4 = 34$ pontos. A chance do grupo colocar a esttua no lugar é automático ($34 - 22 = 12$, que multiplicados por 5 leva a 60. Estes somados a 50 dão mais de 100%).

Josef está tentando carregar um companheiro ferido para fora de um templo pertencente aos sacerdotes de Chronos, mas está muito ferido também. Josef possui Força 14 e seu companheiro pesa 65 kg (Força 15). A chance de Josef conseguir arrastar seu amigos para fora do templo é 45%. Se Mickel (que possui Força 12) ajudá-lo, eles passarão a ter Força combinada $14 + 6 = 20$. A chance será agora de 75% de chance de carregá-lo ($20 - 15 = +5$. Estes 5×5 são iguais a 25. $50 + 25 = 75$).

Combate

O combate é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem.

- 1 – Os jogadores anunciam suas intenções.
- 2 – Todos os jogadores jogam suas iniciativas.
- 3 – Todos os personagens fazem seus ataques ou ações.
- 4 – Calcula-se os acertos e danos.

1 – Os jogadores anunciam suas intenções.

Todos os jogadores dizem ao Mestre o que, como e de que jeito pretendem fazer suas ações durante a rodada de combate. Não importa a ordem em que os jogadores anunciem suas intenções, desde que sejam rápidos. O Mestre deve dar a cada um dos jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os jogadores não consigam decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contar é um combate, não um jogo de xadrez).

O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, e antes dos personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

2 – Todos os jogadores jogam suas iniciativas.

Todos os jogadores (e o Mestre para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade. Este é o valor da iniciativa do personagem. As ações anunciadas em 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativas (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3 – Todos os personagens fazem seus ataques ou ações.

Todos os personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante.

4 – Calcula-se os acertos e danos.

Verifica-se todos os acertos e calcula-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante.

Depois destas quatro etapas, verifica-se quais são os personagens sobreviventes que pretendem continuar em combate.



O que se pode fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns rituais permitem ao jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou dois, dependendo das perícias que o personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém (isto implica em perguntar e esperar uma resposta, não apenas gritar ordens).
- Fazer uma magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Aplicar primeiros socorros.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.

Como fazer um ataque

Todos os personagens possuem algumas perícias de armas. Todas estas perícias possuem dois valores, por exemplo Machado 40/40. Estes valores são respectivamente de ataque e defesa. Para combates entre dois ou mais personagens, verificase primeiro de quem é a ação.

O atacante joga 1d100 e tenta conseguir um número IGUAL ou MENOR ao valor de ataque. Valores maiores ou iguais a 95 são SEMPRE considerados falha, mesmo que os bônus e modificadores elevem os valores de ataque e defesa acima de 95. Caso acerte o ataque, é a vez da defesa tentar a mesma sorte.

Após derrotar Morricane no braço de ferro, Ocklen fez um comentário maldoso sobre o estado de sua roupa. Morricane decide tirar satisfação com seu oponente e em após alguns minutos e vários insultos, ambos sacam suas armas. Morricane ataca com sua espada curta, que maneja com perícia 53/38. Os dados são eolados para o ataque de Morricane (64) e ele erra.

Ocklen contra-ataca com um porrete. Ocklen tem menos experiência (porrete 30/40) e mais sorte (rola 21). Felizmente Morricane recupera-se do erro e consegue bloquear por pouco o ataque (37). Morricane tenta novamente, agora com mais calma e acerta o golpe (44) que Ocklen não bloqueia corretamente (60).

Ataques com mais de um combatente

Acontece exatamente como o combate individual, só que o defensor somente pode fazer UMA defesa, ou dividir seu valor de defesa entre os atacantes (o defensor escolhe como dividir mas ANTES dos ataques serem realizados).

Acerto Crítico

Divida o valor de ataque por 4, arredondado para cima. Se o atacante conseguir rolar um valor abaixo deste, diz-se que ele conseguiu um acerto crítico. O acerto crítico não acrescenta nada ao ataque, mas o dano é jogado DUAS vezes e somado (pense nisso como acertar a garganta ou algum outro ponto vital do adversário, coração, pulmão ou cabeça).

Danos e Proteções

Já verificamos se você conseguiu acertar seu alvo. Agora vem a parte do dano. Normalmente o dano é feito pelo tipo de arma que você está usando (espada, machado, lança). Para isso, verifica-se se o acerto foi crítico ou não. Então joga-se os dados e calcula-se o dano.

Este é o chamado dano bruto. Após isto, deduza o valor de IP da armadura que o alvo possua (colete, armadura, pele de couro, couraça). Aplique então o dano, subtraindo os PVs do alvo.

Ao acertar Ocklen com a espada curta, Morricane faz um dano de 1d6 (5). Como Ocklen usa uma Brigantina, de Índice de Proteção 2, o dano é de apenas 3.

Dano de Impacto

Mesmo que o defensor consiga fazer a defesa, ou mesmo que sua armadura absorva todo o dano do golpe o defensor ainda sofrerá o que nós chamamos de Dano de Impacto. Não importa a proteção, defesa ou perícias do personagem, uma vez acertado o golpe, ele sofrerá pelo menos 1 ponto de dano (mais os bônus de força), decorrente do impacto de metal contra metal, ou da espada na armadura.

Lembre-se que mesmo de baixo da mais completa armadura, agüentar uma martelada no peito desferida por um gigante de 3m de altura ainda deve doer.

Regras Opcionais

Mira

Um personagem pode passar uma ou mais rodadas mirando seu alvo. Ao fazê-lo, o personagem recebe uma bonificação de +20% na perícia de arma de longa distância que estiver utilizando. Lembre-se que armas de longa distância não permitem defesa para o alvo.

Dano por sufocamento

Um personagem humano impedido de respirar pode suportar até CON/2 rodadas sem sofrer dano. Após este tempo, ele deve sofrer 1d6 pontos de dano de sufocamento por rodada, com direito a Teste de CON para reduzir o dano à metade.

Quedas

Existem duas maneiras de um personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é de 1d6 por metro de queda.

Já um pulo permite ao personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto mortos-vivos, anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Morrendo

Caso o personagem chegue a zero ou menos Pontos de Vida e não for atendido, perderá um ponto de vida por rodada até chegar a -5. Neste caso, o personagem estará morto permanentemente.

A Era de Conan

Há doze mil anos, em um período registrado pela História como neolítico, quando o homo sapiens já apresentava certa organização comunitária e linguagem estruturada, talvez tenha existido uma Era onde nações bárbaras e reinos civilizados co-existiam em meio ao caos e ao esplendor, à magia e ao poder do aço, ao real e ao inimaginável. Essa Era foi chamada de Hiboriana, mas não chegou realmente a existir, porque ela é uma ficção (e isso é realmente uma pena). A Era Hiboriana foi uma criação de Robert Ervin Howard. Ele a imaginou e moldou conforme os costumes e acontecimentos que geraram nossa própria história conhecida, canibalizando e amalgamando fatos, nações, nomes e acontecimentos da pré-história e da história antiga e medieval num só ambiente, numa só época; e nesse contexto ele inseriu o maior personagem que sua mente fértil já concebera: Conan da Ciméria.

Essa “Pseudo-Era” serviu como pano de fundo das aventuras do herói bárbaro, e, por ser evidentemente baseada na história da humanidade, ela nos parece tão real. Conan - oriundo de uma nação bárbara e gélida -, era um aventureiro gigantesco, de espírito bélico e eloquente, que se tornou rei do mais poderoso reino ocidental hiboriano, conhecido como Aquilônia. Sua coroa foi conquistada a sangue e a aço depois de muitas aventuras e batalhas vividas no decorrer de seus primeiros quarenta anos. Durante esse tempo de aventureiro bárbaro ele viajou por quase todos os reinos hiborianos, por nações selvagens e por países desconhecidos, perdidos no tempo e no espaço. Vendeu sua espada em exércitos, fez negócios (a maioria deles ilegais), conheceu muitas mulheres e tavernas, confrontou muitos demônios e conheceu, de perto, muitos horrores que enlouqueceriam qualquer mente mortal – exceto a do Cimério!

