

CITAS



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

**Sistema
Daemon**

ÍNDICE

| | | | |
|---------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| CONTO INTRODUTÓRIO | 3 | Lamia, a Deusa Anguípede | 22 |
| MISTERIOSOS CITAS | 5 | Zhalmauyz Kempir, Memória dos Ressentidos | 23 |
| RESUMO HISTÓRICO | 5 | Tchal-Kouyrouk, o Cavalo Celeste | 23 |
| RELIGIÃO | 6 | Saroviah, Capelão-Mor | 24 |
| COSTUMES | 6 | criação de personagens citas / cazaques | 25 |
| Economia | 6 | Asp-Garbha, Ventre Sombrio | 25 |
| Estrutura Política e Militar | 7 | Aulie-Tas, Homem de Pedra | 26 |
| Helicomancia e Hipomancia | 8 | Baksi, Xamã e Exorcista Cazaque | 26 |
| RELIGIÃO | 9 | Bürkitshi, Cetreiro Cazaque | 27 |
| MISTÉRIOS | 9 | Cavaleiro Cita | 28 |
| Gök e os Gigantes de Aço | 9 | Criança de Argimpasa | 29 |
| A Grande Mãe | 10 | Cruzado Astral da Capela Dourada | 30 |
| A Prole de Lamia e Hércules | 10 | Enareus, Vidente do Salgueiro | 31 |
| Almas | 11 | Hipomante, Irmão de Montaria | 32 |
| SOCIEDADES SECRETAS | 12 | Houyhnhnm, Cavalo Sagrado | 33 |
| Culto do Cavalo Celeste | 12 | Kamang, Cavalaria Dizraelita | 34 |
| Irmandade da Grande Mãe | 13 | Oiorpata, Matadora de Homens | 35 |
| Magos Atlantes | 15 | Tala Khan | 36 |
| Povo de Pedra | 16 | Turbante Amarelo | 37 |
| Sociedade dos Turbantes Amarelos | 17 | Assassino | 37 |
| Tala Khan | 18 | Xamã Tengriista | 37 |
| PRINCIPAIS PERSONAGENS | 20 | ASTANA | 39 |
| Aspandiar, Mago Superior dos Planaltos Cazaques | 20 |  | |
| Günesana Altynbayeva, Ignem Praetor de Astana | 20 | | |
| Albert Salemgareyev, Guardião dos Cavalos de Przewalski | 21 | | |
| Fenghuang Nizar, Assassino de Invisíveis | 22 | | |

A névoa densa cobria as ruas de Astana, escondendo o brilho esbranquiçado dos prédios sob uma camada de sombras. No coração da cidade, seres sobrenaturais podiam caminhar entre os humanos como predadores invisíveis, cada um com suas agendas e segredos, e nenhum segredo era mais perigoso do que o que envolvia Fenghuang Nizar e Günesana Altynbayeva.

Fenghuang, apelidado de “Assassino de Invisíveis”, caminhava pelas vielas estreitas da cidade com sua habitual precisão, atento a cada ruído, a cada vibração no ar. Um assassino sem igual, forjado nas sombras da Sociedade dos Turbantes Amarelos. Entretanto, naquela noite, seus pensamentos não estavam totalmente focados na missão. Ele estava pensando em Günesana – a bela e misteriosa tala khan que ele já conhecia há anos.

Günesana Altynbayeva era um enigma. Tão hipnótica quanto as chamas que guiam as decisões das sacerdotisas do fogo, ela conecta as forças do céu e da terra, sendo uma das últimas praticantes do Tengriismo, adorando Gün Ana, a Mãe Sol. Sua conexão com o espiritual a fazia intocável para muitos, mas Fenghuang não era “muitos”. Mesmo com suas diferenças, havia tensão entre eles – uma atração que eles se recusavam a admitir. Günesana, em sua rigidez espiritual e devoção às tradições, considerava impróprio qualquer laço emocional com um homem cuja vida era marcada pelo sangue e a destruição. E, ao mesmo tempo, Fenghuang evitava se envolver, sabendo que seus sentimentos poderiam comprometer suas ações como assassino.

O destino, no entanto, era implacável.

Naquela noite, eles se encontraram nas margens do Rio Esil, em uma área remota, longe da agitação de Astana. Günesana estava ali a pedido de Fenghuang, que sentia algo maligno no ar, um presságio sombrio. A lua cheia se escondia timidamente atrás de nuvens grossas, mas suas presenças pareciam iluminar aquele canto da cidade.

– Você percebe? – Fenghuang murmurou, os olhos fixos no horizonte escuro. – Algo está nos observando.

Günesana assentiu, seus olhos fechados enquanto sentia a pulsação espiritual da terra sob seus pés. Ela captou o odor metálico do sangue, misturado ao perfume adocicado da morte iminente. Uma presença feminina se aproximava – uma caçadora, fria e determinada.

– Uma oiorpata, – Günesana sussurrou, abrindo os olhos. – está aqui para você, Nizar.

O coração de Fenghuang se acelerou. Ele havia feito inimigos ao longo dos anos, mas as oiorpatas, guerreiras letais da Irmandade da Grande Mãe, eram adversárias que ele preferia evitar. Elas não erravam. E, além disso, ele sabia que aquela oiorpata em particular não era qualquer guerreira. Ela era diretamente protegida por uma asp-garbha, uma sacerdotisa da Grande Mãe, a própria encarnação da morte. Uma assassina enviada para eliminar Fenghuang, um homem cuja própria existência desafiava as forças mais obscuras do mundo sobrenatural.

– Eu sei, – ele respondeu, os olhos se estreitando. – Mas por que você se importa? Não deveria. Eu sou o Assassino de Invisíveis. Você deveria me deixar morrer.

– Não diga isso, – Günesana retrucou, sua voz firme, mas havia um traço de emoção que ela não conseguia esconder. – Você pode ter cometido atos terríveis, Fenghuang, mas sua existência ainda tem valor.

O silêncio pairou entre eles. A tensão que sempre os envolvia ficou ainda mais palpável. Fenghuang respirou fundo, sabendo que a batalha estava por vir, mas incapaz de ignorar a mulher à sua frente.

– Valor? – Ele riu baixo, embora sem humor. – Que valor pode ter um assassino? Sou apenas uma ferramenta para os Turbantes Amarelos. E para você, Günesana? O que eu sou?

Ela hesitou, o coração batendo descompassado em seu peito. As palavras não saíam. Seus sentimentos eram um turbilhão de emoções conflitantes – entre o dever sagrado como tala khan e a atração irresistível por aquele homem perigoso. Fenghuang a desconcertava, mas ao mesmo tempo a atraía de uma maneira que ela não conseguia compreender totalmente.

– Você é... alguém que não deveria ser descartado tão facilmente, – foi tudo o que ela conseguiu dizer, desviando o olhar para o chão, tentando esconder o rubor em suas bochechas.

Antes que ele pudesse responder, o som de passos leves e calculados ecoou à distância. Fenghuang ficou imediatamente em alerta, seus instintos afiados percebendo a aproximação da caçadora.

– Ela está aqui, – ele murmurou, puxando as lâminas de seus braceletes.

A figura da oiorpata surgiu da escuridão como uma sombra viva, seus olhos brilhando de malícia sob o capuz negro que escondia suas feições. Suas espadas gêmeas reluziam à luz fraca da lua.

– Fenghuang Nizar, – sua voz soou como um sussurro cortante. – Você manchou as sombras com seu sangue sujo por tempo demais. É hora de você pagar o preço.

A oiorpata avançou, sua velocidade inumana a transformando em um borrão de morte. Fenghuang mal teve tempo de erguer suas lâminas para bloquear o primeiro golpe. O impacto foi brutal, e os dois lutaram com uma ferocidade que cortava o ar ao redor deles. Gunesana, incapaz de intervir diretamente, recitou silenciosamente mantras de proteção, convocando as forças de Gün Ana para fortalecer Fenghuang.

Por mais ágil e treinado que ele fosse, Fenghuang sabia que não poderia vencer aquela batalha sozinho. A oiorpata era uma guerreira formidável, sua técnica implacável, cada golpe uma promessa de morte. Mas havia algo mais. Ele podia sentir o olhar de Gunesana sobre ele, e isso lhe dava força – uma força que ele nunca havia sentido antes. Cada movimento seu era mais rápido, mais preciso, como se a presença dela o guiasse.

A luta durou o que pareceu ser uma eternidade, até que Fenghuang, em um movimento arriscado, desarmou a oiorpata com um golpe preciso, fazendo-a cair de joelhos. Ela ofegava, mas não havia medo em seus olhos. Apenas determinação.

– Mate-me, – ela desafiou. – É o que você faz, não é?

Fenghuang, ensanguentado e exausto, ergueu a lâmina, pronto para acabar com a vida da guerreira. Mas então, ele olhou para Gunesana. Seus olhos se encontraram, e algo não dito passou entre eles. Ele baixou a arma.

– Não, – ele disse. – Não sou mais apenas um assassino.

A oiorpata sorriu tristemente antes de desaparecer nas sombras, sua missão falhada, mas não seu respeito por aquele que havia demonstrado misericórdia.

Fenghuang olhou para Gunesana, seus olhos carregados de uma emoção que ele finalmente não conseguia mais reprimir.

– Eu fiz isso por você, – ele disse suavemente, como uma confissão.

Ela se aproximou, tocando o rosto dele suavemente com a ponta dos dedos.

– Eu sei, – ela respondeu, um sorriso tímido surgindo em seus lábios. – E eu também não consigo mais lutar contra o que vejo aqui.

Os dois se encararam em silêncio, em meio às sombras de Astana.



MISTERIOSOS CITAS

No vasto e enigmático cenário de Arkanun/Trevas, onde o místico se entrelaça com a História, vem o netbook Citas, uma imersão nas raízes da antiga Cítia e sua evolução até o contemporâneo Cazaquistão. Através de um resumo histórico e socioeconômico abrangente, os jogadores e mestres de jogo terão a oportunidade de explorar as intersecções entre culturas, tradições e poderes místicos que moldaram essa terra rica e diversificada. Citas não é apenas um convite à descoberta, mas um portal para compreender como as sombras do passado ainda permeiam o presente.

Este netbook também apresenta novos métodos de magia que desafiam as convenções estabelecidas: a helicomancia, a arte de adivinhar através dos ramos dos salgueiros, e a hipomancia, a comunicação com os espíritos dos houyhnhnm (cavalos sagrados) que habitam as lendas da região. Os praticantes dessas novas magias encontrarão oportunidades únicas para aprofundar suas habilidades e moldar seus destinos, enquanto novas ordens secretas, como o Culto ao Cavalo Celeste e a Irmandade da Grande Mãe, surgem oferecendo novos caminhos e desafios a serem desvendados.

Em adição, Citas introduz kits arcanos e marciais que expandem a diversidade de opções para personagens, desde os místicos asp-garbha e tala khan até os temidos assassinos dos Turbantes Amarelos e valentes cavaleiros citas. A nova raça dos Aulie-Tas e a presença dos Houyhnhnm, entidades poderosas e simbólicas, conferem uma nova dimensão ao mundo, permitindo que os jogadores explorem as complexidades e sutilezas de um universo onde o sobrenatural e o material se entrelaçam.

Por fim, uma aventura ambientada em Astana leva os jogadores a um local onde mistérios ancestrais aguardam para serem desvendados. Citas não é apenas uma adição ao seu conhecimento sobre Arkanun/Trevas: é uma chave para novas narrativas, experiências e desafios que enriquecerão sua jornada. Prepare-se para ser imerso em um mundo onde a História da Ásia Central e a magia se entrelaçam de maneira profunda e intrigante, enquanto você descobre o que significa verdadeiramente viver nas sombras e sob as luzes do Cazaquistão místico.

RESUMO HISTÓRICO

Os citas, um povo nômade das estepes da Eurásia, surgiram por volta do século IX a.C., habitando uma vasta região que se estendia desde o Mar Negro até as fronteiras da China. Sua origem é incerta, mas muitos estudiosos acreditam que descendiam de grupos iranianos, como os indo-europeus, que migraram para as estepes, desenvolvendo uma cultura guerreira profundamente ligada ao pastoreio e à cavalaria. Os citas eram conhecidos por sua habilidade excepcional como cavaleiros e arqueiros, utilizando táticas de combate móvel que lhes permitiam dominar grandes territórios e impor sua influência sobre povos sedentários.

Durante o século VII a.C., os citas estabeleceram um poderoso reino na região ao norte do Mar Negro, expandindo-se para o sul e entrando em confronto com os impérios da Assíria e da Pérsia. A guerra com a Pérsia foi especialmente marcante, pois o rei persa Dario I tentou sem sucesso subjugar-los em uma famosa campanha militar. Essa resistência cimentou a reputação dos citas como guerreiros formidáveis, temidos e respeitados por seus vizinhos. Além de sua destreza militar, os citas eram hábeis comerciantes, controlando rotas comerciais entre a Europa, a Ásia e o Oriente Médio, o que lhes permitia adquirir riquezas e influências culturais diversas.

A sociedade cita era hierárquica, com uma elite guerreira que possuía grandes rebanhos e terras, sustentada por uma classe de guerreiros e pastores. Sua religião era centrada no culto a deuses da natureza, e seus rituais incluíam sacrifícios de animais e, ocasionalmente, de prisioneiros de guerra. A arte cita, conhecida por seu estilo animalista, refletia sua ligação com o mundo natural, representando principalmente animais em posições dinâmicas, como veados, leões e cavalos. Essa arte foi encontrada em túmulos ricos, que também revelaram o uso de ouro e joias pela elite cita, indicando uma sociedade com claras divisões sociais.

A partir do século III a.C., o poder dos citas começou a declinar, pressionado por novas ondas de invasores nômades, como os sármatas, que começaram a ocupar suas terras. Embora tenham resistido por algum tempo, os citas foram gradualmente empurrados para as margens de seu antigo território, e sua influência política e militar diminuiu. No final do século I d.C., os citas haviam

perdido a maior parte de sua identidade como um povo distinto, sendo absorvidos por outras culturas nômades e sedentárias da região, como os alanos e os godos.

A extinção da cultura cita não ocorreu de forma abrupta, mas por um processo de assimilação e transformação. Elementos de sua cultura, como técnicas de combate e estilos artísticos, foram incorporados por outros povos das estepes, enquanto os citas remanescentes foram se integrando a essas novas sociedades. No entanto, a memória dos citas perdurou ao longo dos séculos, influenciando as lendas e mitologias das regiões que outrora dominaram, deixando um legado duradouro nas culturas da Eurásia.

RELIGIÃO

A religião cita era profundamente enraizada nas práticas e crenças xamânicas das estepes da Eurásia, refletindo sua ligação íntima com a natureza e o mundo espiritual. Os citas acreditavam que o mundo estava repleto de espíritos e forças sobrenaturais que influenciavam diretamente suas vidas cotidianas. Para apaziguar essas forças e garantir a proteção e prosperidade de suas tribos, os citas realizavam rituais que incluíam sacrifícios de animais, libações e, ocasionalmente, sacrifícios humanos. Esses rituais eram conduzidos por xamãs e sacerdotes que serviam como intermediários entre o mundo dos vivos e o mundo espiritual, e que usavam a adivinhação para obter respostas dos deuses e dos espíritos.

Os locais de culto cita variavam, mas eram frequentemente encontrados em áreas naturais consideradas sagradas, como montanhas, rios, e bosques. Um elemento central de suas práticas religiosas era o culto aos antepassados, que os citas acreditavam continuar a influenciar e proteger os vivos após a morte. Túmulos e kurgans (montes funerários) eram erigidos para líderes e guerreiros importantes, onde eram enterrados com seus bens e, em alguns casos, com cavalos sacrificados para acompanhá-los na vida após a morte. As cerimônias fúnebres eram eventos elaborados, marcando a passagem do morto para o outro mundo e assegurando que seus espíritos fossem propiciados adequadamente.

A mitologia cita incluía uma variedade de divindades e espíritos que representavam forças naturais e aspectos importantes da vida nômade. Entre as principais divindades estavam Tabiti, a deusa do fogo, considerada a protetora do lar e da família; Papiaios, o deus supremo associado ao céu, visto como o criador e governante dos deuses;

Api, a deusa da terra, associada à fertilidade e à abundância; e Oitosyros, o deus da guerra e da morte, que guiava os guerreiros caídos para o outro mundo. Estas divindades eram adoradas com sacrifícios e oferendas, especialmente durante festivais sazonais que marcavam o ciclo da vida e da morte, a fertilidade das colheitas, e a mudança das estações.

A religião cita incluía várias divindades principais: Tabiti (deusa do fogo e protetora do lar e da família), Papiaios (deus supremo, associado ao céu, criador e governante dos deuses), Api (deusa da terra, ligada à fertilidade e à abundância), Oitosyros (deus da guerra e da morte, guia dos guerreiros no além), Argimpasa (deusa da fertilidade e da maternidade, associada também ao amor e à beleza, considerada Lamia pelos gregos), Goiito-syros (deus associado ao sol, à luz e ao crescimento), Thagimasadas (deus do ferreiro e do artesanato, padroeiro dos guerreiros e das armas), Mergen (o arqueiro místico e deus da sabedoria e abundância, protetor dos caçadores e viajantes) e Targitaos ou Scythes (deus ancestral do povo cita, considerado como Hércules pelos gregos).

Além das divindades, o folclore cita também incluía criaturas sobrenaturais e espíritos que habitavam seu imaginário coletivo. Entre essas criaturas, destaca-se o Grifo, uma besta metade águia, metade leão, que guardava tesouros e estava associada tanto à proteção quanto à destruição. Outra figura importante era a Serpente Alada, uma criatura mítica que simbolizava a força e o perigo, frequentemente associada ao submundo. Os Espíritos dos Ancestrais, ou Aksalal, eram vistos como protetores que podiam abençoar ou punir seus descendentes, dependendo de como eram honrados. Essas criaturas e espíritos desempenhavam um papel central nos mitos citas, influenciando suas tradições orais e crenças religiosas. Outros seres são Su Iyesi (fadas dos rios e lagos), Azhdaha (dragões dos mares), Shurali (faunos turcomanos) e Almas (uma espécie de Pé-Grande das estepes centro-asiáticas).

COSTUMES

Economia

Os citas, conhecidos principalmente por seu estilo de vida nômade e suas habilidades como guerreiros, tinham uma economia e um sistema agrícola que se adaptavam às suas condições de vida nas vastas estepes da Eurásia. Ao contrário de muitas culturas contemporâneas, que se

baseavam em agricultura sedentária, os citas desenvolveram práticas que equilibravam a pastoreio com atividades agrícolas limitadas. Sua economia era predominantemente focada na criação de gado, que incluía cavalos, bois e ovelhas. O pastoreio era central para sua sobrevivência e riqueza, com rebanhos servindo não apenas como fontes de alimento e vestuário, mas também como itens de prestígio e moeda de troca.

Apesar de sua natureza nômade, os citas praticavam alguma forma de agricultura, principalmente em áreas onde os grupos se estabeleciam temporariamente. Eles cultivavam grãos básicos como o trigo e a cevada em pequenas áreas de terra arável, utilizando métodos simples de cultivo. A agricultura citas era geralmente secundária em relação ao pastoreio, e suas técnicas eram rudimentares comparadas às das culturas sedentárias vizinhas. O cultivo era realizado de forma extensiva e limitada, aproveitando as temporadas favoráveis e as áreas de solo fértil que encontravam em suas rotas de migração.

A economia citas também se beneficiava do comércio com as civilizações vizinhas. Os citas mantinham rotas comerciais que se estendiam até o Império Persa e as cidades-estado gregas, trocando produtos como peles, cavalos e artigos de metal por bens que não estavam disponíveis em suas próprias terras. Essa rede de comércio era essencial para a obtenção de produtos de luxo e materiais que complementavam sua economia pastoral. Além disso, os citas participavam ativamente do comércio de escravos, que era uma prática comum na época.

A organização social dos citas refletia sua dependência do pastoreio. As tribos eram estruturadas em torno das famílias e das unidades de pastoreio, com a propriedade do gado sendo um indicador importante de status social. Cada tribo ou clã tinha sua própria área de pastagem, e a mobilidade permitia que eles evitassem a sobrecarga das pastagens e maximizassem a produtividade de seus rebanhos. As trocas e o comércio eram realizados em mercados móveis ou em pontos de encontro específicos, facilitando as interações comerciais entre as diferentes tribos e com os povos vizinhos.

Com o tempo, a expansão das rotas comerciais e a crescente interação com as civilizações sedentárias contribuíram para mudanças na economia cita. O aumento do contato com culturas mais avançadas trouxe novas influências tecnológicas e práticas econômicas, mas também expôs os citas a desafios e pressões externas. O

declínio gradual das sociedades citas pode ser atribuído à crescente influência das potências vizinhas e às mudanças nas rotas comerciais, que eventualmente diminuíram a importância econômica dos citas. Mesmo assim, a adaptabilidade e a resiliência dos citas ajudaram a moldar a economia e a cultura das estepes da Eurásia por muitos séculos.

Estrutura Política e Militar

A estrutura política e militar dos citas era altamente adaptada ao seu estilo de vida nômade e às condições desafiadoras das estepes da Eurásia. A sociedade cita era organizada em tribos ou clãs, que funcionavam como unidades políticas autônomas e interdependentes. Cada tribo era liderada por um chefe ou rei, que tinha autoridade sobre questões de governança e decisões militares. A liderança era geralmente hereditária, passando de pai para filho, mas também havia mecanismos para eleger líderes baseados em habilidades de combate e sabedoria. A influência de um chefe variava de acordo com a força militar e a riqueza de sua tribo, e alianças e rivalidades entre tribos moldavam o cenário político.

