

MUMIA™

DRUGA EDYCJA



ŚWIAT MROKU™ PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY

New RPG Order

Prezentuje

Mumia - Podręcznik Główny



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 144
Rozdzielczość.....: 2470x3260
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u.....: 2010.11.26

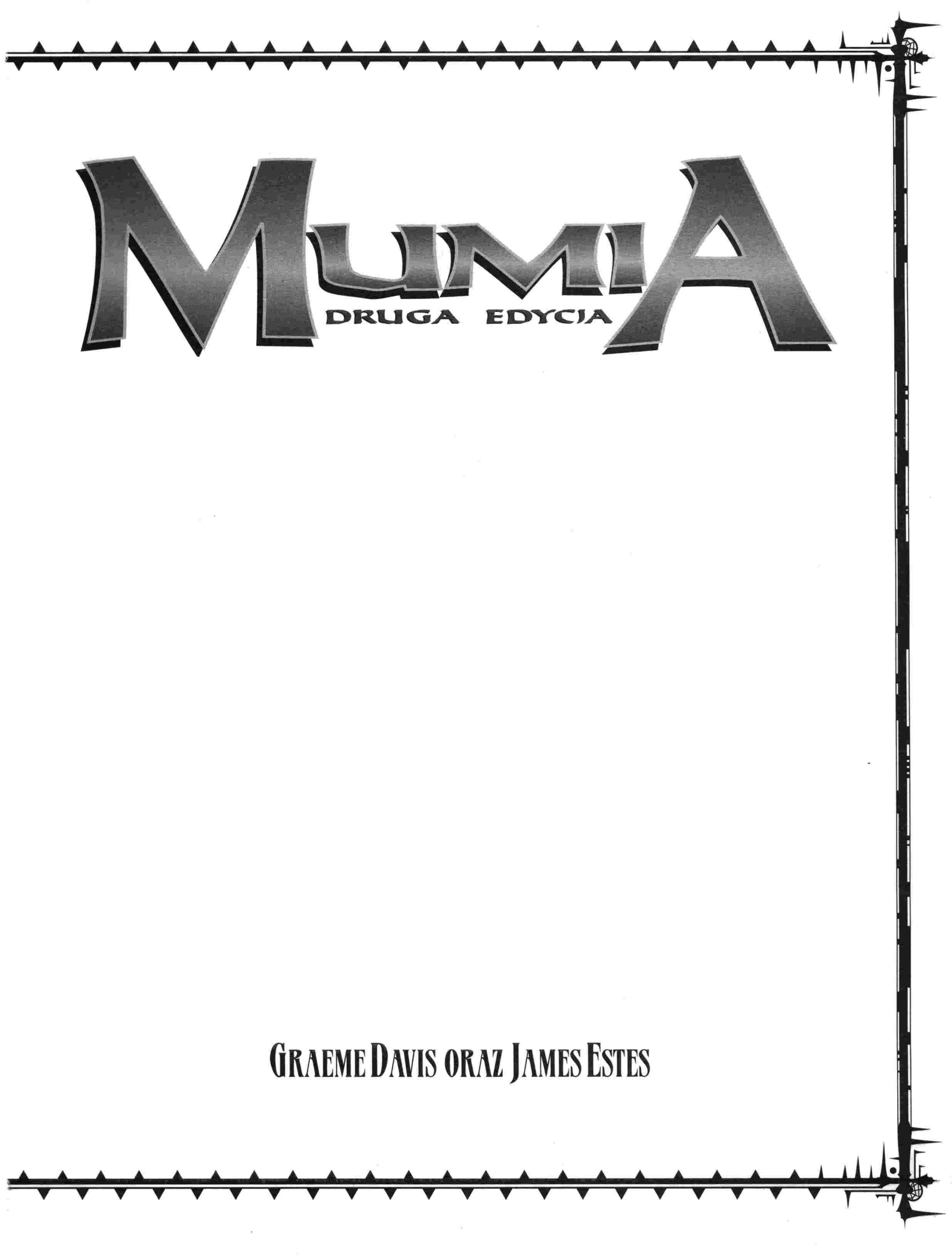
Opis:

MUMIA Druga Edycja zawiera uaktualnione informacje dotyczące historii i kultury mumii; szczegółowe zasady grania mumiami w Świecie Zmarłych Upiora; moce w stylu Legionów Potworów do tworzenia mumii Upośledzonych.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



MUMIA

DRUGA EDYCJA

GRAEME DAVIS ORAZ JAMES ESTES

WKŁAD W OPRACOWANIE PODRĘCZNIKA

Autorzy: Graeme Davis i James Estes

Opracowanie: Robert Hatch

Redakcja: Trevor Chase

Opracowanie graficzne: Lawrence Snelly

Skład i układ graficzny: Katie McCaskill

Ilustracje: John Cobb, Brian Ewing, Darren Frydendall, Fred Hooper, Alex Sheikman

Ilustracja na I str. okładki: John Cobb

Ilustracja na IV str. okładki: Alex Sheikman

Projekt okładki: Katie McCaskill

PODZIĘKOWANIA

Justin „Nadajemy Ci miano Korektora” **Achilli**, za surową krytykę, piętnowanie list oraz, ogólnie, za chronienie honoru serii **Czas Mroku**.

Andrew „Czerwona Piątka czeka na rozkazy” **Bates**, za wejście na arenę Gry Dawniej Znanej jako **As Pri — er, Exile**.

Brad „Kula do muskietu i łańcuch” **Butkovich**, za jego osobistą Szarżę **Pikett’a** w stan małżeński.

Greg „Norman Vincent Peale” **Fountain**, za jego podnoszącą na duchu, inspirującą wiadomość. (Teraz się przekonamy, jaki będzie miał humor po przewinięciu tysięcznej brudnej pieluchy).

Erin „Przesyłam pozdrowienia” **Kelly** i **Carole** „Sayonara” **Simmons**, za wykazanie się wiedzą ponad ich wiek.

Louvie „Girl 6” **Locklear**, za przypomnienie nam o Maniaku Telefonicznym.

UWAGI OD AUTORÓW

Chciałbym, jak zwykle, podziękować:

Johnowi Blakely, przyjacielowi i towarzyszowi, za jego profesjonalne wsparcie i pomoc w trudnych chwilach.

Maimun Khan, za powrót do świata żywych. Jakże to podobne do jednego z Odrodzonych...

Robowi Hatchowi, za darowanie mi życia.

Dedykuje tę książkę Stevenowi D. Long, za wykazaną tolerancję i humor wobec nieznośnego oraz za naprowadzanie mnie na właściwą ścieżkę. Dzięki, figlarzu!

— James Estes



SUITE 100
780 PARK NORTH BLVD.
CLARKSTON, GA 30021

© 1997/1998 White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji. White Wolf, Mag: Objawienie, oraz Wampir: Maskarada, są zarejestrowanymi znakami handlowymi White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wilkołak: Apokalipsa, *Wraith the Oblivion*, *Changeling the Dreaming*, Druga Edycja Świata Mroku, Druga Edycja Mumii oraz *Vampire the Dark Ages* są znakami handlowymi White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, nazwy i imiona, miejsca oraz poniższy tekst są chronione prawem autorskim przez White Wolf, Inc.

Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw czy produktów, lub odwoływanie się do nich nie jest próbą naruszenia praw handlowych lub praw autorskich.

Tematy poruszone w niniejszej grze wymagają dojrzałości. Doradzamy czytelnikowi rozważę.

Strona White Wolf pod adresem <http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf.com oraz rec.games.frp.storyteller.com



Wydawca: ISA Sp. z o.o.

Tłumaczenie: Aleksandra Antczak

Korekta redakcyjna: Monika Dąbrowska

Skład i łamanie: Maciej Byczyński

Informacje na temat sprzedaży ISA Sp. z o.o.; 00-961 Warszawa, ul. Fort Wola 22, tel./fax: (0-22) 368831, tel. (0-22) 6344790

Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry Wampir należą do ISA Sp. z o.o.

MUMIA

DRUGA EDYCJA

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
ROZDZIAŁ PIERWSZY: SEBAYET	14
ROZDZIAŁ DRUGI: ŚWIAT MUMII	32
ROZDZIAŁ TRZECI: BOHATER	46
ROZDZIAŁ CZWARTY: HEKAU	78
ROZDZIAŁ PIĄTY: ŚWIAT ZMARŁYCH	106
ROZDZIAŁ SZÓSTY: RÓŻNE OBLICZA ODRODZENIA	118
ROZDZIAŁ SIÓDMY: NARRACJA	130





Do Ankh-es-en-Amun, siostry serca mego.

Jak długie są te wieki, tysiąclecia spędzone w ciemnościach bez blasku twego uśmiechu. Jak gorzkie łyż, których przelałem po stokroć więcej, niżli jest wody w słonym jeziorze Amen-hotepa, stworzonego z miłości do Tiye. Jakże obmierzłym jest me istnienie, które zmusza wciąż do powracania na ten gnijący świat, na zawsze rozłączając mnie i moją siostrę, me życie, mą miłość, mą duszę.

Dopiero podczas ostatniej śmierci uzyskałem pewne wiadomości, które doprowadziły do powstania tego listu, gdyż dopiero wówczas, podczas wędrówki mego ba wśród nieokrzesanych dusz barbarzyńców, dowiedziałem się o jednej, która poszukuje drogi do Amenti. Na imię jej Ankh-es-en-Amun. Chociaż ciąży to niezmiernie memu sercu, jednak ośmielałem się modlić za to, że wciąż tam przebywasz i nie powędrujesz dalej, do błogosławionej ziemi A'aru, zanim ta skromna wiadomość nie dotrze do twych rąk. Posłaniec, który Ci ją przyniesie został hojnie wynagrodzony, acz, powołując się na nasze niegdyś gorące uczucie, proszę byś ponownie to uczyniła. Jeśli sprawiłoby Ci to przyjemność przesłać

mi kilka słów po tych wiekach milczenia, to posłaniec ów będzie wiedział gdzie mnie znaleźć i dostarczy mi Twój jakże wyczekiwany list.

Piszę byś wiedziała czym się stałem i dlaczego minęło tyle wieków, podczas których wciąż nie zdołałem spełnić mej obietnicy połączenia się z Tobą, by wspólnie złożyć pokłon u stóp Ozyrysa. Śmiem również żywić nadzieję, że przez poznanie prawdy zrozumiesz, a rozumiejąc — przebaczysz.

W liście tym umieszczam wiedzę dotyczącą mnie, jak i wszystkich podobnych do mnie, którą zebrałem przez te tysiąclecia. Jest to marna praca, jak na tak liczne żywoty, lecz jesteśmy rasą enigmatyczną i tajemniczą, rzadko dzielącą się swoją wiedzą. Oraz, jak się później dowiesz, ma ukochana, wysiłki te utrudniało me wygnanie, gdyż Horus nadal odwraca swą twarz ode mnie, na zawsze łącząc me imię z Ishmaelem, który to pierwszy go zdradził.

Za miłość ku Tobie, wybrance bogów, odmówiono mi na zawsze widoku błogosławionej krainy A'aru. Karą za mój grzech jest wieczne odradzanie się, życie i umieranie nie-



skończoną ilość razy, na zawsze pozostając z dala od Ciebie, ukochana.

Wówczas, podczas tych dawno minionych dni, tłumaczono mi to inaczej, choć nie dałem się tak łatwo zwieść. Mówili mi, jak wielki spotkał mnie honor i żem go niegodzien, gdyż uwiodłem kapłankę. Mówili, że pomimo tak wielkiego grzechu, Horus osobiście wybrał mnie i, że walka Shemsu-heru, 'Dzieci Horusa, przeciwko nieczestnym sługom Seta i Apepa potrzebuje mej siły i mego Hekau.

Lecz wyparłem się. Wypowiedziałem posłuszeństwo Horusowi niezależnie od tego, jak wielkim to mogło być grzechem. Nie mogłem podążać drogą Her-Nedi-Tef-ef'a, który wymierzył tak surową karę i uwięził mnie po wsze czasy wśród żywych, na zawsze odmawiając mi widoku mej ukochanej. Z pewnością jego błogosławiona matka, Twoja pani, której uchybiliśmy naszą miłością, nie byłaby aż tak okrutną, gdyż to przecież ona, kierowana naukami samego Tota, wyjawiała tajniki rytuału, skazującego mnie na te nie kończące się męki.

Ostatecznie nie podążyłem za Horusem, a moje imię łączono odtąd z imieniem Ishmaela, pierwszej mumii, która porzuciła jego służbę. Gdyż właśnie tym teraz jestem: mumią, krótko żyjącą, umierającą, następnie Odradzającą się zgodnie z wolą założyciela naszej rasy.

Nie tylko 'Dzieci Horusa należą do Odrodzonych, chociaż starano się, abyśmy w to uwierzyli. Wszyscy zostaliśmy poddani – zgodnie z naszą wolą, lub nie – Rytuałowi Odrodzenia zgodnie z naukami potężnej Izidy, uczennicy Tota i podobno, żaden z nas nigdy nie opuści tego świata, chyba że tylko na tę krótką chwilę, kiedy ba wyrusza w podróż po przestworzach i odnawia swe siły.

Podczas mych niezliczonych śmierci poszukiwałem wieści o Tobie. Wędrowałem po przerażającej krainie zmarłych Neter-khertet i widziałem ją przez wieki pustoszoną przez barbarzyńców. Spoglądałem na pałace Amenti oraz chadzałem po salach niegdyś zamieszkałych przez samego Ozyrysa, teraz w niewiele lepszym stanie, niż rozsypujące się ruiny Memfis – milezającego świadka naszego gorącego uczucia. Podróżowałem razem z Anubisem – gdyż nie zdawał się on uważać mnie za gorszego od sług Horusa, jak nie lepszego – poprzez 'Nawałnicę, która otacza każdego z nich.

Słyszałem jak Anubis mówił o A'aru – krainie, gdzie dusza może odnaleźć spokój. Widziałem nawet jej mury w oddali poprzez wielką burzę, lecz nie zgodziłem się, aby mnie tam zabrał. Podobno jak się raz przekroczy bramę i zawita w ogrodach A'aru nigdy się ich nie opuści i nigdy nie powróci do świata zmarłych cieni. Nie odważyłem się w obawie, że Cię tam nie znajde.

Teraz zagościła w mej duszy nadzieja. Jeśli ta nędzna prośba dotrze do twych rąk i, jeśli znajdziesz w sercu przebaczenie za to, że nie zdołałem wypełnić złożonej Ci przysięgi przed tymi wszystkimi wiekami, to pozwól mi przybyć do siebie, abyśmy wyruszyli wspólnie w podróż do A'aru.

Zapiski i notatki, które przesyłam wraz z tą prośbą o przebaczenie, pierwiej zbierałem, abym mógł lepiej zrozumieć

mój nowy stan i może go przemóc lub chociaż nauczyć się wykorzystać jego wyjątkowe zalety, by Cię odnaleźć. Z pismami tymi nigdy się nie rozstawałem, jak i z pamiętnikiem opisującym wiernie w starej mowie kolejne me żywota, począwszy od pierwszej śmierci.

Pamiętniki te i pisma służyły mi za pamięć, która łatwo zawodzi po tak licznych żywotach, śmierciach i odrodzeniach, a nawet najcenniejsze wspomnienia minionych wieków mogą rozwiać się niczym sny przyćmione blaskiem budzącego się boga Ra. Widywałem tych spośród mych braci, którzy nie są w stanie przypomnieć sobie nawet swych imion. Sama myśl o tym przeraża mnie.

Lećz jeśli zapomnienie jest przekleństwem, to pamięć daleką jest od błogosławieństwa. Być, żyć, widzieć, poznawać i pokochać tak wiele rzeczy, ludzi i miejsc w przeciągu niezliczonych żyć, a następnie przyglądać się jak to wszystko marnieje, starzeje się, rozpada i ginie na zawsze — jest to niezmiernie męczące nawet dla najtwardszych serc. Rozpacz wypełnia duszę pragnieniem śmierci, którego nigdy nie zaspokoimy. Tylko obłęd daje chwilowe wytchnienie.

To była pamięć o Tobie, Ankh-es-en-Amun, Życiu Słońca, radości mego serca, która uchwalała mnie przed szaleństwem przez te wszystkie tysiąclecia. Głęboko przechowywałem myśl, iż kiedyś, jakoś Cię odnajdę i, że może przyjdzie znów się nam połączyć, w krainie Aaru. Pamiętając o głębokiej mej miłości do Ciebie i o mych poszukiwaniach, wiem kim jestem i nie zapominam, a nadzieja na przyszłe szczęście u Twego boku, wygania z duszy rozpacz.

Błagam Cię, przeczytaj pisma, które powierzam Twjej opiece i pozwól sercu swemu osądzić mnie i to czym się stałem. Zachowałem wierność w każdej chwili życia odkąd zostaliśmy rozłączeni. Wyślij tylko słowo i napisz gdzie przebywasz, a Twój uniżony sługa, Kharis, przybędzie niezwłocznie.

Wtedy, przysięgam na życie, duszę mą i imię, że nigdy nie nas już nie rozłączy — nawet jeśli będziemy musieli stawiać czoła wszystkim bogom na raz. Wieki temu mury świątyń nie zdołały powstrzymać naszej miłości, a jeśli Horus znienawidził mnie za to, iż żywię większą miłość do siostry mego serca, niż do jego walki z wujem, to nie zależy mi na jego błogosławieństwie. Gdyby chociaż raz spojrział w Twą twarz, chociaż przez chwilę, to na pewno by zrozumiał. A wtedy, w Aaru, Ty, o piękna i czysta mimo oszczerstw fałszywych kapłanek, znalazła byś w swym sercu odwagę i wyblagała u swej pani, wielkiej i miłosiernej Izydy, aby odczyniła rytuał, którego tajemnicę powierzył jej wszechwiedzący Tot i oddała Ci tego Kharisa, jakoż i on tego pragnie.

Nie zapominaj, błagam Cię na jej nieskazitelną miłość do Ozyrysa, która przetrwała najcięższe z prób, abyś znalazła choć odrobinę tego gorącego uczucia w swym sercu dla mnie.



WITAJCIE W DRUGIEJ EDYCJI MUMII.

Wiele zmian zaszło w Świecie Mroku od czasu pierwszej edycji **Mumii**, opublikowanej tuż po pierwszej edycji **Wampira: Maskarady**, wyprzedzającej każdą inną edycję Gry Narracyjnej. Świat Zmarłych bardzo się rozwinął od tego czasu. Systemy magiczne zostały skodyfikowane, a związki między wszelkimi nadnaturalnymi stworzeniami znacznie rozszerzono. W rzeczywistości świat i inscenizacja **Mumii** pod większością względów została w tyle. Celem poniższej edycji, o rozszerzonym tle i bardziej konsekwentnej systematyzacji, jest ponowne wprowadzenie Odrodzonych do Świata Mroku.

Mumia opowiada o nieśmiertelności: tej prawdziwej nieśmiertelności, a nie tylko o długowieczności. Mumie — również nazywane Odrodzonymi — mogą umierać, lecz śmierć nie jest dla nich wieczną. Po niej egzystują przez pewien okres w Świecie Zmarłych, aby potem powrócić do odnowionego, żywego ciała.

Mumie posługują się magią i są zaliczane do najpotężniejszych magów Świata Mroku — chociaż nie są prawdziwymi Magami. Istnieją w Świecie Zmarłych obok Nieuśpionych, lecz nie są upiorami. Ich historia i wierzenia wiążą je z odwieczną wojną Jyhad, mimo iż nie są z pewnością wampirami; a ich walka z Apopisem, Niszczycielem, łączy je z wojną Apokalipsy, choć nie należą do rasy Garou. W skrócie, mumie żyją i działają na całej przestrzeni Świata Mroku w co najmniej tym samym stopniu, co każde inne stworzenie należące do tego świata. **Mumia** opisuje szczegółowo, jedyną w swym rodzaju historię tej nielicznej grupy nieśmiertelnych istot oraz wyjaśnia jej powiązania ze Światem Mroku.

CO TA KSIĘGA ZAWIERA

Mumia Druga Edycja obejmuje następujące zagadnienia:

- **Tło** — historię oraz tło Odrodzonych z Egiptu: ich wierzenia, czyny i poglądy na świat.
- **Bohater** — wszystko, co jest potrzebne do stworzenia egipskiej mumii.
- **Narracja** — porady i informacje potrzebne Narratorowi do prowadzenia sesji mumii, lub do wprowadzenia mumii do innych sag narracyjnych.

a-s

Odrodzeni **Mumii** są prawie wyłącznie Egipcjanami, a ich pochodzenie czerpie początek w historii i mitologii starożytnego Egiptu. Nie wszystkie mumie są jednak pochodzenia egipskiego, lecz podręcznik ten kładzie szczególny nacisk na działalność Shemsu-heru, Odrodzonych zwolenników Horusa. W książce tej znajdziecie wszystko, czego możecie potrzebować, aby stworzyć egipskie mumie i grać nimi, podczas gdy wiedza zawarta w **Mumii**, dotycząca Odrodzonych innych kultur jest, niestety, potraktowana powierzchownie.



TEMAT

Głównym tematem **Mumii** jest pamięć. Cofnij się myślami pięć, dziesięć lat — jak wiele potrafisz sobie przypomnieć? Ile z twoich wspomnień jest rzeczywiście jasnych, niczym nie zmąconych? Teraz — jeśli jesteś w stanie — cofnij się o dwadzieścia lat. Działają wciąż te same zasady.

A teraz wyobraź sobie, że cofasz się pamięcią do czasu sprzed stu lat, lub nawet tysiąca. Na tym właśnie polega dylemat mumii: mogą żyć wiecznie, lecz nigdy do końca nie mogą wykorzystać doświadczeń zebranych poprzez tysiąclecia istnienia. Mówi się, że obecnie żyjemy w wieku przeladowanym informacjami i, że ta obfitość wiadomości może doprowadzić do zatracenia wiedzy tego, co jest prawdziwie ważnym. Wyobraź sobie zmagania związane z próbą zachowania i ogarnięcia wspomnień zbieranych przez tysiące lat doświadczeń. Następnie postaraj się wyobrazić trudy zachowania tych najcenniejszych, najbliższych sercu wspomnień, podczas gdy pamięć zapelniają ci wieki mało istotnych szczegółów. Wspomnienia blakną z czasem, a wraz z utratą pamięci traci się sens życia i własną tożsamość. Oto jest największa z bitw, jaką musi stoczyć mumia.

NASTRÓJ

Atmosfera i nastrój sag **Mumii** to między innymi konflikt pomiędzy rozpaczliwą determinacją, a apatią. Mumie czasami pozostają wierne różnym bezsensownym ideom czy wierzeniom tylko dlatego, że nadają one ich życiu jakieś znaczenie. Często też nie są w stanie zachować swych zainteresowań i stają się obojętne. Ta ambiwalencja jest częścią życia wielu mumii, a sagi **Mumii** powinny ją odzwierciedlać.

Odrodzeni Egiptu byli stworzeni, by służyć w wojnie jednego człowieka i nastrój ten powinien również być odzwierciedlony w sagach **Mumii**. Pod wieloma względami Odrodzeni nie są niczym innym, jak nieśmiertelnymi sługami, usuniętymi z planszy i później znów na niej umieszczonymi. Nawet te mumie, które pierwotnie były skrybami lub kapłanami, mają pewną rolę do odegrania w wojnie. W istocie istnienie mumii jest wynikiem chęci zemsty jednego człowieka za śmierć swego ojca.

Mówi się, że wojna to piekło, a zatem życie nieśmiertelnego żołnierza jest nie kończącym się piekłem. Lecz nie myśl, że sagi **Mumii** to po prostu mozolna praca; mumie nadal są ludźmi, którzy posiadają ludzkie zainteresowania i motywacje, którzy dążą do tej odrobiny szczęścia w życiu. Nie wszyscy bohaterowie sag **Mumii** powinni być zadumanymi, kierującymi się żądzą i strachem nieśmiertelnikami.

Pamiętajcie, walka ma polegać na odnalezieniu sensu i szczęścia poza nie kończącą się wojną. Jeśli rozpoczniesz grę poddawszy się od razu rozpacz, to już na samym początku przegrałeś.

BIBLIOGRAFIA I FILMOGRAFIA

Wiele zostało już napisane o starożytnym Egipcie, równie wiele powstało dzieł, dotyczących kultury egipskiej, jej obrządków grzebalnych i wierzeń. Poniżej wymienione pozycje są tylko przykładami.

HISTORIA I ARCHEOLOGIA

Carol Andrews, **Egyptian Mummies** (British Museum Publications, 1984) — łatwo przyswajalne streszczenie, dotyczące egipskich mumii, pełne kolorowych ilustracji.

J. Bierlein, **Parallel Myths** (Ballantine Books, 1994) — książka ta, pobieżny przegląd świata mitologii również egipskiej, jest przydatnym wprowadzeniem do nauki dotyczącej porównawczych mitologii.

Bob Brier, **Ancient Egyptian Magic** (Quill, 1981) — przydatne streszczenie, dotyczące magii Egipcjan, bardziej aktualne niż dzieło Budge'a (i łatwiejsze), zawiera kalendarz egipski, kolejne stadia mumifikacji oraz kompilację czarów.

Margaret Bunson, edytor, **A Dictionary of Ancient Egypt** (Oxford, 1991) — jedna z bardziej przydatnych prac dotyczących Starożytnego Egiptu. Słownik ten zawiera 1500 pozycji. Pomimo iż jest bogatym źródłem informacji, czasami jednak pozostawia pewne uczucie niedosytu. Jest również dobrym źródłem nazewnictwa egipskiego.

E. A. Wallis Budge, **The Book of the Dead** (1899 oryginał; Arkana, 1989) — idealne źródło wiedzy dla Narratora i gracza **Mumii**. Zawiera oryginalne teksty litanii i formuły czarów.

E. A. Wallis Budge, **Egyptian Language: Easy Lessons in Egyptian Hieroglyphics** (oryginał 1910: Dover, 1966) — przeznaczona dla tych, którzy pragną nauczyć się egipskiego.

E. A. Wallis Budge, **Egyptian Magic** (1901 oryginał; Dover Publications, 1971) — wspaniałe źródło opowieści o egipskich magach oraz szeroki dział dotyczący magicznych amuletów.

E. A. Wallis Budge, **Egyptian Religion** (1899 oryginał; Barnes & Noble, 1994) — podstawowy wstęp do wierzeń i mitologii Egiptu.

E. A. Wallis Budge, **The Mummy; A Handbook of Egyptian Funerary Archeology** (1925 oryginał; Dover Publications, 1989) — miejscami jałowy, ale dokładny opis egipskiego obrządku pogrzebowego wszystkich okresów historycznych zawierający plany i rekonstrukcje grobowców różnych rodzajów oraz szczegółowe badania nad religijnymi i magicznymi przeznaczeniami amuletów i innych przedmiotów znalezionych przy mumiach.

Leonard Cottrell, **Life Under the Pharaohs** (Pan, 1957) — łatwo przyswajalna mieszanina archeologii i narracji. Opierając się na malowidłach grobowcowych oraz innych źródłach, autor przemierza i poznaje codzienne życie starożytnych Egipcjan.

Christiane Desroches-Noblecourt, **Tutankhamen** (Penguin, 1965) — zawiera mnóstwo kolorowych i czarno-białych ilustracji, włączając plany i rekonstrukcje niektórych świątyń i wyciętych w kamieniu grobowców. Opisuje wszystkie aspekty życia za czasów rządów Totenchamona, jak i jego śmierci i pochówku.

Francois Dunand i Roger Lichtenberg, **Mummies: A Voyage through Eternity** (Harry Abrams, 1994) — ładnie ilustrowany wstęp do historii mumifikacji.

Great Ages of Man series, **Ancient Egypt** (Time-Life Publications, 1966) — jedna z najlepszych książek „do kawy”, dotycząca starożytnego Egiptu.

Stanslov Grof, **Books of the Dead: Manuals for Living and Dying** (Thames & Hudson, 1994) — praca opisująca wierzenia różnych kultur, dotyczące życia po śmierci, oparta na takich tekstach,

jak: Księgi Umarłych Egipcjan i Tybetańczyków, średniowieczna Ars Moriendi, itp.

S. H. Hooke, **Middle Eastern Mythology** (Pelican, 1963) — zawiera jasne i łatwo przyswajalne streszczenie egipskiej mitologii, która miejscami bywa niezmiernie skomplikowana.

Knopf Guides, **Egypt** — książka ta, wykazująca pewien stopień braku organizacji, jest przepełniona ilustracjami oraz historycznymi informacjami dotyczącymi Egiptu. Jest przydatną publikacją informacyjną.

Larousse Encyclopedia of Mythology (Larousse, różne wydania) — doskonała encyklopedia mitologii egipskiej, bogato ilustrowana.

Vicki Leon, **Uppity Women of Ancient Times** (Conari Press, 1987) — zbiór zabawnych, wesołych i wciągających historycznych anegdot, dotyczący sławnych kobiet starożytnego świata. Można w nim znaleźć opowiadki dotyczące Egipcjanek wszelkich profesji, w tym o Hatszepsut i Kleopatry VII.

Lawrence Sullivan, edytor, **Death, Afterlife, and the Soul** (Macmillan, 1987) — naukowy, chociaż łatwo przyswajalny zbiór wszelkich historycznych i kulturalnych sposobów rozumienia Świata Zmarłych. Książka ta zawiera wybór artykułów zaczerpniętych z **Encyclopedia of Religion** Mircea Eliadego.

Scott Wayne i Damien Simons, **Egypt and the Sudan: A Travel Survival Kit** (Lonely Planet, 1994) — informator dotyczący Egiptu. Książka niezmiernie przydatna do gier, których akcja rozgrywa się w Egipcie.

FIKCYJA LITERACKA

Większość z wymienionych tu pozycji była wydawana i wznawiana po wiele razy, więc nie podajemy szczegółów dotyczących kolejnych publikacji.

Agatha Christie, **Death Comes as the End** — kryminał w stylu Agaty Christie, umiejscowiony w starożytnym Egipcie.

Morie Corelli, **Ziska** — przestępstwo popełnione w starożytnym Egipcie pomszczone w dziewiętnastym wieku, w Kairze. Opowieść ta opowiada wprawdzie o reinkarnacji, a nie o odrodzeniu, lecz warto ją przeczytać.

Anne Rice, **The Mummy** — egipski faraon, uczyniony nieśmiertelnym przez magiczny eliksir, zakochuje się w śmiertelnej kobiecie — archeologu.

Bram Stoker, **The Jewel of the Seven Stars** — autor Drakuli wybiera się do starożytnego Egiptu.

FILMY

Filmy o mumiach są o wiele mniej innowacyjne i nieporównywalnie mniej popularne, niż te opowiadające o potworach innych rodzajów. W większości przypadkach mumie są przedstawiane jako powłóczące nogami, bezmyślne, zabójcze stworzenia, przebudzone do morderczego życia przez otworzenie ich grobowców, lub przez manipulację złych egipskich okultystów. Mumia krąży i morduje, dopóki ktoś nie odkryje jakiejś magicznej formuły czy innego sposobu, by ją powstrzymać. Następnie kończy się film.

Podczas gdy większość filmów o mumiach przebiega według tego schematu, istnieje kilka wyjątków. Tytuły wymienione poniżej należą do cykli o mumiach firm Universal i Hammer, pominąwszy filmy **The Mummy** firmy Universal i **Blood from the Mummy's Tomb** firmy Hammer nie można szczerze polecać żadnego z nich, chyba że tylko jako przykłady tego czym może się stać mumia po przebudzeniu, kiedy straciła ostatni punkt Człowieczeństwa.

The Mummy Universal 1932 — film, który umieścił Mumie obok Drakuli, Frankensteina i Wilkołaka, najpopularniejszych filmów wszechczasów o potworach. Rola Borisa Karloffa w tym filmie jest bliska koncepcji mumii w grze.

The Mummy's Hand, The Mummy's Tomb, The Mummy's Ghost, The Mummy's Curse, Universal kolejno: 1940, 1942, 1944 i 1944 — części **The Mummy**, w których mumia ponownie została zredukowana do powłóczącego nogami, zabójczego potwora. Kolejna część gorsza od poprzedniej. Punkt kulminacyjny degeneracji osiągnięto w filmie **Abbott and Costello Meet the Mummy** (1955).

The Mummy, Hammer 1959 — podobnie jak późniejsze filmy o mumiach firmy Universal, ten (z Christopherem Lee w głównej roli) przedstawia podobną do zombi mumię, nie robiącą nic więcej ponad powłóczenie nogami i zabijanie ludzi. Jest wart zobaczenia ze względu na retrospekcje umieszczone w starożytnym Egipcie.

The Curse of the Mummy's Tomb, Hammer 1964 — jeszcze jedno obandażowane zombi przebudzone do życia pełnego morderstw. Tym razem by zemścić się na menadżerze przedstawienia, w którym mumia jest główną atrakcją.

The Mummy's Shroud, Hammer 1967 — kolejna przebudzona w muzeum mumia, mszcząca się na archeologu, który ją obudził.

Blood From The Mummy's Tomb, Hammer 1971 — bezsprzecznie najlepszy film o mumii firmy Hammer, oparty w pewnym stopniu na książce Brama Stokera **The Jewel of the Seven Stars**, (patrz *Literacka Fikcja*, poprzednia strona). O wiele lepszy, niż film **The Awakening** (patrz niżej).

The Awakening, Solo/Orion/EMI 1980 — kolejna adaptacja książki Stokera **The Jewel and the Seven Stars**, z Charltonem Hestonem w roli opętanego archeologa, próbującego przywrócić do życia egipską królową.



ŚWIAT MROKU: ODWOŁANIA

Mumie są jednymi z najbardziej zjednoczonych mieszkańców Świata Mroku i sagi mumii powinny odzwierciedlać tę cechę. Poniższe odniesienia pomogą ci lepiej wprowadzić mumie do Świata Mroku, jak i umożliwią dodanie do twoich sesji mumii pewnych cech, pochodzących z innych gier narracyjnych.

PODSTAWOWE ODNIESIENIA

Bez wątpienia, gracze i Narratorzy **Mumii** powinni posiadać chociaż jeden z podstawowych podręczników do systemu Gry Narracyjnej. Są nimi:

- **Wampir: Maskarada** — szczegółowy opis mrocznego świata nie-umarłych i ich odwiecznej wojny zwanej Jyhadem.
- **Wilkołak: Apokalipsa** — traktujący o wilkołakach, duchowych obrońcach Matki Natury przed nadciągającym horrorem korupcji i zniszczenia, zwanym Żmijem.
- **Mag: Objawienie** — przedstawiający magów i ich kontrolę nad rzeczywistością.
- **Wraith: The Oblivion** — badający Świat Zmarłych oraz życie i przeznaczenie Nieuśpionych.
- **Changeling: The Dreaming** — opisujący walkę baśniowej rasy w banalnym świecie.

Za każdym razem, gdy będzie wymieniona jedna z powyższych pozycji, uwzględnijcie iż podstawowy podręcznik jest niezastąpionym źródłem informacji.

JYHAD

Jyhad jest wielką wojną między starożytnymi wampirami, i to właśnie z tej walki wywodzą się Shemsu-heru i Horus. Jyhad opisane jest gruntownie w grze **Wampir**. Suplement, **Księga Noda**, jest szczególnie przydatny przy zrozumieniu starożytnego pochodzenia wampirów. Wyznawcy Seta (i ich złudne zrozumienie wojny z Horusem) są szczegółowo opisani w książce **Clanbook: Setites**.

WOJNA PRZECIWKO APOPIŚWI

Apopis jest niczym innym jak jedną z inkarnacji Żmija, wielkiego wroga z wielu sag **Wilkołaka**. Aby uzyskać podstawowe informacje, dotyczące walki ze Żmijem, odnieś się do **Wilkołaka: Apokalipsy**. Szczególnie przydatne (poza podstawowym podręcznikiem) mogą się okazać takie książki, jak podręcznik dla gracza **Werewolf Players Guide** (opisuje plemiona Bastetów i Mokolé, jak i innych członków rasy przemiennych) oraz księga plemion **Silent Striders** (**Bezszeleśni**).

Aby dowiedzieć się więcej o czarnych bohaterach i o „pomocie Apopisa”, odwołajcie się do następujących pozycji: **Book of the Wyrms** i **Freak Legion: The Players Guide to the Fomori**. Również książka **Chronicle of the Black Labyrinth**, utrzymana w stylu „okultystycz-





nej księgi”, jest dobrym źródłem informacji dotyczących manifestacji Zmija.

ŚWIAT ZMARŁYCH

Świat Zmarłych opisany jest szczegółowo w podręczniku **Wraith**. W celu lepszego zrozumienia tła gry może również okazać się pomocnym podręcznik dla gracza **Wraith Players Guide**, zawierający informacje dotyczące wszelkich Królestw Ciemności, oraz opisujący Boczne Drogi i niebezpieczeństwa Nawalnicy, podręcznik **Sea of Shadows**.

MAGOWIE

Mumie często napotykają na swej drodze na wszelkiego rodzaju magów, tych należących do Kultu Izdy, jak i uczniów wiedzy hermetycznej czy infernalistów. Dwie książki z serii **Mag** mogą się szczególnie przydać, są to: **Ascension's Right Hand**, która dotyczy „hedge magics” (magii pobocznej), oraz **Book of Madness**, opisująca Nephandinów, infernalistów i innych satanistycznych magów.

ŚMIERTELNICY

Cała seria **Hunted Hunters**, rozpoczynająca się książką o tym samym tytule, zawiera informacje o dobrych sprzymierzeńcach i przeciwnikach pochodzących ze świata śmiertelnych. Książki **Halls of the Arcanum** i **The Inquisition** szczegółowo opisują działalność organizacji wymienionych w ich tytułach, podczas gdy grupa **Orphic Circle** i inne grupy zgłębiające tajniki Świata Zmarłych są opisane w książce **The Quick and the Dead**.

LEKSYKON

Ab: Serce, uważane za ośrodek i siedlisko świadomości, siły zwierzęcej oraz dobra i zła. W życiu po śmierci, ab było ważone względem pióra Prawdy (Maat) w celu osądzenia zmarłego.

Amenti: Twierdza egipskich zmarłych, ukryta w przestworzach Świata Zmarłych.

Apopis: Wielki Wąż, który grozi pożarciem Słońca; odpowiednik Żmija z kosmologii Garou.

Ba: Ta część duszy, która podróżuje do Świata Zmarłych i musi powracać do ciała, aby mogło się ono odrodzić; rodzaj energii niezbędnej do wykonywania jakichkolwiek czynności, kierowanych przez tę część duszy oraz niezbędny do wywołania Odrodzenia.

Duat: Świat Zmarłych; tam, gdzie przebywają Nieuśpieni i wędrują mumie po życiu.

Dzieci Apopisa: Mumie (pierwotnie słudzy Seta), stworzone przez wypaczoną wersję Wielkiego Rytuału; słudzy demonicznej siły zwanej Apopis.

Hekau: Egipski magiczny paradygmat, obecnie uprawiany wyłącznie (ale bardziej efektywnie) przez mumie.

Ishmaelici: Egipskie mumie, które złamały Kodeks Horusa.

Ka: Ta część duszy, która pozostaje w obrębie grobowca, by chronić ciało (khat); rodzaj energii niezbędny do wykonywania działalności kierowanych przez tą część duszy.

Kabiri (pojedyncze Kabirus): Mumie pochodzące z Europy i Azji Mniejszej, stworzone poprzez jedną z wersji Rytuału Odrodzenia.

Khaibit: Cień, blisko spokrewniony z ka. Mumia, która utraciła swoje człowieczeństwo i jest teraz kierowana wyłącznie przez swój cień.

Khat: Ciało fizyczne.

Khem: Starożytny Egipt.

Khu: „Aura” — nieuchwytna powłoka dookoła ciała mumii.

Kodeks Horusa: Prawa, którymi kierują się niektóre egipskie mumie, ustalone przez Horusa, podczas jego krucjaty w celu odnowienia Maat.

Maat: Kosmiczny porządek i równowaga; niektórzy wierzą, że Maat został zburzony.

Mumie: Ludzie, dla których śmierć jest stanem tymczasowym; po czasie spędzonym w Świecie Zmarłych, mumie powracają do uleczonych ciał. Nie wszystkie mumie są egipskie.

Odrodzeni: Inne określenie mumii.

Pierwotne Imię: Imię postaci, jakie nosiła ona podczas Pierwszego Życia, oraz znane innym mumiom.

Pierwsza Śmierć: Koniec Pierwszego Życia postaci.

Pierwsze Życie: Śmiertelne życie postaci w starożytnym Egipcie, po którym postać stała się mumiom.

Prawdziwa Śmierć: Ostateczne unicestwienie, po którym mumia nie może powrócić.

Prawdziwe Imię: Patrz *Ren*, poniżej.

Pseudonim: Imię przyjęte w celu uniknięcia rozgłosu.

Ren: Prawdziwe imię — istotna część egzystencji każdej osoby; starożytni Egipcjanie wierzyli, że jest ono nierozłączną częścią duszy.

Rytuał Bezimiennego: Wersja Rytuału Odrodzenia, podczas której powstają Upośledzeni.

Sebayet: Dosłownie „nauki”; jest to księga dydaktyczna ucząca Shemsu-heru o ich pochodzeniu i celach.

Sekhem: Moc lub siła vitalna, podobna pod kilkoma względami do chińskiego Chi.

Shemsu-heru: Wyznawcy Horusa — egipskie mumie, które pędzą za Horusem i żyją zgodnie z jego Kodeksem.

Sahu: Spirytualne ciało, niezniszczalne i wieczna dusza.

Upośledzeni: Patrz *Dzieci Apopisa*.

Wezyr: Administrator Shemsu-heru, działający jako premier. Każdy wezyr posiada władzę sądowniczą na pewnym obszarze.

Wielki Rytuał: Magiczna formuła, która tworzy mumie. Również, znany jako Rytuał Odrodzenia i Zakłęcie Życia.







ROZDZIAŁ PIERWSZY: SEBAYET

*Wsluchaj się w śpiew wiatru
ponad wielkim pustkowiem.
Głosy przepelnione tęsknotą,
Wspomnienia uwiecznione w czasie.
Noc jest moim kompanem
a samotność przewodzi.
Czy wieczność mam tu spędzić
i nie zaznać szczęścia?
— Sarah McLachlan, Possessor*

Piszę bym mógł pamiętać.

Pamięć jest niezmiernie słaba i niegodna zaufania. Wraz z upływem czasu, jej zawartość ulega drobnym zmianom. Nieśmiertelność nie jest mi obcą i już dawno temu zrozumiałem, że nie kończące się życie nie gwarantuje niczym nie zmańczonych wspomnień. To, co jest wiernie odtworzone w naszych myślach, w nocy może być przyćmione i niejasne następnego ranka. Tak też zbieram wszystko czego mogę się nauczyć o Odrodzonych, bym kiedy następnym razem otworzę oczy po śmiertelnym śnie, znał z pewnością me pochodzenie.

Poniższe sprawozdanie, dotyczące Odrodzonych, znanych pod bardziej prozaiczną nazwą jako „mumie”, pochodzi z różnych źródeł:

z korespondencji i audencji z najstarszymi naszego rodzaju, z ustnie przekazywanej między nami wiedzy i z tych nielicznych urywkowych tekstów, które dotyczą nas. Ostatnie, zebrane razem, tworzą Sebayet: zbiór nauk, dotyczący naszego pochodzenia i przeznaczenia według naszego ojca i twórcy, Horsa.

Podczas gdy permanentna utrata jednego z nas jest rzadkością, to równie mało prawdopodobnym jest, aby kiedykolwiek nasza liczba wzrosła. W celu lepszego zrozumienia naszej natury, wyznaczyłem sobie za cel spisywanie naszej historii, gdyż działania ujawniają osobowość, a historia ludu jest świadectwem jej natury

LINGUA FRANCA

Bez wątpienia, niektórych czytelników będzie oburzać moje posługiwanie się grecką terminologią, zamiast ojczystym egipskim. Jednak nadal pozostanę przy mojej decyzji. Napisałem tę rozprawę, by wszyscy, którzy ją przeczytają, mogli mnie zrozumieć. Z tego też powodu posługuję się greckimi nazwami, wymieniając znanych ludzi i miejsca egipskie, kiedy tylko ma to sens i ułatwia rozpoznawanie tych terminów. Ci, którzy oskarżają mnie o odstąpienie od mego dziedzictwa kulturowego, są zarożumiałymi purystami. My, z pośród wszystkich ludów powinniśmy najlepiej rozumieć chwilowość języka. Chociaż znajomość naszego języka jest umiejętnością wartą zachowania, to nie powinniśmy opierać się hellenizacji naszego nazewnictwa. Prze-

cież nawet sam Horus posługuje się imieniem Horusa. Język ulega pewnym zmianom, podobnie jak i ludzie, którzy się nim posługują. Pogódźmy się z tym i wyjdźmy naprzód przyszłości.

Mimo powyższych wyjaśnień, oraz: aby czytelnicy mogli poznać autentyczne imiona tych, których wymieniamy posługując się Greką, podam ich tłumaczenie egipskie:

Nazwy egipskie	Nazwy greckie
Anpu	Anubis
Apep	Apopis
Asar	Ozyrys
Eset	Izyda
Heru	Horus
Nebt-Hut	Neftyda
Sutekh	Set

STAROŻYTNE DNI

*Podczas pierwszych dni, tych pierwszych dni,
Podczas pierwszych nocy, tych pierwszych nocy,
Podczas pierwszych lat, tych naprawdę pierwszych lat*
— The Inanna Cycle

Wołamy z czasów poprzedzających historię; nasze czyny poszły w zapomnienie, zagubione w czasie, lub zostały przemienione w mity i legendy śmiertelników. Jesteśmy starożytnym ludem — z pewnością nie tak starożytnym, jak ludzkość, zmienni czy fae, lecz nadal pochodzimy ze starożytnych ziem. Chociaż większość z naszej rasy wywodzi się z delty Nilu i państwa zwanego Egiptem, to nie jesteśmy osamotnieni — inni Odrodzeni pochodzą z państwa Sumeru oraz dalszych ziem, lecz niewiele o nich wiemy. Niektórzy z nas, zwłaszcza ci młodszy, wywodzą się z Europy. Są oni jednak mniejszością. Bez wątpienia nasze korzenie sięgają Egiptu.

Lecz te początki nawet przed nami są ukryte. Stworzenie dwóch pierwszych przedstawicieli naszej rasy od kolejnych dzieli jedno tysiąclecie. Dwie pierwsze mumie niechętnie mówią o naszym pochodzeniu, a to, co opowiadają, często jest sprzeczne; tak więc nic nie wiemy na pewno do końca. Wiemy tyle, że jesteśmy starożytni i, że są wśród nas tacy, którzy przeżyli już wiele wieków, zanim odrodziła się cywilizacja ludzka. Dokumentem, który autorytatywnie wyjaśnia tajemnicę naszego pochodzenia, są fragmenty Księgi Izydy: historia Izydy i Ozyrysa, jego złego brata Seta i naszego księcia Horusa, zapisana prawdopodobnie własnoręcznie przez wszechwładną Izydę.

Jest to mało prawdopodobnym, że Izyda osobiście jest autorem. Raczej ktoś z Kultu Izydy przekazał historię następnym pokoleniom, ostatecznie spisując ją, by nie uległa całkowicie zapomnieniu. Ilości przekazów można tylko się domyślać. Opowiada jednak o wydarzeniach, wśród których najczęściej poszukujemy wyjaśnienia naszego pochodzenia.

FRAGMENTY KSIĘGI IZYDY

OPOWIADAM O POCZĄTKACH CZASU, KIEDY BOGOWIE CHADZALI PO ZIEMI JAM JEST ESET, RÓWNIEŻ ZNANA JAKO IZYDA, NAZYWANA WERET-HERAU, WIELKA MAGNI I MUT-NETIB, MATKA BOGÓW. JESTEM ŚWIADKIEM WYDARZEŃ PIERWSZYCH DNI, POŚWIĘCENIA WODZA ZA JEGO LUD, ZDRADY BRATA PRZEZ BRATA ORAZ WIERNOŚCI SYNA WOBEC OICA. WIDZIAŁAM JAK ZŁO, KTÓREGO KORZENIE TKWIĄ W NASZYM ŚWIECIE, NABIERA POTĘGI I TO JA WALCZYŁAM Z TYM ZIEM. CZYTAMCI ME SŁOWA I STRZĘŻCIE SIĘ.

POCHODZĘ Z RODZINY BOGÓW. MÓWIĄ, ŻE NASZYM PRAOJCEM BYŁ BÓG RA, WIEKUISTE SŁOŃCE. ROZMAWIAŁAM Z NIM W MYCHSNAHI PRZEZ TE SNY UZYSKAŁAM MOC RA. TOCZYŁ BÓJ Z WIELKIM WĘŻEM, KTÓRY PRAGNAŁ POCHŁONAĆ SŁOŃCE I POGRAŻYĆ NASZE ZIEMIE W WIEKUISTEJ CIEMNOŚCI I KAŻDEGO DNIA CI DWAJ BOGOWIE WALCZYLI NA NIEBOSKŁONIE.

MYM BRATEM I MĘŻEM BYŁ OZYRYS, RÓWNIEŻ ZNANY JAKO WEN-NEFER, WSPANIAŁY. OZYRYS SAM BYŁ NICZYM BÓG SIŁNY, PIĘKNY I MĄDRY. NIKT SPOŚRÓD WSZYSTKICH ZIEM NIE MÓGŁ MU DORÓWNAĆ. ŻYLIŚMY Z NASZYM LUDEM W KRAJU ZWANYM KHEM, GDZIE OBLICZE RA JASNO ŚWIECIŁO NA NIEBIOSACH. KHEM BYŁ PIERWSZYM KRAJEM STWORZONYM PRZEZ BOGÓW, NASZA KULTURA BYŁA PIERWSZĄ I NAJWSPANIAŁSZĄ, JAKA KIEDYKOLWIEK ZDOBIŁA ŚWIATA. OPIEKĘ TYCH ZIEM I JEGO LUDU POLECONO NAM, OZYRYSOWI I MNE.

OZYRYS BYŁ WSPANIAŁYM WODZEM, KTÓREGO GŁOS NAKŁANIAŁ LUD DO WIELKICH CZYNÓW. POD JEGO EGIDĄ POŁĄCZONO ZIEMIE EGIPTU I POSIANE ZOSTAŁY NASIONA WIELKIEJ CYWILIZACJI. TAK OTO OZYRYS ZOSTAŁ PANEM DWÓCH KRAIN, PIERWSZYM KRÓLEM. NIKTÓRE ZIEMIE POZOSTAŁY NIEZALEŻNE OD NOWEGO EGIPTU, ALE O WIELE WIĘCEJ SIĘ PRZYŁĄCZYŁO. WSZYSTKIE LUDY Z RADOŚCIĄ CHYLIŁY CZOŁA PRZED OZYRYSEM I WSZYSCY WYGLĄDAŁIŚMY KU ŚWIETLANEJ PRZYSZŁOŚCI.

MAAT

ISTOTĄ NASZEGO SZCZĘŚCIA BYŁO ŻYCIE ZGODNE Z HARMONIĄ I PORZĄDKIEM KOSMOSU. PRAWO TO BYŁO NAM ZNANE JAKO MAAT I W STAROŻYTNYCH DNIACH OBLAWIŁO SIĘ NAM W POSTACI KOBIETY, KTÓRA INSTRUOWAŁA NAS W SWYCH NAUKACH. ZNALIŚMY WÓWCZAS NAWET TO, CO DZISIAJ POPADŁO W ZAPOMNIENIE. ZACHOWANIE MAAT OZNACZAŁO ŻYCIE W POKOJU I NIEBIAŃSKIEJ HARMONII, A ODRZUCENIE GO PROWADZIŁO W CIEMNOŚCI I NIEŁAD. OZYRYS BYŁ MISTRZEM MAAT I POD JEGO PRZYWÓDZTWEM LUDY KHEM ŻYŁY ZGODNIE Z NAUKAMI MAAT, ZAPEWNIAJĄC SOBIE POKÓJ I DOBROBYT W PRZYSZŁOŚCI.

SET

ŻMIA JEDNAK GNIEZDZIŁA SIĘ NA DWORZE OZYRYSA: JEGO MŁODSZY BRAT SET, PRZEBIEGŁY MISTRZ PODSTĘPU. SET POŻĄDAŁ WŁADZY BRATA I POPRZYSIĄGŁ PRZYWŁASZCZYĆ WSZYSTKO, CO NALEŻAŁO DO OZYRYSA. LECZ ŻĄDZE SETA BYŁY SPRZECZNE Z NAUKAMI MAAT, GDYŻ NIE PRAGNĄŁ ON WŁADZY DLA DOBRA LUDU, LECZ BY SŁUŻYŁA TYLKO JEMU. DĄŻENIE SETA DO PRZEBĘGA TRONU WYSZŁO NA JAW, A WRAZ Z CZASEM ODKRYTO JEGO NIKCZEMNE KNOWANIA. WYROK NASZEGO BRATA BYŁ SUROWY ACZ SPRAWIEDLIWY: SKAZAŁ SETA NA WYGNANIE. NIGDY WIĘCEJ! POWIEDZIAŁ MÓJ MAŻ, NIE UIRZĄ TWE OCZY SŁOŃCA NASZEJ OKCZYNY. MAAT ZOSTAŁ PRZYWRÓCONY, A LUD EGIPTU ZNÓW PATrzyŁ W PRZYSZŁOŚĆ Z NADZIEJĄ.

TO BYŁY CZASY BOGÓW I KRÓLÓW I NIC W ŚWIECIE NIE MOGŁO NAM TEGO ZABRAĆ.
LECZ WTEDY PRZYBYŁ OBCY.

TYPHON

NIGDY NIE POZNAŁAM JEGO PRAWDZIWEGO IMIENIA I JEŚLI KIEDYKOLWIEK KTOŚ JE POZNA, MODŁĘ SIĘ O TO, ABY TEN OBCY CIERPIAŁ DIEKIELNE MĘKI ZA ZŁO, KTÓRE NA NAS ZESŁAŁ. POMIMO, IŻ PODCZAS OWYCH DNI ZWAŁ SIĘ TYPHON.

PRZYBYŁ W NOC O PEŁNI KSIĘŻYCA, PRZEDSTAWIWSZY SIĘ NA NASZYM DWORZE. PROSIŁ MEGO BRATA-MĘŻA O POSŁUCHANIE. TYPHON BYŁ ZIMNYM CZŁOWIEKIEM – NIE TYLKO W ZACHOWANIU, ALE I NA CIELE. MÓWILI, ŻE DOTKNIĘCIE JEGO SKÓRY JEST NICZYM. DOTKNIĘCIE ZIMNEGO KAMIENIA LUB ZMROŻONEJ WODY. JEGO PIĘKNO ZAPIERAŁO DECH W PIERSIACH, CHOCIAŻ NA JEGO TWARZY NIE GOŚCIŁY ŻADNE EMOCJE, CHYBA ŻE TYLKO UŚMIECH OKRUCIEŃSTWA. NIKTÓRZY BRAŁI TYPHONA ZA BOGA, KTÓRY PRZYBYŁ BY WESPRZEĆ NASZEGO WODZĄ. INNI PYTAŁI JEDNAK, JAKIM TEŻ RODZAIEM BÓSTWA JEST TEN ZIMNOOKI PRZYBYSZ.

LECZ MY NIE ZNALIŚMY WÓWCZAS JEGO NATURY I OZYRYS ZGODZIŁ SIĘ WYSŁUCHAĆ TYPHONA. PRZYBYSZ POWITAŁ NASZEGO PANA SŁODKIMI SŁOWAMI, A NASTĘPNIE MÓWIŁ O NABIERAJĄCYM NA MOCY ZŁU I O WOJNIE, KTÓRA Z PEWNOŚCIĄ POCHŁONIE ZIEMIE EGIPSKIE. JEŚLI ZASTANIE OZYRYSA NIE PRZYGOTOWANEGO. WBRĘW MYM RĄDOMI I NALEGANIOM SWYCH DORADCÓW, OZYRYS ZAŻĄDAŁ PRYWATNEJ AUDIENCJI Z TYPHONEM. ROZMAWIAŁI PRZECZ CAŁĄ NOC, AŻ TUŻ PRZED ŚWITEM PRZYBYSZ ODSZEDŁ, POZOSTAWIAJĄC OZYRYSA POGRAŻONEGO W ROZMYŚLANIACH.

PRZECZ CZTERY KSIĘŻYCE WZORZEC TEN SIĘ POWTARZAŁ – W WIECZÓR PEŁNI KSIĘŻYCA TYPHON POJAWIAŁ SIĘ, BY MÓWIĆ Z OZYRYSEM; ZAWSZE ROZMAWIAŁI BEZ ŚWIADKÓW. ZA KAŻDYM RAZEM TYPHON ODCHODZIŁ, A DO SERCA OZYRYSA WKRAŁ SIĘ LĘK; CHOCIAŻ NIEWIELE MI MÓWIŁ O ICH ROZMOWACH WIEDZIAŁAM, ŻE TO, CO POZNAŁ CIĘŻKO ZAŁĘGAŁO NA DUSZY MEGO MĘŻA. LECZ RANKIEM, PO CZWARTYM – I OSTATNIM – ODEŚCI TYPHONA, ZNALEZIONO MEGO UKOCHANEGO BLISKIEGO ŚMIERCI, BŁADEGO I BEZ ŻYCIA LEŻĄCEGO NA PODŁODZE JEGO SYPIALNI.

KRÓL-BÓG

Lepiej by było, gdyby dosięgła go wówczas Prawdziwa Śmierć, gdyż po powrocie do sił, stał się równie zimny i bladej, jak Typhon. Ozyrys uzyskał wiele boskich darów. Najsilniejszy wśród mężczyzn, uzyskał teraz moc stu byków; przedtem był wysmienitym mówcą, a odtąd nikt już nie mógł się mu oprzeć. Twierdził, że jego moc rozpościera się nad całym Nilem i przez wiele sezonów nasze pola obficie obradzały. Tak też nasz wódz stał się naszym bogiem rolnictwa i pól. Potężne deszcze nawadniały nasze ziemie i wielu brało to za dowód boskości Ozyrysa.

Lecz ten deszcz owego dnia nie był oznaką dobrobytu; nie, to płakały niebiosy, gdyż wraz z przestoczeniem Ozyrysa, harmonia Maat została zburzona. Nigdy więcej nie miała być odbudowana taką, jaką była podczas jego poprzedniego panowania.

Po dziś dzień nie wiadomo, czy to Ozyrys sam wybrał nie-życie, czy też było ono na nim wymuszone. Nawet ja nie znam prawdy, gdyż tej nocy mój mąż zmarł. To, co rządziło na jego miejscu, było zimne i nieprzystępne, chociaż dobrze opiekował się mną i swoim ludem, nie był to już ten Ozyrys, którego kochałam. Oczywiście było, że żyje w świecie innym, niż nasz.

Tak też przez trzy lata rządził Ozyrys. Zaczął zbierać kadrę żołnierzy, którzy pilu jego krew i przez to zyskali jego siłę. Niektórych nawet przemienił w stworzenia podobne do niego, chociaż o mniejszych mocach. Zawsze mówił o nadchodzących ciemnościach i z czasem stał się posępnym i smutnym królem. Nigdy więcej nie miał już uirzeć światła boga Ra, naszego dziadka słońce, a w nielicznych chwilach intymności opowiadał mi o przerażającej Bestii, która zżera jego duszę. Nie pragnąc niczego, oprócz krwi, Ozyrys zamknął się w sobie, poszukując sposobu pokonania Bestii, lecz nie znalazł go. Tylko siłą woli był w stanie powstrzymać się przed ulegnięciem pokusie. Stał się przez to oschły i twardy, a nawet nieustępliwy i surowy – gdyż, jeśli kiedykolwiek straciłby panowanie, to by wygrała Bestia.

TOT

W tych to dniach przybył Tot – Piękno Nocy, Istota Ciszy. Podobnie jak Typhon, był tajemniczy. On również wyjawiał wiele dziwnych zdolności i przychodził do nas tylko po zmroku, kiedy jego piękno najbardziej porażało. Lecz podczas kiedy Typhon pod maską piękna skrywał zło, Tot był łagodny i mądry. Nigdy nie prosił o posłuchanie Ozyrysa, głosząc, iż to, co ma do zaoferowania, nie mogłoby być przyjęte przez kogoś takiego, jak nasz władca.

W zamian Tot przybył do mnie i do Neftydy, tej, która była moją siostrą i siostrą-żoną Seta. Zarówno Neftyda, jak i ja poznałyśmy ścieżki Hekau – wiedzę magiczną, którą zawsze posługiwaliśmy się by pomagać naszemu ludowi. Lecz Tot pokazał nam ścieżki wielkiego Hekau i doradzał nam w ścieżkach mądrości; był sprawiedliwą i prawą istotą i brzydził się okrucieństwem. Tot spędził z nami wiele księżyców, aż nagle nas opuścił.

Tot nauczył nas jednak wielu rzeczy, zanim odszedł; poznałyśmy ścieżki krwi oraz ducha, i sił natury. Neftyda zgłębiła tajemki ścieżek śmierci, a ja – ścieżek życia, i posługując się naszą siłą woli, uczyniłyśmy wiele cudów dla naszego ludu. Podczas wizji poznałam prawdziwe imię boga Ra, który był wszechwładcą na niebiańskim firmamencie i przez to byłam w stanie panować nad otaczającym mnie światem, lecz nadal byłam człowiekiem i nie wdziałam na siebie płaszcza boskości, jak to uczynił mój mąż.

SET

Wówczas powrócił Set.

Nie wiem, co się wydarzyło podczas jego wygnania, lecz oczywiście było to, w co się przeistoczył. Zmienił się tak jak i Ozyrys – lecz nie lękał się Bestii w swojej duszy, wręcz rozkoszował się nią. Ona zaś dawała moc jemu i jego knowaniom i próżnym pragnieniom. Słowa Ozyrysa spełniły się, gdyż Set nie mógł już nigdy więcej uirzeć promieni słonecznych. On też był istotą ciemności. Stał się teraz bezmyślnym sługą Apopisa, wierzącym w swe próżności, iż sam był swoim panem.

PEWNE NOCY, KIEDY OZYRYS POWRÓCIŁ Z JEDNEJ ZE SWYCH SAMOTNYCH WYPRAW NA PUSTYNIĘ, JEGO ŚLUDZY ZAOFAROWALI MU NOWY SARKOFAG, ZROBIONY ZE ZŁOTA I PACHNĄCEGO DREWNA. WÓWCZAS MAŻ MÓJ POŁOŻYŁ SIĘ W NIM, BY ODPOCZAĆ CI, SPOŚRÓD JEGO ŚLUG, KTÓRZY ZOSTALI OMAMIANI PRZEZ SETA, NARZUCILI WIEKO I ZAMKNELI JE. SZKATULA ZOSTAŁA WYKONANA MOCĄ POTĘŻNEJ MAGII, ZANIM OZYRYS ZDOŁAŁ SIĘ UWOLNIĆ SET, OPUSZCZYSZY CIĘ, W KTÓRYM SIĘ SKRYWAŁ, MAGICZNIE ZAPIECZĘTOWAŁ SARKOFAG. WÓWCZAS SET PRZENIOSŁ SZKATULĘ I WRZUCIŁ JĄ DO WÓD NILU. W TEN OTO SPOSÓB OSIĄGNĄŁ TO, CZEGO ZAWSZE PRAGNĄŁ: ZAGŁADĘ OZYRYSA I TRON NASZEGO PAŃSTWA.

WRAZ Z MYM SYNEM, HORUSEM, I MĄ SIOSTRĄ UKRYLIŚMY SIĘ PRZED SETEM POŚRÓD TRZCIN NILU NA WYSPIE CHEMMIS. TOWARZYSZYŁA NAM WADIET, WIERNA SŁUŻĄCA OZYRYSA DO CZASU, KIEDY UWIOŁĘ JĄ SET. ONA RÓWNIEŻ DZIELIŁA PRZEKŁĘTĄ NATURĘ SETA, LECZ W CHWILI PRAWDY UWOLNIŁA SIĘ OD JEGO WŁADZY I UCIEKŁA RAZEM Z NAMI. CHRONIŁ NAS RÓWNIEŻ SEBEK, WÓDZ LUDU KROKODYLI, KTÓRY ZAMIESZKIWAŁ NIL, ORAZ DZIECI BUBASTISA – GIBKI I CIEMNOSKÓRY LUD KOTÓW. WSZYSCY ONI NIENAWIDZILI SETA.

Z CZASEM, POSŁUGUJĄC SIĘ MOJĄ MAGIĄ, ZNALAZŁAM TRUMNĘ MEGO BRATA-MĘŻA I ZŁAMAŁAM JĄ MAGICZNE ZAKŁĘCIA. OZYRYS LEŻAŁ WEWNĄTRZ, ZATOPIONY I ZMARNIAŁY, ALE WCIĄŻ ŻYWY – A RACZE NA TYLE ŻYWY, NA ILE MÓGŁ NIM BYĆ. LECZ SET NAS ODNALEZŁ I ZANIM UDAŁO MI SIĘ PRZYWRÓCIĆ OZYRYSA DO SIŁ, ROZDARŁ NIEZDOŁNE DO RUCHU CIAŁO NASZEGO BRATA NA TRZYNAŚCIE CZĘŚCI, KTÓRE POROZRZUCAŁ PO RÓŻNYCH KRAINACH. ODROBINA MROCZNEJ KRWI OZYRYSA DO DZIŚ DZIEŃ MIESZA SIĘ Z PIASKAMI EGIPTU I Z TEGO TO POWODU POŁĄCZENIE EGIPTU ZE ŚWIATEM ZMARŁYCH JEST TAK SIŁNE.

SET UWIĘZIŁ MNIE, MOJĄ SIOSTRĘ I MEGO SYNA ZA TO, IŻ OŚMIĘLIŚMY SIĘ MU PRZEDWSTAWIĆ TORTUROWAŁ NAS CO NOC TAK, ABY NASZE MĘKI MOGŁY GO BAWIĆ. SET WYKILIŁ OKO HORUSOWI, POZBAWIAJĄC GO W TEN SPOSÓB BA, CZYLI SIŁY WITALNE. POZBAWIONY TEJ CZĘŚCI DUSZY SYN MÓJ UMIERAŁ POWOLI, ŻYJĄC TYLKO DZIĘKI MEJ MAGII, ALE NAWET TA NIE MOGŁA GO CAŁKOWICIE UZDROWIĆ. OSTATECZNIE, PO WIELU NOCACH CIERPIEŃ, SIŁY WCIĄŻ LOJALNE OZYRYSOWI UWOLNIŁY NAS PODCZAS RANNEGO NAJAZDU, KIEDY TO SET SPAŁ, A JEGO ŚLUDZY BYLI NAJSŁABSI. JEDEN Z OFICERÓW ZABRAŁ NAS NA FARMĘ SWEGO OJCA, MESTHA, PO CZYM WYRUSZYŁ, BY WALCZYĆ Z SIŁAMI SETA, TAM TEŻ ZGINĄŁ JAKO BOHATER.

PRZEZ WIELE DNI RODZINA MESTHA UKRYWAŁA NAS I OPIEKOWAŁ SIĘ NAMI, DOPÓKI MOJA SIOSTRA I JA NIE ODZYSKAŁYŚMY SIŁ, LECZ HORUS WCIĄŻ MARNIAŁ, A JAMA DO JEGO OKU WCIĄŻ KRWAWIŁA, MIMO MAGII MATKI RANA ZADANA PRZEZ SETA BYŁA CIĘŻKA, A HORUS NIGDY NIE MÓGŁ BYĆ ULECZONYM, LECZ JEŚLI UMARŁBY, A JEGO BA WCIĄŻ POZOSTAWAŁOBY UWIĘZIONE, TO SYN MÓJ NIE MÓGŁBY WEJŚĆ DO OGRODÓW A'ARU, GDZIE ZMARLI MOGĄ ZAZNAĆ ODPOCZYNKU.

REZUREKCJA OZYRYSA

PRZEZ WIELE DNI NEFTYDA I JA OBMYŚLAŁYŚMY SPOSÓB OBALEŃIA SETA. NASZE MAGIE BYŁY POTĘŻNE, LECZ SET BYŁ PRZEBIEGLY I POSIADAŁ WIELE ŚLUG, KTÓRYCH, O CZYM WIEDZIAŁYŚMY, NIE MOŻEMY POKONAĆ. POSZUKIWAŁYŚMY ODPOWIEDZIU BOGÓWI W KOŃCU TOT OBLAWIŁ SIĘ NAM WEŚNIEI WEŚNIEI UDZIELIŁ NAM POUCZEŃ.

TAK TEŻ ZACZĘŁYŚMY SPEŁNIAĆ NASZ PLAN. MOJĄ MAGIĄ PRZYZWAŁAM WIELE LATAJĄCYCH ISTOT, KTÓRYM ROZKAZAŁAM POSZUKIWAĆ I ODZYSKAĆ KAŻDĄ CHRZĄSTKĘ I WŁOS Z CIAŁA MEGO MĘŻA. KIEDY NADSZEDŁ ZMIROK, PTAKI ZACZĘŁY WRACAĆ, NIEKTÓRE – PRZYNOSZĄC ZE SOBĄ POZOSTAŁOŚCI POĆWIARTOWANEGO CIAŁA OZYRYSA, KTÓRE UŁOŻYŁY W STOS. WRAZ Z POWROTEM PTAKÓW PRZYBYŁY DZIECI OZYRYSA, KTÓRE SKRYWAŁY SIĘ DO TEJ PORY W OBAWIE PRZED GNIEWEM SETA; CI ŚLUDZY BYLI WSZYSTKIM, CO POZOSTAŁO PO BITARNEJ KADRZE OZYRYSA, Z KTÓREJ WIĘKSZOŚĆ ALBO BYŁA ZNISZCZONA, ALBO WCIEŁONA DO SIŁ SETA.

NEFTYDA I JA POŁĄCZYŁYŚMY CIAŁO OZYRYSA NIE GARBOWANĄ SKÓRĄ I RAZEM STANĘŁYŚMY NAD NIM, PODCZAS GDY PROWADZIŁYŚMY ŚPIEWEM RYTUAŁ, KTÓREGO NAUCZYŁ NAS TOT. DZIECI OZYRYSA POKROPIŁY CIAŁO MARTWEGO BOGA SWOJĄ KRWIĄ. STARY ROLNIK MESTHA ZŁOŻYŁ W OFIERZE WOLLĘ, KTÓREGO KREW RÓWNIEŻ BYŁA WYLANA NA MARTWE CIAŁO OZYRYSA. Z BEZKSZTAŁTNEJ MASY POWSTAŁ OBRZYDLIWY, CZARNY STWÓR, KWILĄCY I ROZPACZAJĄCY Z POWODU PRZYWRÓCENIA GO Z KRAINY DUAT, ŚWIATA UMARŁYCH. POPRZEC ME LECZĄCE CZARY ORAZ OFARY Z KRWI, CZARNY STWÓR RÓŚŁ SZYBKO, NABIERAJĄC PIĘKNYCH KSZTAŁTÓW. WSPANIAŁEGO. JEGO LAMENTOWANIE USTAŁO I ODRODZONY CZŁOWIEK-BÓG PO-PATrzył NA NAS, A OBLICZE JEGO ROZJAŚNIŁ UŚMIECH.

OZYRYS POWRÓCIŁ Z KRAINY ZMARŁYCH PRZYBYŁ, NIOSĄC ZE SOBĄ MĄDROŚĆ. W DZIEŃ SWOJEJ ŚMIERCI SPOTKAŁ PRZEWOŹNIKA O IMIENIU ANUBIS, RÓWNIŻ ZWANEGO PANEM POGRZEBOWYCH RYTUAŁÓW, KTÓRY ZABRAŁ GO DO BLOGOSŁAWIONYCH OGRODÓW. PODCZAS PODRÓŻY ANUBIS ROZMAWIAŁ Z OZYRYSEM I PRZEKAZAŁ MU WIELE SEKRETÓW ŚWIATA ŻYWYCH I ŚWIATA ZMARŁYCH – SEKRETÓW, KTÓRE OZYRYS ZAPAMIĘTAŁ. POWRÓCIWSZY Z DUAT WIEDZIAŁ JUŻ JAK POKONAĆ BESTIĘ, KTÓRA WZBIERAŁA WEWNĄTRZ NIEGO OD CZASU JEGO PRZESTOCZENIA, A SPOKÓI DUCHA, KTÓREGO ZAWSZE POSZUKIWAŁ, I KTÓRY ZAWSZE MU UMYKAŁ, BYŁ TERAZ JEGO. TĄ WIEDZĄ PODZIELIŁ SIĘ ZE SWOIMI DZIEĆMI; TAK, BY ONE TEŻ MOGŁY ZAZNAĆ SPOKOJU I PRZEKAZAĆ ZDOBYTĄ WIEDZĘ TYM, KTÓRZY DZIEŁ ICH STAN NIGDY WIĘCEJ NIE MIELI ONI JUŻ BYĆ WOJOWNIKAMI CIAŁA, LECZ DUSZY, WALCZĄCYMI Z KORUPCJĄ JAKĄ MROczne STWORZENIA, TAKIE JAK SET, ROZPRZESTRZENIAŁY NICZYM ZARAŻE.

PODCZAS GDY ZACZAŁ NAUCZAĆ SWĘ DZIECI, SŁOWO SIĘ ROZCHODZIŁO I CI, KTÓRZY STAWIAŁI OPÓR SETOWI, POCZĘ PRZYBYWAĆ NA FARMĘ MESTHA, WŁĄCZAJĄC W TO ZMIENNĄ RASĘ LUDZI-KOTÓW I LUDZI-KROKODYLI.

WIELKI RYTUAŁ

ANUBIS PODZIELIŁ SIĘ WIELOMA TAJEMNICAMI Z OZYRYSEM. ODRODZONY KRÓL WIEDZIAŁ JAK URATOWAĆ SYNA, LECZ ABY GO URATOWAĆ KRÓLEWICZ MUSIAŁ WPIERW ZGINAĆ, ABY JEGO KA MOGŁO OPUŚCIĆ JEGO CIAŁO. TAK, JAK JUŻ TO UCZYNIŁO JEGO BA. POPRZECZ TAJEMNICĘ WIELKIEGO RYTUAŁU, KTÓRĄ OZYRYS PRZEJĄŁ OD ANUBISA, BA I KA HORUSA MOGŁYBY BYĆ PÓŹNIEJ POŁĄCZONE W JEGO MARTWYM CIELE ZAPEWNIAJĄC MU WIECZNE ŻYCIE. TAK WIĘC, OZYRYS PODZIELIŁ SIĘ SWOJĄ WIEDZĄ Z SIOSTRAMI; Z JEGO MĄDROŚCI I NASZEJ TAJEMNEJ WIEDZY STWORZYLIŚMY RYTUAŁ ODRODZENIA.

LECZ NIE BYLIŚMY PEWNI TB WIEDZY I POSZUKIWALIŚMY DOWODÓW. OSTATECZNIE MESTHA, NASZ STARZEJĄCY SIĘ GOSPODARZ, ZGODZIŁ SIĘ POŚWIECIĆ ŻYCIE, ABY DOSTARCZYĆ NAM DOWODÓW, KTÓRYCH SZUKALIŚMY. ZATEM, ZA JEGO BLOGOSŁAWIEŃSTWEM, POZBAWILIŚMY GO CZUCIA I OTRULILIŚMY; NAD JEGO MARTWYM CIAŁEM ODDRAWILIŚMY WIELKI RYTUAŁ, A NEFTYDA SPROWADZIŁA ZE ŚWIATA ZMARŁYCH JEGO DUSZĘ I PRZYWRÓCIŁA JĄ DO CIAŁA. NEFTYDA I JA URADOWALIŚMY SIĘ, KIEDY MESTHA DRGNAŁ, GDYŻ WIEDZIALIŚMY, ŻE ZNALAZLIŚMY SPOŚÓB NA URATOWANIE MEGO SYNA.

PRZEKONANA O NASZYM POWODZENIU, ZDZIAŁAM LECZNICZE CZARY Z MEGO SYNA, A HORUS ZACZERPNĄŁ PO RAZ OSTATNI POWIETRZA. OCZYSZCILIŚMY I NAMAŚCILIŚMY JEGO CIAŁO, OWIŃELIŚMY W PŁÓTNA I UŁOŻYLIŚMY W PROSTYM SARKOFAGU, ABY MOGŁO BYĆ TAM BEZPIECZNE, AŻ JEGO BA I KA POŁĄCZĄ SIĘ ZNÓW – NIE WIEDZIALIŚMY KIEDY W PRZYSZŁOŚCI UWOLNIONE ZOSTANIE JEGO BA. ODDRAWILIŚMY RYTUAŁ NAD NIM, TAK, JAK TO UCZYNIŁIŚMY POPRZEDNIO NAD MESTHĄ, LECZ BYŁO TO DŁUGIE I WYCZERPUJĄCE ZADANIE; OSTATECZNIE, KIEDY SŁOŃCE ZACZĘŁO ZACHODZIĆ, SKOŃCZYLIŚMY I ODESZLIŚMY, BY ODPOCZAĆ.

KIEDY BOGOWIE WALCZĄ

WÓWCZAS, POINFORMOWANY O NASZYCH DZIAŁANIACH, PRZYBYŁ SET ZE SWOIMI WOISKAMI. BYLIŚMY WYCIENICZENI, A NASZA MAGIA OSŁABIONA. NAWET U SZCZYTU MOŻLIWOŚCI NIE BYLIBYŚMY W STANIE POKONAĆ TAKICH WOISK, A TERAZ BYLIŚMY STRACENI. PIERWSZĄ, KTÓRĄ UMARŁA, BYŁA MOJA SIOSTRA; ZAWISTNY SET WYRWAL JEJ SERCE I Z OKRUTNYCH ŚMIECHEM ZGNIÓTŁ JE W DŁONI. STAŁAM, STARAJĄC SIĘ ZEBRAĆ RESZTKI MOCY, JAKA MI POZOSTAŁA. CZEKAŁAM NA NAIGORSZE.

LECZ UDERZYŁ ODRODZONY KRÓL I DWAJ BRACIA WALCZYLI ZE SOBĄ, PRZYWOŁUJĄC WSZELKĄ MOC, KTÓRĄ WŁADALI. KIEDY ONI SIĘ ZDERZYLI, ICH WOISKA RÓWNIŻ STARLY SIĘ NA POLU WALKI. NIEKTÓRZY Z WYZNAWCÓW SETA, WIDZĄC WSPANIAŁEGO OZYRYSA, UDEKAŁI PRZERAŻENI. NASI PRZEMIENNI TOWARZYSZE WALCZYLI DZIENIE I ZAŻARCIE, POWALAJĄC I ZGLADZAJĄC DZIECI SETA. ZIEMIA DRŻAŁA POD NASZYMI STOPAMI, A NA MILE DOOKOŁA DZIECI ZAWODZIŁY I WYLY PSY.

