

MÚMIA

of Ressurreição



UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA O MUNDO DAS TREVAS®



Este Livro Foi escaneado e
(intensamente) editado Por:

Thiago Acodesh



Obs.: Este livro ficou com a
qualidade muito melhor. Como
1 ou 2 truques no Photoshop fazem
diferença... rsrrsr.



MÚMIA

of Ressurreição



DE JIM COMER, ROBERT HATCH, JESS HEINIG, CONRAD
HUBBARD, STEVE KENSON E RICHARD RUANE





CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Conceito e Projeto: Justin Achilli, Tim Avers, Andrew Bates, Kraig Blackwelder, Philippe R. Boule, Carl Bowen, Ken Cliffe, Jesse Heinig, Conrad Hubbard, Rich Thomas e Steve Wieck, com idéias adaptadas de Stewart Wieck, James Estes e Graeme Davis.

Autores: Jim Comer, Robert Hatch, Jesse Heinig, Conrad Hubbard, Steve Kenson e Richard Ruane

Desenvolvimento e Redação Adicional: Andrew Bates e Kraig Blackwelder

Editor: Carl Bowen

Direção de Arte: Rich Thomas

Logotipo: Becky Jollensten

Projeto de Capa e Contra-Capa: Becky Jollensten

Arte Interna: Mike Danza, Talon Dunning, Christopher Shy, Larry Snelly, Andy Trabbold e Drew Tucker

Projeto do Livro: Becky Jollensten

Composição, Tipagem e Projeto: Becky Jollensten

Estagiário Prestativo: Matthew O'Connor

CASO VOCÊ ESTEJA SE PERGUNTANDO...

Múmia: A Ressurreição é um jogo que envolve imaginação, inspiração, discernimento e, acima de tudo, maturidade. Tudo isso significa compreender que **Múmia** é só um jogo e que os personagens e as situações descritas neste livro são estritamente imaginárias. Ao vencer no *Banco Imobiliário*, você não executa a hipoteca da casa do perdedor. Ao vencer um jogo de *Força*, você não lincha de verdade o outro cara. O mesmo princípio se aplica a qualquer jogo de interpretação ou narração. Como, por exemplo, este que você está vendo agora. Com todas as letras: você não é uma múmia. Este livro não pode ajudá-lo a se tornar imortal. Isto é apenas um jogo. Ao terminar uma sessão de jogo, guarde os livros e os dados, curta o resto da sua vida e deixe as outras pessoas fazerem o mesmo.

Para a grande maioria de vocês, suficientemente sensatos para não precisar de um aviso tão ridículo, divirtam-se!



© 2001 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only: White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Mummy the Resurrection, Year of the Scarab, Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Hunter the Reckoning, and Mage the Sorcerers Crusade are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

For a free White Wolf catalog call 1-800-554-WOLF.

Check out White Wolf online at

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf.com; rec.games.fps1storyteller.com

CRÉDITOS DA EDIÇÃO NACIONAL

Copyright © White Wolf, Inc.

Título Original: Mummy™ The Resurrection

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Preparação: Maria Paula Campagnari Bueno

Revisão: Maria do Carmo Zanini

Leitura de Provas: Douglas Quinta Reis

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

DEVWW2380

ISBN: 85-7532-018-1

Impresso: 07/2004

Dados Internacionais de Catalogação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Múmia: A Ressurreição / Tradução: Maria do Carmo Zanini.
— São Paulo : Devir, 2001

Título Original: Mummy The Resurrection

Vários autores.

Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de Fantasia

01-4626

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de Aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de Fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying Games" : Recreação | 793.9 |

Todos os direitos reservados e protegidos
pela **Lei 9610 de 19/02/1998**.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624

Cambuci

CEP: 01539-000

São Paulo - SP

Fone: (11) 3347-5700

Fax: (11) 3347-5708

E-mail: duvidas@devir.com.br

Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de

Carretinhos

Armazém 4, Escritório 2

Olhos de Água

2950-554 - Palmela

Fone: 212-139-440

Fax: 212-139-449

E-mail: devir@devir.pt

Site: www.devir.pt



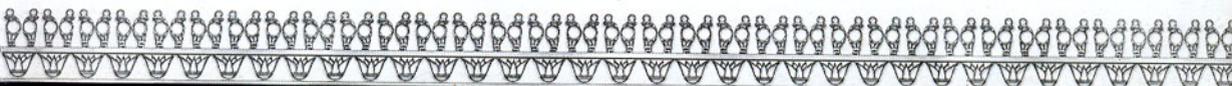


MÚMIA

of Ressurreição

Sumário

INTRODUÇÃO: MORTE E RESSURREIÇÃO	4
CAPÍTULO UM: JULGAMENTO NO PARAÍSO	18
CAPÍTULO DOIS: OS REDIVIVOS.....	32
CAPÍTULO TRÊS: O MODELADOR.....	50
CAPÍTULO QUATRO: PALAVRAS DE PODER.....	74
CAPÍTULO CINCO: A BALANÇA	132
CAPÍTULO SEIS: AS TERRAS DA FÉ.....	150
CAPÍTULO SETE: SEGREDOS DO ESCRIBA.....	182
CAPÍTULO OITO: SERPENTES NO JARDIM.....	196
APÊNDICE: OUTROS IMORTAIS.....	214





O deus Osiris sentava-se havia milénios, imóvel e enigmático, em seu escuro trono no mundo subterrâneo. Os espíritos do Antigo Egipto cuidavam de seu adormecido senhor na cidade espiritual de Amenti enquanto o Reino Sombrio de Areia permanecia uma ilha de segurança na vastidão sem fronteiras do mundo subterrâneo. Os espíritos ali habitavam, à sombra de seu mestre e senhor, e aguardavam seu despertar.

Então, sobreveio o terror conhecido como Dja-akh, a tempestade espiritual. Apareceu quase sem aviso, pressagiada apenas por tremores psíquicos que se espalharam como ondas pelo mundo subterrâneo. Com uma rapidez impressionante, seguiram-se as ventos da alma. Atrocaram desde as profundezas do obívio, com uma fome de destruição sem precedentes. A tempestade a tudo varreu, dirigindo-se à cidade espiritual de Amenti, e os espíritos estremeceram, temendo a aniquilação que ela prometia.

Quando a tempestade de louscura se aproximou do Reino Sombrio de Areia, Osiris moveu-se em seu escuro trono. O deus ouviu o alardear do grito da destruição. Sentiu o dasmoronar estrondoso das muralhas de Amenti, que se partiam com a fúria da tempestade.

Energias cintilantes emanaram do Senhor da Vida, desafiando o vácuo depredador da Dja-akh. Deslumbrante e radiante como o sol, sóbrio e imóvel como as pirâmides numa tempestade de areia, Osiris ergueu-se de seu grande trono para refrear a onda de louscura que crescia em torno dele.

Os espíritos acorreram a seu senhor, em busca de proteção contra o holocausto sequioso de suas almas. Aqueles que não alcançaram um refúgio a tempo foram esmigalhados na violenta investida da Dja-akh.

Resoluto e inabalável, o deus da vida e da morte desafiou a tempestade espiritual. Intimidado por seu esplendor, o caos ocorreu ao redor de Osiris. O poderoso Osiris, o imortal Osiris formou um oásis de segurança em meio à incomensurável destruição. Os espíritos gritaram aliviados, certos de que seu deus lhes garantiria a salvação.

No entanto, a Dja-akh continuou sua devastação, fustigando a barreira luminosa do poder de Osiris. Logo os espíritos viram a luz de seu deus se apagar...



Introdução:

Morte e Ressurreição

TUDO O QUE VOS ACONTECER JÁ ESTAVA
PREPARADO HAVIA TEMPOS: E A IMPLICAÇÃO
DAS CAUSAS FOI PELA ETERNIDADE
GIRANDO O FUSO DE VOSSA EXISTÊNCIA.

— MARCO AURÉLIO

Há milênios, o Vale do Nilo lança seu irresistível feitiço sobre os mais jovens filhos do mundo. Desde sua nascente, próxima ao local dos primeiros indícios da existência do homem, em Olduvai, até a foz do grande rio, próxima aos desertos por onde caminharam os profetas, o vale do rio eterno foi o mais gentil berço do homem. Agora, como o sol a nascer depois de uma longa noite, um antigo poder retorna ao Vale do Nilo.

Osíris, o maior e mais antigo dos deuses egípcios, há muito reina nas Terras dos Mortos. Um cataclismo recente no mundo subterrâneo despertou Osíris de seu sono aparente para mais uma vez comandar o mundo dos vivos. Os agentes desse antigo poder também são lendários. Criaturas que desconhecem a morte e desafiam a mortalidade: as múmias.

Em **Múmia: a Ressurreição**, você é convidado a interpretar um desses seres imortais.

A maioria de nós imagina uma múmia como um cadáver do Antigo Egito, envolto em ataduras, mas a múmia deste jogo nem chega perto do *cliché*. Seu personagem é uma combinação do velho e do novo. É um híbrido entre um antigo espírito egípcio e uma alma dos dias de hoje que recebeu de Osíris uma missão milenar. Seu personagem é um guerreiro do equilíbrio, que busca preservar a vida da ruína e do obívio que um antigo mal ameaça desencadear.

No entanto, como uma mulher ou um homem moderno torna-se a força imortal da vontade de um antigo deus? Devido a um acidente infeliz ou a um ato de maldade, seu personagem

morreu antes do tempo. É somente por meio de sua união a parte de uma alma antiga que ele consegue retornar ao mundo dos vivos. Em troca de uma segunda chance de vida, seu personagem torna-se um agente da redenção num mundo de desesperança.

Seu personagem tem algo especial que clama por Osíris e seus seguidores, uma força ou um discernimento que nunca desabrochou completamente em vida. Em resposta a esse potencial não realizado, um antigo espírito egípcio liga-se ao seu personagem e inicia uma cerimônia arcana para trazê-lo de volta à vida. Ao retornar ao mundo dos vivos, seu personagem coopera com outros de sua espécie, outras múmias — outros *imortais* — para devolver o equilíbrio da justiça a um mundo que desliza cada vez mais rapidamente rumo à corrupção e à decadência.

Mesmo diante da morte, aceitar a imortalidade não é tão fácil quanto você poderia imaginar. A transformação de seu personagem de mundano para eterno altera-o para sempre. Sua capacidade de compreensão alarga-se dramaticamente, mas, ao mesmo tempo, novos mistérios são revelados. O mundo é um lugar sinistro, vítima de séculos de atrocidades. Criaturas sobrenaturais e mundanas tecem planos malignos para acelerar a espiral descendente da sociedade, para extinguir na humanidade a chama da esperança e da inocência.

Ao retornar à vida, seu personagem tem o poder de resistir a essas forças. Ele recebeu uma segunda chance e a oportunidade de um novo começo.



MÚMIAS

Durante milhares de anos, os antigos egípcios aperfeiçoaram a arte de preservar os cadáveres. Sua intenção era conservar o corpo para a família do falecido. Após a morte, a alma do indivíduo entrava em Duat, o outro mundo dos egípcios. Lá, na cidade espiritual de Amenti, Osíris governava os mortos. O deus Anúbis guiava os recém-chegados até os juízes do além para que estes pudessem decidir qual a recompensa do espírito por sua vida.

Uma vez incorporado à cerimônia de mumificação, o Feitiço da Vida — elaborado por Osíris e sua esposa-irmã, Ísis — criava um vínculo eterno entre a alma e o cadáver. Embora ainda se aventurasse no mundo subterrâneo quando de sua morte, o espírito poderia agora retornar através da Mortalha (que separa o mundo dos vivos do mundo espiritual), impregnando com vida a carne morta. Um serviço condigno no reino subterrâneo de Amenti permitia à múmia reunir energia espiritual suficiente para retornar ao mundo dos vivos. Meses, até mesmo anos, podiam se passar, mas uma múmia sempre acabava retornando à vida, independente de quantas vezes fosse morta.

Os seguidores de Ísis e Osíris submeteram um pequeno número de seus membros à cerimônia de ressurreição. No entanto, devido a uma compreensão imperfeita do feitiço por parte de Osíris e Ísis, as múmias antigas eram ligeiramente defeituosas. Embora sua carne fosse quente e seus corações batassem, o toque da morte nunca se abandonava completamente. Apesar de impregnadas com a vida eterna, eram completamente estéreis. Os místicos encontravam auras sombrias nas múmias, e o sangue das mesmas carecia estranhamente de força vital.

Apesar de poucos, os imorredouros davam oponentes formidáveis. Hórus, o filho de Osíris e o maior dos Imorredouros, liderou a maioria das múmias numa cruzada para purificar o mundo e livrá-lo de seu tio homicida, Set, servo de Apophis. Os fiéis Seguidores de Hórus, os Shemsu-heru, retornaram várias vezes do além para resistir ao mal de Set e dos malévolos filhos do deus escuro.

Essas múmias combateram a corrupção de Set ao longo dos milênios. Então, sobreveio a Dja-akh, a tempestade espiritual que assolou o mundo subterrâneo. Nem mesmo os eternos Shemsu-heru conseguiram suportar a fúria da Dja-akh, e muitos deles pereceram na destruição da grandiosa Amenti, o Reino Sombrio de Areia. Sem a sabedoria de Osíris, o deus da ressurreição, tudo estaria perdido.

AMENTI

Como consequência da tempestade espiritual, o antigo Feitiço da Vida perdeu sua força. Ele agora não provoca mais que um espasmo num cadáver ainda quente. Osíris, atuante e interessado nos assuntos dos vivos pela primeira vez há gerações, concedeu um novo Feitiço da Vida aos sacerdotes e às sacerdotisas de integridade e honra inabaláveis. É possível que os sécu-

los passados por Osíris além da Mortalha tenham aprimorado sua compreensão do elo entre a carne e o espírito. Esse novo feitiço não tem defeitos e é muito mais poderoso que seu predecessor. O novo feitiço da ressurreição impregna o morto com uma força vital que flui com o mesmo vigor do grande rio Nilo.

Parte da força do feitiço advém do novo modo como os Renascidos (outro nome dado às múmias) são criados. Aqueles que foram ressuscitados na esteira da Dja-akh são o produto da união de uma das almas de Amenti, despedaçadas pela tempestade, com a alma defeituosa de um mortal que tenha morrido recentemente. Apenas os fragmentos mais fortes das almas dos antigos mortos egípcios foram capazes de sobreviver aos ventos selvagens do turbilhão. Ao comando de Osíris, os restos desses antigos espíritos — entre eles muitas múmias antigas cujas almas foram fragmentadas pela estrondosa onda espiritual da Dja-akh — estão se espalhando pelo mundo à procura daqueles cujas fraquezas necessitam de sua força. Eles tentam se unir aos indivíduos que podem completar e complementar.

Do ponto de vista daqueles que se encontram no mundo subterrâneo, uma pessoa prestes a encontrar a morte desenvolve uma marca, ou sinal, pouco antes de seu fim no mundo físico. Os espíritos denominam esses sinais proféticos “marcas da morte”. Quando um dos espíritos de Amenti encontra um indivíduo compatível portando as marcas espirituais da morte, a entidade fragmentada aguarda nas proximidades, no tumultuoso mundo espiritual. No momento da morte, o fragmento do espírito de Amenti revela-se ao recém-falecido e se oferece para devolver-lhe a vida. Caso o morto concorde, o fragmento da alma egípcia anima a forma agonizante do indivíduo com energia vital suficiente apenas para que ele empreenda uma peregrinação desesperada. O destino do espírito é a Teia da Fé, uma rede de locais sagrados, espalhados desde o norte da África até o Oriente Médio, impregnada com a força vital do próprio Osíris: o elemento crucial para a cerimônia da ressurreição.

Nas Terras da Fé, os sacerdotes e as sacerdotisas de Ísis e Osíris aguardam os espíritos unidos e sua magia sagrada clama pelos mortos que retornam. Assim que um dos cadáveres reanimados é levado a um dos lugares secretos, o bem-amado de Ísis e Osíris executa o ritual divino da ressurreição.

Apesar da forma exata do ritual de renascimento variar de uma seita para outra, os elementos principais continuam os mesmos. O corpo é embestado em natrão (uma mistura salgada comum ao processo de embalsamamento egípcio) e envolvido em ataduras protetoras nas quais se inscreveram encantamentos. Se o ritual for realizado no interior da Teia da Fé, o falecido é inundado por uma onda de força vital. O poder de Osíris flui para dentro do cadáver, extirpando à fogo as partes fracas de sua alma. O fragmento da antiga alma egípcia substitui a parte defeituosa ou impura da alma moderna, e é denominado tem-akh, ou “espírito complementar”. A nova alma une-se totalmente à antiga. O híbrido, então, enfrenta os Juízes de Maat. Depois de se submeter a esse misterioso julgamento do corpo espiritual, a alma recém-imbuda de poder une-se mais uma vez ao corpo.



O redívivo — chamado formalmente de Amenti, em honra à cidade perdida dos mortos — pode sofrer pequenas mudanças à medida que o corpo se ajusta a sua nova e mais poderosa força vital, embora essas alterações geralmente sejam discretas. As mudanças mais significativas trazidas pelo Feitiço da Vida são claras. O beneficiário voltou à vida e a parte mais fraca de sua alma foi substituída pelo poderoso tem-akh.

A RESSURREIÇÃO

Antes da morte e do renascimento subsequente, o indivíduo que passou pela ressurreição levava uma vida sem sentido devido a alguma fraqueza ou defeito em seu caráter. A plenitude alcançada com o tem-akh concede à pessoa uma maneira inteiramente nova de experimentar a vida. Alguns a descrevem como encontrar uma consciência que nunca tiveram. Outros comparam-na a conhecer um novo melhor amigo que jamais perderão. E há os que a consideram o despertar de uma grande fome de justiça que não pode ser ignorada. Ninguém continua igual.

Na nova múmia, juntam-se o filho da era moderna e a criança abandonada de um tempo perdido. Duas vidas se fundem. Cada parte compensa com sua força o ponto fraco da outra. Uma sabedoria milenar combina-se às atitudes esclarecidas de um novo mundo. A essência evanescente do tem-akh une-se à energia frenética da mente moderna, e a alma resultante desenvolve uma perspectiva única. O candidato a Imorredouro refere-se a essa existência como a Terceira Vida.

Ao retornar à vida, o Amenti está mais vivo do que nunca. Seus sentidos são mais refinados e as sensações são mais intensas. As luzes parecem mais coloridas e brilhantes. O sexo traz mais satisfação. O alimento tem mais sabor. Como todos os sentidos táteis são intensificados, a vida se torna indescritivelmente mais sensorial. Embora a múmia ainda passe por períodos de inatividade nos reinos dos mortos, as alegrias que a vida tem a oferecer lembram-na constantemente de se esforçar para retornar. O mundo criado pelo Modelador é belo demais para não ser saboreado, e a centelha divina desperta um apreço incomparável pela vida.

A consciência profunda da preciosidade da vida é acompanhada de um forte sentimento de responsabilidade. A maioria dos Redívidos percebe que foi chamada de volta à vida para ajudar a salvar o mundo do poder corruptor do mestre de Set, Apophis. Alguns tentam aperfeiçoar as sociedades que os adotaram nas Terras da Fé. Outros retornam a suas vidas anteriores, esperando reparar os danos provocados por sua falta de consideração e por seu egoísmo. Os que melhor compreendem os princípios de Maat ganham inspiração infinita para melhorar o mundo e expulsar os lacaios das trevas.

GÊNIOS

As múmias não são os únicos seres sobrenaturais do mundo. Como o resto do Mundo das Trevas, as Terras da Fé são o lar de uma grande variedade de criaturas sobrenaturais, e algumas

são tão intemporais quanto o ínvio deserto. Os textos islâmicos falam dos gênios, seres criados por Alá a partir do fogo que não faz fumaça antes do surgimento do homem.

Alguns místicos do Mundo das Trevas acreditam que aqueles que são assassinados e retornam como vampiros foram, na verdade, reanimados pelo espírito bestial de um gênio inferior, conhecido como ghul, que se insinua no corpo junto com o sangue maculado e gera uma fome profana. Os mesmos estudiosos dizem que os metamorfos, os espíritos da natureza e as fadas das lendas não passam de gênios e ifrites. As histórias do Rei Salomão aprisionando milhares de gênios no interior de vários recipientes mágicos continuam a inspirar admiração. Os magos às vezes tentam seguir o exemplo do rei bíblico, capturando gênios para executar grandes tarefas.

APOPHIS

A entidade conhecida como Apophis conhece apenas uma coisa: a corrupção. Existe desde o início dos tempos e vive para profanar e destruir. É o impostor máximo, a escuridão esmagadora e a perversão sem fim. Entre os lacaios de Ísis e Osíris, Apophis é considerado a fonte de todo o mal. Muitos são atraídos inadvertidamente para a armadilha da Grande Serpente, já que seus desejos naturais de sucesso e riqueza são contaminados aos poucos pela influência traiçoeira de Apophis.

A Grande Serpente não teme o conflito aberto, mas é igualmente habilidosa no emprego da sutileza para atingir seus objetivos. Do mesmo modo, seus lacaios são encarnações da corrupção que pervertem os inocentes e corrompem os íntegros. Set foi o mais poderoso campeão do Corruptor, matando Osíris e combatendo Hórus ao longo dos anos.

A maior ameaça representada por Apophis advém das súfis depravações de que ele se utiliza para influenciar até mesmo o mais determinado de seus oponentes. As corrompidas Múmias Malditas são apenas um exemplo da habilidade da Grande Serpente de transformar inimigos em instrumentos.

A TERRA SANTA

Para entender o componente antigo da alma de uma múmia é importante compreender a terra de onde ele veio. O Oriente Próximo da Península Arábica e da África do Norte é reconhecido há tempos como o berço da civilização. Sem dúvida, as três grandes religiões monoteístas foram todas fundadas na região do Oriente Médio, e sua influência se estende por todo o mundo. Entretanto, a antiga terra natal da humanidade foi infestada pelos agentes do caos e do desequilíbrio, e se agita com a loucura, a violência e a carnificina. No Mundo das Trevas, os que buscam os adversários invisíveis da humanidade não precisam procurar longe.

Na superfície, as Terras da Fé parecem praticamente a mesma coisa tanto para os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas quanto para os mortais entre os quais os primeiros caminham. As mesmas construções antigas amontoam-se nas





mesmas ruas empoeiradas e abrigam seus habitantes do olhar severo do sol. As fronteiras nacionais fervilham com tensão eterna. Os fanáticos visam aos turistas, curiosos e inocentes, numa luta originária de conflitos mais antigos do que qualquer mortal que dela participa. A desconfiança e o ódio rasgam a tessitura dos reinos divinos na Terra e, todos os dias, mais almas são vitimadas pela intolerância e pelo dogmatismo irracional.

Ao mesmo tempo, o mundo clama por acesso irrestrito às ricas reservas de petróleo que jazem sob as Terras da Fé. Para manter seus cidadãos satisfeitos com gasolina barata, as potências mundiais subvertem a paz empregando todos os meios necessários. O preço do petróleo é o sangue, e as superpotências fornecem armas e treinamento a qualquer ditador ou grupo militante que o mantenha jorrando.

E, o tempo todo, os poderes das trevas observam e riem.

AS DUAS TERRAS

Usando o simbolismo que permeava cada aspecto de sua religião e de sua escrita, os antigos egípcios registraram seu reconhecimento da dicotomia do mundo. O lendário Faraó Menés reuniu o Alto e o Baixo Egito num único reino, que foi chamado as Duas Terras. O conceito das Duas Terras encontrou expressão na geografia e na política: as Terras Negras de Khem, assim denominadas devido à lama escura e rica do Rio Nilo; e as Terras Vermelhas do deserto impiedoso.

O exemplo mais importante das Duas Terras, entretanto, foi o reconhecimento de que Neter-khertet — as Terras das Sombras — espelhava o mundo material. Embora os reflexos desse mundo espiritual fossem invisíveis aos olhos mortais, os feiticeiros e videntes eram capazes de espiar através da barreira entre os mundos e contar o que lá acontecia.

Neter-khertet é apenas a camada superior de um reino espiritual muito mais grandioso chamado Duat, o mundo subterrâneo. Duat contém reinos muito diversos, como os Salões de Maat, no paraíso de Aaru, onde os mortos eram julgados; e os fossos de Apophis, onde o Corruptor se esconde, à espera da oportunidade de engolir o deus-sol, Rá. A tomada do Egito por conquistadores eclipsou várias partes do mundo subterrâneo que costumavam ser mais bem conhecidas pelos egípcios. No entanto, o surgimento de novas religiões, em vez de destruir o mundo subterrâneo, fez apenas com que este se tornasse mais intrincado.

O MUNDO AO LADO

O primeiro grande governante do Egito foi Osíris, e dele emanavam o conhecimento e a justiça. Os sacerdotes de Ísis e Osíris distribuíam as bênçãos das divindades irmãs ao povo. Entretanto, o laçao de Apophis, Set, assassinou o irmão Osíris e espartejou seu corpo. Mesmo depois de a irmã e esposa de Osíris, Ísis, ajudá-lo a readquirir vida, Set matou seu irmão pela segunda vez. Esse ato de selvageria lançou um véu de escuridão sobre o Egito.

Mesmo assim, a terra se manteve durante algum tempo com o legado dos ensinamentos de Osíris como guia. O Culto de Ísis combateu Apophis e seus asseclas durante milhares de anos. O Culto de Ísis usou o Feitiço da Vida original para criar as primeiras 42 múmias que ajudaram o filho de Osíris, Hórus, em sua luta eterna para vingar a morte do pai. Esses guerreiros até podiam tombar em batalha, mas seus dons únicos garantiam que logo ressuscitariam para combater as trevas. Os Shemsu-heru passavam algum tempo após cada morte descansando na cidade de Amenti, no mundo subterrâneo. Em Duat, eles se encontravam com os espíritos daqueles que permaneceram ligados à terra e que não tinham percorrido todo o caminho até os Campos do Paraíso. Em Amenti, contemplavam a forma invulnerável de seu senhor Osíris, sentado imóvel e silencioso sobre seu trono.

O Shanu-atiu, o círculo interno de sacerdotes espirituais que protegia o Senhor da Ressurreição, acreditava que seu deus contemplava a verdade do universo e o observava cuidadosamente, à espera de qualquer mudança. Tempestades convulsivas formaram-se no mundo subterrâneo com o passar dos séculos. O devorador Apophis consumia lentamente o mundo espiritual, e Osíris continuava sentado, silencioso e imóvel. Enquanto isso, os Renascidos continuavam retornando ao mundo físico, tentando incessantemente combater a corrupção da Terra pela serpente.

Apesar de Apophis se fortalecer cada vez mais com o arrastar da luta, os sacerdotes mais próximos a Osíris nos reinos dos mortos nunca perderam a esperança. Possuíam um segredo que consideravam perigoso demais para que fosse revelado a qualquer um. Em pontos distintos e aleatórios da História, as sentinelas do Shanu-atiu encontraram o grande trono de Osíris misteriosamente vazio. Da primeira vez, as sentinelas guardaram segredo por temor do grande pânico que isso causaria em todo o mundo subterrâneo. Alegriaram-se quando seu senhor reapareceu de repente, mas mantiveram a mesma política inflexível de acobertar suas ausências ocasionais. Nem mesmo os membros do Shanu-atiu sabiam aonde ia o deus da ressurreição durante suas breves fugas. Conseguiram, no máximo, registrar suas partidas. O deus esteve notavelmente ausente por volta de 2780 a.C., numa das mudanças do ciclo de Sothis*, e durante as três primeiras décadas da era cristã.

A QUEDA DE AMENTI

Com alguns estudos, os sacerdotes descobriram que os desaparecimentos de Osíris pareciam anteceder ondulações terríveis nas espirais negras que Apophis estendia pelo mundo subterrâneo. Cada ondulação vinha na forma de um enorme cataclismo espiritual — que eles chamaram de Dja-akh, ou tempestade espiritual — que varria a superfície do mundo subterrâneo. Por sua vez, cada tempestade espiritual parecia encontrar sua origem em algum acontecimento terrível que se desdobrava no reino material.

* N. do T.: Sothis é o nome grego para a estrela Sirius.



Portanto, os desaparecimentos de Osíris acabaram se tornando um aviso de perigo iminente nas Terras dos Mortos e dos Vivos. No entanto, Osíris não desapareceu antes da mais recente e selvagem tempestade espiritual. Ela varreu a terra sem aviso, perto da virada do milênio, pegando até mesmo os membros do Shanu-atu completamente desprevenidos. Tamanha foi a fúria da Dja-akh que esta despertou o poderoso Osíris de seu sono. Entretanto, nem mesmo ele teve poder suficiente para proteger Amenti e seus habitantes da destruição total.

Por fim, o poder do deus foi exaurido pelas forças arrasadoras de Apophis. Sitiado, uma luz que se apagava, Osíris exerceu sua vontade, livrou-se da força da Dja-akh e entrou na luz da Teia da Fé, uma treliça de poder místico sobre a superfície da Terra. Recorreu a sua essência sagrada para encontrar maneiras de curar e salvar seus filhos dispersos.

Os poucos espíritos que não foram despedaçados pela Djaakh estavam sós: o Reino Sombrio de Areia desaparecera, assim como seu antigo governante. Os dispersos membros do Shanuatiu temeram o pior. Procuraram desesperadamente por seu mestre, Osíris, o Senhor da Vida. Essa busca frenética levou-os, por fim, à Teia da Fé.

A TEIA DA FÉ

Por toda a Terra Santa, locais de grande fé e poder marcam a paisagem como ouro em pó salpicado sobre um enorme mapa. Cidades ergueram-se em volta de alguns desses locais enquanto outros perderam-se nos ermos do inóspito deserto. O poder corre entre essas áreas, fluindo e refluindo como o poderoso Nilo. Sentindo o poder desses lugares, as culturas mais tardias também tentaram explorar os grandes reservatórios de energia sagrada.

Os árabes, em particular, construíram mesquitas fabulosas — às vezes com as mesmas pedras que adornavam os antigos sítios egípcios —, e seus vizires tentaram unir toda a Terra Santa numa rede de perfeição temporal e mística. Seus esforços tiveram como resultado uma treliça de pura fé e poder espiritual que conecta um vasto conjunto de locais sagrados. Apesar do desaparecimento de quase todos os místicos que estabeleceram essa grande rede, sua criação permanece. Os elos entre os lugares sagrados continuam visíveis aos que são capazes de perceber essas coisas. Embora a passagem dos séculos tenha ameaçado rasgar a tessitura dessa rede espiritual, feiticeiros e místicos de todos os tipos aprenderam a fortalecer e a canalizar o poder da mesma. Os construtores e protetores dessa treliça invisível de energia divina denominaram-na a Teia da Fé.

MITOLOGIA EGÍPCIA

Múmia: a Ressurreição inspira-se em mitos egípcios reais, filtrados pelas sombras do Mundo das Trevas. Talvez seja útil entender de onde vêm essas lendas.

Na época da Primeira Dinastia, por volta de 3100 a.C., os mitos egípcios já haviam se transformado num formidável cor-

pus de saber formal, histórias grandiosas e teorias da criação. A desordem política e as mudanças inevitáveis elaboradas pelo tempo alteravam alguns aspectos das diversas crenças e ocasionalmente forçavam os sacerdotes a fundir dois ou mais deuses numa única divindade. No entanto, os mitos dominantes do povo egípcio permaneceram essencialmente inalterados até a ocupação da região pelos romanos, mais de três mil anos depois.

Cada região do Egito tinha suas próprias histórias da criação cujas origens remontam a 4000 a.C. Praticamente todas as histórias começam com a escuridão do nada, para dentro da qual o deus criador (ou deuses) leva(m) o mundo coberto de água. Uma colina ergue-se da água e o céu se separa da terra, assim como a terra da água. Nesse aspecto, as histórias são quase idênticas. No entanto, os nomes do criador e sua aparência variam bastante. Os menfitas — originários da cidade que se tornou uma das capitais do Egito — chamavam o primeiro deus de Ptah e representavam-no como um homem com uma barba falsa, de pé sobre o hieróglifo que indicava Maat. No Alto Egito, em torno da área de Abido e Elefantina, o criador era chamado Khnum, o Modelador, e a divindade com cabeça de carneiro fabricou os deuses e a humanidade com argila. Hermópolis chamava o ser divino de Amon, imaginando-o como aquele que se esconde por trás de todas as coisas. Heliópolis chamava o Pai de Todos de Atum.

A Primeira Dinastia proclamou suas origens a partir do deus-sol Rá, por meio de seus filhos, Shu e Tefnut; e dos filhos

COM QUALQUER OUTRO NOME

A escolha entre a precisão total e o uso de termos conhecidos às vezes pode ser difícil. Como estamos contando histórias, e não escrevendo tratados acadêmicos, a decisão é mais simples. Na maioria dos casos, predomina a terminologia grega. Apresentamos aqui os equivalentes em egípcio antigo, mas os puristas terão de se conformar com o devido crédito aos originais e contentar-se com o nome comum no resto do texto.

Egípcio	Grego ou português
Anpu	Anúbis
Apep	Apophis
Asar	Osíris
Eset	Ísis
Heru	Hórus
Nebt-Hut	Néftis
Sutekh	Set
Akhet	"O Horizonte", a Esfinge
Amn	Amon ou Amun
Khem	Egito





destes, Geb e Nut; e do filho destes, Osíris; e do filho deste, Hórus. Proclamando-se um deus descendente do sol, o faraó conseguiu legitimar todos os poderes para governar o povo. O nascimento de Osíris a partir da deusa do céu, juntamente com sua esposa-irmã, Ísis, sua irmã Néftis e seu irmão Set, formava o mito favorito dos contadores de histórias egípcios. O Capítulo Seis: As Terras da Fé reconta a lenda vista pelas lentes do Mundo das Trevas.

A popularização do mito da família divina teve efeitos de longo prazo sobre o crescimento político do sacerdócio de diferentes deuses. Os primeiros sacerdotes começaram a associar os atributos de um deus aos de outro. A fim de promover suas crenças teocráticas e de consolidar seu poder na sociedade, chegaram até mesmo a proclamar que deuses diferentes eram um único ser. O poderoso criador Amon e o deus-sol Rá tornaram-se Amon-Rá. Já que o faraó era supostamente a personificação física de Hórus, o Sol Nascente, a supremacia política do deus-sol tornou-se tão importante que os sacerdotes associaram o sol a suas visões da divindade.

Entretanto, o deus Osíris assumiu um papel diferente. Quando de sua morte mítica nas mãos de seu irmão Set, ele desceu ao mundo subterrâneo. Ísis trouxe-o de volta à vida, e seu irmão o assassinou novamente. Seu poder tornou-se um símbolo da vida eterna e da ressurreição. Diferente do inacessível deus-sol, cujo poder e louvor eram reservados ao faraó e a sua família, as bênçãos de Osíris estavam disponíveis a todos que vivessem de acordo com os princípios de Maat, o conceito de ordem cósmica, assim denominado em honra à deusa da verdade. Osíris guardava os fiéis no mundo subterrâneo, ao lado da

própria Maat. O coração do falecido era colocado na balança para a verificação de seus pecados no lugar onde ele e suas assim chamadas "confissões negativas" eram aguardados pelos juízes.

Até mesmo o conceito de confissões negativas era o resultado de crenças que se desenvolveram durante o período histórico egípcio conhecido como Médio Império (2040 — 1640 a.C.). Alguns devotos acreditavam que, por meio de feitiços e dos desmentidos adequados, era possível enganar os Juízes de Maat e entrar em Aaru, os paradisíacos Campos de Juncos. Na cultura egípcia, o medo extremado da morte e o desejo de existência eterna levaram Osíris a se tornar um dos deuses mais populares. Apesar do sacerdócio de Rá não se sentir suficientemente ameaçado para tentar fundir Osíris ao sol, outros sacerdócios não sentiam a mesma segurança. Os sacerdotes de Ptah propuseram, durante essa época, Ptah-Sokar-Osíris, um deus tríplice que representava as três facetas do universo: a criação, a estabilidade e a morte.

A política de fusão das divindades continuou até a época do Faraó Amenófis IV, que transformou a religião oficial no culto a um deus chamado Aton. Seu símbolo era um círculo que representava tanto o sol quanto a plenitude do universo. O esforço de Amenófis foi extremamente controverso em sua época e gera debates até hoje. Amenófis, "O Escolhido de Amon", mudou seu nome para Akhenaton, "Aquele Que Está a Serviço de Aton", e sua resistência contra os templos de outros deuses atou em conflitos internos o Egito do período histórico do Novo Império. Os sacerdotes se indignaram e encorajaram revoltas contra Akhenaton. Apesar de manter a autoridade, Akhenaton reinou durante dezoito anos somente, e precisou centralizar o





poder — uma manobra que causou grandes danos à integridade da infraestrutura governamental egípcia. Com sua ascensão ao trono, o sucessor de Akhenaton, Horemheb, declarou que o rei que havia adorado apenas um deus nunca existira. O nome de Akhenaton foi removido dos registros sempre que encontrado.

As discussões modernas sobre Aton giram em torno de até que ponto Akhenaton era realmente monoteísta, assim como da possível ligação entre a adoração ao deus e a ascensão do monoteísmo judaico na região. É difícil encontrar alguém que seja objetivo o bastante para decifrar as pistas deixadas pela História, e alguns negam completamente o possível vínculo. Entretanto, é bem possível que o “faraó herético” tenha gerado a mais antiga religião monoteísta conhecida, a partir da qual todas as outras foram fundadas. Sem dúvida, caso se aceite que Akhenaton existiu e que ele considerava Aton o único deus verdadeiro, o resto do registro histórico é mais ou menos evidente. Alguns estudiosos da religião insistem que as dinastias egípcias não cobriram uma extensão tão vasta da História e que as evidências por elas deixadas são extremamente mal-compreendidas, ou intencionalmente mal-interpretadas por mentirosos que têm seus próprios interesses heréticos.

O PANTEÃO EGÍPCIO

Além da família divina do Modelador e do Senhor da Vida, o povo do Antigo Egito adorou um panteão de outros deuses com importância variável ao longo dos milênios. Alguns desses deuses eram heranças de crenças animistas anteriores à era faraônica enquanto outros foram importados de culturas diversas. Muitos deuses foram adorados durante eras da História egípcia. Osíris, Set, Ísis, Maat e Apophis são os protagonistas da cosmologia de **Múmia**. Sua influência é explorada em maiores detalhes ao longo deste livro.

- **Anúbis:** Anúbis tinha cabeça de chacal e servia de mensageiro aos deuses, principalmente nas Terras dos Mortos. Era também um dos principais deuses mortuários, ligado aos rituais de mumificação. Seu conhecimento sobre a morte era inigualável. Ele foi o deus dos mortos muito antes de Osíris. O curioso é que Anúbis é filho de Osíris. A esposa de Set, Néftis, seduziu Osíris e deu à luz Anúbis, o que aumentou ainda mais o ódio de Set por seu irmão. Mais tarde, quando Osíris ascendeu a uma posição superior, Anúbis passou a ser considerado um psicopompo, ou condutor de almas, no mundo subterrâneo.

- **Apophis:** A Grande Serpente era originariamente o principal adversário do deus-sol Rá. Habitava o abismo, mas se aventurava fora dele para alcançar seu objetivo: destruir a luz que concede a vida. No Mundo das Trevas, Apophis tornou-se muito poderoso, e sua luta não se restringe a combater um único adversário.

- **Bastet:** Esta deusa era normalmente representada como uma mulher com cabeça de gato e era adorada principalmente na cidade de Bubástis. Era uma divindade selvagem, ligada aos segredos; concedia grandes bênçãos aos fiéis e punia de forma brutal os perversos. Supõe-se que um dos Juizes de Maat

seu filho. O culto a esta deusa ligava-se intensamente à idéia egípcia de que o gato era um animal sagrado.

- **Bes:** Parece que o culto ao deus-anão Bes chegou ao Egito a partir das regiões meridionais da África. Seu poder reside no fato de ser tão feio a ponto de assustar os demônios. Portanto, era evocado para proteger as parturientes e as crianças das criaturas malignas que tentavam amaldiçoar o recém-nascido. Bes também era invocado para trazer sorte. O falto excessivamente exagerado do deus enfatizava sua ligação com a sexualidade. O culto a Bes nunca foi tão aceito formalmente quanto os grandes cultos de Rá e Osíris, mas o deus era tão estimado que mesmo os portadores de nanismo eram respeitados.

- **Geb:** Este deus é a própria terra sobre a qual caminhamos e, de acordo com a maioria das lendas, o pai de Osíris.

- **Hátor:** O culto a esta deusa é anterior à época da Primeira Dinastia, e toda rainha egípcia era considerada sua encarnação terrena. Era a patronesse da dança, dos artesãos e dos músicos, e era associada à felicidade e à suspensão das aflições terrenas. Supõe-se que ela dançava para Rá quando este se achava desesperado. Era geralmente representada como uma mulher com cabeça bovina.

- **Imhotep:** Originariamente, vizir e arquiteto do Faraó Djoser da Terceira Dinastia. Este homem projetou a antiga pirâmide de Saqqara e desenvolveu a engenharia que depois levaria à construção das Grandes Pirâmides de Gizé. Suas realizações como astrólogo, médico e cientista foram tão impressionantes que um culto surgiu em torno de sua figura quando de sua morte. Os seguidores o divinizaram, declarando que ele era, na verdade, o filho do deus-criador, Ptah.

- **Ísis:** Conhecida como a Rainha do Paraíso, Ísis era esposa de Osíris e mãe de Hórus. Junto com Osíris, Ísis levou a civilização ao Egito, concedendo as dádivas da agricultura e da medicina aos mortais. Era considerada a melhor feiticeira do universo, o que lhe valeu o epíteto de Weret-Hekau, ou “Grande Mágica”. Ísis era vista como a doadora da vida e o amparo dos mortos. Representava-na de várias formas: como uma mulher com o símbolo de um trono sobre a cabeça, ou um adereço em forma de abutre, ou o disco solar entre um par de chifres.

- **Khonsu:** Sempre retratado como um rapaz com a madeixa lateral da realeza, Khonsu é o deus da lua. Os antigos calendários lunares também o associavam ao tempo. Logo, ele se assemelha a Tot, que registrava a passagem do tempo. Os dois eram muitas vezes representados jogando *senet* ou algum outro jogo, com apostas de montantes lendários.

- **Maat:** Maat, a filha de Rá e a esposa de Tot, era uma personificação antropológica do conceito de verdade, justiça e ordem cósmica. Maat era representada como uma mulher alta que usava uma pena de avestruz na cabeça. Algumas imagens também mostravam-na com um par de asas preso a seus braços. Seus símbolos eram a pena de avestruz e a balança. O hieróglifo usado para representar seu nome era também uma pena. Ela presidia o julgamento dos mortos, comparando o peso de sua



pena com o do coração do falecido para determinar se ele levará uma vida pura e honesta.

- **Néftis:** A esposa de Set, Néftis, tornou-se uma protetora especial dos mortos, especificamente dos pulmões do falecido. Bem cedo, ela seduziu seu irmão, Osfrís, e deu à luz Anúbis. Quando Set matou Osfrís, Néftis ajudou Ísis a ressuscitar o marido. Néftis era representada como uma mulher que usava o símbolo de seu nome, que compreendia os hieróglifos para "neb" e "het". Seus símbolos eram falcões, corvos, ossos e crânios.

- **Nut:** A arte egípcia representa essa deusa como uma mulher coberta de estrelas, arqueada por cima de seu marido Geb, tocando-lhe a forma terrena apenas com as pontas dos dedos das mãos e dos pés. Ela protege o mundo das trevas eternas e dos demônios que se escondem nessa escuridão.

- **Osfrís:** Deus da vida e da morte, senhor do mundo subterrâneo e juiz dos mortos. Osfrís simbolizava o renascimento e a vida eterna, tanto dos seres vivos quanto da própria terra. Seu irmão, Set, assassinou e mutilou Osfrís, espalhando seus pedaços por todo o Egito. Depois de juntar quase todos os pedaços, Ísis ressuscitou o marido. Como ainda faltasse uma parte de seu corpo, Osfrís acabou baixando ao mundo subterrâneo. Sendo a primeira coisa viva a morrer, Osfrís tornou-se o senhor dos mortos. Na época do Médio Império, Osfrís era, provavelmente, o deus mais cultuado do Egito.

- **Rá:** O deus-sol egípcio às vezes era considerado o disco solar movendo-se através do céu e, em outros momentos, foi proclamado o pai dos deuses. Os egípcios acreditavam que ele era o sol a navegar pelos céus numa barca durante o dia; e que à noite ele mergulhava no mundo subterrâneo, onde era atacado pelo demônio Apophis, que desejava precipitar o mundo nas trevas eternas.

- **Sekhmet:** Às vezes chamada o Olho de Rá, esta deusa tinha cabeça de leoa, e Rá a enviava para destruir seus inimigos. Acreditava-se que ela cavalgava ao lado do faraó durante as batalhas, lançando uma tempestade de setas incandescentes e letais sobre seus inimigos.

- **Set:** Deus das tempestades e da violência, Set era representado por um homem com a cabeça de um animal de orelhas grandes, provavelmente um asno ou um porco-da-terra. Identificava-se com vários animais, como porcos, ocapis e hipopótamos. Set sempre teve inveja do poder de seu irmão Osfrís sobre os homens e acabou matando-o. O filho de Osfrís, Hórus, encarregou-se da luta contra Set depois que Osfrís baixou ao mundo subterrâneo para governá-lo.

- **Sobek:** Antigo deus da região do Fayum, Sobek era representado como um homem com cabeça de crocodilo. Servia como guarda-costas de vários outros deuses e supostamente protegia o faraó de todos os perigos, principalmente de magias malignas.

- **Tot:** Tot era um deus com cabeça de fbis, venerado por sua sabedoria. Embora algumas histórias o chamem de filho de Rá, outras dizem que ele criou a si mesmo com o poder da

linguagem, tornando-se o maior mestre de Hekau (palavras de poder). O centro do culto a Tot ficava em Hermópolis, mas ele era adorado em todo o Egito como o escriba dos deuses, o professor dos homens e o inventor da escrita.

TEMA E CLIMA

O tema geral de **Múmia: a Ressurreição** é a responsabilidade. Os mortais são dotados do poder de mudar o mundo a seu redor de inúmeras maneiras, mas, mesmo assim, perdem muito tempo desperdiçando oportunidades. Poucas pessoas têm a propensão a descobrir o propósito para o qual foram talhadas, e raríssimas são capazes de reconhecê-lo quando este surge.

As almas redivivas de **Múmia** enxergam claramente seu propósito. São confrontadas com a presença inegável da Divindade. Ouvem as palavras do deus da vida e sabem que, a cada morte, têm de enfrentar o julgamento por suas ações. Enquanto estiverem vivos, os Renascidos são obrigados a lutar contra as forças hostis e às vezes esmagadoras de Apophis, sempre se esforçando para servir a Maat e escolher o caminho correto nos momentos críticos. E quanto aos que hesitam em servir a Osfrís? No fim, eles aprendem que, mesmo recusando-se a decidir, fizeram uma escolha.

Além disso, a própria experiência da ressurreição envolve a oportunidade de redenção. Os Renascidos são criados a partir dos corpos daqueles que se encontram à beira da morte. Morrem por um breve período de tempo, experimentam uma visão sinistra do mundo subterrâneo e recebem uma segunda chance de saborear a plenitude da vida. A ressurreição inspira uma intensidade e um gosto pela vida nunca experimentados antes. Essa segunda chance, tanto para a múmia quanto para o mundo, é a própria personificação da esperança e uma tentativa de redenção.

O clima em **Múmia: a Ressurreição** explora a ressonância da dualidade, principalmente entre o físico e o espiritual. O mundo dos vivos e o mundo subterrâneo são igualmente importantes para a vida. A sensualidade inspirada pela ressurreição é a maneira que Osfrís encontrou para lembrar constantemente os Renascidos da razão pela qual lutam contra Apophis. Para as múmias, todas as sensações, físicas e emocionais, são intensificadas. O doce torna-se mais doce e o amargo, mais amargo ainda. A promessa de viver para sempre de acordo com a justiça de Maat, portanto, torna-se muito mais atraente, enquanto a ameaça de uma eternidade moldada pelo horror que Apophis tenta espalhar torna-se indescritivelmente apavorante.

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro fornece tudo de que você precisa para criar um ser imortal com uma nova vida, em luta contra o avanço inexorável da corrupção. **Múmia: a Ressurreição** foi projetado para fun-



cionar em conjunto com qualquer livro básico da White Wolf que contenha as regras básicas do sistema *Storyteller*, como **Vampiro: a Máscara** ou **Mago: a Ascensão**.

○ **Capítulo Um: Julgamento no Paraíso** apresenta os acontecimentos no mundo físico e espiritual que ocasionaram a ressurreição dos mortos, na esperança de que eles sejam os salvadores do mundo.

○ **Capítulo Dois: Os Redivivos** conta em detalhes os segredos das novas múmias, que almejam o retorno do equilíbrio e da verdade em nome de Osíris, o deus da vida, e de Maat, a deusa da lei.

○ **Capítulo Três: O Modelador** traz todas as regras de que você precisa para criar um dos Amenti.

○ **Capítulo Quatro: Palavras de Poder** revela os poderosos feitiços e rituais ensinados aos Renascidos por seus espíritos tem-akh.

○ **Capítulo Cinco: A Balança** contém os sistemas de regras necessários para se interpretar um dos Imorredouros.

○ **Capítulo Seis: As Terras da Fé** apresenta a você o Mundo das Trevas do Oriente Médio.

○ **Capítulo Sete: Segredos do Escriba** descreve como evocar a atmosfera das Terras da Fé.

○ **Capítulo Oito: Serpentes no Jardim** descreve criaturas e seitas que se opõem aos Amenti e a suas tentativas de restaurar Maat.

○ **Apêndice: Outros Imortais** descreve em detalhes os Capacocha da América do Sul e os imortais taoístas do Extremo Oriente.

GLOSSÁRIO

Aaru, Campos de: Um reino em Duat que parece ser o equivalente egípcio do paraíso. Depois da destruição de Amenti, os espíritos egípcios sobreviventes se reinstalaram ali. Anúbis conduz os espíritos que foram julgados dignos de alcançar o paraíso para esse lugar de descanso.

Amenti: A antiga fortaleza dos mortos egípcios, destruída pela Dja-akh. Também chamada de Reino Sombrio de Areia. Recentemente, tornou-se o nome coletivo para as múmias criadas pelos espíritos daquele lugar.

Amkhat: "Devorador de cadáveres". O membro de uma seita de mortais que devora a carne de humanos e múmias para ganhar a força e o poder dos mesmos.

Apepnu: Outro termo para *Filhos de Apophis*.

Apophis: A Grande Serpente, inimigo de Maat e Osíris que tenta devorar o sol. Uma influência terrível e corruptora para todas as coisas vivas. Também chamado o Corruptor.

Asekh-sen: "Os ceifadores". Múmias Malditas inferiores, com um número limitado de ressurreições, criadas como agentes de Apophis e inimigas dos Renascidos.

Ba: Na antiga cultura egípcia, a parte da alma que viaja até as profundezas do mundo subterrâneo.

Cabiri (sing.: Cabirus): Múmias da Europa e da Ásia Menor que foram criadas com uma variante do antigo Feitiço da Vida.

Código de Hórus: As leis que regem as múmias egípcias há milênios.

Dja-akh: "Tempestade espiritual". A Dja-akh é o mais recente cataclismo a arrasar as Terras das Sombras, a parte superior das Terras dos Mortos. Destruíu Amenti e ainda oferece perigo aos viajantes com destino a Duat.

Duat: O mundo subterrâneo, os reinos da alma onde residem os espíritos e aonde vão as múmias durante seus ciclos de morte. Também chamado de as Terras dos Mortos. Vide também *Neter-khertet*.

Feitiço da Vida, O: A fórmula mágica que cria as múmias e lhes concede vida eterna. Também conhecido como Grande Rito ou Feitiço (ou Ritual) de Renascimento.

Filhos de Apophis: Servos da força corruptora conhecida como Apophis, incluem-se entre estas criaturas tanto as Múmias Malditas criadas por Sêr quanto outros laicais, como os Asekh-sen. Também chamados de Apepnu.

Hamartia: Defeito trágico. O maior fracasso, a maior oportunidade perdida ou fraqueza do mortal durante sua Segunda Vida. A hamartia é a chave para se descobrir qual tem-akh oferece ao mortal a oportunidade de ressurreição.

Hekau: Artes mágicas egípcias, hoje em dia praticadas apenas por múmias.

Hórus: Filho de Osíris e Ísis, e uma das primeiras múmias.

Imkhu: Literalmente, "venerado". Refere-se a Hórus e aos laís Shemsu-hêru que cometeram suicídio ritual e foram ressuscitados pelos Filhos de Osíris com o emprego do novo Feitiço da Vida.

Imorredouros, Os: Um outro nome para as múmias.

Isfret: Caos, trevas ou desordem. Aquilo que existe na ausência de Maat.

Ísis: Esposa de Osíris e poderosa feiticeira. Uma das criadoras do Feitiço da Vida.

Ismaelitas: Múmias egípcias renegadas que abandonaram o Código de Hórus.

Ka: A parte da alma que permanece próxima à tumba para proteger o corpo.

Khaibit: A parte sombria da alma responsável pelo ímpeto, pelo desejo e pela agressão, intimamente relacionada ao ka.

Khat: O corpo físico, deixado para trás quando o espírito entra no mundo subterrâneo.

Khem: "A Terra Negra". O Antigo Egito, especificamente o Baixo Egito, próximo ao delta do Nilo.

Kher-minu: "Guardião da Tumba". O nome dado às múmias com espíritos ka fortes.

Khri-habi: "Portador do Braço". O título das múmias que possuem espíritos ka fortes.

Khu: O "brilho". Uma cobertura psíquica que envolve o corpo e o espírito da múmia.

Maat: A ordem cósmica, a justiça e o equilíbrio. As múmias acreditam que Maat foi subvertida e tentam restaurá-la. O con-

ceito de Maat é personificado por uma deusa com o mesmo nome, que julga as almas das múmias no mundo subterrâneo.

Mesektet: "Sol Noturno". O nome dado às múmias com espíritos sahu fortes.

Mortalha, A: A barreira que separa as Terras dos Vivos das Terras dos Mortos.

Múmia: Um ser humano cuja morte é apenas temporária; depois de passar um tempo no mundo subterrâneo, a múmia retorna às Terras dos Vivos.

Múmias Malditas: Vide *Filhos de Apophis*.

Nehem-sen: O "resgatado". Nome dado ao mortal procurado pelo tem-akh no momento de sua morte e a quem foi oferecida a ressurreição.

Neter-khertet: Nome egípcio para a camada superior do mundo subterrâneo que espelha o mundo dos vivos. Também conhecido como as Terras das Sombras. A região mais atingida pela Dja-akh.

Nome verdadeiro: Vide *ren*.

Osfris: O governante egípcio do mundo subterrâneo. A primeira múmia e o criador do Feitiço da Vida. Hoje em dia, o espírito de Osfris reside no interior da Teia da Fé.

Primeira Morte: O fim da Primeira Vida.

Primeira Vida: O tempo que o espírito tem-akh da múmia passou na Terra, no Antigo Egito.

Redivivos, Os: Um outro nome para as múmias.

Ren: O nome verdadeiro; uma parte vital da existência e da alma de uma pessoa.

Renascidos, Os: Um outro nome para as múmias.

Sahu: O corpo espiritual, uma alma perpétua e eterna.

Sakhmu: "Cetro Espiritual". O nome dado às múmias com espíritos khu fortes.

Sebayet: "Ensinamentos". Um *corpus* bibliográfico que descreve as origens e os objetivos dos Shemsu-heru.

Sefekhi: O "Desatado". Nome dado às múmias com khaibits poderosos.

Seguidores de Set: Vampiros que descendem de Set; mestres do pecado, da tentação e da degradação. Também conhecidos como Setitas.

Segunda Morte: O fim da Segunda Vida.

Segunda Vida: A vida de um hospedeiro mortal moderno antes da união. Também conhecida como a vida do khat.

Sekhem: Poder ou força vital, em muitos aspectos semelhante ao conceito chinês do chi.

Semektet: O estado enfraquecido de uma múmia desprovida de Sekhem.

Set: irmão de Osfris e escravo de Apophis. Set é inimigo dos Renascidos desde a época de Hórus.

Setitas: Vide *Seguidores de Set*.

Shanu-atiu: O círculo interno de sacerdotes espirituais que zelava por Osfris na cidade de Amenti, no mundo subterrâneo. Esses espíritos sagrados ensinavam os antigos mandamentos do deus e interpretavam as palavras que ele pronunciava em seus raros momentos de lucidez.

Shemsu-heru: Os Seguidores de Hórus. Múmias egípcias que seguem a liderança de Hórus e se submetem a seu código.

Teia da Fé: Uma rede de locais sagrados e de Sekhem (energia mística) que se encontra no Oriente Médio. A Teia da Fé serve para abrigar e sustentar o espírito de Osfris.

Tem-akh: "Espírito complementar". Os espíritos incompletos de Amenti que foram salvos da Dja-akh por Osfris e receberam ordens para se unir a mortais voluntários com a finalidade de se criar as múmias.

Terceira Vida: A vida eterna de uma múmia que tem início depois do Grande Rito.

Terras da Fé: Todas as terras dentro das fronteiras da Teia da Fé.

Terras dos Mortos: Vide *Duat*.

Terras dos Vivos: O mundo físico, habitado pelos seres vivos.

Tot: Deus egípcio do conhecimento e do aprendizado. Acredita-se que tenha ensinado magia a Ísis.

Udja-sen: O "Julgado". O nome das múmias que perderam uma parte de suas almas quando foram julgadas pelos Juizes de Maat.

União, a: A combinação de um espírito tem-akh a um hospedeiro mortal recém-falecido.

Urna: Um objeto capaz de armazenar Sekhem para uso posterior.

Vizir: Administrador dos Shemsu-heru.

FONTES SUGERIDAS

A cultura egípcia fascina os estrangeiros há milhares de anos. Existe um formidável *corpus* de material que cataloga milênios de História e mitologia. Algumas dessas fontes ajudam a transmitir o misticismo e a filosofia nascidos no berço da civilização: o Oriente Médio. Outras estão repletas dos vãos da fantasia que mantêm os contadores de histórias ocupados até tarde da noite há tempos imemoriais. Como na maioria das explorações das Terras da Fé, você descobrirá que, a cada resposta, surgem novas perguntas. Os Narradores e jogadores podem achar as fontes descritas aqui inspiradoras em vários sentidos.

REFERÊNCIAS PARA O MUNDO DAS TREVAS

Múmia: a Ressurreição concentra-se nas terras do Oriente Médio e funciona como uma apresentação às mesmas, do mesmo modo que **Vampiros do Oriente** traz a Ásia para a luz dos refletores. Este livro fornece aos Narradores e jogadores as informações necessárias para jogos com a participação de personagens Redivivos que retornaram às Terras da Fé.

Múmia é um livro de referência importante, e não um livro básico independente. Portanto, não contém todas as regras de que você precisa para jogar. Você precisará de um dos livros básicos que contêm o sistema de regras completo. Esses livros básicos explicam as regras principais do sistema *Storyteller*, uti-



lizado nos RPGs da White Wolf. Como os vínculos mais fortes das múmias no Mundo das Trevas são com os vampiros imortais, com os feiticeiros místicos e com as almas penadas, recomendamos **Vampiro: a Máscara**, **Mago: a Ascensão** ou **Wraith: the Oblivion**. Mas qualquer livro básico dessa linha dará conta do recado.

Para aqueles que estiverem se perguntando se **Múmia: a Ressurreição** não é simplesmente uma nova edição de **World of Darkness: Mummy**, podemos dizer que este volume introduz mudanças dramáticas na cosmologia atual das múmias do Mundo das Trevas. Os Amenti são um novo tipo de Redivivos, diferentes dos antigos imortais que estão por aí há séculos. O surgimento dos Amenti no Mundo das Trevas provoca uma mudança dramática na influência e no propósito das múmias mais antigas.

Múmia: a Ressurreição é também o ponto de partida do Ano do Escaravelho. Essa série de livros detalha o Oriente Médio pelas lentes de cada um dos jogos do Mundo das Trevas. Adquira os livros com o logotipo do Ano do Escaravelho para acompanhar o desenrolar das histórias.

LIVROS

NÃO-FICÇÃO

Ernest A. Wallis Budge escreveu vários livros na virada do século XX que praticamente constituem a base da egíptologia. Entre esses textos incluem-se: *The Mummy: A Handbook of Egyptian Funerary Archaeology*, *Egyptian Religion*, *A magia egípcia*, *Egyptian Language: Easy Lessons in Egyptian Hieroglyphics* e *O livro egípcio dos mortos*.

Bob Brier, *Ancient Egyptian Magic*, *Encyclopedia of Mummies* — Brier e uma equipe de cientistas mumificaram um cadáver humano de acordo com as práticas dos antigos egípcios em Maryland, Estados Unidos, no ano de 1994.

Samuel A. B. Mercer, *Egyptian Hieroglyphs, A Study of the Ancient Language* — Este livro contém exercícios da língua egípcia, incluindo conjugação verbal.

Stéphane Rossini, *Egyptian Hieroglyphics: How to Read and Write Them* — Um ótimo manual para se aprender a ler e escrever os hieróglifos egípcios.

Gaston Maspero, *Popular Stories of Ancient Egypt* — Esta coleção traz os contos populares egípcios como eram contados nos tempos antigos.

Bill Manley, *The Penguin Historical Atlas of Ancient Egypt* — Este texto é valioso por seus inúmeros mapas coloridos de várias etapas da História egípcia, incluindo os sítios religiosos e as batalhas famosas.

TEXTOS RELIGIOSOS

É impossível estudar as terras da fé sem estudar pelo menos algumas das antigas escrituras oriundas das religiões que ali surgiram. A Bíblia e vários testamentos apócrifos contam as histórias

que compõem a mitologia cristã. O judaísmo também possui diversos textos, dentre os quais o Torá é o mais importante. O islamismo continua a ser a fé dominante no Oriente Médio atualmente, e seu livro mais sagrado é o Alcorão. O Livro dos Mortos, um antigo texto religioso egípcio, era tão importante que se tornou uma tradição incluí-lo em todas as tumbas. É fácil encontrar traduções desse livro, e são evidentes os conceitos primitivos de um deus benevolente e fonte da vida eterna e da Ressurreição.

FICÇÃO

As mil e uma noites — A coletânea clássica de mil e uma histórias, incluindo os famosos contos: “Ali Babá e os quarenta ladrões” e “Aladim e a lâmpada maravilhosa”. A versão simplificada e popular é geralmente vista como uma coleção de histórias infantis, mas a versão integral, originariamente traduzida por Sir Richard Burton, apresenta trechos bem picantes.

Agatha Christie, *E no final a morte* — Mistério e assassina-to ambientados no Antigo Egito.

Anne Rice, *A múmia ou Ramsés, o Maldito* — Embora o romance seja praticamente uma fantasia pornô sobre Cleópatra, dá uma boa idéia do Mundo das Trevas. A brutalidade da imperfeita Cleópatra é um bom modelo para as Múmias Malditas ou para aqueles que se desviaram demais do caminho do equilíbrio e da justiça.

Bram Stoker, *The Jewel of the Seven Stars* — o autor de *Drácula* escreve sobre o Antigo Egito.

FILMES

Hollywood nunca deu às múmias a vida que insulou em outros monstros do gênero terror. Normalmente, a múmia é uma máquina de matar trôpegá e irracional. O enredo quase sempre envolve arqueólogos ou membros de seitas perversas abrindo uma tumba que seria melhor deixar em paz ou reanimando intencionalmente a criatura insana. Portanto, a maioria dos filmes de múmias serve mais como exemplo daquilo que pode dar errado com a ressurreição do que como modelos para se interpretar uma múmia.

A múmia, Universal, 1932 — O filme que introduziu a múmia no gênero terror ao lado de *Drácula*, *Frankenstein* e o lobisomem. O personagem de Boris Karloff se aproxima bastante do conceito de múmia deste jogo.

A mão da múmia, *O túmulo da múmia*, *Na sombra da múmia*, *A praga da múmia*, Universal, 1940-1944 — Sequências de *A múmia* que perpetuaram uma máquina de matar ainda mais irracional. O auge dessa degeneração veio na forma de *Caçando múmias no Egito*, em 1945.

Sangue no sarcófago da múmia, Hammer, 1971 — Esse filme da Hammer foi baseado de maneira imprecisa no livro de Bram Stoker, *The Jewel of the Seven Stars*.

A reencarnação, Solo/Orion/EMI, 1980 — Outra adaptação do romance de Stoker, com Charlton Heston como o arqueólogo louco que tenta ressuscitar uma rainha egípcia.



A *múmia*, Universal, 1999 — Estrelando Brendan Fraser, o filme traz efeitos especiais modernos a uma adaptação do filme de 1932. O tom da película nem sempre é consistente, mas a ação rápida e divertida lembra os filmes de Indiana Jones. Os cenários são magníficos, embora certos erros possam incomodar os puristas.

Lawrence da Arábia, Columbia Pictures — Não é um filme de múmia, mas essa história épica dá vida ao Oriente Médio numa fábula maravilhosa.

Aladim, Disney — 'Tá legal, é um desenho animado. Mesmo assim, evoca a grandiosidade e o misticismo da Arábia.

O Príncipe do Egito, Dreamworks — O épico de Moisés e do Êxodo contado à luz da animação cinematográfica.

The Land of the Pharaohs — Não há nenhuma múmia andando por aí neste filme, mas ele conta uma história de desejo pelo poder que termina com uma reviravolta surpreendentemente irônica. Foi filmado *in loco* e as paisagens são espetaculares.

Cleópatra — A história de uma das mais famosas egípcias de todos os tempos interpretada pela jovem e exótica Elizabeth Taylor.

Cleópatra — Outra versão realizada como uma mini-série em 1999. Na verdade, é a melhor delas, apesar de não ter as lendas de Hollywood como protagonistas.

Os dez mandamentos — O filme clássico sobre Moisés e o Êxodo, estrelado por Charlton Heston.

Stargate — O filme apresenta um ponto de vista esquisito sobre o mistério do Egito, mas é divertido e tem cenários que podem inspirar o Narrador.

TELEVISÃO

10,000 Mummies — Mais um dos famosos documentários da Fox no estilo "cave aí na frente das câmeras". Foi ao ar em maio de 2000 e tratou de um dos grandes tesouros do Egito recém-descobertos.

As mil e uma noites — No começo de 2000, a emissora norte-americana ABC levou ao ar uma mini-série de grande orçamento adaptada a partir do clássico da literatura do Oriente Médio. A história de amor entre o Sultão e Scherazade foi bem realizada, e as referências cômicas aos acontecimentos modernos, feitas pelos gênios das histórias, são divertidas.

MÚSICA

Passion, de Peter Gabriel (LP/CD) — Trilha sonora de A última tentação de Cristo. A atmosfera exótica e oriental é inspiradora.

Süleyman the Magnificent (LP/CD) Celestial Harmonies — este CD é a trilha sonora de um filme sobre o Sultão Suleimão, que governou a Turquia entre 1520 e 1566. A música é turca e ótima para evocar a atmosfera das Terras da Fé.

O *rai* é um tipo de *rock* árabe que se tornou popular no começo dos anos 80, na França e na Argélia, e se espalhou a partir daí. Combina a música árabe tradicional com letras rebeldes e uma batida de *rock*. Conseqüentemente, é tão popular entre os muçulmanos ortodoxos quanto os *Sex Pistols* ou os *Revolting Cocks* entre os mórmons. Para uma boa introdução ao *rai*, confira *Kutché*, de Cheb Khaled e Safy Boutella, ou *Let Me Rai*, de Cheb Mami.

A lista de *rock* e *dance* árabe de qualidade é extensa. Amina, Khaled, Nusrat Fateh Ali Khan, Ofra Haza e muitos outros lançaram várias canções exóticas (ou que soam exóticas aos ouvidos ocidentais), ótimas como música de fundo para os jogos de *Múmia* ou do Ano do Escaravelho.

O RESTO DO MUNDO

Durante décadas, era fácil encontrar mostras egípcias relativamente grandes em qualquer museu norte-americano de tamanho decente. Isso está ficando mais difícil nos dias de hoje. O clima político está mudando e os museus adotaram uma abordagem diferente no que diz respeito à exibição de relíquias egípcias. Muitos museus, por exemplo, tomaram a decisão de remover todas as exposições públicas dos mortos. Paul N. Perrot, diretor do Museu de Belas Artes da Virgínia, explicou recentemente a nova política deste modo: "Na opinião deste diretor, já é tempo de reconhecermos a unidade da família do homem. Como não estamos preparados para submeter nossos próprios ancestrais a esse tipo de exposição, devemos ter a mesma relutância em fazê-lo com aqueles de origem estrangeira, mesmo os de um passado distante".

Ao mesmo tempo, a tecnologia da Internet tornou a informação extremamente acessível.

O Ministério do Turismo egípcio (<http://touregypt.net>) mantém várias informações sobre seu país e sua História *online*. O *site* existe em grande parte para promover o turismo, é claro, mas está cheio de informações extremamente valiosas.

A maioria dos museus possui alguma dica *online* sobre suas exposições egípcias. As universidades também são boas fontes e algumas até possuem exposições egípcias, além de suas bibliotecas. A Universidade de Richmond, por exemplo, possui uma múmia com a estranha história de ter sido jogada no lixo uma vez.

Obviamente, a maior fonte sobre o Egito é o próprio país. Ao brincar de múmia, talvez você sinta vontade de ver tudo isso com os próprios olhos.



NÃO FOI UM SONHO. ESTA MIRAGEM POST MORTEM, ESTE ESTRANHO PESADELO DESPERTO: MORRER E IR PARA UM INFÉRNO DE AREIA.

ATÉ ALGUNS INSTANTES ATRÁS, EU ERA UM CADÁVER, NÃO UM DAQUELES CADÁVERES OBEDIENTES E SÓSSEGADOS, MORTOS, AI DE MIM; E SIM UM DAQUELES CADÁVERES PETULANTES E MALCRIADOS, QUE ANDAM DE UM LADO PARA O OUTRO, DE MANCHESTER, INGLATERRA, ATÉ ALGUM LUGAR NA ARÁBIA, PARA SER MAIS ESPECÍFICO.

ATÉ ALGUNS INSTANTES ATRÁS, EU ACHAVA - ESPERAVA, NA VERDADE - QUE ISTO FOSSE ALGUM ESTRANHO PROCESSO DE DESLIGAMENTO PELO QUAL MEU CÉREBRO PASSAVA ENQUANTO MORRIA LENTAMENTE DEVIDO À MINHA TENTATIVA DE OVERDOSE FATAL DE HEROÍNA. NÃO CONSEGUIA ACHAR NENHUMA OUTRA EXPLICAÇÃO PARA O FATO DE ESTAR NÚ, DENTRO DE UM SARCÓFAGO, RODEADO POR UM BANDO DE FIGURANTES DE UMA REFILMAGEM MILIONÁRIA DE CLEÓPATRA.

ENQUANTO EU ESTAVA LÁ DEITADO, ESSAS PESSOAS, ESSES ATORES COM TÚNICAS BARATAS E RIDÍCULAS, CAMINHAVAM EM VOLTA DA MESA, ENTOANDO CÂNTICOS E ME TOCANDO DE UMA MANEIRA EXTREMAMENTE INAPROPRIADA. ESTRANHAMENTE, PARECIA QUE ESTAVAM ME LIGANDO À ALGUMA COISA, OU ALGO À MIM. EU GOSTEI.

ME DEIXEM LIGADO, CADASI SEJA LÁ O QUE FOR, EU QUERO MAIS.

TALVEZ, PENSEI, SEJA ASSIM QUE MINHA MENTE INTERPRETA OS MÉDICOS; OS MÉDICOS QUE ESTAVAM À MINHA VOLTA EM ALGUM HOSPITAL EM MANCHESTER; OS MÉDICOS QUE ESTAVAM TENTANDO ME RESSUSCITAR DO MEU PEQUENO ÓBITO AUTO-INDUZIDO. MAS AÍ, PENSEI: "NÃO, NÃO É MINHA MENTE." MINHA MENTE NUNCA FOI TÃO CRIATIVA ASSIM, A NÃO SER PARA CONSEGUIR HEROÍNA. NESTE CASO, EU ERA UM PICASSO PASSÁVEL.

ENTÃO, COMO SE PARA MARCAR O FIM DAQUELA BOLINAÇÃO TODA, MEU CORPO DEU UMA TRAVADA DAS GRANDES. ROSTO CONTRAÍDO, PÉS E PUNHOS APERTADOS, BARRIGA RÍGIDA: O SERVIÇO COMPLETO. RIGOR MORTIS? MANEIROI FINALMENTE, PENSEI, VOU MORRER E ESSAS IMAGENS ESTRANHAS TIRADAS DE UM FILME DE SEGUNDA CATEGORIA VÃO SUMIR.

AÍ CONTRAIRE.

QUANDO RELAXEI, SENTI-ME MAIS VIVO DO QUE TINHA ME SENTIDO EM ANOS OU EM QUALQUER OUTRO MOMENTO DE MINHA VIDA. ELÉS ME COBRIRAM COM UM LENÇOL DE LINHO ASPERO E PERFUMADO, E OS CÂNTICOS TERMINARAM - O QUE ACHEI ÓTIMO, POIS AQUILO JÁ ESTAVA COMEÇANDO A ME DAR NOS NERVOS.

DEITADO AÍ, ENVOLTO EM LINHO RECENDENDO O CEDRO E ZMBARA, MINHA MENTE FINALMENTE RETORNOU, EMBORA AINDA ESTIVESSE CHEIA DE IMAGENS QUE SÓ PODIAM PERTENCER A UM EGITO QUE JÁ NÃO EXISTIA HAVIA TRÊS MILÊNIO. ENTÃO, SENTI... UMA COISA. EU HAVIA ME TORNADO ALGO MAIS. EU AINDA ERA CURTIS MOORE - MICHE, VICIADO E PUNHETEIRO AUTO-DESTRUTIVO -, MAS AGORA HAVIA UM PEDAÇO DE MIM QUE TAMBÉM ERA NEFARKA, GUARDIÃO DOS MORTOS. AGORA EU ERA NÓS. OU NÓS ÉRAMOS EU. ALGO PARECIDO COM ISSO.

TIVÉ ALUCINAÇÕES COMO UM MALDITO HIPPIE DEBAIXO DAQUELE LENÇOL. VI UMA AVE FAZENDO SANDÁLIAS; SÓ QUE ISSO ACONTECERA TRÊS MIL ANOS ATRÁS. VI PALMEIRAS EM VOLTA DA ESFINGE, SEM CONTAR O NARIZ NA CARA DO SACANA. MILHARES DE SENSações PERCORRERAM MEU CORPO. EU RIA E CHORAVA ALTERNADAMENTE. ATÉ AQUELE BANDO DE ATORES E LUNÁTICOS À MEU REDOR DEVE TER PENSADO QUE EU ESTAVA, NO MÍNIMO, TÃO LOUCO QUANTO ELÉS ENQUANTO PERMANECIA DEITADO AÍ, DANDO RISADINHAS, CHORAMINGANDO E REVENDO A LOUCURA DE MINHA VIDA SOB UMA PERSPECTIVA TOTALMENTE NOVA. A PERSPECTIVA DOS VIVOS. EU NÃO VIA O MUNDO COM AQUELES OLHOS HAVIA PELO MENOS CINCO ANOS; CINCO ANOS INTERROMPIDOS PELA HEROÍNA.

QUANDO PERCEBI QUE ESTAVA MAIS FELIZ VIVO DO QUE MORTO, ELÉS ME TIRARAM DO MEU NINHOZINHO DE LINHO PERFUMADO, E O CAMARADA QUE TINHA CONDUZIDO TODA AQUELA CANTORIA E A BOLINAÇÃO OLHOU PARA MIM E SORRIU.

- SAUDAÇÕES, CURTIS AB-NEFARKA. VOCÊ MORREU E FOI ESCOLHIDO PARA A RESSURREIÇÃO. BEM VINDO À IMORTALIDADE.

Capítulo Um: Julgamento no Paraíso

A MORTE É UM CASTIGO PARA ALGUNS,
PARA OUTROS, UM PRESENTE,
E PARA MUITOS, UM FAVOR

— LÚCIO ANEU SÊNECA. "O JOVEM"

Um Amenti, uma múmia dos dias de hoje, é a mistura de um espírito antigo e uma alma moderna. Esses dois componentes tornam-se uma alma única no corpo mortal que o espírito moderno habitava sozinho. Presenteado com o dom da vida, esse novo ser recebe a missão de devolver o equilíbrio a um mundo que sucumbe rápido demais às depredações da corrupção.

O mortal é o elemento mais importante da ressurreição. Sem um hospedeiro adequado, o poderoso tem-akh (ou espírito complementar) e a prodigiosa cerimônia que concede vida eterna nada significam. Na verdade, a ressurreição é mais do que devolver a vida a um cadáver. É conceder uma nova vida, novas idéias e um novo poder.

Essa redenção pode ser concedida apenas aos mortos. Não se pode salvar do afogamento uma pessoa que se encontra em segurança na praia. A alma de um indivíduo satisfeito e funcional não é escolhida para o renascimento. Mesmo morrendo cedo, um indivíduo feliz alcançou um certo equilíbrio — ou Maat — durante a vida. Sua alma saudável e bem equilibrada não tem feridas a serem curadas. É a alma machucada, incompleta e atormentada que o tem-akh corrige. Os egípcios chamam o defeito trágico de um mortal de hamartia. A hamartia é uma fraqueza que impede uma pessoa de realizar seus sonhos e ser feliz durante a vida. Ela pode ter sofrido de dependência de heroína. Pode ter sido tímida demais para se defender quando

espancada pelo namorado. Pode ter manipulado outras pessoas em nome de seus próprios interesses, ou ter sido tão apática que se adaptava aos desejos alheios em vez de lutar pelos seus. Todos os criminosos, pacientes psiquiátricos, viciados de vários tipos, masoquistas, mártires, os desesperados e os desesperançados possuem almas que clamam por plenitude e redenção. Aquele que não estiver em harmonia com Maat clama para que suas feridas sejam cicatrizadas, seus defeitos corrigidos e seu desequilíbrio reparado. A natureza da hamartia do mortal determina qual tem-akh vai provavelmente se fundir com sua alma durante a ressurreição.

O espírito complementar egípcio, ou tem-akh, é capaz de sentir o desequilíbrio da alma do mortal. Cada tem-akh é um fragmento de um antigo e poderoso espírito egípcio. Ele é tudo o que resta de uma alma antiga, a parte mais forte de um ser que um dia foi completo. Apenas em virtude dessa força é que o tem-akh sobreviveu ao turbilhão da recente tempestade espiritual. As nuvens negras de Apophis fustigaram as almas antigas, despedaçando-as. Os pedaços esfarrapados que sobraram descobriram que não conseguiriam sobreviver muito tempo naquela condição reduzida e danificada. Portanto, os espíritos antigos tentaram se unir a almas modernas. Seu deus, Osíris, ordenou-lhes que procurassem aqueles que estivessem prestes a morrer e que pudessem ser retificados pelas nobres almas de Amenti. Em sua sabedoria divina, o deus da vida previu que a união de



ambos salvaria as almas egípcias que definham e aperfeiçoaria os espíritos sofredores dos recém-falecidos. A alma unida e criada desse modo se tornaria um instrumento poderoso na restauração dos princípios de Maat.

Assim que o esfarrapado tem-akh encontra um parceiro cujas fraquezas seja capaz de eliminar, o fragmento de espírito aguarda o falecimento do mortal do outro lado da Mortalha que separa os mundos. A habilidade espiritual de sentir a iminência da morte permite ao fragmento de espírito selecionar aqueles que estão prestes a morrer antes que o próprio tem-akh desaparecesse nas profundezas do oblívio.

UNIÃO

A alma do recém-falecido deixa seu corpo coberta por uma placenta ectoplasmática chamada khu, ou coifa. Esse envoltório psíquico protege o espírito do trauma de atravessar a Mortalha, a barreira que separa o mundo físico do mundo espiritual. No interior da khu encontra-se um trecho tranquilizador do outro mundo no qual a alma descansa durante sua jornada entre a vida e a morte. Enquanto estiver dentro da coifa, o espírito permanecerá ligado a seu corpo morto. Entretanto, ao cruzar a Mortalha, a alma normalmente tenta se livrar da khu e continua sua jornada rumo às profundezas do mundo subterrâneo. No momento da morte, o espírito egípcio se aproxima e perfura o casulo ectoplasmático antes que a alma mortal consiga se libertar. No abraço intemporal da khu, o tem-akh revela ao recém-falecido sua oportunidade de renascimento.

A natureza desse encontro varia, dependendo do grau de confusão ou medo em que se encontra o espírito mortal e do grau de articulação ou intimidação do fragmentado espírito egípcio. As crenças religiosas ou científicas e as superstições do falecido podem influenciar o resultado. Uma pessoa que rejeitava em vida o conceito de alma agora pode ser incapaz de lidar com a prova da existência de um espírito. Com sua refutação, essa pessoa torna-se um espectador relutante do encontro em vez de um participante ativo. Um adepto ferrenho de uma determinada crença pode ficar confuso com um espírito que “infringe as regras” de sua cosmologia pessoal, o que torna qualquer encontro *post mortem* unilateral e frustrante. Mesmo quando a nova alma é receptiva, o lapso de quatro milênios entre as experiências de vida dos respectivos espíritos dificulta o contato inicial. Por sorte, a influência tranquilizadora da khu aplaca as duas partes o bastante para que possam se comunicar. As almas aparentemente falam a linguagem universal da morte, de maneira que os problemas de comunicação normalmente surgem das diferenças culturais, e não das lingüísticas.

Ao complementar suas palavras com imagens empáticas, o tem-akh explica claramente sua proposta: a ressurreição e uma segunda chance. Se o falecido recusar a união, o tem-akh abandona a khu e retoma sua busca, deixando o recém-falecido enfrentar sozinho os perigos de Duat, abalado pela tempestade. A alma de um recém-falecido pode rejeitar a ressurreição por

vários motivos. Uma vítima de suicídio pode ficar decepcionada por não ter escapado à dor nas profundezas do oblívio. Um indivíduo devoto pode achar que a aparência do espírito egípcio é muito diferente de suas expectativas e desconfiar de alguma influência maligna. É possível que uma alma cansada não encontre o menor encanto na promessa de imortalidade. Não importa a razão, os dois espíritos devem se unir voluntariamente. Uma simples recusa é suficiente para evitar a união.

Os filhos de Osiris escolhem sabiamente os indivíduos que anseiam por uma segunda chance, embora a estes faltasse, na Segunda Vida, a força necessária para a realização de seus sonhos. Portanto, na maioria das vezes, o falecido agarra a oportunidade de redenção. Uma vez aceita a união, o tem-akh arranca a parte mais defeituosa da nova alma. O morto sente uma dor intensa por um instante; depois, como a peça que faltava num quebra-cabeça, o fragmento da antiga alma egípcia se encaixa no espaço que criou e torna perfeito o ser defeituoso a quem se uniu. É por esse motivo que o fragmento de espírito é chamado de espírito complementar (tem-akh), e o mortal é chamado de resgatado (nhem-sen).

O HAJE

A união é apenas o início de uma luta difícil enfrentada pela múmia promissora. Embora as duas almas tenham se tornado uma, o corpo continua morto e a khu perde lentamente sua ligação com o cadáver. Com a força oriunda da necessidade, o tem-akh impõe seu novo espírito dual através da Mortalha. Abrir caminho pela barreira entre os mundos rompe a khu. Sem a coifa para suavizar-lhes o trauma da morte recente, ou protegê-los da dor espiritual de se atravessar os reinos, todos os nehem-sen, com exceção dos mais fortes, encolhem-se e entram numa espécie de hibernação psíquica. Apenas os milênios de resistência às aflições do mundo subterrâneo dão ao tem-akh a força necessária para se manter consciente.

Com um surto espantoso de energia espiritual e força de vontade, o tem-akh devolve ao cadáver uma aparência de integridade e faz com que este se ponha de pé, apesar de cambaleante. Como a alma moderna ainda está traumatizada, o desesperado espírito antigo luta sozinho para levar o cadáver animado do local de sua morte até um lugar resplandecente como um farol: as Terras da Fé. E é obrigado a fazê-lo num mundo que mudou drasticamente em relação à terra natal que ele conhecia. Além disso, o espírito complementar sabe que precisa alcançar as Terras da Fé dentro do período funerário tradicional de setenta dias. Do contrário, o corpo reanimado começa a apodrecer e o Feitiço da Vida torna-se inútil.

É assim que começa o haje, ou peregrinação. Para o recém-falecido, essa jornada é tanto espiritual quanto mental. Ora consciente, ora não, ele luta para aceitar sua morte. Talvez o mais difícil seja o lento processo de assimilar — e ser assimilado por — um outro espírito. Para o tem-akh, a viagem é árdua em todas as frentes. Assim como a alma moderna, o espírito com-



plementar precisa chegar a algum tipo de equilíbrio com seu novo companheiro. O antigo fragmento egípcio também precisa conduzir um cadáver ambulante através de um mundo que a passagem dos milênios tornou estranho. Como não possui uma força vital atuante, o tem-akh precisa manter sua embarcação inteira usando apenas de força de vontade, fechando feridas abertas e coordenando ossos quebrados da melhor maneira possível, pois não tem nenhuma habilidade real para curar. Normalmente, existem barreiras lingüísticas extremas, e as circunstâncias que envolvem a morte do indivíduo podem complicar ainda mais as coisas. O início da jornada será mais fácil para um mortal que tenha falecido devido à exposição ao frio nas terras desertas do Canadá do que para uma pessoa que tenha morrido durante um tiroteio com a polícia de Hong Kong.

Mesmo assim, ser um cadáver ambulante pode se tornar uma vantagem para o tem-akh. Os seres humanos normais não conseguem suportar a visão de um morto ressuscitado. Eles não lidam muito bem com a idéia de que uma coisa ainda se mova apesar de estar obviamente morta. Testemunhar algo assim deixa até o homem ou a mulher mais corajosos estáticos e trêmulos, ou então num estado de racionalização frenética. No entanto, uma morte muito chamativa pode causar dificuldades se a múmia algum dia retornar aos lugares que antes freqüentava.

O fato de existirem inimigos empenhados em destruir qualquer Amenti que venham a encontrar torna tudo mais complicado. Alguns mortais caçam as múmias, perturbados pela simples possibilidade de haver mortos caminhando pela Terra para realizar sabe-se lá que modalidade do mal. Os lacaios mais inteligentes e hostis de Apophis, como os Asekhen e os Amkhat, almejam destruir os Amenti antes que estes consigam se submeter ao Feitiço da Vida. Todavia, afastar os inimigos ou escapar deles nem sempre é suficiente, pois os adversários mais habilidosos gostam de seguir o desesperado cadáver reanimado até seu destino final para destruir um grupo inteiro deles.

O FEITIÇO DA VIDA

Supondo que o tem-akh consiga levar seu novo corpo de volta às Terras da Fé, resta ainda uma tarefa. Ele precisa encontrar os mortais leais a Osíris que executarão o verdadeiro ritual que devolve a vida ao falecido. Esse ritual é chamado de Feitiço da Vida, Rito de Renascimento ou simplesmente Grande Rito. Felizmente, essa busca é uma rua de mão dupla. O tem-akh sabe que deve procurar uma seita que possua o conhecimento místico necessário. Do mesmo modo, várias seitas de Ísis, Osíris e outros deuses sabem que o Amenti está a caminho por intermédio de previsões feitas por oráculos. As seitas de ressurreição geralmente possuem a fé, a persistência e o conhecimento necessários para encontrar e ajudar o tem-akh. Depois que os acólitos encontram o falecido e o levam para um dos locais rituais na Teia da Fé, o Feitiço da Vida tem início.

As particularidades do ritual variam um pouco de uma seita para outra, mas todas embalsamam o cadáver de acordo com as

OS HORRORES DO SOBRENATURAL

A grande maioria dos mortais no Mundo das Trevas passa pela vida sem a menor noção de que o sobrenatural existe. Os poucos mortais que sabem a verdade fazem o possível para esquecer que já encontraram alguma coisa fora do comum.

Quando um mortal vê um ser sobrenatural sem o disfarce que este geralmente usa no mundo terreno, a pessoa é afligida por um tipo de insanidade temporária. Essa breve condição tem muitos nomes — delírio, perder-se na névoa, rasgar o véu —, mas o resultado é sempre o mesmo. O mortal torna-se histérico, tem uma crise ou um ataque, foge ou simplesmente ignora o que existe a seu redor como se nada fora do comum estivesse acontecendo. Esse estado delirante passa quando a presença sobrenatural desaparece e deixa o mortal atordoado e confuso quanto ao que acabou de acontecer.

Discute-se nos círculos paranormais se esse efeito é um tipo de camuflagem defensiva gerada pelas próprias criaturas sobrenaturais ou um tipo de válvula de segurança psíquica que protege os mortais de algo que eles não deveriam experimentar.

Não importa sua origem, essa tal névoa ajuda a manter as atividades sobrenaturais longe dos olhos do público, para o bem ou para o mal. Para maiores detalhes sobre esse fenômeno, consulte a seção "O Véu", no Capítulo Cinco (pág. 140).

práticas de mumificação do Antigo Egito. O corpo é embebedado em natrão para ser preservado. Depois, os órgãos internos são removidos e colocados em canopos. Por último, o cadáver é envolvido em ataduras inscritas com extensos feitiços de vida e proteção.

Enquanto essas etapas se dão no mundo físico, Anúbis conduz o espírito unido até os Juizes de Maat. Na tradição egípcia, os juizes comparam o peso do ab, o coração da alma unida, ao da pena de Maat. Esse teste determina se o espírito merece se tornar uma múmia, ressuscitar e juntar-se à luta para devolver o equilíbrio ao mundo. Uma alma unida considerada deficiente é rejeitada, e o corpo permanece morto para sempre. O espírito que passa no teste retorna a seu corpo no mundo físico no momento em que o ritual é completado.

No fim da cerimônia, o tem-akh e o nehem-sen se fundem por completo. O corpo é totalmente curado e a vida lhe é devolvida. Uma vez completo o milagre, a seita remove as ataduras e os ornamentos cerimoniais. Geralmente, resta ainda algum sinal da causa da morte. No caso de um Sefekhi, o corpo inteiro pode se achar terrivelmente marcado por cicatrizes. Com o auxílio da seita que lhe concedeu a Terceira Vida, a múmia começa sua nova vida como um instrumento escolhido por Osíris.