Cronologia da Era Hiboriana

Este quadro cronológico da Era Hiboriana é o resultado de uma minuciosa pesquisa do americano Mike McCoy que abrange, com detalhes, povos, sociedades e religiões da era bárbara. Sem dúvida, é uma contribuição de grande valor para nos situarmos na fascinante criação de Robert E. Howard.

18.000 a.C. - Era Pré-cataclísmica.

17.800 a.C. - Primeiro cataclisma. As ilhas da Atlântida e Lemúria afundam, as ilhas pictas se tornam montanhas, o povo lemuriano é escravizado pela “Antiga Raça”.

17.500 a.C. - Os atlantes regridem à selvageria: A evolução picta é estagnada. Zhemri, uma nação não-valusiana, progride ao sul, ileso.

16.800 a.C. - Atlantes regridem ao nomadismo dos homens-macacos, desprovidos da linguagem humana. Pictos mantêm linguagem humana e vivem em clãs dispersos no sudoeste.

16.600 a.C. - Os lemurianos se rebelam e derrotam seu escravizadores, a “Antiga Raça”.

16.500 a.C. - Os sobreviventes da “Antiga Raça” se deslocam para o oeste e encontram uma civilização pré-humana. Os hiborianos do norte crescem em população.

16.200 a.C. - Os sobreviventes da “Antiga Raça” dominam a civilização pré-humana, substituem e modificam sua cultura. É o início dos Reinos Negros.

16.000 a.C. - A Stygia é formada pelos sobreviventes da “Antiga Raça”.

15.800 a.C. - Os hiborianos começam a se deslocar para o sul.

15.500 a.C. - Acheron é formada por estígios rebeldes. Zhemri inicia a restauração de sua antiga cultura. Os pictos se deslocam para o oeste para fazer a expansão hiboriana e a de Acheron. Atlantes-símios começam a se deslocar para o norte. Selvagens nômades, os filhos de Shem seguem para a fronteira leste da Stygia. Primeiras construções hiborianas com pedra.

15.400 a.C. - Hiperbórea passa a existir. Guerras isolam os Reinos Negros.

15.000 a.C. - Zamora é fundada por descendentes dos zhemris. Khitai é fundada por descendentes dos lemurianos. Pictos são empurrados para a Costa Oeste. A Stygia domina as planícies de Shem. A maioria dos reinos hiborianos começa a tomar forma.

14.400 a.C. - Atlantes começam um estágio de desenvolvimento a partir do qual passam a ser denominados cimérios. Koth é formada por hiborianos dispersos.

14.300 a.C. - Acheron permite o avanço de hiborianos dispersos para atacar a Stygia e conquistar as planícies de Shem. A Hiperbórea é dominada, mas seu nome é mantido. Kush passa a existir como resultado de uma guerra de meio século entre tribos negras.

14.200 a.C. - Uma tribo picta invade o Vale de Zingg. Selvagens loiros do norte iniciam deslocamento ainda mais para o norte.

14.100 a.C. - Zíngara é formada por uma tribo de hiborianos nômades que invade o Vale de Zingg. Shem declara independência da Stygia. Stygia não reconhece Shem. Forma-se Kulalo na Costa Meridional.

14.000 a.C. - O aço é descoberto e sua utilização logo se divulga entre os reinos principais. Koth e Ophir são formados pelos hiborianos que atacaram a Stygia. Ophir sofre forte influência de Acheron. Koth é pressionada tanto pela influência de Acheron como de Zamora. Corinthia é formada pelos hiborianos originais.

13.800 a.C. - A Britúnia é formada por britunianos dispersos do norte. Shem avança na Stygia para além do rio Styx.

13.600 a.C. - Darfar e Keshan se formam ao longo da fronteira de Kush. Os cimérios progridem mais rápido que os pictos.

13.100 a.C. - Acheron é destruída pelos hiborianos e a Grande Aliança de Khossus V. Kushan e Vhendia são formadas por descendentes dos lemurianos. Reinos recém-formados de Atália e Kordafa iniciam sangrentas guerras.

12.900 a.C. - Aquilônia recupera muito da arruinada Acheron. Pântanos Bossonianos, Gunderlândia, Britúnia, Corinthia e Ophir crescem em tamanho. Sangrentos conflitos negros com nenhum vencedor evidente.

12.500 a.C. - Surge Meru. Os selvagens loiros do norte expulsam todas as tribos, exceto aquelas abrangidas pelo reino da Hiperbórea.

12.200 a.C. - Nordheim é formada pelos selvagens loiros. A Ciméria é formada pelos descendentes dos atlantes.

11.700 a.C. - Nordheim é dividida entre os vanires ruivos de Vanaheim e aesires loiros de Aesgaard.

11.500 a.C. - Descendentes dos lemurianos se unem e fundam a Hirkânia.

10.000 a.C. - Nasce Conan, da Ciméria.

9.800 a.C. - Aquilônia anexa Argos, Ophir, Shem Ocidental e Zíngara. Corinthia, Koth e Shem Oriental passam a pagar impostos à Aquilônia.

9.700 a.C. - Hiperbórea declara guerra à Aquilônia e é derrotada nas planícies do Reino da Fronteira.

9.600 a.C. - Britúnia, Koth, Nemédia e Zamora formam uma aliança com o intuito de destruir a Aquilônia.

9.500 a.C. - Primeira invasão hirkaniana. Cavaleiros de Turan varrem Corinthia e Zamora, mas são detidos na Britúnia pela Aquilônia.

9.300 a.C. - Zamora é reconquistada dos hirkanianos. Segunda e terceira invasões hirkanianas.

9.200 a.C. - Aesir faz recuar a fronteira hiperbórea. A Stygia paga impostos à Aquilônia. Os pictos crescem em população e poder. Cimérios saqueiam a Aquilônia, Pântanos Bossonianos e Pictos.

9.120 a.C. - Arus, o nemédio, encontra Gorm, o picto. Os pictos aprendem a mineração, metalurgia e a forjar o ferro.

9.110 a.C. - Pântanos Bossonianos são devastados por shemitas. Invasão picta toma os Pântanos Bossonianos e avança Aquilônia adentro. Corinthia, Shem e Zíngara quebram a hegemonia aquiloniana. A Aquilônia convoca legiões de todas as partes do império para combater os pictos.

9.105 a.C. - Cimérios se aproveitam do caos para saquear as cidades, destruir áreas de plantio e retornar às planícies. O Império Aquiloniano desmorona em meio a sangue e chamas. Invasão hirkaniana de Turan toma Zamora. Invasores hirkanianos do norte do Mar Vilayet se unem às forças de Turan.

9.100 a.C. - Invasão hirkaniana rende Britúnia, devasta a Hiperbórea Meridional e a Corinthia. Cimérios são empurrados colinas adentro. Shem conquista Koth. Stygia repele invasão shemita.

9.095 a.C. - Pictos se tornam hegemônicos da Aquilônia. Refugiados zíngaros são fixados em Zamora por hirkanianos.

9.080 a.C. - Argos desmorona ante invasão picta. Pictos encontram hirkanianos das planícies de Ophir. Hirkanianos devastam Stygia e Reinos Negros até a Bacia Amazona.

9.000 a.C. - O Império Picto se estende da Costa de Vanaheim até as praias meridionais de Zíngara, toda a Aquilônia, Argos, Ophir, Koth Ocidental e Shem Ocidental. O Império Hirkaniano

se estende da Hiperbórea central até o norte da Stygia, toda Zamora, Britúnia, Reino da Fronteira, Corinthia, Koth Oriental e todas as terras de Shem Oriental até o Mar Vilayet. As fronteiras da Ciméria permanecem intactas. Nemédia, dominada por mercenários aesires, resiste a todas as invasões.

