



## CAVALHEIRISMO, CONSPIRAÇÃO E TRAIÇÃO



Uma vez orgulhoso possuidor de uma indústria naval importante, Zíngara é uma terra exótica que existe entre os Sertões Pictos, as fronteiras Bossonianas, Aquilônia e Argos. Embora muitas vezes vista apenas como rival marítima de Argos, Zíngara, no passado foi uma terra de agricultura e elegância. Zíngaros têm conceitos de honra e lealdade bem como aqueles dos Aquilônianos.

Zíngara é agora um país dilacerado e destruído pela guerra civil. Historicamente, o rei governava a terra de Kordava, mas os elegantes e adornados príncipes e nobres, que normalmente lutaram batalhas mesquinhas entre si e com os Poitainianos, levantaram-se destruíram seu reino nobre em chamas e sangue. A esgrima refinada dos Zíngaros infelizmente virou-se contra eles mesmos. Agora o reino é vacilante, incapaz de se sustentar devido a campos queimados e salgados, exércitos destruídos e castelos arruinados. Os *carniçais* da região central começaram a perambular por toda a região, mesmo no norte, em direção à fronteira com Poitain. Mais informações sobre Zíngara

podem ser encontradas em *Conan RPG: Argos & Zingara*. Uma visão geral é fornecida aqui.

## ELEGANTES E SOFISTICADOS

Conduta e prazeres em Zíngara foram os elementos da sua elegância e sofisticação. Grupos de dança aprendiam as mais finas danças nas escolas e a arte da esgrima foi ensinada á todos os nobres. Acenando lenços perfumados, a nobreza de Zíngara tramou e conspirou contra os nobres colegas, mesmo enquanto eles falavam com eloquência da filosofia e da civilidade.

## A ESGRIMA



No primórdio da esgrima Zíngara, a esgrima era ensinada tanto no plano formal de escolas quanto nas ruas mortais de cada cidade, embora muitos Zíngaros aprendessem a usar somente a espada longa civil, ao invés da mais militarizada espada bastarda. Os Zíngaros desenvolveram uma das formas mais sofisticadas de esgrima de elite jamais criada, uma forma de arte pura de se ver. Muitas dessas escolas de esgrima ainda sobrevivem e aquelas que foram queimadas estão sendo lentamente reconstruídas. Muitos sentem que estas escolas, que também ensinaram os princípios da cavalaria, são essenciais para a reconstrução de Zíngara, para impedi-la de deslizar para a barbárie. Tudo o que eles precisam é de um rei forte...

## NEM EXPLORERS NEM COLONOS

Turan é observado por sua política imperialista expansionista. A nobreza Aquilônia está ávida por terra e riqueza, disposta a levá-los da Nemédia, Sertões Pictos, Ciméria ou em qualquer outro lugar. Ophir está faminta por solo Aquilônio. Koth quer retomar Khauran e Khoraja. Stygia dorme com hostilidade reprimida, lembrando os dias de glória do império que ameaça restaurar. Zíngara, no entanto, não deseja nenhuma colônia, nem novas terras. Eles são um povo civilizado e eles têm o que eles têm. Tentar governar terras que são possivelmente hostis aos invasores é um stress, Zíngara opta por não ser tolerante. Em vez disso, eles procuram a dominação comercial do mar para o seu crescimento e riqueza e independência continua. Um Zíngaro normalmente só deixa Zíngara pela força, seja pela força das armas ou força das circunstâncias.

## VESTUÁRIO ZÍNGARO

Zíngaros tentam se vestir bem. Calças estreitas e gibões de seda com mangas bufantes e abertas são comuns para os homens. Casacos pendurados nos ombros. Botas do mais fino couro Kordavano adornam seus pés. Soldados vestem aço e cetim. Armaduras e

roupas são sempre ornamentados e feitos do melhor material que podem ser confeccionados, roubados ou feitos. Bigodes negros e finos também são comuns. Soldados da Realeza se vestem de vinho e dourado. Vermelho e amarelo são consideradas cores da sorte Os ricos tendem a se vestir brilhantemente enquanto os plebeus usam tons mais suaves. As mulheres solteiras usam cabelos longos; mulheres casadas amarram seus cabelos em coques ou faixas de cabelo.