O PREÇO DA ETERNIDADE

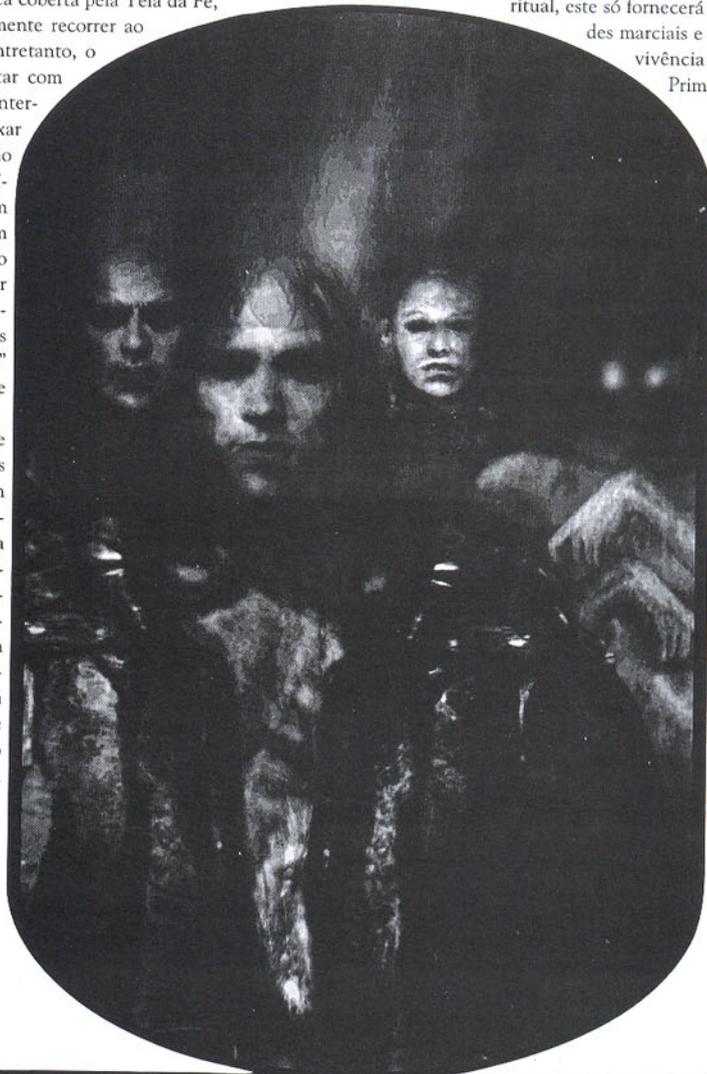
Apesar de possuir grande poder e vida eterna, o Amenti tem suas limitações. Embora imortal, uma múmia pode ser morta. Seu corpo morre e seu espírito entra no mundo subterrâneo. Somente após reunir Sekhem (isto é, energia espiritual) suficiente é que a alma consegue retornar a seu corpo e ressuscitar. Além disso, a energia que o Amenti utiliza para alimentar sua Hekau mística e sustentar sua forma física é extraída diretamente da Teia da Fé que lhe deu a vida. Alguns dizem que o Sekhem, na verdade, provém de Osíris, pois atualmente o deus reside no interior da Teia da Fé. Enquanto estiver dentro dessa grande área geográfica coberta pela Teia da Fé, a múmia pode facilmente recorrer ao poder da mesma. Entretanto, o Amenti precisa contar com sua própria reserva interna de Sekhem se deixar a região, ou então conseguir uma relíquia impregnada com a energia. O Sekhem pessoal da múmia não dura muito se for usado de modo insensato, e as chamadas "baterias de Sekhem" são excessivamente raras.

A possibilidade de ser capturado pelos inimigos de Maat sem uma rede de segurança espiritual poderosa como essa é aterrorizante. Não é de se surpreender que a maioria das múmias prefira permanecer nas proximidades da Teia da Fé e que aquelas que se aventuram pelo mundo retornem com tanta frequência.

A PESAGEM DO CORAÇÃO

Pode ser difícil para uma múmia expressar o que é se tornar um dos Imorredouros. A adaptação a uma nova existência não é a mesma para todas as múmias. Todos os espíritos tem-akh do Antigo Egito passaram milhares de anos no além, e essa existência dotou-os de uma quantidade inacreditável de conhecimento e lembranças. Entretanto, o Amenti herda apenas uma fração do conhecimento do espírito mais antigo, pois o resto do venerável espírito foi perdido nos ventos abrasivos da Dja-akh. Um grande guerreiro pode ter sido também um sábio e um estudioso, mas, se apenas seu khaibit sobreviveu à tempestade espiritual, este só fornecerá ao Amenti as habilidades marciais e a capacidade de sobrevivência que possuía em sua Primeira Vida.

Não importa qual aspecto da antiga alma egípcia seja representado pelo tem-akh, a força e a pureza da união entre a alma antiga e a moderna podem variar. Às vezes, a fusão das lembranças antigas à mente atual é perfeita. Na maioria das vezes, algumas distinções culturais são dramáticas demais para permitir uma fusão impecável. Para ajudar na união e preservar a consciência mútua do Amenti, cada espírito faz desaparecer instintivamente as lembranças da vida que poderiam perturbar sua alma companheira. Um nehemsen pode ter desejado seu irmão em segredo durante a Segunda Vida, mas uma rela-





ção incestuosa era perfeitamente aceitável na antiga cultura egípcia. Para poupar a alma moderna da agonia recente da culpa, o tem-akh enterra instintivamente as lembranças de um casamento com um irmão. De maneira semelhante, as duas partes se completam nas áreas do intelecto e da personalidade. Um fragmento de talento poderia inspirar um atleta estúpido, enquanto um cientista brilhante poderia se distrair com os impulsos razoavelmente simplistas do khaibit.

Apesar desses ajustes, a alma moderna permanece dominante na união. Há que se admitir que a parte defeituosa e fraca do nehem-sen é extirpada a fogo para dar lugar ao tem-akh. Apesar de não poder se vangloriar de uma memória milenar, uma proporção bem maior de seu ser constitui a mistura dos espíritos. A união é semelhante à relação que o mortal típico tem com sua consciência. O tem-akh é uma parte do todo. Ele vê as coisas de uma perspectiva um pouco diferente, mas continua indivisível. O antigo tem-akh assume a mesma função que tinha em sua vida anterior, refletindo apenas parte de uma personalidade. Portanto, um khaibit normalmente se estabelece nas profundezas do inconsciente do Redivivo e fortalece o id com instintos de luta apurados. Por outro lado, um sahu fortalece a consciência e promove um pensamento ético mais elevado.

Ainda assim, o espírito egípcio pode se enterrar tão fundo em alguns casos que a múmia moderna o percebe apenas como estranhas lembranças de uma vida passada. Um indivíduo dotado de uma mente científica pode se recusar a acreditar que o tem-akh seja algo mais do que uma faceta de sua mente. Em alguns casos raros, os dois espíritos podem ser tão distintos que nunca chegam a se unir realmente. Um Amenti fragmentado como esse raramente sobrevive ao Feitiço da Vida inicial. Os Juizes de Maat exercem seu poder e enviam o tem-akh e o nehem-sen a seus respectivos locais de descanso.

OS AMENTI

Para compreender a natureza dos Amenti, é preciso aceitar a idéia egípcia de que toda a essência de um indivíduo encontra-se representada em nove partes.

O nome verdadeiro de uma pessoa, ou ren, é uma parte inerente de seu ser, e pode até ser usado para dominá-la. O coração, ou ab, é o centro da consciência. Os egípcios consideravam o cérebro tão sem importância que as práticas de mumificação simplesmente o descartavam. O corpo, conhecido como khat, é necessário para a ressurreição da múmia. As partes restantes que compreendem um indivíduo são espirituais. A energia espiritual chamada Sekhem — semelhante à noção de força vital — flui através da alma e do corpo. O ka vigia atentamente o corpo durante a morte, protegendo-o contra o mal. O ba viaja para os reinos espirituais e retorna apenas para ajudar a completar o renascimento. O khaibit personifica a perversidade, a violência e o desejo da alma. O sahu é a porção eterna e incorruptível da alma que habita o paraíso egípcio, conhecido como Aaru. A

khu envolve o corpo e a alma como uma aura protetora e serve para fundir os elementos materiais e espirituais.

Desses nove componentes do ser, o ren, o ab e o Sekhem são interiores e caracterizam tanto o corpo quanto a alma. O khat, naturalmente, fica no reino físico. Os cinco aspectos restantes da alma existem dentro do khat, mas deixam o mundo material quando a pessoa morre.

Para sua infelicidade, os espíritos egípcios em Duat eram vulneráveis à Dja-akh que varreu o mundo subterrâneo no final do milênio. A devastação espiritual da tempestade extirpou as essências vitais fracas. Apenas os fragmentos espirituais mais fortes sobreviveram aos estragos da Dja-akh. Os soldados agressivos e os assassinos deixaram apenas seus khaibit para dar continuidade a seus nomes e a suas consciências. Os artesãos talentosos e os artistas inspirados persistiram apenas na forma de suas resplandecentes khu. Os visionários e os exploradores sobreviveram apenas como seus espíritos ba alados. Os magos e os filósofos, buscando a perfeição na morte, assim como o fizeram em vida, desintegraram-se, com a exceção de seus sahu. Tanto as almas vaidosas quanto os guarda-costas leais resistiram ao ataque apenas por meio de seus protetores espíritos ka.

Poucas almas da cidade de Amenti sobreviveram por inteiro. Praticamente todas as almas foram estilhaçadas e deixadas incompletas. Esses vestígios de espíritos perderam as partes remanescentes de suas almas e vagaram sozinhas pela primeira vez na História. Se esses fragmentos espirituais tinham alguma chance de voltarem a se reunir e ressuscitar, essa oportunidade se perdeu na fúria da tempestade espiritual. Sem as outras divisões do espírito, a ressurreição lhes fora negada para todo o sempre.

OS MORTOS CAMINHAM

As palavras de Osíris alcançaram os desesperados fragmentos espirituais que flutuavam desiludidos em meio à desordem, e o deus-rei deu-lhes uma nova esperança. As almas esfarrapadas ainda poderiam obter a ressurreição se conseguissem encontrar uma alma vivente adequada a quem se unir. Um mortal que falecesse insatisfeito seria um instrumento apropriado para a ressurreição.

Apesar de suficientemente fortes para sobreviver à tempestade espiritual, os espíritos antigos não tinham o poder de conferir vida a um cadáver. Com esse propósito, Osíris convocou as seitas mortais remanescentes que, tempos atrás, haviam se formado para adorá-lo e também a sua esposa-irmã, Ísis. O antigo Culto de Ísis sobreviveu até a era moderna. Um grupo fragmentado dos Filhos de Osíris aferrava-se aos segredos esquecidos do reinado de seu senhor como o Primeiro Faraó. Osíris conferiu aos seus acólitos vivos o conhecimento necessário para ressuscitar os cidadãos de Amenti, a cidade espiritual. À medida que cada seita provava sua lealdade, Osíris revelava-lhes o novo Feitiço da Vida.

Além de o tem-akh precisar de um ser vivo para realizar o Grande Rito, a cerimônia tem de ser celebrada sobre o solo



A ALMA MULTIFACETADA

O que torna os egípcios tão especiais? Por que só eles possuem almas múltiplas? Se você examinar as funções de cada parte do ser egípcio, verá que todas elas encontram paralelo na cosmologia estabelecida para o Mundo das Trevas, como descrita em *Wrath: the Oblivion*.

O comportamento do ka, que vigia o que lhe é mais importante, lembra as essências conhecidas no outro mundo como autómatos. A ressonância espiritual da khu, semelhante a uma aura, pode ser comparada à ligação mística entre o morto e o reino físico e entre os focos materiais e os efeitos mágicos. Já que o ba viaja através do outro mundo para executar tarefas que o ajudarão a alcançar seus objetivos, ele se assemelha mais ao tipo de personagem central de *Wrath*. A relação misteriosamente turbulenta, conflituosa e perigosa do khaibit com seus outros aspectos espirituais reflete-se no modo como a Sombra atua como a metade mais atroz da aparição. O sahu se adapta ao conceito de um contato com um ídolo mais elevado, ou à idéia de um descanso eterno no paraíso.

Os papéis do ren, do Sekhem e do khat permanecem relativamente inalterados, independente de qual cosmologia mística for aplicada. As distinções restringem-se principalmente ao estilo e à aparência externa. Apenas a questão da superioridade mística do coração como o centro da consciência, em lugar da mente, permanece sem resposta.

Alguns estudiosos espiritualistas do Mundo das Trevas sugerem a possibilidade de que os seres modernos apresentem as mesmas divisões da alma expressas nas crenças egípcias, mas simplesmente se recusam a enxergá-las. O resto do ser desconhecido de um autômato pode simplesmente ter se dissolvido. Um espírito ka pode ser tão dominante que o resto do ser cede à sua vontade.

sagrado do Egito. Em tumbas subterrâneas e nos salões dos mais antigos templos, as práticas funerárias de um império morto foram ressuscitadas. Os espíritos que entraram vacilantes nesses abrigos, agarrando-se a corpos debilitados, foram os beneficiários dos ritos aperfeiçoados. Os recém-falecidos voltaram a respirar, agora unidos a seres antigos. As velhas almas observaram o mundo a seu redor, vivas pela primeira vez há milênios.

Com o fortalecimento de seus seguidores, Osíris recomeçou seu ataque aos inimigos de Maat.

EM BUSCA DE MAAT

A palavra "Maat" é traduzida simultaneamente como verdade, equilíbrio e justiça. No Mundo das Trevas, Maat é um conceito e uma divindade. Essa criatura semelhante a uma deusa representa uma das faces da ordem divina estabelecida pelo Criador de tudo, conhecido em certas crenças do Antigo Egito como Amon-Ptah-Khnum. As múmias buscam esse Pai

de Todos desde suas primeiras jornadas em Duat. Até o puro sahu que retornou dos Campos do Paraíso encontrou apenas os servos do grande deus. As múmias mais antigas, seguidoras de Hórus, dizem que já faz muito tempo que Anúbis não fala do Pai de Todos. Aos olhos dos fiéis, apenas dois seres conhecem a vontade divina: Osíris, que já o demonstrou mantendo-se inviolável durante milênios sobre o trono de Amenti; e Maat, que domina os Juízes do Equilíbrio. Esse argumento tornou-se ainda mais forte depois que as duas divindades, juntas, concederam o dom da ressurreição. Os Redivivos jamais esquecem que o deus da vida colocou o próprio coração no prato da Balança de Maat mais de uma vez. Se o sublime Osíris considera a ordem divina mais importante que sua própria vida eterna, assim também devem proceder as múmias a quem ele concede nova vitalidade.

Existem 42 seres, chamados simplesmente os Juízes de Maat, que analisam cada alma levada até eles por Anúbis. As almas consideradas deficientes são arremessados no oblívio, enquanto as demais recebem permissão para continuar com seus deveres no mundo subterrâneo. Os Amenti não sabem exatamente quem ou o que são os Juízes de Maat. Alguns acham que se trata de espíritos nobres, elevados a suas posições pela deusa Maat. Outros desconfiavam de que sejam os filhos de outros deuses executando os deveres de seus pais divinos. Não importam suas origens, os Juízes têm o dever sagrado de julgar as almas. Até mesmo os eternos Amenti precisam enfrentar os Juízes de Maat. Toda vez que uma múmia é morta, seu espírito viaja para o mundo subterrâneo e se apresenta diante de um dos Juízes. O Amenti precisa provar que é digno de manter o dom da imortalidade antes que lhe permitam voltar à forma mortal. Um espírito ardiloso pode enganar alguns juízes, mas a Balança de Maat sempre percebe o real valor de todos.

Consulte o Capítulo Cinco para maiores detalhes sobre os Juízes de Maat e o papel que estes representam.

A BALANÇA DESEQUILIBRADA

O hediondo rei dos demônios, o devorador Apophis, sempre agiu em oposição aos desígnios de Osíris. Desde antes de a primeira luz de Rá brilhar no céu, a Grande Serpente tentava mergulhar o mundo na escuridão. Quando Osíris surgiu no reino terreno, a ira da serpente voltou-se contra ele. O Primeiro Faraó banuiu o monstro do coração dos homens, condenando o canibalismo e levando as leis de Maat para o Nilo. Apophis encheu-se de cólera e serpenteou pelo mundo subterrâneo, tentando aniquilar a vida e eliminá-la da criação. Sinais de sua corrupção podem ser encontrados em acontecimentos importantes — como o assassinato de Osíris por seu irmão Set — e pequenos — como a tentação das drogas. A serpente almeja inclinar a Balança de Maat até o ponto em que toda a existência venha a deslizar para dentro de sua bocarra.

Os servos de Apophis variam desde os poderosos até os fracos e desde os sádicos até os estúpidos. O escuro deus Set declarou o Egito — e depois o mundo todo — seu domínio e agia como juiz e executor em nome da serpente. Os Seguidores de



Set, mortos-vivos que se alimentam do sangue dos vivos, deslizam pelas sombras da noite como o veneno pelas veias de um homem. Apesar de os Filhos de Set agora declararem que seu deus está em guerra contra Apophis, os Redivivos acreditam que eles fazem essas alegações por temerem que a Grande Serpente logo venha a cobrar de seu desobediente laço aquilo que lhe é devido.

As Múmias Malditas — os leais guerreiros de Apophis — voltam à vida como os Redivivos, mas nunca se apresentam aos Juizes de Maat. Em vez disso, o poder dessas aberrações deriva diretamente de Apophis. O pior é que aprenderam a reviver espíritos Malditos menores, ou ifrites, nos corpos dos mortos, um arremedo dos rituais de mumificação que utilizam os canopos. Esses malignos cadáveres ambulantes são conhecidos como Asekhen, os ceifadores. Eles caçam os seguidores de Osíris com um desespero sinistro. Engrossando a lista dos vis lacaios de Apophis está a antiga seita egípcia dos Amkhat. Esses terríveis canibais alimentam-se de carne humana e também dos Amenti com a intenção de adquirir um poder desvirtuado.

FACÇÕES REDIVIVAS

O espírito de Maat, o equilíbrio da vida e da natureza, foi subvertido. A corrupção estendeu-se até o mundo subterrâneo, desencadeando a recente tempestade espiritual. Nem mesmo a grande cidade espiritual egípcia de Amenti conseguiu resistir às forças do óbvio. Foi só por intermédio dos esforços do deus-rei Osíris que os espíritos estilhaçados do Reino Sombrio de Areia sobreviveram. Com o despertar de Osíris, os campeões de Maat começaram a se organizar como não o faziam havia milênios.

Para auxiliar na luta de seus seguidores contra a corrupção de Apophis, Osíris presenteou seus adoradores mortais com o dom de um novo e mais potente Feitiço da Vida. Os velhos sacerdotes de Ísis e Osíris atraem novos seguidores, e novas organizações têm surgido para se juntar ao conflito. Como a vontade de Osíris permanece obscura, esses grupos procuram a liderança das novas múmias que ajudam a criar. Apesar de os tem-akh terem passado séculos na presença do Senhor da Vida, não se deve considerar os Redivivos como servos robóticos de Osíris. Na verdade, alguns adoradores afirmam que grupos rivais corromperam os desejos do deus-rei em favor de seus próprios interesses. A maioria dos grupos concorda em lutar para devolver Maat ao mundo, mesmo que discordem quanto aos métodos.

OS LAÇOS DA FÉ

Os remanescentes modernos das antigas seitas herdaram grande sabedoria e poder místico dos ensinamentos espirituais de Ísis e de seu esposo divino. Desde o auge de seu poder durante os períodos dinásticos da História egípcia a sua quase destruição nas mãos dos monarcas pós-ptolomaicos, as seitas experimentaram de tudo, da supremacia política a perseguições fatais.

Caminharam ao lado dos deuses e suportaram a ira dos demônios. Seus ensinamentos foram tão difundidos em tantos lugares que alcançaram todos os recessos do ocultismo ocidental, mas também passaram a figurar em brochuras baratas e romancesinhos de quinta categoria.

Apesar de seus antigos vínculos com as múmias Shemsuheru e outros místicos egípcios, os cultos de Osíris e Ísis foram desmoronando aos poucos como tumbas esquecidas no deserto. Todos os anos, segredos eram perdidos devido à erosão da fé pelos ventos do tempo. O deus e sua irmã desapareceram na obscuridade e nas lendas. As seitas fragmentaram-se devido a discussões fúteis sobre o poder secular. Alguns membros das seitas chegaram até mesmo a recorrer ao Abraço dos seguidores vampíricos do deus escuro, Set. As seitas foram deixadas sem rumo e desviaram-se do caminho de Maat como crianças perdidas. Apophis assistia a tudo com imensa satisfação enquanto Osíris sentava-se imóvel sobre seu trono.

Quando Osíris entrou na Teia da Fé para escapar à fúria incessante da tempestade espiritual de Apophis, os fiéis sentiram sua presença e alegraram-se. O Senhor da Vida não os abandonara. Os místicos dispersos retornaram com plena convicção aos dogmas das práticas encobertas pelo tempo. No entanto, a influência corruptora de Apophis era tão grande que nem todos acreditaram nas visões. As facções das seitas modernas, seduzidas pela riqueza e pelo poder materiais, denunciaram esses videntes como falsos profetas e os expulsaram.

Aqueles que confiavam na sabedoria dos oráculos deram ouvidos. As revelações surgiram como antes só acontecera em épocas mais religiosas, quando os devotos eram venerados. Os sacerdotes mais esclarecidos de Ísis e os Filhos de Osíris retornaram aos locais que foram santificados na aurora da História. Quando os recém-falecidos retornaram à Terra Santa, trôpegos, agressivos, a rastos e sob a orientação dos espíritos tem-akh, os cultos de Ísis e Osíris aguardavam-nos de braços abertos. Os mortais ouviram o chamado de seu deus-rei e tentaram ajudar a criar um exército de luz eterna capaz de derrotar as trevas que estavam por vir.

O CULTO DE ÍSIS

Desde que desceu à terra, a deusa Ísis serve de figura materna à humanidade. Enquanto seu esposo-irmão digladiava-se com os deveres de governar um grande reino e proteger a humanidade da corrupção, a deusa estudava as artes místicas com o deus Tot. Sua experiência como mãe, irmã, maga e protetora de seu esposo na morte dotou Ísis de grande paciência e a fez amada pelo povo. Antes de morrer, Ísis compartilhou sua sabedoria com muitos de seus adoradores.

Os mais fiéis desses adeptos mantiveram viva a fé nos deuses egípcios durante milhares de anos. Eles protegeram e serviram o filho imortal de Ísis, Hórus, e suportaram as arrasadoras depredações dos servos de Set. Infelizmente, a passagem dos séculos diluiu essa fé. A sabedoria desapareceu, e o Culto de Ísis

foi tomado pela desordem. O usurpador, Set, quase destruiu a seita na época de Cleópatra e até conseguiu roubar o precioso Feitiço da Vida original. A seita mal sobreviveu a essa devastação, e as próprias múmias que havia ajudado a criar não confiavam mais nela.

Ironicamente, a invasão romana do Egito garantiu a sobrevivência da seita. O Culto de Ísis encontrou nova vida ao se espalhar pelo império dos invasores. Alguns membros da seita ficaram preocupados com a redução dos ensinamentos de Ísis a meros ritos sexuais nas adaptações de outras culturas, mas a possibilidade de manter vivo o nome da deusa não podia ser ignorada. Muitos fragmentos da seita separaram-se e esqueceram quase todo o seu legado, a não ser pelo nome. Outras facções juntaram-se às sociedades místicas herméticas e passaram a praticar a magia sem qualquer interesse religioso. Com o passar das décadas, as lembranças referentes a Ísis tornaram-se obscuras.

Na última década do século XX, o Culto de Ísis voltou à atividade, digamos assim. Alguns membros procuraram os espíritos das antigas múmias que vagavam pelo mundo subterrâneo num esforço desesperado para ressuscitá-los. Outros tentaram restabelecer o esquecido Rito de Renascimento. Indicações dessas atividades escaparam para o mundo exterior, encorajando estudos de egiptologia em níveis jamais vistos desde o início do século. No entanto, esse frenesi religioso não dominou todos os membros da seita. Alheios ao sobrenatural, alguns ramos da seita continuaram com o charlatanismo e o ocultismo político. Outros se apegaram a grupos de feitiçaria nos quais aqueles que eram leais a Osíris não confiavam. Algumas seitas ainda nutriam antipatia por Hórus por terem sido, no seu entender, tratadas como filhos bastardos durante milênios.

À medida que o novo milênio se aproximava, os membros atentos da seita e ainda fiéis a Osíris tiveram visões de um futuro que prometia o retorno do deus-rei. Eles correram para a Terras da Fé a fim de se prepararem e trabalharam freneticamente, pois o prenúncio de uma grande calamidade os enchia de terror. Quando o deus da vida falou aos membros da seita nos locais sagrados da Teia da Fé, pequenos grupos já estavam preparados. Quando os Amenti deram início a sua inexorável peregrinação de volta ao lar, o Culto de Ísis estava a postos para assumir o papel antes desempenhado pela antiga deusa-mãe.

O Culto de Ísis ressuscita os Redivivos empregando o novo Feitiço da Vida. Seus membros vêem as múmias modernas como os escolhidos dos deuses e consideram seu dever ensinar aos Amenti a feitiçaria e o conhecimento místico que os tem-akh podem ter perdido. Devido à essa assistência, os adoradores de Ísis são, geralmente, o grupo mais maternal em relação às novas múmias. No entanto, a maioria espera alguma recompensa dos deuses. Eles encaram os Imorredouros como representantes da divindade e quase sempre esperam favores pelo papel que desempenham na assistência aos Redivivos.

Pelo fato de verem aqueles a quem ressuscitam como bênçãos divinas, os membros da seita protegem em demasia os novos Amenti. Essa tendência maternal pode se expressar como

ciúme e culpa, pois a seita se esforça para orientar o desenvolvimento de seu pupilo; ou como amor e orgulho, iguais aos que se sente pelas realizações de um filho. Essa natureza protetora também leva o Culto de Ísis a rejeitar outros grupos igualmente dedicados, mas que não têm a menor noção do que estão realmente fazendo. Não é à toa que essa atitude superior acabe por não granjear a estima dos Filhos de Osíris e de outros grupos.

OS FILHOS DE OSÍRIS

Os Filhos de Osíris mais velhos alegam que já foram ghuls — o que os europeus chamam de vampiros. Nos tempos antigos, eles se alimentavam de seres humanos para sobreviver.

SALVAÇÃO NO NOVO MILÊNIO

Os últimos dias do milênio passavam rapidamente e as previsões catastróficas e febris dos pessimistas e dos literalistas do Apocalipse chegavam ao auge. Os espíritos sitiados que jaziam no moderno mundo subterrâneo egípcio eram destruídos pelo contínuo cataclismo da tempestade espiritual. O Culto de Ísis, uma seita de mortais leal a Osíris desde os tempos antigos, lutava para reverter a fúria de Apophis antes que se rompesse a Mortalha, o que provocaria uma destruição incalculável no mundo dos vivos. Meses de rituais e orações renderam poucos resultados.

Enquanto isso, os celebrantes organizavam festas fantásticas para comemorar a virada do milênio em todo o mundo. No Egito, o Ministério do Turismo planejava uma festa impressionante ao redor da Esfinge e das Grandes Pirâmides, apesar das ameaças dos extremistas muçulmanos de transformar as cerimônias em banhos de sangue.

Os sacerdotes de Ísis perceberam que a grande comemoração poderia fornecer o poder necessário para a execução de um ritual de proteção em grande escala. Enquanto o sol se punha na Cidade dos Mortos, no último dia do milênio, os sacerdotes lideravam procissões a praticamente todos os santuários e templos antigos da região. Os derradeiros minutos do milênio chegavam ao fim, os foliões comemoravam com arrebatamento, e o Culto de Ísis realizava sua cerimônia secreta.

O mundo não apenas sobreviveu à virada do milênio como o acontecimento se deu de maneira quase anticlimática, sem violência nem acidentes. Os místicos sensíveis ao outro mundo testemunharam um abrandamento notável no perturbador furacão espiritual que ainda ameaçava os mortos. Um vislumbre de esperança transpareceu e a Esfinge aguardou ansiosamente a chegada dos Redivivos com o raiar do dia. Apesar do adiamento, os membros sobreviventes do Shanu-atui sabem que o perigo não passou. Eles se lembram de que cada tempestade espiritual pressagia uma grande tragédia na Terra e oram para que os Renascidos possam nos salvar do mal que nos espreita, seja ele qual for.



Quando Osíris proclamou o fim do canibalismo, alguns ghuls rebelaram-se e, devido a sua insubordinação, foram queimados até a morte pela fúria de Rá. Os demônios do sangue sobreviventes refugiaram-se nas sombras e continuaram com seus hábitos vis. Então, um sábio gful de nome Khetamon desviou-se do caminho das trevas e lançou-se aos pés de Osíris. O deus-rei perseguiu o coração de Khetamon e viu que ele realmente não desejava mais se banquetear dos vivos, apesar de não conseguir deixar de fazê-lo. O Primeiro Faraó abençoou o arrependido Khetamon e o ensinou a lutar contra a corrupção que se escondia em seu espírito. Correm boatos de que Osíris chegou a deixar Khetamon beber de seu próprio sangue para se purificar. Diante da misericórdia do deus-rei, outros demônios do sangue buscaram a redenção. Como a severa disciplina religiosa e os profundos ensinamentos filosóficos de Osíris deram-lhes um novo propósito, os ghuls arrependidos passaram a chamar a si mesmos de os Filhos de Osíris.

Sem que Osíris soubesse, Set retornou do exílio tomado pela mácula sanguínea do Corruptor. Por ter se tornado um gful poderoso, Set atacou Osíris, como fizera no passado. Dessa vez, ele recorreu à astúcia e à traição, acentuadas por seus poderes perversos. Osíris sucumbiu aos planos malignos de Set, e o deus escuro transformou a corte do faraó num ninho de víboras imortais.

Apesar de a traição de Set privá-los de seu senhor, os Filhos continuaram seguindo os ensinamentos de Osíris. Khetamon foi o líder da seita durante séculos antes de os seguidores de Set o matarem. Há eras, o ódio dos ghuls de Set é um veneno para os Filhos de Osíris. Durante milênios, eles se esconderam nas sombras de templos estranhos, praticando uma forma de autocontrole ascético que viriam a chamar de Bardo. Alguns transformaram essa disciplina no centro de suas próprias não-vidas. A maioria achava difícil se manter fiel aos princípios estabelecidos por Osíris. Alguns chegavam até a respeitá-los — e aos princípios de Maat — apenas da boca para fora e só quando isso servia a seus interesses.

Então, depois de milênios, Osíris enfim despertou. Ele sentiu a presença dos ghuls e viu que muitos eram criaturas de isfret

— a escuridão, a desarmonia e o desequilíbrio. Osíris julgou-os, como era seu direito. Sabendo quão difícil pode ser manter-se fiel às sentenças de Maat, Osíris abrandou seu julgamento com a compaixão. O deus-rei reduziu a gotas de fogo solar aqueles dentre seus “filhos” que haviam servido a suas naturezas mais sombrias — e, por conseguinte, a Apophis. Osíris transformou novamente em homens — com todas as alegrias e limitações concomitantes — aqueles que se abstiveram de consumir sangue humano e conservaram valores humanitários incontestáveis.

Dotados com o conhecimento do Grande Rito, os Filhos de Osíris, agora novamente mortais, retornaram à região de Abido, o mais sagrado dos sítios antigos para os sacerdotes de Osíris.

Outros — mortais que nunca conheceram a maldição do gful — juntaram-se a eles ao longo do caminho. Todos os atuais Filhos de Osíris são humanos... apesar de alguns deles lembrarem-se claramente do passado.

Os Filhos de Osíris agora procuram os espíritos dispersos de Amenti por devoção ao deus da vida. Alguns dos Filhos de Osíris que só recentemente readquiriram a mortalidade têm pena dos Redivivos. Eles presenciaram séculos de perversidade e relutam em condenar outras pessoas a esse destino. No entanto, eles respeitam os ensinamentos de seu Primeiro Faraó e impõem a vontade de seu deus sem questioná-la.

Alguns dos Amenti que chegam para receber o Feitiço da Vida são perigosos, pois não conseguem dominar seu khaibit. Por isso, os Filhos de Osíris ajudam esses indivíduos a controlar seu lado bestial. Séculos de luta contra uma natureza sanguínea familiarizaram-nos com os perigos da fera interior.

Seus esforços para auxiliar as novas múmias e o fato de Osíris ter achado conveniente purificar os fiéis da maldição e também lhes devolver a mortalidade têm menos importância do que esperavam os Filhos. Tanto o Culto de Ísis quanto os Shemsu-heru demonstram pouca confiança num grupo formado em torno do que antes eram criaturas das trevas sugadoras de sangue. Eles podem até ser mortais, mas os outros seguidores de Maat gostariam de conhecer as motivações reais dos Filhos de Osíris.



OS SHEMSU-HERU

Milhares de anos atrás, Hórus, o Vingador, e sua mãe, Ísis, ressuscitaram as primeiras múmias. Esses Redivivos juntaram-se ao filho de Osíris em sua cruzada para vingar a morte do pai e destruir o usurpador Set. Essas múmias ficaram conhecidas como Shemsu-heru, ou Seguidores de Hórus, e aumentaram lentamente em número até chegarem a 42, uma para cada um dos Juízes de Maat.

Os tempos têm sido mais difíceis para os Shemsu-heru do que qualquer pessoa moderna possa imaginar. Algumas múmias perderam a esperança depois de passarem centenas de vidas retornando às mesmas provações terrenas. Algumas deixaram de servir ao Vingador para se dedicarem a objetivos pessoais e menos nobres. Uma delas até mesmo traiu o Reino Sombrio de Areia, entregando-o aos vampiros. Como punição, ela foi removida da própria realidade com o emprego da mais poderosa Hekau de Nomenclatura. (Alguns se perguntam se foi essa traição que deu início aos acontecimentos que levaram à Dja-akh). Um núcleo de Shemsu-heru permaneceu leal durante milênios a seu deus terreno, Hórus, e ao pai deste.

Quando entrou na Teia da Fé, Osíris mandou seu filho reunir aqueles que se mostraram fiéis e cometer suicídio ritual. Recém-mortos, exatamente como seus primos Amenti, os Shemsu-heru receberam o novo e mais completo Feitiço da Vida. Essas múmias antigas readquiriram a força vital pura sem a qual viveram durante tantos séculos. Alegaram-se com a vitalidade divina que revigorou suas almas e percorreu seus corpos. Hórus e seus discípulos retornaram à vida prontos para liderar as outras múmias que os acompanhariam rumo a um admirável mundo novo.

As múmias antigas que servem a Hórus e aos preceitos de Maat são seres extremamente poderosos, respeitados pelos tem-akh que se recordam delas e temidas por aqueles que outrora as desafiavam. São os Imkhu, ou Venerados, e trazem consigo lembranças quase completas de inúmeras vidas, assim como a vibrante força vital da ressurreição.

Hórus e seus conselheiros Imkhu retornaram ao maior dos templos do Vingador, em Edfu, entre Isna e Assuã, no Egito. Apesar de a maior parte da cidade original de Djeba estar em ruínas, o Templo de Hórus ainda se encontra de pé. O Vingador e seus seguidores assumiram o controle das escavações das mastabas egípcias e das casas bizantinas que foram escondidas pela passagem dos séculos. Às vezes, uma múmia jovem portando fragmentos das lembranças de seu tem-akh aparece em busca do Faraó Vivo. Todos saem desse encontro profundamente alterados. Os Amenti não são os únicos suplicantes a aparecer. Os mortais ouviram os boatos de que Hórus, o Vingador, ainda vive, e acorrem a Edfu para adorá-lo. Esse movimento frustra os cultos de Ísis e Osíris, incapazes de oferecer seus próprios deuses vivos. Diz-se que o filho de Osíris tornou-se uma divindade com cabeça de falcão e sua presença é tão poderosa que a maioria das pessoas é incapaz de suportá-la sem logo perder-se em

adoração desinteressada. Aparentemente, só os Imkhu têm a força de espírito necessária para resistir à influência divina de Hórus. Eles atuam como os intermediários de Hórus, mais para proteger os visitantes do que para defender seu deus.

Os puristas muçulmanos estão começando a se preocupar com o renascimento do que consideram ser um culto herético. Os seguidores do Vingador reagem a isso vasculhando a cidade em busca de forasteiros intrometidos. Os mortais que seguem o filho de Osíris têm um grande respeito pelos Redivivos visitantes, e alguns grupos às vezes tentam se juntar a uma múmia em suas viagens para além de Edfu.

Alguns Amenti acham perturbadora a devoção desses novos amigos, assim como vários dos outros seguidores de Osíris. Os adoradores de Ísis consideram os Shemsu-heru aparentemente mais leais a Hórus do que a Osíris. Existem até boatos de que o Filho Vingador, tendo finalmente voltado à vida de verdade, possa estar prestes a depor seu pai e a tomar-lhe o lugar como senhor de todas as coisas nos reinos dos vivos e dos mortos.

OS ESET-A

Crenças dissidentes no interior do Culto de Ísis e dos Filhos de Osíris acreditam que cada um dos locais de descanso das partes do corpo de Osíris abriga relíquias que absorveram porções da energia divina do deus-rei. Eles tentam reunir os artefatos que contêm o Sekhem de Osíris, de modo que possam reconstruí-lo no reino terreno. Outras facções acham que essa abordagem beira a blasfêmia, especialmente porque alguns Eset-a insistem que o coração do deus-rei é a sagrada Caaba islâmica.

Acredita-se que Osíris foi desmembrado em dezesseis partes: a cabeça, as plantas dos pés, os ossos, os braços, o coração, as entranhas, a língua, o olho, o punho, os dedos, as costas, as orelhas, o falo, o tronco, a cabeça com a face de um carneiro e o cabelo. Supostamente, os locais ligados a essas partes são Ament de Koptos; Aa-ab, em Elefantina; At-rut-f, em Heracleópolis Magna; Cusae; Heliópolis, An-Ament, em Sma-behutet (Dióspolis); Letópolis; Pa-Thuhen, em Sais; Meh-ta-f, em Hermópolis; Athribis; Aq (Scedia); Ab, no nomos líbio; Het-sera, na cidade de Neteret, e Ápis.

A maioria dos Eset-a acredita que essa incoerência entre dezesseis partes e catorze locais pode ser resolvida se a "face de um carneiro" for considerada como alegoria de uma representação do Criador e se for levada em conta a lenda de que o falo de Osíris foi engolido por um peixe naru. O horripilante ritual de escarificação das múmias conhecidas como Sefekhi segue esse mesmo padrão. Não é de se surpreender que essas múmias estejam entre os principais partidários dos Eset-a.

Infelizmente, muitos dos locais que conteriam os restos do deus foram pilhados ao longo dos milênios e seus artefatos espalharam-se pelo mundo. Por necessidade, a busca dos Eset-a estende-se a todo o mundo e foi até parcialmente responsável pela mudança ocorrida na política de muitos governos com rela-



ção a devolver as relíquias egípcias a sua terra natal. No entanto, os Eset-a se preocupam muito pouco com as leis terrenas quando se trata dos restos do deus-rei. O risco de os mortos viem a destruir acidentalmente ou fragmentar ainda mais os recipientes que contêm a essência de Osíris leva os Eset-a a tomarem atitudes desesperadas. Recorrem até mesmo ao roubo ou ao soborno para obter tesouros apenas pela oportunidade de averiguar se estes são ou não um dos restos perdidos. A preocupação dos outros seguidores de Osíris é que as zelosas buscas desse grupo possam desafiar Maat na mesma medida que a promovem.

OS IMKHU

Os devotos provenientes de Edfu dizem que Hórus é servido por doze Imkhu. Nenhum deles é capaz de nomear todos os doze, mas certos nomes são mencionados repetidamente. Eles contam que, quando os Imkhu passaram pelo segundo Grande Rito, Osíris selecionou apenas os tem-akh mais poderosos para completá-los.

Mestha supostamente estava vivo quando Osíris veio à Terra pela primeira vez, o que torna esse sábio e velho fazendeiro mais antigo do que Hórus. Alguns acham que Osíris confessava-se com ele durante seus afastamentos ocasionais da cidade espiritual de Amenti. Quando se submeteu ao segundo Ritual de Renascimento, por ordem de Hórus, Mestha engrossou as fileiras dos Meseket, os grandes sacerdotes celestes.

A senhora Neith foi a feroz e nobre força bélica de Hórus durante os longos anos de conflito com os seguidores de Set. Diz a lenda que ela foi uma guerreira digna de lutar ao lado da deusa-escorpião Serqet. Ao se unir aos Redivivos, ela se tornou a melhor dos Sekhki.

Tchatcha-em-anhk é considerado o mais poderoso de todos os feiticeiros Redivivos, e seu domínio da Hekau é inigualável.

O escriba Sahura mereceu o desagrado de seu líder por mostrar misericórdia aos demônios do sangue, mas o deus Renascido o perdoou após o retorno de Osíris. Um modelo de humildade e paciência, Sahura tornou-se um Guardião da Tumba ideal.

Tjebj, conde e chanceler do faraó durante a Décima Primeira Dinastia, é conhecido por suas infundáveis investigações sobre os seguidores de Set. Diz-se que ele chegou até mesmo a descobrir o esconderijo do deus escuro.

Hetephras governou como rainha, mas depois passou várias vidas em busca de experiências sensuais para preencher o vazio deixado pela ressurreição imperfeita. Aqueles que viram seu sorriso alegre depois de tantos séculos desperdiçados não têm dúvida de que o novo Feitiço da Vida é a verdadeira ressurreição.

A ASHUKHI

Segundo dizem, a sorte da Ashukhi S/A mudou quando um motorista distraído atropelou os donos do pequeno negócio de importações. Até então, a insípida companhia lutava pela própria existência. Depois que os filhos do casal venderam-na a um novo acionista por uma quantia ridiculamente pequena, a Ashukhi encontrou uma ajuda inesperada e uma nova direção. Além de adotar um novo logotipo egípcio, com a forma de uma cabeça de carneiro, a companhia deu início a uma linha de investimentos que mistura de maneira bizarra tecnologias inovadoras e pesquisas arqueológicas, algo que confundiria a maioria dos analistas. Do mesmo modo, embora muitas vezes seja difícil reconhecer um padrão consistente, o contínuo crescimento financeiro da organização e as inacreditáveis contribuições filantrópicas a várias instituições educacionais indicam tanto talento para melhorar o futuro da humanidade quanto respeito pelo seu passado.

Na realidade, a Ashukhi S/A investe em pessoas. Tanto as múmias quanto os mortos que trabalham para a empresa querem construir um mundo melhor. Lutam para criar uma fonte apropriada de riqueza e poder tecnológico que será herdada por Osíris quando ele retornar. A competição direta com as empresas gigantes que dão forma ao mundo moderno está, atualmente, além do alcance da Ashukhi, mas a companhia oferece às múmias uma maneira de esconder seus bens entre uma vida e outra, além da esperança de acumular significativa influência econômica no futuro.

A Ashukhi não deve ser confundida com as empresas implacáveis do Mundo das Trevas. Em tamanho, não chega nem perto desses monstros fenomenais, e não se beneficia da grotesca escravidão econômica, da devastação ambiental nem da intencional corrupção sócio-política. A empresa tampouco apresenta a mesma natureza impessoal dos golias corporativos. Embora os históricos e as identidades dos funcionários sejam mantidos em sigilo fora da companhia, os segredos internos são raros.

Os outros grupos, mais abertamente religiosos, especulam sobre a realidade real da Ashukhi S/A. Sem dúvida, é bom ter acesso a recursos financeiros na era moderna, mas muitos temem que os funcionários da Ashukhi passem tempo demais atrás de investimentos e tempo de menos caçando os laços de Apophis. É exatamente esse tipo de distração, pensam os outros, que permite à Grande Serpente apertar ainda mais seus anéis em volta do mundo.

SHUANKHSEN: OS INANIMADOS

Através das eras, várias múmias abandonaram a congregação dos Shemsu-heru e passaram a se dedicar aos próprios interesses. Algumas até criaram suas próprias versões do Grande Rito. Depois que Set roubou o primeiro Feitiço da Vida e, em seguida, criou as hediondas Múmias Malditas, Hórus ordenou que ninguém mais usasse o feitiço. Depois disso, ele se

APEPNU

Tecnicamente considerados Shuankhsen, alguns dos maiores inimigos dos Amenti foram criados por Set com uma versão roubada do Feitiço da Vida. Esses Redivivos defeituosos renasceram como terríveis monstruosidades, infestadas por espíritos demoníacos que serviam às sete faces de Apophis. Chamados de Filhos de Apophis, Apepnu ou Múmias Malditas, eles serviram a dois mestres ao longo dos milênios. Na Terra, sujeitavam-se à vontade de Set, mas cada morte os entregava às garras do Corruptor. Depois que Set passou a viver escondido, eles ganharam mais independência e liberdade. Os ghuls que seguiam Set aos poucos descobriram que seus aliados Imorredouros se tornavam cada vez mais traiçoeiros. Antes da investida da Dja-akh, o demônio Apophis alertou seus filhos. Famintos por mais poder, as sete Múmias Malditas de Apophis reuniram-se em Rub Al Khali, na Arábia Saudita, num sinistro campo de prisioneiros iraquianos. Quando a tempestade espiritual destruiu a Terra Vazia, as Múmias Malditas juntaram-se a suas vítimas rituais na morte. Fartaram-se com os fragmentos impuros dos gênios e das almas que varreram o deserto. Readquirindo uma certa semelhança de vida e repleto de poder roubado, o conciliábulo maligno separou-se, determinado a impedir a ressurreição de Osíris.

Além de seus outros dons sinistros, os Apepnu aprenderam a arte de dotar cadáveres com espíritos Malditos a seu serviço, transformando, assim, corpos inúteis em lacaios reanimados e fiéis. Agora, seus servos cruéis dispõem-se a ajudá-los a matar os Redivivos sempre que surgir a oportunidade. Por sorte, as múmias raramente encontram as sete mortíferas Faces de Apophis. Entretanto, seus Asekh-sen, ou ceifadores, tornaram-se uma ameaça considerável.

dedicou a destruir aqueles que desafiavam sua vontade. Com a investida da Dja-akh, grande parte dessas múmias que vagavam pelo mundo subterrâneo entre uma vida e outra foi destruída por não contar com a proteção de Osíris. É possível que algumas sobrevivam, desde que consigam continuar a evitar os Juízes de Maat, que, por sua vez, aguardam a próxima aparição dessas múmias.

E QUANTO A MINHA MÚMIA?

A situação das múmias no Mundo das Trevas sofre uma mudança significativa. Se você interpretava uma múmia de uma das edições anteriores do jogo, está naturalmente curioso quanto ao lugar de seu personagem em **Múmia: a Ressurreição**. A resposta depende das intenções de seu Narrador e da natureza de sua múmia.

Se sua múmia era um modelo de lealdade a Hórus, disposta literalmente a se sacrificar sem saber se voltaria ou não, ela pode ter retornado como um dos Imkhu. Uma verdadeira lenda entre sua espécie, essa múmia deve também possuir qualidades que a tornem digna de redenção aos olhos de Maat e Osíris.

Se não era uma candidata ideal, é possível que sua múmia estivesse morta quando a tempestade espiritual se formou, e a alma dela vagava desprotegida pelo mundo subterrâneo. Exposta dessa maneira, a alma de sua múmia provavelmente foi reduzida a caquinhos. Há uma possibilidade de que a infeliz tenha sobrevivido como um dos tem-akh que se unem a um Amenti recém-criado.

Por último, sua múmia pode ser uma renegada que fugiu de Hórus e das seitas para manter seus velhos hábitos. Essa alma rebelde é considerada um dos Shuankhsen, ou Inanimados. Se for esse o caso, você deve adaptar seu personagem às novas regras e adquirir o Defeito: Ressurreição Inferior, descrito na pág. 69, sem qualquer compensação.

Os Shuankhsen são as múmias que não estão propriamente vivas. Sua força vital é, de certa maneira, falsa ou incompleta, e sua ressurreição é perceptivelmente imperfeita para aqueles que são sensíveis ao sobrenatural. Alguns dos Shuankhsen defeituosos eram chamados Ismaelitas em homenagem à primeira múmia que sabidamente deixou de servir a Hórus. Outros eram chamados Cabiri em homenagem ao alquimista grego que descobriu o feitiço no Egito. Tanto os Ismaelitas quanto os Cabiri essencialmente não existem mais. A maioria sucumbiu ao julgamento de Maat, embora alguns tenham sido enviados permanentemente para o além ou foram estraçalhados na tempestade espiritual. Os poucos que existem continuam a diminuir em número.



Em casa, lá em Detroit, ela costumava cantar blues. Quando Marcus tomava seu dinheiro e gastava tudo em crack, ela cantava blues. Quando Marcus levava putas para casa, ela cantava blues. Quando Marcus a enchia de porrada, ela cantava blues. Blues no café da manhã, no almoço e no jantar. Blues todos os dias da semana. Blues solitários no sábado e blues excepcionalmente dolorosos no domingo, quando Marcus ficava chapado e as coisas pioravam para valer.

Havia dias, principalmente os domingos, em que seu rosto estava inchado demais para cantar. Mas ela conseguia cantarolar, e ainda eram os blues. Ela achava que sofrer era a natureza da vida, mesmo porque não conhecia outra coisa além disso. Pai, padrastos, irmãos, namorados: todos a tratavam como lixo. E ela deixava. Tentava ser mais gentil, tentava mantê-los felizes para que não a tratassem tão mal. Assim, não a abandonariam. Era tudo o que sabia fazer, além de cantar blues.

Quando Marcus acabou com ela naquela última vez, não havia blues para cantar — pelo menos nenhum que chegasse a seus lábios mortos.

E quando aquela voz antiga, tão antiga, perguntou se ela queria viver para sempre, para cantar um pouco mais, ela disse sim. E quando a voz tornou-se uma parte dela e abriu seus olhos mortos, ela ficou furiosa. A fúria era tão profunda e intensa que fez seu corpo morto se levantar e andar. Andar, o caramba! Ela correu como um trem de carga fora de controle. E isso foi o de menos. É incrível o que uma vida inteira de raiva cuidadosamente canalizada pode fazer com um corpo. Só esperava não ter matado nenhuma das pessoas que haviam tentado impedi-la.

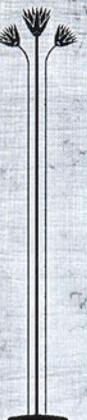
Guiada pela voz antiga e furiosa, ela viajou para mais longe do que jamais fora quando viva, chegando até a atravessar o oceano escondida no compartimento do trem de pouso de um jato. Na Turquia, ela os encontrou. Chamou-os de Macumbeiros. Só eles pareciam saber com o que estavam lidando e como conformar sua ira, como ajudá-la a viver novamente. Talvez mais do que viver. Com palavras, magia e um pouco de força estratégica, eles a dominaram, cortaram sua pele até a escuridão aflorar e a envolveram em tiras de gaze de musselina embebidas em algo salgado. Ela permaneceu assim até conseguir controlar o novo e tenebroso animal que vivia sob seu rosto.

Com a ajuda dos Macumbeiros, ela não era mais um corpo impelido pela sombra nem um mero cadáver ambulante. Ela estava viva novamente, e mais viva do que nunca.

Ela e seu animal interior formavam uma combinação perfeita. Exceto por uma coisa. A música se fora. Ela não conseguia trazer uma nota que fosse aos lábios. Por mais que tentasse, não conseguia lembrar as velhas canções. Nem sinal dos blues. Enquanto o resto dela havia morrido e retornado, a parte que cantava blues permanecera morta — morta e esquecida. Os blues haviam morrido em sua memória.

Mas tudo bem.

Ela faria Marcus lembrá-los.



Capítulo Dois: Os Redivivos

SE VOCÊ DESEJA VIVER
PRIMEIRO PRECISA ASSISTIR AO PRÓPRIO FUNERAL
— KATHERINE MANSFIELD

O nascimento e a morte são os momentos mais fundamentais da existência de uma pessoa, mas isso não se aplica àquelas que se tornam múmias. No caso delas, um outro acontecimento supera essas duas experiências essenciais: a ressurreição.

No momento da morte, oferece-se ao *nehem-sen* o que pode ser entendido como um pacto faustiano: viver para sempre como um agente do equilíbrio ou morrer. Em raríssimas ocasiões, a alma recusa a imortalidade e opta por seja lá qual for sua recompensa no além. Talvez espere ir para o Céu. Talvez ache que mereça o Inferno. São os suicidas que rejeitam a ressurreição com mais frequência. Eles não *queriam* viver, ou então não teriam cometido suicídio. Independentemente das razões por trás de suas escolhas, aqueles que dão um chega para lá na eternidade não se tornam *Amenti*. Os fragmentos do antigo espírito egípcio não possuem a

inclinação nem o tempo necessários para convencer uma alma dos benefícios da imortalidade.

A maioria dos recém-falecidos não só é receptiva à noção de imortalidade como fará qualquer coisa para adquiri-la. Poucas coisas fortalecem a vontade de viver mais do que a morte. Se concordar com a união, a alma passa por um breve momento de intensa agonia quando o espírito egípcio se funde a ela e extirpa a fogo a parte mais fraca da alma do *nehem-sen*. As lembranças associadas ao fragmento de alma extirpado desaparecem, e o *nehem-sen* adquire lembranças vagas do Antigo Egito e da cidade de *Amenti*. Essa é apenas a primeira etapa de um processo que se conclui com as almas duais passando pelo ritual de ressurreição: o Feitiço da Vida, que une corpo e alma e impregna o todo com a imortalidade.

Depois disso, nada permanece igual.

MODELOS DE MÚMIAS

A tabela a seguir mostra o tipo de Amenti resultante quando um nehem-sem funde-se com um determinado tem-akh, assim como a linha de magia Hekau na qual a múmia se especializa.

Tipo de Amenti	Tem-akh	Tradução	Linha Fundamental de Hekau
Kher-minu	ka	Guardião da Tumba	Amuletos
Khri-habi	ba	Portador do Brasão	Alquimia
Mesekter	sahu	Sol Noturno	Celestial
Sakhmu	khu	Cetro Espiritual	Efígie
Sefekhi	khaibit	Desatado	Necromancia
Udja-sen	especial	Julgado	qualquer uma

MAIS DO QUE VIVO

Este capítulo apresenta os seis tipos de múmia produzidos pelo novo Feitiço da Vida. O tem-akh, ou espírito complementar, que se funde ao nehem-sem para criar o imortal, determina que tipo de múmia uma pessoa se torna ao se completar o ritual e, por extensão, qual linha da magia Hekau ela emprega com mais facilidade.

Ao decidir que tipo de Amenti você deseja criar, é importante lembrar que os escolhidos para a ressurreição não surgem a partir do nada quando o tem-akh lhes oferece a imortalidade. Provêm de todos os modos de vida e culturas do planeta e de todas as camadas sócio-econômicas que se possam imaginar. Seu personagem não é diferente nesse aspecto. Ele tinha uma vida antes da ressurreição. Tinha esperanças e receios, interesses e aversões. Era a somatória de incontáveis experiências, de uma miríade de sucessos e fracassos pessoais. Cabe a você decidir quem ele era e de onde ele veio.

Você precisa levar em consideração os pólos da personalidade de seu personagem, tanto o positivo quanto o negativo. Eles fazem de seu personagem o que ele é. E não é só isso: são esses dois pólos que chamam a atenção do tem-akh, o "espírito complementar" egípcio. O conhecimento e os antigos hábitos perduram na consciência do espírito complementar. O antigo papel desempenhado pelos diversos tem-akh tem um grande impacto na Terceira Vida da múmia. Cada parte da alma foi criada para desempenhar um determinado papel depois da morte. Como apenas uma fração da alma sobrevive para se ligar ao novo corpo, o hospedeiro tem apenas as recordações mais vagas do passado. Além disso, a natureza do tem-akh e o papel que este representava no além determina a escolha de seu hospedeiro mortal e parceiro por toda a eternidade. O tem-akh se une invariavelmente à alma moderna da qual é complemento, procurando por uma alma que seja mais fraca nos pontos em que ele é forte. Uma aspirante a atriz chama a atenção de um ka diligente por ter se esbaldado durante tanto tempo na vaidade e no auto-enaltecimento. O detetive habilidoso que se entregava sem restrições a sua cobiça amoral atrai um sahu sábio e justo. A insegurança incapacitante de um talentoso pesquisador invoca o poder vingativo de um khaibit.

Ao começar a Terceira Vida, seu personagem é impregnado com uma força ancestral. No entanto, a ligação com o tem-akh não

reescreve a personalidade dele. Em grande parte, ele ainda é a mesma pessoa de antes da ressurreição. Só que agora os vícios que antes o controlavam perderam o poder. A atriz tira força e propósito de seu aspecto ka e não abusa mais de seu corpo em nome do sucesso. O detetive usa o centro moral de seu fragmento espiritual sahu para guiá-lo na luta contra aqueles que desrespeitam a lei em benefício próprio. O pesquisador impregnado com a aura de um khaibit tem a confiança necessária para defender suas alegações, mas ainda tem a humildade de duvidar de si mesmo.

A escolha do tem-akh sempre faz alusão a quem seu personagem era antes de se tornar uma múmia. Entender isso é essencial para compreender como o personagem aceita sua natureza imortal e seu novo papel no mundo. Obviamente, aqueles que conheciam o personagem antes de sua morte estão fadados a notar uma mudança dramática de personalidade após a ressurreição. Como a morte de sua porção mortal pode ter acontecido em público, é possível que a nova múmia decida que a atitude mais segura seja começar uma nova vida sem contar aos antigos conhecidos que ela está de volta. Se retornar a seu papel anterior, ela precisará aceitar sua nova identidade e a maneira como as pessoas se recordam dela.

Além de lidar com sua vida anterior, o personagem também precisa explorar sua nova natureza imortal. A ligação com o tem-akh confere a seu personagem a imortalidade, o poder de combater os inimigos de Maat. O tem-akh influencia as habilidades arcanas que seu personagem emprega na batalha contra os lacaios de Apophis. Também fornece ao personagem a força espiritual que antes lhe faltava, substituindo os aspectos mais fracos de sua natureza por uma força milenar.

Mesmo assim, tenha em mente que um tem-akh não passa de parte de uma alma completa. Não é uma classificação social nem uma designação profissional. O tem-akh do personagem é uma interpretação em termos de jogo da mudança pela qual ele passou na ressurreição e de como ele agora encara seus deveres como uma múmia. É, efetivamente, a maneira de o personagem lidar com o desafio de restaurar o equilíbrio cósmico. Quer o personagem enxergue isso como um imperativo moral, uma religião recém-descoberta ou uma compreensão intelectual, o tem-akh é parte de sua identidade pessoal, e não de uma instituição externa qualquer.



INDIVÍDUOS E ESTEREÓTIPOS

Os Amenti não se organizam automaticamente de acordo com seus tem-akh. Uma múmia não é capaz de olhar para outra e saber de imediato que tipo de espírito complementar provocou a ressurreição da mesma. Alguns Amenti nunca encontraram outra múmia antes e praticamente nenhum deles jamais conheceu uma das raras múmias não-egípcias (consulte o Apêndice para mais informações sobre esses grupos). No entanto, o tem-akh possui certos hábitos ou tendências suficientemente discerníveis para que um Amenti seja ou não fiel a certos estereótipos. Com um pouco de estudo, um Amenti em geral é capaz de determinar qual tem-akh habita seus respectivos companheiros.

Como jogador, entretanto, você precisa lembrar que, embora possam ter algo de verdadeiro, os estereótipos nem sempre oferecem um quadro completo. Apenas os tolos ou os ignorantes consideram o estereótipo um bom guia para se compreender um indivíduo. Pode-se falar de um certo maneirismo ou ideal, como "igualzinho a um Udja-sen" ou "típico dos Khrihab", mas as designações dos tem-akh são secundárias às identidades das múmias. Imaginar que alguém seja fissurado em arte só por ser um Sakhmu ou que um Sefekhi seja necessariamente um assassino brutal é tão arriscado quanto fazer suposições sobre pessoas no mundo real com base em etnias ou religiões. A maioria das pessoas sabe que esses atalhos mentais são unidimensionais e falhos.

Os Amenti tampouco se dividem em grupos sociais formais com base no tem-akh. As organizações que atraem os Amenti tendem a ser religiosas, econômicas ou sociais. As circunstâncias especiais e a história das múmias tiveram como resultado a formação de facções que trabalham em prol de um determinado objetivo ou de uma série de objetivos. Diferentes tem-akh aderem a determinados grupos devido a suas inclinações naturais. Os Amenti seguem a vontade de Osíris e usam suas habilidades na luta com grande propriedade, mas cabe a eles decidir como fazê-lo.

Por isso, ao criar seu personagem, decida quem ele é como pessoa — antes de ser ressuscitado — e depois escolha o tem-akh que melhor se adapte a essa identidade. A maneira como ele enfrenta a luta e lida com sua situação singular é uma consequência natural.

Esse último aspecto é a chave para compreender e descrever seu personagem como uma pessoa real, com idéias e crenças individuais. Esses valores determinam como ele reage a um mundo sinistro que está sendo atacado pelas forças da corrupção. O tem-akh oferece à existência do personagem uma nova perspectiva, mas a maneira como este lida com as circunstâncias é um produto de sua identidade e dos ideais por ele defendidos. Portanto, muito embora o personagem tenha transcendido a mortalidade, não esqueceu o que é ser humano. Os grupos que se reúnem sob as bandeiras de Osíris e Maat influenciam o modo como seu personagem encara a luta contra Apophis, mas, acima de tudo, a múmia conserva sua identidade e tem idéias e interesses próprios. O tem-akh apenas o ajuda a entender em que direção se encontram suas escolhas.

O TEM-AKH DO AMENTI

Assim que você tiver uma idéia clara de quem foi seu personagem, será hora de considerar qual tem-akh pode se ligar a ele. As múmias se distinguem por seu tem-akh, o "espírito complementar" que se uniu ao mortal falecido para ressuscitá-lo. Portanto, como antes o ka protegia exclusivamente o corpo, o hospedeiro ressuscitado que se fundiu ao tem-akh ka torna-se um dos Kher-minu, ou Guardiões da Tumba. Como observado anteriormente, os candidatos à ressurreição geralmente já são especiais e falhos em aspectos específicos. Como resultado da união, a antiga alma tem-akh empresta a própria força ao hospedeiro mortal e equilibra seus pontos fracos. Portanto, o nehem-sen é elevado acima da condição do homem comum. O hospedeiro também se beneficia da experiência da alma mais antiga. Apesar de uma grande parte desse conhecimento ter desaparecido quando o espírito antigo foi esmigalhado na devastação da Dja-akh, o peso absoluto de séculos de sabedoria ainda confere níveis inacreditáveis de habilidade que as massas mortais raramente conseguem adquirir.

Talvez o mais significativo dos dons recebidos por seu personagem (fora a própria imortalidade) seja uma afinidade com um tipo específico de Hekau, ou magia egípcia. Ao criar o personagem, você reflete essa afinidade investindo um ponto na linha fundamental de Hekau do Amenti.

Além disso, todo Amenti possui habilidades especiais que resultam do papel representado pelo tem-akh nas terras espirituais. Na Terceira Vida, a múmia usa esses talentos em sua busca por Maat. À medida que o Amenti passa a compreender cada vez melhor seus deveres, seu poder para executá-los aumenta. Mas Maat é equilibrado. Para cada ponto forte a múmia tem uma fraqueza. Agir fora de seu papel torna-se cada vez mais difícil. Esse é o preço que a múmia paga pela obstinação na busca de seu objetivo espiritual. Apesar de ser possível superar as fraquezas, a nova múmia nunca estará completamente livre delas enquanto não atingir a perfeição e a unidade com Maat.





As seções a seguir fornecem uma visão detalhada de cada Amenti e encontram-se subdivididas em:

Título: O nome dado ao tipo de Amenti.

Mote: Um comentário que resume a postura das múmias de determinado tipo.

Panorama: Uma descrição geral do Amenti, que começa com um breve comentário sobre o papel do tem-akh, seguido pelo que ele procura num hospedeiro mortal. O panorama termina com uma descrição do papel do Amenti depois da ressurreição.

O Haje: O tem-akh possui o corpo do mortal para realizar sua peregrinação de volta às Terras da Fé, de modo a poder se submeter à ressurreição. Esta seção descreve os pontos fortes e fracos do tem-akh em seu estado morto-vivo.

A Terceira Vida: Esta seção descreve como uma múmia que acabou de ressuscitar lida com sua nova vida no Mundo das Trevas.

Afiliações: Qualquer grupo ou estrutura social ao qual o Amenti pode pertencer

Criação de Personagem: Tanto o hospedeiro mortal quanto o espírito complementar possuem certas tendências que dependem do tem-akh. São descritas aqui sugestões de áreas de concentração para seu personagem.

Hekau Fundamental: A linha de magia egípcia na qual a múmia se especializa.

Propósito: A força espiritual fundamental do Amenti na luta para restaurar Maat, descrita como uma habilidade única do respectivo tem-akh.

Comprometimento: O comprometimento é a limitação correspondente que o tem-akh enfrenta em contraste com seu propósito.

Opiniões: As opiniões estereotipadas sobre outros tem-akh e outros tipos de Imorredouros.





KHER-MINU

OS GUARDIÕES DA TUMBA

NOSSOS CORPOS SÃO TEMPLOS. TODA A VIDA É UMA DÁDIVA SAGRADA.

Os egípcios imaginavam o espírito ka como a parte da alma que permanecia junto ao khat (corpo) e o protegia até a ressurreição. Os espíritos do mundo subterrâneo interpretavam o ka como um autômato irracional, incapaz de abandonar o corpo ao qual estava agarrado. No entanto, o ka era um guardião feroz, e poucos espíritos se arriscavam a entrar em conflito com um deles. Os espíritos mais recentes, que não se lembram muito bem das tradições, chamam os ka de "Guardiões da Tumba". Com a ascensão dos Amenti, esse termo foi mais uma vez traduzido para o egípcio antigo como Kher-minu.

O ka raramente tinha problemas para proteger seu corpo dos outros mortos, mas a implacável intromissão de ladrões, novas religiões e invasores no mundo físico era bem mais problemática. Gerações de cobiça e pilhagem devastaram as defesas místicas do ka, violaram a tumba sagrada e dispersaram os vários tesouros ali guardados, inclusive o próprio khat. Médicos e charlatões moeram alguns corpos para fazer remédios. Caçadores de tesouros despojaram outros tantos de seus amuletos, envoltórios e sarcófagos, expondo-os nus para a diversão do público. Os Kher-minu desesperavam-se ao perder seus protegidos. Em todos esses séculos, somente alguns Guardiões da Tumba foram bem-sucedidos na defesa de seus cadáveres.

Então, o Reino Sombrio de Areia foi reduzido a pó pela Djakh. Aqueles que sobreviveram apegaram-se a uma paixão pelo dever que, inquebrantável, resistiu às incontáveis devastações dos séculos. Esses Kher-minu amam a vida e respeitam o corpo como o templo essencial da divindade.

O ka escolhe seu hospedeiro mortal entre as pessoas que possuem pouco instinto protetor ou amor por suas próprias vidas e corpos. No entanto, às vezes o escolhido é uma beladame misantrópica que, ao olhar fixamente para o espelho do mundo, viu apenas o reflexo da feiúra. Por ser um grande admirador do físico, o Kher-minu se delicia com o conhecimento de que todas as formas são belas de algum modo.

O parceiro moderno é quase sempre vítima de um estilo de vida trágico ou autodestrutivo, principalmente um indivíduo de talento notável. O ka evita escolher um hospedeiro famoso, embora personalidades como James Dean, Kurt Cobain e Marilyn Monroe ofereçam um bom paralelo. Em vez disso, o nehem-sen escolhido muitas vezes chega às portas da fama, uma pobre alma que se libertou deste torvelinho mundano depois de ter desfrutado um estrelato secundário, na melhor das hipóteses. A obsessão pelo vício é a característica da vida do mortal. O hospedeiro ideal é bastante atraente, mas falta-lhe um propósito. Ele se rende à infelicidade e morre antes do tempo.

Com a Terceira Vida, o Kher-minu fica imune à tentação dos antigos vícios, apesar de recordar o desespero anterior com clareza cristalina. É possível que a nova múmia fale dos horrores de sua Segunda Vida com um fervor que beira o fanatismo. Poucos possuem o instinto de autopreservação de uma pessoa que antes sequer se daria ao trabalho de salvar a própria vida.

Como convém a seu papel de defensor de corpos e tumbas, o Kher-minu se especializa na Hekau que cria amuletos mágicos. Essa magia reveste jóias ou roupas com habilidades de proteção e poderes especiais.

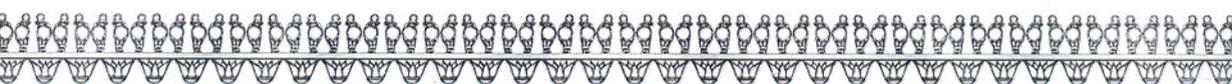
As obsessões da maioria dos Kher-minu parecem contraditórias àqueles que não compreendem as origens dessas múmias. Os espíritos ka selecionam seus hospedeiros dentre as pessoas bonitas, mas permanecem impotentemente ligados aos cadáveres ressequidos. Da mesma maneira, as jóias refinadas e às vezes delicadas dessas múmias escondem uma força estupefata e uma poderosa magia protetora. Muitos Guardiões da Tumba tornaram-se obras de uma arte exótica e intemporal, por meio da combinação de sua beleza eterna com sua fanática determinação. Certos tem-akh, especialmente os Sefekhi, consideram os Kher-minu grandes covardes, mas os aliados e amigos dos Guardiões da Tumba respeitam e reconhecem os talentos desses vigilantes guarda-costas. Quer estejam salvaguardando os corpos de seus companheiros mais queridos, sua amada família ou os próprios restos mumificados, os Guardiões da Tumba dedicam-se a um propósito que é tão nobre quanto são elegantes suas novas formas.

O Haje: Graças a sua exposição aos exploradores e invasores de diferentes culturas ao longo dos séculos, o ka que emprende o haje é capaz de pronunciar frases limitadas de línguas relativamente modernas. Ao longo do caminho, o ka geralmente tenta visitar o local onde repousam seus primeiros despojos a fim de resolver algum assunto pendente.

A Terceira Vida: A maior prioridade de um Guardião da Tumba recém-ressuscitado é a própria proteção. Seu espírito ka o encoraja a aprender tanto medidas de segurança simples quanto técnicas avançadas de sobrevivência e a resistir ao menor impulso de se arriscar de maneira estúpida. A arte mundana da autopreservação é elevada a novos patamares por meio do desenvolvimento de uma poderosa magia protetora e de uma recém-descoberta sensibilidade a todos os tipos de perigo. Esse cuidado se estende a todos os aspectos da vida do Kher-minu. Ele abandona as drogas, os cigarros e o álcool, passa a usar o cinto de segurança e chega a fazer exercícios regularmente. Essa defesa pessoal não nasce do egoísmo. Pelo contrário, é mais uma percepção de que a vida é preciosa e não deve ser desperdiçada com comportamentos frívolos e perigosos. As consequências da autodestruição são inegáveis (afinal, foi esse mesmo comportamento que deu fim à Segunda Vida da múmia). Foi-se o tempo da violência negligente ou deliberada contra o próprio corpo; chegou a hora de viver bem.

O Guardião da Tumba normalmente adota uma nova vida que lhe permita satisfazer sua vontade de defender um lugar ou uma pessoa, esteja ela viva ou morta. Não é incomum um Kher-minu tornar-se agente funerário, supervisor de cemitérios ou algum tipo de vigia. Pode também acontecer de a múmia tentar conquistar (ou reconquistar) um certo grau de estrelato ou fama. Uma escolha comum é a profissão de guarda-costas, um meio-termo que tira proveito de seu instinto de proteger o próximo e coloca a múmia em contato com o *glamour* e a celebridade que nunca conseguiu realmente conquistar durante a Segunda Vida.

Depois de aceitar que cuidar de si mesmo faz parte da vida em harmonia com Maat, o Kher-minu pode começar a proteger o próximo. Isso geralmente é tão simples quanto defender alguém em perigo. Uma grande ameaça já basta para fazer o ka descartar a cautela tempo suficiente para mudar o destino de uma pessoa. Ao progredir no caminho de Maat, o Kher-minu assume uma responsabili-



dade cada vez maior pelas vidas e pelos corpos alheios. À medida que a múmia vai compreendendo melhor seu propósito, seu ka passa a considerar toda forma de vida uma extensão de seu corpo. Por fim, ela tenta proteger a existência e o bem-estar de todas as coisas vivas. O Kher-minu vai abandonando aos poucos toda e qualquer prática que prejudique o próximo. Ele se torna vegetariano, evita diligentemente o lixo capaz de prejudicar o meio ambiente e tenta promover a paz na Terra. É difícil adquirir a paciência e a compreensão necessárias para agir de modo tão benevolente numa escala universal. É quase impossível para almas menos esclarecidas começar a imaginar o que isso significa nos níveis mais elevados.

Afiliações: Cedo ou tarde, os Guardiões da Tumba se afiliam a uma das duas facções da sociedade em formação dos Amenti. A forte atração do deus-rei Hórus faz com que muitos se juntem a sua causa e tornem-se os mais jovens dos Shemu-heru. Hórus é incontestavelmente um ícone físico visível e bastante chamativo, dedicado a conduzir o rebanho da humanidade até Maat. Os Kher-minu mais fanáticos e devotados à proteção dos mortos juntam-se aos Eset-a. Eles participam da busca pelos pedaços espalhados do corpo de Osíris a fim de conferir a ressurreição ao próprio deus da vida.

Criação de Personagem: A beleza infinita da humanidade fascina o ka, e a oportunidade de escolher um hospedeiro dentre as massas modernas permite ao espírito selecionar um parceiro com Aparência e Atributos Físicos elevados. A Natureza original do hospedeiro geralmente indica uma personalidade carente ou ávida por atenção. Habilidades nas artes performáticas são normalmente os únicos remanescentes de carreiras meteóricas fracassadas.

Os séculos que passou a proteger tumbas egípcias ensinaram ao ka como sobreviver ao tempo, uma lição que os outros tem-akh em grande parte desconhecem. O ka tem um forte senso de dever, assim como lembranças de várias Perfícias e Conhecimentos relacionados a sua função de guardião dos mortos. Notavelmente, os Guardiões da Tumba testemunharam a chegada dos invasores gregos, romanos, árabes, franceses, ingleses e até mesmo germânicos. Em seus eternos postos de sentinela, os ka se esforçaram para aprender o máximo possível sobre esses forasteiros na esperança de que qualquer informação que recolhessem viesse a ajudá-los a desempenhar melhor seu dever sagrado. Normalmente, os Kher-minu têm níveis elevados de Força de Vontade, graças à perseverança do ka através dos séculos. Os Antecedentes que ressaltam a beleza ou a defesa da vida são populares, principalmente Ka, Aliados e Fama.

Hekau Fundamental: Amuletos.

Propósito: Ego Defensor ou Protetor.

O poderoso ka se dedica a proteger o corpo do Kher-minu contra o mal. O es-

pírito tornou-se tão forte nesse aspecto que a alma do Amenti é capaz de evitar dano, independentemente de suas ações físicas. O espírito ka afeta discretamente o mundo material, fazendo um agressor perder o equilíbrio, tropeçar ou se distrair.

Em todo turno que for atacado, o Guardião da Tumba receberá uma parada de dados gratuita equivalente a seu nível de Equilíbrio e que só poderá ser empregada em ações defensivas. Observe que essa parada de dados não representa uma tentativa de se esquivar, e sim uma proteção física proporcionada pela interferência do ka.

Comprometimento: O ka torna-se extremamente superprotetor em relação a sua forma física. Toda vez que a múmia tiver a intenção de fazer algo que o Narrador considere potencialmente danoso, o jogador que a interpreta precisará obter sucesso num teste de Força de Vontade para o personagem completar tal ação. Se falhar no teste, o Amenti evita a ação e prefere permanecer a salvo. O Narrador deve estabelecer a dificuldade de acordo com o perigo. Considere 7 a dificuldade padrão. Consumir uma toxina moderada, como álcool, exigiria uma dificuldade igual a 5, enquanto entrar em combate com um inimigo superior pediria uma dificuldade igual a 9.

Alguns Kher-minu levam esse comprometimento a extremos. Assim sendo, abandonam as brigas, as drogas, o álcool, a direção perigosa, o sexo inseguro e quaisquer outras atividades potencialmente perigosas. Outras pessoas podem achar que os Kher-minu são covardes em vez de cautelosos, mas essa impressão não corresponde necessariamente à realidade. Muitos se ariscam ao extremo para defender outras pessoas ou em nome de uma causa digna.

OPINIÕES

Khri-habi: Nós e os Portadores do Brasão temos um profundo senso de dever. A devoção deles à cura da mente, do espírito e do corpo é admirável.

Mesektet: Quando chega a noite, o hemerocale murcha. O sahu vivia no paraíso e deixou o mundo para Apophis. Só agora, quando o mundo subterrâneo desmorona a sua volta, é que ele se lembra de seu dever para com o resto de nós.

Sakhmu: Idólatras. O corpo é a obra de arte perfeita; Como podem sonhar em superar a obra do Moldador divino?

Sefekhi: Os Desatados compreendem o poder do físico, talvez mais do que nós. No entanto, sua deformação intencional do dom divino é perturbadora.

Udja-sen: Concederam-lhes uma segunda chance, mas eles obviamente precisavam de uma lição rigorosa. Aqueles que imprudentemente assumem riscos em nome do poder são os que mais sofrem.

Os Outros: Prova de que os Amenti são os escolhidos. Nenhum dos outros Imorredouros está realmente vivo. Alguns deles nem mesmo possuem corpos!





Khri-habi

OS PORTADORES DO BRASÃO OU OS PORTADORES DO LIVRO

Precisamos curar o mundo dos vivos para que suas feridas não devastem mais as terras dos mortos.

Todos os seres têm um papel a desempenhar, e nós os ajudaremos a descobrir qual é esse papel.

O espírito ba aparece na arte egípcia como uma ave com cabeça humana. Seu suposto papel era executar certos deveres no além que garantiriam a ressurreição do corpo. O conceito do ba alado parece provir do uso que o espírito faz dos poderes espirituais para criar asas e voar pelo mundo subterrâneo. Em função da imagem de falcão, ou gavião, associada aos deuses Rá e Hórus, os escribas do período representavam essas figuras como aves. Os artistas coptas, posteriormente, representaram-nas como anjos. Muitos espíritos ba não possuíam asas de fato, mas todos estavam apaixonadamente obrigados a dar continuidade às tradições e às trilhas que garantiam sua existência. A constante rejeição de Maat pelo mundo parecia destinada a impedir que muitos deles vislumbassem a prometida ressurreição, mas a vontade do ba imorredouro era inflexível.

O ka permanecia próximo ao corpo físico. A khu envolvia o cadáver como uma aura luminosa, enquanto o sahu prosseguia em direção aos campos do paraíso. O khaibit ligava-se ao espírito ka ou ao ba como um parasita. Portanto, o ba suportava o fardo dos deveres efêmeros da alma e conservava, ao mesmo tempo, a paixão para continuar. O espírito egípcio com um ba fraco sucumbia às outras influências da alma, empenhando-se, principalmente, em caçadas bestiais impedidas pelo khaibit, ou retornando ao ka para proteger seu cadáver, preparando-se para um renascimento que nunca chegaria. Muitos ba com a força necessária para resistir aos impulsos primitivos de seus famintos khaibit, sem mencionar os séculos intermináveis de existência apática no mundo subterrâneo, fizeram da grande cidade de Amenti seu lar. Quando as longas eras fizeram parecer que a vontade de Apophis prevaleceria, alguns ba se desesperaram e entregaram-se ao Corruptor. Outros conformaram-se com uma permanência prolongada em Amenti.

Como os residentes mais comuns (e mais dedicados) do Reino Sombrio de Areia, os ba pareciam ser os filhos prediletos de Osíris. Eles ocupavam numerosos cargos no palácio celeste da cidadela sagrada como sacerdotes do deus da vida. Devido às aspirações de muitos ba em ganhar uma posição tão venerável e poderosa politicamente, foram chamados de Khri-habi, ou Portadores do Brasão. Eles ocupavam a maioria das seletas posições do Shanu-atiu — o círculo interno de sacerdotes que zelava pela forma imóvel de Osíris, ensinava os antigos mandamentos e interpretava as palavras pronunciadas pelo deus em seus raros momentos de lucidez. Os Khri-habi registraram, discutiram e interpretaram todas as observações de seu senhor e criaram uma grande biblioteca. Seu majestoso *corpus* de conhecimento angariou-lhes o título adicional de Portadores do Livro.

Quando a Dja-akh destruiu a cidade de Amenti, tudo pelo que os Khri-habi haviam lutado foi arrastado pela enxurrada. Alguns se lançaram na tempestade, pois, pesarosos, esqueceram o nome de Osíris. Aqueles que se lembravam da promessa do deus-rei cercaram o reino físico como aves de rapina — ou anjos de salvação —, a espera de uma alma a resgatar.

O ba é uma personificação espiritual da mente consciente. Os poucos e fortes tem-akh que sobreviveram à tempestade espiritual

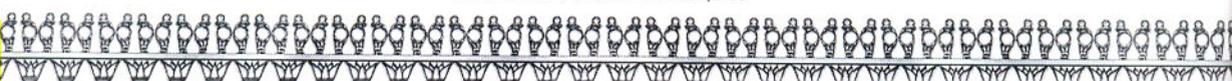
possuem muitas qualidades de sabedoria e liderança. Devido a essa força, um espírito ba acha mais fácil ligar-se a um mortal com uma psique fraca, alguém com níveis mínimos de pensamento consciente. O hospedeiro defeituoso que o ba tenta completar é movido pelo instinto, pelo hábito ou pelo dogma. A tendência do hospedeiro do ba é apresentar princípios morais pouco desenvolvidos ou um senso de identidade fraco. Ele se deixa dominar pela influência de seus semelhantes, figuras de autoridade, tradição, hábito e rotina. Entre esses hospedeiros há soldados que seguem ordens irracionalmente; membros de religiões conservadoras e extremamente dogmáticas; vítimas hesitantes da cultura de massas; membros do sistema grego de colegiado, que precisam de uma mentalidade de colméia para funcionarem; ou até mesmo criminosos insignificantes que não possuem nenhum código de ética pessoal.

As almas perdidas da era moderna estão em busca de orientação e, após a morte, as almas antigas de uma era passada concedem-lhes exatamente isso.

O Haje: Devido a sua concentração no intelecto, o ba é o mais capacitado de todos os tem-akh a lidar com as complicações de sua jornada até as Terras da Fé. Ele tem presença de espírito suficiente para decidir qual o método mais seguro de viajar. Entretanto, essas considerações levam tempo para serem processadas pelo ba, o que faz com que ele tenha de se adaptar às pressas.

A Terceira Vida: O espírito ba une-se a seu hospedeiro sabendo que este não está acostumado a pensar por si próprio, ou até mesmo a pensar racionalmente. O Khri-habi logo se livra de comportamentos irrefletidos ou contraproducentes, da pressão dos colegas ou da obediência cega à autoridade. Depois de sua ressurreição, a nova múmia percebe que passou a maior parte de sua vida anterior na frente de um beneficente aparelho de televisão, concordando com a maioria e acatando as ordens dos outros. A tendência a reagir apenas quando pressionado logo dá lugar a um desejo de trilhar o próprio caminho. Intensamente consciente agora de que o mundo é muito mais complexo e diverso, o Portador do Brasão anseia por aprender ainda mais, e a autodescoberta torna-se um passo importante rumo à independência. Provavelmente, ele desenvolverá uma vida que o colocará em posição de ajudar outras pessoas sem precisar reagir a variáveis extremamente imprevisíveis. Constância e estabilidade são tão importantes quanto o desafio intelectual. As habilidades naturais do Portador do Brasão levam-no a seguir uma carreira como terapeuta, psicólogo, médico ou até mesmo uma vocação mais esotérica, como a cura pela fé ou a astrologia.

O sentimento de responsabilidade para com o próximo cresce à medida que o Khri-habi descarta sua monótona existência anterior e a concomitante escravidão ao dogma e ao trabalho enfadonho. Olhando para além das profundezas inspidas de seu intelecto ausente ou desperdiçado, o Portador do Brasão se alça a novas alturas. Aprendendo a analisar o mundo com sua consciência recém-desenvolvida, ele passa a enxergar todos os meios pelos quais os outros desperdiçam seu potencial. Do mesmo modo que a alquimia tenta transformar metais vis em ouro, o Khri-habi tenta remover as alge-



mas das mentes daqueles a quem encontra. Muitos Khri-habi passam a acreditar que a busca por Maat não terá sucesso enquanto os indivíduos não aprenderem a pensar criticamente e a assumir a responsabilidade por seus atos.

Afiliações: Instituições humanas como hospitais, organizações não-lucrativas e igrejas atraem os Khri-habi. Esses grupos se beneficiam visivelmente do talento que os Portadores do Braço possuem para aprimorar e aperfeiçoar tudo o que tocam. Os Khri-habi sentem-se em casa onde quer que se valorize o trabalho em grupo, o brilhantismo e o desejo de ajudar. Todos os Portadores do Braço procuram pela mesma coisa no interior da florescente sociedade Amenti. O Culto de Ísis — há séculos os curandeiros e guardiões do saber no Egito — é a facção preferida pela maioria dos Khri-habi. O foco disperso da seita moderna faz apenas com que os Portadores do Braço sintam-se mais necessários. Com o apoio dos Khri-habi, o legado de Ísis poderá mais uma vez se transformar em algo maravilhoso. Outros Khri-habi preferem se unir aos Shemsu-heru e ajudar Hórus em sua demanda para devolver o equilíbrio de Maat ao mundo.

Criação de Personagem: Um Portador do Braço pode ter praticamente qualquer conceito conquanto combine um candidato mortal que apresente deficiências intelectuais, éticas e de pensamento crítico com um espírito ba extremamente intelectualizado. A união das duas almas — uma delas sofrendo de uma absoluta incapacidade de tomar decisões acertadas, e a outra com um senso de dever muito desenvolvido — provoca mudanças notáveis. O tem-akh ba acrescenta à mistura uma motivação que inspira o desejo de enxergar além do presente. Desse modo, Atributos Mentais e Sociais são as escolhas mais prováveis como Atributos primários. A Natureza do novo indivíduo depende da forma assumida pela fraqueza mental do hospedeiro e de como o Portador do Braço se ajusta à unificação. O ba geralmente contribui para a nova união com uma quantidade considerável de saber e trato social, ao passo que o mortal redimido possui habilidades consideradas muito úteis para ajudar o próximo.

Hekau Fundamental: Alquimia.

Propósito: Ego-Ave ou Ego Espiritual. Historicamente, o ba era livre para viajar entre o corpo morto e o mundo inferior. Os egípcios acreditavam que seu retorno ao mundo subterrâneo era necessário para a cura e a ressurreição. Com o tempo, seu papel passou a ser acumular energia espiritual e levá-la de volta ao cadáver, assim como a ave-mãe leva o alimento para seus filhotes.

O ba presenteia o Amenti com essa habilidade de sustentar e curar o khat. Todos os dias, ao nascer do novo sol, o Khri-habi ganha uma parada de dados igual a seu nível de Equilíbrio. O jogador pode usar esses dados para curar o corpo de seu personagem ou de um outro. Cada sucesso obtido contra a dificuldade padrão recupera dois níveis de vitalidade de dano por contusão ou um nível de vitalidade de dano letal. Esse treinamento como curandeiro e sacerdote-feiticeiro também se revela no talento do Khri-habi para a Alquimia.

Comprometimento: O ba é a psique de um indivíduo com uma fraca noção de identidade ou de ética. Como um timoneiro encailhado, a antiga alma é deixada ao leme de um ser humano a quem faltava força de personalidade. Os segundos se sucedem rapidamente enquanto o Khri-habi procura na mente do parceiro o conhecimento, os reflexos ou os instintos de que precisa. Embora a personalidade do parceiro (que possui a maior parte das informações e habilidades compartilhadas) represente a maior parcela da alma fundida, o Khri-habi é a inspiração para agir de maneira independente, sem o servilismo maquinal a figuras de autoridade, ao instinto ou ao hábito. O ba está acostumado a agir com autonomia, ao passo que o mortal estava acostumado à repressão. O

tempo necessário para anular o hospedeiro servil custa segundos preciosos. Conseqüentemente, o Khri-habi está sujeito a uma penalidade igual a +2 nas dificuldades de todos os testes de Percepção e Raciocínio, e -2 no resultado de iniciativa.

OPINIÕES

Kher-minu: Lembramo-nos da paciência e da resistência dos protetores. O mundo pode ter se esquecido deles, mas eles não se esqueceram de seus protegidos.

Mesektet: O retorno das Barcas de Rá só pode trazer coisas boas. Talvez a terra mereça mais uma vez a atenção do paraíso. O conhecimento que eles possuem sobre Aaru nos enche de esperança.

Sakhmu: De vez em quando, a habilidade desses artifices com as ferramentas é bastante útil. Mas eles mesmos são ferramentas. Não passam de argamassa entre os verdadeiros tijolos do templo.

Sefekhi: Estes monstros nos atormentaram no mundo subterrâneo e agora fazem o mesmo nas terras dos vivos. Ainda é um mistério o papel que representam na devolução de Maat ao mundo.

Udja-sen: Se ao menos conseguíssemos curar essas pobres almas... É uma pena, mas aqueles que residem fora da cidade dos Escolhidos têm de pagar um preço por sua liberdade.

Os Outros: A insensatez e a compulsão parecem dissimular todos os seus atos. O que é preciso para trazê-los de volta ao caminho de Maat?





Mesektet

OS SÓIS NOTURNOS OU AS BARCAS DE RÁ

Depois de ter vislumbrado o esplendor do paraíso, as sombras e os segredos se desfaçam diante de seus olhos.

Os egípcios viam o sahu como a parte incorruptível e imortal da alma que prosseguia até o paraíso. Mais tarde, os autores gregos qualificaram-no como uma consciência mais elevada, conhecida por *eidolon*. Nos séculos posteriores, fizeram-se comparações com a idéia cristã de alma. As diversas interpretações mantiveram a recompensa de eternidade e paz duradoura para o espírito, conhecida entre os antigos egípcios como os Campos de Aaru. Infelizmente, o suposto descanso final do sahu era-lhe muitas vezes negado por ter este desvirtuado os princípios de Maat. O poder de Apophis aumentou tanto que ele era capaz de adular até mesmo o sahu se a pessoa fosse suficientemente mesquinha, cruel e corrupta. Enquanto o Corruptor se alimentava das outras essências dessa pessoa, o sahu imortal perdido era forçado a servir ao grande monstro. Por sorte, essa corrupção devastadora era rara. E, depois que alcançava a glória de Aaru, o sahu estava a salvo das depredações de Apophis.

Ou assim pensavam muitos sahu. A destruição de Amenti e as devastações sofridas pelo mundo subterrâneo arrastaram o sahu para fora de Aaru como um lembrete cruel da dívida que ainda tinham para com os vivos. Vários sahu já não se importavam com o destino do restante de seus seres coletivos há muito tempo. Outros tinham simplesmente perdido a esperança de algum dia se reunirem às outras partes de seus espíritos e buscaram consolo no conforto celestial. Como uma espada sangüinária, a repentina destruição do restante do ser espiritual do sahu pela Dja-akh dilacerou a serenidade que ele conhecera no paraíso. Até mesmo os sahu que se encontravam nas profundezas dos anéis de Apophis sentiram a onda de dor que os varreu com a perda do resto de seu ser. A fera só fez rir da nova agonia desses espíritos, mas o Corruptor concedeu involuntariamente aos sahu decaídos uma oportunidade de redenção. Eles passaram a enxergar seus antigos erros, forçados nas chamas da dor do mundo, a partir de um ponto de vista que lhes deu força para escapar ao domínio de Apophis.

Quer retornassem de um paraíso alheio à escuridão que tomava o mundo moderno, quer fugissem de um inferno onde pagaram por sua participação na ruína do universo, os sahu lembraram-se das tradições de Maat. Apreensivos — mas com um senso de dever ainda mais forte —, os sahu voltaram a dar atenção ao reino mortal. Os sahu encontraram um mundo muito diferente daquele que haviam deixado para trás. Mudanças imensas alteraram praticamente tudo. Até mesmo uma boa parte da antiga terra estava irreconhecível. Restavam apenas tumbas e pirâmides arruinadas, e o Nilo intemporal corria como sempre. Do antigo modo de vida, restavam apenas os Imortedouros, os antigos beneficiários do Feitiço da Vida, e alguns mortais que ainda seguiam os ensinamentos do deus-rei.