8.900 a.C. - Início das glaciações nórdicas.

8.700 a.C. - Aesir invade Hiperbórea. Nemédia é governada por mercenários aesires. 8.500 a.C. - Invasão ciméria. Nenhum exército ou cidade resiste a ela. Cimérios destroem Gunderlândia e Nemédia, atravessam a Aquilônia e derrotam o exército hirkaniano na Britúnia.

8.450 a.C. - Hordas de aesires e vanires seguem os cimérios e tomam a Nemédia. O Império Picto estremece a essa invasão.

8.400 a.C. - Nemédios fogem para Koth, expulsam tanto pictos como hirkanianos e ajudam Shem a fazer o mesmo. Stygia fica sitiada por Reinos Negros.

8.350 a.C. - Uma tribo aesir expulsa hirkanianos da Britúnia.

8.300 a.C. - A invasão nórdica faz o Império Hirkaniano recuar ao Mar Vilayet. Cimérios destroem antigo reino de Turan e se fixam no litoral sudoeste do mar.

8.275 a.C. - Uma tribo vanir rende a Stygia e ergue um império ao sul.

8.200 a.C. - Pictos ainda mantêm a Aquilônia e a maior parte de Zíngara. Tribos nômades de aesires, hiperbóreos e vanires vivem ao sul do círculo ártico até Zimbabo e de Shem Oriental até o Mar Vilayet. Não resta nenhuma cidade exceto Stygia e Shem.

7.000 a.C. Segundo cataclismo. A Costa Ocidental afunda junto com Aesgaard, Pântanos Bossonianos, Sertões Pictos e Vanaheim. No lugar da Ciméria surgem os Mares Bálticos e do Norte. A Stygia torna-se parte da massa de terra da África.

6.000 a.C. - Aurora da História Moderna.



A Formação da História

Adaptado de um ensaio de Robert E. Howard Quando Robert E. Howard começou a escrever as aventuras de Conan, o Cimério, mais de quarenta anos atrás, ele também idealizou toda a história da chamada Era Hiboriana Esta história tem início cerca de oito mil anos antes do aparecimento do bárbaro, durante a civilização Thuriana, onde nasceu o Rei Kull, época anterior à submersão da Atlântida sob as águas do mar.

CAPÍTULO I -

A ERA PRÉ-CATACLÍSMICA

Da era conhecida pelos cronistas nemédios como pré-cataclísmica só se conhece o final, e, ainda assim, este permanece envolto em grande mistério. Os registros falam do continente Thuriano e de sua importante civilização dominada pelos reinos de Kamelia, Valúsia, Verulia, Grondar, Thule e Commoria. Esses povos falavam um idioma semelhante, o que leva a crer que tenham tido uma origem comum. Os bárbaros desta era foram os Pictos, que habitavam ilhas no mar do oeste, os Atlantes, que viviam num pequeno continente entre as ilhas pictas e o continente Thuriano, e os Lemurianos, que povoavam um arquipélago no hemisfério leste. Existiam também vastas regiões inexploradas. Os reinos civilizados, embora fossem grandes, ocupavam, comparativamente, uma pequena porção do planeta. Valúsia se impunha como o maior dos reinos do oeste do continente thuriano. Sua capital, a Cidade das Maravilhas, foi, sem dúvida, a mais linda daquela era. Grondar, cuja população era menos civilizada que a maioria dos reinos, era a maior nação a leste do continente. Em meio a região mais amena do deserto de Grondar, nas florestas infesta-

das de serpentes, e no alto das montanhas mais elevadas, viviam clãs e tribos primitivas. A costa leste do continente thuriano era habitada por uma outra raça, misteriosa não-thuriana, com a qual os lemurianos por vezes mantinham contato. Aparentemente, estes povos vieram de algum lugar além das ilhas e continentes conhecidos até então. Ao sul erguia-se uma segunda civilização, também misteriosa, totalmente afastada da cultura thuriana e aparentemente de natureza pré-humana. A civilização thuriana se encontrava numa fase de decadência e seus exércitos eram formados basicamente por mercenários. Pictos, Atlantes e Lemurianos eram seus generais, governadores e reis. Seus generais, estadistas, até mesmo reis, eram bárbaros, como no caso de Kull da Atlântida - que saiu da marginalidade e da escravidão para se sentar no Trono Topázio da poderosa Valúsia. De todos os conflitos entre reinos, e das guerras e conquistas de valusianos, comorianos e atlantes, hoje restam mais lendas que histórias verídicas. Então o cataclismo se abateu sobre o mundo. A Atlântida foi engolida pelo oceano e as ilhas pictas formaram as montanhas de um novo continente. Enquanto isso, partes do mundo thuriano foram recobertas pelas águas, dando origem a grandes lagos. Vulcões e terremotos surgiram com uma fúria terrível, destruindo tudo que até então era conhecido como civilização. Nações foram aniquiladas e a face do mundo sofreu uma profunda modificação.

CAPÍTULO II -

A ASCENÇÃO DOS HIBORIANOS

Quando o grande cataclismo causou a destruição da Atlântida e da Lemúria, todos os habitantes das ilhas pictas desapareceram, mas uma grande colônia deles, que havia se instalado nas montanhas ao sul das fronteiras de Valúsia, permaneceu. Outros milhares de membros do reino de Atlântida também conseguiram escapar da fúria das águas, fugindo em seus navios. Um grande número de lemurianos foi para a costa oriental do continente thuriano, onde acabou sendo escravizado pelo povo que já ocupava a região. E, por milhares de anos, sua história foi a de triste e brutal servidão a um povo opressor. Mesmo forçados a lutar continuamente pelas suas vidas, os atlantes ainda procuravam manter vestígios de seu estado anterior, o barbarismo altamente avançado. Até que sua cultura teve contato com a poderosa nação picta. A partir de então, os reinos da Idade da Pedra entraram em conflito, e, no decorrer de incontáveis batalhas, os atlantes regrediram ao estado selvagem, enquanto os pictos tiveram sua evolução ameaçada. Quinhentos anos depois do cataclismo, os reinos bárbaros desapareceram. O longínquo sul, que não foi atingido pela grande tragédia, se manteve coberto de mistérios. Seu estágio de desenvolvimento continuou pré-humano. Só houve uma exceção: os remanescentes das nações civilizadas não valusianas, que viveram nas baixas montanhas do sudoeste. Eram conhecidos como os Zhemri. Enquanto isso, no distante norte, outro povo recomeçava, aos poucos, sua existência. Um grupo de semi-humanos, que fugiu para lá durante a destruição encontrou os continentes de gelo habitados somente por uma espécie de macacos da neve, contra quem lutou, expulsando-os para o outro lado do círculo polar ártico. Os primitivos então se adaptaram ao seu novo e inóspito ambiente e sobreviveram.



Já os habitantes do sudoeste dispersaram-se em clãs, ocupando cavernas com uma linguagem primitiva e conservando o nome de pictos. Mais para o leste, os lemurianos escravizados se rebelaram e destruíram seus opressores, vivendo selvagememente entre as ruínas de uma estranha civilização. Os sobreviventes daquele povo se dirigiram para o oeste, derrotando os pré-humanos do sul e fundando um novo reino chamado Stygia. Também os remanescentes do reino pré-humano parecem ter sobrevivido, ou pelo menos, eram adorados depois que toda a sua raça foi destruída. No norte, uma tribo crescia rapidamente, os hiborianos ou hiborígenas. Seu deus era Bori, um grande chefe cuja lenda o elevou ao posto de divindade.