## COMÉRCIO E ECONOMIA

O produto principal de exportação de Zíngara é provavelmente o estanho, o que é essencial para fazer o bronze. As montanhas desta terra orgulhosa são mineradas pelo estanho, uma mercadoria rara em qualquer terra, mas facilmente encontrada aqui. Certa vez grandes plantações produziram colheitas de uvas, açúcar, tabaco e grãos. Servos negros foram trazidos para trabalhar estas vastas plantações do Sul de Zíngara, trabalhando sob os chicotes dos cruéis senhores de escravos com fome de riqueza e prestígio. Não mais. A maioria desses campos se foi, queimados pela guerra civil que assola a partir de uma extremidade de Zíngara até a outra.

## AS FORÇAS MILITARES DE ZÍNGARA



Zíngara está constantemente em estado de guerra, então a maioria de seus exércitos são pequenos e levemente equipados. Eles têm de ser capazes de passar por longas distâncias de forma rápida e voltar para casa. Os exércitos de Zingara são nominalmente unidos sob o rei. No entanto, na verdade, cada senhor mantém as suas próprias tropas que ele poderia dar para uma causa comum ou não em função da sua própria agenda. Mais frequentemente, ele usa as suas tropas para se envolver em rebeliões abertas contra o trono. O exército regular, são os cavaleiros e soldados recrutados pelos diversos senhores feudais como parte de suas obrigações para com os

barões, condes e do próprio rei. O exército regular é composto de cavaleiros, cavalaria leve, arqueiros e infantaria. Estes exércitos também possuem oficiais, ajudantes, os escudeiros e os comboios de apoio.

## RELIGIÃO EM ZÍNGARA

Mitra é o chefe do panteão em Zíngara. Isto é interessante porque em todas as outras nações Hiborianas, Mitra é o Deus Único e Verdadeiro. A miscigenação de Zíngara produziu também uma miscigenação de religiões. Mitra governa como o deus dos conquistadores passados, agora supremo sobre os outros deuses como Zeus. Os santos

desapareceram, mas as legiões do céu e do inferno permanecem. Uma variante de Ishtar, provavelmente, serve como consorte de Mitra, em um tribunal que contém divindades Shemitas e Pictos.

## GOVERNO ZÍNGARO

Antes da guerra civil Zíngara era uma terra feudal atípica, uma monarquia na moda Hiboriana, embora não seja um verdadeiro reino Hiboriano. Sob um deslumbrante sistema político complexo, duques e condes governavam feudos em nome do Rei em Kordava, embora na maioria dos casos a fidelidade fosse, na melhor das hipóteses, nominal e um pouco confusa. Os nobres de Zíngara eram orgulhosos, uma raça individualista, não dado a subserviência. Eles se rebelaram abertamente ou de forma secreta. Esta traição contínua, manobras políticas e escaladas sociais sob um rei fraco, que estavam mais preocupados com o estado do transporte de Argos trouxe a dissolução final de Zíngara como um bastião da civilização e da boa educação. Hoje, Zíngara é uma anarquia vacilante.

## PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS DE ZÍNGARA

Zíngara é uma terra fértil. Dois grandes rios, o trovão e o Negro, o fluem através dela, embora a foz do rio Trovão seja reivindicada por Argos. Zíngara fica na beira do oceano e tem pelo menos um grande porto, Kordava. Montanhas e grandes florestas separam Zíngara dos Sertões Pictos. Estas montanhas são ricas em estanho. O Rio Alimane proporciona uma fronteira com Poitain. A fronteira com a Argos é uma floresta assombrada por *Carniçais*. O vale de Zingg é a característica interior dominante e fica entre o rio Negro e o Trovão. O interior do reino é notavelmente fértil, perfeito para o cultivo de cana-de-açúcar e vinhas.

**RIO ALIMANE** - O Alimane é um rio que marca a fronteira entre a Aquilônia e Zíngara. É muito raso em alguns locais para permitir algum, se for possível, comércio fluvial. Em *“The Hour of the Dragon”*, Conan pôde atravessar o rio a cavalo. Uma trilha de caravanas segue ao longo das margens do Alimane. A trilha de caravanas cruza a estrada para o Rio Khorotas na aldeia de Pedassa. O Vau de Nogara é uma rota de comércio comum da Passagem Saxula para atravessar o Alimane. A estrada passa daqui para Culário, a capital de Poitain.

**UM LUGAR DE CRÂNIOS** - Este é o canto nordeste de Zíngara, onde muitos ataques e batalhas com Poitain tiveram lugar. É uma região sombria de sangue e morte. Em verdade ela é assombrada. O Rei Conan, irritado com as invasões Zíngaras contínuas e pelo assassinato do Rei Milo de Argos por Zíngaros, destruiu uma tropa Zíngara liderada pelo Duque de Pantho Guarralid aqui.