Mais impressionante que as transformações elaboradas pela História era a percepção de que Maat havia se desequilibrado. Apesar do desejo de retornar à paz de Aaru, os sahu sabiam que seu dever era claro. Depois da perfeição do paraíso, muitos sahu viram o mundo dos vivos como um lugar escuro e apartado da luz divina. Eles viram a si mesmos como os portadores dessa luz e tomaram o nome de Mesektet, os Sóis Noturnos ou as Barcas de Rá.

Um sahu tenta completar um mortal cuja vida girava em torno da desonestidade, da superficialidade e da levandade mfope; al-

guém controlado pelo desejo de mentir ou trapacear. Esse indivíduo é marcado pela impaciência e dominado por preocupações mundanas, pois engana a si mesmo e aos outros. Um charlatão em busca de dinheiro fácil, um sonhador que sonha mais como meio de fuga do que para encontrar inspiração, um político que angaria votos fáceis sem nenhum plano para o futuro: todos são exemplos de pessoas com quem um sahu espera se unir. O sahu traz integridade — a prática de fazer o que se diz — e honestidade — a prática de dizer o que se faz — à união.

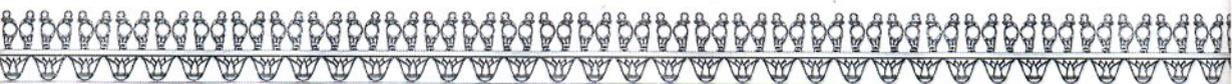
Apesar de a ressurreição levar o sahu de volta ao mundo terreno, esta não remove a ligação do espírito com o plano divino. O Mesektet remodela seu corpo e seu espírito de acordo com a pureza dourada de Rá e representa uma imagem terrena da eterna dança do deus-sol pelo céu em infundável batalha com o perverso Apophis. Enquanto o sol estiver no céu, o Mesektet é tão poderoso quanto qualquer outro Amenti. Entretanto, ao crepúsculo, a múmia sente-se mortalmente cansada e enfraquecida. Alguns alegam que o fragmento sahu do Mesektet fornece a Rá a força de que o deus precisa para continuar sua batalha na escuridão, enquanto outros acreditam que ao sahu é concedido esse tempo para retornar brevemente aos gentis campos de Aaru. Independentemente disso, não se pode negar que o Mesektet enfraquece durante a noite.

Dizem que os planos de Maat estão escritos nas estrelas. O Sol Noturno vê essas estrelas com clareza espiritual, sem a obstrução da poluição e da desonestidade do mundo terreno. Ninguém consegue enxergar as insinuações do plano do Criador tão claramente quanto alguém que esteve nas terras prometidas. Essa compreensão não significa que o Mesektet seja um mero profeta complacente, à espera de que suas visões se tornem realidade. Com a prática, uma múmia desse tipo é capaz de invocar o fogo do firmamento e comandar as tempestades celestes.

O Haje: O maior problema do sahu para levar seu hospedeiro mortal até a Teia da Fé é a singular condição diurna do espírito. Durante o dia, ele viaja como qualquer outro cadáver reanimado, mas à noite o sahu é obrigado a dormir. Por isso, o retorno leva mais tempo do que no caso de outros tem-akh. O sahu não só perde tempo à noite como também durante o dia, pois precisa encontrar um esconderijo seguro antes do pôr-do-sol.

A Terceira Vida: A expiação marca o início de uma nova vida para o Mesektet. A vida do mortal provavelmente foi erigida em torno da exploração do próximo. A união com um tem-akh familiarizado com a perfeição do paraíso incentiva-o a expiar por seus erros passados. O Mesektet coloca a serviço da redenção a astúcia que antes usava para fins vergonhosos. De todos os Amenti, os Mesektet são os que mais provavelmente se envolvem com suas vidas anteriores. Quer suas ações sejam francas ou clandestinas, a Barca de Rá tenta refazer a família despedaçada que abandonou, restaurar carreiras que destruiu ou extirpar os mecanismos ilícitos que antes empregava para prejudicar o próximo. Ele tenta aprender quando se rebelar e onde estabelecer limites.

À medida que aceita suas lembranças do paraíso e progride na compreensão de Maat, a múmia também precisa decidir qual a melhor maneira de usar seus talentos. Graças às visões adquiridas por meio de sua magia Celestial, o Mesektet muitas vezes consegue se antecipar a uma tragédia futura ou agir sob a influência de um co-



nhcimento secreto. O acesso que ele tem a informações ocultas e sua experiência nos Campos de Aaru dão forma a uma necessidade de concretizar a vontade divina. É provável que ele receba duras lições enquanto aprende a equilibrar sua habilidade de mudar o destino com o impacto que essa interferência pode causar. Cada palavra e gesto torna-se um instrumento de revelação, e o Mesektet precisa garantir que os desgnios dos deuses não sejam revelados àqueles que costumavam desafiá-los. À moda dos profetas, o discurso do Mesektet pode se tornar enigmático e suas ações, inescrutáveis. Ironicamente, os outros podem vir a considerar suas maneiras sobrenaturais como divinas, de modo que ele precisa tomar cuidado para que adeptos excessivamente ávidos não levem suas palavras ao pé da letra. Idealmente, o Mesektet não leva outras pessoas a tomarem decisões; ele só as ajuda a adquirir habilidades que lhes permitirão escolher o que é certo por si mesmas.

Afiliações: Os Mesektet são atraídos para os lugares onde os mortais buscam a justiça ou onde o fluxo de informações possa ajudar a melhorar o mundo a seu redor. Os Mesektet dividem-se quase que equitativamente entre dois dos principais grupos de Amenti. Muitos se juntam aos Shemsu-heru por lealdade ao pai de Hórus, Osíris. Eles vêm do reino de Hórus como o reflexo do paraíso na Terra, e isso os enche de saudade da perfeição de Aaru. Acalentam a esperança de que presentear os seguidores de Hórus com suas previsões venha a ajudar a restaurar Maat, para que assim possam voltar a Aaru mais rapidamente. Outros unem-se aos Filhos de Osíris, pois acreditam que somente eles comungam sem sombra de dúvida com o Senhor da Vida. Eles vigiam cuidadosamente os Sefekhi para evitar problemas.

Criação de Personalidade:

O mortal que se torna um Mesektet era imoral e ganancioso antes da ressurreição. Logo, Carisma, Manipulação e Raciocínio são Atributos dominantes. Os Atributos Físicos geralmente não são uma prioridade para os Sóis Noturnos, pois o sahu transcendeu o reino físico há muito tempo e sua alma moderna era preguiçosa demais para se dedicar a esses aperfeiçoamentos. A estranha combinação de sagacidade grosseira e sabedoria celestial faz com que muitas das Habilidades cruciais de um Mesektet sejam Lábria, Pronúncia, Meditação, Cosmologia e Ocultismo. Em sua nova vida, a Barca de Rá busca caminhos que lhe concedam a habilidade de alterar as vidas alheias e, ao mesmo tempo, de proteger seu próprio segredo.



Executa a vontade divina como bem a entende, mas tenta esconder sua letargia noturna. Advogados corruptos, repórteres inescrupulosos e policiais sórdidos geralmente são escolhidos pelos tem-akh sahu e tornam-se pessoas diferentes.

Hekau Fundamental: Celestial

Propósito: Ego Perfeito ou Eterno. O caminho do futuro é uma estrada visível e às vezes desconcertante para aqueles que têm o poder oracular ou divino. Os egípcios chamam a esse conhecimento do destino de kismet. O Mesektet passa muito tempo procurando os sinais de seu destino e tentando cumprir a vontade dos deuses. Essa busca torna-o capaz de prever acontecimentos futuros, seja por meio de seus poderes oraculares ou de intuições inspiradas pela divindade.

Todos os dias, o Mesektet recebe uma parada de dados igual a seu nível de Equilíbrio que pode ser utilizada pelo jogador para realizar um novo teste em qualquer ação que ele tenha acabado de tentar. Aplica-se o novo resultado, seja este melhor ou pior que o original. Não é sempre que o destino aprova a interferência e os deuses cedem aos caprichos de seus seguidores. O jogador pode usar cada dado de sua parada de previsão somente uma vez por dia (tempo de jogo), mas ele pode escolher quantos dados aplicar a uma nova tentativa até esgotar a parada de dados disponível. A parada de dados é recuperada toda manhã ao primeiro sinal de luz.

Comprometimento: Todo Mesektet está intimamente ligado ao ciclo de Rá. Do pôr-do-sol ao reaparecimento do astro no horizonte, o espírito sahu da múmia entra numa espécie de eclipse. Alguns acham que o sahu ajuda Rá em sua contenda noturna com Apophis durante esses períodos. Outros desconfiam que o sahu dá uma escapadinha para aproveitar as delícias de Aaru durante algumas horas. Independente disso, o Mesektet sente-se enfraquecido e confuso com a partida de seu sahu.

Para representar essa condição, todas as paradas de dados do personagem são reduzidas em dois dados durante a noite. Muitos Mesektet passam esse tempo dormindo, num simulacro da morte, tendo providenciado a proteção de aliados e/ou defesas poderosas. Os Mesektet mais devotos (ou fanáticos) lutam contra a escuridão, considerando sua letargia o preço a ser pago pela oportunidade de algum dia retornar a Aaru.

OPINIÕES

Kher-minu: Os Guardiões da Tumba já foram nobres. Agora, são covardes. Temem demais a morte. Será que esqueceram que somos imortais e que a glória nos aguarda na outra vida?

Khri-habi: Os Portadores do Brasão nunca chegaram a Aaru, mas fizeram uma nobre tentativa. Criaram uma subestação para as almas perdidas e aguardaram fielmente o despertar de Osíris.

Sakhmu: Os Cetros Espirituais prepararam o caminho até o paraíso, enviando-nos ao além com todas as provisões de que poderíamos precisar. Em troca, falamos em nome deles no paraíso. Sempre foi assim.

Sefekhi: Nunca existiram feras como estas no paraíso. Quando Maat for restaurada, não haverá lugar para estes brutos. Eles são apenas espadas a serem transformadas em arados assim que vencermos a guerra.

Udja-sen: Os juízes acharam apropriado dar a esses tolos uma segunda chance. Nós os vigiamos com atenção.

Os Outros: Nunca se viu nada parecido em Aaru, mas os métodos do paraíso são misteriosos. As estrelas sugerem que eles desempenham um papel importante no plano do Modelador.



SAKHMU

OS CETROS ESPIRITUAIS

ÃO ABRIR OS OLHOS DOS VIVOS PARA AQUILO QUE HÁ DE SAGRADO, CONSEGUIREMOS CURAR O MUNDO.

Os antigos egípcios entendiam a khu como uma aura que liga as formas física e espiritual do indivíduo. Mais precisamente, a khu servia como um tipo de escudo e âncora espiritual. Quando uma pessoa morria, a khu envolvia sua alma numa coifa ectoplasmática e transportava o espírito em segurança até o outro lado da Mortalha que separa os mundos físico e espiritual. A khu servia, então, como um elo entre o mundo espiritual e o corpo do indivíduo.

As práticas funerárias dos antigos egípcios não só ajudavam a khu a fazer uma transição segura como também garantiam que o espírito se livrasse com mais facilidade da coifa para começar sua jornada pelo mundo subterrâneo. A khu permanecia ligada a seu cadáver, descansando no vazio intemporal de Duat. Sua essência incorpórea forjava um elo poderoso entre os outros aspectos espirituais da alma e o khat; e brilhava no mundo subterrâneo como um farol espectral, visível ao errante ba, uma corda de segurança para o vigiante ka.

Os egípcios mais perspicazes descobriram que esse vínculo simpático entre a aparência física e a forma espiritual poderia ser promovido em objetos especialmente preparados. Os mortos eram presenteados com belíssimas estatuetas de operários cujas imagens espirituais serviam como criados nos campos do paraíso. Ferramentas e armas preparadas de maneira apropriada também serviam a seus usos literal e figurado no além. Reconhecendo essa ressonância como a presença de algum tipo de khu em toda a criação material, os sacerdotes e feiticeiros tentaram fortalecer e manipular a influência de suas próprias khu sobre o espírito e a matéria. Tamanhas eram sua habilidade e sua veneração que, quando de suas mortes, eles se tornaram os guardiões da passagem entre o mundano e o eterno.

Entretanto, eles não contavam com os invasores, os saqueadores e os exploradores curiosos. Os corpos foram removidos de suas tumbas e as khu a eles ligadas foram arrastadas contra a vontade. Esses cadáveres foram espalhados pelo mundo, transformados em troféus, triturados e convertidos em cataplasmas, queimados como combustível e destruídos em estudos científicos. Talvez o único benefício dessa diáspora forçada tenha sido o fato de ela ter levado os nomes e a cultura do Egito a um mundo ávido por seus mistérios antigos. A fiel khu agarrou-se a esse raio de esperança, tentando aproveitar a energia das jovens civilizações para reavivar sua própria força agonizante. A devastadora Dja-akh destruiu essa esperança. As khu fracas e entorpecidas foram aniquiladas, deixando cadáveres inertes e relíquias baratas destituídas de inspiração. Apenas as khu mais brilhantes sobreviveram à tempestade, encontrando refúgio dentro de seus corpos ou em suas imagens protetoras. Essas corajosas sobreviventes recordavam-se de um tempo em que seus talentos eram respeitados tanto pelos reis quanto pelos plebeus. Adotaram o nome de Sakhmu, em homenagem às clavaspadas de madeira que representavam a ligação entre o dever terreno e o dever divino.

Em cada khu brilha a luz do esplendor criativo. Para conquistar a Terceira Vida, a khu busca alguém que tenha sido obtuso e egoísta ou laborioso e egocêntrico quando vivo: um mortal de vida vazia que já buscava por algo de divino e implorava para que fosse tocado por deus. Esse mortal se esforçava para criar algo permanente, mas faltava-lhe a luz interior. Um indivíduo pode ter passado

por cima das pessoas em sua escalada dentro de uma empresa apenas para atingir um patamar alto e vazio. Outro pode ter perseguido o esquivo segredo do sucesso nos negócios ou nos relacionamentos, mas acabou seguindo todas as pistas erradas. Um outro pode ter acabado velho e amargo, tão absorto na afobação da labuta diária que nunca viu a beleza do mundo a seu redor. Uma pessoa assim ansiava por ser o centro do mundo, mas, por essa mesma razão, nunca encontrou seu devido lugar. A khu abre os olhos daquele que é espiritualmente cego e revela a poderosa visão encontrada na passagem entre os reinos. Seu novo hospedeiro olha para a glória e o horror do mundo subterrâneo, contempla a majestade além do véu e testemunha os laços intrincados que unem a vida e a morte ao sagrado.

Na nova vida, os Cetros Espirituais reviveram a linha mágica de Hekau chamada Efigie (Ushabti, no Antigo Egito). O discernimento do Sakhmu em relação ao mundo espiritual o inspira a revestir sua arte com a centelha divina. Unindo o poder do antigo misticismo às novas tecnologias, alguns Sakhmu tentam aproveitar até mesmo a energia da Dja-akh que ainda ressoa pelo mundo subterrâneo.

O Haje: Devido a sua experiência como habitante de recipientes previamente preparados, a khu está apta a reanimar o corpo morto do hospedeiro. Ela não está sujeita às limitações físicas que afligem os cadáveres ambulantes. No entanto, enfrenta as barreiras lingüísticas e culturais como qualquer outro tem-akh.

A Terceira Vida: Um Sakhmu ressuscitado há pouco deleita-se com a inspiração recém-encontrada. Suas mãos se movem com a graça que lhe faltava durante a Segunda Vida. Visões fugidias atormentam a múmia, e sua imaginação está mais ativa do que nunca. O Sakhmu se sente o instrumento que as imagens logo além do reino físico utilizam para forçar sua entrada na realidade. A correspondente emoção de criar (mesmo que momentânea) é irreprimitível e pode inspirar admiração naquele que contempla uma visão fragmentária da divindade.

Depois de algum tempo, o Cetro Espiritual dá um passo para trás e olha admirado para as próprias obras. Ao progredir no caminho de Maat, ele começa a ver cada peça como um mero reflexo dos desígnios do Modelador. Idealmente, a arte em nome da autogratificação dá lugar à arte destinada a desempenhar funções mais importantes. Suas pinturas evocam as grandes lições da vida e da morte. Aplicações inovadoras e elegantes de perícia técnica deixam um legado que ajudará o próximo durante a permanência da múmia no mundo subterrâneo. O cuidado magistral na conversão do espírito em matéria permite-lhe manufaturar relíquias e vestes para auxiliar os mortos. Para o Sakhmu, a aquisição de uma maior compreensão de seu papel como elo eterno entre os dois mundos é contínua. Ele vê a si mesmo como a mão de um arquiteto superior, capaz de ajudar a criar as passagens através das quais outros podem chegar aos reinos espirituais.

Afiliações: A maneira como os Cetros Espirituais interagem com a sociedade mortal depende de seus talentos particulares. Um poeta recém-inspirado poderia freqüentar (ou fundar) um clube de poesia boêmia. Um antes incrédulo praticante de vodu poderia aprender a dançar com tamanho fervor que os espíritos correriam ajudá-lo. Um músico poderia tentar formar uma banda. Essa diversidade de interesses também se reflete na interação dos persona-



gens com os grupos de múmias. Os Amenti Sakhmu são encontrados no Culto de Ísis e entre os Shemsu-heru. A Ashukhi S/A recruta agressivamente os Cetros Espirituais, com um faro aguçado para aqueles que combinam a antiga Hekau da Efégie com habilidades extremamente técnicas.

Criação de Personagem: A experiência de uma múmia Sakhmu em sua Terceira Vida é comparável à de um cego que recupera repentinamente a visão. Dotada de discernimento místico no que se refere às correspondências espirituais de cada objeto a seu redor, a múmia se perde num mundo de caos terrível e intrincada beleza. A khu de um antigo artesão egípcio, dotada de uma visão sagrada e do poder de criar a beleza, une-se a alguém que ansiava em vão por qualquer tipo de talento ou inspiração. Esse indivíduo geralmente tinha um trabalho técnico tedioso ou era um artesão pouco inspirado. Os conceitos variam de um pintor de casas, que agora é capaz de criar retratos evocativos e assombrosos, a um escultor ocioso que descobre imagens escondidas em cada peça de madeira por ele tocada, ou um programador cujas linhas de código são pura elegância. A Destreza é um Atributo Físico muito valioso, pois os artesãos geralmente são habilidosos com as mãos. Sentidos aguçados e intuição criativa muitas vezes indicam Percepção e Raciocínio elevados. A khu traz consigo talentos artísticos ou faz brilhar as habilidades criativas já existentes. Qualquer Habilidade associada ao artesanato ou às artes performativas pode ser afetada desse modo.

Hekau Fundamental: Efégie

Propósito: Ego Brilhante. A luz interior da khu resplandece sob a superfície do mundo real como uma insinuação da divindade. Essa essência não se expressa necessariamente como beleza física tradicional, mas transmite uma certa profundidade e ressonância por meio da arte da múmia. Embora nem sempre consiga ver claramente o mundo espiritual, o Sakhmu é ao menos capaz de examinar seus mistérios algumas vezes e extrair visões e discernimento desses vislumbres. Ele permanece às portas da passagem e atormenta os espíritos com promessas de vitalidade. Em troca, esses mesmos espíritos provocam-no com o conhecimento do lado sombrio do espelho.

O jogador que interpreta um Sakhmu pode refazer qualquer teste que envolva Presciência (ou qualquer empreendimento artístico), usando o nível de Equilíbrio do personagem no lugar da mesma. Aplica-se o novo resultado, quer este seja melhor ou pior que o original. Um teste "artístico" pode incluir Expressão, Performance, Ofícios ou até mesmo Computador, desde que o uso seja perspicaz, interessante e provocativo. É possível o uso de outras perícias — como Esportes, no caso de um dançarino —, mas o Narrador deve estar atento aos abusos, pois alguns jogadores ten-



OPINIÕES

Kher-mínu: Os Guardiões da Tumba protegiam o khat enquanto nós vigiávamos a passagem para o mundo subterrâneo. Agora, parecem mais preocupados com sua aparência do que com os conflitos que enfrentamos. Pelo menos alguns de nós ainda se lembram de que existe um mundo subterrâneo.

Khri-habi: Umpf, uns chatos. É como falar com um computador. E... eles... consideram... cada... palavra.

Mesekket: Há tempos estamos às portas da passagem entre os dois mundos. Os Sóis Noturnos viajaram para o reino oculto e retornaram. Imaginem as coisas que eles devem ter visto em Aaru!

Sefekhi: As pessoas gostam de esquecer seus lados sombrios. Eu gosto de ajudá-las a lembrar, mas eu garanto que você se lembrará caso veja um dos Desatados.

Udja-sen: Que almas torturadas. Eu me lembro de como era se sentir assim, vazio por dentro. Só que eu não fiz nada para merecer isso.

Os Outros: Gostaria de ver um dos Outros. Qual será a sensação de ser um artefato do passado em vez do artesão?

tam empregar esse talento para conseguir "golpes mortais belíssimos" ou outras proezas insensatas e absurdas de personagens superpoderosos. É impossível contemplar o espírito de uma

coisa que tenhamos profanado sem que sejamos igualmente corrompidos. O Sakhmu que tenta fazer isso descobre-se inexplicavelmente abandonado por sua musa durante longos períodos de tempo até ele aprender a lição... Ou talvez para sempre, se ele corromper demasiadamente sua khu.

Comprometimento: A khu resplandecente impede que o Sakhmu passe despercebido. O Cetro Espiritual emana uma atração inexplicavelmente singular, um dom que faz com que seja impossível ignorá-lo. Todos os esforços para manter o anonimato ou evitar a detecção estão sujeitos a uma penalidade igual a +2 na dificuldade. Desse modo, um Sakhmu tentando ser sorrateiro enfrentará dificuldade +2 em seu teste de Furtividade. Do mesmo modo, se ele for alvo de um teste simples de Percepção, a dificuldade do grupo de busca será reduzida em dois pontos. Em situações que envolvem alvos aleatórios ou confusão de identidades, o Cetro Espiritual é escolhido ou lembrado com mais facilidade. Um assassino descontrolado atirando com selvageria contra uma multidão ou uma testemunha desmemoriada fazendo o reconhecimento de um suspeito quase sempre escolhe o Sakhmu. A atenção dos reinos espirituais é uma faca de dois gumes, e alguns artistas diriam que ambos cortam com a mesma força.



Sefekhi

OS DESATADOS

Paguei por meus pecados no mundo subterrâneo. Agora, você pagará pelos seus.

O khaibit é a essência impulsionadora e agressiva do ser. É a síntese de todos os tipos de impulsos: fúria e luxúria, assim como o desejo de dominação e sucesso. Como uma "sombra" da alma, no além, o khaibit geralmente permanecia ligado ao ka ou ao ba. Na ausência do khaibit, prevalecem a apatia e a estase. Conseqüentemente, o khaibit é uma das partes mais resistentes do ser. De certo modo, o khaibit é uma manifestação espiritual do id liberto da psicologia ocidental. Até mesmo os egípcios temiam seus irrefreáveis impulsos animais, e outros espíritos nos reinos da alma eram aterrorizados pela selvageria da sombra. As filosofias religiosas, dos primeiros decretos de Osíris aos ensinamentos pacifistas das seitas cristãs, censuravam o poder do khaibit. Havia rituais necromânticos capazes de expurgar o khaibit da alma, o que permitia ao espírito entrar no outro mundo livre de sua perversidade primitiva. Como esses feitiços eram raros e reservados àqueles que os sacerdotes consideravam especialmente dignos — geralmente os muito submissos, cujos khaibit não eram muito fortes —, as sombras mais perversas geralmente chegavam ao mundo subterrâneo sem problemas.

A medida que a Balança de Maat se desequilibrava cada vez mais, os reinos dos vivos e dos mortos mergulhavam mais e mais fundo nas trevas. Os agressivos khaibit encontraram serviço na cidade de Amenti como generais, sentinelas e assassinos. Muitas dessas sombras poderosas sobreviveram quando a Dja-akh varreu o mundo subterrâneo e destruiu o Reino Sombrio de Areia. Como conseqüência, passaram a espreitar o mundo espiritual como feras famintas. Sem o leme moral do ka ou do ba, os khaibit seguiram seus desejos mais vis, o que lhes angariou uma reputação terrível devida à sua voracidade e a seus ataques ferozes.

O chamado de Osíris deu ao khaibit um novo norte. Este localiza um mortal cuja parte mais sombria seja frágil e fraca. A alma-sombra invariavelmente elege como parceiro um novo espírito que seja tímido, reprimido ou indolente. Essa imobilidade pode ser atribuída a uma falta de impulso ou tendências agressivas, a uma vontade forte, ao pacifismo ou a uma autodisciplina rígida. Quando o khaibit entra no cadáver, a alma aterrorizada do recém-falecido geralmente se recolhe às profundezas de sua consciência, encolhendo-se como uma criança assustada diante dos impulsos desmedidos que manam do khaibit.

Dotado de força sobrenatural e ímpeto ilimitado, o tem-akh khaibit impele seu cadáver ao haje, rumo à ressurreição, com uma determinação assustadora. A jornada do feroz khaibit até as Terras da Fé não escapou à atenção das seitas de ressurreição que o aguardavam. Os Filhos de Osíris deram início a uma prática que, desde então, se disseminou entre muitas outras seitas: enviar um grupo fortemente armado para caçar e abater todos os furiosos cadáveres khaibit. Conflitos violentos são o resultado mais freqüente, mas os bandos de sacerdotes-guerreiros cuidadosamente organizados quase sempre retornam com sua presa. O cadáver khaibit subjugado, geralmente depois de espancado e enfraquecido, é levado ao remoto templo da seita e submetido ao ritual de ressurreição. De todos os tem-akh, o khaibit é a parte que demonstra a maior dificuldade em se adaptar à fusão das almas. A ressurreição oferece a oportunidade de uma união pacífica, mas o espírito sombrio e bestial muitas vezes luta para manter o controle total do corpo.

O Amenti passa por uma variação extremamente dolorosa do Grande Rito, criada especialmente para controlar o furioso khaibit. O corpo possuído pela sombra é envolto em ataduras inscritas com feitiços de proteção. Ao iniciar o feitiço, o sacerdote encarregado do ritual entalha símbolos hieráticos na pele do cadáver, o que permite o afloramento do excesso de perversidade da alma até a sombra chegar a um ponto de equilíbrio com a consciência do hospedeiro. Embora variem bastante, os cortes cerimoniais geralmente marcam a localização dos lendários ferimentos de Osíris, esquadreado por seu irmão Set. Portanto, uma cicatriz pode circundar o pescoço do Amenti; uma outra corre-lhe pela espinha; outras conotornam sinistramente suas órbitas e chegam a delimitar-lhe o escalpo. Muitas múmias trazem as cabeças raspadas, como os antigos sacerdotes, para aumentar o efeito perturbador produzido por esse padrão de cicatrizes. Mais perturbador ainda talvez seja o fato de o ritual de escarificação envolver também a mutilação ou até mesmo a remoção dos órgãos sexuais do Amenti. Mais do que um símbolo da lendária perda de Osíris, essa mutilação tem se mostrado o meio mais eficiente de moderar a perigosa influência do khaibit. As ataduras enfeitadas mantêm a múmia imobilizada durante toda a cerimônia. Só depois de ficar claro que a união das almas se completou e a múmia rediviva aceitou sua sombra é que ela é liberada de sua prisão de linho. Portanto, esses Amenti passam a ser conhecidos como Sefekhi, ou Desatados.

A ligação primitiva do khaibit com as forças mais sombrias do mundo subterrâneo, combinada às práticas mortuárias das seitas que capturam o cadáver, levou aqueles que nasceram da sombra a se especializarem na Hekau da Necromancia.

Contam-se histórias sobre catacumbas repletas de múmias que se contorcem em suas ataduras, condenadas a uma luta desesperada para equilibrar a sombra e a consciência. Nenhuma outra pergunta assombra tanto as mentes dos sacerdotes quanto esta: o que aconteceria se uma força qualquer libertasse os Sefekhi indomados? Essa idéia aflige os sacerdotes-guerreiros de Osíris que lidam com os Sefekhi. Eles dormem, mas não descansam.

O Haje: O khaibit aproveita ao máximo o fato de possuir um poderoso corpo morto-vivo. Ele se desloca furiosamente rumo à Terra de Khem sem se importar com obstáculos nem com os idiotas que se colocam em seu caminho. Incompreendida e incapaz de expressar sua confusão e sua fúria, a alma-sombra mata quem quer que lhe negue a satisfação de seus menores anseios. Ela deixa sinais perigosos de sua passagem aos inimigos de Maat que queiram seguir e, assim, quem sabe, exterminar todos os Amenti.

A Terceira Vida: Os primeiros passos do Desatado pelo caminho de Maat são inseguros e geralmente sangrentos. Os impulsos perversos do khaibit nunca são totalmente controlados e sempre ameaçam ressurgir. Somente por meio da excisão dos órgãos sexuais e da escarificação ritual é que o Sefekhi consegue abrandar os instintos sombrios que impelem seu ser. A cada passo, ele tenta redirecionar seu excesso de energia para empreendimentos construtivos. Portanto, o Sefekhi é o soldado dos Amenti. Ele executa as tarefas mais violentas e perigosas ordenadas por Osíris e Maat. Ele o faz, em parte, como seu dever sagrado, mas também como um modo de libertar sua natureza feroz e deleitar-se com ela.



OPINIÕES

Kher-minu: Os Guardiões da Tumba ficaram de guarda durante as horas mais escuras. Falharam devido à inação dos outros. Quando nos juntarmos a eles como irmãos, seremos invencíveis.

Khri-habi: Muito papo, nenhuma ação. Se são curandeiros tão fenomenais, por que não trazem Osfris de volta? Além disso, a morte faz parte do equilíbrio. Eles deveriam saber disso.

Mesekret: Canhas arrogantes, fariseus e intrometidos. Continue a meter o nariz onde não é chamado, marinheiro do sol, e a gente manda você de volta pro paraíso!

Sakhmu: Ah, que bonitinho! Eu quero! Tá legal, às vezes eles se perdem um pouquinho naquelas aulas de arte, mas temos que concordar que a vida sem beleza é muito vazia.

Udja-sen: Osfris mandou esses caras de volta, então nosso deus quer dar a eles uma segunda chance. Mas Osfris também facilitou as coisas pra nós fodermos com eles quando eles fodem com tudo. Se precisar, a gente acaba com eles.

Os Outros: Se, pra consertarmos o mundo, eles tiverem que sumir, que seja.

Depois que o Desatado consegue controlar seu lado primitivo, o próximo objetivo é fazer as pazes com seus impulsos selvagens. O Sefekhi vê o lado bestial da humanidade como algo natural e necessário. Ao progredir no caminho de Maat, o Sefekhi passa a perceber a absoluta integridade de suas ações. Ele compreende de modo visceral os riscos da apatia, da inação e da passividade. A timidez e a preguiça permitem ao Corruptor engolir suas vítimas sem o menor esforço. Um Desatado já bem avançado no caminho de Maat pode realmente abandonar seu comportamento bestial, canalizando toda a paixão de seu khaibit para a dedicação incansável e implacável a Maat. Outras múmias podem perder a convicção, ceder à distração ou ao desejo de repousar, mas o Sefekhi aprende a aproveitar seu impulso bestial para alcançar os objetivos de sua mente superior.

Afiliações: Os Desatados evitam compromissos de longo prazo com as instituições mortais. Sua presença sinistra é perturbadora, e o antagonismo gerado por eles faz com que se tornem inoportunos. Quando formam laços duradouros com mortais, geralmente o fazem com as sociedades religiosas ascéticas e enclausuradas às quais estavam ligados na Segunda Vida, ou com grupos extremistas que pretendem transformar o mundo num lugar melhor a qualquer custo. Na sociedade das múmias, os Sefekhi dividem-se basicamente em dois grupos: os Filhos de Osfris e os Eset-a. Os Desatados dentre os Filhos de Osfris geralmente se consideram a personificação física da vontade do Senhor da Vida e fazem o possível para executar sua própria interpretação do designio divino. Alguns Sefekhi ajudam os irmãos que ainda não atingiram o equilíbrio entre o furioso khaibit e a alma moderna; por isso, permanecem enclausurados nas tumbas de Abido. Os Mesekret também vigiam essas múmias, o que gera tensão entre os dois grupos de Amenti. Outros Desatados aliam-se aos Eset-a e sonham reunir os pedaços espa-



lhados da alma de Osfris. Com seu conhecimento de Necromancia, esperam ressuscitar Osfris para que ele possa liderá-los pessoalmente.

Criação de Personagem: Os rudes anseios do khaibit brilham nos olhos antes tão doces do corpo mortal. Este pode ter sido um maricas ou um viciado com força de vontade suficiente para reprimir completamente seus desejos vis. Em todo caso, a ligação das duas almas desperta e incita os desejos ferozes que se encontram adormecidos sob uma aparência civilizada. Em geral, a ressurreição concede ao Sefekhi Atributos Físicos poderosos, principalmente Força e Vigor, e ele conserva os Talentos e as Perícias que serviram tão bem ao tem-akh em sua função de sombra destruidora. A liberdade de pensamento, resultado da rejeição dos asfixiantes costumes sociais, geralmente se reflete num nível elevado de Raciocínio. Os Atributos Sociais em geral são terciários, pois nem os elementos monásticos nem as características bestiais dos Desatados fazem com que eles sejam particularmente versados nas delicadezas sociais. Pode ser que a múmia tenha uma série de conhecimentos religiosos e filosóficos, obtidos durante a Segunda Vida. Em certo sentido, o Desatado é a síntese do filósofo-guerreiro que contempla aquilo que deve ser feito e depois toma uma atitude. Força de Vontade elevada é essencial para refletir tanto a concentração inflexível do khaibit quanto o fato de que apenas a vontade mais forte consegue subjugar a desenfreada alma-sombra.

Hekau Fundamental: Necromancia.

Propósito: Ego Sombrio ou Instintivo. Um Sefekhi é capaz de recorrer à força primitiva de seu tem-akh para sobrepujar ferimentos que de outro modo seriam debilitantes.

Todos os dias, o Sefekhi tem direito a uma parada de dados igual a seu nível de Equilíbrio que pode ser utilizada pelo jogador para refazer qualquer teste de resistência ou baseado em Vigor. Aplica-se o novo resultado, quer este seja melhor ou pior que o original. O jogador pode usar cada dado dessa parada apenas uma vez por dia (tempo de jogo), mas pode escolher quantos dados aplicar à repetição de um determinado teste até ter esgotado toda a parada de dados do dia. A parada de dados é restabelecida sempre ao soar da meia-noite.

Comprometimento: Entregar a própria identidade às profundezas primitivas da alma tem seu custo. O khaibit deseja compensação imediata, o que é uma coisa aterrorizante, pois o Sefekhi é a encarnação da violência e dos anseios. O Sefekhi irradia uma sensação perceptível de ferocidade e ameaça, reforçada pelas cicatrizes sinistras que cobrem seu corpo. O desconforto gerado por essas marcas tem como resultado uma penalidade igual a +2 nas dificuldades de todos os testes Sociais, com exceção daqueles que envolvem Intimidação. A critério do Narrador, é possível que essa penalidade não se aplique a interações com certas pessoas, como os sacerdotes de Osfris, outras múmias ou indivíduos extremamente perturbados.



Udja-sen

OS JULGADOS

O que eu fiz para merecer isto?

Muita coisa pode dar errada quando se une um tem-akh a um mortal agonizante. Em alguns casos, o tem-akh substitui a parte fraca ou não-desenvolvida da alma do falecido, mas é possível que uma das partes remanescentes da alma moderna seja fraca demais para suportar os rigores da imortalidade. Quando um indivíduo recebe o Rito de Renascimento, Anúbis leva a alma unida até os Juízes de Maat. Segundo a tradição egípcia, os juízes comparam o peso do coração do espírito dual ao da pena da deusa Maat. Se o coração for considerado deficiente, a alma unida é descartada e devorada pela fera Amemait. A alma considerada digna retorna a seu corpo para se tornar um dos Amenti.

Talvez hoje vivamos tempos mais desesperados, ou talvez o antigo mito simplesmente não tenha relatado esta ocorrência, mas às vezes os juízes não condenam a totalidade da alma deficiente. Em vez disso, eles removem a porção corrompida a fim de evitar que todo o ser caia nas garras de Apophis. O estado natural do tem-akh é então modificado pelos Juízes de Maat — esticado, digamos assim, de modo a cobrir os ferimentos espirituais da múmia. A função do tem-akh e a maior parte de suas lembranças são apagadas. O resultado da união de corpo e alma ainda é capaz de ressuscitar, mas apresenta uma espécie de ferimento místico que serve como um lembrete eterno de seu julgamento. As outras múmias e as seitas de ressurreição referem-se a esses infelizes como Udja-sen, ou os Julgados.

Muitos Amenti vítimas desse destino acreditam que seu julgamento foi injusto. Na melhor das hipóteses, consideram-no uma espécie de prêmio de consolação por terem sido escolhidos por um tem-akh imprudente. Em troca, alguns sonham merecer a paz conquistada por aqueles que percebem e compreendem os domínios mais elevados de Maat. Outros caem pelo caminho e passam a odiar aqueles que os menosprezam. Alguns fogem das Terras da Fé, tentando escapar das funções que as estranhas seitas procuram lhes impor. Seus espíritos fortes apresentam ferimentos profundos, mas essas feridas também são indícios de liberdade e de uma nova vida.

Torturado pela sensação de estar vazio por dentro, ou de ser indigno, o Udja-sen se esforça para entender seu papel no mundo. Udja-sen significa o Julgado, ou o Cortado. O buraco na alma da múmia continua a puni-la por toda a Terceira Vida. Todo uso de Hekau retira Sekhem diretamente do khat para suplementar o espírito danificado. Os outros, principalmente as múmias, parecem julgar os Udja-sen automaticamente em virtude de suas antigas falhas.

O caminho do Udja-sen pelos reinos sobrenaturais do mundo é atribulado. Ao contrário de outros recém-Renascidos, ele não usufrui dos benefícios de um tem-akh consciente para lhe explicar o caminho de Maat, nem aceita a existência de Osfris como uma ver-

dade óbvia. Ele está perdido, e seu único guia nessa realidade tenebrosa e invisível aos mortais é o próprio coração. Na expectativa de obter a redenção — e temendo falhar —, o Udja-sen age com cuidadosa deliberação.

O Haje: Um Amenti deste tipo começa com um dos cinco tem-akh relacionados anteriormente. Ele empreende a jornada inicial às Terras da Fé como for adequado ao tem-akh em questão, mas provavelmente não se recorda da viagem depois de sua ressurreição.

A Terceira Vida: O Julgado começa sua nova vida confuso e em meio à dor. Ao contrário de outras múmias, ele não percebe seu tem-akh como uma presença forte e orientadora. Para piorar as coisas, a remoção de uma parte tão grande de sua alma deixou lacunas imensas em suas lembranças da Segunda Vida. O Julgado sente-se vazio e dilacerado por dentro, deixando-se corroer pelo rancor, fruto da aparente injustiça de sua situação. Com sentimentos tão ambivalentes, não é de se surpreender que o Udja-sen se sinta alienado tanto em relação aos vivos quanto aos outros Renascidos. Apesar de não ser exatamente um pária entre as múmias e seus seguidores, a sensação de alienação mantém o Julgado na periferia da nascente sociedade das múmias. Em função disso, o Udja-sen também corre um grande risco de ser devorado por Apophis. A primeira tarefa do Udja-sen é aceitar sua condição, fazer as pazes com a solidão e não permitir que esta o leve a tomar ações imprudentes ou fazer alianças destrutivas.

Com o tempo, o Udja-sen precisa encarar sua posição periférica não como uma maldição, mas como uma bênção. Seu distanciamento em relação às outras múmias — e sua maior liberdade para deixar as Terras da Fé — confere ao Udja-sen acesso a pontos de vista e informações que os outros nunca conhecerão. Do mesmo modo, ele pode escolher servir a Osfris ou passar o resto de sua imortalidade cultivando Maat de outras maneiras. Em vez de continuar no papel de pária, o Julgado percebe que tem a possibilidade de escolher exatamente qual será sua relação com as outras múmias. Se esse relacionamento não lhe servir, ele tem liberdade para transformá-lo naquilo que desejar. Em meio à dor da punição, o Udja-sen pode descobrir a dádiva da liberdade.

Afiliações: É impossível encontrar dois Udja-sen com histórias de vida idênticas. Por isso, a interação deles com a sociedade mortal também é variada. Muitos Udja-sen ligam-se a grupos que defendem a liberdade individual e a responsabilidade, mas essa tendência não é universal. Alguns Udja-sen dedicam-se a expiar seus pecados ou os de seus tem-akh, que desistiram da existência para que os Udja-sen pudessem seguir em frente. Nenhuma organização de múmias exclui os Julgados, mas os Udja-sen enfrentam um preconceito enorme entre esses grupos. Somente o Culto de Ísis acolhe de fato os Udja-sen. A tradição da seita de preservar a história

e a cultura do Antigo Egito, além de tentar curar o mundo em nome da deusa-mãe, faz com que até mesmo aqueles que reconhecem a natureza defeituosa dos Julgados sejam complacentes.

Criação de Personagem: Pelo fato de poder ter recebido qualquer tipo de tem-akh, o Julgado se encaixa em vários modelos. Entretanto,



sua alma foi cortada ainda mais fundo pelos Juízes de Maat, e seu espírito complementar foi despedaçado da maneira mais artificial possível para tapar o ferimento da alma, o que acabou aniquilando sua consciência. Os únicos pontos em comum dos Udja-sen são o desejo de independência e um caráter geralmente incompatível com os estilos de vida das Terras da Fé. Inteligência, Raciocínio e Vigor elevados são comuns só porque os Udja-sen não duram muito tempo sem esses Atributos.

Hekau Fundamental: Qualquer linha.

Propósito: O Udja-sen é a exceção a muitas regras. Ele não está tão ligado às Terras da Fé quanto as outras múmias. Independentemente das fronteiras da Teia da Fé, o Julgado é mais receptivo à energia mística que circula pelo mundo.

Toda vez que um Udja-sen se reabastecer de Sekhem, o jogador que o interpreta pode acrescentar à planilha um número de pontos adicionais de Sekhem igual a seu nível de Equilíbrio. Uma vez ao dia, ele também pode transferir a uma outra múmia um número de pontos de Sekhem igual a seu nível de Equilíbrio. Esse bônus está sujeito ao comprometimento do Udja-sen.

Comprometimento: O Udja-sen é tão receptivo ao fluxo de energias místicas porque tem uma ferida aberta na alma. O emprego de Sekhem só faz exacerbar sua devastação espiritual. Qualquer uso de Sekhem inflige à múmia um nível de dano por contusão para cada ponto de Sekhem gasto. Os ferimentos são infligidos quer o Sekhem seja retirado das próprias reservas da múmia, quer tenha origem numa fonte externa e passe pelo corpo do Amenti. Como o dano é voluntário, não se pode absorvê-lo

OPINIÕES

Kher-minu: Eles não são nada condescendentes, mas, pelo que sabemos, estão mais do que dispostos a livrar sua cara se a coisa fica preta.

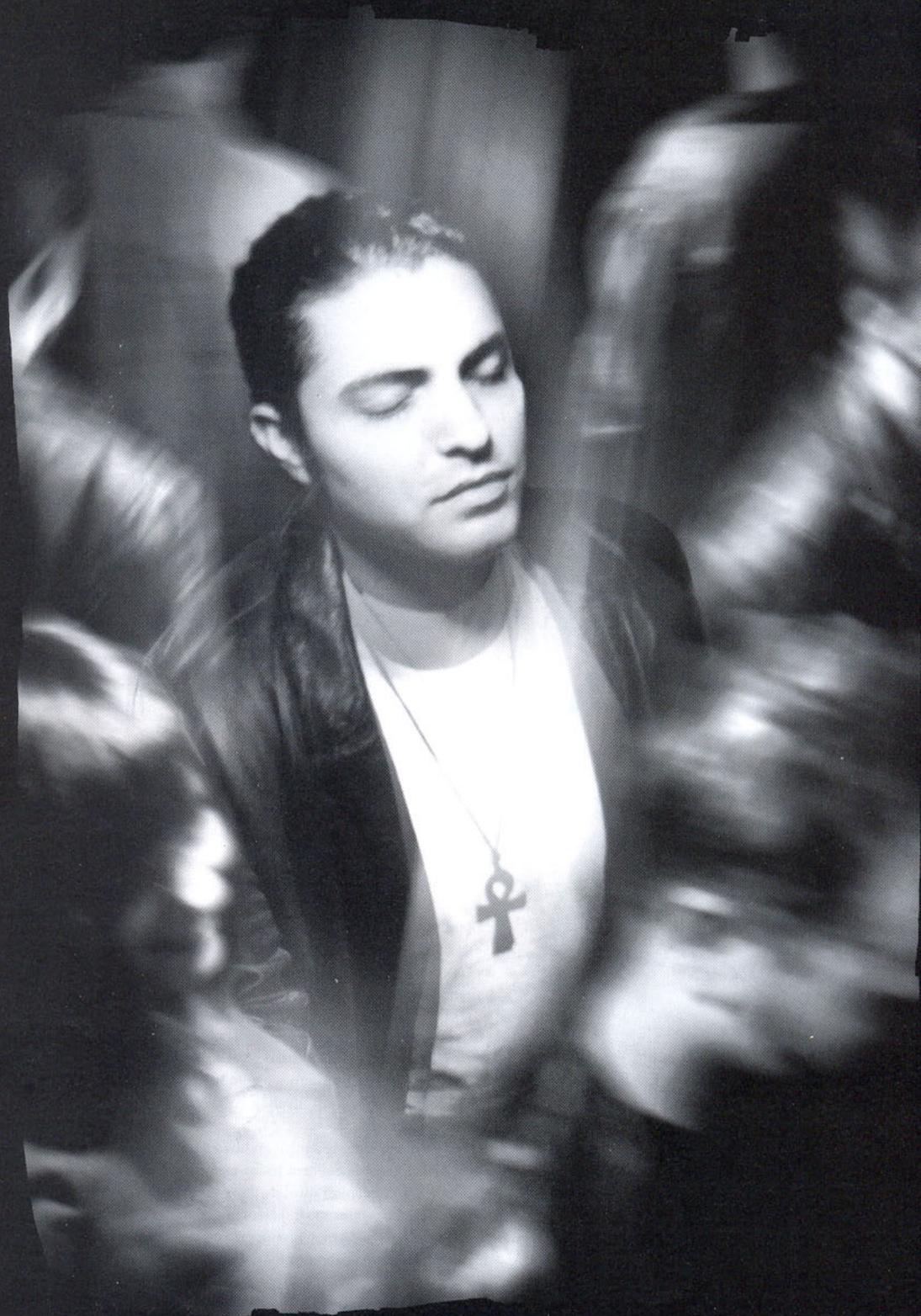
Khri-habi: Os Portadores do Brasão são os melhores amigos que temos entre os "não-julgados". Cole num deles se tiver a chance. Eles não só conseguem aliviar um pouco a dor como também são suficientemente espertos para não julgar as pessoas sem antes conhecer os fatos.

Mesekret: Quer dizer que esses caras estão numa missão divina ou algo parecido? Quereria que eles deixassem a gente em paz, droga! Vamos torcer para que eles não tenham mais "juízes" entocados em algum lugar, prontos para nos ferrar com suas marcas de "justiça".

Sakhmu: Eles são legais. Seriam ainda mais legais se fizessem pra gente aqueles brinquedinhos mágicos maneiríssimos.

Sefekhi: Levando-se em consideração o comportamento destes psicopatas violentos, pirados e mutilados, a gente até que se deu muito bem. Ou quase.

Os Outros: Olha, já temos nossos próprios problemas sem procurarmos mais encrenca. Mas, se é isso o que eles querem, encrenca a gente tem pra dar e vender. O castigo sempre dói um pouquinho, mas o que é que não dói?



Max nunca se ajustara, mesmo antes de seu suicídio. Ao retornar do além, foi-lhe prometido um novo começo. Em vez disso, era como se tivesse perdido uma parte vital de si mesmo, algo que ele ainda precisava recuperar. Apesar de sentir o poder da eternidade dentro de si, Max continuava incompleto. Os poucos semelhantes que encontrara tratavam-no com desrespeito ou pena. Era exatamente como antes, quando ele era Max, o pedante; Max, o rejeitado; Max, o ninguém. Por fim, não conseguiu mais suportar aquilo. Voltou aos lugares que frequentara antes, esperando encontrar aquela sensação de enquadramento de que ele tanto precisava para recomenciar. No entanto, sentiu-se mais perdido que nunca.

Talvez tenha sido devido a essa falta de direção que Max viu-se mais inclinado a correr riscos. Como naquela noite. O velho Max jamais teria coragem de comprar uma roupa da moda e muito menos de usá-la em público. Mas ele fez isso. Chegou até a ir a uma dançeteria com ela. É - maravilha das maravilhas - ninguém pareceu perceber que ali não era o lugar dele. Max chegou a notar uma ou duas mulheres olhando para ele. Uma delas até sorriu, pelo amor de Deus!

Max ponderava aquele milagre enquanto voltava a pé para casa pelas ruas lustrosas de chuva. O couvert e as bebidas saíram mais caros do que ele havia esperado, o que o deixou sem dinheiro para o táxi. Algo chamou sua atenção quando ele passou por um beco. Antes de perceber o que fazia, Max deu um passo em direção às trevas. Divisou alguns vultos atrás de uma lixeira. Quando seus olhos se adaptaram à escuridão, ele percebeu que estava observando três homens a maltratar uma mulher. Max sabia que devia sair dali. Não era da sua conta. Nova York era uma cidade cruel. Eles estavam em maior número: três contra um. O que ele podia fazer além de sair tão machucado quanto ela?

Max teve certeza de que ficou mais surpreso do que os sujeitos quando berrou de repente:

- Ei! Deixa ela em paz!

Um deles estava todo enroscado com a mulher, mas os outros dois se voltaram e, ao verem Max ali, pareceram transudar ameaça.

- Cai fora, mané - disse o da esquerda.

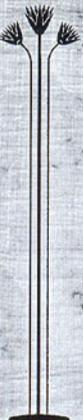
Uma face cintilou na mão do outro sujeito. A mulher começou a gritar por trás da mordaca que era a mão do terceiro homem, pedindo que Max a ajudasse.

- Eu disse pra deixar ela em paz - Max replicou. Ele se surpreendeu mais uma vez quando sua voz soou firme e até ameaçadora.

- Ou o quê? - disse o da esquerda. Ele deu um passo adiante com a arrogância de todos os valentes que Max já conhecera. - Ele acha que pode fazer alguma coisa além de sangrar em cima de mim?

Max estendeu um braço magro e pressionou o peito proeminente do sujeito. O homem soltou um grunhido surpreso quando Max o empurrou com força suficiente para fazê-lo ricochetear na lixeira e estalar-se atordoado no asfalto rachado.

O pesado bracelete dourado dava a Max a força de um touro. Ele o fizera logo no começo de sua nova vida, apesar de restar a dúvida se procedera ou não do jeito certo. Foi como montar um aparelho de som, só que sem o manual. Max esfregou o bracelete em seu pulso, a cavaleiro de uma onda de emoção e surpresa. O que era aquilo? Uma sensação estranhamente calma... Seria confiança? Não importava o que fosse, Max gostou muito daquilo. Ele avançou para o outro sujeito.



Capítulo Três: O Modelador

A MORTE É SÓ PARA OS MEDÍOCRES.

— ALFRED JARRY

Este capítulo compreende todos os passos necessários para se criar um personagem múmia. A maior parte do processo de criação de personagens segue as diretrizes de **Vampiro: a Máscara** (e outros jogos do sistema *Storyteller* ambientados no Mundo das Trevas). Entretanto, como não são vampiros (nem mortos-vivos), os Imorredouros possuem algumas Características únicas e próprias. Do mesmo modo, faltam-lhes muitos traços comuns aos cainitas.

A primeira diferença importante é que, ao contrário de um vampiro, uma múmia não é um morto-vivo. Um novo vampiro é criado quando um vampiro já existente envolve-o no que se costuma chamar de Abraço. Pouco importa ao vampiro mais velho se sua vítima aceita passar pelo processo ou não. Já a múmia opta pela imortalidade. Quando um hospedeiro humano adequado morre, o espírito tem-akh aparece e oferece-lhe a vida eterna. Os dois se unem e ressurgem como um dos Renascidos, mas o processo não se completa até a nova múmia viajar para as Terras da Fé e se submeter ao Feitiço da Vida, concedido pelos seguidores de Osíris. Só então é que a múmia realmente desperta para a Terceira Vida e junta-se às fileiras dos Imorredouros.

O processo de união, a peregrinação e o renascimento deixam marcas na nova múmia, cada um a sua maneira. Alguns Renascidos recordam apenas fragmentos de suas Primeiras Vidas no Antigo Egito, enquanto outros possuem lembranças quase completas. Alguns ficam traumatizados com os acontecimentos de suas Segundas Vidas (principalmente a maneira como estas terminaram) e com a experiência de renascer. Outros escolhem cortar seus

laços com o mundo mortal para servirem melhor a Osíris ou para aproveitar melhor suas novas existências. Há ainda os que mantêm esses laços como parte de seu dever para com Maat ou simplesmente porque não são capazes de se livrar deles.

A UNIÃO

A criação de uma múmia começa quando um ser humano com uma fraqueza significativa em parte de sua alma morre e passa para as Terras dos Mortos. Um dos espíritos tem-akh que Osíris libertou de Duat é atraído pelo mortal cuja alma é fraca no mesmo ponto em que o tem-akh é forte. O espírito antigo sente quando essa pessoa está se aproximando da morte e aguarda sua chegada iminente às Terras das Sombras. Pode ser que o mortal — a quem as múmias chamam de *nehem-sen*, ou resgatado — perceba o persistente tem-akh, embora poucos consigam fazê-lo conscientemente. É mais provável que a pessoa não sinta mais do que uma vaga apreensão para a qual não consegue encontrar uma origem específica. O tem-akh tem pouca influência sobre a iminência da morte do alvo, apesar de que um *khaibit* não deixaria de usar toda a influência que porventura tivesse para arranjar a morte prematura de um parceiro particularmente adequado.

A maioria dos mortais fica confusa imediatamente após sua morte, quase como um bebê recém-nascido. Eles estão envolvidos em suas *khu* — o que muitos mortos chamam de coifa — e em grande parte alheios ao que acontece a seu redor. O espírito tem-akh apa-



rece, abre os envoltórios da khu do mortal e oferece uma escolha: a existência no mundo subterrâneo como um espírito ou uma chance de obter a vida eterna, como resultado da união com o tem-akh e da dedicação à causa de Maat. Poucos mortais recusam essa oportunidade. Quando o mortal concorda, o espírito tem-akh une-se a ele, e a nova alma retorna ao khat (o corpo físico). O processo é momentaneamente doloroso pelo fato de a união envolver o transplante de parte de um ser para outro, e depois a fusão de ambos numa única criatura.

Essa união é apenas o início de um processo árduo que acaba levando ao renascimento. Em seguida, os espíritos unidos devem atravessar mais uma vez a barreira que separa os mundos físico e espiritual, reclamar o cadáver do mortal e depois se dirigir às Terras da Fé.

O HAJE

Morrer, unir-se a um espírito estranho logo em seguida, atravessar novamente a Mortalha e depois retornar a um cadáver é uma experiência que exige demais da alma mortal. Enquanto o nehem-sen assimila a situação chocante em que se encontra, o tem-akh assume o controle do corpo físico do mortal. Primeiramente, o tem-akh cura o khat, reparando qualquer dano

que este tenha sofrido, mesmo que tenha sido reduzido a cinzas ou destruído de algum outro modo. Uma vez completado esse ato miraculoso, o tem-akh reanima o khat, um processo exaustivo que drena suas reservas de energia espiritual (isto é, Sekhem).

Além disso, esse ser híbrido ainda não alcançou o verdadeiro renascimento. É a força de vontade do tem-akh que mantém o espírito dual dentro do corpo após a união. O tem-akh tem setenta dias (o período egípcio tradicional para os ritos funerários) para empreender a jornada até as Terras da Fé antes de começar a sofrer uma lenta deterioração do corpo, da mente e do espírito (veja a pág. 144). À medida que o tempo se esgota, a múmia sente uma urgência cada vez maior de chegar às Terras da Fé. Se o khat morrer, a união é desfeita e o tem-akh retorna ao mundo subterrâneo para procurar outro parceiro espiritual adequado.

Antes do início da jornada, o tem-akh precisa desembaraçar o khat das circunstâncias de sua morte. Na maioria dos casos, trata-se de um desafio, a não ser que o mortal tenha perecido em segredo, longe de olhos humanos. Uma "recuperação milagrosa" de um ataque cardíaco fatal, de uma enfermidade ou de complicações de saúde só pode ser explicada se o cadáver não estiver num hospital nem sob cuidados médicos. Afinal, o corpo continua morto e não apresenta nenhum dos sinais vitais típicos. Aquele que ressuscita depois de sofrer uma morte violenta enfrenta um desafio ainda maior. Poucas pessoas se recuperam de uma decapitação causada por um acidente de trabalho, por exemplo.

De modo geral, o tem-akh está suficientemente inteirado para saber que deve se fingir de morto até poder sair de fininho. Se o khat tiver sido arremessado pelo pára-brisa num acidente automobilístico, o melhor a fazer é dar no pé antes de o socorro chegar. Ou então esperar um pouco e desaparecer do necrotério ou da funerária. Em geral, a polícia supõe que esses desaparecimentos são obra de algum tipo de quadrilha de "ladrões de corpos". Graças à corrupção e ao tédio que são tão comuns no Mundo das Trevas, as autoridades tendem a fazer poucas perguntas quando um cadáver desaparece de repente. Ironicamente, existe um pouco de verdade nessa teoria de que alguém estaria roubando e profanando cadáveres (veja os Amkhat, pág. 202, e os Cadáveres Ambulantes, pág. 208).

Uma múmia com um nível elevado de Ka (veja Antecedentes, pág. 65) muitas vezes acaba descobrindo que as circunstâncias conspiram para ajudá-la. Essas coincidências variam. Pode ser a porta do necrotério, deixada aberta por um funcionário, ou a doação do khat de um nehem-sen a uma faculdade de medicina no Egito.

A viagem às Terras da Fé propriamente dita passou a ser chamada de haje em homenagem à peregrinação islâmica a Meca. De fato, um tem-akh com compreensão suficiente do mundo moderno poderia disfarçar sua intenção de viajar para as Terras da Fé sob o pretexto de uma peregrinação religiosa a uma das muitas cidades sagradas da região, seja Meca, Jerusalém, Cairo ou qualquer outro lugar. No entanto, é possível que o tem-akh não tenha experiência suficiente com a modernidade para elaborar um plano como esse. Para complicar ainda mais as coisas, a alma mortal ajuda muito pouco durante a peregrinação. O nehem-sen está enterrado no subconsciente do corpo, processando as mudanças desconcertantes

VOLUNTÁRIOS OU RECRUTAS?

Há uma certa discussão entre os Amenti quanto ao papel dos novos Renascidos: são parceiros voluntários ou recrutados inconscientes na demanda de Osíris pela restauração de Maat? É verdade que o espírito tem-akh conta ao provável hospedeiro que a vida eterna não vem de graça e que se espera que o novo Renascido sirva à causa da justiça e do equilíbrio universais. O tem-akh nunca tenta mentir nem enganar o mortal com quem deseja se unir, pois o tipo de plenitude espiritual que o tem-akh busca não pode se basear em desonestidade.

Mas quantos mortais, tendo acabado de passar pelo véu da morte, recusariam uma oportunidade de voltar à vida? E quantos deles despertam nas Terras da Fé, obviamente confusos com relação a onde estão, e atribuem tudo a alguma alucinação ou experiência de quase morte? Alguns poderiam dizer que os hospedeiros mortais são ludibriados e coagidos a aceitar um acordo sem conhecer todos os seus termos.

Mesmo assim, alguns mortais recusam o que o tem-akh tem a oferecer, muitas vezes por medo ou em função de uma fé fervorosa que os leva a acreditar que os tem-akh são a tentação e desejam afastá-los de sua justa recompensa no além (o que, tecnicamente, pode até ser verdade). Uma vez completado o Rito de Renascimento, a maioria dos Renascidos acha difícil guardar ressentimentos contra o espírito que se tornou parte de sua alma íntegra e curada. No entanto, para alguns deles é impossível não questionar se o método de recrutamento dos Imorredouros está realmente em harmonia com Maat.



pelas quais passou recentemente. Ele consegue algumas informações com o tem-akh durante a viagem, mas todas essas imagens parecem um sonho confuso. Do mesmo modo, o tem-akh só é capaz de arrancar de seu parceiro espiritual breves lampejos de discernimento, o bastante para entender que um avião pode levar o khat às Terras da Fé rapidamente, mas não o suficiente para compreender detalhes como passagens aéreas, passaportes ou idiomas.

Já que o tem-akh tem de contar principalmente com sua própria consciência fragmentada, ele recorre com frequência a sua natureza espiritual para tomar decisões durante o haje. Um espírito ba, por exemplo, lida com as complicações da jornada da maneira mais acadêmica e intelectual possível, usando um pouco de seu tempo precioso para desenvolver um plano apropriado. Um espírito ka é cuidadoso e tenta garantir a segurança do khat durante a viagem. Esse cuidado adicional pode prolongar o haje, mas também aumenta a probabilidade de o khat evitar aqueles que poderiam tentar impedi-lo. Um khaibit geralmente emprega o meio mais eficaz (e brutal) para atingir seu objetivo. As descrições dos Amenti no Capítulo Dois mencionam os pontos fracos e fortes de cada tem-akh durante sua peregrinação.

Obviamente, a geografia também tem seu papel na facilitação da viagem. Um Amenti que esteja perto das Terras da Fé pode fazer a peregrinação por terra: de carona, de camelo ou até mesmo a pé. O khat, morto e conservado pelo poder espiritual do tem-akh, é pouco afetado pelas condições climáticas ou pela exaustão. Ele é capaz de caminhar pelo fundo do Mediterrâneo ou perambular dia e noite através do deserto se for necessário. Um Amenti reanimado num local mais distante pode pegar um navio com destino ao Egito ou arranjar um jeito de entrar num avião.

O tem-akh costuma procurar meios de transporte conhecidos que ele possa empregar sem chamar a atenção. É mais fácil entrar clandestinamente num petrolei-

ro do que num avião, por exemplo. Essa precaução traz o benefício adicional de dificultar o rastreamento do khat. É duro encontrar alguém cujo nome não aparece na lista de passageiros.

Esse anonimato ajuda os Amenti a escapar da perseguição humana ou sobrenatural e faz com que seja mais fácil a múmia passar despercebida pelos agentes de Apophis que patrulham as fronteiras das Terras da Fé.

O RENASCIMENTO

As várias seitas dedicadas a Osíris e Maat oferecem assistência durante o haje sempre que possível. Esses grupos normalmente teriam tantos problemas para encontrar o khat quanto as agências mortais e os servos de Apophis. Felizmente, porém, as visões provenientes de Osíris ou os rituais de Hekau fornecem aos fiéis indicações de como encontrar os irmãos que se aproximam.

Apesar de serem poucos, os agentes de Maat estão espalhados por todo o mundo. Eles se concentram em centros populacionais e portos de escala onde é mais provável que um Amenti inicie sua jornada para as Terras da Fé. Também vigiam os novos desembarques nos portos e aeroportos do Cairo, de Alexandria, Suez, Tel-Aviv, Jerusalém ou outros destinos importantes. No entanto, é óbvio que os fiéis não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo, e os tem-akh muitas vezes se revelam surpreendentemente engenhosos quando se trata de chegar às Terras da Fé por vias inesperadas.

Os esquadrões que guardam os violentos khaibit são os mais atentos. Por representar um perigo para si mesmo e para os demais, o tem-akh khaibit geralmente precisa ser subjugado e levado à força para um dos templos.

Quer chegue sozinho, seja escoltado pelos fiéis ou arrastado, o Amenti é levado a um dos locais sagrados espalhados pelas Terras da Fé. Normalmente, trata-se de uma tumba ou templo, apesar de alguns deles jamais terem sido tocados pelo homem. Aqueles leais à causa de Maat também assumiram o controle



de vários desses locais. Ali, a seita executa o Grande Rito sobre o khat, finalizando a fusão das duas almas e transformando-as num todo completo e equilibrado.

Quando a cerimônia tem início nas terras físicas, a alma unida se aventura pelo mundo subterrâneo para enfrentar os Juízes de Maat. Como o tempo na Terra dos Mortos é muitas vezes subjetivo, essa jornada pode parecer muito longa ou acabar em apenas alguns minutos. Os espíritos duais viajam pela camada superior do mundo subterrâneo, Neter-kherter, rumo aos Pilares Ocidentais, a entrada para o grande reino de Duat (para mais detalhes sobre a geografia do mundo subterrâneo, veja o Capítulo Seis).

Depois dos Pilares, existe um labirinto através do qual o tem-akh conduz seu novo parceiro. Do outro lado, as almas unidas chegam às areias arruinadas de Duat, onde Anúbis, o guia dos mortos, as aguarda. Essa jornada é o reflexo espiritual do haje físico. Nesse momento, o espírito mortal já readquiriu boa parte de seu equilíbrio. Mesmo assim, o tem-akh continua sendo seu guia, pois o antigo fragmento espiritual tem muito mais experiência em lidar com os perigos das Terras dos Mortos.

Essa é a primeira oportunidade que os dois componentes espirituais têm de se comunicar de verdade um com o outro, e é claro que a alma mortal tem muitas perguntas. O tem-akh transmite o que pode, apesar de suas informações se limitarem àquilo que o fragmento recorda e está disposto a passar adiante. Como a união não se torna permanente até as duas almas retornarem ao khat e o Feitiço da Vida se completar, o tem-akh não hesita em omitir detalhes cruciais ou até mesmo em distorcer as informações para garantir que o nehem-sen continue sendo um participante voluntário da ressurreição.

Além do mais, o mundo subterrâneo é um lugar perigoso, principalmente nas regiões próximas à Mortalha, do outro lado das Terras dos Vivos. A Dja-akh causou uma grande destruição, e tempestades menores e inesperadas ainda dilaceram Neter-kherter. Ceifadores, espíritos maliciosos e outros servos de Apophis vagam pelo reino tumultuado, à procura de vítimas. Por isso, o tem-akh não se sente inclinado a perambular pelo além e servir de cicerone à alma mortal. Sendo assim, o tem-akh é a primeira e única fonte de informações da alma mortal quanto às verdades da outra vida.

Anúbis oferece pouco esclarecimento. Taciturno, praticamente mudo, o guia dos mortos conduz o espírito dual até as profundezas de Duat, para bem longe da furiosa tempestade e em direção aos Campos Abençoados de Aaru. Lá, os Juízes de Maat determinam o valor das almas unidas. Se a alma como um todo se revelar deficiente, os juízes atiram-na ao abismo. O corpo sobre o qual os devotos realizam a cerimônia deteriora rapidamente, apodrecendo até o estado que teria atingido se o tem-akh não o houvesse reanimado. Esse acontecimento é raro, pois pelo menos o tem-akh tem a força e a dedicação necessárias para servir a Maat. Se uma parte da alma mortal for considerada deficiente, os juízes a extirpam e manipulam o tem-akh de modo a compensar a perda. O tem-akh perde toda a noção de identidade que ainda lhe restava, e o Amenti ressuscita como um dos Udja-sen, os Julgados.

No entanto, na maioria das vezes, o tem-akh escolhe sua contraparte mortal com sabedoria e precisa apenas da bênção final dos juízes para retornar às Terras dos Vivos. Depois do julgamento, as duas almas são transformadas numa única entidade que retorna rapidamente ao khat. Finda a provação, o Amenti ressuscita de verdade como um agente imortal de Maat a serviço de Osíris.

Para todos, com exceção dos Sefekhi, a cerimônia é arrebatadora e muito agradável, pois as duas almas (ou, mais precisamente, as duas almas incompletas) tornam-se finalmente uma só e ligam-se ao khat. Muitos Renascidos contam que tiveram visões intensas e *flashes* de memória durante o ritual que às vezes parece durar dias, meses ou até mesmo anos.

O Amenti renasce com uma grande quantidade de conhecimento, proveniente das lembranças fragmentadas da Primeira Vida do tem-akh, de sua estada em Duat, das habilidades aprendidas durante a Segunda Vida e das instruções recebidas durante sua breve jornada pelo mundo subterrâneo. Após o renascimento, os seguidores de Osíris dão à múmia instruções adicionais sobre sua história, suas habilidades e seus deveres para com Maat.

Na Terceira Vida, o Renascido é, literalmente, uma nova pessoa, uma combinação do ego da Segunda Vida com as lembranças (e, algumas vezes, traços de personalidade) do espírito tem-akh. Esse elo cria uma psique e um espírito mais fortes e mais saudáveis, graças ao poder de cura da união. A maioria das falhas da Segunda Vida da múmia — aquelas causadas pela fraqueza do espírito — é deixada para trás.





CRIAÇÃO DE PERSONAGEM AMENTI

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

ESTÁGIO UM: A SEGUNDA VIDA

- **Passo Um: Conceito** — Escolha Amenti, Natureza, Comportamento e Herança.
- **Passo Dois: Atributos** — Escolha as Características Físicas, Sociais e Mentais (6/4/3). Seu personagem começa com um ponto em cada Atributo.
- **Passo Três: Habilidades** — Escolha os Talentos, as Perícias e os Conhecimentos (11/7/4). Neste estágio, nenhuma habilidade pode ter nível maior do que três.
- **Passo Quatro: Antecedentes** — Escolha os Antecedentes (3).
- **Passo Cinco: Detalhes** — Gaste os pontos de bônus (5).

ESTÁGIO DOIS: O RENASCIMENTO

- **Passo Um: A Segunda Morte** — Escolha as circunstâncias da Segunda Morte e do subsequente renascimento de seu personagem.
- **Passo Dois: Atributos** — Adicione 2 pontos a seus Atributos e os divida como quiser (dois pontos num único Atributo ou um ponto em dois Atributos diferentes).
- **Passo Três: Habilidades** — Invista mais 5 pontos em Habilidades, como desejar. Esses pontos podem elevar uma Habilidade acima do nível três.
- **Passo Quatro: Vantagens**
Escolha a Hekau (3). Um ponto deve ser investido na linha fundamental de Hekau de seu Amenti.
Gaste mais 2 pontos de Antecedentes.
Escolha quaisquer Qualidades ou Defeitos.
- **Passo Cinco: Toques Finais**
Registre os valores iniciais de Equilíbrio (1), Força de Vontade (5) e Sekhem (1).
Gaste mais 10 pontos de bônus. Os personagens não podem começar com um nível de Equilíbrio superior a três pontos.

AMENTI

- **Kher-minu** (Guardião da Tumba): ka, o Ego Defensor.

- **Khri-habi** (Portador do Brasão): ba, o Ego-Ave.
- **Mesektet** (Sol Noturno): sahu, o Ego Eterno.
- **Sakhmu** (Cetro Espiritual): khu, o Ego Brillhante.
- **Sefekhi** (Desatado): khaibit, o Ego Sombrio.
- **Udja-sen** (Julgado): especial.

LINHAS DE HEKAU

- **Amuletos:** a criação de amuletos e talismãs.
- **Alquimia:** a criação de poções e elixires.
- **Celestial:** os poderes das estrelas e do céu.
- **Efígie:** a criação de servos.
- **Necromancia:** os poderes dos mortos e do mundo espiritual.
- **Nomenclatura:** o poder dos nomes verdadeiros.

ANTECEDENTES

- Arcano:** Você escapa à percepção do mundo mortal.
- Ba:** O poder do ba de ressuscitar você.
- Companheiro:** O espírito de um animal enterrado com seu tem-akh na Primeira Vida acompanha você em Duat.
- Ka:** O poder do ka de proteger seu cadáver.
- Legado:** Alguma coisa que restou de sua Primeira Vida e serve como fonte de inspiração.
- Memória:** Suas recordações da Primeira Vida.
- Urna:** Você possui um objeto que armazena Sekhem.
- Tumba:** Você possui um jazigo para seu khat.

PONTOS DE BÔNUS

Característica	Custo por ponto ou nível
Atributo	5
Habilidade	2
Hekau	5
Antecedente	1
Equilíbrio	4
Ritual	1
Sekhem	1
Feitiço	1
Força de Vontade	1

ESTÁGIO UM: A SEGUNDA VIDA

A criação de um personagem em **Múmia** começa com sua Segunda Vida, a existência mortal antes da intervenção do espírito tem-akh. Na prática, você decide como era seu personagem antes da Segunda Morte e da união com o tem-akh. Apesar de seu personagem parecer, no começo, mais fraco que a maioria dos habitantes do Mundo das Trevas, ele adquire várias habilidades novas assim que se torna um dos Imorredouros. Por enquanto, concentre-se no lado humano e mortal do personagem.

PASSO UM: CONCEITO

Apesar de todos os espíritos tem-akh terem origem no Egito, Osíris espalhou-os pelo mundo para procurar mortais. Portanto, os Imorredouros podem ser de qualquer classe social ou lugar da Terra. Tudo o que se exige é que o nehem-sen tenha morrido e que falte a seu espírito aquilo que o tem-akh tem a oferecer. O nehem-sen e o tem-akh fazem um acordo, e o mortal ressuscita depois de ganhar uma nova vida e um novo objetivo.

Essas exigências mínimas oferecem uma gama praticamente ilimitada de conceitos de personagem. Seu personagem era um rico e estressado homem de negócios que acabou sofrendo um ataque cardíaco fulminante quando trabalhava até tarde? Ou talvez fosse uma artista em ascensão que se envolveu com álcool e drogas antes de encontrar seu destino no banheiro de uma casa noturna. Além disso, os personagens múmias podem ser de qualquer país, desde um mendigo faminto nas ruas de Bangladesh até um soldado nas selvas do sudeste asiático.

Lembre-se de que o ser humano enfrentou a morte antes de o tem-akh encontrá-lo. Na maioria dos casos, a causa da morte é a própria fraqueza de espírito que atraiu o tem-akh. Portanto, é bem provável que um executivo dinâmico e incapaz de lidar com seu estresse atraia a atenção de um espírito ka. Uma pessoa submissa que tenha morrido em decorrência da violência sem sentido pode atrair um espírito khaibit, que tenta fortalecer o ego instintivo do mortal.

Em muitos casos, a Segunda Morte não é nada pacífica. É provável que mortes aterradoras, como ser incinerado num prédio em chamas ou torturado e morto por um assassino em série pirado, deixem uma marca forte no Amenti que se ergue das cinzas. Lembranças intensas da morte podem deixar cicatrizes persistentes na alma da múmia, desde o medo do fogo até uma necessidade ardente de vingança (ver Qualidades e Defeitos, pág. 68). O Renascimento precisa superar e cicatrizar essas feridas em sua busca por Maat.

Lembre-se também de que as múmias literalmente renasceram. A combinação do tem-akh ao hospedeiro mortal cria um novo ser, que é muito mais do que a simples soma de suas partes. As antigas imperfeições da múmia não existem mais. O Amenti ganha um novo propósito e tenta devolver Maat ao mundo tanto por meio de suas ações quanto ao buscá-la dentro de si mesmo. O Imorredouro é presenteado com conhecimento, propósito, poder místico e vida

eterna, mas também recebe um pesado fardo de responsabilidades. Sobre os ombros dele repousa o destino do mundo. Pense um pouco nas imperfeições que seu personagem deixará para trás quando passar desta vida para a seguinte.

AMENTI

Um componente fundamental do conceito de personagem é qual Amenti a múmia representa. Apesar de todas as múmias tentarem reencontrar Maat em si mesmas e no mundo, cada Amenti faz isso a seu próprio modo e desempenha um papel diferente no plano de Osíris, assim como as diversas partes da alma criam uma certa harmonia global. O tem-akh de cada Amenti também é atraído por um hospedeiro mortal diferente, ou seja, aquele que é fraco na parte da alma que o tem-akh possui.

Essa tendência dá origem a certos estereótipos entre os Amenti. Você pode trabalhar com esses arquétipos gerais ou rejeitar os modelos e criar um personagem com qualidades inesperadas. Por exemplo, um mortal escolhido por um espírito ba geralmente tem uma psique fraca e um intelecto medíocre. Ele poderia ser qualquer coisa, desde um analfabeto pobre, com pouca ou nenhuma educação, até um fanático religioso incapaz de questionar o dogma de sua fé. Entretanto, você pode abordar a necessidade do ba de maneira diferente. Que tal um hospedeiro que sofre de uma deficiência ou doença mental que impede o desenvolvimento de sua psique? Uma vítima de acidente que sofreu danos cerebrais? Um indivíduo inflexível que não deseja mudar e é incapaz de enxergar outros pontos de vista? Com um pouco de reflexão, você pode propor várias possibilidades.

A direção e as necessidades da crônica também podem influenciar sua escolha em relação ao tipo de Amenti. Pode ser que o Narrador queira um grupo equilibrado, com personagens de diferentes tipos, ou um grupo mais voltado para um Amenti em particular. As crônicas baseadas em intriga social podem não ter lugar para personagens Sefekhi, embora interpretá-los nesse tipo de crônica seja interessante.

Para mais informações sobre cada um dos Amenti e seus respectivos pontos fortes e fracos, veja o Capítulo Dois.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

Estas Características indicam a personalidade essencial e a índole exterior de seu personagem. Apesar de a personalidade geral do personagem conservar boa parte do que ele foi na Segunda Vida, o tem-akh tem uma influência inegável sobre aquilo que o personagem se tornou. A Natureza da múmia muitas vezes é bem diferente da que ela possuía na vida mortal, pois a presença do tem-akh e o Feitiço da Vida ajudam a equilibrar as qualidades da alma que lhe faltavam na Segunda Vida.

Por outro lado, a múmia poderia conservar sua Natureza anterior, mas vê-la sob uma nova luz. Uma pessoa com a Natureza Arquitecto — que antes era mesquinha, obsessiva e controladora — pode conservar o amor pela criação de algo duradouro, mas agora compreenderá como alcançar esse objetivo sem enlouquecer os outros.

O Comportamento de um personagem tem uma flexibilidade ainda maior. Uma múmia com uma Natureza nova e dramática-



mente diferente pode continuar a projetar o mesmo Comportamento quando estiver junto de pessoas que a conhecem de sua Segunda Vida, principalmente se seus amigos e familiares não fizeram idéia da mudança que a acometueu.

HERANÇA

Por ser tanto uma forma mortal quanto um espírito imortal, a múmia também possui uma Herança que representa a vida do tem-akh antes de ele chegar às Terras dos Mortos. A Herança da múmia ajuda a determinar qualidades como Amenti e Natureza. A Herança de um personagem também determina o tipo de lembranças e habilidades que uma múmia consegue recuperar da Primeira Vida. É possível que uma múmia tenha lembranças vívidas de sua Primeira Vida, mas essas recordações são, na melhor das hipóteses, fragmentadas. Para mais informações, veja o Antecedente Memória (pág. 66).

Quase todos os tem-akh eram espíritos egípcios que já habitavam o Reino Sombrio de Areia há muito tempo quando a Dja-akh começou. Todos os espíritos viveram no Egito tempos atrás, quando as velhas práticas funerárias ainda eram respeitadas, o que lhes permitia viajar para Duat e chegar à cidade de Amenti, onde Osíris governava. Mesmo assim, esse período abrange milhares de anos de História, desde antes da Primeira Dinastia, em 3150 a.C., até o Período Helenístico, em 30 a.C. O Egito assistiu a várias invasões e conquistas nesse período. Portanto, boa parte de seu povo (e até mesmo de seus governantes) nem sempre era composta exclusivamente por egípcios, mas também por núbios, hicsos, babilônios, hebreus, persas e gregos.

O tem-akh pode ser originário de qualquer um desses períodos e de praticamente qualquer classe social. A maioria passou por rituais funerários completos e tinha fortes ligações com as terras dos vivos. Havia principalmente sacerdotes, nobres, os ricos e aqueles que realizaram grandes feitos em vida. Entretanto, alguns desses espíritos permaneceram tanto tempo no mundo subterrâneo devido a uma falha em suas Primeiras Vidas ou a uma ofensa contra Maat pela qual devem expiar.

A vida no Antigo Egito permaneceu extraordinariamente constante durante milênios. Uma pessoa da Primeira Dinastia reconheceria muita coisa, mesmo numa época tão tardia quanto o Período Helenístico. Certos profissionais eram comuns e bem representados entre os mortos egípcios, como, por exemplo, sacerdotes, escribas, arquitetos, artesãos, artistas, mercadores, soldados e eruditos.

Dedique algum tempo à elaboração dos detalhes da Primeira Vida do tem-akh. Que tipo de pessoa ele era? Que tipo de vida levava? Como morreu? Que coisas realizou em vida e quais lembranças se destacam agora, milhares de anos depois?

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Este processo é similar ao descrito em **Vampiro: a Máscara** e em outros jogos do sistema *Storyteller*, mas os personagens mortais começam com menos pontos de Atributos que os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas. O jogador pode distribuir seis pontos entre os Atributos primários, quatro pontos entre os Atributos

secundários e três pontos entre os Atributos terciários. A pontuação máxima dos Atributos nesta etapa é igual a cinco. Mais tarde, durante o processo de criação, você terá a oportunidade de adicionar mais pontos aos Atributos de seu personagem.

PASSO TRÊS: HABILIDADES

Você tem onze pontos para investir nas Habilidades primárias de seu personagem, sete pontos nas Habilidades secundárias e quatro pontos nas Habilidades terciárias. Neste estágio, as habilidades não podem ter nível maior do que três, a não ser depois do investimento de pontos de bônus. Seu personagem tem acesso a todas as habilidades básicas dos jogos do sistema *Storyteller*, como **Vampiro: a Máscara** e **Mago: a Ascensão**, além de algumas Habilidades novas que serão descritas mais adiante neste capítulo. Pode ser que o Narrador decida que certas Habilidades são inadequadas ou necessárias, com base nas exigências da crônica. Lembre que as habilidades neste estágio são as mesmas do hospedeiro mortal, de modo que não se deve incluir entre elas Habilidades esotéricas ou incomuns, como Ocultismo ou Armas Brancas, sem ter um bom motivo para tanto.

PASSO QUATRO: ANTECEDENTES

Você pode investir três pontos em Antecedentes apropriados ao personagem mortal. Esses Antecedentes precisam ser coisas que sobreviverão à morte do personagem e ainda serão úteis em sua nova existência imortal. Por exemplo, se o personagem foi um executivo corrupto em sua Segunda Vida, ele poderia manter seus Recursos (contas secretas no exterior), mas perderia sua Influência (cargo na diretoria). Nesse caso, você não vai querer desperdiçar pontos com Influência. Os seguintes Antecedentes são permitidos neste estágio: Aliados, Contatos, Fama, Influência e Recursos.

PASSO CINCO: DETALHES

Gaste cinco pontos de bônus para personalizar as Características de seu personagem. Nesta etapa, você pode gastar os pontos apenas para melhorar Atributos, Habilidades, Antecedentes ou Força de Vontade.

ESTÁGIO DOIS: O RENASCIMENTO

Neste estágio, o personagem mortal que você criou é transformado num dos Imorredouros. O personagem pode mudar significativamente durante este processo. É comum uma múmia deixar para trás várias fragilidades e lembranças ruins de sua vida mortal.

PASSO UM: A SEGUNDA MORTE

O processo de se tornar um dos Renascidos começa com a morte do hospedeiro humano, o que os Amenti chamam de Segunda Morte. Decida como a identidade mortal de seu persona-



gem morre e vai para as Terras das Sombras. Pode ser que você e o Narrador desejem que a morte de seu personagem tenha lugar durante o prelúdio, ou pode ser que você escolha o destino do personagem antecipadamente.

Se você e o Narrador desejarem encenar o prelúdio, você pode interpretar o personagem que criou no Estágio Um. Somente depois de seu personagem morrer e escolher o renascimento é que você percorre os passos restantes detalhados neste capítulo para determinar a forma final de sua múmia.

As circunstâncias da Segunda Morte podem ter algum impacto sobre as ações, os sentimentos e os objetivos futuros de seu personagem. Por exemplo, um personagem que tenha morrido em função de uma queda pode vir a ter medo de altura. Um personagem cuja Segunda Morte se deu pelas mãos de fanáticos intolerantes pode vir a sentir uma necessidade de erradicar a intolerância e proteger as pessoas desse tipo de coisa.

Não importa como foi a Segunda Morte de seu personagem, o poder do espírito *tem-akh* reconstitui completamente o corpo do mortal, mesmo que ele tenha sido reduzido a pó ou cinzas. Apesar desse ato miraculoso, você pode decidir que sua múmia traz consigo cicatrizes ou marcas interessantes de sua Segunda Morte. Você pode até mesmo adquirir Defeitos adequados ao personagem, dependendo da severidade da provação pela qual ele passou.

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Todo *Amenti* apresenta capacidades que vão além daquelas possuídas por um ser humano normal e também tem o potencial de aumentá-las até níveis verdadeiramente sobre-humanos. Você pode adicionar mais dois pontos aos Atributos de seu personagem neste momento. Você pode adicionar os dois pontos a um único Atributo ou um ponto a dois Atributos diferentes.

Os Atributos aumentados são, geralmente, aqueles nos quais seu personagem era fraco durante a vida mortal. Eles representam alguma imperfeição que foi corrigida pela adição do *tem-akh*. Por exemplo, um personagem com Percepção ou Inteligência fracas que se une a um espírito ba pode ter qualquer um desses atributos melhorados, ou ambos.

Em alguns casos, os pontos podem aumentar certos Atributos nos quais seu personagem já é forte para mostrar que o *tem-akh* capacita a múmia a ultrapassar seus limites anteriores. Portanto, um personagem com três ou quatro pontos num Atributo pode aumentar seu nível para quatro ou cinco, tornando-se verdadeiramente excepcional.

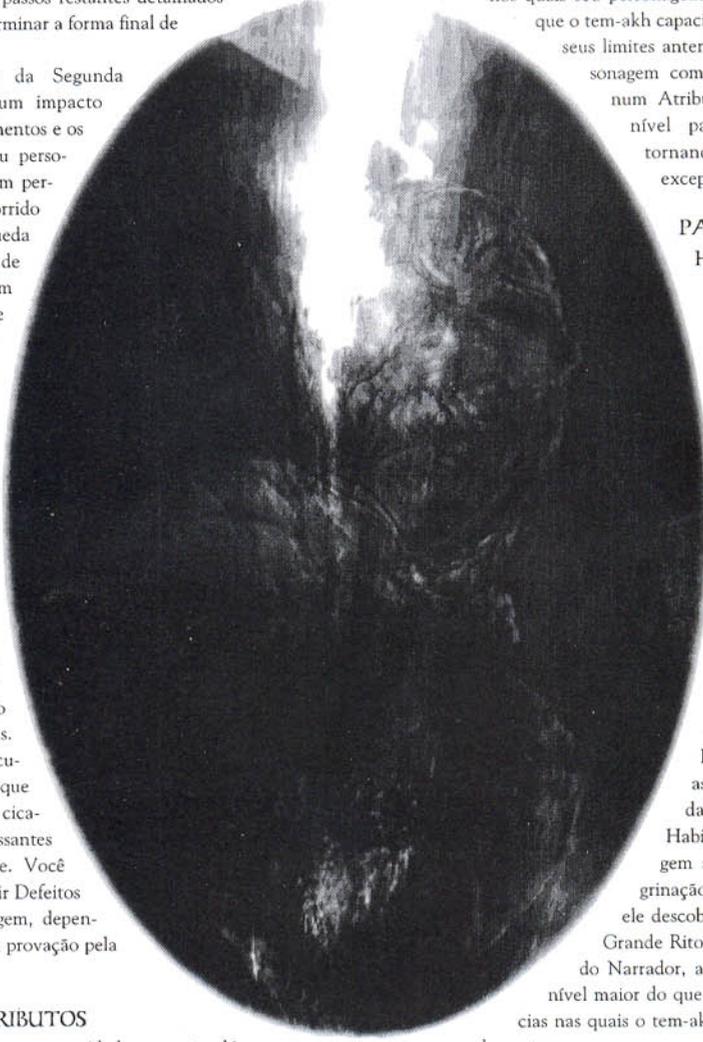
PASSO TRÊS: HABILIDADES

As Habilidades dos Renascidos misturam talentos, perícias e conhecimentos da Primeira e da Segunda Vida, além das Habilidades que a múmia aprendeu desde seu Renascimento.

As Habilidades da Segunda Vida tendem a predominar, por serem as lembranças mais recentes da múmia.

Você pode distribuir mais cinco pontos entre as Habilidades. Esses pontos representam as capacidades acrescentadas pelo *tem-akh*, as Habilidades que seu personagem aprende durante a peregrinação e/ou as Habilidades que ele descobriu depois de passar pelo Grande Rito. Neste estágio, a critério do Narrador, as Habilidades podem ter nível maior do que três para refletir as perícias nas quais o *tem-akh* e o *nehm-sen* se complementam.

Por exemplo, um personagem com Liderança 3 em sua Segunda Vida une-se a um *tem-akh* que foi um general habilidoso na Primeira Vida. O Narrador acha justificável que o jogador acrescentante mais um ponto à Liderança para refletir a maestria combinada dos dois espíritos.





Os Renascidos também podem usar o Antecedente Memória (pág. 66) para recuperar temporariamente certas Habilidades de sua Primeira Vida.

PASSO QUATRO: VANTAGENS

Este passo difere significativamente de sua contraparte em outros jogos do sistema *Storyteller*. As múmias não têm Disciplinas, Dons nem Esferas de magia. Em vez disso, elas têm acesso a habilidades místicas conhecidas como Hekau. A competência da múmia nesses poderes tem como base o nível de Equilíbrio do personagem.

Você tem três pontos para investir nas linhas de Hekau de seu personagem, e um ponto vai automaticamente para a linha fundamental de Hekau que deriva do tipo de Amenti escolhido (consulte o Capítulo Dois para maiores detalhes). Nenhuma linha de Hekau pode ter um nível superior à pontuação de Equilíbrio do personagem. Para maiores detalhes sobre a Hekau, consulte o Capítulo Quatro.

Seu personagem ganha um nível em feitiços ou rituais para cada ponto que apresentar nessa linha de Hekau. Você pode gastar pontos de bônus para adquirir mais feitiços e rituais.

Além disso, você ganha mais dois pontos para investir nos Antecedentes de seu personagem. Entre suas escolhas possíveis estão todos os Antecedentes do Estágio Um e alguns Antecedentes novos, que serão descritos mais adiante neste capítulo.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Por último, chegou a hora de dar os toques finais em seu personagem e trazê-lo à vida. A sua múmia começa com um ponto de Equilíbrio. Você pode aumentar esse nível com pontos de bônus até um máximo inicial igual a três. Essa pontuação inicial baixa reflete o fato de uma múmia recém-renascida não conhecer a fundo as tradições de Maat. Seu personagem começa com cinco pontos de Força de Vontade, pois as múmias são razoavelmente determinadas. A pontuação inicial de Sekhem de sua múmia é igual ao nível final de Equilíbrio.

Depois de passar por todas as etapas anteriores, você terá mais dez pontos de bônus para gastar. Na tabela da pág. 56 você encontrará os custos em pontos de várias Características.

TALENTOS NOVOS/MODIFICADOS

PRESCIÊNCIA

Você é sensível às coisas que não pertencem ao mundo físico, como o Sekhem, a Hekau e seres sobrenaturais. Você tem palpites e pressentimentos que avisam quando algo místico está acontecendo ou encontra-se próximo a você. É claro que saber que algo está acontecendo não necessariamente revela o que essa coisa é nem onde está. Chegar a esse grau de especificidade exige investigação mais detalhada ou o uso de Hekau. Mesmo assim, um alerta vago sobre uma presença sobrenatural é melhor do que nada.