I PONOWNIE ZWYCIĘŻYŁ SET. OZYRYS ZNÓW ZGINAŁ, A JEGO CIAŁO POCHŁONAŁ MAGICZNY OGIEŃ. JEGO NIELICZNI SPRZYMIERZENCY BYLI POKONANI PRZEZ LICZNE WOISKA SETYTÓW, A NASI PRZEMIENNI TOWARZYSZE ZGINELI PRAWIE CO DO JEDNEGO. STAŁAM WRAZ Z OSTATNIMI NIEDOBITKAMI DZIECI OZYRYSA, OPIERAJĄC SIĘ WCIĄŻ MÓCIWEMU WĘZOWI, KTÓRY KUSIŁ MNIE UKRADZIONYM OKIEM MEGO SYNA. WZYWAJĄC BOGA RA ZAATAKOWAŁAM SETA WSZELKĄ ZNANĄ MI MAGIĄ. PIORUNY I HURAGANY SKUPIŁY NA NIM CAŁĄ MOC NATURY, DEMONY ROZDZIERAŁY GO, A JEGO KREW ZWILŻAŁA ZIEMIĘ. LECZ ON TYLKO ZAŚMIĄŁ SIĘ SZYDERCZO WOBEC MEJ MOCY I POWALIŁ MNIE.

HORUS' MŚCIEŁ

TUŻ PRZED OSTATNIM UDERZENIEM NADESZŁO ZBAWIENIE

NAPRZECIWKO SETA STANĄŁ MÓJ SYN, HER-NEDI-TEF-IF. HORUS' MŚCIEŁ SWEGO OICA GŁOŚ HURUSA WCIĄŻ OBLĘKAŁO PŁÓTNO, LECZ JEGO KA, UWOLNIONE OD CIAŁA PRZEZ MAGIĘ WIELKIEGO RYTUAŁU, STAŁO PRZED SETEM W NAJPRZEDNIEJSZYM SZACIE BITEWNY, UZBROJONE W WIELKI SZTYLET I ŻARZĄCE SIĘ TYSIĄCEM OGNI. TYM TEŻ SZTYLETEM HORUS ZADAWAŁ SWEMU WUJOWI NIELICZONE RANY, OSTATECZNIE POZBAWIAJĄC GO MĘSKOŚCI. WÓWCZAS, KIEDY OSŁABIONY I OKRWAWIONY SET WIL SIĘ NA ZIEMI – A JEGO TCHÓRZLIWI WYZNAWCY NADAL UCIEKAŁI – HORUS WBIL SZTYLET W SVOJE WŁASNE OKO, WCIĄŻ ŚCISNIĘTE W DŁONI SETA. JEDNYM CIĘCIEM ROZDZIAŁ ORGAN I UWOLNIŁ SVOJE BA. PO TYM, JEGO KA ZACZĘŁO ZANIKAC, A SET LEŻAŁ WIĄC SIĘ LECZ NAWET WÓWCZAS WIDZIELIŚMY, JAK JEGO RANY ZASKLEPIAŁY SIĘ. WYKORZYSTALIŚMY WIĘC TEN CZAS ABY UCIEC. DZIECI OZYRYSA POSŁUŻYŁY SIĘ SVOJĄ NADNATURALNĄ SZYBKOSCIĄ, JA UCIEKAŁAM NA SKRZYDLACH POZOSTAŁI MI JESZCZE MAGI, A MESTHA ZABRAŁ CIAŁO HORUSA. SET SZYBKO SIĘ WYLECZYŁ I ZABIŁ WSZYSTKIE SVOJE DZIECI, ABY ŻADNE Z NICH NIE MOGŁO OPOWIEDZIEĆ O JEGO KLĘSCIE I UPOKORZENIU. LECZ JEDEN Z BUBASTICH PRZEŻYŁ, UKRYWSZY SIĘ W TRZCINACH, ABY PÓŹNIEJ OPOWIEDZIEĆ O TCHÓRZOSTWIE SETA.

UKRYWAŁAM SIĘ WRAZ Z CIAŁEM MEGO SYNA PRZEZ WIELE DNI NA PUSTKOWIU ZWANYM OBECNIE SYNAJEM. CHRONIŁ NAS LUD SZAKALI – RÓWNIEŻ ZWANI BEZSZELESTNYMI, GDYŻ KIEDYŚ ZAPRZYJAŻNIŁAM SIĘ Z NIMI I BYLI OSTRZEŻENI O NASZYM NADEŚCIU PRZEZ TOTA. MESTHA POWRÓCIŁ NA SWĄ FARMĘ, CHOCIAŻ BYŁ ODRODZONYM, JEGO SEKRET BYŁ ZNANY TYLKO MAŁEJ GARSTCE, A RACZEJ MAŁO PRAWDOPODOBNYM BYŁO, ABY SET ZWRÓCIŁ UWAGĘ NA NIEŚMIERTELNEGO FARMERA.

DNI MIAŁY, A CIAŁO MEGO SYNA UZDRAWIAŁO SIĘ, ROZRYWAJĄC PŁÓTNO SPOWIAJĄCE GO, PODCZAS GDY ON POWRACAŁ DO ŻYCIA. WTEDY, PEWNEJ NOCY, KIEDY SZUKAŁAM RADY U BEZSZELESTNYCH, MÓJ ODRODZONY SYN WSZEDŁ DO NAMIOTU, A JEGO SZARE BANDAŻE WCIĄŻ ZWISAŁY Z JEGO CAŁKOWICIE ULECZONEGO CIAŁA. TE NOCY ZNÓW MÓWILIŚMY O ZEMŚCIE, O ODPLACIE I ZAPRZYŚIĘGLIŚMY, ŻE TO, CO SIĘ NAM WCZEŚNIEJ NIE UDAŁO – ZNISZCZENIE SETA – OSIĄGNIEMY, JEŚLI NIE TERAZ, TO PEWNEGO DNIA W PRZYSZŁOŚCI. TO NIE BYŁ JUŻ TYLKO POLITYCZNY ODWET. TERAZ WALCZYLIŚMY Z SIŁAMI CIEMNOŚCI, Z GENERAŁEM W ARMII APOPIISA.

HORUS NIE BYŁ JUŻ TYLKO KRÓLEWSKIM SYNEM, PODAŻAJĄCYM ZA SŁOWAMI MATKI I CIOTKI. BYŁ PRAWDZIWYM WODZEM, WYSOKIM I SILNYM JAK OJIEC I POSIADAŁ TERAZ WIECZNE ŻYCIE. ZMARŁ BĘDĄC CHŁOPCEM, A ODRODZIŁ SIĘ JAKO MĘŻCZYZNA.

JA RÓWNIEŻ ODEGRAŁAM SVOJĄ ROLĘ. ZEBRAŁAM DOOKOŁA SIEBIE KOBIETY I MĘŻCZYZN, KTÓRZY BYLI UTALENTOWANI W SZTUCE HEKAU I UCZYŁAM ICH, JAK NIEGDYŚ TOT UCZYŁ MNIĘ. NIEKTÓRZY BYLI W STANIE POZNAĆ TYLKO PODSTAWY MOCY, TO ONI POZNAŁI REN-HEKAU, MAGIĘ NAZW, ORAZ RZEMIOSŁO TALIZMANÓW I AMULETÓW, ORAZ ALCHEMICZNYCH ELIKSIRÓW. KILKU INNYCH BYŁO PRAWDZIWIE PRZEBUDZONY, JAK NEFTYDA I JA. W NICH TO OBUJZIŁAM MIŁOŚĆ I WIEDZĘ RA, KTÓRY JASNO ŚWIECIŁ W ICH DUSZACH. TYCH NIEJACZNYCH NAUCZYŁAM ZAKŁĘCIA ŻYCIA, ABY NIE ULEGŁO ONO ZAPOMNIENIU I ABY HORUS MIAŁ SPRZYMIERZENIÓW I TOWARZYSZY NASTĘPNYM RAZEM, KIEDY PO ŚMIERCI BĘDZIE MIAŁ PROBLEMY Z ODRODZENIEM SIĘ.

JA, IZYDA, JESTEM TERAZ STARĄ KOBIETĄ, WIELE LAT TEMU ODRZUCIŁAM DAR RYTUAŁU ODRODZENIA, ABY MÓC PO ŚMIERCI POŁĄCZYĆ SIĘ Z MĘŻEM I SIOSTRĄ W DUAT, BYM MOGŁA SŁUŻYĆ POMOCĄ MYM UKOCHANYM. TAK, JAK ROBIŁAM TO PRZED WIELOMA LATAMI. MODŁĘ SIĘ O TO, BY RA WYSLUCHAŁ MNIĘ I ZAPEWNIŁ ZWYCIEŚTWO MEMU SYNOWI, ABY TEN MÓGŁ UWOLNIĆ NASZ KRAJ OD PRZEKŁĘTEGO POMIOTU SETA.



OZYRIAŃSKA LIGA

Jedno tysiąclecie dzieli preistoczenie Horusa od stworzenia nstępnej grupy nieśmiertelnych — włączając w to mnie — a wszelkie zapiski, które posiadamy, oparte są wyłącznie na przekazach ustnych, lub na tym, czego nauczono nas podczas transformacji. Jednak to ten okres był najistotniejszy. Podczas tych dni, kiedy Set wzmacniał swoją władzę militarną w naszym kraju, Horus poczał ustalać to, co w przyszłości będzie zwane Ozyriańską Ligą: sprzymierzenie mężczyzn i kobiet, śmiertelnych lub nie, którzy poprzysięgli przeciwstawić się Setowi.

OPÓR OZYRYJCZYKÓW

Setki lat minęły od klęski, jaką poniósł Set z ręki Horusa, lub — jeśli wolicie — klęski, jakiej Ozyrys doświadczył z ręki Seta. A Horus pracował powoli, ze wszelką rozwagą i cierpliwością na jaką tylko było stać nieśmiertelnego, aby wywołać opór swego ludu wobec wpływów Seta. Poprzysiął on nie tylko pomścić swego ojca, ale i również chronić swój lud przed Setem i jego fortelami.

Lata spędził w Synaju, tworząc sieć, którą zwał Ozyriańską Ligą, składającą się z tych wszystkich, którzy nie dali się zwieść intrygom Seta i dążyli do obalenia jego władzy. Wpierw mieszkał pośród Bezszelestnych, przemiennych, którzy mienili się Garou i posiadali wielu własnych wrogów. Inni przemienni chętni byli wspomagać Odrodzonego Króla — Bubasti, ciemnoskóry koci lud, posiadający głęboką wiedzę dotyczącą ścieżek magii i świata duchowego, zgodził się pomóc Horusowi na swój sposób. Niestety wielu z pośród Bubastich zostało omamionych przez Seta i wcielonych do jego służby, przez co nie był to w pełni godny zaufania lud.

Mokół z Khem, dowodzeni przez Sebeke, również czasami okazali się dobrymi sprzymierzeńcami. Był to długowieczny lud, o równie starożytnych wspomnieniach. Niestety, po śmierci Sebeke Horus zmuszony był do negocjowania z każdym ich nowym wodzem i wkrótce się przekonał, że mimo iż okazali się wielokrotnie przydatnymi, jako wojownicy w walce przeciwko Setowi i jego sługom, to nie można było na nich w pełni polegać.

Horus szybko poznał trudności, na jakie napotyka się chcąc utrzymywać przymierze z przemiennymi. Były to uparte ludy, a ich starożytne obyczaje często były nie do zgłębienia. Wielu odmawiało negocjacji z Horusem, ponieważ wciąż pamiętali dni, w których ludzie nie byli niczym więcej, jak tylko bydlę na mięso. Lecz nadal okazali się przydatni, a Horus starał się zawsze zachować przyjazne stosunki ze wszystkimi rasami w celu wzmocnienia swej armii.

Dzieci Ozyrysa, wampiryczni potomkowie Martwego Króla, były zupełnie bezużyteczne jako wojownicy dla Horusa. Horus poszukiwał zemsty i unicestwienia Seta, podczas gdy Dzieci Ozyrysa zwróciły się zbyt do wewnątrz i mimo ich ogromnych możliwości, nie były zbyt chętne do walki. Nie poszukiwały zemsty, ale zadośćuczynienia. Horus jednak nadal utrzymywał z nimi kontakty, gdyż posiadały one nieograniczony wgląd w naturę wampiryzmu i niektóre służyły jako cenni doradcy.

Horus wkrótce dowiedział się o długowiecznym ludzie, wędrującym po pustyni, a zwanym eshu. Mimo iż był to zuchwały i nie do przewidzenia lud, Horus uznał go za pożyteczny. Byli to wspaniali bajarze, opowiadający o wydarzeniach dziejących się poza granicami

domeny Horusa, lub o wydarzeniach z czasów poprzedzających. Niektórzy z nich poszukiwali wielkich przygód i okazali się przydatnymi wojownikami w walce Horusa.

A co ze śmiertelnikami, owieczkami, których strzec się poprzysiął Horus? Niektóre owieczki miały pazury i uparcie chciały zadać rany zagrażającemu im lwu. Tak też Ozyriańska Liga zyskała nowych członków. Kult Izydy, bractwo założone przez jego matkę, przetrwało wieki i przekazało następnym pokoleniom tajemnice Zaklęcia Życia. Należeli do niego kapłani, wojownicy, skrybowie i rolnicy. Często okazali się silniejsi niż inni, a zawsze pełnili główną rolę, podczas gdy Horus potrzebował uderzyć na Seta i jego sprzymierzeńców. Ci magowie i czarodzieje byli najlepszymi, jakich można było znaleźć w Egipcie i z pewnością dorównywali tym, którzy byli sprzymierzeńcami Seta.

JYHAD

Kiedy i jak Horus dowiedział się o innych wampirach? Z pewnością wiedział o ich istnieniu znacznie wcześniej. Typhon był nieznanym wśród nas, a Set został preistoczony podczas wygnania. Więc musiał wiedzieć, że na pustkowiach leżących poza naszymi ulotnymi granicami istnieli inni, podobni do Seta.

Horus dowiedział się więcej o wampirach od Bezszelestnych, którzy przemierzali ziemię i znali wiele jej sekretów, oraz od eshu, którzy opowiadali historie o odległych miejscach i strasznych potworach. Na początku myślał, że musi tylko bronić Egiptu przed Deprawatorem i może czasami przed takim wędrowcem jak Typhon. W zamian poznał ogrom Jyhad — wielkiej, rozpoczętej przez wampiry wojny, która ogarnęła cały świat. Egipt, który najwidoczniej był całym światem dla Horusa, był niczym więcej, jak małą częścią na planszy, a Ozyrys nie był niczym więcej, jak jednym z pionków. Poznawszy prawdę, Horus pograżył się w rozpacz.

Lecz Horus był nieśmiertelny i nie mógł pozwolić sobie na wieczne rozpaczanie. Jego plan dojrzewał, aż w końcu zdecydował się rozszerzyć wendę przeciw Setowi na wszystkich jemu podobnych. Nikt, poza Dziećmi Ozyrysa, które w oczach Horusa były zbawione przez chęć pokuty, nie podlegał wyjątkowi. Horus obwieścił własną Jyhad i poprzysiął wytępić cały ród Kaina. A składając przysięgę, zdwoił wysiłki mające na celu stworzenie szerokiej sieci sprzymierzeńców.

KRÓLOWIE MARIONETKI I ICH TRONY

Nie możemy powiedzieć, że wiemy jakie myśli snuły się po głowie Seta po jego walce z Horusem. Tylko Set to wiedział, a wszystko co mówił było kłamstwem. Lecz wiemy co się wydarzyło w Khem tuż po zmartwychwstaniu Ozyrysa.

Zjednoczenie, które osiągnął Ozyrys zaczęło słabnąć i rozpadać się już pod koniec jego panowania. Za rządów Seta różnice dzielące kraj pogłębiły się, a w przez rok panowania Seta, kiedyś zjednoczony Egipt podzielił się między swoje różnorodne prowincje. Natomiast historię śmierci Ozyrysa i jego rezurekcji można było usłyszeć wszędzie, tak jak i historię opowiadającą o tchórzostwie i łotrystwie Seta. Sprzymierzeńcy Horusa z ludu eshu ciężko pracowali rozpowszechniając opowieści, które później miały stać się legendą. Ozyrys, Odrodzony Król, stał się bohaterem Egiptu. Bez wątpienia złość zalewała Seta na wieść o tym, lecz niewiele mógł na to poradzić.

HISTORIA EGIPTU W PIGULCE

Praca ta nie pretenduje do miana podręcznika historii Egiptu, lecz podstawowe rozeznanie się w tej dziedzinie jest potrzebne, kiedy ma się do czynienia z nieśmiertelnymi postaciami stworzonymi przez owe czasy. Poniższy tekst jest jedynie zwięzłym szkicem, ale dobrym na początek.

STAROŻYTNY EGİPT

Historia Egiptu sięga ponad 5 000 lat w przeszłość, kiedy drobne księstwa z czasem łączyły się, by utworzyć dwa państwa. Północny region skupiony wokół delty Nilu został nazwany Dolnym Egiptem, a południowy region stał się Górnym Egiptem. Około roku 3100 p.n.e., Menes, król Górnego Egiptu, podbił Dolny Egipt jednocząc w ten sposób obydwa królestwa. Menes był założycielem pierwszej dynastii oraz ustalił Memfis (obok dzisiejszego Kairu) stolicą Egiptu.

EGİPT FARAONÓW

Czas, który nastąpił po panowaniu Menesa znany jest jako Egipt faraonów, i jest dzielony na cztery okresy:

- Okres Przeddynastyczny — obejmujący dynastie I i II. Charakteryzuje go rozwój irygacji oraz pisma hieroglificznego.
- Stare Państwo — rozpoczynające się wraz z III dynastią, w 2650 r. p.n.e. Charakteryzuje je wybudowanie piramid oraz przeniesienie stolicy do Teb. W okresie tym o władzę walczyli kapłani oraz urzędnicy, a władza królów stopniowo słabła.
- Średnie Państwo — rozpoczęte w 1991 r. p.n.e. podczas przejścia władzy przez wezyra południowego Egiptu, który przeniósł stolicę państwa do Itawy (niedaleko Memfis). Były to czasy silnej władzy królewskiej oraz bogactwa i rozwoju sztuki. Królestwo podupadło w 1786 r. p.n.e., po czym nastąpił okres osłabionej władzy królewskiej. Azjatyccy najeźdźcy, Hyksosi, objęli panowanie na jeden wiek. Wprowadzili oni rydwany zaprzęgnięte w konie oraz udoskonaloną broń.
- Nowe Państwo — rozpoczęło się w 1570 r. p.n.e. Jest to szczytowy okres Egiptu jako potęgi światowej. Rdzenni Egipcjanie wygonili Hyksosów z Egiptu i przywrócili Teby na stolicę. Pod panowaniem Króla Totmusa III, od 1400 r. p.n.e., Egipt osiągnął swój zenit. Wyprawy do Azji podporządkowały Egiptowi Syrię oraz Palestynę, równocześnie odzyskując kontrolę nad Nubią oraz Kushem. W 1367 r. p.n.e. Amenhotep IV dążąc do ograniczenia potęgi kapłanów Amona, wprowadził kult jednego bóstwa — Atona, zmienił swoje imię na Echnaton oraz wznosił nową stolicę Achetaton (na północ od Teb). Jednak jego radykalna reforma religijna nie uzyskała poparcia i była zniesiona przez następców.

Siła Egiptu wygasła wraz z nastaniem XX dynastii. Kapłani i możnowładcy znów walczyli o władzę, dużo obszarów utracono, państwo uległo podziałowi i znów zostało podbite.

OBCE MOCARSTWA

Przez następne 700 lat Egiptem rządziło dziesięć różnych dynastii, założonych przez asyryjskich, nubijskich lub perskich najeźdźców. Ostatecznie, w 332 r. p.n.e., Aleksander Wielki podbił Egipt i wybudował tymczasową stolicę — Aleksandrię. Po śmierci Aleksandra, podbite przez niego terytoria zostały podzielone między jego generałów, przy czym Ptolemeusz założył Egiptem i zapoczątkował w 322 r. p.n.e. dynastię Ptolemejską. Ptolemeusz wprowadził kulturę grecką, równocześnie starając się zachować rodzimą kulturę egipską. Aleksandria została się stolicą Egiptu, a jej biblioteka uczyniła miasto jednym z ośrodków nauki starożytnego świata. Ostatnią z dynastii Ptolemejskiej była Kleopatra. Popeliła samobójstwo w 30 r. p.n.e., a Egipt stał się wówczas prowincją Rzymu.

EGİPT ŚREDNIOWIECZNY

Egipt pozostawał pod panowaniem rzymskim do siódmego wieku, kiedy muzułmańscy Arabowie podbili kraj ustalając nową stolicę w Kairze i ostatecznie wprowadzając nową kulturę. Po okresach panowania dynastii arabskich, tureckich oraz północno afrykańskich, oraz po krótkim okresie krucjat, oficer zwany Saladinem (Salah ad-Din) założył dynastię Ajjubiów, która rządziła od 1171 do 1250 r. W 1250 roku Mamelucy — żołnierscy niewolnicy — zbuntowali się przejmując władzę na 200 lat. Okres Mamelucki był jednym z najwspanialszych dla rozwoju sztuki (oraz najbardziej bezwzględny pod względem militarnym) islamskiego Egiptu. W XVI wieku osmańscy Turcy najechali Egipt, lecz nie wyparli Mameluków, w zamian tego zlecieli im zarządzanie Egiptem.

EGİPT WSPÓŁCZESNY

W XVIII wieku Turcy i Mamelucy zaczęli walczyć o władzę. Napoleon dokonał inwazji Egiptu chcąc założyć tam francuską prowincję. Przywiózł ze sobą wielu francuskich uczonych, którzy przyczynili się do zainteresowania Europejczyków egiptologią. W 1801 r. Turcy wspierani przez Brytyjczyków wyparli Francuzów z Egiptu. W XX wieku Egipt pozostawał protektorem brytyjskim. Egipt powoli zdążył w kierunku niepodległości, aż w końcu wybuchło powstanie, z którego powstało jedno z najsilniejszych mocarstw Bliskiego Wschodu.

Chcąc uzyskać dalsze informacje, dotyczące historii Egiptu Świata Mroku, a szczególnie roli wampirów, odwołaj się do Świata Mroku, drugiej edycji.



Tak też zrezygnował z władzy w Khem i usunął się całkowicie ze sceny politycznej. Lecz Set, mistrz manipulacji, nie był głupcem i pozostał w granicach Egiptu licząc na to, iż jego wyznawcy i sprzymierzeńcy powoli skorumpują tych, którzy będą dowodzić nowo powstałemu stanowi. Do władzy dochodzili kolejni wodzowie marionetki, a Set ciągnął za sznurki. Wielki Wąż powoli zacieśniał swoje zwoje dokoła naszej ojczyzny, wiedząc iż pewnej nocy będzie ona jego.

Setowi udawało się unikać kłopotów ze strony członków nowo powstałej Ozyriańskiej Ligi, ponieważ jego działania pozostawały nieujawnione. Marionetki często buntowały się przeciwko obecnym panującym, ale żadna z nich nie знаła imienia prawdziwego władcy drugiego. Kiedy Horus lub jego sprzymierzeńcy wykrywali manipulacje Seta, wybuchały walki, które przemieniały się później w legendy. Set powoli zyskiwał przewagę, gdyż stąpał po ścieżkach mroku.

Działo się tak przez wieki. Horus powoli tworzył sieć sprzymierzeńców i stronników, podczas gdy Set budował armię sług i marionetek. Korupcja sięgała daleko, a Set był jej mistrzem. Jego trucizna mieszała się z krwią Egiptu. Horus jak mógł starał się pobudzić do oporu różne grupy społeczne — które inaczej nigdy nie zjednoczyłyby się — posługując się ich wspólną wrogością wobec Seta, jako współczynnikiem wiążącym. Jednak to, co można tak zwięźle opisać, było w rzeczywistości długim i żmudnym procesem, który zabrał Horusowi wieki. Ostatecznie, po ciężkiej pracy i wielu wysiłkach, ciało Horusa zmarniało i opuściło ten świat, by ba znów nabrało sił na następny wiek życia.

SHEMSU-HERU

Kiedy oczy Horusa znów ujrzaly światło Słońca, zaszło wiele zmian.

Egipt znów był zjednoczony. Stał się jedną nacją pod wspólnym panowaniem jednego wodza. Zwał się on Menes. Chociaż Horus podejrzewał, że był on pionkiem, a nawet chętnym oddanym Seta, nie mógł znaleźć na to żadnych dowodów. Menesowi udało się jednak połączyć w jedno państwo Górny i Dolny Egipt oraz założyć dynastię nazwaną przez historyków dynastią I. To odniesienie było ciężką obrazą dla Horusa, który za prawdziwego założyciela pierwszej dynastii uważał swego ojca, Ozyrysa. Horus jednak był wystarczająco bystry by zrozumieć jak względna jest historia, i że dla każdego śmiertelnika będzie lepiej jeśli w nią uwierzy.

Jak można było przewidzieć, większa część Ozyriańskiej Ligi rozpadła się podczas snu Horusa. Ludy zmiennych warczały i gryzły się o każdą najmniejszą zwadę, zamiast łączyć swe siły przeciwko wspólnemu wrogowi. Dzieci Ozyrysa zostały wygnane przez Seta poza granice Egiptu. Zostało się ich tylko kilkoro, chowających się na pustkowiach. Kult Izdydy przetrwał, ale tylko w postaci garstki marnych czarodziejów, którym przewodziła starzejąca się kapłanka, która ledwo była w stanie przypomnieć sobie Zakłęcie Życia.

Horus zebrał te niewielkie pozostałości po Ozyriańskiej Lidze i rozpoczął znów proces tworzenia oporu wobec Seta. Lecz ten rozłam nauczył go wiele. Wiedział, że ile razy podczas swego życia będzie musiał opuszczać ten świat w celu odnowienia sił witalnych, jego liga ulegnie

rozpadowi. Potrzebni byli więc inni nieśmiertelni, którzy będą kontynuowali jego pracę, którzy będą walczyli z Setem podczas jego nieobecności, oraz będą jego przedstawicielami tam, gdzie on nie będzie mógł przebywać. Inni też musieli dostąpić do Wielkiego Rytuału.

Horus wyruszył na poszukiwania elit Egiptu, poszukiwania tych, którzy byli najlepszymi wojownikami, przywódcami i myślicielami ówczesnej epoki, tych, którzy byli najgodniejsi otrzymania jego darów. Wcielił ich po kolei do Ozyriańskiej Ligi jako swoich śmiertelnych agentów, ostatecznie oferując trzem z nich nieśmiertelność. Żaden nie odmówił. Tak też narodzili się Shemsu-heru, wyznawcy Horusa.

Wraz z ich siłą i pod ich przywództwem Ozyriańska Liga znów rozwijała się. Shemsu-heru działali w Egipcie jako generałowie Horusa, często podróżując do innych krajów, by tam móc poznać dodatkowe sposoby na prowadzenie walki z Setem. Widzieli wiele dziwnych rzeczy i o wszystkim donosili Horusowi. W zamian każdy z generałów musiał umierać na krótki okres, by znów móc być Odrodzonym. Lecz nigdy nie było takiego okresu, w którym Ozyriańska Liga pozostawałaby całkowicie bez przywódców.

Osiągnięto niewiele sukcesów, chociaż sytuacja w lidze nieco się ustabilizowała, przynajmniej na tyle na ile było to możliwe między członkami jej różnorodnych ras. Pierwszym mumiom brakowało cierpliwości, lecz Horus nakierował je na ścieżki rozważań. Wywołując konflikt zbyt wcześnie, ostrzegał, można zaprzepaścić wszystko co wcześniej zaplanowaliśmy. Kilka starc zbrojnych, pokierowanych przez jego generałów przekonało ich, że nie łatwo jest zaskoczyć Seta i jego służby.

Przez połowę tysiąclecia sprawy toczyły się tym samym torem... aż do nastania ery piramid. Egipt, wciąż zjednoczony, rozrastał się lecz głęboko pod jego powierzchnią zarazki zasiane przez Seta mnożyły się i niewiele, prócz Horusa, to widziało. Słudzy Seta panoszyli się wszędzie, a na granicach kraju czaiły się inne wampiry, które pożywały naturalnych zasobów naszej ojczyzny. Konflikty wewnętrzne wśród zmiennych podzieliły Ozyriańską Ligę. Ludy Mokole i Bubastich zawsze były niewielkie, a niektórzy z nich zwrócili się do wroga. Niektórzy podejrzewali nawet, iż Bubasti zostali całkowicie skorumpowani przez Seta. Ręka Apopisa sięgała daleko.

Ostatecznie, pod wpływem nalegań swych generałów, Horus zdecydował, że należy zwiększyć liczbę nieśmiertelnych, którzy będą dźwigać ciężar jego Jyhad. I tak też nakazał on członkom Kultu Izdy odnaleźć następnych godnych kandydatów. Poszukiwania były długie i żmudne. Podczas następnego tysiąca lat mniej niż dwa tuziny mężczyzn i kobiet zostało unieśmiertelnionych. Lecz nadal każdy z nich był wartościowym członkiem w naszej wspólnej walce i to właśnie z pośród tej grupy zostałem wybrany.

CIĄGŁE ZMIANY

Przeglądaliśmy się jak nasze społeczeństwo dojrzewa, niczym rodzice, którzy obserwują rozwój dziecka. Widzieliśmy jak naszą stolicę przeniesiono do Teb, potem do Itjawy i znów do Teb. Role faraonów zmieniały się i ulegały ewolucji, a z każdym nowym faraonem łączyliśmy nadzieję odbudowy Maat. Oplakiwaliśmy nasz lud, doprowadzany powoli do nędzy przez kolejne rządy słabych królów, podczas gdy możnowładcy i kapłani walczyli o sławę, a krew gotowała się nam w zylach, kiedy Hyksosi pod wpływem manipulacji Seta najechali naszą

ojczyznę i rządili nią. Lecz był to krótki okres, nie więcej niż stuletni (w rzeczywistości więcej czasu byłem martwy). Czuliśmy pamięć tych śmiertelników, którzy ostatecznie wygonili Hyksosów z naszej ojczyzny i uwolnili ją z rąk obcych najeźdźców.

Lecz wówczas pozostało nas tylko około trzech tuzinów, a członkom Kultu Izdy coraz ciężiej było dbać o nasze ciała na czas naszej śmierci. Ostatecznie skonstruowaliśmy wykute w skale grobowce, schronienia przed pomiotem Apopisa dla naszych ciał, kiedy nasze dusze odwiedzały Duat. Tak też zostały stworzone Domy Prawdy, lub inaczej Dolina Królów. Schronienia budowane były równocześnie wraz z grobowcami śmiertelnych faraonów. Przez wiele wieków domy te służyły za miejsca schronienia dla naszego rodzaju, a najstarsi z nas osiedlali się tam, prowadząc pustelnicze życie, by móc zgłębiać swoje starożytne zainteresowania poza zasięgiem wzroku wścibskich śmiertelników.

Obserwowaliśmy jak nasz naród rozwija się i upada prawie w regularnych cyklach, tak regularnych, niczym wylewy Nilu. Niestety, nie wszyscy faraonowie odwoływali się do pełnienia roli wybrańca Ra, a okazywali się słabymi przywódcami. Nauczaliśmy się jednak po-

ISHMAELICI

Wieczne życie nie gwarantuje doskonałej pamięci, jak również i nie ręczy za całkowite oddanie. Na początku wszyscy byliśmy szczerze oddani walce Horusa, lecz w przypadku niektórych z nas było to tylko chwilowym kaprysem — wartym poświęcenia wieku lub dwóch — a potem dalej do następnych spraw. Jeśli nieśmiertelność może prowadzić do czegokolwiek, to tym czymś na pewno jest nuda, a stagnacja jest naszym największym wrogiem. Jednak, bez względu na to, nikt nigdy do końca nie porzucił naszej krucjaty.

Poza Ishmaelem. Był on jednym z pierwszych nawróconych przez Horusa, lecz po pięciu wiekach walki, zmęczony się oraz zwątpił w prawdziwość słów Horusa. Podczas jednego z naszych spotkań pokłócił się z naszym ojcem i srogo go obraził. Za tę zdradę został wygnany i skazany na samotną tułaczkę po pustyni, jak kiedyś ukarano Seta. Ishmael opuścił nas i nigdy więcej nie był widziany, chociaż czasami docierały do nas wiadomości o jego podróżach.

Nie był jednak osamotniony. Inni, może zainspirowani wątpliwościami Ishmaela, też zaczęli podważać słuszność naszego celu. Kilku pokłóciło się z Horusem i również zostało skazanych na banicję. Inni po prostu odeszli od nas wiedząc, że czeka ich ten sam los wygnańców. Podążyli za Ishmaelem, a nazwano ich Ishmaelitami, od imienia pierwszego z nich.

zostawiać ludzką historię jej własnemu torowi, włączając się tylko wówczas, kiedy byliśmy przekonani o zagrożeniu przez interwencję Setytów. Ciągłe przypomniano nam o wiecznej Jyhada.

Trwaliśmy tak przez wieki, czasami wcielając kolejnego śmiertelnika do naszych szeregów. Set wiele razy próbował przeniknąć do Kultu Izdy. Początkowo chciał go zniszczyć, lecz wraz ze wzrastającą liczbą Odrodzonych, zaczął poządać Rytuału Odrodzenia, tak aby on też mógł posiadać nieśmiertelne sługi, równoważące rosnącą armię Horusa. Osiągnął kilka sukcesów; jego sługom udało się zakłócić rosnącą liczbę rytuałów, pozbawiając nas wielu ewentualnych sprzymierzeńców, których dusze i ciała zostały rozłączone na zawsze, a Wielki Rytuał nie był w stanie ich już nigdy więcej połączyć.

Walka Seta i Horusa liczyła już tysiąc lat i podczas gdy każdy z nich pomnożył swe wojska — Set swych Wyznawców, a Horus Ozyriąską Ligę oraz mumie — to żaden z nich nie zyskał decydującej przewagi. Set wciąż starał się zawładnąć krajem, nawet jeśli musiał, posługując się obcymi siłami, a Horus uparcie dążył do wyswobodzenia swej ojczyzny z despotyzmu Seta, równocześnie prowadząc prywatną wojnę — zemstę. Lecz walcząc między sobą, żaden z nich nie był przygotowany na nadchodzący podbój Aleksandra Wielkiego i wkrótce zupełnie inne siły zawładnęły Egiptem.

Żaden z nich nic nie mógł zrobić. Set, oczywiście, zaczął korumpować rządy Ptolemeusza. Horus, osłabiony dekadami nieustannej walki, odszedł znów do Świata Zmarłych.

WIELKI RYTUAŁ

Wielki Rytuał, również zwany Rytuałem Odrodzenia oraz Zaklęciem Życia, posiada starożytną historię. Horus pragnął, by jego sprzymierzeńcy wierzyli, iż rytuał był uważnie kontrolowany poprzez jego długą historię i, że był odprawiony w stosunku do niewielkiej liczby wybrańców. Historia nieśmety uczy nas czegoś innego.

NAJEMNICZY CZY OCHOTNICZY?

Podczas najwcześniejszych dni istnienia Shemsu-heru, Horus, osobiście, oraz najwyższy kapłan Kultu Izdy wybierali godnych uzyskania nieśmiertelności opierając się na zaobserwowanych zaletach moralnych i przeświadczeniu. Zatem fakt, iż pierwsze mumie zawsze wywodziły się z klas wyższych Egiptu, był niczym innym, jak tylko zbiegiem okoliczności.

Wraz z upływem wieków Horus coraz mniej angażował się w wybory kolejnych mumii. Czasami inni członkowie Shemsu-heru działali w jego imieniu, a czasami kult jego matki działał niezależnie. Z czasem, wybór kandydatów na mumie urozmaicił się, był zależny od osądów aktualnego najwyższego kapłana. Nic więc w tym dziwnego, że starsze mumie często traktują młodsze nie tylko jak dzieci, ale nawet jak motłochy.

Niektórzy z wybrańców z chęcią przyjęli nieśmiertelność, a nawet byli specjalnie do niej przygotowywani — pozwolili się zabić, będąc w kwiecie wieku, tak aby prędzej uzyskać nieśmiertelność. Innym, a szczególnie tym przemienionym, w bliższych nam czasach narzucono nieśmiertelność: odprawiano Wielki Rytuał nad martwymi zwłokami wojowników lub kapłanów, którzy nic nie słyszeli o Shemsu-heru. Zostali bezwiednie przebudzeni z wiecznego snu do walki w religijnej krucjacie.

Wielki Rytuał można było odprawić nad każdym zmarłym pod warunkiem, że jego ciało wciąż pozostawało ciepłe. Niektóre z zaklęć magicznych były specjalnie stworzone do utrzymywania ciepła martwego ciała, aby móc być później wykonanym nad nim Wielki Rytuał.

Nie przy każdej próbie udawało się stworzyć mumie. Czasami wybrańcy po prostu pozostawali martwymi; wierzy się, że ci nieliczni odeszli zbyt daleko, by mógł ich osiągnąć Wielki Rytuał.

TAJEMNE KSIĘGI KABIRUSA

Pierwotnie, od początków założenia kultu, tajniki Wielkiego Rytuału były przekazywane najwyższemu kapłanowi Kultu Izdy. Poprzez dokładny nadzór Horus pragnął uchronić sekrety nieśmiertelności, tak aby nikt niegodzien daru nie otrzymał go.

Lecz wcześniej czy później sekrety zawsze wychodzą na jaw. Jakiś czas po przełomie VI wieku p.n.e., Odrodzeni stali się znani w Grecji. Zwali się Kabiri, od imienia egipskiej mumii zwanej Kabirus, która to twierdziła, iż posiada tajemną wiedzę Wielkiego Rytuału Kultu Izdy. W rzeczywistości Kabirus twierdził, iż tajników rytuału nauczył go sam Tot — coś, z czego większość Shemsu-heru szydzi. Z *Tajemnych Ksiąg Kabirusa* wyłoniły się europejskie zapisy, które ujawniały się co kilka wieków na czas stworzenia nowego Odrodzonego. Horus osobiście odnalazł ostatnią znaną kopię *Tajemnych Ksiąg* w piętnastym wieku i zniszczył ją.

O ile wiadomo, Wielki Rytuał nigdy nie został w całości opisany, chociaż niektórzy z mistyków twierdzą, iż widzieli fragmenty zapisu Wielkiego Rytuału. Kilkunastu z Shemsu-heru, działając na rozkaz Horusa, wciąż poszukuje tych fragmentów, aby je zniszczyć.

ZMIANA PORZĄDKÓW

Kolejne dekady odcisnęły piętno na Ozyriańskiej Lidze. Wielu z pośród Shemsu-heru zwróciło się ku własnym zainteresowaniom, a bez przywództwa Horusa zбочyli jeszcze dalej ze ścieżki starożytnej Jyhad. Ozyriańska Liga zaczęła się rozpadać. Liczba Bastetów drastycznie zmalała, a Mokolé stali się jeszcze bardziej odlegli i nieprzystępni. Nawet Bezszelestni nie byli już tak chętni podtrzymywać członkostwo w tak słabym przymierzu. Wszystko, co pozostało po lidze, to kilku z bardziej oddanych Horusowi wyznawców oraz Kult Izdydy.

Miasto Aleksandra stało się nową stolicą Egiptu i wielu z pośród naszego rodzaju przyciągała ta tętniąca życiem metropolia. Widzieliśmy jak kolejne miasta stawały się stolicami, ale wraz z budową Aleksandrii coś nowego zawisło w powietrzu, coś co przyciągało wszystkich, oprócz tych najbardziej apatycznych.

Nowa kultura zakorzeniła się w Egipcie. Grecy przybyli na naszą pustynię i chociaż pragnęli zachować rodzimą kulturę Egiptu, to również nieuniknionym było zmieszanie się kultury greckiej z naszą. Wielu z pośród nas przeciwstawiało się tej zmianie, jak i wielu sprzyjało jej. Jednak prawie wszystkich poruszyły te zmiany. Nawet najstarszym z nas zabłysła iskierka w zimnych oczach. Oczywiście wraz z Grekami przybyły wampiry z klanu Toreadorów, zgrzybiałych artystów i estetyków, którzy w tych dniach stanowili nadal drobne zagrożenie. Poza tym byli naszymi nowymi wrogami: tam, gdzie Setytów ubywało, Toreadorów przybywało.

Egipt stał się oazą dla podróżników poszukujących egzotyki i tajemnic. Niektórzy wierzyli, iż enigmatyczny Tot znów się pojawił, tym razem w przebraniu Hermesa Trismegistusa. Jego nauki powoli rozprzestrzeniały się, chociaż było to na wiele generacji przed tym jak jego ciało, w swej najbardziej upodlanej i również najbardziej popularyzowanej formie, stało się znane. Niestety żadnemu z nas ten który mógł być Totem nie objawił się.

Egipt stał się znany dla reszty świata jako miejsce przepełnione wszelkimi tajemnicami. My, wywodzący się z Shemsu-heru Wyznawcy Horusa, oczywiście od dawna wiedzieliśmy o tym i traktowaliśmy to jako niepodważalny fakt. Jednak nadal bawili nas niedosłzi prorocy i mędrcy, którzy niepomni nieśmiertelnych, o których ramiona ocierali się na targach i w świątyniach, robili wrzawę na ulicach orędując całkowite bzdury dotyczące tajemnic okultystycznych.

Na początku Kult Izdydy zyskał na tych poczynaniach, gdyż wielu utalentowanych magów przybyło do Aleksandrii, w poszukiwaniu wiedzy ezoterycznej. Aleksandria stała się głównym ośrodkiem kultowym z ukrytą pod jej hałaśliwymi arteriami świątynią kultu. Lecz wraz z każdym prawdziwym magiem przybywało dziesięciu szarlatanów i kult wkrótce został zalany potencjalnymi członkami o wątpliwych zdolnościach. Horus wciąż spał, a wzrok jego generałów zwrócony był w inną stronę, a Kult Izdydy stał się prędko niczym rozcieńczone wino. Tylko kilku nowych Shemsu-heru zostało stworzonych w tym czasie podczas, gdy coraz więcej członków kultu zaczęło dbać tylko o swoją moc, zapominając o obowiązkach.

Ostatnim najwyższym kapłanem tego wieku był Macedończyk, Nikos. Rozpacział on z powodu próżnych magów, którzy wówczas stanowili członków kultu. Kiedy ostatecznie Nikos odnalazł maga, który był w stanie zrozumieć Wielki Rytuał, zapoznał młodego Egipcjanina z podstawami rytuału, tak aby mógł asystować Nikosowi,





a pewnego dnia zająć jego miejsce w służbie Horusa. Lecz ów Egipcjanin, którego imię uległo zapomnieniu, okazał się zdrajcą, magiem w służbie Seta. Poznawszy to, co uważał za całość Wielkiego Rytuału, zabił on Nikosa i wezwał do ataku na Kult Izdydy. Słaba grupa nie była w stanie przeciwstawić się nagłemu atakowi Seta, podczas gdy jego wyznawcy i śmiertelni słudzy zawładnęli ukrytą Świątynią Izdydy. Wymordowano wszystkich kapłanów i kapłanki do ostatniej osoby.

DZIECI APOPISA

Po tylu wiekach Wąż nareszcie tryumfował. Mógł teraz stworzyć armię nieśmiertelnych, która dorównywałaby armii Horusa. Nie wystarczało Setowi posiadanie, na zawołanie, legionu wampirów, chciał wyprowadzić Horusa pod każdym względem i odebrać mu pozostałą władzę i sławę do ostatniej kropli. I tak, szeregow swych wyznawców wybrał siedmiu, którzy mieli dostąpić Rytuału Odrodzenia, aby mogli poprowadzić atak przeciwko Horusowi i Shemsu-heru.

Jednak zdradliwy sługa Seta, Bezimienny, który zamordował Nikosa i ukradł mu tajemnicę Wielkiego Rytuału, był głupcem. Nie poznał wszystkich niezbędnych tajników, a tylko w swej próżności myślał, iż opanował rytuał. Tak też, siedmioro ludzkich wyznawców — pięciu mężczyzn i dwie kobiety — zostało rytualnie zamordowanych; ich ciała zostały owinięte w płótna i odprawiono nad nimi to, co uważano za Wielki Rytuał.

Siedmiu głupców zmarło, a powróciło siedem potworów.

Rytuał Bezimiennego był upodlony i przekreślony, gdyż połączył on dusze tych siedmiorga z plugawymi sługami Apopisa, Wielkiego Węża, którego zło przewyższało nawet to czynione przez Seta. Powrócili oni do życia jak wyznawcy Horusa, lecz wraz ze sobą przywiedli wcielone szaleństwo. Nie było to zawrotne, próżne majaczenie, lecz przebiegły i okrutny obłąd. Ci mężczyźni i te kobiety nie przejmowali się już Setem i jego agentami. Stali się sługami ciemniejszej mocy, która nawet w tej chwili zagraża unicestwieniem życia.

Tak też narodzili się Upośledzeni, ci, którzy mieli zostać sługami Seta, a stali się jego tymczasowymi sprzymierzeńcami, równie niebezpiecznymi jak on sam. Niektórzy z Shemsu-heru twierdzą, iż te stworzenia są jeszcze bardziej zgubione niż Set, gdyż są przeciwieństwem Maat. Są oni agentami nienawiści i korupcji, i muszą zostać zniszczeni.

A co się stało z bezimiennym kapłanem, którego zdrada sprowadziła na świat te potwory? Marniał w jednym z lochów Seta (była to kara za niepowodzenie), aż do momentu, kiedy jeden z Shemsu-heru poznał prawdziwe imię kapłana i wymazał je.

Tylko Set zna rytuał, który stworzył Upośledzonych i mało prawdopodobnym jest, by kiedykolwiek stworzył ich więcej.

EGIPSKA DIASPORA

Horus ponownie otworzył oczy. Dużo czasu spędził w Ament i znów oczekiwał na niego nowy świat. Egipt nie był już niepodległym państwem, lecz lenną prowincją podległą władzy Rzymian, którzy sami byli podwładnymi Przekłętego. Teraz również rzymscy Ventrowie stali się wrogami, a Horus ujrzawszy ich dominia, zrozumiał jak bardzo był zaściankowy. Reszta świata dawno już poszła dalej, podczas gdy on skupiał wszystkie swoje wysiłki tylko na jednej jego części. Niemo

żliwym było odbudowanie Maat, gdyż cały świat, opanowany przez wampiry, pogrążony był w dysharmonii.

Również nowa religia rozprzestrzeniała się po świecie. Religia, która mówiła o bogu — człowieku, który poświęcił się, aby zbawić ludzkość i powrócił ze Świata Zmarłych trzeciego dnia po śmierci. Nie była to żadna wyjątkowa religia — Horus widział w swoim życiu już wiele takich ruchów, poczynawszy od wyznawców Orfeusza, a skończywszy na wyznawcach Serapisa czy Mithrasa — lecz niepokoiła go gorliwość, z jaką ten szczególnie jej wariant, chrześcijaństwo, było przyjmowane na Bliskim Wschodzie. W rzeczywistości Horus podejrzewał, iż odpowiedzialny jest jeden z nas.

Set ostatecznie popadł w letarg, długi sen nie-umarłych, lecz jego praca była daleka od ukończenia. Kult Izdy został zniszczony, po Ozyriańskiej Lidze pozostały tylko mętne wspomnienia, a wielu z wyznawców Horusa rozproszyło się po całym świecie. Ich poświęcenie na rzecz Jyhad zanikało lub zostało całkowicie porzucone. Był to najwyższy czas, by odbudować to, co się tylko dało.

Lecz była to nowa era, nowy wiek i Horus zrozumiał, że nie może życie po życiu wciąż odbudowywać tego, co już w poprzednich życiach raz stworzył. Horus ujrzał jak o wiele większym jest świat niż myślał i podjął się poznać wszystko, co tylko mógł.

Magiczne wezwanie do broni zostało rozesłane po świecie i wyznawcy Horusa, przynajmniej ci, którzy mogli, odpowiedzieli, przybывая do Aleksandrii. Nawet ci, którzy już dawno porzucili zagorzałą krucjatę Horusa, odpowiedzieli na wezwania, gdyż był to pierwszy raz po tysiącu latach, kiedy wezwał wszystkich razem. W sumie było nas czterdziestu trzech, albo aktualnie martwych, albo żyjących. Byliśmy pewni, że również stworzono inne mumie w późniejszych dniach Kultu Izdy, podczas gdy namiestnikostwo Shemsu-heru nad Kultem Izdy zelżało, lecz nie zaliśmy ich liczby.

Kiedy wszyscy zebraliśmy się, Horus ogłosił swój kodeks, prawa, których samoistnego przestrzegania wymagał od swych wyznawców. Tylko kilka z tych praw było zupełnie nowymi, lecz ich bieżące sformułowanie było bardzo innowacyjne. Potem ogłosił Wielką Diasporę. Opuszczał Egipt, by przemierzyć cały wówczas znany świat i rozkazał nam uczynić to samo:

Nasza ojczyzna nie jest już naszą. Władę nią teraz siła, której nie jesteśmy w stanie pokonać, bardziej niebezpieczna, niż mogliśmy się kiedykolwiek obawiać. Przekłęci to nie tylko potomkowie Seta, są oni wszyscy agentami Apopisa, który oplata teraz swymi zwojami świat.

Potężny Egipt upadł, ale nie za sprawą Rzymian. Upadł, kiedy Ozyrys przyjął na siebie klątwę Kaina. Nie możemy walczyć o Maat, dopóki będzie istniało chociaż jedno dziecko Apopisa. Nie jestem już mścicielem swego ojca. Muszę pomścić cały świat.

Opuśćmy teraz naszą ojczyznę. Musimy być wygnańcami z ziemi, która nas stworzyła i żywyła, gdyż odpoczynek jest tylko dla tych wojowników, którzy spełnili swoje zadania, a jeszcze wiele jest ich przed nami. Odejdźcie z tej ziemi. Szukajcie spełnienia w świecie i pamiętajcie o tym, o co walczyliśmy. W przyszłości znów się zbierzemy, w dniu kiedy siły ciemności zagrożą nam, a wszelka nadzieja będzie utracona. W tym dniu odniesiemy zwycięstwo nad armią Apopisa. Musimy się przygotowywać do tegoż dnia, kiedy armie Ra i Apopisa znów się zbiorą. Zbyt długo przejmowaliśmy się losem tylko jednego narodu, jednego ludu, podczas gdy walka toczy

ARMIA MROKU

Kim byli wrogowie Horusa i jego sprzymierzeńców? Tak wiele zostało powiedziane o Shemsu-heru, podczas gdy o ich przeciwnikach ledwo wspomniano.

Pierwszym wrogiem Shemsu-heru był sam Set, przedpotopowy wampir, który zniszczył Ozyrysa i pożył władzy nad Egiptem, jeśli nie nad całym światem. On również miał wielu wyznawców. Pośród nich najliczniejszymi byli Setyci, wampiryczni potomkowie Seta, którzy podzieliali jego ambicję i pożądania.

Set jednak był tylko częścią większego obrazu; Odrodzeni Egiptu wiedzieli, iż jest on tylko pionkiem na planszy Apopisa Niszczyciela — demona, który co dzień toczył bój z bogiem Ra i pragnął pochłonąć słońce ściągnając na świat zagładę. Śludzy Apopisa byli liczni: poczynawszy od bezwiednych Setytów, przez śmiertelnych magów, którzy zaprzędali swe śmiertelne dusze Apopisowi w zamian za ciemne moce, skończywszy na nieludzkich stworzeniach przeżartych korupcją i zgubą.

Odrodzeni również dowiedzieli się o zgubie, jaką ściągnęli na świat. Powszechnie znany było, że Wielki Rytuał nie zawsze działał, zwłaszcza gdy wieczna dusza zmarłego odeszła poza jego zasięg. Lecz mimo to, ciało zostało już wcześniej przygotowane do wiecznego życia magią rytuału. W nielicznych przypadkach ciała te były przejęte przez plugawych Upośledzonych, demoniczne sługi Apopisa, które ożywały zepsute procesami magicznymi, odróżając ciała i posługiwały się nimi, by służyć złym zamiarom Apopisa.

Istniały jeszcze prawdziwe Dzieci Apopisa, siedmiorgo Odrodzonych szaleńców, którzy służyli Niszczycielowi. To właśnie oni znajdują się wśród największych wrogów Shemsu-heru.

DRUGIE MIASTO

Wiemy teraz, że podczas pierwszego wygnania Set został Przeistoczony — jak to określają sami krwiopijcy — i odnalazł drogę do Drugiego Miasta, gdzie inni jego rodzaju sprawowali rządy i dopuszczali się przepełniających grozą zbrodni na ludzkiej populacji. Ostatecznie miasto zostało zniszczone — jedni twierdzą, że uczynili to jego ludzcy mieszkańcy, podczas gdy inni opowiadają o straszliwej burzy piaskowej, która zakopała to diabelskie miasto.

Wielu z pośród Shemsu-heru wierzy, iż miasto rzeczywiście znajduje się wewnątrz granic Egiptu, a nawet twierdzą, że Horus wie gdzie leżą jego ruiny. Jeśli jest to prawdą, to Horus może być jedyną żyjącą istotą, która zna położenie miasta, ponieważ jego wampiryczni mieszkańcy, obecnie nieliczni, pogrążeni są w letargu. Zrobi on wszystko, by zachować położenie miasta w tajemnicy, aby jego sekrety nie wpadły w złe ręce.



się o cały świat. Zaślepieni uparcie łączyliśmy Maat tylko z jednym narodem Egiptu. Musimy jednak spojrzeć na świat leżący poza jego granicami.

Opuśćcie naszą ojczyznę i przygotujcie się do nadchodzącej wojny.

Słuchaliśmy jego słów. Tak jak jego ojciec, Horus był wspaniałym mówcą i po raz pierwszy po tysiącu latach był zmuszony do mówienia, a w jego słowach brzmiała mądrość. Niektórzy z Shemsu-heru zdecydowali się je zignorować, gdyż Jyhad nie była już ich wojną, a Maat przestało być prawem, o które walczyli. Horus przemówił do nich również. Wszyscy mieli prawo opuścić jego bractwo i przyłączyć się do Ishmaelitów, a ponieważ wszyscy mieliśmy wyruszyć w podróż, banicja Ishmaelitów nie wydawała się tak ciężką.

Horus jednak przestrzegał, że jeżeli którykolwiek przeciwstawiłby się Maat, zostałby zmasakrowany z powierzchni ziemi. Wiedział, że wśród nas znajduje się kilku, którzy zadawali się z Przeklętym dla celów prywatnych, jak i tych, którzy uważali, iż nie wszystkie wampiry są wrogami Maat lub sługami Apopisa. Ich ostrzegł, że narażają się na jego gniew.

Horus nie porzucił całkowicie Egiptu. Niektórzy z jego wyznawców woleli pozostać pomimo jego nakazom. Był on jednak przygotowany na to, wiedząc jak trudno jest opuścić ojczyznę, a zwłaszcza tę, która była twoim domem przez ponad tysiąc lat. Nasze korzenie znajdowały się w tym kraju. W rzeczywistości wielu z nas mówiło, iż Horus długo wierzył w to, że ostateczna walka z Setem rozstrzygnie się w naszej ojczyźnie i, że to właśnie tutaj Apopis albo zwycięży, albo zostanie pokonany. Dlatego też ustalili on Aleksandrię (wówczas już stolicę

naszego kraju od ponad czterech wieków) naszą przystanią w Egipcie oraz zlecił pozostanie tam specjalnej komisji do obserwowania nadnaturalnych zjawisk w Egipcie.

Horus również odbudował Kult Izdy. Nie podzielił się jednak z nimi tajemnicami Wielkiego Rytuału, gdyż uważał, że i tak już zbyt wiele zostało narażone: istniały mumie, których nie można było odnaleźć, a Upośledzeni byli przykładem tego, co się może stać jeśli rytuał zostanie skrzywiony. Postanowił więc zachować go jako swoją tajemnicę, aż do dnia kiedy zdecyduje się tworzyć więcej Odrodzonych. Lecz nadal kult był przydatny; jako śmiertelni agenci Horusa i sprzymierzeni magowie w walce z Przeklętym.

Shemsu-heru wyruszyli w cztery strony świata. Wielu opuściło Egipt. Smutek przepełniał nasze serca, lecz za słowami Horusa kryła się mądrość.

UPADEK DIASPORY

Enkidu spojrzął na Gilgamesza i powiedział:

*Pozostaniesz osamotniony, niezdolny nic zrozumieć
W świecie, gdzie nic nie żyje*

Jak też myślałeś.

— The Gilgamesh Epic

Tyle można by powiedzieć o naszej historii i tyle powinno się. Zdarzenia następnych wieków są drugorzędne wobec naszego przeznaczenia i naszej misji. Ja, osobiście, opuściłem Egipt. Na początku podróżowałem na południe, aż ostatecznie znalazłem drogę na Bliski

Wschód. Horus podróżował z grupą najbardziej oddanych sobie, a wszyscy uczyniliśmy świat naszym nowym domem.

Wiele uczyniliśmy, jak i równie wiele się nauczyliśmy. Pozналиśmy innych, takich jak my, którzy umierali i powracali nieskończoną ilość razy, lecz nie wiedzieli nic o Horusie, Ozyrysie czy Tocie. Byli wyznawcami obcych bogów i posiadali własne skryte cele. Zdobywanie wiedzy jest niezaspokojonym pożądaniem wśród Shemsu-heru, bo jest ono zapewnieniem nowych nauk, które pozwalają nam pokonać nudę tysiącleci.

Europejskie Średniowiecze było dla nas fascynującym okresem. Przeglądaliśmy się, jak ludzkość trwoniła swoje dziedzictwo intelektualne i grzebała je w nie czytanych księgach, ukrytych w starzejących się klasztorach. Wielu z nas podróżowało po Europie, ze zdziwieniem obserwując wydarzenia, a szczególnie władzę, jaką udało się zgromadzić Dzieciom Kaina w owych czasach.

Osiągnięcie Maat było dla nas jedynie snem. Świat się rozpadał. Maat zostało już dawno zastąpione wartościami chrześcijańskimi, które były niezmiernie podobne do naszych własnych. Lecz nawet one były ignorowane i szybko porzucane.

Każda rzecz ma swój czas, jak mawiają irlandzcy poeci. Wszystko gnije od środka.

Horus ostatecznie osiedlił się w Genewie, w Szwajcarii, skąd nami dowodzi. Większość z nas zdążyła się już przyzwyczaić do tymczasowych miejsc zamieszkania, jak i do wszelkiego rodzaju sposobów na życie, które sami sobie stworzyliśmy. Widzieliśmy jak najpotężniejsze narody świata walczyły ze sobą dwa razy i jak niewiele udało się nam osiągnąć, by odbudować Maat.

Tuż po tym, co wy nazywacie Wojną Światową II, a my określamy jeszcze jednym rozlewem krwi, Horus znów umarł. Był to już najwyższy czas, gdyż przetrwał on wiele dekad zmian. Byliśmy przygotowani na, co najmniej, wiek pozbawienia nas jego przywództwa — czas spędzony przez niego w Świecie Zmarłych rzadko kiedy był krótkim.

Lecz tym razem został on przywrócony po zaledwie kilku dekadach odpoczynku. Dział w pośpiechu nigdy dotąd nie widzianym, dowodząc swymi siłami przeciwko armii Apopisa. Nikt nie zna powodów tej naglej gorliwości. Wielu jednak wierzy, że musiał mieć widzenie podczas snu, jak się niektórym z nas zdarza i, że widział znaki nadciągającej bitwy z Apopisem.

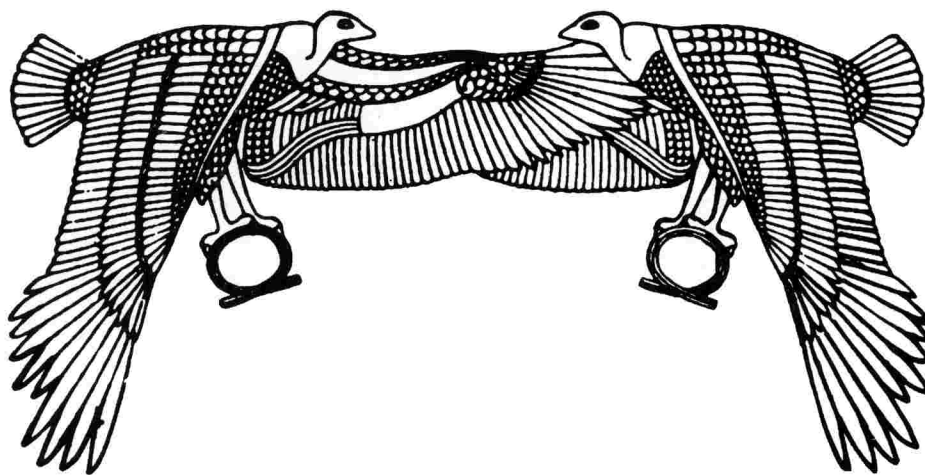
Nie wezwał jeszcze do broni, lecz niedługo roześle wici. Większość z nas jest obecnie przebudzona; więcej, niż było nas od wieków, i wielu z nas powraca do Egiptu. Przemówienie Horusa popadło w zapomnienie, a tęsknota ciągnie nas z powrotem do piasków i rzek, które nas zrodziły i żywiły przez trzy tysiąclecia.

Widziałem znaki. Zwiastują one wojnę.

Ale czy będziemy mieli jakąkolwiek armię? Shemsu-heru przeżyli wiele lat, niektórzy nawet sześć tysięcy. Jesteśmy teraz rozproszeni po całej kuli ziemskiej, prowadzimy życie niemych świadków ludzkiego „rozwoju”. Jednak wraz z każdym nowym życiem wydaje się mieć coraz mniej zdecydowania i ogarnia nas bezsilność. Ci, którym udało się utrzymać zaangażowanie w świecie, często podążają za własnymi sprawami, zwracając uwagę tylko częściowo, jeśli w ogóle, na Horusa.

Przeglądam się moim braciom i siostram i rozmyślam: czy, gdy nadejdzie ostateczna walka z Apopisem, będziemy w stanie stawić się do boju?

A może Apopis już zwyciężył?





ROZDZIAŁ DRUGI ŚWIAT MUMII

*Przybyliśmy wraz ze światem czasu, bezgłośnie przemierzamy mroki wieków,
przybierając liczne maski. Nikt nigdy nie wiedział, że byliśmy wśród was
— aż do dziś.
— Ramirez, Highlander*

Odrodzeni Egiptu nie są jedynymi mumiami Świata Mroku. W rzeczywistości Odrodzeni istnieją od początku czasu i pochodzą z całego świata. Lecz ponieważ Horus systematycznie dążył do stworzenia armii nieśmiertelnych wyznawców, egipskie mumie są zdecydowanie najliczniejsze. Również, chociaż nie wszystkie, mumie Egiptu ofiarowują bezgraniczne oddanie Horusowi i jego walce, Shemsu-heru stanowią większość wśród Odrodzonych. Tak też przewaga kulturalna doprowadziła ich do hegemonii nad społecznością Odrodzonych i wszystkie inne mumie są sądzone według ich norm.

Trzy rzeczy wyróżniają Shemsu-heru od innych Odrodzonych:

- **Sebayet** — ta dydaktyczna księga składa się głównie z *Fragmentów Księgi Izdy*, oraz z innych, pokrewnych jej manuskryptów szczegółowo opisujących pochodzenie egipskich mumii. Obejmuje

wierzenia Shemsu-heru, chociaż poszczególne jej części mogą, od czasu do czasu, być wątpliwe.

- **Wielki Rytuał** — egipscy Odrodzeni zostali powołani do istnienia dzięki rytuałowi stworzonemu przez Anubisa i przekazanemu przez Tota Izdydzie, która ten rytuał wyjawiała. Przez trzy tysiąclecia Kult Izdydy był odpowiedzialny za zachowanie i wykonywanie Rytuału Odrodzenia.

- **Kodeks Horusa** — to legalnie ustalony przez Horusa kodeks, mający pierwszeństwo nad Diasporą egipskich mumii. Ustala cele i zakazy, których muszą przestrzegać wyznawcy Horusa.

Shemsu-heru akceptują wszystkie trzy warunki i właśnie nimi kierują się, dzieląc się na różne społeczeństwa Odrodzonych Świata Mroku.

KABIRI

Kabiri (pojedyncze Kabirus) są odłamem mumii stworzonych przez zdegenerowany wariant Zaklęcia Życia. Otrzymali nieśmiertelność całkowicie niepomni Jyhad czy krucjaty Horusa. Łączy ich wspólne pochodzenie, ale zagadką pozostaje to czy mają wspólne cele. Wydaje się, że wszystkie Kabiri interesują się okultystką, oraz, że utrzymują spontaniczne kontakty ze śmiertelnymi społecznościami, jak Arcanum.

Ci Odrodzeni sięgają wiekiem do szóstego stulecia przed naszą erą, kiedy to grecki mag, podróżujący po Samotrace spotkał człowieka o imieniu Kabirus, który twierdził, iż jest nieśmiertelny. Zawdzięczał swoją nieśmiertelność potężnemu rytuałowi odprawianemu przez najwyższego kapłana egipskiego kultu. Twierdził również, że zna tajniki tworzenia takich, jak on — sekret powierzony mu przez bogów. Mag, biegły w nekromancji, zapisał to, co zrozumiał z opisu rytuału od Kabirusa i następnie powrócił do domu, do Tessaloniki.

Zapiski te — zwane *Tajemnymi Księgami Kabirusa* — stały się częścią nie kończącego się cyklu: *Księgi* leżały by bezużytecznie przez lata, aż do ponownego odkrycia przez jakiś tajemniczy kult. Stworzony by został nowy Odrodzony, a następnie zapiski znów by zniknęły. Tak też, nowo stworzeni Kabiri często poszukiwali starszych, aby ci kierowali nimi w ich nowej, nieśmiertelnej formie, lecz zazwyczaj krótko po tym podążali już własnymi ścieżkami.

Obdarzeni rytuałem pochodzili z całej Europy, a ich stworzenie rozpoczęła się na dwa tysiące lat. Z czasem Shemsu-heru dowiedzieli się o Kabiri, i o ich pochodzeniu. Twierdzili, że bez wątpienia *Tajemne Księgi Kabirusa* są skradzioną wersją Wielkiego Rytuału. Horus od razu ogłosił ich bękartami, poprzysiągł, zgodnie ze swoim kodeksem, odnalezienie i zniszczenie *Tajemnych Ksiąg Kabirusa*, bez względu cenę.

W Renesansie Horus osobiście odnalazł i zniszczył to, co uważał za ostatnią kopię *Tajemnych Ksiąg*. Mimo to powstało jeszcze kilku nowych Kabiri, z których ostatnim był Anglik zwany Winthrop Murray, pierwotnie członek Arcanum. Nikt nie zna z pewnością dokładnej liczby stworzonych Kabiri, ale wierzy się, że jest ich niewiele więcej niż ponad tuzin.

Organizacja: Kabiri nie są w ogóle zorganizowani — są jednym rodem mumii, które łączy tylko wspólne pochodzenie. Nie posiadają poczucia jedności, ani lojalności wobec siebie. Kabiri utrzymują, w niektórych przypadkach, symboliczne kontakty w celu wymiany informacji i podzieleniem się nowymi odkryciami.

Tło: Najstarsi spośród Kabiri są Grekami, lecz wywodzą się również ze wszelkich innych europejskich narodów, ludów, oraz religii — począwszy od najstarszych pogańskich wierzeń Europy, aż po chrześcijaństwo. Każdy obdarzony zaklęciem został wybrany z innego powodu przez inne kulty czy maga. Większość z nich została znaleziona przez wszelakie tajemne kulty, które były zafascynowane sekretami życia i śmierci; dlatego też zazwyczaj posiadają oni filozoficzne i ezoteryczne skłonności. Kabiri są zaliczani do największych, wśród Odrodzonych, uczonych w wiedzy okultystycznej i arkanach.

Cytat: *Widziałem wszystkie cuda świata i jego wszystkie okropności, ale wciąż nie rozumiem mego własnego istnienia. Lecz ja istnieję i odnajdę jeszcze sens mego nie kończącego się życia, które musi być czymś więcej, niż religijną krucjatą liczącą sobie sześć tysięcy lat tyrana, starającego się podtrzymać dobre imię rodu.*

STEREOTYPY:

- Dzieci Apopisa — wcielone szaleństwo; są dobrym powodem, dla którego istnieją Shemsu—heru. Oczywiście, to z powodu Shemsu-heru w ogóle istnieją ci Upośledzeni.

- Ishmaelici — podróżnicy i włóczędzy jak my, chociaż nie do końca, gdyż muszą stawiać czoła ślepej nietolerancji swych własnych braci i siostr.

- Shemsu-heru — twierdzą, iż są naszymi przodkami, a my jesteśmy tylko ich marnymi odbiciami. Lecz nadal uparcie trzymają się dogmatów martwej wiary i oddają cześć jednookiemu szaleńcowi.

- Inni — spotkaliśmy ich i ujrzeliśmy głębie minionych epok w ich oczach: kim są ci, którzy istnieją od początków czasu?

DZIECI APOPIISA

Dzieci Apopisa — zwane również, szczególnie przez swoich wrogów, Upośledzonymi; są mrocznymi, wypaczonymi parodiami Shemsu-heru, stworzonymi przez Seta jako rywale sług Horusa. W rezultacie jednak okazali się czymś więcej, niż się spodziewano: podczas gdy rzeczywiście Upośledzeni są nieśmiertelni, to ich doświadczenia ze Świata Zmarłych całkowicie zmieniły ich psychiki, a ich dusze należą do Apopisa, Niszczyciela Ra. Tych siedmioro — pięciu mężczyzn i dwie kobiety — powróciło ze Świata Zmarłych posiadając moce potężniejsze nawet od tych posiadanych przez Shemsu-heru, i obwołało się, według inkarnacji Apopisa, jako jego słudzy, działający według jego woli.

Set pierwotnie stworzył Upośledzonych, aby służyli mu tak, jak Shemsu-heru służył Horusowi. Jednak są oni potężniejsi niż się spodziewał i również poprzysięgli służbę boskiej mocy. Nadal wspierają, od czasu do czasu, Setytów, lecz ci muszą w pierw negocjować z Apopisem i wykonać dla niego jakieś zadanie w zamian. Niektórzy wierzą, iż Set zna prawdziwe imiona Dzieci Apopisa i wykorzystuje tę wiedzę, by utrzymywać jakąś władzę nad nimi, jak i twierdzą, że Upośledzeni również znają prawdziwe imię Seta i, że owe dwie strony prowadzą od ponad 2000 lat magiczną zimną wojnę.

Podczas gdy Shemsu-heru widzą w Dzieciach Apopisa wcielone szaleństwo, oni sami oczywiście mają na ten temat inne zdanie. Wierzą, iż są wśród niewielu, którzy postrzegają prawdziwe oblicze świata i to właśnie ta klarowność daje im motywację. Świat jest rozłamany i nie jest w stanie sam się uzdrowić. Należy go zniszczyć, wrzucić w ogień stworzenia, aby mógł się z niego narodzić nowy świat.

Stworzono tylko siedmioro Dzieci Apopisa, chociaż krążą przekonujące plotki, iż dodatkowi Upośledzeni zostali spontanicznie stworzeni przez wykrzywione Wielkie Rytuały. Powszechnie wierzy się, iż wyłącznie Set zna rytuał, który doprowadza do powstania Upośledzonych. Nikt nigdy jednak jeszcze tego nie udowodnił. Dzieci Apopisa dążą do poznania tajemnic Wielkiego Rytuału, aby mogły stworzyć więcej takich jak one, a kiedy nie są zajęte spełnianiem życzeń Apopisa, lub wspomaganie Setytów, uparcie poszukują informacji, które pomogły by im odtworzyć rytuał, dzięki któremu powstały.

Niektóre z Dzieci Apopisa są fizycznie zniekształcone, są wręcz potworami; inne na pierwszy rzut oka wydają się bardziej ludzkie, jednak zniekształcenie dotknęło ich dusz. Te Dzieci Apopisa, których ciała uległy potwornym przemianom, zazwyczaj ukrywają swoje deformacje pod elegancko wyciętymi maskami czy ozdobnymi szatami.

Organizacja: Dziećmi Apopisa są Tutu, Podwójnie Okrutny; Hemhemti Grzmiący; Amam Pochłaniacz; Quetu Czyniąca Zło; Hauhra Wykrzywionej Twarzy; Saatetta Sprowadzająca Mroki oraz Kharebutu, Czterokrotny Oszust. Quetu i Saatetta są kobietami, reszta, to mężczyźni. Często działają niezależnie od siebie, lecz zawsze w służbie Apopisa. Dzieciom Apopisa może towarzyszyć albo orszak demonicznych Upośledzonych lub Wyznawców Seta (czasami wszyscy na raz), albo orszak śmiertelnych wyznawców Apopisa, szkolonych w magicznych sztukach.

Tło: Dzieci Apopisa pierwotnie wszystkie były śmiertelnymi Wyznawcami Seta. Zostały stworzone w Aleksandrii, w I w. p.n.e. i wszystkie są pochodzenia egipskiego. Są wśród nich byli kapłani, wojownicy oraz magowie — śmietanka egipskiej społeczności, oraz najlepsi wśród śmiertelnych sług Seta.

Cytat: *Przekroczyliśmy próg czasu i widzimy to, co ma nastąpić. Naszym zadaniem jest przygotować drogę.*

STEREOTYPY:

- Kabiri — są dziećmi. Niech się bawią jak chcą i nie wchodzi w drogę dorosłym.
- Ishmaelici — ujrzeni ścieżkę mądrości i opuścili Horusa; czemu nie podążą nią do końca i nie przylączą się do nas?
- Shemsu-heru — podążają za głupcem, demagogiem, który uparcie trzyma się starożytnych wierzeń i tęskni za światem, którego nigdy nie będzie.
- Inni — ci, którzy nie są z nami, są przeciwko nam.

ISHMAELICI

Nie wszyscy obdarzeni przez Wielki Rytuał podążają za Horusem i jego krucjatą. Dawno temu, niektórzy z pośród Shemsu-heru opuścili drogę wyznaczoną im przez Horusa, w zamian poszukując własnych celów i zainteresowań. Ci mężczyźni i te kobiety głęboko rozczarowali syna Ozyrysa. Chociaż byli zdrajcami w świetle jego świętej wizji, to nadal pozostawali jego dziećmi i nie był w stanie ich zabić. Tak też wygnał ich tak, jak jego ojciec przed nim skazał na banicję Seta za zdradę. Pierwszym był Ishmael i odtąd wszystkim innym, którzy ośmielili się przeciwstawić władzy Horusa nadawano jego imię. Zmuszeni do tułania się poza granicami Egiptu, często byli pierwszymi egipskimi mumiami spotykanymi na innych ziemiach.

Podczas gdy Kult Izdyd powoli stawał się coraz bardziej hojny w wyborze nowych mumii, a szczególnie w okresie ptolemejskim i na początku okresu rzymskiego, liczba mumii, które odrzuciły przywództwo Horusa znacznie wzrosła i one również zostały wygnane jako Ishmaelici. Ci obdarzeni często wywodzili się z szeregów Greków i Rzymian i często wybierali powrót do ojczystych krajów.

Kiedy Horus ogłosił Diasporę i nakazał swym wiernym poddać opuścić Egipt, Shemsu-heru spotkali się z wieloma Ishmaelitami i dowiedzieli się o ich losach na wygnaniu. Niektórzy ustanowili się śmiertelnymi księżętami z armiami na skinięcie ręki i wieloma potężnymi sprzymierzeńcami, inni zaś prowadzili pustelnicze życie, odkrywając tajemnice nieśmiertelności. Oczywiście gdy Horus i jego poddani opuścili Egipt, wielu z Ishmaelitów powróciło do miejsca ich narodzin.





Teraz, kiedy zarówno Shemsu-heru, jak i Ishmaelici, podróżują (lub osiedlili się) po całej Ziemi, jedynym wyróżnikiem między tymi dwoma grupami jest ich lojalność wobec Horusa. Niektórzy z Ishmaelitów nawet walczą ze sługami Apopisa, lecz nadal wypierają się posłuszeństwa wobec jakiegokolwiek kodeksu ustalonego przez władcę, którego uważają za pożałowania godnego tyrana, starającego się dopełnić własnej wendety.

Organizacja: Ishmaelici nie są pod żadnym względem społecznościami; są raczej egipskimi mumiami, które z przeróżnych powodów nie należą do stowarzyszenia Horusa. Mogą podążać jakimi tylko zechcą ścieżkami; często nawiązują kontakty ze sobą, dzieląc wspólny los „wygnańców”, lecz nie posiadają zalegalizowanego kodeksu czy władzy.

Tło: Niektórzy z Ishmaelitów są Egipcjanami z pochodzenia; inni, stworzeni w czasach obcej okupacji, oraz mieszanina się kultur, mogą być Grekami lub Rzymianami. Ishmaelici, podobnie jak i Shemsu-heru, są w różnym wieku — począwszy od najstarszych, po najmłodszą grupę mumii stworzonych przez Wielki Rytuał. Wywodzą się również z wszelkich kultur i posiadają wszelakie wykształcenie, włączając w to sługi i niewolników; nic też w tym dziwnego, że Shemsu-heru postrzegają Ishmaelitów jako zakalę społeczności mumii.

Cytat: *Nasi własni rodacy spoglądają na nas z góry, lecz to nie my jesteśmy ślepyimi gorliwcami, podążającymi za dawno umarłą religią czy prostacką wendetą. Jesteśmy wolnymi mężczyznami i kobietami, podążamy własnymi ścieżkami, gdziekolwiek tylko one nas zawiodą.*

STEREOTYPY:

- Kabiri — są bardzo podobni do nas, wyobcowani i wygnańcy. Oczywiście to my jesteśmy starsi i mądrzejsi, więc powinni traktować nas z pewnym szacunkiem.
- Dzieci Apopisa — są niebezpieczne i opętane. Unikajcie ich; niech oni i Shemsu-heru skaczą sobie do gardeł przez całą wieczność, a my wówczas będziemy mogli zajmować się spokojnie swoimi sprawami.
- Shemsu-heru — co to za bzdury dotyczące Horusa, „Pierwszej Mumii”? Pierwszą egipską mumią był rolnik. Wyznawcy Horusa często miewają górnołotne wizje, lecz patrzą się na nie przez zasłony.
- Inni — nie jesteśmy jedynymi tego rodzaju, gdyż istnieją inni, podobni do nas. Niestety, oni również często wykazują tę krótkowzroczność kulturalną, jaką objawiają wyznawcy Horusa, odmawiając uznania racji i doświadczeń innych.

SHEMSU-HERU

Shemsu-heru, lub Wyznawcy Horusa, posiadają historię liczącą sobie ponad pięć tysięcy lat, a sięgającą prehistorycznego Egiptu oraz epickiej walki między dwoma braćmi, Ozyrysem i Setem, o władzę nad starożytnym Khem. Ich historia została już opowiedziana wiele razy i nie trzeba jej przytaczać ponownie. Pierwszym Odrodzonym tego rodu jest sam Horus i to właśnie on ustalił zasady dla tych wszystkich, którzy podążyliby jego śladami.