Os citas eram conhecidos por sua organização militar eficiente e suas táticas de guerra adaptadas ao terreno das estepes. A principal força militar dos citas era a cavalaria, e suas unidades de cavaleiros eram altamente treinadas para a guerra de movimento. Os guerreiros citas eram famosos por sua habilidade com arcos e flechas, o que lhes permitia atacar inimigos à distância antes de se aproximarem para combates mais diretos. As estratégias militares citas incluíam táticas de emboscada e ataques rápidos, aproveitando a mobilidade de seus cavalos para surpreender e desorganizar as forças inimigas. O uso de armaduras leves e a agilidade dos cavalos contribuíam para a eficácia de suas operações militares.

A estrutura política cita era descentralizada, com cada tribo mantendo sua própria administração interna e autonomia. No entanto, em tempos de necessidade ou para enfrentar ameaças comuns, as tribos poderiam se unir sob um líder ou uma coalizão temporária. Esses líderes temporários eram escolhidos com base em suas habilidades estratégicas e na necessidade de coordenar ações entre diferentes grupos. Em tempos de paz, a cooperação entre tribos era promovida através de casamentos, trocas culturais e acordos comerciais. As reuniões de líderes tribais e conselhos eram frequentes e serviam para resolver disputas e coordenar estratégias de defesa.

Além da estrutura política e militar, os citas também tinham práticas sociais e cerimoniais que reforçavam sua identidade e coesão. Os rituais religiosos e cerimônias de guerra eram partes essenciais da vida cotidiana, e os guerreiros participavam de rituais que buscavam garantir a proteção dos deuses e a favorabilidade dos espíritos. Essas práticas incluíam oferendas, sacrifícios e cerimônias de purificação, todas destinadas a assegurar a vitória em batalhas e a proteção da tribo. A importância dos rituais e das tradições ajudava a manter a moral e a coesão dentro das tribos e a fortalecer a identidade cultural dos citas.

Com o tempo, a crescente pressão de potências vizinhas e a mudança nas dinâmicas de poder influenciaram a estrutura e as práticas políticas dos citas. As invasões de impérios como os persas e os macedônios, bem como as mudanças nas rotas comerciais e nas alianças políticas, levaram a transformações na forma como os citas organizavam suas estruturas militares e políticas. Embora a sociedade cita tenha enfrentado desafios e mudanças, a sua capacidade de adaptação e a flexibilidade das suas estruturas políticas e militares foram fundamentais para a sua sobrevivência e influência ao longo dos séculos.

Helicomancia e Hipomancia

Na cultura cita, a magia e a feitiçaria desempenhavam papéis cruciais na vida cotidiana e nas práticas espirituais. Os citas acreditavam que o mundo era permeado por forças sobrenaturais que podiam ser influenciadas ou compreendidas através de rituais e práticas mágicas. Entre os diversos métodos de magia e feitiçaria utilizados, a helicomancia e a hipomancia se destacavam por suas técnicas e significados distintos. Ambas as práticas estavam profundamente enraizadas nas crenças e na relação dos citas com o ambiente natural e os espíritos.

A helicomancia, um dos métodos divinatórios mais importantes entre os citas, envolvia o uso do salgueiro dos enarei, uma árvore sagrada que desempenhava um papel central nas práticas espirituais da tribo. Os sacerdotes e magos cita acreditavam que as folhas e galhos do salgueiro tinham propriedades divinatórias especiais. Para realizar a helicomancia, rituais eram conduzidos em torno do salgueiro, onde folhas frescas ou ramos eram coletados e analisados. O modo como as folhas caíam ou a maneira como os galhos se moviam ao vento eram interpretados como sinais

dos deuses ou espíritos. Essas observações ajudavam a responder perguntas sobre o futuro, tomar decisões importantes e compreender eventos sobrenaturais.

A prática da helicomancia também incluía a criação de amuletos e talismãs a partir de partes do salgueiro. Estes itens eram considerados poderosos para proteção e orientação, e eram frequentemente usados em rituais para garantir a vitória em batalhas ou assegurar a fertilidade das terras. Os magos citas, conhecidos por sua habilidade em interpretar as mensagens dos deuses, desempenhavam um papel essencial ao conduzir essas cerimônias e garantir que os sinais obtidos fossem corretamente compreendidos e aplicados. A conexão espiritual com o salgueiro era vista como uma forma de manter uma comunicação direta com o mundo espiritual e assegurar a harmonia com as forças naturais.

A hipomancia era outro método divinatório significativo na cultura cita, que envolvia a observação e interpretação dos comportamentos e características dos cavalos. Como a cavalaria era central para a vida e a guerra dos citas, os cavalos eram considerados criaturas sagradas e suas ações eram vistas como mensagens divinas. A hipomancia consistia em observar o comportamento dos cavalos durante rituais específicos, como a escolha de um cavalo para uma cerimônia ou a análise dos sinais deixados por um cavalo em movimento. O modo como um cavalo reagia a certos estímulos ou a forma como se comportava em determinadas situações era interpretado como uma previsão ou orientação espiritual.

Os rituais de hipomancia frequentemente envolviam a preparação de oferendas especiais para os cavalos, como alimentos ou objetos sagrados. Os cavalos eram então conduzidos em padrões específicos ou colocados em situações controladas para que seus comportamentos pudessem ser analisados pelos magos e sacerdotes. A interpretação dessas observações exigia um profundo conhecimento das características dos cavalos e uma sensibilidade espiritual para discernir os sinais divinos. Os resultados da hipomancia influenciavam decisões importantes, desde estratégias de batalha até questões pessoais e familiares.

Ambas as práticas, helicomancia e hipomancia, refletiam a profunda relação dos citas com o mundo natural e espiritual. A utilização de elementos naturais e a observação cuidadosa dos comportamentos dos animais demonstravam uma integração complexa entre o conhecimento mágico e a vida cotidiana dos citas. Essas práticas

não só guiavam os indivíduos em suas decisões e rituais, mas também reforçavam a conexão espiritual e cultural entre o povo cita e o ambiente que habitavam. A combinação dessas técnicas mágicas formava um sistema divinatório rico e multifacetado que sustentava e orientava a vida dos citas em diversos aspectos.

RELIGIÃO

Atualmente, o Cazaquistão é um país onde a herança cultural antiga e as tradições espirituais continuam a desempenhar um papel significativo na sociedade contemporânea, apesar das influências históricas e políticas modernas. O país carrega vestígios das práticas antigas dos citas, cujas crenças e mitos ainda ressoam nas tradições e no folclore locais. Embora o Cazaquistão moderno seja predominantemente secular, com uma presença notável da Igreja Ortodoxa Russa e do Islã, elementos do passado cita, como a reverência aos houyhnhnm e o simbolismo das serpentes aladas, ainda estão presentes em aspectos culturais e celebrações.

A estrutura política do Cazaquistão é caracterizada por uma administração centralizada com um forte controle do governo sobre as questões nacionais. A dominação histórica do Império Russo e, posteriormente, da União Soviética teve um impacto profundo na cultura e na religião cazaque, introduzindo o cristianismo ortodoxo e reforçando o secularismo. Apesar disso, há um renascimento do interesse pelas tradições espirituais e mitológicas antigas, refletido no crescente número de organizações e grupos que buscam reconectar-se com as práticas dos ancestrais através do neopaganismo.

No ambiente sobrenatural, o Cazaquistão é uma terra de intensa atividade espiritual e misticismo. As práticas da helicomania e a hipomania ainda são observadas por alguns grupos que se dedicam a manter vivas as tradições antigas. Os hipomantes continuam a conduzir rituais em locais sagrados, como os bosques antigos e montanhas, onde a presença das divindades e criaturas míticas é considerada mais intensa. Esses rituais buscam alinhar a vida moderna com as forças espirituais ancestrais, preservando a conexão com o passado místico dos citas.

O folclore cazaque está repleto de referências às criaturas sobrenaturais que fazem parte da rica tapeçaria mitológica do país. Diversas entidades ainda são veneradas e fazem parte de festividades e práticas culturais que mantêm viva a conexão com a Antiguidade. A crença na influência dessas figuras sobrenaturais sobre os eventos naturais e

personais é uma característica marcante do espiritualismo cazaque.

A influência das antigas tradições cita ainda permeia a cultura e a espiritualidade, mesmo diante das mudanças e desafios contemporâneos, como a presença da Igreja Ortodoxa e do Islã, e a influência duradoura da cultura eslava. As sociedades secretas, as práticas mágicas e o folclore continuam a desempenhar um papel importante na formação da identidade cultural e espiritual do país.

MISTÉRIOS

Gök e os Gigantes de Aço

A lenda de Gök permanece um dos mistérios mais sombrios. Supostamente localizada em Paradísia, Gök teria sido habitada pela etnia Otso, assim como Taivas, Ergenekon e Kamuy-Moshiri. Dizem que, em eras passadas, os gökan desceram até a Terra, manifestando-se como entidades divinas e míticas, especialmente nas culturas da Ásia Central. Povos como os saka e os citas, ao longo de suas histórias, narram encontros com figuras que muitos acreditam terem sido os próprios Otso, moldando mitos e lendas que ecoam até os dias de hoje. No entanto, o desaparecimento repentino de Gök permanece um enigma.

As teorias que cercam o destino de Gök são tão antigas quanto perturbadoras. Muitos estudiosos arkanitas acreditam que a cidade paradisiana foi tragada por uma catástrofe espiritual de proporções imensuráveis, possivelmente a própria Astramaquia. Alguns sugerem que a cidade não foi destruída, mas transportada para a Arcádia, ocultando-se entre as dimensões, espiritualmente sobreposta à Terra, especificamente na região da Ásia Central. Essa teoria é reforçada pelos registros arcaicos de que os gökan mantinham um vínculo especial com estes povos da Ásia Central, o que explicaria a riqueza de mitos e relatos de seres místicos entre as tribos nômades da estepe nos bolsões árcades.

Contudo, há uma hipótese ainda mais sombria que poucos ousam discutir: a conexão entre Gök e o reino infernita de Darughun, lar dos temidos Gigantes de Aço. Esses seres colossais, com corpos de metal e espírito destrutivo, governam Darughun com punho de ferro e são frequentemente associados à ruína e à guerra. Mas o que poucos sabem, ou temem admitir, é que esses gigantes podem ser os antigos gökan, de alguma forma corrompidos e transformados ao longo das eras. Essa teoria sugere que Gök não apenas desapareceu, mas caiu de sua glória

celestial e foi tragada pelas profundezas de Infernun, seus habitantes transformados em monstros infernianos que agora se rebelam contra tudo o que um dia representaram.

O destino final de Gök e seus habitantes é um dos maiores mistérios não resolvidos nos estudos arcanos. A verdade pode estar oculta nas profundezas de Infernun, ou talvez perdida na Arcádia, que ainda guarda os ecos dessas antigas civilizações em seus bolsões. Para aqueles que já ousaram investigar esses mistérios, a busca pela revelação do segredo de Gök levou apenas à ruína e ao confronto com os Gigantes de Aço que dominam Darughun.

A Grande Mãe

A entidade conhecida como a Grande Mãe Devoradora de Mamutes, representada nas figuras de Vênus da Pré-História, é um enigma que continua a fascinar estudiosos e entusiastas de mitos antigos. Essas figuras de Vênus, com seus corpos voluptuosos e características exageradas, foram interpretadas como símbolos de fertilidade e maternidade. No entanto, a adição do título “Devoradora de Mamutes” sugere um aspecto mais sombrio e complexo para esta divindade. Hipoteticamente, a Grande Mãe Devoradora de Mamutes poderia ter sido uma deidade associada tanto à criação quanto à destruição, refletindo a dualidade de vida e morte no contexto da sobrevivência pré-histórica.

Uma hipótese é que a Grande Mãe Devoradora de Mamutes era uma deidade paleoparadisiana que simbolizava a força e o poder da natureza, representando a capacidade de sustentar e ao mesmo tempo consumir. Os mamutes, sendo uma fonte crucial de alimento, peles e ossos para os humanos da Idade da Pedra, eram essenciais para a sobrevivência, mas sua extinção também representava um evento catastrófico. A Grande Mãe, portanto, pode ter sido vista como uma entidade que não apenas providenciava recursos, mas também possuía o poder de retirar a vida de maneira drástica e definitiva. Esta ambivalência poderia ter levado a rituais destinados a apaziguar ou propiciar a deusa para garantir a continuidade da vida e a abundância de recursos.

Outra teoria sugere que a Grande Mãe Devoradora de Mamutes era uma personificação nascida na própria Terra em éons anteriores, representando os ciclos naturais. Na Pré-História, a caça e a coleta estavam profundamente interligadas com os ciclos sazonais e as mudanças ambientais. Assim, a Grande Mãe poderia ter sido uma representação do equilíbrio necessário para a

sobrevivência, com sua associação com os mamutes simbolizando a transformação da vida em morte e vice-versa. Os rituais para esta deidade poderiam ter incluído oferendas de partes de mamutes ou representações artísticas como um meio de se conectar com as forças naturais e garantir a continuidade das práticas de subsistência.

A conexão com as figuras de Vênus também pode sugerir um aspecto maternal e protetor da Grande Mãe, uma figura que não só devorava, mas também nutria. Na simbologia de Vênus, as formas exageradas podem ter sido uma expressão de abundância e fertilidade, e a ideia de que a Grande Mãe consumia mamutes pode simbolizar a natureza cíclica da vida e da morte. A deusa poderia ter sido vista como uma figura que, ao consumir o grande animal, permitia que a vida prosperasse através de sua descendência e regeneração, mantendo assim o ciclo de vida em equilíbrio.

A Grande Mãe Devoradora de Mamutes poderia estar ligada a lendas ou histórias locais que não sobreviveram até os dias atuais. Seus cultos podem ter incluído práticas esotéricas ou rituais de sacrifício que envolviam a adoração da deusa em períodos de grande necessidade ou mudança. Esses rituais poderiam ter sido realizados para garantir a proteção e a abundância em tempos de dificuldades, refletindo a importância desta divindade na vida cotidiana dos povos pré-históricos. O mistério em torno da Grande Mãe Devoradora de Mamutes continua a ser uma área rica de especulação, onde a interpretação de seus símbolos e práticas oferece uma visão profunda das crenças e desafios enfrentados pelos nossos antecessores.

A Prole de Lamia e Hércules

A deusa anguípede Argimpasa, conhecida por sua aparência híbrida de mulher e serpente, é um enigma envolto em mistério na mitologia das estepes e é profundamente ligada à origem do povo cita. Esta deusa, descrita como uma entidade com o torso de uma mulher e a parte inferior de uma serpente, é associada à fertilidade e à proteção, mas também possui um lado temível, refletindo a dualidade presente em muitas divindades antigas. A lenda diz que Argimpasa é uma figura primordial que habitava as regiões das estepes, influenciando tanto a vida cotidiana quanto as crenças espirituais dos citas.

A conexão entre Argimpasa e o herói grego Hércules, bem como a figura mitológica de Lamia, adiciona uma camada intrigante à sua história.

Segundo algumas versões, Argimpasa e Lamia compartilhavam um passado comum como figuras serpentes em diversas tradições mitológicas, ambas simbolizando a ameaça e a sedução. A lenda sugere que, após uma disputa divina, Argimpasa teria se refugiado nas estepes da Ásia Central, onde passou a ser adorada pelos citas. Essa associação com Lamia, uma figura que também foi amaldiçoada com características serpentina, amplifica o caráter de Argimpasa como uma entidade poderosa e complexa e concentra Lamia e Filhos de Lamia na região.

Targitaos, uma figura central na mitologia cita, é frequentemente descrito como o ancestral mítico que teria recebido a herança divina de Argimpasa. Segundo a tradição, Targitaos, um líder ou herói ancestral, teria se unido a Argimpasa em um ritual sagrado que deu origem ao povo cita. Esse vínculo divino com Argimpasa é o que teria conferido aos citas uma identidade única e uma conexão especial com o sobrenatural. A influência de Argimpasa sobre Targitaos é vista como a fonte de muitos dos atributos e habilidades excepcionais dos citas, bem como de suas práticas culturais e rituais.

A presença de Hércules na narrativa é igualmente significativa. Em algumas histórias, Hércules teria cruzado caminhos com Argimpasa em suas viagens e aventuras, o que gerou uma interseção fascinante entre as tradições grega e cita. A lenda sugere que Hércules, em sua busca por heroísmo e poder, teria encontrado e engravidado Argimpasa em suas jornadas pelo mundo, estabelecendo uma ligação entre as tradições da mitologia grega e as crenças cita. Essa conexão transcultural demonstra como as histórias mitológicas podem se entrelaçar e influenciar umas às outras ao longo da história.

Almas

A lenda do Almas, uma enigmática criatura das estepes asiáticas, é uma das mais fascinantes do folclore da região. Descrita como um ser semelhante a um homem, mas com características animais e um comportamento selvagem, o Almas é frequentemente associado a uma figura mítica que habita os confins das vastas estepes da Ásia Central, incluindo partes do Cazaquistão e da Mongólia. Os relatos variam, mas frequentemente o Almas é descrito como uma espécie de “homem das cavernas” com uma pelagem espessa, habilidades primais e uma aparência que mistura elementos humanos e animais, como um corpo coberto de pelos e um rosto com traços animais.

Os rumores sobre o Almas são geralmente classificados em duas categorias principais: o mito e as alegações de encontros reais. No âmbito mitológico, o Almas é considerado um espírito protetor das estepes, que guarda segredos antigos e fornece desafios aos aventureiros e caçadores. Os nativos acreditam que encontrar o Almas é um sinal de grande sorte ou de um destino grandioso, mas também que perturbar sua presença pode trazer desgraça e infortúnio. Histórias de encontros com o Almas muitas vezes incluem detalhes sobre como ele protege o seu território com ferocidade, e como suas aparições são acompanhadas de eventos sobrenaturais ou visões estranhas.

No campo das alegações de encontros reais, algumas teorias sugerem que o Almas poderia ser uma espécie de relictos da pré-história, uma criatura que sobreviveu à extinção e manteve-se oculta das sociedades humanas. Esses relatos muitas vezes se assemelham a avistamentos de homínidos desconhecidos ou de animais ainda não catalogados pela ciência moderna. Algumas hipóteses indicam que o Almas pode ser uma espécie de “homem-fera”, uma adaptação das histórias de grandes primatas ou homínidos que, devido ao isolamento das estepes e às duras condições de vida, desenvolveram características distintas e um modo de vida totalmente diferente dos humanos.

A lenda do Almas continua a ser um fascinante mistério e um tema popular para a exploração cultural e científica. A combinação de mito e possível realidade faz do Almas uma criatura intrigante, que reflete a complexidade e o mistério das estepes asiáticas. Sua história é um testemunho do poder da mitologia para capturar a imaginação humana e a persistência de crenças ancestrais em uma era moderna cada vez mais científica e racional. A busca por respostas sobre o Almas continua mantendo viva a chama da curiosidade e da exploração das maravilhas desconhecidas do mundo natural e espiritual.



SOCIEDADES SECRETAS

Culto ao Cavalo Celeste

Fundação: séc. VI a.C., Cítia.

Base: Almaty, Cazaquistão.

Atuação: regiões da Ásia Central, incluindo o Cazaquistão, Uzbequistão, Quirguistão e partes da Mongólia.

Personalidades: Tchal-Kouyrouk, Aras-Murg, Daria-Suu, Árion, Xanto, Bálio, Epona, Eachthighern, Albert Salemgareyev.

Background: O Culto ao Cavalo Celeste é uma ordem secreta fundada por Tchal-Kouyrouk, um mítico houyhnhnm (cavalo sagrado) dos antigos povos nômades da estepe, em um período quando o tengriismo e o xamanismo floresciam entre os citas. Este culto venerava não apenas os espíritos ancestrais, mas também uma linhagem sagrada de cavalos mitológicos que acreditavam ser mensageiros e montarias dos deuses. Os cavalos Xanto, Bálio, Pégaso, Árion e outros, todos venerados na mitologia grega, são incorporados como figuras divinas no panteão do culto, representando a ligação entre o Céu e a Terra.

O Culto ao Cavalo Celeste, desde sua fundação entre os citas no século VI a.C., desempenhou um papel crucial na vida espiritual e militar das tribos nômades da Ásia Central. Ao longo dos séculos, a ordem preservou suas tradições, adaptando-se às mudanças culturais e políticas da região, incluindo as influências islâmicas e soviéticas. Apesar de períodos de perseguição e declínio, o culto sobreviveu em segredo, mantendo suas práticas entre comunidades isoladas e ressurgindo na era moderna como um símbolo cultural e espiritual ligado à identidade nacional cazaque, ainda reverenciando os cavalos como seres divinos. O culto busca manter a conexão espiritual entre humanos e cavalos, acreditando que estes animais são guias para as almas e portadores de bênçãos divinas.

Características: Os membros do culto, especialmente os Hipomantes, vestem-se com mantos de couro de cavalo, adornados com símbolos que representam os diferentes cavalos celestes. Além disso, eles carregam sempre um talismã feito de um fragmento de pedra do meteorito, conhecido como Pedra do Trovão, que acreditam ser uma dádiva de Tengri, o deus do céu. As cerimônias do culto acontecem durante as fases da Lua Nova, quando acreditam que os portais para o mundo espiritual estão mais abertos. Os rituais incluem danças que imitam os

movimentos dos cavalos e oferendas de grãos e mel para invocar a bênção dos cavalos celestes. Nas cerimônias mais importantes, como as celebrações das Noites de Galope Celeste, os membros pintam seus corpos com tintas brancas e azuis, representando a neve e o céu, enquanto entoam cânticos antigos que invocam a proteção e a orientação dos houyhnhnm.

O culto opera de forma secreta, influenciando líderes tribais, guerreiros e xamãs através de rituais e profecias ligadas aos cavalos. Eles buscam proteger e honrar os houyhnhnm, vendo neles uma conexão direta com o mundo espiritual. Seus membros frequentemente participam de batalhas e eventos importantes, acreditando que os cavalos celestes os guiam à vitória e à sabedoria.