Na maior parte do tempo, o Narrador testa esta Habilidade em segredo para ver se o personagem percebe uma determinada presença mística, mas o jogador pode pedir um teste se tiver motivos

para suspeitar que uma pessoa, um lugar ou uma determinada coisa sejam místicos.

- **Amador:** De vez em quando, você tem sensações estranhas a respeito de certas pessoas e determinados lugares.
- **Praticante:** Você é capaz de sentir o poder sobrenatural a seu redor e sabe definitivamente quando "tem alguma coisa lá fora".
- **Competente:** Você sente os fluxos e refluxos da Teia da Fé e consegue localizar nós específicos ou locais importantes.
- **Especialista:** Pouca coisa escapa a sua percepção. Você localiza forças e seres sobrenaturais só com o olhar.
- **Mestre:** Você pressente qualquer coisa sobrenatural nas proximidades e é capaz de localizar coisas a uma grande distância, principalmente quando está nas Terras da Fé.

Possuído por: Caçadores, Feiticeiros, Magos, Médiuns, Místicos
Especializações: Artefatos, Espíritos, Hekau, Lugares, Sekhem

BOÊMIA

Você é a alma da festa. Esta Habilidade representa o talento para se divertir num acontecimento social e garantir que os outros também se divirtam. Envolve conhecer os melhores lugares para se ir, comer e beber sem fazer papel de idiota e ser capaz de desinibir as pessoas para que elas também se divirtam.

Um teste bem-sucedido de Manipulação + Boêmia permite a seu personagem causar boa impressão. Esta habilidade pode ajudá-lo a fazer amigos, a conseguir informações ou proporcionar uma noite de distração (talvez enquanto seus aliados estão ocupados com alguma outra coisa). A dificuldade do teste depende do acontecimento social e do público. Chega a 3 no caso de uma festa num *pub* da cidade, e a 7 ou mais quando se trata de um jantar formal.

- **Amador:** Você bebe bastante e consegue se manter lúcido.
- **Praticante:** Você já esteve em algumas festas e as pessoas consideram-no um convidado agradável.
- **Competente:** Você sabe como fazer alguém comer e beber muito bem.
- **Especialista:** Todos querem você como convidado.
- **Mestre:** Suas reuniões são os maiores acontecimentos sociais das redondezas.

Possuído por: Animadores, Dilettantes, Universitários

Especializações: Beber, Contar Histórias, Insinuação, Jantar, Piadas

SEDUÇÃO

Você conhece a arte de usar sua sexualidade para conseguir o que deseja, sejam alguns minutos de cooperação ou um parceiro (ou dois) para uma noitada.

Um teste bem-sucedido de Manipulação + Sedução contra a Força de Vontade de um alvo é suficiente para fazê-lo se interessar por seu personagem. Pode ser que o Narrador exija um ou mais testes prolongados para seu personagem fisgar uma vítima, mas também se recomenda um pouco de interpretação. Seu personagem

também é capaz de perceber os sinais sutis da sedução empregada contra ele (Percepção + Sedução contra Manipulação + Sedução do alvo). Esta Habilidade é útil, pois os agentes de Apophis geralmente aparecem em formas belas e sedutoras.

- **Amador:** Você consegue descolar alguém num bar ou numa casa noturna na maioria das vezes.
- **Praticante:** Você sabe quais são os melhores lugares para conhecer pessoas.
- **Competente:** Você consegue dizer tudo apenas com um sorriso ou um olhar.
- **Especialista:** As pessoas desejam você à primeira vista.
- **Mestre:** Você é tão bom que consegue seduzir a si mesmo.
Possuído por: Bon Vivants, Garotas de Programa, Strippers
Especializações: Cantadas, Conversa Espirituosa, Insinuação, Olhares Sedutores

PERÍCIAS NOVAS/MODIFICADAS

ADIVINHAÇÃO

Você é hábil na interpretação de sinais e presságios com o objetivo de conhecer o futuro. Esta Perícia não está ligada à Hekau nem às habilidades dos Mesekter, apesar de os representantes desse tipo de Amenti muitas vezes possuam esta Perícia. Independente do que os mortais possam pensar, os Renascidos levam a sério sinais e presságios e os consideram uma manifestação de Maat.

Seu personagem pode usar esta perícia uma vez por sessão de jogo. A múmia deve ter acesso a um meio apropriado de adivinhação, seja a verificação das posições das estrelas no céu ou o exame das vísceras de um animal sacrificado. Ela pode tentar uma leitura geral ("O que o futuro nos reserva?") ou fazer uma pergunta específica. O Narrador determina uma dificuldade e testa em segredo a Percepção + Adivinhação do personagem. O sucesso fornece alguma pista ou sugestão. Quanto mais sucessos, mais claros são os sinais... apesar de sempre enigmáticos.

O Narrador sabe, por exemplo, que uma Múmia Maldita está enviando um Asekh-sen em busca de um artefato que os personagens encontraram e que o príncipe vampiro da cidade também está tentando se apoderar do mesmo objeto. Com uma adivinhação bem-sucedida, seu personagem descobriria algo como: "As estrelas mostram a serpente do caos preparando o bote, mas suas presas não possuem veneno. Espere pelo momento apropriado e a serpente morderá a própria cauda."

- **Amador:** "Hum, a fíbula alça vôo sobre o Nilo... A sorte está conosco."
- **Praticante:** Você conhece bem pelo menos um método divinatório e sabe usá-lo com razoável segurança.
- **Competente:** Você poderia ganhar a vida como um adivinho profissional.
- **Especialista:** Suas habilidades teriam sido bem-vindas na corte do faraó, e talvez isso tenha mesmo acontecido em sua Primeira Vida.

- **Mestre:** Suas previsões são quase sempre precisas.

Possuído por: Adivinhos, Magos da Nova Era, Sacerdotes

Especializações: Astrologia, Interpretação de Sonhos, Presságios, Rituais Religiosos, Sacrifício

HIPNOSE

A mente guarda muitos segredos, e as múmias conhecem bem o poder da mente e do espírito sobre o corpo. Esta Perícia permite-lhe induzir um transe hipnótico num indivíduo propenso.

Faça um teste de Carisma + Hipnose contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do indivíduo. Depois que o indivíduo entrar em transe, seu personagem poderá orientá-lo para obter qualquer um dos benefícios da Perícia Meditação por meio de outro teste de Carisma + Hipnose contra a dificuldade apropriada.

A Hipnose também pode induzir o transe necessário para recuperar as lembranças de um tem-akh por meio do Antecedente Memória. Os sucessos obtidos num teste de Carisma + Hipnose (dificuldade 9) são somados à parada de dados de Memória do indivíduo para recordar informações específicas (mas não para adotar uma Habilidade baseada em Memória).

- **Amador:** Você é capaz de induzir o transe num indivíduo propenso depois de um certo tempo.
- **Praticante:** Você é um hipnotizador amador habilidoso.
- **Competente:** Você poderia ter um certificado de hipnotizador profissional.
- **Especialista:** As pessoas consultam você como um perito no campo da hipnose.
- **Mestre:** Nem Svengali supera você.

Possuído por: Animadores, Místicos, Peritos da Polícia, Psiquiatras

Especializações: Concentração Mental, Hipnoterapia, Modificação de Comportamento, Recuperação de Lembranças

MEDITAÇÃO

Um perícia importante na busca por Maat, a Meditação permite-lhe limpar e concentrar sua mente, além de encontrar o equilíbrio e a serenidade interiores. A Meditação exige tempo (de poucos segundos a alguns minutos, dependendo do efeito desejado pelo personagem) e algum tipo de foco para bloquear as distrações. Os Renascidos muitas vezes usam cânticos e alguns tipos de talismãs, principalmente aqueles ligados a suas Primeiras Vidas. O incenso sagrado também é um instrumento comum.

A Meditação pode ser empregada com vários objetivos; todas as opções relacionadas aqui têm dificuldade igual a 9. O personagem pode concentrar seus pensamentos (Percepção + Meditação, cada sucesso diminui em um ponto a dificuldade do teste de Inteligência seguinte). O personagem consegue ficar sem comer ou descansar (Vigor + Meditação; cada sucesso dá a você uma noite sem precisar se alimentar ou dormir). O personagem pode concentrar sua vontade (Raciocínio + Meditação; cada sucesso diminui em um ponto a dificuldade do teste de Força de Vontade seguinte).



Um teste bem-sucedido de Raciocínio + Meditação (dificuldade 9) também é necessário para atingir o estado de transe exigido para o uso do Antecedente Memória.

- **Amador:** Você consegue ficar imóvel durante algum tempo e focalizar seus pensamentos.
 - **Praticante:** Você consegue atingir um estado efêmero de paz e harmonia.
 - **Competente:** Você consegue se concentrar mesmo em circunstâncias difíceis.
 - **Especialista:** Poucas coisas são capazes de quebrar sua concentração depois de você tê-la alcançado.
 - **Mestre:** Você é o olho sereno de uma tempestade caótica.
- Possuído por:** Místicos, Psicólogos, Sacerdotes
Especializações: Pensamento Claro, Recordar Lembranças, Resistência, Vontade

EQUITAÇÃO

Você sabe montar animais de carga como cavalos e camelos. Embora esta arte esteja desaparecendo na sociedade moderna, ela ainda é bastante comum em diversas partes do mundo, principalmente nos desertos das Terras da Fé, onde um bom camelo muitas vezes é mais confiável que um veículo com tração nas quatro rodas. Muitos Amenti recordam esta Perícia de suas Primeiras Vidas.

Manobras difíceis ou montar em condições perigosas exigem um teste de Destreza + Equitação, ao qual o Narrador aplica a dificuldade apropriada. A Equitação também pode ser combinada com os Atributos Mentais para refletir o conhecimento que o personagem tem das montarias, do equipamento e de como cuidar desses animais.

- **Amador:** Você sabe montar e manter-se na sela sem cair.
- **Praticante:** Você monta quase que regularmente e consegue cavalgar durante períodos longos.
- **Competente:** Você monta quase diariamente e consegue realizar a maioria das manobras, inclusive galopar.
- **Especialista:** Você poderia ganhar prêmios em apresentações de saltos ou rodeios.
- **Mestre:** Você consegue executar proezas de equitação dignas de qualquer dublê de Hollywood.

Possuído por: Beduínos, Dublês, Jóqueis, Nômades, Vaqueiros
Especializações: Acrobacias, Camelo, Cavalos, Elefante, Montar em Pélo, Mula

ARMADILHAS

Você sabe projetar, construir e (talvez o mais importante) desativar várias armadilhas mecânicas, como aquelas instaladas nas tumbas para dissuadir os ladrões que desejavam saqueá-las. Muitas múmias já usaram esta perícia para instalar armadilhas em seus jazigos, no templo onde o Feitiço da Vida é executado e em outros locais relevantes.

Instalar uma armadilha exige algum tempo e um teste de Inteligência + Armadilhas. O Narrador determina a dificuldade e a eficiência da armadilha com base na descrição que você fizer.

Desativar uma armadilha requer um teste bem-sucedido de Raciocínio + Armadilhas. A dificuldade é menor ou igual a 3 para um simples fio esticado ao rés do chão, e 7 ou mais para placas de pressão complexas ou dispositivos semelhantes. A critério do Narrador, um sucesso num teste de Enigmas pode ajudar a diminuir a dificuldade para desativar ou superar armadilhas baseadas em problemas complexos ou charadas.

- **Amador:** Você é capaz de instalar ou desativar uma armadilha simples de fio esticado.
- **Praticante:** Você dá conta de armadilhas com vários componentes.
- **Competente:** Você é capaz de montar armadilhas complexas e projetadas para atingir vários alvos.
- **Especialista:** Você poderia ter construído as armadilhas usadas nas tumbas dos faraós, e talvez isso tenha acontecido em sua Primeira Vida.
- **Mestre:** Você poderia ter projetado (ou desativado) qualquer uma das armadilhas dos filmes de Indiana Jones.

Possuído por: Arqueólogos, Arquitetos Antigos, Saqueadores de Tumbas.

Especializações: Armadilhas Improvisadas, Armadilhas Lúdicas, Armadilhas Mortais, Fossos, Montar Partes

CONHECIMENTOS NOVOS/MODIFICADOS COSMOLOGIA

O universo é um lugar muito maior e muito mais estranho do que a maioria das pessoas imagina. Os mundos espirituais ergueram-se sobre camadas de complexidade que os Imorredouros apenas começaram a investigar depois de milênios de vida eterna. Os novos Renascidos não fizeram mais que arranhar a superfície desses outros mundos e lugares. Este Conhecimento representa o quanto você sabe sobre o que jaz além do mundo físico, como chegar lá e como sobreviver tempo suficiente para retornar.

Múmia concentra-se principalmente nas Terras dos Mortos, o que inclui Neter-khertet e Duat. Para mais informações sobre os reinos além das Terras dos Vivos, consulte o Capítulo Seis.

- **Estudante:** Você conhece os principais mundos espirituais e é capaz de nomeá-los.
- **Universitário:** Você estudou as relações entre os mundos espirituais.
- **Mestre:** Você visitou Neter-khertet e conhece seus costumes.
- **Doutor:** Você encontrou muitos espíritos e falou com eles.
- **Catedrático:** Até mesmo os espíritos consideram você douto nos costumes de seus reinos.

Possuído por: Mágicos, Magos da Nova Era, Sacerdotes

Especializações: a Mortalha, Nomes de Espíritos, Reinos (Duat, Neter-khertet etc.), a Teia da Fé



ENIGMAS

Você realizou um estudo especial sobre os enigmas, as charadas e os mistérios do mundo antigo. Você enxerga os padrões, as pistas e os significados ocultos por trás das informações mais obscuras.

Seu personagem é capaz de solucionar problemas simples quando você passa num teste de Enigmas combinado à Inteligência ou de obter dicas sobre outros problemas mais complexos ao testar Enigmas + Percepção ou Raciocínio. O Narrador determina a dificuldade de um enigma. Observe que esta Habilidade não substitui a interpretação nem o raciocínio do jogador, mas permite ao jogador interpretar um personagem que sabe mais sobre essas coisas do que ele próprio.

- **Estudante:** Você leu alguns livros sobre charadas e enigmas.
- **Universitário:** Você leu a maioria das principais fontes disponíveis e criou alguns problemas por conta própria.
- **Mestre:** Você compreende os mistérios dos espíritos e dos labirintos antigos.
- **Doutor:** Você consegue resolver enigmas preso numa sala que está se enchendo rapidamente com areia e víboras.
- **Catedrático:** Você resolveu os enigmas da esfinge. Todos eles.

Possuído por: Detetives, Filósofos, Jogadores, Místicos

Especializações: Códigos e Criptogramas, Charadas, Dedução, Enigmas, Mistérios Antigos

HISTÓRIA

Você estudou os povos e os acontecimentos do passado e sabe muito bem o quanto a História afeta o presente. Mesmo para as múmias com lembranças vívidas do mundo antigo, o significado do passado continua um mistério. O Antecedente Memória representa as recordações reais que uma múmia tem do passado distante. Esta habilidade representa o conhecimento adquirido a partir de registros históricos e outras fontes, assim como a compreensão das complexidades da História e de suas tendências.

- **Estudante:** Classe avançada de História no ensino médio.
- **Universitário:** Bacharel em História.
- **Mestre:** Mestrado em História.
- **Doutor:** Doutorado em História; você é uma autoridade respeitada.
- **Catedrático:** Você é considerado um dos maiores especialistas do mundo.

Possuído por: Aficionados por História, Eruditos, Professores

Especializações: Africana, Americana, Antiga, Asiática, Clássica, Econômica, Européia, Intelectual, Medieval, Moderna, Política, Religiosa, Social, Tecnológica

LINGÜÍSTICA

Como provém do mundo todo, os Amenti aprendem a falar outros idiomas. Eles também aprendem línguas antigas como parte de sua compreensão do mundo antigo. A habilidade de falar e

entender o egípcio antigo e de ler hieróglifos é comum entre as múmias, além de ser empregada como um idioma secreto, pois poucos mortos o compreendem. Uma Múmia com um nível elevado de Memória (pág. 66) consegue recordar os idiomas antigos conhecidos pelo seu tem-akh, mas esse truque nem sempre é confiável e não se compara ao domínio erudito de uma dada língua. Um nível elevado de Lingüística fornece uma compreensão geral da estrutura da língua e também ajuda a decifrar idiomas desconhecidos ou códigos lingüísticos.

- **Estudante:** Um idioma adicional.
- **Universitário:** Dois idiomas adicionais.
- **Mestre:** Quatro idiomas adicionais.
- **Doutor:** Oito idiomas adicionais.
- **Catedrático:** Dezesesseis idiomas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Eruditos, Tradutores, Viajantes

Especializações: Criptogramas, Hieróglifos, Línguas Antigas, Línguas Românicas

VENENOS

Você conhece os venenos, seus efeitos, suas fontes e seus antídotos. Você consegue analisar uma substância e descobrir se ela é venenosa. Se for, você é capaz de determinar que tipo de toxina ela contém e criar um antídoto. Você também é capaz de preparar venenos e combinar antídotos se tiver acesso aos materiais apropriados. Devido à predileção que os agentes de Apophis e Set possuem por coisas venenosas, esta perícia vem a calhar quando é necessário lidar com eles.

- **Estudante:** Você conhece alguns dos principais venenos e seus antídotos.
- **Universitário:** Você já fez vários cursos de Bioquímica e Toxicologia.
- **Mestre:** Você é um toxicólogo habilidoso.
- **Doutor:** Você está familiarizado com venenos raros e pouco conhecidos do mundo todo.
- **Catedrático:** Você tem acesso aos segredos dos antigos venenos conhecidos apenas por alguns indivíduos.

Possuído por: Alquimistas, Assassinos, Detetives, Médicos

Especializações: Análise, Antídotos, Cogumelos, Peçonha, Venenos Alquímicos, Venenos Químicos, Venenos Vegetais

TANATOLOGIA

A maioria dos mortos teme a morte, mas os antigos egípcios a veneravam e estudavam. Você estuda as diferentes facetas da morte e do processo de morrer. Você não só entende a natureza física da morte — a mortificação, a preservação de cadáveres — como também suas dimensões espirituais — os ritos funerários apropriados, o tratamento respeitoso de um cadáver, o embalsamamento e assim por diante. Você pode ter sido um embalsamador em sua Primeira ou Segunda Vida, ou esse assunto pode ter se tornado uma nova área de interesse. Seus estudos também proporcionam algum



conhecimento sobre espíritos e zumbis, pelo menos no que diz respeito a suas mortes físicas e estados atuais.

- **Estudante:** Você leu bastante coisa sobre o assunto e consegue manter uma conversa razoavelmente bem informada.
- **Universitário:** Você estudou um pouco sobre cadáveres.
- **Mestre:** Você não só domina o conhecimento físico como também conhece alguns dos mistérios mais secretos.
- **Doutor:** Você conhece técnicas antigas de embalsamamento e chegou até mesmo a colocá-las em prática.
- **Catedrático:** Você compreende os mistérios das Terras dos Mortos e o efeito que a morte pode ter sobre um espírito.

Possuído por: Agentes Funerários, Assassinos, Médicos, Necrófilos, Sacerdotes

Especializações: Dissecção, Embalsamamento, Práticas Culturais, Ritos Funerários

NOVOS ANTECEDENTES

ARCANO

Você atravessou o véu da morte e retornou ao mundo dos vivos como um agente de Maat. Agora, o poder de Maat o protege da percepção dos mortais. Você é menos perceptível do que a maioria das pessoas, e os mortais tendem até a esquecer que você está por perto. Do mesmo modo, os registros a seu respeito tendem a se perder ou a se tornar confusos. Apesar de facilitar o cumprimento das tarefas em nome de Maat, este Antecedente às vezes complica suas tentativas de levar uma vida normal.

Você pode adicionar o nível de Arcano do personagem a sua parada de dados de Furtividade. Do mesmo modo, alguém que esteja à procura de seu personagem perde uma quantidade de dados das paradas de Percepção e Investigação equivalente à pontuação de Arcano de seu personagem. O Antecedente Arcano não atrapalha seu personagem quando ele quer atrair a atenção para si, mas as pessoas o esquecem assim que ele deixa a cena.

O nível de Arcano afeta somente as pessoas que se encontram no mundo dos vivos. Entretanto, este Antecedente ajuda a proteger o khat de seu personagem quando o espírito dele estiver nas Terras dos Mortos. Essa proteção dificulta a vida de ladrões e inimigos que tentam encontrar o jazigo de sua múmia.

Devido a sua natureza como faróis de poder espiritual, as múmias Sakhmu não podem ter este Antecedente.

- x Você é tão perceptível quanto qualquer um.
- Você se mistura à multidão.
- É fácil esquecer você.
- É muito difícil seguir você.
- Existem poucos retratos seus ou registros sobre você, e a maioria das pessoas não consegue nem mesmo chegar a um acordo quanto a sua aparência.
- Você é um enigma vivo; não passa de um boato ou de uma lenda.

BA

Toda múmia tem a porção ba de seu ser, mas nem todo ba executa as obrigações necessárias para garantir uma ressurreição apropriada e oportuna com a mesma habilidade.

O nível de Ba de uma múmia determina uma série de fatores importantes em seu ciclo de vida. Cada ponto confere um dado adicional ao teste de ressurreição (veja o Capítulo Cinco). Cada ponto também adiciona aproximadamente dez anos à longevidade média de sessenta anos de uma múmia renovada. O nível também representa a competência do espírito ao interagir com as forças etéreas de que precisa para ganhar vida nova. Portanto, o Ba determina o tempo mínimo que uma múmia deve passar na condição de morta antes da ressurreição.

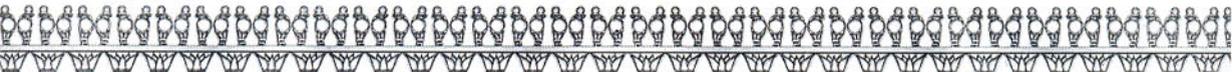
Uma múmia pode permanecer morta por um período muito mais longo do que o tempo mínimo enquanto estiver cumprindo suas obrigações no mundo subterrâneo.

- x Seu ba deve gostar de ficar em Duat. Você tem de repousar no mínimo um ano entre suas vidas.
- Para você, cada morte é, no mínimo, tão dolorosa quanto um parto. Você precisa repousar pelo menos nove meses. Um dado adicional de ressurreição e mais dez anos de vida.
- A dedicação de seu ba aos ideais egípcios é impressionante. Os setenta dias tradicionais das práticas funerárias constituem o tempo mínimo de sua permanência em Duat. Dois dados adicionais de ressurreição e mais vinte anos de vida.
- Você tem as bênçãos de Khonsu. Seu descanso exige no mínimo 29 dias. Três dados adicionais de ressurreição e mais trinta anos de vida.
- A morte não passa de um inconveniente para você. Você só precisa passar três dias no mundo subterrâneo. Quatro dados adicionais de ressurreição e mais quarenta anos de vida.
- Seu espírito atende ao ciclo divino de Rá. O sono da morte pode durar apenas um dia para você. Cinco dados adicionais de ressurreição e mais cinquenta anos de vida.

COMPANHEIRO

Os sacerdotes funerários egípcios não restringiam suas práticas apenas aos seres humanos. Eles mumificavam hordas de animais para ajudar seus mestres na outra vida. Alguns templos abrigavam milhares de animais que foram preservados por toda a eternidade. Naqueles tempos antigos, seu espírito tem-akh foi enterrado em companhia de um animal muito leal. Surpreendentemente, o espírito desse companheiro sobreviveu às devastações dos séculos para ajudar você nos dias de hoje.

Para criar um companheiro animal, use os modelos de Almas Penadas (pág. 207). O companheiro é um dos animais venerados pelos egípcios em função de sua ligação com os deuses. Ele tem um nível de inteligência maior que sua contraparte viva e consegue até mesmo se comunicar com seu mestre Amenti. O companheiro animal é imaterial, o que lhe confere algumas pequenas bênçãos, e age como o guardião espiritual da múmia durante sua vida. No ciclo de





morte do Amenti, o animal espiritual acompanha a múmia pelo mundo subterrâneo.

Cada nível deste Antecedente relaciona um companheiro animal tradicional com poderes condizentes. Os egípcios costumavam mumificar fbis, gatos, crocodilos e babuínos, mas qualquer animal de significado religioso era apropriado, não importava seu tamanho. A critério do Narrador, você pode substituí-los por um animal diferente para seu personagem, desde que as capacidades da criatura sejam semelhantes. Você pode usar a parada de dados listada para cada nível uma vez por sessão de jogo.

- x Ninguém enterrou animais com seu tem-akh ou todos pereceram durante os milênios que se seguiram.
- **Íbis:** Tot, o deus que criou a escrita, era representado com a cabeça de uma íbis. Capaz de voar, embora não seja particularmente veloz, a íbis é um aliado útil no mundo subterrâneo. Além disso, a sábia ave fornece um dado a qualquer tentativa de entender ou expressar algo que envolva a palavra escrita.
- **Gato:** Os egípcios tinham os encantadores filhos de Bastet em alta conta. Os gatos evitavam as doenças por manterem a população de ratos sob controle, e supõe-se que compartilhavam da sabedoria de sua deusa protetora. Dizem que um dos Juízes de Maat tem uma consideração especial pelos amigos das criaturas sagradas de Bastet. Seu personagem pode adicionar até dois dados às tentativas de descobrir segredos.
- **Falcão:** O veloz falcão traça um belo arco no céu para imitar o deus Rá, seu patrono. Lá do alto, o olhar penetrante do falcão consegue avistar o menor dos camundongos do deserto. Seu personagem pode adicionar até três dados a um ou mais testes relacionados a Percepção.
- **Crocodilo:** O poderoso crocodilo está associado ao deus Sobek e protege seu parceiro de todo o mal. Infelizmente, a fera é lenta e preguiçosa e prefere ficar no mesmo lugar. Portanto, a múmia que deseja se beneficiar da proteção do crocodilo é obrigada a permanecer junto dele. Seu personagem pode adicionar até quatro dados aos testes de absorção.
- **Leão:** Este nobre animal era associado ao poder da deusa Sekhmet e aos faraós. Poderoso e orgulhoso como é o leão, ele encoraja seu parceiro a dominar qualquer situação social. Poucas criaturas se arriscam a provocar a ira do felino no mundo subterrâneo. Seu personagem pode adicionar até cinco dados a um ou mais testes Sociais ou interações com animais.

KA

Nos tempos antigos, o espírito ka vigiava o corpo físico e impedia que alguém o incomodasse ou lhe fizesse mal. Essa proteção variava desde arduas orientações errôneas até ataques diretos. É bem provável que essa seja a origem das diversas histórias sobre a "maldição da múmia" que surgiram através dos séculos.

Com a unificação da alma sob o novo Feitiço da Vida, o ka perdeu um pouco de seu poder para agir independentemente, mas, em troca, ganhou a habilidade de recorrer ao poder da alma como um todo. Enquanto a múmia estiver morta, não importa onde ela esteja no mundo subterrâneo, seu ka continua a vigiar o corpo. Mesmo no nível mais fundamental, o khat do Amenti permanece incorruptível. Ele não se decompõe, animais necrófagos não o devoram e ele não é afetado pelos elementos naturais. O corpo permanece em estase, a não ser que uma força significativa o afete.

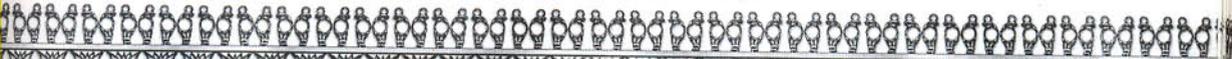
Com a aquisição de mais níveis neste Antecedente, o ka de seu personagem proporciona uma proteção ainda maior. À medida que seu poder aumenta, o ka consegue manipular discretamente o reino físico em volta do cadáver do Amenti para protegê-lo do mal. O nível no Antecedente Ka funciona como uma parada de dados para seu personagem se opor a qualquer ação tomada contra o khat. Portanto, quaisquer ações tomadas contra ele tornam-se ações resistidas (**Vampiro: a Máscara**, pág. 194). O corpo do personagem também tem direito a um teste de absorção contra todo e qualquer dano equivalente a seu Vigor + Ka.

A proteção oferecida sempre se traduz em efeitos coincidentes no mundo real. Mesmo sendo discreta, essa influência ainda é capaz de oferecer perigo real a um oponente que se saia mal no teste resistido. Um infame ladrão de tumbas poderia escorregar ao escalar uma parede traiçoeira, ou o cadáver poderia ficar estranhamente pesado no pior momento possível. Um ladrão mais intelectual poderia sentir cócegas incômodas no fundo da garganta ao tentar enganar uma patrulha de fronteira, ou descobrir que um vazamento em seu cantil borrou toda a tinta do mapa que supostamente levava ao local da escavação.

- x Seu khat continua incorruptível, mas você precisa construir uma tumba segura e contar com a ajuda de aliados confiáveis para proteger seu khat enquanto você estiver morto.
- Seu ka cria pequenas dificuldades para aqueles que incomodam seu cadáver. Aplique um dado às tentativas de resistir a ações contra o khat de seu personagem.
- Riscos pequenos ou comuns para seu corpo não são novidade. Aplique dois dados contra qualquer tentativa de danificar o khat de seu personagem.
- Só os extremamente habilidosos, persistentes ou sortudos conseguem violar seu túmulo. Aplique três dados às tentativas de resistir a ações contra o khat de seu personagem.
- Aqueles que tentam danificar seu cadáver arrependem-se do dia em que invocaram a maldição da múmia. Aplique quatro dados contra qualquer tentativa de danificar o khat de seu personagem.
- Aqueles que perturbam seu descanso eterno acabam se juntando a você. Aplique cinco dados às tentativas de resistir a ações contra o khat de seu personagem.

LEGADO

Durante a Primeira ou a Segunda Vida, você deixou neste mundo um símbolo importante do qual você ainda extrai sua força.





Pode ser uma estrutura, um grande feito histórico ou até uma idéia. O legado de uma múmia pode ser até o khat mumificado de sua Primeira Vida em exibição num museu. Para usufruir dos benefícios deste Antecedente, o legado precisa existir ainda, ser lembrado pelos mortais (não apenas pelos Renascidos) e representar Maat de algum modo. Portanto, um feito infame não é um legado, a não ser que tenha porventura gerado mais equilíbrio ou justiça.

A inspiração do legado enche seu personagem de nova esperança e energia, mas é necessário que ambos estejam em contato para que a múmia usufrua desse benefício. Se o legado for algo físico, seu personagem precisa ir até ele. Se o legado for uma obra intelectual, seu personagem tem de estar num lugar que o represente ou esteja fortemente ligado a ele (não é de surpreender que muitos desses legados se encontrem em Alexandria). Uma vez por sessão de jogo, enquanto seu personagem estiver na presença do legado, faça um teste de Equilíbrio (dificuldade 6). Cada sucesso confere a seu personagem um ponto de Sekhem. Um teste bem-sucedido permite também que ele recupere um (e apenas um) ponto de Força de Vontade.

Se o legado de seu personagem for destruído ou esquecido, o Amenti perde este Antecedente. Essa ameaça dá às múmias mais uma razão para lutar pela preservação dos lugares sagrados e das idéias antigas das Terras da Fé. Ironicamente, o legado precisa estar exposto ao público para ser eficaz, e isso faz com que ele corra um perigo constante de ser danificado ou destruído. Se mantido em segredo, o legado é esquecido e logo se perde.

- x Todas as coisas de sua Primeira Vida já viraram pó há muito tempo.
- Seu legado é um objeto pequeno — uma jóia, um obscuro rolo de papiro ou algo assim — que está em exposição num museu ou numa coleção particular.
- Seu legado é de grande interesse para um determinado grupo de pessoas, como egiptólogos, ocultistas ou talvez uma linhagem familiar.
- As pessoas vêem seu legado todos os dias, como uma múmia em exposição num museu ou um acontecimento importante nos livros de História.
- Seu legado é muito conhecido. Talvez você tenha projetado uma pirâmide ou algum outro monumento grandioso.
- Seu legado mudou o curso da História. Ele ainda é amplamente discutido e estudado.

MEMÓRIA

A maioria das múmias consegue recordar impressões e imagens vagas da Primeira Vida de seu tem-akh. Você possui lembranças mais claras de sua vida no Antigo Egito e de sua temporada em Duat. De vez em quando, você pode recorrer à ajuda dessas lembranças. O nível neste Antecedente determina quão vívidas são essas recordações.

Pode ser que o Narrador peça um teste de Inteligência + Memória para verificar se seu personagem consegue recordar uma determinada informação, como, por exemplo, de que modo foram

instaladas as armadilhas numa tumba ou qual era a frase mística que ativava um artefato. O nível de obscuridade e especificidade da informação determina a dificuldade.

Além disso, o personagem pode meditar sobre suas lembranças da vida passada uma vez por sessão de jogo para adquirir uma Habilidade de sua Primeira Vida que ele tenha esquecido. Se o personagem fizer uma tentativa bem-sucedida de Meditação, ele ganha um nível naquela Habilidade equivalente ao número de pontos de seu Antecedente Memória. A perícia relembra substitui qualquer nível que seu personagem normalmente possua naquela Habilidade e dura uma cena. Entre outras coisas, este Antecedente é útil para traduzir hieróglifos egípcios (supondo que o personagem tenha sido alfabetizado em sua Primeira Vida).

Um Amenti enfrenta um líder nômade num duelo de espadas, por exemplo. Ele não tem a Habilidade Armas Brancas, mas seu tem-akh foi um grande guerreiro. A múmia medita antes do duelo, invocando as lembranças das batalhas que o tem-akh travou no passado. O Amenti pode então usar a perícia Armas Brancas com um nível equivalente a sua pontuação de Memória para combater o líder nômade.

- x Suas recordações da Primeira Vida são fragmentadas e vagas, como um sonho.
- Você consegue selecionar determinadas imagens e certos momentos em meio a suas lembranças.
- Você consegue recordar acontecimentos breves e determinadas informações, como nomes e lugares.
- Você se lembra de cenas curtas e é capaz de fazer associações.
- Você consegue recordar acontecimentos inteiros com clareza e, muitas vezes, fazer associações simplesmente ao ver algo que os evoque.
- Você consegue recordar quase toda a sua Primeira Vida, como se tudo tivesse acontecido ontem e não milhares de anos atrás.

TUMBA

Entre suas vidas, seu khat descansa num jazigo seguro enquanto seu espírito se recupera no mundo subterrâneo. Pode ser um porão oculto, uma caverna isolada nas montanhas, uma área de armazenamento segura num museu ou até mesmo uma tumba ainda não descoberta no Vale dos Reis. Qualquer lugar no qual seu khat possa descansar sem ser perturbado durante meses ou até mesmo anos se presta a este Antecedente. O número de pontos que seu personagem possui neste Antecedente representa o luxo e a segurança relativa da tumba.

Se você quiser, pode dividir os pontos de seu personagem neste Antecedente para representar diversas tumbas de menor valor. Quatro pontos podem proporcionar uma única tumba bem protegida no interior da Teia da Fé, duas tumbas espartanas mas seguras, quatro tumbas simples ou qualquer outra combinação que venha a somar quatro pontos.





No entanto, proteger o corpo terreno não era a única função da tumba egípcia. Vários instrumentos, provisões e até mesmo representações de ajudantes, animais de estimação e assistentes eram incluídos para auxiliar o falecido durante sua estada nos Campos de Aaru. As imagens espirituais desses tesouros podem ajudar a múmia.

Uma vez por sessão de jogo, o personagem pode usar uma parada de dados equivalente ao nível de seu Antecedente Tumba para realizar certas tarefas no mundo subterrâneo. O tipo de teste ao qual você pode aplicar esses dados depende do conteúdo da tumba. Uma tumba que contenha muitas riquezas pode conferir dados adicionais em testes Sociais quando a múmia precisar subornar os habitantes do mundo subterrâneo. Uma tumba que contenha um crocodilo mumificado pode conferir dados adicionais aos testes de Vigor. Você deve fornecer ao Narrador uma descrição da tumba e de seu conteúdo, junto com uma explicação de quais paradas de dados você espera que os objetos melhorem e porquê.

- x Você precisa conseguir um novo jazigo ou confiar em seus aliados toda vez que a morte o levar.
- Uma tumba simples: um sarcófago num porão ou armazém secreto.
- Uma tumba simples com uma certa medida de segurança (trancas, sistema de alarme básico).
- Uma tumba isolada, com boas medidas de segurança e talvez até guardas vivos.
- Uma tumba luxuosa e bem protegida com fortes medidas de segurança.
- Uma tumba num lugar auspicioso como o Vale dos Reis, esquecida pelos vivos e protegida pela melhor segurança disponível.

URNA

Você possui um objeto capaz de armazenar Sekhem para ser utilizado mais tarde. Uma Urna pode ser praticamente qualquer coisa, mas a maioria delas se encontra no interior da Teia da Fé há muito tempo — datando, provavelmente, do Antigo Egito — e está em sintonia com as energias de Sekhem. Pode ser uma jóia, uma pedra de uma antiga tumba ou templo, um amuleto em forma de escaravelho ou uma relíquia, como o osso de um cadáver antigo.

A lista a seguir indica a quantidade máxima de Sekhem que uma Urna é capaz de conter dependendo do nível do Antecedente. O tamanho da Urna não tem qualquer relação com a quantidade de Sekhem que ela é capaz de conter. Enquanto estiver no interior de um nó da Teia da Fé, seu personagem pode fazer um teste pela Urna, com uma parada de dados igual ao nível neste Antecedente. A dificuldade desse teste é equivalente ao nível local da Mortalha +3. A Urna absorve um ponto de Sekhem para cada sucesso, até o máximo de sua capacidade.

Ao tocar a Urna e concentrar-se durante um turno, seu personagem consegue extrair o Sekhem, que funciona como se fosse o da própria múmia. Os Udja-sen e os personagens com o Defeito Sangue Vital (pág. 70) não podem comprar este Antecedente nem usar a Urna de outra pessoa.

- Três pontos de Sekhem
- Cinco pontos de Sekhem
- Sete pontos de Sekhem
- Nove pontos de Sekhem
- Quinze pontos de Sekhem

NOVAS CARACTERÍSTICAS

As Características descritas nesta seção são exclusivas das múmias. Apenas os Amenti trilham o caminho de Maat esperando alcançar o equilíbrio absoluto. Apenas os Amenti recorrem à singular energia mística do Sekhem para impor a vontade de Osfris.

EQUILÍBRIO

Como um agente de Maat neste mundo, a múmia tem um nível de Equilíbrio que mede a força de sua compreensão e de sua relação com os princípios universais da justiça, do equilíbrio e da integridade. Todas as múmias começam com um nível limitado de Equilíbrio, conferido pela união e pelo ritual que lhes deu a vida eterna. À medida que estudam e progredem, mostrando-se dignas com suas palavras e ações, elas fortalecem e aprofundam sua compreensão deste princípio universal. Um Amenti com uma compreensão profunda do Equilíbrio é capaz de proezas espantosas, pois aqueles que estão em harmonia com Maat sabem que a força do universo apóia suas ações.

O personagem múmia começa com um ponto de Equilíbrio. Você pode aumentar esse nível com pontos de bônus durante a criação do personagem até um máximo de três pontos. A pontuação de Equilíbrio de uma múmia limita seus níveis nas linhas de Hekau, bem como a quantidade de Sekhem que ela pode ter. Para outros usos do Equilíbrio no jogo, consulte o Capítulo Cinco. Para mais informações sobre o conceito de Maat, veja o Capítulo Dois.

SEKHEM

Sekhem significa “poder” ou “força vital”. É uma medida da quantidade de energia mística contida num lugar ou numa coisa. O espírito renascido de uma múmia contém Sekhem que o Amenti pode empregar para realizar várias proezas, como a magia das linhas de Hekau. O Sekhem é mais abundante no interior da Teia da Fé e escasso fora das terras tocadas pelo espírito de Osfris (e influenciadas pelo toque corruptor de Apophis). Por essa razão, as múmias tendem a permanecer por perto das Terras da Fé e para lá retornam regularmente a fim de renovar seus estoques de energia.

A pontuação inicial de Sekhem de um personagem múmia é igual a seu nível de Equilíbrio. Uma múmia não pode ter mais pontos de Sekhem do que de Equilíbrio, a não ser quando empregar fontes externas, como o Antecedente Urna. Para mais informações sobre como usar o Sekhem, consulte os Capítulos Quatro e Cinco.



QUALIDADES E DEFEITOS

Em geral, as Qualidades e os Defeitos representam traços remanescentes das vidas anteriores da múmia ou peculiaridades da união que a transformou num dos Renascidos. Esta seção faz referência às Qualidades e aos Defeitos encontrados em **Vampiro: a Máscara** e **Mago: a Ascensão**. Os Narradores podem permitir Qualidades e Defeitos de outros jogos do sistema *Storyteller*, desde que estes não sejam exclusivos de um tipo específico de criatura sobrenatural.

QUALIDADES E DEFEITOS RECOMENDADOS E PROIBIDOS

FÍSICOS

Recomendados: Corpo Grande, Cheiro do Túmulo, Criança, Deformidade, Desfigurado, Equilíbrio Perfeito, Ferimento Permanente, Insensibilidade à Dor (custa 3 pontos para os Sefekhî), Monstruoso, Sentido Aguçado (qualquer um).

Proibidos: 14ª Geração, Aleijado, Atributos Reduzidos, Cegueira, Decadência, Deficiência Visual, Digestão Eficiente, Idade, Ingerir Comida (as múmias já podem fazer isso), Maldição de Efemeridade, Marcas Primais, Mordida Infecciosa, Paraplégico, Portador de Doença Contagiosa, Rubor de Saúde, Surdez, Sangue Fraco.

SOCIAIS

Recomendados: Caçado, Inimigo, Líder Nato, Membro em Aprovação.

Proibidos: Senhor Indigno, Senhor de Prestígio, Ressentimento do Senhor.

MENTAIS

Recomendados: Amnésia e Memória Eidética (apenas para lembranças da Segunda e da Terceira Vida da múmia; o Antecedente Memória abrange as lembranças da Primeira Vida), Aptidão para Habilidade, Concentração, Pesadelos (envolvendo prin-

cipalmente a Primeira ou a Segunda Morte do personagem), Vontade de Ferro.

Proibidos: Código de Honra (a devoção a Maat inclui efetivamente este conceito), Consumo Conspícuo, Exclusão de Presa, Lunático, Perturbado.

SOBRENATURAIS

Recomendados: Habilidade Oracular, Umidade ao Laço de Sangue, Resistência à Magia (que afeta tanto a Hekau quanto a Taumaturgia vampírica), Sorte (conhecido como Bênção de Bes), Toque de Congelamento, Toque Verdejante.

Proibidos: Almas Gêmeas, Aperto dos Amaldiçoados, Avatar Circunspeto, Avatar Fragmentado, Avatar Manifesto, Companheiro Avatar, Fé Verdadeira, Incapacidade de Atravessar Água Corrente, Longevidade (as múmias já possuem esta qualidade), Mágica Céflica, Marca Demoníaca, Nove Vidas, Parente Metamorfo, Proteção Contra a Tempestade, Repulsa a Cruzes, Repulsa ao Alho, Sangue de Fada, Sensibilidade à Luz. Além desses, todas as Qualidades e todos os Defeitos que lidam com Magias de Esfera, Disciplinas ou outras habilidades que as múmias não possuem.

NOVAS QUALIDADES

OLHAR FASCINANTE (QUALIDADE 2 PONTOS)

Os olhos são as janelas da alma e os de seu personagem são particularmente envolventes. Algo nos olhos dele atrai e prende a atenção das outras pessoas. Pode ser que eles tenham uma cor incommum, um brilho particular ou simplesmente pareçam refletir a sabedoria das eras. Os olhos insinuantes de seu personagem são capazes de derreter o mais gélido coração, mas seu olhar intimidador é paralisante como o de uma víbora. Reduza em dois pontos a dificuldade de qualquer teste Social no qual haja contato visual constante.



DOM DE TOT (QUALIDADE: 5 PONTOS)

Como os lendários mágicos do Antigo Egito, seu personagem é particularmente talentoso no uso de uma determinada linha de Hekau. Escolha uma linha (provavelmente a especialidade de seu Amenti). Os custos em Sekhem para todos os rituais dessa linha são reduzidos pela metade (arredondados para cima).

GRANDE TOLERÂNCIA À DOR (QUALIDADE: 3 PONTOS; 1 PONTO PARA OS SEFEKHI)

Seu personagem tem mais facilidade para ignorar os efeitos de ferimentos. Reduza em um nível todas as penalidades causadas pelos ferimentos de seu personagem. O Amenti age como se estivesse ileso quando normalmente estaria Ferido; parece Ferido quando estaria Ferido Gravemente, e assim por diante. Seu personagem continua recebendo dano normalmente e desmaia quando estiver Incapacitado.

IMUNE A DOENÇAS (QUALIDADE: 3 PONTOS)

O poderoso Sekhem no corpo de seu personagem torna-o imune a doenças e infecções normais. Desde que tenha pelo menos um ponto de Sekhem, o Amenti não pode ser infectado por nenhuma doença não-mágica. Se o Sekhem de seu personagem chegar a zero, ele se torna tão vulnerável a doenças quanto qualquer outra pessoa. Se seu personagem for infectado, mas recuperar Sekhem posteriormente, o nível de toxina da doença diminui de acordo com o nível de Sekhem atual do Amenti. Se o nível de toxina chegar a zero, seu personagem estará curado. Para mais informações sobre doenças, veja o Capítulo Cinco.

IMUNE A VENENOS (QUALIDADE: 3 PONTOS)

O forte Sekhem de seu personagem o protege completamente de venenos normais, embora os venenos e as poções criados com Alquimia continuem a afetar o Amenti. Se o Sekhem de seu personagem chegar a zero, ele se torna vulnerável a venenos. Se o personagem for envenenado e recuperar seu Sekhem posteriormente, o nível de toxina do veneno diminui de acordo com o nível de Sekhem atual. Se o nível de toxina chegar a zero, seu personagem expurga o veneno completamente. Para mais informações sobre venenos e seus efeitos, veja o Capítulo Cinco.

PORTE ARISTOCRÁTICO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Talvez o tem-akh de seu personagem tivesse sangue nobre, ou talvez esse sangue circule nas veias de seu khat. Seja qual for a razão, seu personagem tem o porte e as maneiras aristocráticas de um rei ou de um faraó. As pessoas reparam no Amenti e prestam atenção a suas palavras. Reduza em dois pontos a dificuldade de qualquer teste Social nas situações em que seu personagem possa fazer valer a força de sua personalidade. O Narrador tem a palavra final quanto às situações nas quais este benefício pode ser aplicado.

DOM DE OSÍRIS (QUALIDADE: 1 PONTO)

Seu personagem tem o dom para cultivar plantas, mesmo no deserto. Ele é capaz de fazer a relva crescer, as flores se abrirem, as

plantas brotarem, e assim por diante, com um simples toque. As plantas cultivadas por seu personagem sempre vingam, mas precisam sobreviver no ambiente natural por conta própria se o Amenti as abandonar.

SEDUTOR (QUALIDADE: 1 PONTO)

Por estar repleto de vida, todo Amenti é um ser naturalmente sensual. Seu personagem descobre que as pessoas se sentem particularmente atraídas por ele. Pode ser sua aparência, seu jeito, seu porte ou apenas sua alegria de viver. Mas é provável que seu personagem arranje mais rivais rancorosos do que o normal (e também, provavelmente, amantes e cônjuges abandonados e furiosos). Reduza em dois pontos a dificuldade de qualquer teste de Sedução e dos usos de Lábia que explorem a sensualidade de seu personagem.

NOVOS DEFEITOS**ANACRONISMO (DEFEITO: 5 PONTOS)**

Alguma coisa deu errado com a união de seu personagem. Talvez o espírito mortal fosse fraco demais ou já tivesse partido há muito tempo. Talvez os membros da seita tenham cometido um pequeno erro quando realizaram o Feitiço da Vida. Seja qual for o motivo, a psique mortal fugiu, deixando apenas a personalidade sofrida do tem-akh. Portanto, seu personagem despertou num mundo novo e estranho com lembranças incompletas de sua Primeira Vida no Egito. O personagem não tem nenhuma lembrança de sua Segunda Vida e só consegue recordar sua Primeira Vida usando o Antecedente Memória (pág. 66). Durante a criação do personagem, ele tem acesso apenas às habilidades que o tem-akh poderia ter conhecido. Portanto, é possível que o personagem não tenha nenhuma Habilidade moderna, como Computador ou Armas de Fogo (inclusive a capacidade falar um idioma moderno). Além disso, nenhuma Habilidade inicial pode ter um nível superior à pontuação de Memória de seu personagem. O Amenti pode aprender habilidades modernas com a prática (e pontos de experiência). Seu personagem também tem dificuldade em fingir ser quem aparenta ser, o que pode gerar problemas com amigos e conhecidos da Segunda Vida.

RETROSPECTOS (DEFEITO: 2 PONTOS)

Seu personagem às vezes recorda experiências traumáticas ocorridas em uma de suas vidas passadas. Além disso, o personagem pode confundir pessoas, localidades e coisas reais com aquelas que habitam suas lembranças e acabar agindo com base nessas conclusões errôneas. Faça um teste de Força de Vontade contra dificuldade +1 toda vez que o Amenti se encontrar numa situação semelhante a uma experiência vivida ou quando encontrar alguma coisa que a evoque. Se tiver sucesso, o personagem não é oprimido por lembranças assustadoras durante essa cena. Se o teste de Força de Vontade resultar em falha crítica, o personagem ficará quase catafônico e completamente perdido em suas recordações. Em vez de fazer o teste, você pode gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar esses efeitos durante uma cena.



RESSURREIÇÃO INFERIOR (DEFEITO: 3 PONTOS)

Alguns renegados criados por ressurreições anteriores evitaram o novo Feitiço da Vida por temerem os juízes e Hórus ou por alguma outra razão. Esses rebeldes são condenados pelos Shemsu-heru e pelas seitas relacionadas a eles. Seu personagem é um dos Shuankhsen, também chamados de Inanimados. A múmia está viva, mas essa vida não é perfeita. Seu personagem tem todas as propriedades físicas da vida, mas não possui uma força vital verdadeira. Essa múmia infeliz não pode ter filhos e é percebida como algo incomum por qualquer sentido sobrenatural, pois são detectadas deficiências em sua aura vital. Por ter esse elo mais fraco com a vida, você precisa ser bem-sucedido num teste de Vigor quando seu personagem estiver incapacitado para evitar que ele morra. Este Defeito também envelhece o sangue da múmia e torna-o incapaz de nutrir os vampiros.

SANGUE VITAL (DEFEITO: 5 PONTOS; 2 PONTOS PARA OS UJJA-SEN)

Assim como os Ujja-sen, seu personagem não consegue extrair Sekhem de nenhuma fonte externa, nem mesmo da Teia da Fé. Em vez disso, o Amenti precisa gastar sua própria força vital. Seu personagem não tem Sekhem para gastar. Em todas as ocasiões em que usaria o Sekhem, seu personagem é obrigado a gastar o número correspondente em níveis de vitalidade. Seu personagem não pode ter as Qualidades Imune a Doenças e Imune a Venenos.

MEMBRO CONDICIONAL (DEFEITO: 3 PONTOS)

Mesmo pertencendo a uma organização como o Culto de Ísis, seu personagem não tem ainda a confiança total dos outros membros. Os mais velhos olham-no com suspeita e não lhe confiam os segredos do grupo nem grandes responsabilidades. Por outro lado, se houver algum serviço braçal (ou uma missão suicida) a ser executado, pode apostar que escolherão seu personagem.

DESCANSO DE RÁ (DEFEITO: 3 PONTOS; 1 PONTO PARA OS MESEKTET)

Quando chega a noite, o deus-sol cai num sono de morte enquanto sua grande barca navega pelo mundo subterrâneo. De acordo com a lenda, os mortos velam o corpo de Rá e lutam contra os demônios de Apophis que tentam consumi-lo e impedir o sol de nascer novamente. Quer seu personagem tente proteger Rá ou esteja inevitavelmente ligado ao ritmo do deus-sol, o Amenti acompanha o ciclo de vida e morte de Rá. Toda noite, quando o sol se põe, seu personagem morre e não volta à vida até o amanhecer. O nascer do sol não repara o dano que o Amenti porventura tenha sofrido durante a noite. É possível que seu personagem seja ferido com tamanha gravidade a ponto de entrar num verdadeiro ciclo de morte.

CICATRIZAÇÃO LENTA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Seu personagem tem dificuldade para curar os ferimentos do khat. A taxa de cicatrização natural do Amenti equivale à metade

da taxa de uma pessoa normal, e métodos especiais de cura (como poções alquímicas e outras formas de Hekau) apresentam apenas a metade da eficiência.

ESTÉRIL/IMPOTENTE (DEFEITO: 1 PONTO)

De acordo com a lenda, Osíris foi esquartejado por seu irmão assassino e voltou à vida emasculado, pois as aves de Ísis não conseguiram encontrar seu falo. Seu personagem padece de uma forte ligação com esse fragmento de História antiga e, por alguma razão, nem a ressurreição conseguiu superá-la. Apesar de estar vivo e possuir todos os órgãos, seu personagem é estéril e sexualmente impotente. Os Sefekhi não podem comprar este defeito, pois eles já reproduziram esses efeitos em seu horrível ritual de renascimento.

REFLEXO DA ALMA (DEFEITO: 1 PONTO)

Nos espelhos e em outras imagens (inclusive fotografias convencionais, mas não filmes de vídeo), seu personagem aparece como era em sua Primeira Vida. Por exemplo, o Amenti pode aparecer na imagem como uma mulher africana apesar de ter o khat de um inglês da época atual. Obviamente, este Defeito às vezes pode causar problemas quando seu personagem tenta esconder sua natureza Imorredoura.

TOQUE DA MORTE (DEFEITO: 4 PONTOS)

Ao contrário de outros Amenti, seu personagem pagou um preço alto para ser libertado das Terras dos Mortos. Ele carrega uma parte do poder da morte e afeta tudo o que toca. Coisas vivas simples, como plantas e insetos, secam e morrem ao serem tocadas por seu personagem. Criaturas mais fortes também recebem dano, perdendo um nível de vitalidade para cada hora, depois da primeira, que permanecerem em contato com seu personagem. Os feridos e enfermos não conseguem se recuperar na presença do Amenti. A dificuldade dos rituais de cura é aumentada em um ponto se estes forem executados a uma distância de três metros ou menos do Amenti. Seu personagem é capaz de se recuperar normalmente, mas tem a dificuldade aumentada se alguém tentar aplicar nele um ritual de cura. Em função dessa maldição, as pessoas provavelmente evitam seu personagem ou sentem pena dele. Este Defeito é mais comum entre as múmias Sefekhi e geralmente vem acompanhado do Dom de Tot para a Necromancia.

O PRELÚDIO

Como você pode deduzir pela maneira complicada como um mortal se torna um Amenti, muitas coisas podem acontecer na vida de um personagem mesmo antes de ele renascer como uma múmia. O prelúdio é um modo excelente de estrear um personagem múmia. Ele dá a você um controle maior sobre o histórico, a personalidade e os objetivos do personagem. O renascimento e a redenção de um Amenti constituem uma experiência única que deve ser contemplada no prelúdio.



A SEGUNDA VIDA

O ideal é que o prelúdio comece durante a Segunda Vida de seu personagem, a vida do hospedeiro mortal. Uma coisa é saber que seu personagem múmia era um fracasso ou que antes de sua morte ele se achava um tanto quanto desequilibrado. Outra coisa é realmente interpretar o personagem e *vivenciar* seus defeitos antes que a morte o chame. O prelúdio pode realçar a transição do personagem da Segunda Vida para a imortalidade.

Seu personagem morre durante o prelúdio. No entanto, dependendo do tema da história e do conceito de seu personagem, você não precisa saber como ele morre. Pode ser que o Narrador queira manter os detalhes da morte de seu personagem como uma surpresa até o prelúdio, mas também pode ser que ele queira desenvolver com você as circunstâncias da morte. Um Narrador particularmente ardiloso pode inclusive arranjar as coisas para que você acredite estar interpretando um personagem mortal numa outra crônica do Mundo das Trevas, como **Vampiro** ou **Caçador**, e dar um jeito para que seu personagem se transforme num Renascido, dando início a uma crônica de **Múmia**.

Depois da morte, o espírito mortal de seu personagem encontra o tem-akh que lhe oferece a vida eterna. Você e o Narrador devem interpretar o encontro com o espírito tem-akh. Como ele se apresenta a seu personagem? Como ele convence a alma mortal a se tornar um agente eterno na luta para devolver Maat ao mundo? Quais são as experiências de seu personagem durante o haje? O khat de seu personagem precisa viajar para as Terras da Fé tendo o tem-akh como guia. Como ele consegue fazer isso? Quais desafios o espírito tem de superar e como lida com eles? O tem-akh encontra membros de sua espécie (como os outros personagens) ao longo do caminho? O que acontece quando ele finalmente chega a seu destino?

COMEÇANDO PELO INÍCIO

Se o Narrador e os jogadores quiserem, podem iniciar o prelúdio durante a Primeira Vida do personagem múmia, interpretando alguns acontecimentos essenciais da existência mortal do tem-akh. Essas lembranças são provavelmente algo tão importante para o tem-akh que a múmia ainda as conserva nos dias de hoje (veja o Antecedente Memória, pág. 66). Para um Narrador que planeja tudo com antecedência, essas lembranças também podem estar relacionadas a um dos enredos da futura crônica. O prelúdio de um personagem trata, por exemplo, da experiência de seu tem-akh como um sacerdote no Antigo Egito. Portanto, o Narrador sabe que, mais tarde, na crônica, os personagens procurarão o antigo templo perdido no qual o sacerdote outrora serviu.

Os jogadores podem interpretar os próprios personagens durante suas Primeiras Vidas ou o Narrador pode pedir que os jogadores interpretem as Primeiras Vidas uns dos outros, fazendo-os parecer pessoas estranhas quando chegar a hora de os tem-akh se unirem aos hospedeiros mortais.

Então, temos a cerimônia do Feitiço da Vida. A alma de seu personagem precisa viajar até o mundo subterrâneo e encontrar os Juizes de Maat. Como ele reage ao ser julgado por suas antigas falhas? Como ele lida com a prova da existência de divindades antigas e da outra vida egípcia? Seu personagem deve voltar transformado desse confronto. É provável que essa experiência seja a mais profunda e chocante da vida de seu personagem até o momento, portanto, pense um pouco no impacto que uma coisa assim pode causar.

As informações encontradas nos capítulos anteriores e no início deste ajudam a descrever pelo que as múmias passam durante o processo de renascimento de um prelúdio de **Múmia**.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

O processo de criação é apenas a ponta do *iceberg* quando se trata de descobrir quem é seu personagem, o que deixa muitas perguntas sem respostas. Pode ser que você queira usar o prelúdio para tratar de alguns desses pontos imediatamente ou considerá-los para futura referência. Pode ser que você queira responder às perguntas por escrito, como seu personagem o faria, para ajudar a defini-lo de modo mais claro em sua mente.

- Quem era você na Primeira Vida?

O tem-akh é uma parte importante do Renascido que ajuda a curar almas feridas e incompletas. Como era a vida de seu tem-akh? Em que parte e período do Egito ele viveu? Qual era sua carreira ou vocação em vida? Você realizou feitos grandiosos ou deixou alguma coisa para trás quando morreu? Qual era sua idade quando você morreu? Você pode ter sido apenas uma criança ou pode ter vivido até uma idade avançada (o que significa apenas algumas décadas no mundo antigo). Quais são as lembranças mais fortes dessa vida? Como terminou sua Primeira Vida? Quais foram suas experiências no mundo subterrâneo? Por que seu tem-akh é a parte mais forte de sua alma, a única parte que sobreviveu à Dja-akh?

- Quem era você na Segunda Vida?

Sua Segunda Vida aconteceu no mundo moderno. Em que país você vivia? Que tipo de vida você levava lá? O que você fazia para viver? Quais eram seus objetivos? Quanto tempo durou sua Segunda Vida? Que coisas eram importantes para você? Considere também o impacto de sua morte sobre as pessoas que você conheceu durante a Segunda Vida. Como elas reagiram? O que pensariam se soubessem de sua nova existência imortal? Será que elas sabem que você está vivo?

Pense também no contraste entre a Primeira e a Segunda Vida de seu personagem. O que acontece quando um imbecil de vontade fraca recebe parte da alma (e das lembranças) de um grande e vigoroso general? E quanto ao machista cujo parceiro espiritual é uma dançarina escrava? E por falar nisso, o que acontece quando uma pessoa que não machucaria nem uma mosca é unida a um espírito khaibit perverso e selvagem?

- Qual era seu defeito?

Toda múmia tinha uma falha na Segunda Vida que foi corrigida pelo tem-akh. Qual era a sua? Como essa fraqueza em sua alma



se apresentava? Se seu khaibit era fraco durante a Segunda Vida, será que ele era submisso e passivo ou, cheio de remorsos, reprimia seus impulsos instintivos? Se seu ka era doentio, por que você não tinha a menor consideração por seu corpo? Você o encarava como um brinquedo a ser usado para proporcionar diversão ou como uma coisa que você odiava e queria esconder? Avalie o efeito que essa fraqueza teve em sua Segunda Vida e nas vidas das pessoas que você conhecia. Você era um chefe desprezado ou o amigo que todos precisavam animar e pajear?

• **Como você morreu e que tipo de impacto sua morte causou?**

Normalmente, a fraqueza da Segunda Vida leva diretamente ao fim da mesma. Ter um ka fraco, por exemplo, pode acabar numa overdose fatal. Por outro lado, o fim da Segunda Vida às vezes não tem nada a ver com a fraqueza da alma.

Qualquer um pode sofrer um acidente fatal ou ser vítima de um crime. O que aconteceu com seu personagem? O quanto ele se lembra das circunstâncias de sua morte? Como isso o afeta agora? Uma morte traumática pode ter efeitos permanentes na psique de um personagem.

• **Como você chegou às Terras da Fé?**

A jornada até as Terras da Fé é difícil, principalmente para o espírito temakh, que conhece pouca coisa do mundo moderno. Como você lidou com a viagem? Foi relativamente fácil ou extremamente difícil? O que você precisou fazer ao longo do caminho? Você se arrepende de algo? O que você aprendeu com essa experiência?

• **Quem executou o Grande Rito por você?**



Depois de ter chegado às Terras da Fé, que seita seu personagem encontrou? Quem realizou o Feitiço da Vida sobre seu khat e onde isso se deu? Você foi um dos primeiros a renascer na era moderna ou seu renascimento foi mais recente? Houve alguma complicação durante o ritual (que pode ter produzido certos Defeitos)? Como você se sentiu ao começar sua Terceira Vida como um dos Imorredouros?

• **Quem educou você?**

Depois de iniciada sua Terceira Vida, quem ensinou a você a História dos Renascidos e o conhecimento secreto de Amenti? Foram os seguidores mortais de Osfris, outras múmias ou as duas coisas? Você foi um aluno bom ou ruim? Com que facilidade você se adaptou a sua nova existência? Quais são

seus novos interesses? Você se sentiu atraído por uma determinada área de estudo?

Sentiu alguma necessidade de completar sua formação nas áreas que foram negligenciadas em vidas anteriores? Você fugiu daqueles que o dotaram de vida nova? O que provocou a fuga? Por que você agora vive fugindo de seus semelhantes?

• **Como você encara seu dever para com Osfris e Maat?**

Apesar de serem criaturas de Maat, os Amenti aceitam e seguem suas obrigações de várias maneiras. Alguns são guerreiros sagrados que tentam destruir os inimigos de Maat. Outros são estudiosos que procuram devolver ao mundo o esclarecimento e o conhecimento perdidos. Outros ainda são mediadores e conselheiros que se esforçam para promover





a paz e a compreensão. O que você entende como seu dever para com Maat e Osíris? Você os vê como sendo a mesma coisa ou seus deveres estão às vezes em conflito? Você sente necessidade de expiar pelos pecados cometidos em vidas passadas? Ou considera sua Terceira Vida uma tábula rasa, dedicada à causa de Maat?

- **Como você lida com o mundo mortal?**

Apesar de todos se preocuparem com o mundo dos vivos, cada Renascido tem seu próprio jeito de lidar com o mesmo. Alguns consideram a Terceira Vida apenas o começo de uma nova existência e cortam todos os laços que os uniam à Segunda Vida para poderem atender às necessidades de Maat (essas múmias também tendem a possuir níveis elevados no Antecedente Arcano). Outras múmias consideram suas ligações com a Segunda Vida uma parte importante de sua capacidade de servir a Maat, principalmente se as circunstâncias de suas mortes e ressurreições permitirem a manutenção desses vínculos. Elas usam os recursos e contatos que tinham antes do renascimento para promover a causa de Maat e/ou

corrigir crimes cometidos contra o equilíbrio em suas vidas anteriores. Qual destes casos se aplica a você? Se estiver isolado do mundo mortal, você está arrependido ou prefere que as coisas sejam assim? Se não for esse o caso, você mantém (ou tenta corrigir) sua Segunda Vida ou está formando novos vínculos com os mortais e construindo uma nova vida em outro lugar?

- **No que você acredita?**

Renascer é um choque para as crenças de qualquer um sobre a natureza da vida, da morte e do espírito. Embora as múmias se dediquem à causa de Maat, suas crenças sobre a natureza do mundo e os grandes mistérios espirituais podem diferir em certa medida (e às vezes diferem mesmo). Como um fundamentalista cristão concilia a existência de Osíris e a ressurreição que esse deus oferece com a verdade da Bíblia? Como um ateu lida com a prova da existência de poderosos seres espirituais e da vida após a morte? O que seu personagem imagina (se é que imagina) existir além das Terras dos Mortos?





Dietrich em Xhoru caminhou até o topo da elevação. Ele sorria visto lá embaixo no vale, mas Dietrich não estava preocupado com isso. Os Xopny que infestavam a vila não moveriam um músculo contra uma figura solitária e envolta num manto no alto da encosta. Além do mais, parecia justo a Dietrich que os inimigos do Maat vissem seu algoz.

Uma rajada de vento quentou prostrou as costas de Dietrich como as mãos ardentes de um deus. A areia do alto da elevação rodopiou no ar diante dele, escondendo por um instante a imagem da vila. Dietrich levou horas para incitar a fúria dos ventos. Agora, o deserto estava em movimento, as rajadas acentuavam-se febrilmente em volta dele, a areia agitava-se e formava nuvens lancinantes.

Dietrich sabia que devia se retirar e deixar a magia agir. Ele segurava sua parte. Permanecer ali só iria expô-lo ao mesmo perigo que havia jurado contra seus inimigos. A tempestade de areia não tinha consciência. Uma vez acesa sua ira, não se importava se seu criador estava ou não no caminho. Era a encarnação da justiça, mas era a justiça aplicada com mão severa. Muitos aldeões eram inocentes, não estavam em conluio com as forças de Xopphis. No entanto, o lugar era uma fortaleza dos Amkhat, e o único castigo aceitável para aquelas aberrações era o completo extermínio. O povo da vila era vítima dos devoradores de cadáveres, que usavam o lugar como base para suas incursões a Meca. Ao menos com a tempestade iminente, os infelizes seriam poupados de um destino hediondo nas mãos dos Amkhat. Dietrich em Xhoru sentiu pena deles, mas sabia que sacrifícios eram necessários em tempos de guerra.

Os ventos formaram um vórtice de areia abrasiva. Dietrich sentiu um queixo em seu d'jallaba, e o manto pôs-se a tremular freneticamente em volta dele. Mesmo com os pés afastados e plantados no chão, o toda a sua poderosa estrutura física a fazer força para trás. Dietrich quase não resistiu à tempestade cada vez mais forte. Por um momento, imaginou-se saltando no ar, carregado pela tempestade até se tornar seu centro, enquanto as areias abrasivas limpavam a vila de toda a corrupção.

A tempestade atingiu seu ponto culminante. O vendaval passou trovando por Dietrich e formou uma muralha de areia no vale. Dietrich aceitou estoicamente o castigo dos ventos ensurdecadores que avançavam para suprir a muralha de areia com seu poder.

Ele foi poupado da força total da tempestade por estar a barlavento daquela massa turbida. Sabia que as pessoas lá embaixo no vale não teriam a mesma sorte. Ninguém resistiria à força da natureza. Ninguém escaparia à justiça de Maat.



Capítulo Quatro: Palavras de Poder

EMPREGAR PALAVRAS PARA DESCREVER A MAGIA É COMO USAR UMA CHAVE DE FENDA PARA CORTAR ROSSIFE.

— TOM ROBBINS

A palavra para magia em egípcio antigo é *Hekau* e significa, literalmente, "palavras de poder". A maior parte das idéias sobre magia que chegaram até nós por meio dos textos provém dos sacerdotes, mas as histórias egípcias falam do poder exercido tanto por grandes magos e quanto por pessoas comuns. A autoridade do faraó vinha do fato de ser a encarnação dos deuses, mas qualquer um era capaz de dominar os segredos da magia se aprendesse a linguagem e os segredos da divindade. Os contos populares tradicionais faziam referência à descoberta dos textos escritos pelo deus Tot. As histórias que se espalharam pela terra estavam cheias de proezas mágicas. Os incríveis esforços dos artesãos e magos ajudaram os antigos egípcios a construir uma cultura que durou milhares de anos e deixou monumentos tão grandiosos que impressionaram todos os que visitaram a Terra de Kham através dos séculos. A magia do Egito formaria a base de boa parte do conhecimento ocultista ocidental das eras seguintes.

Se você joga **Mago: a Ascensão**, deve estar familiarizado com o conceito de magia como uma força dinâmica que força o involúcro da realidade de inúmeras maneiras. Aqueles que se encontram na vanguarda dessas empreitadas são os pioneiros da mudança. Até na prática da magia, os resultados confiáveis geram tradições, rotinas

e costumes que conferem um poder imenso ao estudioso que os domina.

A deusa Ísis introduziu uma nova percepção no vazio espiritual que precedeu o nascimento dos deuses terrenos da *Enéade*, e sua energia criativa serviu de contrapeso ao poder intemporal de Osiris, ao mesmo tempo que seu papel de irmã-esposa-rainha se equiparava ao dele de irmão-esposo-rei. No entanto, muitas pessoas que herdaram os ensinamentos oferecidos por Ísis — como antes Tot os oferecera a ela — passaram a dominar o mundo usando as fórmulas e os feitiços ensinados pela deusa, em vez de se fiarem nas teorias e nos princípios por trás desses ensinamentos.

O Culto de Ísis preservou o conhecimento divino da deusa durante milhares de anos, adaptando-o muito lentamente a um mundo em transformação. A doutrina da seita estabeleceu as bases da feitiçaria no Oriente Médio, ao mesmo tempo em que a sabedoria do deus da vida forjava o crisol de suas crenças. A maioria dos tem-akh aprendeu pelo menos alguns encantamentos básicos de proteção durante sua vida no Antigo Egito, e os Amenti ressuscitam pelas mãos de seitas que possuem um grande conhecimento arcano. Na ressurreição dos Amenti, seis mil anos de tradição mística encontraram uma nova vida e um novo poder.

AS LINHAS DE HEKAU

As seis linhas de Hekau dividem as práticas secretas de Ísis, de Tot e dos feiticeiros que se seguiram ao longo dos milênios em ciências mágicas distintas. Um mágico realmente poderoso acabará conhecendo todas as artes, mas a maioria dos jovens Amenti se esforça para recuperar uma fração que seja da glória que erigiu o grande Egito. Cada Amenti descobre que seu fragmento de alma antiga tem um pendor natural para uma certa linha, devido a antigas lembranças ou por causa de uma inclinação instintiva. As seis linhas místicas são:

ALQUIMIA

Assim denominada em função de Al Khem, ou a Terra Negra, a arte da Alquimia foi um dos maiores presentes do Egito ao misticismo do ocidente. A busca do elixir da vida, da panacéia universal e da transmutação de substâncias comuns em ouro levou à criação de uma enciclopédia de poções, venenos e curas para quase todas as ocasiões. Os sacerdotes egípcios estenderam naturalmente o cuidado com o bem-estar espiritual de seus fiéis ao bem-estar físico dos mesmos e tiveram a sua disposição as maiores bibliotecas de fórmulas místicas.

Os Portadores do Brasão zelaram por um tesouro inestimável de conhecimento durante seu reinado no mundo subterrâneo como senhores de Amenti. O retorno dos Khri-habi fez desenrolar mais uma vez os volumes da sabedoria.

AMULETOS

A linha de Hekau Amuletos — também chamada meket — é a arte de fabricar artesanalmente talismãs que concentram o poder mágico, em geral para proteger as pessoas do mal, das doenças ou da feitiçaria. Os mortos egípcios eram enterrados com diversos amuletos destinados a protegê-los das inúmeras calamidades que poderiam lhes suceder no mundo subterrâneo. Esses objetos variavam de minúsculas jóias lavradas escondidas nas ataduras da múmia às insígnias completas de um faraó.

Os Guardiões da Tumba geralmente aprendiam a usar pelo menos alguns feitiços de proteção quando defendiam o khat. Todos os Kher-minu apresentam pelo menos um ponto na linha de Hekau Amuletos.

CELESTIAL

Rá cruza o céu todos os dias e, à noite, as estrelas refletem aquilo que está escrito nos grandes tomos de Tot. O mágico celestial aprende a empregar essas forças etéreas para ver o futuro e comandar os fenômenos da natureza. Apesar de sutil, a magia celestial tem uma ampla gama de aplicações. Esses feitiços alteram o destino e a sorte, influenciam as condições meteorológicas e chegam a reivindicar a intervenção dos próprios deuses. Os praticantes dedicados da linha Celestial lembram muitas vezes os sacerdotes-astrólogos que rogam aos deuses e estudam os complexos padrões que ligam os céus à terra para criar seus efeitos mágicos.

O ciclo de Rá encontra paralelo na existência dos Meseket, que têm um pendor natural para a magia celestial. Os Sóis Noturnos refletem os ciclos celestiais e, portanto, encontram-se em sintonia com o fluxo e o refluxo das estrelas, das luas e dos planetas.

EFÍGIE

O poder desta arte mágica deriva do vínculo simpático entre uma representação física de um objeto e seu original ou ideal. Os Ushabti, ou “aqueles que respondem”, são criações comuns desta arte. Essas estátuas mágicas são projetadas para realizar quaisquer tarefas atribuídas ao falecido no além. Esta linha inclui conceitos de magia arquitetônica e simbolismo espiritual.

Os artesãos Sakhmu da linha de Hekau Efigie são responsáveis por boa parte da grandiosidade do Egito, desde as intrincadas máscaras de ouro às eternas pirâmides. Os Cetros Espirituais ergueram os portais para o além, transmitiram a visão divina ao povo e construíram as embarcações que levavam os mortos ao Paraíso.

NECROMANCIA

Entender a alma é essencial para os seres que viajam entre as terras da vida e da morte. Os egípcios reconheciam várias partes da alma, como se pode ver nos variados Redivivos. Portanto, não é de se espantar que eles tivessem uma compreensão tão aguçada da Necromancia e de seus princípios. O necromante canaliza a energia do khaibit (a alma-sombra enegrecida) e usa seus poderes necróticos para influenciar o mundo subterrâneo e os mortos. Esses encantamentos são capazes de conjurar ou expulsar espíritos, proteger a alma do Renascido quando esta vagueia pelo além ou até mesmo energizar a múmia com a entropia da própria morte. No entanto, o mágico precisa sempre tomar cuidado para que os poderes maléficos sob seu comando não fujam ao controle nem o khaibit reivindique um domínio exagerado. A Necromancia representa o equilíbrio e a reconciliação entre a vida e a morte que reúne os mundos dos vivos e dos mortos.

Em função de seu khaibit fortalecido, os Sefekhi consideram a Necromancia um estudo fascinante. A escuridão — e o domínio sobre as trevas — é um pendor natural dos Desatados. A preocupação de alguns outros Redivivos é que essa inclinação talvez seja natural demais...

NOMENCLATURA

O Criador pronunciou a Palavra, e a Palavra deu origem ao universo. A Hekau Nomenclatura era chamada ren, ou denominação, pelos feiticeiros egípcios. Trata-se do domínio absoluto da linguagem dos deuses. A evolução da língua e o declínio que esta sofreu com o tempo obscureceram quase todas as lembranças da fala do Criador. Entre os idiomas mais estudados, apenas o egípcio antigo e o sânscrito ainda apresentam traços significativos da Primeira Língua. Os raros sobreviventes dos Shemu-heru mais antigos estão entre os poucos herdeiros remanescentes da Nomenclatura dos deuses.

COMO USAR MAGIA

Registra-se a supremacia mágica de um Amenti como um nível em sejam lá quais forem as linhas de poder místico que ele possui. O personagem iniciante tem três pontos para distribuir entre as linhas de Hekau, apesar de você ser obrigado a atribuir um ponto à



linha de Hekau fundamental do tem-akh de seu personagem. Você pode adquirir outras linhas de Hekau com pontos de bônus, mas nenhum personagem iniciante pode ter um nível acima de três. Além disso, nenhuma linha de Hekau pode ser superior ao nível de Equilíbrio do personagem (para maiores detalhes, veja a Característica Equilíbrio à pág. 141). O nível de um personagem numa linha de Hekau representa sua habilidade no uso desse tipo de magia.

FEITIÇOS E RITUAIS

A magia Hekau inclui efeitos mágicos rápidos e aqueles que precisam de mais tempo para se completar. Para simplificar, os efeitos que se completam num único turno são chamados de feitiços e aqueles que exigem mais tempo e esforço são chamados de rituais. Ganhar um ponto numa linha específica de Hekau não confere à múmia feitiços ou rituais específicos automaticamente. O nível da linha de Hekau é a *capacidade* de lançar feitiços de uma determinada arte, e não o *conhecimento* dos feitiços propriamente ditos. O Amenti ainda precisa dominar cada feitiço ou ritual separadamente, mas nenhum dos efeitos aprendidos pode exceder em nível seu progresso numa determinada linha. Além do mais, o personagem precisa aprender dois feitiços e/ou rituais de um determinado nível antes de aprender um do nível seguinte. A múmia precisa aprender dois feitiços/rituais do primeiro nível antes de aprender um do segundo, e dois feitiços/rituais do segundo nível antes de aprender um do terceiro.

Apesar da aquisição de linhas de Hekau não evocar automaticamente o conhecimento de fórmulas mágicas específicas, qualquer praticante dedicado assimila pelo menos alguns encantamentos. Você reflete esse aspecto na criação de um personagem iniciante ao conceder-lhe um total de dois rituais de nível um e dois feitiços de nível um. Você pode adquirir mais deles com pontos de bônus, mas os feitiços e rituais precisam pertencer às linhas de Hekau do personagem e não podem exceder o nível da dita linha.

Uma linha de Hekau representa a autoridade que a múmia adquire sobre a criação devido à aquisição de conhecimento místico e à dedicação à causa do equilíbrio. Os juízes punem aqueles que se apresentam diante deles depois de terem se desviado do caminho de Maat. O Amenti considerado culpado de violar Maat tem seus níveis nas linhas de Hekau reduzidos a sua pontuação atual de Equilíbrio, ou reduzidos em um ponto no caso das linhas que já são iguais ou inferiores ao nível de Equilíbrio. O personagem não perde os feitiços ou rituais de um nível superior a sua pontuação atual na linha de Hekau. Em vez disso, ele perde o *conhecimento* de como empregá-los até readquirir o nível de Hekau apropriado. Nesse momento, os feitiços e rituais voltam a ficar disponíveis, pois a múmia os recupera das profundezas de sua mente, reinvestindo-os com a autoridade da ordem divina.

COMO LANÇAR FEITIÇOS

Para lançar um feitiço, faça um teste usando uma parada de dados igual ao nível de seu personagem na Hekau apropriada mais a Característica especificada na descrição do feitiço. A

Característica correspondente é um Atributo ou uma Habilidade e está baseada nos níveis permanentes de seu personagem (não se aplicam incrementos devidos à magia). O jogador faz o teste contra um número-alvo igual ao nível de dificuldade indicado para o feitiço. Os sucessos são aplicados de acordo com a descrição do feitiço.

Muitos feitiços também exigem o consumo de Sekhem. O jogador é obrigado a gastar esse Sekhem imediatamente, quer o feitiço tenha sucesso ou não. Você pode gastar pontos adicionais de Sekhem antes da realização do teste para conseguir sucessos automáticos. Entretanto, você precisa de pelo menos um sucesso no teste, e o Sekhem consumido para a obtenção de sucessos adicionais não pode exceder o nível de sua múmia naquela linha de Hekau.

Uma falha crítica provoca um fracasso desastroso. As descrições de alguns feitiços trazem observações sobre possíveis erros de execução, mas os Narradores são encorajados a impingir acidentes adequados e horríveis que venham a promover a história e realçar a atmosfera do Mundo das Trevas.

COMO REALIZAR RITUAIS

A realização de um ritual segue as mesmas regras do lançamento de feitiços, só que a múmia precisa dedicar mais tempo e se esforçar um pouco mais para conseguir o efeito desejado. Cada linha de Hekau indica o tempo médio necessário para realizar seus rituais. Além disso, um ritual é considerado uma ação prolongada (veja **Vampiro**, pág. 194, ou **Mago**, pág. 217). Enquanto seu personagem realiza o ritual, você precisa acumular um número de sucessos igual ao custo em Sekhem do efeito. No caso de uma falha crítica, a múmia, no mínimo, perde todo o Sekhem necessário para o ritual e é obrigada a recomeçar. O narrador pode aplicar outras penalidades dependendo da gravidade da falha crítica.

É possível várias múmias colaborarem num ritual. Isso não reduz o tempo de execução, mas permite aos jogadores acumular seus sucessos (veja Trabalho de Equipe em **Vampiro**, pág. 195, e **Mago**, pág. 219). Os personagens também podem investir Sekhem individualmente, mas aquele que lidera o ritual precisa contribuir com pelo menos três quartos do total de Sekhem exigido.

Os rituais de Alquimia, Amuletos e Efégie geralmente levam mais tempo, pois é necessário confeccionar objetos ou preparar poções. Por outro lado, os produtos desses rituais são mais fáceis de armazenar de modo a criar efeitos rápidos e confiáveis mais tarde. Praticantes poderosos dessas artes de Hekau podem ser adversários mortais quando advertidos e providos do tempo necessário para se prepararem.

Uma múmia é limitada por sua capacidade de utilizar adequadamente as poderosas energias concedidas pelas várias linhas de Hekau. Por isso, o Amenti só pode empregar simultaneamente um número total de amuletos e efigies ativos que não exceda seu nível de Equilíbrio + Amuletos ou Efégie (o que for maior). Esse limite se aplica apenas aos objetos criados pela múmia com a magia ritual. Os efeitos dos feitiços são tão fugazes que o emprego dos mesmos não causa um impacto significativo nos amuletos ou nas efigies que a múmia porventura já esteja utilizando.



DESCRIÇÃO DAS LINHAS DE HEKAU

A descrição de todos os efeitos de Hekau segue um padrão. Primeiro, vem o nome do efeito, seguido por seu tipo (feitiço ou ritual). O tipo determina o tempo necessário para provocar o efeito. Em seguida, vem a parada de dados, a combinação de Característica e linha de Hekau usada para realizar o feitiço ou o ritual, além da dificuldade que você precisa igualar ou superar ao lançar os dados. Por último, e se for o caso, temos a quantidade de Sekhem necessária para ativar o efeito. Arrematando tudo, uma descrição breve explica o que o feitiço ou o ritual faz.

Certas descrições fazem referência a seções de regras de **Vampiro: a Máscara**. Todos os livros básicos da linha Mundo das Trevas contêm informações semelhantes, embora os números das páginas sejam diferentes.

HEKAU E ATRIBUTOS

Algumas linhas de Hekau oferecem maneiras de elevar o valor dos Atributos de um personagem acima de seu nível natural e até mesmo além do máximo normal para seres humanos. Usar Alquimia ou Amuletos é o modo mais comum de adquirir essa força sobrenatural, apesar de outras artes conferirem habilidades similares por meio de feitiços que não foram incluídos nesta seção. Regras especiais aplicam-se ao ato de empregar magia para melhorar Atributos, dependendo do beneficiário e de sua competência.

OFICINAS E LABORATÓRIOS

A criação de certos feitiços e rituais relacionados na descrição das linhas de Hekau exige materiais e ferramentas. Você encontrará uma lista de ingredientes específicos para cada feitiço quando isso for apropriado, e o nome e a descrição são bem sugestivos. O Narrador deve se sentir à vontade para exigir que os personagens reúnam substâncias raras ou materiais exóticos de acordo com os temas e as necessidades da crônica.

A realização da magia alquímica geralmente requer instalações com instrumentos para aquecer, misturar, moer e ferver diversos componentes. Os amuletos costumam exigir um certo trabalho artístico, embora não necessariamente o do mágico. Muitos rituais da Hekau Amuletos conferem poderes a objetos criados previamente por artesãos aliados à múmia. A Hekau Efigie costuma empregar estátuas e modelos e, portanto, argila, madeira, pedra e as ferramentas para modelá-los são muito utilizadas. A magia celestial às vezes só precisa que se observe o céu, mas seus praticantes geralmente desenham gráficos complexos e fazem registros de suas previsões. A Necromancia, como se pode imaginar, recorre ao uso de objetos do mundo subterrâneo ou de apetrechos funerários, como natrão, instrumentos cortantes e gaze de musselina. A Hekau Nomenclatura é a única que dispensa elementos ou materiais focalizadores.

Uma observação muito importante é que os métodos de melhoramento de vários Atributos não podem ser aplicados ao mesmo Atributo simultaneamente. Se um personagem beber uma poção que aumenta seu Raciocínio enquanto estiver usando um amuleto que faz a mesma coisa, somente o bônus mais alto será aplicado. O poder místico duplicado apenas se sobrepõe. No entanto, é importante não perder de vista a fonte da melhoria dos Atributos, pois as circunstâncias podem se alterar. Se um personagem beber um elixir que modifica um Atributo e carregar um amuleto que modifica o mesmo Atributo, o elixir permanecerá ativo se o amuleto for posteriormente roubado. Do mesmo modo, se os efeitos do elixir passarem enquanto o personagem estiver usando o amuleto, a magia do amuleto continuará fazendo efeito.

Dedicando-se a Maat (e investindo pontos de experiência), um personagem pode elevar o valor de um Atributo acima de cinco pontos permanentemente. A magia pode aumentar ainda mais o Atributo da múmia. Entretanto, o incremento obtido mediante o uso de magia é calculado a partir do valor máximo de um ser humano normal, e *não* a partir do nível sobre-humano do personagem. Portanto, se você investir seis pontos no Carisma de seu personagem e, no jogo seguinte, ele beber uma poção que acrescenta +3 a esse Atributo, o Carisma efetivo dele enquanto durar o efeito da poção será igual a 8 (máximo de cinco para seres humanos mais três pontos adicionais).

Essa limitação também se aplica a outros seres sobrenaturais que vierem a descobrir algum modo de se beneficiar da Hekau. Mesmo assim, a maioria dessas criaturas acaba descobrindo que as melhorias provocadas pela Hekau são inúteis, a não ser que elas tenham um nível de Equilíbrio ou de Fé Verdadeira maior ou igual a três (os lacaios de Apophis possuem um nível de Corrupção, o que substitui Equilíbrio e lhes confere a habilidade de usar equivalentes perversos dos efeitos descritos nesta seção). Nenhuma Hekau consegue aumentar em mais de três pontos o valor de um Atributo. Portanto, nenhum personagem consegue, por meio de magia, chegar a um nível superior a oito pontos em qualquer Atributo.

Só poderá ter um valor de Atributo acima dos oito pontos a múmia que conquistar o mais alto cume de Maat e investir pontos de experiência. Essa façanha é extremamente rara no caso de um Atributo, quanto mais no caso de vários.

DOTES DE ATRIBUTOS

Uma melhoria proveniente de amuletos e de preparados alquímicos capazes de elevar o Atributo da múmia acima de cinco confere à Característica um benefício concentrado. O incremento da Característica tem um alcance mais limitado, mas seu efeito é mais forte. O Vigor místico poderia se aplicar exclusivamente à absorção de dano. A Percepção aguçada poderia dotar uma múmia apenas com audição sobrenatural. Apesar de limitado em função, o dote de Hekau é incrível.

As tabelas a seguir trazem exemplos dos possíveis benefícios especiais de determinados níveis de Atributo ultra-normais e temporários. Esses dotes não se aplicam aos Atributos que tenham sido



elevados permanentemente. Em vez disso, os benefícios concentrados refletem mais o incremento místico específico proporcionado pela Hekau que a utilidade universal de um valor de Atributo adquirido permanentemente. Cabe ao Narrador decidir que tipo de dote resulta de um determinado tipo de Hekau. Como a Hekau não é capaz de elevar os Atributos de uma múmia a valores superiores a oito, as tabelas só exemplificam os níveis entre 6 e 8.

Cada tabela fornece pelo menos um exemplo de um determinado nível de Atributo. Use-os como pontos de partida para os dotes de seu personagem. Uma múmia criativa poderia sugerir inúmeras formas mágicas e sobre-humanas de expressar um determinado Atributo.

FORÇA

Nível	Efeito
6	Seus grandes punhos golpeiam com força esmagadora. Seu oponente precisa de sucesso num teste de Vigor (dificuldade 7) para não ficar atordoado quando você o golpear (veja Vampiro , pág. 213).
7	Sua pegada é tão forte quanto as mandíbulas de um crocodilo; você consegue entortar barras de aço. Seus golpes causam dano letal aos oponentes.
8	Você conseguiria carregar um dos maiores blocos que formam as pirâmides. Seu poder esraçalhador desfere golpes tão devastadores que estes causam dano agravado.

DESTREZA

Nível	Efeito
6	Uma ação adicional. Seu equilíbrio perfeito, como o dos gatos, reduz o dano provocado por quedas e a dificuldade das acrobacias.
7	Reflexos rápidos como os de uma naja. Jogue a iniciativa duas vezes e escolha o resultado mais alto.
8	Três ações adicionais. Controle quase absoluto das tarefas manuais. Você poderia vencer todas as vezes no "cara ou coroa".

VIGOR

Nível	Efeito
6	Resistente como um touro. Você é imune à maioria das doenças e venenos mais fracos. Mais um nível de vitalidade Escoriado.
7	Você é imune a qualquer tipo de veneno e doença de origem não-mágica. Mais dois níveis de vitalidade Escoriado. Você sofre apenas metade do dano por contusão após a absorção de dano (arredondado para cima).
8	Incansável como um camelo, você nunca precisa dormir.

Mais três níveis de vitalidade Escoriado.

Você sofre metade do dano letal após a absorção de dano (arredondado para cima).

CARISMA

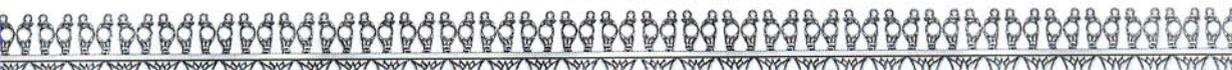
Nível	Efeito
6	Presença imperiosa. As pessoas ficam desesperadas para agradar você.
7	Impressionante. Os mortais se curvam, admirados, ou fogem em pânico, dependendo de suas ações e da situação. Pessoas impressionáveis precisam passar num teste de Força de Vontade contra seu valor de Carisma para não serem vítimas de um episódio psicótico ou extático.
8	Aura divina. Você é acompanhado por multidões de mortais submissos como ovelhas.