Horus ogłosił koniec tworzenia mumii w II w. n.e. i nie uznaje jakiegokolwiek Odrodzonego stworzonego w późniejszych czasach. Nawet, jeśli taki Odrodzony, stworzony po ogłoszeniu dekretu, będzie pragnął wesprzeć jego walkę, potraktuje go jako drugorzędnego oby-

watela (w najlepszym przypadku). Równocześnie z wydaniem tego dekretu ogłosił on szereg innych ustaw, które zostały nazwane *Kodeksem Horusa* — kodeks ten stanowi prawa, według których wszyscy wyznawcy muszą żyć, chyba że zostaną wykluczeni z przymierza.

Wyznawcy Horusa stanowią zdecydowanie największą liczebnie grupę Odrodzonych w Świecie Mroku. Ta ich widoczna hegemonia doprowadziła do arogancji z ich strony — uważają się za najstarsze i najpotężniejsze mumie, jakie zostały kiedykolwiek stworzone, oraz twierdzą, iż są wysłannikami bogów. Nie wszyscy z Shemsu-heru ślepo wypełniają każdy punkt Kodeksu Horusa. W rzeczywistości, niektórzy z jego wyznawców uparcie ignorują te części, które uważają za szczególnie zniewalające i egocentryczne, lecz muszą oni przynajmniej dążyć do wspólnego celu odbudowy Maat i pokonania Apopisa.

Organizacja: Wyznawcy Horusa są słabo zorganizowaną konfederacją, posiadającą wspólny zalegalizowany kodeks, a ich bezsprzecznym przywódcą jest Horus. Podlegający mu przywódcy zwani są wezyrami (po egipsku *djat*) i pełnią role przedstawicieli władzy Horusa w różnych głównych regionach: Ameryce Północnej, Australii, itp. Zazwyczaj, podczas jego śmierci, Horus wyznacza jednego z wezyrów na tymczasowego władcę; ów wezyr otrzymuje tytuł Pierwszego po Królu. Zaledwie tylko kilku z jego wezyrów dostąpiło tego zaszczytu.

Poza tym, jego wyznawcy posiadają względną wolność oraz autonomię. Shemsu-heru liczył czterdziestu dwóch członków (nie wliczając Horusa), chociaż niektórzy z nich nie zgadzają się co do dokładnej liczby tych, którzy są prawdziwie lojalni, i co do stopnia tej lojalności.

Tło: Większość Shemsu-heru to egipscy notable, wywodzący się z Hamito i Semitów. Pozostałymi są często szczególnie, wyróżniający się obywatele. W szeregach Shemsu-heru prócz notabli znajdują się wojownicy, nadworni magowie i kapłani. Rzadko kiedy przyjmowano obcokrajowców do przymierza Horusa i tylko wówczas, kiedy przyjmowali oni egipskie prawa i udowodnili swoją lojalność wobec Maat.

Shemsu-heru byli najbardziej systematycznie tworzonymi Odrodzonymi od czasu największego zaangażowania się Horusa do wyboru kandydatów, którzy mieli dostąpić zaszczytu rytuału. Tak też, pośród nich zazwyczaj są najstarsze z mumii; nie oznacza to jednak, że wszystkie z najbardziej starożytnych mumii są wyznawcami Horusa.

Cytat: *Znaki nadchodzącej wojny są oczywiste. Wielki Wąż, Apopis, przechrzyla głowę i przygotowuje się do pochłonięcia Ra. Stoimy jako ostatni obrońcy Ra i Wojownicy Maat. Naszym wysiłkiem odbudowany zostanie Maat. Niebo i ziemia znów staną się jednym, a Apopis zostanie wygnany i nigdy więcej nie będzie nas niepokoił.*

STEREOTYPY:

- Kabiri — są bękartami stworzonymi przez gorszy rytuał i pochodzą z niższych kultur. Nic też dziwnego, że nie uznają Horusa. Nie istnieje ich wielu i, jeśli nie będą nam przeszkadzali, jesteśmy gotowi zezwolić im na trwonienie ich niezasłużonego daru.

- Dzieci Apopisa — tych siedmioro, zrodzonych w Korupcji, jest niczym trucizna dla Ra. Chociaż jest ich tak niewielu, to ich zdolności szerzenia zniszczenia są olbrzymie. Poznamy ich prawdziwe imiona, aby ich ostateczne zniszczenie nadeszło zanim będzie za późno.

- Ishmaelici — łajdacy i zdrajcy, odwrócili się plecami do swego dobroczyńcy i popuścili w niepamięć powód, dla którego zostali stwo-

rzeni. Lecz biorąc pod uwagę ich pochodzenie, czegoż więcej możemy się spodziewać po motłochu?

- Inni — kim są ci stworzeni Odrodzeni i jak powstałi? Nie rozumiemy ani ich, ani ich motywacji. Dopóki nie będą wchodzili w drogę naszej walki, to będziemy ich na razie ignorować. Jednak, jeśli okażą się wysłannikami Apopisa, to odczują nasz gniew na swych skórach.

INNI

Ze starożytnych kultur Ameryk, Bliskiego Wschodu, południowej Afryki, Azji i z poza wywodzą się inne mumie. Niektóre powstały przez szczęśliwy traf, inne tworzone były naumyślnie. Niektóre twierdzą, iż są wybrańcami bogów, podczas gdy inne uznają tradycje herosów, którzy przeniknęli zasłonę śmierci i powrócili do całkowicie odmienionego życia. Tak, jak egipcjacy Odrodzeni, oni również powtarzają wciąż ten sam cykl życia i śmierci, spędzając połowę swego istnienia w Świecie Zmarłych.

Pomimo iż ci Odrodzeni pochodzą z różnych wieków i różnych ludów, Shemsu-heru w swej dumie określają ich mianem „Innych”. Lecz Shemsu-heru są krótkowzroczni, gdyż niektóre z tych mumii są o wiele nawet bardziej starożytne i uczzone niż oni sami.

Jest ich teraz znacznie mniej, niż było niegdyś. Może osiągnęli Objawienie, a może zostali Zniszczeni — w każdym z tych przypadków osiągnęli spokój, który zdaje się wiecznie wymykać mumiom Egiptu. Nadal jednak kilkoro istnieje i można ich spotkać zarówno na ulicach współczesnego Nowego Jorku, jak i na ścieżkach Nawalnicy.

Organizacja: Każdego z tych „Innych” można przypisać różnym kategoriom, w zależności od ich korzeni kulturowych. Tak też, jak i mumie Egiptu, Odrodzeni Majów, Chińczyków czy wszelkich innych cywilizacji ludzkich uważają się za oddzielne rasy. Tylko i wyłącznie egocentryzm Horusa i jego wyznawców doprowadził do tej kategoryzacji, która uznaje wszystkich obcego pochodzenia Odrodzonych za „Innych”.

Tło: Te mumie mogą się wywodzić z każdego środowiska. Rzeczywiście bardziej prawdopodobnym jest, że poszczególne jednostki były obdarowywane nieśmiertelnością z powodu ich szlacheckiej pozycji czy sławy, lecz tak na prawdę nie ma żadnych ograniczeń dotyczących wyboru.

Cytat: *Za kogo ma się ten żółtodziób, Horus, nazywając się Pierwszym Odrodzonym? Egipcjanie chcieliby sobie przypisać rolę źródła wszystkich cywilizacji świata, lecz ja się urodziłem i umarłem zanim Horus został nawet poczęty, a ścieżkami Xibalba podróżowałem od wielu tysiącleci.*

STEREOTYPY:

- Kabiri — są do nas podobni, lecz nadal młodzi i nierozsądni.
- Dzieci Apopisa — mroczne, ohydne stworzenia, których ciała naznaczone są znakami ich wewnętrznego niepokoju. Hańbią one dar Odrodzenia. Czy doszłoby do powstania takich potworów, gdyby nie działania Horusa?

- Ishmaelici — poczęli postrzegać prawdę, że nieśmiertelność nie powinna być zmarnowana na jedną wendetę.

- Shemsu-heru — posiadają olbrzymi potencjał, gdyby tylko uwolnili się od demagogii ich przywódcy.

KODEKS HORUSA

Oto są przykazania, które Pan objawił Mojżeszowi dla Izraelitów na górze Synaj.

— Leviticus 27:34

Horus, jako ostatni obowiązek przed puszczeniem Egiptu, wydał szereg przykazań, które stały się później znane pod jedną nazwą *Kodeksu Horusa*. Kodeks sam posiada zaledwie dwa tysiące lat, lecz odzwierciedla wcześniejsze trzy tysiące lat wierzeń i nauk Horusa. Zawiera streszczenie tego, czego uczono każdą nową mumię po stworzeniu, oraz przypomina Shemsu-heru o ich celu w życiu.

Kodeks zawiera tylko kilka przykazań, ale jakże rozległych, a Horus wymaga od każdego, kto chce pozostać z nim w przymierzu, by przestrzegał jego kodeksu. Ci, którzy naruszają kodeks, mogą spodziewać się różnych kar, od napiętnowania fizyczną śmiercią (w rzeczywistości jest to tylko symboliczny gest), po prawdziwe unicestwienie — wymazanie prawdziwego imienia mumii.

KODEKS I JEGO OBJAŚNIENIE

I. Jam jest Horus, twój Ojciec, Pierwszy Wśród Odrodzonych. Spełniaj me słowa zawsze.

Shemsu-heru winni są wdzięczność Horusowi, gdyż gdyby nie jego wysiłek, nigdy by nie otrzymali daru nieśmiertelności. Wywodzi się on od bogów i w swej mądrości rozkazał, aby Shemsu-heru się narodził. Shemsu-heru nie powinni podważać jego słów, gdyż posiada wiedzę rozleglejszą niż oni.

II. Walczcie ze Sługami Apopisa we wszelkich ich formach, nieustannie, gdyż oni są przeciwnikami Maat.

To właśnie był powód, dla którego stworzono mumie i on zawsze powinien być ich motywacją. Shemsu-heru są, zgodnie z ich własnymi słowami, Wojownikami Maat.

III. Nigdy nie sprzymierzajcie się z Przekłętymi, gdyż oni są potomkiem Apopisa.

To prawo jest szczególne dla Horusa i ci, którzy je ignorują, szczególnie narażają się na jego gniew. To właśnie wampir przemienił w koszmara życie jego ojca, a Set, będąc wampirem, zniszczył królewską rodzinę. Dla Horusa prawie wszystkie wampiry są śmiertelnymi wrogami, a zatem i wszystkich, którzy za nim podążają. Wyjątkiem są Dzieci Ozyrysa, które poszukują zbawienia od ich przekłętą bytu. Wszystkie inne wampiry należy traktować jako wrogów, ze szczególną pogardą i nienawiścią do Setytów i każdego, kto dzieli przekłętą *vitae* Seta.

IV. Potwierdźcie swoją jedność w Maat: nigdy żaden z Shemsu-heru nie opuści drugiego w potrzebie.

Wyznawcy Horusa są osamotnieni w świecie. Chociaż wywodzą się z różnych generacji, różnych rodów i mogą dzielić ich tysiące lat różnicy wieku, widzą się wszyscy jako bracia i siostry, połączeni przez bogów i wychowani przez Horusa. Także żaden z Shemsu-heru nie powinien nigdy opuścić bliźniego swego w biedzie.

To przykazanie odnosi się szczególnie do tych Odrodzonych, którzy spędzili wiele lat w Duat i zastali swoje ziemskie majątki zaniedbane, a nie ustalili przedtem odpowiednich zarządzeń ze swoimi sługami. Ta jedność Shemsu-heru nie odnosi się jednak tylko do wsparcia finansowego czy opieki nad domem, dotyczy ona również spraw śmierci i życia, a szczególnie walki z Apopisem.

V. Nie pozwól, żeby którykolwiek ze śmiertelników oddawał ci cześć, gdyż czasy bogów już minęły. Nie dopuść również nigdy do tego, by śmiertelna ludność dowiedziała się o naszym istnieniu.

Horus w swej mądrości wiedział, iż nawet najszlachetniejsi z pośród mężczyzn i kobiet obdarzonych darem nieśmiertelności mogą wynieść się nad innych. Lecz mumie istnieją po to, by odbudować Maat, a nie poszukiwać boskiej sławy i władzy. Tylko nikczemni Ishmaelici czy Przekłęci są na tyle egoistyczni, by trwonić dar nieśmiertelności na kolekcjonowanie ziemskich dóbr, niczym dzieci zbierające zabawki.

Również rozsądnym jest utrzymywanie prawdy Odrodzenia w tajemnicy przed śmiertelnikami, którzy nie są w stanie jej pojąć. Nawet należy unikać tak skrajnych ugrupowań, jak Arcanum czy Krąg Orfeusza. W przeciwnym wypadku poznają oni tajemnice zbyt niebezpieczne dla śmiertelników.

VI. Nie twórzcie innych, takich jak my.

Dla wielu to prawo jest niespodzianką, a Horus nigdy nie przedstawił powodów, dla których je wydał. Jednak, dopóki jest on jedynym znającym prawdziwy i kompletny Rytuał Odrodzenia, więcej mumii nie może zostać stworzonych, a skoro wykazał się mądrością we wszystkich innych podjętych dotychczas decyzjach, to powinno się mu zaufać i w tej.

STOSUNEK DO INNYCH

Mumie nie są jedynymi nadnaturalnymi stworzeniami na tym świecie. W rzeczywistości istnieje wiele całkowicie odmiennych stworzeń, z którymi się spotykają — niektóre są nastawione przyjaźnie, lecz inne są wrogami. Wczytajmy się w słowa ishmaelickiej mumii Nebthupta, która rozowodzi się na poniższych stronach nad naturą nadnaturalnych sprzymierzeńców i rywali mumii.

WAMPIRY

Jest to oczywiste i nigdy nie zostanie zbyt wiele razy powtórzone: wampiry należy traktować jak naszych wrogów. Poucza nas o tym pierwsze prawo Kodeksu Horusa.

Jednak w naszej historii istnieje silna tradycja sprzymierzania się z Dziećmi Kaina. Nawet wielu z pośród stronników Jyhada Horusa traktuje każdego nie-umarłego indywidualnie i nie niszczy każdego przypadkowo napotkanego wampira. Aby wyjaśnić; większość mumii traktuje Przekłętych z nie małą dozą podejrzliwości, ale niewielu, poza Horusem, ślepo uważa ich za przeciwników Maat.

Wielu z pośród Shemsu-heru codziennie łamie pierwsze prawo kodeksu Horusa, z przeróżnych powodów. Niektórzy tłumaczą się, że przykazanie Horusa nie dotyczy tych nie-umarłych, którym narzucono ich stan. Te biedne stworzenia starają się tylko przetrwać jak najlepiej swój okrutny los i powinno się nad nimi litować, a nie na nie polować. Wiele mumii — nie osobiście przed Horusem — stwierdza nawet, że traktowanie wszystkich Przekłętych jako „zło” jest dziecinne, prostackie i nie godne nieśmiertelnego.

Inne mumie uważają, że od nie-umarłych można wiele się nauczyć. W czasach Średniowiecza, które Horus w większości przespał, utrzymywano wiele kontaktów z kapadockimi wampirami, których przemyslenia dotyczące natury życia i śmierci głęboko przemawiały do Shemsu-heru.

Istnieje ważniejszy powód, dla którego wszystkie wampiry, które prawie bez wyjątków powinny być naszymi zaprzysiężonymi wrogami, często

stają się sprzymierzeńcami, a nawet przyjaciółmi i powiernikami. Wampiry, jak i mumie, są stworzeniami wieczności. Jest to więc, której nic nie może przełamać. Ci, których mamy zniszczyć, są również tymi, którzy mogą nas najlepiej zrozumieć.

RASA PRZEMIENNYCH

Ej ty, kocie — twoje pazury są dłońmi Horusa,
który pomścił ojca swego — Ozyrysa
i ukarał Seta za zło, które wyrządził.

— zaklęcie uzdrawiania chorego kota, Metternich Stela

Przeziennici są bardzo zawiślaną rasą, z którą ciężko się dogadać. Często ich życia są krótkie, przepełnione przemocą, a ustalenia wynegocjowane z nimi szybko popadają w niepamięć, wraz z kolejnymi pokole-

niami. Nadal są jednak ludem honorowym, a ich dziwny, atawistyczny styl życia często umożliwia im pamiętanie czynów i słów minionych generacji.

Chociaż przeziennici, podobnie jak i my, uważają wampiry za swoich wrogów, to postrzegają ich tylko jako część większego zagrożenia — tego, co zwą Żmijem; bezprawnie naruszającą od wieków harmonię wszechświata siłę zniszczenia. Wówczas oni również są wojownikami Maat, a ich Żmij jest wyraźnie Apopisem. Tak też, chociaż formalnie nie są z nami w przy-

mierz, są bez wątpienia wśród naszych sprzymierzeńców. Lecz rasa przeziennych jest teraz rasą wymierającą i walczy również o swoje własne przetrwanie jak i o przetrwanie świata. Raczej walka o zbawienie a nie wspieranie czyjegoś odwetu, a krucjata Horusa o odbudowanie Maat często nie jest niczym więcej, jak prywatną wendetą. Niektórzy z Shemsu-heru weszli w przymierze z przeziennymi, a nie tylko proszą ich za ledwie o pomoc; gdyż walcząc przeciwko liczным sługom Ap-

OKRUTNA RZECZYWISTOŚĆ

Stosowanie się do Kodeksu Horusa jest jednym z kluczowych czynników różniących Shemsu-heru od Ishmaelitów. Lecz nawet wyznawcy Horusa często odnoszą się tylko w mowie kodeksu i nie żyją dokładnie wedle jego słów.

I. Jam jest Horus, twój Ojciec, Pierwszy Wśród Odrodzonych. Spełniaj me słowa zawsze.

Rzeczywiście?! Horus jest przecież drugą egipską mumią, pierwszą jest rolnik — chociaż on wolałby o tym zapomnieć. Lecz niewielka niezgodność historyczna jest nieistotna. Istotnym jest to, iż słowo Horusa zazwyczaj jest wypełniane, równie często przez szacunek jak i ze strachu.

II. Walczcie ze Sługami Apopisa, we wszelkich ich formach, nieustannie, gdyż oni są przeciwnikami Maat.

Wielu z pośród Shemsu-heru uważa to prawo jedyne prawdziwe i istotne z całości Kodeksu Horusa. Nawet niektórzy z Ishmaelitów traktują ten przykaz z pewnym szacunkiem.

III. Nigdy nie stowarzyszajcie się z Przeklętymi, gdyż oni są pomiotem Apopisa.

Oczywiście to prawo jest łamane prawie codziennie przez mumie, nawet przez wyznawców Horusa, którzy nawiązali pewne stosunki z niektórymi wampirami, widząc w nich raczej ofiary, niż bezimiennych „Przeklętych”. Niestety Horus wydaje się myśleć, że walka o Maat jest drugorzędna względem dopełnienia zemsty za ojca, który prawdopodobnie nie był tym męczennikiem, za którego Horus chciałby, abyśmy go uważali.

IV. Potwierdźcie swoją jedność w Maat: nigdy żaden z Shemsu-heru nie opuści drugiego w potrzebie.

Podtekst: możesz ignorować wszystkich swoich braci i siostry (lub „dzieci” w przypadku Horusa) jak długo tylko

chcesz, dopóki nie będziesz potrzebował od nich wsparcia, a wówczas są oni zobowiązani wyciągnąć cię z opresji. Przynajmniej pomaga to zachować chociaż pozory grzeczności wśród nich.

V. Nie pozwól, by którykolwiek ze śmiertelników oddawał ci cześć, gdyż czasy bogów już minęły. Nie dopuść również nigdy do tego, by śmiertelna ludność dowiedziała się o naszym istnieniu.

Niespodziewanie tylko kilku z Shemsu-heru kiedykolwiek objęło stanowiska u władzy czy bogów — poza wyjątkiem Horusa. Oczywiście Ishmaelici i Kabiri mają w tym wolną rękę i mogą robić co chcą, lecz władza polityczna staje się nieco nudna po kilku stuleciach — to jest poza wyjątkiem Horusa.

A co się tyczy ukrywania się przed śmiertelnymi — no cóż, Horus ma rację. Śmiertelnicy są najbardziej podłą rasą, jaka kiedykolwiek żyła na powierzchni ziemi i kto wie, co mogłoby się stać, gdyby Odrodzeni wylądowali gdzieś w jakiś laboratoriach?

VI. Nie twórzcie innych, takich jak my.

Rzeczywiście. Kabiri prawdopodobnie dręczą Horusa niezmiennie i to nie bez powodu. Spostzegawczy Odrodzeni z pewnością zastanawiają się, czemu Horus ogłosił to prawo. Niektórzy z Ishmaelitów, a nawet niektórzy z Shemsu-heru mówią, iż Horus jest niczym więcej, jak tyranem i chce osobiście kontrolować tworzenie nowych Odrodzonych.

Lecz niektórzy widzą w tym głębszy powód. Mumie istnieją poza naturalnym porządkiem rzeczy; nie należy do naturalnego ciągle powracanie do tego samego ciała. Czyż nie jest możliwym, iż sami wojownicy Maat, z powodu ich nienaturalnej egzystencji, są przeszkodą dla jego odbudowania?

opisa-Żmija mamy większą szansę na odbudowę Maat, niż tylko skupiając swe siły na Dzieciach Kaina.

WILKOŁAKI

Z pośród wilkołaków (lub Garou, jak sami się zwą), Bezszelestni są naszymi największymi sprzymierzeńcami. Ich korzenie sięgają Egiptu, a nasze pierwsze spotkania z wilkołakami dotyczyły ich plemienia. W rzeczywistości przez wiele lat uważaliśmy Bezszelestnych za wszystkie istniejące wilkołaki. Teraz dowiedzieliśmy się już o istnieniu wielu plemion, lecz wciąż najbardziej przyjacielskie stosunki utrzymujemy z Bezszelestnymi (kiedy pozwalają się nam odnaleźć).

KOTOLAKI

Basteci są jeszcze mniej liczni, niż Garou, będąc zniszczonymi albo przez Żmija, albo przez ich „sprzymierzeńców”- Garou. Podczas pierwszych lat wiedzieliśmy o nich o wiele więcej, niż o Garou, gdyż Bubasti — ciemnoskóra rasa ludzi-kotów, biegła w ścieżkach magii — byli bliskimi sprzymierzeńcami Izdy i Horusa. Lecz są odizolowanym ludem i wielu Bastetów uważa ich za wymarłych.

Wiedzieliśmy również o Simba, afrykańskiej rasie ludzi-lwów, gdyż podczas naszych podróży na południe spotkaliśmy się z nimi i zaprzyjaźniliśmy. Chociaż polityka śmiertelnych czasami osłabiała nasze związki, okazali się oni w pełni godnymi zaufania.

Teraz znamy już wszystkie rasy i rozszerzyliśmy nasze przymierze względem nich wszystkich. Oczywiście są oni najmniej stałą rasą wśród przemiennych: mogą być potężnymi wojownikami w walce o Maat, kiedy uda się ich zbudzić z leniwego snu luksusu — a nie jest to łatwe!

MOKOLÉ

Z pośród wszystkich przemiennych, z którymi weszliśmy w przymierze, krokodylulaki są najbardziej chwiejne. Nienawidzą Garou, są sprzymierzeńcami Bubasti i nadal uważają większość ludzi — włączając w to nas — za niewiele więcej niż pożywienie. Mimo to, jeśli podejdziesz się do nich z respektem (i ostrożnie, jeśli wolno mi dodać), a ich wspomnienia o starożytnym królu Sebeku zostaną ożywione, mogą okazać się przydatnymi sprzymierzeńcami. Lecz strzeżcie się! Wiele lat zajmuje odnowa i odtworzenie ciała, które zostało strawione (i wydalone) przez rozłozszczonego Mokolé.

MAGOWIE

Magowie należą do najpotężniejszych śmiertelników, jakich kiedykolwiek możemy spotkać, lecz nie wszyscy, którzy władają magią są tacy sami. Ja, obojętnie, będąc w swym pierwszym życiu nadwornym magiem, posiadam duże zrozumienie tych spraw i postaram się je wytłumaczyć jak najlepiej potrafię.

Magia może wydawać się niektórym szeregiem nadnaturalnych technik — rytuałów, zaklęć, gestykulacji, magicznych słów — wywołujących pewne określone zjawiska. Rozumiana tak, jest w swych efektach przewidywania i tylko w niewielkim stopniu jest elastyczna. Chociaż może osiągnąć zdumiewające poziomy, traci jednak w porównaniu z prawdziwą magią: zdolnością wpływania na rzeczywistość poprzez siłę woli, wywołującą przez to efekty zamierzone przez maga.

W starożytnych czasach było o wiele więcej praktykujących niższą magię, zwaną „hedge magic” (magią poboczną) i wielu z Shemsu-heru wywodzi się z tej grupy. Jednak ta magia jest teraz prawie zupełnie utracona, zastąpiona nową magią nauki. Magowie parający się tą magią mogą dążyć do swych własnych celów, ale prawie wszyscy są pożądanymi władzy, egocentrycznymi śmiertelnikami, którym nie powinno się ufać — chociaż jest wśród nich kilkoro godnych zaufania.

Praktykujący prawdziwą magię są o wiele potężniejsi. Rzeczywistość często zmienia się wedle ich zachcianek, nawet jeśli ostatecznie muszą pochylić czoła przed rzeczywistością consensusu. Magowie starożytności znajdowali się niegdyś pośród naszych najbardziej przydatnych sprzymierzeńców, gdyż ciemne moce, z którymi często walczyli — zwane w ich żargonie Nephandi — są bezsprzecznie agentami Apopisa. Niektórzy z pierwszych magów otrzymali nawet dar nieśmiertelności, lecz, ku ich wielkiemu rozczarowaniu i żalowi, podczas Odrodzenia dowiadywali się, że utracili zrozumienie prawdziwej magii.

Magowie dzielą się teraz na wiele ugrupowań, każde z własną ideologią i celami. A niektórzy z pośród nas wciąż utrzymują serdeczne kontakty z magami Rady Dziewięciu. Euthanatosi, Magowie Śmierci, są zafascynowani nami. Uważają, że oszukaliśmy śmierć i wydostaliśmy się poza naturalne koło życia, i nie mogą się zdecydować czy to oznacza, że jesteśmy zarazą czy też, że jesteśmy cudownymi wyjątkami od naturalnego porządku. Kierowani przez Boga magowie Niebiańskiego Horusa często okazują się przydatnymi sprzymierzeńcami w wojnie przeciwko Apopisowi, którego uważają za kolejne wcielenie Ialdabaotha, mrocznego boga Nephandi.

Niektórzy z nas dostrzegli, iż wojna o Objawienie i wojna o Maat są tym samym. Niestety większość Shemsu-heru i magów jest zbyt zajęta ideologicznymi różnicami, by zauważyć podobieństwa.

NIEUŚPIENI

Cóż można więcej powiedzieć o Nieuśpionych poza tym, że „niegdyś również byliśmy jak oni teraz”?

Dla wielu ludzi śmierć jest w rzeczywistości końcem istnienia, jakie do tej pory znali. Ich dusze opuszczają ciała i osiągają zupełnie inny, całkowicie obcy stan istnienia.

Jednak niektóre dusze przybywają do mrocznego, pełnego cieni wymiaru, w którym nie podobnego do naszego świata i tam zostają uwięzione. To właśnie oni są zwani Nie-uśpionymi, przez niektórych upiorami, a przez innych duchami. Jak wszystkim Shemsu-heru wiadomo, ich świat jest prawdziwie mrocznym i posępnym miejscem. Te upiory są świadome następnego, nieprzewidywalnego stanu istnienia. Niektóre zwą to Transcendencją. Wiedzą jednak, że ryzykują również prawdziwe unicestwienie, również zwane Zniszczeniem.

Miedzy kolejnymi żywotami istniejemy w postaci upiorów i możemy przemierzać Krainę Cienia i podróżować po Nawalnicy jak i inne upiory. Po każdej kolejnej śmierci wita nas Anubis i przewozi bezpiecznie do Amenti, naszej wyspy, schronienia w mrokach Nawalnicy. Lecz Amenti nie jest naszym prawdziwym domem — jest tylko przystankiem, bezpieczną przystanią. Niestety, ci, których znaliśmy za życia nie przychodzą tutaj. Ich droga wiedzie gdzieś indziej. Dla niektórych z nas Amenti jest bardziej więzieniem, niż bezpieczną przystanią i ci marmotrawcy przemierzają mroczne ścieżki Nawalnicy w poszukiwaniu zbawienia.

PRZYWRÓCENI

Istnieje szczególna odmiana upiórów zwana Przywróconymi — upiorami, które powróciły do swych ciał i ożywiły je, by spełnić jakiś tylko im znany cel. Na pierwszy rzut oka wydają się być tacy jak my, lecz mimo to dzielą nas ogromne różnice.

Przywrócenie zamieszkuje ciała, które posiadali podczas życia, jak i my, lecz ich ciała nie są już prawdziwie żywymi. Są nadnaturalnie ożywionymi powłokami, które nie potrzebują żadnych z niezbędnych nam do życia substancji. Są w rzeczywistości ożywionymi zmarłymi, a nie wiecznie Odrodzonymi, jak my. Gdyby rytuały, które Ozyrys poznał w Świecie Zmarłych były inne, lub nieprawidłowo odprawione przez Izydę i Neftydę, to my również moglibyśmy teraz być niczym Przywrócenie.

TRANSCENDENCJA

A co z Transcendencją, której niektóre upiory poszukują, a którą inne odrzucają jako mit?

Nie posiadamy żadnego dowodu na to, iż Transcendencja jest autentycznym przeżyciem. Jednak, według powiedzenia, nieobecność dowodów nie jest dowodem nieobecności. Jedynym co możemy z pewnością stwierdzić jest to, że nic o tym nie wiemy. Nie możemy nawet powiedzieć co w rzeczywistości oznacza Transcendencja. Wierzę jednak, że jest ona uwolnieniem się od cyklu śmierci i odrodzeń, i jest wolnością, by pójść dalej, do następnej naturalnej fazy.

Zadnemu Shemsu-heru nigdy nie udało się osiągnąć tego stanu. Te czterdzieści dwie mumie, które sprzymierzyły się z Horusem, są z nami po dziś dzień. Co się zaś tyczy innych — nic nie wiadomo. Nie znamy dokładnego ich cenzusu, lecz większość z najbardziej znanych mumii, Kabiri czy też Ishmaelici, jest również wśród nas. Ci, którzy wydawali się, że na zawsze odeszli, niespodziewanie pojawiają się twierdząc, iż badali najodleglejsze, najbardziej odległe regiony Krainy Cienia.

FAE

Niewiele wiemy o fae; są tajemniczym ludem. Od najdawniejszych czasów spotykaliśmy się z eshu, wędrownymi bazarzami, którzy przynosili opowieści o odległych cudach i starożytnych horrorach. Prowadzą własne wojny, które dla wielu Shemsu-heru wydają się blahymi. Poszukują ucieczki w fantazję i wyobraźnię, zbyt poddając się emocjom i kaprysom. Ponadto fae twierdzą, iż jesteśmy jednymi z Marnotrawnych, lub zagubionych przemiennych.

Przez całe tysiąclecia staraliśmy się poznać ich kosmologię i spojrzenie na świat, i zaprzyjaźniliśmy się z wieloma z rasy przemiennych. Wierzmy iż to, co przemienni określają mianem Rozdarcia, kiedy światy ducha i ciała zostały rozdarte, doskonale oddaje to, co my postrzegamy jako przewrót Maat.

ŚMIERTELNICY

Żyjemy w świecie śmiertelników, a jednak dzieli nas cały świat różnic. Chociaż w większości nasze istnienie nie jest znane ludzkiej populacji, to w naszej historii można znaleźć pewne wątki, które przeplatają się wraz z wątkami śmiertelnej społeczności.





KULT IZDY

Kult Izdy przetrwał pięć tysięcy lat, poczynawszy od jego pierwotnego założenia przez Horusa i potężną Izdę. Historia kultu jest zbieżna do naszej pod wieloma względami, upadając i powstając znów na przestrzeni wieków. Kult Izdy osiągnął swój polityczny zenit w okresie Średniego Państwa, natomiast kulturowy — podczas panowania Ptolemeusza i Rzymian, kiedy to popularyzował i szerzył czczenie Ozyrysa, Umierającego i Powstającego Boga. To właśnie liczni wyznawcy Ozyrysa werbowali i inicjowali nowych członków, a wraz z szerzeniem ich wpływów szerzyły się wpływy kultu. Lecz wówczas Set przeprowadził swój ostatni zdraziecki atak, podczas którego skradziono tajniki Wielkiego Rytuału i zamordowano ostatniego kapłana.

Kiedy Horus odrodził się, dostrzegł potrzebę kultu i prędko go odnowił, chociaż zdecydował się zachować tajniki Wielkiego Rytuału przed nowymi jego członkami. Z czasem kult rozprzestrzenił się, a jego członków można było znaleźć nawet wśród Rzymian i Greków, wspierających Shemsu-heru gdzie i kiedykolwiek tylko mogli.

Niestety, kiedy chrześcijaństwo stało się dominującą religią w starożytnym świecie, Kult Izdy został zmuszony do zejścia do podziemi. Chrześcijańskie prześladowania doprowadziły prawie do jego upadku, lecz szybko nauczył się on rozwijać i dostosowywać, przybierając swe nauki w formy metafor i alegorii. Niektórzy z jego członków przeszli nawet na chrześcijaństwo, dostrzegając niepodważalne analogie między chrześcijańskimi, a ozyriańskimi mitami, tworząc w ten sposób nową, łączącą obie religie wiarę.

Kult Izdy posiada strukturę hierarchiczną; jego członkowie posiadają różny stopień wtajemniczenia, a przywódca, który obiera aktualne cele i zajęcia kultu, zwany jest najwyższym kapłanem. Kult przyjmował wszystkich na członków, poczynawszy od tych, którzy nie posiadali żadnych zdolności magicznych, a skończywszy na tych, którzy je posiadali. Wszyscy, którzy chcieli służyć kultowi byli przyjmowani z otwartymi rękoma. Według historii i tradycji, najwyższy kapłan był jednym z prawdziwych magów, zdolnym czynić cuda. W rzeczywistości to właśnie on odprawiał Wielki Rytuał. Odkąd Horus zdecydował nie wyjawiać Wielkiego Rytuału członkom kultu — zresztą ku ich wielkiemu rozczarowaniu — najwyższy kapłan nie pełni już tej zaszczytnej roli. W rzeczywistości tylko kilku prawdziwych magów jest obecnie członkami kultu. Mimo to, najwyższy kapłan nadal jest jednostką wysoce wyszkoloną w sztuce magii.

Po wiekach zmniejszającej się liczby członków, kult znów powoli się rozrasta, skupiając swą działalność wokół Aleksandrii. Zawsze wspomagał Shemsu-heru, którzy uważają jego członków za wiernych sprzymierzeńców: strzegli oni naszych martwych ciał i walczyli z naszego boku z pomiotem Apopisa. Chociaż Horus traktuje ich jak dzieci, rozwinęli się i powinno się ich uważać za równych w walce o odbudowę Maat.

ARCANUM

Arcanum generalnie wieźdzą o naszym istnieniu dzięki zabiegom pewnej nie nazwanej mumii, apatycznej względem surowego Kodeksu Horusa. To właśnie od niej pewien Anglik dowiedział się o Shemsu-heru i osiągnął nieśmiertelność. Ów Anglik pozostaje neutralny względem walki Horusa i wszystkie kontakty, jakie nawiązuje z Shemsu-heru, bez wyjątków, służą tylko jego intelektualnej próżności.

Arcanum, od czasów jego założenia, pozbierał wiele tajemnic — arkan z całej kuli ziemskiej. Jego założyciel sam jest niesamowicie stary, a może

nawet wieczny, chociaż nie tak jak Shemsu-heru. Osiągnięcia tej społeczności zawierają wiele, co mogłoby się przydać wyznawcom Horusa w ich walce z Setem, a co by mogło się okazać równej wartości, gdyby zostało skierowane przeciwko Odrodzonemu. Jednak Arcanum traktuje swoją wiedzę jak chciwiec złoto, gromadzi je bez żadnego widocznego celu.

Horus przestrzegł Odrodzonych przed kontaktami z Arcanum i surowo zabronił (w zgodności ze swoją naturą tyrana) jakichkolwiek prób jego infiltracji. Wykazał w tym jednak mądrość, gdyż Arcanum posiadają wielu własnych agentów i bez wątpienia mumia-szpieg długo by nie pozostawała nie wykryta.

Pogłoski mówią, iż kopia Tajemnych Ksiąg Kabirusa znajduje się zbiorach Axis Mundi, przesadzonej biblioteki okultystycznej Arcanum; lecz krąży wiele pogłosek o tej bibliotece i niewiele z nich będzie można kiedykolwiek sprawdzić.

SPÓŁECZNOŚĆ LEOPOLDA

Ci dobrze uzbrojeni fanatycy ze Społeczności Leopolda w rzeczywistości nie wiele się różnią od Horusa. Może właśnie dlatego ten gardzi nimi i unika ich. Chrześcijańscy wojownicy Inkwizycji mogliby być potężnymi sprzymierzeńcami Horusa, i na wzajem. Niestety, obie strony są zbyt zaślepięte własnymi ideologiami, by mogło to kiedykolwiek nastąpić.

Do tej chwili najlepiej będzie jednak dla wszystkich mumii, jak będą unikały Społeczności Leopolda. W najlepszym przypadku uznaliby oni Shemsu-heru za pogańskich czarowników; w najgorszym zaś Inkwizycja ochrzciłaby Shemsu-heru pomiotem Szatana lub innym podobnym mianem. Unikajcie ich i pozwólcie im prowadzić ich krótkie żywoty.

KRĄG ORFEUSZA

Podobnie jak Arcanum, Krąg Orfeusza jest społecznością scholastyków. Lecz, podczas gdy Arcanum poszukują wszelkiej ezoterycznej wiedzy, to Krąg Orfeusza zadowala się wiedzą dotyczącą życia po śmierci. Pragnąc poznać tajemnice śmierci, regularnie zapuszczają się do Świata Zmarłych.

Krąg Orfeusza wie więcej o naszym istnieniu, niż Arcanum — coś, co zaskakuje wielu. Na jego członków składają się członkowie innych społeczności, nawet tych nadnaturalnych. Do kręgu Orfeusza należą wampiry, upiory, a nawet magowie, chociaż są szczególnie mało świadomi istnienia innych. Można podsumować, iż Krąg dowiedział się o naszym istnieniu nie tylko od jego nadnaturalnych członków, lecz i od kilku z pośród nas, którzy przyłączyli się do kręgu.

Niestety trudno jest udowodnić tę teorię. Krąg Orfeusza być może należy do najbardziej tajemniczych grup istniejących, chociaż nie udało się im ukryć faktu ich istnienia przed Odrodzonymi, a jego członkowie składają wiążące w mistyczny sposób przysięgi dyskrekcji.

Niektórzy czasami zastanawiają się, co by się stało, gdyby wszystkie odmienne grupy śmiertelników — a jest ich o wiele więcej, niż zostało wyżej wymienionych — pewnego dnia połączyły w jedność całą zebraną wiedzę.

ŚWIAT MUMII

Kiedy Horus obwieścił Wielką Diasporę, on i większość Shemsu-heru, opuścili Egipt i wyruszyli w cztery strony świata. Nie byli oczywiście pierwszymi mumiimi, które opuściły Egipt, gdyż Ishmaelici przemierzali świat daleko poza granicami Egiptu od najdawniejszych czasów, a i przypadkowi posłańcy byli wysyłani przez Horusa do odległych

nacji. Lecz to było pierwsze masowe exodus wyznawców Horusa. Podróże zawiodły ich w wiele miejsc i chociaż dzieliły ich tysiące mil, zawsze byli w stanie porozumiewać się przez sny czy magię, tak, że nigdy nie byli na prawdę osamotnieni.

Kilku wyruszyło na południe od Sahary, a kilku na zachód, poprzez oceany, do Ameryk. Inni powędrowali na wschód, przez Azję. Lecz ci byli mniejszością i nie pozostawali tam długo.

Większość podążyła za tym, co będzie później zwane „cywilizacją Zachodu” — przez Grecję i Rzym, do Europy. Pod koniec Średniowiecza Shemsu-heru posiadali przedstawicieli w większości z ważniejszych regionów Europy. Podczas gdy znaczenie Ameryki rosło, coraz więcej wyznawców Horusa tam się osiedlało. Sytuacja nie uległa zmianie od około wieku. Chociaż Shemsu-heru można teraz spotkać prawie wszędzie na świecie, ustalili oni kilka własnych ośrodków władzy.

EGIPT

Nie wszyscy Shemsu-heru opuścili Egipt. Niektórzy, choć wciąż lojalni wobec swego przywódcy, wybrali pozostanie w swej ojczyźnie, aby tam móc kontynuować swoje studia nad ścieżkami magii lub istoty śmierci. Wybudowali sobie monumentalne sanktuaria i niechętni byli opuszczaniu ich.

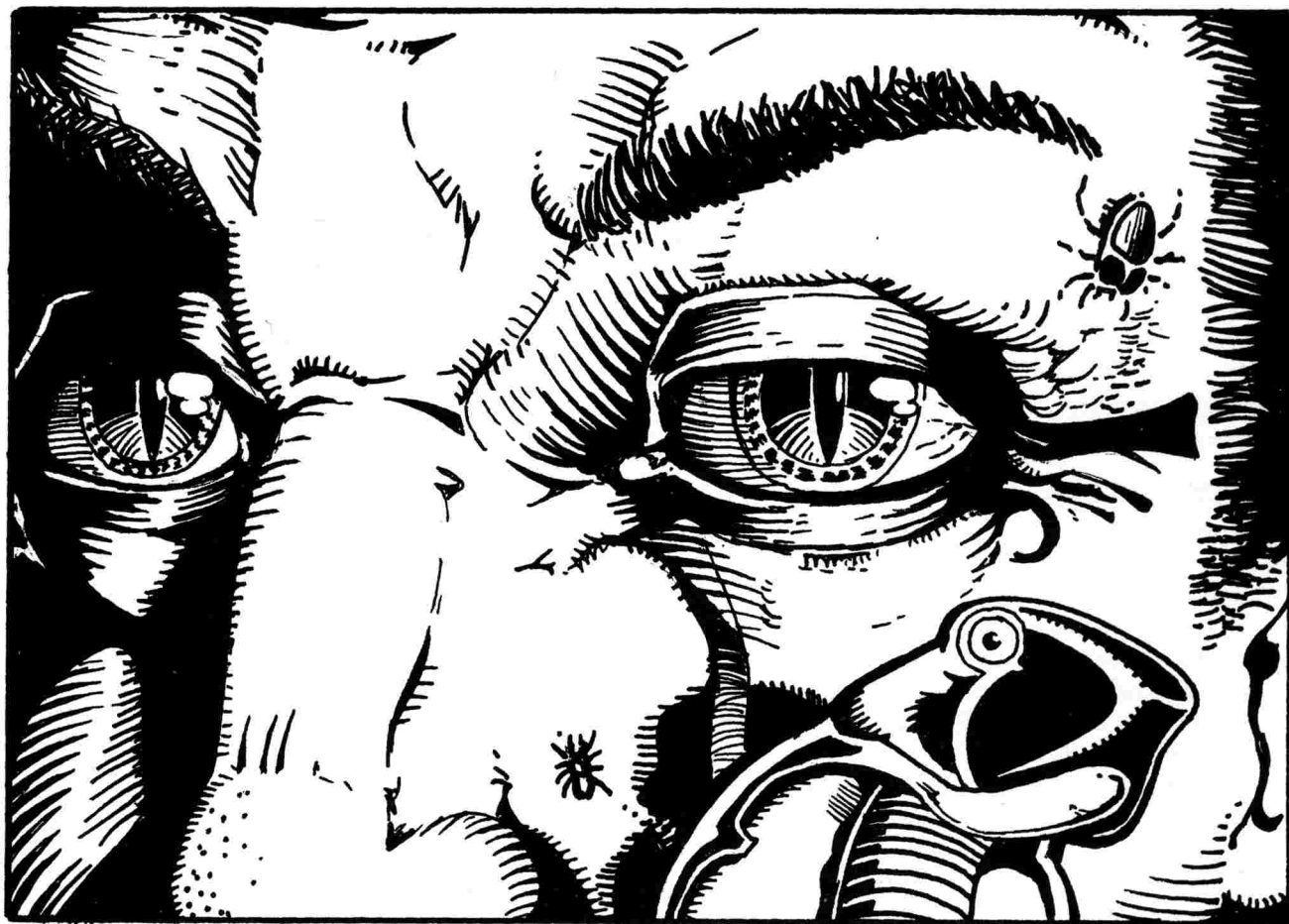
Lecz Horus poprosił kilku ze swoich wyznawców, by pozostali, aby mógł zawsze mieć przedstawicieli w swej ojczyźnie, gdyby zaszła taka potrzeba. A owi mężczyźni i kobiety osiedlili się w Aleksandrii. Przez wieki Aleksandria pozostawała egipską stolicą dla Shemsu-heru, nawet wbrew temu, że była zbudowana przez obcokrajowca. Nawet po wzniesieniu Kairu i zdobyciu sławy przez to miasto, Shemsu-heru pozostawali rozlokowani w Aleksandrii.

Wyznawcy Horusa w Egipcie mają wiele obowiązków. Są strażnikami historii i ojczyzny. Są obrońcami licznych tajemnic pozostawionych przez Horusa i Shemsu-heru. Ich zadaniem jest odnajdywanie i zachowywanie artefaktów służących do walki z Przeklętymi, oraz pilnowanie miejsc spoczynku, które są wciąż zamieszkiwane przez niektóre starożytne mumie. Horus i jego ludzie przebywali w Egipcie przez jakieś cztery tysiące lat i pozostawili po sobie wiele rzeczy, które mogłyby być użyte przeciwko im: tajemnice wyryte w kamieniu, magiczną broń i przedmioty zagubione w piaskach pustyni i w czasie, tomy wypełnione zakazaną wiedzą. Wszystko to należało zachować przed innymi, śmiertelnymi czy nadnaturalnymi.

Lecz słudzy Horusa pozostający w Egipcie robią o wiele więcej, niż tylko służą za kustoszów. Są przednią strażą, strzegącą przed Setytami, wciąż borykającą się z nimi. Muszą pozostawać w ciągłej gotowości na wypadek przebudzenia się Seta w Egipcie; a jeśli to nastąpi to Horus bez wątpienia powróci, by stoczyć to, co ma być ostatnią bitwą.

EUROPA

Szwajcaria jest europejską stolicą dla Shemsu-heru od prawie trzech wieków — odkąd Horus osiedlił się niedaleko Genewy. Nadal zamieszkuje okazałą posiadłość, potężnie ufortyfikowaną przed psychicznymi i magicznymi napadami. To właśnie z tej posiadłości kieruje poczynaniami swych wyznawców na całym świecie i przygotowuje się do ostatniej walki z Apoisem.



Poza tym, Shemsu-heru są rozproszeni po całej Europie. Niektórzy prowadzą życie podróżników, przemieszczając się wciąż z jednego kraju do drugiego. Inni znaleźli miejsca im odpowiadające i tam też pozostają. Anglia, Francja i wszystkie ważniejsze kraje europejskie posiadają wśród swych obywateli jednego lub rzadko więcej Shemsu-heru, których główne miasta szczególnie przyciągają możliwością wykorzystania ich statusu ekonomicznego, politycznego i kulturowego. Oczywiście może to wystawić Shemsu-heru na kłopoty z wampirami, które mogły ustalić sobie stanowiska władzy w tych samych miastach. Lecz taka jest kolej rzeczy i w rzeczywistości sprzyja ona mumiom, które biorą udział w Jyhad Horusa.

Do niedawna unikali oni Europy Wschodniej. Wczesne spotkania podczas Średniowiecza pozostawiły Shemsu-heru przerażonymi i zastraszonego i przez wiele lat byli oni niechętni powrotom w tamte strony. Lecz teraz, kiedy Zachód odkrywa ponownie ziemie Europy Wschodniej, Shemsu-heru zmieniają swoje spojrzenie. Nic też w tym dziwnego, że podczas gdy Shemsu-heru stronili od Europy Wschodniej, kilkoro z pośród Kabiri już dawno ustaliło tam swoje domeny.

AMERYKI

Bez wątpienia Północna Ameryka dla mumii znacząco wzrosła na wartości. Można tam znaleźć przynajmniej połowę Shemsu-heru, jak również i wielu Ishmaelitów. Także i Kabiri znaleźli swoje drogi do „Kraju Szans”, gdzie zazwyczaj zbierają się wokół ważnych ekonomicz-

nie lub politycznie ośrodków. Tak też można ich znaleźć we wszystkich większych miastach Ameryki Północnej: w Waszyngtonie, Nowym Jorku, Chicago, Toronto — każde miasto, które ma jakieś znaczenie wśród śmiertelników, przyciąga Odrodzonych.

Egipscy Odrodzeni zazwyczaj unikają rejonów Ameryki Środkowej i Afryki Południowej, jeśli tylko mogą. Na tych ziemiach, w przeciwieństwie do Ameryki Północnej, starożytni Odrodzeni pochodzenia indiańskiego wciąż utrzymują władzę i nie są przychylnie nastawieni do mumii z Egiptu, które chciałyby się ogłosić władcami wszystkich Odrodzonych. Niektórzy z Ishmaelitów zawędrowali do tych ziem i donoszą o próbach nawiązania kontaktów z Władcami Xibalby i ich krewnymi, lecz są to, w najlepszych przypadkach, ściśle strzeżone spotkania.

WEZYROWIE

Wraz z osiedlaniem się Odrodzonych w coraz to innych regionach ziemi, Horus spostrzegł zapotrzebowanie na lepszy sposób monitorowania poczyną swych wyznawców. W tym celu wyznaczył wezyrów, lub inaczej premierów, którzy działają jako przedstawiciele jego władzy. Do obowiązków wezyrów należy pilnowanie przestrzegania Kodeksu Horusa, asystowanie Shemsu-heru w potrzebie oraz monitorowanie działalności nadnaturalnych stworzeń.

Stanowisko wezyra nie jest dożywotnie, tylko dotąd, dopóki Horus będzie uważał je za konieczne i odpowiednie. Niektórzy z wezyrów

UNIWERSYTETY I MUZEA

Shemsu-heru często zbierają się wokół miast posiadających ważne zbiory muzealne, a szczególnie te dotyczące archeologii egipskiej. Dzieje się tak po części z powodu nostalgii, lecz głównie powodowane jest to chęcią zachowania swoich tajemnic. Archeologowie mają szczególny talent do odkrywania rzeczy, które powinno pozostawić się w spokoju, takie jak przedmioty przepelnione Hekau, papirusy zawierające starożytne zaklęcia itp. Zeschnięte khat kilku mumii wciąż wystawiane są w niektórych muzeach, a Shemsu-heru niecierpliwą się, chcąc je prędko odzyskać.

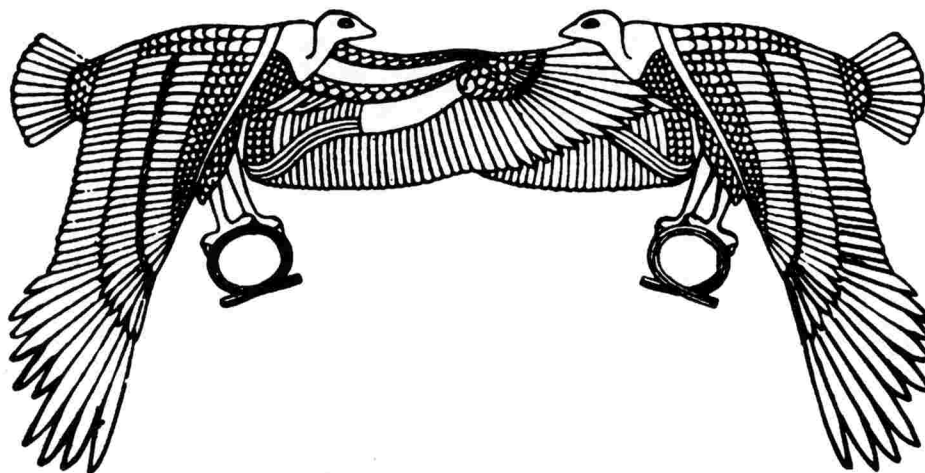
zachowali swoje stanowiska przez wieki, podczas gdy inni tylko przez kilka dekad.

Horus obecnie wyznaczył wezyrów dla następujących regionów:

- Ameryki Północnej — ów wezyr monitoruje Stany Zjednoczone i Kanadę.
- Meksyku — meksykański wezyr zajmuje się wszystkimi sprawami na terenach Meksyku, Ameryki Środkowej oraz Południowej.

Chociaż działalność Shemsu-heru jest tam ograniczona do minimum, to stanowisko to jest niezmiernie ważne w celu monitorowania ogólnego stanu rzeczy w owych regionach.

- Egiptu — wezyr Egiptu monitoruje wszelką działalność w całej Północnej Afryce.
- Afryki — ów wezyr odpowiada za tych kilku Shemsu-heru, którzy przebywają na południe od Sahary.
- Zachodniej Europy — chociaż Horus przebywa w Szwajcarii, to nie zajmuje się osobiście wszystkimi sprawami dotyczącymi jego europejskich wyznawców, pozostawiając te sprawy komu innemu.
- Wschodniej Europy — obowiązki tego wezyra znacznie wzrosły na wadze wraz ze zmianami politycznymi ostatniej dekady. Wezyr Wschodniej Europy usilnie stara się przekonać Horusa, by wyznaczył oddzielnego wezyra do monitorowania krajów byłego Związku Radzieckiego.
- Azji — azjatycki nadzorca obecnie znajduje się w Hongkongu. Jest to raczej symboliczne stanowisko, gdyż niewielu Shemsu-heru kiedykolwiek podróżuje przez Azję, a działalność nadnaturalnych stworzeń w tym regionie świata często pozostaje niezbadana przez egipskie mumie.
- Australii — ten wezyr monitoruje wydarzenia na terenie Australii oraz Indonezji.







ROZDZIAŁ TRZECI: BOHATER

*Przemierzałam tę ziemię przez dwa tysiące lat — mą jest mądrość wieków.
— Apokalipsa, Cable (wydanie 35.)*

Tworzenie bohatera w **Mumii** jest podobne do procesu w innych systemach gier narracyjnych. Istnieje jednak kilka różnic.

Większość z mumii, gdy zaczyna się gra, jest już niezmiernie stara i przeżyła niezliczoną liczbę bytów, które zalicza się do preludium. Nawet jeżeli nie były ożywione przez cały ten czas, to mają one doświadczenia zebrane na przestrzeni wieków. Aby to odzwierciedlić, bohaterzy **Mumii** posiadają więcej punktów do przeznaczenia na pewne dziedziny, niż ich odpowiednicy w innych Grach Narracyjnych. Nowo utworzony bohater — mumia, prawie zawsze będzie bardziej potężny, niż nowo powstały bohater **Wampira**, **Wilkołaka**, **Upiora** czy **Przemiennego**.

Wyjątkowy w **Mumii** jest również pierwotny zawód bohaterów. Jest to rzemiosło lub profesja, którą zajmował się bohater w starożytnym Egipcie, w życiu poprzedzającym Pierwszą Śmierć. Niektóre z nich przypominają współczesne zajęcia, podczas gdy inne różnią się znacznie. Ów zawód podsuwa dogodny pomysł na Rolę bohatera, zalecaną pierwszorzędną klasę Atrybutów oraz zestaw Zdolności, z których powinno się wybierać.

Ostatecznie bohaterzy **Mumii** posiadają pewne wyjątkowe Cechy: Sekhem, Ba i Ka, które mają wiele do czynienia z magią, śmiercią oraz odrodzeniem.

DO DZIELA

W podręcznikach do każdej z pięciu gier narracyjnych podane jest pięć podstawowych założeń na początku rozdziału *Bohater*, w podrzdziale *Do dzieła*. W przypadku *Mumii* kilka z tych założeń wymaga pewnego dostosowania.

- Bohaterowie *Mumii* nie mogą posiadać dowolnego wieku, ani wywodzić się z dowolnej grupy kulturowej. Mumie prawie zawsze będą stare na tysiące lat (choć mogą wyglądać prawie na każdy wiek!) oraz prawie zawsze urodziły się i zmarły Pierwszą Śmiercią w starożytnym Egipcie. Za zgodą Narratora bohaterowie mogą pochodzić z innych czasów i innego miejsca, lecz wtedy stanowią wyjątki.

- Większość bohaterów w Grach Narracyjnych rozpoczyna grę z bardzo małą lub wcale żadną wiedzą dotyczącą tego, czym się stali, lub czym są. Życie, śmierć i odradzanie się kilka razy w trakcie preludeum oznacza, iż nowo powstały bohater *Mumii* będzie bardziej świadom swej natury, niż nowo powstały bohater jakiegokolwiek innej Gry Narracyjnej.

- Jeśli mumia kontrolowana przez gracza ma dołączyć do grupy bohaterów, którzy nie są mumiami, to gracz i Narrator powinni poświęcić czas na przedyskutowanie związków między mumią, a grupą oraz jakie wspólne niebezpieczeństwo łączy wszystkich bohaterów. Mumia musi mieć jakiś powód, by przyłączyć się do grupy, a ta zaś, musi mieć jakiś powód, by przyjąć mumię na członka.

SZKIC TWORZENIA BOHATERA

KROK PIERWSZY: KONCEPCJA BOHATERA

Kim jesteś?

- Tożsamość: kim jesteś; czym się stałeś?
- Zawód: kim byłeś podczas Pierwszego Życia i co udało ci się zachować z tego istnienia?
- Natura i Postawa (dowolny): jaką masz osobowość?

KROK DRUGI: ATRYBUTY

Jakie są twoje podstawowe możliwości?

Ustal według ważności trzy kategorie Atrybutów:
Pierwszorzędne 7, Drugorzędne 5,
Trzeciorzędne 3

- Określ Cechy Fizyczne: Siłę, Zręczność, Odporność; rozpocznij od automatycznego nadania jednego punktu każdej cesze.
- Określ Cechy Społeczne: Charyzmę, Manipulację, Wygląd; rozpocznij od automatycznego nadania jednego punktu każdej cesze.
- Określ Cechy Mentalne: Percepcję, Inteligencję, Refleks; rozpocznij od automatycznego nadania jednego punktu każdej cesze.

KROK TRZECI: ZDOLNOŚCI

Co potrafisz?

Ustal według ważności trzy kategorie:
Pierwszorzędne 20, Drugorzędne 15,
Trzeciorzędne 10

- Określ Talenty: twoje wrodzone Zdolności.
- Określ Umiejętności: twoje wyuczone Zdolności.

- Określ Wiedzę: Zdolności, które studiowałeś i zapamiętałeś.

KROK CZWARTY: ATUTY

Pod jakimi względami jesteś wyjątkowy?

- Określ Ścieżki Hekau: trzy punkty plus jeden dla Nekromancji.
- Określ Cechy Pozycji: sześć punktów; możliwe do wyboru Cechy Pozycji mogą być ograniczone przez koncept sagi.
- Określ Cechy Charakteru: Pamięć, Uczciwość oraz Radość. Siedem punktów do przydziału wedle życzenia gracza (wszystkie Cechy Charakteru posiadają automatycznie po jednym punkcie).

KROK PIĄTY: WYKOŃCZENIA

Jeszcze kilka ostatnich szczegółów

- Określ podstawową Siłę Woli = Uczciwość + Radość
- Określ podstawowe Człowieczeństwo = Pamięć + Uczciwość
- Określ podstawowe Sekhem = 3
- Określ Ba = wynik jednego rzutu kostką
- Określ podstawowe Ka = 5
- Rozdziel swoje dodatkowe 30 punktów: zwiększ poziom istniejących Cech i, jeśli chcesz, uzyskaj nowe Cechy.
- Zdobądź Zalety lub Wady (opcjonalne)
- Zdobądź podstawowe czary (patrz Rozdział Czwarty)

KROK PIERWSZY: KONCEPT

Tworzenie bohatera rozpoczyna się od konceptu: pomysłu — nie ważne jak nieokreślonego, kim jest twój bohater. Proces tworzenia bohatera ma ci pomóc w skonkretyzowaniu tego pomysłu, a wraz z rozwojem sagi i lepszym poznawaniem bohatera będziesz nadawał mu coraz pełniejszy wizerunek.

Koncept bohatera polega na odpowiedzeniu na trzy podstawowe pytania: kim jesteś (Tożsamość), kim byłeś (Zawód), oraz jaki jesteś (Natura i Postawa)?

TOŻSAMOŚĆ

Starożytni Egipcjanie rozkoszowali się nadawaniem imion i tytułów. Szczególnie faraoni przybierali oszałamiające ilości imion oraz tytułów — każde o własnym znaczeniu i mocy — przeznaczonych do używania w odpowiednich sytuacjach. Ren, lub prawdziwe imię, było uważane za część duszy człowieka.

Na karcie bohatera **Mumii** znajdziesz miejsce na trzy imiona:

- **Bieżące Imię** — również zwane pseudonimem. Jest ono imieniem lub przydomkiem, pod którym obecnie znany jest bohater. Mumie rutynowo adaptują pseudonimy powszechne w obecnym im czasie i miejscu, aby uniknąć zwrócenia na siebie uwagi. Ktoś zwący się Tchatcha-em-anh wywołałby pewne zainteresowanie, nawet w tak kosmopolitycznym mieście, jak San Francisco.

- **Pierwotne Imię** — jest to imię, pod którym postać była znana podczas swego Pierwszego Życia i, pod którym bohater będzie znany innym mumiom.

- **Prawdziwe Imię** — lub ren, to nierozłączna część istnienia bohatera. Cokolwiek przytrafi się prawdziwemu imieniu bohatera, wpłynie na właściciela owego miana. Jest to podstawa Ren-hekau (patrz: rozdział czwarty), jak i doskonały powód do zachowania prawdziwego imienia w tajemnicy. Gracze mogą pozostawić to miejsce na karcie niewypełnione, chociaż Narrator ma prawo znać prawdziwe imię każdego bohatera.

Również powinno się tutaj odnotować rok narodzin oraz pozorny wiek.

Rok Narodzin można wybrać dowolnie: z przedziału od VI w. p.n.e., po II w. AD. Zakres ten można zawęzić lub poszerzać, zgodnie z zaleceniami Narratora i wymogami sagi.

Pozorny Wiek określa na ile lat *wygląda* bohater — charakterystycznie wiek bohatera podczas Pierwszej Śmierci. Stanie się mumiom oznacza koniec fizycznego postarzania się na zawsze.

ZAWÓD

Podczas Pierwszego Życia bohater wykonywał jakiegoś rodzaju zawód. Bez wątpienia od tej pory bohater miał wiele możliwości, aby osiągnąć biegłość w dodatkowych dziedzinach oraz zdobyć wszechstronną wiedzę w przeciągu licznych żyć, lecz pierwotny zawód w dużym stopniu wpływa na określenie cech, jakie posiadał wkraczając w egzystencję mumii.

Zawód zapewnia również dobre odniesienie podczas tworzenia osobowości bohatera, postawy i zainteresowań oraz innych nie nama-



DUSZA

Takoż... człowiek składał się z naturalnego ciała, ciała duchowego, serca, sobowtóra, cienia, nienamacalnego ciała lub duszy, postaci oraz imienia. Wszystkie one były jednak zawsze nierozłączne, a dobrobyt każdej pojedynczej części był związany z dobrobytem wszystkich.

— E.A. Wallis Budge, *The Egyptian Book of the Dead* (Wstęp)

Ciało, zgodnie z wierzeniami starożytnych Egipcjan, składało się z wielu części:

- **khat** — samo fizyczne ciało, podlegające rozkładowi.

- **sahu** — ciało duchowe, wieczne i nie ulegające rozkładowi. To właśnie sahu może wstąpić do nieba i przyłączyć się do kompanii bogów.

- **ab** — serce, źródło wszelkich dobrych i złych myśli. W **Mumii** ab bohatera odzwierciedla Cecha Uczciwości.

- **ka** — „astralny sobowtór” nieboszczyka, wizerunek zmarłego, „duch”. Określenie „pójść za czymś ka” jest egipskim równoważnikiem: „wyznać ducha”. W **Mumii**, ka jest formą ducha bohatera w pewnych rejonach Świata Zmarłych. (Patrz: Rozdział Piąty)

- **ba** — dusza, która istnieje obok, oraz wewnątrz ka, będąca jej sługą oraz zbiorem odczuć moralnych. W **Mumii** ba jest formą duchową mumii podczas przebywania jej w niektórych rejonach Świata Zmarłych, jest również formą energii duchowej niezbędnej do odmlodzenia martwego ciała mumii. (Patrz: Rozdział Piąty, w celu poznania szczegółów)

- **khaibit** — cień duszy.

- **khu** — „aura”, nienamacalne pokrycie ciała.

- **ren** — prawdziwe imię, wykorzystywane często w Ren-hekau, typie magii.

- **sekhem** — moc, która powinna przebywać w niebie. W **Mumii** Cecha Sekhem jest „sumą” mocy magicznej bohatera.

calnych cech bohatera. Nawet po czterech tysiącach lat decydującym może być fakt, że mumia rozpoczęła nowe życie jako kapłan lub kupiec, faraon albo robotnik, wojownik czy skryba.

Każdemu zawodowi przypisana jest klasa pierwszorzędnych cech: fizycznych, społecznych czy mentalnych, odzwierciedlająca rodzaj życia, który przedstawiał. Gracze nie są zobowiązani do wyboru tej klasy cech, jako pierwszorzędnej ich bohatera, ale muszą oni wówczas

podać na to dobry powód. Nie jest oczywiście to niczym złym — w rzeczywistości pomaga to w nadaniu głębi bohaterowi.

Przykładowo: jeśli gracz chce, aby bohater, który był wojownikiem podczas Pierwszego Życia, posiadał Cechę Mentalną jako pierwszorzędną, to wówczas może oznaczać to, że bohater zmęczył się destrukcją wojny, lub zainspirowała go zmiana spowodowana odrodzeniem i w późniejszych życiach zwrócił się ku scholastyce.

Zdolności wymienione dla każdego zawodu są tymi, które bohater poznałby wypełniając ów zawód. Bohater będzie zazwyczaj posiadał wyniki w przynajmniej kilku ze zdolności, wymienionych dla jego lub jej zawodu.

Niskie wyniki oraz brakujące zdolności mogą odzwierciedlać lenistwo lub brak ambicji bohatera, który nigdy nie zaprzętał sobie głowy robieniem kariery lub, w połączeniu z młodym wiekiem bohatera, w wyniku wczesnej śmierci nigdy nie zdołał ukończyć terminu. Z drugiej strony, wysokie wyniki w większości lub we wszystkich wymienionych zdolnościach z pewnością wskazują na bohatera posiadającego motywację, który żył wystarczająco długo, by wybić się na szczyt wybranej profesji.

W niektórych przypadkach, jak w handlu, rzemiośle i sztuce, bohater będzie specjalizował się w szczególnej zdolności czy grupie zdolności, odpowiadających tej profesji. Przykładowo: piekarz raczej nie by nie wiedział o metalurgii, jak i kowal o gotowaniu. Gracze powinni traktować listy Zdolności jako sugestie, które mają pomóc w rozwinięciu koncepcji bohatera, a nie jako żelazne reguły, do których trzeba się odwoływać za wszelką cenę.

ARCHITEKT

Chociaż piramidy są najbardziej znanymi dziełami architektury starożytnego Egiptu, nie są w żadnym stopniu jedynymi wybitnymi budowlami. Olbrzymie świątynie i rozległe, wycięte w skałach grobowce Średniego i Nowego Państwa, są równie imponującymi dziełami architektury oraz inżynierii, a cywilizowany świat chylił czoła przed egipskimi architektami. Imhotep, architekt który wybudował jedną z pierwszych piramid dla faraona Dżesera, uważany był przez Greków za boga wiele wieków po śmierci.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Ciesielstwo, Budownictwo, Burzenie, Architektura, Astronomia, Inżynieria, Geologia, Matematyka, Fizyka

ARTYSTA

Kultura Egipska była jedną z najwcześniejszych, która posiadała klasę zawodowych artystów. Ich prace po dziś dzień można oglądać w postaci biżuterii, malowideł w grobowcach, monumentalnych i religijnych rzeźbach oraz kilku hymnów i innej poezji, która przetrwała i została przetłumaczona.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Artyzm, Empatia, Fałszerstwo, Jubilerstwo, Muzyka, Garncarstwo, Kaligrafia, Historia Sztuki, Teologia

MORDERCA

Zawód mordercy można uznać za drugi najstarszy zawód świata. Zawsze byli młodszy bracia, którzy chcieli objąć tron, niezadowoleni generałowie, którzy oceniali swoje zdolności wyżej, niż czyjeś prawo

wyższego urodzenia, oraz chciwi spadkobiercy, niecierpliwi swego dziedzictwa. Wielu faraonów utrzymywało się przy władzy przez aranżowanie śmierci swoich najbliższych krewnych, równie wielu straciło ją przez niepowodzenie tych zamachów.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Czujność, Atletyka, Uniki, Spostrzeganie, Przeszukiwanie, Spryt, Przekupstwo, Wspinanie, Maskowanie, Błyskawiczne Wciąganie Broni, Otwieranie Zamków, Kuglarstwo, Rzucanie, Szermierka, Skradanie się, Polityka, Toksykologia

ŻEBRAK

Starożytny Egipt był, co najmniej częściowo, kulturą miejską, a gdziekolwiek istnieją miasta, tam na pewno są i żebracy. Mówi się, że żebrak, który potrafi przetrwać rok na ulicy, potrafi przetrwać prawie wszystko — a zatem nic dziwnego w tym, iż jeden mógł stać się nieśmiertelnym.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Złodziejstwo, Instykt Uliczny, Przegadywanie, Znajomość Terenu

RZEMIEŚLNIK

Starożytni Egipcjanie byli jednymi z pierwszych, którzy potrafili obrabiać miedź oraz brąz, a ich rzemieślnikom przypisuje się rozwój innych rzemiosł, szczególnie garncarstwa oraz obróbki kamienia. Przedmioty wykonane w Egipcie powszechnie sprzedawane były w Afryce oraz w krajach śródziemnomorskich.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Szkolenie, Kowalstwo, Ciesielstwo, Gotowanie, Targowanie się, Rymarstwo, Garncarstwo, Metalurgia

KURTYZANA

Odkąd Kleopatra poznała Antoniusza, Egipt otrzymał reputację kraju romantycznej intrygi i zakazanych rozkoszy. Kurtyzany, które były równie dobrze wyszkolone w sztuce konwersacji, muzyki oraz dotrzymywania towarzystwa, jak i w bardziej powszechnie znanych umiejętnościach nałożnic, od najdawniejszych czasów były częścią wyższej klasy egipskiej. Były traktowane z równym szacunkiem, co gejsze w Japonii.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Dyplomacja, Empatia, Intryga, Poezja, Uwodzenie, Oszukiwanie, Śpiew, Spryt, Przekupstwo, Hulanka, Etykieta, Granie w Gry (Senet, 20 Kwadratów, Ogary i Szakale), Styl, Polityka

DWORZANIN

Faraon nie rządził samotnie mimo, iż uważano go za żyjącego boga. Dwór potrzebował doradców, administratorów oraz wszelkiego innego rodzaju personelu — a nigdy nie brakowało dobrze urodzonych, utalentowanych i ambitnych ludzi, których przyciągało źródło wszelkiej władzy.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Dyplomacja, Intryga, Oszukiwanie, Spryt, Przekupstwo, Hulanka, Etykieta, Granie w Gry (Senet, 20 Kwadratów, Ogary i Szakale), Styl, Historia, Literatura, Polityka





DOKTOR

Starożytni Egipcjanie byli pośród pierwszych, którzy przeprowadzali naukowe badania ludzkich chorób i ran, oraz byli jednymi z pierwszych, którzy stworzyli systematyczny zbiór wiedzy medycznej. Podczas gdy niektóre z ich środków leczniczych wciąż przepełnione były przesądem i współczulną magią — nacieranie głowy usmażoną rybą, mające na celu wyleczenie z migreny — ich wiedza dotycząca narkotyków i prymitywnych technik operacyjnych przez starożytnych pisarzy Greckich była odnotowywana z pełnym podziwem. Niektóre ze środków leczniczych, jak masło na złagodzenie poparzenia, były powszechnie używane jeszcze na początku XX wieku. Niektórzy specjalizowali się nawet w tak różnych dziedzinach medycyny, jak stomatologia, optyka oraz zaburzenia układu trawiennego.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Pierwsza Pomoc, Zielarstwo, Hipnotyzm, Badania, Alchemia, Biologia, Chemia, Psychologia, Tanatologia

MISTRZOWIE MUMIFIKACJI

Starożytni Egipcjanie są sławni przede wszystkim ze zdolności mumifikacji, która zachowała ciała wielu bogatych Egipcjan na tysiące lat. Oczyszczanie ciała, usunięcie i zabalsamowanie wewnętrznych organów, oraz konserwacja i bandażowanie w celu stworzenia mumii, wymagały wielu zdolności, oraz trwały aż 70 dni.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Zielarstwo, Chemia, Balsamowanie, Tanatologia, Teologia, Kaligrafia

ZABAWIACZ

Papirusy starożytnych Egipcjan oraz malowidła grobowcowe wskazują na istnienie zabawiaczy wszelkiego rodzaju, szczególnie muzyków, śpiewaków, tancerzy oraz akrobatów. Kilka zachowanych zapisów wskazuje na to, iż tancerze byli traktowani ze szczególnym respektem, oraz, że mogli żądać wysokich zapłat i innych korzyści, jak wyżywienia czy przywiezienia do pracy i odwożenia z niej, na każdej uroczystości, podczas której występowali.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Poezja, Muzyka, Śpiew, Akrobatyka, Etykieta, Taniec, Występowanie

ROLNIK

Egipt byłby niczym bez Nilu. A egipscy rolnicy przemieniali żyzne, nanoszące muł, coroczne wylewy w pożywienie, które utrzymywali resztę tej potężnej cywilizacji. Metody rolnicze Egipcjan przetrwały prawie nie zmienione aż do początków XX wieku.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Oswajanie, Tresura Zwierząt, Warzenie Piwa, Ciesielstwo, Zielarstwo, Sztuka Przetrwania, Tropienie, Pułapki, Biologia (flora / rolnictwo), Nawadnianie, Meteorologia

RYBAK

Szczególnie w okolicy delty Nilu, oraz w regionach nadbrzeżnych po obydwu stronach rzeki rybołówstwo było ważniejszym źródłem pożywienia niż rolnictwo. Jednak na całej długości Nilu rybołówstwo

uzupełniało rolnictwo i prawie na każdej scenie uczutowania czy składania ofiar występują równie często ryby wszelkiego rodzaju jak i mięso.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Posługiwanie się Łodzią, Rybołówstwo, Nawigacja, Naprawa, Pływanie, Astrologia, Astronomia, Meteorologia

GENERAL

Pozycja Egiptu, jako super mocarstwa, utrzymywana była za pomocą armii. Ramzes II i Totmes III byli najbardziej sławnymi wojownikami — faraonami, lecz Egipt toczył wojny ze swoimi sąsiadami przez większą część swej historii. Niektórzy faraonowie wstawili się jako wybitni generałowie, a niektórzy generałowie jako wspaniali faraonowie.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Dyplomacja, Intryga, Autorytet, Oszukiwanie, Przewodzenie (rydwanu), Etykieta, Polowanie, Siermierka, Publiczne Przemawianie, Historia, Polityka, Teologia, Łucznictwo

GUBERNATOR

W administracji egipskiej bezpośrednio pod faraonem znajdowali się gubernatorzy prowincji. W zależności od czasów i od miejsca, rolę tę mogli pełnić generałowie, jako militarni gubernatorzy, lub ambitni cywilni słudzy, którzy rozpoczęli swe kariery jako skrybowie. Gubernator był odpowiedzialny za wszystko, co się wydarzyło w jego prowincji, począwszy od zabezpieczenia i obrony, po pobieranie podatków oraz administrację.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Dyplomacja, Intryga, Autorytet, Oszukiwanie, Przekupstwo, Etykieta, Granie w Gry (Senet, 20 Kwadratów, Ogary i Szakale), Polowanie, Publiczne Przemawianie, Styl, Księgowość, Znajomość Terenu, Biurokracja, Ekonomia, Finanse, Historia, Nawadnianie, Prawo, Literatura, Polityka, Teologia

ROBOTNIK

Wielkie budowle starożytnego Egiptu — piramidy, pałace i świątynie — wymagały ogromnego nakładu ludzkiej pracy oraz bardzo zaawansowanego systemu planowania i koordynacji. Niedawne badania archeologiczne dowodzą, iż największe monumenty Egiptu zostały zbudowane nie przez niewolników trudzących się pod batem nadzorców, lecz przez olbrzymią armię wolno urodzonych, profesjonalnych robotników, zarówno szkolonych, jak i nie. Byli opłacani, dobrze odżywiani i dobrze traktowani, zapewniano im wiele udogodnień, włączając w to piekarnie na miejscu pracy, każdego dnia dostarczające świeże pieczywo.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Walka Wręcz, Budownictwo, Uniki, Złodziejstwo, Instynkt Uliczny, Hulanka

KUPIEC

Począwszy od czasów Średniego Państwa, kupcy Egiptu poczęli przewyższać swym bogactwem niższą arystokrację. Grobowce niektórych z kupców są równie rozrzucone i dobrze wyposażone, jak i te wszelkiej egipskiej szlachty, prócz rodziny królewskiej. Ich bogactwo było uczciwie zasłużone, a spółki handlowe były głównym źródłem

dobrobytu Egiptu. Kupcy urządzali wyprawy na południe do Punty, na północ do Krety i na wschód do Fenicji, Kanaanu czy Mezopotamii. W rzeczywistości egipskie towary dotarły dalej niż egipskie armie.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Aktorstwo, Oszukiwanie, Przekupstwo, Hulanka, Etykieta, Przegadywanie, Uprawianie Hazardu, Granie w Gry (Senet, 20 Kwadratów, Ogary i Szakale), Targowanie się, Kuglarstwo, Szybkie Czytanie, Księgowość, Znajomość Terenu, Biurokracja, Ekonomia, Finanse, Lingwistyka, Polityka

MAGIK

Egipt posiadał od zawsze opinię tajemniczej ziemi, przepelnionej ezoteryczną wiedzą i, mimo olbrzymiej władzy i wiedzy kapłanów, przetrwały opowieści o kilku potężnych magach, którzy z pewnością nie należeli do społeczności kapłanów. Jedna znana opowieść mówi o magu, który podczas podróżyowania na łodzi z faraonem spowodował, iż wody jeziora rozstały się, aby można było wydobyć zagubiony pierścień kurtyzany. Przynajmniej jedna gałąź filozofii magicznej znajduje swe początki w starożytnym Egipcie.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Zastraszanie, Przeszukiwanie, Oswajanie, Zielarstwo, Medytacja, Nawigacja, Badania, Kaligrafia, Szybkie Czytanie, Alchemia, Astrologia, Astronomia, Biologia, Chemia, Wiedza o Fae, Wiedza o Rodzinie, Wiedza o Lupinach, Wiedza o Magach, Metalurgia, Meteorologia, Naturalista, Okultyzm, Wiedza o Duchach

ŻAŁOBNIK

Profesjonalni żałobnicy byli nieodłączną częścią przemysłu pogrzebowego starożytnych Egipcjan. Podążali oni za żałobną procesją, lamentując i zawodząc, rwąc swe szaty i przewracając się w atakach fałszywej rozpacz. Niezależnie od tego jak obcym może się to wydawać ludziom XX wieku, w starożytnym Egipcie żaden pogrzeb nie był przeprowadzony bez grupy opłaconych żałobników, wspomagających krewnych i przyjaciół w oplakiwaniu zmarłego.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Empatia, Ekspresja, Spryt, Aktorstwo, Etykieta, Śpiew, Teologia, Tanatologia

FARAON

Jak wszyscy dziedziczni władcy, faraonowie starożytnego Egiptu, pod względem zdolności, zainteresowań i planów życiowych byli bardzo wymieszaną społecznością. Oficjalnie rządzący faraon był bogiem, wcieleniem Horusa; niektórym mieszało to w głowach, innym nie. Chociaż władzę faraonów sprawowali mężczyźni, to prawo sukcesji było w rzeczywistości przekazywane po kądzieli, przez co — w celu zachowania władzy w rodzinie — małżeństwa często zawierane były między bratem a siostrą, ojcem a córką czy wujem a bratanicą, wewnątrz egipskiej rodziny królewskiej. Tylko raz kobieta dzierżyła władzę faraona otwarcie — wspaniała królowa Hatszepsut, której imię starali się wymazać jej męscy następcy, lecz mimo tego wiele królowych władało potężną władzą za tronu.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Oswajanie, Dyplomacja, Intryga, Autorytet, Uwodzenie, Oszukiwanie, Hulanka, Prowadzenie (rydwanu), Etykieta,

Granie w Gry (Senet, 20 Kwadratów, Ogary i Szakale), Polowanie, Sermierka, Publiczne Przemawianie, Jeździectwo (koń), Styl, Astrologia, Biurokracja, Ekonomia, Historia, Prawo, Literatura, Polityka, Teologia

KAPŁAN

Opowieści greckich pisarzy ukazują Egipt jako kraj kapłanów, skłaniając tym niektórych uczonych do wiary, iż faraonowie nie byli niczym więcej jak marionetkami, a prawdziwa władza leżała w rękach kapłaństwa. W nielicznych przypadkach mogło to być prawdą, lecz w większości wpływy polityczne kapłanów zostały wyolbrzymione. Faktem pozostaje, iż liczne kulty i świątynie Egiptu utrzymywały ogromne ilości kapłaństwa. Istniało wiele rodzajów kapłanów; na przykład kapłani ker-heb, wyspecjalizowani w przygotowywaniu i nadzorowaniu rytuałów pogrzebowych, podczas gdy inni wypełniali specjalne zadania w specyficznych świątyniach, jak przykładowo składanie ofiar czy odśpiewywanie hymnów.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Oswajanie, Dyplomacja, Przekupstwo, Etykieta, Zielarstwo, Medytacja, Muzyka, Publiczne Przemawianie, Śpiew, Astrologia, Kryptografia, Prawo, Meteorologia, Okultyzm, Wiedza o Duchach, Tanatologia, Teologia

ŻEGLARZ

Egipcjy żeglarze przemierzali cały znany wówczas świat wzdłuż i w szerz. Wypływali na wyprawy handlowe na południe od Punt czy na północny wschód do ziemi, którą później zwano Świątą; to oni stanowili flotę wojenną wysłaną przeciwko Kefitu (lub Minojczykom) z Krety; oraz przemierzali na całej długości Nil, przewożąc towary lub ważne osobowości. Nil był autostradą Egiptu i często właśnie łódź była jedynym środkiem transportu na wszelkie odległości.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Atletyka, Walka Wręcz, Przeszukiwanie, Uwodzenie, Instynkt Uliczny, Posługiwanie się Łodzią, Hulanka, Wspinanie, Hazard, Sermierka, Nawigacja, Naprawa, Pływanie, Astrologia, Ekonomia, Meteorologia

SKRYBA

Starożytni Egipcjanie rozwinęli olbrzymią i dobrze zorganizowaną instytucję usług społecznych, z armią skrybów u podstaw. Szkolenie na skrybę było najlepszą drogą do uzyskania pierwszorzędnego, jak na owe czasy, wykształcenia, oraz było faktycznym gwarantem dochodowej kariery. Chociaż godziny nauki dłużyły się, a szkolenie składało się w równym stopniu z batów, jak i z lekcji, nigdy nie brakowało studentów.