Graus: A ordem possui apenas dois níveis, sendo o primeiro dos Iniciados das Crinas e o segundo o dos verdadeiros atuantes.

Primeiro Círculo: Iniciado do Culto.

Segundo Círculo: Askir (cavaleiros e amazonas), Hipomante (videntes).



SOCIEDADES SECRETAS

Irmandade da Grande Mãe

Fundação: Alto Paleolítico, Europa Oriental e Ásia Central.

Base: Ruínas subterrâneas em algum lugar da região entre o Cáucaso e os Montes Urais.

Atuação: Eurásia, em particular a região do Cáucaso, Estepes Asiáticas, Mar Cáspio, e territórios onde estatuetas de Vênus foram encontradas.

Personalidades: Grande Mãe Devoradora de Mamutes, Equidna, Upis, Hārītī, Melinoe, Medeia, Skadi, Sitala, Tamara, Zhalmayuz Kempir, Graciana.

Background: A Irmandade da Grande Mãe é a ordem secreta mais antiga fundada na Terra, estabelecida nos tempos paleolíticos, quando matriarcados prevaleciam em várias culturas e a veneração à figura feminina era central. Essas sociedades esculpam estatuetas de Vênus, acreditando que representavam a Grande Mãe Devoradora de Mamutes, uma entidade tanto nutridora quanto destrutiva.

A ordem surgiu em regiões onde o culto à fertilidade e à natureza era preponderante, incluindo áreas que atualmente correspondem à Europa Oriental e às estepes asiáticas. Diz-se que as iniciadas da Irmandade eram escolhidas entre as mais poderosas xamankas e curandeiras, treinadas para canalizar os poderes obscuros da Grande Mãe Devoradora de Mamutes, especialmente durante os rituais sombrios que visavam controlar a vida e a morte. A Irmandade estava à frente de um culto que sacrificava tanto animais quanto seres humanos em honra à Grande Mãe, acreditando que tais atos fortaleciam a Terra contra monstros “de outros mundos” e mantinham o ciclo da vida.

Conforme os tempos paleolíticos deram lugar a civilizações mais patriarcais, a Irmandade se retirou para as sombras, mas não desapareceu. Sobreviveu nas margens das sociedades dominadas por homens, utilizando-se de sua influência para manter cultos secretos e manipular eventos históricos. Sabe-se que a presença da Irmandade foi sentida na Pérsia, entre os citas, e mesmo nas terras escandinavas, sempre onde a fertilidade da terra e o ciclo das estações eram cruciais para a sobrevivência humana.

Atualmente, a Irmandade opera em segredo absoluto, mantendo sua base em ruínas subterrâneas nas proximidades dos Montes Urais.

Acredita-se que a ordem ainda esteja ativa, dedicada a garantir que a Grande Mãe Devoradora de Mamutes continue a exercer influência sobre o mundo enquanto vive em seu bolsão árcade chamado Útero da Grande Mãe.

Características: A Irmandade da Grande Mãe é composta por duas principais castas: as sacerdotisas Asp-Garbha e as guerreiras-amazonas Oiorpatas. Asp-Garbha são as guardiãs dos segredos mais profundos da Grande Mãe. Cada Asp-Garbha é escolhida ainda jovem, marcada pelos sinais da deusa através de visões ou acontecimentos sobrenaturais. Elas se dedicam inteiramente à ordem, vivendo em reclusão e meditando em câmaras subterrâneas esculpidas na rocha. Sua função é invocar os poderes da Grande Mãe Devoradora de Mamutes em rituais que envolvem sacrifícios e a manipulação da fertilidade e da morte. Elas são as únicas capazes de se comunicar diretamente com a entidade e visitar seu bolsão árcade, e seus corpos são cobertos por tatuagens e marcas que representam o ciclo da vida e da morte. As Oiorpatas são as guerreiras da Irmandade, descendentes das antigas amazonas citas. Treinadas desde cedo nas artes da guerra, elas servem como protetoras da Irmandade e suas sacerdotisas. As Oiorpatas são reconhecidas por sua força brutal e habilidade no uso de armas arcaicas, especialmente o arco e a lança. Muitas delas têm suas línguas cortadas como parte de um ritual de devoção, representando o silêncio da morte. Elas são profundamente respeitadas e temidas, atuando também como espíãs e assassinas a serviço da Irmandade.

As vestimentas das Asp-Garbha são elaboradas e carregadas de simbolismo. Elas vestem longas túnicas negras feitas de tecidos rústicos como linho e lã, adornadas com bordados de ouro e prata que formam espirais, símbolos do ciclo da vida e da morte. Sobre suas túnicas, usam mantos com capuzes profundos que cobrem seus rostos, sempre acompanhados de um cinto largo de couro, onde carregam adagas cerimoniais com cabos esculpidos em ossos antigos. Seus pescoços são adornados com colares feitos de ossos e dentes de animais sacrificados em rituais, representando sua ligação íntima com a Grande Mãe. As Oiorpatas, por sua vez, usam armaduras de couro endurecido, reforçadas com escamas de metal, que cobrem seus corpos de maneira que permita tanto mobilidade quanto proteção. Seus trajes são decorados com peles de animais selvagens e penduricalhos feitos de ossos,

SOCIEDADES SECRETAS

sinalizando sua natureza feroz e a presença constante da morte. Elas também carregam escudos redondos pintados com imagens de cobras e luas crescentes, símbolos de poder feminino e transformação. Em ambas as castas, o uso de joias é comum, especialmente anéis e pulseiras de bronze e prata, gravados com runas antigas e figuras femininas, que funcionam como amuletos de proteção e força.

A Irmandade celebra três datas principais ao longo do ano, conhecidas como Noites de Sangue. A primeira, chamada de Noite das Sombras, acontece no equinócio de outono, quando as Asp-Garbha realizam um grande sacrifício em honra à Grande Mãe, derramando sangue sobre a terra para garantir a fertilidade das colheitas e o equilíbrio entre a vida e a morte. A segunda é a Noite do Nascimento, celebrada durante o solstício de inverno, onde a Irmandade honra o renascimento da luz e da vida, embora de forma sombria, invocando os poderes da Grande Mãe para proteger suas seguidoras durante os meses escuros e frios. Por fim, a Noite do Encontro ocorre no solstício de verão, onde Asp-Garbha e Oiorpatas se reúnem em uma cerimônia secreta nas profundezas da terra, jurando lealdade eterna à Grande Mãe e renovando seus votos de servidão, enquanto realizam rituais de união com a natureza e com os ancestrais que caminharam antes delas. Durante essas noites sagradas, tanto Asp-Garbha quanto Oiorpatas se banham no sangue dos sacrifícios, pintam seus corpos com símbolos antigos, e dançam em torno de fogueiras até o amanhecer, acreditando que esses ritos fortalecem sua ligação com a Grande Mãe e garantem o favor da deusa para mais um ano.

Primeiro Círculo: Neófitas (jovens iniciadas, em fase de aprendizado básico sobre a Grande Mãe e seus mistérios), Acólitas de Sangue (guerreiras e xamãs que passaram pelo primeiro rito de sangue onde sacrificaram um inimigo em nome da Grande Mãe).

Segundo Círculo: Asp-Garbha (xamã que domina os ritos de fertilidade e morte, consagrada ao serviço direto da Grande Mãe), Oiorpata (amazona experiente, que protege a Irmandade e executa missões especiais).

Círculo Interno: Composto por um pequeno grupo de Asp-Garbha e Oiorpatas que conhecem os segredos mais profundos da ordem e participam das decisões mais importantes. Esse círculo é desconhecido fora da Irmandade, e seus membros são praticamente invisíveis para o mundo exterior.

A Mãe da Noite é líder suprema da Irmandade e comandante do Círculo Interno, com poder absoluto sobre todas as Asp-Garbha e Oiorpatas, representante direta da Grande Mãe na Terra.



SOCIEDADES SECRETAS

Magos Atlantes

Fundação: 8.000 A.C., Atlântida, possivelmente muito antes.

Base: América.

Atuação: qualquer cidade que tenha saída para o oceano, ou que teve durante a Era Glacial (o que inclui o Mar Cáspio).

Personalidades: Poseidon, Osíris, Quetzalcoatl, Tlaloc, Sansuna, os sete sábios Apkallu, Oannes, Viracocha, Yima, Min, Mâui, Galesh, Jarr, a princesa Seyfried, Graham Hancock, Moreau de Jonnès, Fessenden, Ronnie Gallagher.

Background: Quando Atlântida foi destruída, os espíritos dos híbridos de humanos e anjos habitantes da cidade fantástica ficaram presos na Terra, condenados a encarnar novos corpos humanos até que a cidade de Atlântida fosse reconstruída. Com o tempo, esses magos aprenderam a lidar com suas capacidades místicas e fundaram suas próprias seitas, baseadas na manipulação de cristais energéticos e uso das linhas místicas da Terra como geradores para seus Rituais. Infiltraram-se no culto aos deuses egípcios (Templo de Ísis e Osíris) muitos séculos antes de Christos e também em outras sociedades secretas ao longo das eras. No entanto, estima-se que a ordem e seus magos já operassem desde quando Atlântida ainda existia em todo o seu esplendor na era antediluviana, entre 24.000 a.C. e 20.000 a.C.

Participaram da fundação do primeiro Arcanorum, em Roma e de outras ordens de magos durante a expansão do império. Quando o Cristianismo tomou o controle do Império Romano, os atlantes tiveram de esconder-se das garras dos anjos e dos inquisidores, como o restante do Arcanorum, em seitas secretas durante a Idade das Trevas.

A ideia de que o Mar Cáspio poderia estar relacionado com a Atlântida ganhou atenção no final do século XIX e início do século XX, quando pesquisadores como Moreau de Jonnès e Fessenden propuseram que o Mar Cáspio, o Mar de Azov e o Mar Negro formavam um grande oceano na Antiguidade. A teoria é apoiada por evidências de que, por volta de 200 a.C., os mares Cáspio e Aral ainda estavam conectados. Ronnie Gallagher, um pesquisador contemporâneo, expandiu essa ideia ao sugerir que, ao final da última Idade do Gelo, um imenso lago interior, com base no nível do Mar Cáspio, poderia ter se estendido até o Ártico, possivelmente conectando-se ao Mar Negro e ao Mediterrâneo.

A hipótese de que o Mar Cáspio desempenhou um papel crucial na formação de lendas sobre Atlântida é reforçada por teorias que afirmam que inundações maciças ocorreram na região devido ao derretimento das calotas polares. Essas inundações teriam contribuído para o surgimento do Mar de Azov e para a subsequente inundação de áreas que poderiam ter sido habitadas por uma civilização semelhante à descrita por Platão. O conceito ainda é debatido, com alguns pesquisadores como Schoppe e Weller defendendo que o Mar Negro, e não o Cáspio, poderia ser a localização de Atlântida, mas os vestígios e teorias associadas ao Cáspio continuam a suscitar interesse.

Centenas de artefatos e cristais mágicos com poderes especiais estão espalhados pela Eurásia, do período anterior ao Dilúvio e somente os magos desta ordem são capazes de distingui-los e utilizá-los corretamente.

Características: Usam roupas leves e com ornamentações discretas. às vezes usam uma tiara de visgo em alguns Rituais. Em outras circunstâncias os magos utilizam-se de pingentes ou adornos em forma de conchas para identificação. Apertos de mão secretos e senhas também são utilizadas. Alguns possuem orelhas levemente pontudas (como os elfos), outros desenvolvem guelras discretas.

Graus: A ordem é dividida em três círculos de mistérios, representando os três setores que formavam a cidade de Atlântida. Cada um deles possui quatro divisões internas.

As cabalas em cada cidade são formadas por membros de um mesmo círculo de Mistérios.

Os Mestres de cada círculo respondem diretamente ao Arquiteto ou Intérprete dos graus seguintes e assim por diante. Um membro dos Magos Atlantes possui conhecimento apenas de UM mentor do grau superior (por questões de segurança), mas também é vigiado por pelo menos um Observador (sempre de grau superior). Caso algo ocorra a seu mentor, membros do círculo mais interno designam outro mentor para o mago. Da mesma forma, um mago atlante sempre será responsável por alguns membros de grau inferior (ou será seu Observador).

Para a obtenção de cada grau, o membro deve realizar árduos Rituais relacionados com o oceano e com os mares, que demoram semanas ou meses para serem completados.

SOCIEDADES SECRETAS

Rituais de Passagem para os círculos internos só ocorrem quando o candidato realiza missões realmente importantes para a ordem.

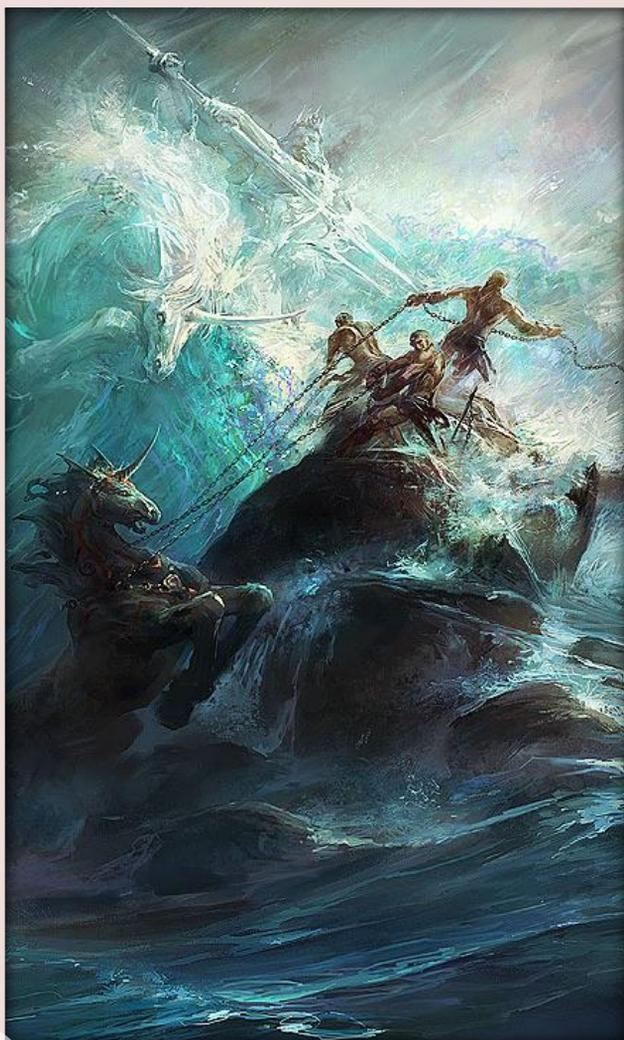
Os cristais contendo as essências de Spiritum eram os objetos místicos que forneciam energia para a cidade de Atlântida. Quando ela afundou, muitos dos cristais que faziam as máquinas místicas funcionarem foram quebrados, provocando ondas espaço-temporais na região onde ficava a ilha fantástica. Essas oscilações dimensionais eram (e ainda são) responsáveis pelo desaparecimento de barcos e aviões.

Primeiro Círculo: Neófito, Aprendiz, Companheiro, Mestre.

Segundo Círculo: Arquiteto, Sábio das Ilhas, Filósofo de Thebas, Sublime Príncipe.

Terceiro Círculo: Intérprete dos Hieróglifos, Arquiteto da Torre Misteriosa, Pontífice do Sagrado Templo de Poseidon, Pontífice Magister.

Círculo Interno: desconhecido.



Povo de Pedra

Fundação: 1520 a.C., China.

Base: Astana, Cazaquistão.

Atuação: China Ocidental e Estepes Asiáticas.

Personalidades: Sun-Tzu, Ozymandias, Leipoxais, Arpoxais, Kolaxais, Agni, Héstia, Aspandiar.

Background: É contado nas lendas chinesas sobre 3 misteriosos homens cujo corpo era feito de pedra maciça, e que se ofereceram para ajudar o primeiro imperador Shang a erguer seu castelo. Em menos de 2 dias, o castelo estava pronto, uma verdadeira obra-prima arquitetônica. Cada um destes 3 homens de pedra casou-se com uma das filhas do imperador. Eles diziam vir de um distante país do oeste chamado Tsiang, mas nunca foi comprovada a localização de tal nação, embora suspeite-se que tenha sido um breve reinado cita. Os nomes destes 3 Homens de Pedra eram Leipoxais, Arpoxais e Kolaxais.

Logo que foram aceitos dentro do palácio real, os 3 homens de pedra criaram para o imperador um grandioso exército de Golens de Barro, usados como força principal chinesa até a imperatriz Tou Mu escondê-los (sabe-se que tal exército foi desperto durante a Guerra Fria, e usado como força a favor do Comunismo maoísta).

Com tantas mudanças dinásticas na China, o sangue real de seus descendentes tornou-se inútil, mas suas habilidades em modelar a pedra ainda eram memoráveis. Tais descendentes (junto a Magos especialistas no Caminho Terra) se tornaram seguidores dos 3 homens de pedra, surgindo assim o Povo de Pedra. A partir da época das Grandes Navegações, o Povo de Pedra tornou-se mais recluso próximo ao deserto ocidental chinês, sem influenciar o país. Seus maiores problemas atualmente envolvem os conflitos entre os povos que influenciam (em geral muçulmanos), grupos extremistas, forças militares ocidentais (especialmente dos EUA) e representantes da Ordem de Luvithy vindas da Rússia.

Características: O Povo de Pedra é formado por Magos especialistas no Caminho Terra, sendo que muitos acreditam que esta especialidade é devido a algum ancestral que descendia dos 3 Homens de Pedra originais. De acordo com certos estudiosos, os 3 homens de pedra originais são de uma raça de criaturas que viveram nas estepes próximas aos Montes Urais, e tal informação pode ser corroborada ao se analisar as vestimentas que estão “esculpidas” no corpo dos homens de pedra.

SOCIEDADES SECRETAS

Devido à ligação com os países das estepes asiáticas (Bielo-Rússia, Ucrânia, Armênia, Azerbaijão, Uzbequistão, Chechênia, Quirguízia, Cazaquistão, Tadjiquistão, Paquistão e Afeganistão), muito da cultura xamânica destes povos foi mantida entre os membros do Povo de Pedra, principalmente da etnia kalash e resquícios de crenças citas.

Como exemplo, há o modo como os membros tratam as mulheres, relegando-as às funções puramente sacerdotais ligadas à deusa Jestak (na verdade, o modo como a deusa grega Héstia é chamada pelos kalash). Durante um dia festivo do Povo de Pedra, todos se reúnem nos templos para dividir seus conhecimentos entre si, em um Ritual muito especial que compartilha os conhecimentos de todos os Guerreiros e Magos da Ordem.

O Povo de Pedra se relacionou com todos os povos em suas divisas, sendo os hititas (troianos), hindus e mongóis os principais. A partir destes 3 povos, houve o encontro dos deuses Héstia (paradisiana de Olympus), Agni (paradisiano de Katmaran) e Niduyam Tngri (entidade de Spiritum), respectivamente dos povos citados. Como estas três entidades são deuses do fogo para seus povos, foi formada uma aliança entre eles e o Povo de Pedra: os Magos Superiores receberiam também ensinamentos no Caminho do Fogo, sendo especialistas em Lava (Caminho Secundário Terra+Fogo). Héstia/Jestak exigiu que as Magas pudessem aprender com ela o Caminho do Fogo desde sua iniciação como Magas Aprendizes.

Graus: Existem apenas três graus dentro da ordem: Aprendiz (ou Mago Aprendiz), Guerreiro Irmão (ou Mago Irmão) e Mestre Cavaleiro (ou Mago Superior).

Primeiro Círculo: Aprendiz e Irmão.

Segundo Círculo: Formado pelos Mestres Cavaleiros e pelos Magos Superiores. São os coordenadores dos Templos.

Círculo de Pedra: Formado pelos três maiores Guerreiros e pelo maior Mago de cada região.

Círculo Interno: Formado pelos doze Magos da Terra mais influentes de toda a Ordem.



Sociedade dos Turbantes Amarelos

Fundação: séc. II d.C, Mongólia Exterior.

Base: Mongólia.

Atuação: Mongólia, Norte da China e Ásia Central.

Personalidades: Dobrul o Bravo, Genghis Khan, Kublai Khan, Altan-Khan, Fenghuang Nizar.

Background: Os hunos eram conhecidos como cavaleiros extremamente habilidosos, sempre ajudados por feiticeiros místicos que invocavam tais montarias dos reinos espirituais. Os xamãs mongóis, chamados Boge, viviam em harmonia com os Magos chineses que já compunham os 28 Palácios Lunares. Com os turbulentos eventos no norte da China, ocorreram as chamadas Revoltas dos Turbantes Amarelos, quando os xiongnu (um povo mongol) foram liderados pelos Boge rumo à independência. Após a autonomia deste povo, os hunos os dominaram e se tornaram muito poderosos no âmbito militar, sempre sob o auxílio dos Boge.

Quando os hunos empreenderam as dominações sobre a China, a Índia e a Pérsia, os Boge fundaram a Sociedade dos Turbantes Amarelos, e exigiram ser aceitos nos 28 Palácios Lunares. Assim que entraram, retiraram seu apoio aos Hunos, fato que enfraqueceu muito as forças deste exército bárbaro. Desde então, a Sociedade dos Turbantes Amarelos se manteve imprevisível, em certos momentos apoiando os mongóis e logo depois os abandonando à própria sorte.

Desde que forneceram seu apoio às invasões de Genghis Khan, os vampiros Teyirang se infiltraram na Ordem, e até atualmente mantêm-se nela como os principais líderes. Além dos Boge, ainda há os temidos cavaleiros mongóis, treinados até a atualidade na montaria dos cavalos espirituais invocados pelos Boge.

Características: Os Magos da Sociedade dos Turbantes Amarelos vestem robes brancos e cavalgam cavalos brancos. Usam vários pedaços de metal, desde pontas de flecha, sinos e guizos, até anéis e lingotes (o peso de todo este metal chega a 20kg). Os lingotes de metal representam penas de pássaros, para voos espirituais. Na cabeça costumam usar elmos com chifres por cima de toucas vermelhas. Esta vestimenta é obrigatória em reuniões da ordem, mas são raros os Magos que a usam fora de ocasiões cerimoniais.