MANIPULAÇÃO

Nível	Efeito
6	Fascinante. Você é capaz de fazer um indivíduo entrar num transe hipnótico moderado com um sucesso num teste resistido de Manipulação contra Força de Vontade. Durante uma cena, você é capaz de levar o indivíduo a executar pequenas tarefas, desde que isso não o ameace.
7	Cativante. Com um sucesso num teste resistido de Manipulação contra Força de Vontade, você é capaz de implantar uma sugestão pós-hipnótica que o alvo deverá executar posteriormente, desde que isso não ameace a vida dele.
8	Arrebatador. Funciona como o efeito de nível 6, mas sua influência continua, mesmo quando você não estiver por perto. Portanto, o indivíduo sente-se inclinado a agir em prol de seu personagem desde que isso não o coloque em perigo.

APARÊNCIA

Nível	Efeito
6	Etéreo. Seus encantos têm uma qualidade intrínseca que faz com que os outros enxerguem os próprios ideais. As pessoas vêem sua beleza filtrada pelos próprios desejos e podem discordar quanto à sua aparência exata.
7	Entantador. Aqueles que se sentem atraídos por você entram em estupor, como se você fosse um astro do rock ou alguma outra celebridade. As pessoas precisam passar num teste de Vigor para não desmaiar de êxtase.
8	Mesmerizante. Suas palavras tocam as mentes atordoadas daqueles que o vêem. Independente da orientação sexual, o alvo precisa passar num teste de Força de Vontade para resistir à tentação de satisfazer todos os seus desejos.



PERCEPÇÃO

- | Nível | Efeito |
|-------|---|
| 6 | Você tem os olhos de uma águia, a visão noturna de um gato, os ouvidos e o nariz de um cão de caça ou mãos tão precisas quanto uma balança de fiel. |
| 7 | Você enxerga os comprimentos de onda infravermelho e ultravioleta. Você tem a audição de um morcego e chega até a usar um sonar para criar uma imagem sonora do ambiente. |
| 8 | Você avalia tão bem seus oponentes que sua Percepção pode substituir a Destreza em combate corpo-a-corpo. Você desmascara qualquer magia de nível igual ou inferior a cinco que confunda os sentidos, como invisibilidade e ilusão, e consegue resistir à magia de níveis mais altos com um sucesso num teste resistido de Percepção contra o nível do poder.
A critério do Narrador, você pode ter pequenas capacidades perceptivas extra-sensoriais. |

INTELIGÊNCIA

- | Nível | Efeito |
|-------|---|
| 6 | Memória eidética. Você tem um patrimônio enciclopédico de conhecimento. Você consegue decifrar enigmas ou mistérios com pistas mínimas. |
| 7 | Compreensão intuitiva. Você pode fazer testes de Inteligência no tocante a assuntos nos quais você não apresenta Perfícia nem Conhecimentos (as regras normais aplicam uma penalidade igual a -1 à parada de dados nos testes de Perfícia e profitem qualquer teste de Conhecimento no qual o personagem não tenha nenhum nível). |
| 8 | Mente universal. Sua mente está em sintonia com a consciência cósmica. Passar pelo menos uma hora contemplando a ordem divina garante um nível por sucesso num teste de Inteligência para qualquer Conhecimento (dificuldade 6), Perfícia (dificuldade 7) ou Talento (dificuldade 8). Esse nível temporário dura uma cena. |

RACIOCÍNIO

- | Nível | Efeito |
|-------|--|
| 6 | Calculadora ultra-rápida. Você consegue resolver problemas matemáticos complexos instantaneamente e de cabeça.
Você é capaz de avaliar uma situação num átimo. Jogue a iniciativa duas vezes e escolha o resultado mais alto. |
| 7 | A integração completa da memória e da capacidade mental evita surpresas ou emboscadas. |
| 8 | Mestre da dedução. Você é capaz de ter boas idéias ao processar as diversas informações inerentes a um acontecimento e chegar a conclusões tão criativas que as pessoas ficam boquiabertas. |

ALQUIMIA

As linhas da Hekau Alquimia são mais conhecidas pelo público moderno como as tentativas do alquimista medieval de descobrir os segredos do universo por meio de experimentos. Acreditando que os antigos egípcios já haviam dominado essa arte, os alquimistas europeus procuravam o segredo do elixir da vida e da panacéia universal. Os alunos de Cabirus ainda acham que os rituais roubados dos Shemsu-heru têm o poder de conferir a vida eterna. Uma longa lista de fracassos e os esforços discretos dos seguidores de Hórus no sentido de desorientar os pesquisadores fizeram com que a maioria dos alquimistas pós-alexandrinos se concentrasse na tentativa de transformar metais inferiores em ouro. Um verdadeiro tesouro de conhecimento alquímico, mais tarde chamado de Kitab al-Acir, foi escondido daqueles que invadiram e profanaram a Terra de Khem muito tempo atrás. O domínio da Alquimia por parte de algumas sociedades secretas demonstra que a arte não se perdeu completamente. Os Amenti lembram-se de fórmulas há muito esquecidas e lançam a luz penetrante do antigo conhecimento sobre a vaga compreensão alquímica moderna.

PREPARADOS ALQUÍMICOS

Os processos alquímicos não são exatamente feitiços nem rituais. Em vez disso, o alquimista cria um produto que personifica o efeito desejado ou produz o resultado esperado. Os feitiços e rituais alquímicos geralmente são chamados de fórmulas, e seus efeitos são obtidos com um determinado preparado. A não ser por alguns preparados mais simples, a Alquimia exige longas horas de trabalho num laboratório adequadamente equipado. Presuma que o alquimista precise trabalhar, em média, uma hora por nível da fórmula. Depois de criado, o preparado alquímico tem um longo prazo de validade. Presuma que uma substância criada pela Hekau Alquimia conserve sua potência durante um ano para cada nível da linha. Para garantir, conforme a necessidade, a disponibilidade de um suprimento constante de suas criações, o alquimista normalmente prepara uma série da fórmula, e não apenas uma dose.

A Alquimia tem como objetivo aperfeiçoar o tangível e é capaz de afetar o espiritual apenas por meio da natureza rarefeita da forma física de uma alma. Portanto, a Alquimia consegue afetar apenas o corpo (khat) ou uma substância física. Uma entidade incorpórea ou um espírito é incapaz de usufruir de um preparado alquímico. Além do mais, as fórmulas alquímicas egípcias baseiam-se nos padrões humanos e, portanto, não beneficiam outras criaturas sobrenaturais além das próprias múmias. Os venenos constituem a exceção à regra e geralmente têm algum tipo de efeito, embora os seres sobrenaturais possam apresentar uma certa resistência inata. Os Narradores são encorajados a inventar acidentes convenientemente desastrosos para afligir outros seres, além dos mortais e das múmias, que venham a consumir os produtos da Alquimia.

Apesar de ser possível especializar-se num ramo de Alquimia que afete um determinado tipo de criatura sobrenatural, o jogador que interpreta o alquimista faz os testes relativos a qualquer proce-



dimento alquímico com esse objetivo como se o personagem tivesse dois pontos a menos em Alquimia. Os preparados bem-sucedidos também têm efeitos colaterais nocivos para os seres humanos que vierem a consumi-los. É melhor a múmia lembrar que Maat não vê com bons olhos as forças de isfret. Os Juízes de Maat podem acabar punindo o personagem por essa imprudência.

AS FORMAS DA ARTE

Antes de criar um preparado, o alquimista precisa determinar qual forma dará ao produto. A forma depende do método que o alquimista emprega para processar a fórmula em questão.

- **Bálsamo:** Qualquer pasta macia ou loção que possa ser aplicada sobre a pele ou na superfície de um objeto. Um bálsamo venenoso pode ser aplicado a uma lâmina afiada, enquanto um bálsamo cicatrizante geralmente é aplicado em ferimentos. O indivíduo que aplica a substância deve tomar cuidado para não tocá-la diretamente, do contrário sofrerá os efeitos da mesma.
- **Essência:** Uma substância volátil, conservada em forma gasosa ou como um líquido que evapora rapidamente quando exposto ao ar. Para o feitiço ter efeito, a vítima precisa inalar a essência ou ser envolvida por sua nuvem cáustica. As essências geralmente são usadas como perfumes, embora a fumaça ou o incenso também possam ser considerados uma forma desse tipo de preparado.

OBJETIVOS DA ALQUIMIA

O propósito de um preparado alquímico está diretamente relacionado à sua forma física. Como parte dessa ciência mística, a Alquimia permite a aparente violação das propriedades químicas naturais. Em termos de jogo, a Alquimia se preocupa com pelo menos um destes três resultados:

Identificação: O conhecimento é sinônimo de poder. Entender especificamente o que compõe qualquer objeto, criatura ou substância confere ao alquimista a capacidade de dominá-los. Os alquimistas passam a conhecer propriedades inerentes das substâncias que jamais serão descobertas pelos químicos comuns.

Transmutação: Muitos processos alquímicos tentam simplesmente transformar uma substância em outra, como no caso da conhecida busca da fórmula para criar ouro a partir de materiais inferiores. O resultado pode ser uma forma purificada da substância original, uma substância totalmente nova ou uma estranha combinação dos componentes da mistura.

Catalise: Muitos preparados alquímicos têm como objetivo principal gerar a capacidade de provocar alterações em outras substâncias ou formas. No auge de sua maestria, o alquimista pode transformar seu próprio corpo num catalisador capaz de alterar o mundo a seu redor.

- **Poção:** Um líquido de formulação especial que o beneficiário (ou a vítima) é obrigado a beber. Se o alquimista misturar a poção com outra substância — como vinho, água ou café — para disfarçá-la, o alvo terá direito a um teste de Percepção para notar que algo está errado. Para ser bem-sucedida, a tentativa exige um número de sucessos maior que o nível de Alquimia do alquimista.
- **Pó:** Uma mistura desidratada para facilitar o transporte. Esse preparado pode ser consumido se for misturado com um líquido ou queimado para criar uma essência. É raro a fórmula exigir a conglomeração do pó numa peça sólida, como acontece com a lendária pedra filosofal.

COMO DETERMINAR O SUCESSO

A criação de um preparado exige o teste-padrão do nível de Alquimia da múmia contra a dificuldade da fórmula. O jogador que interpreta o alquimista precisa declarar como pretende usar os sucessos adicionais antes de dar início ao processo. A não ser que a descrição diga alguma coisa em contrário, cada sucesso produz uma dose. Como foi observado anteriormente, a criação de preparados alquímicos exige, em média, uma hora por nível da fórmula em questão.

Como alternativa, o alquimista pode tentar reproduzir uma única dose de uma determinada mistura o mais rápido possível. Nesse caso (e desde que a múmia tenha criado essa mesma fórmula com sucesso anteriormente), o tempo necessário é dividido pelo número de sucessos, sendo o mínimo de cinco minutos por nível da fórmula alquímica. Portanto, se o alquimista tentar criar uma aplicação rápida de um bálsamo venenoso do tipo “Veneno Brando” e seu jogador obtiver três sucessos no teste de Veneno + Alquimia, o tempo total de preparação será de vinte minutos (sessenta minutos [para uma fórmula de nível um] divididos por três [devido aos três sucessos]).

Uma terceira alternativa é fazer um preparado mais forte que o normal. Apenas uma dose é criada, e os sucessos no teste aumentam sua potência em vez de reduzir o tempo de preparação. O jogador registra o número de sucessos que a dose obteve. Esses sucessos serão aplicados quando a dose for usada, o que dificulta significativamente qualquer tentativa de resistir a seus efeitos.

Como são armazenáveis, os preparados alquímicos podem representar uma grande fonte de poder. Por isso, é importante levar em conta a possibilidade do alquimista acabar criando uma série defeituosa de vez em quando. O Narrador pode optar por fazer todos os testes de Alquimia em nome do personagem para que o jogador não saiba se obteve sucesso ou não. O preparado pode então aguardar, pronto para causar problemas inesperados quando o alquimista tentar usar a mistura defeituosa. É possível que um personagem extremamente perceptivo note algo estranho no preparado se já tiver criado uma série boa anteriormente. Nem sempre é fácil dizer se a série é ruim, principalmente quando se lida com misturas muito potentes, que podem se comportar de maneira um tanto quanto diferente dos preparados normais.



TENTATIVA E ERRO

Transformar uma fórmula num preparado é um processo complicado, e os alquimistas inexperientes provavelmente cometerão uma falha crítica. O Narrador deve ser criativo ao atribuir resultados desagradáveis. Uma explosão poderia arrancar o teto do laboratório do alquimista, provocando pelo menos um nível de dano por contusão para cada dado de falha crítica e destruindo todos os materiais que estiverem próximos. Como alternativa, o processo pode parecer ter funcionado perfeitamente, mas a substância acaba provocando efeitos colaterais terríveis ou produzindo um resultado inesperado. O Narrador deve tomar cuidado ao criar os efeitos das falhas críticas, pois um alquimista esperto encontrará empregos produtivos para seus erros assim que descobrir que propriedades foram induzidas acidentalmente. O personagem pode até tentar reproduzir os resultados incontestavelmente úteis de uma falha crítica!

O Narrador deve recompensar o jogador que apresentar relatos detalhados das explorações alquímicas de seu personagem. Anotações extremamente específicas (e interessantes) sobre o trabalho de laboratório de um personagem devem ter como resultado a distribuição generosa de pontos de experiência. Como alternativa, o Narrador pode aplicar um número-alvo mais baixo ou um sucesso adicional no caso de uma série particularmente bem-documentada. Pode-se lidar com a comunicação de detalhes da pesquisa por meio de uma sessão de jogo individual, de um "diário de alquimista" ou de algum outro meio aprovado tanto pelo jogador quanto pelo Narrador.

DURAÇÃO E RESISTÊNCIA

Os egípcios dividiam o dia em três "toris", ou estações de quatro horas, e reconheciam essa divisão em todas as suas práticas de magia e astrologia celestial. O preparado alquímico padrão cria um efeito instantâneo e permanente ou dura, em média, um tori (quatro horas). Tomar várias doses de uma poção sujeita a uma duração de tempo normalmente prolonga essa duração em vez de aumentar o efeito.

Às vezes, pode acontecer de um indivíduo querer resistir aos efeitos de um preparado alquímico. A não ser que a descrição da fórmula determine que não se pode resistir à mesma,

o jogador que interpreta a vítima pode fazer um teste de Vigor contra uma dificuldade igual à da preparação da fórmula. O indivíduo precisa obter pelo menos um sucesso a mais em relação àqueles aplicados pelo alquimista à potência da mistura. Uma dose normal comporta pelo menos um sucesso e, portanto, o indivíduo precisa obter no mínimo dois sucessos para resistir a seus efeitos. Como foi observado anteriormente, uma dose preparada com a intenção explícita de ser mais potente acrescenta também os sucessos obtidos pelo alquimista durante a preparação. Se a uma dose forte foram aplicados mais três sucessos, o indivíduo que a beber precisará de pelo menos cinco sucessos para resistir a seus efeitos.

ALQUIMIA DE NÍVEL UM

ANALISAR MATERIAIS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Inteligência + Alquimia

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

O tempo e o esforço que o alquimista dedica à investigação das propriedades de várias substâncias geram uma quantidade inacreditável de conhecimento químico. Este feitiço não é exatamente um preparado alquímico. Em vez disso, o alquimista pode observar um objeto material e determinar sua constituição. Isso pode ser útil quando se está avaliando uma jóia suspeita, a idade de um rolo de papiro ou a durabilidade de uma parede. Um alquimista inteligente usa seu conhecimento de várias outras maneiras. Cada sucesso adicional obtido pelo jogador fornece informações cada vez mais detalhadas sobre o objeto.

NUVEM DE FUMAÇA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo +

Alquimia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Com este feitiço, o alquimista é capaz de fazer com que qualquer tipo de fogo, até mesmo uma fálscia, emita uma nuvem de fumaça que acaba encobrindo a área. A fumaça é normal em todos os aspectos e gera dificuldades visuais e olfativas para





aqueles que se encontram na área, inclusive o alquimista. A espessa nuvem de fumaça preenche três metros cúbicos para cada sucesso obtido no teste.

BEBERAGEM DO DESCANSO DE SETE DIAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 4

Sekhem: Nenhum

A Beberagem do Descanso de Sete Dias geralmente é preparada na forma de uma poção e alivia instantaneamente a fadiga, restaurando a vitalidade de quem a beber. Se o nível de vitalidade do beneficiário for Escoriado, a poção também restaurará um nível de vitalidade. Os personagens com ferimentos mais graves não são curados. Um preparado bem-sucedido faz com que o beneficiário se sinta refeito e alerta durante quatro horas. O beneficiário se cansa como de praxe passado o efeito da poção.

Uma falha crítica durante a preparação produz uma poção adulterada que provoca uma enxaqueca lancinante no infeliz que a beber. A dor de cabeça dura quatro horas. Até mesmo tentar dormir é inútil, e a pobre vítima fica sujeita a um modificador igual a +3 sobre a dificuldade de todas as tarefas que tentar realizar durante esse período.

VENENO BRANDO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Venenos + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: Nenhum

Este ritual cria um veneno simples, mas eficiente, com nível 2 de toxina letal por dose (para maiores detalhes, veja Venenos e Doenças, pág. 136). O veneno surte efeito no mesmo turno em que é administrado, e o efeito é permanente, embora a vítima possa se recuperar normalmente se sobreviver. Se o veneno for aplicado a uma arma, o dano do mesmo é somado ao da própria arma.

Pode ser difícil detectar um Veneno Brando. É necessário um sucesso num teste-padrão de Percepção para notá-lo, quer se trate de um bálsamo a recobrir uma superfície ou uma poção secretamente adicionada à comida da vítima. O número de sucessos adicionais investidos na potência do preparado reduz a dificuldade da vítima.

O uso de venenos é extremamente questionável aos olhos de Maat e dos Juízes, a não ser quando empregados contra os mais abomináveis lacaios de Apophis.

POÇÃO DE RESILIÊNCIA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Esta substância é, essencialmente, um anestésico sobrenatural. Embora seja criada como uma poção, pode assumir a forma de pó, bálsamo ou essência. As penalidades causadas pelos ferimentos do

beneficiário são reduzidas em dois níveis de vitalidade. Portanto, um personagem Espancado fica sujeito a uma penalidade igual a -1 apenas, em vez dos -2 usuais. Até mesmo o usuário que chegar ao estado de Incapacitado pode continuar ativo até passar o efeito. É claro que, se o beneficiário morrer, nenhum anestésico poderá ajudá-lo.

ELIXIR SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

O termo "Elixir Simples" é uma designação genérica para uma série de preparados que incrementam temporariamente os Atributos do beneficiário. Cada aplicação aumenta em um ponto o Atributo para o qual o elixir foi criado durante quatro horas. Como foi observado anteriormente, várias aplicações aumentam a duração do efeito, e não o incremento do Atributo.

O personagem é obrigado a aprender cada preparado separadamente. Seu personagem poderia aprender a preparar o Elixir Simples: Poção do Boi (Força) ou o Elixir Simples: Suor de Naja (Raciocínio). Cada elixir corresponde ao Atributo sobre o qual tem efeito. Aqui estão alguns exemplos de elixires comuns:

Força: Poção do Boi, Suor do Touro-Hórus

Destreza: Bálsamo do Macaco, Bem-Amado de Ptah

Vigor: Poção Infatigável, Sangue de Cavalo

Carisma: Poção do Sol, Esplendor de Rá

Manipulação: Lágrimas de Gato, Língua Dourada

Aparência: Infusão da Cortesã, Bálsamo do Prazer

Percepção: Pigmento de Tot, Lágrimas de Águia

Inteligência: Infusão do Sacerdote, Sangue de Imhotep

Raciocínio: Suor de Naja, Alegria do Mercador

Os elixires são normalmente criados como poções, mas outras formas podem ser preparadas. Entretanto, isso pode limitar a utilidade do elixir. Um bálsamo fica restrito à área ao qual ele é aplicado e, portanto, um bálsamo de Vigor aplicado às pernas pode dar ao usuário a capacidade de correr durante muito tempo. Já um bálsamo de Raciocínio aplicado ao couro cabeludo poderia acelerar os processos mentais do usuário. Infelizmente, o mesmo bálsamo de Vigor aplicado às pálpebras pode manter o usuário acordado apesar da exaustão física, e o bálsamo de Raciocínio aplicado ao nariz poderia fazê-lo se contrair como o de um coelho durante quatro horas. Do mesmo modo, é preciso administrar uma dose inteira do elixir em forma de essência para que o mesmo tenha efeito sobre uma pessoa. Os vapores devem ser confinados numa área pequena ou inalados diretamente a partir de um recipiente, do contrário o usuário não conseguirá absorver o suficiente para obter o efeito desejado.

FILTRO SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Muitos contos populares fazem menção a estas poções mágicas. Um Filtro Simples inspira uma determinada emoção, seja o medo, o amor, a coragem, a raiva ou outros sentimentos. Assim como no caso dos elixires, o personagem é obrigado a aprender cada tipo de filtro separadamente.

O filtro faz com que o personagem seja tomado por uma determinada emoção, mesmo que esta seja inimaginável no caso do beneficiário. Esse efeito acrescenta +1 à dificuldade de qualquer teste realizado com a intenção de resistir às circunstâncias relacionadas à emoção criada. É muito mais fácil obter sucesso num teste de Sedução quando o alvo é vítima de um filtro de amor, ou num teste de Manipulação contra um personagem sujeito a sentimentos de adoração. Um filtro de coragem deixa a pessoa mais inclinada a tentar ações arriscadas, e um filtro de ódio é útil quando se quer provocar alguém.

Você encontrará a seguir alguns filtros comuns. Os Narradores e os jogadores devem criar outros filtros para emoções não relacionadas nesta seção. Os Filtros Simples seguem as mesmas regras dos Elixires Simples e afetam apenas as vítimas expostas a eles.

Amor: Lágrimas de Cleópatra, Vinho do Prazer

Medo: Olhar de Ramsés, Espinha d'Água

Coragem: Sangue de Leão, Suor de Hórus

Ódio: Sangue de Set, Óleo da Vingança

TÔNICO SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Um tônico é um preparado que repara o dano causado por uma doença ou um ataque físico e pode assumir a forma de bálsamo ou poção. Cada dose de um Tônico Simples restaura um nível de vitalidade de dano por contusão ou de dano letal.

ESTASE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Grande parte da Alquimia gira em torno da alteração de substâncias. Ironicamente, uma das alterações procuradas por muitos alquimistas é tornar uma determinada coisa imutável. O alquimista usa este feitiço para impedir que um objeto não-vivo seja alterado por influências externas. A Estase funciona apenas num bloco único de uma substância que não seja maior do que a massa aproximada da múmia. Um teste bem-sucedido no instante do lançamento do feitiço reduz a eficácia de qualquer tentativa de alterar o estado atual da substância em um dado por sucesso obtido. Portanto, fica mais difícil congelar ou ferver a água de um balde, queimar ou cortar um pedaço sólido de madeira. O efeito dura uma cena.

ALQUIMIA DE NÍVEL DOIS

O SANGUE DA SERPENTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Venenos + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Cada dose deste preparado — geralmente em forma de poção ou bálsamo — protege o indivíduo de venenos durante quatro horas. Esta infusão reduz em três pontos o nível de toxina de qualquer veneno que já se encontre no corpo do personagem ou que seja introduzido durante o período de ação do antídoto. Consulte a pág. 136 para mais informações sobre níveis de venenos e toxinas. A redução do nível de uma toxina a zero anula completamente os efeitos do veneno. Se for administrado no prazo de um turno a partir do momento em que o veneno começou a fazer efeito, O Sangue da Serpente também consegue restaurar um número de níveis de vitalidade igual à quantidade de sucessos obtidos num teste do nível de Alquimia do alquimista.

SALIVA DE NAJA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Apesar de poder ser empregada como veneno, esta poção é, na verdade, um tipo de ácido sulfúrico. Cada dose provoca um nível de dano agravado a qualquer substância que entrar em contato com a poção, a não ser que se trate de vidro ou ouro. A Saliva de Naja pode ser usada para destruir barreiras não-vivas e tem efeitos devastadores sobre o tecido vivo. Levando-se em consideração o fato de que todos os outros materiais provavelmente serão corroídos quando em contato com esta mistura, o alquimista sempre armazena a Saliva de Naja em recipientes de ouro ou de vidro.

ESSÊNCIA DO DESEJO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Sedução + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Este perfume tem um leve efeito afrodisíaco sobre aqueles que inalam sua fragrância. No caso dos beneficiários com a orientação sexual apropriada, a essência aumenta em dois pontos a Aparência e o Carisma do usuário. A proximidade do usuário pode incomodar o resto das pessoas submetidas à fragrância devido a sentimentos conflitantes provavelmente não reconhecidos de maneira consciente. O Narrador pode modificar o teste de resistência à essência dependendo de fatores como a distância que o usuário se encontra da pessoa afetada ou a possibilidade de uma brisa. Aqueles que resistirem podem achar o odor do perfume enjoativo ou simplesmente não percebê-lo.



OLHOS DO KA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

O alquimista aplica este bálsamo mágico nos olhos e ouvidos do beneficiário. Enquanto durar o efeito, o personagem conseguirá enxergar através da Mortalha e ver Neter-khertet, a parte de Duat que faz fronteira com o mundo dos vivos. As Terras das Sombras aparecem como uma camada fantasmagórica sobreposta ao mundo físico. As visões são distorcidas e os sons, abafados. Como os espíritos normalmente passam despercebidos entre os vivos, é provável que eles notem que o usuário os observa.

Uma falha crítica durante a preparação é sinônimo de problemas. O bálsamo resultante poderia deixar o usuário temporariamente cego ou surdo. Pior ainda, poderia fazer o usuário ter visões terríveis, enlouquecer e adquirir uma Perturbação temporária (Vampiro, pág. 222).

GELO DO DESERTO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Supõe-se que os antigos egípcios produziam gelo colocando um pouco de água do lado de fora da casa para passar a noite sob as estrelas. Este feitiço permite ao alquimista alterar o estado de uma substância dentro de certos limites (nunca em mais de uma etapa). O mercúrio e a água transformam-se em sólidos, os metais moles transformam-se em líquidos, a pedra e os metais duros amolecem, e o ar se condensa.

A mudança de estado se mantém durante um turno para cada sucesso obtido. Passado o efeito, a substância retorna gradualmente a seu estado natural, de acordo com as condições locais. O feitiço altera 0,03 m³ de matéria por sucesso, desde que o alquimista possa tocar o alvo. Além disso, a substância afetada precisa ser parte de uma massa única e não pode interagir diretamente com nenhuma criatura viva. Portanto, é possível afetar o ar acima da cabeça de uma pessoa, mas não aquele que se encontra em seus pulmões.

QÜIDIDADE INFERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Toda substância apresenta uma essência inerente que lhe confere propriedades espirituais, além das físicas. A ciência química abandonou esses princípios alquímicos quando suas regras e métodos não foram capazes de reproduzir essas supostas qualidades. Um dos segredos dos alquimistas é que a qüididade (a essência da substância) pode ser ativada pelo fluxo de Sekhem. A qüididade ativada transfere a suposta propriedade da substância à primeira pessoa

que for tocada por ela. Essa propriedade dura uma cena. Algumas vezes, principalmente no caso dos materiais sintéticos modernos, o efeito espiritual é igual ao da propriedade físico-química.

Nenhum efeito gerado por Qüididade Inferior pode exceder um dado, o ajuste de um ponto no número-alvo ou o ajuste temporário de um nível de vitalidade. A verdadeira vantagem do feitiço é sua flexibilidade.

O alquimista poderia usar casca de salgueiro para reduzir em um ponto a penalidade devida aos ferimentos do beneficiário. Um pedaço de musgo poderia ajudar nos testes de Sobrevivência do personagem que tenta encontrar o norte. Um pedaço de juba de leão poderia fornecer um dado adicional ao personagem que tenta lidar com animais. Infelizmente, não podemos fornecer uma lista abrangente das propriedades míticas de cada substância da Terra. Use os exemplos deste livro e pesquise lendas e mitos comuns para criar outras propriedades.

JUNCO DAS CORRENTEZAS OCULTAS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

A ciência inventou o teste de tornassol. Este feitiço precede em milênios esse método primitivo de detecção. Com algumas palavras de poder e o investimento de Sekhem, o alquimista confere a um pedaço de feno, palha ou capim o poder de detectar a presença de uma outra substância específica. Depois, o alquimista lança a substância encantada ao ar ou sobre um líquido. No caso de um teste bem-sucedido, o junco aponta a direção de qualquer quantidade detectável da substância em questão. Este feitiço tem um alcance de um quilômetro e meio para cada ponto que a múmia apresentar na Hekau Alquimia e dura uma cena.

CENTELHA DE RÁ

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Um dos objetivos dos alquimistas é dominar os elementos. Este feitiço permite à múmia fazer fogo usando apenas sua força de vontade, algumas palavras e uma substância inflamável não-viva. O tamanho das chamas depende da quantidade de material inflamável disponível e do número de sucessos obtidos no teste pelo jogador que interpreta o alquimista. O dano infligido a uma vítima atingida pelas chamas segue as regras normais para o fogo, como foi observado à pág. 227 de Vampiro.

ALQUIMIA DE NÍVEL TRÊS

ELIXIR COMPLEXO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 1



Não chega a surpreender o fato de um Elixir Complexo ser uma versão mais poderosa de um Elixir Simples. Todo elixir deste tipo funciona como seu equivalente de nível um, mas fornece ao beneficiário dois pontos a acrescentar a qualquer um de seus Atributos. Portanto, a Poção Infatigável poderia aumentar em um ponto cada um os níveis de Vigor e Força enquanto durassem seus efeitos.

FILTRO COMPLEXO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Um Filtro Complexo é simplesmente uma forma mais potente de um Filtro Simples, seu equivalente de nível um. A versão complexa adiciona dois pontos à dificuldade de qualquer teste para resistir às circunstâncias relacionadas à emoção criada.

TÔNICO COMPLEXO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Um Tônico Complexo repara três níveis de vitalidade de dano por contusão ou de dano letal derivados de doenças ou ferimentos. Em todos os outros aspectos, este preparado funciona de acordo com as mesmas regras de um Tônico Simples de nível um.

VENENO PERIGOSO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Venenos + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Qualquer aspirante a Lucrecia Borgia é capaz de preparar algum tipo de veneno. Esta fórmula representa o conhecimento de uma série de métodos para criar misturas que disfarçam o preparado e usam toxinas bastante letais. Lembre-se sempre de que usar venenos não é um ato leviano e implica punições terríveis em qualquer cultura.

Este preparado cria um veneno com um nível 5 de toxina letal por dose (para maiores detalhes, veja Venenos e Doenças, pág. 136). Mesmo se resistir ao efeito da toxina, a vítima ainda sofrerá um nível de dano por contusão. Em todos os outros aspectos, este preparado funciona como um Veneno Brando de nível um.

CEM MIL LÍNGUAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Lingüística + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Este preparado confere ao usuário a habilidade de falar e compreender qualquer idioma. Em forma de poção, o usuário pode bebê-la; em forma de bálsamo, ele pode aplicá-la aos ouvidos e à boca. Um bálsamo aplicado apenas a um órgão sensorial funciona

como um encantamento parcial. Um bálsamo aplicado às mãos e aos olhos torna o usuário capaz de usar e compreender a linguagem de sinais e o Braille. As séries criticamente defeituosas desta mistura poderiam transformar temporariamente o usuário num idiota balbuciante, fazê-lo interpretar erroneamente tudo o que ouvir ou torná-lo capaz de falar apenas um determinado idioma estrangeiro.

POÇÃO DE VALENTIA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Uma forma mais poderosa da Poção de Resiliência, este preparado reduz em quatro níveis, e não apenas dois, as penalidades devidas a ferimentos. Também confere dois níveis de vitalidade temporários abaixo do nível Incapacitado, o que evita a morte e proporciona ao beneficiário uma certa mobilidade limitada. Essa resistência adicional persiste enquanto durarem os efeitos da poção e, portanto, alguém que ainda esteja vivo graças a esta poção precisará receber cuidados médicos ou ser curado por meios mágicos antes de se passarem quatro horas, do contrário morrerá.

SAIS DOS MORTOS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Tanatologia + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Os embalsamadores egípcios embebiam os cadáveres em natrão para conservá-los e protegê-los. Tocando um pouco de sal e pronunciando algumas palavras de poder, o alquimista consegue assumir certas características protetoras dos mortos. Durante um turno para cada sucesso obtido, seu personagem tem direito a ignorar toda forma de dano capaz de afetar somente seres vivos. Portanto, seria possível ignorar gases venenosos, mas não uma facada. Como o choque traumático é um componente de todo e qualquer dano recebido por uma pessoa, o alquimista pode reduzir em um nível de vitalidade todo o dano que sofrer enquanto este feitiço estiver ativo. O sal usado pelo alquimista fica enegrecido e inutilizável quando o feitiço é ativado.

LÁGRIMAS DE ÍSIS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 6

Sekhem: 2 + a quantidade investida

Um dos principais produtos dos alquimistas, esta poção de dose única armazena Sekhem para uso posterior. No momento da preparação, o jogador que interpreta o alquimista precisa decidir qual a quantidade de Sekhem que ele deseja armazenar na poção. Depois, é preciso gastar essa mesma quantidade de Sekhem além do mínimo exigido pelo próprio ritual. Obviamente, o jogador não pode gastar mais Sekhem do que seu personagem possui.

O jogador não pode usar sucessos para criar doses adicionais. Em vez disso, é necessário um sucesso para cada ponto de Sekhem



introduzido no preparado, e todo o Sekhem excedente se dissipa. Portanto, se um alquimista gastar cinco pontos de Sekhem para criar uma dose de Lágrimas de Ísis com três pontos de Sekhem, mas conseguir apenas dois sucessos, a poção conterà dois pontos de Sekhem e o restante será perdido.

Quando consumidas, as Lágrimas de Ísis aumentam temporariamente a pontuação de Sekhem do usuário, mesmo que isso exceda seu máximo normal. Os pontos de Sekhem obtidos ao se beber o preparado são sempre os primeiros a serem consumidos, e os pontos não utilizados ao término da duração da poção são perdidos. Um personagem só pode se beneficiar de uma dose da poção Lágrimas de Ísis por vez, e outras doses não terão qualquer efeito antes de se esgotar a primeira.

ALQUIMIA DE NÍVEL QUATRO DAS CINZAS ÀS CINZAS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 3

Este feitiço funciona de modo bastante semelhante a Gelo do Deserto, com a diferença de que este é capaz de fazer com que praticamente qualquer substância inerte passe de um estado a outro. Cada sucesso representa a possibilidade de afetar uma quantidade de material de dimensões mais ou menos humanas, desde que o alquimista possa tocá-lo ao lançar o feitiço. A alteração pretendida pela múmia deve ser possível na natureza, mas ocorre instantaneamente. As pedras transformam-se em pó fino, a madeira em cinzas, o metal em flocos inúteis e corroidos, os pigmentos perdem a cor, os cadáveres viram pó e assim por diante.

QUÍDIDADE SUPERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

Este feitiço provoca os mesmos efeitos da Quídidade Inferior, mas a propriedade mística obtida é mais forte. O efeito confere mais três dados a um teste, uma redução de três pontos no número-alvo ou o ajuste temporário de três níveis de vitalidade.

PANACÉIA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 4

Este ritual cria um poção capaz de curar praticamente qualquer doença. Cada dose cura uma doença do beneficiário com um nível de toxina máximo igual ao nível do alquimista em Medicina + Alquimia, desde um resfriado comum até a disenteria amebiana ou a AIDS. Entretanto, a panacéia não cicatriza ferimentos.

PEDRA FILOSOFAL

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 9

Sekhem: 3

Este preparado assume a forma de um pó consolidado na forma de um seixo. Toda vez que uma dose da Pedra Filosofal tocar um metal inferior, ela se desfaz, emitindo um brilho efêmero que transforma o metal em ouro ou prata. A mudança é permanente, mas só consegue afetar uma ou duas onças (trinta a sessenta gramas) por dose.

POÇÃO DO KA SEPARÁVEL

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Meditação + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 3

Esta poção coloca o usuário em estado de transe, permitindo que sua consciência se separe de seu corpo e empreenda uma viagem astral. Mais precisamente, o espírito da múmia permanece ligado a sua forma física por meio do elo protetor de sua khu. A viagem astral funciona em grande parte como o poder Projeção Psíquica descrito em **Vampiro: a Máscara** (pág. 152) ou de acordo com as regras de projeção astral de **Mago: a Ascensão** (pág. 178). O espírito fica restrito às Terras das Sombras, a região mais próxima do mundo subterrâneo que espelha as Terras dos Vivos. A múmia é obrigada a empregar outra linha de Hekau (principalmente Necromancia) para mergulhar nas profundezas de Duat.

Se a consciência do usuário ainda estiver separada de seu corpo quando passar o efeito da poção, a khu puxa o espírito desobediente e o obriga a voltar ao khat. Retornar ao corpo de um modo tão discordante exige que o jogador que interpreta o usuário passe num teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) para não perder um nível de vitalidade de dano por contusão devido ao choque.

ELIXIR DA LONGA VIDA

A Alquimia é um componente vital da preparação do corpo para a ressurreição. Um unguento composto de uma mistura de óleos sagrados e sais essenciais prepara o khat para receber seu espírito e tornar-se um dos imorredouros. Os alquimistas que procuravam o lendário elixir costumavam alegar ter descoberto seu segredo, mas os esforços desses homens raramente levavam ao nascimento de uma múmia (se é que isso chegou a acontecer).

Ironicamente, muitos desses talentosos alquimistas haviam realmente descoberto os passos fundamentais para preparar o corpo para a vida eterna. No entanto, por mais preparado que estivesse o cadáver, faltava-lhe a assistência necessária do outro lado da Mortalha. Tanto o corpo quanto a alma precisam estar adequadamente aparelhados para que o Feitiço da Vida funcione.



ALQUIMIA DE NÍVEL CINCO

CRISOL CATALISADOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: Especial

O alquimista transforma seu corpo num catalisador vivo. Nesse estado, a múmia é uma representação física de seu conhecimento de Alquimia. Ela pode tocar ou consumir qualquer preparado e transformá-lo em qualquer outra mistura que ela saiba fazer. O alquimista pode transmutar apenas uma dose dessa maneira, e o jogador que o interpreta é obrigado a gastar Sekhem de acordo com as exigências específicas da criação da nova substância.

Este feitiço é útil em situações inesperadas. Se induzida a beber um Veneno Letal, a múmia poderia lançar o feitiço Crisol Catalisador antes de ser morta pelo veneno, ou então transformá-lo num Tônico Simples. De uma maneira menos dramática, um alquimista poderia transformar uma poção de Olhar de Ramsés em Suor de Hórus.

VENENO LETAL

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Venenos + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Este preparado cria um veneno com um nível 7 de toxina letal por dose (para maiores detalhes, veja Venenos e Doenças, pág. 136). Mesmo se resistir ao efeito da toxina, a vítima ainda sofre três níveis de dano por contusão. Gastando-se mais dois pontos de Sekhem durante a preparação, o alquimista pode transformar o veneno letal em algo capaz de infligir dano agravado. Em todos os outros aspectos, este preparado funciona exatamente como o ritual de nível um, Veneno Brando.

DO PÓ AO PÓ

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Tanatologia + Alquimia

Dificuldade: 8 (6 contra os mortos-vivos)

Sekhem: 2 + nível potencial de dano

Este feitiço baseia-se no conceito de que toda vida, em última instância, desenvolveu-se a partir da manipulação da terra pelo Criador. Primeiramente, a múmia toca sua futura vítima, o que exige uma jogada de ataque numa situação de conflito. Depois de gastar o Sekhem exigido pelo feitiço, o jogador que interpreta o alquimista gasta um número adicional de Sekhem igual à quantidade de dano que pretende causar e, em seguida, faz o teste para verificar o sucesso do feitiço. Cada sucesso é igual a um nível de dano agravado, sendo o máximo a quantidade de Sekhem adicional investida. Além de causar ferimentos dolorosos, o feitiço transforma a carne danificada em terra negra e fértil. Se sobreviver a este ataque, a vítima ficará horrivelmente mutilada no local em que foi atingida.

O CORPO DOS DEUSES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Tanatologia + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 3

Os antigos egípcios acreditavam que o corpo dos deuses era feito de ouro. Com este feitiço, o alquimista pode aplicar pó de ouro a seu corpo ao mesmo tempo em que entoa orações místicas para alcançar um estado divino. Seu corpo e seu espírito absorvem a essência do ouro e adquirem majestade e proteção mágica durante o resto da cena. Cada sucesso do feitiço é interpretado como um sucesso automático que o alquimista pode adicionar aos testes de absorção ou aos testes Sociais. Todos os sucessos automáticos que o jogador porventura não utilizar desaparecerão ao final da cena, pois o ouro retorna a seu estado natural e desfaz-se em flocos.

ELIXIR POTENTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

O Elixir Potente é uma fórmula significativamente mais poderosa que a do Elixir Simples de nível um. Cada Elixir Potente específico concede três pontos ao jogador, que pode usá-los para incrementar temporariamente qualquer um dos Atributos de sua personagem. Lembre-se de que um dote mágico baseia-se na variação natural dos Atributos humanos, que vai de um a cinco pontos.

FILTRO POTENTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

O Filtro Potente funciona exatamente como uma forma mais poderosa de seu equivalente de nível um. Adiciona três pontos à dificuldade de qualquer teste para resistir às circunstâncias relacionadas à emoção inspirada pelo filtro.

TÔNICO POTENTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

O Tônico Potente cura até cinco níveis de dano letal ou por contusão. Em todos os outros aspectos, este preparado funciona de acordo com as regras do Tônico Simples de nível um.

POÇÃO DE DIVINDADE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Sekhem: 3



Este ritual é uma versão melhorada da Poção de Valentia. O usuário não fica sujeito a nenhuma penalidade devida a ferimentos, independentemente do nível de vitalidade, e recebe três níveis de vitalidade temporários abaixo do nível Incapacitado que impedem a morte e lhe dão mobilidade. No entanto, se sofrer mais dano, o personagem morre como seria de se esperar. Os efeitos dos ferimentos remanescentes voltam com força total assim que passar o efeito da poção.

POÇÃO DO CORPO VII

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Venenos + Alquimia

Dificuldade: 8

Sekhem: 5

Consumir esta poção torna o usuário imune a todas as formas de veneno, ao mesmo tempo em que inunda seu sistema com uma peçonha letal. Todo o seu corpo, inclusive os diversos fluidos e secreções, torna-se venenoso.

Contra alvos vivos, os fluidos corporais excretados pelo personagem agem como um veneno de contato com nível 5 de toxina letal. Ele é capaz de cuspir saliva peçonhenta, chorar lágrimas venenosas e até mesmo expelir urina tóxica. Até o simples bafejar sobre outro ser vivo obriga a vítima a passar num teste de Vigor (dificuldade 8) para não perder um nível de vitalidade de dano por contusão. Contra materiais ou tecidos não-vivos, os fluidos corrosivos destroem dois níveis automaticamente.

O vampiro que beber o sangue do usuário sofre dois níveis de dano agravado por ponto de sangue ingerido. Do mesmo modo, aquele que cortar ou apunhalar o usuário arrisca-se a ser atingido pelo sangue tóxico. Para evitar esse dano, o agressor que tirar sangue do usuário precisa conseguir um número de sucessos maior que o número de níveis de dano infligido num teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 6). Se o agressor for borrifado com o sangue, o efeito é equivalente a uma cusparada do usuário. O agressor que tirar sangue do usuário com armas naturais, como garras ou dentes, receberá o dano automaticamente, e as armas materiais serão danificadas pela substância corrosiva, como foi descrito anteriormente.

Os sucessos no ritual determinam o número de "doses" — a quantidade de fluido de concentração suficientemente elevada para causar dano significativo — que seu personagem é capaz de expelir durante o prazo de quatro horas da ação da poção. Os efeitos do sangue do usuário são constantes enquanto a poção durar.

AMULETOS

Os antigos egípcios chamavam de "meket" a linha de Hekau Amuletos. A arte consiste na manufatura de vários artefatos mágicos pequenos que protegem os vivos e os mortos ou intensificam seus poderes. Os Amuletos podem ter qualquer forma, como jóias, símbolos finamente trabalhados e tiras de papiro inscritas com feitiços de proteção. Até mesmo certos símbolos cuidadosamente pintados no corpo fornecem poder. Sem dúvida, quanto mais resistente for a substância utilizada na criação do amuleto, mais tempo ele vai durar. No entanto, nesta era frenética, a rapidez é geralmente essencial.

COMO CRIAR AMULETOS

A criação de um amuleto exige primeiro a fabricação artesanal de um objeto para conter o poder investido (faça um teste de Destreza + Ofícios ou Raciocínio + Ofícios). O tempo despendido na inscrição dos símbolos mágicos apropriados determina quanto tempo levará a criação de um amuleto. Pintar uma série de símbolos sobre a pele exige cinco minutos para cada nível da Hekau Amuletos. No entanto, esses desenhos são frágeis e, portanto, de vida muito curta. Considerando-se a energia mágica investida na criação de um amuleto, a maioria dos artesãos desta Hekau prefere investir em materiais mais permanentes. O tempo que se gasta inscrevendo palavras de poder num amuleto de natureza mais resistente depende da complexidade do ritual. A menos que haja algo especificado em contrário, um ritual de Amuletos leva um dia por nível. Como o trabalho exige grande concentração, uma boa parte desse tempo inclui intervalos para recuperar força física e espiritual. Enquanto estiver fabricando um amuleto, o artesão não pode fazer mais nada a não ser dormir, comer e meditar para recuperar Sekhem. Para acelerar o processo, o Sekhem necessário pode provir de outras fontes, como da poção Lágrimas de Ísis ou de receptáculos capazes de armazenar poder mágico.

O objeto a ser encantado não precisa ser fabricado pela própria múmia (embora isso ajude). O antigo clero do Egito empregava um verdadeiro exército de artesãos habilidosos para criar jóias e outras quinquilharias que refletiam a magnificência dos deuses. Do mesmo modo, os escribas que desenhavam os diminutos volumes de proteção geralmente não preparavam os papiros nos quais escreviam. Quer ele mesmo faça o amuleto ou use um objeto pré-fabricado, o artesão precisa inscrever pessoalmente os símbolos mágicos no artefato. Como no caso de todos os rituais, isso exige uma ação prolongada, usando-se a parada de dados designada pelo ritual em questão para acumular um número de sucessos igual ao nível de Sekhem.

A ressonância de um amuleto ativo provoca uma ligeira interferência mística ao redor de seu portador. Um teste bem-sucedido de Percepção + Presciência (dificuldade 9) revela algo especial sobre o amuleto. Descobrir o verdadeiro propósito ou o nível de poder aproximado do objeto exige um teste de Ocultismo + Amuletos contra uma dificuldade igual ao nível +3 da linha de Hekau do amuleto. É possível usar meios sobrenaturais de percepção contra a mesma dificuldade para descobrir a função do amuleto. Um amuleto criado para proteger o portador de métodos divinatórios reduz as chances de qualquer tentativa desse tipo, descontados todos os objetos que o usuário carregar consigo.

Depois de criado, o amuleto conserva seu encantamento durante um número de meses igual ao nível total de Amuletos + Equilíbrio do personagem. Para renovar o encantamento antes que se esgote o prazo, o jogador que interpreta o artesão lança a parada de dados indicada para o ritual. Isso é uma ação simples que toma apenas cinco minutos para cada nível do ritual, e apenas um sucesso é necessário. Entretanto, a múmia é obrigada a investir todo o Sekhem relacionado na descrição do ritual. Se o encantamento do amuleto passar, o artesão precisará realizar novamente todo o ritual.

COMO USAR AMULETOS

Em geral, basta usar o amuleto junto ao corpo para empregar seus poderes. Isso pode se tornar mais complicado se o artesão tiver instalado salvaguardas que exijam algum tipo de ativação, ou se tiver personalizado o objeto de modo que apenas um determinado indivíduo possa utilizá-lo.

A maioria dos amuletos gera efeitos contínuos, apesar de alguns só funcionarem sob circunstâncias específicas. A menos que as descrições a seguir digam alguma coisa em contrário, os amuletos funcionam normalmente se qualquer criatura viva usá-los junto ao corpo. Uma série de amuletos fornece proteção a cadáveres naturais (isto é, inanimados), o que inclui o corpo de uma múmia enquanto seu espírito estiver no mundo subterrâneo. As múmias antigas eram geralmente enterradas com várias defesas protetoras ocultas em suas ataduras, e os poderosos sacerdotes e faraós ficavam praticamente cobertos de jóias protetoras.

Os amuletos não beneficiam vampiros, metamorfos nem seres incorpóreos, como fantasmas e espíritos. Os Narradores são encorajados a arquitetar acidentes convenientemente catastróficos se qualquer outra criatura além de um mortal ou de uma múmia tentar usar o amuleto. Há rumores de que algumas Múmias Malditas possuem amuletos especiais que podem auxiliar outros monstros, mas apenas os tolos e os insanos aceitariam a ajuda corruptora dos Filhos de Apophis.

Alguns amuletos chegam até a permitir feitiços rápidos e sórdidos de descarga única. Essa Hekau consiste em símbolos simples escritos apressadamente sobre a pele com tinta ou maquiagem, ou à caneta sobre um pedaço de papel ou papiro. Numa situação desesperada, escrever com saliva ou barro numa superfície próxima pode ser útil. Às vezes, os Sefekhi entalham esses símbolos na própria carne.

Como acontece com toda magia amulética, o poder real da inscrição é o Sekhem nela investido. Mesmo assim, a natureza emergencial dos feitiços rápidos muitas vezes implica um custo maior em termos de energia mágica.

DEFESAS

A função mais comum dos amuletos ao longo da História tem sido afastar o perigo ou o mal. Portanto, a capacidade de proteção de um amuleto criado com Hekau é chamada normalmente de defesa. Cada defesa protege o usuário de uma determinada circunstância e funciona segundo um nível de proteção específico, equivalente ao nível da linha de Hekau do amuleto.

A menos que haja algo especificado em contrário, o nível de proteção é subtraído do número de sucessos obtidos contra o usuário em testes incluídos na esfera de ação da defesa. Portanto, se o usuário possuir uma defesa de nível dois contra magia hostil e for atingido por um ataque mágico que obteve três sucessos, o amuleto automaticamente reduzirá a um os sucessos do agressor. Esse efeito é aplicado logo após o teste do agressor e antes de qualquer outra resolução, como absorção ou esquiva.

O personagem pode usar vários amuletos, mas apenas o nível mais alto será aplicado se mais de uma defesa tiver o mesmo foco defensivo. Se o amuleto for removido ou destruído, o nível mais alto seguinte é o que passa a valer.

COMO DESTRUIR AMULETOS

Apesar de investidos com um poder espantoso, os amuletos não são imunes ao dano. Uma sugestão simples: um nível de dano letal ou por contusão é suficiente para quebrar um amuleto feito de vidro ou plástico. Dois níveis de dano destroem um talismã feito de madeira ou osso, e três níveis de dano arruinam um amuleto feito de metal ou pedra. Um nível de dano agravado é suficiente para destruir qualquer amuleto.

Para causar destruição, o ataque precisa visar especificamente o amuleto, o que significa que o agressor precisa primeiro descobrir se vale a pena atacar o talismã. Isso exige um teste de Percepção, como descrito acima, ou algum outro método de detecção — até mesmo algo tão idiota quanto a múmia brandir seu amuleto, gritando: "Minha Defesa Superior me protege de





todo o mal!" O amuleto perde sua habilidade mística no momento em que for destruído, o que não envolve nada parecido com uma explosão espetacular de força sobrenatural. Talvez seja anticlimático, mas o efeito mágico se dissipa como se fosse carregado por um vento forte, o que arruína o amuleto e não mais permite ao usuário beneficiar-se de seus encantamentos.

AMULETOS DE NÍVEL UM

SUDÁRIO DE CINZAS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Tanatologia + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Entoando as palavras de poder apropriadas enquanto aplica rapidamente terra ou cinzas sobre sua face, o artesão assume o aspecto da morte. Ele fica parecido com um cadáver ambulante durante o resto da cena. Ele é claramente uma criatura não-viva, apesar de se mover. Todos os mortais que se encontram na área são levados à histeria por essa visão (veja a seção intitulada O Véu, pág. 140). Este feitiço não afeta o sobrenatural.

OLHO DO HORIZONTE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Percepção + Amuletos

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Este feitiço estabelece um vínculo entre qualquer imagem simples de um olho e os sentidos do artesão. Essa imagem pode ser qualquer coisa: o olho de plástico de um boneco, um antigo hieróglifo entalhado na parede de uma tumba ou desenhado rapidamente sobre um guardanapo. Até o pôr do sol seguinte, o artesão pode ver o que o olho encantado vê como se fosse com os próprios olhos. No entanto, o olho e o artesão não podem estar separados pela curva do horizonte (cerca de vinte quilômetros ao nível do mar), ou o feitiço será quebrado.

DEFESA SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 6

Sekhem: 5

Uma Defesa Simples permite uma série de efeitos defensivos. Cada uma delas é projetada para proteger aquele que a usa de um determinado tipo de mal e, portanto, o artesão precisa aprender cada defesa como um ritual separado. Algumas defesas protegem partes específicas do corpo e os efeitos misticamente associados a elas, enquanto outras oferecem proteção contra determinados tipos de magia. Uma Defesa Simples fornece ao portador proteção de nível um. Descrevemos nesta seção as defesas mais comuns, mas tanto os jogadores quanto os Narradores são encorajados a cooperar para criar outras.

Coração (ab): Esta defesa oferece proteção contra todos os ataques que visam o coração. Como os egípcios acreditavam que a consciência residia no coração, esta defesa não só protege o coração físico do dano físico como também o defende contra magias que visam a mente, como ilusões, controle mental em todas as suas formas e influência psicológica.

Nome (ren): Esta defesa oferece proteção contra a Hekau Nomenclatura, que afeta o usuário por meio de seu nome verdadeiro. As defesas de nome estão sempre em sintonia com um único usuário.

Olho de Hórus (udjat): Esta defesa oferece proteção contra toda a magia que afeta a saúde do usuário, o que inclui venenos e feitiços que façam mal ao corpo como um todo.

SINAL DEFENSIVO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Nem todo símbolo precisa ser inscrito fisicamente para fornecer proteção. Mesmo assim, os sinais criados com gestos simples são úteis para produzir efeitos breves e relativamente simples. A defesa mais básica de todas é aquela contra o azar. Se este feitiço for bem-sucedido, a primeira falha crítica sofrida pelo jogador que interpreta a múmia durante o resto da cena não terá conseqüências mais graves do que as de uma falha normal. O personagem só pode ter um Sinal Defensivo ativo por vez.

DEFESA DE MADEIRA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 10

Seja qual for sua forma, este amuleto torna o personagem que o usa resistente a qualquer objeto feito de madeira. A maioria dos objetos desse tipo ricocheteia na pele do usuário, mas instrumentos frágeis podem se estilhaçar. Em termos de regras, o amuleto adiciona o nível da Hekau Amuletos do artesão ao Vigor natural do usuário quando este resistir ao dano provocado por objetos de madeira. O amuleto adiciona o mesmo bônus à Força natural do usuário quando ele a aplica diretamente para danificar objetos de madeira, esmagando-os com suas mãos ou com o corpo. Além disso, o usuário normalmente incapaz de absorver dano letal poderá fazê-lo com um teste contra dificuldade igual a 7 se o dano for provocado por madeira.

Naturalmente, o uso deste amuleto tem algumas desvantagens. A mais óbvia é que até mesmo o contato acidental pode danificar um objeto de madeira. Cadeiras de madeira, cercas, *hashi*, tacos de beisebol e coisas semelhantes tocadas pelo usuário podem quebrar ou cair de suas mãos. Além disso, os espíritos da natureza normalmente se ofendem na presença de um indivíduo usando uma Defesa de Madeira.

AMULETOS DE NÍVEL DOIS

AMULETO DE CAMINHAR NAS NUVENS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 12

Este amuleto ergue a pessoa que o usa em pleno ar, elevando-a até o nível das nuvens no céu (mas não precisa haver nuvens para o efeito funcionar). Ela pode então se locomover, caminhando pelo ar. As camadas de nuvens variam muito, com base em fatores como geografia e estação. Como regra geral, presume-se que a altitude é de cerca de três mil metros acima do nível do mar: aproximadamente o limite de segurança no qual o ar ainda é denso o suficiente para se respirar. O tempo despendido para percorrer as nuvens varia de alguns minutos a muitos dias. Pode também depender parcialmente de quanto tempo o viajante acredita que levará. Faça um teste de Raciocínio + Sobrevivência. Um número maior de sucessos diminui o tempo de travessia pelos céus. Com um sucesso, a viagem leva mais ou menos o mesmo tempo que levaria no chão, e com cinco sucessos a múmia chega a seu destino em questão de minutos. Ao chegar ao local desejado, o personagem que usa o amuleto volta ao solo suavemente e o amuleto é desativado.

Depois de ativado, este amuleto funciona com qualquer pessoa, mas a ativação do mesmo exige que um artesão versado na Hekau Amuletos segure-o em suas mãos. Em seguida, o jogador que interpreta o artesão faz um teste de Manipulação + Amuletos (dificuldade 5) para ativar o amuleto, mesmo se um outro personagem o estiver usando no momento. É necessário apenas um sucesso. O mesmo processo desativa o amuleto ainda em uso, mas o idiota que desativar ou retirar o amuleto enquanto caminha pelo céu com certeza vai cair.



TALISMÃ INFERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 8

Cada Talismã Inferior concede a seu portador um bônus de um ponto num Atributo específico enquanto ele o estiver usando.

Esse incremento não é somado a nenhuma outra Hekau que afete o mesmo Atributo; aplica-se apenas a melhoria mágica mais poderosa. O artesão precisa aprender um ritual de talismã para cada Atributo em separado. Tome o cuidado de registrar os diferentes rituais na ficha de seu personagem.

DEFESA INFERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 10

Cada Defesa Inferior fornece uma proteção de nível dois ao usuário, mas funciona de maneira idêntica a uma Defesa Simples em todos os outros aspectos.

ORAÇÃO DOS AKEN

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Os aken são os barqueiros egípcios que auxiliam Anúbis a conduzir os mortos até os lugares que lhes cabem no mundo subterrâneo. Se proferir esta oração enquanto estiver em Duat, a múmia invocará um dos aken que sobreviveram à Dja-akh. Apesar de suas ações se limitarem a seu papel como guardião dos mortos, o aken protege de todo o mal aqueles que se encontram sob seus cuidados e os transporta para um destino apropriado no mundo subterrâneo. A velocidade com que o aken chega depende das necessidades do Narrador e do número de sucessos obtidos no teste de Hekau.

Lançar este feitiço exige que o artesão já tenha a sua disposição uma cópia escrita da oração, embora não necessariamente prepa-



rada por ele. A múmia também pode ler a oração através da Mortalha a partir de uma das inscrições encontradas no interior de várias tumbas ou até mesmo a partir de um pequeno cartão enterado com seu cadáver.

ESCARAVELHO DA VIDA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 10

O escaravelho era sem dúvida o amuleto mais comum na sociedade do Antigo Egito, como se depreende pelo número de escaravelhos encontrados nas tumbas egípcias. Era identificado com o deus Khoprer e seus fortes laços com o sol e com o poder de renascer. Quando usado por uma pessoa viva, o Escaravelho da Vida funciona como uma defesa de nível dois contra qualquer coisa que venha a reduzir os Atributos Físicos do usuário. Colocado sobre o khat (cadáver) de uma múmia, o amuleto permite-lhe voltar à vida e reparar os danos sofridos pelo corpo com maior facilidade. O Escaravelho da Vida reduz em três pontos a dificuldade do teste de ressurreição (veja a seção sob o título A Ressurreição, pág. 138).

AMULETOS DE NÍVEL TRÊS

DEFESA DE METAL

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 18

Este ritual cria um amuleto similar à Defesa de Madeira. O poder de proteção do amuleto é tão grande que os objetos metálicos tornam-se maleáveis, e a extremidade mais próxima do usuário amolece ou se esfarela. Em termos de regras, o amuleto adiciona o nível da Hekau Amuletos do artesão ao Vigor natural do usuário quando este resistir a qualquer dano provocado por objetos metálicos. O portador do amuleto também pode absorver o dano letal (dificuldade 8) causado por um objeto metálico, mesmo se ele não o puder fazer normalmente.

Do mesmo modo, a Força natural do usuário aumentará de acordo com o nível de Amuletos do artesão quando o usuário tentar dobrar e danificar objetos de metal ou usar as mãos ou o corpo para lidar com eles. Portanto, o portador do amuleto poderia aplicar Força dobrada ao se jogar contra uma porta de aço, mas não tentar destruí-la com um machado.

Naturalmente, o uso desta proteção tem algumas desvantagens. A mais óbvia é que até mesmo o contato acidental pode danificar um objeto metálico. Maçanetas, portas de carros, ferramentas, pistolas e coisas semelhantes tocadas pelo usuário podem envergar ou cair de suas mãos. Pequenos pedaços de metal — zíperes, moedas soltas — separados do corpo do usuário por tecido vibram quase imperceptivelmente, provocando uma sensação levemente incômoda, mas suportável. Além disso, os espíritos da natureza normalmente se ofendem na presença de um indivíduo usando uma Defesa de Metal.

DEFESA MAIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 18

As Defesas Maiores são idênticas às Defesa Simples, só que apresentam nível três de proteção.

SINAL DE SORTE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Adivinhação + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Este feitiço torna efetivo um dos muitos rituais supersticiosos para melhorar a sorte de alguém. A quantidade de sucessos obtidos indica o número de testes com uma dificuldade mais baixa que o artesão pode tentar fazer na cena em andamento. A Sorte é uma amante volúvel. O uso abusivo deste sinal pode se voltar contra a múmia mais cedo ou mais tarde. O personagem pode ter apenas um Sinal de Sorte ativo por vez.

VÊU DE AMAUNET

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Percepção + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 20

A deusa Amaunet, a contraparte de Amon, era a deusa da invisibilidade. Este amuleto recorre a ela para tornar o usuário impossível de ser detectado por todos os sentidos possuídos pelos animais (isto é, visão, tato, audição, paladar ou olfato). Até mesmo as criaturas capazes de assumir formas animais ficam sujeitas à magia do amuleto enquanto se encontrarem em sua forma bestial. As criaturas sobrenaturais desse tipo são mais inteligentes que a maioria dos animais e, portanto, mesmo que não consigam ver a pessoa que usa o amuleto, ainda podem fazer um teste de Percepção + Presciência (dificuldade 8) e, se bem-sucedidas, notar uma bruma indistinta. No entanto, esse teste não ajuda a criatura sobrenatural a compreender aquilo que vê. Se um animal possuir alguma habilidade mística capaz de detectar seres invisíveis, essa aptidão funciona como for apropriado.

Para ativar o amuleto, o portador precisa se concentrar durante um turno e ser bem-sucedido num teste de Manipulação + Amuletos. Depois disso, os efeitos se estendem pelo resto da cena. Na verdade, qualquer pessoa com pelo menos um nível na Hekau Amuletos pode tocar o amuleto e ativá-lo ou desativá-lo com o mesmo teste.

ATADURAS DE IMHOTEP

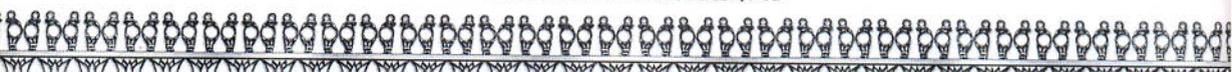
Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Medicina + Amuletos

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

A maioria dos amuletos oferece proteção contra algum tipo de mal. Chamadas assim em homenagem ao famoso médico e místico





Imhotep, estas bandagens enfeitadas podem ser usadas após a ocorrência do dano. Ao lançar o feitiço, o artesão inscreve alguns símbolos místicos num revestimento ou numa atadura. Os melhores materiais são panos limpos e secos ou curativos esterilizados, mas até mesmo um guardanapo de papel pode ser útil numa emergência. O artesão concede à bandagem o poder de reparar o dano do ferimento ao qual é aplicada. Cada sucesso no teste repara dois níveis de dano por contusão ou um nível de dano letal. Desde que permaneça sobre o ferimento, a bandagem trata a ferida como se esta fosse um nível menos grave para fins de cicatrização (veja Dano e Recuperação, pág. 136). Se houver vários ferimentos, pode ser usado um curativo diferente para cada um deles. No entanto, a aplicação de mais de uma bandagem ao mesmo ferimento não aumenta a taxa de cicatrização. Apesar de não reparar dano agravado, a taxa de cicatrização melhorada de um curativo pode ser aplicada a um ferimento agravado. A bandagem perde imediatamente seu encantamento ao ser trocada e não adianta tentar reutilizá-la.

AMULETOS DE NÍVEL QUATRO

ATADURA DE ÉBANO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 15

Apesar de a maioria das múmias usar amuletos para proteção, alguns deles são criados para danificar o corpo ou a alma. Este ritual em particular permite ao artesão encantar um pedaço de bandagem com feitiços de aprisionamento. Colocadas em volta de um corpo no qual a alma ainda reside, as bandagens aprisionam o espírito dentro do khat. Enroladas num corpo cuja alma tenha partido, as ataduras impedem que o espírito retorne à carne. Enquanto as voltas desta bandagem permanecerem no lugar, a alma não conseguirá atravessá-las para escapar ou reentrar em sua forma física.

OLHO DE SEKHMET

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

A deusa Sekhmet era considerada o olho da vingança de Rá, o instrumento que destruía os inimigos do deus-sol. Desenhando o símbolo do olho da justiça sobre seu próprio olho enquanto lança o feitiço, o artesão afixa o alvo com o julgamento de Sekhmet. Todos os testes da vítima ficam sujeitos a um modificador igual a +2 na dificuldade, e é bem mais difícil recuperar-se de ferimentos. A cicatrização de um mortal acontece como se suas feridas fossem duas categorias mais graves. Já um ser sobrenatural precisa investir duas vezes mais tempo e esforço que o normal para restaurar cada nível de vitalidade. Os sucessos no teste de Ocultismo + Amuletos indicam a duração desse efeito, de acordo com a tabela a seguir. Essa penalidade persiste mesmo que o artesão que lançou o feitiço venha a ser morto.

Sucessos

Duração

1

uma cena

2

um dia

3

uma semana

4

um mês

5

seis meses

A BÊNÇÃO DE GEB

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Sobrevivência + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 50

Dizem que Geb criou o mundo e era pai de Osfris. Este amuleto canaliza energia para proteger seu portador das forças naturais geradas pela terra. A chuva e o granizo não atingem aquele que usa este amuleto. Os extremos de temperatura, desde o calor do deserto até o frio do ártico, não têm nenhum efeito. Somente as formas extremas de dano — tudo o que for considerado agravado, como um raio ou lava derretida — consegue ferir aquele que usa o amuleto. O nível da Hekau Amuletos do artesão é utilizado como uma parada de dados para absorver esse dano. Esse benefício também pode ser aplicado contra efeitos meteorológicos naturais instigados artificialmente, como aqueles induzidos pela Hekau Celestial. O amuleto não protege contra forças puramente artificiais que simulam efeitos naturais.

Os efeitos secundários das condições meteorológicas naturais também podem causar alguma dificuldade para o usuário, apesar de não se compararem ao grau de dificuldade enfrentado pelo infeliz que não possui a Bênção de Geb. Uma avalanche ou um deslizamento de terra pode soterrar o portador do amuleto, mas ele pode recorrer à força do talismã para se libertar. O nível de Amuletos do artesão é aplicado como dados adicionais às tentativas do personagem de se livrar de condições perigosas, como nadar contra a furiosa correnteza de um rio, desviar-se de escombros em queda e assim por diante. Observe que o amuleto não protege o usuário de suas próprias ações. Ele ainda pode se afogar se ficar cansado antes de alcançar a praia. É possível que ele não sinta o calor do deserto, mas ainda pode morrer de sede. Ele tem mais facilidade para cavar uma saída depois de soterrado por um deslizamento de pedras, mas pode sufocar se não se libertar antes de seu suprimento de ar chegar ao fim.

GRANDE VÉU DE AMAUNET

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Percepção + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 50

Como diz o nome, este amuleto é uma versão mais poderosa do talismã de nível três. O Grande Véu torna aquele que o usa impossível de ser detectado pelos sentidos de qualquer ser vivo: visão, tato, audição, paladar ou olfato. Em termos de jogo, "ser vivo" inclui até mesmo as criaturas sobrenaturais dotadas de um arremedo de essência vital, como os vampiros. Os cadáveres ambulantes não estão sujeitos aos efeitos deste amuleto, nem as entidades



incorpóreas, como os fantasmas e os espíritos da natureza. As habilidades místicas capazes de detectar seres invisíveis funcionam como for apropriado. Em outros aspectos, o Grande Véu funciona exatamente como seu equivalente de nível três.

TALISMÃ SUPERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 30

Cada Talismã Superior concede ao portador um bônus de dois pontos num Atributo específico, desde que o usuário use o talismã junto ao corpo. Em outros aspectos, tem a mesma função do Talismã Inferior.

DEFESA SUPERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 40

As Defesas Superiores apresentam nível quatro de proteção. Em outros aspectos, elas têm as mesmas funções das Defesas Simples.

AMULETOS DE NÍVEL CINCO

FIVELA DE ÍSIS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 80

O artesão dá a este amuleto a forma de uma presilha de sandália, pois essa é a origem do ankh. A fivela concede a proteção da deusa Ísis e combate todas as magias hostis com nível cinco de proteção. Essa proteção abrange todas as formas de magia: a Hekau das próprias múmias, a "magia verdadeira" que os magos mortais utilizam e até mesmo a "magia do sangue" dos vampiros. A Fivela de Ísis é frágil e pode ser facilmente danificada, exatamente como todos os amuletos.

TALISMÃ MAGNÍFICO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 75

Cada Talismã Magnífico funciona de maneira idêntica a um Talismã Inferior, mas adiciona três pontos a um Atributo específico enquanto o usuário estiver usando o amuleto. Lembre-se de que os dotes de Hekau baseiam-se na pontuação máxima dos mortais, que não pode ultrapassar cinco pontos.

DEFESA MAGNÍFICA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 8

Sekhem: 80

As Defesas Magníficas são idênticas às Defesas Simples, só que apresentam nível cinco de proteção.

ESCARAVELHO DA MORTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 50

Apesar de o usuário carregar este amuleto em seu corpo físico, o escaravelho protege a alma durante sua estada no mundo espiritual. O Escaravelho da Morte redireciona para o khat (corpo) todo o dano que o espírito da múmia sofre no mundo subterrâneo. Essa proteção pode prolongar o tempo passado na condição de morto, mas ajuda a garantir a sobrevivência definitiva do Amenti ao manter sua alma intacta. O espírito da múmia não ganha proteção adicional de outros amuletos que seu corpo porventura esteja usando, mas esses talismãs podem proteger o khat do dano transferido pelo escaravelho, desde que os mesmos apresentem as habilidades defensivas adequadas. A alma não pode mais transferir dano para um corpo reduzido a P6 (veja pág. 136). Depois disso, todos os ataques desferidos contra a alma em Duat têm efeito normal.

DEFESA DE PERMANÊNCIA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 100 + ritual relevante

Esta poderosa defesa é inscrita sobre um amuleto para vincular permanentemente ao objeto qualquer efeito pré-existente. A Defesa de Permanência é aplicada (normalmente no verso do objeto) no momento em que o artesão cria ou recarrega um outro ritual de Amuletos. Como a Defesa de Permanência também é um ritual, adicione o tempo necessário para sua realização e o custo aos valores exigidos pelo outro ritual, o que inclui o investimento de dias, Sekhem e sucessos conforme determinado na respectiva descrição. Depois disso, o artesão não precisa mais recarregar periodicamente o outro poder do amuleto. O dote místico do amuleto permanecerá ativo por toda a eternidade, a não ser que o amuleto seja destruído.

A fim de contribuir para a longevidade do amuleto, a Defesa de Permanência também concede um poder de absorção de dano igual ao nível da linha do ritual fundamental do talismã. Portanto, uma Defesa de Metal permanente tem um valor total de absorção igual a três. Já uma Bênção de Geb permanente tem absorção igual a quatro. Essa parada de dados se aplica a qualquer dano direcionado contra o próprio amuleto, não importa sua origem. O portador não se beneficia de modo algum dessa capacidade de absorção de dano.

Como poucos artesãos chegaram ao nível de maestria necessário para criar amuletos permanentes, poucos talismãs do antigo Egito conservaram suas propriedades místicas até a era atual.



ATADURAS DE OSÍRIS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Medicina + Amuletos

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

A influência de Osíris sobre a vida e a morte é incomparável. Esse grande domínio da arte se reflete nesta versão mais potente das Ataduras de Imhotep. Quando aplicada a um ferimento, a atadura repara um nível de dano para cada sucesso obtido, mesmo no caso de ferimentos agravados. Na verdade, as Ataduras de Osíris reparam em primeiro lugar os níveis agravados de dano. Se o usuário deixar a atadura sobre o ferimento, a bandagem tratará a ferida como se esta fosse três níveis menos grave para fins de cicatrização (veja Dano e Recuperação, pág. 136).

CELESTIAL

O sol e a lua, as estrelas e os planetas — na verdade, todos os corpos celestes e seus movimentos — apresentam um significado importante na magia egípcia. Os astrólogos e os celestinos há muito tempo aprenderam a ler as constelações em busca de sinais favoráveis, a moldar as condições meteorológicas e a invocar a providência divina.

Assim como o céu circunda todo o globo, a Hekau Celestial também abrange áreas vastas. Uma múmia habilidosa é capaz de dar forma a tempestades, criar pragas e prever horóscopos que afetam indivíduos, linhagens familiares ou até nações inteiras. Mesmo os níveis mais baixos da Hekau Celestial apresentam um poder espantoso. A magia celestial pode ter um campo de aplicação muito mais amplo do que qualquer outra forma de magia. Um celestino talentoso pode empregar os poderes dos céus para modelar o ambiente de acordo com suas necessidades. Ele pode recorrer aos próprios deuses para coligir as tendências do futuro. Em geral, não é fácil invocar esses poderes. A maior parte da Hekau Celestial requer rituais elaborados e demora muito tempo para se materializar, pois a múmia força o alinhamento de forças espantosas. Em termos de jogo, o tempo de execução de uma magia celestial é de uma hora para cada nível do ritual.

O celestino não precisa de um laboratório nem de instrumentos arcanos para produzir sua magia. Embora um ambiente tranquilo e algum material de referência possam ajudar, tudo o que a múmia precisa para completar um ritual é sua compreensão mística dos próprios céus. O astrólogo celestial precisa ter um conhecimento avançado das constelações, dos nomes secretos e dos significados dos planetas, do lugar dos deuses e das forças titânicas contra as quais ele luta. Clamar aos céus exige que a múmia apele a entidades muito mais poderosas do que ela mesma e que só atendem a súplicas dignas. Um celestino nem sonharia em mover a terra e o sol sozinho. Ao contrário, ele implora a intercessão dos deuses que, então, respondem de acordo com seus pedidos. Nem todas as múmias acreditam nesses deuses ou em suas intercessões, mas todos aqueles que praticam a magia celestial demonstram sua fé com

essas preces. Mesmo assim, os deuses continuam a ser entidades colossais e misteriosas responsáveis pelo mecanismo que move as estrelas.

COMO INTERPRETAR

CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS

A capacidade de controlar as condições meteorológicas cria possibilidades dramáticas e o potencial para abusar da situação. Alguns jogadores poderiam argumentar que a capacidade de criar um furacão coloca a magia celestial muito acima das outras linhas. Sem dúvida, exige cautela, tanto da parte do jogador quanto do Narrador, o fato de que a múmia recorre às forças da natureza em vez de direcionar suas próprias energias para um foco específico. Não se deve impedir que o jogador leve seu personagem a criar alguns efeitos convenientemente impressionantes, nem o Narrador deve policiar todo e qualquer uso de Hekau.

Produzindo efeitos emocionantes, mas equilibrados, o jogador e o Narrador cooperam para criar histórias divertidas. Se ajudar, considere que a múmia mais influencia do que controla as condições meteorológicas. O jogador descreve o que deseja que seu personagem faça, desde efeitos breves, apesar de drásticos — tempestades de verão, granizo, mares revoltos — até efeitos discretos, mas duradouros — garoas, brisas suaves, condições amenas. Em seguida, o jogador gasta Sekhem e faz o teste apropriado. Os efeitos terminam depois de uma série de turnos ou até mesmo horas, dependendo do efeito desejado e da escala da alteração necessária. Depois de formados os padrões meteorológicos, o Narrador assume o controle e descreve os resultados com detalhes dramáticos. Os resultados gerais atêm-se ao que o jogador descreveu, mas o Narrador pode usar de licença dramática para promover a história. A múmia pode conjurar uma tempestade violenta para lançar raios sobre um encrave de vis servidores de Apophis, e então descobrir que desencadeou involuntariamente o aguaceiro torrencial que inundará a cidade vizinha.

Lembre-se de que o astrólogo não cria as condições meteorológicas a partir do nada. Os padrões meteorológicos não se alteram de uma hora para outra e acabam influenciando uma região muito maior, mesmo que quase imperceptivelmente. Um efeito pequeno — uma mudança súbita na temperatura da sala ou uma brisa suave — pode se fazer notar rapidamente, não importam as condições do momento; mas criar uma tempestade num dia de céu claro pode levar horas, no mínimo, mesmo depois de completado o ritual. Além do mais, as alterações das condições meteorológicas não podem ser desfeitas num piscar de olhos. Até mesmo os efeitos de uma tempestade cancelada podem perdurar.

Imagine as condições meteorológicas como a superfície de um lago: a Hekau Celestial é como uma pedra arremessada na água. Um seixo vai ricochetear na superfície, provocando uma pequena, mas perceptível, série de ondulações. Uma pedra maior vai afundar, provocando ondas mais nítidas e mais dramáticas. As operações de sucesso geram ondas, mas uma falha crítica no teste de Hekau pode jogar essas ondas contra a múmia.



CELESTIAL DE NÍVEL UM

ACALMAR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial.

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Com uma simples declaração, o celestino anula as condições meteorológicas adversas a menos de um metro de distância. O vento se desvia, a chuva muda de direção ou pára, e fragmentos de rocha não o atingem. Até mesmo fenômenos não-naturais, como chuvas de rãs ou de enxofre, são rebatidos pelo escudo meteorológico da múmia. A múmia sente, no máximo, uma fina neblina em meio ao mais forte temporal. O feito dura uma cena.

Acalmar também pode reduzir a intensidade das condições meteorológicas sobre uma área maior. O astrólogo estende sua influência para cinco metros por nível de Hekau Celestial. Em lugar de desviar condições adversas, Acalmar as ameniza. Reduz a chuva forte a um chuveiro, transforma o granizo lancinante em neve fofa, acalma as águas revoltas ou transforma os ventos furiosos em brisas estáveis. As condições ambientais voltam a se reafirmar quando o celestino passa e, portanto, as ondas e os ventos tempestuosos voltarão a se agitar assim que a múmia se for. Ao contrário da aplicação deste feitiço como escudo, apenas os fenômenos naturais podem ser acalmados desse modo. Os ventos evocados por meio de Hekau e a tempestade espiritual que ainda assola Neter-khertet não podem ser amenizados dessa maneira.

CONTROLAR AS ÁGUAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

Movendo sua mão em círculos concêntricos sobre a superfície de um corpo d'água, o astrólogo faz com que o nível do mesmo suba ou desça lentamente em resposta a seu cântico contínuo. A água permanecerá nesse estado enquanto a múmia continuar concentrada no ritual. O nível da água se altera por causa das pequenas marés criadas pelo celestino. Um lago ou riacho pode subir ou descer alguns metros, mas a alteração do nível da água do mar pode ser imperceptível a olho nu.

A mudança no nível da água não necessariamente separa as águas nem inunda certas áreas, mas pode induzir uma grande mudança no curso de um rio, fazer transbordar uma represa ou arruinar a irrigação. Isso pode ter um impacto tremendo na ecologia local, pois perturba a vida selvagem, inunda as terras baixas e arruina colheitas inteiras. Sendo assim, o Narrador é encorajado a se mostrar criativo e razoável quanto à influência que Controlar as Águas pode ter sobre o ambiente.

SUSPENDER AS ESTRELAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo +

Celestial

Dificuldade: Variável

Sekhem: Especial

Em geral, os efeitos úteis têm duração limitada, mas uma múmia nunca sabe quando um pouquinho de magia pode vir a calhar. Suspender as Estrelas permite ao celestino vincular um ritual de Hekau a eventos celestiais, de modo a poder evocá-lo posteriormente. A múmia realiza este ritual de uma hora e depois executa o outro que deseja retardar. O jogador faz os testes e gasta o Sekhem da maneira apropriada. Isso inclui gastar um ponto de Sekhem para Suspender as Estrelas. Se a Hekau subsequente tiver sucesso, seus efeitos não se desencadearão no mesmo instante. Em vez disso, permanecerão contidos entre as estrelas. A teia do éter prende a energia até a múmia reclamá-la.

O ritual permanece de prontidão no máximo durante um dia para cada sucesso no teste de Suspender as Estrelas, e a dificuldade é igual à própria dificuldade do ritual que





será suspenso (ou 8, no caso de rituais com dificuldades direcionadas, como um efeito da Hekau Necromancia que usa a Força de Vontade do alvo). Acionar o ritual suspenso exige o investimento de mais um ponto de Sekhem e um teste de Ocultismo + Celestial (dificuldade 7). O sucesso ativa a Hekau armazenada no mesmo turno, como se fosse o efeito de um feitiço-padrão com duração de um turno. Uma falha acaba dispersando a energia do ritual sem outros efeitos, mas uma falha crítica pode fazer com que a energia da Hekau volte-se contra a desafortunada múmia.

A múmia pode retardar qualquer ritual que ela já tenha aprendido, mas só pode fazer isso com um ritual por vez. Além disso, Suspendar as Estrelas tem de ser realizado ao ar livre, com o céu bem à vista (apesar de poder ser executado a qualquer hora do dia ou da noite).

OCULTAR AS ESTRELAS

- Tipo:** Ritual
- Parada de Dados:** Adivinhação + Celestial
- Dificuldade:** 6
- Sekhem:** Nenhum

Apesar do nome, este feitiço não altera de fato o firmamento, e sim protege a múmia das forças celestiais. Ao turvar as águas etéreas, por assim dizer, o astrólogo se protege de possíveis adivinhações com propósitos malignos. Seus vínculos com o firmamento tornam-se obscuros, o que frustra qualquer tentativa de localizá-lo por meio de métodos divinatórios. Como alternativa, a múmia pode lançar este feitiço sobre outra pessoa, que precisa estar presente durante todo o ritual.

Os sucessos obtidos neste ritual pelo jogador que interpreta a múmia são subtraídos dos efeitos divinatórios ou de rastreamento que têm como alvo o beneficiário do ritual. Um sucesso é descontado do ritual toda vez que alguém executar um processo divinatório contra o indivíduo, até as últimas teias de obscuridade se desfazerem. O celestino não pode lançar este ritual mais de uma vez para se esconder completamente. Apenas os resultados do feitiço mais recente têm efeito.

MAGIA METEOROLÓGICA SIMPLES

- Tipo:** Ritual
- Parada de Dados:** Ocultismo + Celestial
- Dificuldade:** Variável
- Sekhem:** Variável

Com o tempo, a múmia passa a alterar o rumo das próprias condições meteorológicas. No começo, o astrólogo tem apenas um pequeno controle. Ele consegue afetar ventos brandos, criar um nevoeiro numa área limitada e ajustar ligeiramente as condições vigentes. À medida que vai ganhando mais experiência, o celestino aprende a evocar ou suprimir tempestades, gerar imensas frentes climáticas, convocar tornados e realizar outros proezas impressionantes de manipulação meteorológica.

O celestino pode usar a Magia Meteorológica Simples para conjurar uma perturbação pequena e repentina — uma brisa fresca, uma queda de temperatura na sala, um lampejo de aurora bo-

real — ou uma leve alteração do ambiente local — umedecer um jardim de estufa, encorpar ligeiramente as nuvens, gerar um nevoeiro sombrio. Nenhuma dessas opções causa dano, mas qualquer uma delas pode facilmente tornar uma área mais confortável ou extremamente desagradável.

Todos os efeitos da Magia Meteorológica fazem referência à tabela a seguir para determinar a dificuldade e o custo em Sekhem dos efeitos desejados. Para poupar tempo ao celestino arrojado, algumas das escolhas mais comuns de Magia Meteorológica Simples são descritas resumidamente nesta seção. A dificuldade e o custo em Sekhem para cada opção presume que o ponto de partida do personagem seja um dia típico de verão num lugar de clima temperado sobre uma área pequena (média de 25° C, umidade moderada e quantidade ínfima de nuvens sobre uma vila).

Nevoeiro (dificuldade 9, Sekhem 2): Uma camada baixa de névoa sombria prejudica a visão e abafa o som. Este efeito impõe uma penalidade igual a +1 à dificuldade de todos os testes de Percepção baseados em visão e audição, e limita o alcance da visão a cem metros (o Narrador pode reduzi-lo ainda mais se o jogador obtiver um número significativo de sucessos). O alcance efetivo de ataques à distância é limitado da maneira que for apropriada.

Brisa leve (dificuldade 4, Sekhem 1): Surge uma brisa suave a partir da direção predominante do vento. A brisa afasta odores fortes, aumenta a visibilidade na cerração e impõe uma penalidade igual a +1 à dificuldade dos testes de Percepção baseados no olfato.

Pequena mudança de temperatura (dificuldade 5, Sekhem 1): Uma leve alteração no ambiente captura mais calor ou então permite que este escape, elevando ou baixando a temperatura local em até 10° C durante o resto do dia.

IMAGENS NO VENTO

- Tipo:** Feitiço
- Parada de Dados:** Adivinhação + Celestial
- Dificuldade:** 6
- Sekhem:** Nenhum

Este feitiço habilita o astrólogo a entrar em sintonia com o fluxo das condições meteorológicas. No nível mais básico, este feitiço permite à múmia saber com um grande grau de precisão quais serão as condições do tempo durante um número de dias igual à quantidade de sucessos obtidos pelo jogador.

O mais notável é que a múmia pode extrair das correntes de ar locais informações detalhadas a respeito do terreno sobre o qual o vento passou. A brisa sussurra seus segredos para o celestino, pintando um retrato abrangente da região a barlavento. O grau de detalhamento depende do número de sucessos obtidos pelo jogador. Um sucesso revela a topografia básica e sinais da aproximação de um pequeno número de indivíduos. Três sucessos informam a distância, o número de alvos e uma configuração mais detalhada do terreno. Cinco sucessos discriminam gêneros específicos e fornecem detalhes sobre o equipamento carregado pelos indivíduos que se aproximam. O astrólogo não é capaz de perceber coisas que estejam a sotavento, mas, aplicando outra magia celestial, como a Magia Meteorológica, ele consegue mudar a direção do vento para





trazê-lo até onde ele se encontra, não importa de onde a brisa se origine. Usado desse modo, o efeito abrange uma área pequena (veja a tabela de Magia Meteorológica) e dura uma cena.

(o deus da sabedoria) encerra um conhecimento eterno. Os seres inferiores são capazes apenas de vislumbrar alguns dos segredos contidos nele, mas essa sabedoria geralmente traz grande esclarecimento.

CELESTIAL DE NÍVEL DOIS

LIVRO DE TOT

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Adivinhação + Celestial

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Os presságios celestes revelam todas as coisas. O Livro de Tot

Apesar de uma múmia poder usar outras adivinhações celestiais para ler o futuro, o Livro de Tot permite ao astrólogo vislumbrar os segredos guardados por uma pessoa ou encerrados numa situação *no mesmo instante*. A múmia simplesmente fecha os olhos (ou passa uma das mãos diante deles) e murmura uma frase mística para acolher a sabedoria de Tot. Depois disso, a múmia adquire uma consciência sobrenatural das cercanias. Ela é capaz de distinguir vultos escondidos, portais ocultos e até mesmo entidades sobrenaturais invisíveis. A múmia exibe uma consciência soberba das coi-

MAGIA METEOROLÓGICA

Esta tabela resume os efeitos que o uso dos diferentes níveis de Magia Meteorológica torna possível. O tempo necessário para as condições meteorológicas se alterarem de maneira condizente com a mudança desejada é de uma hora para cada nível. Acrescente os níveis de dificuldade para cada mudança de acordo com o nível apropriado da magia: portanto, usar Magia Meteorológica Inferior para produzir uma mudança pouco significativa na temperatura de uma cidade pequena durante um dia tem dificuldade igual a 5.

A máxima dificuldade possível é 10 (lembre-se de que obter 10 no dado é sempre um sucesso): Quando um efeito elevar a dificuldade cumulativa acima de 9, adicione um sucesso ao total necessário em vez de aumentar o número-alvo. Os travessões indicam que uma mudança dessa magnitude é impossível com o nível indicado de Magia Meteorológica.

O custo em Sekhem é de um ponto para efeitos de dificuldade igual ou inferior a 5, dois pontos para efeitos de dificuldade entre 6 e 9, e três pontos para uma dificuldade igual a 10.

CONDIÇÕES Efeito	NÍVEL DA LINHA DE HEKAU				
	Simples	Inferior	Menor	Maior	Superior
Meteorológico					
Mudança na umidade:					
Leve	2	2	2	1	1
Pequena	—	2	2	2	1
Moderada	—	—	2	2	2
Significativa	—	—	—	2	2
Exagerada	—	—	—	—	2
Aumento ou diminuição da cobertura de nuvens:					
Leve	2	2	1	1	0
Pequena	2	2	2	1	1
Moderada	—	2	2	2	1
Significativa	—	—	2	2	2
Exagerada	—	—	—	2	2
Mudança de temperatura:					
+ / - 5° C	1	1	1	1	1
+ / - 10° C	—	2	2	2	1
+ / - 15° C	—	—	2	2	2
+ / - 20° C	—	—	—	2	2
+ / - 25° C	—	—	—	—	2
Mudança na velocidade do vento:					
Brisa suave	1	1	1	1	1
Brisa constante	—	1	1	1	1
Vento forte	—	—	1	1	1

CONDIÇÕES Efeito	NÍVEL DA LINHA DE HEKAU				
	Simples	Inferior	Menor	Maior	Superior
Meteorológico					
Ventania	—	—	—	2	2
Furacão	—	—	—	—	2
Mudança na direção do vento:					
10 graus	1	1	1	1	1
20 graus	—	1	1	1	1
45 graus	—	—	1	1	1
90 graus	—	—	—	2	2
180 graus	—	—	—	—	2
Área:					
Vila pequena	1	1	0	0	0
Cidade pequena	3	1	1	0	0
Cidade grande	5	2	1	1	0
Do tamanho de Rhode Island	—	4	3	1	1
Do tamanho da Califórnia	—	—	5	2	1
Do tamanho da América do Norte	—	—	—	4	3
Um hemisfério	—	—	—	5	4
Global	—	—	—	—	5
Duração:					
Horas	1	1	1	1	1
Dias	3	3	3	2	2
Semanas	5	5	5	4	4



sas que acontecem a seu redor. De fato, essa consciência não é simplesmente uma intensificação dos sentidos, e sim uma revelação de segredos e subtextos.

Durante o resto da cena, a múmia percebe automaticamente elementos escondidos ou ocultos a seu redor. Esse conhecimento secreto permite-lhe determinar padrões escondidos com precisão (embora possa não saber o que significam), e a múmia não se deixa surpreender por nenhum tipo de dissimulação não-sobrenatural. Para detectar um objeto oculto por meios sobrenaturais, o jogador que interpreta a múmia faz um teste resistido de Percepção + Prontidão (dificuldade 5 + nível do poder do indivíduo) contra Manipulação + Lábia (dificuldade 7).