Atrybuty: Mentalne

Zdolności: Kaligrafia, Teologia, Historia, Polityka, Szybkie Czytanie, Księgowość, Biurokracja, Lingwistyka, Kryptografia, Prawo

SLUGA / NIEWOLNIK

Egipt często określany był mianem kultury represyjnej, opartej na powszechnym niewolnictwie. Chociaż nie podlega wątpliwości fakt, iż niewolnictwo było uprawiane zarówno w Egipcie, jak i w całym ówczesnym starożytnym świecie, badania uparcie wskazują na to, iż niewolnictwo nie było w żadnym stopniu tak powszechne wśród społeczności

egipskiej, na jakie wskazywałaby popularna opinia. Duża liczba wykwalifikowanych i nie wykwalifikowanych pracowników była wolnymi profesjonalistami, a na większość obsługi gospodarstw — włączając w to i służbę faraona — składała się mieszanina niewolników i wolnych sług, spełniających role od pokojówek, przez znawców kosmetyków, robotników po zarządców.

Atrybuty: Społeczne

Zdolności: Uniki, Etykieta, Intryga, Targowanie się, Naprawa, Skradanie się, Gotowanie, Polityka

ŻOŁNIERZ

Egipska armia początkowo składała się z lekko uzbrojonych oszczepników. Urozmaicała się jednak wraz z rozwojem historii. Będąc pod wrażeniem wojennych rydwanów Hyksosów, faraoni Nowego Państwa zaadaptowali i rozwinęli masowe powożenie rydwanów w walce. Inne innowacje wprowadzone w okresie Nowego Państwa to, między innymi, cięższa klasa piechoty, wyposażona w płytowe zbroje oraz uzbrojona w wygięte miecze znane jako khopesh, czy marynarze, którzy walczyli na pokładach statków wojennych Egipcjan.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Czujność, Atletyka, Walka Wręcz, Dyplomacja, Uniki, Instrukcje, Zastraszanie, Autorytet, Tresura Zwierząt, Łucznictwo, Prowadzenie (rydwan), Pierwsza Pomoc, Hazard, Sermierka, Skradanie się, Sztuka Przetrwania, Pływanie, Rzucanie, Biurokracja, Polityka

ŻŁODZIEJ

Chociaż nie poświęca się im wiele miejsca na kartach historii, to możemy być pewni, że miasta starożytnego Egiptu, podobnie jak i miasta wszelkich czasów i krajów, zamieszkiwała całkiem spora liczba profesjonalnych złodziei.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Czujność, Walka Wręcz, Uniki, Zastraszanie, Instynkt Uliczny, Spryt, Przegadywanie, Hazard, Otwieranie Zamków, Kradzież Kieszonkowa, Kuglarstwo, Skradanie się, Znajomość Terenu

RABUSIE

Jedną z największych ironii starożytnego świata jest to, iż prawie wszystkie królewskie grobowce zostały odkryte, otwarte i ograbione z bogactw w przeciągu kilku lat po danym pogrzebie. Mimo wysiłków podejmowanych podczas budowania grobowca i zabezpieczenia go przed rabusiami, żądza złota i innych bogactw pogrzebanych wraz z faraonami była silniejsza od najpotężniejszych z klątw, pułapek i innych zabezpieczeń. Istnieje kilka zapisów procesów rabusiów grobowców ze starożytnych czasów, zawierających dokładne zeznania, jak wlamywano się do grobowców i co kradziono.

Atrybuty: Fizyczne

Zdolności: Czujność, Wspinanie się, Uniki, Przeszukiwanie, Otwieranie Zamków, Skradanie się, Archeologia, Historia, Tanatologia

NATURA I POSTAWA

Podobnie jak i inne Gry Narracyjne, **Mumia** zapewnia graczom możliwość posłużenia się Naturami i Postawami w celu rozwinięcia

bohatera. **Changeling** posługuje się Dziedzictwami, które działają na prawie tej samej zasadzie, co Natury i Postawy.

W kształtowaniu bohatera **Mumii** można się posłużyć każdym z Archetypów osobowości (czy Dziedzictw) z Gier Narracyjnych, chociaż Narrator zawsze ma możliwość zakazania tych, które by zakłócały nastrój sagi. Również gracze i narratorzy nie są ograniczeni do posługiwania się tylko wymienionymi w Grach Narracyjnych archetypami osobowości. Jeśli chcą, mogą tworzyć własne.

Oto kilka nowych archetypów osobowości, stworzonych szczególnie z myślą o **Mumii**.

NIECHĘTNY ODRODZONY

Wieczne życie zostało ci narzucone siłą lub, przynajmniej, bez twojej poprzedniej wiedzy czy zezwolenia. Tęsknisz za normalnym życiem — spokojnym, cichym, bezpiecznym, szczęśliwie nieświadomym ważniejszych spraw, na które przemocą otworzono ci oczy. Wiesz, że nie możesz już nigdy więcej powrócić do bycia śmiertelnym, lecz nadal nie możesz wyzbyć się uczucia tęsknoty za byciem — no cóż, *normalnym*. Twoje uczucia ciągle wahają się między wyrzeczeniem się, a depresją; rozpaczając nad śmiercią swej śmiertelności.

— Odzyskujesz jeden *trwały* punkt Siły Woli, kiedy zdasz sobie sprawę i zaakceptujesz prawdę o tym czym się stałeś. Powinno to nastąpić po długim zgłębianiu duszy przez bohatera i po pewnym czasie wspianego odgrywania roli. Po tym wybierz kolejną Naturę, która będzie stanowiła katalizator zmian osobowości. Przykładowo: czy zaakceptowałeś się już kiedy ktoś inny szukał u ciebie wsparcia (Opiekun), lub kiedy spostrzegłeś, że twój nadnaturalny stan daje ci większą kontrolę nad twoim życiem, niż mogłoby się tego spodziewać wielu śmiertelników (Organizator)?

ZAMASKOWANY

Życie jest już wystarczająco skomplikowane dla tych, którym przypada tylko jedno. Dla mumii może się ono przemienić w prawdziwy chaos jeśli zbyt wiele rzeczy z przeszłości nagle połączy się i wykielkuje razem. Jedynym sposobem na uniknięcie tego jest pozostawianie po sobie jak najmniejszej, jak tylko to możliwe, ilości śladów — staranie się nie pozostawiać śladów stóp na piaskach czasu. Śmiertelnicy będą mieli się o wiele lepiej, jeśli nigdy nie dowiedzą się o takich, przechadzających się wśród nich starożytnych istotach, jak ty, a dyskrecja ochroni ciebie i twój rodzaj przed niepożądanym zainteresowaniem łowców potworów, ciekawskich oraz zagubionych dusz, pragnących wiecznego życia.

— Odzyskujesz Siłę Woli ilekroć uda ci się rozstrzygnąć sytuację bez ściągnięcia na siebie podejrzeń, ani wyjawienia, że nie jesteś tylko zwykłym śmiertelnikiem, ale czymś więcej. Nadzwyczajne sytuacje, takie jak wytłumaczenie się komuś z posługiwania się magią czy ze znajomości starożytnej tajemnej wiedzy, mogą zaowocować dodatkowymi punktami.

SZUKAJĄCY PODZIWU

Nie chcesz się chęłpić i poza tym wyjawienie swej prawdziwej natury wszystkim bez wyjątku raczej nie okazałoby się zbyt rozsądnym — lecz nadal, od czasu do czasu, pragniesz być rozpoznawanym: rozkoszować się chwilą, widzieć wyraz grozy i zdziwienia na twarzy kogoś, kto właśnie





dowiedział się, że ma do czynienia z mumia, która przeżyła niezliczone żywota na przestrzeni tysięcy lat. Oczywiście ma się wiele więcej satysfakcji, kiedy ludzie sami do tego dochodzą, a ty czasami ewentualnie czynisz lekką aluzję, tak by tylko popchnąć ich lekko ku prawdzie. Niektórzy zwą cię nieodpowiedzialnym lub mówią, że lubisz się popisować, lecz tak na prawdę starasz się być dyskretnym. Nigdy niczego nie potwierdzasz ani niczemu nie zaprzeczasz. Nic przecież nie wywołuje większego podziwu, jak aura tajemniczości dokoła ciebie.

— Odzyskujesz jedną Siłę Woli ilekroć ktokolwiek uświadomi sobie po raz pierwszy, że jesteś czymś więcej, niż kolejnym śmiertelnikiem.

TUŁACZ

Pociąga cię ciągle tułaczka. Nigdy nie pozostajesz w jednym miejscu zbyt długo i nigdy nie utrzymujesz żadnych więzi dłużej, niż jest to konieczne. Może po tych wszystkich wiekach nie jesteś już w stanie troszczyć się o kogoś tylko po to, aby patrzeć jak twoi ukochani starzeją się i umierają. Może boisz się, że jeśli pozostaniesz w jednym miejscu zbyt długo, to przyciągniesz na siebie uwagę, a twój sekret zostanie wyjawiony. Lub może uważasz, że nadal pozostało zbyt dużo świata do zwiedzenia, zbyt dużo rzeczy do doświadczenia, aby zapuszczać korzenie gdziekolwiek w jednym miejscu.

— Odzyskujesz jeden punkt Siły Woli ilekroć uda ci się wypełnić zadanie w jednym miejscu i następnie powędrować dalej, nie pozostawiając żadnych niedokończonych wątków i żadnych zobowiązań.

KROK DRUGI: ZDEFINIUJ ATRYBUTY

Atrybuty występujące w *Mumii* są takie same, jak w innych Grach Narracyjnych, także przyznawanie punktów następuje w prawie taki sam sposób.

Fizycznymi atrybutami są: Siła, Zręczność i Odporność.

Społecznymi atrybutami są: Charyzma, Oddziaływanie i Wygląd.

Mentalnymi atrybutami są: Percepcja, Inteligencja i Refleks.

Znaczenie poszczególnych atrybutów można znaleźć w podstawowych podręcznikach każdej z Gier Narracyjnych.

Najpierw gracz musi określić priorytety trzech klas atrybutów, wybrać pierwszorzędne, drugorzędne i trzeciorzędne. Zawód bohatera będzie sprzyjał szczególnej klasie atrybutów, lecz, jak już zostało wspomniane, w części dotyczącej zawodów nie trzeba się sztywno trzymać tych reguł.

Każdy bohater rozpoczyna grę ze wszystkimi atrybutami o wartości jednej jednostki. Następnie gracz ma przyznane siedem punktów do rozdelenia między pierwszorzędnymi atrybutami, pięć między drugorzędnymi i trzy między trzeciorzędne.

Bohater nie może posiadać, w tej fazie, wartości jakiegokolwiek atrybutu powyżej pięciu jednostek — jest to maksymalna wartość dla człowieka — chociaż magia i inne czynniki mogą podwyższać wartości atrybutów powyżej pięciu wraz z rozwojem bohatera.

KROK TRZECI: ZDEFINIUJ ZDOLNOŚCI

Podobnie jak w innych Grach Narracyjnych, istnieją tu trzy klasy zdolności: Talenty, Umiejętności i Wiedza. Nowo stworzony bohater — mumia od razu będzie miał za sobą kilka wieków doświadczeń

i wiele okazji do opanowania kilku zdolności. W celu odzwierciedlenia tego mumiom przypisuje się więcej punktów przeznaczonych na zdolności, niż innym bohaterom Gier Narracyjnych. Możesz przyznać dwadzieścia punktów zdolnościom pierwszorzędym, piętnaście punktów drugorzędym i dziesięć trzeciorzędym.

Podobnie jak w przypadku atrybutów, zawód bohatera będzie miał przynajmniej najmniejszy wpływ na jego zdolności. Podczas gdy bohater nie musi posiadać wszystkich wymienionych dla jego zawodu zdolności, zaskakującym by było gdyby nie posiadał żadnych z nich. Niektóre umiejętności mogły popaść w niepamięć po wiekach istnienia, lub nigdy ich nie poznano do końca, ale nie wszystkie, chyba że istniał jakiś specyficzny ku temu powód.

Karta Bohatera **Mumii** wymienia dziesięć podstawowych zdolności dla każdej z klas: Talentów, Umiejętności i Wiedzy. Niektóre z nich będą znajome, ale niektóre nie muszą, szczególnie jeśli posiadasz tylko jeden podręcznik do Gry Narracyjnej.

Mumie jednak nie są ograniczone tylko do tych zdolności, a poniższy tekst opisuje różne dodatkowe Talenty, Umiejętności i Wiedzę. Niektóre z nich są nowe i unikatowe dla **Mumii**, a niektóre z nich były już opisywane w innych dodatkach do Gier Narracyjnych. Jest jeszcze umieszczona uwaga, dotycząca posługiwania się zdolnościami zaczerpniętymi ze wszelkich podręczników dla graczy i innych podręczników.

STANDARDOWE TALENTY

Czułość, Atletyka, Walka Wręcz, Uniki, Zastraszanie, Instynkt Uliczny oraz Spryt są opisane we wszystkich podręcznikach Gier Narracyjnych. Uzupełniając je, **Mumia** posługuje się Świadomością, Empatią i Ekspresją.

ŚWIADOMOŚĆ

Ów talent odzwierciedla zdolność bohatera do wyczuwania rzeczy, które nie są związane ze światem fizycznym, takich jak magia czy nadnaturalne istoty. Zasięg tej świadomości zależy od jego wartości oraz od mocy działającej magii. Bohater z trzema punktami, lub więcej, w tej cesze może widzieć aurę otaczającą każdą osobę czy stworzenie, jak i ocenić nastroj owej postaci i ogólne jej usposobienie.

- Nowicjusz: potężna magia odprowadzana w obrębie tego samego budynku.

- • Praktykant: potężna magia odprowadzana w obrębie jednej przecznicy.

- • • Fachowiec: średnio potężna magia odprowadzana w obrębie jednej mili.

- • • • Ekspert: wszystko, oprócz najsłabszej magii w obrębie pięciu mil.

- • • • • Mistrz: wszelka magia w obrębie dziesięciu mil, a potężną nawet dalej.

Zdolność tę przejawiają: Śledczy, Okultyści, Medium, Cyganie

Specjalizacja: Czytanie Aury, Upiór, Nie-umarli, Zwierzęta

EMPATIA

Posiadasz intuicyjne zrozumienie ludzkich emocji i potrzeb uczuciowych. Jesteś w stanie zrozumieć motywacje kierującą nimi, tło

i usposobienie tych, których spotkasz, jak i jesteś w stanie wykorzystać tę wiedzę dla twoich celów, kiedy masz z nimi do czynienia. Wadą tego talentu jest to, iż emocje innych często wpływają na twoje i, że łatwiej niż byś tego chciał popadasz w huśtawkę uczuć. Wartość twojej Empatii nigdy nie może być wyższa niż wartość twojego Człowieczeństwa.

- Nowicjusz: przyjaciel i powiernik.

- • Praktykant: poczciwa dusza.

- • • Fachowiec: ochotniczy doradca.

- • • • Ekspert: doskonały analityk.

- • • • • Mistrz: taoistyczny mędrzec.

Zdolność tę przejawiają: Pracownicy Społeczni, Terapeuci, Ministrowie, Doradcy

Specjalizacje: Słabość, Cele, Ludzie z ograniczonymi prawami

EKSPRESJA

Talent ten odzwierciedla twoją zdolność efektywnego komunikowania się z innymi, czy to przez mowę, czy też pismo lub inne środki. To, czy twoje poglądy mają sens i czy są popularne, określone jest innymi cechami; Ekspresja jest tym, co umożliwia ci wyklarowanie ich innym. W najczystszej formie, Ekspresja może być uznana za sztukę.

- Nowicjusz: reporter poszukujący sensacji.

- • Praktykant: prezes akademickiego klubu dyskusyjnego.

- • • Fachowiec: doskonały komik.

- • • • Ekspert: najlepiej sprzedający się pisarz.

- • • • • Mistrz: William Szekspir.

Zdolność tę przejawiają: Pisarze, Dziennikarze, Krytycy, Piszący Pamiątki

Specjalizacja: Dziennikarstwo, Książki, Eseje, Szpalty

PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI

Prowadzenie, Etykieta, Strzelectwo, Stermierka i Skradanie są opisane we wszystkich podręcznikach Gier Narracyjnych. Uzupełniając je, **Mumia** posługuje się Autorytetem, Medytacją, Występowaniem, Zabezpieczeniem oraz Sztuką Przetrwania.

AUTORYTET

Jeśli posługujesz się podręcznikiem do **Wampira**, to znajdziesz w nim Autorytet wymieniony jako jeden z talentów. **Mumia**, jak i pozostałe cztery Gry Narracyjne, traktuje go jako Umiejętność. Poza tym nic nie uległo zmianie.

MEDYTACJA

Jesteś w stanie, kiedy tylko chcesz, wejść w stan podobny do transu przez skupienie swej uwagi na własnym wnętrzu i odwołaniu się do podświadomości w celu osiągnięcia rozmaitych rzeczy, w zależności od atrybutu, z którym połączona jest medytacja. Wykonanie rzutu na Odporność + Medytację (ST: 9) umożliwia ci zwolnienie czynności oddychania oraz innych procesów fizjologicznych. Umożliwia to przetrwanie szczególnie trudnych warunków atmosferycznych czy głodu. Jeden sukces zapewnia ci uchronienie się od wszelkich złych efektów ubocznych takich sytuacji przez jeden dzień. Wykonanie rzutu na Inteligencję + Medytację (ST: 9) pomaga ci w skupieniu swych za-

sobów psychicznych na konkretnym problemie czy łamigłówce; każdy sukces obniża stopień trudności rzutu na Zagadki. Wykonanie rzutu na Percepcję + Medytację (ST: 9) ułatwia ci skoncentrowanie się i przypomnienie jakichś szczegółów z przeszłości; wartość stopnia trudności testu pamięci zmniejsza się o jeden za każdym sukcesem. Wykonanie rzutu na Medytację + najwyższa wartość ścieżki Hekau twojego bohatera (ST: 9) odzyskuje jeden stracony punkt Sekhem z każdym sukcesem. Wymaga to jednak całego dnia medytacji. Podczas jednego seansu medytacyjnego można podjąć się wykonania tylko jednego zadania. Suma punktów bohatera może zostać zmniejszona, jeżeli wystąpią jakieś zakłócenia lub inne, niesprzyjające sytuacje.

- Nowicjusz: przeczytałeś na ten temat kiedyś książkę.
- • Praktykant: przeprowadziłeś poważne studia nad tym tematem.
- • • Fachowiec: pobierałeś nauki u mistrza.
- • • • Ekspert: jesteś wystarczająco dobrze wyszkolony, by uczyć.
- • • • • Mistrz: przyszedł Budda.

Zdolność tę przejawiają: Mędrcy, Uprawiający Sztuki Walki Wschodu, Mnisi, Duchowi Przywódcy

Specjalizacja: Odtwarzanie Poprzednich Życ, Skupianie się na swoim Ja Wewnętrznym, Wyladowywanie stresów, Skupianie uwagi

WYSTĘPOWANIE

Jesteś w stanie występować w jednej lub w większej ilości sztuk, takich jak śpiew, taniec czy muzyka. Każda dziedzina sztuki jest oddzielną specjalizacją.

- Nowicjusz: występowałeś w kółku teatralnym w szkole podstawowej.
- • Praktykant: występowałeś w orkiestrze w szkole średniej.
- • • Fachowiec: jesteś w stanie utrzymywać się ze swoich występów.

- • • • Ekspert: sezonowy profesjonalista.
- • • • • Mistrz: legenda estrady.

Zdolność tę przejawiają: Muzycy, Projektanci Grafiki, Tancerze, Artyści Estradowi

Specjalizacja (należy wybrać indywidualnie): Muzyka, Taniec, Malarstwo, Rysunek, Poezja, Rzeźbiarstwo, Śpiew

ZABEZPIECZENIA

Znasz różne nie magiczne techniki zabezpieczenia miejsca czy budynku, takie jak zamki, alarmy i pułapki, oraz jesteś w stanie unieruchamiać je. Możesz otwierać zamki, kraść samochody, unieruchomić alarm antywłamaniowe, lub wykorzystać swą wiedzę i doświadczenie, aby upewnić się, że nikt nie zrobi tego tobie. Umiejętność ta zazwyczaj łączona jest z percepcją lub inteligencją w celu pokonania oraz oceny sytuacji, a ze zręcznością w celu rozstrzygnięcia powodzenia działania.

- Nowicjusz: otworzysz prosty zamek.
- • Praktykant: potrafisz ukraść samochód.
- • • Fachowiec: potrafisz rozbroić domowy alarm.
- • • • Ekspert: otwierasz sejfy z łatwością.
- • • • • Mistrz: nawet Fort Knox nie stanowi dla ciebie żadnej przeszkody.

Zdolność tę przejawiają: Terroryści, Policjanci, Specjaliści od Ochrony

Specjalizacja: Systemy Antywłamaniowe, Włamywanie się i Wchodzenie, Elektroniczne Systemy Antywłamaniowe

SZTUKA PRZETRWANIA

Odludzie jest niebezpiecznym miejscem dla tych, którzy ignorują i wykazują brak respektu wobec jego praw. Znajomość Sztuki Przetrwania umożliwia ci zdobycie pożywienia, wyszukania sobie schronienia i uniknięcia wszelkich zagrożeń naturalnych w szczególnych środowiskach, takich jak pustynia czy góry. Każdy rodzaj środowiska, w którym potrafisz przetrwać traktowany jest jako oddzielna specjalizacja. Kiedy będąc na odludziu chcesz posłużyć się Skradaniem się, musisz skorzystać z niższej wartości Skradania się lub Sztuki Przetrwania.

- Nowicjusz: przeżyjesz pięciomilowy spacer.
- • Praktykant: przeżyjesz wyjazd pod namiot.
- • • Fachowiec: przeżyjesz miesięczną wyprawę.
- • • • Ekspert: człowiek gór.
- • • • • Mistrz: Daniel Boone.

Zdolność tę przejawiają: Zieloni, Żołnierze, Wędrowcy, Ludzie ulicy

Specjalizacja: Góry, Pustynia, Las Tropikalny, Równiny, Miasto

WIEDZA

Informatyka, Śledztwo, Prawo, Lingwistyka, Medycyna, Okultyzm oraz Nauka są opisane we wszystkich podręcznikach do Gier Narracyjnych. Uzupełniając je, **Mumia** posługuje się Kosmologią, Zagadkami i Finansami.

KOSMOLOGIA

Posiadasz pewną wiedzę, dotyczącą światów Umbry, włączając w to również znajomość ścieżek, którymi zwykłeś chadzać pod postaciami ka i ba. Wiesz o różnych miejscach, mocach i prawach natury, które istnieją poza granicami materialnego świata.

- Student: wiesz to co mówią powszechnie plotki.
- • Absolwent: znasz prawdę ukrywającą się za większością z plotek.

- • • Magister: znasz dobrze kilka obszarów.
- • • • Doktor: znasz większość z obszarów bardzo dobrze.
- • • • • Profesor: cała Umbra jest ci znajoma, niczym twój własny dom.

Zdolność tę przejawiają: Magowie, Garou, Demony, Szamani, Zajmujący się Tanatologią

Specjalizacja: Kraina Cienia, Nawałnica, Środkowa Umbra, Bogowie, Demony

ZAGADKI

Studiowałeś nad rozwiązywaniem łamigłówek i innych zagadek mentalnych, oraz posiadasz szczególną umiejętność rozjaśniania tajemnic i znajdowania odpowiedzi na zagadki. Niezależnie od tego czy składasz razem wskazówki odnalezienia drogi do zagubionego miasta, czy borykasz się nad krzyżówką z niedzielnej gazety, to prawie zawsze jesteś w stanie wymyślić jakąś drogę prowadzącą dokoła, pod czy przez problem.

• Student: jesteś w stanie złożyć dużą składankę w ciągu dnia.
• Absolwent: jesteś w stanie rozwiązać wszystkie krzyżówki w przeciągu godziny.

• • • Magister: rozwiązanie układu każdej kostki Rubika zajmuje ci niewiele więcej niż godzinę.

• • • • Doktor: możesz utrzymywać się z nagród.

• • • • • Profesor: nie ma nic, czemu nie dałbyś do tej pory rady.

Zdolność tę przejawiają: Miłośnicy Krzyżówek, Detektywi, Ludzie Tworzący Gry, Programiści,

Specjalizacja: Zagadki, Wizje, Anagramy

FINANSE

Wiesz wszystko o pieniądzu: jak funkcjonują i jak je zmusić, by zarabiała na ciebie. Jesteś w stanie wycenić wszelkie przedmioty, interesy i umowy z dużą dokładnością, oraz jesteś w stanie oszacować ryzyko finansowe i nagrody.

• Student: potrafisz poprowadzić własną księgę rachunkową.

• Absolwent: możesz poprowadzić własny, mały zakład.

• • • Magister: mógłbyś być bankierem w narodowym banku.

• • • • Doktor: możesz zostać międzynarodowym finansistą.

• • • • • Profesor: jesteś cudotwórcą w finansowości.

Zdolność tę przejawiają: Dyrektorzy Przedsiębiorstw, Przemysłowcy, Finansiści, Maklerzy

Specjalizacja: Inwestycje, Przedsięwzięcia Handlowe, Nadzór Przedsięwzięć

NOWE ZDOLNOŚCI

Odrodzeni nie są ograniczeni do wyboru tylko z podstawowych zdolności wymienionych na karcie bohatera. Poniższe Zdolności można osiągnąć, ale tylko pod warunkiem zgody Narratora. Można je traktować jako drugorzędne, zgodnie z różnymi Przewodnikami Graczy, lub po prostu jako dodatkowe zdolności, z których można wybierać.

NOWE TALENTY

EMPATIA ZWIERZĘCA

Starożytni Egipcjanie uważali wiele zwierząt za święte; powszechnie przypisuje się im udomowienie kota, jeśli oczywiście można o tym w ogóle mówić. Odkąd pamiętasz zawsze łączyła cię więź sympatii ze zwierzętami: ufają ci one bardziej, niż innym ludziom, a ty posiadasz zdolność określania ich nastrojów i temperamentów bazując na ich zachowaniu. Niektórzy mówią — w połowie żartując — że możesz rozmawiać ze zwierzętami i być zrozumianym.

• Nowicjusz: miałeś kiedyś pieska.

• Praktykant: ludzie powierzają ci swoje zwierzaki pod opiekę.

• • • Fachowiec: jesteś najgorliwszym ochotnikiem w rejonowym schronisku dla zwierząt.

• • • • Ekspert: uczysz innych jak zajmować się zwierzętami.

• • • • • Mistrz: będąc wśród zwierząt nie masz się czego obawiać.

Zdolność tę przejawiają: Opiekunowie Zwierząt, Weterynarze, Treserzy

Specjalizacja: Psy, Koty, Tresura, Zachowanie się Zwierząt



WRÓŻENIE

Starożytni Egipcjanie posiadali reputację wróżbitów i jasnowidzów. Jesteś wyszkolony w umiejętności posługiwania się jedną — lub więcej — metodą wróżbiarską, taką jak chiromancja czy karty tarota, oraz potrafisz zapewnić zadawalającą „sesję” klientowi. Może uda ci się, a może nie, uzyskać wejrzenie w przyszłość. Jest to zależne od sytuacji, zadanego pytania i od dyskrekcji Narratora.

- Nowicjusz: zabawiasz przyjaciół i rodzinę.
- • Praktykant: mógłbyś pracować na jarmarku.
- • • Fachowiec: mógłbyś poprowadzić własny interes.
- • • • Ekspert: masz wielu stałych klientów.
- • • • • Mistrz: gwiazdy ciągle przychodzą do ciebie po wróżbę.

Zdolność tę przejawiają: Wróżbici, Cyganie, Słabe Wyrocznie

Specjalizacja: Tarot, I Ching, Runy, Horoskopy, Chiromancja

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

RZEMIOSŁO

Posiadając tę umiejętność jesteś w stanie wykonywać wszelakie artystyczne rzemiosła, starożytne czy nowoczesne, poczynając od rytownictwa i balsamowania, szczególnie ważnych dla starożytnych Egipcjan, a kończąc na ciesielstwie, rymarstwie i innych ważnych dziś rzemiosłach. Jakość twojego dzieła zależy od ilości wyrzuconych sukcesów.

- Nowicjusz: złota rączka.

- • Praktykant: ukończyłeś praktyki.
- • • Fachowiec: profesjonalista.
- • • • Ekspert: specjalista.
- • • • • Mistrz: mistrz w swoim zawodzie.

Zdolność tę przejawiają: Rękodzielnicy, Mistrzowie Mumifikacji, Słudzy / Niewolnicy, Rzemieślnicy

Specjalizacja: Gotowanie, Ciesielstwo, Balsamowanie, Kowalstwo, Rytownictwo, Rymarstwo, Jubilerstwo, Szycie, Kamieniarstwo

KALIGRAFIA

Do Kaligrafii zalicza się znajomość hieroglifów, kaligrafii oraz innych zdolności literackich. Bohater, który zapoznał się z tą umiejętnością w starożytnym Egipcie, jest w stanie rozczytać zarówno kursywę (demotyczną) jak i pismo religijne (hieroglify), pochodzące z czasów starożytnego Egiptu. Może również posługiwać się obiema formami tak, że będą one zarówno estetyczne, jak i poprawne pod względem stylistyki oraz gramatyki. Bohater studiujący tę cechę we współczesnych czasach będzie w stanie posługiwać się kaligrafią jako formą artystyczną oraz, na wyższych poziomach możliwości, rozróżniać kaligrafię różnych, indywidualnych rodzajów pisma, a nawet rozczytać tak skomplikowane i mało znane rodzaje kaligrafii jak „pisma sądownicze” późnośredniowiecznych pisarzy.

- Nowicjusz: miałeś najschludniejsze pismo w klasie.
- • Praktykant: wykonywałeś napisy dla miejscowych kwiaciarni.
- • • Fachowiec: wypisywałeś karty z pozdrowieniami.
- • • • Ekspert: uczysz kaligrafii w szkole społecznej.



• • • • • Mistrz: zlecają ci wykonywanie napisów na pomnikach i tworzenia nowych czcionek.

Zdolność tę przejawiają: Hobbyści, Pisarze, Profesjonalni Kalligrafowie

Specjalizacja: Starożytne Języki, Techniki Dekoracyjne

NOWE WIEDZE

MITOLOGIA

Jest to nauka dotycząca opowieści o herosach i bogach różnych społeczności, starożytnych i nowoczesnych. Mity, legendy i bajki są opowieściami, które nadają społecznościom poczucie rzeczywistości i znaczenie. Pojęcie „mitu” jest względne — to, co jest mitem dla członków jednej społeczności, może być prawdą dla innej.

- Student: znasz większość bajek.
- Absolwent: jesteś w stanie znajdować analogie pomiędzy różnymi opowieściami.

- • • Magister: jesteś dobrze obeznany w różnych mitologiach.
- • • • Doktor: zauważasz nierozpoznawalne wzory.
- • • • • Profesor: Józef Campbell.

Zdolność tę przejawiają: Antropologowie, Mistycy, Bajarze

Specjalizacja: Życie Pozagrobowe, Powstawanie Mitów, Kosmologia, Eschatologia, Mity Indian, Mity Indoeuropejskie

TANATOLOGIA

Ten ezoteryczny obszar nauki obejmuje teoretyczne studia nad śmiercią, starzeniem się, przeżyciami „po drugiej stronie”, życiem po śmierci oraz samym procesem umierania. Różni badacze wybierają różne podejście do sprawy. W zależności od owego podejścia są wśród nich kapłani, filozofowie, naukowcy i studenci, badający zjawiska paranormalne, a wszyscy posiadający inne stanowiska wobec śmierci oraz osobliwe osady na jej temat. Przeżywszy je osobiście pewną ilość razy, mumie posiadają raczej jedyne w swym rodzaju perspektywy dotyczące śmierci.

- Student: nałogowy czytelnik, entuzjasta gotyku.
- Absolwent: jesteś tym dziwakiem, który przesiaduje całe godziny w bibliotece.

- • • Magister: badacz psychik, profesor filozofii.
- • • • Doktor: nauczyciel mistyki.
- • • • • Profesor: czyżyś poznał tajemną wiedzę?

Zdolność tę przejawiają: Dziwacy, Okultyści, Parapsychologowie

Specjalizacja: Przeżycia „po drugiej stronie”, Księgi Umarłych, Psychologia Śmierci i Umierania

DODATKOWE ZDOLNOŚCI

Każdą zdolnością, wymienioną w Przewodniku dla Gracza innego systemu Gry Narracyjnej, można posłużyć się w **Mumii** — zakładając, że jest stosowną dla bohaterów z Odrodzonych. Decyzja w zupełności należy do Narratora. Niektóre zdolności, jak Pierwotna Żądza z **Wilkołaka** czy Znajomość Mitologii z **Changeling**, odnoszą się do szczególnego rodzaju stworzeń i generalnie nie są one odpowiednie dla mumii. To samo dotyczy zdolności opisanych w takich dodatkach, jak

Wampir Księgi Klanów oraz Księgi Tradycji **Maga**, które są zazwyczaj unikatowe tylko dla konkretnego rodzaju.

KROK CZWARTY: ATUTY

Atuty w **Mumii** dzielone są na trzy kategorie: Zdolności Magiczne, Pozycje i Cechy Charakteru.

HEKAU

Każdy nowo utworzony bohater ma przydzielone trzy jednostki na określenie wartości ścieżek Hekau, oraz otrzymuje jedną dodatkową jednostkę na Nekromancję. Wartości te można zwiększyć, wykorzystując w tym celu wolne punkty. W rozdziale czwartym opisane zostały poszczególne ścieżki Hekau, jak i środki pomagające określić zaklęcia, jakie posiadać ma na początku bohater.

CECHY POZYCJI

Podobnie jak w innych Grach Narracyjnych, Cechy Pozycji są szczególnymi środkami zaradczymi, po jakie może sięgać bohater będący w potrzebie. Bohaterowie **Mumie** mają na początku przydzielane po sześć punktów na rozdzielanie między różne Cechy Pozycji.

Podobnie jak ze zdolnościami, istnieje dziesięć podstawowych Cech Pozycji, które wypisane zostały na karcie bohatera. Niektóre z nich są powszechne, lecz kilka jest nowych lub zostały zaczerpnięte z innych podręczników.

Zgodnie z decyzją Narratora gracze mogą wybierać cechy z pośród pozycji wymienionych w innych podręcznikach Gier Narracyjnych. Pozycje, które są wyraźnie specyficzne dla pewnej rasy, jak: Pokolenie dla **Wampira**, czy Czystość Rasy dla **Wilkołaka**, nie wolno dobierać dla bohatera **Mumii**. Narrator oczywiście ma ostatni głos na temat, którą z Pozycji można wykorzystać w danej sadze.

TAJEMNICZOŚĆ

Po przeżyciu kilku żyć i nauczaniu się jak zacierać ślady, możesz czasami stać się trochę trudny do odnalezienia, nawet dla przyjaciół. Mumie są nie do zgłębienia i czasami są nawet strasznymi odludkami, a wszystkie wolą unikać komplikacji, które mogłyby się pojawić, gdyby władze śmiertelników (lub gorzej: media) dowiedziały się, że pośród nich mieszka człowiek liczący sobie ponad cztery tysiące lat.

Bohaterowie z wysoką wartością Cechy Tajemniczości po prostu unikają bycia zauważanymi. Nie pozostawiają po sobie żadnych papierów, żadnych danych, nawet w wieku informacji. Zapisy zazwyczaj gubią się, fotografie są zamazane lub źle zogniskowane, a w zamieszaniu giną wszelkie informacje co do miejsca pobytu bohatera, jego wyglądu i nawet imienia.

Ileokroć jakaś postać będzie starała się odnaleźć informacje dotyczące bohatera, w celu obliczenia sumy należy odjąć ilość punktów Tajemniczości bohatera od wartości Percepcji, Śledztwa czy innej podobnej cechy postaci. Jeśli bohater tego sobie życzy lub — w osłateczności, Cechę Tajemniczości można nieco zmniejszyć.

- Łatwo cię przeoczyć.
- Trudno cię zlokalizować.

- • • Jesteś prawie nie do zauważenia.
- • • • Z pewnością jesteś tylko mitem.
- • • • • Czy w ogóle ktoś taki istnieje?

ARTEFAKT

Bohater posiada przedmiot zawierający magiczne moce. Może to być amulet lub magiczny artefakt pochodzący ze starożytnego Egiptu (patrz: rozdział czwarty), lub jakiś inny przedmiot, w którego posiadanie bohater wszedł podczas jednego z jego przeszłych żyć. Wartość tej cechy określa moc artefaktu.

- Drugorzędnej wartości artefakt.
- Przydatny artefakt.
- • Artefakt posiadający znaczącą moc.
- • • Bardzo potężny artefakt.
- • • • • Unikatowy, prawdopodobnie legendarny artefakt, przepelniony potężną mocą.

ZNAJOMOŚCI

Spotkałeś się z wieloma ludźmi na ścieżkach swego życia — stanowią oni dla ciebie nieocenione źródło informacji. Wielu z nich to ludzie, którzy łatwo dają się przekupić i manipulować. Nadal niektórzy z nich to cenni znajomi, szczegółowo opisani przez gracza i / lub Narratora. Na tych ludziach możesz prawie zawsze polegać i oczekiwać szczegółowych, wyspecjalizowanych lub tajnych informacji w znanej im dziedzinie. Spotkania z Bliższymi Znajomymi powinno się w pełni rozgrywać. Natomiast w kontaktach z Dalszymi Znajomymi należy wykonać rzut na Znajomości (ST: 7). Liczba sukcesów określa liczbę osób, z którymi udało ci się skontaktować. Tych znajomych będzie trzeba, oczywiście, przekupić, zaszantażować lub inaczej przekonać, aby udzielili potrzebnych ci informacji.

- Jedna Bliższa Znajomość.
- • Dwie Bliższe Znajomości
- • • Trzy Bliższe Znajomości.
- • • • Cztery Bliższe Znajomości.
- • • • • Pięć Bliższych Znajomości.

WPLYWY

Niektóre mumie wykazują ciągłe zainteresowanie sprawami świata śmiertelników i rozkoszują się kierowaniem sprawami zza kulis. Wpływy określają miarę zdolności bohatera do oddziaływania na polityczne i społeczne procesy w śmiertelnym społeczeństwie, może poprzez wpływy wywierane na jakiejś potężnej rodzinie, ważnym polityku czy na komendancie policji.

- Umiarkowane wpływy; wpływ na lokalną politykę.
- • Dobre wpływy; wpływ na politykę miejską.
- • • Wpływowa pozycja; wpływ na politykę stanową lub prowincjonalną.
- • • • Wysoki status społeczny; wpływ na politykę regionalną.
- • • • • Szerokie wpływy; wpływ na politykę państwową lub międzynarodową.

DZIENNIK

Przez jedno lub więcej przeszłych żyć bohater prowadził dziennik, mogący czasami okazać się pomocnym przy wykonywaniu testu Pa-

mięci. Przed wykonaniem testu Pamięci, bohater może wykonać rzut na Dziennik (ST: 7). Każdy sukces oznacza dodatkowy rzut kostką w teście Pamięci. Narrator może również zdecydować, iż dziennik zawiera informacje dotyczące pewnych przedmiotów; na przykład: jeśli Narrator i gracz zdecydowali, że bohater często walczył z upiorem Żmija Tiamat w starożytnych czasach, to dziennik może zawierać pewne wskazówki do tego, jak go pokonać we współczesnej inkarnacji.

- Kilka kawałków papierów, pergaminu, papieru welinowego papirusu.
- • Fragmentaryczna dokumentacja zawierająca duże pełne wątki.
- • • Prawie kompletny dziennik z nielicznymi brakami.
- • • • Dobrze zorganizowana dokumentacja dotycząca większości twoich przeszłych żyć.
- • • • • Całkowicie kompletna rejestracja twoich wszystkich żyć; umieściłeś ją nawet na CD-Romie i musiałeś napisać do niej specjalny program, umożliwiający odnalezienie konkretnych wątków czy danych.

MENTOR

Mentorem zawsze będzie inna mumia, starsza od bohatera. Poza tym ta Cecha Pozycji została dokładnie opisana w innych podręcznikach do Gier Narracyjnych.

- Twój mentor posiada tylko trochę większą wiedzę i władzę niż ty, lecz nadal czasami okazuje się przydatnym.
- • Twój mentor posiada całkiem dużą wiedzę i / lub posiada pewien status w społeczności mumii.
- • • Twój mentor posiada ogromną wiedzę i jest powszechnie szanowany; okazjonalnie jest wielką dla ciebie pomocą.
- • • • Twój mentor jest jednym z najpotężniejszych wśród Odrodzonych i ciągle troszczy się o ciebie.
- • • • • Twój mentor jest bezgranicznie potężny, może nim być nawet sam Horus.

MIEŃIE

Cecha ta określa materialne bogactwo bohatera. Mienie to nie tylko pieniądze, po pewnym czasie można je upłynnić, chociaż raczej nie uzyska się za nie ceny równej rzeczywistej wartości. Może bohater posiada pewne stałe dochody, wystarczające nie tylko na codzienne wydatki. Gracz musi dokładnie opisać źródła wszelkich dochodów związanych z tą cechą, gdyż mogą one zwiększać, bądź — bardziej prawdopodobnie — zmniejszać wpływającą sumę wraz z rozwojem sagi.

- Niewielkie oszczędności: masz porządne mieszkanie i jakiś mały pojazd do poruszania się po mieście, jak motocykl czy samochód. Wartość pieniężna: około 1 000 USD. Miesięczny dochód: 500 USD.
- • Średnie oszczędności: posiadasz apartament lub własny domek. Wartość pieniężna: około 8 000 USD. Miesięczny dochód: 1 200 USD.
- • • Duże oszczędności: posiadasz dom i nie musisz martwić się o codziennymi wydatkami. Wartość pieniężna: około 50 000 USD. Miesięczny dochód: 3 000 USD.
- • • • Dobrze ci się wiedzie: posiadasz willę lub kilka pomniejszych posiadłości. Nie masz prawie żadnych problemów związanych z finansami. Wartość pieniężna: około 500 000 USD. Miesięczny dochód: 9 000 USD.



• • • • • Bogacz: posiadasz liczne posiadłości i żyjesz niczym faraon, a w najgorszym przypadku niczym król. Wartość pieniężna: około 5 milionów USD. Miesięczny dochód: 30 000 USD.

ŚWITA

Bohaterowi towarzyszy pewna liczba asystentów i sług. Ci lojalni i uprzywilejowani słudzy mogą być związani, chronieni, a ich siły mogą być zwiększone przez magię bohatera; mogą też być to zwyczajni ludzie, szczególnie mocno przywiązani do bohatera.

Przykładowo: na świtę mogą składać się potomkowie wiernych sług, rodzin, których korzenie sięgają starożytnego Egiptu; lub mogą to być członkowie Kultu Izdy (czy jakiegokolwiek podobnej grupy), ogólnie oddanych chronieniu mumii (i / lub szczególnie tego bohatera).

Pamiętaj jednak zawsze, że kij ma dwa końce i, że złe traktowanie lub niezadowolnienie mogą zmienić nawet najwierniejszego towarzysza czy sługę w śmiertelnoścą broń w rękach wroga.

- Jeden członek Świty.
- • Dwóch członków Świty.
- • • Trzech członków Świty.
- • • • Czterech członków Świty.
- • • • • Pięciu członków Świty.

STATUS

Ponieważ mumie są tak nieliczne i luźno zorganizowane, w porównaniu z większością ze stworzeń z Gier Narracyjnych, Status w Mumii jest o wiele mniej formalny. Odzwierciedla on podstawowy sto-

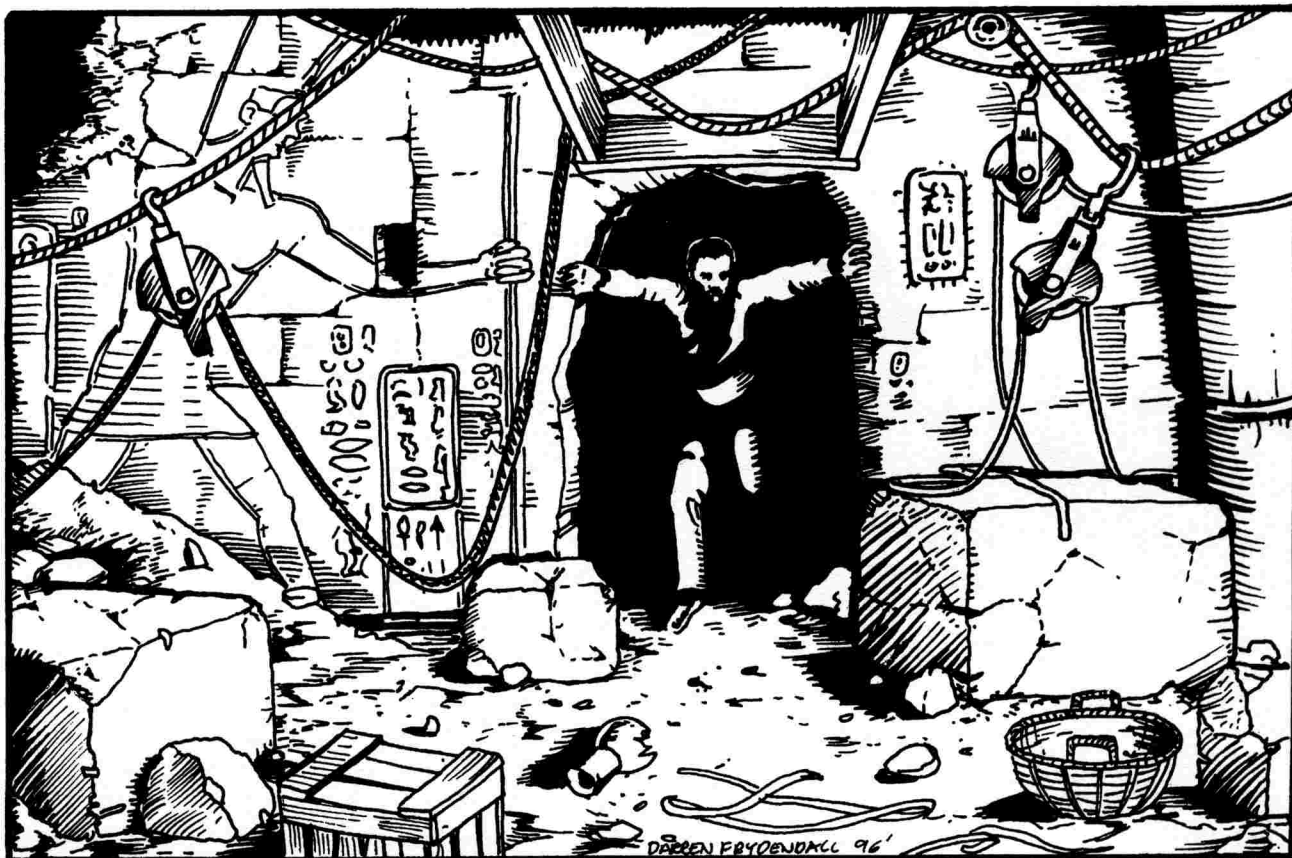
pień szacunku jakim inny Odrodzony obdarza bohatera i na jaki można się powołać wykonując rzuty na Cechy Społeczne, ilekroć bohater jest zmuszony polegać na swoim prestiżu w celu rozwiązania sytuacji.

Ranga nie oznacza potężnej władzy wśród mumii, jednak nie wszystkie mumie będą posiadały tę samą opinię o bohaterze. Również ta cecha zazwyczaj posiada jakąś wartość tylko wewnątrz pewnej społeczności; ważny statusem Kabirus może być zupełnie nieważna osobistością wśród Shemsu-heru. Narrator ma wolną rękę dostosowując efektywność Statusu bohatera do okoliczności.

- Mało znany.
- • Znany.
- • • Szanowany.
- • • • Czczoney.
- • • • • Legendarny.

GROBOWIEC

Bohater posiada jedno lub — więcej — zabezpieczone miejsce, przystosowane do przechowywania i chronienia khat podczas jego oczekiwania na rozpoczęcie nowego życia. Grobowiec może być ukryty w sekretnych pomieszczeniach, znajdujących się pod jakąś budowlą, w jaskini ukrytej gdzieś głęboko w górach, może to być jakieś zabezpieczone miejsce w przechowaniu w muzeum, czy gdziekolwiek indziej, gdzie mumia może spoczywać w niczym nie zakłócanym spokoju przez dekady czy wieki. Wartość tej cechy może określać stopień luksusu pojedynczego grobowca, lub liczbę posiadanych prostych grobowców; niektóre mumie uważają za wygodne utrzymywanie w różnych miej-



scach kilku gotowych grobowców, jako zabezpieczenie przed nieprzewidzianymi sytuacjami.

- Sarkofag znajdujący się w sekretnej piwnicy zapewniający niezbędne minimum.

- • Dwa proste grobowce, lub jeden dobrze wyposażony.

- • • Trzy proste grobowce lub jeden luksusowy.

- • • • Cztery proste grobowce, lub jeden bogato wyposażony i zdobiony.

- • • • • Pięć prostych grobowców, lub nienaruszona piramida.

CECHY CHARAKTERU

Cechy Charakteru są cechami, które określają jak bohater ma sobie radzić, lub nie, z wszelkimi stresami psychologicznymi, nierozłącznie powiązanymi z jego kondycją. Określają one również wartość Człowieczeństwa bohatera i jego Siły Woli.

W **Mumii** występują trzy Cechy Charakteru: Pamięć, Radość i Uczciwość. Każdemu bohaterowi przypisane jest siedem punktów do rozdzielienia między te trzy cechy. Każda cecha posiada na początku po jednym punkcie, a wartość każdej nie może przekroczyć pięciu.

PAMIĘĆ

Przypomnij sobie najdroższe ci wspomnienie z dzieciństwa. Oraz te najbardziej bolesne. Kim byłeś, gdybyś jedno z nich utracił? A kim, gdybyś stracił obydwie?

Pamięć jest niezmiernie ważną cechą dla mumii. Przeżywszy wieki, a nawet tysiąclecia, umierając i odradzając się ponownie, mumie mogą dojść do punktu, gdzie wspomnienia minionych żyć są jak zamglone sny. Zachowanie pamięci kiedy i kim się było, gdzie się żyło, co się robiło, kto jest przyjacielem, kto wrogiem, a kto jest obojętny — wszystko to stanowi istotę człowieka. Bez nich mumia może całkowicie się zagubić, uwierzyć, iż jest obłąkana, a nawet faktycznie może oszaleć.

- Refleksyjny.
- • Pamięć dobra.
- • • Pamięć encyklopedyczna.
- • • • Pamięć fotograficzna.
- • • • • Pamięć absolutna.

RADOŚĆ

Radość jest równie ważna jak Pamięć. Skoro Pamięć jest tym, co pomaga mumii zachować tożsamość, to Radość jest tym, co łączy ją z teraźniejszością i podtrzymuje jej wolę walki, życie po życiu. Utracenie Radości oznacza pogrążenie się w rozpacz i depresji — jest równoważne poddaniu się.

- Dobrej myśli.
- • Myślący pozytywnie.
- • • Pogodny.
- • • • Radosny.
- • • • • Optymista.

UCZCIWOŚĆ

Uczciwość jest miarą lojalności bohatera względem jego własnych wartości. Czasami trwanie przy swoich przekonaniach i wzorcu moralnym wymaga bardzo dużo samokontroli, a czynienie tego, co prawe, a nie tylko stosowne, szczególnie kiedy wie się, iż za kilka dekad nikt nie będzie o tym pamiętał, może okazać się trudniejszym, niż by się to wydawało. Lecz takie postępowanie zżera duszę — a mumia ma przed sobą całą wieczność gnicia od wewnątrz.

Upośledzeni zazwyczaj nie posiadają w ogóle poczucia Uczciwości; tych, którzy je mają, można uważać za „honorowych” wojowników w służbie Seta lub Żmija.

- Uczciwy.
- • Honorowy.
- • • Prawy.
- • • • Rycerski.
- • • • • Święty.

KROK PIĄTY: WYKOŃCZENIA

Ten ostatni krok tworzenia bohatera obejmuje ustalenie wartości kilku różnorodnych cech oraz rozdzielenie punktów wolnych, na wzmocnienie wybranych przez gracza cech wcześniej opisanych. Jeśli Narrator dopuszcza stosowanie Zalet i Wad, to również teraz trzeba je ustalić.

SIŁA WOLI

Podstawowa wartość Siły Woli bohatera jest równa sumie jednostek jego Uczciwości i Radości. Wartość tę można zwiększyć posługując się wolnymi punktami. Siła Woli w **Mumii** funkcjonuje w ten sam sposób, co w innych Grach Narracyjnych.

CZŁOWIECZEŃSTWO

Człowieczeństwo jest miarą śmiertelnej natury bohatera, którą ten posiada, mimo następstw cykli kolejnych śmierci i odrodzeń. Największym wyzwaniem postawionym przed mumią jest zachowanie Człowieczeństwa i nie zezwolenie na jego osłabienie, mimo wiecznego życia i doświadczania rzeczy — w świecie żywych i umarłych — które wykraczają ponad śmiertelne doświadczenia i rozumowanie. Człowieczeństwo można traktować jako wypośrodkowanie między Uczciwością mumii, a jej khaibit — czyli ciemną stroną jej duszy; podczas gdy Człowieczeństwo maleje, khaibit rośnie. Utrata Człowieczeństwa oznacza stanie się khaibit, karykaturą mumii: powłóczącym nogami potworem żądnym krwi, tylko w najmniejszym stopniu kierującym się racjonalnymi pobudkami, niezdolnym lub niechętnym wyswobodzić się ze swoich bandażi po Odrodzeniu.

Podstawowa wartość Człowieczeństwa bohatera jest równa sumie jednostek Pamięci i Uczciwości. Wartości Człowieczeństwa nie można powiększyć korzystając z punktów wolnych, chyba że przez zwiększenie jednej lub obydwu wartości wymienionych cech w ten sposób. Bohater, którego wartość Człowieczeństwa spada do zera, przeistacza się w khaibit, czyli w potwora i przestaje podlegać kontroli gracza — nie ma wyjątków od tej reguły.

Podczas gry Człowieczeństwo bohatera określa maksymalną ilość rzutów, które można wykonać we wszelkich sytuacjach towarzyskich dotyczących śmiertelników — poza zastraszaniem. Tak też bohater z Człowieczeństwem o czterech jednostkach może wykonać rzut tylko czterema kostkami podczas próby przekonania kuratora muzeum, by umożliwił dostęp do bezpiecznego miejsca w przechowalni; niezależnie od tego czy suma jednostek Oddziaływania i Sprytu bohatera przekracza pięć czy nie. Bohater również nie może podczas testu na cechę wykonać większej ilości rzutów, niż wynosi aktualna wartość jednostek jego Człowieczeństwa. Im dalej odpłyniesz, tym szybciej się utopisz.

Człowieczeństwo jest tym, co różni człowieka od potwora, niezależnie od tego czy dotyczy to mumii, wampirów czy nawet samych śmiertelników — do śmiertelników z niską wartością Człowieczeństwa zalicza się obłąkanych morderców i wyżytych uczuć autokratów. Całkiem możliwym jest, aby „potwór”, taki jak wampir czy mumia, był bardziej ludzki niż wielu z ludzi.

- | | |
|----|---------------|
| 0 | Potworny |
| 1 | Przerażający |
| 2 | Bestialski |
| 3 | Zimny |
| 4 | Niewrażliwy |
| 5 | Zdystansowany |
| 6 | Nieprzystępny |
| 7 | Normalny |
| 8 | Współczujący |
| 10 | Ludzki |

SEKHEM

Cecha Sekhem jest miarą posiadanej mocy magicznej bohatera. Wiele z Zaklęć wymaga skorzystania z niej. Podstawowa ilość jednostek Sekhem bohatera wynosi trzy. Można ją zwiększyć poprzez zdobywanie doświadczenia, lub przez przeznaczenie na nie punktów wolnych. Wartość nigdy, pod żadnymi względami nie może przekroczyć dziesięciu.

BA

Cecha Ba określa siłę ba bohatera. Ba generalnie wyczerpuje się podczas życia mumii, a po śmierci jest oddzielone od khat (ciała) i podróżuje ścieżkami Świata Zmarłych, akumulując więcej ba — energii. Kiedy uzbiera jej już wystarczająco, to może ponownie połączyć się z khat, i może nastąpić Odrodzenie.

Początkowa ilość jednostek Ba bohatera jest równa wynikowi rzutu pojedynczą kostką (dziesięciościenną). Wartość dziesięć może oznaczać, iż bohater dopiero co się przebudził po długiej śmierci i wkracza w nowe życie pełen wigoru; natomiast niski wynik może sugerować, że bohater zbliża się do końca tego życia i przygotowuje się do następnego okresu spoczynku.

KA

Ka jest kolejną częścią duszy bohatera. W przeciwieństwie do ba, nie podróżuje do duchowego królestwa, a w zamian pozostaje w pobliżu

ciała, by je chronić. Moc Ka jest zwiększona za każdym razem, kiedy zmuszone jest ono do działania w świecie fizycznym.

Wszystkie mumie rozpoczynają z ilością jednostek Ka równą pięć.

PUNKTY WOLNE

Bohaterowi przypisane jest trzydzieści punktów wolnych, które można przeznaczyć na uzyskiwanie bądź podwyższanie wartości wszelkich cech, poza Człowieczeństwem i Ba. Jeśli korzysta się z Zalet i Wad (patrz niżej), bohater może powiększyć ilość punktów wolnych do trzydziestu siedmiu.

Poniższa tabela podaje ilość wolnych punktów, jaką należy przeznaczyć na każdy z typów cech, by podwyższyć ich wartość o jedną jednostkę. Ilość punktów potrzebnych do podwyższenia wartości zwiększości z cech, zależy od aktualnych ilości jednostek tych cech; im więcej jednostek, tym więcej punktów należy przeznaczyć na nową.

Przykładowo: aby zwiększyć wartość atrybutu o jedną jednostkę, należy przeznaczyć na niego cztery razy więcej wolnych punktów, niż równa jest jego aktualna ilość jednostek. Więc, aby zwiększyć Siłę bohatera z jednej do dwóch jednostek należy przeznaczyć na to $(1 \times 4) =$ cztery punkty, a aby zwiększyć ją z czterech do pięciu — $(4 \times 4) =$ szesnaście punktów.

ATRYBUTY NADNATURALNE

Wartości atrybutów nie można zwiększyć powyżej pięciu jednostek, posługując się punktami wolnymi. Wyższy poziom jest możliwy do osiągnięcia tylko przez magię. Wartości atrybutów powyżej pięciu opisane są w rozdziale czwartym.

PRELUDIUM

Bohaterowie — mumie, jak i bohaterowie innych Gier Narracyjnych, powinni mieć przygotowane preludium, jako część tworzenia bohatera. Preludium niezmiernie pomaga w ożywieniu bohatera, wczuciu się w rolę bohatera i zrozumieniu jego motywacji i postrzeganiu świata. Graczom powinno się umożliwiać zwiększanie wartości cech ich bohatera na podstawie wydarzeń zaistniałych w preludium — na przykład: dowiedzenie się, że Odrodzony rozwinął w nie przewidziany wcześniej sposób jakiś talent, lub wykazał się nieco mniejszą inteligencją, niż zaplanowano.

Tworząc preludium dla Odrodzonego powinno odpowiedzieć się na następujące pytania:

Kim byłeś podczas swego Pierwszego Życia?

Czy jesteś Egipcjaninem? Jeżeli nie, to z jakiej wywodzisz się kultury? W której erze żyłeś? Czym zajmowałeś się podczas swego Pierwszego Życia?

Czy zaakceptowałeś nieśmiertelność, czy została ona na tobie wymuszona?

Dla niektórych nieśmiertelność była wyborem zaoferowanym przez Kult Izdy. Kiedy indziej kult, po prostu, działał samowolnie i wybierał ludzi do rytuału bez ich zgody. Pod którą kategorię ty podlegasz? Jeśli jesteś jednym z Kabiri lub Innych, to jak osiągnąłeś nieśmiertelność?

• Jaka ci się wydaje społeczność Odrodzonych?

Czy jesteś jednym z Shemsu-heru, lub czy opuściłeś społeczność wyznawców Horusa? Lub, może jesteś jednym z Kabiri? Jak układają ci się stosunki z innymi Odrodzonymi — czy lubisz przebywać w ich towarzystwie, czy może wolałbyś nie mieć z nimi nic do czynienia?

Cecha	Punkty Wolne
Atrybut	aktualna ilość jednostek x 4
Istniejąca Zdolność	aktualna ilość jednostek x 2
Nowa Zdolność	3 punkty za pierwszą jednostkę
Cecha Charakteru	aktualna ilość jednostek
Siła Woli	aktualna ilość jednostek
Sekhem	10
Ba	nie dozwolone
Ka	aktualna ilość jednostek
Nowe Hekau	5 punktów za pierwszą jednostkę
Istniejące Hekau	aktualna ilość jednostek x 5

• Jaki jest twój pogląd na nieśmiertelność?

Niektórzy z Odrodzonych widzą w nieśmiertelności jeden z najwspanialszych darów; dla innych jest ona kłętą. Czy rozkoszujesz się możliwością obserwowania dziejów świata, wiedząc iż nie możesz umrzeć; czy pragniesz uwolnić się z tego nie kończącego się cyklu?

• Co czujesz do Świata Zmarłych?

Czy odrażają cię wspomnienia czasu spędzonego w Świecie Zmarłych w postaci ba, czy jest to może spełnieniem celu twego istnienia? Czy jesteś jednym z tych Odrodzonych, którzy spędzają cały czas na Ziemi, nie mogąc się doczekać podróży jako ba, czy tym, który spędza swój czas w Świecie Zmarłych starając się tylko powrócić do świata żywych?

ZALETY I WADY

Zalety i Wady tworzą opcjonalny system, którym można się posłużyć, jeśli zezwoli na to Narrator. Pełne zasady posługiwania się Zaletami i Wadami, wraz z kilkoma przykładami, można znaleźć w **Przewodnikach dla Graczy** wszystkich systemów Gier Narracyjnych. Zasady te są streszczone poniżej.

Zalety są pozytywnymi, drugorzędnymi cechami, na których nabycie należy przeznaczyć punkty wolne. Wady są cechami negatywnymi, a ich nabycie w rzeczywistości daje bohaterowi dodatkowe punkty wolne, które może przeznaczyć na zwiększenie wartości innych Cech. Żaden bohater nie może przyjąć więcej, niż siedem punktów Wad.

Zalety i Wady są doskonałym sposobem na urozmaicenie bohatera i umożliwiają przydatny wgląd w jego osobowość. Gracze, których kusi „rozwiniecie przez ograniczenie” swoich bohaterów, posługując się powyższym systemem bardzo się zawiodą; najwięcej na co mogą liczyć, to siedem dodatkowych punktów wolnych, które nie stanowią dużej wartości, kiedy się je przeliczy na wartości jednostek cech. Narrator powinien zadbać o to, aby wszystkie Zalety i Wady były od-

grywane przez graczy — a szczególnie Wady, gdyż Zalety zawsze są łatwiej zapamiętywane i chętniej wykorzystywane przez graczy.

Do Narratora należy decyzja, które Zalety i Wady — jeśli w ogóle mają być — mogą być przypisane mumiom uczestniczącym w konkretnej sadze. Cech, które wyraźnie odnoszą się do specyficznej rasy, jak Wykluczenie Ofiary czy Diaboliczny Ojciec — opisane w podręczniku dla gracza **Wampir Podręcznik Gracza**, oraz Wymuszone Przeistoczenie i Zależność do Księżyca — z podręcznika dla gracza **Wilkołak Podręcznik Gracza**, nie można odnosić do Odrodzonych. Pamięć Fotograficzna również nie może być Zaletą mumii, gdyż jest już ona zaliczona do Cechy Charakteru Pamięci.

Poniższe Zalety i Wady odnoszą się szczególnie do mumii. Niektóre z nich można przypisywać dziwactwom nieśmiertelnej osobowości, podczas gdy inne są bezpośrednim efektem Rytuału Odrodzenia.

LEKKI SEN/BEZSENNOŚĆ: (1-3 PKT. ZALETA)

Wielki Rytuał zmienił twój organizm w ten sposób, że potrzebujesz mniejszej ilości snu, niż potrzebowałeś go przed Pierwszą Śmiercią — a może nie potrzebujesz snu w ogóle. Przeznaczenie jednego punktu na tę zaletę oznacza, że potrzebujesz tylko czterech godzin snu na dobę; dwóch punktów — że potrzebujesz tylko dwóch godzin snu. Natomiast jeżeli przeznaczysz na tę zaletę trzy punkty, to oznacza, że nigdy więcej nie będziesz potrzebował snu — niestety, w tym przypadku, oznacza to, że nie jesteś w stanie usnąć, a świat snów jest dla ciebie na zawsze utraconym.

KOJĄCY GŁOS: (3 PKT. ZALETA)

Twój głos jest uspokajający i kojący, prawie hipnotyczny. Możesz dodać 2. rzuty do wszystkich rzutów, które bezpośrednio dotyczą posługiwania się głosem — śpiewem, debatowaniem, przemawianiem, itp.

WIZJONER: (4 PKT. ZALETA)

Przemawia przez ciebie głos Ra (lub innej boskości, którą wyznajesz). On (ona) przemawia poprzez znaki i różne zapowiedzi, wizje i obrazy. Niektóre wizje mogą być prorocztwami; inne mogą być ostrzeżeniem lub radą. Nie możesz jednak zażądać, ani wymusić zaistnienia wizji profetycznej; one same do ciebie przychodzą.

Wizje mają czasami znaczenie bezpośrednie, a czasami symboliczne: ścisła natura i znaczenie tych objawień zależy od Narratora. Zaleta ta powinna owocować dramatycznymi chwilami, a gracze nie powinni zaczynać polegać na wizjach kosztem sprytnego grania.

PRZENIKLIWY WZROK: (5 PKT. ZALETA)

Jesteś w stanie ujrzeć wszystkie wampiry przez wszelkie poziomy ich Niewidoczności, Chimeryczności i innych pokrewnych dyscyplin lub darów, wykonując rzut na Percepcję + Czujność, przeciwko stopniowi trudności poziomu mocy przeciwnika + 3.

NIELUBIANY PRZEZ ZWIERZĘTA: (1 PKT. WADA)

Coś, wynikające z twojej natury, lub jakieś wydarzenie z twojej przeszłości — a może wpływ Wielkiego Rytuału — subtelnie cię w ten sposób naznaczyło; zwierzęta źle czują się w twojej obecności. W każdej sytuacji, w której masz do czynienia ze zwierzętami, otrzymujesz dwa punkty ujemne.





ANACHRONIZM: (2 PKT. WADA)

Istniejąc przez tak wiele wieków masz problemy z nadążaniem za rozwojem. Wymagane jest przeprowadzenie testu na Inteligencję za każdym razem, kiedy masz do czynienia z czymś nowoczesnym. Jeśli wynik testu będzie niepomysłny, wykorzystaj liczbę niepowodzeń sieciowych jako ujemny modyfikator do twoich prób.

Przykład: Menkepher-Re, mumia posiadająca tę wadę próbuje wyciągnąć pewne informacje z komputera. Test na Inteligencję kończy się dwoma niepowodzeniami sieciowymi; zatem Menkepher-Re otrzymuje — 2 modyfikator podczas określania wyniku próby porozumienia się tym diabelskim urządzeniem.

OBRAZY Z PRZESZŁOŚCI: (3 PKT. WADA)

Podczas stresowych sytuacji lub podczas chwil, które przypominają ci o przeszłym życiu, masz skłonności do ponownego przeżywania zdarzeń z przeszłości. Te obrazy nie koniecznie musiały zagrażać życiu, ale prawie zawsze wzbudzają silne emocje. Podczas takiego cofnięcia się, przeżywasz ponownie pewne zdarzenie z, tracąc kontakt z tym, co się w danej chwili dzieje dookoła ciebie. Ludzi, z którymi właśnie rozmawiałeś, myślisz z tymi z przeszłości. Czasami nawet możesz pomylić obiekty z ludźmi i odwrotnie.

TECHNOFOBIA: (4 PKT. WADY)

Rzeczy techniki przez ponad 150 ostatnich lat i to, jak wkracza ona w każdą dziedzinę życia, przepełnia cię obawami. Jest ona dla ciebie mroczną mocą nie do przewidzenia, o wiele bardziej niewytłumaczalną i śmiertelnie przerażającą, niż znajoma ci magia i przesady, w których się wychowałeś. Niektóre z tych nowszych urządzeń zdają się być sterowane przez jakąś jadowitą inteligencję, a kilka z nich chyba nawet poluje na ciebie. Za każdym razem, kiedy próbujesz poradzić sobie z urządzeniami napędzanymi parą, silnikami spalinowymi lub elektrycznością, masz dwa punkty ujemne.

GNICIE: (3-5 PKT. WADA)

Coś się stało z twoim khat podczas twojej śmierci. Chociaż nie brakuje ci żadnych części ciała (chyba, że określa to inne Wady), twoja skóra nie dość, że jest porozrywana, to jeszcze brakuje jej w kilku miejscach tak, że widać spod niej mięśnie i inne tkanki ciała. Stopnie trudności rzutów na kontakty społeczne ze śmiertelnikami zwiększają się od jednego, do trzech punktów, chyba że zasłonisz skórne braki.

ROZWÓJ BOHATERA

Jak i w innych Grach Narracyjnych, bohaterowie — mumie — nagradzani są przez Narratora punktami doświadczenia, a gracze mogą przeznaczyć te punkty na rozwijanie swych postaci, zwiększanie ich aktualnych wartości cech i / lub zdobywanie nowych Zdolności. Poniższa tabela podaje ilości punktów doświadczenia, które należy przeznaczyć na zwiększenie wartości lub zdobycie nowych cech:

Cecha	Wartość
Atrybut	aktualna ilość jednostek x 4
Nowa Zdolność	3 punkty za pierwszą jednostkę
Istniejąca Zdolność	aktualna ilość jednostek x 2
Cecha Pozycji	niedozwolone

Cecha Charakteru	aktualna ilość jednostek
Człowieczeństwo	niedozwolone
Siła Woli	aktualna ilość jednostek
Sekhem	1 za jeden punkt
Ba	niedozwolone
Ka	aktualna ilość jednostek

Nowa Zdolność Mag.	7 za pierwszą jednostkę
Istniejąca Zdolność Mag.	aktualna ilość jednostek x 5
Nowe Zaklęcie	stopień trudności zaklęcia
Uwaga: Żadnej z wartości cech, poza Siłą Woli, Sekhem i Ka, nie można podnieść powyżej 5, posługując się punktami doświadczenia. Wartości Siły Woli, Sekhem oraz Ka nie mogą przekroczyć 10.	

KRZYŻOWANIE BOHATERÓW

Jeśli już się o to pytaacie, Wielki Rytuał jest bardzo potężnym zaklęciem i najlepiej jest wykonywać go tylko z nadzwyczajnymi śmiertelnikami. W najlepszym przypadku już nadnaturalne stworzenie nic nie uzyska z transformacyjnych mocy rytuału; w najgorszym zaś, rytuał może mu nieźle zaszkodzić. Oto kilka wskazówek, gdyby naprawdę kilku z was uparło się, by stworzyć owego Wszechpotężnego, Wiecznego Władcę Śmierci i Wyrocznię Mocy i Ducha.

WAMPIRY

Jeśli jesteś już martwy, Wielki Rytuał nie podziela na ciebie. Jest to zwyczajnie tak proste. Kiedy raz już zmarłeś Prawdziwą Śmiercią, to nie żyjesz i nie możesz powrócić do odnowionego żyjącego ciała.

Podobnie wampir nie jest w stanie zwampiryzować mumii. Pamiętaj, że podczas Pocałunku ofiara ginie; wówczas, nawet jeśli wampir wmuśza w mumię jakąś potężną vitę, ba i ka mumii nadal opuszczają ciało, by spełniać swoje role, a owa osoba pozostanie martwa. W rzeczywistości krew wampirza nie wywiera żadnego efektu na mumii i nie przekazuje żadnych wampirzych mocy, ani nie tworzy więzów krwi.

Należy wziąć pod uwagę też fakt, że krew Shemsu-heru jest z niewytłumaczalnych powodów ohydna w smaku i absolutnie „niejadalna” dla wampirów. Więc, jeśli wampir chciałby myśleć o mumii, jak o samo uzupełniającym się barze bufetowym, to nic z tego.

WILKOŁAKI

Wilkołaki w rzeczywistości można zмумifikować. Czy przypominasz sobie Wepauwet, zamieszkującego ojczyste ziemie Umbrzy plemienia Bezszelestnych?

Niestety ba Garou i jego Gnosis połączyły i nieodwracalnie związały się z Umbrą. Może on powrócić tylko raz ze Świata Zmarłych, po czym, jeśli zginie, jego Gnosisba zostaje permanentnie uwięzione, w formie duchowej, w Środkowej Umbrze, a jego związane z ziemią khat nie może regenerować się. Jedynym możliwym ratunkiem byłoby fizyczne wejście do Umbrzy, zanim nadeszłaby kolejna śmierć — lecz wówczas ciało fizyczne Garou również zostanie na trwałe uwięzione w Umbrze. To właśnie przydarzyło się Wepauwet.

Podsumowując: Garou są stworzeniami ducha i ciała, wiedząc iż Wielki Rytuał na zawsze rozdzieliłby Garou od Gaia, nigdy by się żaden z nich na to nie zgodził.

POTWORY

Nawet o tym nie myśl.

MAGOWIE

Maga bardzo łatwo jest zмумifikować. Niestety, jak szybko przekonali się pierwsi magowie, poddanie się Wielkiemu Rytuałowi oznacza utracenie magicznych zdolności. Mag nie jest już więcej zdolny oddziaływać na rzeczywistość wyłącznie siłą woli; musi polegać na specyficznych ścieżkach Hekau, takich jakie zostały ustalone w paradygmacie przez Tota. Podobnie mumia nie może dostąpić Objawienia (w terminologii z Maga): jest ograniczona do jej raczej potężnych zdolności Hekau.

UPIORY

Wszystkie mumie są pod pewnymi względami upiorami, nawet jeśli tylko przez krótką chwilę. Wielki Rytuał można odprawić po śmierci wybranego, zakładając, że ciało nie utraciło ciepłoty, a dusza obdarowywanego wciąż zwleka z odejściem — innymi słowy, nie dostąpiła jeszcze Objawienia ani Zapomnienia. Jeśli Wielki Rytuał zostanie odprawiony z powodzeniem, upiór stanie się mumią. Utraci on jednak dostęp do Arkanoi, chociaż nadal będzie posiadał pewne zdolności, które mogą naśladować Arkanoi. Nie będzie jednak w stanie opanować tych samych dyscyplin ducha.

Na zmarle mumie czeka Anubis. On przewozi je bezpiecznie do Amenti, chroniąc w ten sposób przed niebezpieczeństwami Świata Zmarłych. Mumie mają wybór i mogą odmówić przewodnikowi, czy opuścić Amenti — tylko one ryzykują.