CAPÍTULO III -

OS REINOS HIBORIANOS

Mil e quinhentos anos depois de um pequeno cataclismo que criou o mar interno, tribos de hiborianos morenos rumaram para o leste e para o oeste, conquistando e destruindo pequenos clãs. Mesmo assim estes conquistadores não entraram em contato com as raças mais antigas. A sudoeste, os descendentes dos Zhemris procuraram reviver alguma tênue sombra de sua cultura ancestral enquanto, a oeste, os primatas atlantes começavam sua longa escalada de volta à verdadeira humanidade. Já, ao sul, os pictos permaneciam selvagens, desafiando as leis da natureza, sem evoluírem ou regredirem. E, mais ao sul ainda, repousava o misterioso reino de Stygia. No extremo leste, clãs de nômades, conhecidos como os filhos de Shem, vagavam pelas terras sem fim, enquanto próximo aos pictos, na fronteira do vale de Zingg, protegidos por uma cadeia de montanhas, um bando de primatas criava um avançado sistema de agricultura e civilização. É nesse período que surge o primeiro reino hiboriano, o rude e bárbaro reino de Hiperbórea, que teve seu início numa fortaleza de pedra erguida para evitar ataques tribais. Isso fez com que seus habitantes se transformassem, de um momento para o outro, de bravos nômades em guerreiros defendidos por muros gigantescos.

A sudeste da Hiperbórea, um reino dos Zhemris começava a se formar, sob o nome de Zamora. Já a sudoeste, invasores pictos se uniram aos agricultores fo fértil vale de Zingg. Esta raça híbrida seria conquistada pela errante tribo de Hibori, sendo que da junção de todos esses elementos surgiria o reino de Zíngara. Quinhentos anos depois, todos os reinos do mundo já estavam claramente definidos. Os reinos hiborianos: Aquilônia, Nemédia, Britúnia, Hiperbórea, Koth, Ophir, Argos, Coríntia e o Reino da Fronteira dominavam o mundo ocidental. Zamora estava a leste e Zíngara a sudoeste destes. Bem distante, ao sul, repousava Stygia, livre de invasões estrangeiras, embora o povo de Shem tivesse chegado a trocar escravos estígios pelos de Koth. Os estígios se dirigiram para o sul do grande rio Styx, também chamado de Nilus ou Nilo, que desemboca nos mares ocidentais. A norte da Aquilônia estavam os Cimérios, violentos selvagens nunca derrotados por invasores. Descendentes dos antigos atlantes, eles evoluíram mais rápido que seus velhos inimigos, os pictos, nos combates no desértico oeste da Aquilônia. Passados cinco séculos, o povo de Hibori já era senhor de uma imensa civilização, cujo reino mais poderoso era Aquilônia, apesar dos outros também brilharem em esplendor e força. Ele era supremo sobre todo o mundo ocidental. Ao norte, bárbaros com cabelos dourados e olhos azuis se espalhavam por todo o continente de neve, com exceção da Hiperbórea. Sua terra era chamada de Nordheim e era dividida entre os Vanirs,

de cabelos vermelhos, e os Aesires, de cabelos amarelos. Mais uma vez os lemurianos entraram para a história, mas sob o nome de Hirkanianos.

Na direção oeste, uma tribo criava o reino de Turan, a sudoeste de Vilayet, o mar interno. Mais tarde, outros clãs hirkanianos se estabeleceram em torno da margem oeste deste mar. Rápido perfil dos povos daquela era: os dominadores Hiborianos, que deixaram de ter cabelos morenos e olhos verdes ao se misturarem com outras raças, porém sem se enfraquecerem; os Shemitas, homens de estatura mediana com narizes pontiagudos, olhos negros e barbas negras-azuladas; as classes dominantes da Stygia, constituídas por homens altos, elegantes e sérios; os Hirkanianos, escuros e geralmente altos; o povo de Nordheim, com pele clara, olhos azuis e cabelos loiros ou ruivos; os Pictos, atarracados, pelo muito escura, com olhos e cabelos negros; os Cimérios, altos e fortes, com cabelos negros e olhos azuis ou verdes. Ao sul da Stygia estavam os vastos reinos negros dos Kushitas e do império híbrido de Zimbabo. Entre Aquilônia e os desertos pictos encontravam-se os Bossonianos, descendentes de Aborígenas e Hiborianos. Eles eram guerreiros resistentes e grandes arqueiros, pois sobreviveram durante séculos aos ataques bárbaros do norte e do oeste. Esta foi a “Era Nunca Sonhada”, quando os resplandecentes reinos se estendiam pelo mundo como o manto azul sobre as estrelas. Esta foi a era de Conan.



O Mundo das Aventuras

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 ímpar e à influência da magia. Os costumes variam muito em todas as terras da Era Hiboriana. Serão descritas a seguir, as principais nações da época em que Conan cruzou todos os cantos conhecidos deste mundo:

AS NAÇÕES HIBORIANAS:

Criadas pela invasão Hibóri que começou 1.500 anos antes de Conan. Esses povos do norte viram 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 (Zíngara), Corinthia, Nemédia e Ophir são todos parte da hegemonia hiboriana, e Koth foi, no mínimo, fortemente influenciada por seus vizinhos hiborianos. O Rio Khoratus, um dos mais importantes das imediações, ligava duas importantes regiões do império aquiloniano - Tarantia e Pointain.

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.

Uma ramificação importante no comércio da época era a que se estendia por Koth, Ophir e Nemédia e levava aos cobiçados mercados da poderosa Aquilônia. Ali, e em especial na fronteira entre terras nemédias e aquilonianas, as freqüentes lutas fronteiriças ou mesmo guerras declaradas faziam da função de mercador um dos mais arriscados ofícios de então.

A Nemédia está localizada exatamente no centro dos reinos hiborianos; Ophir era um pequeno reino muito rico em ouro; Britúnia, um reino desarticulado (talvez fosse mais conveniente chamá-lo de confederação), formado por cidades-estado, localizado a leste da Nemédia, ao sul da Hiperbórea e do Reino da Fronteira, e ao norte de Corinthia e Zamora. Supõe-se que sua fronteira nemédia fosse um rio com cabeceira no norte. Outro rio, o Glacial, vertia para leste, ao longo do lado brituniano das Montanhas Graaskal. O interior da Britúnia era uma terra de planícies (pradarias) férteis, com subcamadas úmidas, entremeadas de densas florestas de coníferas habitadas por lobos. É provável que, em sua origem, Britúnia fosse uma região agrícola, estando sua aristocracia firmada na posse da terra.

A deusa da natureza Wiccana é adorada pelos britunianos da área rural. Da mesma forma que os ligureanos (ver ligureanos), os adoradores de Wiccana veneram o carvalho e o visco. Seu símbolo é a foice dourada, e eles devotam suas vidas a realizar atos de cura. A Wiccana 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. As sacerdotisas moram em vilas, ao invés da reclusão em santuários privados.

Zíngara, com sua cavalaria, é outro importante reino hiboriano, responsável por grande parte do comércio marítimo hiboriano. Fazia fronteira com a terra dos pictos, ao Norte.

Koth, que fazia fronteira com as terras pastoris de Shem, era um reino hiboriano sulista. Decifrar a topografia de Koth é um exercício de genialidade geográfica, pois grande parte de sua topografia ocidental não está descrita na saga, apesar desta região estar praticamente no centro de todas as nações hiborianas.

O mais orgulhoso de todos os reinos era Aquilônia, que dominava supremo no delirante oeste. Suas fronteiras eram sempre bem vigiadas, pois tinham as terras do pictos ao Noroeste; a Ciméria, ao Norte; a Nemédia, ao Leste; Ophir, no Sudeste; Argos, no Sul; e Zíngara, no Sudoeste.

Para lá se dirigiu Conan, o cimério, de cabelos negros, olhos ferozes e espada em punho. Ele atravessou rios de sangue, participando de incontáveis batalhas, até tornar-se rei deste que era o mais poderoso reino civilizado de sua época.