MAGIA METEOROLÓGICA INFERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: Variável

Sekhem: Variável

À medida que aumenta a sintonia do celestino com os céus, sua habilidade de manipular as forças da natureza também cresce. Com Magia Meteorológica Inferior, a múmia é capaz de aperfeiçoar suas obras anteriores e criar efeitos mais nítidos e em maior escala.

Como no caso da Magia Meteorológica Simples, a tabela anexa relaciona as várias dificuldades e os custos em Sekhem para se obter os efeitos desejados. Alguns exemplos são descritos de maneira resumida a seguir. As dificuldades e os custos em Sekhem têm como pressuposto que as condições básicas sejam um dia típico de verão num lugar de clima temperado sobre uma área pequena (média de 25° C, umidade moderada e cobertura parcial de nuvens sobre uma vila).

Tempestade de poeira ou de areia (dificuldade 7, Sekhem 2): Ventos fortes agitam a camada superficial de terra ou areia solta do local para simular os efeitos de um nevoeiro.

Chuva fraca (dificuldade 6, Sekhem 2): Apesar de não ser uma tempestade com força total, a precipitação ainda é suficiente para reduzir a visibilidade tanto quanto um nevoeiro. Além disso, fica mais

difícil dirigir veículos em estradas molhadas e, portanto, aplica-se uma penalidade igual a +1 à dificuldade de todos os testes de Condução.

LER AS ESTRELAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Celestial

Dificuldade: Especial

Sekhem: Nenhum

As estrelas guardam muitos segredos, entre os quais está a chave para as fraquezas de um oponente ou os momentos propícios para a magia. Leituras astrológicas cuidadosas permitem à múmia desvelar os segredos dos céus e usá-los a seu favor ao lançar/realizar outros feitiços/rituais de Hekau. O astrólogo descobre as motivações dos deuses e adapta sua Hekau de modo a tirar proveito das forças preponderantes.

Depois que o personagem realizar este ritual, o jogador que o interpreta fará um teste de Adivinhação (sem nenhum Atributo correspondente) contra a dificuldade de um efeito da Hekau subsequente. Os sucessos serão adicionados à parada de dados do feitiço ou ritual final. Digamos que um astrólogo queira realizar Ler as Estrelas seguido de Ocultar as Estrelas, um ritual com dificuldade igual a 6. O jogador faz um teste de Adivinhação (dificuldade 6) e obtém dois sucessos, adicionando, portanto, dois dados à parada que lançará para realizar Ocultar as Estrelas.

Uma falha crítica ao Ler as Estrelas faz com que a múmia interprete os presságios de maneira incorreta, o que subtrai um dado do efeito subsequente.

O Narrador também pode decidir que esta Hekau revela momentos específicos ou lugares de importância. O celestino que se muda para um determinado lugar ou aguarda o momento apropriado pode obter um dado adicional no lançamento da Hekau subsequente. Quando uma múmia realiza Ler as Estrelas, o Narrador pode decidir que o lançamento subsequente de Sudário da Morte será mais eficiente se a múmia executá-lo durante o pôr do sol, logo após um funeral num cemitério do outro lado da cidade. O jogador que interpreta a múmia





pode ganhar um dado adicional para o lançamento do feitiço se o personagem satisfizer essas condições.

SAHU-RÁ

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Aparência + Celestial

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Um encantamento simples, mas impressionante, o Sahu-Rá leva apenas um instante para ser evocado. Com este feitiço, a múmia veste o manto de Rá, que brilha com a magnificência do deus-sol.

Cada sucesso obtido nesta Hekau simples faz o celestino brilhar com o esplendor da luz do sol durante um turno. A luz se estende a apenas alguns metros da múmia, mas possui as qualidades do brilho suave e natural emitido pelo sol. Ilumina lugares escuros, realça a presença da múmia, fere vampiros e assim por diante.

Em termos de jogo, um vampiro sofre um nível de dano agravado para cada turno em que for atingido pelo brilho. Se você estiver usando as regras de **Vampiro: a Máscara**, trate o vampiro como se ele tivesse sido atingido por luz solar indireta e encoberta (**Vampiro**, pág. 232).

MURMÚRIOS NO VENTO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Adivinhação + Celestial

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Esta Hekau é semelhante a *Imagens no Vento*, mas o astrólogo recolhe sons carregados pelo vento. Ao manipular a brisa com poder místico, a múmia extrai as palavras pronunciadas a barlavento. Os sucessos obtidos no teste indicam o êxito da múmia ao isolar a confusão de vozes diferentes em conversações distintas e separadas. Apenas a múmia ouve esses sons. Aqueles que estiverem a seu lado escutarão apenas um murmúrio estranho. Murmúrios no Vento só traz os sons de barlavento, embora o celestino possa usar outra magia para mudar a direção da brisa da maneira que lhe for conveniente. É mais simples ele ajustar sua posição para ficar a sotavento dos sons que deseja ouvir. O efeito abrange uma área pequena (veja a tabela de Magia Meteorológica) e dura uma cena.

CELESTIAL DE NÍVEL TRÊS

INVOCAR AS ESTRELAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Um astrólogo poderoso é capaz de evocar as forças celestiais para atrair as estrelas, ou pelo menos os corpos celestes ao alcance da múmia. O celestino emite invocações para Nut e ora pela intervenção do céu na terra. Ao fim do ritual, o firmamento responde. Caem chuvas espetaculares de meteoros, que destroem estruturas e devastam um local designado pela múmia até transformá-lo em ruínas.

Os meteoritos conjurados por esta Hekau podem atingir uma área com o tamanho máximo de uma pequena vila. Apesar de pequenos (do tamanho de bolas de golfe), os meteoritos se chocam com uma velocidade espantosa, despedaçam objetos frágeis, atravessam os tetos de carros ou as coberturas de madeira e matam os infelizes surpreendidos em campo aberto ou sem proteção suficiente contra a ira dos céus. Em brasa, devido à travessia da atmosfera, os meteoritos incendeiam praticamente qualquer substância inflamável que porventura venham a atingir. Devido à combinação dessa barragem de artilharia com os incêndios subseqüentes, qualquer pessoa que se encontre na área sofre um nível de dano agravado por turno. Essa verdadeira saravada dura uma quantidade de minutos igual ao nível de Equilíbrio da múmia.

FORMAS DIVINAS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Meditação + Celestial

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Um vínculo com as forças celestiais implica um laço com as divindades responsáveis por elas. Um astrólogo não só é capaz de manipular o firmamento como também pode pedir inspiração aos deuses. A múmia clama aos deuses para que eles se agitem dentro de seu espírito e estimulem a qualidade divina a se manifestar.

O celestino compõe uma prece curta para uma divindade do panteão egípcio, embora ainda se discuta se o deus realmente responde a essa oração. Não importa sua fonte, a magia tem uma função imediata: fazer a múmia manifestar algumas características divinas que aumentam um Atributo condizente com a divindade convocada. Portanto, suplicar a Geb (deus da terra) poderia elevar o Vigor da múmia, enquanto invocar a forma de Ptah, o Criador, poderia aumentar sua Inteligência ou sua Percepção (há uma lista das principais divindades egípcias à pág. 12).

O número de sucessos obtidos pelo jogador determina quanto o Atributo aumenta. O personagem recebe um ponto de Atributo adicional se obtiver três sucessos ou menos. Ele ganha mais dois pontos de Atributo para acrescentar a uma única Característica ao conseguir quatro sucessos ou mais. O efeito se estende pelo resto da cena. Formas Divinas não é um feitiço cumulativo. O celestino pode melhorar apenas um Atributo por vez, e só a melhoria mágica mais intensa será aplicada se ele estiver usando mais de uma por vez.

MAGIA METEOROLÓGICA MENOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

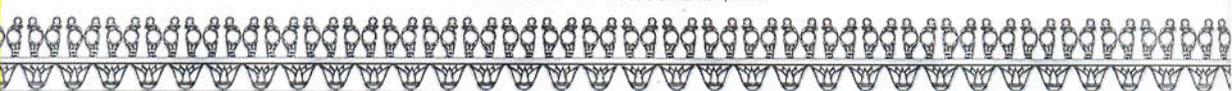
Dificuldade: Especial

Sekhem: Especial

Com este nível de talento, o celestino é capaz de provocar mudanças drásticas nas condições locais. Ele consegue ajustar a temperatura de modo significativo, conjurar ventos fortes, invocar uma precipitação violenta ou afetar a cobertura de nuvens de modo a alterar de maneira dramática a luz ambiente.

Como no caso dos rituais anteriores de Magia Meteorológica, a tabela da pág. 100 relaciona a dificuldade e os custos em Sekhem

MÚMIA: A RESSURREIÇÃO





para os efeitos desejados. As opções a seguir têm como pressuposto as mesmas condições meteorológicas básicas. Quando as condições existentes estão mais próximas das variáveis desejadas, a dificuldade diminui.

Vento do deserto (dificuldade 5, Sekhem 1): Surge um vento seco e quente com a velocidade aproximada de cinquenta quilômetros por hora, mas as rajadas chegam ao dobro disso. Os ataques à distância com armas de fogo ficam sujeitos a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade, e as armas arremessadas ou os disparos com arco ficam sujeitos a uma penalidade igual a +2. Durante rajadas violentas, podem ser necessários testes de Destreza (dificuldade 6) para os personagens não serem derrubados pela força do vento. Os ventos fortes levantam poeira, o que reduz a visibilidade. Os objetos pequenos são arremessados com toda a força, e é provável que outros efeitos convenientemente dramáticos venham a ocorrer.

Chuva forte (dificuldade 5, Sekhem 1): Funciona como a chuva fraca da Magia Meteorológica Inferior, mas os testes de Percepção e Condução ficam sujeitos a uma penalidade igual a +2 na dificuldade.

CELESTIAL DE NÍVEL QUATRO

MAGIA METEOROLÓGICA MAIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: Especial

Sekhem: Especial

Com este nível de domínio, o celestino é capaz de provocar mudanças meteorológicas drásticas, como tempestades de verão, ondas de frio ou períodos repentinos de calor. Ele consegue até expandir as condições meteorológicas existentes — chuvas mais prolongadas, tempo mais frio, ventos mais fortes — e prolongá-las além do que seria normal. Mais dramático ainda é o fato de o astrólogo conseguir conjurar o relâmpago.

Como no caso dos rituais anteriores de Magia Meteorológica, a tabela da pág. 100 indica as variáveis dos efeitos. Alguns exemplos são descritos a seguir. As variáveis destes exemplos têm como pressuposto que o feiticeiro atua num dia típico de outono sobre uma área considerável (máxima de 15°C e cobertura parcial de nuvens sobre uma cidade). Mais uma vez, quando as condições existentes estão mais próximas das variáveis desejadas, a dificuldade diminui.

Relâmpagos (dificuldade 8, Sekhem 2): Cargas elétricas espantosas oscilam por entre as nuvens, e o celestino será capaz de direcioná-las contra um alvo se passar num teste de Ocultismo + Celestial. A dificuldade do primeiro ataque é igual a 7, e cada raio subsequente fica sujeito a uma penalidade cumulativa igual a +1. Essa penalidade reflete o fato de que controlar as descargas elétricas fica cada vez mais difícil. Um raio não é um instrumento de precisão. Ele causa dez dados de dano letal a qualquer coisa que venha a atingir, e tudo que se encontra à distância de um metro do alvo recebe cinco dados de dano letal.

Nevasca (dificuldade 8, Sekhem 2): Uma nevasca inesperada no outono tem um efeito semelhante ao do vento do deserto e da

chuva forte (que são descritos na Hekau Celestial de nível três). Além disso, qualquer pessoa exposta à intempérie recebe um nível de dano por contusão a cada hora.

Tempestade de verão (dificuldade 6, Sekhem 2): Semelhante à nevasca, embora sem o risco de ulceração pelo frio e outros efeitos da exposição. Entretanto, podem ocorrer enchentes, dependendo dos padrões meteorológicos recentes da área.

O DESPERTAR DE RÁ

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Cosmologia + Celestial

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

Toda manhã, Rá atravessa o céu e traz luz ao mundo mais uma vez. Conforme vai ganhando experiência, o astrólogo aprende a refletir o Despertar de Rá num simples gesto.

O feitiço afeta até cinco pessoas dentro do campo de visão da múmia. O celestino traça um arco ascendente com uma das mãos e os alvos sentem-se tomados pelo calor, como se saudassem o sol nascente. No caso de criaturas vivas (inclusive as múmias vivas), este feitiço acaba com a fadiga, como se o indivíduo tivesse passado por uma boa noite de sono. A energia de Rá impregna o alvo com vivacidade e prontidão para um novo dia. O indivíduo tem sua concentração melhorada e sua energia renovada. Durante uma hora depois disso, as dificuldades de todas as tarefas mentais (inclusive a magia) são reduzidas em um ponto, e até mesmo um indivíduo ferido sente uma onda de vida que diminui pela metade todas as penalidades devidas a ferimentos (arredondadas para baixo).

Além de seus benefícios restauradores, O Despertar de Rá parece brilhar com a generosidade do deus-sol, iluminando a própria alma de cada indivíduo. O alvo do feitiço sente como se estivesse sendo observado e julgado por suas ações. Uma pessoa honesta, generosa e atenciosa (ou alguém que se considere assim) sente um reconhecimento positivo de sua força. Aqueles que se acham faltosos ou subjugados pela culpa são destruídos pelo remorso. Em termos de jogo, o jogador que interpreta uma múmia pode fazer um teste de Equilíbrio. Cada dois sucessos (arredondados para baixo) restauram um ponto de Sekhem. O jogador que interpreta um personagem mortal pode fazer um teste de Força de Vontade, sendo que cada dois sucessos (arredondados para baixo) restauram um ponto de Força de Vontade. No caso de uma falha crítica, a culpa por um delito antigo ressurgiu com tanta intensidade que o indivíduo perde um ponto de Sekhem ou de Força de Vontade, o que for apropriado.

Apesar de suas poderosas propriedades revigorantes, O Despertar de Rá foi desenvolvido inicialmente como uma arma contra os Seguidores de Set. Contra vampiros, o feitiço induz à letargia e ao sono. Qualquer vampiro afetado pelo feitiço sente um calor repentino e desconfortável e uma necessidade enorme de dormir, como se a alvorada houvesse chegado. É mais comum esse efeito fazer com que o vampiro caia no sono ao final do turno e durma uma hora inteira. Somente ao ser atacado ou incendiado é que o vampiro despertará desse sono induzido, apesar de geralmente já ser muito tarde para o morto-vivo (se você estiver usando **Vampiro:**



a **Máscara**, siga as regras normais para despertar descritas à pág. 204). O vampiro pode gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer acordado durante o turno. Mesmo alguns segundos são normalmente suficientes para todos escaparem, com exceção do mais tolo dos vampiros. Se o alvo conseguir se afastar da área imediata do feitiço, os efeitos d'O Despertar de Rá se dissipam (mas é bem provável que o morto-vivo se retire em vez de enfrentar os efeitos debilitantes do feitiço mais uma vez).

LER A ÁRVORE DA VIDA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Celestial

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Escritas entre os segredos dos céus estão as vidas de todos os mortais. Os símbolos registrados na Árvore da Vida por Seshat (a esposa de Tot) podem ser identificados por um astrólogo habilitado. A múmia consegue desenrolar a folha do céu que encerra uma vida e, em seguida, decifrar o futuro do indivíduo. Nem mesmo os mortos-vivos estão imunes. Toda criatura com um começo e um fim tem um destino registrado.

Depois de ler o destino de um ser, a múmia consegue prever o curso geral do futuro da criatura com alguma precisão. Naturalmente, essas previsões são bem vagas. A escrita de Seshat é complexa e enigmática, e os caracteres tornam-se mais obscuros e remotos quanto mais se lê a folha de uma vida. Mesmo assim, essa adivinhação oferece muitas oportunidades. A múmia é capaz de adivinhar o sucesso ou o fracasso em algum empreendimento futuro. Lendo de trás para frente, a múmia pode explorar a fundo a história do indivíduo. Uma pessoa prevenida pode encarar seu destino com maior clareza e objetivo. Com efeito, ela terá direito a um novo teste gratuito quando o acontecimento profetizado ocorrer. O Narrador decide a clareza e a compreensibilidade dos segredos revelados por este ritual. Mesmo assim, lembre-se de que esta é a magia divinatória mais poderosa e direta disponível à Hekau Celestial.

O intervalo de tempo que a múmia consegue examinar depende do número de sucessos obtidos:

Sucessos	Intervalo de Tempo
1	um dia
2	uma semana
3	um mês
4	um ano
5	uma vida

TEMPESTADE DE AREIA

Tipo: Feitiço ou Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: 8

Sekhem: 3 + 1 para cada nível de dano adicional

A areia ocupa um lugar importante nas imagens egípcias. Os monumentos do Egito erguem-se em meio à areia como um baluarte contra o tempo, mesmo que a cheia e a estiagem do Nilo

demonstrem que a areia pode consumir e derrotar qualquer coisa que ignore o ciclo natural. Um astrólogo utiliza esse poder intemporal para mostrar que o ciclo meteorológico é capaz de transformar tudo em areia, seja a pedra, o metal ou os ossos. A múmia pode direcionar essas energias de duas maneiras.

A múmia pode desencadear um feitiço que cria um violento redemoinho de areia ardente. Essa coluna se ergue do solo e começa a subir e a rodopiar a velocidades cada vez maiores. O poder do celestino é tão grande que ele consegue até criar areia a partir dos próprios grãos de poeira existentes no ar, caso não haja areia disponível. O redemoinho de areia forma uma coluna com cerca de um metro de diâmetro para cada sucesso obtido.

Em vez disso, o celestino pode realizar um ritual para criar um efeito mais poderoso. Nesse caso, a múmia executa algo similar à Magia Meteorológica ou a Invocar as Estrelas, só que com um efeito mais devastador. Quando da conclusão do feitiço, os ventos começam a uivar e a agitar as areias a um simples comando do feiticista, transformando-se, em seguida, numa aterrorizante parede tempestuosa que engolirá qualquer coisa que se ponha em seu caminho. A tempestade chega a 150 metros de altura, oitocentos metros de comprimento e trinta de largura, deslocando-se a 130 quilômetros por hora na direção dos ventos predominantes enquanto permanecer no campo de visão da múmia.

Qualquer coisa atingida pela rajada de areia é flagelada, sofrendo um nível de dano letal por turno e mais um para cada ponto adicional de Sekhem investido na Hekau (acima do custo básico de Sekhem). A tempestade de areia também obstrui motores, arranca pintura e cega qualquer infeliz que seja atingido (toda vítima é obrigada a passar dois turnos limpando os olhos). Ao contrário do efeito do feitiço, o ritual exige que a múmia crie a tempestade a partir de uma quantidade significativa de areia ou terra solta para conseguir o efeito total. Caso contrário, o ritual ainda funciona, mas isso acontece na forma de um vendaval traiçoeiro. Esse fenômeno também é devastador, mas o dano infligido não é letal, e sim por contusão.

Qualquer uma das versões desta Hekau dura o tempo que o astrólogo se concentrar exclusivamente na tempestade. Sofrer dano é suficiente para abalar a concentração da múmia.

SABEDORIA DE ÍSIS

Tipo: Feitiço

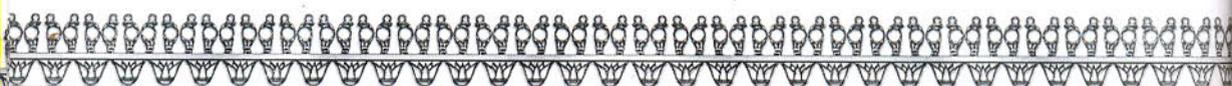
Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: A mesma da magia inimiga

Sekhem: 2

Esta Hekau recebeu seu nome em honra à deusa da magia. Um astrólogo celestial pode apelar à divindade para revogar feitiços alheios.

A dificuldade de Sabedoria de Ísis é igual à dificuldade do feitiço contrário. Os sucessos obtidos removem os sucessos do feitiço do oponente; se todos os sucessos forem eliminados, o efeito fracassará. Esta forma de contra-magia não se restringe a feitiços de controle do tempo ou divinatórios e é efetiva até mesmo contra poderes não relacionados à Hekau. A taumaturgia, a magia das Esferas



e a feitiçaria são todas igualmente suscetíveis (para maiores detalhes, veja **Vampiro**, **Mago** e **Sorcerer**, respectivamente).

Se obtiver mais sucessos que seu adversário, o jogador que interpreta a múmia poderá optar por alterar o efeito do feitiço mudando o alvo afetado. Portanto, se um vampiro usar um feitiço corruptor para tornar um indivíduo vulnerável à sugestão, a múmia pode impedi-lo e redirecionar o efeito para o vampiro ou um de seus lacaios.

A tática favorita de alguns celestinos é retardar Sabedoria de Ísis com Suspende as Estrelas e então usá-la imediatamente na eventualidade de uma magia hostil.

CELESTIAL DE NÍVEL CINCO IMPONÊNCIA DIVINA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Meditação + Celestial

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Este feitiço funciona como a Hekau Formas Divinas, mas os sucessos obtidos conferem um benefício ainda maior ao usuário de magia. Este feitiço fornece três pontos adicionais para um único Atributo ao se obter três sucessos ou menos, ou dois pontos adicionais para dois Atributos distintos ao se obter quatro sucessos ou mais. Como acontece com Formas Divinas, o efeito dura uma cena.

PRAGA DE MAAT

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: 9

Sekhem: 10

As grandes pragas bíblicas foram lançadas sobre o Egito, mas não para defendê-lo. Maat aceitou a justiça desses acontecimentos antigos e abriu o caminho para seus fiéis recorrerem a símbolos de vingança semelhantes. Além de servir como uma arma devastadora contra os que se opõem ao equilíbrio, estes rituais são também um lembrete para que os guardiões do Egito nunca se orgulhem em demasia de seus

poderes e de seu valor, ou então serão colocados em seus devidos lugares.

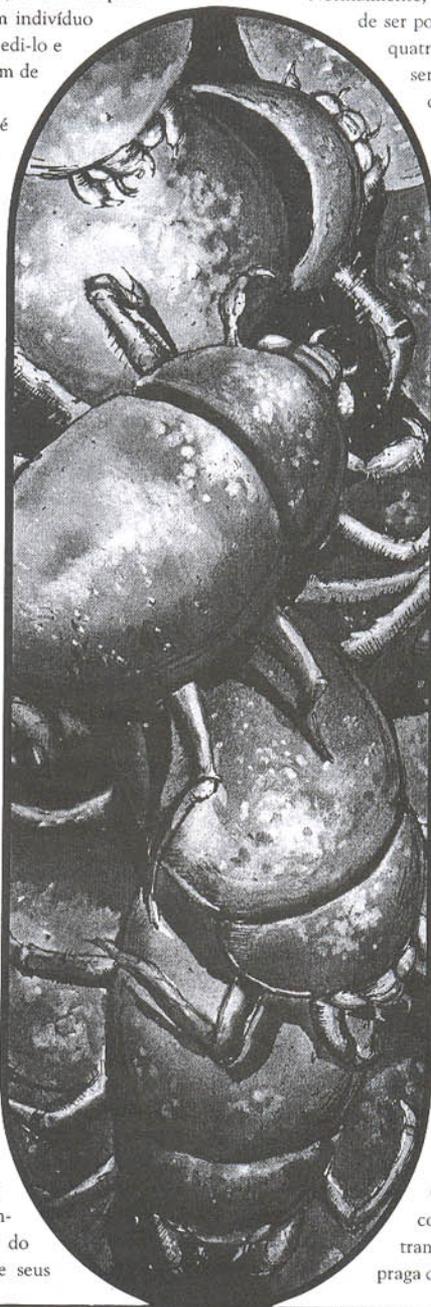
As múmias precisam aprender cada praga separadamente e realizar um ritual de cinco horas antes de lançar uma delas.

Normalmente, uma praga afeta um único edifício, apesar de ser possível lançá-la sobre uma vila inteira com quatro sucessos ou mais. Dura uma cena, a não ser que seja especificada alguma coisa em contrário.

Da Água para o Sangue: Toda a água dentro da área designada transforma-se em sangue frio e sem vida. Estragam-se as bebidas, e as pessoas podem até mesmo chorar e transpirar sangue. Toda água trazida para dentro dessa área sofre os mesmos efeitos até o nascer do sol do dia seguinte. O sangue não tem valor nutritivo e, portanto, as vítimas provavelmente também sofrerão de alguma forma de desidratação (nem os vampiros conseguem se alimentar).

Besouros: Besouros carnívoros afloram do chão e se espalham por toda a área. Os insetos enxameiam, cobrem todos os corpos que encontrarem (a não ser uns aos outros) e os devoram. Nem mesmo os cadáveres e os mortos-vivos estão a salvo. Um infeliz coberto de besouros sofre automaticamente um nível de dano letal a cada turno à medida que sua carne é consumida. Por sorte, os besouros não são velozes, não conseguem escalar direito e temem o fogo, de modo que é possível escapar deles. No entanto, aqueles que não estiverem cientes da aproximação dos ávidos insetos podem ser soterrados pelos besouros antes de perceberem o perigo.

Gafanhotos: Enxames de gafanhotos dominam a área. Esses insetos devoram grãos, verduras, frutas, pão e tudo o que estiver em seu caminho. Os gafanhotos obstruem motores ou ventoinhas de um modo quase tão grave quanto uma tempestade de areia, rastejam sobre as pessoas e normalmente provocam uma devastação espantosa. Os ávidos insetos têm como alvo todas as coisas comestíveis, mesmo as que se encontram dentro de armários. Tal é a natureza da praga que os gafanhotos encontram maneiras de





entrar nos recintos aparentemente mais seguros e devoram ou conspurcam qualquer alimento. Apesar de os seres vivos não estarem sujeitos ao apetite dos gafanhotos, muitos entrarão em pânico com o ataque e fugirão.

Rãs: Milhares de rãs caem do céu. Muitas atingem o solo com tanta força que se desfazem em pedaços. As que sobrevivem passam a saltar ao redor, com uma certa tendência a entrar em máquinas ou nas roupas das pessoas, como os gafanhotos. A maioria das pessoas também entra em pânico quando exposta a esta praga. A pele das rãs excreta uma toxina fraca que provoca erupções naqueles que as tocam, reduzindo a Aparência das vítimas a um ponto durante uma semana inteira.

Escorpiões: Os escorpiões emergem de rachaduras e cantos escuros e espalham-se pela área. Eles normalmente podem ser evitados, mas os tolos ou azarados acabarão picados. O veneno do escorpião provoca um nível de dano letal a cada turno, durante três turnos. Várias picadas podem incapacitar ou matar.

Úlceras: Assim que o ritual começa a funcionar, as pessoas que se encontram na área são afligidas por coceiras e manchas vermelhas que se espalham gradualmente pela pele, ou então pela formação de pústulas. Depois de algumas horas, essas manchas se abrem ou rompem, transformando-se em úlceras úmidas e supurantes. Essa erupção causa um nível de dano letal a todas as vítimas e reduz suas Aparências a um ponto. As úlceras permanecem até o dano ser reparado.

Morte: Morre um ser humano a cada dez (o Narrador pode jogar um dado para cada grupo de dez mortais, sendo que o resultado 1 indica a fatalidade, ou simplesmente escolher uma porcentagem razoável). A morte é causada por hemorragia súbita ou ataques cardíacos fulminantes, de modo que não são afetados os seres não suscetíveis a esses tipos de condição clínica. Esta praga não provoca tanta destruição material quanto as outras, mas a perda de vidas e o horror correspondente são enormes.

MAGIA METEOROLÓGICA SUPERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: Especial

Sekhem: Especial

Esta Hekau é o auge do poder do celestino. Ele pode invocar os tipos mais destrutivos de tempestade, o que inclui tornados, furacões, monções, enchentes, geadas assassinas, tempestades oceânicas, trovões estrondosos, tempestades de poeira e secas. Esses padrões meteorológicos podem perturbar o clima local durante semanas ou meses, a não ser que a múmia realize um outro ritual logo em seguida para fazê-los voltar ao normal mais rapidamente.

Como no caso de todas as Magias Meteorológicas anteriores, a tabela da pág. 100 relaciona as várias dificuldades e os custos em Sekhem para se obter os efeitos desejados. Algumas opções são descritas a seguir para agilizar a consulta. A dificuldade e o custo em Sekhem para cada uma delas têm como pressuposto que o feitiço começa a agir num dia típico de verão, num lugar de clima tem-

perado e sobre uma área de bom tamanho (média de 26°C, umidade moderada, com cobertura parcial de nuvens sobre uma grande área urbana). Quando as condições existentes estão mais próximas das variáveis desejadas, a dificuldade diminui.

Tornado (dificuldade 7, Sekhem 2): Comprimir sistemas de pressão uns contra os outros cria um vórtice que dura uma hora e devasta quase tudo que encontra em seu caminho (suponha que o tornado provoca dez dados de dano letal num raio de cinco metros toda vez que toca o chão). O personagem não tem a menor chance de controlar o tornado depois de criada a tempestade.

Tufão (dificuldade 10, Sekhem 3): Desencadear um furacão que dura uma semana gera efeitos iguais aos da tempestade de verão descrita anteriormente, o que inclui visibilidade muito reduzida e enchentes. O dano atinge áreas grandes e equivale ao de um tornado. Gerar uma tempestade dessa escala tem dificuldade igual a 11. Entretanto, como as dificuldades não podem ser maiores do que 10, esse ponto a mais significa que o jogador que interpreta a múmia precisa obter pelo menos dois sucessos num teste de dificuldade igual a 10.

INCITAR APOPHIS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Celestial

Dificuldade: 9

Sekhem: 15

Todos os redivivos conhecem Apophis, a grande serpente corrupta que tenta devorar Rá e mergulhar o mundo na escuridão. Apesar de essa fera terrível aparentemente não passar de uma lenda, sua face já é o bastante para fazer o mundo tremer.

O astrólogo recorre a forças imensas para incitar Apophis momentaneamente. E o resultado é um tremor de terra. A fúria da Grande Serpente provoca um terremoto de (pelo menos) oito pontos na escala Richter. Prédios desmoronam, falhas tectônicas se abrem e cidades são destruídas. Não indicamos nenhum dano específico para este ritual porque a devastação é generalizada e abrangente.

O epicentro do tremor é o lugar onde a múmia realiza o ritual. Entretanto, como este feitiço não pode ser retardado, é provável que o próprio celestino morra no terremoto subsequente. A múmia deve estar ciente das consequências de suas ações. A morte e a destruição em larga escala provavelmente desequilibrarão a Balança de Maat. A múmia que realizar este ritual de maneira precipitada logo se encontrará diante de vários juízes furiosos. Devido a esse risco, o ritual é conferido apenas às múmias que vivem numa harmonia quase completa com Maat.

Apesar de a maioria dos Redivivos acreditar que o nome do ritual seja metafórico, existem vários rumores sobre múmias que teriam testemunhado uma grande forma escamosa estirando-se por quilômetros nas profundezas do mundo subterrâneo. Poucas múmias desejam correr o risco de despertar e enfrentar seu maior adversário, mesmo que supostamente ele não passe de um mito.



EFÍGIE

O poder de um símbolo é espantoso. No Antigo Egito, o domínio dos símbolos míticos formava a base do poder do sacerdócio e do Faraó. Desde as pirâmides, que representavam a colina primordial da criação, até as estátuas dos deuses, que garantiam sua presença contínua na terra, os incríveis feitiços de Hekau canalizavam um poder enorme. Os mágicos das Duas Terras criavam relíquias mágicas para defenderem a si mesmos e a seus protegidos no além. Eles chegavam a fornecer ushabti ("aqueles que respondem", que trabalhavam para o morto nos Campos de Aaru) a seus protegidos. Os ushabti eram tão comuns nos túmulos que se tornaram o símbolo da magia Hekau envolvida em sua criação. Incapazes de negar o poder de um símbolo, os artesãos desta Hekau passaram a chamar sua arte de Efigie.

Os feitiços e rituais de Efigie têm como base os conceitos da magia simpática e a manufatura de objetos espirituais. No além, esses objetos podem servir como relíquias para a alma ou, no mundo material, como artefatos poderosos. Um retrato ou modelo pode ser dotado da capacidade de impor seu destino às coisas que ele representa.

COMO CRIAR UMA EFÍGIE

A efigie, propriamente falando, é uma estátua que representa uma pessoa. No âmbito das artes da Hekau, qualquer coisa pode servir como efigie de uma idéia ou de um objeto. A principal diferença entre efigies e amuletos é que o usuário não precisa trazer uma efigie junto ao corpo e esta pode ser imaterial em sua forma final. Existem algumas exceções, como a criação de armaduras ou roupas que existem apenas em Duat.

Assim como um amuleto, a efigie primeiro precisa ser criada, o que geralmente requer um teste de Destreza + Ofícios ou Raciocínio + Ofícios contra uma dificuldade que depende da complexidade do resultado desejado. Essa tarefa precisa de pelo menos um sucesso, mas o Narrador pode exigir uma ação prolongada para esculpir ou montar uma efigie com o grau de detalhamento apropriado. Em seguida, as palavras de poder do ritual são inscritas no objeto. Como acontece com todos os rituais, isso requer uma ação prolongada e o lançamento da parada de dados designada para um determinado ritual a fim de acumular um número de sucessos igual ao nível de Sekhem.

Um ritual de Efigie leva um dia por nível, a não ser que haja qualquer observação em contrário. Como o trabalho exige grande concentração, a maior parte do tempo despendido pelo feiticeiro para realizar o ritual inclui intervalos para recuperar força física e espiritual. Ao criar uma efigie, o artesão não faz nada além de dormir, comer e meditar para recuperar Sekhem. A fim de acelerar o processo, o artesão pode usar Sekhem de outras fontes, como a poção Lágrimas de Ísis ou Urnas capazes de armazenar poder mágico.

Depois de criada a efigie, seu encantamento não precisa ser renovado como o de um amuleto. Ela é impregnada com Sekhem apenas quando o artesão direciona energia para dentro dela, mas permanece inerte o resto do tempo.

COMO USAR UMA EFÍGIE

Salvo observações em contrário, pode-se usar uma efigie várias vezes, mas ela precisa ser ativada por alguém que conheça bem a Hekau Efigie. O usuário não precisa ser realmente capaz de criar a efigie, mas o jogador que o controla tem de ser bem-sucedido no teste apropriado de Característica + Efigie contra a dificuldade do ritual para usar o objeto em questão. Uma falha crítica nesse teste costuma arruinar a magia do objeto, tornando-o espiritualmente inerte. Algumas efigies foram criadas para uma pessoa em particular e não funcionarão com mais ninguém.

Ao contrário de um amuleto, a efigie costuma exigir um certo investimento de Sekhem toda vez que alguém for usá-la. O jogador que interpreta a múmia gasta esse Sekhem quando da ativação e, daí em diante, repete o procedimento periodicamente para continuar utilizando a efigie. Se a efigie não receber o suprimento de Sekhem exigido, o objeto retorna imediatamente a seu estado inativo. Os rituais descritos a seguir indicam os respectivos custos para criar e manter várias efigies.

Alguns efeitos simples da Hekau Efigie podem ser executados num único turno. Esses poderes são denominados feitiços. O lançamento desses feitiços envolve rabiscar um ou dois símbolos poderosos sobre a superfície de um objeto e impregná-lo com Sekhem para ativá-lo. Outras magias simpáticas simples podem exigir a modelagem de uma representação grosseira do alvo em qualquer material disponível. Evocar a magia às pressas com eles tão fracos consome uma quantidade maior de Sekhem e tem maior chance de falhar. Portanto, a maioria dos praticantes de Efigie prefere dispor de algum tempo para se preparar.

COMO SUSTENTAR UMA EFÍGIE E OS CUIDADOS NECESSÁRIOS

Já comparamos amuletos e efigies, mas existem distinções notáveis entre os dois (do contrário, não seriam linhas distintas de Hekau). Entre essas diferenças está o fato de que a maioria das efigies é mais resistente que os amuletos.

Uma efigie criada na forma de uma criatura parece uma pequena estátua, mas assemelha-se a um animal vivo de verdade quando ativada. No entanto, ela não está realmente viva. Para simplificar, use uma das descrições encontradas no Capítulo Oito como base para uma efigie de criatura (outros livros do Mundo das Trevas apresentam inúmeras descrições de criaturas às quais você também pode recorrer). A efigie pode usar seu Vigor para absorver dano letal. Entretanto, ela não é capaz de reparar o dano sofrido e está sujeita às penalidades devidas a ferimentos, como aconteceria com seu correspondente vivo, a não ser que haja alguma indicação em contrário. O artesão precisa reparar sozinho qualquer dano causado a uma efigie. Isso exige que o jogador faça um teste de Ofícios + Efigie (dificuldade 6) para cada ferimento e gaste um ponto de Sekhem para restabelecer cada nível de vitalidade. A efigie que ultrapassar o nível Incapacitado será destruída.

As efigies inativas são percebidas como objetos mágicos pelo Talento Presciência ou pelos sentidos místicos apropriados. Não



importam os meios utilizados para identificá-la, a destruição de uma efígie põe fim a seu encantamento. No entanto, em certos casos, sua destruição pode desencadear um último efeito mágico.

EFÍGIE DE NÍVEL UM

COMANDAR INSTRUMENTO SIMPLES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Raciocínio + Efígie

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Uma das primeiras lições de Efígie é que o equivalente espiritual de qualquer coisa é tão vivo quanto sua manifestação física. Com uma inscrição rápida, usando o que estiver disponível, até mesmo cuspe se for necessário, o artesão assume o controle da essência imaterial de um objeto e ganha poder especial sobre ele.

RELÍQUIAS E DUAT

Os jogadores de **Wrath: the Oblivion** conhecem o termo "reliquia" como sinônimo de objetos materiais que atravessam a Mortalha para servir aos falecidos nas Terras dos Mortos. Normalmente, os objetos físicos não possuem correspondentes no mundo subterrâneo. Tudo nas Terras dos Mortos é produto da emoção, da vontade, de resíduos espirituais e das lembranças. Os fantasmas aprenderam a modelar a matéria dos sonhos e dos pesadelos para dar forma a armas e ferramentas. Entretanto, esses objetos são substituídos medíocres dos itens reais.

Somente aqueles objetos muito especiais ou extremamente importantes para alguém que morreu estão mais propensos a tomar forma no mundo subterrâneo. Qualquer coisa desde uma boneca de estimação da infância até um confiável revólver de serviço cria um eco psíquico que atravessa a Mortalha. Esses objetos são excessivamente raros devido a suas próprias naturezas, o que os transforma em grandes tesouros para os fantasmas.

Os egípcios antigos conheciam as relíquias e sua utilidade para os mortos. Os artesãos habilidosos criaram muitos objetos encantados com a capacidade de perfurar a Mortalha, mas o segredo de sua manufatura foi se perdendo no tempo. Hoje, poucas culturas recordam a magia necessária para abençoar os mortos com tudo de que eles precisarão na outra vida.

Com a ascensão dos Amenti, as múmias recuperaram boa parte dessa habilidade esquecida. Agora, os praticantes talentosos da Hekau Efígie exercem novamente o poder de investir objetos com um "duplo" místico ou até mesmo de sacrificá-los de modo que os artefatos se tornem inteiramente espirituais.

Este feitiço permite ao artesão controlar apenas objetos simples que não têm partes móveis, como uma faca, um cinzel ou um pincel. O artesão recebe um dado adicional para quaisquer atividades que empreguem diretamente o objeto em questão durante o resto da cena. As aplicações em combate são bastante óbvias, mas os Narradores e os jogadores devem levar em consideração as funções mais discretas deste feitiço. Um cinzel dotado de energia contribuiria nos testes realizados com a finalidade de esculpir uma estátua, enquanto um rolo de papiro encantado poderia ser traduzido com mais facilidade.

CRIATURA SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efígie

Dificuldade: 6

Sekhem: 3 para criar, 1 por semana para manter

Este ritual permite ao artesão criar uma estatueta de uma criatura minúscula, como um escorpião, um rato, uma rã ou um pássaro. Quando ativada, a efígie parece estar viva e consegue executar tarefas simples para o artesão, como entregar mensagens escritas, vasculhar áreas pequenas e assim por diante. A efígie simples não é mais inteligente do que sua contraparte natural e pode se confundir com comandos muito distintos de seu comportamento normal. A efígie também tem as defesas naturais e a capacidade sensorial simples de seu equivalente vivo, como garras e olfato. Habilidades mais complexas — a peçonha de um escorpião, a capacidade de fazer teias de uma aranha, o sonar de um morcego — estão muito além da capacidade da efígie neste nível. O Capítulo Oito relaciona as Características de animaizinhos comuns.

INÉRCIA SIMPLES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efígie

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Este feitiço é uma medida básica de proteção contra a obra de outros artesãos. Com um simples toque, o artesão pode tentar desativar qualquer criação da Hekau Efígie de nível um. Depois de a múmia tocar a efígie ativada (o que pode exigir uma jogada de ataque numa situação de conflito), o jogador que a interpreta faz um teste de Manipulação + Efígie para desativá-la. O jogador que interpreta o artesão adversário faz um teste resistido. Se o jogador que controla a múmia que lança o feitiço obtiver mais sucessos que o jogador que interpreta o artesão adversário, a efígie retornará imediatamente a seu estado inerte durante o resto da cena. O artesão adversário poderá reativar o objeto no futuro, mas não até o início de uma nova cena.

Este feitiço também pode ser usado contra outras magias que se assemelham à Hekau Efígie, desde que essa magia seja apenas de nível um. Os praticantes são magos, feiticeiros ou taumaturgos que usam a magia para animar estátuas, criar duplicatas espirituais de objetos ou modelos que podem se transformar em coisas reais ou afetar outras pessoas por meio de vínculos simpáticos.



SERVIÇAL SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 1 para criar, 1 por mês para manter

No Antigo Egito, os serviçais eram pequenas estatuetas de argila, madeira ou pedra que eram criadas como servos e depositadas nas tumbas mais bem equipadas. Neste nível, é fácil fazer um Serviçal, e é ínfima a energia necessária para mantê-lo. Entretanto, seu comportamento é robótico e ele não possui inteligência nem habilidade para executar ordens complexas.

Comandos simples como cavar, varrer, pegar, carregar, seguir e parar são praticamente o limite da compreensão de um Serviçal. Qualquer coisa mais complexa que isso causa uma pane na efigie.

Projetados para prestar auxílio e não para o combate, os Serviçais Simples são incapazes de lutar e reparar o dano que porventura venham a sofrer. O Serviçal não tem equivalente vivo na natureza. Para facilitar o uso, suponha que ele tem três níveis de vitalidade e não é afetado por penalidades devidas a ferimentos. Depois de receber três níveis de dano, o Serviçal é destruído.

ARREBATAMENTO SIMPLES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 1 + especial

Com este feitiço, o artesão pode tentar arrebatado o controle de uma efigie de nível um das mãos de seu mestre. A efigie tem de estar dentro do campo de visão imediato da múmia. Em seguida, o jogador que a controla gasta um ponto de Sekhem mais o custo normal para ativar a efigie que ele está tentando controlar. Depois, faz um teste de Manipulação + Efigie numa ação resistida contra o jogador que interpreta o artesão adversário. Se o jogador que interpreta a múmia que lança o fei-

tiço obtiver mais sucessos que o jogador responsável pelo artesão adversário, o controle do artefato passará imediatamente ao primeiro. O novo mestre poderá então comandar a efigie normalmente, desativando-a ou fazendo com que ela execute suas funções mágicas. O mestre anterior poderá tentar readquirir o controle da efigie se também possuir este feitiço.

Como foi observado anteriormente no caso de Inércia Simples, este feitiço funciona contra outros feitiços de nível um que criam efeitos do tipo Efigie, incluindo aqueles criados por magos verdadeiros, feiticeiros e taumaturgos.

EFÍGIE DE NÍVEL DOIS

COMANDAR

INSTRUMENTO INFERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Raciocínio + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Este feitiço funciona da mesma maneira que seu correspondente de nível um, mas é capaz de afetar objetos com partes móveis e simples. Portanto, a múmia pode comandar armas de fogo, bonequinhos articulados, bicicletas ou fechaduras, mas não automóveis nem computadores. Esta forma do feitiço confere dois dados adicionais por cena a qualquer teste que tenha relação direta com o objeto em questão.

PORTA FALSA

Tipo: Feitiço ou Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: Especial

Este feitiço cria um portal mágico através de um objeto sólido com uma espessura de até trinta centímetros para cada nível da Hekau Efigie da múmia. A aplicação exata e a energia necessária dependem da maneira como a múmia cria a porta.





O artesão pode criar esse efeito como um feitiço, desenhando ou rabiscando rapidamente a forma geral de uma porta sobre uma barreira para criar uma passagem temporária. Depois de o jogador gastar um ponto de Sekhem e de ser bem-sucedido num teste, a porta começa a tremeluzir com um brilho opalescente, permitindo a qualquer pessoa a passagem de um lado para o outro da barreira durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos.

O artesão também pode entalhar uma representação cuidadosa de uma porta num dos lados de uma superfície. Esse ritual requer o gasto de cinco pontos de Sekhem e cria um portal permanente através dessa superfície. A não ser pela porta entalhada num dos lados, a Porta Falsa não dá sinal de sua existência. A múmia pode atravessá-la de um lado e de outro a qualquer momento com um sucesso num teste de Ocultismo + Efigie (dificuldade 6). Gastando um ponto de Sekhem por mês, o artesão forja um elo entre a porta e quaisquer efigies que ele tenha criado, permitindo-lhes utilizar a porta também. Além disso, ele pode permitir a entrada de outras pessoas gastando um ponto de Sekhem para manter o portal aberto durante uma cena. Aqueles que sabem da existência da porta podem atravessá-la gastando um ponto de Sekhem e passando num teste de Ocultismo + Efigie (dificuldade 6) a cada travessia, esteja a múmia que criou a Porta Falsa presente ou não.

Independentemente da versão utilizada pela múmia, a Porta Falsa não é transparente. Os curiosos precisam atravessá-la para descobrir o que existe do outro lado.

MÓVEL INFERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 2 para criar, 1 por semana para manter

Este ritual permite que um modelo simples de um objeto comum se transforme num item funcional e de tamanho real quando ativado. Quando inativa, a efigie pode ser usada como um talismã ou como um peso de papel, mas converte-se num objeto de tamanho real com o investimento de Sekhem. Apenas objetos simples — como camas, espadas, barcos a remo, *skates* e baldes — transformam-se efetivamente. Artefatos mais complexos, como armas de fogo, bicicletas e aparelhos eletrônicos se transformarão em cópias inoperáveis (porém convincentes) de seu correspondente real. Uma televisão criada desse modo não teria os circuitos necessários para funcionar, e uma pistola seria apenas um objeto cenográfico sólido.

CRUATURA INFERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 4 para criar, 1 por semana para manter

Este ritual produz uma efigie de uma criatura pequena, como um gato, um abutre, uma naja ou um pássaro grande. Como no caso de Criatura Simples, esta efigie obedece a ordens descomplicadas quando ativada, mas só terá a inteligência de seu correspondente natu-

ral. Uma Criatura Inferior é mais leal que seu equivalente simples e lutará em defesa do artesão que a ativou se receber ordens para tanto. Quando ativada, ela tem as mesmas características físicas, os sentidos e as formas de ataque de um exemplar normal de sua espécie. As únicas distinções são que a efigie não é capaz de reparar o dano sofrido e os duplos de criaturas venenosas não apresentam peçonha. Veja alguns exemplos de criaturas no Capítulo Oito.

INÉRCIA INFERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

Este feitiço funciona exatamente como Inércia Simples, mas pode ser usado para tornar inerte a magia Efigie de nível um e dois.

ARREBATAMENTO INFERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 1 + especial

Este feitiço funciona exatamente como Arrebatamento Simples, mas pode ser usado para assumir o controle de efigies de nível um e dois.

EFÍGIE DE NÍVEL TRÊS

COMANDAR INSTRUMENTO COMPLEXO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Raciocínio + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 2

Este feitiço funciona da mesma maneira que Comandar Instrumento Simples, mas tem um poder maior. O artesão pode investir energia em objetos tão grandes ou complexos quanto casas pequenas, carros, barcos e coisas semelhantes. O artesão recebe três dados adicionais durante uma cena para qualquer ação relacionada diretamente ao objeto em questão.

MÓVEL COMPLEXO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 3 para criar, 1 por semana para manter

Este ritual cria o modelo de um objeto razoavelmente grande e/ou complexo — como uma pistola, uma pequena cabana, um barco a motor ou um carro — que segue as mesmas regras de um Móvel Inferior. Artefatos extremamente complexos, como aviões ou computadores, são avançados demais para que possam ser modelados com detalhamento suficiente por este ritual. Esse modelo se torna uma réplica convincente, porém inerte. O avião não seria capaz de voar e o computador não faria nada além de mostrar uma tela fluorescente vazia. Pilotos ou operadores inexperientes

poderiam ser induzidos a desperdiçar tempo tentando descobrir por que a coisa não funciona, mas qualquer perito notaria logo que se trata apenas de objetos cenográficos muito bem feitos e não-funcionais. Se a pessoa não conhece magia, essa revelação pode ser desconcertante.

ELO MAIOR DO DESTINO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 6 para criar, 1 para manter por uma cena

Este ritual liga a um objeto real o modelo criado pelo artesão. Usando a magia simpática dessa maneira, o destino de um sucede a ambos. O objeto ou estrutura vinculado não pode ser maior que uma casa de tamanho médio, não pode ser uma criatura e nem mesmo um cadáver.

CRIATURA MAIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 8 para criar, 2 por semana para manter

Assim como sua forma inferior, este ritual cria uma pequena estatua que pode se tornar um animal de tamanho natural. Uma Criatura Maior pode ser qualquer espécie animal de porte médio: cão, lince, hiena, jibóia, macaco e assim por diante. Ao contrário de Criatura Inferior, a efigie cujo correspondente natural possui peçonha ou alguma característica incomum tem a mesma capacidade. Como no caso do nível anterior dessa Hekau, uma Criatura Maior é extremamente fiel e, se receber ordens para tanto, lutará até ser destruída para defender seu criador.

Uma Criatura Maior é muito mais astuciosa que um animal natural, pois combina a natureza empática de um cão à esperteza de um chimpanzé. Dessa maneira, a múmia pode transmitir instruções razoavelmente detalhadas sem correr o risco de confundir a efigie. Veja no Capítulo Oito (e em outros livros do Mundo das Trevas) as Características de uma série de criaturas.

INÉRCIA MAIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Este feitiço funciona exatamente como Inércia Simples, mas torna inerte a magia Efigie de nível um a três. Observe que Inércia Maior também exige o investimento de Sekhem devido às forças envolvidas.

RELIQUIA MAIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 3 para criar

O artesão lança este feitiço enquanto destrói um determinado objeto, libertando, assim, a forma espiritual desse item para que este possa existir de modo independente no mundo subterrâneo. Os fantasmas e as múmias geralmente colecionam esses tesouros para facilitar sua existência em Duat. O objeto visado não pode ser maior que uma cama de casal grande nem muito complexo (um revólver, mas não uma motocicleta), além de precisar ser completamente destruído para o feitiço funcionar. Se o teste para o feitiço resultar numa falha ou o objeto não for destruído adequadamente, o artefato não se manifestará em Duat. O feitiço Relíquia Maior só pode ser usado uma vez sobre um determinado objeto.

ARREBATAMENTO MAIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 1 + especial

Este feitiço funciona exatamente como Arrebatamento Simples, mas é capaz de assumir o controle de efigies de nível um a três.





REFLEXO SIMPLES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 2 para criar, 1 por dia para manter

O usuário lança este ritual sobre um objeto normal que não seja maior que uma cama com dossel nem mais complexo que uma bicicleta. O ritual fornece energia para a criação do equivalente espiritual do objeto. Quando o artesão gasta Sekhem e toca o objeto (ou o espaço nas Terras das Sombras onde este se encontraria normalmente), o artefato torna-se real em Duat, assim como no mundo físico. Essa dualidade permite aos espíritos usar o objeto exatamente como os seres materiais. Já que não recebe qualquer benefício da versão espiritual do objeto enquanto está vivo, o artesão normalmente ativa a imagem apenas quando seu espírito se encontra no mundo subterrâneo.

Este ritual proporciona uma série de efeitos interessantes devido à natureza dual dos objetos encantados. Uma bicicleta impelida por um espírito nas Terras dos Mortos pareceria se mover por vontade própria no mundo dos vivos. Uma espada empunhada no reino material pode realmente atingir um espírito do outro lado da Mortalha. Observe que ativar um objeto faz apenas com que a efigie espiritual apareça em Duat. Isso não confere automaticamente ao artesão o controle físico sobre a mesma.

SUPERVISOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 2 para criar, 1 por semana para manter

As antigas tumbas egípcias tinham uma ou duas estátuas com símbolos distintivos, saíotes ou túnicas. Cada uma delas era uma efigie de um Supervisor, um Serviçal superior e especial que dirigia e coordenava as ações de seus subordinados. Quando ativado, o Supervisor consegue interpretar ordens relativamente complexas. Ele é capaz de cavar valas para a irrigação de um campo, erguer uma parede de tijolos do ponto A ao ponto B e barrar a entrada de uma tumba a qualquer um que não conheça a senha.

O Supervisor pode executar as ordens recebidas por meio de outros Serviçais que se encontram sob seu controle. Até dez Serviçais simples e cinco Guardas podem ser designados a um Supervisor quando ativados. Com ordens suficientemente explícitas, um Supervisor pode ser extremamente útil. Mesmo sendo tão inteligente, ele não possui uma consciência verdadeira. Se surgirem circunstâncias para as quais ele não recebeu ordens, o Supervisor simplesmente as ignora e atem-se a suas diretrizes da melhor maneira possível.

Assim como um Serviçal Simples, um Supervisor não é capaz de lutar. Apesar de não ser afetado por penalidades devidas a ferimentos, ele não consegue reparar o dano que porventura venha a sofrer. No entanto, ele é mais resistente, pois apresenta sete níveis de vitalidade.

URNA DE SEKHEM

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 6

Sekhem: 8 para criar

A lentidão natural do processo de recuperação de Sekhem e a raridade de áreas livres e imediatamente disponíveis para o reabastecimento por meio de meditação levaram os artesãos a procurar maneiras de armazenar essa energia. Uma Urna pode ser praticamente qualquer coisa capaz de conter algo: jarra, garrafa, balde, caixa, anel de veneno, embalagem de filme, ampola etc. O artesão inscreve palavras de poder no objeto e o impregna com a capacidade de armazenar Sekhem.

Só o praticante de Efigie é capaz de impregnar o reservatório com Sekhem. O jogador que interpreta o artesão precisa decidir qual a quantidade de Sekhem que ele deseja que a efigie contenha e então investir essa mesma quantidade além do mínimo exigido pelo próprio ritual. O jogador não pode gastar mais energia do que seu personagem possui. O jogador faz um teste para o ritual e precisa conseguir um sucesso para cada ponto de Sekhem a ser armazenado. O resto é dissipado. Portanto, se um artesão gastar cinco pontos de Sekhem para criar uma Urna contendo três pontos, mas conseguir apenas dois sucessos, a efigie conterá dois pontos. O restante será perdido.

Qualquer múmia pode extrair a energia. O jogador que interpreta a múmia precisa apenas fazer um teste de Equilíbrio (dificuldade 4). Cada sucesso permite à múmia absorver um ponto de Sekhem. O personagem não pode exceder seu nível máximo normal de Sekhem. Um personagem só poderá se beneficiar de uma Urna de Sekhem por vez.

EFÍGIE DE NÍVEL QUATRO RELÍQUIA SUPERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 5 para criar

Assim como uma Relíquia Maior, este feitiço capacita o artesão a destruir um objeto e permitir que uma imagem permanente do mesmo apareça no mundo subterrâneo. As restrições são as mesmas aplicadas aos objetos suscetíveis a Reflexo Imponente.

GUARDA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 4 para criar, 1 por semana para manter

Este ritual cria um Serviçal superior especial, uma poderosa estatueta de um guerreiro armado de espada ou lança. Ele é capaz de obedecer a ordens relativamente complexas dadas pelo artesão que o ativa ou por um Supervisor, desde que os comandos estejam

relacionados a seu papel de defensor. O Guarda lutará até ser destruído ou instruído a cessar o combate.

Apesar de não ser afetado por penalidades devidas a ferimentos e absorver dano letal, o Guarda não é capaz de reparar nenhum dano que porventura venha a sofrer. Ele possui sete níveis de vitalidade. Quando ativado, tem nível 3 em todos os Atributos Físicos assim como nas Habilidades Esquiva e Armas Brancas.

REFLEXO IMPONENTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 4 para criar, 1 por dia para manter

Este ritual funciona exatamente como Reflexo Simples, mas pode impregnar objetos maiores e mais complexos com a capacidade de aparecer simultaneamente no mundo subterrâneo. Os correspondentes espirituais de casas, carros, barcos de tamanho médio e até mesmo artefatos como computadores podem ser ativados em Duat.

ELO SUPERIOR DO DESTINO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 7 para criar, 2 para manter ativado durante uma cena

Este ritual é uma forma mais poderosa de Elo Maior do Destino. O modelo pode ser vinculado a qualquer objeto único ou estrutura singular, até mesmo à maior das pirâmides, a barragens ou navios de guerra.

MÓVEL SUPERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 7

Sekhem: 5 para criar, 1 por dia para manter

Este ritual permite ao artesão criar efigies de objetos muito grandes ou complexos, o que inclui edifícios e barcos grandes, aviões ou computadores. Outros usos do artefato seguem as regras descritas para Móvel Inferior.

CRIATURA SUPERIOR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 15 para criar, 1 por dia para manter

Este ritual funciona da mesma maneira que as versões de nível inferior. Neste estágio, a estatueta consegue se transformar numa criatura maior e mais inteligente. O artesão pode criar um animal grande — como um leão, um gorila, um crocodilo ou um urso —, e a fera terá níveis quase humanos de inteligência e memória. Uma Criatura Superior é capaz de obedecer a ordens muito complexas, como: “Siga esta mulher e conte-me aonde ela vai e com quem se encontra”. A Criatura Superior é leal ao artesão que a ativar e tomará a iniciativa de defendê-lo quando for necessário, chegando até mesmo a desafiar ordens. Veja exemplos de criaturas no Capítulo Oito (e em outros livros do Mundo das Trevas).

INÉRCIA SUPERIOR

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Este feitiço funciona quase exatamente como Inércia Simples, mas pode ser usado para tornar inerte a magia de efigies de nível um a quatro.

ARREBATAMENTO SUPERIOR

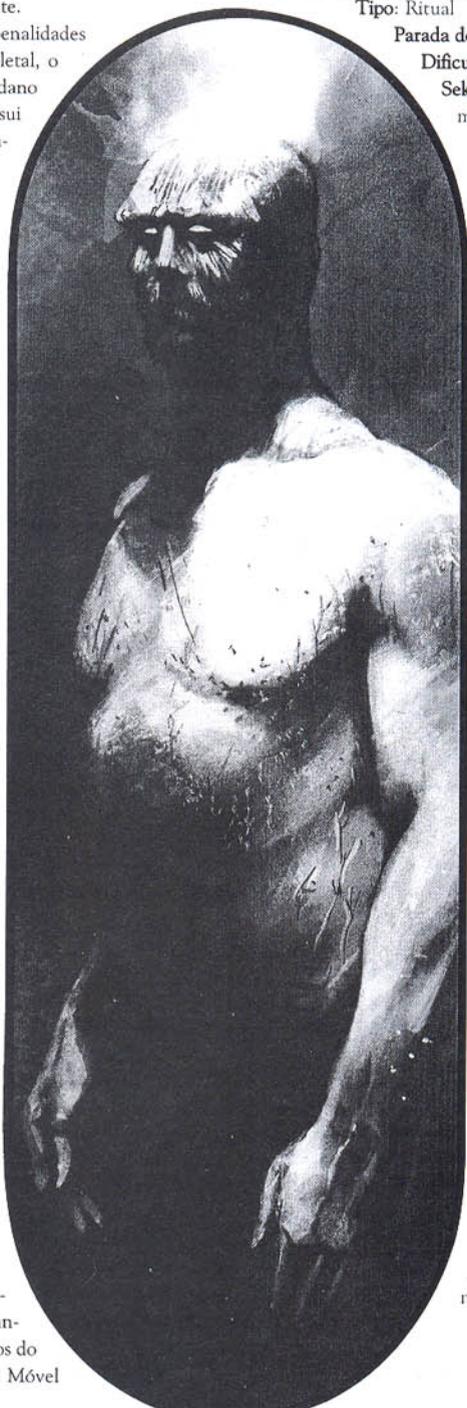
Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 1 + especial

Este feitiço funciona exatamente como Arrebatamento Simples, mas pode assumir o controle de efigies de nível um a quatro.





EFÍGIE DE NÍVEL CINCO

URNA DO KA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 9

Sekhem: 50 para criar, 1 por cena para manter

Este poderoso ritual não prepara um recipiente para atuar como um receptáculo de Sekhem. Em vez disso, cria uma estátua mágica de tamanho natural que pode ser ativada e habitada pela alma do indivíduo que ela representa. A urna do ka responde apenas a seu beneficiário, cujo nome deve ser entalhado na urna, e sua magia foi criada para uso exclusivo desse indivíduo.

Uma alma devidamente preparada é capaz de animar a Urna do Ka ao entrar nela a partir de Duat, desde que o jogador tenha sucesso num teste fácil de Manipulação + Efigie (dificuldade 4). Este ritual é muito útil para a múmia que se encontra entre uma vida e outra no momento.

A estátua consegue se mover e até mesmo atacar, apesar de não ser capaz de falar. Ela é tão resistente quanto a pedra de que é feita, mas é igualmente desajeitada. Em termos de jogo, a Urna do Ka possui Força 6, Destreza 2, Vigor 10 e mantém os Atributos Mentais e as Habilidades do espírito que a habita (seus Atributos Sociais são considerados nulos). A estátua tem dez níveis de vitalidade, sofre metade do dano por contusão após absorção (arredondado para baixo) e apresenta absorção-padrão no caso de dano letal e agravado. Pelo fato de ser feita de pedra, ela não está sujeita às penalidades devidas a ferimentos e pode ignorar completamente muitas formas de ataque. A maioria das chamas naturais pouco faz além de manchar sua superfície, a eletricidade só faz emitir faíscas inofensivas ao redor da estátua e os venenos são ridiculamente inadequados.

ELO VIVO DO DESTINO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 9

Sekhem: 20 para criar, 2 para manter durante uma cena

Esta efigie é o Elo do Destino mais poderoso, pois permite ao artesão criar uma imagem específica de uma única pessoa viva e usá-la para controlar a vontade dessa pessoa. Quando o artesão ativa a efigie, os jogadores que interpretam o artesão e a vítima fazem testes resistidos de Força de Vontade. Ganhando a vítima, a efigie se despedaça e torna-se inútil. No caso de um empate, a luta continua no turno seguinte. Se o artesão vencer, cada movimento da vítima, exceto a fala, estará sob o controle do artesão durante o resto da cena. A vítima assim controlada realiza todos os movimentos que a múmia ordenar à efigie e também recebe ferimentos relativos a qualquer dano que a efigie venha a sofrer.

MÓVEL MAGNÍFICO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 10 para criar, 2 por dia para manter

Este ritual permite ao artesão criar efigies de artefatos extremamente grandes ou complexos, o que inclui palácios, aviões de caça, transatlânticos ou até mesmo redes de computadores. A ativação do item segue as mesmas regras de Móvel Simples.

CRIATURA MAGNÍFICA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ofícios + Efigie

Dificuldade: 9

Sekhem: 25 para criar, 1 por dia para manter

Este ritual funciona do mesmo modo que Criatura Superior, com resultados ainda mais poderosos. Usando esta magia, o artesão pode criar qualquer animal natural de qualquer tamanho, desde o inseto mais nocivo até uma lula gigante. Além disso, o animal tem inteligência e conhecimento semelhantes aos do artesão que o ativa. Desse modo, a efigie de um bjugio criada por um Amenti treinado como programador poderia receber ordens para entrar furtivamente num laboratório de informática e usar a habilidade de seu mestre. Uma Criatura Magnífica é absolutamente fiel ao artesão que a ativou. Como um espelho da psique da múmia, ela tentará sempre agir com os interesses e o bem-estar de seu mestre em mente. Veja exemplos de criaturas no Capítulo Oito (e em outros livros do Mundo das Trevas).

INÉRCIA MAGNÍFICA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 1

Este feitiço funciona exatamente como Inércia Simples, mas pode tornar inerte uma magia Efigie de nível um a cinco. Se a múmia usar este feitiço contra a Urna do Ka, o espírito será forçado a deixar a estátua e voltar ao mundo subterrâneo.

REFLEXO MAGNÍFICO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 7 para criar, 2 por dia para manter

Este ritual é idêntico a Reflexo Simples, mas pode ser usado em artefatos ou estruturas muito grandes ou complexos, o que inclui palácios, transatlânticos ou sistemas de computadores.

RELÍQUIA MAGNÍFICA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Efigie

Dificuldade: 9

Sekhem: 10 para criar

Este feitiço funciona como Relíquia Maior e permite ao artesão ativar permanentemente a existência física de um objeto em Duat ao destruir sua forma terrena. Seus limites são os mesmos de

Reflexo Magnífico. No entanto, geralmente é muito difícil (se não impossível) para um único indivíduo destruir um desses objetos.

ARREBATAMENTO MAGNÍFICO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Efigie

Dificuldade: 8

Sekhem: 1 + especial

Este feitiço funciona exatamente como Arrebatamento Simples, mas pode assumir o controle de efigies de nível cinco.

NECROMANCIA

Devido à importância da alma nas lendas egípcias — principalmente para os recém-criados Amenti, que têm total consciência de que seu estado deriva em parte do *tem-akh* —, o estudo da magia dedicada à alma é uma consequência natural da existência de uma múmia. Enquanto as outras magias afetam o mundo material, a Necromancia remodela o mundo subterrâneo, dando ao controlador autoridade sobre os mortos e o domínio de sua própria alma. Para reconhecer a importância da Necromancia, basta olhar para os incriáveis monumentos e tumbas do Egito, onde os faraós despenderam os esforços — e as vidas — de milhares de escravos para garantir sua própria santidade no outro mundo.

O necromante neófito aprende primeiro quais são as divisões da alma e a importância das relíquias metafísicas no mundo subterrâneo. Com a prática, ele conquista a autoridade sobre os mortos por meio de ritos especiais de purificação e da prática de disciplinas ascéticas. Com efeito, a múmia torna-se um soberano entre os mortos, capaz de comandar com uma só palavra e paralisar com um olhar.

Apesar de muitas das tradições e religiões ocidentais considerarem a Necromancia uma prática nociva, trata-se de uma arte fundamental e uma disciplina de purificação para as múmias. A própria alma do necromante se aperfeiçoa até ele se transformar num ser de luz intensa em Duat. Mediante sua autoridade, o necromante é capaz de defender ou manipular as diversas partes da alma, comandar os mortos e reutilizar a entropia enegrecida que corre pelo mundo subterrâneo ao mesmo tempo em que ele próprio continua imaculado.

Entre as múmias, a Necromancia é uma especialidade do *khaibit*. A múmia reutiliza os poderes de Duat por meio da *almasombra*, que mantém um contato mais íntimo com as Terras dos Mortos. Para dominar a Necromancia, a múmia precisa exercer sua autoridade por meio da purificação, mas também fortalecer suas ligações com o *khaibit*. Um necromante realmente poderoso torna-se algo como um monstro sublime. Ele controla o *khaibit* como quiser, combinando o monstro terrível e o mestre purificado para se transformar num soberano dos mortos. A múmia coloca-se numa situação delicada ao equilibrar *Maat* com a força do *khaibit*, aprendendo por fim a extrair do *khaibit* a convicção e a dedicação nos moldes da autoridade de *Maat*. A força do *khaibit* torna-se a força da múmia, e seus anseios são moderados pela devoção da múmia ao equilíbrio universal.

Os rituais da Hekau Necromancia exigem dez minutos para cada nível, a não ser que haja algo especificado em contrário.

Os jogadores familiarizados com **Vampiro: a Máscara** devem notar que a Necromancia praticada pelos Redivivos difere significativamente em forma e efeito da Disciplina vampírica de mesmo nome. As duas práticas são bem diferentes em função e objetivo e não devem ser confundidas.

NECROMANCIA DE NÍVEL UM PRESERVAÇÃO DO CORPO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Necromancia

Dificuldade: 7

Sekhem: 3

O cadáver de um Amenti já é incorruptível, graças aos poderosos efeitos do novo Feitiço da Vida. Entretanto, o *khat* ainda pode estar sujeito a traumas enquanto a alma se encontra em Duat. Ao realizar este ritual, engolindo certos preparados tóxicos e besuntando seu corpo com óleos e cremes, o necromante aumenta a resistência de seu *khat*.

O processo todo do ritual leva um dia inteiro para se completar. Depois de concluído, o ritual fornece ao cadáver do necromante benefícios iguais ao Antecedente *Ka* de nível um. Se o personagem já tiver um nível de *Ka*, a Preservação do Corpo o aumenta em um ponto (até o máximo de cinco pontos). Além disso, o jogador pode adicionar o nível da Hekau Necromancia de seu personagem aos testes de *Ka* para proteger o *khat*. A Preservação do Corpo só funciona com o feiteiro ou com os cadáveres reanimados por ele.

Apesar de não serem excepcionalmente caros, os ingredientes deste ritual compreendem uma coleção única de unguentos. Se souber o que procurar, a múmia conseguirá determinar se uma outra múmia está na área verificando se certos ingredientes foram comprados nas lojas locais que lidam com ervas, essências e loções.

SUDÁRIO DA MORTE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Tanatologia + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Os ritos funerários protegem a alma dos rigores do mundo espiritual. As jornadas dos faraós eram atenuadas pela intervenção dos sacerdotes, e os necromantes aprendiam a proteger suas almas de outros mágicos ou das entidades perversas que poderiam reclamá-las depois da morte.

A múmia se deita e coloca algum tipo de anteparo simbólico sobre o coração e os olhos. Esse escudo pode ser tão simples quanto uma tira de papel ou tão pomposo quanto uma máscara dourada. A múmia se concentra durante um turno e depois transforma o *Sekhem* num escudo mágico contra ferimentos espirituais. Os ataques que teriam impacto sobre a alma da múmia ou as consultas místicas que a tenham como alvo precisam superar os sucessos obtidos pelo feiteiro com *Sudário da Morte*, o que aumenta a ocorrência de falhas ou de leituras imprecisas. Portanto, se o jogador



que interpreta o necromante conseguir três sucessos, qualquer tentativa de sentir as emoções da múmia perderá três sucessos do resultado do teste. Do mesmo modo, o sudário funcionará como três pontos de absorção em relação a todo e qualquer dano infligido espiritualmente. Contudo, o Sudário da Morte se desgasta com o uso e, portanto, perde um sucesso de potência toda vez que é posto à prova até ser destruído.

Aqueles que são capazes de detectar a alma enxergam o Sudário da Morte, seja por meio de algum tipo de visão espiritual ou de algum outro sentido sobrenatural. Uma auréola acinzentada envolve o corpo da múmia (ou sua alma, no mundo subterrâneo). O Sudário da Morte permanece ativo até o nascer do sol seguinte no lugar onde se encontra o corpo da múmia. Uma alma amortalhada em Duat pode perder sua proteção abruptamente no momento em que o sol brilhasse sobre seu khat.

LANTERNA ESPECTRAL

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 5

Sekhem: 1

Duat pode ser um lugar escuro e perigoso onde aqueles que não estão acostumados com a inconstância do terreno espiritual podem se perder facilmente. Com apenas uma sílaba, a múmia é capaz de iluminar seu caminho, transformando o Sekhem numa espécie de farol.

A múmia pode criar uma simples bola de luz em sua mão, embora esta Hekau seja mais utilizada para encantar um pedaço pré-existente de ectoplasma. Durante o resto da cena, o objeto emite uma luz esverdeada e bruxuleante que ilumina os lugares escuros do mundo subterrâneo. O alcance corresponde a um raio em metros igual a, no máximo, o nível de Equilíbrio do necromante. A Lanterna Espectral brilha apenas no mundo subterrâneo.

JULGAR A ALMA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Adivinhação + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Com um único olhar, o necromante é capaz de estimar a pureza da alma de um indivíduo. O feiteiro aprende a avaliar a corrupção daqueles que foram possuídos por Apophis ou a pureza dos que estão em harmonia com Maat. O feiteiro não precisa pronunciar nenhuma sílaba mística para realizar esse julgamento, mas é obrigado a examinar minuciosamente o indivíduo durante um turno completo. É bem provável que um olhar assim tão fixo e intenso chame atenção.

No caso de um teste bem-sucedido, a múmia consegue determinar imediatamente se um outro indivíduo é um campeão de Maat (isto é, uma outra múmia) ou se possui Fé Verdadeira (consulte **Vampiro: a Máscara**, pág. 272). O necromante sabe dizer se alguém é escrupuloso e compassivo ou covarde e desmazelado. Com três sucessos ou mais, a múmia consegue avaliar a força ou a

fraqueza moral do indivíduo ao observar qual parte da alma brilha com mais intensidade ou qual delas apenas tremeluz.

Os sinais reveladores que manam do espírito do indivíduo denunciam sua natureza interior. É assim que a múmia consegue distinguir os possíveis aliados dos companheiros mais hesitantes. Os vampiros e outras criaturas sobrenaturais podem ser identificados por suas ânsias ou fraquezas características. A sede de sangue de um vampiro está escrita em cada ruga de sua testa, enquanto a fúria e a espiritualidade de um lobisomem encontram-se em conflito em cada um de seus gestos. Esta magia também funciona no mundo subterrâneo, mas o necromante precisa enxergar através da Mortalha ou ser ele mesmo um espírito em Duat. A múmia também consegue determinar o comportamento geral dos fantasmas.

É possível driblar ou embotar a capacidade de julgar a alma, pois nem mesmo os Juízes de Maat são infalíveis. Disfarces sobrenaturais (como a habilidade dos vampiros em ocultar sua presença ou o poder de um mago de resguardar suas emoções) podem confundir o julgamento. Um usuário de magia que consiga mais sucessos do que o jogador que interpreta o necromante pode até mesmo gerar uma interpretação falsa. Um vampiro, por exemplo, pareceria uma pessoa normal, enquanto um mágico infernalista pareceria ter um coração puro.

SEPARAR O KA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Geralmente, o ka de uma múmia só se manifesta para defender o corpo durante o ciclo de morte. Com este feitiço, o necromante pode separar deliberadamente seu ka enquanto ainda está vivo. Mais correto seria dizer que o khat da múmia entra em coma enquanto seu espírito aparece no mundo subterrâneo e permanece conectado a sua forma física pelo elo protetor da khu. Essa separação dura uma cena e funciona como o poder Projeção Psíquica descrito em **Vampiro: a Máscara** (pág. 152) ou segundo as regras de projeção astral de **Mago: a Ascensão** (pág. 178), com as seguintes advertências:

O espírito só consegue se locomover em Neter-khertet, a imagem espiritual das Terras dos Vivos. A ligação do ka com o corpo da múmia é muito próxima para permitir que o espírito se aventure pelas profundezas de Duat até locais como a arruinada Amenti ou os Campos de Aaru. Para maiores explicações sobre a geografia do mundo subterrâneo, veja a seção Terras dos Mortos, na pág. 178.

Ao custo de mais um ponto de Sekhem, a forma espiritual pode se manifestar durante uma cena, lembrando uma versão idealizada do feiteiro (se a múmia possuir um tem-akh ka, a manifestação provavelmente será uma imagem da Primeira Vida do fragmento de espírito). Manifestar-se dessa maneira permite à múmia comunicar-se com os vivos, embora a maioria dos mortais muito provavelmente se assuste com essa aparição (para maiores detalhes, veja a seção O Véu, na pág. 140).



Os Atributos Físicos do ka materializado têm um ponto cada um, e ele não consegue usar Sekhem para abastecer sua Hekau durante esse período. Entretanto, ele é capaz de interagir com o mundo físico de outras maneiras. Se alguém a atingir, a forma espiritual perde pontos de Sekhem em vez de níveis de vitalidade e, portanto, ela é excessivamente vulnerável à ruptura caso confronte um adversário preparado. No entanto, o necromante pode usar seu nível de Necromancia para absorver o dano sofrido.

Se a consciência do necromante ainda estiver separada de seu corpo ao final da cena, a khu obrigará o espírito desobediente a retornar ao khat. Retornar ao corpo de um modo tão discordante exige que o jogador que interpreta o usuário passe num teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) para não perder um nível de vitalidade de dano por contusão devido ao choque.

TRAVESSIA DE TEMPESTADES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Cosmologia + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Duat tem uma topografia própria, com estradas ectoplasmáticas — conhecidas como desvios — e fortalezas dispersas — chamadas cidadelas — onde residem os fantasmas. Entretanto, a Dja-akh reduziu boa parte desse terreno espiritual a ruínas e continua a destruir as Terras dos Mortos num ir e vir incessante. Mesmo que o espírito aprenda um determinado caminho, a tempestade espiritual pode chegar com estrondo e mudá-lo ou apagá-lo antes que o fantasma volte a passar por ali.

No mundo subterrâneo, as múmias são orientadas por Antúbis ou um dos aken, os barqueiros do deus-chacal. O espírito que explorar Duat sem orientação terá de contar com a própria astúcia. Sentindo a atração dos ventos espirituais, o necromante é capaz de se dirigir a vários destinos. Qualquer lugar ao qual o necromante tenha se sintonizado — como a Amenti arruinada, os Pilares do Ocidente ou alguma outra ilha específica em meio à tempestade — pode servir como um ponto de ancoragem que a múmia é capaz de usar como base para navegar para qualquer outro lugar do mundo subterrâneo. Apesar dos efeitos que distorcem as distâncias em Duat, a múmia pode encontrar uma rota rápida para o destino desejado. Este feitiço não garante uma rota *segura* — espíritos malévolos, lacaios de Apophis e a própria Dja-akh podem tornar a viagem bastante perigosa —, mas pelo menos a múmia não estará totalmente perdida. No entanto, apesar do senso de direção da múmia em relação à tormenta, outros espíritos ou a furiosa tempestade espiritual podem ter fechado certas passagens, impossibilitando a utilização do caminho pela múmia.

CONJURAR OS MORTOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

As ligações de um necromante com os mortos permitem-lhe chamar os espíritos que ele conhece, incluindo pessoas que morre-

ram em sua presença, fantasmas que conheceu durante um ciclo de morte ou entidades semelhantes. A múmia só precisa pronunciar o nome do fantasma em questão junto com o encantamento de conjuração e confrontar a alma com seu poder. O jogador que interpreta o necromante faz um teste de Ocultismo + Necromancia enquanto o jogador que interpreta a vítima testa Força de Vontade para resistir, ambos contra uma dificuldade igual a 6. Se o jogador que interpreta o necromante conseguir mais sucessos, um portal negro se abre no mundo subterrâneo e imediatamente arrasta o fantasma para o lugar onde a múmia se encontra.

Depois de conjurado, o fantasma tem liberdade para agir como desejar. Um fantasma conjurado contra sua vontade pode ser hostil ou deixar-se dominar por seu lado mais sombrio. A múmia precisa empregar outros feitiços de Necromancia para subjugar o espírito contra a vontade do mesmo. Em vez disso, o feiticiero poderia tentar persuadir o fantasma a ajudá-lo, com base em velhas amizades ou na promessa de relíquias ou favores especiais.

Somente uma múmia viva é capaz de executar o ritual de Conjurar os Mortos. Um necromante em seu ciclo de morte não consegue criar um vínculo entre sua localização no mundo subterrâneo e a de outro fantasma. Este encantamento afeta apenas fantasmas verdadeiros, e não outras almas de múmias ou viajantes espirituais que se encontrem nos planos dos mortos.

NECROMANCIA DE NÍVEL DOIS EXILAR OS MORTOS

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: Força de Vontade do alvo

Sekhem: Nenhum

Com uma palavra de comando, a múmia expulsa dos arredores um único fantasma. A entidade é afastada uns 45 metros e não consegue se aproximar mais do que isso enquanto durar o efeito. Esse banimento não impede o fantasma de empregar ataques à distância, como seus poderes especiais ou armas de fogo transformadas em relíquias.

Cada entidade precisa ser exilada separadamente. Este feitiço não afasta todos os fantasmas da área, apenas aqueles contra os quais o necromante pronuncia a palavra de banimento. O necromante pode lançar este feitiço de qualquer lado da Mortalha, mas a múmia precisa ser capaz de sentir a presença do alvo de alguma maneira. Exilar os Mortos não afeta o espírito de uma múmia, mas funciona contra qualquer outra entidade espiritual. A duração do banimento depende do número de sucessos obtidos pelo jogador com este efeito:

Sucessos	Duração
1	um turno
2	uma hora
3	um dia
4	uma semana
5	um mês



SUJEITAR OS MORTOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 2

Assim como um necromante pode convocar os mortos para ajudá-lo, ele também pode sujeitá-los a sua vontade. A múmia confronta a força de seu khaibit com a vontade do fantasma. O jogador que interpreta o necromante faz um teste de Ocultismo + Necromancia enquanto o jogador que interpreta o alvo testa Força de Vontade para resistir, ambos contra uma dificuldade igual a 6. Se o jogador que interpreta o necromante conseguir mais sucessos, o fantasma será obrigado a satisfazer os desejos da múmia, embora às vezes ele possa distorcer essas ordens de acordo com sua própria interpretação.

O número de sucessos indica o grau de controle obtido pelo necromante. Com um sucesso, o fantasma executa o trabalho de má vontade e com hesitação. No caso de três sucessos, a aparição se esforça para completar a tarefa de maneira rápida e eficaz. Com cinco sucessos, o fantasma obedece à orientação do necromante em forma e conteúdo. A tarefa tem de ser alguma coisa que a aparição possa fazer, mas o sentido de obrigação desaparece depois de um dia inteiro, caso o fantasma ainda não tenha cumprido sua missão. As ordens podem ser tão simples quanto "vá aos Pilares do Ocidente", ou tão complexas quanto "assombre este homem, fazendo-se passar por sua esposa morta, obrigue-o a revelar onde escondeu o dinheiro que roubou e depois volte com a localização."

Essa submissão afeta apenas fantasmas, e não outros visitantes ou residentes do mundo subterrâneo. O necro-

mante consegue executar este ritual apenas enquanto está vivo.

FERTILIDADE DE OSÍRIS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 9

Sekhem: 1

O uso deste ritual pode parecer repugnante à maioria das pessoas de hoje, mas suas origens remontam ao desejo de Ísis de dar a seu marido um filho, apesar do estado de morte em vida de Osíris. Dependendo de sua aplicação específica, este ritual pode implicar um encontro bastante sensual ou um ato particularmente grotesco. O ritual permite a um homem morto engravidar uma mulher viva. Isso também se aplica aos Sefekhi, às múmias mais antigas com o Defeito Ressurreição Inferior e até mesmo a cadáveres normais. O descendente é uma criança mortal comum.

REVISITAR A MORTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

Esfregando a pele de um cadáver e pronunciando o encantamento desta Hekau, o feiticeiro consegue extrair imagens e lembranças enterradas na carne do khat. O necromante passa a compreender certas circunstâncias recentes que tiveram lugar nas proximidades do corpo. As emoções mais fortes afloram primeiro. A agonia da morte, a traição, a luxúria e a raiva veemente aparecem em imagens distorcidas e gradativamente dão lugar a lembranças mais reconfortantes e, por fim, à escuridão. Cada imagem dura alguns segundos, como trechos de um filme. A clareza varia de acordo com o número de



sucessos obtidos. Um sucesso fornece uma imagem da emoção mais forte que o corpo experimentou no dia anterior a sua morte, enquanto cinco sucessos proporcionam uma longa sucessão de imagens que se estende desde o momento da morte até as semanas imediatamente anteriores da vida do falecido.

O necromante precisa tocar o cadáver fisicamente e, portanto, apenas uma múmia viva é capaz de usar esta Hekau. O ritual só funciona com aqueles que estão realmente mortos, e não com os corpos de vampiros ou outras múmias.

DETECTAR OS MORTOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Consciência + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Cantando peãs em homenagem aos Juízes de Maat, o necromante consegue entrar em sintonia com uma determinada área, adquirindo uma capacidade sobrenatural de detectar a passagem dos mortos. A área pode ter até nove metros quadrados para cada sucesso obtido. Este ritual geralmente é usado para detectar os espíritos que se aproximam da tumba da múmia, mas é possível entrar em sintonia com qualquer lugar, desde que o necromante consiga ficar de pé em todos os pontos que o delimitam. Entretanto, o necromante normalmente só entra em sintonia com uma única área, pois o ritual não informa *em que ponto* algo cruza a fronteira.

Toda vez que um fantasma entrar numa área com a qual o necromante está em sintonia, a múmia sente um calafrio e sabe imediatamente que as fronteiras foram violadas. Como as fronteiras metafísicas traçadas por esta Hekau conferem sensibilidade a todas as formas de passagem no mundo subterrâneo, essa consciência não se restringe aos fantasmas tradicionais. As múmias em sua forma espiritual, os espíritos da natureza e quaisquer outros seres que se encontram em Duat são percebidos do mesmo modo. Se o necromante já conhecer o espírito, um sucesso num teste de Percepção + Presciência (dificuldade 7) permite à múmia identificá-lo com precisão. Do contrário, o necromante sabe apenas que algo no mundo subterrâneo invadiu seu domínio.

Apesar de o necromante precisar estar vivo para realizar este ritual, a magia ainda assim funcionará se o feiticeiro estiver na forma espiritual. Os efeitos do ritual duram um mês.

ESCUDO CONTRA A TEMPESTADE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 7

Sekhem: 2

O mundo subterrâneo é um lugar turbulento e cheio de perigos. Em Duat, ainda se ouvem os uivos da Dja-akh e espíritos malévolos ameaçam esfolar as almas que se arriscam a vagar por ali sem qualquer proteção. Felizmente, uma múmia é capaz de proteger a si mesma — e talvez também a outras pessoas — dos piores efeitos da tempestade usando suas habilidades necromânticas. O necromante

invoca sua condição de campeão de Maat para estender sua pureza e formar uma defesa contra a tempestade. Há boatos de que as múmias que se desviaram da causa recorrem a Apophis para aplacar momentaneamente o turbilhão.

Um Escudo Contra a Tempestade absorve o dano infligido espiritualmente. O escudo fornece ao necromante um nível de absorção igual a seu nível de Equilíbrio. Ao contrário de Sudário da Morte, esta defesa não se desgasta. O escudo persiste enquanto durar o feitiço. Para cada sucesso obtido durante o lançamento (fora o primeiro), a múmia pode tocar mais um aliado, que então passa a se beneficiar da mesma proteção. O Escudo Contra a Tempestade permanece ativo até o nascer do sol seguinte no lugar em que se encontra o corpo da múmia.

NECROMANCIA DE NÍVEL TRÊS SUJEITAR OS VIVOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 7

Sekhem: 3

Uma múmia pode conseguir aliados entre os mortos, mas ela não tem a menor garantia de que essa ajuda será confiável ou de fácil obtenção. Pode ser que o necromante ache mais útil aliar-se aos vivos para poder usufruir dos benefícios assim que a morte os surpreender. Isso pode ser uma simples questão de localizar alguém que já se encontra perto da morte... ou de apressar o fim.

Proferindo o encantamento sobre o indivíduo durante um dia inteiro (do nascer ao pôr do sol) e inscrevendo uma série de símbolos no coração do mesmo, a múmia garante que a alma escapará ao julgamento final quando da morte do corpo para subsistir como um fantasma. A múmia é obrigada a explicar ao indivíduo o que está fazendo, do contrário o ritual não terá efeito. A pessoa não precisa ser *voluntária*, mas tem de saber o que acontecerá quando morrer. Só que o necromante não é obrigado a dizer exclusivamente a verdade. Sugerir a um indivíduo corrupto que esta é sua única chance de redenção ou a uma pessoa ambiciosa que isto a ajudará a alcançar uma posição mais elevada pode não ser inteiramente preciso, mas é suficiente para esclarecer a essência do ritual.

O novo fantasma submete-se ao necromante segundo a mesma proporção de sucessos descrita em Sujeitar os Mortos. Entretanto, o efeito dura enquanto o fantasma subsistir. O necromante precisa apenas gastar um ponto de Sekhem toda vez que desejar invocar um de seus fantasmas submissos para executar uma tarefa. O Amenti pode ter no máximo um número de aparições aliadas igual a sua pontuação total de Equilíbrio + Necromancia.

Sujeitar os Vivos pode ser usado apenas em seres humanos normais. Não tem efeito sobre animais, outras múmias, vampiros ou entidades sobrenaturais semelhantes que já tiveram suas almas pesadas e julgadas. Como o ritual precisa ser realizado no mundo material, somente uma múmia viva é capaz de executá-lo.



A MÃO DA MORTE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 3

Sob pressão, pode ser que o necromante não tenha tempo para recorrer a rituais ou à ajuda de fantasmas. Nesses casos, a múmia pode canalizar a força bruta do mundo subterrâneo, usando seu khaibit como um condutor, para destruir seu oponente com energia espectral. Esse ataque tem seu preço, mas é capaz de deter qualquer alma, com exceção das mais fortes.

A Mão da Morte exige que a múmia toque o indivíduo com a palma da mão nua (o que requer uma jogada de ataque em combate), embora a vítima possa estar usando roupas ou armadura. O poder entrópico desta Hekau inflige um nível de dano agravado para cada sucesso obtido. A própria múmia recebe um nível de dano letal ao agir como um condutor para energias tão perversas. Independentemente da quantidade de dano infligido, o indivíduo também fica atordoado durante um turno e não consegue agir.

O uso freqüente desta Hekau escurece a mão e o braço da múmia, um eco da noite eterna do mundo subterrâneo. O praticante contumaz fica com as mãos irrevogavelmente manchadas, tanto no mundo físico quanto no espiritual. Esta forma de ataque funciona do mesmo modo nos dois reinos.

MANIFESTAÇÃO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 3

Normalmente, os fantasmas acham difícil a interação com os vivos. Até mesmo a maioria dos espíritos das múmias considera um desafio fazer com que os habitantes das Terras dos Vivos tomem consciência de sua presença. Um necromante em Duat consegue transpor esse abismo entre os mundos. Lançado enquanto a múmia se encontra no mundo subterrâneo, Manifestação permite à alma da múmia aparecer no reino físico durante uma cena.

O espírito da múmia é sólido, apesar de ter consistência de gelatina e possuir um brilho translúcido, prateado e cintilante. Os mortais que se defrontam com essa aparição sofrem os efeitos do Vêu, pág. 140.

Sendo relativamente sólida, a forma do necromante é capaz de interagir fisicamente com o mundo dos vivos. Os respectivos Atributos Físicos do necromante não podem ser superiores a seu nível de Equilíbrio durante esse período, e ele é vulnerável a ferimentos físicos, mas não no mesmo grau a que estaria sujeito caso ainda estivesse vivo. Ataques que provocam dano letal e por contusão atravessam a forma ectoplasmática do necromante, infligindo um nível de dano por contusão, independente do resultado da jogada de dano do ataque. Somente os ataques que normalmente infligem dano agravado podem causar dano real à forma espiritual. De modo similar, os ataques místicos projetados para afetar espíritos e fantasmas funcionam normalmente.

As armas e os objetos criados para uso do necromante nas Terras dos Mortos materializam-se com ele e podem ser usados normalmente. Quando separados da múmia, dissipam-se ao final do turno e retornam ao mundo subterrâneo.