PRYZWRÓCENI

Pamiętaj, że kiedy Przywrócony wraca do swego ciała, to ciało jest niczym więcej, jak pobudzoną do ruchu powłoką, a nie czymś prawdziwie żywym. Przywrócony nie może założyć, że jego nieżyjące ciało będzie odpowiednie dla Wielkiego Rytuału.

PRZEMIENNI

Fae nie można zмумifikować. Wielki Rytuał po prostu nie ma żadnego wpływu na przemiennych.

CECHY POZYCJI

Cech Pozycji nie można podwyższać po stworzeniu bohatera (można to robić tylko w trakcie). Zmiany tych cech są bezpośrednimi następstwami grania w sagach.

CZŁOWIECZEŃSTWO

Człowieczeństwo jest drogocennym towarem, a wartości Człowieczeństwa nie można podwyższyć wykorzystując punkty doświadczenia. W zamian, Narrator może nagradzać punktami Człowieczeństwa — po dokładnym namyśle — każdego bohatera, który podczas sagi ciagle i szczerze wykazywał się poziomem Człowieczeństwa; który oddawał ten odzwierciedlający poziom wartości tej cechy. Nie powinno się nagradzać więcej, niż jednym punktem Człowieczeństwa jednorazowo, a Narrator powinien rozdzielać je tylko za szczególnie wyjątkowe granie. Są one cenne i powinno się na nie ciężko zapracować.

BA

Wartości Ba nie można podwyższyć wykorzystując punkty doświadczenia, ponieważ nie odnosi się ona do zdarzeń ze świata żywych. Bohater może odzyskać punkty Ba tylko przez dokonywanie wielkich czynów w Świecie Zmarłych; opisane to zostało w rozdziale piątym.

CECHY CHARAKTERU I UŁOMNOŚCI

W trakcie opowieści Narrator może żądać od bohaterów — mumi wykonania testów na pewne Cechy Charakteru. Zdarza się to szczególnie w sytuacjach, w których mumi musi radzić sobie ze wszelkimi słabościami psychologicznymi, czy zwalczyć wewnętrznego demona. W przeciwieństwie do większości cech, podczas wykonywania rzutów Cech Charakteru nie łączy się z innymi cechami; stopień trudności prawie zawsze wynosi 6. Zaledwie jeden sukces oznacza zwycięstwo. Brak sukcesu w teście na Cechę Charakteru pociąga za sobą różne szkodliwe efekty, w zależności od tego, dla której cechy wykonywany był test. Wyrzucenie 1 podczas testu Cechy Charakteru wpływa na bohatera pod postacią różnych Ułomności; napięcie i stresy związane z tak licznymi zyciami zaczynają dawać się we znaki.

PAMIĘĆ

Bohaterowie przeprowadzają test Pamięci ilekroć potrzebują informacji z przeszłego życia, w celu rozwiązania lub zrozumienia obecnych krytycznych sytuacji. Na przykład: bohater może nagle spostrzec w tłumie znajomą mu twarz, wzbudzającą silne emocje. *(Pomyśl, czy jest to ktoś, kogo kochałeś w jednym ze swych przeszłych żyć? A może Odrodzony, jak i ty? Może to tylko przypadkowe podobieństwo? Postaraj się przypomnieć sobie, kiedy ostatnio widziałeś tę twarz? Czyżby na pogrzebie kochanka? Kiedy rozstawaliście się na zawsze, a może kiedy zostaliście zdradzeni?)*

Podobieństwa są często bardzo bolesne, lecz zawsze potrzebne. Bohaterowie, którzy zapominają o wszystkim, co było im drogie, są niczym drobne łódki unoszące się bez kompasu na oceanie czasu. Ewentualnie oszaleją lub przemienią się w potwory.

System: Stopień trudności dla testu Pamięci zazwyczaj wynosi 6, lecz można go zmieniać w zależności od sytuacji — im starsza pamięć, tym większy stopień trudności. Nieudany test Pamięci pozostawia bohatera zupełnie niezdolnego do kontrolowania siebie, podczas gdy jego umysł zostaje zalany niespójnymi obrazami i wspomnieniami. Wyrzucenie 1 wywołuje Ułomność.

RADOŚĆ

Bohaterowie wykonują test na Radość ilekroć mają trudności z dostosowaniem się do świata współczesnego. *(Wartości są strasznie wypaczone, istnieje tak wiele niezrozumiałych maszyn, a z pewnością kilka z nich zamieszkują jakieś złe demony. A poza tym te ciagle, gwałtowne zmiany, tak bardzo różniące ten świat od wiecznego Egiptu. To wszystko przeraża nas, może trochę zachwyci? Czy zamkniesz się w czterech ścianach swojego grobowca i będziesz czekał na nastanie lepszych czasów, a może rzucisz się w wir współczesnego świata z jego różnymi rozkoszami?)* Bez Radości pozostaje tylko rozpacz, rozpacz, która żera duszę rok po roku, wiek po wieku.

System: Testy Radości powinno przeprowadzać się za każdym razem, kiedy znane napotyka na nieznanie: kiedy Odrodzony dowiaduje się o jakiejś dramatycznej zmianie, która zaszła w świecie („wybuchła globalna epidemia zwana AIDS, na którą nie ma leku”), lub spotyka się z czymś całkowicie nowym („to coś zwane jest Internetem”). Stopień trudności zazwyczaj wynosi 6, lecz może ulegać zmianom w zależności od powagi (lub innych czynników) zaistniałego zdarzenia. Nieudany test oznacza, że bohater popada w zamieszanie i rozpacz wywołując scenę, podczas gdy wyrzucenie 1 wywołuje Ułomność.

UCZCIWOŚĆ

Test Uczciwości należy przeprowadzać ilekroć bohater przeżywa kryzys osobowości lub stoi przed jakimś dylematem moralnym. *(Czy zbezcześciłbyś grobowiec w celu uratowania ciała twego rodzica lub dziecka przed szponami bezbożnych archeologów. A może byłbyś w stanie stać i przyglądać się jak ciało twego ukochanego jest poniżane i wystawiane na żer publik, lub — co gorzej — jest poddawane sekcji zwłok? Czy ty, który masz nieskończoność żyć przed sobą, zabiłbyś śmiertelnika, który ma tylko jedno życie, w obronie własnej?)* Poczucie winy może być nie do opanowania, lecz bez niego bohater staje się nieczułym, nieludzkim i skazuje się na zagładę.

System: Gracz musi przeprowadzać test Uczciwości, ilekroć jego bohater stanie przed trudnym moralnym wyborem i zadziała w sposób, który Narrator oceni jako gruboskórny. Należy jednak tutaj uważać, gdyż wartości moralne zmieniają się wraz z czasem, a Odrodzeni bohaterowie mogą równie dobrze działać w zgodności z moralnością, którą ukształtowały doświadczenia kilku ich ostatnich żyć. Takie testy powinno przeprowadzać się tylko w wyjątkowych sytuacjach. Niepowodzenie powoduje utratę jednego punktu Człowieczeństwa i jednego punktu Uczciwości; wyrzucenie 1 wywołuje również Ułomność.

UŁOMNOŚCI

Wyrzucenie 1 podczas przeprowadzania testu Cechy Charakteru oznacza, że bohater nie wytrzymał próby odporności psychicznej i skończyło się to uszczerbkiem psychologicznym. Ceną za tak katastroficzne niepowodzenie jest Ułomność.

Ułomności mogą stanowić niezłe wyzwanie dla gracza i dodać głębi bohaterowi. Czasami jednak czynią one życie bohatera nie do wytrzymania i zagrażają zniszczeniem sagi. Narrator musi zdecydować, kiedy i jak surowo narzucić wpływy Ułomności na grę bohatera, w zależności od wymagań sagi i charakteru grupy.

POKONYWANIE UŁOMNOŚCI

Wydanie punktu Siły Woli umożliwia bohaterowi pokonanie Ułomności na czas jednej sceny. Ciągłe wydawanie punktów Siły Woli może również w ostateczności uwolnić bohatera od Ułomności. Kiedy bohater zostaje obciążony Ułomnością, Narrator powinien wykonać sekretne dwa rzuty kostką, dodać do siebie wyniki i zapisać otrzymaną sumę. W momencie, kiedy bohater wyda na pokonanie Ułomności ilość punktów Siły Woli równą tej sumie, oznacza to, że udało się mu ją pokonać.

UŁOMNOŚCI PAMIĘCI

Ułomności uzyskane w wyniku niepowodzenia testów Pamięci są zazwyczaj różnymi sposobami ochrony przed problemem bądź unikaniem go — ironicznie, są próbą zapomnienia o czyichś brakach w pamięci.

1) **Amnezja:** odmawiając współpracy ze swoją przeszłością, wymagasz wspomnienia przeszłych żyć poza obecnym. Obciążony Ułomnością uzyskujesz automatyczne niepowodzenia we wszystkich następnych testach Pamięci, lecz nadal powinieneś je przeprowadzać, by sprawdzić czy nie będziesz miał kolejnego pecha (czy ponownie nie wyrzucisz wartości 1).

2) **Wyparcie się:** poświęcasz życie na to, by znów stać się człowiekiem, wypierając się tego, iż kiedykolwiek byłeś czymś więcej; zmuszając się do wiary w to, że wspomnienia z twych przeszłych żyć nie są niczym więcej, jak złudzeniami czy fantazjami. A nawet, jeśli jest to potrzebne, leczysz się u psychiatry w celu wyzbycia się tych wspomnień. Dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności dla wszystkich testów Pamięci przeprowadzanych w czasie, kiedy pozostajesz pod wpływem Ułomności.

3) **Antypatia:** pamiętanie jest tak bardzo bolesne, że wszystko i wszyscy, których napotykasz, a którzy przypominają ci o twojej przeszłości, głęboko cię dotykają. Unikasz wszystkich ludzi i wszelkich miejsc, które mają jakiś związek z twoją przeszłością i złościsz się, a nawet stajesz się agresywny, kiedy nie udaje ci się od nich uciec. Dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności dla wszelkich testów Pamięci przeprowadzanych w czasie, kiedy pozostajesz pod wpływem Ułomności.

4) **Koszmary:** podczas gdy jesteś w pełni świadomy, udaje ci się myśleć o innych sprawach, lecz twoja podświadomość cierpi na obsesję związaną ze wspomnieniami. Sny są, opartym na twoich wspomnieniach, ciągiem koszmarów, które czasami potrafią przerodzić się w horrory, które już raz przeżywałeś. Jeśli, cierpiąc na tę Ułomność, nie powiesz ci się test Pamięci, to musisz od razu wykonać kolejny





rzut; jeśli tym razem osiągniesz sukces, to w ciągu kolejnych 24 godzin będziesz miał sen lub wizję. Ten sen lub wizja będą miały jakiś związek z informacją, której poszukujesz, chociaż będzie ona, w najlepszym przypadku, spaczona i będzie miała ukryty sens. W przypadku gdybyś nie miał sukcesu, lub gdybyś wyrzucił 1 podczas kolejnych testów, przyjmujesz normalne kary.

5) Przenoszenie: masz obsesję na punkcie jakiegoś przedmiotu, miejsca lub osoby, które przypominają ci o przeszłości. Bez większych powodów czujesz — prawie nie do pokonania — chęć przebywania w pobliżu tego przedmiotu, miejsca czy osoby; chcesz wiedzieć wszystko o nim; chcesz posiadać to miejsce lub przedmiot, albo chcesz zaangażować się uczuciowo w związek z tą osobą.

6) Obsesyjny-Przymusowy Zamęt: masz obsesję na punkcie utrzymywania porządku w każdej dziedzinie; przeprowadzaniu gruntownych porządków tak, żeby wszystko było na swoim miejscu, wszystko świeciło się i było takim, jakim powinno być. Jeśli w twoim życiu nie będzie absolutnego ładu, wszystko przemieni się w chaos — straciłeś już tak wiele, że musisz pilnować tego, co ci zostało. Odejmij jeden punkt od Stopnia Trudności testów, przeprowadzanych podczas gdy cierpisz na Ułomność — lecz każde niepowodzenie oznacza automatycznego pecha, chyba że wydasz punkt Siły Woli.

7) Odrzucenie: kto potrzebuje przeszłych żyć? Śmiertelnicy doskonale sobie radzą bez nich, a twoje przeszłe życia były niczym innym, jak źródłem stresów i nieszczęścia. Uwolnij się od tego ciężaru i żyj teraźniejszością. Zrywasz wszelkich związki, jakie mogły łączyć cię z twoimi minionymi żywotami, pozbywając się wszystkich własności

i zrywając kontakty ze starymi przyjaciółmi. Dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności wszelkich testów Pamięci, przeprowadzonych podczas gdy cierpisz na tę Ułomność.

8) Regresja: zaczynasz żyć tylko i wyłącznie swoimi przeszłymi żywotami, lub nawet swoim pierwszym żywotem, pogrążając się zupełnie w najwcześniejszych wspomnieniach, aby uchronić się przed ich utraceniem. Nie jesteś w stanie nauczyć się żadnej nowej Zdolności lub zwiększyć wartości Zdolności, które posiadasz, a których nie nabyłeś w trakcie wykonywania twego pierwszego zawodu.

Starasz się ubierać i żyć w jak najbardziej zbliżony sposób do tego, jak żyłeś i ubierałeś się w pierwszym żywocie — posługując się językiem starożytnego Egiptu — i jeśli tylko możesz powracasz ciągle do Egiptu, lub przemieniasz swój aktualny dom w doskonałą replikę miejsca, które kiedyś zamieszkiwałeś, lub chciałeś zamieszkiwać podczas twojego pierwszego życia. Cierpiąc na tę Ułomność, odejmujesz dwa punkty od Stopnia Trudności wszystkich testów Pamięci, odnoszących się do informacji dotyczących twego pierwszego życia, a dodajesz dwa do Stopnia Trudności wszystkich innych testów Pamięci.

9) Identyfikacja: twoje wspomnienia i twoje życie są tak uciążliwe, że decydujesz się stać kimś innym. Identyfikujesz się z innym bohaterem, na przykład ze znajomym lub jakąś gwiazdą i starasz się stać jak najbardziej podobnym do niej. Jak jest to tylko możliwe zachowując się jak ta osoba, dowiadując się o niej wszystkiego i starając się zamienić swoje wspomnienia jej pamięcią. Cierpiąc na tę Ułomność przybierasz Postawę tej osoby.

10) Stwórz Nową Ułomność

UŁOMNOŚCI RADOŚCI

Wyrzucenie 1 podczas przeprowadzania testu Radości powoduje wprowadzenie bohatera w stan rozpacz, a wszystkie Ułomności Radości związane są z rozpaczą, depresją i poddaniem się.

1) **Depresja:** wszystko, co pozytywne, wydaje się, że znikło z twego życia, pozostawiając po sobie pustkę. Tracisz zainteresowanie wszystkim, przestajesz dbać o siebie i siedzisz cały czas narzekając. Dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności wszystkich testów radości, przeprowadzanych kiedy cierpisz na tę Ułomność.

2) **Katatonja:** całkowicie przestałeś reagować na jakiekolwiek zewnętrzne bodźce. Może podświadomie starasz się być nieżywym, czekając z nadzieją na kolejne, lepsze życie; może po prostu masz już dosyć życia i chcesz je zakończyć. Podczas gdy cierpisz na tę Ułomność, nie możesz nic zrobić.

Uwaga dla Narratora: możesz zechcieć zarządzić, że ta Ułomność składa się z napadów chwilowego paraliżu; szczerze: granie bohaterem, który znajduje się w stanie ciągłej katatonii jest denerwujące i nudne.

3) **Sklonności Samobójcze:** kiedy mumia objawia skłonności samobójcze, może wydawać się to mniej poważnym, niż kiedy robi to śmiertelnik, lecz nadal uczucia związane z tym stanem są tak samo realne i równie bolesne. Kiedy cierpisz na tę Ułomność, wszystkie testy Radości kończą się automatycznie niepowodzeniem, lecz rzuty te powinno się nadal wykonywać, by sprawdzić czy nie wyrzucisz ponownie 1. Dużo czasu spędzasz na wymyślaniu sposobu zabicia się i albo muszą cię powstrzymywać przyjaciele, albo musisz wydać punkt Siły Woli, by uniknąć przeprowadzenia planu do końca.

4) **Dwubiegunowość:** twoje nastroje ciągle wahają się między depresją (patrz wyżej), a dzikim, maniackim stanem niewytłumaczalnego optymizmu i całkowitego braku szacunku dla bezpieczeństwa, czy też ryzyka własnego i innych. Pograżasz się w depresji, kiedy tylko twoje wysiłki nie spotykają się z natychmiastowym, spektakularnym sukcesem czy jednogłośną aprobatą. Możesz traktować te maniackie interwały jako sposoby na zwalczanie depresji, lecz w oczach innych jesteś skrajnym pesymistą. Ilekroć coś ci się powiedzie — musisz wydać punkt Siły Woli, albo popadniesz w obłąkańczy optymizm. Jeśli coś ci się nie powiedzie — musisz wydać punkt Siły Woli lub popaść w depresję; jeżeli wcześniej już to nie nastąpiło. Kiedy jesteś w maniackim nastroju, wszystkie testy Radości będą zakończone sukcesem, lecz musisz wówczas dodawać dwa punkty do Stopnia Trudności wszystkich testów Uczciwości. Gdy jesteś pograżony w depresji, dodajesz dwa punkty do Stopnia Trudności wszelkich testów Radości.

5) **Samookaleczenie:** twoje wewnętrzne cierpienie przemieniło się w niechęć do siebie samego, kiedy zrozumiałeś, że jedyną przeszkodą do osiągnięcia stanu szczęścia jesteś ty sam. Ilekroć masz tylko okazję wyrządzenia sobie krzywdy fizycznej, musisz wydać punkt Siły Woli, aby temu przeciwdziałać. W przeciwnym razie, jeśli nie powstrzymają cię inni, poddasz się uczuciu nienawiści do siebie. Nie zadasz sobie jednak poważnych ran — nie masz przecież skłonności samobójczych i chcesz móc dalej wyżywać się nad sobą. Jeśli będzie ci coś zagrażało, to nie będziesz chciał nic zrobić, by temu zapobiec, chyba że przeznaczysz w tym celu punkt Siły Woli. Uważasz, że nie jesteś wart dbania o siebie i o swoje bezpieczeństwo i, że na wszystko złe, co cię spotka, sam sobie zasłużyłeś.

6) **Zgorzkniałość:** radzisz sobie z własnym niezadowoleniem poprzez odmawianie innym prawa do szczęścia. Stajesz się osobą szczególnie negatywnie nastawioną do wszystkiego, ciągle niezadowoloną, drwiącą ze wszystkiego i strasznie krytyczną. Cierpiąc na tę Ułomność, zmień swoją Postawę na Gbura i dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności testów Radości.

7) **Mściwość:** winą za swoje nieszczęście obwiniasz kogoś — lub coś — związanego z pechem, który doprowadził cię do tej Ułomności. Ta osoba, czy rzecz, staje się twoim wrogiem, a żądza zemsty przepełnia ci duszę. Możesz pozbyć się tej Ułomności przez zrealizowanie odpowiedniej zemsty, lecz musisz wówczas przeprowadzić test Uczciwości, aby móc sobie poradzić z tym, co zrobiłeś.

8) **Obsesyjność:** decydujesz się na próbę odnalezienia szczęścia poza sobą i poszukujesz — wciąż bez żadnego skutku. Stawiasz sobie nowe cele i ustalasz pielgrzymki, za każdym razem wmawiając sobie, że jeśli osiągniesz zamierzony cel, że jeśli dotrzesz do tego miejsca, to wówczas będziesz szczęśliwy. Możesz chcieć odwiedzić grobowiec kogoś, kogo kochałeś, lub kupić i repatriować kolekcję egipskich artefaktów, lub spędzić 40 dni i 40 nocy poszcząc na pustyni — niezależnie od celu do jakiego dążysz, musisz przeprowadzić test Radości, jak ci się uda go spełnić. Jeśli rzut okaże się sukcesem, to znaczy, że pozbyłeś się Ułomności, jeśli nie — musisz brnąć dalej. Jeśli wyrzucisz 1, oznacza to, że ciągle niepowodzenia w próbach osiągnięcia szczęścia doprowadzają cię do rozpacz. Gdy cierpisz na tę Ułomność, Narrator może kazać ci zmienić Postawę na Męczennika lub Fanatyka.

9) **Nałóg:** aby uciec od bólu, poszukujesz ulgi w alkoholu, Czar-nym Lotosie, lub w jakimś innym rodzaju nałogu. Brniesz w nałóg łudząc się, że zastąpi ci szczęście — lub przynajmniej oszołomi cię, kiedy czujesz się szczególnie nieszczęśliwym. Zgodnie z naturą twego nałogu, Narrator może wprowadzać punkty karne dla wszelkich rzutów i wprowadzić do twojego życia różne inne komplikacje.

10) Stwórz nową Ułomność

UŁOMNOŚCI UCZCIWOŚCI

Ułomności, wiążące się z wyrzuceniem 1 podczas przeprowadzania testu Uczciwości, związane są z uczuciami winy i hańby; bohater wykazał się brakiem moralności i nie zdołał żyć według jego lub jej wartości.

1) **Nadkompensacja:** zasłaniasz swoją słabość moralną udawaniem, że jesteś kimś o szczególnie wysokim morale. Wierzysz, że jesteś w jakiś sposób wyjątkowo cnotliwy — że jesteś odważny, lojalny, lub pobożny, czy cokolwiek — i że żyjesz dokładnie według tej zasady. Szukasz, a nawet aranżujesz sytuacje, które prowokują cię do wykazania się tą szczególną siłą moralną, abyś mógł zaspokoić swe ambicje.

2) **Ograniczenie:** jesteś tak bardzo zszokowany niepowodzeniem, że zawsze otaczasz się żelazną kurtyną samokontroli. Ilekroć będziesz musiał przeprowadzić kolejny test Uczciwości, podczas gdy cierpisz na tę Ułomność, musisz w zamian wydać punkt Siły Woli, aby uzyskać automatyczny sukces — zbyt ryzykownym jest liczyć tylko łut szczęścia. Jeśli zabraknie ci punktów Siły Woli — twój kolejny test Uczciwości skończy się automatycznym pechem.

3) **Pokutnik:** wykształciłeś u siebie rozpaczliwą potrzebę naprawienia tego, co zrobiłeś, niezależnie od tego czy poszkodowany tego chce czy nie. Zrobisz wszystko, aby wynagrodzić komuś krzywdę, stratę



czy nawet najlżejszą z niewygód, które są efektem twego działania, niezależnie czy ten ktoś był świadom krzywdy. Kiedy cierpi się na tę Ułomność, należy zmienić Postawę na Pokutnika.

4) **Samotnik:** wycofujesz się z wszelkich kontaktów z innymi, mając nadzieję, że przez odgroźenie się od świata można zapobiec wydarzeniu się takich rzeczy ponownie. Stajesz się samotnikiem i musisz wydać punkt Siły Woli, w przeciwnym razie nawet nie będziesz w stanie opuścić domu i odpowiedzieć na czyjś telefon.

5) **Gorycz:** to nie była twoja wina. Nie jesteś złym człowiekiem. Świat jest niesprawiedliwy. Stajesz się tak skoncentrowanym na uczuciach pełnych goryczy, że nastawiasz się negatywnie, jesteś płaczliwy i defensywny. Dodaj dwa punkty do Stopnia Trudności wszelkich testów Radości, przeprowadzanych gdy cierpisz na tę Ułomność.

6) **Udawana Radość:** starasz się sobie poradzić z winą i upokorzeniem przez śmiech. Rozwinąłeś w sobie zdolność do wymuszania śmiechu i nawet robisz innym kawały. Gdy cierpisz na tę Ułomność, twoja postawa zmienia się na Pozera lub Błazna. Ilekroć musisz wykonać test Radości, zawsze musisz wydać na niego punkt Siły Woli, aby uzyskać automatyczny sukces, a nie wykonywać rzut. Przecież nie możesz pozwolić sobie na złe nastroje?

7) **Zaprzeczenie:** zdarzenie — cokolwiek było — nie wydarzyło się. Jest to tak proste. Ci, którzy myślą, że widzieli się, jak zachowywałeś się niewłaściwie, są w błędzie. Upierający się przy swoich racjach najwyraźniej chce być traktowany jak twój wróg. Oczywiście sprawy się nieco komplikują, kiedy jesteś zmuszony do konfrontacji z prawdą o sobie. Każde niepowodzenie w teście Uczciwości jest uważane za automatycznego pecha, kiedy cierpisz na tę Ułomność.

8) **Brak Poczucia Własnej Godności:** swoje niepowodzenie wzięłeś głęboko do serca i już nie ufasz sobie i swoim możliwościom zrobienia czegokolwiek prawidłowo. Podczas gdy cierpisz na tę Ułomność, musisz zawsze starać się namówić kogoś, aby zrobił coś ważnego zamiast ciebie. Kiedy jednak już zdecydujesz się na zrobienie tego samemu, nigdy nie możesz liczyć na automatyczny sukces przez wydanie na niego punktu Siły Woli. Dodatkowo stopień trudności każdego rzutu powiększony jest o jeden punkt. Zakładasz z góry, że nie uda ci się; twoje negatywne myślenie znacznie wpływa na twoje Zdolności.

9) **Unikanie:** twoja wiara we własne możliwości moralne została mocno zachwiana i zrobisz wszystko, aby uniknąć wystawienia jej na próbę po raz kolejny. Starasz się unikać wszelkich sytuacji, które wymagają testu Uczciwości, lub nawet dokonania prostego wyboru moralnego; po prostu odmawiasz współpracy i nawet uciekasz, jeśli jest to konieczne.

10) **Stwórz nową Ułomność**

ŚMIERĆ I ODRODZENIE

W śmieci odradzam się.

— przysłowie Hopi

Mumie są nieśmiertelne, lecz nie oznacza to, że są odporne na choroby i rany. W rzeczywistości, te same stworzenia, które zabijają śmiertelników — lub jakąkolwiek liczbę nadnaturalnych stworzeń — zabijają i mumie. (Oczywiście, jedynym wyjątkiem jest starość, gdyż mumie nie starzeją się.)

INNE WIĘKSZE

Zasadami tworzenia bohaterów z Shemsu-heru można posłużyć się przy tworzeniu innych rodzajów Odrodzonych, wprowadzając tylko kilka mniejszych modyfikacji — a są to jedynie koncepcyjne modyfikacje, a nie zasady.

KABIRI

Kabiri, chociaż w rzeczywistości nie są egipskimi mumiami, tworzy się na podstawie takich samych zasad, co Shemsu-heru. Dusze Kabiri dzieli się na dwie części: podobne do ka i ba egipskich mumii.

Kabiri, oczywiście, posługują się innym nazewnictwem, odzwierciedlającym ich greckie dziedzictwo:

- Eidolon — wyobrażenie zmarłego; zastępujące Cechę Ka;
- Psyche — dusza, która podróżuje do Świata Zmarłych; zastępująca Cechę Ba;
- Pneuma — siła wprawiająca w ruch wszechświat; zastępująca Cechę Sekhem;
- Theourgia — magiczna zdolność (teurgia); zastępująca Hekau;
- Hades — świat Zmarłych Kabiri; odpowiednik Amenti.

Inni Kabiri, stworzeni później, również mogą posługiwać się innym słownictwem (łacińskim, germańskim, itp.), w zależności od tego, co jest odpowiednie.

DZIECI APOPIISA

Dzieci Apopisa są szczególną grupą mumii, które nie powinny być bohaterami kierowanymi przez graczy. Narratorzy, którzy chcą tworzyć Upośledzonych, powinni odnieść się do rozdziału siódmego.

ISHMAELICI

Ishmaelici są tylko politycznymi banitami; należy posłużyć się tym samym procesem tworzenia bohatera, co proces Shemsu-heru, z tym wyjątkiem, że Ishmaelici posiadają bardziej różnorodny wybór ról i cech pozycji.

INNI

Tworzenie jednej z nie egipskich mumii w Świecie Mroku, następuje wedle dwóch następujących wskazówek:

1) Posłuż się mechaniką tworzenia bohatera z tej książki, jako wskazówkami do tworzenia własnej mumii.

2) Stwórz całkowicie nowe tło, oparte na kulturowym dziedzictwie społeczności, z której ma się wywodzić mumia. Chociaż egipskie mumie posiadają hegemonię nad innymi w Świecie Mroku, to Odrodzeni innych kultur szczerą się równie imponującymi historiami.

Podobnie, jak w przypadku Kabiri, egipskie nazewnictwo można zastąpić innym, bardziej odpowiadającym kulturze tworzonych mumii: zamiast posługiwać się Sekhem, mumia pochodząca od Majów posługiwałaby się Xulel; nie odwiedzałaby Amenti w Świecie Zmarłych, ale podróżowałby do Xibalby.

Dla mumii owa śmierć nie jest trwałą: po pewnym czasie, spędzonym w Świecie Zmarłych — podczas którego jej khat rozkłada się i gnije — dusza Odrodzonego jest w stanie połączyć się ze swym ciałem i odnowić je.

Śmierć dla Odrodzonego może nastąpić tylko w jeden z dwóch sposobów: przez duchowe wyswobodzenie lub przez gwałtowną śmierć.

DUCHOWE WYSWOBODZENIE

Nieśmiertelność mumii w rzeczywistości jest „napędzana” przez jej ba. To ba umożliwia jej życie na przestrzeni dekad bez starzenia się. Jednak życie nie płynie sobie za darmo — powoli wyczerpuje ono siły ba. Kiedy wartość ba ostatecznie osiągnęła zero, musi ona przejść do Świata Zmarłych, aby uzyskać więcej punktów ba. Proces powolnego wyczerpywania sił ba zwie się duchowym wyswobodzeniem. Za każde przeżycie jednego dziesięciolecia mumia traci jeden punkt ba — lecz tę wartość można zmienić, odmieniając styl życia mumii.

Szybkie, pełne przygód, hedonistyczne życie, które nadużywa ciało mumii, może przyspieszyć wyczerpywanie się punktów ba — do jednego punktu ba, za każdy jeden rok czy trzy lata życia. Tak żyjące mumie istnieją o wiele krócej, ale mumie, które tak postępują, nie przejmują

się — one po prostu wracają do życia na czas następnej hucznej imprezy. (Niewielu Odrodzonych należy do rozpustnych hulaków, ale są oni przede wszystkim ludźmi, a ich zachowanie zazwyczaj odzwierciedla zachowanie odtaczających ich śmiertelników; jeśli żyją w kulturze pośpiechu i nadużycia ludzkich możliwości, to prawdopodobnie będą popychać swoje ciała do granic ich możliwości i wyswobodzą duszę nieco wcześniej.)

Z drugiej strony, mumia, która spędza swoje życie na kontemplacji wszechświata, lub — co najmniej — mumia żyjąca w sposób bardziej ustatkowany, może przekonać się, że jej rezerwa ba będzie wyczerpywała się stopniowo; do jednego punktu ba za dwa, trzy dziesięciolecia życia.

Niezależnie od tego, Odrodzony jest w stanie instynktownie wyczuwać, kiedy jego ba jest bliskie wyczerpania i prawdopodobnie przynaczy pewien czas na przygotowanie się do następnego życia: członkowie śmiertelnej świty zostaną poinstruowani, sprawy finansowe będą rozwiązane (uwaga na finanse związane z kredytami!), ustalone zostaną sprawy majątkowe i będzie czekał przygotowany grobowiec; lub coś w tym rodzaju.

Utrata ba może być spowodowana czymś innym, niż tylko sposób prowadzonego życia. Ba mogą wyczerpać niektóre rodzaje Hekau;

również podobny negatywny wpływ na ba Odrodzonego mogą mieć rany Unieruchamiające, co opisano niżej.

GWALTOWNA ŚMIERĆ

Odrodzony może również zginąć gwałtowną śmiercią, za sprawą magii czy innych środków — kul, zaklęć, wypadków samochodowych itp. Kiedy Stan Zdrowia mumii spada do poziomu Unieruchomionego, to bohater musi natychmiast wykonać rzut na Ba (ST: 6). Jeśli rzut bohaterowi się nie powiedzie, traci wówczas punkt Ba i nadal pozostaje przy życiu. Jeśli wyrzuci 1, to rana jest wystarczająco poważna, by odłączyć ba od khat — bohater umiera. Jeśli rzut kończy się sukcesem, to bohater zostaje przy życiu bez potrzeby wydania na to punktu Ba. W każdym zdarzeniu jeszcze jedna utrata kolejnego poziomu Stanu Zdrowia oddzieli ba od khat i wyśle duszę Odrodzonego do Świata Zmarłych.

LECZENIE SIĘ

Mumie, kiedy już się o tym mówi, są ludźmi i muszą się leczyć według zasad dotyczących śmiertelników (patrz **Wampir: Maskarada**, Druga Edycja, str. 191). Zaklęcia i maści Hekau mogą skrócić leczenie, a przyparta do muru mumia może wydać punkt ba na wyleczenie siebie: jeden punkt za jeden poziom Zdrowia uleczonego. Jednak ta druga metoda jest bardzo droga i zazwyczaj nie warta ceny.

ŚWIAT ZMARŁYCH

Po śmierci mumii, jej dusza podróżuje po Świecie Zmarłych, zbierając ba, by powrócić mumię do życia. Szczegółowo zostało to opisane w rozdziale piątym: Świat Zmarłych.

ODRODZENIE

Mumia jedynie wtedy może się Odrodzić, gdy uzbiera wystarczająco dużo ba, aby mogła uzdrowić wszystkie poziomy Stanu Zdrowia i przywrócić swemu ciału pełnię zdrowia. Jeden punkt Ba uleczy jeden poziom Zdrowia: oznacza to, że aby przywrócić ciało do pełnego zdrowia, należy uzyskać minimalnie siedem punktów Ba.

Jednak niektóre rany mogą okazać się szczególnie poważne: jedna kulka posłana w głowę może zabić kogoś równie skutecznie, jak cała seria, ale rany zadane w drugi sposób wymagają więcej czasu na leczenie. Karty bohaterów z Mumii mają dodatkowe pięć pul przy Stanie Zdrowia, które mają wskazywać poziom tych ran. Nie oznacza to wcale, że mumie mogą wytrzymać więcej zanim umrą — przedstawia to jedynie dodatkowe rany, jakie są odzwierciedlone przez krwawe formy śmierci.

Jeśli śmierć mumii jest tą, która wymaga zaznaczenia dodatkowych pul (w wyniku walki, czy takiego zdarzenia, jak katastrofa samolotowa), to zanim nastąpi Odrodzenie te poziomy Zdrowia również muszą zostać uleczone.

Możliwym jest, że mumia będzie chciała zebrać większą ilość ba, niż minimum niezbędne do Odrodzenia, tak aby mogła dłużej żyć po Odrodzeniu. Połączenie się ze swoim khat z jednym punktem Ba oznacza, że masz przed sobą najwyżej dziesięć lat życia.

Ciała mumii ulegają rozkładowi i gniciu, lecz zaopatrzenie ich tylko w jeden punkt Ba opóźnia, a nawet hamuje proces (podobnie z pewnością czyni pewna forma Hekau). Jeśli dusza Odrodzonego nie połączy się z khat z prędkością jednego punktu Ba za rok, częściowo uleczone ciało z czasem zacznie znów wyczerpywać swoje ba. W taki sposób mumia może doprowadzić swoje ciało do idealnego zdrowia, lecz nie połączy się z nim przez następny rok, pozostawiając sobie dodatkowy czas na uzyskanie kolejnych punktów Ba. Jeśli będzie czekała dłużej niż rok, to będzie musiała zaopatrzyć swoje khat w co najmniej jeden punkt Ba, aby mogło nastąpić Odrodzenie.

Pamiętaj, że zanim nastąpi Odrodzenie, należy spełnić dwa warunki: khat musi zostać całkowicie uleczone i mumia musi mieć co najmniej jeden punkt Ba.

ODRODZENIE I STRATA

Nie kończący się cykl śmierci i odrodzeń powoli zżera duszę mumii — jej wspomnienia stają się mgliste, i coraz trudniej jest utrzymać życie.

Na początku każdej nowej inkarnacji mumia musi przeprowadzić test Pamięci i Radości. Niepowodzenie oznacza utratę jednego punktu w każdej z cech, podczas gdy pech oznacza, że mumia wkroczyła w nowe życie cierpiąc na Ułomność.

Podobnie Odrodzeni bohaterowie muszą sprawdzić każdą Zdolność w odniesieniu do jej wyniku Pamięci (ST: 6). Dla każdej Zdolności, która przekracza sumą wartość Pamięci mumii, gracz musi przeprowadzić test Pamięci i otrzymać wystarczająco dużo sukcesów, aby pokryć różnicę. Uzyskanie takiej ilości sukcesów, która tylko częściowo pokrywa różnicę wartości oznacza częściowe „zatrzymanie” pamięci.

Przykład: Sahura obecnie posiada wartość Pamięci równą 3 i właśnie się Odrodził. Jego Umiejętność Okultyzmu wynosi 5 — dwa punkty powyżej wartości Pamięci. Musi on wykonać trzy rzuty na Pamięć. Jeśli mu się nie powiedzie, to jego nowa wartość Okultyzmu wynosząca będzie 3. Jeśli otrzyma jeden sukces, zachowa wartość Okultyzmu na 4; a jeśli dwa, to jego Okultyzm zostanie na poziomie 5.

Oczywiście, niezależnie od tego, ile uda ci się otrzymać sukcesów w teście Pamięci, to nie możesz przekroczyć poziomu Zdolności powyżej jego aktualnej wartości. Stopień Trudności może być modyfikowany (+1 do -1) w zależności od tego jak często, lub kiedy ostatnio — w najbliższej przeszłości — posługiwano się daną Zdolnością.

PRAWDZIWA ŚMIERĆ

Prawdziwa Śmierć jest czymś bardzo rzadkim wśród Odrodzonych. Jest to dar, jak i przekleństwo Odrodzenia: nie ma ucieczki. Niektórzy Odrodzeni czynnie poszukują Transcendencji w Świecie Zmarłych, w nadziei, że pozwoli to uwolnić się im od nie kończącego się cyklu; niektórzy nawet, kierując się tymi samymi względami, poszukują Zapomnienia. Lecz czy jest to możliwe nadal pozostaje nie udowodnione.

Niektóre rzadkie formy magii całkowicie unicestwiają duszę mumii — na przykład Hekau, które jest w stanie wymazać Prawdziwe Imię mumii. Krążą pogłoski, że kilku magów i inne nadnaturalne stworzenia wysłały mumie ku ostatecznej nagrodzie, ale nie bez legendarnych wysiłków.

PRZEMIANA BOHATERÓW

Gracze lub Narratorzy, którzy pragną przemienić swoje mumie z pierwszej edycji do drugiej, mogą dokonać tego w bardzo prosty sposób:

- Zdolności — pozostają nie zmienione;
- Atrybuty — pozostają nie zmienione, z może kilkoma semantycznymi różnicami;
- Cechy Pozycji — jeśli bohaterowie z pierwszej edycji wykazują się podobnymi Cechami Pozycji do tych wymienionych tutaj, Narrator może optować za przypisaniem im wartości. W przeciwnym razie, większość z Cech Pozycji nie ulega zmianie;
- Cechy Charakteru — ta edycja posługuje się innym Cechami Charakteru. Zsumuj punkty Cech Charakteru bohatera z pierwszej edycji; suma ta staje się sumą wszystkich Cech Charakteru mumii drugiej edycji, którą możesz następnie odpowiednio rozdzielić. Określ Człowieczeństwo, bazując na nowych Cechach Charakteru.
- Ka i ba — pozostają nie zmienione;
- Sekhem — podziel przez 10, zaokrąglaj wynik;

• Hekau — Hekau z pierwszego wydania to po prostu magiczna ścieżka, a wszystkie ścieżki magiczne zwane były „magią”. Aby zróżnicować wszystkie formy magicznych zdolności, magia mumii jest obecnie zwana Hekau — a właśnie to oznacza to słowo — podczas gdy to, co było pierwotnie zwane Hekau, magią imion, obecnie zwane jest Ren-Hekau.

Wszelkie ścieżki Hekau przechodzą zachowując te same poziomy, co w pierwszym wydaniu.

• Zaklęcia — je jest trudniej przemienić. Niektóre poziomy Zaklęcie uległy zmianom. Narratorzy mają do wyboru, albo „zabrać” te zaklęcia bohaterom, jeśli były one im znane, albo podporządkować je włączając do repertuaru obecnych Zaklęć.

W tej edycji nie korzysta się już więcej z Efektu. Jeśli Narratorzy stworzyli nowe czary na podstawie zasad z pierwszego wydania, to trzeba będzie te zaklęcia zmodyfikować: podzielić wartość Sekhem na 10 (zaokrąglij). Efekty wyższego poziomu powinny po prostu być dodane do wartości Sekhem lub powinny zostać podwyższone stopnie trudności zaklęć.





ROZDZIAŁ CZWARTY: HEKAU

Przybyłem, by odzyskać swój tron i abyście mogli złożyć godności, gdyż do mnie należało wszystko, zanim tu przybyliście, o bogowie; podążajcie i napotykalicie przeszkody, jam jest magiem.

— Tekst Grobowy, zaklęcie 261,

Hekau jest nazwą wywodzącą się ze starożytnego Egiptu, oznaczającą magię; dosłownie tłumacząc są to „słowa mocy”. Hekau stanowiło istotną część życia starożytnego Egiptu. Zarówno śmiertelnicy, jak i bogowie posługiwali się magią, aby wywoływać pewne efekty. Starożytni Egipcjanie postrzegali magię, jako nierozłączną część ich rzeczywistości.

W egipskiej społeczności prowadzone były różne rodzaje praktyk magicznych. Najliczniejszymi wśród egipskich magów byli kapłani — w rzeczywistości tworzyli oni potężny system biurokratyczny, nadal jednak dzielili się oni swą domeną z pomniejszymi magami, uzdrowicielami i okultystami. Ponad nimi wszystkimi stał faraon, którego samo istnienie było gwarantem utrzymania Maat i przez to zapewnieniem regularności wylewów Nilu; zgodnie z tym był on najpotężniejszym z wszystkich magów.

Hekau było życiodajną siłą społeczności okultystów starożytnego Egiptu, a wiara ludzi nadawała jeszcze większą moc Hekau. Sława egipskich czarowników nadawała jeszcze większą potęgę magii Odrodzonych; inne starożytne ludy czuły ciągle strach przed mocą i wiedzą egipskich magów, reputacja ta przetrwała przez Średniowiecze do czasów współczesnych. Zgodnie z tym, Hekau przetrwało po dzień dzisiejszy, ale w formie praktykowanej tylko przez Odrodzonych, spadkobierców starożytnych tradycji magicznych.

ŚCIEŻKI HEKAU

Istnieje sześć ścieżek Hekau: Amulety, Alchemia, Celestialne Hekau, Nekromancja, Ren-hekau oraz Uszebti. Mumia może poznać szereg zaklęć każdej z wymienionych ścieżek (które dotyczą różnych rodzajów magii), poczynawszy od błahych sztuczek kuglarskich, po potężną magię.

Ścieżkami Hekau są:

Amulety: ścieżka ta umożliwia tworzenie wszelkich magicznych przedmiotów;

Alchemia: ta forma Hekau, poprzedniczka klasycznych i średniowiecznych tradycji alchemicznych, umożliwia tworzenie magicznych napojów i narkotyków;

Celestialne Hekau: daje władzę nad gwiazdami, pogodą, nad siłami natury;

Nekromancja: to ścieżka umarłych. Daje władzę żyjącym magom nad zmarłymi, a martwym zapewnia większą moc w Świecie Zmarłych;

Ren-hekau: jest najwyższą formą Hekau. Daje moc nad wszystkimi rzeczami przez znajomość ich prawdziwych imion;

Uszebti: ścieżka ta umożliwia tworzenie ożywionych posągów, jak też może przemienić rzeczy wszelkich rodzajów w relikty używane przez ba w Świecie Zmarłych.

WARTOŚCI ŚCIEŻEK

Podobnie jak większość innych cech, dotycząca konkretnej ścieżki wiedza bohatera posiada wartość od 1 do 5. Jedna jednostka oznacza, że bohater jest kimś tylko trochę lepszym od dyletanta na danej ścieżce; wartość pięciu jednostek wskazuje na wieki studiów i prawie boski poziom umiejętności i wiedzy na ten temat.

ZAKŁĘCIA HEKAU

Bohater nie uzyskuje od razu dostępu do zaklęć Hekau tylko dlatego, że posiada pewną określoną wartość jakiejś ścieżki Hekau. Wartość ścieżki uprawnia jedynie bohatera do nauczania się zaklęć do pewnego poziomu; wprawdzie jednak muszą zostać opanowane same zaklęcia.

HEKAU I ROZWÓJ BOHATERA

Niezależnie od tego, czy były pełnymi magami przed Pierwszą Śmiercią, czy nie, wszystkie mumie posiadają pewną władzę nad Hekau. Zaczynają posiadając minimalne umiejętności magiczne, a decyzyjnie rozwijania ich mocy magicznych należy do nich samych.

NABYWANIE ŚCIEŻEK HEKAU

Graczowi przypisuje się trzy jednostki, przeznaczone na obranie wartości Ścieżek Hekau czasie tworzenia bohatera; można posłużyć się punktami wolnymi, aby zwiększyć te wstępne wartości, lub nabyć dodatkowe ścieżki Hekau.

Między kolejnymi opowieściami gracze mogą posługiwać się punktami doświadczenia, żeby zwiększyć istniejące wartości ścieżek, lub nabywać nowe formy Hekau. Zaleca się Narratorowi, aby wprowadził do sagi formę nauki nowej ścieżki wymagającą odnalezienia przez bohatera odpowiedniego nauczyciela, a nawet wykonania dla niego jakiegoś zadania czy polecenia, w zamian za szkolenie w sztuce magii.

W wyjątkowych sytuacjach nauki mogą trwać tygodniami, miesiącami, a nawet latami, podczas których bohater będzie skutecznie wykluczony z sagi. Może być to użyteczne, kiedy trzeba jakoś efektownie wytłumaczyć pojedynczą lub wielokrotną nieobecność gracza na sesjach gry.

ZASADA POZIOMU ŚCIEŻKI

Aby nauczyć się konkretnego zaklęcia Hekau, bohater musi posiadać pewną wiedzę, dotyczącą ścieżki, do której owo zaklęcie należy. Im potężniejsze zaklęcie, tym większą należy posiadać wiedzę. Zgodnie z tym, bohater nie może poznać zaklęcia, którego poziom jest większy, niż jego lub jej wartość, określająca odpowiadającą czarowi ścieżkę Hekau. Na przykład, aby poznać zaklęcie Alchemiczne poziomu 2., bohater musi posiadać co najmniej dwie jednostki na alchemicznej ścieżce Hekau.

ZAKŁĘCIA INICJALNE

Zaklęcia Inicjalne są to zaklęcia, które posiada bohater rozpoczynając grę. Są one wybierane jako ostatnie cechy, pod-

czas tworzenia bohatera — kiedy wszystkie punkty wolne zostały już wydane, a wartości wstępne wszystkich cech zostały ustalone.

Gracz mnoży wartość Sekhem bohatera przez sumę wartości ścieżek Hekau bohatera. Wówczas może wybrać zaklęcia, których stopnie trudności nie sumują się do liczby większej, niż ów podległy zasadzie poziomu ścieżki wynik.

Na przykład, Men-kepher-re posiada wartość Sekhem równą 4. Kiedy wydał już wszystkie punkty wolne, ustalił wartości ścieżek Hekau na jedną jednostkę w Alchemii, dwie w Celestialnym Hekau, jedną w Nekromancji i dwie w Ren-hekau — łączna suma sześciu. To umożliwia mu rozpoczęcie gry z zaklęciami, których stopnie trudności nie sumują się powyżej 24 (4 x 6); zaklęcia te mogą być wybrane dowolnie przez gracza z listy zaklęć pierwszego poziomu Alchemii, pierwszego i drugiego poziomu zaklęć Celestialnego Hekau, pierwszego poziomu zaklęć Nekromancji, pierwszego i drugiego poziomu zaklęć Ren-hekau.

NABYWANIE NOWYCH ZAKŁĘĆ

Nowe zaklęcia mogą być nabywane poprzez przeznaczenie na nie punktów doświadczenia tak, jak zostało to opisane w rozdziale trzecim. Alternatywnie, Narratorzy mogą zdecydować, że nowe zaklęcia muszą być nabyte drogą pobierania nauk od innych, lub odkrywania i studiowania magicznych papirusów. W niektórych przypadkach bohaterowie będą zmuszeni znaleźć sobie nowych nauczycieli, jeśli poznają wszystko, co mogli im zaoferować, lub jeśli ich stały korepetytor jest właśnie niedostępny. W ten sposób Narrator może wykorzystać nabywanie nowych zaklęć, jako rozwinięcie sagi przez wysłanie bohaterów na poszukiwania nauczyciela, starożytnego magicznego zapisu, lub czegoś w tym rodzaju.

TWORZENIE NOWYCH ZAKŁĘĆ

Zaklęcia wymienione w tej książce są tylko przykładowymi zaklęciami; twórczym graczom czy Narratorom zaleca się tworzenie własnych zaklęć, z tym, że gracze powinni wprawdzie uzyskać zezwolenie Narratora. Znów, Narratorzy mogą albo po prostu zaakceptować nowe zaklęcia, albo włączyć tworzenie i rozwój zaklęcia do sagi.

Aby rzucić zaklęcie, gracz musi wykonać ilość rzutów kostką, równą wartości ścieżki Hekau bohatera przeciwko stopniowi trudności zaklęcia. Jeśli rzucenie zaklęcia wymaga wydania punktów Sekhem, to bohater musi przeznaczyć na to ową ilość punktów.

Każdy sukces oznacza, że zaklęcie zostało rzucone z powodzeniem. Efektywność zaklęcia może różnić się w zależności ilości sukcesów; dla poszczególnych zaklęć zostało to opisane indywidualnie. Gracz może zdecydować się na zwiększenie ilości sukcesów przez wydanie na nie dalszych punktów Sekhem: każdy dodatkowo wydany punkt Sekhem oznacza dodatkowy sukces, maksymalną ilością sukcesów jest pięć. Bohater jednak musi wpierrw otrzymać co najmniej jeden sukces w „normalny” sposób; przeznaczenie dodatkowych punktów Sekhem nie może przemienić rzuconego źle zaklęcia w rzucone poprawnie. Wszelki wydatek dodatkowych punktów Sekhem musi być zadeklarowany tuż po wykonaniu rzutu.

Pech podczas wykonywania rzutu na zaklęcie oznacza, że czar został rzucony błędnie wywołując poważne następstwa. Efekty źle rzuconych zaklęć zostały opisane indywidualnie dla poszczególnych zaklęć.

SKŁADNIKI I WARUNKI

Składniki nie są wymieniane w opisach zaklęć w tym rozdziale. Narrator sam decyduje czy i jakie składniki są niezbędne do rzucenia konkretnego zaklęcia i, nawet, czy w zależności od nastroju i wymagań poszczególnej sagi należy zwiększyć wszelkie wymagania dotyczące składników zaklęcia.

Niektóre ze ścieżek — szczególnie Alchemia, Amulety oraz Uszebti — zazwyczaj wymagają dostępu do pracowni oraz dodatkowego sprzętu i materiałów, chociaż decyzja, dotycząca ścisłości przestrzegania tych wymagań, należy od Narratora.

OBRONA PRZED MAGIĄ

Bohater może obronić się przed wieloma zaklęciami przez wykonanie testu dla pewnej cechy, zależnie od działającej na niego magii. Dodatkowo, pewne amulety oraz alchemiczne przygotowania zwiększają naturalne zdolności obronne bohatera przed magią.

SEKHEM

Sekhem jest mocą przenikającą wszystko we wszechświecie. Hekau umożliwia magom posłuszenie się własnym Sekhem, aby móc kształtować rzeczywistość wedle ich woli. Im silniejszy efekt, tym bardziej prawdopodobnym jest, że, aby ów efekt zaistniał, mag będzie musiał przeznaczyć na niego część swego Sekhem, lub skierować na niego Sekhem pochodzące z magicznych składników, przemieniając je poprzez rytuały czy inkantacje.

Wraz z utratą przez maga jego Sekhem, zmęczenie i fatyga stają się coraz bardziej zauważalne. Mag z dziesięcioma jednostkami Sekhem jest osobowością pełną sił, posiadającą wręcz namacalną osobowość; energia wydaje się przepełniać powietrze wokół niego. Natomiast mag, którego wartość Sekhem została zmniejszona do jednego, wydaje się chorowitym i słabym, z trzęsącymi się rękoma, drżącym głosem i chaotyczną mową. Mag, którego Sekhem spadło do zera, popada w stan





śpiączki, staje się niezdolnym do poruszania, mówienia czy myślenia, dopóki nie odzyska chociaż jednego punktu Sekhem.

Gracz zaznacza wartość Sekhem bohatera na karcie bohatera. Kiedy bohater wyda Sekhem podczas gry, to gracz powinien zakreślić ołówkiem odpowiednią ilość jednostek; wraz z odzyskiwaniem Sekhem należy zetrzeć owe znaczki. Wartość Sekhem można zwiększyć posługując się punktami Doświadczenia.

Z wyjątkiem napoju Łez Izdy (patrz *Alchemia*), nie istnieje żaden sposób odzyskiwania utraconego Sekhem, łącznie z magią, która podniósłby jego wartość powyżej stałego poziomu. Dodatkowo wydane na to punkty są po prostu tracone. Przykładowo, stała wartość Sekhem Menkepher-re'a wynosi 5 i została zmniejszona do 3 przez ostatnie rzucanie zaklęć. Wypija on eliksir, który umożliwia odzyskanie do trzech punktów Sekhem. Ponieważ utracił tylko dwa punkty, to również może odzyskać tylko dwa. Wartość jego Sekhem zostaje przywrócona do jej stałej wartości równej 5.

WYDAWANIE SEKHEM

Sekhem najczęściej wydaje się przy rzucaniu zaklęć. Niektóre z zaklęć wymagają przeznaczenia na nie pewnej ilości Sekhem, a rzucający zaklęcie może zawsze wydać punkty Sekhem, aby zwiększyć ilość sukcesów podczas wykonywania rzutu na zaklęcie, jak zostało to już wcześniej objaśnione.

Istnieją również inne sytuacje, chociaż są one rzadkością, podczas których punkty Sekhem mogą zostać wydane. W niektórych przypadkach mag może przeznaczyć punkty Sekhem na obronę lub zanegowanie efektów zaklęcia rzuconego przez kogoś innego. Niektóre zaklęcia lub magiczne przedmioty mogą pozbawić bohatera punktów Sekhem, a w bardzo nielicznych przypadkach mag może posłużyć się Sekhem zamiast punktów Siły Woli, aby zapewnić sobie sukces podczas przeprowadzania jakiejś magicznej czynności, innej niż rzucanie zaklęcia. Niektóre z takich sytuacji zostały opisane w niniejszym rozdziale, lecz do Narratora należy ostateczna decyzja, czy i jak bohater utraci Sekhem lub je zwiększy.

ODZYSKIWANIE SEKHEM

Czas i odpoczynek są najpewniejszymi sposobami na odzyskanie utraconego Sekhem. Medytacja może przyspieszyć ten proces, ale łączy się z nią pewne ryzyko. Niektóre eliksiry i inne magiczne przedmioty przywracają Sekhem, ale są one drogie i niezmiernie trudne do wykonania i nie można na nich zawsze polegać.

Odpoczynek: bohater, który spędzi cały dzień na odpoczynku, odzyska jeden utracony punkt Sekhem pod koniec tego dnia.

Medytacja: bohater posiadający Umiejętność Medytacji (patrz rozdział trzeci) może poświęcić cały dzień na medytację, strając się przyspieszyć proces odzyskiwania Sekhem. Bohater wykonuje rzut na Medytację + jego najwyższą wartość ścieżki Hekau (ST: 9) i odzyskuje

jeden utracony punkt Sekhem za każdy sukces. Jeśli bohater będzie miał pecha, to straci jeden punkt Sekhem.

Magia: możliwe jest odzyskanie utraconego Sekhem, posługując się pewnymi przedmiotami magicznymi i eliksirami. Niektóre z nich zostały opisane poniżej, a Narrator może tworzyć własne (lub je całkowicie wykluczyć), w zależności od potrzeb poszczególnych sag.

RA-HEKAU

Niektórzy Odrodzeni mówią o formie Hekau, którą uważają za najpotężniejszą ze wszelkich innych ścieżek Hekau — Ra-Hekau. Według tych legend ścieżka ta powstała, gdy Izyda poznała prawdziwe imię Ra, a przez to święte imię uzyskała władzę nad wszelką rzeczywistością. Ten rodzaj Hekau, zwany Ra-Hekau, był namiętnie poszukiwany przez mumie przez wieki.

Lecz niektóre mumie, te, które były magami przed ich Pierwszą Śmiercią, rozumieją prawdę zawartą w tym micie i ze smutkiem potrząsają głowami, postrzegając szaleństwo swych młodszych braci. Mówią, iż Ra-Hekau jest niczym więcej, jak jeszcze jedną nazwą Prawdziwej Magii. Nie zależnie od tego, jak potężne może być Hekau, wszelkie inne ścieżki są niczym w porównaniu z możliwością naginania rzeczywistości samą siłą woli. Te mumie wiedzą, że Ra-Hekau jest

Tylko jedno podniesienie wartości może mieć wpływ na konkretny Atrybut za jednym razem. Przykładowo, jeśli bohater wypije napój Zwiększający Siłę, podczas gdy nosi przy sobie amulet Zwiększający Siłę, to zadziała tylko magia tego przedmiotu, który będzie zwiększał Atrybut do większej wartości. Z drugiej strony na napój, który podnosi wartość każdego Atrybutu innego niż Siły, nie wpłynie amulet Zwiększający Siłę.

Niektóre magiczne środki podwyższające wartości mają ograniczone możliwości — Siłę można podwyższyć w celu podnoszenia ciężarów, ale nie dla osiągnięcia wyższych skoków; czy Manipulację można podwyższyć tylko wówczas, kiedy ma się do czynienia z płcią przeciwną. Sprawy mogą się nieco skomplikować, kiedy dwa czynniki zwiększające wartości, działają na ten sam Atrybut, ale pod względem innych, lub tylko nieco nachodzących się na siebie sytuacjach. Narrator ostatecznie decyduje o tym, jak środek podwyższający wartość wpływa na rozwój wydarzeń w grze.

Żaden napój, amulet czy inna forma Hekau, nie są w stanie podwyższyć wartość Atrybutu o więcej, niż o trzy jednostki. Zatem żadna mumia nie może mieć wartości jakiegokolwiek Atrybutu powyżej 8.

SILA

Zdolność Efekt

- 6 Prześcigniesz konia. Wyrwiesz z korzeniami małe drzewo.
- 7 Zegniesz stalowe kraty. Podniesiesz mały samochód.
- 8 Prześcigniesz geparda. Podniesiesz ciężarówkę pełną złota.

ZREĆZNOŚĆ

Zdolność Efekt

- 6 Jedna dodatkowa akcja. Idealna równowaga.
- 7 Dwie dodatkowe akcje. Nadnaturalny refleks.
- 8 Trzy dodatkowe akcje. Roztrzaskujesz głowy za każdym razem.

ODPORNOŚĆ

Zdolność Efekt

- 6 Jeden dodatkowy Poziom Zdrowia. Wytrzymasz 10 minut bez tlenu. Odporny na łagodne choroby i trucizny.
- 7 Dwa dodatkowe Poziomy Zdrowia. Odporny na wszystkie nie magiczne choroby i trucizny.
- 8 Trzy dodatkowe Poziomy Zdrowia. Odporny na zmęczenie. Nigdy nie potrzebujesz snu.

CHARYZMA

Zdolność Efekt

- 6 Władca osobowość. Ludzie będą starali się aktywnie przypodobać bohaterowi.
- 7 Osobowość wzbudzająca podziw. Śmiertelnicy będą odnosili się do bohatera z podziwem i lękiem, w zależności od okoliczności i zachowania się bohatera. Niepewne jednostki będą musiały wykonać test na Siłę Woli przeciwko Charyzmie bohatera, aby uniknąć wybuchu emocji i uczuć.
- 8 Boska osobowość. Bohater może manipulować zarówno pojedynczymi jednostkami, jak i całym tłumem. Śmiertelnicy gromadzą się dookoła bohatera, uniemożliwiając mu wykonanie jakichkolwiek prywatnych czy sekretnych czynności.

HEKAU W ŚWIECIE ZMARŁYCH

Zarówno ba, jak i ka duszy mogą posługiwać się Hekau w Świecie Zmarłych, chociaż nie wszystkie zaklęcia Hekau czy ścieżki są dostępne w Duat.

Alchemia: może tylko wpłynąć na khat mumii; nie ma ona żadnych efektów w Świecie Zmarłych.

Amulety: niektóre amulety można przemienić w relikty, a te mają wpływ na ka lub ba Odrodzonego.

Celestialne Hekau: ka jest w stanie wykonywać magię celestialną, natomiast ba — oddzielone od Krainy Cieni — nie może.

Ren-Hekau: niektóre zaklęcia tej ścieżki mogą być używane tylko w świecie żywych, inne w Świecie Zmarłych, a niektóre w obydwu.

Uszebti: część z przedmiotów, stworzonych poprzez tę ścieżkę Hekau jest w rzeczywistości zaprojektowana do funkcjonowania jako relikty; zostało to zaznaczone w opisach zaklęć.

najprawdziwszą formą magii i, że ta ścieżka na zawsze jest im zakazana, gdyż podczas uzyskiwania nieśmiertelności utracili zdolność wykonywania Ra-Hekau na zawsze.

PODWYŻSZANIE WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Kilka form Hekau, szczególnie Alchemia oraz Amulety, mogą podwyższyć wartość Atrybutów bohatera powyżej normalnej, maksymalnej wartości dla człowieka, równej 5.

MANIPULACJA

Zdolność Efekt

6 Zmieniający życie. Bohater może zmieniać Postawę innego bohatera na jaką tylko wybierze poprzez wykonanie testu Manipulacji przeciwko Sile Woli ofiary. Zmiana ta trwa, dopóki nie zaistnieje pewne zdarzenie, które by wpłynęło na normalną Postawę bohatera.

7 Czarujący. Bohater może przekonać innego bohatera, do wykonania impulsywnego czynu poprzez wykonanie testu Manipulacji przeciwko Sile Woli ofiary. Ofiara może przeznaczyć punkt Siły Woli aby uniknąć wykonania czegoś co będzie zagrażało jej zdrowiu.

8 Zniewalający. Bohater może zmienić Naturę innego bohatera, w taki sam sposób, w jaki bohater posiadający Manipulację na poziomie 6. może wpłynąć na Postawę ofiary. Bohater może wywołać szal u Garou lub wampira, lub — jeśli powiedzie się test Manipulacji przeciwko Cesze Charakteru Samokontroli ofiary — może spowodować u niej Ułomność.

WYGLĄD

Zdolność Efekt

6 Piękniejszy niż supermodel / -ka.

7 Każdy ma własne ideały. Ludzie mogą mieć mieszane uczucia co do wyglądu bohatera, poza tym jest oszałamiająco piękny.

8 Hipnotyzujący wygląd. Ci, których może pociągać bohater, muszą wykonać test Odporności, w przeciwnym razie mogą zemdleć z zachwyty.

Bohaterowie o wartości Wyglądu 6 i powyżej, posiadają ograniczoną możliwość kontrolowania emocji innych. Przez zachowanie się w określony sposób, bohater może wywołać odpowiadające jego zachowaniu uczucia u innych — żądzę, zazdrość, podziw, miłość, rozpacz, itp. Bohater musi wykonać test na swój Wygląd przeciwko Sile Woli ofiary. Ilość sukcesów wskazuje na siłę tych emocji, które mogą okazać się silniejsze, niż przewidywał bohater. Narrator może *wymagać* od bohaterów z wartością Wyglądu 8 wykonywania takich rzutów nawet wówczas, kiedy nie starają się świadomie manipulować emocjami innych.

PERCEPCJA

Zdolność Efekt

6 Wyostrzone zmysły: orli wzrok, kocia zdolność widzenia w ciemnościach, słuch i węch psa, idealne wyczucie ciężaru małych obiektów.

7 Wzrok rozwija zdolność do infrawizji i fal ultrafioletowych. Wylapywanie fal dźwiękowych od nietoperzowych po wielorybie, włączając w to dźwięki soniczne. Nie działa na ciebie wampira Niewidoczność i wszelka inna magia, do poziomu 5. wpływająca na zmysły.

8 Odgadujesz wszelki przyszłe kroki przeciwnika (w walce wręcz można zamienić Percepcję Zręcznością). Nie działa na ciebie żadna magia wpływająca na zmysły poniżej poziomu 9. Ograniczona psychometria, telepatia, jasnowidztwo oraz przewidywanie przyszłych wydarzeń, w zależności od Narratora.

INTELIGENCJA

Zdolność Efekt

6 Przebłyński intuicji, standardowy encyklopedyczny poziom wiedzy ogólnej.

7 Możesz intuicyjnie podwyższać swoje Umiejętności i Wiedzę. Przez poświęcenie godziny na przygotowania i przeprowadzenia z powodzeniem testu Inteligencji, przeciwko Stopniowi Trudności określonego przez Narratora (zazwyczaj ST: 8), bohater może dokonywać niesamowitych skoków poziomu intelektualnego, genialnie dedukując koneksje przedtem nie do pomyślenia. Musi zostać to wyjaśnione w zależności od kontekstu, a bohater musi znajdować się w sytuacji, w której Cecha Umiejętności czy Wiedzy staje się decydującą — niech gracz wyjaśni swój proces myślenia. Nowo zdobyta Zdolność popada w niepamięć, kiedy przestaje być potrzebna.

8 Zbiorowa pamięć — mumia jest w stanie zgłębić wspomnienia innych, dodając je do swoich własnych doświadczeń. Proces trwa kilka godzin i może powodować różne urazy, szczególnie gdy osoba poddawana temu procesowi jest niechętna współpracy.

Przeprowadź test Inteligencji (ST: 7). Nawet pojedynczy sukces umożliwia rozpoczęcie przekazywania wspomnień. Osoba poddawana procesowi może starać się oprzeć, posługując się punktami Siły Woli: każdy sukces ofiary odejmuje jeden sukces mumii. Jeśli obie strony będą miały pecha, niezależnie od tego czy dzielenie się wspomnieniami następuje ochotniczo, czy nie, obie postacie utracą jeden poziom Zdrowia, spowodowany uszkodzeniami psychicznymi.

Jeśli mumia odniesie sukces, to uzyska wszelką Wiedzę posiadaną przez obiekt; Umiejętności oraz Talenty przejęte są z o połowę mniejszą wartością, posiadaną przez obiekt (zaokrąglij wynik). Im więcej sukcesów, tym łagodniej będzie przebiegać transfer: Otrzymałszy jeden sukces mumia może posłużyć się nowo nabytymi Zdolnościami z trudnością na + 3; dwa sukcesy zmniejszają modyfikator stopnia trudności do +2, podczas gdy trzy sukcesy do +1. otrzymałszy cztery lub więcej sukcesów, nie ma żadnych modyfikatorów (chyba, że są one spowodowane wyjątkowością sytuacji). Jeśli przekazującym wspomnienia jest mumia, to można również w ten sposób poznać jej zaklęcia Hekau. Jeśli mumia już posiada jedną z nabytych Zdolności, to nie sumują się one; posługuje się tą, która ma większą wartość.

Jak tylko wartość Inteligencji mumii spadnie poniżej 8, to wszelkie nabyte tą drogą wspomnienia, zaklęcia i Zdolności zostaną utracone. Jeśli zebrane wspomnienia przetrzyma się ponad kilka dni, mumia będzie cierpieła na chwilowe okresy rozdwojenia jaźni. Niezmierznie smutnym jest dla Odrodzonych, kiedy jeden z nich pochłonął wspomnienia innego nie jest w stanie zachować swoich.

REFLEKS

Zdolność Efekt

6 Błyskawiczny kalkulator. Jesteś w stanie natychmiast podsumować każdą sytuację.

7 Wielozadaniowy: improwizujesz jambiczny wiersz pięciostopowy, jednocześnie przeprowadzając kalkulacje z fizyki kwantowej na papierze, oraz sprawdzając wraz z księgowym swoje rachunki telefoniczne.

8 Wycofanie się: bohater czasami wydaje się być autystyczny, lecz tak na prawdę odgradza się od innych, bardziej przyziemnych kontaktów, na czas, gdy rozstrzyga jakiś problem. Kiedy bohater rezygnuje z wycofywania się (zazwyczaj, kiedy magia zwiększająca wartość Refleksu wyczerpuje się), to zazwyczaj wynosi z tego jakieś wręcz boskie intuicyjne zrozumienie natury podstaw pewnej sytuacji, istoty czy mocy.



Uwaga: Dodatkowe moce wymienione powyżej, dostępne są tylko mumiom i nie można ich traktować jako efekty uboczne podwyższania magicznego wartości Atrybutów. Tak też, wampir Matuzalem z wartością Manipulacji równą 8, nie uzyskuje automatycznie mocy przytoczonych tutaj. Jednak wampiry i im podobne mogą często udawać, bądź duplikować te moce, posługując się Dyscyplinami czy innymi darami (w powyższym przypadku Matuzalem, powinno być całkiem łatwe dla niej zasymulowanie efektu zmieniania Natury przez posłużenie się wyższą poziomem Dominacją lub Prezencją).

ALCHEMIA

Korzenie średniowiecznej i hellenistycznej alchemii sięgają starożytnego Egiptu. Alchemików egipskich mniej interesowała transmutacja ołowiu w złoto niektórych z ich zdeprecjonowanych następców. Rozwinęli oni szeroko farmakopeę leków, napojów i trucizn. Niektóre z nich były prawdziwie magiczne, niektóre opierały się tylko na ziemskich ziołach, podczas gdy inne jeszcze były mieszaniną obydwu, a magia zwiększała efektywność ziemskich składników.

ALCHEMICZNE PREPARATY

Produkt alchemicznych poczyniń znany jest raczej pod nazwą preparatu, niż jako zaklęcie. Alchemiczne preparaty działają na ciało,

lub khat i dlatego nie mogą się nimi posłużyć oddzielone od ciała ka lub ba.

FORMY PREPARATÓW

Zgodnie z życzeniem alchemika, preparat może przybrać różne formy:

- **Napoje** — napój jest to ciecz, która działa na tego, kto ją wypije.
- **Maści** — posiadają formę miękkiej masy, którą można rozprowadzić po skórze lub, jeśli przykładowo chodzi o truciznę, można nią pokryć powierzchnię ostrza.
- **Esencje** — są wonnym olejkiem, który wpływa na tych, którzy go wdychają. Esencję można nosić jako perfumy, lub posłużyć się nią do impregnacji trudno palącej się substancji, aby móc się nią posłużyć jak kadzidłem.

Alchemik musi zdecydować się, z której z form będzie korzystał, zanim rozpocznie przygotowywanie preparatu; nie można zmienić formy preparatu, gdy się już zacznie go przygotowywać.

PECH I PREPARATY

Wyrzucenie pecha podczas sporządzania alchemicznego preparatu oznacza, że coś poważnie się nie powiodło. Narrator, obmyślając efekty takiego pecha, powinien skorzystać ze swojej fantazji; rezultatem może być wszystko: od otrzymania bezużytecznego preparatu i zmarowania składników, po małą eksplozję, czy preparat, który wydaje się



działać poprawnie, ale okazuje się powodować odwrotne efekty od zamierzonych. Doradza się Narratorom osobiste przeprowadzanie testów Alchemii, dodając w ten sposób pewną dozę niepewności, związaną z preparatami alchemicznymi. Mumie, mimo ich starego wieku, odkryły tylko kilka sposobów na sprawdzenie czy dana substancja jest „nieudana”, zanim się nią posłużą — chociaż spozstrzegawczy bohaterowie mogą zauważyć dziwny zapach czy kolor, a na pewno nie da się nie zauważyć eksplozji wywołanej pechem...

RZUTY OCHRONNE

Obrona przed preparatem alchemicznym jest możliwa, jeśli bohater będzie wiedział lub podejrzewał, że posłużono się nim. W innych sytuacjach ochrona również może być skuteczna — w zależności od Narratora. Bohaterowie zgadzający się na poddanie się działaniu preparatu ochotniczo, nie muszą wykonywać rzutów ochronnych.

Rzut jest porównawczym rzutem ochronnym na Odporność + Alchemię (lub Okultyzm, jeśli bohater nie posiada Alchemii) ofiary przeciwko Inteligencji + Alchemii alchemika (obydwa rzuty należy przeprowadzić dla Stopnia Trudności równego 6).

Jeśli rzut ochronny powiedzie się, to preparat nie spowoduje żadnych efektów. Jeśli się nie powiedzie, to preparat zadziała w opisany sposób i, zazwyczaj, jego efekty trwają przez sześć godzin. Pech może zwiększyć efektywność preparatu według woli Narratora: może działać dłużej, lub powodować poważniejsze szkody, w zależności od sytuacji.

POZIOM PIERWSZY NAPÓJ SIĘMIODNIOWEGO ODPOCZYNKU

Stopień Trudności: 4

Cena: nie ma

Napój ten natychmiast usuwa — kto go wypije — zmęczenie i przywraca siły, niwelując wszelkie efekty uboczne, spowodowane fatygą. Jeśli Stan Zdrowia pijącego jest Kontuzjowany, to napój również wyleczy bohatera; nie może jednak uzdrowić poważniejszych ran.

Pech podczas przygotowywania preparatu oznacza, że napój ten przyprawi pijącego o straszny ból głowy, trwający sześć godzin; w tym czasie wszelkie akcje (poza położeniem się w zaciemnionym pokoju i marudzeniem od czasu do czasu), są podejmowane ze stopniem trudności +3.

NAPÓJ ODPORNOŚCI

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Napój ten przeciwdziała bólowi. Można się nim posłużyć, jako środkiem przeciwbólowym, a podczas walki odejmuje on dwa od poziomu zadanych ran tak, że Ranny bohater nie ma żadnych punktów karnych związanych z jego stanem zdrowia; Śmiertelnie Ranny bohater ma tylko — 1 pkt. karny, zamiast — 2, itd.

PROSTE ELIKSIRY

Stopień Trudności: 7

Cena: nie ma

Eliksiry są preparatami, które wpływają na Atrybuty. Każdy preparat należy poznać oddzielnie, w zależności od Atrybutu, na który

działa. Na przykład: bohater, który wie jak sporządzić eliksir Siły, nie musi koniecznie wiedzieć jak tworzy się eliksir Odporności. Eliksięry te mają wiele nazw, zazwyczaj wskazujących na efekty powodowane przez nie; oto kilka z najbardziej powszechnych określić:

Siła — Napój Ox'a, Pot Byka Horusa;
Zręczność — Małpie Krople, Umiłowany przez Ptaħ;
Odporność — Haust Odporności, Krew Konia;
Charyzma — Napój Słońca, Piękno Ra;
Oddziaływanie — Łzy Kota, Złoty Szept;
Wygląd — Wywar Kurtyzany, Niewolnik Rozkoszy;
Percepcja — Atrament Tota, Orle Łzy;
Inteligencja — Wywar Kapłana, Krew Imhotepa;
Refleks — Słodczy Kobry, Radość Kupca.

Eliksięry zazwyczaj przyrządza się w formie napojów i chociaż inne ich formy nie są nieznane, to posiadają jednak pewne wady.

Jako maści, ich efekty są często ograniczone do obszaru, gdzie zostały zaaplikowane. Na przykład: maść Siły zaaplikowana na nogi nie musi koniecznie zwiększyć siły uderzenia pięścią, a maść Percepcji może trzeba będzie zaaplikować na oczy i / lub uszy, aby zadziałała — lub jeśli została wtarta w skórę, może uczynić ją w tym miejscu niezmierne czułą na dotyk na sześć godzin! Jak zwykle Narrator decyduje o ostatecznym efekcie w takich przypadkach.

Preparaty w formie esencji zazwyczaj zmniejszą efektywność eliksiru, czyniąc go prawie bezużytecznym. Jeżeli nie jest użyty w szczelnie zamkniętym pomieszczeniu lub poprzez jakiegoś rodzaju inhalator, eliksir bardzo się rozproszy w powietrzu, aby wywołać zamierzony efekt na kimkolwiek, kto go będzie wdychał.

Na tym poziomie eliksir zwiększa wartość pojedynczego Atrybutu o jedną jednostkę.

PROSTE FILTRY

Stopień Trudności: 7

Cena : nie ma

Filtry są klasą alchemicznych preparatów, które wpływają na emocje. Najbardziej sławnym jest filtr miłości, używany na przestrzeni wieków w niezliczonych opowieściach przez kurtyzany i innych, zaplątanych w wielkie i małe intrygi. Istnieją filtry, które mogą, na przykład, wywoływać strach, odwagę i inne emocje. Jak w przypadku eliksirów, każdego filtru należy nauczyć się oddzielnie.

Powszechne nazwy wszelkich filtrów to:

Miłość — Łzy Kleopatry, Wino Rozkoszy;
Strach — Spojrzenie Ramzesa, Szpik Wody;
Odwaga — Lwia Krew, Pot Horusa.

Narrator może, wedle woli, wzbogacać i uzupełniać tę listę.

Podobnie jak eliksiry, filtry zazwyczaj przyrządza się w formie napojów. Preparaty te wpływają na tych, którym je podano, na przykład: filtr strachu dolany komuś do napoju, uczyni tę osobę bardzo strachliwą i raczej nie będzie ona wzbudzała lęku u innych.

Prosty filtr powoduje u bohatera odczuwanie pewnych emocji (na przykład: bohater pod wpływem filtru miłości zacznie odczuwać to uczucie w sytuacjach, w których normalnie nie przysłoby mu to głowy) i powoduje dodanie jednego punktu do Stopnia Trudności każdego rzutu ochronnego, przed wymienionym, uczuciem wykonywanego przez bohatera będącego pod działaniem owego filtru.

PROSTE TRUCIZNY

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Trucizny zazwyczaj przygotowywane są w formie napojów lub maści. Powodują prosty efekt zmniejszania poziomu Stanu Zdrowia ofiary. W przypadku maści trujących, aplikowanych na broń, straty dodaje się do wszelkich strat zadanych spowodowanych zadaniem ran, które wprowadziły do organizmu ofiary truciznę.

Efekty trucizny nie mijają, a trwanie nie może być zwiększone podczas ich tworzenia. Ofiary, które zwalczą truciznę, mogą odzyskać Poziomy Stanu Zdrowia, jak to zazwyczaj ma miejsce.

Prosta trucizna powoduje utratę jednego poziomu Stanu Zdrowia, chyba że przeprowadzi się z sukcesem rzut ochronny.

PROSTE PREPARATY KRZEPIĄCE

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Pod względem efektywności, preparaty krzepiące są odwrotnością trucizn: przywracają utracone Poziomy Stanu Zdrowia, zamiast je odbierać ofiarom. Mogą być przygotowywane w formach napojów i maści.

Prosty preparat krzepiący odzyskuje jeden utracony poziom Stanu Zdrowia.