Em todos estes reinos, o deus Mitra era considerado a divindade universal. Na época de Conan, Mitra já era considerado o único deus verdadeiro pelos seus adeptos, e, apesar de alguns outros cultos ainda serem tolerados - o de Ishtar, por exemplo -, Mitra reinou essencialmente sozinho. Cimérios e hiborianos parecem ter sido os únicos povos a não praticar sacrifícios humanos nessa era. Os rituais de Mitra, pelo que se sabe, não incluíam sacrifícios de qualquer espécie. O deus era considerado onipresente e sua real aparência, desconhecida por todos. As estátuas erguidas em sua homenagem, não passavam de meras tentativas para retratá-lo numa forma humana tão perfeita quanto a mente do homem podia conceber.

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 da sua herança aos 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.

A Stygia, com suas tumbas protegidas pelas sombras é reino meridional, onde o culto ao deus-serpente Set era o único aceito e sempre controlado com mãos de ferro por sacerdotes e magos demoníacos.

Embora grande parte do tráfego estígio escoasse pelo Rio Styx, inúmeras rotas ligavam o interior da Stygia a Shem. Como Turan, a Stygia produzia sedas em enorme quantidade e exportava grande parte desta produção, principalmente para Ophir. Em termos de crueldade, os estígios aparentemente eram os piores do mundo hiboriano.

Mais ao sul, tortuosas trilhas levavam da costa de Kush até Sukhmet, apesar dos constantes ataques de kushitas semicivilizados e de canibais darfarianos. Uma outra via secundária seguia para o sul, cruzando as terras kushitas e o amaldiçoado deserto de Ghamatas até atingir Keshan. A constante presença de poderosos mercadores na região acaba trazendo grande instabilidade política à convulsionada Stygia. O comércio com os reinos negros mostrava-se extremamente lucrativo. Marfim, cobre, pérolas, plumas de avestruz, peles e escravos eram trocados por produtos manufaturados do norte, como armas, armaduras e bugigangas - embora os artigos mais volumosos se restringissem ao tráfego litorâneo e às feiras nas regiões

próximas ao alto Styx. Ainda assim, não foram poucos os mercadores que se aproximaram das áreas negras pelo leste, usando guias zimbabóanos. Foi esse intercâmbio que possibilitou a Zimbabo experimentar o progresso que o transformou num dos reinos mais importantes do sul hiboriano, apesar de suas características híbridas - dois deuses, dois reis e dois povos, um de origem shemita e outro predominantemente negro.

Houve uma época em que quase metade do mundo conhecido estava sob o domínio de Set, o deus-serpente. Eram dias em que Acheron ainda existia como uma nação altiva e a Stygia dominava o reino de Shem (Acheron foi um poderoso reino destruído três mil anos antes de Conan, por uma horda de hiborianos selvagens). No período de Conan, contudo, a adoração ao senhor das trevas foi confinada unicamente à Stygia e suas áreas subordinadas, como o sudeste de Shem. A origem do deus remonta ao período pré-cataclísmico, assim como as pirâmides da Stygia. Sua origem assustadora deve ter sido baseada nas víboras que habitavam os pântanos ao sul do mar de Vilayet, encontradas pelos estígios em sua emigração para o oeste. O culto a Set era proibido pelos hiborianos, que consideravam a divindade um demônio maligno. Seus rituais eram sinistros e profanos, compreendendo longas procissões de sacerdotes mascarados e sacrifícios humanos em templos subterrâneos.

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.

A Hirkânia, cujos cavaleiros ostentavam aço, seda e ouro era uma vasta extensão de solo, desde semi-úmido até semi-árido, recoberto por pradarias, estepes, desertos, florestas de taiga e tundra a leste do Mar Vilayet. Nos tempos de Conan, possuía várias cidades-estado sob o controle mais ou menos firme do Império Turaniano. Regiões autônomas situavam-se ao longo da costa nordeste do Mar Vilayet, com súditos turanianos ao longo da costa sudeste e da rota de caravanas a leste. Os hikianianos originaram-se dos remanescentes lemurianos da era pré-cataclisma.

A divindade mais conhecida destas imediações é Erlik, o Senhor das Chamas. Porém, esse deus tornou-se realmente conhecido após a fundação do Império de Turan, próximo ao Mar de Vilayet.

ZAMORA:

Com suas lindas mulheres de negras cabeleiras e torres de mistérios e aranhas; - reino do leste fundado pelo antigo povo dos Zhemri, vários milênios antes da Era de Conan. (O homem-elefante, Yag-kosha, disse que a raça zamora era pré-cataclísmica.) A nação localizava-se a sudoeste da Hiperbórea, a leste da Britúnia e Coríntia, ao norte de Koth e a oeste da estepe turaniana. Em sua fronteira oriental encontravam-se os Montes Kezakianos, além dos quais estavam os pântanos nominalmente pertencentes a Zamora, mas que, aos poucos, passou para as mãos de Turan. Outras montanhas elevavam-se em suas fronteiras meridionais e ocidentais, cujas passagens eram bloqueadas com as chuvas da primavera. A capital de Zamora, Shadizar, situava-se na Estrada dos Reis, principal rota de comércio do mundo hiboriano. Zamora era um reino antigo e peculiar. Nos tempos em que Conan era jovem, lá imperava um despotismo absoluto, sendo o rei dominado por um feiticeiro. A fé centralizava-se em Yezud no culto ao deus-aranha. Zamora foi fundada



pelos Zhemris, aproximadamente na mesma época em que a Hiperbórea anterior foi tomada pelos Aesires. Nos primeiros tempos, os hyrkanianos caçavam escravos em Zamora, embora nunca conseguissem abalar o governo. Após a Era de Conan, Turan conquistou Zamora. Depois, o império turaniano expulsou hyrkanianos, assumiu o controle e passou a exigir grandes tributos da cidade. Após a derrocada da Aquilônia, os hyrkanianos tomaram Zamora novamente. Desta feita, consolidando sua conquista, fixaram os refugiados zíngaros como elementos anti-separatistas entre o povo do deus-aranha.

Após a morte de Omm (supostamente morto por Conan), 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 do 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.

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 de nível tecnológico baixo, e são muitos conhecidos por sua força e tenacidade.

Aesgaard era uma nação bárbara do norte, cujos habitantes, os aesires, eram aliados dos cimérios. Conan passou algum tempo lutando ao lado deles, em sua juventude. Já Vanaheim era uma nação bárbara no extremo norte, além da Ciméria. O povo vanir era inimigo natural dos cimérios.

O deus supremo dos aesires e vanires era Ymir, o gigantesco deus da guerra e da tempestade. Nada de muito definido se sabe sobre ele, exceto que governava Valhalla, uma região de planícies geladas e montanhas imensas, jazigo eterno para as almas de todos os guerreiros. Sua filha era Atali, uma jovem linda e de pele branca como a neve, que atuava como uma espécie de mensageira da morte, aparecendo aos lutadores feridos mortalmente durante uma batalha. Como, na época, Aesgaard e Vanaheim eram simples agregados de tribos independentes e não reinos unificados, provavelmente também tinham um grande número de deuses regionais, subordinados a Ymir. Mas isso é apenas suposição.

A Ciméria era uma região tenebrosa, repleta de montanhas cobertas por densas florestas, cujo céu era sempre cinzento e governado por deuses obscuros. No mais alto de todos os montes achava-se Crom, a severa divindade que controlava os destinos e decretava as mortes. Nenhum cimério tinha por costume suplicar algo a Crom, pois ele era lúgubre, selvagem e odiava os fracos. Apesar de ser o deus mais importante do reino, haviam outros, com menos seguidores, mas também adorados. Entre estes, nós podemos citar Lir, seu filho Mannanan, a deusa guerreira Morrigan, seus subordinados Badb (a fúria da batalha), Nemain (o venenoso) e Macha. A visão da vida e da morte, para os cimérios, era tão triste quanto sua terra e seus deuses. Em sua concepção, não existia esperança nem no presente, nem no

futuro, pois eles tinham plena convicção de que os homens lutavam e sofriam em vão, encontrando prazer somente na loucura da batalha. Morrendo, suas almas penetravam em um reino escuro, frio e enevoado, onde vagariam por toda a eternidade. Não é de se espantar que Crom fosse o deus de uma raça autoconfiante, cujas únicas ambições eram lutar pela sobrevivência e empenhar-se em tantos combates quanto possível.