SOCIEDADES SECRETAS

Um dos principais utensílios dos Boge é o espelho, usado para afastar espíritos malignos e refletir ataques de poderes malignos. O espelho, quando usado pelo Boge, também é capaz de refletir os pensamentos mais secretos das pessoas. Dentro de seu espelho, o espírito de seu cavalo vive e sempre virá a seu chamado (muitas vezes este cavalo espiritual torna-se seu Familiar).

Outro utensílio importante é o cetro, em duas formas. Uma forma é com uma ponta com a forma da cabeça de um cavalo, e a outra ponta com a forma de um casco de cavalo; o meio do cetro é curvilíneo, representando a sela onde se monta. Este cetro serve como montaria voadora, levando o Boge a mundos astrais onde ele combate espíritos malignos. A outra forma de cetro é formada por uma ponta com a forma da cabeça de uma serpente, e fitas coloridas saídas de sua boca; quando o xamã bate o cetro no tambor, as fitas ondulam como línguas de cobra. Eles também usam tambores de guerra feitos com couro de búfalos negros, rosários feitos de ossos humanos, trombetas feitas da tíbia de uma moça virgem, tigelas para alimentação feitas de crânios humanos, e também um tambor duplo (damaru) feito de dois crânios humanos com pele humana esticada unindo-os como um único tambor.

Graus: A Sociedade dos Turbantes Amarelos não possui graus, a não ser para os Magos, que são três: Aprendiz, Boge e Diyanci Lama (Grande Mago Eremita). Os guerreiros estão dispostos conforme sua própria hierarquia militar, com postos de comando e estratégia. Os templos fundados em outros pontos fora da Mongólia e da Mongólia Interior (território chinês) são chamados de Postos de Vigília, e possuem de oito a vinte membros, geralmente sob a tutela de um Diyanci Lama Teyirang. São pouco ativos dentro dos 28 Palácios Lunares, servindo apenas como ajuda militar em tempos de guerra, ou como conselheiros em questões de viagens astrais, sua especialidade.



Tala Khan

Fundação: 3.200 a.C., Egito e Norte da África.

Base: originalmente Ur, na Babilônia. Atualmente no deserto de Gobi, na Mongólia.

Atuação: norte da África, Europa, Caribe, sul dos EUA, Mongólia, Cazaquistão e norte da China.

Personalidades: Histell, Bhaal, Tiamat, Odqan Talaqan, Miraga, Günesana Altynbayeva.

Background: uma das escolas primordiais de Magia, os Magos Vermelhos foram fundados por Demônios vindos do Ark-a-nun, o plano flamejante, que muitos acreditam terem dado origem às lendas sobre os dragões vermelhos cuspidores de fogo. Tiveram muitos seguidores entre os povos babilônicos antes de sua queda, entre eles muitos servos dos deuses Bhaal e Tiamat. Uma parcela de Magos Vermelhos rumou pelas estepes asiáticas até o deserto de Gobi, onde uniram-se aos cavaleiros nômades. Os Magos Vermelhos se adaptaram ao aceitarem apenas usuários da Magia que fossem do sexo feminino, as chamadas Tala Khan (ou Sacerdotisas do Fogo).

Como os xamãs, que já lideravam os mongóis, sempre se envolviam em combates espirituais com espíritos malignos das forças da natureza, as Tala Khan foram admiradas pela habilidade em acalmar os espíritos do fogo e até vencerem muitos espíritos malignos que os assombrava em sonhos, em busca de suas almas.

Características: A principal característica é o robe vermelho sangue com capuz cobrindo o rosto, utilizado em rituais e cerimônias importantes (inclusive reuniões de Guardiões Cardeais). São os criadores dos Crânios do Conhecimento, um dos Rituais mais poderosos que se tem notícia nos 28 Palácios Lunares, capaz de drenar a energia arcana de um Mago derrotado em benefício do Mago Vermelho.

Como especialistas no Fogo, o mais mortal dos elementos, as Tala Khan são respeitadas e temidas onde quer que se encontrem, e geralmente possuem voz muito ativa dentro dos 28 Palácios (são raras as Tala Khan políticas, mas estas são extremamente eloquentes).

Graus: A ordem possui dois Círculos. Cabalas são formadas quase exclusivamente por membros do Primeiro Círculo, tendo a Mestra do Templo a função de protetora e líder. Os membros do Segundo Círculo funcionam como auditores e coordenadores entre as Cabalas, e como diplomatas ou Guardiães Cardeais quando preciso.

SOCIEDADES SECRETAS

Primeiro Círculo: Aprendiz, Sacerdotisa do Fogo, Irmã de Itügen, Mestra do Templo.

Segundo Círculo: Ignem Magister (as juízas), Ignem Praetor (as diplomatas), Ignem Quaesitor (as carrascas).

Círculo Interno: Supostamente composto de trinta membros.

Comandante: Histell (no poder há mais de 1200 anos), chamado pelas Tala Khan de Itügen.



PRINCIPAIS PERSONAGENS

Aspandiar, Mago Superior dos Planaltos Cazaques

Aspandiar nasceu em tempos imemoriais, no coração das estepes asiáticas, como um dos últimos descendentes diretos dos lendários Homens de Pedra que ajudaram a construir o castelo do imperador Shang. Seu corpo, moldado em rocha viva e resistente como granito, era um testemunho vivo das tradições e da força de sua raça, os Aulie-Tas. Desde cedo, foi treinado nos caminhos da Terra e do Fogo, habilidades herdadas de seus ancestrais, e com o tempo, tornou-se um guerreiro formidável e um sábio venerado entre seus pares. Apesar de sua aparência imponente, Aspandiar possuía uma personalidade tranquila e reflexiva, sempre ponderando as ações antes de agir, como a própria pedra que representa.

Durante séculos, Aspandiar viveu entre seu povo, nas regiões isoladas do Cazaquistão, dedicando-se à preservação do conhecimento ancestral dos Aulie-Tas. Ele desenvolveu uma profunda conexão com as forças da natureza, dominando a arte de manipular lava e rocha. Em momentos críticos da história, como nas invasões das hordas mongóis e durante os conflitos entre as tribos nômades da Ásia Central, Aspandiar e os outros Aulie-Tas mantiveram-se à distância, servindo como guardiões silenciosos de antigos segredos enterrados nas montanhas e planícies desérticas.

Porém, a modernidade trouxe novos desafios. Aspandiar observou com cautela o avanço das nações ao redor, as guerras mundiais e, mais recentemente, o aumento das tensões militares na região de Astana. Embora ele sempre tivesse evitado interferir diretamente nos assuntos humanos, a construção frenética e a exploração de recursos naturais ameaçavam os templos ocultos e a harmonia com a Terra, algo que ele não podia ignorar. Sua influência cresceu dentro do Povo de Pedra, e ele foi nomeado um dos Magos Superiores, responsável por proteger o legado dos Aulie-Tas e suas tradições mais sagradas.

Na atualidade, Aspandiar é uma figura enigmática em Astana, vivendo discretamente sob o manto da sociedade moderna. Ele caminha entre os humanos, observando os eventos globais e, em raras ocasiões, participando secretamente de missões para proteger sítios ancestrais e impedir a exploração de áreas sagradas. Para aqueles poucos que o encontram, ele é um ser de imensa sabedoria e poder, guardando segredos antigos que podem influenciar o destino do mundo.

Günesana Altynbayeva, Ignem Praetor de Astana

Günesana Altynbayeva nasceu nas vastas estepes do Cazaquistão, numa região marcada pela tradição xamânica e pela adoração aos espíritos da natureza. Desde jovem, demonstrou um talento raro para a manipulação do fogo, o que chamou a atenção das Tala Khan. Seu poder foi reconhecido pela Mestra do Templo de Astana, que a trouxe para a ordem, onde Günesana se destacou. Seus estudos intensivos sobre os Caminhos do Fogo e de Arkanun, junto com sua habilidade em diplomacia, a levaram a ser nomeada Ignem Praetor, uma das mais altas posições dentro da ordem, responsável por negociar acordos e assegurar a aliança no Arcanorum.

Ao longo de sua trajetória, Günesana estabeleceu reputação implacável. Sua capacidade de banir demônios e controlar espíritos malignos a tornou temida e respeitada dentro e fora da Mongólia, sua terra adotiva. Muitas vezes, ela foi chamada para mediar conflitos entre os diversos grupos que atuam no cenário oculto do norte da Ásia e do Leste Europeu. No entanto, sua influência foi além da mera contenção de espíritos, e sua atuação como diplomata também trouxe novas alianças estratégicas para a ordem. Entre seus feitos mais notáveis está o fechamento de um pacto com a Golden Dawn, garantindo a circulação de conhecimentos arcanos entre continentes.

Embora uma mestra do fogo, Günesana também possui uma conexão profunda com a terra, devido à sua herança cultural e ao contato constante com os xamãs de seu país. Essa dupla afinidade a tornou uma estrategista formidável, capaz de explorar tanto as forças destrutivas quanto as regenerativas dos elementos. Conhecida pela serenidade com que conduz negociações complexas, ela também demonstra ferocidade implacável quando desafiada. Aqueles que subestimam sua astúcia rapidamente se encontram cercados por uma teia de alianças que ela cuidadosamente construiu ao longo dos anos.

Hoje, Günesana continua atuando em Astana, onde lidera negociações entre facções rivais. Sua presença é sempre sentida nos círculos de poder oculto, onde equilibra o papel de diplomata com o de executora implacável das leis da ordem. A tensão crescente entre grupos extremistas na Ásia Central e a interferência de potências estrangeiras criam uma atmosfera de incerteza, onde a habilidade de Günesana em antecipar e neutralizar ameaças torna-se cada vez mais valiosa.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Albert Salemgareyev, Guardiã dos Cavalos de Przewalski

Albert Salemgareyev nasceu em uma pequena aldeia próxima às Montanhas Tien Shan, no Cazaquistão, onde desde cedo desenvolveu uma forte conexão com os cavalos selvagens que ainda habitavam a região. Crescendo em meio à vasta estepe, Albert demonstrou um talento excepcional para a doma e o trato dos animais, uma habilidade que lhe rendeu o respeito de sua comunidade. Porém, foi ao encontrar um misterioso xamã que sua vida tomou um rumo inesperado. O xamã, reconhecendo o potencial espiritual de Albert, iniciou-o nos segredos do Culto ao Cavalo Celeste, revelando a linhagem sagrada dos cavalos e o papel que ele teria como hipomante, protetor e intérprete das mensagens divinas transmitidas pelos cavalos.

Com o passar dos anos, Albert aprimorou suas habilidades no controle e interpretação dos movimentos dos cavalos, tornando-se especialmente ligado aos cavalos de Przewalski, uma raça selvagem raríssima, ancestral dos equinos modernos. Esses cavalos, considerados sagrados dentro do culto, são vistos como portadores da sabedoria ancestral dos deuses-cavalos. Albert, ao lado de seu cavalo de Przewalski, que ele batizou de Karakyrán, formou um elo espiritual tão profundo que o hipomante passou a ser conhecido como "Guardião dos Cavalos de Przewalski". Sua capacidade de comunicação com esses animais lendários o tornou uma figura central dentro da ordem, especialmente nos rituais que envolvem previsões e visões de guerra.

Além de seu papel como vidente e protetor, Albert também foi um líder ativo nas batalhas culturais e espirituais que o culto enfrentou ao longo do século XX. Durante o período soviético, quando práticas religiosas e xamânicas eram reprimidas, Albert liderou grupos secretos de iniciados que mantiveram viva a tradição dos hipomantes, realizando rituais escondidos nas montanhas e passando adiante o conhecimento milenar do culto. Sua resistência silenciosa contra as tentativas de erradicar a cultura nômade e espiritual da Ásia Central fez dele um herói discreto entre os guardiões da tradição, e suas histórias de resistência inspiram até hoje novos membros do culto.

Nos dias atuais, Albert Salemgareyev é uma figura enigmática que transita entre o mundo moderno e as antigas tradições. Ele ainda reside perto de Almaty, onde mantém um refúgio para cavalos de Przewalski e treina novos hipomantes em segredo. Contudo, muitos acreditam que Albert possui conhecimentos e habilidades que vão além dos limites do que é compreendido pelos mestres do culto. Sua conexão com os cavalos celestes e sua habilidade única de navegar entre os planos espiritual e físico fazem dele uma peça fundamental em situações de crise ou de grandes mudanças. Os mais ousados sussurram que ele guarda segredos capazes de alterar o equilíbrio entre os mundos, um guardião cujas ações podem decidir o destino não só dos houyhnhnm, mas também da própria Humanidade.



PRINCIPAIS PERSONAGENS

Fenghuang Nizar, Assassino de Invisíveis

Fenghuang Nizar, conhecido como o Assassino de Invisíveis, nasceu nas montanhas da Mongólia, filho de uma linhagem de guerreiros nômades. Ainda jovem, foi treinado no caminho dos boge, xamãs mongóis capazes de invocar montarias espirituais e dominar os segredos dos mundos astrais. Suas habilidades chamaram a atenção da Sociedade dos Turbantes Amarelos, que reconheceu seu talento para viajar entre reinos espirituais e combater ameaças invisíveis. Nizar logo se destacou entre os jovens aprendizes, recebendo a alcunha de "Assassino de Invisíveis" por sua habilidade de eliminar inimigos que sequer eram vistos por suas vítimas.

Seu treinamento foi rigoroso, forjando um assassino letal. Mestre nas técnicas do Er Enish, uma arte marcial praticada sobre montarias, Nizar combinava sua destreza física com um profundo conhecimento dos planos espirituais. Em missões para a Sociedade, ele se infiltrava em territórios inimigos, eliminando silenciosamente figuras poderosas ou criaturas sobrenaturais que ameaçavam o equilíbrio. Suas ações o tornaram uma lenda viva, tornando-o um dos líderes mais respeitados da Sociedade.

Ao longo dos séculos, Fenghuang Nizar esteve envolvido em conflitos decisivos na Ásia Central, incluindo as invasões mongóis lideradas por Genghis Khan. Entretanto, sua lealdade nunca foi garantida, pois, como todo membro dos Turbantes Amarelos, Nizar seguia apenas os interesses de sua ordem, cuja relação com os poderes terrestres era fluida e ambígua. Em várias ocasiões, Nizar retirou seu apoio aos líderes mongóis, apenas para reaparecer em momentos de necessidade. Sua natureza enigmática e seu controle sobre o Spiritum o tornaram uma figura essencial e imprevisível em guerras contra inimigos sobrenaturais.

Nos dias atuais, Fenghuang Nizar vive recluso em Astana, no Cazaquistão, onde lidera um pequeno Posto de Vigília dos Turbantes Amarelos. Embora raramente seja visto em público, rumores sugerem que ele ainda continua suas incursões pelos mundos astrais, lidando com ameaças invisíveis à Humanidade. Para aqueles dispostos a buscar seu auxílio, dizem que um reflexo perturbador em um espelho pode indicar a presença do lendário Assassino de Invisíveis, sempre atento, sempre pronto para proteger as fronteiras entre os mundos visíveis e invisíveis.

Lamia, a Deusa Anguípede

Argimpasa, conhecida na mitologia grega como Lamia, foi uma rainha transformada em uma monstruosa criatura serpentina pela deusa Hera, após uma tragédia envolvendo a perda de seus filhos. De acordo com as lendas dos citas e outras culturas da Ásia Central, Argimpasa tornou-se uma figura sombria de adoração e medo, uma deusa associada à luxúria e à vingança, carregando o título de Deusa Anguípede. Seus seguidores acreditavam que ela tinha o poder de manipular o desejo e a morte, atraindo os incautos com sua beleza sobrenatural, enquanto seu corpo, metade serpente, representava tanto o poder de destruição quanto o de regeneração.

Sua influência se expandiu ao longo das estepes da Ásia Central, onde os antigos guerreiros nômades a reverenciavam como uma deusa que habitava os mundos dos vivos e dos mortos. Seu culto cresceu particularmente entre os povos que acreditavam na força dos ancestrais e nos espíritos da terra. Nesses rituais, os seguidores de Argimpasa buscavam sua proteção e suas dádivas, mas sempre temiam sua natureza traiçoeira. Aqueles que se envolviam com a deusa ou com suas sacerdotisas muitas vezes eram tragados para uma existência de pesadelos, presos em um ciclo de morte e renascimento.

A criação de uma descendência foi um marco na trajetória de Argimpasa. Ao gerar os primeiros de sua raça, ela trouxe ao mundo os Lamiai, seres sombrios e depravados que partilhavam de sua sede por sangue e poder. Argimpasa manipulou essas criaturas, usando-os como ferramentas de influência política e militar entre os citas e outros povos da região. Seus filhos passaram a infiltrar-se nas elites das tribos nômades, moldando a história das estepes e disseminando o medo entre as nações. Argimpasa, apesar de temida, era também venerada como a guardiã de segredos proibidos e como aquela que dominava a magia da carne.

Nos tempos modernos, Argimpasa permanece como uma entidade oculta, seus seguidores se espalhando em cultos clandestinos por toda a Ásia Central e além. Sua presença está profundamente enraizada nos recantos mais sombrios da política e da magia, conectando aqueles que ainda veneram sua forma original ou seus descendentes vampíricos. Hoje, ela se torna uma peça-chave em intrigas globais, desafiando a linha entre a tradição e a modernidade.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Zhalmauyz Kempir, Memória dos Ressentidos

Zhalmauyz Kempir, conhecida nas lendas da Ásia Central como uma velha bruxa de poderes sombrios, é mais do que uma figura folclórica assustadora. Ela nasceu em uma era muito anterior às civilizações, quando o mundo era dominado por forças primordiais e a humanidade caminhava entre as sombras da pré-história. Desde jovem, Zhalmauyz demonstrou uma conexão profunda com as forças da natureza e a morte, sendo escolhida pela Grande Mãe Devoradora de Mamutes para se tornar uma asparbha da Irmandade. Marcada por visões e sinais sobrenaturais, ela foi treinada nas artes arcaicas de sacrifícios e invocações, moldando seu destino como uma das mais poderosas sacerdotisas da ordem.

Ao longo dos séculos, Zhalmauyz Kempir foi vista como uma ameaça pelas tribos e civilizações que surgiram nas estepes da Ásia Central. Acreditava-se que ela tinha a habilidade de controlar o ciclo da vida e da morte, trazendo pestilências ou secas, mas também abençoando as terras com fertilidade quando lhe convinha. Sua aparência de uma velha corcunda, com longos cabelos brancos e uma pele enrugada como couro seco, escondia o verdadeiro poder que habitava em seu interior. Zhalmauyz realizava rituais sombrios nas noites de lua cheia, comunicando-se diretamente com a Grande Mãe e invocando demônios e espíritos para proteger a Irmandade ou executar vinganças cruéis.

Apesar de sua aparência, Zhalmauyz Kempir nunca envelheceu como um ser humano comum. Seu corpo é sustentado pelas energias sombrias que ela canaliza, e cada ritual que realiza renova parte de sua vitalidade, prolongando sua existência por milênios. Ela também é conhecida por seu hábito de devorar crianças e jovens, uma prática que acredita fortalecer sua conexão com a Grande Mãe. Por conta disso, lendas em várias culturas da região advertem sobre a "bruxa devoradora de crianças" que vive nas montanhas e nas florestas isoladas. Ainda assim, muitos a procuram em segredo, em busca de poder ou cura, mesmo sabendo do preço sombrio a ser pago.

Nos dias atuais, Zhalmauyz Kempir permanece viva, operando nas sombras de um mundo moderno que a esqueceu. Ela habita cavernas subterrâneas perto dos Montes Urais, ainda atuando como uma guardiã dos segredos da Irmandade da Grande Mãe. Disfarçada como uma velha mendiga, ela observa as grandes cidades e

vilarejos da região, sempre atenta aos sinais de que novos eventos sobrenaturais estão por vir. Sua presença é silenciosa, mas os efeitos de sua influência podem ser sentidos por aqueles que sabem onde procurar: colheitas destruídas, doenças inexplicáveis, e um medo ancestral que ecoa nos corações daqueles que se aventuram perto demais de seus domínios.

Tchal-Kouyrouk, o Cavalo Celeste

Tchal-Kouyrouk nasceu de uma lenda entre as vastas estepes da Ásia Central, onde as tribos nômades acreditavam que os deuses haviam enviado um houyhnhnm para guiá-los e protegê-los em tempos de guerra e paz. Diz-se que ele emergiu dos ventos tempestuosos em uma noite de lua cheia, com um relincho que ecoou pelos céus como o trovão, e seu nome se tornou sinônimo de força divina. Dotado de uma crina que brilhava como estrelas caídas e cascos capazes de sacudir o próprio solo, Tchal-Kouyrouk foi considerado a manifestação de Tengri, o deus do céu, sobre a Terra. Desde então, ele foi reverenciado como o Cavalo Celeste primordial, um símbolo de poder, sabedoria e proteção para seu povo.

Ao longo dos séculos, Tchal-Kouyrouk apareceu repetidamente nas histórias e canções das tribos citas e outras culturas das estepes, sempre em momentos de crise. Acredita-se que ele tenha surgido antes de grandes batalhas, como na lendária vitória dos citas sobre invasores persas, quando se diz que sua presença inspirou os guerreiros a lutar com o fervor dos deuses. Além de seus feitos como protetor, Tchal-Kouyrouk também era visto como um guia espiritual, levando os xamãs em viagens místicas aos reinos celestiais, onde aprendiam segredos sobre o cosmos e o destino dos mortais. O cavalo era também o mensageiro entre o céu e a terra, conduzindo as almas dos guerreiros mortos para os campos eternos do além.