Como alternativa, uma múmia em seu ciclo de vida pode usar este ritual para induzir a manifestação de um fantasma, mas o necromante precisa ser capaz de perceber o espectro em questão. No caso de um teste bem-sucedido, o fantasma se parece bastante com a manifestação de uma múmia. Ele se assemelha a uma imagem translúcida e de aspecto espiritual, capaz de interagir com o mundo físico. A aparição sofre dano da maneira descrita anteriormente.

SEPARAR O BA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Concentrando-se durante um momento e proferindo uma elocução enigmática, a múmia destaca o ba de seu corpo. Em termos de jogo, este feitiço funciona de maneira quase idêntica a Separar o Ka, mas o espírito do necromante pode vagar por qualquer lugar do mundo espiritual.

Caso o corpo da múmia morra ou sua alma seja perturbada durante este feitiço, ela entra imediatamente num ciclo de morte. Entretanto, como seu espírito já está viajando pelo mundo subterrâneo, o necromante não atrai a atenção de Anúbis nem se apresenta de imediato aos Juizes de Maat. Algumas múmias usam este feitiço para escapar ao julgamento quando sentem que a morte se aproxima.

PORTAL DE SOMBRAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Cosmologia + Necromancia

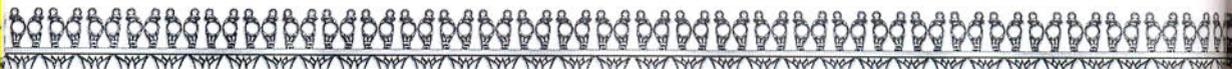
Dificuldade: 7

Sekhem: 2

Com este ritual, um necromante habilidoso consegue rasgar a tessitura do mundo subterrâneo para ir de um lugar a outro nas Terras dos Mortos em questão de segundos. A execução deste ritual leva tempo e, portanto, não é uma coisa que se possa improvisar às pressas. Em geral, a segurança significativa e a viagem rápida proporcionadas pelo ritual mais do que compensam o tempo de preparação.

Criar um Portal de Sombras exige primeiro que se visualize o destino desejado — um lugar que a múmia precisa ter visitado anteriormente ou visto com clareza — e depois se canalize o poder do khaibit. Com essa fonte de energia, o necromante literalmente agarra a substância do mundo subterrâneo e rasga o próprio nada, criando assim um desvio. A múmia é arrastada para seu destino, quando então a ferida se fecha atrás dela.

A múmia pode arrastar outros viajantes consigo em número igual à quantidade de sucessos obtidos pelo jogador, contanto que os passageiros se agarrem a ela ao se completar o ritual. Se o desti-





no estiver bloqueado de alguma maneira (com uma defesa mágica, por exemplo), o portal simplesmente não se abre. Este feitiço funciona apenas enquanto o feiticeiro estiver em Duat.

NECROMANCIA DE NÍVEL QUATRO

GRACA DE AMENTI

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 5

Dizia-se que a cidade de Amenti existia num estado puro porque as abluções realizadas no Antigo Egito impediam que as excentricidades do mundo espiritual a destruíssem. Talvez a própria ilha tivesse alguma qualidade inerente, mas é mais provável que poderosas defesas necromânticas a protegessem, como é o caso desta Hekau. Essas defesas foram insuficientes para resistir à força bruta da Dja-akh, mas ainda resta a lembrança daquele santuário outrora inviolável. De fato, as novas múmias que surgiram depois da perda do Reino Sombrio de Areia assumiram o nome de Amenti como forma de homenagem.

Apesar de a própria Amenti ter sido destruída, ainda restam os ritos usados em sua defesa durante séculos. O necromante que se encontra no mundo subterrâneo caminha por todo o perímetro de uma área selecionada enquanto repete as preces ao deus Rá, depois entra no local delimitado e passa todo o tempo do ritual a orar. Se o ritual tiver sucesso, a área estará protegida dos efeitos da Dja-akh. A múmia cria uma ilha artificial de estabilidade contra o temporal. Levando-se em conta que a excentricidade dos desvios e a própria tempestade espiritual podem dificultar as viagens de ida e volta entre essa área e outros pontos, o necromante deve escolher cuidadosamente o local. A duração da Hekau depende do número de sucessos obtidos:

Sucessos	Duração
1	um dia
2	uma semana
3	um mês
4	seis meses
5+	um ano

Gastar um ponto permanente de Força de Vontade num teste que acumule seis ou mais sucessos permite à múmia criar uma ilha permanente nas inívias profundezas do mundo subterrâneo agitadas pela tempestade. É melhor a múmia se preparar para defender vigorosamente seu santuário. Um dia, a Dja-akh acabará erodindo toda e qualquer barreira que não for mantida regularmente, e espíritos malévolos (incluindo os inúmeros agentes de Apophis) tentarão se infiltrar na área para dominá-la ou destruí-la.

REANIMAR CADÁVERES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 3

O cadáver trôpego conduzido pelo espírito é um produto da Necromancia, e as múmias estão acostumadas a essas criações. Quer considere este ritual um simulacro do Feitiço da Vida ou simplesmente um instrumento útil, o necromante profere encantamentos sobre um cadáver enquanto inscreve os símbolos apropriados e massageia-lhe o peito ou insufla-lhe ar nos pulmões. Se a Hekau tiver sucesso, o cadáver revive como uma criatura mal e mal consciente sob o controle da múmia.

O cadáver reanimado possui apenas um fragmento de consciência motriz, um pedaço esfarrapado de matéria espiritual que o necromante retira dos detritos que flutuam em Duat. Portanto, o cadáver nada faz além de apodrecer em pé, a não ser que o necromante lhe dê orientações simples e explícitas.

O cadáver é equivalente a um trôpego (veja pág. 209), mas não é capaz de se sustentar. Ele continua a apodrecer, perdendo um nível de vitalidade por semana até acabar se decompondo por completo. Os necromantes inteligentes conseguem preservá-lo com a Hekau Preservação do Corpo (cada sucesso no teste desse feitiço equivale a um ano durante o qual o cadáver permanecerá em seu estado atual, a menos que seja destruído por forças externas). Uma múmia não pode reanimar simultaneamente mais cadáveres do que o número total de dados de seu teste de Equilíbrio + Necromancia.

A múmia que valoriza Maat reconhece que dar a aparência de vida aos mortos dificilmente será interpretado como uma ação virtuosa. Por isso, as múmias usam esta Hekau com moderação. Desde que o cadáver não tenha sido reanimado por uma alma verdadeira, pode-se argumentar que não foi cometido nenhum crime contra o equilíbrio. Mesmo assim, se o espírito do corpo tiver sobrevivido, pode ser que ele tenha algo a dizer sobre o fato de seu cadáver ser usado de um modo tão repugnante. Os Aepnu não possuem esses escrúpulos morais e não hesitam em ter legiões de servos mortos-vivos lutando por eles.

O ABRAÇO DO KHAIBIT

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 10

A múmia viva lança este feitiço segurando a vítima pelo rosto (o que exige uma jogada de ataque em situação de combate) e murmurando frases arcanas para incitar o khaibit do indivíduo. As sombras afloram da pele da vítima e atacam-na violentamente com o objetivo de cingir-lhe a cabeça e rapidamente envolver seu corpo. Em questão de segundos, a vítima estará presa dentro de um invólucro de ectoplasma negro e viscoso.

Uma vez envolto pela carapaça do khaibit, a vítima é forçada a entrar num estado semelhante ao transe. A vítima não é capaz de agir, mover-se nem usar qualquer tipo de poder mágico. No entanto, ela tampouco pode ser morta enquanto estiver sujeita ao abraço do khaibit. Há boatos de que inimigos terríveis são mantidos em estase, presos em casulos nos túneis subterrâneos de vários monumentos, de onde não podem escapar para fazer o mal nem renascer.



Outras histórias sugerem que aliados igualmente terríveis também aguardam sua libertação quando circunstâncias calamitosas exigirem sua presença.

O lançamento deste feitiço leva três turnos. A vítima só precisa escapar ao abraço da múmia antes de a Hekau se completar para evitar seus efeitos. Uma vez ativado, O Abraço do Khaibit chegará ao fim quando o feitiço quiser, quando alguma condição pré-estabelecida se cumprir ou quando o feitiço for removido por uma contra-mágica. Qualquer múmia capaz de lançar esta Hekau pode tentar removê-la de uma outra pessoa com as mesmas dificuldades e custos.

SEPARAR A ALMA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Sekhem: 3

Este feitiço, que compreende o gesto de puxar e uma ordem, pode ser usado apenas em indivíduos vivos cujas almas estejam no momento se aventurando fora do corpo, como acontece com Separar o Ka, Separar o Ba ou as habilidades equivalentes de vampiros e magos. O jogador que interpreta o necromante faz um teste de Ocultismo + Necromancia enquanto o jogador que interpreta o alvo testa Força de Vontade para resistir (ambos contra dificuldade igual a 6). Se o defensor conseguir mais sucessos, nada acontecerá. No caso de um empate, o defensor sofrerá um nível de dano por contusão e saberá que algo está danificando sua ligação com o próprio corpo. Se o jogador que interpreta o necromante conseguir mais sucessos, a múmia cortará a khu que liga um espírito a seu khat.

O corpo permanece em coma quando seu espírito é separado e pode até mesmo definhar e morrer se não receber a assistência de outras pessoas no mundo físico. A alma à deriva funciona como for apropriado ao poder que ela usou para se separar de seu corpo. Entretanto, a ligação com o reino dos vivos foi rompida, o que talvez dificulte bastante o retorno do espírito a seu corpo dependendo da distância que ele tenha percorrido no mundo subterrâneo.

O necromante pode tentar controlar o espírito com outras Hekau ou simplesmente deixar a alma percorrer Duat às cegas em busca do corpo hospedeiro. Este feitiço pode ser lançado de qualquer lado da Mortalha.

DEVORAR PECADOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Meditação + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Os sacerdotes do Egito removiam com um ritual o pecado dos postulantes a fim de purificá-los antes que entrassem no mundo subterrâneo. Recorrendo às paixões sombrias do khaibit, o necromante conecta-se aos impulsos e instintos vis do indivíduo. A pessoa precisa descrever em detalhe o foco de alguma raiva, ódio, ciúme ou outra forte emoção negativa enquanto a múmia repete a descrição e coloca-se no lugar do indivíduo. O "eu quero matar

minha namorada" do indivíduo torna-se o "eu quero matar sua namorada" do necromante. No processo, a múmia remove o fardo dos pecados e o incorpora a sua própria metade mais sombria.

Assim que a múmia consumir os pecados do indivíduo, as paixões que os motivaram fluem do indivíduo para a múmia. O alvo não sente mais a intensidade da emoção responsável por seus desejos perversos. Ele se tranquiliza, perde a vontade de fazer o mal. Em contrapartida, o necromante assume esses desejos. Representando essas paixões, mesmo de maneira simbólica, a múmia readquire poder. Toda vez que a múmia tomar uma medida significativa para cumprir esse desejo perverso — literal ou simbolicamente —, ela ganhará um ponto de Sekhem ou, de Força de Vontade (a critério do jogador).

Diferente do indivíduo original, a múmia exerce grande controle sobre seu khaibit e encontra um poderoso aliado em sua dedicação a Maat (a múmia não pode se tornar um mestre da Necromancia sem essas virtudes). Portanto, a múmia consome os impulsos vis do postulante e os redireciona para fins positivos. O khaibit proporciona força, determinação e desejo, que são utilizados com cautela pela múmia. Aliviado pela experiência do indivíduo original, o necromante muitas vezes adota um ponto de vista mais moderado em relação aos impulsos da carne e encontra uma solução melhor para os problemas que porventura afligam a vítima. Por exemplo, a múmia pode devorar a raiva reprimida do indivíduo com relação a uma namorada e transformá-la na motivação para confrontar o indivíduo diretamente com as questões imediatas.

Há quem sugira que Devorar Pecados pode ser usado para subjugar até mesmo os impulsos monstruosos dos vampiros, fantasmas malvólos e outros seres semelhantes, mas nem as múmias nem os laicais de isfet estão ansiosos para testar essa idéia.

NECROMANCIA DE NÍVEL CINCO

INVOCAR O KHAIBIT

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Do mesmo modo que o necromante é capaz de devorar os terríveis impulsos do khaibit, uma múmia habilidosa consegue liberar a própria alma-sombra. O necromante recita esta Hekau sobre o corpo de um indivíduo agonizante. Cada paixão ou desejo forte, cada impulso desvirtuado e cada ato de malícia lampeja na imaginação da vítima. Então, com uma violenta torção da alma, o khaibit se separa completamente. O indivíduo morre em paz enquanto o khaibit purificado e exposto permanece neste mundo como uma sombra bestial, com todas as paixões vis da antiga alma. A essência do indivíduo segue seu caminho pacificamente e não se torna um fantasma, enquanto o khaibit fica para trás como uma entidade sombria que passa a assombrar o local do óbito.

O espectro do khaibit permanece no local onde a Hekau ocorreu. Além de estar aprisionada no local, essa entidade perversa fun-



ção do mesmo modo que um espírito submetido ao feitiço Separar o Ka, só que com fins malignos (substitua as características do ka pelas capacidades de um Espírito Forte, pág. 208). Se a deixarem fazer o que bem entender, a forma espectral tentará ferir ou aterrozar os vivos ou roubar e devorar sacrifícios dedicados ao falecido.

O khaibit continua vulnerável à sujeição ou ao exílio necromânticos e, portanto, o necromante pode fazer qualquer coisa, desde tentar destruir o espectro até obrigá-lo a servir como um cão de guarda espiritual.

APRISIONAR O BA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 9

Sekhem: 3

O ciclo de vida e morte da múmia é eterno, mas a alma pode ser atacada, perdida ou aprisionada. Os necromantes poderosos são capazes de fabricar algemas para recolher e conter o espírito-alvo, impossibilitando a ressurreição ou forçando um ser vivo a entrar num estado letárgico.

O necromante precisa primeiro fabricar um objeto que sirva de foco para o ba. Uma pedra preciosa ou um talismã qualquer já será suficiente, mas as múmias habilidosas empregam a Hekau Amuletos para reforçar o ritual. Depois de fabricado o artefato, o necromante profere o encantamento da Hekau ao tocar o corpo da vítima com o objeto. O jogador que interpreta o necromante faz um teste de Ocultismo + Necromancia enquanto o jogador que interpreta o alvo testa Força de Vontade para resistir, ambos contra uma dificuldade igual a 9. O sucesso por parte do necromante faz com que o espírito da vítima saia de seu corpo e seja acorrentado no interior do foco.

O espírito aprisionado permanece no interior do foco, incapaz de se manifestar ou de viajar pelo mundo subterrâneo. As criaturas vivas destituídas de sua alma entram em coma e as múmias não conseguem mais entrar em seu ciclo de ressurreição. O necromante pode devolver o espírito a seu corpo tocando-lhe a carne com o foco. Do contrário, o espírito só poderá usar para escapar os feitiços que é capaz de empregar na forma espiritual e terá de encontrar um meio de retornar a seu khat. A única maneira de libertar o prisioneiro espiritual é destruir o objeto.

CORAÇÃO DA VIDA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Necromancia

Dificuldade: 9

Sekhem: 7

Este ritual permite ao necromante remover uma parte de seu corpo — como uma impressão digital, um dedo do pé, um frasco de sangue ou até mesmo um cacho de cabelo — e dotá-lo com a capacidade de funcionar como um receptáculo alternativo para a alma que retorna da morte. A parte removida deve ser colocada no interior de um objeto apropriado — geralmente um pequeno canopo ou sarcófago — e sepultada com inscrições extraídas do Livro dos

Mortos. Caso seu corpo seja completamente destruído, o necromante pode usar o Coração da Vida como seu novo corpo durante o teste de ressurreição. Um indivíduo só pode possuir um Coração da Vida funcional por vez.

PANÓPLIA DE SOMBRAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Vigor + Necromancia

Dificuldade: 9

Sekhem: 20

O estudioso supremo da Necromancia aprende a focalizar não apenas as energias do mundo subterrâneo como também as verdadeiras profundezas do próprio vácuo espiritual. Modelada e controlada de maneira apropriada, a própria escuridão do khaibit consegue absorver e anular praticamente qualquer ataque.

Invocar a Panóplia de Sombras requer o tempo-padrão dos rituais. Depois de preparada, pode ser desencadeada a qualquer momento antes da lua nova seguinte com a elocução de uma única palavra que traduza o conceito de nada. Quando acionada essa couraça, o khaibit da múmia envolve seu corpo e sua alma para defendê-los contra ataques terrenos e místicos durante o resto da cena. Os efeitos que manipulam a mente ainda funcionam — portanto, a múmia pode ser possuída, comandada ou ter sua energia drenada —, mas nenhuma força tangível consegue atravessar a panóplia. Quem se opuser ao necromante perderá um sucesso de sua jogada de ataque para cada ponto do nível de Equilíbrio da múmia. Do mesmo modo, o necromante adiciona sua pontuação de Equilíbrio à absorção, mesmo no caso de dano agravado.

Apesar de muitos conhecerem a teoria por trás desta Hekau, poucos necromantes tentam lançá-la. É preciso aceitar a força infinita da alma da múmia e a convicção da verdadeira Maat. Pode ser difícil até para os mais dedicados acreditar de fato que sua própria existência resplandecente continuará, mesmo que Apophis venha a consumir a eternidade. A dedicação do necromante aos princípios de Maat demonstra que um indivíduo solitário pode se esforçar para superar defeitos de caráter e fraquezas de espírito, assim como seu khaibit foi purificado e substituído para encontrar propósito na escuridão. Somente depois de alcançar essa epifania é que o necromante pode sonhar em adquirir controle absoluto sobre o lado mais sombrio de si mesmo.

REMODELAR A ALMA PERDIDA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Necromancia

Dificuldade: 8

Sekhem: 3

Os espíritos dos mortos permanecem neste mundo para completar tarefas pendentes, e o necromante habilidoso consegue distorcer os propósitos dos fantasmas de modo a satisfazer seus próprios desejos. Uma múmia poderia fazer com que os impulsos de um espírito espelhassem os seus ou até mesmo remover paixões indesejáveis da alma. Isso leva apenas alguns instantes, durante os quais o necromante pronuncia o nome da alma e depois descreve suas



novas diretrizes junto com comandos arcanos. O sucesso submete a alma aos caprichos do necromante, alterando-a para sempre.

Uma aparição manipulada com esta Heaku pode ter seus impulsos, suas paixões e seus objetivos alterados completamente. Os mortos geralmente acumulam energia ao satisfazer velhos impulsos, pois permanecem neste mundo para completar alguma tarefa. O necromante consegue remover ou alterar esses impulsos de modo a adequá-los a seus desejos. Toda alteração requer um turno completo de encantamento e um sucesso no teste realizado para lançar o feitiço.

Manipular as motivações dos mortos pode ter grandes repercussões contra Maat e pode ser que algumas almas não gostem da idéia de serem alteradas segundo os caprichos do necromante. Sabe-se que os Juizes de Maat fazem a alma voltar ao estado original e depois procuram o necromante que teve a audácia de brincar com um de seus servos.

EXPURGAR O OBLÍVIO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Necromancia

Dificuldade: 9

Sekhem: 5

Depois de dominar a manipulação dos mortos, o necromante torna-se capaz de afastar a influência da morte. Ao traçar caracteres protetores sobre a pele de um indivíduo — ou ectoplasma, no caso de um fantasma —, a múmia remove as marcas da morte durante este ritual. Ferimentos, doenças, venenos e coisas do gênero desaparecem com apenas um toque. A múmia normalmente murmura os encantamentos e então corre as mãos pelo corpo do indivíduo. Quando o necromante se afasta, as feridas do indivíduo se fecham, os venenos ou as doenças abandonam o corpo e deixam um rastro visível e gotejante de mácula extirpada. Em seguida, a múmia abre as mãos, e o pus se dispersa até desaparecer.

Caso esta Hekau tenha sucesso, o alvo recupera seu número máximo de níveis de vitalidade. A múmia pode realizar este ritual sobre si mesma ou sobre uma outra múmia.

NOMENCLATURA

• O que é uma palavra senão um nome que descreve a própria essência de uma coisa? Ao se pronunciar uma palavra, expressa-se um conceito e define-se a forma mais pura do indivíduo. Os feiticeiros egípcios entendiam o poder responsável por esse conhecimento. O *ren*, ou nome verdadeiro, não apenas proporciona compreensão a respeito de um indivíduo, mas também confere poder sobre ele. Do mesmo modo que respondemos a nossos nomes e entendemos o que alguém diz por meio de suas palavras, o praticante de Nomenclatura — geralmente chamado de escriba ou magista — também comanda outras pessoas por intermédio de seus nomes verdadeiros ou revela os segredos de um indivíduo com seu ren.

A magia dos nomes verdadeiros não é uma propensão natural: um nome verdadeiro precisa ser compreendido e pronunciado com rigorosa cautela. Um escriba impaciente descobrirá que seu ren, se proferido de maneira inadequada, não terá qualquer efeito. Na ver-

dade, até o aprendizado dos nomes verdadeiros pode ser árduo. O pretenso magista geralmente tem de encontrar alguém paciente e disposto a passar adiante o conhecimento dos nomes verdadeiros com total precisão. Como existem milhares de nomes verdadeiros — alguns se diferenciam dos outros numa única vogal e cada um deles tem um grau de abrangência diferente —, o domínio dessa arte se dá gradualmente e exige muito esforço. Mas as múmias têm bastante tempo...

A classificação do ren muitas vezes varia de acordo com a força espiritual do indivíduo. Uma simples pedrinha tem o mesmo nome verdadeiro de praticamente todos os outros blocos de material semelhante. Todos os rochedos de granito, por exemplo, podem ser descritos por um mesmo ren. Observe que os nomes verdadeiros não têm necessariamente uma correspondência direta com elementos específicos. Em vez disso, eles se referem à importância metafísica de um objeto. Portanto, "granito" provavelmente descreve vários tipos e qualidades de granito, mas "ferro" e "aço" seriam nomes verdadeiros distintos. De maneira semelhante, cada espécie animal possui um ren diferente. Cada ser humano e criatura racional possui um ren único de complexidade variável. Uma pessoa

NOMES

Os nomes nesta lista representam apenas uma pequena fração dos termos egípcios conhecidos pelos escribas de Nomenclatura.

O CORPO

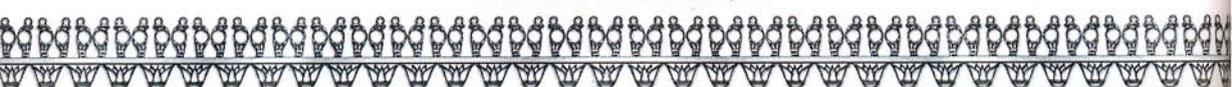
Várias partes do corpo possuem nomes verdadeiros genéricos:

Parte	Nome
coluna vertebral	aat
coração	ab
olhos	merti
face	her
cabeça	tep
falo	bah

ANIMAIS

Animais comuns atendem a estes nomes verdadeiros:

Animal	Nome
grande símio	amhet
gato	mau
cão	uher
águia	a
elefante	ab
lebre	un
falcão	heru
hipopótamo	apt
cavalo	sesem
íbis	tehuti
leão	ma
rato	pennu
abutre	mut





comum de pouca ambição ou força espiritual possui um ren simples e curto que pode ser reconhecido descobrindo-se o nome completo da pessoa e aplicando-se ao mesmo as complexidades do ren por meio de algumas palavras de poder descritivas. Seres poderosos e singulares — como um indivíduo brilhante e culto, um místico respeitado ou uma criatura sobrenatural — possuem ren únicos e extremamente complexos que os descrevem de modo explícito. O aprendizado desses nomes exige a árdua reunião de informações detalhadas sobre o indivíduo e a tradução desse conhecimento em palavras verdadeiras que possam formar o ren.

No caso de um nome pessoal e único, o escriba pode não ter outra maneira de testá-lo a não ser fazendo uso do mesmo. O Narrador precisa decidir qual é a utilidade dos nomes reunidos pelo personagem por meio de leituras e deduções. Testes de Pesquisa (ou muitas vezes Inteligência + Ocultismo, apesar do teste Inteligência + Enigmas ter lá sua utilidade) podem ser de grande auxílio.

Observe também que várias criaturas sobrenaturais possuem nomes pessoais e únicos, exatamente como os seres humanos,

embora esses nomes muitas vezes sejam modificados pelo contexto sobrenatural. Portanto, o nome verdadeiro de um vampiro reflete o fato de que o indivíduo é um demônio chupador de sangue. Muitos nomes sobrenaturais mudam com o tempo (como os de alguns seres humanos), pois a experiência faz o indivíduo mudar. Manter-se atualizado em relação às mudanças exige estudo constante.

A múmia instruída em Nomenclatura conhece os vários verbos necessários para realizar seus feitiços. Esses verbos são os que o escriba aprende ao decifrar o feitiço. No entanto, memorizar os substantivos que afetam criaturas exige o estudo mencionado anteriormente. Portanto, a múmia que aprende Obscurecer o Nome sabe automaticamente como usar as palavras de transformação descritas no feitiço, mas teria de pesquisar e aprender o nome real com o qual usá-lo.

Além disso, grande parte da Nomenclatura funciona apenas enquanto a múmia está viva. A múmia não poderá, por exemplo, usar Comandar a Fera enquanto estiver na forma espiritual. Ela precisa pronunciar a palavra real a partir de um corpo físico para que a magia tenha efeito. Cada ritual de Nomenclatura exige cinco

COMO APRENDER NOMES VERDADEIROS

Descobrir um novo ren é um empreendimento cansativo. Normalmente, o escriba que desenvolveu uma certa habilidade em Nomenclatura conhece alguns nomes verdadeiros. Três nomes úteis — um para um tipo de pedra ou metal, um animal e o ren para o conceito de “eu” — são um bom começo. Aprender mais nomes exige tempo e dedicação (isto é, pontos de experiência).

Para aprender um nome verdadeiro, a múmia precisa apenas estudar com um instrutor apropriado. O Narrador pode oferecer o conhecimento de um ren como prêmio, como parte de uma história, ou simplesmente cobrar três pontos de experiência para cada novo nome. Lembre-se de que aprender um nome verdadeiro não é tão simples quanto ouvi-lo uma vez. É uma questão de decifrar o nome, decompô-lo em palavras elementares, aprender o significado de cada uma delas, a enunciação e o ritmo corretos, e então reuni-las novamente no ren completo. Isso significa compreender a natureza íntima de um objeto ou de um animal. Por exemplo, a múmia não conseguirá aprender o ren para “armadura” a não ser que aprenda também como fazer armaduras. Ela não consegue aprender o ren para “falcão” a não ser que estude o falcão e compreenda sua verdadeira natureza.

Descobrir nomes verdadeiros a partir de livros ou do estudo é consideravelmente mais difícil. Os guias de pronúncia de um livro geralmente são menos rigorosos que um instrutor de carne e osso e, portanto, a múmia é obrigada a praticar, experimentar e comparar a palavra com os materiais que já conhece. A tabela a seguir serve de referência para várias categorias:

Categoria do Nome Verdadeiro

animal simples (rola-bosta, naja)
 elemento simples (areia, granito)
 animal complexo (grande símio, gato)
 elemento complexo (aço, diamante)
 arma manual simples (clava, maça de ferro)
 arma de projéteis simples (arco, funda)
 arma manual complexa (*khopesh* de aço, faca de obsidiana)
 arma de projéteis complexa (pistola, besta)
 nome pessoal
 nome sobrenatural simples (um carniçal, um espírito insignificante)
 nome sobrenatural complexo (um vampiro, uma múmia)

Requisito

Empatia com Animais 2 ou mais
 Ciência 2 ou mais
 Empatia com Animais 4 ou mais
 Ciência 4 ou mais
 Armas Brancas 2 ou mais e os requisitos do material
 Esportes 2 ou mais e os requisitos do material
 Armas Brancas 4 ou mais e os requisitos do material
 Armas de Fogo 2 ou mais e os requisitos do material
 Lábia 2 ou mais
 Ocultismo 2 ou mais
 Ocultismo 4 ou mais e os requisitos do nome pessoal



minutos para cada nível, a não ser que haja alguma coisa especificada em contrário.

NOMENCLATURA DE NÍVEL UM

INDAGAR ÀS ÁRVORES

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Sobrevivência + Nomenclatura

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

As plantas simples — mato, gramíneas, algas, árvores e afins — respondem a nomes verdadeiros bem básicos. Com uma elocução também simples, o escriba é capaz de fazer com que as plantas obedeam a suas ordens. Elas podem crescer rapidamente, morrer ou executar movimentos simples, de acordo com as ordens do feiticeiro. As trepadeiras ou as gavinhas podem ser levadas a enredar um indivíduo ou a segurar alguma coisa. As árvores se agitam e se curvam, deixando cair galhos ou inclinando-se para bloquear um caminho. As gramíneas podem cobrir rastros ou se separar e revelar uma trilha. Apesar de não conseguir se desenterrar e sair andando, a vegetação obedecerá a qualquer outra ordem do escriba, mesmo aquelas que estão ligeiramente além das capacidades normais das plantas.

ESQUECER A ROCHA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ciência + Nomenclatura

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Já que um nome se liga ao conceito essencial de um elemento, apagar esse nome apaga o alvo simultaneamente. Com este feitiço simples, o escriba profere o nome de uma rocha ou de um metal, pronuncia uma palavra que descreve o fragmento específico e depois a frase que o remove do Livro de Tot. Esse fragmento específico de rocha ou metal é apagado da existência. Cada esquecimento pode afetar até cerca de noventa centímetros cúbicos de material.

ESQUECER A ÁRVORE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Sobrevivência + Nomenclatura

Dificuldade: 6

Sekhem: 1

Do mesmo modo que consegue apagar um elemento da existência com algumas palavras bem escolhidas, o escriba também é capaz de afetar a vegetação. Ele simplesmente indica o alvo específico ("aquele carvalho") e o faz desaparecer. Até noventa centímetros cúbicos de vegetação podem ser afetados e, portanto, o escriba consegue destruir facilmente uma árvore, uma porta ou um pequeno jardim.

NOMEAR O SEGREDO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Nomenclatura

Dificuldade: 6

Sekhem: Nenhum

O escriba analisa as propriedades do nome verdadeiro de uma criatura durante horas, dias ou anos e depois descobre as características secretas descritas pelo nome. No caso de um simples fragmento de rocha, este ritual pode revelar defeitos no objeto. Para pessoas ou seres sobrenaturais, o ritual ajuda a descobrir várias fraquezas, apesar de também poder revelar pontos fortes ou motivações ocultas.

Para estudar uma planta específica ou um elemento, o escriba precisa apenas dedicar-se ao estudo durante uma hora. Entender as relações de um nome animal ou de um nome pessoal simples no caso de um ser humano leva um dia. Investigar o nome verdadeiro de um ser sobrenatural ou de um conceito metafísico (uma palavra que descreve um feitiço específico, por exemplo) levará meses ou anos de pesquisa, a critério do Narrador. Caso tenha sucesso, a múmia conseguirá informações úteis. Se estiver à procura de fraquezas, o escriba descobrirá o aspecto ou característica mais frágil do indivíduo (como um Defeito grave, um Atributo muito baixo ou alguma outra informação desse tipo). Se estiver procurando pontos fortes ocultos, a múmia desvendará o nível de Força de Vontade do indivíduo ou descobrirá um poder que a pessoa ainda não exibiu (talvez um feitiço raro ou uma habilidade sobrenatural inata, porém incomum).

NOMEAR A ADVERTÊNCIA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Empatia com Animais + Nomenclatura

Dificuldade: Especial

Sekhem: Nenhum

O escriba tem poder sobre qualquer coisa cujo ren ele conheça. Declarando o nome verdadeiro de uma criatura, o magista a afasta com uma advertência por meio da demonstração de seu poder. Os animais afetados fogem como puderem, mas lutam se forem acudados. Em vez disso, o escriba pode usar o feitiço como um tipo de sujeição, exigindo a subserviência do animal. Nesse caso, o animal se aproxima o máximo possível da múmia, com medo de que o escriba possa lhe fazer algo.

Afetar um animal comum e simples é mais fácil que afetar animais controlados por meios sobrenaturais ou formas animais de entidades paranormais. Se algum outro magista já estiver influenciando um animal, o escriba terá dificuldades para utilizar o ren. Ele precisará reforçar seu comando com autoridade. De modo semelhante, apesar de a lobisomem em sua forma animal reconhecer o poder do ren para lobo, não se trata *verdadeiramente* de um lobo e, portanto, intimidá-lo com este feitiço é muito difícil. Animais singulares e inteligentes possuem seus próprios ren e não são afetados por este feitiço.

Dificuldade	Animal
6	animal comum
8	animal influenciado por meios sobrenaturais
10	forma animal de entidade sobrenatural

NOMENCLATURA DE NÍVEL DOIS

TORNAR-SE ROCHA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ciência + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Transformar-se num mineral é simples quando se conhecem os nomes verdadeiros para a substância e para a transformação. O magista simplesmente pronuncia a palavra para eu, a palavra para transformação e a palavra para o metal ou o mineral desejado, e ele se transforma na substância especificada durante o ritual. O mineral ou metal resultante tem a forma simples que a múmia deseja, embora ela tenha de transformar todo o seu corpo. O escriba conservará seus sentidos e processos mentais enquanto estiver na forma de rocha, mas estará limitado às capacidades da pedra: isto é, não se move nem fala. Se a rocha estiver numa forma adequada, o magista conseguirá se mover o suficiente para oscilar como um rochedo ou colocar pequenas pedras em movimento morro abaixo, mas é só. O lado bom é que um perseguidor desavisado provavelmente não vai imaginar que um campo de pedregulhos tem algo a ver com a múmia, e o escriba transformado tem Vigor 6 e não precisa de ar. Para destruir a múmia é preciso fragmentar e espalhar a pedra ou o metal, o que não é uma tarefa fácil.

O número de sucessos obtidos indica o grau de detalhamento que é possível atingir com a mudança. Um sucesso permite ao escriba transformar-se em rocha desbastada ou numa pilha de pedras. Três sucessos formam um conjunto de pedras preciosas lapidadas. Cinco sucessos formam espadas de metal temperado ou uma armadura. Uma múmia inteligente poderia se transformar numa nuvem de pó e então escapar ao ser sugada por um duto de ar condicionado, ou converter-se em jóias valiosas e deixar-se levar por um colecionador ganancioso!

A transformação dura uma cena. O jogador pode gastar um ponto de Sekhem para prolongar o efeito por mais uma cena ou testar Força de Vontade para dar-lhe fim. Voltar ao estado original da múmia leva apenas um minuto.

TORNAR-SE ÁRVORE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Sobrevivência + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Com o nome de uma planta e uma palavra para seu próprio corpo, o escriba assume a forma de um tipo específico de vegetal vivo. A maioria das múmias que fazem uso deste feitiço assume a forma de uma árvore, apesar de o feiticeiro poder se transformar num gramado ou até mesmo num banco de algas marinhas. A transformação do magista ocorre durante o ritual. Nesse período, a múmia muda para a nova forma ou se espalha pela área de modo surpreendente à medida que seu corpo afunda no solo e as plantas nascem. O efeito do ritual dura uma cena. O jogador pode gastar um ponto de Sekhem para prolongar a duração por mais uma cena ou testar Força de Vontade para interromper os efeitos do ritual a qualquer momento (a múmia leva apenas um minuto para voltar à forma original).

Enquanto estiver em forma de planta, a múmia terá as vantagens óbvias dessa forma. Pode ser difícil provocar danos graves a um gramado sem dar início a uma queimada, e um leito de algas ou um canteiro de musgos pode sobreviver facilmente sob a água. O escriba conserva a capacidade de pensar e perceber o que acontece a seu redor, mesmo sem órgãos sensoriais evidentes. Entretanto, o magista é limitado pelas restrições físicas da forma. Uma árvore, por exemplo, não consegue se desenraizar e andar por aí; a múmia não conseguirá falar e empregar Hekau. A múmia é capaz de realizar movimentos físicos muito limitados, o bastante para fazer o capim ondular ou as plantas se retorcerem devagar.

A forma vegetal geralmente possui o mesmo Vigor e níveis de vitalidade do feiticeiro. Uma múmia ferida torna-se uma árvore danificada, enquanto uma múmia com Vigor elevado poderia se transformar num robusto pau-ferro ou num campo de capim-das-hortas particularmente obstinado. Se a vegetação for danificada, a múmia receberá os ferimentos. Portanto, cortar uma árvore provavelmente cortará a múmia ao meio (e a matará), mas destruir um campo de cogumelos no subsolo exigirá uma máquina de terraplenagem.

OBSCURECER O NOME

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: Nenhum

No decorrer de uma hora, a múmia estuda e diseca um determinado ren pessoal e único. Depois, ela junta a palavra de transformação ao ren e faz o nome mudar. O escriba não consegue prever o resultado específico, pois a transformação pode assumir várias formas. Em muitos casos, o indivíduo sofre uma pequena mudança de personalidade ou tem sua sorte alterada. Contudo, esse resultado não é garantido nem há uma maneira de especificar a natureza da mudança, se alguma vier a acontecer.

Por fim, o ritual realmente transforma o nome em outra coisa, o que significa que qualquer um que deseje exercer poder sobre esse indivíduo terá de reaprender seu novo nome. A múmia poderia até mesmo obscurecer o próprio nome verdadeiro sem saber necessariamente no que ele se transformou!



COMANDAR A FERA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Empatia com Animais + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

O escriba pronuncia o nome verdadeiro de um animal, seguido de uma palavra de comando que submete a criatura a ele. A criatura obedece aos comandos verbais da múmia durante uma cena. Apesar da possibilidade de o animal não entender a linguagem, ele compreenderá a intenção do escriba por meio do poder das palavras e dos atos. Mesmo assim, muitos animais simplesmente não têm a inteligência necessária para obedecer a ordens complexas e ficarão confusos se a orientação não for suficientemente simples. O magista pode renunciar ao controle a qualquer momento — e o animal provavelmente fugirá depois disso — ou usar um ponto de Sekhem a mais para prolongar a duração do feitiço por mais uma cena.

Uma criatura que já esteja sob o controle de um outro ser sobrenatural — de outra múmia, por exemplo — não responderá tão facilmente. A múmia e o outro controlador travam combate por meio de um teste resistido de Força de Vontade, e o vitorioso assume o controle do animal.

REMENDAR A CARNE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Medicina + Nomenclatura

Dificuldade: 5

Sekhem: 1

A múmia pronuncia o ren da carne e uma palavra para remendar ou curar. O indivíduo recupera imediatamente um número de níveis de vitalidade letais ou por contusão igual à quantidade de sucessos obtidos, ou metade desse número (arredondado para baixo) no caso de ferimentos agravados. A múmia pode aplicar este efeito a qualquer pessoa que se encontre em seu campo de visão. Entretanto, o ritual não tem efeito sobre indivíduos não-vivos. Portanto, apenas a carne viva e verdadeira pode ser remendada.

NOMENCLATURA DE NÍVEL TRÊS

TORNAR-SE ANIMAL

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Empatia com Animais + Nomenclatura

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

Como no caso de rituais mais simples, como Tornar-se Árvore, a múmia pronuncia uma palavra para eu, uma palavra para transformação e o ren de um animal. No decorrer do ritual, ela muda para a forma desse animal. O escriba tem de conhecer o nome verdadeiro do tipo específico de animal no qual ele quer se transformar. As feras míticas também possuem ren, embora estes sejam muito raros e difíceis de se aprender na era moderna. O magista

conserva suas faculdades mentais, mas tem as capacidades físicas e os sentidos do animal. Ele é capaz de perceber padrões de calor como uma jararaca, detectar campos eletromagnéticos como um tubarão, pronunciar outras Hekau como um papagaio e assim por diante.

A perícia do escriba é tamanha que ele consegue permanecer na forma animal indefinidamente, apesar de correr o risco de perder sua psique. Afinal, ao invocar o nome verdadeiro do animal, a múmia literalmente *torna-se* esse animal. O magista pode permanecer nessa forma com segurança durante um número de dias igual a seu nível de Equilíbrio. Depois disso, o jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao número de dias passados na forma animal) a cada nascer do sol. Uma falha reduz os Atributos Mentais, as Perícias e os Conhecimentos da múmia em um ponto. Quando esse declínio tem início (isto é, depois da primeira falha no teste de Força de Vontade), a alma e a psique da múmia já foram profundamente subjugadas, o que torna mais difícil deixar a forma animal. O jogador pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) a cada lua nova para o personagem retornar a sua forma natural. O sucesso faz a múmia voltar ao normal no prazo de um minuto e restaura suas faculdades mentais.

Ao contrário da maioria dos feitiços de Nomenclatura, o escriba pode usar este feitiço no mundo subterrâneo. Nesse caso, o espírito da múmia assume a aparência da forma animal.

COMANDAR A RAZÃO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: Força de Vontade do alvo

Sekhem: 2

Assim como um escriba é capaz de controlar os animais por conhecer seus ren e algumas palavras de submissão, uma múmia também consegue recorrer a um nome único para coagir um ser racional. Esses nomes verdadeiros são mais complexos e, portanto, mais difíceis de afetar. No entanto, obtendo sucesso, o magista submete o indivíduo a sua vontade. Seus comandos verbais tornam-se ordens que o sujeito é obrigado a executar.

Como as criaturas obstinadas possuem um forte instinto de preservação e grande determinação, o jogador que interpreta a vítima pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para tentar se libertar se receber ordens para fazer algo obviamente suicida ou então alguma coisa que viole sua Natureza. Portanto, mandar um assassino matar alguém é razoavelmente simples, mas ordenar alguém com a Natureza Filantropo a fazer o mesmo é muito difícil.

Ao contrário de comandar um animal, comandar um ser racional é de curta duração. Cada sucesso obtido pelo jogador que interpreta o escriba proporciona um turno de comando. A múmia tem de reforçar suas ordens lançando o feitiço se desejar exercer sua autoridade durante um período maior. Caso o indivíduo esteja em meio a uma ação quando o feitiço for realizado, ele não sentirá mais vontade de terminá-la.

NOMEAR A HEKAU

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Nomenclatura

Dificuldade: nível da Hekau alvo

Sekhem: 1 + custo da Hekau alvo

Os escribas versáteis descobrem os fundamentos secretos da magia: os nomes verdadeiros da magia e dos próprios feitiços. Com esse conhecimento, a múmia é capaz de comandar outras Hekau e destruí-las simplesmente fazendo com que o universo esqueça a existência do efeito. A múmia pode aprender o nome verdadeiro de qualquer Hekau que ela conheça. Cada poder tem seu próprio ren. Mesmo uma versão mais poderosa de um feitiço de nível baixo tem um nome distinto de seu correspondente mais fraco. Aprender um ren diferente (ou um ren para um tipo diferente de poder sobrenatural) é mais difícil, e as chances de fracasso aumentam, o que é representado por um aumento de dois pontos na dificuldade do encantamento. No entanto, em teoria, um escriba poderia aprender o ren para anular praticamente qualquer fenômeno sobrenatural.

Para usar este feitiço, o magista pronuncia o ren do efeito-alvo, uma palavra que indique o alvo específico e a palavra para esquecer. Em seguida, o jogador faz um teste de Ocultismo + Nomenclatura contra uma dificuldade igual ao nível do feitiço-alvo + 3. Os sucessos desse teste reduzem os sucessos (ou equivalentes) do efeito visado. Portanto, um teste de Tornar-se Árvore que obtive cinco sucessos seria prejudicado, mas não anulado, se o teste de Nomear a Hekau conseguisse apenas três sucessos. De maneira similar, obter três sucessos contra os cinco níveis de Potência de um vampiro simplesmente reduziria o sanguessuga a dois níveis de Potência durante um turno.

Se os sucessos do feitiço-alvo forem reduzidos a zero, o efeito é cancelado instantaneamente. Entretanto, Nomear a Hekau não é capaz de anular um feitiço rápido mas de resultados duradouros. Remendar a Carne leva alguns segundos para se completar, mas a recuperação resultante é natural. Tornar-se Árvore poderia ser cancelado, pois se trata de um efeito constante, o que levaria o alvo a reassumir sua forma normal. Se um poder anulado for constante (como a Potência de um vampiro), seus efeitos serão suprimidos durante três turnos.

O custo desta Hekau aumenta o custo em Sekhem do próprio feitiço-alvo. No caso de outros poderes sobrenaturais que não precisam de Sekhem, adicione o custo como for apropriado para esse estilo de magia e converta tudo em Sekhem. Portanto, um poder que custa dois pontos de sangue vampírico e um ponto temporário de Força de Vontade custará à múmia um ponto de Sekhem básico mais outros três pontos de Sekhem. Se a múmia desejar revogar um feitiço próprio que normalmente não conseguiria superar (como Tornar-se Animal), Nomear a Hekau poderá fazê-lo de imediato ao custo de um ponto de Sekhem, desde que a múmia consiga pronunciar o encantamento.

SUSSURROS AO CORAÇÃO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: Força de Vontade do alvo

Sekhem: 1

A múmia olha de relance para um alvo e sussurra uma única palavra, e o indivíduo é subitamente dominado pela emoção. "Emoção", nesse sentido, refere-se aos sentimentos não— racionais que afloram. Alguns exemplos apropriados são: medo, ódio, raiva, luxúria, saudade, compaixão, simpatia, amor, esperança, confusão, confiança, ambivalência, tédio ou melancolia. A múmia pode sussurrar o ren do terror e forçar a vítima a fugir ou desabar toda trêmula no chão. A múmia pode sussurrar o ren para esperança e renovar as forças do alvo.

Cada emoção tem um nome verdadeiro diferente que a múmia precisa aprender. Uma vez invocado, o feitiço inunda o alvo com a emoção em questão. Durante um turno, o indivíduo experimenta uma onda repentina da dita emoção, que diminuirá de intensidade no minuto seguinte. Entretanto, a múmia é capaz de manter a emoção gastando um ponto de Sekhem por minuto.

Sussurros ao Coração é capaz de anular várias formas de persuasão sobrenatural. A múmia pode conferir coragem a alguém que tenha sido aterrorizado por um poder sobrenatural ou o ódio a alguém que foi levado a amar um indivíduo de modo artificial.

A múmia pode usar este feitiço em si mesma, se desejar. Este feitiço só afeta seres vivos e, portanto, não é possível fortalecer diretamente os fantasmas com o emprego de Sussurros ao Coração.

NOMENCLATURA DE NÍVEL QUATRO

ESCRAVIZAR

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: Força de Vontade do alvo

Sekhem: 3

Com uma corrente feita de palavras, a múmia transforma uma vítima viva em seu degradado servo durante um dia para cada sucesso obtido no teste. O indivíduo torna-se praticamente um escravo, completamente devotado ao escriba e obrigado a obedecer de maneira artificial. O indivíduo chega até mesmo a obedecer a ordens suicidas ou àquelas que vão contra seus interesses e valores morais (embora o indivíduo possa sentir uma certa angústia durante algum tempo). Como acontece com outros feitiços de comando, a múmia precisa dar ordens verbais ao indivíduo. Apesar das ordens, a vítima sente um forte desejo de cuidar do bem-estar do magista e pode às vezes tomar atitudes por conta própria para promover os interesses da múmia.

O indivíduo voltará ao normal (com lembranças completas dos acontecimentos) quando passar o efeito. Contudo, ele não descobrirá de imediato que a compulsão era de origem mágica, só que a múmia tinha alguma influência sobre ele. A vítima pode vir a acreditar que estava temporariamente insana, possuída, drogada, apaixonada ou sob algum outro tipo de influência. É provável que um indivíduo maltratado se volte contra a múmia, independente das explicações que ele venha a encontrar para o ocorrido.

Uma compulsão dessa natureza funciona apenas com os vivos.



FORTIFICAR A CARNE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Vigor + Nomenclatura

Dificuldade: 8

Sekhem: 2

O feiticeiro pronuncia um encantamento rápido para dar à carne do indivíduo a consistência e a resistência da rocha. Sua pele não muda visivelmente, mas é firme e resistente a cortes ou pancadas fortes. Seu tecido permanece elástico, apesar de fornecer uma parada de dados de absorção igual ao número de sucessos obtidos com a Hekau. Essa defesa funciona contra todas as formas de ataque, mesmo aquelas que causam dano agravado, e dura até o nascer ou o pôr do sol, o que vier primeiro.

Observe que a múmia não pode revogar este feitiço voluntariamente. Se o indivíduo precisar cortar ou perfurar sua pele com alguma finalidade mágica ou médica, terá de superar a absorção da couraça. Este encantamento funciona apenas num corpo físico vivo.

NOMEAR A DESTRUIÇÃO DO CORPO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Medicina + Nomenclatura

Dificuldade: Especial

Sekhem: Especial

Apesar de os indivíduos possuírem nomes verdadeiros únicos, um ren genérico descreve cada parte do corpo. Nomear a Destruição do Corpo permite à múmia pronunciar um desses ren, combinado com uma palavra de especificação e uma palavra de esquecimento, para secar e eliminar uma das partes de um corpo. A dificuldade e o custo em Sekhem variam de acordo com o órgão nomeado:

Perda insignificante (dificuldade 7, Sekhem 2): Esta perda provoca um único nível de dano agravado, mas não é fatal, a não ser que a vítima já esteja à beira da morte. O órgão pode ser uma orelha, um olho, uma mão, um joelho ou algo do gênero.

Perda grave (dificuldade 8, Sekhem 3): Esta perda provoca três níveis de dano agravado e pode ser fatal a curto prazo. A vítima perde um pulmão, um rim, o apêndice, o intestino ou outro pedaço importante de um órgão. O jogador que interpreta a vítima precisa ser bem-sucedido num teste de Vigor (dificuldade 8) a cada turno até seu personagem receber cuidados médicos. No caso de uma falha, a vítima sofre um nível de dano letal devido à incapacidade do corpo de funcionar sem o órgão. Mesmo depois de receber assistência médica, a vítima pode não sobreviver por ter perdido um órgão importante, a não ser que ocorra um milagre (ou seja feita uma poderosa magia de cura).

Perda crítica (dificuldade 9, Sekhem 5): Esta perda causa sete níveis de dano agravado e quase certamente provoca morte instantânea, pois a vítima perde o coração ou o cérebro. Se, por algum milagre, o indivíduo sobreviver ao dano inicial, ele precisará passar nos testes de Vigor para não receber mais dano letal, como no caso de uma perda grave.

O dano infligido é agravado, mas pode ser absorvido com um teste de Vigor (dificuldade 9). Essa regra substitui as regras normais de absorção. Como o feitiço faz um órgão desaparecer, o dano ignora armaduras e escudos místicos que não tenham sido projetados especificamente para impedir feitiços. Além disso, a perda não deixa feridas. É como se a parte do corpo nunca houvesse existido. Esse efeito pode reduzir a Aparência da vítima e ter efeitos colaterais mais acentuados. Uma vítima sem olhos ficará cega, por exemplo, enquanto perder um joelho deixará o indivíduo incapaz de ficar de pé.

Certos indivíduos podem ficar aleijados por causa deste feitiço. Um vampiro provavelmente conseguirá sobreviver sem um fígado e, por falar nisso, uma água-viva não tem cérebro. Nesses casos, o ferimento é considerado apenas grave ou insignificante, a critério do Narrador. Observe também que este feitiço funciona apenas em corpos físicos, e não em espíritos.

PRONUNCIAR TODOS OS NOMES

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Lingüística + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: 1

Por meio de um ritual de encantamento e do estudo de um idioma específico, a múmia se familiariza com a essência dos nomes dessa língua. Como o ren oferece uma compreensão da verdadeira natureza de todas as coisas, pelo menos um pouco da essência de cada nome verdadeiro reside em todas as palavras de todos os idiomas. A partir desses pontos comuns, a múmia é capaz de erigir uma compreensão rudimentar de outras línguas.

No entanto, Pronunciar Todos os Nomes não é uma panacéia que permite a compreensão total e imediata de um idioma. A múmia precisa ter uma amostra suficientemente grande para realizar o ritual (cerca de cinquenta palavras ou mais). O tempo normal de execução do ritual pode se prolongar no caso de línguas mortas, estranhas ou complexas. Cada sucesso dá à múmia uma compreensão parcial do idioma. Um sucesso proporciona entendimento suficiente das palavras e frases mais básicas. Três sucessos já bastam para sustentar uma conversa simples, e cinco sucessos conferem uma fluência passável. As traduções podem ser truncadas e incompletas, mas a múmia entende a essência do texto falado ou escrito.

Observe que, com este feitiço, a múmia sempre compreende a versão lingüística individual de qualquer ren que ela já conheça. Isto é, se a múmia conhecer o ren para leão, com este feitiço ela sempre conseguirá descobrir a palavra para leão em qualquer outra língua.

NOMENCLATURA DE NÍVEL CINCO

ESQUECER A PESSOA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: 9

Sekhem: 30

Talvez o ritual mais destrutivo conhecido, este encantamento permite à múmia pronunciar o nome verdadeiro de uma pessoa e apagá-lo do Livro de Tot, como se o indivíduo nunca tivesse existido. A vítima e todos os registros sobre ela desaparecem. Mesmo aqueles que eram íntimos da vítima têm apenas lembranças vagas que só conseguem recordar com grande esforço.

A realização deste ritual perturba de modo extremo a ordem do universo e reduz permanentemente em um ponto o nível de Equilíbrio do escriba. Até hoje, nenhum magista de Nomenclatura conseguiu reverter os efeitos deste ritual.

A PALAVRA DE PTAH

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: 9

Sekhem: 8

De acordo com alguns mitos, a minúscula divindade egípcia Ptah criou o universo com a elocução de uma única palavra. Apesar dessa proeza estar além da capacidade dos Renascidos, o poder criativo das palavras ainda está ao alcance de uma múmia habilidosa.

O escriba pronuncia o nome verdadeiro de qualquer objeto inanimado de massa inferior à da múmia. O objeto é criado instantaneamente em algum espaço em contato com a múmia, seja em sua mão, sob o pé ou em algum outro lugar próximo a ela, desde que não se materialize dentro de algo ou de alguém. No entanto, o objeto não se materializa nem se condensa simplesmente. Num instante, não há nada ali e, no instante seguinte, lá está o objeto, como se sempre houvesse existido. Portanto, o objeto não pode ser desfeito, como seria possível no caso de um artefato conjurado.

Criar um artefato especializado requer que o magista conheça bem o objeto em questão. Uma múmia não pode aprender o ren para "cimitarra" sem antes saber como fazer uma cimitarra. Muitos objetos modernos ainda não foram classificados, e uma múmia precisaria fazer uma pesquisa abrangente para descobrir o nome verdadeiro de um computador, de uma pistola automática ou de algum objeto semelhante.

SUSSURROS AO CORPO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: 7

Sekhem: 5

A múmia deve pronunciar o ren para eu seguido de uma frase de transformação capaz de convertê-la na forma que ela desejar. Seu corpo começa a se alterar antes da frase chegar ao fim. Desde

que o escriba seja capaz de expressar verbalmente os termos daquilo que deseja que seu corpo faça, ele mudará de forma no caso de um teste bem-sucedido de Manipulação + Nomenclatura. A múmia pode esticar, comprimir ou alterar sua forma de alguma outra maneira. Ela é capaz de fazer qualquer coisa, desde transformar-se numa poça de líquido até assumir a aparência de uma outra pessoa. As possibilidades são limitadas apenas pela imaginação e duram uma cena.

Se usar este feitiço em combate, o escriba ganhará mais três dados de absorção contra qualquer ataque cinético, pois sua carne se separa ou se contorce instintivamente para se desviar dos ataques, faz ricochetear balas e facas arremessadas ou simplesmente permite que os projéteis atravessem-na diretamente. A múmia também consegue modelar seus membros, transformando-os em espinhos, lâminas ou outros elementos simples, infligindo um dado adicional de dano letal em combate corpo-a-corpo.

Caso o corpo do escriba seja de fato separado em porções pequenas, a múmia correrá o risco de sofrer dano grave. O corpo consegue se contorcer e vergar, mas, se for partido, as consequências serão terríveis. Siga as orientações de Nomear a Destruição do Corpo.

Este feitiço funciona no mundo subterrâneo, o que permite à múmia remodelar a matéria de sua alma como quiser.

PALAVRA DE AUTORIDADE

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Manipulação + Nomenclatura

Dificuldade: 8

Sekhem: 4

A múmia pronuncia a palavra verdadeira para eu seguida daquela para autoridade e adquire a soberania imperiosa dos faraós. Logo depois de pronunciar o feitiço, a múmia diz uma frase. Qualquer um que ouvir e compreender a frase será obrigado a obedecer da melhor maneira que puder. A Palavra de Autoridade garante a obediência incondicional.

Desde que o comando seja uma frase simples que possa ser executada imediatamente, a múmia pode dar ordens a um grupo, a um indivíduo e a pessoas que nem mesmo é capaz de ver: qualquer um que se encontre ao alcance da voz é um servo em potencial. A múmia pode ser tão específica e complexa quanto desejar, mas o comando exige ação imediata. No entanto, o magista precisa ordenar às pessoas que *façam algo*. Ele não pode implantar um comando condicional. Como acontece com comandos inferiores, uma ordem autodestrutiva ou uma diretiva que viola a Natureza interior do indivíduo dá ao jogador o direito a um teste de Força de Vontade para resistir (dificuldade 8).



Meus familiares ficariam chocados e boquiabertos se me vissem agora. Eu já fui uma mulher respeitável, submissa aos homens, casta e reclusa sob camadas e camadas de tecido. Agora, eu trato os homens de acordo com seu comportamento e suas realizações: como iguais, e muitas vezes nem isso. Sigo meus próprios caprichos ao me vestir e meus penteados estão sempre na moda.

O vigor de minha alma antiga me dá a força da confiança e da independência, o discernimento para enxergar aquilo que importa e o que não tem valor. É a mesma força à qual eu recorri para invadir o covil do inimigo. Com as habilidades que adquiri desde meu renascimento, foi muito fácil conseguir emprego na Clínica Metcalf. Suspeitávamos que os agentes de Apophis haviam estendido seus tentáculos e dominado o lugar, mas era preciso ter certeza antes de desencadear a justiça de Maat.

Não me faltava confiança, mas devo admitir que minha tentativa de passar despercebida não foi tão boa quanto poderia ter sido. Apesar de ter criado logo o hábito de fazer serão nos excepcionais laboratórios da clínica, eu não tinha nenhuma explicação para dar aos guardas que me descobriram numa área restrita com os condenatórios segredos da empresa nas mãos.

Tenho certeza de que ficaram surpresos com o fato de os sensores não terem registrado minha presença na sala. Afinal, eles desconheciam a vantagem que me dava o Veu de Amaunet. Tenho de admitir que os guardas eram bem treinados. Apesar de sua cômica surpresa, eles fizeram soar os alarmes e avançaram com entusiasmo, gritando para que eu me rendesse.

Se eu ainda fosse aquela tímida filha de Alá, teria caído de joelhos e implorado misericórdia. Entretanto, não sou mais uma choramingas. Estou entre os filhos de Osiris, sou uma filha de Isis e possuo a sabedoria de Maat.

Alguns vidrinhos arremessados ao chão liberaram a escuridão de Nut. A nuvem de fumaça frustrou meus pretensos captadores tempo suficiente para eu jogar um frasco de saliva de naja contra a parede externa. Enquanto o concreto firme chiava e escorria, eu engolia as lágrimas de Sobek. O poder do deus-crocodilo tomou meu corpo, dando-me a força para arrebentar a parede e escapar na escuridão da noite. Comigo eu levava os artefatos de nosso povo que os diretores da clínica haviam reunido em segredo com a intenção de estudá-los. Os mistérios dos antigos não seriam descobertos por eles.

Apesar de o amadorismo da fuga me mortificar, eu acabei descobrindo quase todo o mal que infestava a clínica. A magnitude desses crimes está muito além de meus pobres talentos e não posso corrigi-los sozinha, mas, com a ajuda de meus companheiros, os guerreiros de Maat, acabaremos com o domínio de Apophis sobre esta bela terra. Eu os expus, e a humilhação que eles sofreram é apenas a chama de uma vela se comparada ao resplendente poder de Rá, o instrumento de nossa vingança.

Capítulo Cinco: A Balança

O NASCIMENTO E A MORTE NÃO TÊM CURA,
SÓ NOS RESTA APROVEITAR O INTERVALO.
— GEORGE SANTAYANA

As múmias são únicas no Mundo das Trevas. Elas são imortais, mas podem ser mortas. São tão vulneráveis quanto qualquer ser humano, mas possuem o poder dos deuses. São criaturas de vida vibrante, mas percorrem as profundezas dos mundos espirituais.

Essa dualidade se reflete ainda mais na Balança de Maat. Alguns poderiam até dizer que a dualidade encontra ali sua fonte, pois a deusa simboliza o equilíbrio. As múmias não são tanto uma força benigna quanto defensoras da justiça. O Mundo das Trevas tem sofrido muito nas mãos dos exércitos do Corruptor. Migrou rumo à degradação e à corrupção além dos limites aceitáveis, o que faz dos Amenti guerreiros da vingança, determinados a afastar Apophis e seus vis lacaios. Entretanto, o universo precisa permanecer em equilíbrio. As múmias hoje são muito admiradas por aqueles que conhecem o papel que elas desempenham. No entanto, os Amenti podem não ser tão bem-vindos quando o lado luminoso conseguir alguma vantagem sobre a escuridão de Apophis.

Afinal, a morte é o equilíbrio da vida.

COMO MANTER O EQUILÍBRIO

Trilhar o caminho de Maat pode ser difícil para um mortal ligado a um espírito antigo, para não falar de alguém à procura de um pouco de diversão escapista num RPG. **Múmia: a Ressurreição** lida com conceitos complexos, mas ainda é um jogo. Você já viu boa parte do pano de fundo e recebeu algumas informações empolgantes sobre os tipos de Amenti e os incríveis poderes que eles

empregam. Este capítulo vai se aprofundar nos detalhes práticos dos Amenti e de seu mundo: as regras para interpretar uma múmia, se assim desejar.

Como foi mencionado anteriormente, apesar de **Múmia** ter o objetivo de servir como um livro de referência abrangente, não se trata de um jogo independente. Você precisará consultar um dos livros básicos do sistema *Storyteller* para obter todos os detalhes sobre o lançamento dos dados, o combate e coisas do gênero. **Vampiro: a Máscara** é a principal referência usada ao longo deste livro, mas qualquer outro jogo básico, desde **Mago: a Ascensão** a **Caçador: a Revanche**, poderá ser útil.

A VIDA COMO UM DOS IMORREDOUROS

Ao contrário dos vampiros ou dos cadáveres ambulantes, as múmias estão realmente vivas; foram devolvidas à vida eterna pelo Grande Rito. Elas desfrutam de muitos dos benefícios e das limitações dos mortais. Precisam comer, dormir e respirar como eles, e seus khat sofrem quando deixam de fazê-lo.

As múmias tendem a possuir mais vigor que seus correspondentes mortais. Na verdade, alguns Renascidos possuem níveis sobre-humanos de vigor. Podem usar a Hekau para ignorar boa parte das necessidades mortais, se for preciso. Entretanto, os Renascidos preferem saborear os prazeres da vida a maior parte do



tempo, o que inclui boa comida, bebida e companhia. Somente aqueles que experimentaram a morte em primeira mão conseguem apreciar tudo o que a vida tem a lhes oferecer.

ENVELHECIMENTO

As múmias conservam a aparência física geral que possuíam no fim da Segunda Vida. Graças ao dom do Feitiço da Vida, os Amenti não envelhecem nem sofrem quaisquer efeitos do envelhecimento após nascerem, não importa a maturidade de seus khat. A única exceção a essa regra ocorre quando um tem-akh escolhe uma criança para se tornar um dos Renascidos, o que é, sem dúvida, algo incomum, mesmo segundo os padrões das múmias. Essas crianças continuam a crescer na Terceira Vida até alcançarem a maturidade física, quando então param de envelhecer. Mesmo os mortais que se tornam múmias a uma idade relativamente avançada possuem o vigor e a vitalidade dos adultos jovens. Não foram poucos os inimigos que estupidamente subestimaram uma múmia com base em sua idade aparente.

SEXO

As múmias podem fazer e de fato fazem sexo com mortais. São também capazes de gerar descendentes ou engravidar. Os filhos dos Imorredouros e de seus parceiros mortais (ou até mesmo de dois Imorredouros) são seres humanos normais. Podem estar predispostos a demonstrar certas Qualidades — Sentido Aguçado, Bom Senso, Vontade de Ferro, Médiun, Sorte — ou mostrar potencial para a feitiçaria (veja *Sorcerer Revised Edition* para mais detalhes). Mas, em outros aspectos, as crianças se parecem com quaisquer outros mortais nascidos no Mundo das Trevas.

Apesar da capacidade de reprodução, a maioria das múmias tende a evitar laços familiares. Afinal, elas seriam forçadas a assistir ao envelhecimento e à morte de seus parceiros e/ou filhos humanos enquanto elas próprias teriam vitalidade eterna.

PERCEPÇÃO

Como seres imortais impregnados com um novo espírito, as múmias possuem capacidades sensoriais únicas que se estendem além do aspecto terreno. As múmias com a Habilidade Presciência detectam energias e acontecimentos místicos. Além disso, todas as múmias possuem dois outros sentidos:

Discernimento: Por estarem extremamente sintonizadas às energias da vida, as múmias adquirem uma percepção elevada em relação às outras pessoas. Com um sucesso num teste de Percepção + Presciência (dificuldade 9), uma múmia viva consegue captar impressões emocionais fortes, sejam entre duas pessoas ou provenientes de um único indivíduo. Esse discernimento também pode detectar determinadas emoções se a múmia quiser. Ela pode, por exemplo, procurar alguém na multidão que esteja sentindo grande medo ou culpa. O discernimento registra apenas emoções fortes, embora às vezes possa ser útil detectar a apatia.

Visão da Morte: Ao assumir suas formas espirituais, as múmias trocam seu discernimento pela capacidade de enxergar a morte em todas as suas formas. Com um teste de Percepção + Presciência (dificuldade 8), o espírito da múmia consegue detectar sinais de

enfermidade, fragilidade ou morte iminente num indivíduo vivo. Concentrando-se num alvo durante três turnos sucessivos antes do teste, a múmia consegue detectar defeitos ocultos ou fraquezas sutis. O personagem pode então usar essa informação para ajudá-lo a reparar ou explorar a imperfeição. Cada sucesso no teste de visão da morte fornece mais um dado ao jogador, que poderá ser usado em testes contra o alvo durante uma cena.

DROGAS E VÍCIO

As múmias usufruem os efeitos das drogas e sofrem com elas, exatamente como os mortais. Os Amenti podem se beneficiar dos usos medicinais dessas substâncias e desfrutar de seus efeitos estimulantes, mas um apego contínuo — principalmente com a exclusão dos elementos mais saudáveis da vida — é considerado uma ofensa a Maat. Esse fato pode causar problemas para uma múmia sibirita que se envolva demais nos prazeres da decadência.

O uso abusivo de quase qualquer droga pode acabar em vício, apesar de a definição de “uso abusivo” variar, dependendo da natureza da droga. Uma substância pode viciar física ou psicologicamente (ou ambos). Quando o Narrador sentir que um personagem está correndo o risco de se tornar dependente, o jogador terá de gastar um ponto temporário de Força de Vontade e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar que seu personagem se viciie. Toda vez que o personagem abusar da substância depois disso, a dificuldade do teste de Força de Vontade aumentará em um ponto.

Uma vez viciado, o personagem tem de gastar um ponto temporário de Força de Vontade para resistir ao impulso de usar a droga quando surgir uma oportunidade. Esse investimento continua em efeito durante uma cena. As ações do personagem ficam sujeitas a uma penalidade igual a +1 na dificuldade para cada dia que ele passar sem satisfazer o vício. Essa penalidade é cumulativa, mas se aplica apenas a coisas que exijam algum esforço por parte do personagem, e não a ações involuntárias, como testes de absorção. O personagem viciado e sem pontos temporários de Força de Vontade que encontrar uma oportunidade de se saciar sempre o fará.

O personagem consegue largar o vício se passar pelo menos um mês sem usar a droga. Além disso, o jogador precisa ter sucesso em três testes de Força de Vontade (dificuldade 10) ou gastar um ponto permanente de Força de Vontade. Uma falha no teste deixa o personagem viciado, enquanto uma falha crítica faz o personagem exagerar na dose, o que o leva a usar a droga novamente. O jogador cauteloso gasta o ponto permanente de Força de Vontade para garantir que seu personagem largue o vício. Se o personagem voltar a usar a droga, o teste de Força de Vontade para evitar o vício terá uma dificuldade inicial igual a 7, e não 6.

O jogador que interpreta uma múmia adiciona o nível de Equilíbrio de seu personagem aos testes de Força de Vontade para resistir à tentação de abusar das drogas e largar o vício caso venha a se tornar dependente. Entretanto, apesar das limitações relacionadas anteriormente, abusar das drogas pode também resultar na redução do Equilíbrio do personagem, o que significa um enfraquecimento de sua determinação e de sua devoção ao equilíbrio universal.



VENENOS E DOENÇAS

O khat do Renascido é tão vulnerável a toxinas e a doenças quanto o de um mortal, mas a múmia tem a sorte de poder ressuscitar depois de sucumbir ao veneno ou à enfermidade. Em geral, toxinas e doenças causam dano por contusão, mas aquelas particularmente mortais provocam dano letal. Somente os venenos criados por Alquimia (ou a partir de outras fontes sobrenaturais) são capazes de infligir dano agravado às múmias.

Todos os venenos e doenças possuem um nível de toxina que indica o nível de dano que causam. Os exemplos da tabela a seguir indicam se o dano é por contusão (C) ou letal (L). O intervalo de tempo para a aplicação do dano depende das circunstâncias e do critério do Narrador. Um nível de toxina mais baixo pode ser aplicado uma vez a cada poucos minutos, enquanto um nível de toxina mais elevado é aplicado uma vez a cada turno.

O dano pode ser absorvido como for apropriado. As múmias podem se beneficiar do tratamento médico terreno como qualquer mortal. Além disso, algumas múmias possuem uma resistência extraordinária a doenças e a venenos (veja a seção Qualidades e Defeitos, pág. 68). A Hekau também é útil no tratamento de quase todas as formas de doenças e venenos.

Nível de

Toxina	Veneno	Doença
1	álcool (C), cocaína (C)	resfriado (C)
2	intoxicação alimentar (C) metanol (L)	catapora (C) sarampo (L)
3	ptomaína (C)	gripe (C) pneumonia (L) tuberculose (L)
4	amônia (L)	AIDS, câncer (L)
5	alvejante (L)	peste negra (L)
6	ácidos/bases fortes (L)	Ebola (L)
7	cianureto (L)	

FOGO

O fogo inflige dano agravado às múmias, tanto quanto a qualquer outro personagem. Ao contrário de certos seres sobrenaturais — como os vampiros —, as múmias não são mais suscetíveis ao fogo do que a qualquer outra forma de dano. Os Amenti são perfeitamente capazes de usar o fogo como uma arma contra inimigos no mínimo tão vulneráveis às chamas quanto eles mesmos.

O fogo no mundo físico não tem efeito sobre o espírito de uma múmia, a não ser que este tenha se manifestado nas Terras dos Vivos.

DANO E RECUPERAÇÃO

Apesar de estar praticamente livre do toque da morte, uma múmia ainda pode receber dano e se machucar como qualquer mortal. Ela consegue absorver dano letal e por contusão usando seu Vigor mais quaisquer bônus conferidos a ela por armadura, Hekau e seus talentos naturais de Amenti.

Uma múmia se recupera de dano letal mais rapidamente que os mortais, de acordo com a mesma tabela de tempo de recuperação

(Vampiro, pág. 219), mas o jogador trata o nível de vitalidade atual do personagem como se este se encontrasse um nível acima para fins de recuperação. Portanto, uma múmia que tenha recebido dano letal suficiente para deixá-la no nível de vitalidade Aleijado recupera-se até Ferido em um mês e uma semana, em vez de três meses, e vai de Ferido a Machucado em três dias, em vez de uma semana. Um Amenti recupera-se de dano letal a partir de seu nível de vitalidade Escoriado em doze horas, em vez de um dia.

Além do mais, uma múmia que esteja cuidando de um mortal ferido pode compartilhar com ele os benefícios de sua poderosa força vital. Com cuidado e atenção constantes, o Amenti eleva em um nível a taxa de recuperação do mortal no que diz respeito ao dano letal, o que equivale à própria capacidade de recuperação da múmia.

Uma múmia não consegue absorver dano agravado com Vigor. Ela só consegue fazer isso por meio do uso de Hekau. Ela recebe dano agravado de fontes sobrenaturais, como as presas de um vampiro ou as garras de um lobisomem, do fogo e de certos feitiços de Hekau e outros ataques místicos. O Amenti se recupera de dano agravado de acordo com a taxa normal para um ser humano.

Uma múmia pode usar a Hekau para se recuperar rapidamente de ferimentos. Praticamente todas as linhas de Hekau apresentam alguma forma de cura mágica.

MORTE

Se chegar a um nível de vitalidade abaixo de Incapacitado, a múmia morrerá como qualquer ser humano. Entretanto, ao contrário dos mortais, as múmias possuem mais cinco níveis de vitalidade depois de Incapacitado. Esses níveis representam a condição do khat, o corpo mortal da múmia, depois da morte. Se uma múmia sofrer dano suficiente para reduzir sua vitalidade abaixo de Incapacitado, continue a monitorar o dano adicional. Esse número determina a dificuldade de devolver o corpo da múmia à saúde plena quando de sua ressurreição.

Nível de Vitalidade da Múmia

Nível de Vitalidade da Múmia	Descrição
Quebrado/Chamuscado	Mãos e pés mutilados; perda moderada de tecido; queimaduras graves.
Esmagado/Queimado	Vários ossos quebrados; dano significativo a órgãos internos.
Desmembrado/Incinerado	Membros esmagados ou decepados; destruído; extensas queimaduras de terceiro grau.
Pulverizado/Cremado	Corpo todo esmagado, mutilado ou queimado; ou perda total de massa muscular (reduzido a pouco mais que um esqueleto).
Pó/Cinzas	Reduzido a pó, cinzas ou a uma fina névoa vermelha.





MORTE VERDADEIRA

Normalmente não é possível uma múmia ultrapassar o nível P6 do khat, independente da quantidade o dano infligido. Certos efeitos muito poderosos (equivalentes, em intensidade, a uma explosão nuclear) podem de fato desintegrar uma múmia, deixando nada além de átomos extraviados para trás. Nesse caso, o khat da múmia é destruído, o que a deixa aprisionada no mundo subterrâneo. Obviamente, é preciso algo de poder singular para destruir uma múmia para sempre. No fim das contas, somente as coisas que veremos a seguir são capazes de exterminar permanentemente o Imorredouro:

Nenhuma vontade de viver: Uma múmia reduzida a zero pontos permanentes de Força de Vontade (por intermédio de várias ressurreições ou outros meios) é destruída. O espírito perde a vontade de existir e desaparece no oblvio, enquanto o khat vira pó.

Magia: Certos feitiços e rituais de Hekau (principalmente Esquecer a Pessoa, pág. 130) podem destruir o Amenti permanentemente, apagando seu corpo e sua alma da existência. Essa magia é rara e extremamente poderosa. Se você escolher como referência **Mago: a Ascensão**, um mago é capaz de destruir uma múmia usando um Efeito de Primórdio 5/Espírito 5 para eliminar o padrão da múmia da Trama. Entretanto, esse Efeito é sempre considerado vulgar (veja **Mago** para mais informações).

Desintegração atômica total: A única maneira não-mágica de destruir uma múmia é ela estar no ponto exato de uma detonação nuclear ou presente a um acontecimento de força destrutiva semelhante. Entretanto, a probabilidade de uma múmia ser o centro exato de uma explosão nuclear ou de ser lançada no núcleo do sol é muito pequena.

O Elixir do Oblvio: Alguns boatos falam de um veneno místico (ou uma fórmula de Alquimia) que dissolve os elos criados pelo Feitiço da Vida e destrói uma múmia completamente. Não se conhece ninguém que afirme saber como fabricá-lo.

Autodestruição: Uma múmia tem o poder de dar fim a sua própria existência imor-

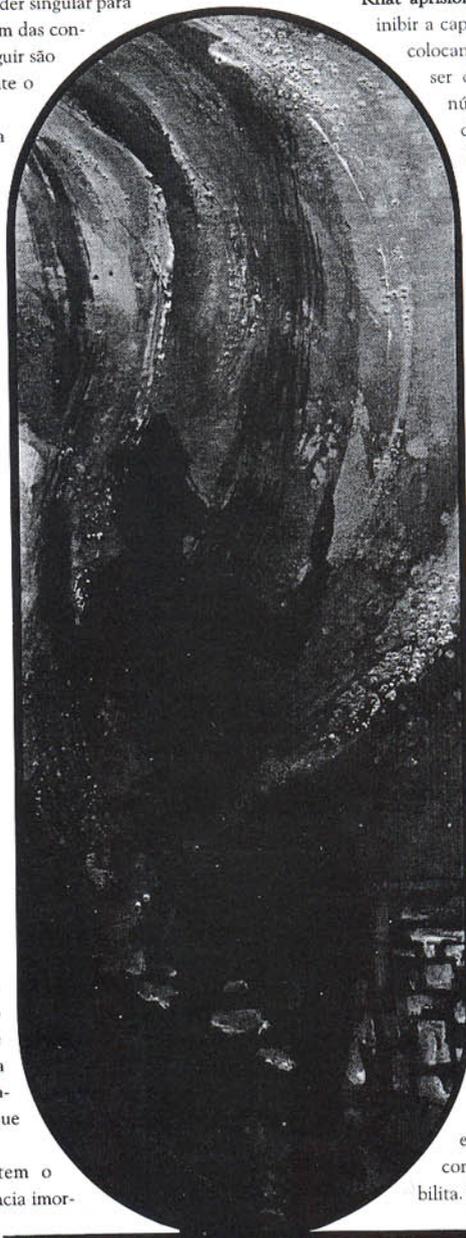
tal. Osfris não impõe a vida eterna a ninguém. A múmia que comete suicídio não tem vontade de viver, não importa seu nível permanente de Força de Vontade. A múmia precisa *querer* morrer de verdade e para sempre. Ato suicidas cometidos por uma múmia por outros motivos (como se engalfinhar com um horrendo servo de Apophis à beira de um penhasco para que seus amigos consigam escapar do monstro) não põem fim à existência da múmia.

Khat aprisionado: Inimigos inteligentes conseguem inibir a capacidade de ressurreição de uma múmia colocando seu khat num lugar onde este possa ser danificado continuamente — como o núcleo de um vulcão ativo — e impedindo para todo o sempre que a múmia se recupere por completo. No entanto, essa tática não causa o verdadeiro oblvio e ainda permite que o Imorredouro vagueie por Duat em busca de uma solução para o problema. Uma múmia com um Antecedente Ka de nível suficientemente elevado logo descobre que o destino acaba intervindo mais cedo ou mais tarde para libertar seu khat.

O CICLO DE MORTE

A morte é apenas uma condição temporária para o Imorredouro. Depois da morte de uma múmia, seu espírito passa a residir no mundo subterrâneo e começa a recuperar energia para restaurar seu khat e permitir a ressurreição. A quantidade de tempo necessária para isso depende do Antecedente Ba da múmia (veja a pág. 64). Uma múmia pode fazer muita coisa em Duat nesse meio tempo. Dependendo dos planos do Narrador e dos desejos dos jogadores, talvez você queira encenar a temporada de seu personagem no mundo subterrâneo. Consulte a seção "Morte Como Um Imortal", pág. 138, para maiores informações sobre o funcionamento das múmias no mundo subterrâneo.

Quer você interprete ou não o ciclo de morte, a ressurreição da múmia é praticamente inevitável. A não ser que consigam interferir com o espírito no mundo subterrâneo, os inimigos da múmia pouco podem fazer para evitar seu retorno. Danificar ainda mais o corpo dificulta a volta, mas não a impossibilita. No entanto, normalmente a múmia toma





providências para proteger seu khat enquanto está se recuperando. O ka (representado pelo Antecedente Ka) faz de tudo para proteger o khat. Além disso, o Amenti muitas vezes tem amigos e seguidores mortais (obtidos com os Antecedentes Aliados e Lacaios) que ajudarão a recuperar e proteger seu khat. Sempre que possível, eles o esconderão na tumba do Amenti (designada por meio do Antecedente Tumba), onde este poderá se recuperar sem ser molestado.

É importante lembrar que o tempo passado pela múmia no mundo subterrâneo varia de acordo com o talento do espírito para executar suas tarefas no outro mundo e a vontade de cumpri-las. O tempo mínimo que uma múmia é obrigada a passar no mundo subterrâneo antes de tentar a ressurreição é determinado por seu nível no Antecedente Ba (veja a pág. 64).

A RESSURREIÇÃO

Passado o tempo necessário, o espírito da múmia retorna do mundo subterrâneo e emprega seu poder para restaurar o khat e voltar a habitá-lo. A tentativa de ressuscitar é impelida puramente pela força de vontade e pela capacidade de recorrer à força vital do universo. O próprio teste de ressurreição pode ser realizado de duas maneiras: o jogador que interpreta a múmia gasta um ponto permanente de Sekhem e faz um teste de Força de Vontade + Ba. Cada sucesso (dificuldade 8) repara um nível de dano, começando com aqueles abaixo de Incapacitado, sejam quais forem. Portanto, uma múmia que foi transformada em cinzas precisa de cinco sucessos para se recuperar até Incapacitado e de pelo menos mais um para ficar consciente.

AVISO AOS NAVEGANTES

Em Duat, a múmia se move à velocidade normal, como se estivesse caminhando pelas Terras dos Vivos, a não ser que use Hekau para viajar. No entanto, essa jornada não é fácil. Lembre-se de que a tempestade espiritual ainda retumba pelos quatro cantos do mundo subterrâneo. Neter-khertet nunca foi um lugar agradável, mas, depois da Dja-akh, tornou-se algo terrível de se contemplar. Fendas enormes aparecem na tessitura espiritual do mundo subterrâneo. São passagens para o oblívio de onde as rajadas de vento da tempestade espiritual podem irromper a qualquer momento. Nas profundezas sem fim de Duat existem ilhas de segurança, como os Campos Abençoados de Aaru. Entretanto, é preciso um navegador habilidoso para alcançar esses portos seguros. Mesmo nesses locais, sabe-se que a tempestade espiritual se aproxima e obriga os espíritos a procurar proteção atrás de suas defesas ectoplasmáticas.

Mesmo sem levar em consideração os espectros vorazes e os agentes malignos de Apophis que vagueiam por Duat à procura de alimento espiritual, viajar para qualquer lugar do mundo subterrâneo é, no mínimo, arriscado.

No caso de uma falha no teste de ressurreição, a múmia é obrigada a aguardar pelo menos um dia antes de tentar novamente. Cada tentativa custa mais um ponto permanente de Força de Vontade ou de Sekhem, seguido do teste apropriado. No caso de uma falha crítica no teste de ressurreição, o personagem tem de esperar mais uma vez o tempo total exigido por seu nível de Ba antes de fazer outra tentativa. Se uma múmia fizer mais de um teste de ressurreição por ano, cada teste adicional diminuirá em um ponto um dos Atributos da múmia, à escolha do Narrador. O ponto de Atributo perdido pode ser readquirido com o investimento de pontos de experiência.

Uma múmia poderosa conseguiria ressuscitar a partir das cinzas até a vitalidade plena com um único teste de ressurreição. É mais freqüente a múmia ressuscitar e ainda precisar se recuperar um pouco mais. Depois de a múmia voltar à vida, todo o dano remanescente após a ressurreição deve ser considerado agravado e pode ser reparado normalmente. Como no caso de qualquer outro tipo de dano, a Hekau pode ajudar a acelerar a recuperação da múmia.

MORTE COMO UM IMORTAL

Como foi observado anteriormente, é muito difícil matar uma múmia permanentemente. Apesar de seu corpo poder permanecer morto durante um certo tempo, sua alma continua a viver no mundo subterrâneo. O Capítulo Seis fornece inúmeros detalhes sobre as Terras dos Mortos. Esta seção trata das habilidades possuídas pela múmia em sua forma espiritual.

A alma de uma múmia pode se aventurar do outro lado da Mortalha de várias maneiras diferentes, entre as quais se incluem a morte, a magia ou um desejo de se submeter a julgamento.

Quando o khat da múmia sofre ferimentos suficientes para matá-la (deixando o personagem abaixo do nível de vitalidade Incapacitado), o espírito da múmia se separa de seu corpo e entra em Neter-khertet, também conhecido como as Terras das Sombras. Dali, o espírito viaja para Duat, o mundo subterrâneo, a fim de reunir o poder necessário para restaurar o khat e ressuscitar.

Uma múmia pode usar Hekau, como Separar o Ba ou Poção do Ka Separável, para enviar seu espírito ao mundo subterrâneo sem entrar num ciclo de morte. Uma vez separado o espírito do khat, a múmia está livre para viajar e fazer o que quiser em Duat. Se o khat da múmia ou seu espírito forem mortos enquanto os dois estiverem separados, a múmia entrará num ciclo de morte normal. Nesse caso, entretanto, Anúbis não aparecerá automaticamente para levar o personagem até os Juízes de Maat. Esse pequeno desvio permite a uma múmia renegada passar por um ciclo de morte sem ser punida por seus delitos.

A múmia que deseja apresentar uma petição aos Juízes de Maat pode conseguir uma audiência entrando num transe semelhante à morte, o que liberta seu espírito para viajar pelo mundo subterrâneo. A duração do julgamento varia, mas nunca leva menos que um dia inteiro (do nascer ao pôr do sol). Em geral, o julgamento é

mais longo, dependendo dos desafios que o personagem enfrentar ao longo do caminho.

COMO AGIR EM DUAT

Uma múmia nas Terras dos Mortos tem essencialmente as mesmas Características que possui em vida. Seus Atributos e suas Habilidades funcionam nos mesmos níveis. Suas pontuações de Força de Vontade e Sekhem tampouco sofrem alterações. O único elemento digno de nota quanto ao funcionamento do espírito de uma múmia em Duat é o fato de que a alma tem seus sete níveis de vitalidade completos, não importa a condição do khat.

Quando está em Neter-khertet, a parte do mundo subterrâneo que age como uma imagem morta do mundo dos vivos, o Amenti tem a capacidade limitada de enxergar as Terras dos Vivos. A barreira psíquica da Mortalha paira como uma bruma cinzenta, obscurecendo o reino material, de modo que as pessoas do outro lado aparecem como fantasmas. Graças à visão da morte possuída pela múmia, aqueles que estão mais próximos da morte (desde os doentes terminais até os vampiros e cadáveres ambulantes) aparecem com maior nitidez.

A Mortalha evita que os mortais vejam as Terras das Sombras. Por sua vez, os espíritos em Neter-khertet não são muito afetados pelas coisas que estão nas Terras dos Vivos. Interagir com o reino material é, na melhor das hipóteses, incômodo; na pior delas, doloroso. Qualquer coisa nas Terras dos Vivos que passe através de um espírito em Neter-khertet — um carro em movimento, uma bala, uma pessoa viva — provoca um nível de dano por contusão, pois rompe momentaneamente a forma psíquica do espírito. Do mesmo modo, um espírito pode se desincorporar conscientemente, sofrendo um nível de dano por contusão ao atravessar paredes e outros obstáculos que existam no mundo real.

Os objetos e os seres do mundo subterrâneo são tão sólidos para os espíritos quanto os objetos físicos nas Terras dos Vivos o são para os vivos. O espírito de uma múmia nas Terras das Sombras não consegue atravessar uma parede ectoplasmática, assim como uma múmia viva no mundo material não consegue atravessar uma parede física. Para facilitar o jogo, presume-se que todas as interações espirituais com o ambiente do mundo subterrâneo submetem-se às mesmas regras a que os seres vivos se submetem no mundo real.

A MORTE ALÉM DA MORTE

Apesar de constituída por um espírito imortal, uma múmia pode ser ferida no mundo subterrâneo. Atravessar objetos físicos inflige pouco dano, como foi observado anteriormente. Mais relevante é o fato de que outros habitantes de Duat podem atacar o Amenti com feitiços e armas-reliquias. Como o dano infligido e os níveis de vitalidade perdidos são de origem espiritual, é bem fácil usar as regras de combate e dano no mundo subterrâneo.

Se o nível de vitalidade do espírito ultrapassar Incapacitado, o espectro desaparecerá na escuridão do óbvio. Essa desencarnação derradeira é o bastante para destruir por completo um espírito comum. No entanto, nem mesmo esse destino representa o fim

para o Imorredouro. Uma múmia pode voltar depois de assassina-da, mesmo no mundo subterrâneo. A múmia entra num ciclo de morte normal, assim como o faria se tivesse morrido no reino material. A única diferença nesse caso é que o espírito passa a flutuar pelas Terras dos Mortos em estado de coma, totalmente alheio ao tempo que vai passando enquanto ele se reconstitui. Alguns Amenti relataram visões fragmentadas ou sonhos de sua passagem pelas Trevas de Além, mas essas experiências raramente são coerentes.

MÚMIA E WRAITH

Os jogadores que conhecem **Wraith: the Oblivion** podem notar algumas semelhanças entre as múmias e as aparições. Para aqueles que estiverem interessados em integrar **Múmia** e **Wraith**, apresentamos algumas comparações entre os dois tipos de personagem.

Apesar de ambos apresentarem várias habilidades comuns, uma múmia não é uma aparição. Tecnicamente, uma múmia foi uma aparição depois de sua Segunda Morte, quando o tem-akh lhe ofereceu vida eterna. No entanto, quando se uniu ao tem-akh e passou pelo Grande Rito, a múmia tornou-se um imortal vivo e sua alma foi livrada das cicatrizes da morte. Em termos de **Wraith**, os dois componentes da natureza de uma aparição, a psique e a sombra, estão totalmente integrados na múmia. A múmia não está em conflito com a metade mais sombria de seu ser porque sua alma está unida e tem um único objetivo. A múmia também está fortemente ligada ao mundo dos vivos. Portanto, seu khat é de fato um elo inquebrantável (isto é, um Grilhão) com o mundo dos vivos. Ainda que só exista uma parte de seu khat, até mesmo cinzas ou pó, a múmia é capaz de perambular à vontade pelas Terras das Sombras e pelo mundo subterrâneo.

Por outro lado, faltam à múmia muitas das qualidades e habilidades possuídas por uma aparição. O corpo espiritual de uma múmia iguala efetivamente seus níveis de vitalidade. Também falta à múmia a capacidade de aprender e empregar os poderes das aparições, os Arcanoi (mas o conhecimento das linhas de Hekau mais do que compensa essa deficiência). Ao contrário de uma aparição, a múmia que perde toda a sua vitalidade espiritual não sofre o tormento psíquico de uma Aflição. Em vez disso, a múmia desincorpora e reaparece mais tarde quando sua alma se reconstitui.

Entretanto, essas diferenças não são muito grandes no que diz respeito às interações genéricas entre múmias e aparições. As habilidades mágicas de cada uma afetam a outra normalmente. Os termos "aparição" e "forma espiritual" da múmia são intercambiáveis no que se refere às descrições das Hekau ou dos Arcanoi. A única advertência é que os Arcanoi, que dependem de Características específicas das aparições, como *Páthos* ou *Angustia* (ou a presença de uma Sombra ativa), não afetam as múmias de maneira alguma.



Passado tempo suficiente, de acordo com o Ba da múmia (veja a pág. 64), o jogador faz um teste de ressurreição normal. Se esse teste for bem-sucedido, o espírito reaparecerá nos Campos Abençoados de Aaru, onde continuará a se recuperar de todo e qualquer dano remanescente. Caso contrário, o espírito permitirá que Anúbis o leve de volta às Terras dos Vivos para tentar ressuscitar o khat normalmente. Se uma múmia retornar do oblívio e tentar ressuscitar o khat no mesmo ano, deve-se realizar dois testes de ressurreição separados.