A Hiperbórea é um dos mais antigos reinos da Era Hiboriana, sendo o mais avançado dentre os reinos nórdicos. Foi um dos primeiros reinos a construir fortalezas de pedra. Suas fronteiras são Aesgaard e Ciméria, ao Oeste; o Reino da Fronteira, ao Sudoeste; a Britúnia, ao sul; e os desertos turanianos, ao leste. Os hiperbóreos são antigos inimigos dos cimérios e aesires.

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.

Há indicações de que muitas tribos do litoral de Kush e das nações costeiras do sul atacavam tribos negras do interior para conseguir “bens de comércio humano” e vendê-los para os navios que ancoravam em sua costa vindos de Argos, Zíngara e Shem. A escravidão branca foi igualmente utilizada em Meroc, capital de Kush. A escravidão desempenhou importante papel na ascensão e queda de Xuchotl, a estranha cidade de um só edifício, ao sul de Darfar e Keshan. Os tlazitlanos que deixaram Kosala, no leste, passaram a vagar pelas estepes do sudoeste onde escravizaram tribos negras para a construção de uma cidade de jade, marfim, mármore e metais preciosos. Quando a obra estava terminada, os escravos foram mortos e, segundo disseram a Conan, de seus ossos foram criados os dragões que guardavam a cidade.

Os povos da Costa Negra pertenciam ao mesmo grupo racial dos kushitas: negros, vigorosos, feições rudes e cabelos crespos. Politicamente, estavam organizados em reinos tribais de tamanho e complexidade variados. Essa região desfrutava de intenso comércio com Argos. Dois dos reinos mais proeminentes da Costa Negra foram Suba e Abombi. Além do entroncamento leste do Rio Zarkheba, havia uma densa floresta tropical. Os habitantes desta região, ao sul de Darfar, dividiam-se em tribos que se confrontavam incessantemente por água, terras e escravos. As mais destacadas destas tribos guerreiras eram Bamula, Bakalan e Jinji.

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 canibalescos 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.

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 hirkanianas). Vilayet era um grande lago turaniano, embora denominado como mar, localizado entre Turan e Hirkânia.

A leste do mapa ao longo do Mar Vilayet, ergue-se o próspero reino de Turan, cujas cidades mais importantes se situavam entre o Rio Ilbar e a margem, como as lendárias Agrapur e Shahpur, entre outras. Apesar das atividades dos piratas da irmandade vermelha, o comércio interno de Turan era predominantemente marítimo. Apenas para os pequenos vilarejos do interior eram utilizadas caravanas de mulas. Ao sul do Vilayet, um imenso tráfego de caravanas ligava o ocidente ao Iranistão, Vendhia e Khitai. Havia ainda uma via meridional que atravessava o posto de pedágio turaniano de Vezek, partindo dali em direção a Khauran, via oásis Akrel.

Erlík, o Senhor das Chamas é um deus de Pathenia, no norte da Hirkânia. Como tal, Erlík seria um deus secundário não fosse pelo profeta conhecido como Tarim Vivo. Tarim trouxe o culto a Erlík da Pathenia para um grupo de tribos hirkanianas que, com força de seu fervor religioso, se espalharam e fundaram o império de Turan. Erlík é um deus cruel que acredita na ténpera da alma através de provas e privações. Seus princípios, como foram revelados por Tarim, proibem a fornicação, o consumo de álcool e a usura. No entanto, até mesmo a maioria dos sacerdotes ignora esses preceitos. Os clérigos de Erlík são capazes de aprender mágicas de Fogo, 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.

Ainda do lado leste do Mar Vilayet estendiam-se as estepes infundáveis da Hirkânia. Desde a aurora da Era Hiboriana, essas vastas terras foram local de origem de conquistadores e aventureiros selvagens. Os kozakis, os piratas do Vilayet, os ancestrais bárbaros dos turanianos famintos por um império - todos eram hirkanianos de nascimento ou de criação. Foi neste local que nasceu a maior guerreira da Era Hiboriana, Red Sonja, cuja ferocidade em batalha rivalizava com a do próprio Conan.

Ao sul erguia-se o reino de Vendhia, um monumental território, cercado por montes ao norte e cujo solo fértil proporcionou uma concentração estupenda de habitante.

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 da ilusão da vida”. As doutrinas de Asura revelam que todos os seres reencarnam, e que o propósito da vida é o pagamento de débitos cármicos contra a alma. Aqueles que sofrem fizeram por merecer suas provações em vidas anteriores. Os sacerdotes de Asura são capazes de aprender mágicas de Ilusão e Criação.

Existe uma outra seita chamando a atenção dos hiborianos em Vendhya: Katar, a 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 cármico. 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”.

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.

Os pictos praticavam a pesca e a caça para sobreviver e não possuíam qualquer tarefa que considerassem desprezível e que não pudesse ser desempenhada por suas mulheres. Eventuais prisioneiros não eram escravizados, mas torturados até a morte. Na costa oeste, contudo, existiu uma prática especial de escravidão, o servilismo. Os servos eram camponeses que possuíam seu próprio meio de subsistência, mas não a liberdade pessoal, devendo sempre um excedente de sua força de trabalho ao senhor da terra.

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 crânios das vítimas.

A divindade picta que possui 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 tôtems servem a ele.

O IRANISTÃO:

Um reino conturbado que faz divisa com vizinhos poderosos e perigosos como Turan, Vendhya, Stygia e os Reinos Negros. Os Filhos de Yezm, na cidade Yanaidar, oculta entre os Montes Ilbar, constituíam uma sociedade totalmente machista, em que todos os homens eram livres enquanto as mulheres, escravas, eram encarregadas de fazer com que yezmitas drogados recém-chegados acreditassem estar no paraíso prometido aos que servissem a Magus.

SHEM:

As cidades-estado dos shemitas 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.

Em Shem, as trilhas de longas caravanas de camelos formavam um verdadeiro ziguezague de zuagires, fazendo ganhar importância inúmeros pontos ignorados pelos mapas hiborianos, como Shushan, Atahu, o oásis Aphaka e a passagem de Shamla, todos a noroeste de Kutchemes. De qualquer forma, os mercadores da região ocidental de Shem eram extremamente vulneráveis aos ataques dos saqueadores zuagires e de algumas tribos montanhesas de Koth.

No reinado de Shem, a entidade mais venerada era a deusa Ishtar. Seus templos ricos e exuberantes serviam como palco para sacrifícios de animais, além de outras cerimônias religiosas. Embora o culto fosse claramente inferior ao mitraísmo, ainda era consideravelmente mais elevado do que a diabólica devoção dos estígios pelo deus Set, e bem menos profano do que as seitas pagãs de Turan, Vendhia e Khitai.

Diferentemente do culto a Mitra, que usa o altar apenas como um foco, os shemitas acreditam que seus deuses realmente habitam seus onipresentes símbolos de bronze. Esses ídolos são caricaturas: o peito e o ventre intumescidos de Ishtar (deusa considerada a Mãe-Terra) e as igualmente grandes características sexuais de Adonis (deus celeste) são repulsivas para os adoradores mais refinados de Mitra. 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 santificadas, 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. Os sacerdotes de Adonis são capazes de aprender mágicas de Ar. Da mesma forma, as sacerdotisas de Ishtar são capazes de aprender mágicas de Terra.