Com o passar do tempo, Tchal-Kouyrouk se tornou um dos pilares do Culto ao Cavalo Celeste, não apenas como uma figura simbólica, mas também como um ser com uma presença real e palpável entre os membros da ordem. Os hipomantes dizem que ele ainda cavalga pelos céus, protegendo os descendentes das tribos antigas e guiando seus rituais e preces. As lendas também afirmam que aqueles que forem dignos e puros de coração podem vislumbrar sua silhueta ao longe, nas montanhas, durante tempestades ou nas noites mais escuras, quando as estrelas brilham com

PRINCIPAIS PERSONAGENS

mais intensidade. Entre os relatos, há histórias de aparições de Tchal-Kouyrouk durante cerimônias sagradas, onde sua presença sela pactos espirituais e abençoa os guerreiros antes de batalhas decisivas.

Hoje, a lenda de Tchal-Kouyrouk continua viva, moldando o destino das comunidades que ainda seguem o culto, muitas vezes na clandestinidade. Alguns acreditam que ele surge em momentos críticos da história moderna, como um arauto de mudanças ou desastres, ainda guiando as almas daqueles que se mantêm leais ao seu legado. Mestres de cerimônias buscam sinais de sua presença nas paisagens desoladas da Ásia Central, e líderes espirituais dizem ouvir o trote distante que anuncia sua chegada. Seja como símbolo de resistência cultural ou como uma entidade viva e ativa no mundo, Tchal-Kouyrouk permanece uma figura misteriosa e imponente, uma ponte entre o mundo dos homens e o domínio sagrado dos céus.

Sarovich, Capelão-Mor

Sarovich, antes conhecido como São Serafim de Sarov, foi um dos mais venerados santos da Igreja Ortodoxa, conhecido por sua vida de contemplação e serviço, bem como por suas visões celestiais. Durante sua vida, ele pregou a paz, a humildade e o amor incondicional, atraindo multidões em busca de suas bênçãos e conselhos espirituais. Seu retiro nas florestas da Rússia Central tornou-se lendário, e mesmo isolado, ele manteve uma profunda conexão com as esferas celestiais, comunicando-se com anjos e realizando milagres que consolidaram sua fama. Após sua morte, foi acolhido na Cidade de Prata e elevado à casta dos Protetores, assumindo o nome angélico de Sarov, em honra à sua missão terrena.

Como anjo Protetore, Sarovich foi convocado pelos Cruzados Astrais da Capela Dourada, uma ordem dedicada à exploração do plano astral e ao combate contra forças demoníacas. Seus feitos no plano espiritual logo o destacaram como uma figura de liderança entre os cruzados. Com sua sabedoria adquirida em vida, Sarovich foi um conselheiro valioso, guiando missões para regiões inexploradas do Umbral e ajudando a banir criaturas das sombras que ameaçavam os peregrinos do Reino de Preste João. Ele ganhou reconhecimento por sua habilidade em discernir os mistérios dos planos superiores e por ser um farol de esperança para aqueles perdidos em suas jornadas espirituais.

Em sua nova função como Capelão-Mor dos Cruzados Astrais, Sarovich liderou incursões nos confins do Spiritum, supervisionando a exploração de bolsões árcades e combatendo demônios e comerciantes de almas. Seus poderes como anjo Protetore, combinados com sua experiência terrena e espiritual, tornaram-no uma figura temida pelas forças das trevas e reverenciada por exploradores astrais. A bandeira azul com as sete estrelas douradas da Capela Dourada tremula com orgulho em suas campanhas, e sua presença nos campos de batalha celestiais é sempre associada à vitória e à renovação espiritual. Sarovich acredita que a evolução da alma humana está diretamente ligada à preservação de sua pureza durante as viagens astrais e dedica-se a proteger peregrinos e heróis em suas missões.

Hoje, Sarovich atua discretamente na cidade de Astana, no Cazaquistão, onde seu papel continua a influenciar o equilíbrio entre os planos. Com a ascensão da tecnologia e a crescente atividade espiritual no plano astral, ele supervisiona os cruzados astrais, assegurando que as incursões em Spiritum e nas regiões densas do Abismo permaneçam sob controle. Sua figura é envolta em mistério, e muitos afirmam que ele é um guardião secreto das rotas astrais que passam pelas regiões da Ásia Central. Sua presença na era moderna reflete a fusão do antigo com o novo, à medida que Sarovich adapta suas táticas para enfrentar inimigos antigos em um mundo em constante transformação.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Asp-Garbha, Ventre Sombrio

As asp-garbha são as sacerdotisas supremas da Irmandade da Grande Mãe, dedicadas ao serviço oculto e sombrio da entidade primordial que veneram, a Grande Mãe Devoradora de Mamutes. Escolhidas desde a juventude, essas xamankas são marcadas por visões e sinais sobrenaturais que as designam para seu papel sagrado. Elas vivem em reclusão em câmaras subterrâneas esculpidas na rocha, onde praticam rituais profundos que envolvem sacrifícios e a manipulação da fertilidade e da morte. Suas funções vão além da adoração: elas são responsáveis por dar à luz criaturas temíveis como demônios, jinn e espíritos de doenças e maldições, utilizando rituais secretos para invocar essas entidades malignas para o mundo físico através de seus próprios ventres.

Os corpos das asp-garbha, constantemente grávidas, são cobertos por tatuagens e marcas que representam o ciclo eterno da vida e da morte. Seus trajes incluem longas túnicas negras adornadas com bordados simbólicos e mantos com capuzes profundos, escondendo seus rostos e reforçando seu caráter enigmático e reverenciado. Cada asp-garbha carrega adagas cerimoniais e colares de ossos, simbolizando sua conexão com a Grande Mãe e seu papel crucial em invocar forças sobrenaturais. Elas são as únicas capazes de se comunicar diretamente com a Grande Mãe Devoradora de Mamutes e visitar seu reino oculto (o bolsão árcade do Útero da Grande Mãe), mantendo a ordem e a influência da deusa sobre o mundo terreno enquanto executam os desejos sombrios da Grande Mãe.

Asp-Garbha

Restrição: apenas mulheres humanas.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 200 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heroicos 1.

Perícias: Adaga 30/20, Ciências (Arqueologia 40%, História 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 15%, Ocultismo 30%, Rituais 50%, Teoria da Magia 15%), Manipulação (Sedução 60%), Venefício 20%.

HABILIDADES POR NÍVEL

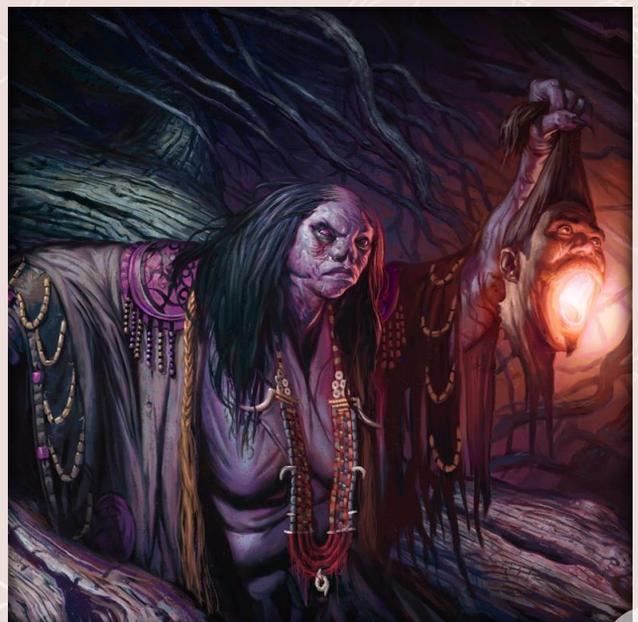
Conexão à Grande Mãe. No 1º nível, a asp-garbha pode se retirar para um local de oração e se concentrar, obtendo assim uma informação fornecida diretamente pela Grande Mãe Devoradora de Mamutes, uma vez por dia. A informação fornecida é decidida pelo Mestre, e o

abuso deste uso pode representar punição da Grande Mãe contra a asp-garbha. No 4º nível, a asp-garbha se torna capaz de não apenas ouvir a Grande Mãe, mas também reproduzir as mensagens diretas dela por sua própria boca, uma vez por lua. No 8º nível, a asp-garbha é capaz de acessar fisicamente o bolsão árcade do Útero da Grande Mãe, através de um complexo ritual que envolve um sacrifício humano – esta viagem astral pode ser realizada uma vez por estação do ano.

Parir Monstros. No 1º nível, a asp-garbha terá conhecimento de um ritual a se realizar durante o ato sexual – caso o realize, ela irá parir um Imp adulto. A partir do 5º nível, uma outra versão do ritual será aprendida, cujo parto dará à luz um Nosoi (Obsessores com o poder demoníaco Maldições) que obedecerá às ordens diretas da mãe que o “pariu”. A partir do 9º nível, o ritual permitirá que a asp-garbha dê à luz um abismal de Zarcattis, uma fera grotesca e sanguinária que se dedicará à proteção da asp-garbha ou à caça de um inimigo da “mãe”.

Parto Periódico. No 1º nível, a asp-garbha se torna capaz de parir a cada 6 meses. A partir do 6º nível, o período gestacional se reduz para um parto por mês. A partir do 10º nível, os partos passam a ser a cada lua.

Forma da Grande Mãe. No 7º nível, a asp-garbha pode assumir a forma característica retratada nas estatuetas de vênus: entre 2,5m e 3m de altura, tecido adiposo abundante com todas as partes físicas exageradas com ênfase a seios, nádegas e genitais. FR+6, CON+12, AGI-3, CAR-6, IP 3, mordida 30% 2d6 + bônus FR.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Aulie-Tas, Homem de Pedra

Os Aulie-Tas são uma raça raríssima de seres feitos de pedra viva, descendentes de três lendários Homens de Pedra que ajudaram a construir o castelo do primeiro imperador Shang na China. Com corpos humanoides esculpidos em pedra e uma profunda conexão com a Terra e o Fogo, eles são mestres em manipular esses elementos, possuindo uma resistência física impressionante e uma força descomunal. Culturalmente influenciados pelas tradições tengriistas, os Aulie-Tas mantêm uma sociedade hierárquica e reservada, vivendo reclusos e evitando contato com a Humanidade.

Encontrados exclusivamente nas estepes asiáticas, os Aulie-Tas são extremamente raros e evitam qualquer forma de exposição pública. Eles valorizam a preservação do conhecimento ancestral e a harmonia com a natureza, reunindo-se em templos ocultos para realizar rituais e compartilhar sabedoria. Apesar de sua força e habilidades extraordinárias, sua lentidão e vulnerabilidade à água os tornam cautelosos, preferindo manter-se afastados de conflitos e preservar seu legado em segredo.

Aulie-Tas

Custo: 4 pts. de aprimoramento.

Atributos: FR+6, CON+3, DEX-1, AGI-6, PER-1, CAR-2. IP 3.

Vantagens especiais: São desprovidos de órgãos internos, portanto acertos críticos ou ferimentos de perfuração não causam nenhum efeito extra. São também imunes a venenos de efeito metabólico ou fisiológico e doenças – mas recebem dano normal por agentes químicos.

Desvantagens: Devido ao corpo maciço, pesam 3x mais que um humano de mesmo porte – e sua densidade os torna automaticamente incapazes de nadar, afundando em qualquer corpo d'água e se afogando.



Baksi, Xamã e Exorcista Cazaque

O baksi é um xamã cazaque tradicionalmente conhecido por suas habilidades como exorcista e curandeiro espiritual. Ele atua como mediador entre o mundo físico e o espiritual, utilizando rituais ancestrais para banir espíritos malignos e curar doenças. O baksi realiza cerimônias complexas que incluem cânticos, danças e o uso de instrumentos ritualísticos, como tamborins e sinos, para invocar a proteção dos ancestrais e dos deuses. Além de exorcismos, o baksi também desempenha um papel vital na preservação da cultura e das tradições cazaques, transmitindo conhecimentos antigos e sabedoria espiritual às novas gerações. Sua conexão profunda com o mundo espiritual e seu domínio das práticas xamânicas fazem dele uma figura central na vida comunitária cazaque.

Baksi

Custos: 3 pts. de aprimoramento, 240 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos de Fé 2.

Perícias: Cimitarra Curta 15/15, Artes (Dança 30%, Tambor 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 30%, Ocultismo 30%, Rituais 40%, Viagem Astral 20%), Manipulação (Interrogatório 30%, Liderança 30%), Investigação 40%, Religião 40%, Sobrevivência (Estepes 20%).

HABILIDADES POR NÍVEL

Cura Aprimorada. Cada nível do baksi adiciona +1 PV recuperado caso qualquer perícia de Medicina seja utilizada, ou +2 PVs recuperados através de Magia, Poderes Sobrenaturais ou Pontos de Fé.

Exorcismo. A partir do 2º nível, o baksi é capaz de banir demônios e espíritos malignos vencendo com 1D vs a WILL do demônio ou espírito. A cada dois níveis, o baksi aumenta +1D a potência de seu exorcismo, chegando ao máximo de 5D no 10º nível.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Bürkitshi, Cetreiro Cazaque

Os bürkitshi são figuras de grande prestígio, reconhecidos por sua maestria em treinar e manejar águias para a caça e para a guerra. Na vasta extensão das estepes e florestas da Eurásia, esses especialistas utilizam aves de rapina para capturar presas, garantindo alimentos preciosos para suas comunidades. Além de sua função na caça, os bürkitshi também treinam águias para serem utilizadas em batalhas, onde as aves são soltas sobre o inimigo para causar confusão e desordem, distraindo os oponentes e criando oportunidades estratégicas. A cetraria/falcoaria é vista como uma arte sagrada desde os citas até os cazaques, uma prática que conecta o bürkitshi ao mundo espiritual e natural, simbolizando a união entre homem e natureza. Os bürkitshi mantêm uma profunda reverência pelas suas águias, que são tratadas como companheiros honrados, e os treinamentos envolvem rituais e oferendas para assegurar o sucesso nas caçadas e nas batalhas.

Bürkitshi

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 280 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Pontos de Mascote 1, Pontos Heroicos 2.

Perícias: Adaga 30/30, Arco Longo ou Besta 40/0, Animais (Cetraria/Falcoaria 50%, Tratamento 30%, Treinamento 30%), Armadilhas 40%, Caça 30%, Camuflagem 20%, Furtividade 20%, Rastreo 40%, Sobrevivência (Estepes 30%).

HABILIDADES POR NÍVEL

Mascote. No 1º nível, o bürkitshi pode apenas possuir uma águia comum como mascote. A partir do 5º nível, sua águia “evolui” com capacidades especiais compradas com seus Pontos de Mascote. A partir do 10º nível, seu mascote se torna imediatamente o Zhar-Ptitsa (pássaro de fogo), a raça mítica de fênix das estepes centro-asiáticas. Em adição às características do mascote, seu corpo será inteiramente feito de chamas místicas que causam 4d6 de dano ao toque, IP 6, invulnerabilidade a fogo e vulnerabilidade a água e frio (sofre o dobro do dano com este elemento, IP reduzido à metade), sendo capaz de voar com o triplo da velocidade prevista por sua ficha.

Comando. No 1º nível, o bürkitshi comanda seu mascote telepaticamente (sem comando verbal ou gestual), mas o teste de Cetraria/Falcoaria ainda é necessário. A partir do 7º nível, o teste só precisa

ser realizado para verificar se há acerto crítico ou falha crítica, sempre um acerto automático exceto quando o resultado for crítico.

Conexão. No 2º nível, o bürkitshi e seu mascote desenvolvem uma conexão empática que lhes permite saber o que o outro está sentindo e a distância relativa em que ele se encontra caso esteja fora do alcance dos sentidos. A partir do 6º nível, a conexão evolui de empática para telepática, permitindo a ambos compartilharem pensamentos (que serão compreendidos dentro dos limites intelectuais do mascote) e saberem a localização exata um do outro. No 8º nível, o vínculo é forte o suficiente para gerar a simbiose espiritual de ambos, de maneira que ambos passam a ter o maior valor em INT, WILL e PER, compartilham todas as perícias e estarem protegidos contra efeitos sobrenaturais sobre suas mentes (só sofrem os efeitos quando ambos são simultaneamente afetados).



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Cavaleiro Cita

Os cavaleiros citas eram guerreiros renomados, conhecidos por sua destreza em combate montado e por sua habilidade com o arco e flecha. Originários das vastas estepes da Eurásia, esses cavaleiros nômades formavam a espinha dorsal dos exércitos citas, empregando táticas de guerrilha, rapidez e precisão para devastar seus inimigos. Montados em cavalos robustos, treinados para suportar longas jornadas e manobras rápidas, os cavaleiros citas eram mestres na arte da emboscada, utilizando o terreno a seu favor e disparando flechas com mortal eficácia enquanto galopavam a toda velocidade. Além de serem ferozes combatentes, os cavaleiros também desempenhavam um papel central na sociedade cita, onde o cavalo era não apenas um meio de transporte, mas também um símbolo de status e poder espiritual.

Cavaleiro Cita

Custo: 1 pt. de aprimoramento, 200 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Pontos de Mascote 2.

Perícias: Animais (Montaria 40%, Tratamento 20%, Treinamento 20%), Arco Longo 45/0, Armadilhas 20%, Cimitarra Longa 20/20, Esquiva 25%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Deserto 20%, Estepes 30%).

Especial: Os pontos de mascote só podem ser utilizados dentro do aceitável para um equídeo comum.

HABILIDADES POR NÍVEL

Combate Montado. A partir do 1º nível, o cavaleiro cita possui um “banco de pontos de perícia” que pode ser usado ao longo do dia, mas que não é cumulativo com os pontos do dia seguinte. A cada dia, ele poderá utilizar 20% por nível de experiência (limitado a 200% quando chega ao 10º nível) para adicionar a testes seus ou para reduzir em testes de oponentes diretos em um combate. A adição a si ou redução a oponentes só pode ser relacionada a testes e disputas ligadas a combate montado.

Cavalo Superior. No 2º nível, a montaria do cavaleiro cita passará a evoluir junto a ele, recebendo pontos de atributo, aprimoramento e perícia na mesma proporção. Ainda assim, a montaria não poderá comprar nenhum aprimoramento ou perícia além do aceitável a um equídeo comum, e nem possuir valores de atributos que o tornem sobrenatural (como INT acima do nível de equídeos).

Cavalaria. A partir do 4º nível, o cavaleiro cita é capaz de adicionar +1 ponto de dano por nível-3 (+1 no 4º nível, +2 no 5º etc.) em todo ataque que realiza montado, desde que esteja atacando em conjunto com pelo menos dois outros cavaleiros citas. A partir do 9º nível, o bônus de dano se torna +10 em todo ataque montado e ainda recebe IP+5, desde que esteja atacando em conjunto com pelo menos 30 outros cavaleiros citas – o bônus de dano é cumulativo com o calculado quando junto a dois ou mais cavaleiros citas.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Criança de Argimpasa

Adaptado do netbook DAIPHIR: LEGADO DE SANGUE

Originários de uma linhagem amaldiçoada de vampiros Lamiai, as Crianças de Argimpasa são marcadas por terríveis deformidades físicas e uma herança de cruzamento incestuoso e violência extrema. Criadas em isolamento por gerações em fazendas protegidas, elas foram moldadas em verdadeiras aberrações inumanas, vivendo uma existência de perversão, canibalismo e assassinato, sob a vigilância implacável dos vampiros Lamiai. Uma Criança de Argimpasa terá sempre uma história de horror e decadência, onde os limites da moralidade são inexistentes e o poder sobre a carne se manifesta de forma grotesca.

Criança de Argimpasa

Custo: 4 pts. de aprimoramentos e 150 pts. de perícias.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Lamiai*) 3, Pontos Heroicos 3.

Perícias: Briga 40/40, Tortura 30%, Armas Brancas (escolha uma 50/30), Intimidação 30%.

* O netbook DAIPHIR: LEGADO DE SANGUE apresenta o poder vampírico Transformação em Monstros, exclusivo dos Filhos de Lamia.

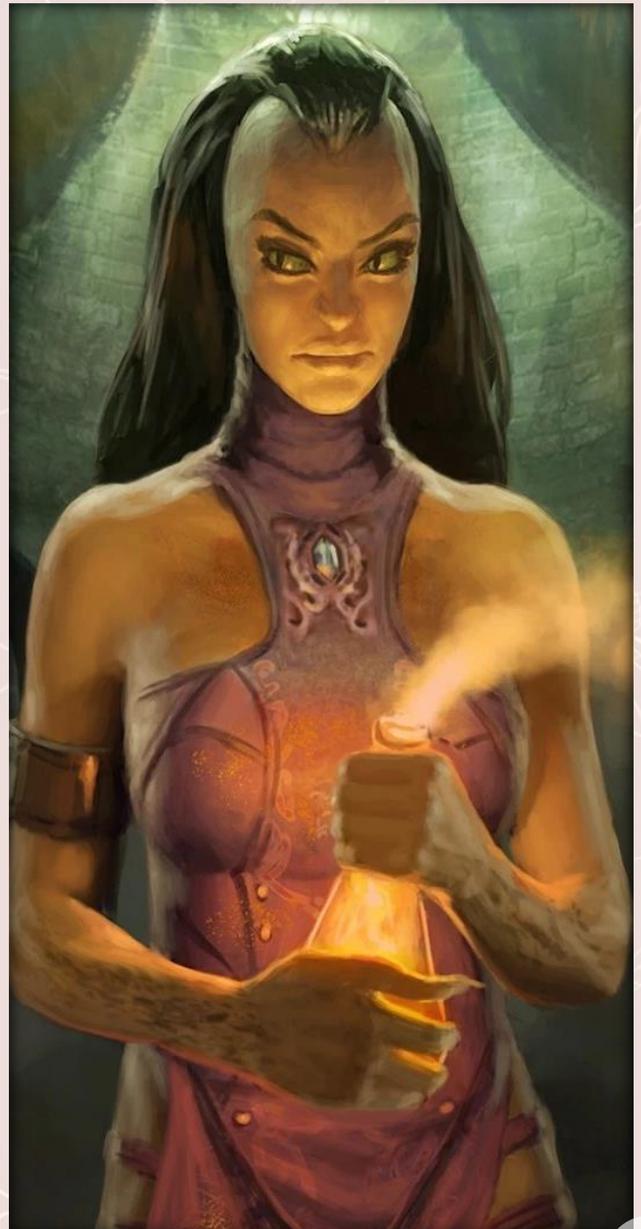
HABILIDADES POR NÍVEL

Veneno. No 1º nível, a Criança de Argimpasa se torna imune a todos os venenos não-mágicos. A partir do 5º nível, seu sangue passa a ser ácido, causando 1d3 caso ingerido ou 1d6 caso ela espirre de algum ferimento aberto, a até 1m de distância. No 9º nível, suas mãos desenvolvem garras que podem inocular um veneno que pode causar 2d6 de dano (Teste de Resistência para reduzir à metade), sonífero ou debilitante, à escolha dela no momento do uso.