**RIO NEGRO** - O rio tem uma corrente rápida, é bastante profundo e muito amplo, e carrega um grande volume de água. O rio está em algum lugar nas montanhas do norte dos Sertões Pictos. Ele corre para o sul ao longo da fronteira dos Pântanos Bossonianos, e segue ao longo da Fronteira Oeste. Eventualmente, ele se curva para o Ocidente e flui para Zíngara em seu curso para o mar aberto. A capital de Zíngara, Kordava, senta-se na sua boca.

**FLORESTA DOS CARNIÇAIS** - Esta floresta escura no sul de Zíngara fica na divisa de Argos, no sopé das Montanhas Rabirianas. Estas florestas são desabitadas, devido à carniçais, comedores de carne humana, os filhos de acasalamentos profanos com os demônios do submundo de uma raça perdida e esquecida. Em algum lugar nessas matas primitivas existe uma cidade antiga e amaldiçoada, onde os carniçais vivem. Panteras também rondam a floresta.

**A ILHA DO DEUS DE DOZE OLHOS** - Esta ilha se estabelece á seis semanas á oeste e sudoeste da costa Zíngara. Desleais sacerdotes magos de Mitra trouxeram tesouros pilhados em Kordava para esta ilha, e um antigo ídolo do deus-monstro que se parece com um inseto foi feito com o ouro. Este ídolo é baseado em um verdadeiro monstro que dizem morar na ilha. O templo do deus de doze olhos está em um castelo construído em cima de um rochedo imenso no centro da ilha.

## AS PRINCIPAIS CIDADES ZÍNGARAS

**KORDAVA** - Kordava é a fortificada capital de Zíngara. Quase 50 mil moradores chamam esse grande porto de casa. O rei nominal de Zíngara mora aqui em seu palácio. Antes da guerra civil descrita em *The Hour of the Dragon*, Kordava tinha um dos melhores portos no Oceano Ocidental. Uma escola insuperável da arte da espada é localizada aqui, dirigida pelo grande mestre Valério. Esta escola forma alguns dos mais renomados espadachins dos tribunais de Zíngara. Um destacamento noturno típico é composto por seis guardas. Entrando na cidade a partir da estrada para Messântia, os viajantes chegam ao mercado central localizado no lado sul da cidade. Este mercado está cheio de pessoas saídas de vilas e aldeias periféricas, trazendo os produtos dos limitados, campos restantes, os peixes do mar e bens produzidos pelas várias guildas das cidades. O lado oriental da cidade, atrás de salões do grande magistrado e prédios administrativos, é o local para a prisão e o Jardim de Dança, onde as execuções públicas são feitas. Por concessão real, saltimbancos vendem lembranças dos homens mais famosos condenados e as multidões se reúnem para assistir os vilões serem enforcados.

**GUARRALID** - Guarralid é a capital do ducado do mesmo nome em Zíngara. É o centro de vinícola de em Zíngara. A cidade também é famosa por seus banhos quentes. Nobres Zíngaros fazem viagens para Guarralid por motivos medicinais, geralmente passam o inverno aqui.

**JERIDA** - Jerida é uma cidade costeira rodeada por Zíngara ricas, terras de irrigação. É a cidade capital de Jerida, um grande baronato de Zíngara. Originou-se com uma fortaleza poderosa que mais tarde foi expandida em um castelo em um grande monte. Cercos são comuns contra esta cidade, porque a cidade geralmente alia-se em conflitos contra o rei de Zíngara. Um grande Mitraeum foi construído aqui (no segundo castelo) cerca de dois séculos e meio atrás, mas foi convertido em um quartel militar setenta anos mais tarde. Um Mitraea menor agora serve o povo para as suas necessidades religiosas em Jerida.

**YORKIN** - Yorkin é uma vila Zíngara localizada em uma floresta profunda, ocasionalmente, atormentada pelo "Deus Urso". Na noite do equinócio de outono, uma

batalha ritual entre o fundador de Yorkin e o Deus Urso é o foco de um festival de três dias.

**Para mais detalhes Veja:** *Conan RPG Second Edition: Return to the Road of Kings* e *Conan RPG Argos & Zingara*.

Acesse [www.rpgbrasil.com.br](http://www.rpgbrasil.com.br)