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 Comércio Entre os Reinos

Naquela época, as grandes nações que dominavam o comércio eram Zíngara e Argos, predominantes no comércio marítimo; e Shem e Koth, predominantes no comércio terrestre. As rotas comerciais de Argos e Zíngara estendiam-se até o Sul, na costa de Kush, indo mais além, até Vendhya e Khitai. Os navios mercantes transportavam, principalmente, condimentos exóticos, seda, armas e tapeçarias, embora o transporte de escravos fosse quase uma praxe naquela época. Ao Norte, a rota alongava-se até a terra dos pictos - chegando, às vezes, nas terras de Nordheim -, onde era comum a troca de miçangas por penas de aves raras e exóticas, peles de animais e artesanatos rústicos. No entanto, o comércio marítimo às vezes não era tão proveitoso, devido aos incessantes ataques dos piratas da ilha baracha conhecida como Tortage; assim como dos bucaneiros zíngaros, que roubavam em nome do rei.

Porém, tanto barachos como bucaneiros não distinguiam a nacionalidade de suas presas, atacando navios de Argos e Zíngara indistintamente. Em Shem, a cidade de Akbitana era o principal ponto de convergência e profusão de caravanas, que partiam para cruzar o deserto rumo a Turan, Vendhya, Iranistão e Khitai Ocidental. Outra importante cidade-estado shemita na rota das caravanas era Eruk.

No interior dos reinos hiborianos o comércio entre Nemédia, Ophir, Koth e Aquilônia era bastante disputado, mas não menos perigoso. A Stygia também tinha um bom comércio com as outras nações, com predominância para a exportação de seda. Ao contrário de seus vizinhos hiborianos, que comercializavam muito mais

ação, ornamentos de ouro e prata, assim como legumes, a Stygia também comercializava escravos, advindos dos reinos negros ou não. Talvez Shadizar - situada na Estrada dos Reis - e Arenjun também servissem como entrepostos comerciais para caravanas turanianas de escravos vindas do leste e do sul. Mas Zamboula - situada entre um conjunto de oásis no Deserto de Kharamun - foi sem dúvida um grande centro comercial, já que servia de afluxo para caravanas de todas as direções.

Na Nemédia, o maior entreposto comercial era a capital Belverus, que possuía uma estrada muito usada por comerciantes, a Estrada dos Reis, que ligava a Nemédia a Tarântia e outras áreas orientais. Essa estrada era a maior rota de comércio da época e ligava os grandes reinos hiborianos, desde Khitai até Messântia, a capital de Argos. Messântia possuía um dos maiores portos marítimos da Era Hiboriana, além de ser o ponto terminal das rotas de comércio vindas da Aquilônia, Koth, Shem, Zíngara e do interior. A capital da Aquilônia, Tarântia, talvez tenha sido o maior centro comercial entre as nações hiborianas, encontrando grande rival apenas em Aghrapur, a capital turaniana. No lado oriental, a principal cidade de comércio era Khorbul, aos pés das Montanhas Himelianas e ao norte do Rio Zaporoska. Era lá que os mercadores que atravessavam a Rota da Seda, entre Secunderam e Khitai, pagavam seus pedágios. Outro posto fortificado para o comércio era a cidade-fiscal de Vezek, em Turan, aonde as caravanas vindas da Nemédia, Coríntia e Zamora também pagavam gordos tributos para ter acesso aos mercados de Aghrapur, mais ao sul, e de outras importantes cidades às margens do Vilayet.

Os bandidos que saqueavam essas caravanas, todavia, eram os kozakis e não os zuagires do deserto meridional. Ainda assim, o comércio entre Turan e Hirkânia era predominantemente marítimo, apesar das atividades dos piratas da irmandade vermelha (um outro ramo kozaki) que infestavam o Mar Vilayet, saqueando navios e cidades costeiras.

Ao sudeste ficava o Iranistão, que comerciava com Vendhya e os Reinos Negros, e, provavelmente, com os reinos hiborianos também. Em Khitai, a economia era bastante diversificada. As cidades-estado eram centros de manufatura e comércio, onde vários objetos de arte sofisticados eram produzidos. As pequenas fazendas e ranchos produziam alimentos em abundância e as minas produziam ouro, prata e outros metais, além de pedras preciosas. Além disso, sedas, drogas raras e parafernália mágicas eram exportadas com frequência para o ocidente.

Nos Reinos Negros, a hegemonia comercial pertencia a Kush, que exportava ouro, marfim, prata, cobre, pérolas e escravos (seja através de tráfico, ou não) e importava miçangas, sedas, açúcar e espadas de cabo de bronze. Os principais itens de comércio na Era Hiboriana eram os utensílios básicos da vida doméstica, embora houvesse, também, um intenso comércio de armas e pedras preciosas (em sua maioria, roubadas). Carnes e legumes não podiam ser transportados por longos percursos. Ainda assim, era comum o uso do sal para conservar certas carnes em viagens muito longas. Isso era habitual em navios mercantes, já que as caravanas quase sempre podiam conseguir caça, durante certos trajetos.

Sistema Monetário

Embora o comércio hiboriano também utilizasse o sistema de troca de mercadorias, o pagamento em moedas era predominante. As moedas de ouro e de prata eram universais, mas as grandes nações tinham suas próprias moedas, que eram mais do que um instrumento de troca; eram como bandeiras que divulgavam o nome de reis e autoridades de cada país. Era o caso da Aquilônia, por

exemplo, com sua Luna de ouro, onde se via sempre estampado o rosto de algum soberano. Os kothianos utilizavam o Tinars; os shemitas a Imperial; os argoseanos o Thralun; e o Talento era usado em quase todos os reinos, embora fosse difícil uma boa moeda de ouro ou de prata - independentemente de sua nação de origem - não ser aceita em qualquer comércio. As moedas tanto podiam ser de ouro como de prata ou de cobre, e seu peso e valor era variado. Não pode ser descartada a importância das jóias nesse contexto. Safiras, opalas, jades e rubis, assim como pérolas preciosas, eram bem aceitas por qualquer bom comerciante, principalmente quando manufaturadas - apesar de não serem ignoradas em seu estado bruto.

Características dos Povos

Os povos hiborianos baseavam-se na alternância do dia e da noite para contar os dias; e as fases da lua para contar as semanas e os meses. Assim, a semana correspondia a cada uma das quatro fases da lua. Eles contavam as horas observando a posição do sol, da lua e das estrelas, ou ainda através de relógios solares ou ampulhetas.

O idioma era bastante diferenciado entre as nações da Era Hiboriana, embora seja possível acreditar que as línguas dos reinos hiborianos sejam semelhantes, pelo fato de os hiborianos serem descendentes dos sobreviventes da Lemúria e Valúsia. Na Aquilônia, o idioma local era o aquilônio; em Shem, o pelishtio; em Koth, o kothiano; em Turan e Hirkânia, o hirkaniano; em Khitai, o khitaiano; e assim por diante.



Personalidades

Salomão Kane



CON 18, FR 16, DEX 23, AGI 20
INT 17, WILL 21, PER 23, CAR 19
Guerreiro do 16º Nível
PVs 32, Pontos Heróicos: 64, IP 2.
Ataques [2]: Rapier 150/150 (dano 1d8+3),
Arcabuz 120/0 (dano 2d6+2),
Briga 100/100 (dano 1d2+3).
Perícias Principais: Intimidação 70%, Lábria 60%, Furtividade 90%, Pesquisa/Investigação 80%, Primeiros Socorros 50%, Ciências Proibidas (Oculto 50%, Demônios 40%, Rituais 30%), Montaria 50%, Armadilhas 50%, Acrobacia 45%, Subterfúgio 65%, Empatia 80%, Rastreo 60%, Religião 75%, Barganha 45%.

Diferentemente dos heróis de eras fictícias criadas por Robert E. Howard, Kane era um aventureiro inglês e puritano que nasceu no oeste da Inglaterra, por volta de 1530.