POZIOM DRUGI PERFUMY POŻĄDANIA

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Ten preparat zawsze przyjmuje formę esencji. Noszony jako perfumy, zwiększa atrakcyjność fizyczną bohatera dla tych, którzy będą wdychać zapach. Wygląd i Charyzma bohatera zwiększają się o dwie jednostki, ale tylko dla tych, których bohater normalnie pociągałby fizycznie. Natomiast pozostali mogą czuć się nieswojo w obecności bohatera, z powodów, których nie rozumieją, lub nie chcą się do nich przynależać. Narrator może zdecydować się wprowadzać modyfikatory do rzutów ochronnych, w zależności od tego, jak długo bohater będzie przebywał w bliskiej styczności ze specyficzną osobą, od warunków wentylacyjnych, itp.

KREW WĘŻA

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Preparat ten chroni przed truciznami i może przybierać formy napojów (do wypicia, jako antidotum, bądź środek zapobiegawczy), lub maści (do nałożenia na zatrute rany). Krew Węża zmniejsza skuteczność każdej trucizny aktualnie znajdującej się we krwi bohatera, lub wprowadzonej w czasie trwania efektu ochronnego preparatu. Całkowicie zneutralizuje wszelkie proste trucizny, przemieni złożone trucizny w proste, oraz przemieni silne trucizny w złożone.

POZIOM TRZECI

ZŁOŻONE ELIKSIRY

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Złożone eliksiry to silniejsze wersje prostych eliksirów (Poziom Pierwszy); każdy powoduje podniesienie wartości konkretnego Atrybutu o dwie jednostki.

ZŁOŻONE FILTRY

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Złożony filtr dodaje dwa punkty do Stopnia Trudności każdego rzutu, wykonanego przez ofiarę w celu obronienia się przed konkretną emocją. Pod wszystkimi innymi względami niczym się nie różni od prostego filtru (patrz: Poziom Pierwszy).

ZŁOŻONE TRUCIZNY

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Złożona trucizna powoduje u ofiary spadek Stanu Zdrowia o trzy poziomy, chyba że wykonana się rzut ochronny, uzyskując sukces. Pod wszystkimi innymi względami niczym się nie różni od prostej trucizny (patrz: Poziom Pierwszy).

ZŁOŻONE PREPARATY KRZEPIĄCE

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Złożony preparat krzepiący odzyskuje trzy utracone Poziomy Stanu Zdrowia. Pod wszelkimi innymi względami nie różni się niczym od prostego preparatu krzepiącego (patrz: Poziom Pierwszy).

OCZY KA

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Kiedy zaaplikuje się ją na oczy i uszy, ta magiczna maść umożliwi bohaterowi obserwowanie i słyszenie zdarzeń mających miejsce w wymiarze upiorów, zwanym Krainą Cieni, gdzie Świat Zmarłych graniczy ze światem żywych. Posługujący się tą maścią będzie postrzegał Krainę Cieni, jak pewnego rodzaju przezroczyste wizje, nakładające się na obraz świata materialnego; owe wizje są niekiedy zamglone, a dźwięki zniekształcone.

Pech podczas preparowania maści może w efekcie stworzyć maść, która uczyni posługującego się nią okresowo ślepym i głuchym, lub która wywoła tak straszne wizje, że osoba będąca pod jej wpływem może oszaleć.

STO TYSIĘCY JĘZYKÓW

Stopień Trudności: 8

Cena: nie ma

Ten preparat może przyjąć formę napoju, bądź maści. Pozwala osobie poddanej jego działaniu zrozumieć i posłużyć się wszelkimi znanymi językami. Maść należy zaaplikować na uszy w celu zrozumienia, a na usta, aby być zrozumianym. Według woli Narratora, Sto Tysięcy

Języków może również umożliwić bohaterowi zrozumienie języka migo-wego — chociaż maść może wówczas trzeba będzie zaaplikować na rękę i oczy, zamiast na uszy i usta.

ŁZY IZYDY

Stopień Trudności: 7

Cena: dwa Sekhem za jeden zainwestowany punkt Sekhem

Napój ten okresowo zwiększa wartość Sekhem pijącego, nawet powyżej jego maksymalnej wartości. Punkty Sekhem, które uzyskało się w ten sposób, są pierwszymi, które są wydane po tym, jak preparat został przyswojony. Wszelkie punkty, które zostaną jako nie zużyte pod koniec działania napoju, są stracone na zawsze. Tylko jeden taki napój może być przyswojony za jednym razem; dalsze picie go nie wywoła żadnych efektów.

Podczas tworzenia napoju, alchemik musi wydać na niego dwa razy więcej punktów Sekhem, niż będzie zawierał ów preparat; zatem zrobienie napoju zawierającego jeden punkt Sekhem, będzie kosztowało dwa punkty Sekhem, itd. Podczas gdy Łzy Izdy są kosztowne i trudne w wykonaniu, to napój ten jest jednym z zaledwie kilku znanych sposobów umożliwiających magom przechowywanie Sekhem, czy uczynienie ich własnego Sekhem dostępnym dla jakichś innych celów, niż tworzenie preparatu.

NAPÓJ MĘSTWA

Stopień Trudności: 7

Cena: nie ma

Napój ten jest podobny do Napoju Odporności, poza tym, że redukuje ilość punktów karnych spowodowanych zadanymi ranami o cztery, a nie tylko o dwa. Przywraca również dwa poziomy Stanu Zdrowia poniżej Unieruchomionego — chociaż doradza się posiadanie jakiejś leczącej magii przy sobie, zanim napój przestanie działać!

POZIOM CZWARTY

NAPÓJ ODŁĄCZONEGO KA

Stopień Trudności: 9

Cena: dwa Sekhem

Napój umożliwia wejście bohaterowi w stan podobny do transu, oddzielając świadomość od ciała i przez to umożliwiając podróże astralne duszy. Mimo nazwy, ka nie jest odłączne od ciała — była to jedynie dogodna forma określenia efektów preparatu przez starożytnych egipskich odkrywców alchemii.

Bohater podlega wszelkiemu normalnemu ryzyku związanemu z podróżami astralnymi. Jeśli świadomość pozostanie wciąż odłączona, podczas gdy napój przestanie działać, zostaje bezceremonialnie wciągnięta z powrotem do jej ciała; mumia musi wówczas wykonać rzut na odporność + Okultyzm (ST: 8), w przeciwnym razie utraci poziom Stanu Zdrowia, spowodowany szokiem.

POZIOM PIĄTY

SILNE ELIKSIRY

Stopień Trudności: 9

Cena: dwa Sekhem

Silne eliksiry są potężniejszą wersją prostych eliksirów (Poziom Pierwszy); każdy podwyższa wartość poszczególnego Atrybutu o trzy jednostki.

SILNE FILTRY

Stopień Trudności: 9

Cena: dwa Sekhem

Silny filtr dodaje trzy punkty do Stopnia Trudności każdego rzutu ochronnego, wykonywanego przez bohatera, na którego wpływa ów filtr, w celu oparcia się konkretnej emocji. Pod wszelkimi innymi względami jest on identyczny z prostym filtrem (patrz: Poziom Pierwszy).

SILNE PREPARATY KRZEPIĄCE

Stopień Trudności: 9

Cena: trzy Sekhem

Silny preparat krzepiący regeneruje wszystkie utracone Poziomy Zdrowia. Pod wszelkimi innymi względami działa identycznie, jak prosty preparat krzepiący (patrz: Poziom Pierwszy).

NAPÓJ ZBROJI RA

Stopień Trudności: 9

Cena: cztery Sekhem

Napój ten jest o wiele potężniejszym preparatem, niż Napój Męstwa (patrz: Poziom Trzeci). Bohater, który się go napił, nie otrzymuje żadnych punktów karnych, spowodowanych zadanymi ranami, niezależnie od jego aktualnego Stanu Zdrowia, jak i czerpie wszystkie pozostałe korzyści wywoływane Napojem Męstwa. Kiedy skończy się

działanie napoju, bohater zacznie odczuwać wszelkie efekty związane z zadanymi mu ranami. Rozsądni bohaterowie mają wówczas pod ręką jakąś magię leczącą!

NAPÓJ TRUJĄCEGO CIAŁA

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Ten preparat przygotowuje się wyłącznie w formie napoju. Czyni on tego, kto go wypije, odpornym na wszystkie formy trucizn, lecz jest to jedynie efekt uboczny działania napoju. Jego pierwotnym efektem jest uczynienie ciała pijącego bohatera całkowicie trującym. Wszystkie fluidy ciała stają się żrącymi truciznami.

Bohater może, za pomocą śliny i zawartej w niej trucizny (porównywalnej z Silną Trucizną), skorodować nieorganiczną materię z prędkością jednego centymetra sześciennego za każdym splunięciem na ten obiekt. Trucizna wywołuje poważne rany u takich stworzeń, jak wampiry czy wilkołaki. Takie same działanie mają lzy bohatera. Nawet oddech skierowany na innego bohatera zmusza do wykonania testu Odporności (ST: 8), w przeciwnym razie traci on jeden Poziom Zdrowia.

Krew takiego bohatera jest silną trucizną dla każdego wampira, który ją wypije. Powoduje jeden stopień poważnych obrażeń za każdy wessany Punkt Krwi. Ten, kto zatnie bohatera, bądź pchnie nożem podczas walki wręcz, ryzykuje bycie opryskanym krwią, co powoduje takie same poważne rany, jak gdyby bohater opluł swojego przeciwnika. Broń — włączając w to naturalną broń, jak kły i pazury — którą posłużono się do zaatakowania bohatera, zostanie uszkodzona poprzez sam kontakt z trującą krwią.





AMULETY

Egipcjanie, podobnie jak prawie wszystkie pozostałe cywilizacje antyczne, umieszczali przy swoich z mumifikowanych zmarłych i nosili przy sobie za życia, pewną ilość przedmiotów, co do których wierzyli, że będą zapewniać im ochronę przed wszelkimi złymi demonami i diablami, i które zagwarantują im uniknięcie wszelkich... niefortunnych wypadków i wszelkiego typu nieszczęść.

— Sir E.A. Wallis Budge, *The Mummy*

Ścieżka Hekau — Amulety, znana w starożytnym Egipskim również jako meket, dotyczy tworzenia małych magicznych przedmiotów, które mają chronić i wspierać żywych i umarłych.

W zależności od czasów i miejsca, amulety meket występowały w różnych formach, począwszy od małych przedmiotów, podobnych do biżuterii — często o kształtach opartych na magicznych hieroglifach, po proste kawałki papirusu z wypisanymi na nich słowami mocy. Tutaj zostały opisane głównie Amulety, występujące w pierwszej formie; są one najbardziej wytrzymałe na mijające tysiąclecia. Również dlatego bardziej cenione są jako osobista własność przez te mumie, które są biegłe w ich wykonywaniu i użytkowaniu.

Narrator może wymyślać nowe amulety. Książka Wallisa Budge, pod tytułem *Egyptian Magic* (Magia egipska), oraz, w mniejszym stopniu, książka *The Mummy* (Mumia) tego samego autora, są doskonałymi źródłami informacji, dotyczącymi autentycznych egipskich amuletów. Wieloma z pośród nich można spokojnie posłużyć się w grze. Obydwie książki zostały umieszczone w bibliografii.

TWORZENIE AMULETÓW

Tworzenie amuletu jest długotrwałym i drogim procesem. Po pierwsze, musi zostać stworzony sam obiekt. Przedmiot, który ma stać się amuletem nie musi koniecznie być wykonany przez maga, który go zacaruje, ale musi być najwyższej jakości (trzeba otrzymać co najmniej cztery sukcesy podczas wykonywania rzutów, dotyczących procesu tworzenia przedmiotu).

Następnie — a czasami równolegle, w zależności od przedmiotu i używanych materiałów — należy „wpisać” w obiekt słowa mocy. Jest to robione przez maga poprzez wykonanie rzutu na Amulety + Rzemiosło (lub Amulety + Hieroglify, w zależności od materiałów, z których został wykonany obiekt), przeciwko Stopniowi Trudności zaklęcia. Jeśli rzut się powiedzie, to magik może zacząć wdrażać Sekhem do tego przedmiotu do momentu, dopóki ilość tych punktów Sekhem nie osiągnie wartości równej cenie amuletu.

Ponieważ amulety są trwałymi przedmiotami magicznymi, cena określona w ilości punktów Sekhem jest zazwyczaj wyższa, niż ceny innych zaklęć Hekau. Stworzenie amuletu trwa kilka dni, a podczas procesu tworzenia magik nie może wykonywać żadnych innych czynności poza spaniem, oraz medytacją, w celu odzyskania Sekhem. Podczas tworzenia amuletu można również posłużyć się Sekhem pochodzącym z magicznych źródeł — jak na przykład z napoju Łez Izdydy.

POSŁUGIWANIE SIĘ AMULETAMI

Jak zostało odnotowane w poszczególnych opisach, niektóre amulety mają charakter osobisty i działają tylko na rzecz określonej osoby, dla której zostały stworzone, podczas gdy z innych mogą korzystać wszyscy, którzy je noszą. Niektóre powodują trwałe efekty, niektóre muszą być uaktywniane przez nosiciela (lub przez maga wyszkolonego w Hekau Amuletów). Inne z kolei uaktywniają się automatycznie, reagując na pewne zdarzenia lub sytuacje.

Większość amuletów ma wpływ tylko na żyjących nosicieli, chociaż niektóre zapewniają ochronę khat, między której bandażami zostały umieszczone. Krążą plotki o szczególnych amuletach, które przechodzą do Świata Zmarłych wraz z ba ich nosicieli, zamiast pozostać przy khat, lecz te opowieści pozostają wciąż nie sprawdzone. Narrator decyduje o tym czy poszczególny amulet będzie dostępny do użytku przez ba, czy nie.

AMULETY OCHRONNE

Amulety są w stanie zapewnić skuteczną ochronę przeciw magii wszelkich rodzajów, a niektóre amulety Hekau są przeznaczone wyłącznie do chronienia przed wrogą magią.

Dla każdego amuletu ochronnego zostały podane wartości ich możliwości ochronnych; kiedy zostanie rzucone zaklęcie na nosiciela — zakładając, że jest to zaklęcie, przed którym amulet zapewnia ochronę — wartość możliwości ochronnych odejmuje się od ilości sukcesów, wyrzuconych przez rzucającego czar. Jeśli rzucający zaklęcie otrzyma trzy sukcesy, a ofiara jego zaklęcia nosi przy sobie amulet o wartości możliwości ochronnych równej 2, to liczy się tylko jeden sukces.

Bohaterowie graczy zazwyczaj nie są w stanie określić, jak potężnym jest dany amulet. Narrator informuje po prostu gracza, że natrafił na jakąś przeszkodę magiczną i pyta się gracza czy chce przeznaczyć więcej Sekhem przy próbie pokonania go. Gracz musi wówczas zdecydować się, jak dużo chce wydać na to punktów Sekhem. Bohaterowie posiadający pewną wartość w ścieżce Hekau — Amuletach mogą podjąć się wykonania rzutu na Percepcję + Amulety (ST: 8), aby określić siłę tego oporu: jeden sukces zapewnia niedokładną ocenę (opór jest słaby lub silny); dwa sukcesy oznaczają otrzymania nieco dokładniejszych danych (mniej niż dwa punkty, więcej niż jeden); a trzy, lub więcej sukcesów umożliwia bohaterowi dokładne określenie wartości możliwości ochronnych amuletu.

POZIOM PIERWSZY PROSTY AMULET OCHRONNY

Stopień Trudności: 6

Cena: pożądana wartość możliwości ochronnych x 5

Te amulety ochronne przeznaczone są do chronienia nosiciela przed wrogą magią. Niektóre chronią konkretne organy czy części ciała, podczas gdy inne chronią przed specyficznymi typami magii. Oto kilka z bardziej powszechnych typów; jak już zostało to wcześniej zauważone, Narrator może wymyślać ich więcej — wedle woli.

- Amulety chroniące **Serce** (Ab) przed magią wymierzoną przeciwko sercu (jak na przykład zaklęcie Ren-Hekau Nazwanie Zniszcze-

nia Organu) i przed magią wycelowaną przeciwko umysłowi; jak iluzje i przymusy. (Dla starożytnych Egipcjan siedzibą świadomości było serce, a nie mózg).

- Amulety chroniące **Imię** (Ren) chronią przed Ren-Hekau, zależnego od prawdziwego imienia nosiciela. Amulet ochronny Ren zawsze jest dostrojony do konkretnej osoby.

- Amulety ochronne **Oczy Horusa** (Udjat) chronią przed magią wpływającą negatywnie na zdrowie i siłę nosiciela. Wlicza się do nich trucizny i zaklęcia, które całościowo i bezpośrednio wpływają na ciało.

Proste amulety ochronne mają wartość możliwości ochronnych równą 1 lub 2.

AMULET OCHRONNY PRZECIWKO DREWNU

Stopień Trudności: 6

Cena: siedem Sekhem

Amulet ten czyni skórę nosiciela odporną na wszelkie obiekty wykonane z drewna. Kije, pałki — nawet zastrzone odbijają — się od skóry bohatera, jakby był on wykuty z kamienia. Lżejsze przedmioty mogą się nawet złamać. Amulet powoduje, że wartość Odporności bohatera zostaje podwojona, ilekroć odpiera on atak drewnianego narzędzia.

Kreatywni (bądź złośliwi) Narratorzy mogą obmyślić jakieś interesujące problemy, wynikające z noszenia Amuletu Ochronnego przeciwko Drewnu, jeśli bohater będzie upierał się na noszenie go przy sobie przez cały czas. Na przykład, ilekroć ów bohater gwałtownie usiądzie na drewnianym krześle, to będzie się ono pod nim załamywać, jakby ktoś spuścił na nie kowadło, a uderzenie wroga drewnianą bronią jak: pałka ogłuszająca lub kij bilardowy, może spowodować, że to narzędzie roztraska się w rękach bohatera, a nie na przeciwniku. Nawet oparcie się o drzewo lub płot może okazać się bardzo ryzykownym. Duchy natury zazwyczaj są niechętne wobec bohaterów, którzy noszą przy sobie Amulet Ochronny przeciwko Drewnu.

Z drugiej strony, uświadomione wampiry mogą chcieć za wszelką ceną wejść w posiadanie takiego Amuletu Ochronnego, gdyż obroni on je przed byciem wbitymi na pal. Jednak mumie pilnie chronią swoją magię, szczególnie przed tymi kapryśnymi i żądnymi władzy parweniuszami.

POZIOM DRUGI POMNIEJSZE TALIZMANY

Stopień Trudności: 7

Cena: 10 Sekhem

Talizmany, podobnie jak amulety ochronne, dzieli się na wiele różnych rodzajów. Każdy ulepsza pojedynczy Atrybut, zwiększając jego wartość tak długo, jak bohater będzie nosił talizman przy sobie. Jeśli bohater nosi przy sobie dwa, lub więcej talizmanów, wpływających na ten sam Atrybut, lub nosi przy sobie talizman, podczas gdy korzysta z innej magii zwiększającej wartość Atrybutu, jak alchemiczny eliksir, to moce tych magicznych przedmiotów nie sumują się; działa tylko ten przedmiot, który najwyżej podnosi wartość Atrybutu.

Pomniejsze talizmany zwiększają wartość Atrybutu o jedną jednostkę.

AMULET KROCZENIA WŚRÓD CHMUR

Stopień Trudności: 7

Cena: dziewięć Sekhem

Amulet ten musi być uaktywniany przez maga biegłego w ścieżce Amuletów, chociaż nie musi on koniecznie być twórcą owego amuletu — wręcz nie musi znać tego zaklęcia. Uaktywnienie osiąga się przez potarcie amuletu w dłoniach, aż się rozgrzeje, a następnie przez wykonanie rzutu na wartość ścieżki Amuletów maga (ST: 7). Pojedynczy sukces wystarczy, aby uruchomić amulet, który można następnie wyłączyć siłą woli, bez wykonywania żadnych rzutów.

Kiedy amulet zostanie uaktywniony, nosiciel powoli wzniesie się w powietrze, aż do poziomu chmur i może chodzić w powietrzu, przemieszczać się między jednym, a drugim miejscem z dużą prędkością. Mimo nazwy, zaklęcie działa równie dobrze w bezchmurny dzień. Podróż trwa od kilku minut do kilku dni, niezależnie od rzeczywistej odległości — najbardziej wiekowe mumie twierdzą, że podróż zajmuje tyle czasu, ile podróżnik wierzy, że będzie trwała. Kiedy osiągnie się cel — lub kiedy amulet zostanie zdeaktywowany — właściciel delikatnie opuszcza się na ziemię. Jeżeli znajdzie się ktoś wystarczająco nierozsądny, aby wyrzucić Amulet Kroczenia wśród Chmur, podczas gdy jest on aktywny, prawdopodobnie zginie przy zderzeniu z ziemią.

POZIOM TRZECI

AMULET OCHRONNY PRZECIWKO METALOM

Stopień Trudności: 8

Cena: trzynaście Sekhem

Ten amulet ochronny działa podobnie jak Amulet Ochronny przeciwko Drewnu, z tym, wyjątkiem, że chroni on nosiciela przed metalowymi obiektami. Przedmioty wykonane z metalu stają się miękkie i ustępują podczas kontaktu ze skórą bohatera; im silniejsze uderzenie, tym bardziej miękkim staje się obiekt, tak, że pociski rozpryskują się niczym krople wody na skórze bohatera. Właściciel amuletu, może zaimponować nieświadomym zgięciem stalowej sztaby, niczym precla. Amulet ten powoduje, że wartość Odporności podwaja się, ilekroć raniony jest on metalowym obiektem.

Wiadomo, że na niektóre współczesne stopy, jak stal węglowa, Amulet Ochronny przeciwko Metalom ma mniejszy wpływ. W zależności od decyzji Narratora, na metale, które nie były znane w starożytnym Egipcie, jak aluminium, tytan czy zubożony uran, amulet może mieć mniejszy wpływ. Zatem gdy metale powszechnie znane starożytnym Egipcjanom, jak miedź, brąz, złoto, srebro, ołów oraz niskiej jakości stal, prawdopodobnie nie będą w stanie w ogóle zaszkodzić bohaterowi chronionemu przez Amulet Ochronny przeciwko Metalom.

DRUGORZĘDNY AMULET OCHRONNY

Stopień Trudności: 8

Cena: pożądana wartość możliwości ochronnych x 10

Drugorzędne Amulety Ochronne działają w ten sam sposób, co Proste Amulety Ochronne, z wyjątkiem, że ich maksymalna wartość możliwości ochronnych równa się 4.

SKARABEUSZ

Stopień Trudności: 7

Cena: dwadzieścia pięć Sekhem

Skarabeusz był najbardziej powszechnym amuletem w starożytnym Egipcie; był identyfikowany ze słońcem oraz z mocą odrodzenia. Magiczne skarabeusze pełnią dwie różne funkcje. Noszone przez żyjącego człowieka, zapewniają wartość możliwości ochronnych równą 2, przeciwko wszystkiemu, co mogłoby zmniejszyć wartości Fizycznych Atrybutów nosiciela, natomiast Skarabeusz umieszczony na khat redukuje stopień trudności rzutu na Odrodzenie o dwa punkty.

POZIOM CZWARTY

TALIZMAN NIEWIDOCZNOŚCI WOBEC ZWIERZĄT

Stopień Trudności: 8

Cena: trzydzieści Sekhem

Według starożytnych wierzeń, zwierzęta wszelkich rodzajów mogły być sługami i posłańcami bogów, diabłów i magów, tych dobrych jak i złych. Amulet ten w pewnym stopniu zapewnia ochronę nosicielowi, przez uczynienie go całkowicie niezauważalnym przez zwierzęta. Żadne zwierzę nie jest w stanie widzieć, słyszeć, wywęszyć, dotknąć czy wyczuć jakimikolwiek zmysłami obecność posiadacza tego amuletu. Istoty, które tymczasowo przybrały formę zwierząt — na przykład wampiry lub Garou — będą go spostrzegać jako niewyraźny, zamglony zarys postaci. Garou — Lupini muszą wykonać test Percepcji (ST: 8), lub nie będą w stanie go w ogóle zauważyć. Talizman w zupełności nie działa na przemiennych, niezależnie od formy, jaką przybiorą.

Talizman musi być uaktywniany przez maga wyszkolonego w ścieżce Amuletów Hekau, chociaż nie musi on być faktycznie tym, który aktualnie jest w posiadaniu amuletu. Talizmanem należy dotknąć stóp, ust, brzucha i pach nosiciela; a gracz wykonuje rzut na wartość ścieżki Amuletów bohatera (ST: 8). Pojedynczy sukces jest wystarczający, aby uaktywnić talizman, który można zdeaktywować przez wykonanie czynności uaktywniających w odwróconej kolejności. Wymagane jest również wykonanie kolejnego rzutu.

AMULET OCHRONNY PRZECIWKO SIŁOM NATURY

Stopień Trudności: 9

Cena: sześćdziesiąt Sekhem

Ten potężny amulet ochronny broni posiadacza przed prawie wszystkimi formami sił natury. Naturalne gorąco i zimno — wszystko, poczynawszy od pustynnych, po arktyczne warunki naturalne — nie ma żadnego wpływu na nosiciela amuletu, a deszcz, grad i pioruny wręcz nie dotyczą nosiciela amuletu. Pożary lasów i inne naturalne płomienie palą wszystko dokoła, ale nie tykają posiadacza, chociaż nadal można go utopić, zgłodzić na śmierć, bądź może udusić się dymem.

Podczas chronienia nosiciela przed nadnaturalnymi siłami, lub tymi wywołanymi Celestialnym Hekau, Amulet Ochronny przeciwko Siłom Natury posiada wartość możliwości ochronnych równą 5. Amulet nie wpływa na „nienaturalne” siły (Magię Sił, palnik propanowy, Taumaturgię).

POZIOM PIĄTY

SPRZĄCZKA IZYDY

Stopień Trudności: 9

Cena: sto Sekhem

Wywodząca się podobno od formy strzemiączka do sandałów, Sprzączka Izdy zapewnia wyjątkową ochronę samej Izdy każdemu, kto nosi ów amulet. Sprzączka działa jako amulet chroniący przed wszelkimi formami wrogiej magii. Jej wartość możliwości ochronnych równa się 6.

Jest to jedyna znana forma magii mumii, która zapewnia podstawową efektywną antymagię przeciwko prawdziwym magom; mumie wykonują rzut pięcioma kostkami (ST: 7), a każdy sukces neguje jeden sukces rzutu na Magię, wykonywanego przez maga.

Są to rzadkie amulety, delikatne i bardzo kosztowne.

POTĘŻNY TALIZMAN

Stopień Trudności: 9

Cena: sto dwadzieścia Sekhem

Potężne talizmany są identyczne z Pomniejszymi Talizmanami pod wszelkimi względami, poza tym, że zwiększają wartości odpowiednich Atrybutów o dwie jednostki.

WSZECHPOTĘŻNY AMULET OCHRONNY

Stopień Trudności: 9

Cena: Pożądana wartość możliwości ochronnych x 15

Wszechpotężne amulety ochronne są pod wszelkimi względami identyczne z Prostymi i Drugorzędnymi Amuletami Ochronnymi, poza tym, że maksymalna wartość ich możliwości ochronnych równa się 5.

CELESTIALNE HEKAU

Magia celestialna obejmuje kontrolowanie pogody i innych sił natury. Czerpie swoją moc z ustawienia gwiazd i planet. Wykorzystując te boskie siły, magik wyszkolony w ścieżce Celestialnego Hekau może znacznie wpływać na duże obszary.

Magia celestialna nie jest jednak ścieżką dla niecierpliwych. Efekty jej działań materializują się powoli; magia celestialna oznacza odprawianie zawiłych rytuałów. Rzucenie celestialnego zaklęcia zajmuje kilka godzin, w zależności od stopnia trudności, czaru.

POZIOM PIERWSZY

PANOWANIE NAD WODĄ

Stopień Trudności: 7

Cena: dwa Sekhem

Posługując się tym rytuałem, magik jest w stanie zmieniać poziom wody w każdym płynącym zbiorniku wodnym jak: strumyki, rzeki, jeziora czy oceany. W zależności od rozmiarów zbiornika i od długości brzegu, na który będzie się oddziaływało, magik jest w stanie podnieść, bądź obniżyć poziom wód od kilku centymetrów (przykładowo: wywołać pływy na oceanie Atlantyckim u wybrzeży Ameryki Północnej), po kilka metrów (przykładowo: wokół jednej przystani znajdującej się na małym jeziorze). Podobnie istnieją bardziej potężne wersje tego

TABELE EFEKTÓW

Niektóre z zaklęć, umieszczonych w tej części, posiadają tabele stopni trudności, które umożliwiają graczowi określenie Stopnia Trudności zaklęcia w zależności od pożądanego efektu. Pamiętaj jednak, że maksymalnym Stopniem Trudności jest 9. W przypadku zaklęcia, które posiadałoby łączny Stopień Trudności powyżej 9, należy dodać jeden lub więcej do łącznej ilości wymaganych sukcesów.

Przykład: Magik Tchatcha-em-anhk rzuca potężne zaklęcie, a Stopień Trudności dla niego określił na 12. Oznacza to, że aby zaklęcie zadziałało, Narrator musi wykonać rzut na Stopień Trudność 9 i otrzymać co najmniej cztery sukcesy (jeden niezbędny, aby zadziałał jakikolwiek czar plus trzy „dodatkowe”, podnoszące stopień trudności).

Wybór Narratora

Narratorzy, którzy uważają, że tabele stopni trudności są zbyt uciążliwe, mogą po prostu sami określać stopień trudności zaklęcia i ilość wymaganych dodatkowych sukcesów, bazując na efekcie, jaki ma wywołać zaklęcie: im słabsze zaklęcie, tym niższy Stopień Trudności i mniejsza ilość niezbędnych sukcesów.

zaklęcia; rzekomo może ono kontrolować wody w tak potężnych rzekach, jak Nil, lub akwenach wodnych rozmiarów Morza Czerwonego czy Cieśniny Beringa.

MAGIA POGODY

Stopień Trudności: zależny od pożądanego efektu

Cena: zależna od pożądanego efektu

Zaklęcie to umożliwia magowi wywołanie kilku słabych zjawisk pogodowych. Bazując na poniższej tabeli, zaklęcie można tak utkać, by wywoływało pożądaną efekt. Stopnie Trudności oraz punkty Sekhem zwiększają się w zależności od siły efektu, rozmiarów obszaru, które ma obejmować, oraz od czasu trwania samego zjawiska.

Efekt	Stopień Trudności
Drobna zmiana w wilgotności powietrza	2
Temperatura + / - 10° F	1
Delikatny Wiatr	1
Kierunek Wiatru + / - 10°	1
Obszar	Stopień Trudności
Małe miasteczko	1
Małe miasto	3
Duże miasto	5
Czas trwania	Stopień Trudności
Godzina	1
Dzień	3
Tydzień	5

Aby określić Stopień Trudności, należy dodać do siebie stopnie trudności pożądanego efektu, obszaru i czasu trwania. Zaklęcie o Stopniu Trudności równym 5, lub mniej, kosztuje jeden punkt Sekhem, a dwa punkty kosztuje zaklęcie o wartości równej 6, lub

więcej. Na przykład: bohater chce wywołać jednogodzinny lekki deszcz nad małym, sprazonym miasteczkiem na Florydzie. Stopień Trudności wynosiłby 2 (efekt) + 1 (obszar) + 1 (czas trwania) = 4, a cena zaklęcia wynosiłaby jeden Sekhem.

Magik sam może wybrać czas — w tydzień po rzuceniu zaklęcia — kiedy zaklęcie zacznie działać. Pogoda wprawdzie powoli będzie się zmieniała, aż osiągnie zamierzony efekt, następnie będzie trwała przez określony czas i znów powróci do naturalnej.

POZIOM DRUGI

CZYTANIE Z GWIAZD

Stopień Trudności: 7

Cena: nie ma

Posługując się tym zaklęciem, magik może zmusić gwiazdy do wyjawienia mu ich tajemnic. Jeśli zaklęcie jest poprawnie rzucone, magik uzyskuje wiedzę o gwiazdnych i planetarnych koniunkcjach oraz wyrównaniach i może posłużyć się zdobytą wiedzą w celu wykorzystania tej mocy do własnych celów podczas rzucania zaklęcia innej ścieżki Hekau.

Kiedy zaklęcie zostało wykonane, magik musi wykonać rzut na Wiedzę Astronomiczną (nie dodając do tego żadnej innej wartości korespondującego Atrybutu) przeciwko Stopniowi Trudności zaklęcia, dla którego celów wykonywano zaklęcie Czytania z Gwiazd. W trakcie rzucania zaklęcia magik może wykonywać dodatkowe rzuty równe ilości sukcesów, otrzymanych w teście na Astronomię (niepowodzenia i pechy oznaczają, że nie uzyskano żadnych dodatkowych rzutów kostką).

Na przykład: Nefertiri (Alchemia na 3, Celestialne Hekau na 3, Astronomia na 4) planuje wykonanie napoju Łez Izdy (ST: 7). Wpierw rzuca zaklęcie Czytania z Gwiazd, aby określić wpływy, jakie będą miały moce niebios na jej dzieło, i otrzymuje jeden sukces. Umożliwia jej to wykonanie czterech rzutów kostką (tyle wynosi wartość jej Cechy Astronomii) na Stopień Trudności równy 7 (jest Stopień Trudności preparatu Łez Izdy). Wyrzuca 4, 6, 7 i 8 — dwa sukcesy. Kiedy rozpocznie przygotowywanie preparatu Łez Izdy, będzie mogła wykonać dwa dodatkowe rzuty na określenie skuteczności napoju — pięć, zamiast trzech określonych wartością jej Alchemii.

Pech podczas wykonywania zaklęcia Czytania z Gwiazd oznacza, że bohater błędnie odczytał informacje zawarte w gwiazdach i, że raczej z ich mocy działa na niekorzyść — w rezultacie magik ma mniej, niż zazwyczaj rzutów przy wykonywaniu preparatów czy rzucaniu zaklęć Hekau.

W zależności od decyzji Narratora, zaklęcie to może wskazywać na szczególnie czas i / lub miejsce, w którym należy spleść pożądane zaklęcia magiczne. Magik, który zastosuje się do tego czasu i miejsca, uzyskuje pełną ilość dodatkowych rzutów. Natomiast ilość bonusowych rzutów dla maga, który tego nie uczynił, zostanie zmniejszona w zależności od tego, jak duże są odstępstwa od zalecanego czasu i miejsca. W ten sposób można zwiększyć nastrój wyzwania i realności w sadze. Lecz jeśli się z tym przesadzi, to może się okazać, że wymagania są zbyt rygorystyczne i uciążliwe, a bohaterowie mogą wówczas przestać w ogóle korzystać z tego zaklęcia.

MAGIA POGODY

Stopień Trudności: zależny od pożądanego efektu

Cena: zależna od pożądanego efektu

Jest to potężniejsza wersja zaklęcia Magii Pogody Poziomu Pierwszego. Stopień Trudności określa się posługując się poniższą tabelą. Cena Sekhem wynosi dwa punkty za zaklęcie o całkowitej wartości równej 5 i mniej, a trzy za zaklęcie o stopniu trudności 6 i więcej.

Efekt	Stopień Trudności
Niewielka zmiana w wilgotności powietrza	2
Temperatura + / - 20° F	2
Twardy wiatr	1
Kierunek wiatru + / - 20° F	1
Obszar	Stopień Trudności
Małe miasteczko	0
Małe miasto	1
Duże miasto	2
Obszar rozmiarów stanu Rhode Island	4
Czas Trwania	Stopień Trudności
Godzina	1
Dzień	3
Tydzień	5

POZIOM TRZECI

PRYZYWANIE GWIAZD

Stopień Trudności: 8

Cena: dwa Sekhem

Posługując się tym rytuałem, magik jest w stanie „przywołać” deszcz meteorytów, które będą spadały na obszar równy małemu miasteczku. Te meteoryty mają zaledwie 10 cm średnicy (cztery cale), ale prędkość spadania, i ich ilość, czynią je bardzo niebezpiecznymi. Delikatne konstrukcje ulegną zniszczeniu, a solidne zostaną uszkodzone. Rozpalone do czerwoności przez tarcie, występujące podczas przebijania się przez atmosferę, mogą wywołać pożar, zapalając łatwopalne materiały przy zderzeniu z nimi. Każdy bohater, który w tym czasie będzie pozbawiony jakiegokolwiek osłony traci jeden poziom Zdrowia w każdej turze.

Deszcz meteorytów trwa zazwyczaj przez godzinę. Potężni w ścieżce Celestialnego Hekau magowie są podobno w stanie ściągnąć większe obiekty z niebios, posługując się potężniejszymi rytuałami.

MAGIA POGODY

Stopień Trudności: zależy od pożądanego efektu

Cena: zależna od pożądanego efektu

Jest to potężniejsza wersja zaklęcia Magii Pogody Poziomu Pierwszego. Stopień Trudności oblicza się posługując poniższą tabelą. Cena Sekhem wynosi trzy punkty za każde zaklęcie o Stopniu Trudności równym 5 lub mniej, a cztery za zaklęcie o Stopniu Trudności równym 6 lub więcej.

Efekt	Stopień Trudności
Umiarkowana zmiana wilgotności powietrza	2
Temperatura + / - 30°	2
Silny Wiatr	1



Kierunek wiatru + / - 45 °	1
Obszar	Stopień Trudności
Małe miasto	0
Duże miasto	1
Obszar rozmiarów stanu Rhode Island	3
Obszar rozmiarów Kalifornii	5
Czas Trwania	Stopień Trudności
Godzina	1
Dzień	3
Tydzień	5

POZIOM CZWARTY ODCZYTNIWANIE DRZEW ŻYCIA

Stopień Trudności: 9

Cena: dwa Sekhem

Seszat, żona Tota, bogini mądrości, wpisywała życia wszystkich śmiertelników w liście Drzewa Życia. Zaklęcie Odczytywania Drzewa Życia umożliwia magowi wpatrującemu się w nocne niebo ujrzeć liść, na którym zapisane są losy wybranego śmiertelnika (włączając w to wampiry, które, jak już to z zadowoleniem odnotowały mumie, nie są w najmniejszym stopniu tak nieśmiertelne, jakby chciały w to wierzyć).

Jest to najpotężniejsza i najbardziej bezpośrednia forma wróżbiarskiej magii, dostępna na ścieżce Celestialnego Hekau. Ilość i rodzaj informacji, które zostają udostępnione przez posłużenie się tym zaklęciem, zależy od Narratora.

MAGIA POGODY

Stopień Trudności: zależny od pożądanego efektu

Cena: zależna od pożądanego efektu

Jest to potężniejsza wersja zaklęcia Magii Pogody Poziomu Pierwszego. Stopień Trudności oblicza się bazując na poniższej tabeli. Cena Sekhem wynosi cztery dla zaklęcia o całkowitym Stopniu Trudności równym 5, lub mniej, a sześć punktów za zaklęcie o Stopniu Trudności równym 6, lub więcej.

Efekt	Stopień Trudności
Znaczna zmiana wilgotności powietrza	2
Temperatura + / - 40° F	2
Wichura	2
Kierunek wiatru + / - 90°	2
Obszar	Stopień Trudności
Duże Miasto	0
Obszar rozmiarów stanu Rhode Island	1
Obszar rozmiarów Kalifornii	2
Obszar rozmiarów Północnej Ameryki	4
Jedna półkula	5
Czas Trwania	Stopień Trudność
Godzina	1
Dzień	3
Tydzień	5

POZIOM PIĄTY

APEP TRZĘSIE ZIEMIA

Stopień Trudności: 9

Cena: dziewięć Sekhem

Według starożytnych mitów egipskich, Apep był potężnym wędłem, który żył pod ziemią i pragnął pochłoniąć łódź ze słońcem boga Ra, kiedy przepływała pod ziemią każdej nocy, powstrzymując w ten sposób słońce przed wschodem. I chociaż Apep — również zwany Apopisem — jest odwiecznym wrogiem Odrodzonych, zaklęcie posługuje się jego obrazem w celach katastroficznych.

Posługując się tym zaklęciem, magik biegle w ścieżce Celestialnego Hekau może wywołać trzęsienie ziemi tytanicznych rozmiarów (8.0 lub więcej w skali Richtera), w każdym miejscu wzdłuż istniejącego uskoku. Efekty takiego trzęsienia ziemi są potężnie destrukcyjne: miasta i góry zostają zrównane z ziemią; wulkany i pola lawowe wybuchają; tsunami szerzą zniszczenie na wybrzeżach, dym i pyły przysłaniają słońce na całe tygodnie; mogą nawet zaistnieć globalne zmiany klimatyczne przez następne kilka lat.

W przeciwieństwie do wszelkiej innej magii celestialnej, efekty tego zaklęcia są natychmiastowe i nie można ich powstrzymać.

MAGIA POGODY

Stopień Trudności: zależny od pożądanego efektu

Cena: zależna od pożądanego efektu

Zaklęcie to jest najpotężniejszą wersją zaklęcia Magii Pogody. Stopień Trudności oblicza się bazując na poniższej tabeli. Cena Sekhem wynosi pięć punktów za zaklęcie o łącznym Stopniu Trudności równym 5, lub mniej, a siedem za zaklęcie o Stopniu Trudności równym 6, lub więcej.

Efekt	Stopień Trudności
Olbrzymie zmiany wilgotności powietrza	2
Temperatura + / — 50° F	2
Huragan	2
Kierunek wiatru + / — 180 °	2
Obszar	Stopień Trudności
Obszar rozmiarów Rhode Island	0
Obszar rozmiarów Kalifornii	1
Obszar rozmiarów Północnej Ameryki	2
Jedna półkula	4
Globalne	5
Czas Trwania	Stopień Trudności
Godzina	1
Dzień	3
Tydzień	5

NEKROMANCJA

Nekromancja jest, niestety, bardzo niedocenioną sztuką magiczną i często jest postrzegana, jako mroczna i zła przez tych, którzy obawiają się śmierci. Jednak dla Egipcjan śmierć nie była czymś, czego należało się bać; a zatem nekromancji nie piętnowano tak, jak to robiono w innych kulturach.

Ścieżka Hekau — Nekromancja (nie należy jej mylić z Dyscypliną Giovanni, o tej samej nazwie), daje rzucającemu zaklęcia władzę nad nie-uśpionymi, jak i nad khat umarłych mumii. Pod wieloma względami jest to ścieżka duszy. Podążając nią, nekromanta uzyskuje moce nad swoją duszą, a nawet specjalne zdolności, kiedy przebywa w Świecie Zmarłych.

Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że niektóre z zaklęć nekromantycznych można rzucać podczas śmierci mumii, będąc w formie ba lub ka.

POZIOM PIERWSZY

REZERWACJA CIAŁA

Stopień Trudności: 4

Cena: nie ma

Wykonanie tego zaklęcia zajmuje cały dzień. Charakterystyczne, mag rzuca to zaklęcie na siebie, gdy jego ba powoli uchodzi z ciała, tuż przed śmiercią. Jeśli zaklęcie zostało rzucone poprawnie, to khat maga zostanie zarezerwowane na okres 50 lat, po których nastąpi naturalne gnicie i rozkład ciała.

CHODZENIE WŚRÓD NAWALNICY

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Zaklęcie to umożliwia ba znalezienie w Nawalnicy celu jej drogi i określenie najlepszych sposobów dotarcia do niego. Nawalnica potrafi być bardzo zwodnicza. Jest to miejsce, gdzie góra i dół, prawo i lewo są relatywnymi określeniami. Wszelkie próby podjęcia podróży przez Nawalnicę samemu zazwyczaj są głupotą, ale zaklęcie to jest przydatne, jeśli ktoś zgubi się.

Czas, jaki zajmuje podróż przez Nawalnicę, zależy od Narratora; chociaż, im więcej bohater otrzyma sukcesów w rzuceniu na to zaklęcie, tym pewniejszą drogę obierze.

ODDZIELENIE KA

Stopień Trudności: 5

Cena: jeden Ka; jeden Sekhem za każde dwie godziny, podczas których ka pozostaje oddzielone od ciała.

Zaklęcie to wymaga tylko krótkiej chwili inkantacji, aby zadziałało; jeśli się powiedzie, to uwalnia ono ka maga od jego ciała. W trakcie tego wyswobodzenia, ka może działać zgodnie z zasadami ka, umieszczonymi w tej książce w rozdziale piątym: Świat Zmarłych. Khat maga jest wówczas w stanie śpiączki i w zupełności nie jest zabezpieczone przed jakimikolwiek atakami.

PRZYWOŁANIE ZMARŁYCH

Stopień Trudności: zależny

Cena: jeden Sekhem

Posługując się tym zaklęciem, nekromanta może przywołać z głębin Świata Zmarłych duszę jednego z nie-uśpionych. Uzyskuje się to przez porównanie rzutów wykonanych przez nekromantę i upiora; każdy wykonuje test Siły Woli przeciwko Stopniowi Trudności określonego przez Siłę Woli przeciwnika. Jeśli wygra nekromanta, nawet jednym sukcesem, upiór pospiesza na wezwanie maga. Zaklęcia tego

nie można przeprowadzić sukcesywnie przeznaczając na nie punkty Sekhem.

Zaklęcie to nie gwarantuje tego, że upiór będzie przyjaźnie nastawiony. To, co mumia zrobi z upiorem, kiedy ten już przybędzie, jest zupełnie inną sprawą.

Zaklęcie to może być rzucone tylko przez żyjącą mumię.

WEJRZENIE W ŚMIERĆ

Stopień Trudności: 6

Cena: nie ma

Rzucenie tego zaklęcia podczas dotykania trupa wywołuje u maga wizję, dotyczącą warunków i sytuacji, jakie istniały podczas śmierci ciała. Im większa ilość wyrzuconych sukcesów, tym bardziej wizja przekazuje (w rzeczywistości przekazane informacje zależą od Narratora). Rzucenie zaklęcia trwa 10 minut. Zaklęcie to może być rzucone tylko przez żyjącą mumię.

WYGNANIE ZMARŁYCH

Stopień Trudności: wartość Siły Woli upiora

Cena: nie ma

Posługując się tym zaklęciem, nekromanta może wygnać upiora poza obszar najbliższy mu (50 metrów). Każdy sukces określa czas, podczas którego upiór pozostanie poza najbliższym obszarem dookoła rzucającego zaklęcie:

1 sukces	1 godzina
2 sukcesy	1 dzień
3 sukcesy	1 tydzień
4 + sukcesy	1 miesiąc

POZIOM TRZECI

ODDZIELENIE BA

Stopień Trudności: 7

Cena: jeden Sekhem za godzinę (lub jej część)

Inkantacja zajmuje zaledwie krótką chwilę. Umożliwia rzucającemu zaklęcie odłączenia jego ba od khat i wejścia w Świat Zmarłych, gdzie działa według zasad umieszczonych w rozdziale piątym. Jeśli ba zostanie zabite w Świecie Zmarłych, umiera również khat bohatera, a ba odnawia się według zasad śmierci ba i jej regeneracji.

POZIOM CZWARTY

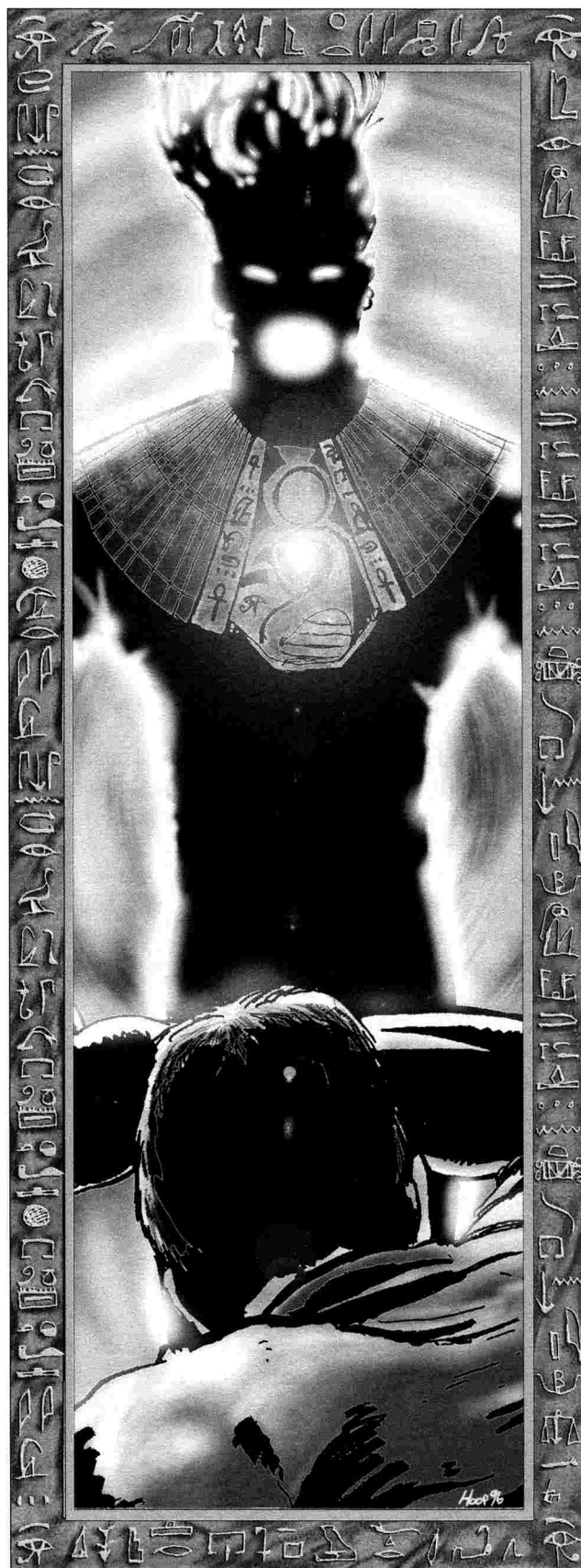
OŻYWIENIE ZWŁOK

Stopień Trudności: 8

Cena: jeden Sekhem

Odprowadzenie rytuału trwa całą godzinę. Podczas inkantowania, nekromanta musi albo masować klatkę piersiową zwłok, albo wdychać do jej płuc powietrze. Kiedy odprowadzanie rytuału zostanie zakończone, zwłoki „ożywią się”, bezmyślnie naśladować życie. Pozostaną jednak wciąż pod mentalną kontrolą nekromanty. Zwłoki posiadają jedną jednostkę we wszystkich Fizycznych Atrybutach, ale powinny posiadać dwa razy więcej poziomów Zdrowia, niż normalni ludzie. Aby je powstrzymać, należy je dosłownie rozczwartować.

Mumie w formie ka lub ba nie mogą rzucić tego zaklęcia.



POZIOM PIĄTY

PRZYWOŁANIE KHAIBIT

Stopień Trudności: 8

Cena: dwa Sekhem

Rytuał ten należy inkantować nad umierającym — robiąc tak, przywołuje się jego khaibit, lub cień. Oddzielenie khaibit od khat jest bardzo bolesnym procesem, podczas którego ten, nad którym się odprawia rytuał przeżywa ponownie każdy moment swojego życia, w którym kierował się mrocznymi, najbardziej podłymi żądzami. Po tym owa osoba umiera, nic nie pozostawiając po sobie, prócz khaibit. Upiór stworzony przez to zaklęcie jest inteligentną, samowolnie działającą istotą, mroczną i pełną nienawiści.

Khaibit nie może opuścić miejsca śmierci khat i faktycznie funkcjonuje pod wieloma względami podobnie do ka, z tą różnicą, że jego ba powędrowało dalej. Jeśli khaibit ponownie utraci energię ka, rozplynie się, chyba że może posiłkować się darami przeznaczonymi dla ka. Ucieleśniony khaibit, który szerzy terror wśród śmiertelników, w rzeczywistości odzyskuje jeden punkt ka. Ka khaibit nie regeneruje się naturalnie.

Chociaż zaklęcie to powołuje do istnienia mroczną i nienawistną istotę, stworzenie khaibit nie jest głównym jego celem. Zaklęcie w rzeczywistości jest zbawienne, gdyż uwalnia umierającą osobę od tych mrocznych żądz i umożliwia jej przejście do następnego stadium życia. Uogólniając, to zaklęcie gwarantuje umierającej osobie, że nie stanie się upiorem.

Zaklęcie działa tylko na śmiertelników (włączając w to magów) i Garou. Nie działa na upiory (jeśli osoba, nad którą odprawiamy zaklęcie jest martwa, to jest już za późno, aby Przywołanie Khaibit zadziałało), Odrodzonych, czy wampiry. Mumie khaibit — mumie, które utraciły Człowieczeństwo — różnią się od form duchowych khaibit (choć wywodzą się z tego samego mrocznego źródła) i nie powinno się ich mylić.

Zaklęcie może być rzucone tylko przez mumie w żyjącym khat.

PRZEKSZTAŁCENIE ZAGUBIONEJ DUSZY

Stopień Trudności: 8

Cena: trzy Sekhem

To zaklęcie może być rzucone tylko na nieuśpionych. Może odwieść upiora od jednego z jego pierwotnych celów, uwalniając od starych ograniczeń, lub tworząc nowe. Jeśli się powiedzie, zaklęcie może w rzeczywistości przemienić Żądze upiora, lub jego Więzy, we wszystko, czego tylko zapragnie mag.

Zaklęcie może zostać przeprowadzone z korzyścią dla upiora, ale nikt nigdy nie będzie w stanie odgadnąć prawdziwych intencji maga. Oczywiście, jeśli zaklęcie to będzie szkodliwe dla upiora, mag może się liczyć z tym, że podczas śmierci jego ba może mieć odwiedziny. Zapamiętajcie to dobrze: te odwiedziny mogą być piekłem.

Zaklęcie to może być rzucane przez mumie żyjącą, bądź martwą.

UWIEZIENIE BA

Stopień Trudności: 9

Cena: trzy Sekhem

Zaklęcie to umożliwia magowi rzeczywiste uwięzienie ba w świecie żywych, odbierając mu prawo wejścia do Świata Zmarłych.

Zaklęcie wymaga jakiegoś wybranego obiektu, który będzie działał, jak więzienie dla ba. Ponieważ ba nie może się zmaterializować, jest ono zupełnie bezbronne; można je uwięzić na tak długo, jak tylko tego zechce rzucający zaklęcie, począwszy od jednego dnia, aż po wieczność. Poza Odrodzonymi, ba nie może ponownie wejść do khat, czyli faktycznie zaklęcie zabija ofiarę, równocześnie wiążąc jej nieśmiertelną duszę.

REN-HEKAU

Ulepiwszy z gleby wszelkie zwierzęta lądowe i wszelkie ptaki powietrzne, Pan Bóg przyprowadził je do mężczyzny, aby przekonać się, jaką on da im nazwę; i tak, cokolwiek mężczyzna nazwał każdą żywą istotą, to stało się jej imieniem.

— Księga Genezis 1:19

Najpotężniejszymi z pośród egipskich magów byli ci, którzy władali ren, prawdziwymi imionami. Zgodnie z wierzeniami egipskimi, wszelka siła, zwierzę, planeta, człowiek, czy nawet przedmiot posiada swoje prawdziwe imię, a samo istnienie jak i tożsamość są uzależnione od posiadanego ren. Przez wypowiedzenie prawdziwego imienia, mag może rozkazywać, tworzyć, niszczyć, lub manipulować to, co nosi to imię.

W naturze ludzkości leży to, że każdy człowiek posiada indywidualną duszę, unikatową esencję — a wraz z tą indywidualnością wiąże się indywidualne imię. W celu posłużenia się Ren-Hekau w stosunku do innego człowieka, magik musi znać jedynie ren tej osoby. To jest właśnie powód, dla którego mumie są tak powściągliwe w dzieleniu się swoimi prawdziwymi imionami, gdyż poprzez tę wiedzę imion dochodzi się do wiedzy o mocy. Współczesny świat nie docenia potęgi imion i ludzie obnoszą się ze swoimi imionami, wypisując je na materiale i papierze, udostępniając każdemu magowi niezbędną do osiągnięcia władzy nad nimi wiedzę.

Ludzkie ciała posiadają jednak imiona przynależne ich rodzajowi: serce posiada swoje odrębne imię, płuco inne, itd. Te imiona są wspólne wszystkim ludziom (i zwierzętom). Tak też zaklęciem, które powołuje się na ren części ciała (np. *ab* — serce), można posłużyć się przeciwko każdej istocie, która posiada wymieniony organ.

Zwierzęta nie posiadają indywidualnych imion; zwierzęta jednego rodzaju dzielą wspólne imię i jest to właśnie imię, które musi znać magik, aby posłużyć się Ren-Hekau. Na przykład: zaklęciem Władania Psem można posłużyć się do kontrolowania wszystkich psów, począwszy od ratlerków, skończywszy na owczarzach. Nie można się nim jednak posłużyć w celu kontrolowania wilków, szakali czy kojotów. Do kontroli nad tymi zwierzętami niezbędne jest oddzielne zaklęcie (jak Władanie Wilkiem). Oczywiście wyjątkowe, inteligentne zwierzęta — prawdziwa rzadkość — posiadają własne imiona i są na tyle mądre, aby je chronić. Nie zapomniały siły władzy, jaką daje znajomość prawdziwych imion.

Nie staraj się być zbyt dokładnym w naśladowaniu współczesnych taksonomicznych klasyfikacji; w zamian staraj się myśleć ogólnikowo, jak większość z ludzi klasyfikowałoby dziś zwierzęta i rośliny, do jakich ogólnych grup by je przypisywali. Decyzja jak ogólnikowa, bądź dokładna, jest klasyfikacja rzeczy w grze należy całkowicie do Narratora, któremu doradza się bycie zarówno niezbyt łagodnym, jak i niezbyt surowym.

IMIONA

Następujące imiona są podane, abyś mógł uczynić swoją sagę nieco bardziej realną.

CIAŁO

Oto są imiona różnych części ciała; posługiwano się nimi w starożytnym Egipcie.

Część Ciała	Imię
kręgosłup	aat
serce	ab
oczy	merti
twarz	her
głowa	tep
prącie	bah

ZWIERZĘTA

Oto są imiona różnych rodzajów zwierząt:

Rodzaj Zwierzęcia	Imię
malpa	amhet
kot	mau
pies	uher
orzeł	a
słoń	ab
zając	un
jastrząb	heru
hipopotam	apt
koń	sesem
ibis	tehuti
lew	ma
szczur	pennu
sęp	mut

Ren-Hekau jest jedną z najbardziej wymagających ścieżek, którą można podążać: magowie muszą nie tylko uczyć się zaklęć, ale i poznawać ren, na których się opierają — a często nie jest to łatwe zadanie. Kompendium wiedzy o prawdziwych imionach maga jest istnym skarbem. I magowie raczej mało chętnie się tym dzielą. Cena zaklęć Ren-hekau jest również wysoka, gdyż jest bardzo zależna od Sekhem.

Zaklęcia wymienione niżej podlegają bardzo ogólnym kategoriom, odnosząc się do zwierząt, roślin, kamieni, itp., ale każde z nich jest jedynie paradygmatem, którym należy posłużyć się, odnosząc do odpowiednich ren (imieniem marmuru, zamiast kamienia; szczura, zamiast zwierzęcia; winogron, zamiast rośliny, itp.). Nie oznacza to jednak, że należy nauczyć się poszczególnych wariantów zaklęć — tylko szablony zaklęcia musi być wykonany przy posługiwaniu się różnymi ren.

Niektórzy Narratorzy mogą uznać, że niektóre opisane zaklęcia są niezmiernie potężne, a nawet zbyt. Zawsze mogą zwiększać Stopnie Trudności, bądź ceny Sekhem, zmniejszając efektywność, lub po pro-

stu zabraniają posługiwania się pewnymi zaklęciami. Dotyczy to wszystkich zaklęć umieszczonych w tej książce; potrzebowało jednak ponownego przypomnienia przy Ren-hekau.

POZIOM PIERWSZY

POSŁUCH U DRZEW

Stopień Trudności: 3

Cena: jeden Sekhem

Ta grupa zaklęć wpłynie na wszelką wymienioną roślinę — drzewa, trawę, winorośl, krzaki, itp. Mag musi nazwać typ rośliny i wypowiedzieć inwokacje kontroli. Nazwana roślina usłucha każdego prostego rozkazu (pięć słów lub coś w tym rodzaju), obejmującego ograniczony ruch. Drzewa zrzucą martwe gałęzie ze swoich konarów, lub utkają swoje listowie, tak aby zapewnić schronienie, pnącza spętają przechodniów, trawa zatrze wszelkie znaki twojego przejścia i tym podobne.

ZAPOMNIENIE KAMIENIA

Stopień Trudności: 4

Cena: jeden Sekhem

Zaklęciem tym można wpłynąć na wszelki nazwany minerał lub metal. Mag musi wypowiedzieć inwokacje zapomnienia, wymieniając imię substancji. Wówczas rzeczywistość zapomina o istnieniu tej substancji. Zostaje ona tym sposobem zniszczona. Każdorazowe rzucenie zaklęcia wpływa na metr sześcienny materiału.

ZAPOMNIENIE DRZEW

Stopień Trudności: 4

Cena: dwa Sekhem

Zaklęcie identyczne z zaklęciem Zapomnienia Kamienia poza tym, że wpływa na roślinę, dokładnie na jeden sześcienny jard stylizowanego drewna, pojedyncze drzewo, lub na odpowiadający rozmiarowi obszar trawy czy plonów.

NAZWANIE OSTRZEŻENIA

Stopień Trudności: zależny

Cena: jeden Sekhem

Zaklęcie to odstrasza zwierzęta, przez oznajmienie ren zwierzęcia; zwierzę instynktownie rozpoznaje w magu kogoś, kto może je kontrolować. Zazwyczaj ucieknie z miejsca, jeśli będzie mogło, w przeciwnym razie będzie kulić się ze strachu. Jednak jeśli zamknie mu się drogę ucieczki, będzie walczyło.

Zwierzę kontrolowane mentalnie przez inną nadnaturalną istotę jest znacznie trudniejsze w opanowaniu, gdyż jego mentalne zdolności zostały już wcześniej zdominowane. Można również wpłynąć na zwierzęta nadnaturalnego pochodzenia — włączając w to magów, wampiry i wilkołaki w formach zwierzęcych — lecz jest to znacznie trudniejsze.

Stopień Trudności Zwierzę

- 3 Normalne
- 5 Kontrolowane przez nadnaturalną istotę
- 7 Zwierzęca forma nadnaturalnej istoty

POZIOM DRUGI

WŁADANIE BESTIĄ

Stopień Trudności: 4

Cena: dwa Sekhem

Zakłęcie to pozwala kontrolować każde zwierzę, którego ren jest znane magowi. Zwierzę będzie podlegało kontroli tak długo, jak mag będzie w stanie wydawać ustne rozkazy; jak tylko kontrola się nieco rozluźni, zwierzę najprawdopodobniej ucieknie, a po kilku godzinach zakłęcie przestanie działać (chyba, że dostarczy się mu więcej Sekhem). Jeśli zwierzę jest już kontrolowane przez inną istotę, mag i jego przeciwnik muszą wówczas wykonać rzuty na Siłę Woli i porównać je. Zwycięzca obejmie kontrolę nad zwierzęciem.

STANIE SIĘ DRZEWEM

Stopień Trudności: 4

Cena: dwa Sekhem

Zakłęcie to jest prymitywną formą transformacji. Po tym, jak rzucający nazwie konkretną roślinę, jego skóra zacznie twardnieć, zmieniać kolor i kształty, transformując maga w nazwaną roślinę. Rozmiar nowej formy będzie równy mniej więcej jego ludzkim rozmiarom, niezależnie od tego czy stanie się kwietnikiem, częścią torfowiska czy małym drzewem. W nowej formie nie można rozpoznać kształtów ludzkich. Transformacja obejmuje jedną minutę i trwa dwie godziny, chyba że rzucający będzie chciał odwrócić zakłęcie (kosztuje to jeden punkt Siły Woli).

Rzucający znajdując się w formie roślinnej zakłęcie może nadal myśleć, może słyszeć, czuć zmysłem węchu i dotyku, a nawet widzieć to, co się dookoła niego dzieje (mag może widzieć tylko w jednym kierunku, tym, ku któremu był oryginalnie odwrócony podczas transformacji). Jeśli forma roślinna rzucającego zakłęcie zostanie uszkodzona — przyjmuje się tę samą wartość Odporności, jaką miał mag będąc w formie ludzkiej — to wówczas zostanie zraniony sam mag.

ZAPROSZENIE KAMIENIA

Stopień Trudności: 5

Cena: trzy Sekhem

Zakłęcie jest podobne do zakłęcia Stania się Drzewem poza tym, że rzucający je staje się minerałem lub kruszczem, z wartością Odporności równą 5. Zakłęcie działa przez dwie godziny.

ULECZENIE CIAŁA

Stopień Trudności: 5

Cena: jeden Sekhem

Wypowiadając ren ciała, mag jest w stanie zaleczyć rany — te poważne, jak i normalne. Ilość sukcesów określa ilość Poziomów Zdrowia, jakie zostaną przywrócone przez to zakłęcie.

POZIOM TRZECI

STANIE SIĘ ZWIERZĘCIEM

Stopień Trudności: 7

Cena: trzy Sekhem

Zakłęcie umożliwia magowi stanie się każdym zwierzęciem, które potrafi nazwać. Trwa, dopóki mag nie zdecyduje się powrócić do pier-

wotnej formy. Przebywając w formie zwierzęcej, mag może posługiwać się wszystkimi naturalnymi mocami zwierzęcia, w połączeniu z jego własną Wiedzą. Oczywiście niektóre cechy, jak Komunikacja czy Umiejętności Mechaniczne, zostaną ograniczone przez przybraną formę zwierzęcia: mag w formie pantery nadal może rozumieć po łacinie, ale nie może się tym językiem posługiwać — a z pewnością nie może prowadzić samochodu.

Zbyt długie przebywanie w formie zwierzęcej niesie ze sobą pewne ryzyko. Kiedy mag spędzi w formie zwierzęcej więcej niż trzy dni, musi przejść test Siły Woli (Stopień Trudności jest równy liczbie dni spędzonych w formie zwierzęcej). Jeśli mu się nie powiedzie — zaczyna tracić ludzką osobowość — jego Atrybuty Mentalne, Umiejętności i Wiedza ulegają zmniejszeniu o jedną jednostkę. Straty te sumują się po każdym dniu, kiedy rzut się nie powiedzie, dopóki mag nie stanie się niczym więcej, jak zwierzęciem. Jedynym ratunkiem dla przemienionego w ten sposób maga, jest wykonywanie kolejnego testu Siły Woli (ST: 9) co kolejny now. Jak tylko magowi uda się powrócić do swojej ludzkiej formy (niezależnie od tego, czy będzie to po utraceniu pierwszych jednostek w cechach, czy podczas nowiu), wszystkie utracone Zdolności i Atrybuty zostaną odzyskane.

Zakłęcie, jak już zauważono, musi być wykonane dla indywidualnych zwierząt. Magowie Hekau mogą przybierać również formy mitycznych zwierząt, ale ren takich stworzeń jest znacznie trudniejsze do poznania.

Zakłębciem tym można posługiwać się w Świecie Zmarłych, umożliwiając przyjęcie ba formy różnych zwierząt.

WŁADANIE MYŚLAMI

Stopień Trudności: wartość Siły Woli ofiary

Cena: dwa Sekhem

Mag Hekau, znający ren istoty śmiertelnej, bądź naturalnej, może również zmuszać tę istotę to słuchania jego rozkazów. Zakłęcie działa tak samo, jak zakłęcie Władania Zwierzęciem. Jeśli ofierze rozkaże się wykonać coś zagrażającego jej życiu, lub sprzecznego z jej etyką, może wykonać rzut na Siłę Woli, aby uwolnić się od kontroli (stopień trudności równa się wartości Siły Woli maga).

POZIOM CZWARTY

ZNIEWOLENIE

Stopień Trudności: wartość Siły Woli ofiary

Cena: trzy Sekhem

Jest to najbardziej skrajna forma zakłęcia Władania Ren-hekau. Rzucenie tego zakłęcia powoduje, że wola i pragnienia ofiary totalnie podlegają rozkazom maga, który splótł zakłęcie. Ofiara nie będzie w stanie myśleć o niczym innym, jak o tym, jak zadowolić owego maga, a nawet będzie działała w sprzeczności ze swoim kodeksem moralnym, czy będzie narażała swoje życie, jeśli tylko ukochany pan tak rozkaże.

Trwanie tego zakłęcia zależy od ilości sukcesów:

1 sukces	1 dzień
2 sukcesy	1 tydzień
3 sukcesy	1 miesiąc
4 (lub więcej) sukcesów	1 rok



Kiedy magia przestanie działać, ofiara tego zaklęcia będzie pamiętała wszystko co robiła. Z tego powodu zaklęcie to może powodować różne szkody. Jeśli ofiara nie będzie rozumiała natury jej przywiązania, może uwierzyć we własne szaleństwo.

Zaklęcie nie musi być od razu dramatyczne, aby było skuteczne. Im bardziej bezpośredni jest mag w wydawaniu swych rozkazów, tym bardziej prawdopodobnym jest, że ofiara rozumie, że jest manipulowana i wykorzystywana, nawet jeśli nie rozumie magicznej natury zdarzenia.

UZBROJENIE CIAŁA

Stopień Trudności: 6

Cena: jeden Sekhem

Zaklęcie to w rzeczywistości transformuje istotę ciała rzucającego czar. Chociaż nie zmienia się jej wygląd, skóra maga twardnieje do substancji podobnej do kamienia, chroniąc niczym zbroja (test Odporności: zapewnione dwa rzuty kostką). Zaklęcie trwa przez jeden cały dzień.

NAZWANIE ZNISZCZENIA CIAŁA

Stopień Trudności: zależny

Cena: zależna

Posługując się tym zaklęciem mag może zniszczyć nazwaną część ciała. Ofiara może wykonać test Odporności (ST: 9), opierając się zaklęciu; jeśli się jej nie powiedzie to nazwana część ciała zostanie zniszczona i będą zadane obrażenia.

Stopień Trudności, cena i zadane rany są różne, zależne od tego, który organ został zniszczony:

- **Znikome obrażenia** (ST: 7, **Cena:** jeden Sekhem) nie zabijają ofiary. Do organów, które można zniszczyć tą wersją zaklęcia wlicza się ręce, oczy, dłonie, stopy, kolana, szczękę, itp. Ich zniszczenie z pewnością wywoła straszny ból, a nawet okaleczy bohatera, ale nie spowoduje śmierci. Wystarczająca łączna ilość zadanych takich Obrażeń może okazać się śmiertelna, lecz poza takim przypadkiem nie uważa się tej wersji za zagrażającą życiu ofiary. Ta wersja zaklęcia powoduje utratę jednego Poziomu Zdrowia.

- **Poważne obrażenia** (ST: 8, **Cena:** dwa Sekhem) są bardziej niebezpieczne i stwarzają zagrożenie dla życia ofiary. Wersja ta wpływa na takie organy, jak wyrostek robaczkowy, płuco, itp. Zniszczenie pomniejszych organów może wywoływać obrażenia, począwszy od ślepoty, a skończywszy na utracie świadomości, czy stanie bliskim śmierci, jeśli natychmiast nie zostanie udzielona pomoc medyczna. Wersja ta powoduje trzy poziomy Obrażeń; po tym, za każdą turą, ofiara musi otrzymać sukces w teście Odporności (ST: 8), lub będzie tracić kolejne poziomy Zdrowia, dopóki nie otrzyma rzetelnej pomocy medycznej.

- **Krytyczne obrażenia** (ST: 9, **Cena:** trzy Sekhem) są w skutkach prawie natychmiast śmiertelne. Wersja ta wpływa na takie części ciała, jak: serce, mózg i tym podobne życiodajne organy. Powoduje utratę siedmiu poziomów Zdrowia i za każdą turą ofiara musi wykonywać test Odporności, dopóki nie zostanie uleczona. Innymi słowy, ta wersja zazwyczaj zabija.

Zadane w ten sposób obrażenia są uważane za poważne szkody. Ponieważ fizjologia wampirów różni się tak bardzo od innych stworzeń, obrażenia normalnie zagrażające życiu innych stworzeń, są traktowane jako poważne rany zadane wampirom. Wewnętrzne organy wampirów są i tak zniszczone i bezużyteczne. Oczywiście cierpią one z powodów innych efektów zadanych obrażeń, jak ślepotą czy okaleczenie, w zależności od części ciała, którą się zniszczyło.

Zaklęciem tym nie można posługiwać się w Świecie Zmarłych.

POZIOM PIĄTY ZAPOMNIENIE IMIENIA

Stopień Trudności: 9

Cena: dziewięć Sekhem

To bezwzględne zaklęcie powoduje całkowite unicestwienie osoby. Mag rzucający to zaklęcie wymazuje imię ofiary z rzeczywistości, powodując w ten sposób ogólne unicestwienie. Ofiara może wykonać test Siły Woli (ST: 9), by sprawdzić czy nie może „zmusić” rzeczywistość do pamiętania o niej; niepowodzenie oznacza, że ci, którzy znali ofiarę, zapomną w ogóle o tym, że kiedykolwiek istniała taka osoba. Większość z Odrodzonych wierzy, że jest to jedyny sposób na zakończenie egzystencji mumii.

Rzeczywistość jest jednak raczej bardziej schludna i nie jest zbyt łaskawa wobec nie przemyślanego wymazywania dusz. Zatem wyrządzone zło często powraca do oprawcy. Jeśli magowi nie powiedzie się rzut, to musi wykonać test Pamięci lub popaść w amnezję, dopóki nie zaistnieje wystarczająco ważne zdarzenie, które przywoła pamięć maga. Jeśli mag będzie miał pecha, musi wykonać test Siły Woli (ST: 9) — chociaż nadal będzie istniał, to wszyscy ci, którzy go znali, zaczną zapominać o nim.

Niektórzy magowie twierdzą, że istnieje zaklęcie przeciwdziałające temu, które może przywrócić do istnienia kogoś, kto został wymazany z rzeczywistości. Lecz, jak do tej pory, są to tylko spekulacje na poziomie czysto akademickim.

SZEPY MEGO CIAŁA

Stopień Trudności: 6

Cena: jeden Sekhem za każde pięć minut

To zaklęcie Hekau, przez wypowiedzenie własnego imienia, umożliwia magowi manipulowanie ciałem, w celu osiągnięcia prawie każdego kształtu — mag może rozciągać swoje kończyny, zmienić twarz, zmienić całe swoje ciało w ciecz i wsączyć się oknem, itp. Ilość możliwości jest prawie nieskończona.

Transformacje zadają obrażenia po trzy poziomy. Działa to tylko wyłącznie przeciwko dynamicznym atakom.

Transformacje w celach ochronnych — jak przykładowe przepuszczenie przez tors maga pocisków czy noża — zredukują szkodę przez trzy poziomy Zdrowia. Jest to efektywne tylko przy ataku kinetycznym. W celach ofensywnych, jak wyciąganie kostek dłoni, dodaje jeden rzut do rzutu na obrażenia i można posługiwać się nim tylko podczas ataków w Walce Wręcz (lub podczas ataków opierających się na Sztuce Walk Wschodu, jeśli bohater posiada taką Cechę). Taka magia nie powoduje poważnych ran, mimo iż transformacja jest natury magicznej.

Jeśli mag pozwoli dwóm, lub większej ilości części ciała zostać oddzielnymi w jakikolwiek sposób, towarzyszący temu szok może okazać się fatalny w skutkach. Oddzielenie małej części ciała dokonane przemocą powoduje utratę od dwóch poziomów Zdrowia; ważnej części — utratę od trzech po pięć poziomów Zdrowia. Jeśli całe ciało zostanie rozciętą, to zostanie zadane całe siedem poziomów Obrażeń.

USZEBTI

Ścieżka Hekau, znana jako Uszebti, obejmuje współczulną magię w jej licznych odmianach, jak i tworzenie relikwii mających pomagać ba w Świecie Zmarłych, oraz manufakturę magicznych automatów, mających służyć magowi w tym świecie. Słowa mocy, wpisane bądź wypowiedziane nad modelami lub obrazkami, mogą utworzyć duchową więź między tym obiektem, a przedmiotem, który przedstawiają tak, że to, co stanie się jednemu, przydarzy się i drugiemu; mogą one dać tym przedmiotom pewnego rodzaju życie i wystarczająco dużo inteligencji, aby mogły wykonywać proste rozkazy. Mogą też spowodować, że ta rzecz, którą przedstawiają, pojawi się i będzie realną w świecie umarłych i, że będzie mogła tam służyć ba.

RELIKTY I ŚWIAT ZMARŁYCH

Relikt jest terminem przypisywanym przez upiory tym przedmiotom materialnym, które towarzyszą właścicielom po ich śmierci. Podręcznik *Wraith: The Oblivion* (*Upiór: Zapomnienie*) zawiera bardziej szczegółowe wytłumaczenie tego, czym są relikty i jak działają w grze. Zasady dotyczące *Wraith* (*Upiora*) mogą okazać się przydatne jako źródło inspiracji i dogodne odniesienie dla narratorów, którzy zamierzają poświęcić dużo czasu na prowadzenie przygód ba mumii między kolejnymi jej żywotami.

TWORZENIE USZEBTI

Podobnie do amuletów, obiekty, którymi posługuje się magia Uszebti muszą być wykonane z drewna, kamienia, metalu lub jakiegось innego surowego materiału, a następnie muszą zostać w nie wpisane słowa mocy, które nadają im ich magiczne cechy. Przedmioty Uszebti nie muszą być tak mistrzowskiego wykonania, jak amulety. Przyjmuje się, że wystarczy pojedynczy sukces podczas wykonywania rzutu na tworzenie (zazwyczaj na Zręczność + Umiejętności rzemieślnicze jakiegось rodzaju), aby dany przedmiot był odpowiednio dobry, żeby móc wpisać w niego słowa mocy.

Następnie w ów obiekt należy wpisać słowa mocy. Jest to robione przez maga, wykonującego rzut na Uszebti + Hieroglify, przeciwko Stopniowi Trudności zaklęcia. Jeśli zaklęcie się nie powiedzie, mag może wydać na ukończenie przedmiotu dodatkowe punkty Sekhem i tym ukończyć zaklęcie.

POSŁUGIWANIE SIĘ USZEBTI

Przedmioty Uszebti tworzone są zawsze dla użytku przez konkretną osobę i nie będą służyły nikomu innemu. Osoba „dostrojona” do

przedmiotu nie musi być tym magiem, który ją stworzył, ale musi być magiem z wartością Uszebti równą, lub wyższą, poziomowi zaklęcia wykorzystanego do stworzenia tego przedmiotu.

Większością z przedmiotów Uszebti raz już stworzonych można posługiwać się niezliczoną ilość razy. Za każdym razem, kiedy mag chce uaktywnić dany przedmiot, musi wykonać rzut na wartość Uszebti, przeciwko Stopniowi Trudności zaklęcia, które stworzyło przedmiot. Pech oznacza, że przedmiot utracił właściwości magiczne i nie można się już nim nigdy więcej posłużyć.