Atração. A partir do 3º nível, a Criança de Argimpasa consegue descobrir a fantasia mais perversa que seu interlocutor deseje realizar, bastando alguns minutos de conversa e a vítima falhar em uma disputa de WILL vs WILL (se a vítima vencer a disputa, ela fica imune por 7 dias). A partir do 5º nível, a Criança de Argimpasa pode dar uma ordem verbal precisa ser obedecida pelo alvo sem chance de resistência (Magos e seres sobrenaturais podem resistir com uma disputa de WILL+5 vs WILL da Criança de Argimpasa) – o alvo precisa ter atração sexual pelo gênero da Criança de Argimpasa. No 7º nível, a Criança de Argimpasa pode fazer com que o alvo se apaixone

perdidamente por ela até o nascer do Sol (Magos e seres sobrenaturais podem resistir com uma disputa de WILL+5 vs WILL da Criança de Argimpasa) – o alvo precisa ter atração sexual pelo gênero da Criança de Argimpasa.

Serpente. A partir do 3º nível, a Criança de Argimpasa pode comandar telepaticamente algumas dezenas de cobras e aranhas que estejam nas proximidades. Os animais obedecem a todas as ordens dadas, a não ser que estas impliquem em suicídio ou perigo iminente a elas. No 10º, ocorre a tão desejada transformação da Criança de Argimpasa em um verdadeiro vampiro Lamiai, em que suas pernas se tornam uma longa cauda de serpente gigante e suas fraquezas vampíricas são também despertadas.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Cruzado Astral da Capela Dourada

Extraído na íntegra do netbook PRESTE JOÃO

Diz a lenda que, assim que chegou à Ásia, Preste João fundou uma ordem mística com o objetivo de estudar os fenômenos mágicos da região. Depois da visita de Marco Polo e do início do contato do reino com a Europa, a ordem começou a crescer e ganhou fama no estudo da magia, na evolução dos homens e no banimento de demônios e outras criaturas cruéis da Terra. A Igreja Ortodoxa se beneficiou da presença desta ordem e estabeleceu uma relação de apoio mútuo na Europa Oriental e Ásia Central – prova disso é a grande quantidade de anjos ortodoxos membros desta ordem, chamados Cruzados Astrais.

Formada pelos espíritos dos mais nobres guerreiros e mais corajosos exploradores, essa categoria de anjos tinha o objetivo inicial de explorar o plano astral (incluindo bolsões arcades) e proteger espíritos em peregrinação. Porém, acabou se tornando uma das maiores forças do plano astral e passou a atacar demônios, senhores trevosos e comerciantes de almas. Além disso, realizam resgates de almas e exploram regiões distantes do Plano Astral. Segundo alguns, essa ordem tem fortalezas em vários pontos do plano astral e dizem que já chegaram até a explorar regiões do Aether. Sua bandeira azul com sete estrelas douradas é um alívio para qualquer viajante astral perdido.

Cruzado Astral da Capela Dourada

Restrição: apenas anjos Corpore, Protetore ou Chalkydri.

Custo: 5 pts. de aprimoramento, 270 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Poderes Espectrais 4, Pontos de Fé 3.

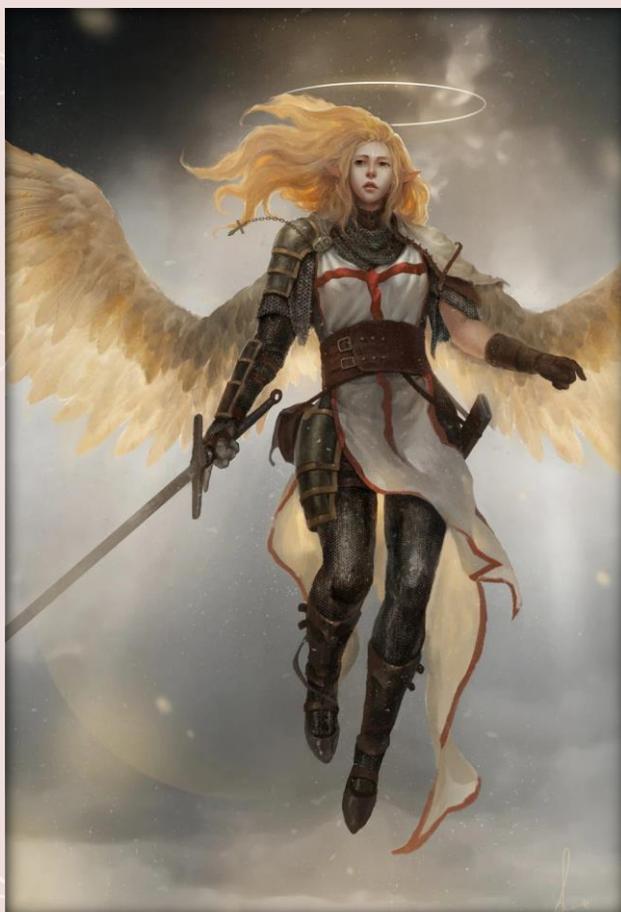
Perícias: Espada 50/50, Camuflagem 20%, Ciências Proibidas (Astrolábio de Spiritum 50%, Navegação Astral 50%, Oculto 50%), Condução (Caravela Astral 50%), Esquiva 30%, Furtividade 20%, Idioma (Enochiano 30%), Montaria 30%, Rastreo 20%.

HABILIDADES POR NÍVEL

Viagem Astral. No 1º nível, o cruzado astral pode acessar o Umbral e o Reino de Preste João junto à sua montaria. A partir do 2º nível, ele pode acessar o semiplano de Luna e o distrito de Luna na Cidade de Prata. A partir do 3º nível, ele pode acessar os bolsões arcades de Languedoc e Vaticano. A partir do 8º nível, ele pode acessar o distrito dos Campos

de Marte na Cidade de Prata. A partir do 9º nível, ele pode acessar as regiões densas de Spiritum, que incluem locais como o Inferno, Jigoku, Underworld e o Abismo. A partir do 10º nível, ele pode acessar o Aether.

Combate Astral. No 2º nível, o cruzado astral pode operar como um farol ambulante, emitindo sempre que quiser uma forte luz que será vista por todos os seres até o limite do horizonte (testes específicos podem identificar a luz como a marca registrada dos cruzados astrais da Capela Dourada). A partir do 4º nível, as armas espectrais do cruzado astral causam dano extra de equivalente a seu nível (+4 no 4º nível, +5 no 5º nível etc.) em todos os seres de natureza antagônica dos locais que ele pode acessar com a habilidade acima explicada (Viagem Astral) – caso ainda não seja capaz de acessar um local, este bônus não servirá para seres deste local ainda inacessível naturalmente. A partir do 10º nível, o cruzado pode utilizar Forma-Pensamento junto a três outros cruzados astrais para criar uma arma de cerco espectral (ariete, balista, caldeirão de cerco, catapulta, torre de cerco etc.), capaz de causar 10d10 de dano, mais o bônus de dano somado de todos os cruzados astrais envolvidos.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Enareus, Vidente do Salgueiro

Os enarei (plural de enareus) são xamãs e oráculos das estepes, célebres por sua maestria na helicomancia, uma prática divinatória que utiliza o sagrado salgueiro dos enarei. Durante seus rituais, os enarei colhem folhas frescas e ramos do salgueiro, observando atentamente a forma como caem ou como os galhos se movem ao vento, interpretando esses sinais como mensagens dos deuses ou espíritos. Essa conexão profunda com o salgueiro permite-lhes desvendar o futuro, tomar decisões cruciais e compreender eventos sobrenaturais. Além de suas profecias, os enarei também criam amuletos e talismãs a partir do salgueiro, acreditando que esses itens oferecem proteção e orientação espiritual. Respeitados e temidos, os enarei garantem a harmonia com as forças naturais, mantendo uma comunicação direta com o mundo espiritual.

Enareus

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 170 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Conhecimentos Arcanos, Poderes Mágicos 1, Sensitivo 1.

Perícias: Ciências (História 30%), Ciências Proibidas (Helicomancia 35%, Oculto 10%), Escutar 15%, Herbalismo 25%, Religião 30%, Manipulação (Empatia 20%, Liderança 35%).

Magia: Maior parte dos Pontos de Focus devem ser concentrados em Entender. Caminhos favoritos são Luz, Plantas e Spiritum.

HABILIDADES POR NÍVEL

Helicomancia. No 1º nível, o enareus é capaz de realizar um ritual divinatório relativo ao salgueiro (geralmente trançando e destrançando seus ramos). Os efeitos serão relativos a Entender 1. A cada dois níveis, o focus aumenta em +1, chegando ao limite de Entender 5 no 9º nível.

Efeito do Amuleto. No 1º nível, os amuletos feitos pelo enareus adicionam 6 PVs a seu usuário enquanto o efeito estiver ativo – estes PVs são recuperados instantaneamente quando o usuário acorda, mas só funcionam enquanto o usuário possuir pelo menos 4 PVs próprios. No 2º nível, o enareus é capaz de produzir amuletos de carisma, que adicionam +10% em todos os testes e disputas ligados a CAR. No 3º nível, o enareus pode produzir amuletos de proteção física, que adicionam +2 ao IP do usuário e +15% em todos os testes e disputas ligados a CON. No 5º nível, o enareus pode produzir amuletos de proteção mental, que adicionam +20% em todos os testes e

disputas ligados a WILL. No 6º nível, o enareus pode produzir amuletos de sanguinolência, que adicionam +5 a todo dano causado pelo usuário. No 9º nível, o enareus é capaz de criar amuletos de proteção espiritual, que protegem o usuário com 4D contra magias derivadas de Arkanun, Humanos e Spiritum contra sua alma. Amuletos de mesmo efeito não são cumulativos no mesmo usuário.

Duração do Amuleto. No 1º nível, os efeitos do amuleto criado podem durar até a próxima lua. A partir do 3º nível, os efeitos do amuleto criado podem durar até a chegada do próximo signo zodiacal. A partir do 5º nível, os efeitos do amuleto criado podem durar até a chegada da próxima estação do ano. A partir do 7º nível, os efeitos do amuleto criado podem durar até a chegada do próximo ano. A partir do 10º nível, os amuletos têm efeito permanente, até o amuleto ser largado ou destruído.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Hipomante, Irmão de Montaria

Os hipomantes eram xamãs com uma profunda conexão sobrenatural com os cavalos, considerados seres sagrados entre os citas e outros povos das estepes. Cada hipomante possuía uma ligação especial com um equino, geralmente o cavalo que montava, como se suas almas estivessem entrelaçadas no plano astral. A prática da hipomancia envolvia interpretar o comportamento e os movimentos desse hounhnm para obter previsões e orientações sobre o futuro. Observando a forma como o cavalo reagia a estímulos, seus movimentos e até mesmo seus sons, os hipomantes podiam discernir os sinais dos deuses e as intenções dos espíritos. Consultados para decisões cruciais, batalhas e jornadas, esses xamãs eram altamente respeitados, pois acreditavam que a conexão espiritual com o cavalo permitia uma comunicação direta com as forças universais, guiando o destino da tribo e garantindo a harmonia entre os mundos material e espiritual.

Hipomante

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 250 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Pontos de Mascote 3, Pontos Heroicos 1.

Perícias: Escolha uma Arma 40/40, Lança de Cavalaria 40/20, Animais (Montaria 40%, Doma 30%, Tratamento 20%), Ciências Proibidas (Hipomancia 50%), Esportes (Acrobacia 10%), Esquiva 20%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Estepes 20%).

HABILIDADES POR NÍVEL

Hipomancia. No 1º nível, o hipomante é capaz de realizar um ritual divinatório relativo a equídeos (jogando ossos, observando o fluxo da manada, olhando diretamente nos olhos de um equídeo vivo preparado para o ritual etc.). Os efeitos serão relativos a Entender 1. A cada dois níveis, o focus aumenta em +1, chegando ao limite de Entender 5 no 9º nível.

Mascote. No 1º nível, o hipomante pode apenas possuir um equídeo comum como mascote (seja cavalo, asno ou zebra). A partir do 5º nível, seu equídeo “evolui” com capacidades especiais compradas com seus Pontos de Mascote. A partir do 10º nível, seu mascote se torna imediatamente um grifo cita.

Comando. No 1º nível, o hipomante comanda seu mascote telepaticamente (sem comando verbal ou

gestual), mas o teste de Montaria ainda é necessário. A partir do 7º nível, o teste só precisa ser realizado para verificar se há acerto crítico ou falha crítica, sempre um acerto automático exceto quando o resultado for crítico.

Conexão. No 2º nível, o hipomante e seu mascote desenvolvem uma conexão empática que lhes permite saber o que o outro está sentindo e a distância relativa em que ele se encontra caso esteja fora do alcance dos sentidos. A partir do 6º nível, a conexão evolui de empática para telepática, permitindo a ambos compartilharem pensamentos (que serão compreendidos dentro dos limites intelectuais do mascote) e saberem a localização exata um do outro. No 8º nível, o vínculo é forte o suficiente para gerar a simbiose espiritual de ambos, de maneira que ambos passam a ter o maior valor em INT, WILL e PER, compartilham todas as perícias e estarem protegidos contra efeitos sobrenaturais sobre suas mentes (só sofrem os efeitos quando ambos são simultaneamente afetados).



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Houyhnhnm, Cavalos Sagrados

Os Houyhnhnm são criaturas majestosas e inteligentes, cujas origens estão profundamente enraizadas em lendas e tradições antigas da Ásia Central. Diferentemente dos cavalos comuns, eles são dotados da capacidade de falar e de uma inteligência equivalente à dos seres humanos, o que lhes permite participar de conversas e decisões de igual para igual com outros personagens. Considerados seres abençoados, eles possuem laços espirituais com deuses e forças da natureza, muitas vezes sendo associados a mitos de velocidade, força e sabedoria. Cada Houyhnhnm tem sua própria personalidade e pode atuar como guia, conselheiro ou mesmo líder em momentos críticos.

Além de sua notável inteligência, os Houyhnhnm são capazes de realizar feitos extraordinários, que vão desde poderes xamânicos até capacidades físicas sobrenaturais. A conexão com o plano espiritual os torna aliados formidáveis, capazes de ver além do véu da realidade, ajudando os outros personagens a compreender e navegar pelas complexidades do mundo. Esses cavalos não são apenas montarias ou mascotes, mas personagens completos e autossuficientes, com um papel vital nas aventuras que enfrentam ao lado dos heróis.

Houyhnhnm

Custo: 0 pts. de aprimoramento.

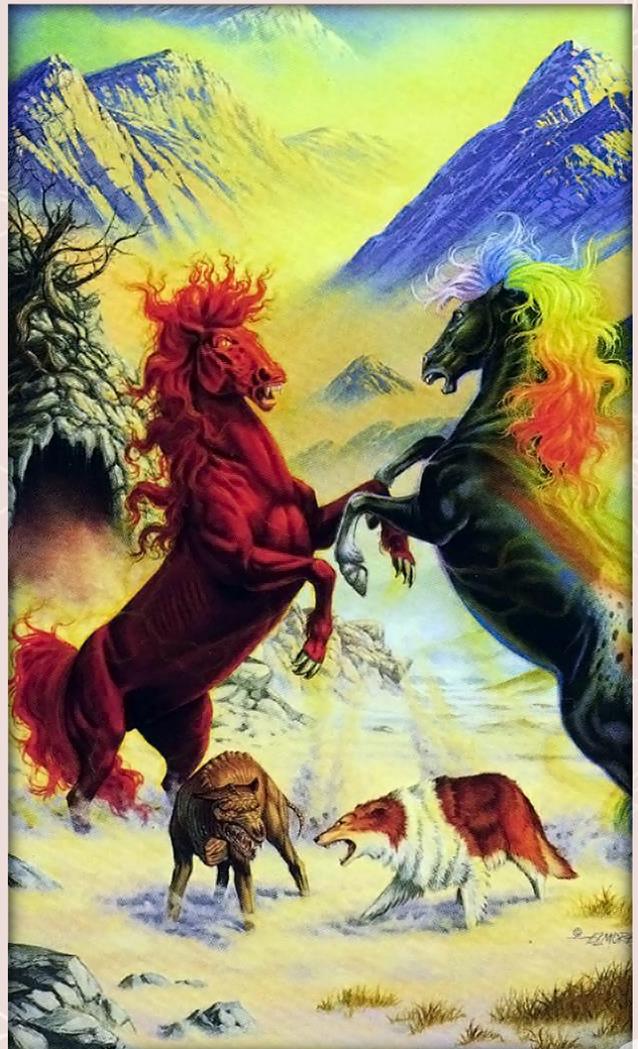
Atributos: FR+3, CON+6, DEX-2. IP 1.

Vantagens especiais:

- Pode carregar até 3x mais peso.
- Seu deslocamento é o triplo do normal.
- +10% em Sobrevivência (Planícies) e Esportes (Corrida).
- Ataque com os Cascos: Os Houyhnhnm podem fazer dois ataques por turno com seus cascos, causando 1D6+3, para isso ele precisa ter a perícia Ataque com Cascos (DEX).
- Ataque com Mordida: Os Houyhnhnm podem fazer um ataque por mordida, causando 1D6+3, para isso ele precisa ter a perícia Mordida (DEX).
- Coice: Os Houyhnhnm podem dar um coice com as patas traseiras, causando 2D6 de dano, para isso eles precisam abdicar todos seus ataques do turno e precisam também da perícia Coice (DEX).
- Benção: Cada Houyhnhnm tem uma habilidade mística especial. Escolha sob a permissão do Mestre qualquer aprimoramento místico de 1 ponto

Desvantagens:

- Sem mãos. Os Houyhnhnm têm a anatomia exatamente igual à de cavalos, o que significa que não podem manipular objetos ou armas que precisam de mãos. Mesmo que tentem manipular com a própria boca, os Houyhnhnm recebem -45% em qualquer teste para esta tentativa.
- Forma equídea. Os Houyhnhnm costumam encontrar grandes dificuldades para a vida urbana, já que tudo que é construído é visando o humano. Muitos Houyhnhnm não conseguem passar por portas, por serem muito estreitas, não dormem em camas, não se sentam em mesas.
- Não caminha por terrenos acidentados. Por seu corpo equídeo, o Houyhnhnm fica limitado a terrenos planos ou com pouca angulação. Um Houyhnhnm não consegue escalar uma parede nem transpor terrenos muito acidentados. Como regra, um Houyhnhnm só pode atravessar um terreno que seria possível um cavalo também atravessá-lo.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Kamang, Cavalaria Dizzaelita

Extraído na íntegra do netbook ARQUIVOS DE BEL-KALAA

Cavalaria pesada, pertencente à elite de Dizzel em Ark-a-nun. Montam criaturas equinas chamadas Poh. Vestem túnicas azuis ou marrons sobre as roupas de seda. Utilizam casacos de couro debaixo de uma couraça, feita de urina endurecida de alguns animais de carga. Em cima dessa substância são sobrepostas escalas de ferro. Os kamang utilizam espadas curtas, arcos e lanças.

Kamang

Restrição: apenas arkanitas nativos ou naturalizados em Dizzel.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 240 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Fanático, Pontos de Mascote 2 (Poh), Pontos Heroicos 3, Status 2 (sua região em Dizzel).

Perícias: Animais (Doma 30%, Tratamento de Animais 30%), Armas Brancas (Arco Curto 20/0, Espada Curta 20/20, Lança 30/30), Escutar 20, Montaria (Poh 40%), Rastreio 30%, Sobrevivência (Estepes 30%).