Considerados hereges perigosos, os puritanos foram perseguidos pela dinastia Tudor, que governou a Inglaterra durante a segunda metade do século XVI. Ao perceber que sua terra natal encontrava-se politicamente inóspita, e possuindo de uma natureza irrequieta, Kane começou a viajar ainda bem jovem. Sua aventuras sempre eram envoltas por misteriosos feiticeiros, aparições fantasmagóricas, confrontos com criaturas desumanas, pilhagens marítimas

Alto, magro e sempre vestindo trajes escuros, o mestre espadachim já demonstrava as características peculiares de sua personalidade: um ardente desejo de viajar e uma convicção quase obsessiva de ser o “veículo da ira de Deus”, um vingador designado pelo Senhor para punir injustiças, combater o mal e levar os corruptos a julgamento.

Viajou por muitas regiões européias, desde a França até a Itália, passando pelo Mar Mediterrâneo, pela Floresta Negra (na Alemanha), Espanha e até mesmo na longínqua Índia. Em todos os lugares por onde passou, deixou sua habilidade com o florete e sua devoção ao Senhor falarem por si, em prol dos justos e benevolentes.

Red Sonja



CON 22, FR 20, DEX 25, AGI 22
INT 15, WILL 16, PER 22, CAR 20
Guerreira do 18º Nível
PVs 40, Pontos Heróicos: 72, IP 3.
Ataques [3]: Espada Bastarda 150/150 (dano 1d10+4), Espada Curta 120/120 (dano 1d6+4), Punhal 95/95 (dano 1d4+4), Briga 95/95 (dano 1d3+4).
Perícias Principais: Montaria 75%, Armadilhas 80%, Avaliação de Objetos 60%, Heráldica 80%, Natação 75%, Salto 60%, Etiqueta (Diplomacia) 50%, Táticas Militares 75%, Furtividade 70%, Intimidação 70%, Sedução 90%, Desarme (40), Luta às Cegas (40), Lutar com duas Armas (50), Pesquisa/Investigação 60%, Rastreo 70%, Subterfúgio 90%.

Sonja era a filha de um soldado veterano, parcialmente incapacitado, que acabou transformando-se em fazendeiro. Ela desejava aprender os segredos da luta com espada e teve ciúmes do próprio irmão, quem tivera a oportunidade de encontrar um mentor. Quando ela tinha dezesseis anos, um grupo de homens armados veio para a fazenda de sua família e exigiam que o pai dela voltasse a integrar o exército do Rei. Ele recusou e, como retaliação, eles mataram a todos e estupraram Sonja. A garota, entretanto, sobreviveu e jurou vingança. Após conhecer uma deusa misteriosa, foi agraciada com forças e habilidades sobrenaturais. Ela começou a procurar aqueles que abusaram dela e jurou que nenhum homem a teria se não pudesse derrotá-la em combate justo.

Conan da Ciméria



CON 25, FR 26, DEX 22, AGI 20
INT 15, WILL 20, PER 25, CAR 15
Guerreiro do 20º Nível/Ladrão do 8º Nível
PVs 54, Pontos Heróicos: 96, IP variável.
Possui 3D de proteção contra magias.

Ataques [3]: Espada Bastarda 200/200 (dano 1d10+10), Espada Curta 180/180 (dano 1d6+10), Machado de Combate 180/180 (dano 1d10+10), Arco Longo 150/0 (dano 1d8), Briga 160/160 (dano 1d4+6).

Perícias Principais: Montaria 80%, Armadilhas 80%, Escapismo 85%, Ferreiro 40%, Armeiro 30%, Avaliação de Objetos 70%, Teologia 50%, Acrobacia 90%, Salto 80%, Natação 90%, Furtar 70%, Furtividade 80%, Intimidação 100%, Lábria 80%, Interrogatório 90%, Empatia 80%, Navegação 95%, Táticas de Guerra 90%, Barganha 70%, Rastreio 80%, Escudo 80%, Sobrevivência (todos) 70%, Manobras de Combate (todas).

Nas colinas e montanhas nórdicas, em uma terra chamada Ciméria, os então chamados bárbaros viveram e sobreviveram em um clima praticamente inabitável. Eles eram chamados bárbaros pelas terras do sul, cujos habitantes os viam como ignorantes, brutos e incultos. Contudo, os cimérios foram subestimados pelas “civilizações” do mundo hiberniano. Seus líderes não se vestiam com robes dourados, mas com peles de urso. O Poder não era comido pela riqueza, mas pela honra do nome e da força de um clã.

Um destes clãs cimérios estava invadindo um acampamento vanir, há muitos anos atrás. Crom estava achando agradável assistir a batalha, vendo a terra ficar encharcada com o sangue cimério e vanir. Foi durante esta guerra que uma mulher deu a luz a uma criança. Um bebê que nasceu em um campo de batalha, o qual foi chamado de Conan. Crom ficou feliz em ver a criança nascer em um lugar tão honroso.

Conan cresceu e se tornou forte e feroz, dono de uma coragem que parecia fluir em suas veias no lugar do sangue. Ainda muito jovem, ele era conhecido e respeitado pelos patriarcas do clã. Durante a adolescência, foi feito prisioneiro em uma invasão à Aesir, porém conseguiu escapar mais tarde, enquanto era levado como escravo para as terras do sul.

Sua sede por aventuras o impediu de retornar para casa, e Conan decidiu conhecer as terras quentes das quais sempre ouvira os anciões contarem histórias. Conan passou muitos anos como um ladrão em Zamora e Nemédia. Ele sobreviveu com o ouro escasso que o submundo oferecia a ele. Conan foi ladrão em seus primeiros anos de contato com a civilização. Averso à lei por natureza, ele era mais audaz do que habilidoso no desempenho da nobre arte de roubar, mas conseguiu sobreviver precariamente durante algum tempo em Zamora - e cercanias - e em Coríntia. Quando se cansou daquela vida precária, ele alistou-se no exército de Turan, leste de Zamora. Neste momento ele apura ainda mais suas técnicas com arco-e-flecha e de equitação, além de tornar-se proficiente nas armas nativas daqueles povos.

Depois de abandonar o Exército de Turanian devido a um caso não confirmado com a mulher do oficial comandante, ele buscou riqueza e afama no oeste e no mar. Quando ele foi capturado pela mulher que seria o seu primeiro verdadeiro amor, Bêlit, a Rainha da Costa Negra. Os dois formaram o casal mais aterrorizante que a Costa Negra já vira, e juntos invadiram muitos navios e cidades litorâneas. Foi, também, durante esta época que Conan ganhou o nome “Amra” (que significava Leão entre as tribos que viviam ao longo da Costa Negra), após derrotar um lendário guerreiro para salvar sua amada Bêlit.

Quando sua paixão morreu, Conan voltou a trabalhar como um mercenário para exércitos e reinos de diversas bandeiras. Ele foi conhecido pela a ferocidade que possuía em batalha e lealdade devota para com seus camaradas, como por exemplo pode ser percebido durante as aventuras do Cimério em companhia de Juma.

Honra e terror seguiram o bárbaro pelas terras civilizadas como uma sombra que cobria a Terra.

Conan teve muitas aventuras e fez muitos aliados, bem como inimigos mortais. O pior deles, com certeza, era Thoth Amon, o mais maligno feiticeiro que já foi concebido nas terras da Stygia.

Mas logo, o destino de Conan lhe permitiu que conduzisse uma revolta contra o Rei Numedides na Aquilônia, a qual já tivera a possibilidade de ter mantido Conan em seus calabouços. Conan não apenas despôs o tirano, como ainda conquistou sua coroa e cumpriu seu sonho de tornar-se Rei.

Porém, este não é o fim da sua história. Pelo contrário. É apenas o começo das lendas e rumores sobre o bárbaro que conquistou o mundo de sua era, com a coragem de um leão, a força de um titã e a vontade de um rei.