Uaktywniony przedmiot potrzebuje mieć dostarczone Sekhem, aby miał z czego czerpać moc podczas działalności. Ceny Sekhem, potrzebne podczas uaktywniania, podane zostały indywidualnie dla każdego zaklęcia. Jeśli dopływ Sekhem zostanie z jakichkolwiek powodów przerwany, to przedmiot ów natychmiast przestanie działać i powróci do swojej oryginalnej „modelowej” formy. Jeśli przedmiot Uszebti zostanie zniszczony w formie aktywnej, bądź nie, ulega całkowitemu zniszczeniu i przestaje działać. Przedmiotów Uszebti nie można zreperować — można je tylko od samych początków odbudowywać.

POZIOM PIERWSZY POMNIEJSZE ISTOTY

Stopień Trudności: 6

Cena: dwa Sekhem za stworzenie, jeden na dzień w celu utrzymania aktywnym

Zaklęcie to umożliwia magowi stworzenie figurek małych stworzeń, takich jak szczury czy jaskółki. Kiedy uaktywniona figurka ożywa, może wykonywać proste zlecenia, jak przenoszenie pisemnych wiadomości, przeszukiwanie ciasnych miejsc, itp. Istoty Uszebti nie posiadają więcej inteligencji, niż ich żywe odpowiedniki i nie można na nich polegać jeśli rozkaże się im odejść zbyt daleko od sposobu ich naturalnego zachowania. Figurki jadowitych istot, np. skorpionów czy pajaków, nie będą jadowite jak się je uaktywni, ale ten, kto nie będzie wiedział o ich magicznym pochodzeniu, nie spostrzeże tego od razu.

POMNIEJSI SŁUDZY

Stopień Trudności: 5

Cena: jeden Sekhem za stworzenie, jeden na miesiąc w celu utrzymania aktywnym

Są to te małe, drewniane figurki sług, które były umieszczane w grobowcach dobrze sytuowanych za życia Egipcjan, w okresie Średniego Państwa i w późniejszych czasach. Chociaż stworzenie i utrzymywanie indywidualnej figurki nie kosztuje wiele, Pomniejsi Słudzy prawie nie posiadają żadnej inteligencji i nie mogą wykonywać bardziej skomplikowanych zleceń. Proste rozkazy, jak kop, zmiataj, pchaj, podnieś, przenieś i idź za mną, to limit ich możliwości. Każdy może przenosić do 100 funtów (ok. 41 kg). Kiedy są uaktywnione, mogą pracować bez przerwy bez pożywienia, wody czy odpoczynku.

Pomniejsi Słudzy są niezdolni do walki i nie mogą regenerować ran — jeśli figurka zostanie Unieruchomiona — zostanie zniszczona. Jednak nie odczuwają one bólu i nie wpływają na nie punkty karne, spowodowane obrażeniami.

POZIOM DRUGI STWORZENIA

Stopień Trudności: 7

Cena: trzy Sekhem za stworzenie, jeden na dzień, lub noc w celu utrzymania aktywnym

Zaklęcie to tworzy figurki Uszebti zwierząt średnich rozmiarów, takich jak koty, psy, sępy czy kobry. Podobnie do Pomniejszych Istot, będą one wykonywały proste polecenia, kiedy zostaną uaktywnione; proporcjonalne do inteligencji posiadanej przez ich żyjące odpowiedniki. Są bardziej lojalne, niż Pomniejsze Istoty i, jeśli się im tak rozkaże, będą walczyć do śmierci w obronie własnej. Kobry Uszebti nie są jadowite, ale nie można tego w żaden sposób poznać, będą syczeć i kąsać bardzo przekonująco.

PROSTY SPRZĘT

Stopień Trudności: 6

Cena: dwa Sekhem za stworzenie, jeden na tydzień w celu utrzymania aktywnym

Zaklęcie to tworzy miniaturowy model prostego przedmiotu codziennego użytku — łóżko, miecz, kubek — ze zdolnością przemieniania się w użytkowy przedmiot naturalnych rozmiarów. Tylko proste przedmioty stworzone tym sposobem będą zdadne do użytku; cokolwiek bardziej skomplikowane rzeczy, od roweru, wykraczają poza możliwości tego zaklęcia. Bardziej zaawansowane sprzęty, jak strzelby czy magnetowidy, będą wyglądały przekonująco, ale nie będą działały.

POZIOM TRZECI NADZORCY

Stopień Trudności: 7

Cena: dwa Sekhem za stworzenie, jeden na dzień w celu utrzymania aktywnym

Nadzorca jest inteligentniejszą formą Sługi, zdolną do przyjmowania i interpretowania umiarkowanie skomplikowanych rozkazów (*wykop doły czy nawodnij pola, posłuż się tymi cegłami i zbuduj mur odtąd do tamtąd, przyprowadź bydło z powrotem do szopy*), oraz przekazywania ich Pomniejszym Sługom. Jeden Nadzorca może rozkazywać dziesięciu Pomniejszym Sługom i dopilnować, aby polecenia zostały wykonane poprawnie.

POTĘŻNY SPRZĘT

Stopień Trudności: 6

Cena: trzy Sekhem za stworzenie, jeden na każde sześć godzin w celu utrzymania aktywnym

Zaklęcie to umożliwia stworzenie figurek Uszebti umiarkowanie dużych i skomplikowanych przedmiotów, jak domy, łodzie, samochody, itp. Szczegółowe modele bardzo skomplikowanych przedmiotów, np. samochodów wyczynowych, samolotów i komputerów, są tak trudne do wykonania, że stworzenie działającej wersji figurki Uszebti może okazać się prawie niemożliwym. Narrator może zwiększyć Stopień Trudności i / lub wymagać pewnej ilości minimalnych sukcesów, podczas tworzenia i zaklinania bardziej skomplikowanych technologicznie przedmiotów;

zbyt mała ilość sukcesów zaowocuje uzyskaniem po uaktywnieniu dobrze wyglądającej, ale nie działającej repliki przedmiotu.

POMNIEJSZE RELIKTY

Stopień Trudności: 7

Cena: dwa Sekhem na stworzenie, jeden na tydzień w celu utrzymania aktywnym

Zakłęcie to można rzucić na naturalnych rozmiarów, w pełni działający przedmiot, lub na model przedmiotu, który nie jest większy, niż łoża z baldachimem i nie jest bardziej skomplikowany niż rower. Kiedy przedmiot zostanie uaktywniony, stanie się rzeczywistym w świecie duchów i w świecie żywych; może się nim posługiwać ba jego właściciela.

NADRZĘDNE STWORZENIA

Stopień Trudności: 8

Cena: trzy Sekhem na stworzenie, dwa na dzień w celu utrzymania aktywnym

Stworzenia Uszebti powołane tym zaklęciem mogą należeć do wszelkich gatunków, a ich rozmiary nie mogą przekraczać rozmiarów dużego psa. W przeciwieństwie do stworzeń przywołanych przez zaklęcia niższych poziomów, Nadrzędne Stworzenia mają Inteligencję prawie na poziomie człowieka. Mogą wykonywać całkiem skomplikowane zadania (*przeszukaj każdy dom na tej ulicy w poszukiwaniu złotego pierścienia inkustrowanego lazurytem, pilnuj czy nie nadchodzi wysoki, jednoosobowy mężczyzna w czerwonej szacie, śledź tę kobietę i przekaz mi informacje dotyczącego tego, z kim się spotyka i gdzie chodzi*) i przekazywać informacje w formie krótkich, telepatycznych wizji. Wizje trwają nie dłużej, niż sekundę i dotyczą obrazów, zapachów, dźwięków i wszelkich innych informacji odbieranych przez zmysły.

POZIOM CZWARTY

POTĘŻNE STWORZENIA

Stopień Trudności: 8

Cena: pięć Sekhem na stworzenie, jeden na każde trzy godziny w celu utrzymania aktywnym

Zakłęcie to umożliwia tworzenie stworzeń Uszebti wszelkich rozmiarów, aż po wielkość słonia, gigantycznej kałamarnicy czy błękitnego wieloryba. Pod wszelkimi innymi względami jest identyczne z pozostałymi zaklęciami, tworzącymi stworzenia Uszebti.

POTĘŻNE RELIKTY

Stopień Trudności: 8

Cena: pięć Sekhem na stworzenie, jeden na dzień w celu utrzymania aktywnym

Potężniejsza wersja zaklęcia Pomniejszych Reliktów; może stworzyć większe i bardziej skomplikowane relikty, jak domy, samochody, małe i średnich rozmiarów łodzie, itp.

STRAŻNIK

Stopień Trudności: 8

Cena: cztery Sekhem na stworzenie, jeden na godzinę w celu utrzymania aktywnym

Zakłęcie to tworzy potężną figurkę strażnika, zazwyczaj uzbrojonego w miecz lub dzidę. Ten Uszebti posiada wartość 3 jednostek we wszystkich Fizycznych Atrybutach oraz w Unikach i Szermierce. Można dawać mu umiarkowane skomplikowane rozkazy, związane z jego funkcją (*zaatakuj wszystkich, którzy będą chcieli tu wejść poza mną, chron mnie przed każdym, kto mnie zaatakuję, itp.*), oraz będzie walczył do śmierci, jeśli tak mu się rozkaże. Podobnie do Pomniejszych Sług, strażnik Uszebti nie odczuwa bólu i nie otrzymuje punktów karnych za obrażenia. Jeśli zostanie Unieruchomiony — zostanie zniszczony.

POMNIEJSZA WIĘŹ PRZEZNACZENIA

Stopień Trudności: 8

Cena: sześć Sekhem na stworzenie, jeden na każdą turę w celu utrzymania aktywnym

Posługując się tym zaklęciem, mag może stworzyć model rzeczywistego przedmiotu lub konstrukcji, nie większy niż średnich rozmiarów dom, oraz stworzyć magiczną więź między obydwoma tak, że to, co przydarzy się jednemu, stanie się i drugiemu. Jest to podobne do posługiwania się lalczkami voodoo i innymi formami magii współczulnej. Utrzymanie więzów między przedmiotem Uszebti, a rzeczywistym kosztuje bardzo dużo punktów Sekhem i z tego powodu posługuj się więzią tylko w wyjątkowych sytuacjach, krótko.

KRÓLEWSKI SPRZĘT

Stopień Trudności: 8

Cena: pięć Sekhem na stworzenie, jeden na trzy godziny w celu utrzymania aktywnym

Zakłęcie to umożliwia magowi stworzenie modeli Uszebti przedmiotów bardzo dużych rozmiarów i skomplikowanych, takich jak pałace, statki transatlantydzkie, samoloty sportowe, itp. Podobnie jak w przypadku zaklęcia Potężnego Sprzętu, Narrator może zwiększyć stopień trudności zaklęcia i / lub wymagać pewnej minimalnej ilości sukcesów podczas wykonywania i zaklinania technologicznie skomplikowanych przedmiotów; zbyt mała ilość sukcesów zaowocuje dobrze wyglądającą, ale nie działającą po uaktywnieniu repliką. Również, w zależności od opinii Narratora, szczególnie duży i / lub skomplikowany sprzęt może wymagać większej ilości punktów Sekhem do utrzymania go aktywnym.

POZIOM PIĄTY

POTĘŻNA WIĘŹ PRZEZNACZENIA

Stopień Trudności: 9

Cena: siedem Sekhem na stworzenie, dwa na turę w celu utrzymania aktywnym

Jest to potężniejsza wersja zaklęcia Pomniejszej Więzi Przeznaczenia i może tworzyć połączone więzami z rzeczywistymi przedmiotami przedmioty Uszebti wszelkich struktur, włączając w to duże budowle, tamy, piramidy, itp.

POJEMNIK DLA KA

Stopień Trudności: 9

Cena: sześć Sekhem na stworzenie, dwa Sekhem + jeden Ka na godzinę, w celu utrzymania aktywnym

Zaklęcie to tworzy magiczną statuetkę, która może zostać uaktywniona i zamieszkała przez ka. Umożliwia to ka tymczasowe posłużenie się ciałem fizycznym w świecie żywych. Statuetka nie może mówić, jest powolna i nieco niezdarna, lecz jest niezmiernie silna i twarda jak kamień (Siła 6, Zręczność 2, Odporność 8). Nie odczuwa bólu i nie podlega karom, wynikającym z zadanych jej obrażeń. Jej wysoka wartość Odporności daje jej trzy dodatkowe Poziomy Stany Zdrowia poniżej Unieruchomionego.

ŻYWA WIĘŹ PRZEZNACZENIA

Stopień Trudności: 9

Cena: osiem Sekhem na stworzenie, ilość punktów równa wartości Siły Woli ofiary na jedną turę w celu utrzymania aktywnym

Jest to najpotężniejsze zaklęcie wśród wszelkich zaklęć Więzy Przeznaczenia. Pozwala magowi stworzyć obraz żywej osoby i posłużyć

się nim do kontrolowania woli tej osoby. Kiedy więc zostanie uaktywniona ofiara przeprowadza test Siły Woli i porównuje wynik z wynikiem testu Siły Woli maga. Jeśli wygra ofiara, jej obraz Uszebti zostaje zniszczony i unieszkodliwiony. Natomiast jeśli wygra mag, każdy ruch ofiary — poza mową — podlega kontroli maga. Ofiara może zostać zmuszona do ruchu — chociaż nieco sztywnego i niezdarnego — przez maga i wedle jego życzeń, oraz otrzymać wszelkie obrażenia, jakie zostaną zadane jej obrazowi Uszebti, kiedy jest uaktywniona.

KRÓLEWSKIE RELIKTY

Stopień Trudności: 9

Cena: siedem Sekhem na stworzenie, dwa na dzień w celu utrzymania aktywnym

Jest to najpotężniejsza wersja zaklęć reliktyw i może stworzyć duże i skomplikowane relikty jak pałace, statki transatlantyczne, itp.





ROZDZIAŁ PIĄTY: ŚWIAT ZMARŁYCH

Obracaj się, obracaj, O śpiący, obracaj się w tym miejscu, którego nie znasz, ale ja je znam...

— Tekst Grobowy, zaklęcie 74.

Sluchajcie mych słów teraz uważnie, gdyż mówię o mej Pierwszej Śmierci i mej pierwszej podróży do Świata Zmarłych, gdzie me ba przygotowywało się do sądu; mówię o moim Odrodzeniu i moim powrocie do ziem żywych istnień. Sluchajcie mych słów uważnie, gdyż mówię o wielu doniosłych i tajemnych rzeczach.

Podczas mego pierwszego życia byłem kapłanem Atum i służyłem w jego świątyni w Iunu, nazywanym obecnie przez Greków Heliopolis. Służyłem memu bogowi i oddawałem cześć jego wierze wiernie i cnotliwie. Lecz ciężka choroba zmogła mnie i kiedy byłem jeszcze młodzieńcem, umarłem. W gorączce, tuż przed śmiercią widziałem jak do mej sypialni weszli mężczyźni i kobiety. Nie znałem tych ludzi, ale po ich szatach rozpoznałem, że byli kapłanami jakiejś wiary, a po ozdobach poznałem, że czczą potężną Izydę. Widząc to, czego nie rozumiałem, odpłynąłem w całkowitą ciemność.

Kiedy następnie się przebudziłem, spostrzegałem wszystko niczym przez zamglony welon — w oddali było światło i spostrzegłem ruch licznych istot, których czynności rozmywały się w pół zaćmionym świetle. Moje ruchy były

ograniczone, jakbym był spowity bloną; i nie wiedziałem czy żyłem, czy też byłem martwy. Zadawałem sobie pytania czy to są właśnie Palace Zmarłych? Czy byłem już osądzony, i czy zostałem skazany? Czy moje serce ma zostać pochłonięte? O te rzeczy właśnie się pytałem, a kiedy to czyniłem, poczułem liczne dłonie na moim ciele, ciągnące i rozrywające je; ostatecznie rozerwano ową bloniastą skórę, pokrywającą me ciało i spostrzegłem, że znajduję się wśród kolumn, w pomieszczeniu zupełnie nie przypominającym Świątynię Ra. Stałem otoczony przez mężczyzn i kobiety o zwierzęcych głowach. Uznałem ich wpierw za bogów mego kraju, ale później spostrzegłem, że ich głowy są niczym więcej, jak mistrzowsko wykonanymi maskami.

Nad nimi wszystkimi górowała wspaniała figura, strojna w hebanową maskę, jej twarz przysłaniał ciemny kaptur. Poznałem w niej Anubisa, tego, który miał zaprowadzić mnie przed mój sąd. Ulżyło mi, gdyż wiedziałem teraz, że nadal mogę zostać osądzonym łaskawie i uzyskać pozwolenie na wejście do Błogosławionych Ogrodów A'aru, gdzie będę mógł odpoczywać w przepechu po wieczność.

Lecz to nie miało nastąpić. Usłyszałem swe imię wzywane z daleka i Anubis podszedł, wzięwszy mnie za rękę. Mysląc, że mam stanąć przed Ozyrysem, znalazłem się w łodzi z trzciny. Anubis powoli sterował łodzią po mrocznych wodach i powoli wpłynęliśmy we mgłę.

Przebudziłem się znów w mym ciele.

Czy to spotkanie było tylko snem? Zastanawiałem się. Lecz krótko po tym, jak się przebudziłem, obcy wszedł do mej sypialni. Mówił o moich doświadczeniach, jakby sam je przeżył. Tak też przywitał mnie wśród nieśmiertelnych i objawił prawdę: o Horusie Mścicielu i o Secie, i o Sługach Apopisa.

Cieszyłem się z nowego życia, ale mój mentor zdawał się dziwnie zasmucony. Nigdy więcej nie będziesz mógł już zawitać w Pałacach Zmarłych — powiedział, gdyż na zawsze odebrano nam prawo wstępu do nich. Wieczność u boku bogów nie miała być naszą nagrodą.

Mumie są stworzeniami należącymi do dwóch światów: świata żywych i świata umarłych. Jako mieszkańcy drugiego świata (posiadającego różne nazwy, włączając w to Świat Zmarłych), posiadają charakterystyki podobne do upiórów. Zamieszkują ten sam obszar i działają według wielu takich samych zasad metafizycznych. Istnieją jednak znaczne różnice między upiorami, a mumiami.

ŻYCIE PO ŚMIERCI W STAROŻYTNYM EGIPCIE

Egipskie wierzenia, dotyczące Świata Zmarłych, zmieniały się wraz z czasem, tak jak i ich interpretacje topografii spirytualnej Świata Zmarłych. Lecz jedno jest pewne: starożytni Egipcjanie posiadali bardzo rozbudowane wyobrażenia, dotyczące życia po śmierci i w rzeczywistości dużo z kultury egipskiej dotyczyło czynienia przygotowań na następne życie. Grobowce i piramidy starożytnego Egiptu doskonale odzwierciedlają trudy mieszkańców Khem w celu zbudowania rzeczy, które trwałyby wiecznie, nie tylko przez to życie, ale i na następne.

Starożytni Egipcjanie faktycznie byli zafascynowani śmiercią. Nie oznacza to jednak wcale, że byli pośepnym i smutnym ludem. Śmierć nie oznaczała całkowitego unicestwienia — przynajmniej nie dla cnotliwych — była tylko kolejną fazą istnienia. Również w życiu pośmiertnym Egipcjan nie istniało „piekło”. Po śmierci zmarły był sądzony przez Ozyrysa (asystowało mu 42 bogów Maat). Anubis również był obecny podczas osądzania. Serce zmarłego było umieszczane na jednej z szal wagi, podczas gdy na drugiej umieszczano pióro — symbol Maat. Tot wówczas spisywał wynik.

W przypadku, gdy waga ustawiała się w idealnej równowadze — zmarły żył zgodnie z Maat i nadawano mu wówczas imię *maa kheru*, „prawdę słowa”, jednym z *uabt* (o niepokalanych sercach). Po sądzie *maa kheru* mieszkali w raju, chociaż obrazy raju różniły się w zależności od ery i wierzeń: niektórzy unosili się na Jeziorze Kwiatów; innych oczekiwały Ogrody A'aru, Wieczna Kraina.

Natomiast, jeśli waga wskazała na nierówną wagę, dusza zmarłego była przekazywana Amemait, Niszczycielowi — bestii krokodyla/lwa/hipopotama, który miał pochłaniać dusze Egipcjan niegodnych dostąpienia wieczności.

RYTUAŁY POGRZEBOWE

Starożytni Egipcjanie robili znacznie więcej, niż tylko oczekiwali na życie po śmierci; przygotowywali się do niego. Tak też powstały liczne rytuały pogrzebowe — działania, mające na celu pomagać zmarłemu w życiu po śmierci, poczynając od budowania grobowców po magiczne zaklęcia i mumifikację.

MUMIFIKACJA

Przez mumifikację nie rozumie się transformacji śmiertelnika w Odrodzonego, ale podstawowe czynności balsamujące ciało zmarłego. (Samo słowo „mumia” wywodzi się od perskiego określenia asfaltu lub smoły, którą posługiwano się przy balsamowaniu). Proces mumifikacji zależał od ery (oraz od wierzeń) — proces oczyszczania, wypełnienie otworów ciała, tego, które organy (np. serce, genitalia) były przechowywane w kanopach, owijania ciała w płócienne bandaż (zazwyczaj owijano w 450 kwadratowych jardów materiału), itp.

GROBOWCE

Architektura egipska pełniła dużą rolę w rytuałach pogrzebowych, odzwierciedlając to różnego rodzaju grobowce zbudowane na przestrzeni wieków. Od płytkich grobów, po mastaby i piramidy; egipskie monumenty są dowodem na to, jak ważnym było dla Egipcjan życie po śmierci. Pełniły one rolę miejsc składania zmarłym darów i ofiar, oraz były domami dla ka.

ZAKLĘCIA

Zmarły nie wchodził w życie po śmierci z pustymi rękoma; wykonywano nad nim wiele zaklęć, które miały go wspierać podczas jego podróży. Pośród najstarszych znanych zaklęć są Teksty Piramid — zbiór hieroglificznych tekstów zapisanych na ścianach piramid trzeciego wieku przed naszą erą. Teksty Piramid służyły jako rodzaj „mapy” dla zmarłych, przekazującej informacje dotyczące Świata Zmarłych, były to też różne zaklęcia i inkantacje. Możliwe, że powodzenie w Świecie Zmarłych przypisywano tylko szlachetnie urodzonym, gdyż zwykłych ludzi w podobne zaklęcia wyposażano już znacznie później. Zaklęcia te znane są pod nazwą Tekstów Sarkofagów, zbioru podobnych zaklęć umieszczanych wewnątrz sarkofagów pospółstwa. Również *Księga Umarłych*, lub raczej: *Księga Dwóch Dróg*, była przenośną formą takich zaklęć i występowała w formie różnorodnych formuł. Kolekcja papirusów obejmowała różnego rodzajów zaklęcia umożliwiające transformacje we wszelkie zwierzęta, mapy i hasła nawigujące zmarłego przez różne rejony Świata Zmarłych, itp.

DUAT – ŚWIAT ZMARŁYCH

Nieuśpieni Egiptu odkryli Świat Zmarłych, który nazwali Duat — zagadką.

Pierwsi Nieuśpieni Egiptu, którzy zostali uwięzieni w Świecie Zmarłych nie potrafili poradzić sobie z sytuacją, w której się znaleźli. Czyżby zostali osądzeni jako niewarci dostąpienia wieczności? A może zostali uznani za godnych, a ten pośepny byt jest w rzeczywistości ową wiecznością, której wyczekiwali? Przemierzali Duat bez żadnego celu, poszukując odpowiedzi na ich pytania.

NETER-KHERTET

– EGIPSKA KRAINA CIENI

Egipcjy Umarli wpiery dowiedzieli się o Krainie Cieni, którą nazwali Neter-khertet, lub „boskim podziemiem”, welonem śmierci, który przepływa nad światem żywych. To właśnie w Krainie Cieni byli uwięzieni — mogli obserwować świat żywych i nawet siłą woli wpływać na niego, ale nie byli prawdziwie jego częścią. Podczas ich podróży poza granice Egiptu, do sąsiadujących krajów, dowiedzieli się, że całun oddzielający Krainę Cieni od świata żywych był cieńszy w Egipcie. Może to właśnie był powód, dla którego Egipcjanie z tak dużym oddaniem i szacunkiem traktowali śmierć, a może przyczyna, która to wywołała.

Pierwsze egipskie upiory rozmyślały nad naturą swego istnienia: czy zostały osądzone wobec Maat i uznane niegodnymi, a może czy to właśnie było tym rajem po śmierci, którego tak pragnęły? Lecz z czasem dowiedziały się więcej o swej naturze, i o Świecie Zmarłych, o Krainie Cieni, i o okrutnej Nawalnicy, jak i o Królestwach Cierności wybudowanych przez Umarłych innych narodów.

Poznały również czym jest Zapomnienie, skradająca się destrukcja, pragnąca pochłonać wszystko. Tylko najbardziej godni mogli uniknąć tej otchłani, a Zapomnienie było znane Umarłym Egiptu. Zwali je Amemait, Niszczycielem.

ANPU

Pośród najmądrzejszych i najstarszych Umarłych Egiptu był Anpu, zwany również Anubisem. Podjął wyzwanie i samotnie przemierzył Nawalnice i zwiedził liczne ukryte miejsca Świata Zmarłych. Zdobył wielką mądrość i moc. Przez wiele lat podróżował Anpu, czasami samotnie, czasami z innymi. Również podjął się osobiście wskazywać drogę najbardziej potrzebującym Umarłym, a szczególnie zmarłym jego własnego narodu. Z czasem miał się przyłączyć do Charona i przybrać rolę Przewoźnika; lecz to wszystko nastąpiło po tych dniach, a nadal musiał jeszcze dużo poznać.

OZYRYS I AMENTI

Wówczas przybył Ozyrys i, jak przedtem rządził za życia, ogłosił się Władcą Świata Zmarłych. Przez wiek panował w Neter-khertet, obsługiwany przez Umarłych Egiptu; nawet został na krótko odwiedzony przez syna Horusa, którego dopiero co uczyniono nieśmiertelnym.

Lecz ostatecznie rozpacz zawiadnęła Ozyrysem, gdyż nie to było rajskim życiem po śmierci, które mu obiecano. Usłyszał od Umarłych innych narodów i od podróżników, że gdzieś za Nawalnica leżała kraina pokoju i ciszy. Ozyrys wyruszył wraz z licznymi Umarłymi w nadziei, że odnajdzie Błogosławione Ogrody A'aru. Tak też rozpoczął się exodus z egipskiej Krainy Cieni. W Neter-khertet pozostało tylko kilka upiorów, rezygnujących z poszukiwania A'aru. Opuściły one swoje ojczyste ziemie w poszukiwaniu Objawienia — czasami samotnie, czasami w grupach. Szukały przez wieki i nic nie znalazły.

Lecz pośród mrocznego morza Nawalnicy, Ozyrys i ci, którzy z nim podążyli odnaleźli ziemię, którą nazwali Amenti; wybudowaną wcześniej potężną fortecą wśród chaosu Nawalnicy, przypominającą bardzo Egipt, który znali za życia. Tutaj szeroka rzeka płynęła pośród





pól; poza polami rozciągała się jałowa pustynia, a w oddali widniały góry i urwiska. Było to niczym Egipt w pomniejszeniu — zawierający odrobinę prawdziwej ziemi. Zastali tam już wybudowane świątynie i pałace, puste i oczekujące. Zamieszkali je, ogłaszając tę krainę ich własną, wierząc, że została stworzona dla nich przez bogów. Kraina ta była ukryta przed innymi upiorami — chociaż oczywiście Anubis, do którego należała wiedza tajemna, wiedział o niej i czasami przywoził zagubione upiory do Amenti.

Niektórzy wyruszyli dalej, w poszukiwaniu A'aru. Nikt nigdy więcej o nich nie słyszał i ich nie widział.

UPADEK IMPERIUM

Nie wszystkie egipskie upiory opuściły Krainę Cieni. Wiele z spośród starożytnych upiorów pozostało, będąc przekonanymi o tym, że marzenia o A'aru nie są niczym więcej, jak snami; a wiele młodszych bało się podróży w Nawalnicę w poszukiwaniu A'aru czy Amenti.

Pierwsze egipskie upiory wywodziły się z różnych stanów i klas. Niewiele z nich pozostało długo w Świecie Zmarłych. Wiele z nich osiągnęło Objawienie, i równie wiele Zapomnienie. Jednak prędko stało się jasnym, że ci, którzy najdłużej pozostawali w Neter-khertet, stawali się egipską magnaterią — nie z powodu jakichś cnót czy ich pozycji, ale z powodu ciągle składanych im przez świat żywych ofiar.

Historia Neter-khertet odzwierciedla historię Egiptu świata żywych. Z każdą nową falą inwazji obce upiory wkraczały do egipskiej Krainy Cieni i nie minęło wiele czasu, zanim najbardziej agresywni z spośród nich próbowali przejąć władzę w Neter-khertet. Począwszy od Hyksosów po Persów i Greków, wiele frakcji walczyło o władzę w egipskiej Krainie Cieni. Zwyciężyły upiory Khem, wypędzając niedoszłych zdobywców. Innym upiorom pozwolono pozostać wewnątrz granic Krainy Cieni Egiptu, ale jasnym było, w czyich rękach spoczywała władza.

Lecz cień Stygii przysłonił Neter-khertet. Egipskie upiory niewiele mogły zdziałać, starając stawiać opór potędze Charona. Poza tym, wówczas istniało niewiele egipskich upiorów — inne osiągnęły Oświecenie, Zapomnienie lub po prostu opuściły Neter-khertet w poszukiwaniu A'aru lub Amenti. Upiory pochodzenia innego niż egipskie, które zamieszkiwały Duat, zaakceptowały zmianę w Hierarchii, a wkrótce Kraina Cieni uległa rosnącej potędze Stygii.

Neter-khertet obecnie już nie istnieje; wszystko, co pozostało się po starożytnym Egipcie, to grobowce i piramidy zbudowane ku czci zmarłych oraz ich ochronie. Egipt jest teraz niczym więcej, jak prowincją Stygii. Nazwa Neter-khertet jest prawie zapomniana, a Kraina Cieni Egiptu niewiele się różni od pozostałych Krain Cieni, chociaż Całun pozostaje nadal nieco cieńszy, szczególnie dookoła starożytnych miejsc poświęconych zmarłym. Niektóre egipskie upiory nadal pozostają w Krainie Cieni Egiptu, ale jest ich niewiele i nie pragną one niczyjej kompanii prócz swojej własnej.

AMENTI — PIASZCZYSTE KRÓLESTWO CIEMNOŚCI

Podróżowałem przez spieczoną, straszną dolinę przy świetle księżyca. W oddali spostrzegłem ją tajemniczo górującą nad piaskami niczym części

zwłok wystające ze źle wykonanego grobu. Strach przemawiał z kamieni tego wiekowego świadka potopu, prababki najstarszych z piramid...

— H.P. Lovecraft, *The Nameless City* (Bezimienne miasto)

Amenti jest ostatnią ostoją Nieuśpionych Starożytnego Egiptu, odnalezioną przez Ozyrysa i inne upiory podczas ich poszukiwań Błogosławionych Ogrodów A'aru. Jego początki spowija tajemnica. Wielu poszukiwało prawdy ukrytej pod piaskami Amenti, lecz nic nie znaleźli.

Ziemia ta — zwana Piaszczystym Królestwem Ciemności przez te upiory, które nadal postrzegają Egipt, jako nic więcej, niż pustynię — sprawia wrażenie wiecznej, ale jest to tylko złudzenie. Po środku Amenti płynie Rzeka Życia, niczym widmo Nilu. Ci, którzy popłyną jej wodami za daleko w którąkolwiek ze stron, spostrzegą iż zbliżają się do mrocznej burzy, podążając drogą w Nawalnicę. Na obydwu brzegach tego Nilu rozciągają się pola i miasta Umarłych, a poza nimi znajdują się pustynie i góry. Wiele z tych nieużytków pozostaje wciąż nie zbadałymi przez Umarłych, których nie interesują starożytne i groźne tereny otaczające Amenti. Poza tymi peryferiami hula potężna burza piaskowa, a za nią skrywa się nieunikniona Nawalnica.

Podczas gdy żywi Egipcjanie budowali więcej grobowców i zgłębiali dalej tajniki rytuałów pogrzebowych, ich poświęcenie i wiara zapewniały niezbędny do dalszego fortyfikowania Amenti Patos. Nieuśpioni budowali kolejne pałace i świątynie w Amenti, dodając je do tych, które już wcześniej znaleźli tam wybudowane. Ozyrys wybrał dla siebie najwspanialszy, wyglądający na najbardziej starożytną budowlę pałac i stamtąd władał jako Król Amenti.

Z czasem Ozyrys nauczył się ukrywać Amenti tak, że nikt, kto wcześniej nie poznał drogi, nie mógł tam trafić. Ta prywatność umożliwiła przetrwanie Amenti, pomimo powstania Stygii. Wielu egipskich Umarłych spotkało w Nawalnicy Zapomnienie, podczas ich ucieczki przed nadchodzącymi armiami Stygii, a inni — kierowani przez upiory z Amenti, bądź przez samego Anubisa — odnaleźli drogę do Amenti, które stało się ich schronieniem po upadku Neter-khertet.

Lecz upadek Neter-khertet nie był spowodowany wyłącznie przewagą militarną Stygii. Był to rezultat powolnego odchodzenia Żywych Egiptu od ich praktyk pogrzebowych. Wraz z tym odejściem od wiary nadszedł brak Patosu niezbędnego do fortyfikowania Amenti.

Dziś Amenti jest ledwo ruiną, fortyfikowaną przez te drobiny Patosu, które udało się zebrać podczas tajnych wypraw do Krainy Cieni, lub przez ruiny starożytnego Egiptu, kiedy ten upadał w świecie żywych. Amenti, przypuszczalnie wybudowane przez bogów, istnieje tylko na skradzionych wspomnieniach.

Ozyrys nadal sprawuje władzę królewską, lecz teraz milczy. Siedzi na starożytnym tronie, pustym wzrokiem wpatrując się w dal. Był taki odkąd upadło Neter-khertet. Jego Korpus pozostaje niezniszczalny — ci, którzy próbowali zaatakować Wspaniałego, odkryli że wszystkie ich ataki zostały w jakiś tajemniczy sposób odparte. Jego stan jest niezrozumiały nawet dla najmądrzejszych Umarłych. W zamian, Amenti rządzi rada kapłanów i generałów składająca się z najpotężniejszych i najbardziej starożytnych Nieuśpionych Egiptu.

Niewiele egipskich upiorów obecnie opuszcza Amenti, gdyż zapewnia ona bezpieczeństwo nigdzie indziej nie znalezione w Świecie Zmarłych — lecz również jest ona dla nich więzieniem z ich własnego wyboru. Populacja mimo to wciąż się kurczy, gdyż nadal nieliczne upiory opuszczają Amenti w poszukiwaniu A'aru, podczas gdy inne ulegają

Zapomnieniu lub osiągają Oświecenie. Niewiele upiorów odnajduje drogę do Amenti bez przewodnictwa jednego z jej mieszkańców lub Anubisa, a jej położenie wciąż jest pilnie strzeżone. Nie jest łatwo odnaleźć Amenti, nawet tym, którzy wierzą, iż znają jej położenie.

ODRODZENI I ŚWIAT ZMARŁYCH

Pierwszym doświadczeniem, jakie przeżywa mumia w Świecie Zmarłych jest to, co przeżywają wszystkie inne upiory: owinięte w błonę wynurzenie się ze śmierci i potraktowanie jej przyjaźnie, albo zaatakowanie przez moce, gnieźdzące się opodal — dopóki magię Rytuału nie przywołają Umarłego z powrotem do jego ciała.

Powrót do krain Umarłych nigdy nie jest już taki sam, jak za pierwszym razem: po śmierci ka mumii staje się świadome, a ba zostaje powitane przez Anubisa. Przewoźnik wita te wszystkie mumie, które zostały stworzone przez Wielki Rytuał, nawet Kabiri i Ishmaelitów. (Nikt nie może stwierdzić na pewno, czy wita on również Dzieci Apopisa, ale jest to raczej mało prawdopodobne).

Anubis następnie oferuje, że zabierze ba do każdego miejsca, które ono wybierze. Shemsu-heru prawie zawsze wybierają Amenti, gdzie spędzają większość czasu; Ishmaelici i Kabiri zazwyczaj wybierają inne bezpieczne porty w Świecie Zmarłych. Odrodzeni są ulubieńcami Anubisa, a niektórzy nawet mawiają, że ten, kto zagrozi Odrodzonemu, ściągnie na siebie jego gniew. Z drugiej strony, głupia mumia, która niepotrzebnie ryzykuje swoim istnieniem, może winić za niepowodzenie tylko samą siebie. W nielicznych przypadkach, można żywić nadzieję, że Anubis przyjdzie z pomocą — lecz nie powinno się oczekiwać zbyt wiele od Przewoźnika.

SHEMSU-HERU I AMENTI

Shemsu-heru prawie wyłącznie żyją w Amenti, kiedy przebywają w Świecie Zmarłych, chociaż ich potrzeby czasami mogą zwieść je gdzie indziej. W Amenti zazwyczaj zgłębiają własne nauki i zainteresowania. Kilku z Shemsu-heru próbuje ochraniać Amenti przed Hierarchią, podczas gdy innych interesuje polityka w Świecie Zmarłych.

Podczas śmierci, jak za życia, Shemsu-heru kierują się słowami Horusa: muszą za wszelką cenę unikać wspierania Amemait, lub Zapomnienia; również muszą zwalczać siły Apopisa, kiedy tylko te pokażą się w Świecie Zmarłych, począwszy od duchów ba Upośledzonych mumii, po Malfeanów czy inne złe upiory.

ODRODZENIE

Duat jest jedynie tymczasowym miejscem przebywania dla Odrodzonych, gdyż nie do nich należą ziemie umarłych. Mumie nie są, w pełnym tego słowa znaczeniu, upiorami; nie mogą wykonywać tych samych czynności spirytualnych, co upiory i mogą tylko w minimalnym stopniu egzystować w Świecie Zmarłych. Z drugiej jednak strony, nie są one uwięzione w Duat i mogą powracać do świata żywych. Zarówno mumie, jak i upiory pragną ponownie życia, a mumiom się to udaje.

Mumia — każda mumia stworzona poprzez Wielki Rytuał, niezależnie od tego czy jest Shemsu-heru, czy Kabiri, a jest gotowa na Odrodzenie — musi wejść do Nawalnicy, wezwać Anubisa i oczekiwać. Anubis zawsze przybywa, ale nigdy natychmiast, a rzadko przed — tak też mumia musi sama o siebie zadbać podczas przebywania w Nawalnicy w oczekiwaniu na Anubisa. (Nie jest niespotykanym, że

uchy ba wzywają sprzymierzeńców, aby ich chronili w tym czasie, jeśli nastąpi taka potrzeba.)

Czasami mumia będzie sprawdzana, zanim pojawi się Anubis; stworzenia z plaży — często podobne bądź nawet twierdzące, że są bogami lub mitologicznymi stworzeniami starożytnego Khem — mogą rzucić wyzwanie pojedynku czy zawodów oczekującej mumii. Mogą to być zawody na rozwiązywanie zagadek, pojedynki sił fizycznych, lub debata; i nigdy nie jest łatwo.

Mumia, której niepowodzenie się test, wie że Anubis tym razem nie nadejdzie i musi oddać punkt Ba któremukolwiek z istnień, którego wyzwanie przyjęła (to, czy ten punkt Ba zostanie wykorzystany, czy nie jest zupełnie inną sprawą; niezależnie od tego, mumia traci jeden punkt Ba i musi powrócić później).

Mumia, której powiedzie się test, zostanie powitana przez Anubisa, który przybędzie do niej w trzcinowej łódce. Oboje wówczas po-

GROMADZENIE BA

Ba jest nie tylko formą upiory mumii, jest także czymś więcej. Jest ono duchową energią, którą posługuje się mumia w celu odmłodzenia jej martwego ciała i czasami w celu uzdrowienia jej formy upiory. Energia ba jest bardzo trudna do odnalezienia i można ją znaleźć tylko w Świecie Zmarłych. Jest ona również czymś, co może wykorzystać tylko mumia; jest bezużyteczna dla upiorów, gdyż nie są one w stanie przechowywać jej jak i się nią posługiwać.

Energii ba nie można szukać tak jak się szuka złota czy drogich kamieni. Sama się pojawia, a mumia jest w stanie wyczuć jej akumulowanie się. Powstają różne teorie dotyczące tego, dlaczego mumie gromadzą energię ba, oraz dotyczącego samego procesu, ale nawet mistrzowie metafizyki nie są w stanie całkowicie zrozumieć procesu gromadzenia ba. Shemsu-heru wierzą, że jest to dar od bogów, czasami jako nagroda za cnotliwość, podczas gdy inni twierdzą, że duchy ba są po prostu bateriami gromadzącymi ich własny unikatowy typ energii.

Zazwyczaj mumia nie rozumie procesu gromadzenia energia ba; może ona tylko stwierdzić czy gromadzi nową, lub czy ją wydaje. Istnieje kilka sposobów na podniesienie wartości Ba mumii. Większość z pośród Odrodzonych rozumie, że istnieje powiązanie z czynnościami wykonywanymi w Świecie Zmarłych, a z gromadzeniem ba. Szczególnie cnotliwe zachowanie zazwyczaj „przyciąga” więcej energii ba i większość z Odrodzonych uważa ten fakt za wystarczający dowód na to, że energia ba jest im dawana przez bogów jako nagroda.

SYSTEM

Ba uzyskuje się w bardzo podobny sposób, co punkty doświadczenia i jest przydzielane przez Narratora jako na-

grody podczas końca każdej opowieści:

- **Jeden punkt — Mądrość:** Jeśli mumia dowie się czegoś ważnego z jej doświadczeń w Świecie Zmarłych, Narrator może nadać bohaterowi jeden punkt Ba. Gracze powinni określić to czego nauczyli się ich bohaterowie i pamiętajcie: Starożytnym istotom trudno przychodzi poznanie czegoś nowego.

- **Jeden punkt — Sukces:** Mumia, której udało się wykonać jakieś ważne zadanie, uzyskuje punkt Ba. Jest to oczywiście relatywne, lecz zadanie to powinno wymagać od bohatera co najmniej sporego wysiłku.

- **Jeden punkt — Heroizm:** Jeśli mumia zaryzykuje, prawdziwie zaryzykuje swoim istnieniem za innych, uzyskuje punkt Ba. Jednak nie należy mylić głupoty z odwagą i nie myśl, że mumia, która zaryzykuje tylko po to, aby przypochlebić się bogom, uzyska z pewnością to czego pragnie.

- **Jeden punkt — Obowiązek:** Mumia, która poświęci się osobiście aby wypełnić ważny obowiązek (jak na przykład Shemsu-heru podtrzymujący Maat), powinna uzyskać jeden punkt Ba.

- **Jeden punkt — Naturalne Gromadzenie:** Nawet najbardziej leniwa mumia zgromadzi Ba w Świecie Zmarłych, ale o wiele wolniej. Mumie przebywające w Świecie Zmarłych uzyskują w sposób naturalny jeden punkt Ba co jakiś wiek lub coś koło tego, niezależnie od tego, jak bardzo są aktywne.

Podczas gdy może się to zdawać przesadną prędkością gromadzenia Ba, teoretycznie umożliwiającą mumii zgromadzenie wystarczającej ilości energii ba na powrót do życia po kilku przygodach w Świecie Zmarłych, należy pamiętać, że energię ba można również stracić podczas walki, a wartość Ba prawdziwej aktywnej mumii będzie wciąż się wahała.

Ostatnia uwaga do zapamiętania: punktów Ba nie można zdobyć w czasie, gdy mumia będzie żywa. Tylko działania i doświadczenia duszy ba odzyskają punkty Ba.

dróżywą dół Rzeki Życia, do miejsca, które zna tylko Anubis. Zarówno ka, jak i ba odczuwają nadciągające pojednanie z khat i wkrótce przeżywają ekstazę połączenia: tak zatem Odradza się mumia.

Odrodzenie może być równie łatwe, jak i trudne — jak tylko zdecyduje Narrator. Jest to z pewnością bardzo ważne wydarzenie i raczej rzadko powinno się traktować jako proste, oczywiste.

SYSTEMY

Odnosińniki do „formy upiora” mumii mogą być mylące, ale zapamiętajcie: mumia, która umarła, nie staje się upiorem. Istnieje z pewnością wiele podobieństw i wspólnych zdolności — oraz wspólny świat — ale mumie nie są w najmniejszym stopniu upiormi.

Jedną z głównych różnic dzielących mumie od upiórów jest to, że dusza zmarłej mumii dzieli się na dwie części — ba oraz ka. Każda z nich przechowuje część osobowości mumii i część jej zmysłów, ale każda z nich posiada różne zdolności i dotyczy różnych sfer wpływów.

KA

Ka jest tą częścią duszy mumii, która pozostaje w Krainie Cieni, w miejscu zamieszkałym przez różne duchy znajdującym się w Świecie Zmarłych. Podobnie do upiórów, może ona manifestować się w Krainie Cieni; jednak, w przeciwieństwie do upiórów, ma ona ograniczone możliwości tych manifestacji, jak również ma ograniczony obszar, w obrębie którego może działać.

PODSTAWOWE ZDOLNOŚCI

Ka jest przywiązane do tego obszaru Krainy Cieni, który stanowi najbliższe okolice khat, czyli ciała mumii. Może ono podróżować dowolnie w obrębie 500 metrów od khat. Mury oraz wszelkie inne rodzaje namacalnych przeszkód zupełnie nie przeszkadzają ka w przemieszczaniu się. Natomiast różnego rodzaju magiczne bariery mogą je powstrzymywać.

Pomimo tego, ka jest niewidzialnym, niematerialnym istnieniem. Nie może oddziaływać na świat fizyczny, chyba że przeznaczy na to punkty Ka. Poza tym, ka posiada wszelkie Społeczne oraz Mentalne Atrybuty, o wartościach równych poszczególnym cechom, posiadanym przez jego formę żyjącej mumii. Może ono również korzystać z wszelkich Mentalnych Zdolności.

Dusza ka jest niewidzialna dla oka śmiertelnika, ale sama może widzieć i być postrzegana przez stworzenia zdolne do wglądania do Krainy Cieni. Jednak dzieli je od siebie wielka przepaść: dopóki ka nie jest cielesne (patrz poniżej), nie może zostać zranione. Również wówczas nie może wyrządzić żadnych szkód.

Niektóre zaklęcia Hekau są dostępne duchom ka: w celu uzyskania dalszych informacji patrz rozdział czwarty: Hekau.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Ka jest w stanie wykonywać pewne nadnaturalne czynności. Jednak każda taka czynność posiada swoją cenę w punktach Ka. Ceny wymienionych poniżej czynności dotyczą efektów o ograniczonym trwaniu, zazwyczaj równym jednej scenie. Poprzez wydanie dodatkowych punktów Ka, efekty te można dłużej podtrzymywać.





- **Manifestacja** (1 punkt) — Ka może manifestować się w świecie fizycznym, pojawiając się jako świetlista, przejrzysta forma, posiadająca cechy przypominające khat żywej mumii. Ka może pojawiać się nago, w odzieniu, a nawet uzbrojone, ale nic nie może zyskać na którejkolwiek z tych wersji.

Objawiające się ka może również mówić, ale tylko fragmentarycznie — rzeczywisty intelekt mumii pozostaje przy jej formie ba, oddzielonej od ka. Ka może jedynie przekazywać tajemnicze przekazy o ograniczonej w swym rodzaju artykulacji.

- **Ucieleśnienie** (1 punkt) — Objawiające się ka (takie, które jest już widzialne), może również stać się pół cielesne na czas trwania jednej sceny.

Kiedy jest ucieleśnione, ka posiada te same Fizyczne Zdolności i Atrybuty, co jej żywe khat. Jednak wartości te są nieco ograniczone wartością Ka mumii — wartości Fizycznych Zdolności i Atrybutów nie mogą przewyższać wartości Ka mumii.

Nawet jeśli jest ucieleśnione, dusza ka jest częściowo eteryczna, co pomaga chronić je przed wszelkimi obrażeniami. Ucieleśnione ka jest odporne na wszelkiego rodzaju fizyczne ataki, które po prostu przenikają je. Jest jednak czułe na magiczne, lub nadnaturalne ataki, które normalnie by wywołały poważne obrażenia u nadnaturalnych stworzeń. Również pewne talizmany i inne magiczne przedmioty, które mają wpływać na duchowe istoty, zadadzą obrażenia ka.

Wszelkie takie ataki powodują utratę punktów Ka. Duch ka traci jeden punkt Ka za każdy poziom Zdrowia, który utraci w wyniku takiego ataku. Jeśli utraci w ten sposób wszystkie punkty Ka, traci swoją powłokę cielesną.

Duchy ka, które stają się cielesne, mogą przeprowadzać wszelkich rodzajów fizyczne ataki (ograniczone przez wartość Ka); mogą podnosić broń i się nią posługiwać, zadawać rany przeciwnikowi, itp. Broń Uszebti — ta broń, która została stworzona do walczenia w Świecie Zmarłych — manifestuje się wraz z duszą ka i można nią również zadawać rany.

- **Podróżowanie** (1 punkt) — Ka mumii zazwyczaj pozostaje uwięzione w najbliższym otoczeniu khat; w przypadku, gdy khat zostałoby rozczłonkowane, ka przebywa w pobliżu serca (lub pozostałości po nim). Jednak mumia może nadal podróżować poza ten obszar, przez Świat Zmarłych.

Ka może podróżować przez cały dzień (np. od świtu do kolejnego świtu), wydając na to jeden punkt Ka. Jednak jeśli ka będzie nadal pozostawało poza jego naturalnym terenem po upływie tego dnia, będzie musiało wydać kolejne punkty Ka, ile tylko jest niezbędnych, aby osiągnąć cel i powrócić. Jeśli dusza ka wyczerpie punkty Ka, to wówczas, pod koniec tego dnia, blakające się ka zacznie tracić powłokę cielesną.

- **Odmładzanie** (0 punktów) — Ka może przekazywać punkty Ba do khat. Energia Ba jest zbierana i przechowywana przez duszę ba, która posługuje się nią do uzdrawiania khat. Lecz ponieważ dusze ba nie mogą przebywać w Krainie Cieni, muszą one przekazywać tę energię ka. Energia ba nie może zostać stracona czy ukradzioną podczas przekazu; obydwie części duszy są ze sobą połączone. Jednak ka musi wówczas przebywać w pobliżu khat (tzn. nie może podróżować wówczas poza swoją naturalną domeną) oraz nie może wykonywać żadnych innych czynności, podczas gdy otrzymuje i przekazuje khat punkty Ba.

OPOWIEŚĆ DWÓCH DUSZ

Ka i ba są niezależnymi od siebie duszami, każda posiada własny teren, na którym może działać i własne obowiązki do spełnienia. Jednak obie zawierają osobowość mumii i, podobno, łączą się podczas jej Odrodzenia. Jak jest to możliwe?

Na początek nie powinieneś myśleć o ka lub ba, że są względem drugiego nadrzędne. W niczym nie przypomina to "pełnego bohatera" i „pół bohatera”. Pamiętaj tylko, abyś grał nimi zgodnie z zadaniami jakie mają spełniać. Podstawową motywacją kierującą działaniami ka, jest ochrona khat: jeśli nastąpi taka potrzeba, to musi odszukać i zebrać rozczłonkowane części khat oraz szukać zemsty na kimkolwiek, kto by zbesztiał khat lub miejsce jej spoczynku. Obowiązkiem ba jest odzyskanie energii niezbędnej do odmlodzenia khat; jednak nie jest to łatwe i może czasami wymagać wykonania różnorodnych „wypraw” lub zadań w Świecie Zmarłych.

Jeśli będziesz grał nimi zgodnie z ich zadaniami, to powinieneś poddać kierowaniu tymi dwoma częściami tej samej osobowości. Ale nikt nie powiedział, że jest to łatwe — a szczególnie, jeśli ba i ka zostaną równocześnie wciągnięte do jakichś szalonych działań.

MULTI ZADANIA

Co się dzieje, kiedy zarówno ba jak i ka muszą czerpać równocześnie z tych samych źródeł? Wszystko jest zależne.

Atrybuty i Zdolności nie są źródłami *per se*. Zarówno dusza ba, jak i dusza ka mogą równocześnie być zaangażowane w walkę i mogą równocześnie korzystać ze Zdolności walki mumii, bez ograniczeń wynikających z równoległych akcji.

Zarówno ka, jak i ba mogą posługiwać się pewnymi rodzajami magii, a obydwa mogą równocześnie rzucać zaklęcie, w dokładnie tym samym momencie „rzeczywistego czasu”. Także mogą równocześnie czerpać z Sekhem, ale będą wówczas czerpać z jednego źródła: Sekhem jest cechą mumii, którą dzielą się obydwa duchy, a ka i ba, posługujące się Hekau w tym samym czasie, przekonają się, że ich wspólne źródło Sekhem szybko zostanie wyczerpane.

Jedyną cechą, która nie może równocześnie wykonywać kilku zadań jest Siła Woli. Siła Woli jest istotą motywacji i siły kierującej osobą. Tylko jedna „faseta” mumii może korzystać z Siły Woli w jednym czasie.

Jeden punkt Ba może być transferowany w tym sposobem na jedną rundę.

STAN ŚPIĄCZKI

Dusza ka musi „odżywiać” się punktami Ka; bez nich dusza zanika, popada w stan śpiączki. Dopóki wartość Ka mumii nie zostanie ponownie uzupełniona, dusza ka będzie zupełnie bezskuteczna: będzie jedynie egzystowała w stanie zastoju, niezdolna do postrzegania i odczuwania świata jak i z pewnością niezdolna do oddziaływania na niego.

UZUPEŁNIENIE PUNKTÓW

Istnieje kilka sposobów uzupełnienia punktów Ka mumii:

- **Transfer** — Dusza ba jest w stanie odczuć, kiedy ka zabrakło energii i może przekazać trochę swojej własnej w celu wspomnienia słabnącej ka. Uzupełnienie jednego punktu Ka kosztuje jeden punkt Ba.

- **Naturalne Gromadzenie** — Energia ka uzupełnia się w sposób naturalny z prędkością jednego punktu Ka na każde 10 dni. Mało aktywna dusza ka, z tylko jednym punktem Ka, uzupełni całkowicie swoją wartość Ka w przeciągu 100 dni.

- **Ofiary** — Mieszkańcy świata żywych mogą składać dary w postaci pożywienia i picia. Raz do roku jakaś osoba może złożyć ofiarę w postaci jedzenia i picia (zazwyczaj w ilościach wystarczających na jeden pełny posiłek) w grobowcu mumii. Nie jest to jednak tak proste, jak pozostawianie mleka i ciasteczek dla Świętego Mikołaja. Osoba składająca ofiarę musi szczerze wierzyć w to, że jej dary przywrócą siły duszy ka. Ofiara musi zostać złożona w obrębie obszaru zamieszkałego przez duszę ka.

W celu poprawnego złożenia ofiary duszy ka, ten, kto pozostawia dary, musi wykonać test Siły Woli (ST: 6). Ilości uzupełnionych punktów Ka równa się ilości otrzymanych sukcesów. Test, który się nie powiódł, oznacza że złożone dary nie odzwierciedlają rzeczywistego oddania i wiary składającego ją.

Jednak otrzymanie pecha jest bardziej katastrofalne w efektach: złożona ofiara w rzeczywistości rozwściecza ka, wywołując nagły napad szału, podczas którego dusza ka manifestuje swoje moce, ucieleśnia się i próbuje atakować składającego ofiarę. Trwa to tylko jedną scenę, a osoba składająca ofiarę nie powinna otrzymać zbyt poważnych obrażeń — oczywiście poza szokiem wywołanym takim terrorem. W rzeczywistości zapewnia to, że ów wierzący przestanie powracać z kolejnymi darami, wierząc że jest niegodzien i / lub zmarły jest niebezpieczny i mściwy. Szał ten również kosztuje duszę ka dwa punkty Ka i zagraża jej wejściem w stan śpiączki.

- **Magia** — Dodatkowo, do wyżej opisanych sposobów istnieją pewne magiczne procedury, które mogą przechowywać lub uzupełniać w znacznie krótszym czasie punkty Ka. Dla uzyskania dalszych informacji dotyczących takich zaklęć, patrz: rozdział czwarty: Hekau.

BA

Podczas gdy ka jest ziemską kopią zmarłego, ba jest tą częścią duszy, która przemierza Świat Zmarłych. Ba może tylko podróżować do Krainy Cieni, kiedy nadejdzie czas odmlodzenia ciała, a nawet wów-

czas sprawia jej to duże trudności. Terenem, po którym może poruszać się ba, są te wszystkie miejsca Świata Zmarłych, które nie są częścią Krainy Cieni — począwszy od Nawałnicy, po Daleki Łąd czy Stygię, lub po jedną z licznych zatok Rzeki Śmierci.

Ba mumii nie różni się szczególnie pod względem wyglądu od innych „zwykłych” upiórów, chociaż posiada ona nieco luminescencyjną poświatę; poświata staje się mocniejsza wraz ze wzrostem ilości uzupełnionych punktów Ba, ale tylko pod takim względem, że staje się bardziej zauważalna — jest ona ledwo widoczna. Poza tym, Atrybuty i Zdolności ba odzwierciedlają te posiadane przez khat, z wyjątkami wymienionymi niżej (szczególnie na Poziomach Ciała).

Również wygląd mumii w Świecie Zmarłych jest określony jej wartością Człowieczeństwa. Im wyższa jest wartość, tym dusze mają bardziej ludzki wygląd; im niższa wartość, tym bliżej mumia jest bycia przejętą przez jej khaibit, oraz ma bardziej wypaczony wygląd.

PODSTAWOWE ZDOLNOŚCI

Ba posiada pewne wrodzone moce, które umożliwiają mu przeżycie w Świecie Zmarłych.

Forma ba w naturalny sposób duplikuje Zdolności i Atrybuty khat w czasie kiedy przebywa w Świecie Zmarłych. Zatem, mumia w pod postacią ba może się posługiwać wszystkimi jej naturalnymi Umiejętnościami, Talentami oraz Wiedzą. Pod tym względem mumie niczym się nie różnią od upiórów. Oczywiście, „Poziom Zdrowia” duszy ba jest traktowany inaczej niż Poziom Zdrowia khat; w dalszej części tej książki umieszczone są informacje dotyczące tego.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Dusze ba nie mogą opanować Arcanoi; ta sztuka / rzemiosło upiórów jest wyłącznie dostępna dla prawdziwych Umarłych. Mumie nadal są w stanie współdziałać z upiorami i nawet, jeśli zajdzie taka potrzeba — walczyć z nimi, posługując się ich podstawowymi Zdolnościami i Hekau (stosując się do zasad opisanych wcześniej).

Arcanoi

Dusze ba są odporne na pewnych rodzajów Arcanoi, lecz nadal są całkowicie podatne na efekty innych:

- **Argos** — Dusze ba mogą zyskać (bądź być poszkodowane) przez upiora posługującego się Argos.
 - **Karcenie** — Dusze ba nie doświadczają tego samego dynamizmu ze swoimi khaibit, co upiory z ich Cieniami, przez co są odporne na działania tego Arcanos.
 - **Ucieleśnienie** — Dusze ba nie mogą wejść do Krain Cieni, jak i Krain Marionetek; zasięg tych doświadczeń ogranicza się do ka mumii. (Oczywiście zawsze istnieje Odrodzenie). Posiadanie tej Arcanos przez duszę ba mija się z sensem.
 - **Fatalizm** — Tym Arcanos mogą posługiwać się dusze ba.
 - **Oplakiwanie** — Dusze ba odczuwają efekty tego Arcanos.
 - **Moliate** — Upiór może posłużyć się tym Arcanos, w celu Wyreżbienia lub Rozdarcia duszy ba.
 - **Maskarada** — Dusze ba nie są w stanie Wejść w Skórę śmiertelnika; również żywa mumia jest odporna na ten Arcanos.
 - **Lichwiarstwo** — Można posłużyć się tym Arcanos na duszy ba.
- Zasady te, jak może się wydawać, mogą nakładać duże ograniczenia na zdolności mumii w Świecie Zmarłych, ale mumie mogą nadal

praktykować pewne ścieżki Hekau, pozostając w formie ba; nie są bezradne.

Pasje

Chociaż ba mumii jest całkowicie zdolne do odczuwania emocji — tak mocno na ile pozwala jej w tym wartość Człowieczeństwa — Patos i Strach wykraczają poza zasięg jej naturalnych doświadczeń.

KORPUS

Siedem Poziomów Zdrowia żywej mumii w istocie staje się siedmioma Poziomami Korpusu. Podobnie jak u upiórów, Korpus mumii jest połączeniem duchowego zdrowia i fizycznej namacalności (w obrębie Świata Zmarłych). Im silniejszy jest Korpus mumii, tym pełniejszym się wydaje. Upiory naturalnie posiadają więcej Korpusu niż mumie, ale nie stanowi to takiej przewagi jakby się wydawało, gdyż mumie i upiory odzyskują Korpus z różnymi prędkościami i w innych warunkach.

• **Poważne rany** — Niektóre Arcanoi, jak i stal stygijska (pewien metal wydobywany tylko w Świecie Zmarłych), mogą powodować poważniejsze obrażenia. Utrata Korpusu, spowodowana poważnymi ranami, może zostać uleczona przez wydanie na to punktów Ba — jeden punkt za jeden poziom obrażeń.

• **Odnowienie** — Korpus mumii może automatycznie odnawiać się z prędkością jednego poziomu na przez jeden dzień, chyba, że zadane rany są poważne.

• **Odmłodzenie** — Mumie mogą automatycznie uzdrawiać normalne rany zadane ich Korpusowi przez wydanie punktów Ba. Jeden punkt Ba automatycznie uzdrawia wszystkie zadane obrażenia, chyba że są to poważne rany.

• **Sen** — Dusze ba mogą popadać w Sen, tak jak upiory, a czyniąc to mogą uleczyć się z ran. Po ośmiogodzinnym Śnie, gracz wykonuje test Odporności (ST: 9) dla bohatera — modyfikowany przez wszelkie zakłęcia Hekau, które mogą zwiększać wartości Atrybutów. Wówczas mumia regeneruje jeden poziom normalnych obrażeń za każdym uzyskanym sukcesem.

ZANIKANIE

Całkowita destrukcja mumii jest niemalże niemożliwa. Jeśli khat mumii zostanie zniszczone, to nadal będzie ona mogła istnieć bez końca w podwójnej formie dusz ba i ka. Dusza ka, która została zniszczona może zostać na nowo uformowana, posługując się w tym celu punktami Ba.

Równie trudnym jest zniszczyć duszę ba. Kiedy wszystkie poziomy Korpusu zostaną utracone, dusza ba automatycznie regeneruje się za ceną jednego punktu Ba. Nawet wówczas, kiedy cały Korpus mumii został zdziśiatkowany, a jej wszystkie punkty Ba wyczerpały się, nadal istnieje niczym pusta skorupa istnienia, nieuchwytna i ulotna, ledwo w stanie utrzymywać się rzeczywistości. Wówczas skorupa ta zaczyna powoli Zanikać, odchodząc w pozorną nicłość.

Zanikanie nigdy nie oznacza końca dla duszy ba; w nieunikniony sposób powoli odmładza się, słaba i nietrwała (z jednym punktem Ba i Korpusu), gdzieś w Nawałnicy. Tam odnajduje ją Anubis i zabiera w bezpieczne miejsce, do Amenti, gdzie może się zregenerować. Lecz proces Zanikania nie jest w najmniejszym stopniu szybki; dusza ba, która całkowicie zaniknęła, nie może odzyskać swojej formy przez ponad wiek.

Żadna mumia, która kiedykolwiek Zaniknęła nie może do końca stwierdzić, co się działo z jej duszą w tym czasie. Ka mumii, która Zaniknęła, również znika i podczas tego okresu nie istnieje żadna ze świadomości mumii. Tanatolodzy Świata Zmarłych są zupełnie zagubieni w tym, co wówczas dzieje się z mumią. Tylko Anubis może wiedzieć na pewno, jeżeli w ogóle wie, i zdaje się, że nigdy nie znajdzie się na ten temat żadnej odpowiedzi.

KHAIBIT

Cień mumii, inaczej khaibit, jest uwięziony w Psyche mumii, a dusza ba utrzymuje nad nim kontrolę. Jednak mumia, która utraciła

całe swoje Człowieczeństwo staje się złą, pustą istotą w Świecie Zmarłych. Podczas śmierci khaibit przejmuje całkowicie kontrolę nad ba (włączając w to możliwości posługiwania się punktami Ba). Mumie generalnie zwą wszystkie takie stworzenia khaibit, a khaibit natychmiastowo jest rozpoznawalna przez jej mroczną skrzywioną formę (chyba, że została on za pomocą Arcanosu Moliatę przemieniona w coś mniej rzucającego się w oczy).

Wśród Odrodzonych krążą opowieści, że niektóre szczególnie podle khaibit mogą podczas Odrodzenia przemienić się w stworzenia zbliżone do Upośledzonych mumii, ale te legendy nadal pozostają nie sprawdzone.

COŚ O MUMIACH

Zapamiętajcie to: Pozbycie się mumii jest prawie niemożliwym. Wysadź ich khat, a będą mogły istnieć dalej w Świecie Zmarłych. Narażaj je na kolejne niebezpieczeństwa, a będą po prostu wciąż wracały, nawet z nad przepaści Zapomnienia. To chyba nie jest zbyt sprawiedliwe?

Jeśli martwisz się o zachowanie równowagi, to przestań. Mumie mogą szybciej uleczać swoje Korpusy niż upiory, ale mają go znacznie mniej do uzdrowienia. Poza tym, Patos — duchową „energię” upiory — łatwiej się uzupełnia niż energię Ba. Mumie, które zbyt często narażają się, szybko przekonają się, że będą musiały czerpać ze swojego Ba w celu uleczenia się — a owo Ba jest niezbędne do Odmłodzenia khat, przez co znacznie opóźnia się odrodzenie.

Więc nie myśl przypadkiem, że twoja mumia to chodzące piekło; można ją równie łatwo powstrzymać, jak i każdego innego bohatera, oraz wykluczyć z gry. Narrator, który chce uniknąć prowadzenia sagi w Świecie Zmarłych, może równie dobrze wykluczyć swoją martwą mumię z gry na kilka wieków, a to oznacza, że będziesz musiał stworzyć nowego (bardziej ostrożnego) bohatera. Również ba, które wciąż naraża się, może musieć zmierzyć się z Zanikaniem — wówczas czas wykluczenia z gry zależy wyłącznie od Narratora.

Również pamiętajcie, że dla większości mumii nieśmiertelność jest kłętą. Nie istnieje prawie żaden sposób na wymknięcie się nieśmiertelności; tylko najbardziej potężni magowie mogą prawdziwie zniszczyć mumię, a niewielu posiada środki by podjąć się takiego czynu.





ROZDZIAŁ SZÓSTY: RÓŻNE OBLICZA ODRODZENIA

*Ależ, Ojcze, czyż możliwym jest, żeby dusze
kiedykolwiek opuściły swój dom tutaj, aby zamieszkać
pod ziemskim niebem i ponownie
przybrać swoje ospałe ciała? Czyż są szaleńcami?
Czymże powodowana jest ta szaleńcza tęsknota do światła ziemskiego?
— Wergiliusz, Eneida, VI: 948 — 952*

Nikt nie jest w stanie podać dokładnej liczby Odrodzonych. Według obliczeń Horusa istnieje czterdziestu dwóch Shemsu-heru, podczas gdy całkowita liczba stworzonych przez Wielki Rytuał (lub jego warianty) mumii może przekraczać ponad setkę. Nigdy nie podjęto próby spisania wszystkich istniejących mumii. Szczerze mówiąc, nie mogłoby się to powieść. Poza tym, obliczenia te w ogóle nie biorą pod uwagę „Innych”, licznych Odrodzonych wywodzących się z innych kręgów kulturalnych.

Jednym z licznych problemów uniemożliwiającym wykonania „spisu mumii” jest niechęć niektórych Odrodzonych do brania udziału w podobnych akcjach — niektóre mumie wolą przeżywać wieczność w zaciszu prywatności, nie mając nic wspólnego z działalnością ich nieśmiertelnych braci. Jednak niektóre mumie, nawet te najbardziej niechętne wykonaniu takiego spisu, nadal są całkiem znane i wliczane do grona przywódców społeczności mumii w najlepszym przypadku.

WZORCE BOHATERÓW

Podobnie, jak w każdym innym podręczniku Gry Naracyjnej, wzorce bohaterów umieszczone tutaj ułatwiają graczom, lub Narratorom, szybkie i proste stworzenie bohatera. Aby przekształcić wzorcowego bohatera w całkowicie ukończonego, należy rozdzielić pomiędzy jego cechy 30 punktów wolnych, wybrać zaklęcia inicjalne oraz nabyć Zalety i Wady, jeśli posługiwanie się nimi jest dozwolone w sadze.

Jeśli posłużysz się tymi wzorcami, możesz również zmieniać wedle własnych upodobań wartości tych cech, które już zostały ustalone. Nie bądźcie ograniczeni przez to, co już zostało stworzone, jeśli takie majstrowanie przy bohaterach uczyni ich ciekawszymi i łatwiejszymi do grania.

HORUS

MŚCICIEL SWEGO OJCA

Pochodzenie Horusa zostało już udokumentowane, wraz z jego wcześniejszą działalnością. Po obwieszczeniu Diaspory, podróżował on po Europie będąc świadkiem upadku Cesarstwa Rzymskiego i powstania wszelkich nacji europejskich. Przez wiele lat przebywał w Rzymie, Konstantynopolu i Londynie — spędziwszy większość z okresu Średniowiecza w Świecie Zmarłych — jak również lata post renesansowe spędził w Pradze, Wiedniu i Paryżu. W końcu osiedlił się w Genewie, w Szwajcarii, gdzie przebywa po dzień dzisiejszy.

Pomimo jego sławy, niewiele można powiedzieć z pewnością o Horusie. Mity i legendy mówią, że nawet przed Odrodzeniem miał silną wolę i był silny fizycznie, oraz był potężny w magii; krew bogów płynie jego żyłami. Jest on synem wieku dawno minionego. Z pewnością przez te wszystkie tysiąclecia stał się o wiele bardziej potężny. Nawet sam nie kwapiłby się zaatakować Horusa bezpośrednio.

Przez wieki Horus począł zdawać wiele obowiązków administracyjnych Shemsu-heru swoim wezyrom, podczas gdy sam zgłębiał własną wiedzę i nauki, koncentrując się na Jyhad. Jednak po ostatnim Odrodzeniu, zapal jego jeszcze bardziej wzrósł i zdaje się gorączkowo dążyć do szybko nadchodzącego konfliktu. To czy podczas ostatnich podróży po Duat miał jakąś wizję, czy nie pozostaje zagadką, ale jego najbliżsi doradcy zaczęli się martwić: albo nadciąga ostateczna walka z Apopisem, lub ich bóg oszalał.

Horus jest, po prostu, imponujący. Jest synem królewskim i człowiekiem-bogiem, co po nim, z resztą, widać. Jest wyjątkowo przystojny, wysoki, o szerokich ramionach. Zawsze przyciąga uwagę wszystkich. Zawsze nosi wspaniałe uszyte ubrania, odpowiednie dla królewskiego syna; prosta, czarna przepaska zasłania jego pusty oczodół, szramę zadaną podczas 6000 letniej wojnie z Setem. Nawet z jednym okiem zasłoniętym, posiada on niezmiernie przenikliwy wzrok; niektórzy mówią, że kiedy się na ciebie patrzy, czyta w twojej duszy.

TJEHENU

CHŁOPIEC MUMIA

Większość mumii zostało obdarowanymi nieśmiertelnością w okresie wczesnej ich dorosłości. Jednak Tjehenu stał się Odrodzone w wieku lat 14, nadając mu tym niefortunne przezwisko Chłopca Mumii.

Tjehenu był z pochodzenia Libijczykiem, lecz przybył do Khem jako dziecko w okresie Starego Państwa — jako część rodziny królewskiej Libii, został przysłany jako dar przez faraona Sahurę. Tjehenu był zbyt młody, aby zrozumieć powody swego wygnania i dorastał na egipskim dworze, przyjmując egipskie zwyczaje i wierzenia. Tak też, uznał nadrzędność Ra i wiarę w Maat. Nadworny mag, faktycznie Najwyższy Kapłan Kultu Izdy, widział w chłopcu ogromny potencjał magiczny — prawdziwej magii, czyli Ra-hekau, a nie kuglarskich sztuczek, jakie praktykowała większość magów. Zaczął więc uczyć Tjehenu ścieżek magii i przewidywał dla chłopca świetlaną przyszłość.

Chłopiec zachorował na ospę w wieku lat 14. Jego mentor próbował całą swoją magią uleczyć Tjehenu, ale niektóre choroby dotykają głęboko duszę chorego i nawet magia nie może ich uleczyć. Podczas gdy życie chłopca uciekało z niego, jego mentor odprawił Wielki Rytuał i darował Tjehenu nieśmiertelność.

Tjehenu został natychmiast wzięty pod opiekę Horusa i Shemsu-heru, gdzie zapoznał się z doktrynami krucjaty Horusa. Przez lata służył Horusowi, równocześnie rozwijając własne magiczne zdolności. Chociaż nie był już w stanie posługiwać się prawdziwą magią, to okazał się być mistrzem Hekau. Z czasem zaczął coraz mniej przejmować się krucjatą Horusa i począł zgłębiać własną wiedzę.

Obecnie jest jedynie członkiem Shemsu-heru z tytułu; wciąż słucha słów Horusa i czasami przybywa go wspomagać, ale oczywistym jest, że Tjehenu jedynie koncentruje się nad swoimi własnymi ezoterycznymi studiami. Ostatnio stał się bardziej tajemniczy i powrócił do Kairu, w celu prowadzenia dalszych studiów. Jego obsesja jest na pograniczu z desperacją, a niewielu Shemsu-heru ufa mu całkowicie, napomykając coś o paktach z ciemnymi mocami, w zamian za powiększenie potęgi.



NEITH

Neith wywalczyła sobie pozycję już jako młoda kapłanka Kultu Izdy i wielokrotnie udowodniła swoją wartość w walce przeciwko Wyznawcom Seta. Oczywiście było, że z pewnością zostanie obdarowana nieśmiertelnością. Istniało wówczas tylko kilku Shemsu-heru, a wojownik jej postury był niczym dar od bogów dla sprawy Horusa.

Niestety, uczyniła więcej, niż tylko wyróżniła się na polu walki, również tam zginęła, powalona zatrutym ostrzem jednego ze śmiertelnych wyznawców Seta. Fortunnie, siły Seta zostały pokonane szybko, a kult przeniósł ciało Neith w bezpieczne miejsce, gdzie w pośpiechu odprawiona nad nią Wielki Rytuał, w nadziei zachowania duszy tej wielkiej wojowniczk. Legendy mówią, że Ra odpowiedział na ich modlitwy tego dnia, gdyż dusza Neith powróciła do w pełni uleczono ciała, dodając jednego więcej wojownika do sił Horusa.

Neith jest jednym z najpotężniejszych wojowników Shemsu-heru i wyróżnia się z pośród nich; niewiele kobiet zostało wybranych na Odrodzonych z powodu ich umiejętności posługiwania się bronią. Spędziła tysiące lat nad udoskonalaniem sztuki walki. Neith jest w pełni wyszkolona w ręcznej walce, przestę-

diowawszy wszystkie rodzaje sztuki walki Wschodu, jak i innych sztuk walki, pochodzących z wszelkich zakątków ziemi, a jej mistrzowskiemu opanowaniu posługiwaniu się bronią antyczną prawie nikt nie może dorównać. Techniki współczesnego prowadzenia wojen również stanowią integralną część jej wiedzy.

Niestety, wieki wpłynęły negatywnie na zapał do życia Neith; jest teraz niczym więcej jak maszyną destrukcji, żyjącą — jeśli tak to można to tak nazwać — tylko po to, by zabijać. Prawdziwie okrutna walka może wzbudzić zainteresowanie Neith. Koniec niestety zawsze jest w nieunikniony sposób ten sam: schodzi ona z pola walki tryumfująca, ale zimna, niezdolna delektować się słodkością zwycięstwa. Niektórzy, nastawieni do niej krytycznie, mówią, że jedyną walką, którą przegra będzie walka o jej człowieczeństwo; w Świecie Zmarłych jej ba jest mrocznym i żądnym krwi stworzeniem.

Khaibit Neith niestety zaczyna powoli przejmować nad nią kontrolę.

Niezależnie od zdania tych krytyków, Horus polega na Neith jako na jego doradczyni, kompanie, a nawet — niektórzy mawiają — jak płatnym mordercy. Rzadko widuje się ją poza towarzystwem Horusa, ale kiedy jest już sama, Shemsu-heru wiedzą, że mogą spodziewać się kłopotów. Dookoła niej w powietrzu wisi śmierć.



a.s

ARCHEOLOG

Cytat: Zgadzam się, jest on bardzo podobny do skarabeusza z okresu XIV dynastii, ale przeczytaj napis ponownie. Jest to cytat z hymnu do Ra, który został skomponowany dopiero 800 lat później. Natomiast ze względu na styl rytów powiedziałbym, że jakiś artysta zobaczył skarabeusza z okresu XIV dynastii, prawdopodobnie ukradzionego z grobowca, spodobał się mu jego wygląd i skopiował go. Później sprzedał go jakiemuś Europejczykowi. Ten skarabeusz ma najwyżej sto lat.

Preludium: Nawet w okresie twego pierwszego życia, grobowce były obrabowywane a mumie profanowane. Grobowce królewskie i grobowce dostojników były na to najbardziej narażone, gdyż zawierały najwięcej kosztowności, ale w rzeczywistości prawie nikt nie był zabezpieczony przed rabusiami grobowców. Jako kapłanka, widziałaś sądy wielu szajek, słuchając tego jak nie przejmowali się tym, co robili, dopóki czerpali z tego zyski.

Z początku nie mogłaś zrozumieć, czemu ktokolwiek mógłby odebrać szansę na wieczność nieznanemu, nawet wrogowi, kierując się chciwością. Lecz później zrozumiałaś, że nie mieli oni żadnych szans na osiągnięcie wieczności samemu, gdyż nie wierzyli.

Wspinając się po szczeblach hierarchii w świątyni, prześladowałaś z pasją rabusiów grobowców. Wpierw świadczyłaś wymierzaniu im kar, później sądziłaś ich jako najwyższa kapłanka, a ostatecznie polowałaś na nich osobiście z pomocą pobożnych wieśniaków. To właśnie częściowo twoja gorliwość w chronieniu zmarłych ściągnęła na ciebie uwagę Shemsu-heru i w ostateczności doprowadziła do przyłączenia się do większej walki.

Tak też działo się przez kolejne wieki. Kiedy ty żyłaś, pilnowałaś tych, którzy spali, a oni z kolei pilnowali twojego khat, kiedy twoje ba przebywało w Świecie Zmarłych. Walczyłaś równie gorliwie ze śmiertelnikami, którzy ośmielili się w swej chciwości obrabować zmarłych i sprofanować ich grobowce, jak z Setem i jego wyznawcami.