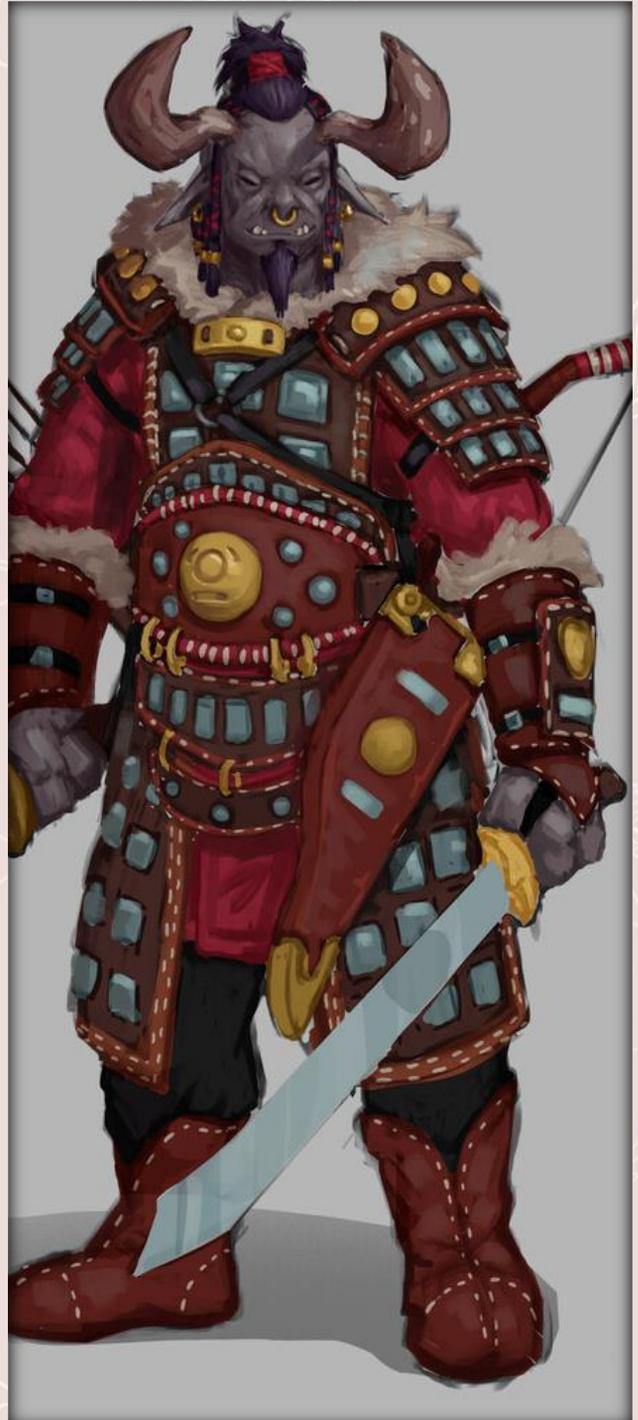
HABILIDADES POR NÍVEL

Combate Montado. A partir do 1º nível, o kamang possui um “banco de pontos de perícia” que pode ser usado ao longo do dia, mas que não é cumulativo com os pontos do dia seguinte. A cada dia, ele poderá utilizar 20% por nível de experiência (limitado a 200% quando chega ao 10º nível) para adicionar a testes seus ou para reduzir em testes de oponentes diretos em um combate. A adição a si ou redução a oponentes só pode ser relacionada a testes e disputas ligadas a combate montado.

Calor. No 1º nível, o kamang apresenta uma cobertura especial transparente sobre seus olhos, que o faz parecer mais vítreo que o comum, impedindo-o de sofrer qualquer dano ligado a fogo e calor em seus olhos, além de conseguir enxergar através de qualquer manifestação de calor (labaredas, vapores, fumaça etc.). A partir do 5º nível, seu sangue se torna escaldante, causando 1d3 caso ingerido ou 1d6 caso ela espirre de algum ferimento aberto, a até 1m de distância. A partir do 7º nível, sua própria pele se torna tão quente que seu simples toque passa a causar 1d6 de dano, ou adicionar +3 a qualquer ataque que implique no toque de sua pele. A partir do 10º nível, todo o ar que sai de seus pulmões se torna vapor escaldante, causando incômodo a todos menos de 1m de distância do kamang, e uma vez por dia

ele pode se concentrar para soprar o ar com força para fora de seus pulmões, causando 4d6 por calor.

Poh Superior. No 2º nível, o poh do kamang passará a evoluir junto a ele, recebendo pontos de atributo, aprimoramento e perícia na mesma proporção. Ainda assim, a montaria não poderá comprar nenhum aprimoramento ou perícia além do aceitável a um poh, e nem possuir valores de atributos que o tornem sobrenatural aos pohs.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Oiorpata, Matadora de Homens

As oiorpatas são as guerreiras da Irmandade da Grande Mãe. Descendentes das antigas amazonas citas, elas são treinadas desde a juventude nas artes da guerra, destacando-se pela sua força brutal e habilidades excepcionais no uso de armas arcaicas, como arcos e lanças. As oiorpatas atuam como protetoras da Irmandade e suas sacerdotisas, defendendo-as com fervor e realizando missões especiais que muitas vezes envolvem espionagem e assassinatos. Suas vestimentas são robustas, compostas por armaduras de couro endurecido e adornadas com peles de animais selvagens e penduricalhos de ossos, refletindo sua conexão íntima com a natureza e o ciclo da morte.

Em suas cerimônias e rituais, as oiorpatas têm um papel crucial, não apenas protegendo a ordem, mas também participando ativamente dos rituais de união com a Grande Mãe: elas se banham no sangue dos sacrifícios e dançam ao redor de fogueiras, reforçando sua lealdade à Grande Mãe Devoradora de Mamutes e garantindo o favor da deusa para o ano vindouro. Em alguns casos, suas línguas são cortadas como parte de um ritual de devoção, simbolizando o silêncio da morte e sua dedicação à causa.

Oiorpata

Restrição: apenas mulheres humanas.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 270 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Objetos Mágicos 1, Pontos de Fé 1, Pontos Heroicos 2.

Perícias: Arco Longo 30/0, Escudo 0/30, Espada Longa 30/30, Lança 40/40, Animais (Montaria 40%, Tratamento 20%), Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Esportes (Natação 30%), Rastreamento 30%, Sobrevivência (Estepes 30%), Venefício 15%.

HABILIDADES POR NÍVEL

Armazém Coletivo. A partir do 1º nível, a oiorpata pode trocar os objetos mágicos que possui temporariamente, na proporção de 1 ponto de objeto mágico por nível (1 pt no 1º nível, 2 pts no 2º nível etc.). Os objetos mágicos trocados desta forma precisam ser aprovados pelo Mestre e a troca pode ser feita apenas uma vez a cada lua nova.

Atração. A partir do 3º nível, a oiorpata consegue descobrir a fantasia mais perversa que seu interlocutor deseje realizar, bastando alguns minutos de conversa e a vítima falhar em uma

disputa de WILL vs WILL (se a vítima vencer a disputa, ela fica imune por 7 dias). A partir do 5º nível, a oiorpata pode dar uma ordem verbal precisa ser obedecida pelo alvo sem chance de resistência (Magos e seres sobrenaturais podem resistir com uma disputa de WILL+5 vs WILL da oiorpata) – o alvo precisa ter atração sexual pelo gênero da oiorpata. No 7º nível, a oiorpata pode fazer com que o alvo se apaixone perdidamente por ela até o nascer do Sol (Magos e seres sobrenaturais podem resistir com uma disputa de WILL+5 vs WILL da oiorpata) – o alvo precisa ter atração sexual pelo gênero da oiorpata.

Caçadora. A partir do 4º nível, a oiorpata consegue causar +4 pontos de dano no indivíduo quando ela estiver com a missão de assassinar um indivíduo específico, e +1 em todos os “capangas” que tal indivíduo possa ter. A partir do 10º nível, a oiorpata consegue fazer dois ataques por rodada e sempre terá acerto automático de iniciativa contra o indivíduo quando ela estiver com a missão de assassinar um indivíduo específico, e três ataques a cada duas rodadas com bônus de +5 na iniciativa contra todos os “capangas” que tal indivíduo possa ter.

Forma da Grande Mãe. No 7º nível, a oiorpata pode assumir a forma característica retratada nas estatuetas de vênus: entre 2,5m e 3m de altura, tecido adiposo abundante com todas as partes físicas exageradas com ênfase a seios, nádegas e genitais. FR+6, CON+12, AGI-3, CAR-6, IP 3, mordida 30% 2d6 + bônus FR.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Tala Khan

As Tala Khan são poderosas sacerdotisas e magas dedicadas ao domínio do fogo, originárias de uma antiga tradição que remonta a demônios do plano flamejante Ark-a-nun. Vestindo mantos vermelhos que simbolizam sua conexão com o elemento mais mortal, essas mulheres são respeitadas e temidas por sua habilidade de acalmar ou destruir espíritos malignos. As Tala Khan são exclusivas para personagens femininas, especializadas em rituais que podem drenar energia arcana de magos derrotados, e são ativas nos 28 Palácios Lunares, exercendo influência e poder em diversas regiões.

Tala Khan

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 170 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2.

Perícias: Armas Brancas (Adagas 20/20), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Oculto 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Herbalismo 20%, Idiomas (Huno 30%).

Caminhos Favoritos: Fogo, Terra, Arkanun, Spiritum.

HABILIDADES POR NÍVEL

Calor. No 1º nível, a Tala Khan se torna imune a todo dano por fogo não-mágico. A partir do 5º nível, ela passa a emitir uma aura escaldante que causa 1 ponto de dano por rodada em todos que estiverem a menos de 1m dela – este efeito não pode ser suprimido, mas é desativado caso ela fique inconsciente.

Devoradora de Almas. A partir do 3º nível, todo inimigo vencido pela Tala Khan (levado a 0 PVs) pode ter sua alma absorvida caso a vítima falhe em uma disputa de WILL vs WILL – os PMs da alma absorvida são permanentemente somados aos da Tala Khan de maneira a exceder seu limite máximo. A partir do 5º nível, a Tala Khan se torna capaz de exorcizar uma vítima possuída ao vencer com 4D vs WILL do espírito/demônio – porém, esta forma de exorcismo se dá por métodos de tortura do indivíduo queimando-o e assim causando 1d10 de dano. A partir do 6º nível, todas as almas já absorvidas pela Tala Khan se tornam fonte de conhecimento – a Tala Khan pode adicionar +35% a qualquer perícia e testá-la, inclusive perícias que não possui. A partir do 10º nível, a Tala Khan pode visitar um campo de batalha onde tenha acabado de terminar o combate, e absorver 1d6 almas de indivíduos mortos até 12 horas no local – mais

nenhuma alma pode ser absorvida por ela com relação a esta batalha.

Viagem Astral. A partir do 8º nível, a Tala Khan pode acessar o reino arkanita de Dizzel.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Turbante Amarelo

Os Turbantes Amarelos são uma sociedade secreta de caçadores e assassinos especializados em combater criaturas sobrenaturais.

Influenciados pelos Assassinos islâmicos, os membros da sociedade utilizam uma combinação de habilidades xamânicas e táticas militares para sua missão. O Turbante Amarelo se destaca por sua capacidade de agir tanto em campo de batalha quanto em mundos astrais, enfrentando demônios e espíritos malignos, e se mantém em uma estrutura militar flexível sem graus específicos.

Assassino dos Turbantes Amarelos

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 300 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 2, Aliados e Contatos 2 (Sociedade dos Turbantes Amarelos).

Perícias: Artes Marciais (Er Enish 15/15), Cimitarra Longa 30/25, Punhal 20/20, Arrombamento 40%, Camuflagem 40%, Ciências (Metalografia 15%), Disfarce 20%, Escutar 25%, Ferreiro 15%, Furtividade 35%, Manipulação (Interrogatório 30%, Lábria 30%, Tortura 20%), Primeiros Socorros 15%, Subterfúgio 20%.

HABILIDADES POR NÍVEL

Viagem Astral. No 1º nível, o assassino pode acessar o Umbral junto à sua montaria. A partir do 9º nível, ele pode acessar as regiões densas de Spiritum, que incluem locais como o Inferno, Jigoku, Underworld e o Abismo.

Assassinato. A partir do 1º nível, o assassino possuirá um “banco de pontos de perícia” que pode ser usado ao longo do dia, mas que não é cumulativo com os pontos do dia seguinte. A cada dia, ele poderá utilizar 20% por nível de experiência (limitado a 200% quando chega ao 10º nível) para adicionar a testes seus relacionados a testes e disputas ligadas ao assassinato (Arrombamento, Camuflagem, Demolições, Disfarce, Furtividade, Venefício). A partir do 2º nível, o assassino passa a criar e utilizar venenos de tipos especiais (combinados com o Mestre), inacessíveis a usuários comuns de venenos. A partir do 3º nível, o assassino passa a criar e utilizar explosivos de tipos especiais (combinados com o Mestre), inacessíveis a usuários comuns de explosivos.

Er Enish. A cada nível de experiência, o assassino recebe 20 pontos de perícia para comprar manobras de combate só poderá realizar enquanto montado em sua montaria, com o limite de 200 pontos totais de perícia ao chegar no 10º nível.

Metal. A partir do 3º nível, o assassino terá um punhal feito de um metal arcano combinado entre jogador e Mestre (entre os exemplos, há o hadjar, ferro de Dite, oricalco etc.). No 6º nível, ele recebe um segundo punhal feito de outro metal arcano combinado com o Mestre. No 9º nível, ele recebe um terceiro punhal feito de outro metal arcano combinado com o Mestre. No 10º nível, o assassino pode adquirir 4 porções de carne de Gigante de Aço em um ritual anual dos Turbantes Amarelos – as porções são cumulativas e podem ser trabalhadas com a perícia Ferreiro para produzir armas e armaduras de qualquer metal desejado pelo ferreiro, incluindo metais arcanos. Quatro porções permitem a forja de um punhal, 5 porções criam um elmo ou outra parte de armadura, 6 porções criam uma espada ou escudo de tamanho médio, 10 porções criam uma arma ou escudo grande, e 30 porções criam uma armadura completa.

Xamã Tengriista

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 250 pts. de perícia.

Aprimoramentos: Conhecimentos Arcanos, Poderes Mágicos 2.

Perícias: Arrombamento 20%, Ciências (Religião 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Ocultismo 20%, Rituais 35%, escolha um método divinatório 45%), Disfarce 40%, Furtar Objetos 40%, Furtividade 30%, Manipulação (Empatia 30%, Etiqueta 30%).

HABILIDADES POR NÍVEL

Oráculo da Guerra. A partir do 1º nível, o xamã tengriista é capaz de realizar um ritual um dia antes de uma batalha, utilizando um pertence pessoal do herói, que pode ser um guerreiro solitário, um líder de um grupo de guerreiros ou o próprio xamã (embora seja raro ver xamãs participando ativamente de batalhas). O xamã então tem vislumbres da batalha e os comunica ao herói, que se torna precavido a certas situações que venham a acontecer. O herói adquire um “banco de pontos de perícia” que pode ser usado ao longo da batalha, mas que somem assim que a batalha termina. O herói poderá utilizar 20% por nível de experiência do xamã tengriista (limitado a 200% quando o xamã chega ao 10º nível) para adicionar a testes seus na batalha. A adição só pode ser relacionada a testes e disputas ligadas à batalha, o que pode incluir Liderança, Tática, Estratégia e Ciência Militar.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS CITAS/CAZAQUES

Exorcismo. A partir do 2º nível, o xamã tengriista é capaz de banir demônios e espíritos malignos vencendo com 1D vs a WILL do demônio ou espírito. A cada dois níveis, o xamã tengriista aumenta +1D a potência de seu exorcismo, chegando ao máximo de 5D no 10º nível.



ASTANA

Região: Aqmola, Cazaquistão

Área: 797,33 km²

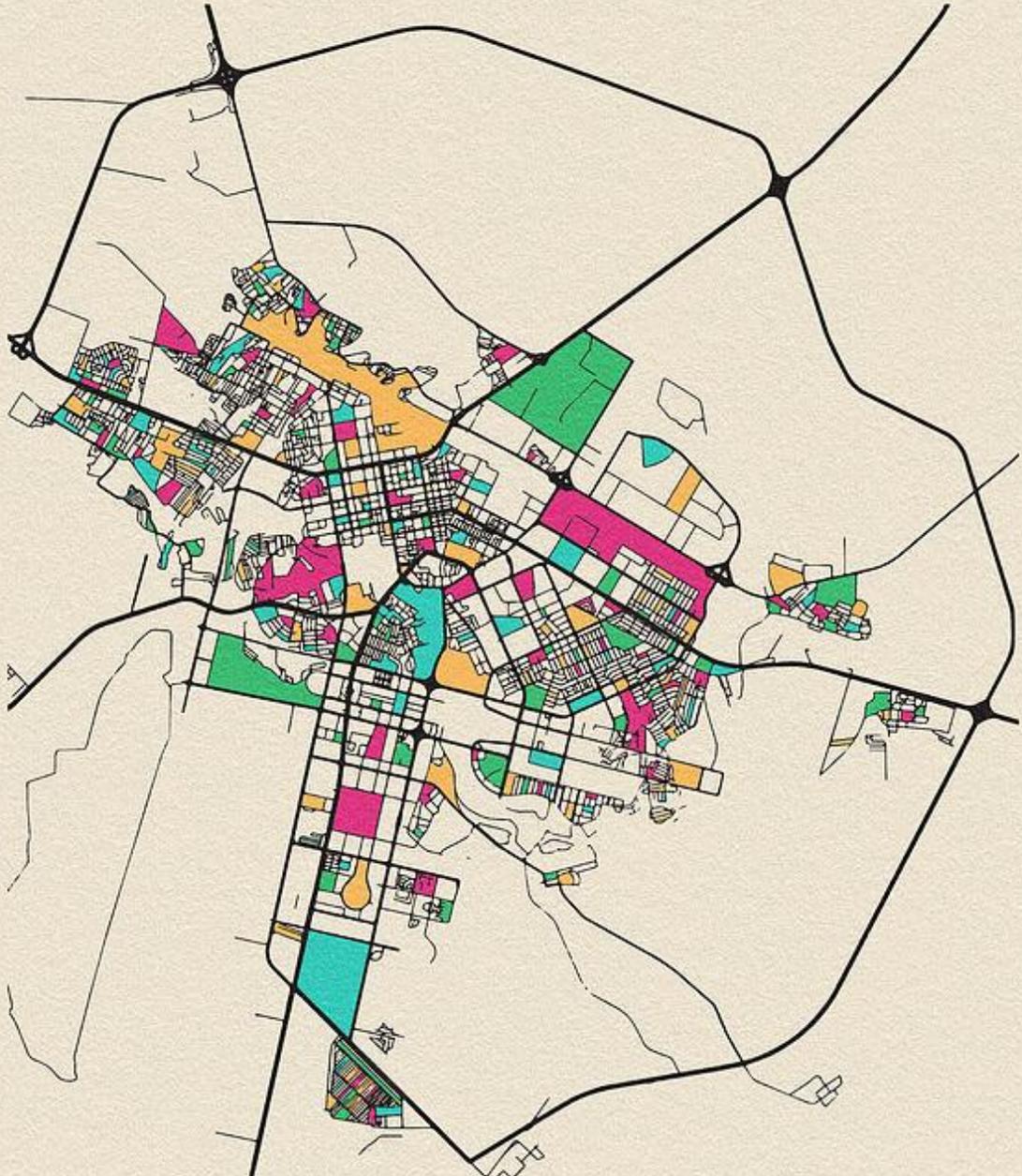
População: 1.078.362

Densidade: 1.352,5 hab./km²

Distritos: Almaty, Baikonyr, Nura, Saryarka, Yesil

Website:

<https://www.gov.kz/memleket/entities/astana?lang=en>



ASTANA

KAZAKHSTAN

ASTANA

História:

A região onde hoje se localiza Astana, capital do Cazaquistão, foi habitada desde tempos pré-históricos por grupos nômades das estepes da Eurásia. Esses primeiros povos, como os citas e os saka, ocupavam as planícies da região, vivendo da criação de animais, caça, e desenvolvendo habilidades na montaria. A área também era ponto de rotas comerciais que ligavam o Oriente e o Ocidente, permitindo um intercâmbio cultural e econômico ao longo das eras.

Durante a Antiguidade e a Idade Média, a área ao redor de Astana fez parte de uma série de impérios nômades poderosos, como o Império Xiongnu, os Gokturks e, posteriormente, o Império Mongol. Esses impérios dominavam as vastas estepes e influenciaram a cultura e a organização social dos povos da região. A cidade atual encontra-se em uma área que foi atravessada por caravanas da Rota da Seda, importante rota comercial que trouxe riqueza e diversidade cultural.

No século XIII, a região foi conquistada por Genghis Khan e passou a fazer parte do Império Mongol. Após a fragmentação desse império, surgiram vários khanatos, incluindo o Khanato Cazaque, fundado no século XV. Durante esse período, a área onde Astana seria localizada era um ponto estratégico para os cazaques nômades, que criavam gado e cavalos e mantinham um estilo de vida baseado na transumância.

No século XIX, o Império Russo expandiu seu controle sobre as estepes cazaques. Em 1830, os russos fundaram a cidade de Akmolinsk como uma fortaleza militar para consolidar o controle sobre a região e proteger as rotas comerciais. Com o tempo, Akmolinsk se desenvolveu como um centro administrativo e comercial, crescendo em importância à medida que mais colonos russos se estabeleceram na área.

Com a Revolução Russa de 1917 e a subsequente formação da União Soviética, Akmolinsk passou por profundas transformações. A cidade tornou-se um importante centro agrícola durante a política de colonização agrícola soviética, conhecida como “Campanha das Terras Virgens”, nos anos 1950, liderada por Nikita Khrushchev. A campanha atraiu milhares de trabalhadores para a região, expandindo a população e a infraestrutura.

Em 1961, Akmolinsk foi renomeada para Tselinograd, refletindo seu papel central na campanha de colonização agrícola. Durante esse período, a cidade se modernizou e expandiu significativamente, com a construção de novas indústrias, escolas e hospitais. No entanto, a política soviética de expansão agrícola teve impactos ambientais negativos e levou a tensões com a população cazaque local, que viu seu modo de vida nômade e suas tradições ameaçadas.

Com o colapso da União Soviética em 1991, o Cazaquistão declarou sua independência, e Tselinograd foi renomeada para Aqmola em 1992. Nos primeiros anos da independência, o governo cazaque, liderado por Nursultan Nazarbayev, buscou consolidar a identidade nacional cazaque, e a cidade começou a ganhar importância política, econômica e cultural.

Em 1997, o presidente Nazarbayev tomou a decisão estratégica de transferir a capital do Cazaquistão de Almaty para Aqmola, alegando razões geopolíticas, econômicas e de desenvolvimento equilibrado do país. A mudança foi vista como uma forma de revitalizar o norte do Cazaquistão, melhorar a segurança da capital e centralizar o poder político. A transferência da capital trouxe investimentos maciços à cidade, que rapidamente começou a se transformar.