Kiedy przybyli Europejczycy, uświadomiłaś sobie, że nadchodzą zmiany. Z początku karałaś ich równie surowo, jak chciwych *fellahin*. Za granicami Egiptu poczęły szerzyć się plotki o Kłątwie Faraonów, zabijającej tych, którzy zakłócili spókoj starych grobowców. Lecz, jak na ironię, uczyniło to sprawy jedynie trudniejszymi. Europejczyków opętała jakaś romantyczna obsesja na punkcie Egiptu i jego wszystkich dzieł, podsycona sensacyjnymi reportażami w gazetach i wyolbrzymionymi opowiadaniem sławnych nowelistów.

W celu odnalezienia ich słabości, stałaś się jednym z nich. Przenikając do społeczności Kairu na przełomie tego wieku, szybko stałaś się czołowym archeologiem nowej dziedziny nauki — egiptologii. Twoje wspomnienia znacznie przewyższały ubogą ówczesną wiedzę na ten temat. Poprzez wiele dziesięcioleci, pod wieloma imionami udało ci się przemienić manię kolekcjonowania przedmiotów, w respekt wobec kultury, która je stworzyła, oraz powiodło ci się w skierować ekspedycje archeologiczne w inne strony, od terenów, gdzie zmarli wciąż leżeli w niczym nie zakłóconym spokoju.

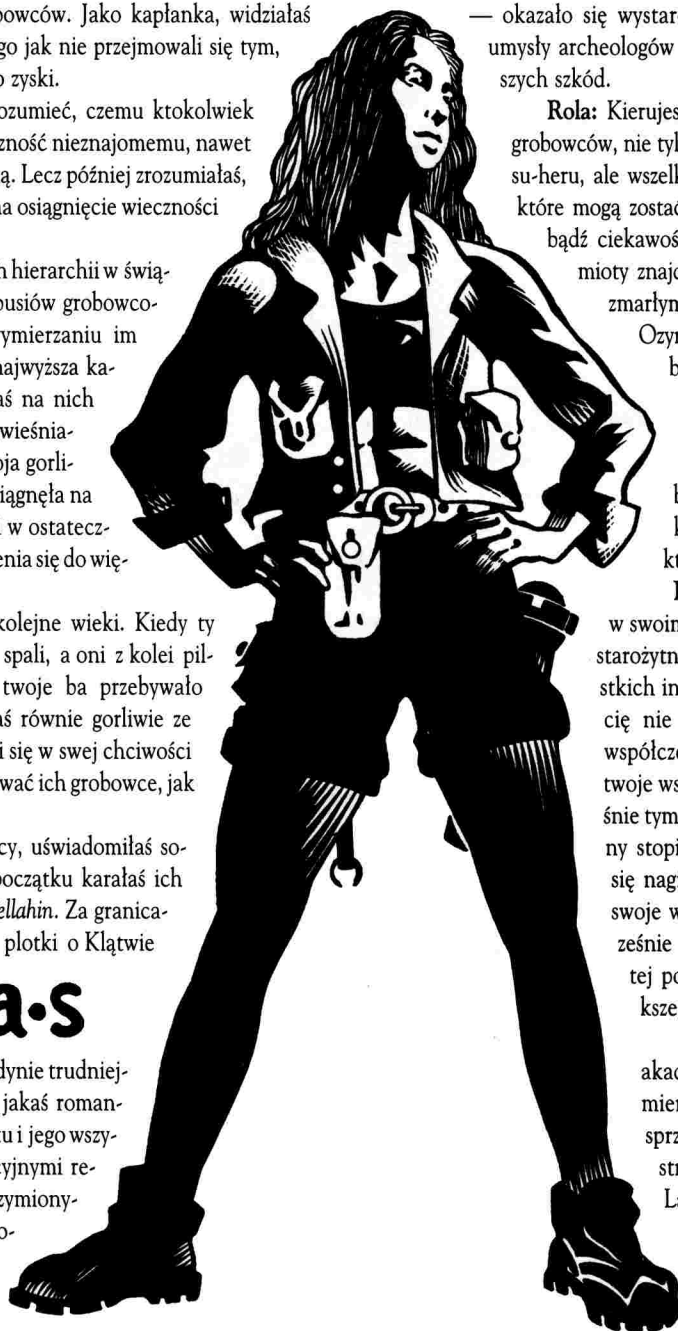
Upewniłaś się, że Totenchamon był ostatnim faraonem, którego grobowiec został w ten sposób sprofanowany, a odkrycie, od czasu do czasu, nowego grobowca, który był już zrabowany w starożytności, a jego naprawa jest niemożliwa — jak grobowiec synów Ramzesa — okazało się wystarczająco ciekawym, aby zająć czymś umysły archeologów i powstrzymać ich od czynienia gorszych szkód.

Rola: Kierujesz się pragnieniem ochrony świętości grobowców, nie tylko tych, w których spoczywają Shemsu-heru, ale wszelkich grobowców starożytnego Egiptu, które mogą zostać sprofanowane chciwością rabusiów, bądź ciekawością archeologów. Grobowce i przedmioty znajdujące się ich wnętrzach umożliwiają zmarłym bezpieczne przejście do królestwa

Ozyrysa, a jakiegokolwiek zakłócenie mogłoby skazać duszę zmarłego na niezasłużone męki. Wykorzystujesz swoją wiedzę i wspomnienia, aby dokładać po trochu wiedzy do współczesnych badań, odwracając tym uwagę naukowców od nietkniętych grobowców, które pragnęłaś chronić.

Kreacja bohatera: Bądź asertywny w swoim podejściu do historii i archeologii starożytnego Egiptu, a obojętny wobec wszystkich innych tematów, które prawie w ogóle cię nie interesują. Nie bój się zaprzeczać współczesnym trendom w archeologii, jeśli twoje wspomnienia tak ci nakazują, gdyż właśnie tym sposobem udało ci się osiągnąć obecny stopień naukowy. Czasami musisz nieźle się nagimnastykować, aby podać dowód na swoje wspomnienia, nie zdradzając równocześnie swej prawdziwej natury, lecz, jak do tej pory, nie stanowiło to dla ciebie większego problemu.

Wposażenie: Księgozbiór publikacji akademickich, komputer laptop, sprzęt mierniczy i do prowadzenia wykopalisk, sprzęt do biwakowania na pustyni, strzelba 30-03, Desert Eagle, maczeta, Land Rover 4x4



a.s

MUMIA

DRUGA EDYCJA

BIEŻĄCE IMIĘ:
PIERWOTNE IMIĘ:
PRAWDZIWE IMIĘ:

ROLA: *Archeolog*
NATURA: *Fanatyk*
POSTAWA: *Organizator*

ZAWÓD: *Kapłanka*
ROK NARODZIN:
PIERWSZA ŚMIERĆ:

ATRYBUTY

FIZYCZNE

Siła _____ ●●○○○
Zręczność _____ ●●○○○
Odporność _____ ●●○○○

SPOŁECZNE

Charyzma _____ ●●●○○
Manipulacja _____ ●●●○○
Wygląd _____ ●●○○○

MENTALNE

Percepcja _____ ●●●○○
Inteligencja _____ ●●●○○
Refleks _____ ●●●○○

ZDOLNOŚCI

TALENTY

Czułość _____ ●●●○○
Atletyka _____ ○○○○○
Świadomość _____ ●○○○○
Walka Wręcz _____ ●○○○○
Uniki _____ ●○○○○
Empatia _____ ●○○○○
Ekspresja _____ ●○○○○
Zastraszanie _____ ●●●○○
Instynkt Uliczny _____ ●○○○○
Spryt _____ ●●●○○

UMIĘJĘTNOŚCI

Prowadzenie _____ ●○○○○
Etykieta _____ ●○○○○
Strzelectwo _____ ●○○○○
Autorytet _____ ○○○○○
Medytacja _____ ●○○○○
Szermierka _____ ●○○○○
Występowanie _____ ○○○○○
Zabezpieczenia _____ ●●○○○
Skradanie się _____ ●○○○○
Sztuka Przetrwania _____ ●●○○○

WIEDZA

Informatyka _____ ●○○○○
Kosmologia _____ ●○○○○
Zagadki _____ ●○○○○
Finanse _____ ○○○○○
Śledztwo _____ ●○○○○
Prawo _____ ○○○○○
Lingwistyka _____ ●○○○○
Medycyna _____ ○○○○○
Okultyzm _____ ●○○○○
Nauka _____ ●○○○○

ATUTY

ŚCIEŻKI HEKAU

Alchemia _____ ○○○○○
Amulety _____ ●○○○○
Celestialne Hekau _____ ●○○○○
Nekromancja _____ ●○○○○
Ren-hekau _____ ●○○○○
Uszebti _____ ○○○○○

CECHY POZYCJI

Kontakty _____ ●●○○○
Wpływy (egiptologia) _____ ●●○○○
Mienie _____ ●○○○○
Status _____ ●○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

CECHY CHARAKTERU

Pamięć _____ ●●●○○
Uczciwość _____ ●●●○○
Radość _____ ●●○○○

INNE CECHY

Archeologia _____ ●●●○○
Historia _____ ●●●○○
Wiedza o duchach _____ ●○○○○
Tanologia _____ ●●○○○
Teologia _____ ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

SILA WOLI

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CZŁOWIECZEŃSTWO

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

SEKHEM

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

BA

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

KA

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

STAN ZDROWIA

Kontuzjowany _____ ☐
Zraniony (-1) _____ ☐
Ranny (-1) _____ ☐
Ciężko Ranny (-2) _____ ☐
Śmiertelnie Ranny (-2) _____ ☐
Zmasakrowany (-5) _____ ☐
Unieruchomiony _____ ☐

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

☐

Atrybuty: (7/5/3) Zdolności: (20/15/10) Hekau: 3 + 1 wolny Pozycja: 6 Charakter: 7 Punkty Wolne: 30

ZABÓJCA WAMPIRÓW

Cytat: Może być wam trudno w to uwierzyć, ale istnieją pewne sprawy ważniejsze od drobnostkowej polityki klanowej. Dalsze istnienie Rodziny, na przykład — lub, jak już o tym mowa, dalsze istnienie świata. Takim, jakim go znacie, oczywiście.

Preludium: Nawet przed twoją Pierwszą Śmiercią wojna i zabijanie były twoją drugą naturą. Doglądałaś spraw rodzinnych, jak każdy wówczas w Egipcie, poza tym, że twoja rodzina była rodziną płatnych morderców. Twój osobisty urok oraz artystyczne talenty uczyniły cię mistrzem w zawodzie, gdyż odwracały od ciebie podejrzenia i czyniły twoje ofiary nieostrożnymi.

Na własny sposób, podobnie jak twoi przodkowie, rozstrzygałaś o sukcesji do tronu i fortunach rodzin arystokratycznych czy kupieckich. Czasami aranżowałaś nagłą śmierć władcy ze zlecenia zazdrosnego młodszego brata; a czasami usuwałaś młodszego brata, zanim mógł wyrządzić jakieś szkody. Oczywiście te rodzinne waśnie były niczym, w porównaniu z braterską kłótnią, która doprowadziła do walki, którą dziś toczysz.

Rodzina, jak sami się zwą, odegrała równie ważną rolę, jak Shemsu-heru. Niektórzy nadal angażują się, ale większości z tych starszych już nie ma, a ci którzy pozostali, są paranoicznymi samotnikami bardziej obawiającymi członków własnej Rodziny jak Horusa czy Seta. Posiadają jednak potomków oraz sługi, jak zawsze posiadali, a niektórzy wciąż aktywnie biorą udział w walce o Maat, chociaż niewielu o tym wie. Wampiry są tak uzależnione od kłamstw, intryg i tajemnic, że prawie są niezdolne do powiedzenia prawdy innym Kainitom.

Niezależnie od tego, ta Rodzina musiała być pilnowana, a od czasu do czasu jeden z jej członków musiał zniknąć. W ten właśnie sposób służysz Horusowi; zdolności, które niegdyś stanowiły o tym, kto był władcą, teraz służą większej sprawie, podczas gdy ty żyjesz i poruszasz się wśród tych krwopijców, akceptowana jako jeden z nich i zdolna przetrwać w ich zatrutym społeczeństwie, mordując i nie będąc podejrzana.

Rola: Byłaś utalentowanym płatnym mordercą podczas twego Pierwszego Życia, a teraz pracujesz w przebraniu wśród Rodziny, zdobywając informacje dla Shemsu-heru i czasami aranżując usunięcie wampira, który zagraża sprawie, o którą walcycie. Nie sprawia ci żadnej trudności zwalanie winy za te nagłe zniknięcia na nigdy nie kończące się intrygi, spiski i walkę o władzę, do której wampiry są tak skore.

Kreacja bohatera: Bądź zawsze spokojna i pewna siebie, nigdy nie zdradzaj nic, co może dotyczyć ciebie — wśród wampirów nie będzie to niczym podejrzanym. Posiadasz dużą wiedzę o wampirach i ich spiskach oraz często wzbogacasz swoje rozmowy z nimi żargonem Rodziny. Nigdy nie wyjawiaj tego komu służysz i unikaj bliskich przyjaźni. Postaraj się, aby wszyscy odnósili wrażenie, że jesteś starsza i potężniejsza, niż oni — poza tym, przecież to prawda.

Wypożyczenie: Bogata garderoba, duży dom na przedmieściach, czarny Jaguar HJS, narzędzia do otwierania zamków, sztylet, pistolet pneumatyczny i strzałki, Walther PPK z celnikiem, zapalającą się amunicją oraz tłumikiem, kołki



a-s

MUMIA

DRUGA EDYCJA

BIEŻĄCE IMIĘ:
PIERWOTNE IMIĘ:
PRAWDZIWE IMIĘ:

ROLA: *Szpieg*
NATURA: *Bojownik*
POSTAWA: *Samotnik*

ZAWÓD: *Platny morderca*
ROK NARODZIN:
PIERWSZA ŚMIERĆ:

ATRYBUTY

FIZYCZNE

Siła ●●●●●
Zręczność ●●●●●
Odporność ●●●●●

SPOŁECZNE

Charyzma ●●●●●
Manipulacja ●●●●●
Wygląd ●●●●●

MENTALNE

Percepcja ●●●●●
Inteligencja ●●●●●
Refleks ●●●●●

ZDOLNOŚCI

TALENTY

Czułość ●●●●●
Atletyka ●●●●●
Świadomość ○○○○○
Walka Wręcz ●●●●●
Uniki ●●●●●
Empatia ○○○○○
Ekspresja ○○○○○
Zastraszenie ●●●●●
Instynkt Uliczny ●●●●●
Spryt ●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

Prowadzenie ●●●●●
Etykieta ●●●●●
Strzelectwo ●●●●●
Autorytet ●●●●●
Medytacja ●●●●●
Szermierka ●●●●●
Występowanie ○○○○○
Zabezpieczenia ●●●●●
Skradanie się ●●●●●
Sztuka Przetrwania ○○○○○

WIEDZA

Informatyka ●●●●●
Kosmologia ●●●●●
Zagadki ●●●●●
Finanse ○○○○○
Śledztwo ●●●●●
Prawo ○○○○○
Lingwistyka ●●●●●
Medycyna ●●●●●
Okultyzm ●●●●●
Nauka ○○○○○

ATUTY

ŚCIEŻKI HEKAU

Alchemia ●●●●●
Amulety ●●●●●
Celestialne Hekau ○○○○○
Nekromancja ●●●●●
Ren-Hekau ●●●●●
Uszebti ○○○○○

CECHY POZYCJI

Kontakty (Rodzina) ●●●●●
Wpływy (Rodzina) ●●●●●
Nienie ●●●●●
○○○○○
○○○○○
○○○○○

CECHY CHARAKTERU

Pamięć ●●●●●
Uczciwość ●●●●●
Radość ●●●●●

INNE CECHY

Wiedza o rodzinie ●●●●●
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

SILA WOLI

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
CZŁOWIECZENSTWO
● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
SEKHEM
● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
BA
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
KA
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

STAN ZDROWIA

Kontuzjowany ☐
Zraniony (-1) ☐
Ranny (-1) ☐
Ciężko Ranny (-2) ☐
Śmiertelnie Ranny (-2) ☐
Zmasakrowany (-5) ☐
Unieruchomiony ☐

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

☐

Atrybuty: (7/5/3) Zdolności: (20/15/10) Hekau: 3 + 1 wolny Pozycja: 6 Charakter: 7 Punkty Wolne: 30

PRZYJACIEL GAROU

Cytat: Żyliśmy prze tysiące lat i przyglądaliśmy się, jak wokół rozpada się nasz świat. Chcesz walczyć z Apopisem? Podążaj za mną — pokażę ci, gdzie rozgrywa się prawdziwa bitwa.

Preludium: Byłeś lojalnym żołnierzem z małymi aspiracjami czy wieloma motywacjami, poza chęcią służenia faraonowi — ale coś w twych słowach i czynach wyróżniało cię i z czasem podarowano ci nieśmiertelność oraz możliwość walki o większą sprawę, niż o dobrobyt twej ojczyzny.

Z początku nowe pole działania wydawało się prostym: byłeś nieśmiertelny, a twoi wrogowie, niezależnie od ich długowieczności czy od tego, jak trudni byli do zabicia, nie byli nieśmiertelni. Lecz z czasem dowiedziałeś się więcej o Apopisie i nie mogłeś więcej opierać się chęci walki.

Po wiekach spędzonych w służbie Horusa, spostrzegłeś jak się zmieniasz. Walka Horusa nie była niczym więcej, jak metafizycznym usprawiedliwieniem wendety rodzinnej, a nie zależnie od tego, jak szlachetną była chęć odbudowania Maat, droga Horusa nie była twoją. Powoli odszedłeś od Shemsu-heru i znalazłeś się wśród innych sprzymierzeńców, o troskach bliższych twemu sercu: wśród Bezszelstnych, Bastetów i wszystkich tych, którzy walczyli z Niszczycielem w pierwszych szeregach.

Teraz, setki lat później, nadal walczysz o słuszną sprawę. Widziałeś śmierć niezliczonej liczby przyjaciół i sprzymierzeńców, i widziałeś zwycięstwa wroga, i jak jego przewaga rośnie. Obecnie, bardziej niż kiedykolwiek, spostrzegasz bezpośrednie zagrożenie za strony Apopisa. Ponownie przysięgłeś sobie obronę twego świata przed horrorami Żmija.

Rola: Doskonale rozumiesz żądzę walki, niepohamowany gniew, który kieruje twoimi przemiennymi sprzymierzeńcami. Przeżyłeś to, o czym oni śpiwają w swych legendach.

Kreacja bohatera: Jesteś zmęczony walką, ale każdego dnia musisz znajdować w sobie nowe siły, albo bitwa zostanie przegrana. Chociaż jesteś z tytułu jednym z Shemsu-heru, nie możesz się powstrzymać, kiedy twoi nieśmiertelni bracia ciągle paplają o Secie i o Przeklętym.

Wyposażenie: Jeep Wrangler, Ithaca M-37, Sig P220, sprzęt do biwakowania, krótki miecz wykonany za stopu srebra, kusza



MUMIA

DRUGA EDYCJA

BIEŻĄCE IMIĘ:
PIERWOTNE IMIĘ:
PRAWDZIWE IMIĘ:

ROLA: *Przyjaciół*
NATURA: *Samotnik*
POSTAWA: *Fanatyk*

ZAWÓD: *Żołnierz*
ROK NARODZIN:
PIERWSZA ŚMIERĆ:

ATRYBUTY

FIZYCZNE

Siła _____ ●●●●●
Zręczność _____ ●●●●●
Odporność _____ ●●●●●

SPOŁECZNE

Charyzma _____ ●●●●●
Manipulacja _____ ●●●●●
Wygląd _____ ●●●●●

MENTALNE

Percepcja _____ ●●●●●
Inteligencja _____ ●●●●●
Refleks _____ ●●●●●

ZDOLNOŚCI

TALENTY

Czułość _____ ●●●●●
Atletyka _____ ●●●●●
Świadomość _____ ●●●●●
Walka Wręcz _____ ●●●●●
Uniki _____ ●●●●●
Empatia _____ ○○○○○
Ekspresja _____ ○○○○○
Zastraszanie _____ ●●●●●
Instynkt Uliczny _____ ○○○○○
Spryt _____ ●○○○○

UMIĘJĘTNOŚCI

Prowadzenie _____ ●●●●●
Etykieta _____ ○○○○○
Strzelectwo _____ ●●●●●
Autorytet _____ ○○○○○
Medytacja _____ ○○○○○
Szermierka _____ ●●●●●
Występowanie _____ ○○○○○
Zabezpieczenia _____ ○○○○○
Skradanie się _____ ●●●●●
Sztuka Przetrwania _____ ●●●●●

WIEDZA

Informatyka _____ ●○○○○
Kosmologia _____ ●○○○○
Zagadki _____ ●●●●●
Finanse _____ ○○○○○
Śledztwo _____ ○○○○○
Prawo _____ ○○○○○
Lingwistyka _____ ●●○○○
Medycyna _____ ○○○○○
Okultyzm _____ ●●●●●
Nauka _____ ○○○○○

ATUTY

ŚCIEŻKI HEKAU

Alchemia _____ ○○○○○
Amulety _____ ○○○○○
Celestialne Hekau _____ ○○○○○
Nekromancja _____ ●○○○○
Ren-hekau _____ ●●●●●
Uszebti _____ ○○○○○

CECHY POZYCJI

Kontakty _____ ●○○○○
Tajemniczość _____ ●●○○○
Dziennik _____ ●○○○○
Nienie _____ ●○○○○
Status _____ ●○○○○
_____ ○○○○○

CECHY CHARAKTERU

Pamięć _____ ●●●●●
Uczciwość _____ ●●●●●
Radość _____ ●●●●●

INNE CECHY

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

SILA WOLI

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CZŁOWIECZEŃSTWO

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

SEKHEM

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

BA

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

KA

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

STAN ZDROWIA

Kontuzjowany ☐
Zraniony (-1) ☐
Ranny (-1) ☐
Ciężko Ranny (-2) ☐
Śmiertelnie Ranny (-2) ☐
Zmasakrowany (-5) ☐
Unieruchomiony ☐

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

☐

Atrybuty: (7/5/3) Zdolności: (20/15/10) Hekau: 3 + 1 wolny Pozycja: 6 Charakter: 7 Punkty Wolne: 30

NIEDAWNO ODRÓDZONY

Cytat: *W jakże dziwnym świecie się przebudziłem...*

Preludium: Przed twoją Pierwszą Śmiercią, byłeś nadwornym magiem i to w dodatku dobrym. Kiedy otrzymałeś nieśmiertelność, wiedziałeś że nie zostałeś wybrany z powodu twych umiejętności w walce, ale za inteligencję i magiczne uzdolnienia. Przez kolejne życia służyłeś Horusowi w jego walce przeciwko pomiotowi Apopisa.

Przyglądałeś się jak lata mijają, a twój rodzi-my Egipt zmienia się wraz z nadejściem i odejściem kolejnych najeźdźców. Kiedy powstało Imperium Ptolemejskie, rozumiałeś: zmiana jest kolejną rzeczą. Myślałeś, że jesteś gotów na wszystko.

Lecz nie byłeś przygotowany na walkę z magami, którzy służyli Apopisowi i ich mocami zmieniającymi rzeczywistość. Twoje ciało zostało zdziesiątkowane, a twoja dusza wysłana prawie w Zapomnienie. Z wciąż nie znanych powodów twoje ba pozostawało w stanie śpiączki przez prawie 2000 lat. W końcu przebudziłeś się w znanej ci Nawalnicy, a milczący Anubis przybył, aby zabrać cię w bezpieczne miejsce. Dowiedziałeś się o zmianach, jakim uległ świat i znów spostrzegłeś: zmiana jest kolejną rzeczą.

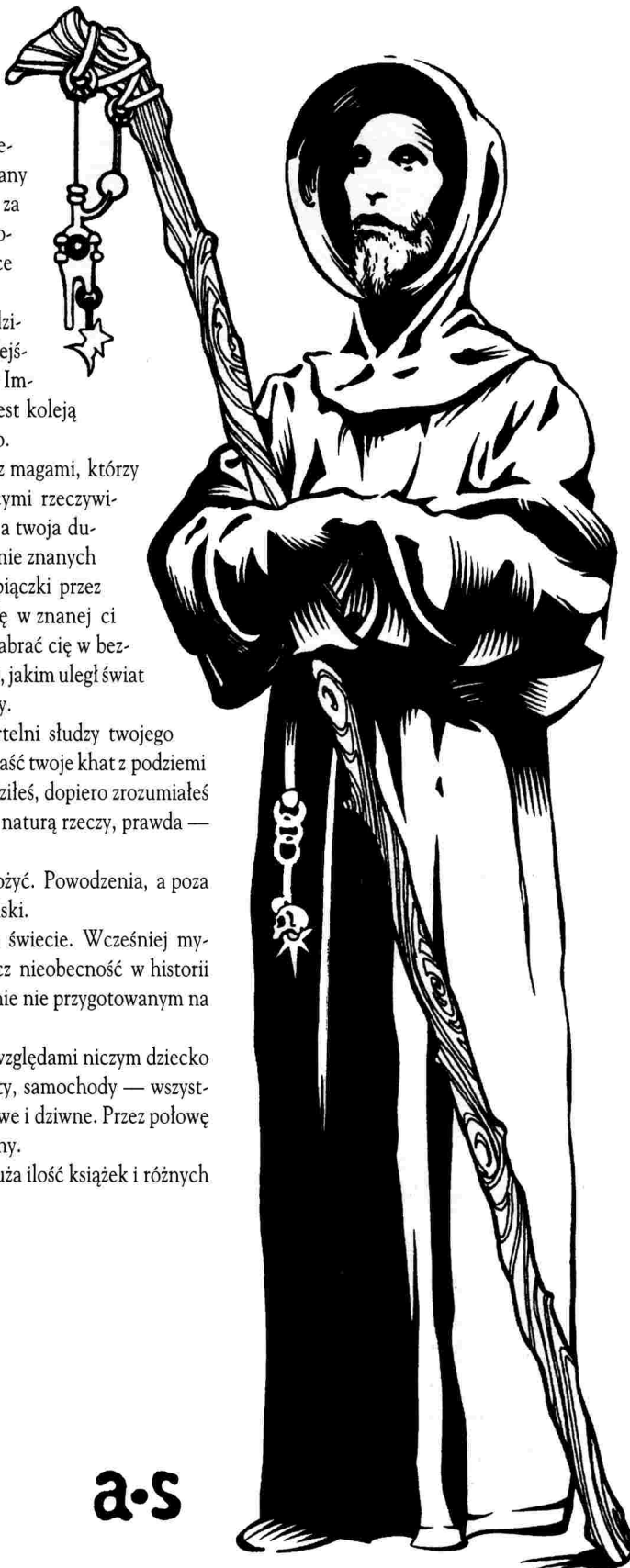
Odrodzenie nie było łatwe, gdyż śmiertelni słudzy twojego nieśmiertelnego sprzymierzeńca musieli wykraść twoje khat z podziemi Muzeum Smithsonian, a kiedy już się Odrodziłeś, dopiero rozumiałeś zakres zmian, jakim uległ świat. Zmiana jest naturą rzeczy, prawda — ale te zmiany prawie zdruzgotały cię.

Masz nowe życie, które masz sobie ułożyć. Powodzenia, a poza tym, Horus mówi, że Czas Końca jest już bliski.

Rola: Jesteś zupełnie obcy w dziwnym świecie. Wcześniej myślałeś, że poradzisz każdej ilości zmian. Lecz nieobecność w historii świata, trwająca 2000 lat, uczyniła cię zupełnie nie przygotowanym na realia świata, w którym teraz się pojawiłeś.

Kreacja bohatera: Jesteś pod wieloma względami niczym dziecko wobec współczesnego świata. Faksy, pistolety, samochody — wszystkie te wynalazki i urządzenia są dla ciebie nowe i dziwne. Przez połowę czasu jesteś zdumiony, przez drugą przerażony.

Wyposażenie: Nóż, wynajęte pokoje, duża ilość książek i różnych pism



a-s

DRUGA EDYCJA

ZAWÓD: *Magik*
ROK NARODZIN:
PIERWSZA ŚMIERĆ:

ATRYBUTY

FIZYCZNE

Siła _____ ●●○○○
Zręczność _____ ●●○○○
Odporność _____ ●●○○○

SPÓŁECZNE

Charyzma	●●●○○
Manipulacja	●●●○○
Wygląd	●●○○○

MENTALNE

Percepcja	●●●●○
Inteligencja	●●●○○
Refleks	●●●○○

ZDOLNOŚCI

TALENTY

Czułość	●●●●●
Atletyka	●●●●●
Świadomość	●●●●●
Walka Wręcz	●●●●●
Uniki	●●●●●
Empatia	●●●●●
Ekspresja	●●●●●
Zastraszanie	●●●●●
Instykt Uliczny	●●●●●
Spryt	●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

Prowadzenie	_____	OOOOO
Etykieta	_____	●●OOO
Strzelectwo	_____	OOOOO
Autorytet	_____	●●●OO
Medytacja	_____	●●●●●
Szermierka	_____	●●OOO
Występowanie	_____	OOOOO
Zabezpieczenia	_____	OOOOO
Skradanie się	_____	●●●OO
Sztuka Przetrwania	_____	OOOOO

WIEDZA

Informatyka	_____	OOOOO
Kosmologia	_____	●●●●O
Zagadki	_____	●●●●O
Finanse	_____	OOOOO
Śledztwo	_____	●OOOO
Prawo	_____	OOOOO
Lingwistyka	_____	●●●●●
Medycyna	_____	●●OOO
Okultyzm	_____	●●●●O
Nauka	_____	OOOOO

ATUTY

ŚCIEŻKI HEKAU

Alchemia_____	OOOOO
Amulety_____	OOOOO
Celestialne Hekau_	OOOOO
Nekromancja_____	●●OOO
Ren-Hekau_____	●●OOO
Uszebti_____	OOOOO

CECHY POZYCJI

<i>Tajemniczośc</i>	●○○○○
<i>Dziennik</i>	●○○○○
<i>Mentor</i>	●○○○○
<i>Mienie</i>	●○○○○
<i>Status</i>	●●○○○ ○○○○○

CECHY CHARAKTERU

Pamięć _____ ●●●○○

Uczciwość _____ ●●●●○

Radość _____ ●●●○○

INNE CECHY

[illegible]

SILA WOLI

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

CZŁOWIECZEŃSTWO

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
SEKHEM

SEKHEM

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

BA

BA

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
KA

KA

● ● ● ● ● 0 0 0 0 0

STAN ZDROWIA

Kontuzjowany		☐
Zraniony	(-1)	☐
Ranny	(-1)	☐
Cieężko Ranny	(-2)	☐
Śmiertelnie Ranny	(-2)	☐
Zmasakrowany	(-5)	☐
Unieruchomiony		☐

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

11

Atrybuty:(7/5/3) Zdolności:(20/15/10) Hekau:3+1 wolny Pozycja:6 Charakter:7 Punkty Wolne:30



ROZDZIAŁ SIÓDMY: NARRACJA

*Niczym Odyseusz, na otwartym morzu.
W odysei samopoznania.
— Dead Can Dance, Odyseusz (Ulysses)*

Rozdział ten został napisany bardziej z myślą o Narratorach, niż o graczach. Zawiera on użyteczne informacje, rady i wskazówki do prowadzenia sag w świecie mumii. Gracze niczego nie dowiedzą się z tego rozdziału; lecz jeśli jakiś gracz zdecyduje się przeczytać poniższy rozdział, niechaj wie, że Narrator ma prawo zignorować wszystko, co zostało tu napisane, lub zmienić to — szczególnie, by zwiść graczy, którzy wiedzą zbyt dużo!

ŚWIAT MROKU

Chociaż mumie są nieliczne w Świecie Mroku, to są zdecydowanie jego kompletną częścią. Mumie są starożytnymi stworzeniami, które w trakcie tysiącleci ich istnienia spotkały się prawie z każdą większą grupą Świata Mroku. Spotkania te były od nastawionych pokojowo, po wrogie, a Narratorzy powinni pamiętać o tym planując dalsze takie spotkania.

WAMPIRY

Bez wątpienia historia Shemsu-heru nie jest bliżej związana z wampirami, niż z którąkolwiek grupą ze Świata Mroku. Shemsu-heru oficjalnie mają za zadanie zniszczyć wszystkie wampiry poza Dziećmi Ozyrysa. Nieoficjalnie, kilku Shemsu-heru prawdopodobnie utrzymuje pewne związki z wampirami, chociażby z powodów politycznych. Jednak Horus wciąż nienawidzi ich i nie chce mieć z nimi nic do czynienia.

Z drugiej strony, Ishmaelici i Kabiri posiadają o wiele większą swobodę w swych kontaktach z wampirami. Zakładając, że Kabirus czy Ishmaelita nie mają sprzecznych celów z wampirem, całkiem możliwym jest utrzymanie między nimi przyjacielskich stosunków. W rzeczywistości kroniki, zarówno Camarilli, jak i Sabatu odwołują się do spotkań z takimi mumiami, które z własnych nieznanых powodów wybrały pomoc, bądź przeszkadzanie którejkolwiek z sekt.

Upośledzeni czasami współpracują z Wyznawcami Seta, chociaż równie często kłócą się i spiskują przeciwko swym byłym braciom.

Upośledzony może zostać sprowadzony jako ostatni ratunek, „specjalista”, aby pomóc w obronie jakiejś pełniącej ważną rolę Świątyni Seta, jeżeli ta w przeciwnym razie zostałaby zniszczona.

RASA PRZEMIENNYCH

Wilkołaki oraz Shemsu-heru posiadają wspólnego wroga, w postaci Żmija — przez egipskie mumie zwanego Apopisem. Działali oni w zjednoczeniu poprzednio i bardzo prawdopodobnym jest, że znów to nastąpi. Szczególnie, jeśli Horus zdecyduje się odnowić Ligę Ozyriaską. Najlepsze, oczywiście, stosunki mają mumie z Bezszelestnymi — z powodu ich wspólnej historii i starożytnych korzeni.

Na świecie pozostało niewiele Bubastich (jeśli w ogóle), a stosunki Bastetów z mumiami nie są tak silne, jak w przeszłości, lecz nadal nie ma między tymi rasami żadnej wrogości. Odnosi się to również do Mokolé. Jednak niedawne polityczne zamieszki w Afryce doprowadziły w kilku przypadkach do powstania sprzymierzeń: mumie — Basteci, czy mumie — Mokolé.

MAGOWIE

Niektórzy z pierwszych Odrodzonych byli magami praktykującymi prawdziwą magię. Tak też, dzielą oni po dziś dzień niektóre kłopoty magów, ale często z innego punktu widzenia. Magowie Shemsu-heru są świadomi toczącej się Wojny Objawienia, w której nie widzą nic innego jak walkę o odbudowanie Maat. Podobnie posiadają wspólnych wrogów Nephandi i czasami współpracują, kiedy wymaga tego sytuacja. Niektórzy Odrodzeni stali się wojownikami walczącymi w Wojnie Objawienia, opuszczając walkę Horusa jako zbyt polityczną i mściwą. Chociaż nie mogą oni praktykować prawdziwej magii, ich mistrzowskie opanowanie Hekau (w połączeniu z ich odpornością na Paradoks i oczywiście ich nieśmiertelnością) czynią z nich cennych sprzymierzeńców w tej wojnie.

UPIORY

Wszystkie mumie są w pewnym momencie swego istnienia upiorami. Chociaż dzielą je olbrzymie różnice, istnieją we wspólnym środowisku, a wiele mumii decyduje się nie wtrącać do polityki Świata Zmarłych. Pozostałe mumie po prostu wycofują się do swoich schronień — jeśli mogą takie znaleźć — i oczekują w spokoju na możliwość Odrodzenia.

Shemsu-heru, oczywiście, podejmują walkę z Apopisem w każdej formie, jaką przybierają. Wyznawców Apopisa można znaleźć wszędzie, w świecie żywych, jak i Świecie Zmarłych.

PRZEMIENNI

Ze wszelkich głównych grup stworzeń Świata Mroku, mumie posiadają najmniejszą styczność z tą rasą. Z pewnością najbliższe kontakty z mumiami utrzymują eshu, których podróże doprowadziły do spotkania w zamierzonych czasach z Horusem, oraz z jego wyznawcami. Również Odrodzeni innych kultur mogą posiadać bliższe związki z ludem fae, zamieszkującym ich ziemie. Lecz, ogólnie, istnieją tylko minimalne związki pomiędzy mumiami i przemiennymi, a wszelkie takie związki mają równą szansę być zarówno wrogię, jak i miłe, czy apatyczne.

ŚMIERTELNICY

Śmiertelnicy posiadają silną pozycję w Świecie Mroku; przede wszystkim to z nimi spotykają się mumie. Mumie starają się unikać wszelkich społeczeństw ezoterycznych, które tworzą, i do których przyłączają się śmiertelnicy — prawie nic nowego nie mają one do zaferowania mumiom — ale członkostwo nie jest wykluczone.

Niektóre mumie utrzymują, rzekomo sporadyczne, kontakty z potomkami ich śmiertelnych rodzin, pojawiając się i znikając z ich żyć na przełomie tysiącleci, oraz czyniąc szczególnie dobrze zapowiadających się ich sprzymierzeńcami.

Ogólnie — śmiertelnicy są traktowani serdecznie i są chronieni przez mumie. Wiele z nich utrzymuje bliskie przyjaźnie ze śmiertelnikami, nawet z najbardziej podstawowego powodu, jakim jest towarzystwo. Również niektórzy śmiertelnicy są pomocnymi sprzymierzeńcami, jako ochroniarze czy wspólnicy. Pamiętaj, że mumie często pragną tego, co nowe i nieprzewidywalne, a śmiertelnicy, z ich wrodzoną spontanicznością, są właśnie tym.

SAGI W ŚWIECIE MUMII

Narratorzy, którzy zdecydują się prowadzić sagi dla mumii, powinni wziąć pod uwagę kilka ważnych czynników. Chociaż mumie stanowią mniejszość w Świecie Mroku, są one starożytnymi stworzeniami powiązanymi z prawie każdą inną większą rasą tego świata — na ich życia z pewnością wpłynęły różne stworzenia o różnych motywacjach i celach. Chociaż historia egipskich mumii i wszelkich innych stworzeń, różnych odmian Rytuału Odrodzenia, są nierozłącznie powiązane z Jyhad, mumie z pewnością rozwinęły własne zainteresowania i cele.

Jednym z pierwszych czynników, który należy rozpatrzyć, jest to, jak włączyć mumie do sagi. Narratorzy muszą się zdecydować czy chcą prowadzić sagi wyłącznie dla mumii, czy też chcą włączyć mumie do już istniejącej sagi.

SAGI ODRODZONYCH

W takich sagach wszyscy gracze tworzą i grają mumiami. Jest to oczywiście łatwe do powiedzenia, niż do zrobienia. Czy wszyscy gracze chcą grać Shemsu-heru? Ishmaelitami? Kabiri? Jeśli gracze będą chcieli tworzyć mumie różnych frakcji (a jest to najbardziej prawdopodobne), będzie musiało być wymyślone pewne uzasadnienie, aby mogli oni się połączyć — w szczególności, jeśli będą w to zamieszani Shemsu-heru.

ROLE

- Wszystkie mumie są członkami Shemsu-heru i pracują razem w walce z pomiotem Apopisa, niezależnie czy są nim wampiry, czy Nephandi.
- Bohaterowie są Kabiri, którzy pragną tworzyć Odrodzonych; muszą oni przemierzać cały Świat w poszukiwaniu różnych wskazówek do odnalezienia kompletnej kopii *Tajemnych Ksiąg Kabirusa*, równocześnie broniąc się przed siłami Horusa.
- Grupa składa się z mumii, wywodzących się z pośród Shemsu-heru, Ishmaelitów oraz Kabiri. Zjednoczyli się w skutek jakiegoś strasznego zdarzenia: może starsi Odrodzeni stają się obłąkani, lub niektórzy

z nich zniknęli, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów. Grupa musi postarać się rozwiązać tę zagadkę.

- Ozyrys po raz pierwszy od wielu wieków przebudził się, mówiąc o starożytnym złu, mieszczącym się pod piaskami Amenti. Bohaterowie muszą zwiedzić nieznane dotąd rejony Amenti i dojść do prawdy dotyczącej istnienia Amenti.

SAGI MIESZANE

Czasami gracz może chcieć stworzyć mumie do innej, już istniejącej sagi. Stopień łatwości przyłączenia takiego bohatera zależy od poszczególniej sagi. W sagach **Wampira**, na przykład, mogą istnieć pewne problemy z włączeniem mumii — szczególnie, jeśli mumia jest jednym z Shemsuheru, oddana ściganiu pomiotu Apopisa! Pewne ograniczenia będą wówczas niezbędne; na przykład: gracz będzie musiał stworzyć Ishmaelitę lub Kabirusa, jeśli będzie chciał towarzyszyć koterii wampirów. Wskazówki umieszczone powyżej, dotyczące wprowadzenia mumii do Świat Mroku, mogą okazać się przydatne do określenia łatwości (lub niemożności) przyłączenia się mumii do już istniejącej sagi.

ROLE

- Mumia przyłączyła się do grupy Garou, jako sprzymierzeniec w walce przeciwko Zmija.
- Do grupy magów przyłącza się jednostka, która twierdzi, że jest istniejącą od ponad 3000 lat i, że Pierwszą Śmiercią była magiem. Teraz posiadają oni nowego sprzymierzeńca w Wojnie Objawienia.
- Mumia zaprzyjaźnia się z grupą Heretyków starożytnych egipskich upiórów. Razem wyruszają w poszukiwaniu Objawienia.

SAGI ŁĄCZONE

Prowadzenie takiej łączonej sagi jest jednym z największych możliwych wyzwań, chociaż może skończyć się tym, że wszyscy bohaterowie zaczną działać na własną rękę. Mumie mogą być pomostem łączącym dwóch różnych bohaterów, szczególnie jeśli wszyscy ci bohaterowie są niezależnie od siebie przyjęci do nowopowstałej Ozyriańskiej Ligi, lub jeśli bohaterów łączy posiadanie wspólnego wroga (oraz jest zawsze przydatna w łączeniu wszelkich innych grup). Lecz pamiętajcie, że w takich przymierzach zazwyczaj wybuchają sprzeczki między członkami i, że nie muszą oni koniecznie stanowić członków zgodnej „rodziny”. Również, nie można przesadzać w możliwości wyboru członków takiej grupy: raczej mało prawdopodobnym jest, aby członek Sabatu, Garou, Przywrócony i cyborg mogli przemóc dzielące ich różnice i współdziałać. Takie przymierza muszą zakończyć się rozlewem krwi.

- Grupa różnych stworzeń musi się połączyć w walce z Technokracją, która zdecydowała, że świat będzie lepszym miejscem bez mumii, wilkołaków i im podobnych.

- Mumia zbiera sprzymierzeńców (włączając w to wilkołaki i magów) do walki z Apopisem.

- Mumia, wampir z Camarilli oraz wilkołak zostali właśnie uwięzieni w ściekach przez chcącą się nieco zabawić grupę Sabatu. Czy uda





się mumii powstrzymać tych dwoje przed pozabijaniem się nawzajem, zanim uda się im wszystkim uciec Sabatowi?

KSIEGA WIEKÓW

*Przemierzam labirynt chwil
lecz gdziekolwiek nie skręć
zaczyna się nowy początek,
a nigdy nie znajduję końca.*

— Enya, *Anywhere Is*

Jedną z najciekawszych sag mumii, trwającą długo, jest saga tocząca się na przekroju wieków i historii, obejmująca wszelkie aspekty istnienia mumii.

Taka saga może równie dobrze rozpocząć się, kiedy mumie są jeszcze śmiertelnikami (przed ich przemianą), członkami lub sprzymierzeńcami Kultu Izdy, lub po prostu obywatelami starożytnego Khem, którzy są wciągnięci do Jyhad Horsa. Pierwszy akt może nawet obejmować Pierwszą Śmierć bohatera i Odrodzenie.

Następujące akty mają miejsce co kilka wieków, w istotnych dla egipskiej historii momentach. Bohaterowie (gracze) mogą wówczas przyglądać się, jak historia Egiptu oraz — ostatecznie — cywilizacja Zachodu rozwijają się przed ich oczami. Kolejne akty mogą trwać podczas Diaspory, pierwszych przygód mumii poza granicami Egiptu, Średniowiecza, Renesansu oraz innych ważnych epok w historii, aż po dzień dzisiejszy. Oczywiście akty dzielące te epizody mogą toczyć się w Świecie Zmarłych, umożliwiając bohaterom obserwację powstania Imperium Stygijskiego i przejście egipskiej Krainy Cieni przez obcych najeźdźców.

Takie przekrojowe sagi nie są jednak w stanie obejmować każdego ważnego momentu życia bohatera, ale muszą w zamian koncentrować się na wybranych epizodach na przestrzeni wieków. Narrator może prowadzić sagę złożoną z części połączonych tylko wspólną przeszłością, lub opowieści przenikających się nieustannie nawzajem — może łączyć je wspólny wróg, lub próba doprowadzenia do końca spraw nie rozstrzygniętych we wcześniejszych częściach.

Niektórzy gracze mogą nie chcieć grać tym samym bohaterem przez całą taką sagę. Podczas jednej z opowieści mumia, grana przez takiego gracza może zostać zaangażowana gdzie indziej, a gracz może będzie wówczas chciał grać śmiertelnym sprzymierzeńcem lub innym bohaterem, odpowiednim do danej opowieści. Narratorzy powinni w takich przypadkach zapewniać dużo swobody graczom, pomagając im w stworzeniu bohatera jak najlepiej dostosowanego do opowieści.

Oczywiście taka saga wymaga od Narratora dużej ilości pracy: opowieść przedstawiająca ludzi i kulturę Francji XII wieku tak samo, jak społeczność Egiptu I wieku, byłaby nieco nudna. Ktoś oczywiście może argumentować to tym, że ludzkość się nie zmienia, a ludzie to tylko ludzie — ale to nie usprawiedliwia kiepskiej prezentacji.

DZIECI APOPIISA

Mumie mogą spotkać się z wieloma różnymi przeciwnikami, ale niewielu z nich jest rzeczywistymi wrogami Odrodzonych: Fomori i inny pmiot Apopisa, bardziej dotyczą Garou, Nephandi mają prawo wyłącznie do czynienia z magami, itp. Natomiast Dzieci Apopisa są przede wszystkim wrogami Odrodzonych.

Istnieje siedmioro Dzieci Apopisa: Tutu, Podwójnie Okrutny; Hemhemti Grzmiący; Amam Pochłaniacz; Quetu, Czyniąca Zło; Hauhra Wykrzywionej Twarzy; Saatatt-ta, Sprowadzająca Mroki; oraz Kharebutu, Czterokrotny Oszust. Quetu i Saatatt-ta są kobietami; pozostali to mężczyźni.

Opis bohatera jest podany tylko dla Amama Pochłaniacza, pierwotnie przedstawiony w pierwszej edycji *Mumii*. Jest tak, ponieważ ostateczne detale, dotyczące Upośledzonych, zależą wyłącznie od Narratora; podczas tworzenia czarnych charakterów określaj poziomy wszystkich siedmiu, szczerze mówiąc, możesz wymyślać co tylko zechcesz.

ŚMIERTELNI BOHATEROWIE

Odrodzeni żyją i działają w Świecie Mroku, ale świat ten jest w dużym stopniu nadal światem śmiertelników. Saga *Mumii* wyzbyta śmiertelników najprawdopodobniej będzie bardzo powierzchowna, a Narratorom doradza się tworzenie granych przez nich bohaterów śmiertelnych postaci z tą samą dokładnością, co ich nieśmiertelnych bohaterów.

TOWARZYSZE

Mumie nauczyły się przez liczne życia, że nieśmiertelność nie koniecznie jest równoważna z samowystarczalnością i, że czasami należy polegać na śmiertelnikach — a nawet się z nimi sprzymierzać. Śmiertelnicy, którzy nieustannie współdziałają z Odrodzonymi, a nawet z nimi pracują zazwyczaj wyróżniają się z pośród swojej rasy: są to naukowcy i poszukiwacze przygód, filozofowie i fanatyczni wojownicy.

Śmiertelni towarzysze mogą wywodzić się ze wszelkich stanów różnych społeczności śmiertelników, które zajmują się okultyzmem — jak Arcanum; lub mogą pochodzić z kultur szczególnie oddanych mumiom — jak Kult Izdy. Również mogą wywodzić się z każdego istniejącego stowarzyszenia czy społeczności, a spotkać mogą się z Odrodzonym w trakcie wykonywania zwykłych, powszednich czynności. Niektóre mumie utrzymują bliskie związki z kilkoma szczególnymi rodzinami, odnawiając kontakty z każdym kolejnym pokoleniem.

TWORZENIE BOHATERA

Tworzenie bohaterów postaci śmiertelnych zostało szczegółowo opisane w kilku kolejnych podręcznikach — szczególnie w serii *Year of the Hunter* (Rok Łowcy) — ale następujące ogólnikowe dane określają powierzchownie tworzenie śmiertelnych bohaterów:

Zdolności: 6/4/3

Atrybuty: 11/7/4

Cechy Pozycji: 5

Punkty Wolne: 21 (5/2/1)

NUMINA

Numina — zdobywane w zależności od wartości za punkty wolne — są specyficznymi mocami, które mogą rozwinąć śmiertelnicy:

- **Prawdziwa Wiara** — wiara tak silna, że wierzący może czynić cuda;
- **Magia Poboczna** (Hedge Magic) — pomniejsza magia;
- **Zdolności Psychiczne** — dotyczące mocy umysłowych.

Mówiąc szczerze, nie ma miejsca w tej książce, by móc szczegółowo opisywać Numina, ale podręczniki dotyczące śmiertelnych łowców opisują je wystarczająco dokładnie. *Ascension's Right Hand* (dodatek do *Maga*) opisuje powierzchownie wszystkie trzy Numina, szczególnie koncentrując się na magii pobocznej. Więcej szczegółów dotyczących Numina można znaleźć w dodatku do *Maga* — *Halls of the Arcanum* (Dwory Arcanum), który opisuje alchemię jako ścieżkę magii pobocznej; w dodatku do *Upiora* — *The Quick and the Dead* (Żywi i Umarli), który dotyczy mocy psychicznych; oraz w dodatku do *Wampira* — *The Inquisition* (Inkwizycja), który obejmuje Prawdziwą Wiarę. Te same reguły można odnieść do stworzenia śmiertelnych czcicieli Seta, ale Narratorom wówczas doradza się odniesienie się do podręcznika *The Book of Madness* (Księga Szaleństwa) i danych umieszczonych w niej, a dotyczących ciemnej magii.

Narratorzy, nie posiadający tych podręczników, będą musieli improwizować, co wcale nie jest takie złe. Na przykład Hekau może zastępować magię poboczną, tylko że śmiertelnicy nie są w stanie rzucać zaklęć, które wymagają skorzystania z Sekhem, muszą w zamian posługiwać się jednym punktem Siły Woli za każdy rzucony czar.

Członkowie Kultu Izdy zazwyczaj posiadają bardzo rozwinięte Numina, szczególnie magię poboczną, ale fakt istnienia takich zdolności nie jest warunkiem koniecznym by zostać członkiem. Jest nim oddanie walce z Apopisem. Od czasu do czasu prawdziwy mag dołączy się do kultu, ale jest to obecnie rzadkością.

Tworzenie Upośledzonych

Mumie Upośledzonych są, poprawnie mówiąc, Odrodzonymi, których dusze zostały połączone z upiorami Upośledzonych; to właśnie ta symbioza doprowadza mumie Upośledzonych do szaleństwa, oraz daje im dodatkowe moce. Narratorzy powinni kierować się tymi samymi zasadami podczas tworzenia mumii Upośledzonych, co i innych mumii; chociaż posiadają większą swobodę w określaniu wartości Atrybutów i Zdolności.

Granie mumiami Upośledzonych nie jest przeznaczone dla graczy. Są to kompletni szaleńcy, wykraczającymi ponad możliwości rozumowania ludzi i tylko Narrator może tak na prawdę zrozumieć co się dzieje w głowie mumii Upośledzonych. Takie stworzenia powinny irytować, zdumiewać i całkowicie zwodzić graczy. Jednak, jeśli Narrator zdecyduje się ominąć tę regułę i pozwoli graczowi stworzyć mumie Upośledzonych, to niech tak pozostanie.

MOCE I SKAZY

Po wstępnym tworzeniu bohatera, Narrator wybiera Moce i Skazy mumii Upośledzonych. Są to te zdolności, które różnią Upośledzonych od pozostałych Odrodzonych. Moce są unikatowymi zdolnościami mumii Upośledzonych, podczas gdy Skazy są znamionami korupcji, które noszą.

Każda Moc i Skaza posiada odpowiednią wartość liczoną w punktach; łączne wartości w punktach Mocy i Skaz powinny być sobie równe. Poniższa lista wymienia tylko nieliczne Moce i Skazy, którymi można posłużyć się przy tworzeniu Dzieci Apopisa. Pełną listę i opisy można znaleźć w podręczniku **Freak Legion** (książka dla dorosłego czytelnika, firmy Black Dog), która opisuje również inne rodzaje stworzeń Upośledzonych. Twórcy Narratorzy, jeśli nie posiadają tej książki, z pewnością mogą improwizować, kierując się poniższymi wskazówkami.

MOCE

- **Cielesne Haki (2-10 pkt.)** — ostre, podobne do noży przyrosty, wysuwające się z nadgarstków, kolan, łokci i / lub stóp mumii Upośledzonych. Za każde dwa punkty wydane na tę moc (maksymalnie 10), zostaje dodany jeden rzut kostką do rzutów zadawania poważnych obrażeń w Walce Wręcz.

- **Żabi Język (4 pkt.)** — mumia może wydłużać swój język i przyklejać go do różnych powierzchni (Zręczność + Atletyka, na odległość dwóch jardów — ok. 1,9 m), łapiąc w ten sposób różne przedmioty (+2 do sumy Wartości) lub powodując obrażenia (równe wartości Siły).

- **Skóra Apopisa (1-5 pkt.)** — mumia ma twardą, rzemienną skórę, która dodaje jeden rzut do jej testu Odporności za każdy punkt wydany na tę moc.

- **Gęba Apopisa (4 pkt.)** — mumia Upośledzonych jest w stanie połknąć przedmioty nawet tak duże, jak niewielka osoba. Jeśli ofiara nie jest już martwa, zanim zostanie pochłonięta, zaczyna się dusić i może próbować uwolnić się (ST: 7); mumia może wówczas otrzymać Obrażenia, ale jeśli straci połowę Poziomów Zdrowia, to oznacza, że ofiara wycięła wystarczająco dużą dziurę, aby uciec.

- **Wyjście ze Skóry (3 pkt.)** — mumia Upośledzonych może dosłownie wyjść ze skóry, umożliwiając skórze tym samym działanie jako niezależnej istocie. Skóra może wykonywać proste rozkazy (pięć słów lub mniej). Podczas gdy mumia jest pozbawiona skóry, wygląda groteskowo i posiada mniej o jeden poziom Zdrowia; istota ze skóry jest pustą, bezoką farsą (jedna jednostka w każdym Fizycznym Atrybucie i jeden Poziom Zdrowia). Trwa to przez jedną scenę, pod koniec której skóra musi powrócić do mumii, w przeciwnym razie rozpadnie się. Odrośnięcie skóry zajmuje miesiąc.

- **Wymiotowanie (3 pkt.)** — mumia może zwymiotować wszystko, co właśnie zjadła, wraz z toksycznymi kwasami żołądka. Jeden dobrze wycelowany „paw” (Odporność + Walka Wręcz, ST: 7) może całkowicie pokryć przeciwnika, powodując poważne obrażenia równe wykonaniu rzutu dwoma kostkami, oraz zmusza ofiarę do wydania punktu Siły Woli, aby powstrzymać się samemu od wymiotów. Między pełnymi posiłkami można wykonać tylko trzy „pawie”.

- **Toksyczne Wydzieliny (2 pkt. za jeden rzut)** — fluidy ciała mumii Upośledzonych, włączając w to pot, krew i ślinę, są toksyczne i powodują obrażenia równe wyrzuconej wartości rzutu ilości kostek, równej podwójnej ilości punktów wydanych na tę moc. Mumia Upośledzonych, która zostanie ugryziona lub zraniona w jakiś inny sposób, a posiada tę moc, opryska przeciwników swoimi fluidami.

SKAZY

- **Skorupowatość (3 pkt.)** — Przez trzy do 10 dni każdego miesiąca, skóra mumii Upośledzonych wysycha, pokrywając mumie grubymi skorupkami, które kruszą się dużymi kawałkami. Zbierają się one w ubiorze ofiary, oczach i płucach (dodając jeden punkt do stopni trudności testów Zręczności i Percepcji).

- **Infekcje (4 pkt.)** — ta skaza musi być połączona z Mocą. Za każdym razem, kiedy nie powiedzie się coś, co jest związane z posługiwaniem się tą Mocą (np. komuś uda się uwolnić z mumii posiadającej Moc Gęby Apopisa), poważna infekcja wdaje się w ciało mumii: utracony zostaje Jeden Poziom Zdrowia na dzień, aż mumia staje się Zmasakrowana. Po upływie tygodnia zaczyna się goić z tą samą prędkością.

- **Gnicie (6 pkt.)** — Mumia Upośledzonych ulega gniciu. Za każdym razem, kiedy pojedyncze uderzenie zadaje więcej obrażeń niż równa jest wartość Odporności mumii, traci ona tę część ciała, która została uderzona.

- **Specjalna Dieta (1-3 pkt.)** — mumia może uzyskać substancje niezbędne do życia tylko z anormalnego źródła pożywienia. Im bardziej dziwnym i trudniejszym w dostaniu jest to pożywienie, tym większa jest jego wartość. Na przykład, skwaszone mleko warte jest jeden punkt, a krew wampira trzy.

- **Brzydki jak Noc (1 pkt.)** — mumia Upośledzonych jest po prostu ohydna i posiada zero jednostek w Cesze Wyglądu. Większość mumii Upośledzonych posiada tę Skazę.

- **Glisty (3 pkt.)** — w ciele mumii pasożytują glisty, które woluują nie kończący się ból i czasami wychodzą otworami jej ciała. Mumia musi je wymiotować raz na dzień, lub zacząć ją żerać; każdego dnia, którego mumia nie zwymiotuje tych glist, otrzymuje jeden poziom obrażeń. Skazę tę można połączyć z Mocą Wymiotowania w celu uzyskania lepszego efektu.



ŚWIAT ZMARŁYCH

Chociaż upiór Upośledzonych połączył się z duszą ludzką, to mumie Upośledzonych nie zachowują swych Mocy i Skaz przebywając w formie ba. Niezależnie od tego, wciąż są bardzo niebezpieczne.

DRAMATIS PERSONAE

Narratorzy mogą posłużyć się następującymi bohaterami w swoich sagach, wedle woli: dokładnie tak, jak zostało opisane w podręczniku, po pewnych zmianach, lub w ogóle nie. Jest to w sumie ich gra.

HETCH-ABEHU

Wezyr Północnej Ameryki

Tło: Hetch-abehu urodził się w okresie najazdów Hyksosów i wsławił się jako genialny żołnierz i strateg w walce z najeźdźcami. Jego głębokie oddanie obronie ojczystego narodu zwróciło na uwagę Odrodzonych; został wcześniej wybrany na kandydata na mumię. Wraz z wiekiem, zapał i impulsywność jego młodości powoli wygasły, podczas gdy on stał się coraz bardziej metodyczny i usatkwiony; chociaż nigdy przedtem nie pokazywał po sobie strachu, teraz nie rzucał się już ślepo na wroga, nie będąc odpowiednio na to przygotowanym. Po jego mumifikacji tendencje te jeszcze bardziej się nasiliły.

Hetch-abehu szybko udowodnił swoją wartość dla Odrodzonych, jako genialny strateg i wojownik. Z czasem stał się jednym z najbardziej

wyróżniających się Shemsu-heru. Hetch-abehu podróżował z Horem podczas Diaspory, lecz na początku XVIII wieku wyjechał do Ameryki, gdzie był pełnomocnikiem Shemsu-heru. Obecnie mieszka i działa na Golden Coast w Chicago, jako wezyr Północnej Ameryki. Kieruje Shemsu-heru przebywającymi na terenie Stanów Zjednoczonych, Kanady i Meksyku. Odkrył pewne ironie we współczesnych książkach, opisujących jak osiągnąć sukces finansowy, które odwołują się do klasycznej strategii walki — a właśnie tym zajmował się przez wieki.

Wygląd: Hetch-abehu jest surowo wyglądającym, silnym i dobrze zbudowanym mężczyzną; chociaż jego walki teraz toczą się na mapach, nadal zachowuje atletyczną figurę wojownika starożytności. Ubiera się zwyczajnie w staromodne garnitury urzędowe.

Kreacja bohatera: Działaj metodycznie, mów wolno, zawsze z dużą rozważą. Nigdy nie angażuj się w cokolwiek nie przemyślawszy tego, nawet w walkę. Oszacuj wpierw wszystkie możliwe przegrane i wygrane każdej sytuacji i działaj odpowiednio.

Natura: Spiskowiec

Postawa: Twórca

Rok Narodzin: 1555 r. p.n.e.

Pierwsza Śmierć: 1520 r. p.n.e.

Zawód: Żołnierz

Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 3, Odporność 5

Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Manipulacja 3, Refleks 3

Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 3
Talenty: Czujność 4, Atletyka 4, Walka Wręcz 4, Uniki 3, Zastraszanie 5

Umiejętności: Prowadzenie 3, Etykieta 3, Strzelectwo 5, Autorytet 5, Szermierka 4, Zabezpieczenia 4, Skradanie się 4

Wiedza: Biurokracja 4, Informatyka 2, Kosmologia 3, Finanse 5, Prawo 3, Lingwistyka 4 (angielski, francuski, łacina, arabski), Okultyzm 3

Cechy Pozycji: Kontakty 4, Wpływy 5, Świta 3, Grobowiec 2

Hekau: Alchemia 2, Amulety 4, Celestialne Hekau 3, Nekromancja 3, Ren-Hekau 5

Ka: 10

Ba: 7

Sekhem: 6

Cechy Charakteru: Pamięć 4, Radość 2, Uczciwość 3

Człowieczeństwo: 7

Siła Woli: 9

AMAM POCHŁANIACZ

Mumia Upośledzonych

Tło: Amam Pochłaniacz pierwotnie był jednym ze śmiertelnych wyznawców Seta, wybranym dostąpienia Wielkiego Rytuału, aby mógł on służyć Setowi jako Odrodzony. Przeprowadzono wykrzywiony rytuał, ale stworzenie, które powróciło było sługą Apopisa. Set nazwał

go Amamem, jednym z imion kolejnych inkarnacji Apopisa — przydomek Pochłaniacza nadano mu, gdyż jego ulubioną formą zabijania jest pochłanianie ofiar olbrzymim żołądkiem. Amam rzadko kiedy podróżuje samotnie; zazwyczaj towarzyszą mu albo Wyznawcy Seta, albo pomniejsze upiory Upośledzonych.

Wygląd: Amam jest, jak na to wskazuje jego Skaza, niezmiernie zdeformowany, szczególnie kiedy rozwiera swoje olbrzymie szczęki. Nawet kiedy jego szczęki pozostają cofnięte, skóra jest żółtawa i pokryta krostami, oraz śmierdzi kwaśnym mlekiem.

Amam nie lubi nosić nic poza czarnym płaszczem z kapturem zasłaniającym jego twarz — niektórzy mawiają, że się tak ubiera, by kpić z Anubisa.

Kreacja bohatera: bądź drapieżczy — nawet, jeśli nie potrzebujesz mięsa ludzkiego, by przeżyć. Terror, jaki wywołujesz, sprawia ci przyjemność. Zawsze patrz się na kogoś tak, jakbyś mierzył duży soczysty befszytk.

Natura: Bojownik

Postawa: Błazen

Rok Narodzin: 27 r. p.n.e.

Pierwsza Śmierć: 3 r. p.n.e.

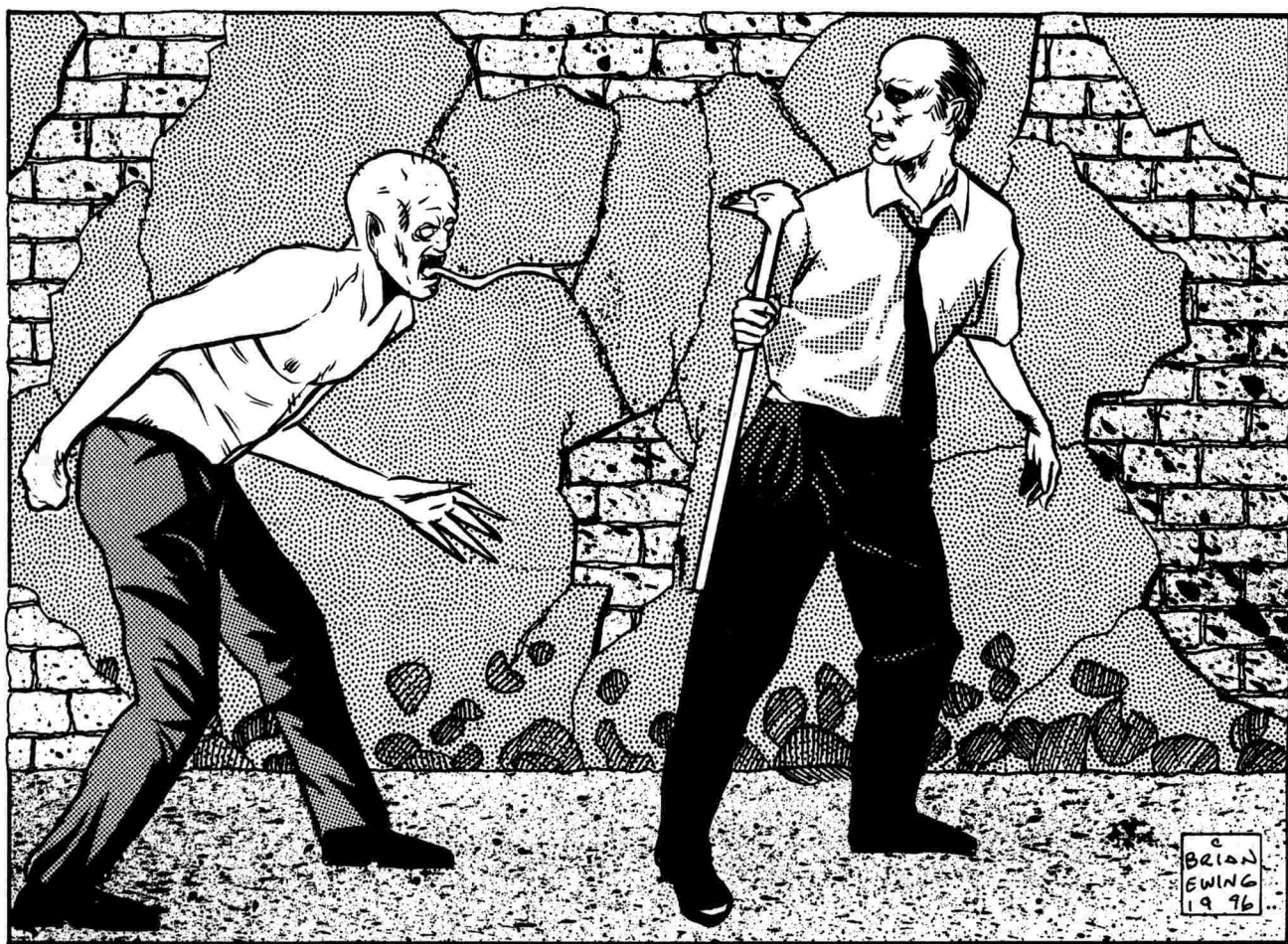
Zawód: Kapłan

Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 3, Odporność 5

Atrybuty Społeczne: Charyzma 1, Manipulacja 3, Wygląd 0

Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 3, Refleks 5





Talenty: Czujność 3, Świadomość 4, Walka Wręcz 4, Uniki 3, Zastraszanie 5

Umiejętności: Łowiectwo 2, Szermierka 2, Skradanie się 2, Sztuka Przeżycia 3, Tropienie 5

Wiedza: Znajomość Terenu (wiele), Lingwistyka 2 (angielski, arabski), Okultyzm 4

Cechy Pozycji: Tajemniczość 5, Świta 5

Hekau: Alchemia 3, Amulety 4, Nekromancja 5, Ren-hekau 3

Ka: 3

Ba: 3

Sekhem: 4

Cechy Charakteru: Pamięć 5, Radość 1, Uczciwość 0

Człowieczeństwo: 0

Siła Woli: 5

Moce: Gęba Apopisa, Skóra Apopisa (jedna kostka)

Skazy: Brzydki jak Noc, Specjalna Dieta (kwaśne mleko)

NEFERUKHAYT

Tło: Przed swoją Pierwszą Śmiercią Neferukhayt była królową oraz uczoną; a 400 lat niewiele zmieniło. Była wybrana przez Shemsuheru raczej nie z powodu jej politycznego statusu (choć z pewnością miało to swój wpływ), ale raczej z powodu jej wszechstronnego wykształcenia i wiedzy.

Nie obchodzi ją teraz krucjata Horusa, gdyż dowiedziała się o o wiele bardziej fascynujących, ważniejszych sprawach. W rzeczywistości jej żądza wiedzy jest jedyną rzeczą, która utrzymuje ją przy życiu. Obecnie zebrała już olbrzymią bibliotekę dzieł, które uważane są za stracone w świecie śmiertelników.

Neferukhayt jest miłą i otwartą kobietą i chociaż nie włada już królestwem, to nadal nosi się z idealną gracją arystokratki. Czasami zabawia gości w swym mieszkaniu w Nowym Yorku, lecz wielu z nich wychodząc ma wrażenie, że spędziło miło dzień, ale ich gospodyni dowiedziała się od nich o wiele więcej, niż oni od niej. Nadal, czasami, może ona podać wartościowe informacje mniej obeznanym mumiom.

Wygląd: Neferukhayt jest miło wyglądająca, ale nie ekstrawagancka. Ubiera się nieco poniżej swojej klasy. Chociaż wydaje się pod każdym względem należeć do eleganckiego świata, pod tym wszystkim znajduje się przenikliwa i inteligentna kobieta.

Kreacja bohatera: Bądź obojętny, oraz elegancki; nie bądź powierzchowny. Jesteś z rodu królewskiego i tak się zachowuj. Nigdy nie ujawniaj więcej informacji, niż musisz, a zawsze staraj się tak subtelnie kierować rozmową, aby podążała w interesującym ciebie kierunku.

Natura: Twórca

Postawa: Cwaniak

Rok Narodzin: 2051 r. p.n.e.

Pierwsza Śmierć: 2010 r. p.n.e.

Zwód: Królowa

Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 4, Odporność 3

Atrybuty Społeczne: Charyzma 4, Manipulacja 5, Wygląd 3

Atrybuty Mentalne: Percepcja 4, Inteligencja 5, Refleks 3

Talenty: Czujność 2, Świadomość 4, Uniki 2, Autorytet 3, Spryt 4

Umiejętności: Prowadzenie 1, Etykieta 5, Strzelectwo 3, Medytacja 4, Sermierka 3, Skradanie się 3

Wiedza: Informatyka 2, Kosmologia 3, Zagadki 4, Śledztwo 3, Prawo 3, Lingwistyka 5 (arabski, angielski, łacina, francuski, rosyjski), Okultyzm 4

Cechy pozycji: Tajemniczość 3, Znajomości 2, Dziennik 5, Mienie 5, Status 5

Hekau: Alchemia 4, Amulety 2, Celestialne Hekau 3, Nekromancja 4, Ren-hekau 4

Ka: 9

Ba: 6

Sekhem: 7

Cechy Charakteru: Pamięć 3, Radość 3, Uczciwość 3

Człowieczeństwo: 6

Siła Woli: 7

EMILE TABASSI

Najwyższy Kapłan Kultu Izdy

Tło: Emile Tabassi jest persko-amerykańskim biznesmenem, posiadającym w Egipcie i Francji głęboko sięgające korzenie rodzinne, jest też przywódcą Kultu Izdy. Przyłączył się do kultu w latach młodości, kiedy przebywał w Aleksandrii, a jego ciotka powoli wprowadzała go w tajniki i tradycję kultu.

Jego nauka magii rozpoczęły się w Egipcie, a kontynuowane były podczas studiów w Anglii i Ameryce; znajomości z kultu, oraz dynamiczna osobowość i szczęście, zawsze doprowadzały go do najbardziej utalentowanych magów świata.

Emile jest idealnym przywódcą Kultu Izdy: jest szczególnie oddany i posiada potężne, magiczne zdolności do walczenia o idee kultu.

Jest charyzmatyczny i ma bystry umysł biznesmena, niezbędne do kierowania niejednorodną grupą ludzi prowadząc coś, co można uważać za skazaną na niepowodzenie krucjatę.

Horus rzadko kiedy współdziała z Emile, jak i z resztą kultu. Uznaje pozycję i przywództwo Emile, czasami też wydaje edykty, których przestrzeganie wymaga od kultu, ale najwyraźniej stracił zainteresowanie nim. Emile wyczuwa to i wcale nie jest z tego zadowolony, ale kult do tej pory uniezależnił się od Horsa. Dawali sobie radę tak długo bez jego przywództwa, że obecnie jest tylko, w najlepszym wypadku, symbolem, w dodatku ostatnio niepożądanym.

Wygląd: Emile jest mężczyzną w średnim wieku, do którego najlepiej pasuje określenie zupełnie przeciętnego z wyglądu. Natomiast kiedy mówi, wyróżnia się, a rozmawiający z nim wyczuwają siłę schowaną się pod maską mierności.

Kreacja bohatera: Działaj jak profesjonalny biznesmen — bądź miły w negocjacjach. Jeśli sprawy nie toczą się wedle twojej myśli, nie podkreślaj swojej racji, ale i nie poddawaj się. Możesz zapłatać się kiedy Shemsu-heru będą raczyli zniżyć się do twojego poziomu, ale szybko odzyskujesz siłę i przejmujesz pałkę — cóż, masz przed sobą tylko kilka dekad życia i ciekawsze rzeczy do robienia, niż angażowanie się w nieistotne rozgrywki polityczne.

Natura: Twórca

Postawa: Organizator

Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 2, Odporność 2

Atrybuty Społeczne: Charyzma 3, Manipulacja 4, Wygląd 2

Atrybuty Mentalne: Percepcja 3, Inteligencja 4, Refleks 3

Talenty: Czujność 3, Świadomość 4, Uniki 2, Autorytet 4

Umiejętności: Prowadzenie 2, Strzelectwo 3, Medytacja 3, Sermierka 3, Skradanie się 2

Wiedza: Biurokracja 3, Informatyka 2, Kosmologia 2, Zagadki 1, Śledztwo 3, Lingwistyka 2 (Arabski, Egipski), Okultyzm 4

Cechy Pozycji: Znajomości 3, Mienie 3, Status 1

Numina: Przeklinanie 2, Efemeryda 2, Leczenie 2, Ochrona 4, Przywoływanie 3

Siła Woli: 9



EGIPSKIE IMIONA

Egipskie nazewnictwo można znaleźć w szeregu różnych źródeł. Poniższe imiona mają pomóc wam w wyborze egipskiego imienia dla swojej mumii, ale pod żadnym względem nie jest to wyczerpujący słownik.

BOGOWIE

Oczywistym jest, że w Świecie Mroku wiele figur, występujących w mitologii egipskiej, związanych jest z historią Horusa i Seta. Również imiona innych bogów — jeśli nie zostały już wymienione, jak Ra i Tot — mogą zostać zmodyfikowane i można je starożytnym mumiom nadać.

BOGOWIE MAAT

Rytuały pogrzebowe Egipcjan mówią o czterdziestu dwóch bogach Maat, którzy przyjmują „Negatywne Spowiedzi” zmarłych w Dworach Maat, kiedy zmarły ogłasza się niewinnym przed sądem. Można się nimi posłużyć przy wybieraniu imion egipskich (albo posługując się tym samym imieniem, albo łącząc człony kilku różnych w jedno). Fakt, że istnieje czterdziestu dwóch Shemsu-heru, jest czystym przypadkiem.

ARYSTOKRACJA

Inne imiona mogą zostać łatwo znalezione w listach królów i królowych Egiptu, np.:

- **Królowie** — Ata, Ateth, Ba-en-neter, Hesep-ti, Ka-kau, Khufu, Mena, Men-kau-Ra, Mer-ba-pen, Neferka-seker, Neter-baiu, Qebh, Ramzes (było ich wielu), Sebek-hetep, Senta, Teta

- **Królowe** — Anhotep, Ahset, Ana, Berenib, Dedyet, Hatszepsut, Khentkawes, Kiya, Merit-Amon, Mutnofret, Nefertari, Neferu-Ra, Tem, Tiye

Pamiętajcie, że są to tylko propozycje dla tych, którzy nie posiadają żadnych innych źródeł z egipskimi imionami pod ręką. Zaleca się graczom i Narratorom sięganie do książek o egipskiej historii, w celu poznania nie tylko imion, ale i kultury Khem.

Imię	Tytuł
Usekh-nemtet	Długich Kroków
Hept-seshet	Objęty Ogniem
Fenti	Nos
Am-khaibitu	Pochłaniacz Cieni
Nehahra	Cuchnąca Twarz
Rereti	Podwójny Lwi Bóg
Maata-f-em-seshet	Ogniste Oczy
Neba	Ogień
Set-qesu	Łamiący Kości
Khemi	Burzyciel
Uath-nesert	Energiczny w Ogniu
Harf-haf	Ten, Którego Twarz Jest Za Nim
Qerti	Podwójne Źródło Nilu
Ta-ret	Ognista Stopa
Hetch-abehu	Błyszczące Zęby
Am-senef	Jedzący Krew
Am-besek	Jedzący Wnętrznosci
Neb-Maat	Władca Maat
Thenemi	Uciekinier
Anti	
Tututef	
Uamenmti	
Maa-ant-f	Prorok Tego Co Jest Mu Dane
Her-seru	
Neb-Sekhem	
Seshet-kheru	Porządek Mowy
Nekhen	Niemowlę
Kenemti	
An-hetep-f	Przynoszące Jego Dary
Ser-kheru	Rozporządzający Mową
Neb-abui	Władca Trąb
Nefer-Tem	
Tem-sep	
Ari-em-ab-f	
Ahi	
Uatch-rekhit	
Neheb-nefert	
Neheb-kau	
Tcheser-tep	
An-af	Przynoszący Jego Rękę

MUMIA™

DRUGA EDYCJA



Powracają ponownie z nad piasków Egiptu, prowadząc trwającą eonową wojnę. Odkryj błogosławieństwo i klątwę Odrodzenia, oraz wspomóż nie-

śmiertelne mumie w ich odwiecznej walce z Dziećmi Kaina.

Mumia, Druga Edycja zawiera:

- Aktualizowane informacje dotyczące historii i kultury mumii — również tych nie pochodzących z Egiptu.
- Szczegółowe zasady grania bohaterami — mumiami w Świecie Zmarłych Upiora.
- Moce w stylu Legionów Potworów do tworzenia mumii Upośledzonych.



ISA Sp. z o.o.
00-961 Warszawa, ul. Fort Wola 22

ISBN 83-87376-25-6