Em 1998, Aqmola foi oficialmente renomeada para Astana, que significa “capital” em cazaque. Esse foi um marco na modernização e desenvolvimento da cidade, que passou a ser um símbolo da nova identidade do Cazaquistão independente. A cidade experimentou um boom de construções, com arranha-céus, monumentos e edifícios governamentais projetados por arquitetos de renome internacional.

No início do século XXI, Astana tornou-se um importante centro econômico e político da Ásia Central. A cidade é conhecida por sua arquitetura futurista, simbolizando o crescimento e as ambições do Cazaquistão moderno. Em 2019, a cidade foi novamente renomeada, desta vez para Nur-Sultan, em homenagem ao presidente Nursultan Nazarbayev. No entanto, independentemente do nome, Astana continua a ser um símbolo do progresso e da modernidade do país no cenário global.

ASTANA

Atualidade:

Astana é um centro de poder e desenvolvimento tanto no plano físico quanto no plano sobrenatural. Por trás de sua impressionante arquitetura e vibrante economia, forças ocultas estão em constante disputa pelo controle de regiões invisíveis da cidade. Entre esses protagonistas estão Saroviah, o anjo cruzado astral da Capela Dourada, e Günesana Altynbayeva, a Tala Khan que se dedica à veneração de Gün Ana. Enquanto Saroviah protege o plano astral da cidade e mantém uma fortaleza invisível sobre o céu de Astana, Günesana atua na terra, entre os vivos, realizando rituais para manter o equilíbrio das forças naturais. Ambos compartilham um objetivo comum de proteger a cidade contra influências maléficas, mas suas abordagens frequentemente entram em choque, criando uma aliança frágil, tensa e sempre à beira de colapsar.

Nas sombras de Astana, Zhalmauyz Kempir, a principal asp-garbha da Irmandade da Grande Mãe na região, opera em segredo, disseminando o caos e influenciando figuras poderosas da política local e mundial. Seus seguidores, escondidos sob a fachada de influentes empresários e políticos, tentam corromper os corações dos homens e mulheres da elite cazaque. A influência de Zhalmauyz tem sido responsável por desbalanços no Mercado de Almas, e ela frequentemente é combatida pelos cruzados astrais sob a liderança de Saroviah. Sua rivalidade é feroz, pois ambos entendem que, se a Irmandade prevalecer, não apenas Astana, mas toda a Ásia Central poderia cair sob o domínio das trevas.

Enquanto isso, Albert Salemgareyev, empresário famoso por reintroduzir cavalos-de-Przewalski à região, desenvolve discretamente seus estudos nas entranhas dos institutos tecnológicos de hipismo da cidade. Ele acredita que a ciência unida às tradições pode oferecer a Astana defesa melhor que as forças místicas de Saroviah ou os rituais xamânicos de Günesana. Ao mesmo tempo, seus experimentos começam a chamar a atenção de outros agentes sobrenaturais, como os Lamiai que, embora tenham sua própria agenda sombria, nutrem certo fascínio pelas artes arcanas vitais e tentam se aproximar de Albert. A tensão entre eles é ambígua: enquanto Albert vê nos Lamiai possíveis aliados em uma situação extrema contra os piores monstros, eles enxergam no hipomante uma ferramenta para seus próprios fins.

Finalmente, nas estepes ao redor da cidade, Tchal-Kouyrouk e Aspandiar continuam competindo pelo controle do poder espiritual do lugar. O lendário cavalo celestial Tchal-Kouyrouk mantém a proteção dos campos sagrados de Astana e mantém fortes laços com os membros do Culto ao Cavalo Celeste. Aspandiar, por outro lado, é um homem de pedra solitário e exilado, que representa o Povo de Pedra quando necessário, emitindo uma imponente aura que intimida qualquer outro ser sobrenatural. Ele respeita Tchal-Kouyrouk, mas não se submete a ele, o que cria uma relação de admiração mútua, embora com claras tensões. Juntos, todos esses seres sobrenaturais moldam o ambiente sobrenatural de Astana, entrelaçando suas próprias ambições com o futuro da cidade.

Locais de Interesse:

- 1. Torre Baiterek:** Este símbolo moderno de Astana é o epicentro das atividades dos magos atlantes, que acreditam que sua estrutura está alinhada com antigos portais energéticos ligados às Linhas de Ley conectadas à Atlântida. Eles realizam rituais secretos na base da torre, tentando acessar o conhecimento perdido do antigo reino.
- 2. Palácio da Paz e Reconciliação:** Esta pirâmide de vidro e aço é o lar de uma luta silenciosa entre os cruzados astrais da Capela Dourada e os vampiros eretiks, que tentam corromper a harmonia entre as diferentes religiões representadas ali. Os cruzados utilizam o local para realizar convocatórias de anjos e operações de resgate no plano astral.
- 3. Khan Shatyr:** O maior “shopping-tenda” do mundo é conhecido por ser uma fachada para as operações da Sociedade dos Turbantes Amarelos, que monitora a atividade de vampiros e demônios entre a alta elite da cidade. O local serve como um ponto de encontro para negociações secretas entre agentes sobrenaturais, com a vistoria ostensiva da Sociedade para manter a paz.
- 4. Monumento Kazakh Eli:** Este monumento de mármore e ouro é um local sagrado para o Culto ao Cavalo Celeste, que realizam cerimônias de veneração aos houyhnhnm do Cazaquistão. Os hipomantes da ordem usam o local como um ponto de contato espiritual com Tchal-Kouyrouk.
- 5. Mesquita Nur-Astana:** Dentro das paredes desta imponente mesquita, djinns tentam seduzir e corromper fiéis e figuras religiosas, enquanto as

ASTANA

Tala Khan lutam para manter o fogo sagrado da purificação. O confronto entre esses dois grupos no subsolo da mesquita às vezes é intenso e feroz, com as Tala Khan recebendo auxílio dos malaks.

6. Parque Central: Este parque aparentemente pacífico é um campo de batalha entre as forças dos kamang, que às vezes emergem de portais astrais disfarçados como sombras na noite, e os cruzados astrais, que patrulham o parque para manter os demônios afastados de áreas urbanas.

7. Rio Ishim: As águas tranquilas do rio escondem um segredo: os lamiai fazem das construções às suas margens um local para atrair vítimas e realizar seus rituais macabros. As águas também são vigiadas pelos magos atlantes, que acreditam que o rio flui sobre antigos veios de poder.

8. Residência Presidencial Ak Orda: Este palácio é protegido por poderosas entidades políticas e espirituais, incluindo membros secretos da Irmandade da Grande Mãe, que se infiltraram entre a elite governamental. Zhalmauzy Kempir, uma de suas líderes, usa sua influência para manipular decisões de alto nível.

9. Complexo de Exposições 2017: Um local moderno, repleto de energia, é o cenário para encontros entre várias facções sobrenaturais, com o Povo de Pedra preocupado com as possíveis rupturas na terra causadas pelas construções tecnológicas, enquanto os magos atlantes veem o Complexo como uma oportunidade de acessar novas formas de energia para seus experimentos.

10. Museu Nacional da República do Cazaquistão: O museu abriga artefatos históricos ligados às Tala Khan, incluindo crânios usados em seus rituais de fogo e morte. O local também é frequentado pela Sociedade dos Turbantes Amarelos, que monitora objetos antigos em busca de relíquias ligadas a vampiros e demônios.

11. Opera House de Astana: Embora seja uma joia cultural, a ópera atrai djinns que usam sua atmosfera de emoções intensas e dramas humanos para manipular artistas e espectadores. Os cruzados astrais têm presença discreta aqui, protegendo os mais vulneráveis de serem corrompidos por pactos ilusórios.

12. Palácio Shabyt: Este centro de artes criativas é um ponto de concentração para energias sobrenaturais, usado pelo Povo de Pedra para explorar a conexão entre arte e magia antiga. Eles acreditam que certos tipos de música e escultura podem ativar portais para dimensões ocultas.

13. Mesquita do Sultão Hazret: A maior mesquita do Cazaquistão é alvo de eretiks e djinns, que se infiltram em cerimônias religiosas para subverter a fé das pessoas. Em resposta, malaks e cruzados astrais realizam vigílias espirituais secretas, tentando purificar o local de qualquer influência maligna.

14. Shopping Mega Rota da Seda: Este shopping gigantesco é um ponto de convergência para as atividades da máfia russa e dos eretiks, que utilizam o local como fachada para suas operações. Lamiai também caçam discretamente nas áreas menos vigiadas, aproveitando-se do anonimato da multidão.

15. Astana Arena: Esta arena de esportes é palco de confrontos não apenas entre atletas, mas também entre o Povo de Pedra e os kamang, que se enfrentam nas sombras do estádio. Ambos os grupos tentam conquistar a atenção e a devoção espiritual da juventude cazaque.

16. Avenida Kazakh Eli: A avenida principal da cidade é patrulhada secretamente por agentes da Irmandade da Grande Mãe, que mantêm um olho vigilante sobre qualquer atividade relacionada a ameaças sobrenaturais. As Tala Khan também operam na área, aproveitando o intenso fluxo de indivíduos através da avenida para seus rituais de monitoramento e exorcismo.

17. Reserva Natural Korgalzhyn: Esta reserva abriga segredos místicos do Povo de Pedra, que a protege de forças destrutivas, tanto naturais quanto sobrenaturais. Eles compartilham o território com membros do Culto ao Cavalo Celeste, que realizam cerimônias sagradas em campos ocultos dentro da reserva.

18. Arco do Triunfo de Mangilik El: Este símbolo de orgulho nacional é um ponto de interesse tanto para os cruzados astrais quanto para os magos atlantes, que acreditam que o Arco é um marco astral antigo a ser usado para explorar planos desconhecidos. O local é constantemente vigiado por esses grupos, temendo que ele seja usado por forças malignas.

19. Avenida Kabanbay Batyr: A avenida que homenageia o lendário herói cazaque é utilizada pelos kamang para abrir portais para o plano de Ark-a-nun durante a noite, quando as ruas estão desertas. Em contraste, o Povo de Pedra tenta bloquear essas aberturas, selando qualquer rastro demoníaco que ameaça a cidade.

ASTANA

Anjos/Paradisianos:

A cidade de Astana abriga uma complexa hierarquia de paradisianos, com atuação em várias áreas da cidade. Os mais jovens, são predominantes em número, com nove Corpores, 14 Hafasas e uma Virtude, que protegem os habitantes em seus momentos cotidianos, especialmente em áreas como escolas, mercados e bairros residenciais. Também temos um único Querubim e um Trono, que atuam em locais de cura e música sacra, como hospitais e igrejas, além de duas Dominações que respondem a emergências locais. Os seis Anjos e seis Haris transmitem mensagens espirituais em relativa harmonia entre a Cidade de Prata e os Jardins de Allah, enquanto um grupo único composto por um Captare, um Mujahid, um Recípere e um Dalil desempenham papéis de combate e de guias espirituais, mantendo o equilíbrio entre o mundo físico e o espiritual com uma agenda que aparentemente apenas seu patrono Gabriel conhece. Três jovens Cruzados Astrais, liderados por Saroviah, enfrentam ameaças sobrenaturais nos terrenos umbrais, combatendo espíritos malignos e demônios.

Os anjos de maior experiência assumem papéis mais especializados: Saroviah lidera sua força de elite de três cruzados astrais, mas mantendo relacionamento positivo com as cidades angelicais a ponto de receber a ajuda de três Anjos, três Haris, quatro Mujahids e um Captare sempre que desejar – todos estes celestiais costumam patrulhar áreas de risco em Astana, como as zonas industriais e regiões menos acessíveis. Sete Corpores e 11 Hafasas mais experientes continuam a desempenhar papéis de proteção, mas com uma presença mais estratégica em locais de influência política, como o Palácio Presidencial. Esses anjos têm uma atuação mais coordenada, respondendo a eventos maiores e ataques sobrenaturais mais intensos.

Os paradisianos mais poderosos e antigos exercem uma influência sutil, mas decisiva. Um único Arcanjo de nome Ravael e dois Cavaleiros de Ki-Rin, Baatar e Ganbold, participam de batalhas contra demônios nas estepes e desertos fora de Astana, patrulhando os limites da cidade. O único Nimbus de Astana, Arthoniel, manipula eventos políticos e sociais em nome da Cidade de Prata, enquanto o mestre Mujahid Samiril e os dois Haris mais experientes protegem líderes religiosos e figuras de poder. Acima de 500 anos de existência, a Virtude Lumael trabalha silenciosamente pelo desenvolvimento tecnológico e civilizacional de

Astana, enquanto o solitário Qarib Zahkil guarda as mesquitas mais sagradas e um Arcanjo coordena grande parte dos anjos da Cidade de Prata. O mais antigo de todos, um Arcanjo com mais de 750 anos chamado Thalael, permanece como uma força protetora suprema, mobilizado apenas em situações de grande perigo, garantindo a estabilidade celestial da cidade.

Demônios:

A cidade é um campo de batalha invisível entre anjos e demônios, onde forças malignas se escondem nas sombras. Entre os demônios mais jovens, até 100 anos, está um Qarib Caído chamado Shamqil, que, outrora um protetor sagrado do Islã, agora se dedica à disseminação do caos. Ele se alia ao Djinn Zhamir e ao Kamang Borzugha, atacando viajantes desprevenidos e manipulando os desejos de almas desorientadas. Dois Espectros (Yalpak e Turzun) e dois Bhuts (espíritos das doenças e pesadelos, de nome Ishnaq e Kharazan) também fazem parte dessa camada inferior de demônios, atormentando os habitantes especialmente em áreas mais isoladas da cidade. Esses demônios são os mais ativos, aproveitando a vulnerabilidade das novas gerações de humanos em uma era moderna.

Com idades entre 100 e 200 anos, certos demônios demonstram poder e influência mais profundos sobre Astana. Um Corpore Caído chamado Thanoriel e o Hafasa Caído Harqil se destacam, ambos ex-anjos da guarda que agora servem à Guerra Celestial em nome de Lúcifer e Íblis al-Qadin, respectivamente, trazendo destruição sutil aos que antes protegiam. Eles trabalham junto com ao antigo Kamang chamado Tolgashan e um Espectro de nome Doshgar que possui uma força maior, muitas vezes se infiltrando em cargos de poder ou influenciando figuras públicas da cidade. A corrupção de líderes locais e a disseminação de medo e pânico em áreas residenciais mais antigas são sinais de sua presença, comandando os Bhuts de poder inferior focados em espalhar epidemias que desafiam até mesmo as intervenções médicas modernas.

Demônios com idades entre 200 e 300 anos se tornaram verdadeiras forças a serem temidas em Astana. Um Djinn mais experiente de nome Rashadun e três poderosos Bhuts (Naqub, Tharib e Aswadan) trabalham para garantir que doenças e pesadelos infestem as mentes e corpos de suas vítimas. Dois Espectros chamados Kemalac e Salyg, mais antigos e astutos, são mestres em

ASTANA

corromper almas e transformar indivíduos antes virtuosos em marionetes de suas próprias ambições. Um Bhut de nome Makhul, de 500 anos, é o responsável pelos mais terríveis pesadelos recorrentes entre os habitantes, sempre agindo nas sombras, nunca revelando totalmente sua presença. Esses seres mais antigos e poderosos mantêm um controle firme sobre a cidade, desafiando as tentativas dos anjos de restaurar a ordem e a luz.

Vampiros:

Vampiros operam em uma complexa rede de intrigas e alianças, se organizando por classe social. Entre os mais jovens, destacam-se dois Eretiks, um Kiang-Shi, um Vrikolaka e três Lamiai. Os Eretiks, sendo o homem Azamat e a mulher Aigerim, trazem consigo uma astúcia e um senso de sobrevivência que lhes permitem manobrar nas sombras da sociedade, enquanto o Kiang-Shi Aydin adiciona uma abordagem exótica e misteriosa aos seus métodos. O Vrikolaka Karanus possui uma ligação peculiar com os lobos, utilizando essa relação para estabelecer uma presença ameaçadora nas noites de Astana. Os Lamiai são os mais enigmáticos, frequentemente envolvidos em rituais ocultos que desafiam as leis estabelecidas entre os vampiros da região. São duas Lamiai chamadas Zhazira e Dilnaz, e o Lamiai chamado Yermek.

Entre os vampiros de 100 a 200 anos, a população é mais escassa, composta por apenas um Eretik e uma Lamiai. Este Eretik mais experiente, de nome Grigorenko, tem raízes profundas na máfia e um conhecimento vasto sobre a política local, utilizando sua influência para manipular os jovens vampiros em sua própria vantagem. A Lamiai Tamar, por outro lado, é uma figura mística que, com seus encantos hipnotizantes e habilidades mágicas, controla uma facção dos mais novos.

Arcanos:

Na vibrante cidade de Astana, um total de 37 magos exerce sua influência nas sombras do cotidiano, cada grupo místico contribuindo de maneira única para a tapeçaria mágica da região. O Povo de Pedra, com 12 magos, é o grupo mais numeroso e respeitado, conhecido por sua sabedoria ancestral e habilidades de manipulação da terra. Eles formam a base sólida das tradições mágicas, muitas vezes servindo como

conselheiros para as outras ordens. Em seguida, as dez Tala Khan, dedicadas a servir como sacerdotisas e guardiãs do fogo, ocupam uma posição de destaque em rituais de proteção e purificação, colaborando frequentemente com os do Povo de Pedra para reforçar a estabilidade espiritual da cidade.

A influência dos oito hipomantes do Culto ao Cavalo Celeste é igualmente notável, pois eles estabelecem conexões entre o mundo humano e os reinos espirituais por meio de suas interações com os houyhnhnm. Embora seu número seja menor, sua sabedoria e habilidades únicas lhes conferem um papel essencial na harmonização das energias mágicas. A Irmandade da Grande Mãe, com sua única asp-garbha, mantém um ar de mistério e intimidação, utilizando seus conhecimentos sombrios para influenciar discretamente os acontecimentos em Astana. Enquanto isso, os dois Magos Atlantes, embora raros, trazem um legado de poder arcano que instiga a curiosidade e o fascínio, atraindo aqueles que buscam compreender suas profundas conexões com a história mágica da região.

Por último, os cinco xamãs da Sociedade dos Turbantes Amarelos atuam como curandeiros e guias espirituais, integrando práticas tradicionais em sua atuação diária. Eles frequentemente colaboram com o Povo de Pedra e as Tala Khan, promovendo uma rede de apoio mútuo entre as ordens.

Outros Seres Sobrenaturais:

Em Astana, a presença dos Aulie-Tas é marcada por suas habilidades excepcionais e sua conexão profunda com o ambiente ao redor. Dentre eles, Aspandiar se destaca não apenas por seu poder, mas também por sua sabedoria, que o torna um líder respeitado entre seus pares. Ele possui a capacidade de manipular a terra e as pedras, usando essa habilidade para proteger a cidade de ameaças externas e para manter a harmonia entre os seres místicos que habitam Astana. Os outros dois Aulie-Tas, Kairan e Zhanibek, também contribuem para a defesa da cidade, mas sua influência é mais sutil: Kairan é conhecido por suas habilidades de cura, enquanto Zhanibek é um estrategista habilidoso, sempre em busca de maneiras de fortalecer as alianças entre as diversas ordens místicas.

Os dois houyhnhnm que habitam Astana, Baiterek e Serik, são figuras enigmáticas que

ASTANA

complementam o cenário sobrenatural de Astana. Embora sejam mais fracos do que Tchal-Kouyrouk, o lendário houyhnhnm (cavalo sagrado), eles possuem habilidades únicas que desempenham um papel vital na proteção da cidade. Baiterek é ágil e rápido, capaz de criar ilusões que confundem inimigos e desorientam intrusos. Por outro lado, Serik é mais forte fisicamente, capaz de realizar feitos extraordinários de força e resistência, defendendo Astana de ataques diretos e garantindo a segurança de seus habitantes. Juntos, eles formam uma equipe formidável, atuando em conjunto com o Culto ao Cavalo Celeste para preservar a paz e o equilíbrio da cidade.

A relação entre os Aulie-Tas e os Houyhnhnm é baseada em um profundo respeito e uma colaboração contínua. Aspandiar, Kairan e Zhanibek frequentemente se reúnem com Baiterek e Serik para discutir estratégias de proteção e planejar ações conjuntas que visem fortalecer as defesas de Astana. Essa união entre os homens de pedra e os houyhnhnm simboliza não apenas a força física, mas também a importância da inteligência e da sabedoria nas batalhas contra as forças do mal. Juntos, eles representam um baluarte de resistência e esperança, garantindo que Astana continue a prosperar em um mundo repleto de desafios e perigos sobrenaturais.



Neste netbook, exploramos a antiga Cítia e seu legado até o contemporâneo Cazaquistão, desvendando os mistérios de uma terra marcada por tradições místicas e culturas ancestrais. Ao longo da leitura, você foi levado a entender como as forças sobrenaturais do cenário e a História da Ásia Central. A riqueza cultural e mítica desta região oferece um cenário repleto de possibilidades para aventuras que revelam a conexão entre a Ásia e a Europa.

As novas formas de magia helicomania e a hipomania desafiam as convenções arcanas, permitindo aos jogadores expandirem seus horizontes mágicos. As ordens secretas, como o Culto ao Cavalo Celeste e a Irmandade da Grande Mãe, adicionam um nível de profundidade e intriga ao universo de Arkanun/Trevas, fornecendo aos personagens novas oportunidades de poder e influência. A introdução de novos kits arcanos e marciais, além das raças Aulie-Tas e Houyhnhnm, amplia as possibilidades para aqueles que desejam criar histórias diferenciadas.

A cidade de Astana converge todos esses elementos para os jogadores terem a oportunidade de enfrentar desafios inéditos enquanto descobrem segredos ancestrais. Citas é mais do que uma adição ao universo de Arkanun/Trevas: é um convite para desbravar as fronteiras da Ásia Central mística, onde as antigas tradições xamânicas continuam a influenciar o presente. Que suas próximas jornadas sejam enriquecidas por tudo o que foi revelado aqui!