RELÍQUIAS

Equipamento e bens físicos não acompanham a múmia no mundo espiritual, a não ser que tenham sido criados com Hekau e possam fazer a transição (veja o Capítulo Quatro). Os antigos egípcios sabiam como preparar objetos para servirem aos mortos na outra vida, e as múmias geralmente enchem suas tumbas de artefatos projetados para serem usados nas Terras dos Mortos.

Outros objetos, conhecidos como relíquias, também existem no mundo subterrâneo. As relíquias são criadas quando artefatos impregnados com uma grande quantidade de energia emocional são destruídos nas Terras dos Vivos. Um espectro do objeto aparece em Duat no local de sua destruição, assim como o espírito de uma pessoa morta sobrevive à destruição do corpo. O Antigo Egito foi uma fonte particularmente abundante de relíquias, graças aos ritos funerários executados quando da morte. Os mortos de outros lugares roubaram muitas dessas relíquias, assim como os caçadores de tesouros e arqueólogos estrangeiros nas Terras dos Vivos saquearam os antigos sítios do Egito. Mesmo após a devastação causada pela tempestade espiritual, Neter-khertet ainda contém muitas relíquias antigas e bastante procuradas pelos fantasmas que lá vivem. As imagens espirituais de antigas estruturas que há muito foram reduzidas a pó nas Terras dos Vivos sobrevivem em Duat. Os Amenti praticantes de Efgie sabem fabricar novas relíquias para suprir suas necessidades.

O VÉU

A mente humana não está preparada para lidar com as realidades do sobrenatural. Ela recorre a uma defesa psicológica instintiva para se proteger de encontros com fantasmas, espíritos, vampiros e metamorfos. Essa reação instintiva tem muitos nomes, mas, para simplificar, referimo-nos a isso como o Véu, algo que faz com que a maioria dos mortais racionalize ou simplesmente esqueça seus encontros com Coisas Que Não Deveriam Existir.

As múmias normalmente não se incluem entre essas entidades sobrenaturais das quais a mente humana se defende instintivamente. Afinal de contas, em muitos aspectos, uma múmia é exatamente como um mortal. Entretanto, ela projeta a essência bruta de sua natureza sobrenatural em algumas situações. Uma múmia passando pelo haje ou mergulhada na agonia do semekket é incapaz de evitar revelar sua condição secreta. Certas Hekau permitem ao Amenti recorrer ativamente aos horrores do sobrenatural, enquan-

to outras invocam o mesmo tipo de pânico simplesmente como um subproduto do efeito mágico.

O modo exato como os mortais reagem a essas circunstâncias depende de sua Força de Vontade, como mostra a tabela a seguir. Alguns raros mortais — como os verdadeiramente inocentes, as crianças e os loucos — não são afetados pelo Véu. É claro que as alegações dessas pessoas muitas vezes são rejeitadas e consideradas ilusões ou imaginação inofensiva. Do mesmo modo, outros habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas são imunes aos efeitos do Véu. Eles conhecem melhor do que ninguém a estranheza que ronda as fronteiras do conhecimento humano.

Força de Vontade

Reação

- | | |
|----|--|
| 1 | Catatonia: O pensamento racional desaparece completamente. O mortal encolhe-se, aterrorizado, durante o resto da cena, procurando debilmente um meio de escapar da apavorante manifestação. |
| 2 | Pânico: O mortal foge, cego de medo, tentando desesperadamente escapar da visão. |
| 3 | Descrência: O mortal racionaliza como for necessário para rejeitar a hipótese de que está diante de uma prova real da existência do sobrenatural. |
| 4 | Frenesi: O mortal lança-se cegamente contra a manifestação ou qualquer coisa ligada a ela, tentando destruí-la ou afugentá-la. |
| 5 | Terror: O mortal sente um medo intenso, mas consegue manter um certo grau de autocontrole. Ele tenta fugir o mais rápido possível, mas não é impedido por um pânico cego. |
| 6 | Conciliador: O mortal está com medo, foge se tiver a oportunidade, mas continua suficientemente calmo para negociar ou implorar sua liberdade se for preciso. |
| 7 | Medo Controlado: O mortal consegue controlar seu medo de modo a continuar agindo racionalmente e até mesmo comunicar-se com a manifestação. |
| 8 | Curiosidade: O mortal está mais fascinado que amedrontado, e é provável que tente se comunicar ou que corra pegar uma câmera de vídeo. |
| 9 | Raiva: O mortal se recusa a ter medo da manifestação e insiste em resistir. Mas não está nem um pouco propenso a se mostrar amigável. |
| 10 | Blasé: O mortal é tão determinado e autoconfiante que nem mesmo um vampiro dominador com presas ensanguentadas o perturba. Apesar de ficar surpreso a princípio, ele acabará lidando com a manifestação tão habilmente quanto o faria numa situação cotidiana. |



EQUILÍBRIO

Em **Múmia: a Ressurreição**, os personagens Renascidos possuem uma Característica chamada Equilíbrio, que representa sua compreensão dos princípios da verdade, do equilíbrio e da justiça e sua adesão aos mesmos. Os jogadores que conhecem **Vampiro: a Máscara** podem equiparar essa Característica à Humanidade, mas essas regras não fornecem um quadro completo do que é o Equilíbrio. Não é simplesmente agir como humano. Mais do que isso, o Equilíbrio equaciona um tipo de iluminação espiritual e cosmológica que é personificado num código moral particular.

Assim como a divindade a quem servem, os Juízes de Maat transcendem a compreensão mortal da ordem divina. Com a oportunidade de viver várias vidas e residir entre os mortos, os Amenti ganham a atenção e a instrução desses antigos ministros. Maat é o princípio espiritual ao qual todas as múmias se submetem. Ela representa a verdade, o equilíbrio, a justiça e a harmonia universal. Seguir Maat é estar em equilíbrio com a ordem natural das coisas: "o Tao", como é conhecida na Ásia. Aquilo que vai contra Maat viola a ordem natural e leva ao caos e à corrupção.

O Equilíbrio é a Característica que representa o progresso de uma múmia ao longo do caminho de Maat. Ganhar Equilíbrio é uma combinação entre confrontar os próprios erros, aprender com a sabedoria dos Juízes de Maat e honrar os desígnios da divindade. Anúbis leva a múmia novata até um dos Juízes de Maat e esta aprende as primeiras lições do equilíbrio. O primeiro juiz é chamado Ankh, ou Vida, pois é ele quem concede a Osíris a permissão para ressuscitar o falecido.

Caso um dos Redivivos caia em desgraça, os juízes destituem-no de todo o poder que ele não mereça. Em termos de jogo, uma múmia pode ter seu nível de Equilíbrio reduzido imediatamente, mas conserva seus Atributos, suas Habilidades e as Hekau atuais até a próxima vez que encontrar os juízes. Nesse momento, os Juízes de Maat reduzem todos os Atributos ou as Habilidades do personagem que estiverem acima de cinco e excederem o nível atual de Equilíbrio do penitente. Além disso, as linhas de Hekau acima do nível atual de Equilíbrio do personagem são reduzidas ao mesmo valor de sua pontuação de Equilíbrio, mesmo se esse total for inferior a cinco pontos.

A múmia que tiver obtido grande poder e caído em desgraça pode decidir se afastar dos juízes. Dizem que alguns Ismaelitas e Cabiri frustram a vontade de Osíris exatamente dessa maneira. Um refugiado da justiça de Maat se afasta cada vez mais do verdadeiro equilíbrio até o ponto de não se mostrar mais esclarecido que uma pessoa comum, na melhor das hipóteses... Ou até cair nas garras do Corruptor. Os juízes serão bastante severos com essas múmias fugitivas se elas um dia aparecerem diante deles. Dependendo de há quanto tempo a múmia desafia a justiça de Maat, é mais provável que essa penalidade reduza seu Equilíbrio a dois pontos, além das reduções concomitantes das Características, como foi mencionado anteriormente, a não ser que seus crimes mereçam uma punição ainda pior. Uma múmia que tenha chegado a tanto arrisca-se a cair nas garras de Apophis.

BENEFÍCIOS DO EQUILÍBRIO

Em termos de jogo, o nível de Equilíbrio de uma múmia representa uma certa medida de iluminação espiritual, consciência e equilíbrio. Um Amenti, em última instância, empreende demandas para melhorar seu Equilíbrio e assim fortalecer Maat em todo o mundo. O Equilíbrio representa o centro espiritual de uma múmia, seus ideais e a evolução de sua alma.

O nível de Equilíbrio afeta uma série de coisas no jogo:

Força de Convicção: O jogador pode fazer testes de Equilíbrio para que seu personagem resista a qualquer tentação ou força que tente obrigá-lo a agir contra a ordem natural. A abrangência desse teste inclui a influência tanto de Atributos Sociais e Habilidades quanto de poderes sobrenaturais, como a Disciplina Dominação de um vampiro ou a magia Esfera Mente de um mago. O Narrador estabelece a dificuldade com base no grau de influência aplicado à múmia e no quanto o ato diverge da ordem natural. Resistir a um comando místico para atacar uma outra múmia pode ter dificuldade igual a 4, enquanto decidir fazer vista grossa ao tráfico de dro-

OS MORTAIS E MAAT

As Terras da Fé estão no centro das grandes religiões monoteístas do mundo: o judaísmo, o cristianismo e o Islã. Outros credos antigos datam de milhares de anos, incluindo-se o egípcio, o grego, o babilônico e o zoroástrico. A fé é uma força poderosa e ativa nessas terras e no mundo como um todo. Para mais detalhes sobre as religiões próprias do Oriente Médio, veja o Capítulo Seis.

Certos mortais são tão dedicados a suas convicções religiosas que são capazes de recorrer à graça da divindade. Essa dedicação se reflete na Qualidade Fé Verdadeira (**Vampiro**, pág. 301). A Fé Verdadeira utilizada por mortais não tem efeito sobre as múmias, tanto para causar o bem quanto o mal. Como instrumentos de Maat, os Renascidos são parte da ordem natural, e não seus inimigos. A própria fé de uma múmia e sua iluminação espiritual — ou a falta dela — são representadas por seu nível de Equilíbrio. Mesmo assim, existem semelhanças suficientes entre os conceitos gerais de Fé Verdadeira e Equilíbrio para que as múmias respeitem e protejam os mortais que compreendem as forças cósmicas em atividade e os papéis que todos representam dentro de um plano maior.

Outros seres sobrenaturais não possuem um nível de Equilíbrio, embora a falta dele não os transforme necessariamente em adversários de Maat. Apenas os seres que servem à causa do caos ou da corrupção são considerados os verdadeiros inimigos de Maat. Alguns acreditam que a Nênia (veja a pág. 173) seja uma manifestação da forte concentração de Fé Verdadeira no Oriente Médio, uma tentativa de expulsar os seres que não estão em harmonia com Maat.



gas praticado por um contato útil pode ter dificuldade igual a 8. Nos casos em que o Narrador permitir um teste de Força de Vontade a fim de evitar um determinado efeito, o jogador que interpreta a múmia poderá adicionar o nível de Equilíbrio à pontuação de Força de Vontade para realizar o teste.

Em Defesa de Maat: Uma múmia consegue usar a força de seu Equilíbrio para proteger a ordem natural de mudanças artificiais. Em termos de jogo, isso dá ao personagem uma parada de dados igual a sua pontuação de Equilíbrio, que pode ser usada para combater feitiços de magia verdadeira lançados pelos magos mortais. Executar esta contramágica exige que o personagem realize uma ação e o jogador faça um teste de Equilíbrio contra uma dificuldade igual a 8 para minimizar ou anular um feitiço lançado por um mago. Essa habilidade não pode ser aplicada contra a Hekau ou contra as habilidades sobrenaturais de um vampiro.

Desenvolvimento Pessoal: A múmia pode ter níveis de Atributo iguais a sua pontuação de Equilíbrio. Portanto, um personagem cujo Equilíbrio ultrapasse cinco pontos pode investir experiência para elevar seus Atributos a níveis sobre-humanos. Do mesmo modo, a habilidade mágica de uma múmia é limitada por sua adesão ao caminho de Maat. Nenhuma Hekau pode exceder sua pontuação de Equilíbrio.

Poder: O equilíbrio de um personagem determina quanto Sekhem ele pode ter num determinado momento. Uma múmia só consegue atingir um nível maior de Sekhem com o uso de Hekau.

Proibição: Os Renascidos conseguem usar o poder de Maat para afastar influências sobrenaturais malignas. O personagem realiza uma ação e faz um teste resistido. O jogador que interpreta a múmia testa Equilíbrio, enquanto o jogador que interpreta o oponente testa Força de Vontade, ambos contra uma dificuldade igual a 6. Se a múmia tiver sucesso, a influência sobrenatural maligna não conseguirá atacar e terá de deixar a área assim que for possível. Se os dois jogadores empatarem, ou se o oponente obtiver mais sucessos, nada acontecerá. A definição precisa de "influências sobrenaturais malignas" cabe ao Narrador. No mínimo — para aqueles que têm um conjunto completo de livros básicos do Mundo das Trevas à disposição — isso inclui vampiros, fantasmas, cadáveres ambulantes, Malditos, fomori, espectros, Nefandi e Desauridos.

OFENSAS A MAAT

Certas ações são violações do princípio universal da justiça. Como agentes de Maat, espera-se que os Redivivos evitem essas transgressões. Não conseguir manter o equilíbrio pode resultar na incapacidade de avançar na compreensão do princípio divino ou, pior ainda, em punição por parte dos Juízes de Maat na forma de uma redução do nível de Equilíbrio (e talvez um decréscimo correspondente nas Habilidades relacionadas).

As ofensas são classificadas de acordo com sua gravidade. Os juízes concedem uma certa medida de tolerância às múmias menos esclarecidas, mas uma compreensão maior de Maat é acompanhada tanto por um poder maior quanto por mais responsabilidade. Aqueles que possuem Equilíbrio mais alto são julgados segundo

padrões mais elevados. As ofensas antes toleradas tornam-se passíveis de punição por meio de uma perda de poder e prestígio. Nos níveis mais avançados, os Renascidos tornam-se personificações vivas de Maat, abandonando o comportamento leviano induzido por sua ignorância anterior.

A tabela a seguir relaciona ofensas a Maat, de acordo com o nível de Equilíbrio do personagem:

Equilíbrio	Ofensas
1	Ofensas contra indivíduos, incluindo assassinato, estupro, tortura e crimes semelhantes. Qualquer ato deliberado que leve à morte ou ao dano permanente de uma pessoa viva e em harmonia com Maat. As vidas de todas as pessoas que estão de acordo com Maat devem ser honradas e respeitadas.
2	Qualquer uma das ofensas intencionais acima contra qualquer ser vivo que esteja em harmonia com Maat. Permitir a ocorrência de qualquer uma das ofensas acima sem tentar impedi-las.
3	Fazer mal a qualquer pessoa por ódio, ciúme, medo ou algo parecido (embora a legítima defesa seja aceitável). Destruir objetos de inspiração ou particularmente valiosos, como ruínas antigas ou ícones religiosos. Fazer mal a si mesmo, o que inclui padrões de comportamento destrutivo, vícios e coisas do gênero.
4	Danificar intencionalmente propriedades particulares ou públicas sem justa causa. Injúria veemente a qualquer criatura viva. Causar dano emocional a uma outra pessoa de propósito.
5	Fazer mal a uma outra pessoa por ignorância, negligência ou desconsideração.
6	Roubo, fraude ou traição contra qualquer indivíduo.
7	Fazer mal (físico, emocional ou espiritual) a qualquer pessoa por qualquer razão que não seja legítima defesa ou a defesa de Maat.
8	Fazer mal a qualquer criatura viva por qualquer razão que não seja legítima defesa ou a defesa de Maat.
9	Permitir a ocorrência de qualquer uma das ofensas anteriores em sua presença sem se esforçar para impedi-la.
10	Não fazer o melhor possível para defender e personificar Maat em todos os momentos.

COMO LIDAR COM AS OFENSAS A MAAT

Obviamente, Maat é um caminho difícil de seguir, pois implica defender um forte código ético e moral. No jogo, o Narrador assume o papel de Maat e de seus juízes e decide se uma determinada ação representa ou não uma ofensa. Como regra geral, o

Narrador deve sempre informar o jogador quando seu personagem está prestes a tomar uma atitude que constitui uma ofensa a Maat. A múmia é capaz de sentir o equilíbrio dentro de si e sempre sabe quando está contrariando o princípio universal. Essa consciência — o equivalente metafísico a sentir o convés do navio inclinando-se sob seus pés — é o que torna significativas as ações da múmia. Ela não age na ignorância. Mesmo assim, se o jogador decidir realizar a ação, em vez de procurar outra opção, o personagem terá de enfrentar as consequências.

O Narrador precisa se esforçar para ser justo e coerente ao aplicar as exigências de Maat. Os jogadores não devem achar que o Narrador está tentando persegui-los, e um ato que é uma ofensa para um personagem deve ser uma ofensa para outro personagem com o mesmo nível de Equilíbrio. Nos níveis mais baixos de Equilíbrio, as ofensas devem ser razoavelmente raras (se não o forem, então talvez o grupo esteja interessado num estilo de jogo completamente diferente). Nos níveis mais altos, agir de acordo com Maat torna-se cada vez mais difícil. As múmias têm de aprender a colocar de lado seus instintos mais vis, evitar as soluções fáceis e a escolha do caminho moral mais simples ao lidar com seus problemas.

Isso não quer dizer que uma crônica avançada de **Múmia** deve tratar de imortais beatificados que plantam flores e são legais com todo o mundo o tempo todo. Os Imorredouros podem usar a força bruta em legítima defesa ou para proteger outras pessoas, desde que tomem o cuidado de não ferir inocentes. Evitar a violência pode apresentar aos personagens a oportunidade de empregar esperteza e boa interpretação para superar os desafios, em vez de aparecerem armados até os dentes. Além disso, a definição de pessoa na tabela anterior não inclui os agentes de Apophis nem seres não-vivos, como os vampiros. Os Amenti lutam contra esses mesmos seres, tentando restabelecer o equilíbrio. Essas criaturas não merecem a menor consideração diante de Maat. Essa idéia pode mudar caso o verdadeiro equilíbrio seja restaurado no universo. No entanto, devido ao estado atual do Mundo das Trevas, é bem improvável que isso ocorra num futuro imediato.

CAIR EM DESGRAÇA

É difícil percorrer a estrada de Maat e nem todos os Renascidos conseguem empreender a jornada. O mundo dos vivos está repleto de tentações, algumas criadas pelos agentes de Apophis, mas outras simplesmente são parte da vida. As múmias possuem imortalidade, sensibilidade, poder místico e uma compreensão direta da preciosidade da vida. Apesar do grande apreço que as múmias têm por Maat, a tentação de abusar das dádivas que receberam é ainda maior.

Osíris não tolera que abusem de sua dádiva da vida eterna. Se o Equilíbrio de uma múmia for reduzido a menos de um ponto, é possível ocorrer um de dois resultados. A primeira possibilidade é que os Juízes de Maat considerem a múmia indigna da vida eterna. Eles lançam a alma da múmia a Amemait, e o Amenti deixa de existir.

A segunda opção — e a única chance que a múmia tem de continuar a existir — é o Amenti repudiar Osíris e Maat e concordar em servir a Apophis. Tomar essa decisão é obviamente um insulto terrível a Osíris e a todos os seus seguidores. A múmia que tiver se tornado tão corrupta a ponto de levar em consideração essa decisão provavelmente não se importa muito com as opiniões do Senhor da Vida. Se isso acontecer, o Corruptor aparecerá e tentará seduzir a múmia da próxima vez que ela entrar nas Terras das Sombras. Se a múmia concordar em passar para o lado de Apophis, a serpente negra transformará o espírito do Imorredouro de acordo com suas necessidades. A múmia perderá seu nível de Equilíbrio e todos os benefícios decorrentes. Em vez de receber o benefício de Osíris, o Amenti agora obtém seu poder do terrível Apophis.

A Grande Serpente não é tão generosa com sua energia. O corpo da múmia envelhece duas vezes mais rápido do que a taxa normal, embora não sofra perda correspondente de Atributos. A múmia sofre, como antes, os efeitos das doenças, do vício e de outras fraquezas da carne, mas, apesar de não poderem ser curados nem superados, esses efeitos tampouco podem matar o personagem. A múmia conserva todas as outras capacidades, incluindo os sentidos especiais, a maior resistência a ferimentos, a capacidade de voltar dos mortos e as linhas de Hekau em seus níveis anteriores.

Mesmo assim, a existência da múmia logo se torna mais uma maldição do que uma bênção. Afligidas pelas dores da existência mortal, alienadas da esperança e da paz de Maat e movidas por paixões perversas, essas pobres criaturas são inimigas de tudo o que antes defendiam. As múmias decaídas se transformam em criaturas de aspecto lamentável, murchas e envelhecidas, devastadas por doenças e pelas marcas do excesso. Elas se tornam personificações da influência corruptora de Apophis no mundo. Em vez de sentir ódio, os Renascidos lamentam seus primos perdidos e consideram a destruição deles um ato de misericórdia.

SEKHEM

Os antigos egípcios usavam Sekhem tanto como sinônimo de “poder” quanto de “força vital”. Para os Imorredouros, o Sekhem refere-se à energia vital que flui através do mundo e se concentra no interior da Teia da Fé. Essa energia ajuda a sustentá-los em sua existência imortal e permite-lhes usar a magia da Hekau.

Em termos de jogo, o Sekhem representa um reservatório de energia a que o personagem pode recorrer para lançar Hekau. Um personagem múmia tem um nível básico de Sekhem igual a seu nível de Equilíbrio. Essa quantidade pode variar ao longo do jogo à medida que o Amenti gasta Sekhem para lançar feitiços, mas raramente é perdida por completo (exceto no caso de uma ressurreição ou de alguma outra circunstância extrema).

COMO NUTRIR A ALMA

A energia da vida flui em graus variados pelo mundo. Devido ao papel chave que a Teia da Fé desempenha no renascimento de uma múmia — agindo como um condutor para o poder de Osíris



—, é razoavelmente fácil para um Amenti entrar na Teia a fim de recuperar o Sekhem perdido. A múmia precisa estar na região coberta pela Teia da Fé para fazer isso, o que explica por que algumas múmias de outros lugares do mundo preferem permanecer no Oriente Médio depois de seu renascimento. Até mesmo os Amenti que retornam às terras de suas Segundas Vidas visitam as Terras da Fé com frequência, ali encontram outros de sua espécie e recorrem às poderosas energias que afloram na região.

A múmia recupera Sekhem de várias maneiras distintas. Todas elas podem ser executadas em qualquer lugar do mundo, exceto a Bênção de Osíris, que só pode ser usada no interior da Teia da Fé.

O Dom de Rá: A múmia recupera automaticamente um ponto de Sekhem ao nascer do sol de cada dia, no lugar onde seu corpo físico se encontra. Esse acréscimo representa a renovação de Rá que se ergue do mundo subterrâneo.

A Bênção de Osíris: Osíris concede energia a seus filhos desde sua morada na Teia da Fé. Para cada dia inteiro que a múmia passar no interior da Teia da Fé, seu jogador poderá fazer um teste de Equilíbrio (dificuldade igual ao nível da Mortalha). Cada sucesso restaura um ponto de Sekhem até um máximo igual ao nível de Equilíbrio do personagem. Se o jogador falhar no teste, a múmia não recuperará Sekhem. Se o jogador sofrer uma falha crítica, o personagem não ganhará nada e perderá um ponto de Sekhem devido ao esforço.

Meditação: O mundo exterior às Terras da Fé é extremamente influenciado pelo poder de Apophis, o que reduz a disponibilidade de Sekhem. Restam poucos santuários isolados onde Maat ainda é forte, embora geralmente eles se encontrem sob o domínio de outras forças sobrenaturais. Uma múmia com sorte suficiente para entrar num desses locais pode passar ali um dia inteiro meditando para recuperar Sekhem. O jogador faz um teste de Raciocínio + Meditação (dificuldade 8). Se for bem sucedido, poderá tentar recuperar o Sekhem de seu personagem usando as mesmas regras descritas para a Bênção de Osíris, mas o teste é feito contra uma dificuldade igual a 9.

URNAS

As urnas são artefatos especiais em sintonia com Maat que podem armazenar Sekhem. Tradicionalmente, as Urnas eram qualquer tipo de recipiente pequeno, feito de metal, vidro, argila ou osso e projetado para conter algo. Diversos artefatos que ficavam próximos o bastante de uma fonte de poder (como um nó da Teia da Fé) também se tornavam aptos a armazenar Sekhem.

Uma Urna é capaz de completar a reserva pessoal de Sekhem de um Amenti, facilitando a realização de certas Hekau e permitindo que uma múmia fora da Teia da Fé recupere seu Sekhem pessoal.

Udja-sen: Os Julgados conseguem transferir seu próprio Sekhem para uma outra múmia. Para maiores detalhes, veja os Udja-sen (pág. 48).

Hekau: Certos rituais de Hekau podem fornecer Sekhem ao personagem (consulte o Capítulo Quatro).

Urna: A múmia pode extrair Sekhem de uma Urna. Para maiores detalhes, veja o Antecedente Urna (pág. 67).

Legado: Uma múmia consegue extrair força e poder espiritual de um legado de suas vidas pregressas. Para maiores detalhes, veja o Antecedente Legado (pág. 66).

Magia: Os magos podem usar a Esfera Primórdio para fornecer Sekhem a uma múmia na forma de Quintessência. Um Efeito que restaura ou confere Quintessência faz o mesmo com o Sekhem. Para maiores detalhes sobre Quintessência, veja **Mago: a Ascensão**.

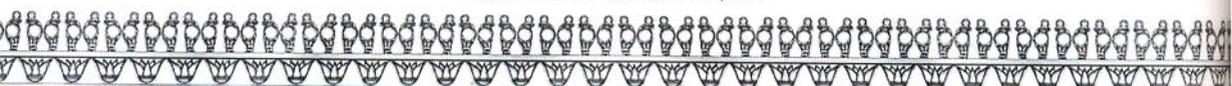
SEMEKTET

A múmia que se encontra fora da Teia da Fé e cujo nível de Sekhem tenha chegado a zero entra num estado conhecido como semektet ou "o enfraquecimento". A múmia não recupera mais Sekhem sozinha, nem mesmo aquele único ponto que recuperaria com certeza a cada nascer do sol. Quanto mais tempo ficar afastada da Teia da Fé, mais fraca a múmia se tornará. O Amenti que se distancia durante muito tempo pode se tornar uma criatura trôpega, feia e irracional. A múmia só conseguirá sair do semektet se receber uma infusão a partir de uma fonte externa (como uma Urna, um legado ou um Udja-sen solidário) ou se retornar à Teia da Fé.

Enquanto estiver nessa condição, a múmia não conseguirá empregar nenhuma Hekau nem qualquer artefato que precise de Sekhem. Se ela não recuperar pelo menos um ponto de Sekhem no prazo de setenta dias, os Atributos da múmia sofrerão as consequências. O personagem perderá um ponto por dia num Atributo escolhido pelo Narrador. Geralmente, os Atributos Mentais decaem primeiro à medida que uma névoa de lentidão baixa sobre os pensamentos da múmia. Os Atributos Sociais são os próximos da lista e os Atributos Físicos, os últimos. Assim que o nível de um Atributo for reduzido a um ponto, um outro começará a diminuir.

Para complicar ainda mais as coisas, o jogador precisará passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para cada dia que a múmia permanecer fora da Teia da Fé nessa condição. Isso é necessário para que o personagem resista ao tem-akh, que tentará assumir o controle instintivo e impelir o khat em direção ao Egito. O tem-akh não se importa se a múmia já está a caminho. Sua teimosia é uma repetição do haje inicial.

A múmia pode usar ataduras especialmente preparadas para retardar os efeitos do semektet. Elaborar o curativo requer dois pontos em Alquimia, Amuletos ou Necromancia e seis horas de preparação. Assim que estiver completamente envolto nas ataduras, exceto pelos olhos e pela boca, o personagem perderá um ponto de Atributo a cada três dias em vez de um por dia. As ataduras também reduzem a 4 a dificuldade do teste de Força de Vontade para resistir ao tem-akh.



Assim que estiver mais uma vez no interior da Teia da Fé, o personagem recuperará Sekhem como descrito anteriormente, e os pontos de Atributo perdidos retornarão à mesma taxa de um ponto por dia.

SANGUE VITAL

Como campeões de Maat, as múmias muitas vezes confrontarão os vampiros (que evidentemente são servos de Apophis). Apesar de muitos vampiros contestarem justificadamente esse rótulo — e a maioria não ter a menor idéia de quem é esse maldito “Apophis” —, os Amenti consideram os vampiros exemplos notórios do desequilíbrio que aflige o mundo de hoje. Outras partes deste livro fornecem várias informações sobre o conflito entre os guerreiros de Maat e os agentes do Corruptor. Esta seção discute o que acontece quando um vampiro consegue enfiar as presas numa múmia. Os detalhes que veremos a seguir serão mais úteis caso você tenha a intenção de usar **Vampiro: a Máscara** como um recurso para jogar **Múmia**.

A natureza imortal de uma múmia tem um efeito particular sobre o modo como seu sangue afeta os vampiros. O sangue dos Imorredouros é duas vezes mais potente que o dos mortais. Cada ponto de sangue retirado de uma múmia equivale a dois, o que significa que um vampiro consegue se nutrir duas vezes melhor e duas vezes mais rápido. Cada ponto de sangue perdido também serve um ponto de Sekhem da múmia, pois sua força vital se dissipa.

O potente sangue da múmia tem outros efeitos sobre o vampiro que o bebe. Cada ponto de sangue sorvido pelo vampiro concede-lhe um ponto temporário de Humanidade. Esse efeito reflete o fato de que o sangue imortal do Amenti está repleto de vida e Maat. Chega até mesmo a afetar os vampiros que seguem Trilhas diferentes da Humanidade, o que causa estragos no nível da trilha do vampiro e lhe dá uma pontuação temporária de Humanidade! Esses pontos adicionais persistem até o vampiro gastar os pontos de sangue retirados da múmia.

O vampiro sofrerá os efeitos normais por cometer violações de acordo com o nível modificado de Humanidade. Seu senso moral é extremamente fortalecido, o que lhe permite resistir um pouco mais à tentação, mas ele também pode sofrer uma perda de Humanidade por pecados menores. Os pontos perdidos são retirados da pontuação permanente de Humanidade do vampiro e não retornarão nem mesmo depois da dissipação dos pontos temporários. O breve gostinho de humanidade faz com que os pecados do vampiro se destaquem.

Se um vampiro de uma outra Trilha adquirir uma pontuação de Humanidade, esta última combaterá a Trilha inumana escolhida pelo vampiro. O jogador que interpreta o vampiro precisa ter sucesso num teste de Instinto contra uma dificuldade igual a sua Humanidade a fim de agir de acordo com a Hierarquia de Pecados para seu nível artificial e atual de Humanidade (ver **Vampiro: a Máscara**, pág. 221). No caso de uma falha nesse teste, o personagem não consegue se obrigar a cometer o ato. Por outro lado, a ação pode constituir um pecado de acordo com a Trilha escolhida pelo vampiro, o que o levaria também a um teste de degeneração.

VAMPIROS DO ORIENTE

Para um cataio (ou Kuei-jin, de **Vampiros do Oriente**), o sangue de múmia sempre fornece Chi de aspecto yang. O sangue é duplamente potente, como o dos vampiros ocidentais, o que pode levar o Kuei-jin a pender para o Yang. Para um Kuei-jin de aspecto Yang, como um seguidor do Darma do Dragão Inquieto ou o penagallan das Cortes Douradas, os Imorredouros são um sublime banquete de Chi.

A múmia morre quando seu Chi é totalmente extraído, mas ela pode ressuscitar normalmente. No entanto, vale a pena salientar que os cataios têm uma experiência muito grande com o mundo espiritual. Algumas de suas Disciplinas podem afetar — ou até mesmo destruir — a alma de uma múmia!

Devido em parte a esses poderosos efeitos, os vampiros mantêm uma relação de aproximação/afastamento com os Renascidos. Os vampiros anseiam pela potente vitae que flui pelas veias das múmias, mas os vampiros inumanos desprezam a “fraqueza moral” inspirada pela ingestão de sangue de múmia. Muitos Membros que se apegam às restrições mortais da moralidade anseiam pela força moral que o sangue dos Imorredouros lhes concede. Ironicamente, esses vampiros têm de cometer atos imorais para adquirir o sangue. Desse modo, um vampiro que tenha se tornado psicologicamente dependente do sangue de múmia logo se degenera e se transforma num monstro, atormentado por períodos breves de iluminação moral, quando é devastado pela culpa por sua condição depravada. Alguns vampiros apegam-se à esperança de que o sangue dos Imorredouros possa (por fim) ressuscitá-los, como fez, segundo os boatos, o deus da vida com os Filhos de Osíris. No entanto, até hoje não existe a menor evidência de que essa esperança seja algo mais do que uma doce ilusão.

A múmia que tenha sido destituída de todo o seu sangue morre exatamente como um ser humano. O Amenti consegue ressuscitar mais tarde, assim como o faria depois de qualquer outra morte. O vampiro que, sem saber, matar um dos Imorredouros provavelmente passará algum tempo atormentado pela culpa (o que é, por si só, um resultado de sua Humanidade roubada) antes de a múmia retornar para exigir justiça do desavisado sanguessuga.

Uma múmia não pode ser transformada em vampiro. Enquanto possui um ou mais pontos de Equilíbrio, sua alma escapará ao toque de Apophis representado pelas mãos de um vampiro. Portanto, o Abraço falha automaticamente e leva à morte da múmia.

A VITAE DOS MORTOS-VIVOS

O sangue de um vampiro é uma coisa poderosa. Em vez de ser impregnado com vitalidade, como acontece com o sangue de uma múmia, a vitae de um vampiro é um fluido impuro e cheio de energia necrótica. Como foi descrito em **Vampiro**, um mortal pode se beneficiar da ingestão do poderoso sangue de um cainita. As múmias são tão suscetíveis ao sangue vampírico quanto qualquer mortal.



Até certo ponto, essa suscetibilidade parece benéfica, pois o sangue de um vampiro pode dotar um mortal ou uma múmia com Atributos Físicos melhorados, conferir-lhe acesso a certas habilidades sobrenaturais e capacitá-lo a se recuperar mais rapidamente. No entanto, como a múmia já é imortal e possui grandes poderes místicos, esses benefícios não oferecem grandes vantagens.

Além disso, a vitae cria o que os vampiros chamam de laço de sangue, uma ligação mística de servidão estabelecida depois de se beber o sangue de um vampiro em três ocasiões diferentes. Mesmo assim, a múmia que por algum motivo venha a ser vítima de um laço de sangue é capaz de resistir a quaisquer comandos que violem Maat. Essa resistência segue as regras de Força de Convicção (pág. 141). Além do mais, sucessos em testes de Equilíbrio rompem o laço de sangue, o que impede para todo o sempre que o vampiro volte a escravizar a múmia. Isso geralmente deixa o vampiro frente a frente com um imortal furioso.

EXPERIÊNCIA

Ao longo da crônica, os jogadores recebem pontos de experiência que podem ser gastos para melhorar as diversas Características de seus personagens e para adquirir novas habilidades. Consulte **Vampiro**, pág. 141, ou outro livro básico para maiores detalhes sobre a aquisição e o gasto de pontos de experiência. Esta seção abrange os aspectos específicos no caso das múmias.

Uma parte da busca por Maat é o auto-aperfeiçoamento, e os Renascidos levam esse assunto a sério. Eles procuram os melhores professores e buscam o saber e a erudição perdidos para expandir seu conhecimento. Pode ser que os Narradores queiram transformar o aperfeiçoamento de Características como linhas de Hekau,

Presciência e aptidões semelhantes em parte de uma demanda na qual a múmia enfrentará desafios que colocarão à prova suas habilidades e sua sabedoria.

As múmias podem até mesmo ganhar experiência com a morte, pois seus espíritos permanecem ativos no mundo subterrâneo e aprendem com suas experiências por lá. O Narrador pode ambientar histórias nas Terras das Sombras e em Duat e premiar os jogadores com pontos de experiência, como em qualquer outra história.

A experiência da morte também fornece uma boa motivação para melhorar certas Características. A Força de Vontade geralmente é uma boa escolha, pois reflete a convicção e o senso de identidade da múmia, e a aquisição de novos pontos é uma maneira de reabastecer a Força de Vontade permanente perdida na ressurreição. Do mesmo modo, os Imorredouros podem usar experiência para recuperar pontos de Atributo perdidos em várias ressurreições no decorrer do mesmo ano, ao custo normal de aperfeiçoamento do Atributo. O Equilíbrio é, certamente, o alvo mais provável dos investimentos de experiência e será tratado em detalhes mais tarde.

Não importa o aumento desejado, a aquisição de pontos não pode ser aleatória. Em geral, é preciso um pouco de representação antes de gastar os pontos. Por exemplo, um novo aliado deve primeiro ser cultivado ao longo da história; um novo ritual requer que o personagem o estude durante algum tempo; e um personagem só pode aumentar sua pontuação em Armas Brancas depois de já ter usado a perícia com alguma regularidade.

COMO AUMENTAR O EQUILÍBRIO

Aumentar o Equilíbrio é bem mais do que uma mera questão de investir pontos de experiência. O personagem também precisa se apresentar a um ou mais Juízes de Maat e ser considerado digno a fim de exercer o poder advindo de um maior esclarecimento. Até que, e a menos que, os juízes considerem o Amenti digno, o aumento de Equilíbrio não se dará.

Os níveis mais elevados de Equilíbrio são bem mais difíceis de se alcançar, pois representam um comportamento honrado e o discernimento em relação à natureza do universo. Lidar com cada um dos Juízes de Maat é uma jornada que se estende por muitas vidas e mortes. Nem mesmo o mais antigo dos Imkhu conseguiu completá-la até agora.

A múmia aparece diante dos juízes sempre que morrer e, assim, cada ciclo de morte constitui um bom momento para aumentar o Equilíbrio (se o Narrador concordar que o aumento é garantido). Um Amenti vivo que sente ter ampliado sua compreensão de Maat (isto é, acumulou pontos de experiência suficientes para aumentar em um ponto sua Característica Equilíbrio) pode se apresentar para o julgamento a qualquer momento de seu ciclo de vida. Isso exige que o Amenti entre num estado de meditação profunda. Esse transe não permite que o espírito da múmia viaje livremente por Duat. Em vez disso, a alma corre diretamente para Anúbis e repete a jornada que teve lugar antes do início da Terceira Vida.

CUSTOS DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Novo Antecedente	4
Nova Linha de Hekau	7
Novo Feitiço ou Ritual	nível
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Antecedente	nível atual x 3
Hekau Preferida	nível atual x 4
Outra Hekau*	nível atual x 6
Equilíbrio**	nível atual x 7
Força de Vontade	nível atual

* Os Uджа-sen não possuem uma Hekau preferida específica, já que seus tem-akh perderam toda a identidade. Para eles, o custo [nível atual x 5] se aplica a todas as Hekau.

** Aumentar o Equilíbrio não aumenta automaticamente o Sekhem da múmia. Entretanto, o personagem, depois disso, pode recuperar pontos de Sekhem até o novo limite.

O corpo do Redivivo ficará em estado de coma enquanto seu espírito estiver no mundo subterrâneo, exatamente como acontece quando um Amenti usa Hekau para separar a alma de seu khat. Não é preciso fazer um teste de ressurreição para retornar dessa jornada ao Mundo Subterrâneo, e esse teste não é levado em conta no controle do limite anual de testes de ressurreição do personagem.

Em termos de jogo, cada aumento da Característica Equilíbrio exige que o Amenti se apresente a um número cada vez maior de Juízes de Maat. Portanto, uma múmia com Equilíbrio 1 enfrentará um único juiz. Uma múmia com Equilíbrio 2 enfrentará dois juízes, e assim por diante. Os números sempre variam de um Amenti para outro e de um nível de Equilíbrio para outro. No entanto, é bem provável que a múmia nunca se veja diante de todos os 42 juízes e acabe se apresentando a um mesmo juiz mais de uma vez durante sua jornada em busca de iluminação. À medida que aumenta a compreensão da múmia, ela é auxiliada por juízes mais poderosos e perceptivos. Entretanto, somente a própria deusa Maat pode fornecer a compreensão da ordem divina necessária para obter Equilíbrio 9 ou 10. Dizem que o deus-rei Hórus ainda se digladiava com os ensinamentos dos mais importantes Juízes de Maat, e supõe-se que Anúbis se apresenta apenas às mãos esquerda e direita da deusa, os Juízes Nefer-tem e Usekh-nemmt.

Para ser julgada como é de seu desejo, a múmia não pode ter ofensas pendentes mais graves que o nível desejado (e não o atual) de Equilíbrio. Quanto mais a múmia progredir na compreensão de Maat, mais rigorosos serão os critérios do julgamento. Do mesmo modo, quanto maior a dedicação da múmia a Maat, mais elevada

será a posição dos juízes aos quais ela se submete. Para maiores detalhes, veja a lista de ofensas apresentada anteriormente.

Cada um dos juízes pode optar por testar o valor do personagem. Esse teste geralmente ocorre quando o espírito se aproxima do mundo subterrâneo, compreendendo perigos sutis ou óbvios que surgem do nada entre os Pilares do Ocidente e as fronteiras do próprio Aaru. Essa faceta do jogo permite ao Narrador promover uma história individual envolvendo o personagem, se ele quiser. Se o personagem for considerado digno (e o jogador tiver experiência suficiente), o aumento em Equilíbrio será concedido. Se considerado indigno, o personagem será forçado a se submeter a um teste para provar que merece

conservar seu nível atual de Equilíbrio, eliminando, assim, suas atuais ofensas a Maat.

Os níveis mais elevados de Maat são extremamente difíceis de se atingir. Para obter o nono ou décimo ponto de Equilíbrio, a múmia terá de enfrentar o mais sábio e poderoso dos juízes que auxiliam a própria deusa da justiça. É ela quem decide se o personagem é digno do grande privilégio e da enorme responsabilidade desse poder. Maat pode fazer o personagem passar por qualquer tipo de provação imaginável a fim de testar seu valor.

A múmia que aspira aos níveis mais altos de Equilíbrio é colocada à prova até no mundo

dos vivos. Ela parece atrair tentações e provações como um imã, o que lhe oferece oportunidades de provar seu valor e promover a causa de Maat. O Narrador pode usar a demanda de um personagem para elevar seu Equilíbrio a níveis altíssimos como base para a criação de várias histórias ou missões que envolvam todos os personagens do grupo.





OS JUÍZES DE MAAT

Ninguém sabe os nomes verdadeiros dos seres que auxiliam no julgamento final de Maat. Esse conhecimento permitiria aos mestres da Hekau Nomenclatura controlar os juízes. Embora eles não revelem seus nomes verdadeiros, a tradição egípcia aceita 42 títulos comuns para os juízes. Alguns também se referem a si mesmos por outros nomes. Os sacerdotes egípcios codificaram os nomes conhecidos e descreveram as responsabilidades e origens dos juízes da melhor maneira possível. Por serem meros mortais, os sacerdotes muitas vezes transcreveram conceitos extremamente simplificados ou errôneos no que se refere aos princípios de Maat representados por cada entidade.

A lista de juízes que veremos a seguir está completa, mas as mentes dos simples mortais possuem uma compreensão limitada da verdadeira natureza da ordem divina. Apesar de as tradições alegarem que cada juiz desempenha um único papel sob a orientação de Maat, os juízes às vezes compartilham papéis quando um deles está ocupado em algum outro lugar. Por exemplo, Kenemti pode representar vários juízes que punem da mesma maneira. Ao lado do nome de cada juiz encontra-se o crime geralmente associado a sua jurisdição e também como a ofensa pode ser interpretada na cultura moderna.

Ahi: Este ser julga qualquer um que já tenha alçado a voz. Uma transgressão tão sutil geralmente só é imputada aos que já chegaram longe na estrada do esclarecimento. As múmias só podem especular qual é a punição reservada para um crime aparentemente tão trivial.

Am-khaibit: O Devorador de Sombras pune aqueles que cometem assassinato mais de uma vez ou os que imortalizam a carnificina em maior ou menor escala. Devido ao grau de crueldade da ofensa, é consenso geral que este é um dos juízes menos importantes. Am-khaibit geralmente devora parte da alma do penitente para remover as tendências malignas.

An-af: Também denominado Portador de Seu Braço, este juiz pune aqueles que trataram com desdém o deus de sua cidade e aqueles que roubaram o pão de uma criança. Mesmo sendo desconcertante para a alma moderna, o fator comum entre as duas ofensas é o insulto a alguma coisa que deveria ser naturalmente respeitada. An-af é a representação da raiva e do desejo de vingança que aflora diante da destruição da inocência.

An-hetep-f: A múmia falecida que tenha recorrido à violência para oprimir o próximo aparece diante de An-hetep-f. O nome do juiz significa Portador de Sua Oferenda. O título deriva de uma punição em que se exige que a alma morta sirva como escrava de outra pessoa durante sua estada em Aaru para compensar seus crimes em vida.

Ari-em-ab-f: Tradicionalmente, este juiz punia aqueles que "impediam o fluxo da água", uma metáfora para o mais hediondo dos atos. Considerado o menos importante de todos os juízes, Ari-em-ab-f pune apenas os crimes mais óbvios contra a humanidade ou contra o mundo. Os Amenti também chamam este juiz de Ankh (ou Vida) em reconhecimento ao fato de ele conceder grande parte da Terceira Vida.

Arti-em-khet: Este juiz pune aqueles que roubaram os bens de um deus ou agiram de maneira desonesta. Os Amenti norte-americanos estão mais familiarizados com este conceito na forma de falsos profetas que pregam a palavra da divindade para roubar o dinheiro das organizações religiosas. Arti-em-khet é perceptivo. Este juiz não acredita nas lágrimas de crocodilo daqueles que fingem arrependimento.

Basti: Normalmente considerado filho de Bastet, esta entidade é capaz de perceber a desonestidade e os segredos enterrados, mas possui a mesma natureza volúvel de sua mãe. A tradição atribui a esse juiz a punição daqueles que "devoraram seus corações" ou tentaram enganar a balança da justiça.

Fenti: Fenti julga aqueles que roubaram o próximo ou cometeram atos de violência (mas não ambos). Para os Amenti, Fenti significa Nariz. O juiz foi assim chamado porque parece farejar o ar quando determina a culpa.

Hept-khet: Também conhecido como Hept-seshet, ou Abraçado pela Chama, este juiz castiga aqueles que cometem roubos com violência. As punições que distribui envolvem imolação, como seu nome indica. O roubo violento é considerado um pecado mais grave por sua desconsideração pela vida em favor da cobiça.

Her-f-haf: Aquele Cujas Faces Estão Atrás, Her-f-haf é um dos mais importantes Juízes de Maat. Os mais velhos dos Shemsu-heru dizem que a expiação se concretiza quando o juiz obriga o suplicante a ver na face de Her-f-haf o rosto de todos aqueles que perdeu.

Her-uru: Também chamado de a Face do Terror, este juiz contempla aqueles que aterrorizaram o próximo em vida. Ele enxerga os medos secretos e arraigados nos corações dos acusados e evoca visões angustiantes para ensinar-lhes uma lição.

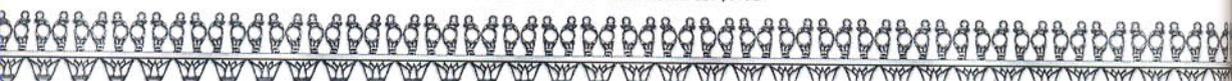
Hetch-abhu: O nome Dentes Brilhantes não representa adequadamente a função deste juiz. Ele condena aqueles que assaltaram outro ser humano ou mataram o "rebanho que pertence ao deus". Essa última categoria abrange qualquer criatura de origem sagrada ou que seja selvagem e indomada. Matar animais domésticos é permitido, pois, teoricamente, eles devem suas vidas ao guardador do rebanho.

Kenemti: Este juiz castiga aqueles que cometem um pecado comum, mas pouco compreendido: a blasfêmia. Ultrajar ou depreciar qualquer coisa sagrada — desde profanar solo sagrado a negar a santidade de qualquer mensageiro divino — é um ato de blasfêmia.

Khemiu: O Subversor julga aqueles que infringiram a lei e com isso prejudicaram alguém. Em geral, nega-se aos penitentes toda e qualquer autoridade nos Campos de Aaru.

Maa-antuf: A frase Aquele Que Observa O Que Lhe É Trazido não evoca de imediato o papel desta entidade. Este juiz pune os culpados de profanar a si mesmos. Ele enxerga a mácula no interior de qualquer substância e considera aqueles que dela compartilham (conscientemente ou em total desrespeito pela dívida divina) dignos de punição.

Neba: Traduzido simplesmente como Chama, a jurisdição deste juiz são aqueles que contam mentiras, não importa o motivo. Como convém à natureza simples de um dos mais importantes juízes, sua



forma é uma chama que brilha intensamente e revela a verdade de todas as coisas.

Neb-abiu: Um juiz de elevada posição, o Senhor dos Clarins pune aqueles que se dedicam demasiadamente à fofoca e à tagarelice, o que obscurece os assuntos de importância. Uma torrente de palavras sem valor é capaz de afogar a vida, apartando-a da voz da verdade.

Neb-heru: O papel controverso desta entidade é punir aqueles que agiram sem pensar ou fizeram julgamentos precipitados. Alguns Amenti gostariam de saber se Neb-heru julga seus próprios colegas.

Neb-maat: Este Senhor de Maat, amigo íntimo de Neb-abiu, julga aqueles que escutam às escondidas. Alguns rumores alegam que ele pune o transgressor revelando os segredos do réu àqueles que residem em Aaru.

Nefer-tem: Provavelmente, o segundo Juiz de Maat em importância (apenas Usekh-nemmt está mais próximo de Maat). Ele castiga aqueles que ultrajaram qualquer pessoa ou fizeram alguma coisa de mal, mesmo sendo algo sem importância ou uma violação acidental.

Neha-hau: Aqueles que roubaram comida ou mataram outro ser humano se apresentam a Neha-hau. Sua punição é reservada àqueles que violam as necessidades mais básicas de uma pessoa.

Neheb-ka: Este Juiz de Maat pune aqueles que exibem arrogância e buscam reconhecimento indevido. Suas sentenças geralmente tentam ensinar humildade.

Neheb-nefert: Neheb-nefert penaliza aqueles que não têm o devido respeito por seus superiores. Normalmente, esses pecadores zombaram da divindade ou agiram com insolência intolerável, ignorando, assim, a ordem natural de sua sociedade.

Nekhenu: Nekhenu é a visão da inocência e seu dever é corrigir aqueles que se recusaram a escutar, ignoraram ou fingiram não ouvir a verdade. As punições impostas por Nekhenu incluem a incapacidade de falar mais do que um recém-nascido até o penitente aprender o valor das palavras.

Qerrti: A Fonte do Nilo Duplo julga aqueles que cometeram adultério ou fizeram sexo impuro. O significado de "sexo impuro" é incerto. Entretanto, nenhum Amenti pode dizer com certeza que testemunhou Qerrti punir alguém por homossexualismo.

Rurutí: O Deus Leão Duplo pune aqueles que destroem lugares sagrados ou os profanam. Ele dilacera o espírito dos culpados, que devem então convalescer nos Campos de Aaru.

Sekhriu: Sekhriu julga aqueles que se intrometeram em assuntos que não eram de sua conta e com isso causaram algum mal. Alguns acreditam que o juiz age cuidadosamente para equilibrar Nekhenu.

Sera-kheru: Dizem que Aquele Que Dispõe o Discurso silêncio os que incitam o conflito entre as pessoas. Sera-kheru é visto como uma forma menor do Senhor dos Clarins.

Sertiu: Sertiu está entre os deuses mais importantes de Maat e pune aqueles que se enfureceram ou disseram palavras ríspidas sem motivo. Suas punições inspiram prudência, força moral e paciência.

Set-qesu: O Esmagador de Ossos pune aqueles que enganam, roubam ou prejudicam temporariamente o próximo sem necessi-

dade. São raras as testemunhas diretas de sua justiça, mas os acusados aprendem a nunca infligir ao próximo mais dor do que o necessário para defender Maat.

Shet-kheru: Aquele Que Encomenda o Discurso está entre os Juizes mais importantes de Maat e castiga qualquer um que já tenha se enfurecido, seja qual for o motivo. Ele inspira a pessoa a ignorar coisas irrelevantes.

Ta-retiu: Esta entidade é chamada de o Pé Abrasador, pois geralmente atea fogo às mãos e aos pés daqueles que atacaram outra pessoa.

Tem-sepu: Tradicionalmente, este juiz pune aqueles que "praticaram bruxaria contra o rei ou o amaldiçoaram". Na era moderna, este crime se adapta a qualquer um que tenta subverter o poder de uma autoridade legítima, seja governamental ou corporativa.

Tenemiu: Aquele Que Retrocede defende o mandamento, repetido na Bíblia, de não levantar falso testemunho contra o próximo. Suas sentenças punem aqueles que caluniam outras pessoas e tentam reparar o mal feito às vítimas de mentiras cruéis.

Tcheser-tep: A jurisdição deste juiz é proteger os mortos dos vivos, especialmente da cobiça. Suas punições são bem severas caso o ofensor tenha agido somente por cobiça ou se o morto sofreu por causa do crime.

Tututef: Esta entidade pune aquele que cometer qualquer tipo de transgressão sexual quando acometido pela raiva. Isso inclui pecados tão graves quanto o estupro, a traição motivada por uma discussão com o parceiro ou o uso do sexo como instrumento de vingança. Sua esfera de ação também inclui transgressões tão ínfimas quanto a famosa "fúria da mulher desprezada".

Uamenti: Este juiz pune aqueles que "corrompem" outra pessoa. A sedução, o estupro ou o assédio grave evocam a justa cólera de Uamenti contra o pecador.

Uatch-rekhit: Diferente do crime menor da blasfêmia, este juiz delibera sobre aqueles que amaldiçoaram a divindade e desejaram o mal a todo o universo. Acredita-se que declarações assim tão veementes contra a ordem fortaleçam Apophis.

Unem-besek: Devorador de Entranhas é o título do Juiz de Maat que julga aqueles que roubaram a terra do próximo. O exílio de Aaru é a penalidade aplicada por ele.

Unem-snef: Este juiz trata daqueles que enganam e corrompem o próximo, mas seu título, o Devorador de Sangue, foi adotado por alguns dos seguidores de Set. Os Filhos de Osiris querem eliminar essa mácula do nome de Unem-snef.

Usekh-nemmt: Talvez o juiz mais próximo da deusa Maat, Usekh-nemmt instrui aqueles que cometeram qualquer pecado. Sua compreensão da ordem divina está além do conhecimento possuído até mesmo pelos outros juizes. Também conhecido como Usekh-nemtet, O de Passos Largos, imagina-se que este juiz seja o antigo mentor de Anúbis.

Utu-nesert: O de Chama Vigorosa pune aqueles que amaldiçoaram o próximo ou desejaram-lhe o mal. Como o fogo que se volta contra o incendiário, este juiz gosta de punir os falecidos com seus próprios pensamentos cheios de ódio.



TEMEROSA, APROXIMEI-ME DAS GRANDES PIRÂMIDES DE PEITO OPRESSO. EU ME PERGUNTAVA, E NÃO PELA PRIMEIRA VEZ, POR QUE ME SENTIA ASSIM QUANDO ATÉ ALI AQUI. NÃO DEVERIA ME ALEGRAR COM A FORÇA QUE PERCEBIA ALI? ENERGIAS PODEROSAS MANAVAM DAQUELE LUGAR COMO NA CHEIA DO YANGTZÉ... OU DO NILO, COMO MEU NOVO EU COSTUMAVA RETRATAR, SOBREPONDO ESSA LEMBRANÇA À RECORDAÇÃO DO RIO QUE CONHECI. O SÍTIO ARQUEOLÓGICO DAS PIRÂMIDES ERA UM LUGAR QUE TODOS NÓS ESTIMÁVAMOS E DEFENDÍAMOS CONTRA NOSSO GRANDE INIMIGO COM TODAS AS FORÇAS À NOSSO DISPOR.

APESAR DAS PERGUNTAS, EU SABIA A RESPOSTA. O MEDO ERA UMA REAÇÃO À COISA DA QUAL EU ME APROXIMAVA: A ESFINGE. AGACHADA ALI, SILENCIOSA COMO A MORTE, TÃO ANTIGA QUANTO O TEMPO. MESMO ASSIM, NELA EU PERCEBIA... ALGO. UMA EMANAÇÃO, UM VÍNCULO, UMA COMPREENSÃO. OS OUTROS DIZIAM QUE ERA SIMPLEMENTE PARTE DA ENERGIA QUE SE ACUMULAVA NA ÁREA, MAS EU PENSAVA DE OUTRA FORMA. DESPERTEI XIAN, MINHA ESTATUETA DE DRAGÃO, E O INSTRUÍ A ALÇAR VÔO. DO TAMANHO DE UMA AVE DE RAPINA, MINHA SERPENTE ALADA SERVIRIA DE SENTINELA CONTRA QUALQUER AMEAÇA QUE SE APROXIMASSE NAS TREVAS DA NOITE. XIAN ERA MINHA MAIOR REALIZAÇÃO ATÉ AQUELE MOMENTO NA ARTE QUE MEU ANTIGO EU DENOMINAVA USHABTI. ASSISTIR À TRANSFORMAÇÃO DO FRIO ÉBANO ENTALHADO EM CARNE CÁLIDA AINDA ME TIRAVA O FÔLEGO. AQUELES QUE NOS AUXILIÁVAM QUERIAM QUE MINHAS CRIAÇÕES FOSSEM MODELADAS SEGUNDO AS TRADIÇÕES DO ANTIGO EGITO. APESAR DE PARTE DE MIM PERTENCER ÀQUELE TEMPO, TAMBÉM SOU UMA FILHA DA ÁSIA. DEMONSTRO MEU ORGULHO POR ESSA DUPLA HERANÇA COM EFÍGIES, COMO MEU LEAL XIAN. POUCOS SEGUIDORES DE OSÍRIS COMPREENDEM POR QUE TRILHO OS DOIS CAMINHOS, MAS ISSO NÃO IMPORTA. MAAT SABE ONDE MEU CORAÇÃO REALMENTE ESTÁ.

LOGO ADIANTE, A ESFINGE AGUARDAVA NA NOITE FRIA. APESAR DE BEM MENOR QUE AS PIRÂMIDES, ELA PARECIA MAIS IMPONENTE. TALVEZ PORQUE TIVESSE UMA FORMA VIVA. EU QUASE CONSEGUIA VISUALIZAR A ESFINGE TORNANDO-SE CARNE, ASSIM COMO MEU XIAN FIZERA, ERGUENDO-SE E SACUDINDO O SONO SECULAR DE SEUS ENORMES FLANCOS PARA TRATAR DE ALGUMA TAREFA VITAL.

É POR ISSO QUE VENHO AQUI, NOITE APÓS NOITE. SINTO UMA CERTEZA EM MEUS OSSOS DE QUE A ESFINGE TALVEZ SEJA A MAIOR CRIAÇÃO DE USHABTI JÁ REALIZADA. DE ACORDO COM A LENDA, ELA ERA A GUARDIÃ DAS GRANDES PIRÂMIDES, MAS EU DESCONFIO QUE SEU OBJETIVO FOSSE OUTRO. A ESFINGE NÃO FOI CONSTRUÍDA PARA SER UM SIMPLES CÃO DE GUARDA. AS POSSIBILIDADES ME AMEDRONTAM, MAS É UM MEDO LIGADO AO ENTUSIASMO DA DESCOBERTA, DA VERDADEIRA COMPREENSÃO.

A ESFINGE TORNOU-SE MEU ENIGMA. COM O TEMPO, SEI QUE CONSEGUIREI RESOLVÊ-LO.

Capítulo Seis: As Terras da Fé

"O DEUS DE ISRAEL É O DEUS DO DESERTO. SE QUISER FALAR COM ELE, VOCÊ TERÁ DE IR AO DESERTO."

"CUIDADO. DEUS NÃO ESTÁ SOZINHO POR LÁ."

— JOÃO BATISTA, *A ÚLTIMA TENTAÇÃO DE CRISTO*

Chamadas por muitos de o Berço da Civilização, as terras do Oriente Médio são locais de intenso conflito religioso e político, mesmo nos dias de hoje. Os Amenti chamam essa região de as Terras da Fé. Nos bastidores, as Terras da Fé também são importantes no que se refere aos conflitos entre as facções do Mundo das Trevas, pois todas tentam reivindicar os recursos físicos e espirituais da área. Esse conflito levou à criação das primeiras múmias tempos atrás e desencadeou o despertar de Osíris e a criação de uma nova geração de Renascidos. Esses novos Renascidos vieram reclamar a terra que lhes pertence e devolver Maat a essa região atribulada.

Eles têm uma tarefa difícil pela frente. Ironicamente, a poderosa energia mística que circula por essas terras numa trama conhecida como a Teia da Fé é a causa de tanta luta e conflito entre seu povo. Disputas sobre a natureza da fé e o modo de expressá-la encharcam essas terras com sangue há séculos, para grande satisfação de Apophis e seus seguidores. As nações das Terras da Fé são cruéis, geralmente governadas por fanáticos religiosos e regimes repressivos que vigiam uns aos outros com muito cuidado. Muitos aguardam apenas uma fâsca para se lançarem novamente às gargantas uns dos outros.

A terra é tão cruel e intolerante para com os habitantes do mundo sobrenatural quanto o é para os mortais. Apesar das escara-

muças entre vampiros, metamorfos, magos e outros seres da mesma laia por causa das Terras da Fé, nenhum deles conseguiu conquistá-las. Os Ahl-i-Batin — a ordem de magos conhecida como "os Sutiis" — foram os primeiros a estabelecer a Teia da Fé para extrair o poder da terra e de seu povo. Esses místicos repeliram as forças malévolas que circulavam pela região, acabando com o que ficou conhecido como a Praga dos Dez Mil Gênios e criando uma nova era de esperança. Os Ahl-i-Batin sofreram para defender sua obra quando as forças da razão e da tecnologia tentaram controlar aquelas terras e o poder que elas representavam. Essas mesmas forças acabaram condenando o prodígio da magia à clandestinidade.

Agora Osíris retornou, e os Renascidos vieram advertir os outros para não interferirem com seu dever sagrado de devolver Maat às Terras da Fé, caso contrário sofrerão as conseqüências. Eles travam uma batalha desesperada contra as forças do caos e da corrupção, enquanto os exércitos do Corruptor, que já estão à solta pela região, escapam totalmente ao controle. Não se sabe se os Amenti conseguirão apagar os incêndios que os servos de Apophis provocaram, e há uma boa chance de que eles também sejam consumidos pelas chamas. Mesmo assim, os seguidores de Osíris são a melhor, e talvez a única, esperança que resta.



Este capítulo fornece detalhes sobre as terras mais próximas do Oriente Médio no Mundo das Trevas e sobre o conflito que devastava a região. Primeiro, falamos da História das Terras da Fé, segundo o relato de um dos Shemsu-heru. A segunda seção trata das modernas Terras da Fé e dos problemas que os Amenti precisam enfrentar por lá. Depois disso, damos uma olhadela nas Terras dos Mortos, desde as Terras das Sombras de Neter-khertet até o mundo subterrâneo, conhecido como Duat.

A POEIRA DAS ERAS: HISTÓRIA

Àqueles que Renasceram por graça de Osíris, minhas saudações. Eu sou Tchatcha-em-anhk, humilde escriba a serviço do Senhor da Ressurreição e de seu Filho Vingador. Tenho tido a honra e o privilégio de testemunhar o desenrolar da trama divina da História desde seus primeiros dias. A pedido de Osíris, confio estas lembranças ao papiro, à maneira tradicional da antiga terra, para a edificação daqueles que recentemente se juntaram a nós. Faça-o para que possais entender de onde viestes e como podeis servir à causa de Maat no futuro.

EGITO: OS RENASCIDOS

A história dos Renascidos começa no Egito, a região outrora conhecida como Khem, a Terra Negra. Muito antes da fundação da primeira dinastia egípcia conhecida pelos historiadores mortais, o grande rei Osíris governava um reino que unia o Alto e o Baixo Egito. Osíris era conhecido como um governante sábio e justo. Ísis, sua irmã e rainha, governava a seu lado. O irmão mais novo de Osíris, Set, cobiçava o trono do Egito para satisfazer seus próprios objetivos egoístas. Por conspirar para tomar o trono, Set foi banido por Osíris, exilado no deserto "para nunca mais ver o sol de nossa terra natal". Suas palavras mostraram-se proféticas, pois as trevas logo baixaram sobre a Terra Negra.

Algum tempo depois do exílio de Set, um estranho chamado Typhon chegou à corte de Osíris. Ele era pálido e frio como o mármore, falava de terras distantes e de uma negra onda de guerras e catástrofes que estava a caminho do Egito. Osíris foi enredado pelas palavras doces e pelas terríveis previsões de Typhon, e concedeu ao

A SEGUNDA CIDADE

Diz a lenda que os descendentes do vampiro conhecido como Caim fundaram uma nova cidade sobre as ruínas de Enoque após o Dilúvio. Eles chamaram-na de Segunda Cidade. Os Filhos de Caim governaram essa cidade e, por fim, começaram a guerrear uns contra os outros. A Segunda Cidade foi destruída, mas as lendas não são claras sobre como isso aconteceu exatamente. A destruição pode ter sido causada por um conflito entre seus governantes, uma insurreição dos mortais ou uma terrível tempestade que acabou enterrando a cidade e seus habitantes. Talvez a própria Maat tenha destruído essa abominação aos olhos daquilo que é correto.

É quase certo que as ruínas da Segunda Cidade ficam no interior das Terras da Fé, muito provavelmente em algum lugar do Egito ou do Sinai. Se assim for, os vestígios ocultos desse lugar são um dos grandes baluartes do poder de isfret no mundo. Uma coisa assim seria de grande interesse tanto para os Renascidos quanto para as criaturas de Apophis.

estranho uma audiência particular. Eles conversaram até tarde da noite e Typhon partiu um pouco antes do amanhecer. A cada lua cheia depois de sua primeira visita, Typhon retornava para uma nova audiência com Osíris. Eles sempre conversavam durante toda a noite, e Typhon sempre partia antes do amanhecer.

Depois da quarta e última visita de Typhon, Osíris jazia em seus aposentos particulares, pálido e mortalmente enfermo. Ele se recuperou pouco tempo depois, e o estranho nunca mais foi visto. Depois de sua recuperação, Osíris estava mudado. Ele evitava a luz de Rá e governava à noite, tornando-se tão pálido e frio quanto Typhon. Osíris temia pelo destino de sua terra. A fim de combater a ameaça prevista por Typhon, ele optou por adquirir o poder sombrio que o visitante possuía. Durante vários anos, Osíris governou assim, guardando seu segredo e evitando até mesmo a companhia de sua amada esposa. Então, outro estranho chegou à corte.

Seu nome era Tot, e ele não quis uma audiência com Osíris, mas com sua rainha. Tot era um erudito e falou com Ísis e também com sua irmã Néftis (a esposa de Set). As duas mulheres já eram versadas nas artes da Hekau, mas Tot ensinou-lhes os segredos mais recônditos da magia e como entender os nomes verdadeiros de todas as coisas. Seus ensinamentos fizeram delas as maiores magas que Khem já conhecera. Depois de passar muitos meses ensinando as irmãs, Tot partiu, mas deixou seu legado de conhecimento.

Não muito tempo depois da partida de Tot, Osíris retornou ao palácio, de volta de uma de suas freqüentes viagens solitárias pelo deserto, ao que seus servos o presentearam com um novo esquite no qual descansar. Era feito de ouro e levemente aromatizado com sândalo e cedro. Osíris deitou-se, e os servos fecharam a tampa do esquite, trancando-o hermeticamente. Furtivo como uma serpente, o irmão de Osíris, Set, deixou as sombras e lacrou o esquite antes que Osíris tentasse escapar.

QUANTO ÀS DATAS

As datas nesta história, quando citadas, usam como referência a era cristã ("depois de Cristo", ou d.C.), de acordo com o calendário ocidental moderno, com o qual muitos que Renasceram nesta época e nesta era estão mais acostumados. Os acontecimentos anteriores ao calendário da era cristã são representados como "antes de Cristo" (a.C.).



Os anos de exílio haviam mudado Set, assim como Osíris estava diferente, mas Set aceitou com ardor aquilo que havia se tornado. Ele era um servo voluntário de Apophis, a Grande Serpente, o inimigo de Maat. Depois de seduzir os servos de Osíris e aprisionar seu irmão, Set atirou o esquife ao Nilo e reclamou o trono do Egito.

Ísis e Néftis fugiram, levando consigo o jovem filho de Ísis, Hórus, e Wadjet, um antigo servo de Set que se voltou contra seu mestre para advertir a rainha e ajudá-la a escapar. Eles pediram asilo a Sobek, o líder do povo-crocodilo do Nilo, e aos Bubasti, o povo-gato, pois eram inimigos de Apophis. Ísis usou a magia para encontrar e recuperar o esquife de seu marido, mas Set descobriu tudo e espartilhando o corpo de Osíris, dividindo-o em catorze pedaços e espalhando-os por toda a terra. O sangue escuro de Osíris caiu nas areias do deserto e no Nilo, unindo para sempre a Terra Negra e as Terras dos Mortos.

Set aprisionou Ísis e Hórus e torturou-os durante várias noites. Ele arrancou o olho de Hórus (e se bu com ele). Somente a poderosa magia de sua mãe manteve Hórus vivo, embora aquela existência fosse apenas a sombra de uma vida. Finalmente, forças leais a Osíris e Ísis fizeram uma audaciosa incursão ao amanhecer, quando Set retirava-se para dormir, e resgataram a rainha e seu filho. Eles fugiram para a casa de Mestha, um humilde fazendeiro, leal a Osíris e a Maat. Lá, eles se esconderam para planejar a manobra seguinte contra Set.

Tot apareceu num sonho diante de Ísis e Néftis e ofereceu-lhes o conhecimento que ajudaria na causa de ambas. No dia seguinte, Ísis usou sua magia para coletar os pedaços espalhados do corpo de Osíris e uni-los novamente. Mas faltava-lhe o falo, que fora devorado pelos peixes do Nilo. Então, Ísis fabricou um substituto de madeira e marfim. Ela e Néftis juntaram os pedaços com amarras feitas de tendões e Mestha sacrificou um touro, cujo sangue foi vertido sobre o cadáver juntamente com o sangue cedido pelos seguidores leais de Osíris. O rei ressuscitou novamente, mas já não era mais o mesmo.

O tempo que passou em Duat, o mundo subterrâneo, mudou Osíris para sempre. Ele transcendeu a maldição lançada por Typhon e recuperou a verdadeira vida. Adquiriu muita sabedoria com Anúbis — o guia e guardião dos mortos — e com os antigos espíritos que habitavam Amenti. A notícia de sua ressurreição espalhou-se pela terra, atraindo aqueles leais a sua causa para a fazenda de Mestha.

Osíris compartilhou com Ísis e Néftis os segredos que aprendeu, e juntos eles criaram o Feitiço da Vida. O encantamento concedia a vida eterna, mas o indivíduo precisava morrer e entrar em Duat antes de ressuscitar. O feitiço oferecia a esperança de salvar Hórus, mas, na melhor das hipóteses, era uma esperança incerta.

O leal Mestha ofereceu-se para ser o primeiro a submeter-se ao ritual e testar sua eficácia. Ísis e Néftis o assistiram, banharam-no e prepararam-no antes de lhe oferecer um veneno de efeito rápido e indolor. Quando a vida desapareceu de seu corpo, as irmãs lançaram o Feitiço da Vida sobre Mestha, e ele ressuscitou, o segundo a seguir os passos de Osíris. Todos celebraram, e Ísis finalmente permitiu que sua magia curativa desse um fim a dor de Hórus. Ela deixou a alma de seu filho abandonar o corpo que a abrigava antes de executar o

Feitiço da Vida, mas a alma de Hórus não estava completa. Ainda faltava seu ba, que fora roubado por Set. Trabalharam um dia inteiro, do nascer ao pôr do sol, para completar o feitiço. Isso exigiu o emprego de todo o poder que os pais de Hórus possuíam, mas, mesmo assim, a forma de Hórus não se moveu.

Set e suas forças escolheram aquele momento para atacar. As forças leais a Osíris lutaram bravamente, mas os guerreiros de Set sobrepujavam-nos em número. Set matou sua esposa-irmã, Néftis, arrancando-lhe o coração com as próprias mãos. Quando Osíris atacou Set, o embate se fez ouvir por toda a terra, como um trovão. Osíris lutou com todo o seu novo poder, mas estava exausto e fraco, enquanto Set estava repleto do poder de Apophis. Ele usou essa energia para envolver Osíris em chamas, reduzindo-o a cinzas que se espalharam aos quatro ventos enquanto sua alma retornava a Duat.

Ísis recorreu a todo o seu poder mágico quando Set avançou contra ela, mas não foi o suficiente para repeli-lo. Set era o avatar do Destruidor, e era impossível detê-lo. Ele atingiu Ísis e preparou-se para desferir o golpe fatal que a enviaria para junto de sua irmã e de seu esposo.

Antes que Set conseguisse dar o golpe, uma forma relutante, usando armadura, apareceu entre eles, empunhando uma grande faca. Fortalecido pelo Feitiço da Vida, Hórus não era mais uma criança. Ele havia se tornado Hórus, o Filho Vingador. Embora resistisse, Set não foi páreo para a fúria justificada de Hórus. O Vingador castrou Set com sua faca e depois atacou seu próprio olho, que Set ainda tinha em suas garras. A arma de Hórus perfurou a órbita, o que libertou seu ba e permitiu a reunificação de sua alma. O ka relutante de Hórus desapareceu, e Ísis e seus aliados fugiram antes que Set conseguisse se recuperar. Enfurecido, Set matou seus próprios seguidores para que eles não contassem a história de sua derrota.

Ísis e seus aliados viajaram para a terra hoje chamada Sinai e encontraram abrigo entre o povo-chacal que habitava a região. Com a alma restaurada, Hórus ressuscitou, mais saudável e mais forte do que nunca. Ele e sua mãe começaram a lançar as fundações da derrota de Set. Hórus fundou a Liga Osíriana, assim chamada em homenagem a seu pai, uma congregação de aliados reunidos para lutar contra Set. Ísis deu início à seita que leva seu nome, reunindo a seu redor mortais versados no emprego da Hekau. Ela ensinou o Feitiço da Vida aos que eram capazes de aprender os segredos de Tot.

Hórus aos poucos foi organizando a resistência contra Set, com uma paciência que apenas um imortal pode conhecer. Durante anos, ele permaneceu no Sinai, montando a Liga Osíriana. Ele encontrou aliados entre os metamorfos: o povo-chacal, o povo-gato e o povo-crocodilo. Entretanto, não se podia de fato contar com eles, pois eram mortais e estavam envolvidos em seus próprios conflitos. Do mesmo modo, não se podia contar tampouco com os Filhos de Osíris, tão preocupados estavam ele com a própria danoção e com a esperança de redenção. No entanto, eles proporcionavam idéias valiosas sobre a natureza da maldição de Set. Na verdade, os mortais foram os melhores aliados de Hórus, tanto os guerreiros quanto os eruditos da Terra Negra e os feiticeiros do Culto de Ísis.



Set continuou a governar o Egito durante esse tempo, mas, quanto mais ele se agarrava ao poder, mais este escorregava como areia por entre seus dedos. Seu governo despótico desfez a unidade do Egito, dividindo o reino em duas províncias rivais à medida que a agitação crescia constantemente, alimentada por histórias recontadas pela Liga Osiriana sobre a ressurreição de Osíris e a derrota de Set pelas mãos de Hórus. Por fim, Set foi forçado a retirar-se da vida pública. Ele passou a governar por meio de uma série de monarcas-fantoches, controlando seus movimentos desde os bastidores. Durante séculos, ele e Hórus disputaram um complexo jogo de estratégia, e a Terra Negra foi seu tabuleiro.

Finalmente, depois de séculos de conflito e preparação, Hórus retornou a Duat para permitir que seu ba se reabastecesse.

A ERA FARAÔNICA: OS SHEMSU-HERU

Guiado pelo silencioso Anúbis, Hórus viajou pelas Terras dos Mortos. Seu destino era Amenti, a grande cidade dos mortos, onde ele reencontrou seu pai, Osíris. Ao entrar no grande palácio em Amenti, Hórus viu a forma colossal de Osíris, sentado sobre seu trono como Rei dos Mortos. Ele chamou por seu pai, mas Osíris não respondeu, não se mexeu e nem falou. Seus olhos não se moveram, pois estavam fixos nas visões que só ele conseguia enxergar. Osíris permaneceu assim durante milhares de anos, contemplando silenciosamente Maat.

Privado do auxílio e da sabedoria de seu pai, Hórus tentou aprender o máximo que podia sobre a natureza de sua nova existência e sobre como defender Maat dos agentes de Apophis. Hórus assumiu sozinho o manto da liderança por não poder mais contar com a ajuda de nenhum de seus progenitores.

Hórus ressuscitou durante o que hoje conhecemos como a Primeira Dinastia do Egito. Ele achou o título irônico, pois ele era o herdeiro da verdadeira primeira dinastia do Egito. Hórus também descobriu que as histórias de sua família haviam se transformado em lendas durante sua ausência. As pessoas que falavam dele, de seus pais, de seu tio, de sua tia e dos outros envolvidos na luta consideravam-nos todos como deuses. O povo do Alto Egito conside-

rava Hórus seu patrono, enquanto o povo do Baixo Egito considerava Set o deles. As histórias sobre a maldade e a traição de Set apenas forçaram-no a agir às escondidas, a ponto de usar o nome de Hórus para disfarçar seus próprios atos.

Os primeiros faraós unificaram as Duas Terras do Egito em nome de Hórus e de Set, enquanto os próprios patro-



nos continuavam com sua guerra secreta.

A Primeira Dinastia unificou o Egito e considerou o faraó uma encarnação de Hórus (devido, sem dúvida, ao distorcido senso de

humor de Set). As primeiras partes d'O Livro de Sair Para o Dia (mais conhecido como O Livro dos Mortos pelos seres humanos desta era) foram estabelecidas durante esse período como escrituras nas tumbas dos faraós.



Na ausência de Hórus, a Liga Osiriana ruíu. Os Filhos de Osíris foram expulsos do Egito e o Culto de Ísis se reduziu e enfraqueceu. Como nunca optou por se submeter ao Feitiço da Vida, Ísis teve uma morte humana e transformou-se em cinzas muito antes de seu filho retornar de Duat. No entanto, alguns alegam que ela ainda existe como um espírito que apenas seu esposo consegue ver.

Hórus começou a reconstruir a Liga e voltou a juntar suas forças para continuar a luta contra os lacaios de Apophis. Seus seguidores convenceram Hórus a permitir que outros se submetessem ao Feitiço da Vida para criar os novos Renascidos que supervisionariam as necessidades da Liga na ausência do Filho Vingador. A Liga percorreu todo o Egito em busca daqueles que eram dignos e selecionou três deles para passarem pelo ritual do renascimento. Eu tive a honra de estar entre eles. Nós fomos os primeiros Shemsu-heru, os Filhos de Hórus, e nos tornamos os generais e vizires de Hórus na guerra contra Set.

Durante a Segunda Dinastia, o Culto de Set cresceu, prosperou e promoveu rebeliões no Baixo Egito com o objetivo de consolidar o domínio de Set sobre as Duas Terras. O Faraó Sekhemib ("De Coração Poderoso") começou seu reinado como um avatar de Hórus. Entretanto, ele se tornou um agente de Set, mudando seu nome para Seth-Peribsen ("Set: Esperança de Todos os Corações"). Seu sucessor, Khasekemui ("Os Dois Poderosos Aparecem"), declarou-se avatar de ambos os deuses para trazer a paz. Essa declaração permitiu-lhe dedicar-se a uma guerra contra o Culto de Rá, no Baixo Egito, o que também permitiu a Set perseguir o Culto de Ísis.

Nossas lutas contra as forças de Set pareciam intermináveis, pois elas continuaram durante séculos sem qualquer sucesso. A Liga frustrou alguns planos de Set, mas a corrupção que ele espalhou pelas Duas Terras tinha raízes profundas, e nós nunca confrontamos Set diretamente com sucesso. Depois de séculos de conflito, tentamos convencer Hórus a concordar em usar o Feitiço da Vida para criar ainda mais Renascidos. Quando ele concordou, o Culto de Ísis começou o lento processo de seleção dos candidatos. Durante os mil anos seguintes, mais de vinte homens e mulheres foram escolhidos para se submeterem ao Feitiço da Vida, e as fileiras dos Shemsu-heru cresceram.

CONFLITOS NAS DUAS TERRAS

Durante o Segundo Período Intermediário (1782 — 1570 a.C.), os hicsos, um povo do deserto, invadiram e conquistaram o Egito. A iniciativa não foi totalmente deles, pois foram instigados e persuadidos pelos astutos e convincentes agentes de Set. Os hicsos apoderaram-se do delta do Nilo no Baixo Egito e começaram a estender seu poder Nilo acima, dançando involuntariamente no ritmo da música de Set. Uma nova dinastia foi estabelecida em Tebas para assumir o controle do Alto Egito e manter vivos os laços da dinastia anterior enquanto os invasores eram repelidos. Nós apoiamos os faraós do Alto Egito contra seus inimigos, ajudando-os a afastar os agentes de Set.

Depois de governarem durante gerações, os faraós hicsos do Baixo Egito tentaram provocar uma guerra para invadir o Alto Egito e dele se apoderar. Em vez disso, o Faraó Tao II do Alto Egito aproveitou a oportunidade para invadir o território hicsos. Isso foi o

estopim de uma guerra civil que se prolongou durante os reinados dos dois filhos que sucederam Tao. O Faraó Amósis removeu os hicsos com nossa ajuda e conquistou também a Núbia, reunificando o Egito e expulsando os seguidores de Set. Os sacerdotes dos outros deuses (apoiados pelo Culto de Ísis) suprimiram o Culto de Set. Infelizmente, isso levou a uma série de perseguições religiosas que afetaram outras crenças, incluindo a hebraica.

Hórus esperava que essa vitória sobre Set devolvesse Maat à terra. Ai de nós, a linhagem restaurada dos faraós logo se dedicou à conquista, a guerras em terras distantes e ao auto-engrandecimento com a construção de tumbas e estátuas em homenagem a si mesmos. O veneno de Apophis entranhara-se no Egito, e nós, os Shemsu-heru, passamos séculos travando batalhas para devolver as Terras dos Vivos ao caminho certo. Usávamos as tumbas criadas pelos faraós para ocultar nossos khat durante nossas estadas em Amenti e ressuscitávamos para dar continuidade a nosso trabalho sem fim.

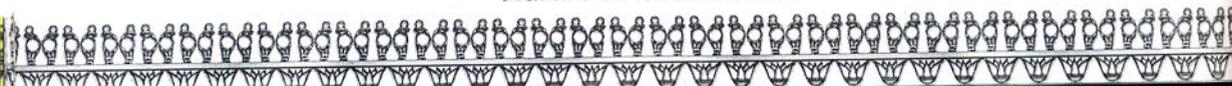
Essa luta incessante levou alguns dos Renascidos a duvidar da causa de Hórus. Depois de séculos de vida imortal, eles começaram a especular se poderiam esperar algo mais do que a guerra eterna contra as forças de isfet. O Renascido chamado Ismael revelou suas preocupações a Hórus, e os dois trocaram palavras ríspidas, que acabaram levando Hórus a exilar Ismael, condenado a vagar pelo deserto como Set o fizera. Outros seguiram o exemplo de Ismael nos séculos posteriores a seu exílio e passaram a ser conhecidos como os Ismaelitas, os exilados da sociedade eterna dos Shemsu-heru.

A ERA HELENÍSTICA: O CENTRO SE ROMPE

No ano de 332 a.C., nosso povo deu as boas vindas ao rei macedônio Alexandre, o Grande, como o herói que libertaria o Egito da dinastia persa que governava havia séculos. Alexandre visitou o Oásis de Siwa, onde uma estátua de Amon falou e indicou que Alexandre seria o próximo faraó. Alexandre fundou uma cidade com seu nome no delta do Nilo, mas nunca ascendeu ao trono. Suas guerras o tiraram de nossa terra pouco depois disso, e ele nunca retornou. Ele morreu de febre alguns anos mais tarde, deixando incompleto seu trabalho de unificar o mundo conhecido. Alguns ainda acreditam que a misteriosa febre de Alexandre foi obra dos agentes de Apophis, um plano para evitar que o faraó predestinado unificasse o mundo sob seu governo e restaurasse Maat.

Alexandre nomeou Ptolomeu governador do Egito. Depois da morte de Alexandre, Ptolomeu aproveitou a oportunidade e tomou o poder nas Duas Terras. Ele se autodenominou faraó e deu início à Dinastia Ptolomaica. Durante esse período, Hórus foi forçado a retornar a Amenti para reabastecer seu ba mais uma vez, deixando a Liga Osiriana em nossas mãos. Sentindo a fraqueza entre nós, Set e seus seguidores começaram a corromper a linhagem dos faraós ptolomaicos. Entretanto, a maior parte do reinado deles foi tranquila e dedicada às guerras contra seus inimigos, os persas.

Sem Hórus, a Liga Osiriana começou a ruir novamente. Perdemos nosso norte, pois estávamos cansados de séculos de luta, e fomos levados à complacência pelas maravilhas da Era



Helenística e pela aparente estabilidade dos faraós ptolomaicos. Fomos atraídos para Alexandria, a prodigiosa cidade na costa do Mediterrâneo. Alguns se opuseram à chegada dos gregos, enquanto outros, como eu, acolheram os estrangeiros, assim como o conhecimento que eles trouxeram. Vampiros combatidos chegaram com os gregos, mas eram como crianças se comparados aos Seguidores de Set. Ptolomeu I fundou o Museu em Alexandria e começou a construir o Farol de Faros, uma das Maravilhas do Mundo Antigo. Foi uma era sem precedentes quanto à unidade, à prosperidade e à erudição. Estávamos cegos pela glória de tudo aquilo. Pensamos ter alcançado o objetivo que buscáramos por tanto tempo.

O Culto de Ísis cresceu com a chegada de novos membros, magos e místicos que migravam para Alexandria, o maior centro de erudição do mundo. No entanto, muitos deles eram charlatões seduzidos de poder que diluíram a força mística da seita, desviando seus objetivos para o auto-engrandecimento e afastando-a do dever e da dedicação a Maat. O conhecimento da seita também se espalhou por outras partes do mundo (principalmente a Grécia) por meio das extensas rotas comerciais que passavam por Alexandria, e o antigo saber de outras terras chegou à cidade de Alexandre.

Os Shemsu-heru enfraqueceram, pois muitos de nós uniram-se aos Ismaelitas durante esse período, imaginando perdida nossa causa. Para recuperar nossas forças, pedimos ao Culto de Ísis que executasse o Feitiço da Vida mais uma vez e criasse outros Renascidos. Mais homens e mulheres passaram pelo Grande Rito e Renasceram na vida imortal. Infelizmente, sem a orientação de Hórus, vários desses aliados optaram por abandonar nossa causa e tentar a sorte em outro lugar, aumentando ainda mais as fileiras dos Ismaelitas. Também ouvimos histórias dispersas sobre as Escrituras Secretas de Cabirus, um Ismaelita que alegava conhecer o Feitiço da Vida. As histórias falavam sobre Renascidos de outras terras, principalmente da Grécia e de partes da Europa Meridional, que não deviam lealdade a Hórus ou à causa de Maat. As histórias nos preocupavam bastante.

UM NINHO DE VÍBORAS: OS FILHOS DE APOPHIS

Embora a necessidade de criar novos Renascidos fosse grande, o Culto de Ísis se enfraqueceu com o envolvimento de charlatões e pretensos místicos atraídos pelo que esperavam ser uma fonte conveniente de poder verdadeiro. A maioria dos membros da seita tinha pouco talento para a Hekau, e muito menos para as grandes Artes de Tot, exigidas pelo Feitiço da Vida. Os verdadeiros sacerdotes e sacerdotisas remanescentes desesperaram-se com a situação de sua ordem.

Niklos, um alto sacerdote macedônio, acolheu como seu protegido um promissor e jovem acólito egípcio. Ele viu no rapaz um grande talento para as artes místicas e tentou alimentar esse dom com o objetivo de encontrar alguém a quem passar adiante os segredos do Feitiço da Vida. O aprendiz de Niklos aprendeu bem suas lições. Bem demais, na verdade. Suas habilidades impressionaram Niklos, e sua beleza e palavras doces conquistaram os corações de

todos que o cercavam. Ele foi iniciado como sacerdote da seita e aprendeu o Feitiço da Vida.

Entretanto, o protegido do alto sacerdote não era devotado à causa de Maat. Ele era um títere de Set e fora enviado para roubar o conhecimento da seita. Ele matou Niklos quando este dormia e levou os seguidores de Set ao templo secreto da seita, onde todos os membros foram assassinados e o templo, saqueado e destruído. O Culto de Ísis foi desfeito e a Liga Osiriana sofreu um golpe terrível.

O traidor entregou o segredo do Feitiço da Vida a Set, que lhe deu ordens para usar o ritual e criar Renascidos leais somente a seu mestre. Sete seguidores do deus escuro submeteram-se ao Feitiço da Vida. Mas havia falhas no conhecimento do traidor, um saber contaminado pelo toque de Apophis. Sete homens e mulheres morreram, estirados nos altares imundos de Set, e sete horrores retornaram das Terras dos Mortos. Eles eram os Filhos de Apophis, os inimigos de Maat, encarnações não-vivas do Devorador: Até mesmo Set passou a temê-los. Os Filhos não deviam lealdade a Set, serviam apenas a Apophis. Apenas de vez em quando encontravam razões para se aliar a Set e a seus lacaios.

Como recompensa por sua traição, o antigo discípulo de Niklos foi lançado às masmorras de Set, onde definiu e foi torturado pelos seguidores do deus escuro. Admito que achei até mesmo aquelas torturas horríveis castigo insuficiente para o ato do traidor. Fui tomado por uma necessidade ardente de vingança, maior do que qualquer outra coisa que já havia sentido antes ou desde então. Dediquei-me a descobrir o nome verdadeiro do traidor. Quando consegui, apaguei-o do Livro de Tot e pus fim a sua existência para todo o sempre. Hoje, sei que foi um crime contra Maat assumir o papel de juiz e executor, mas, assim como a morte de Niklos e a destruição do Culto de Ísis, é algo que não pode ser desfeito.

A ERA ROMANA: A DIÁSPORA

Quando Hórus retornou de Amenti, vários faraós haviam passado pelo trono das Duas Terras. Cleópatra conspirou com César, depois com Marco Antônio, e acabou morrendo com uma víbora apertada contra o peito quando seus planos viraram pó. O Egito foi subjugado pelo vasto Império Romano (e pelos vampiros romanos que o governavam secretamente). Durante os dois mil anos que se seguiram, nossa terra natal jamais se libertaria do domínio estrangeiro.

Uma nova religião também começou a se espalhar pelas terras de Roma, fundamentada nos ensinamentos de um profeta judeu crucificado pelos romanos e que teria ressuscitado prometendo a vida eterna. Essas promessas do novo culto cristão eram familiares, mas afastaram muitos de nós das tradições de Osiris e Ísis. A fascinação da nova religião reduzia cada vez mais o número de recrutas que poderiam abraçar a causa da Liga Osiriana e reerguer o Culto de Ísis.

Set dormia o sono dos mortos, mas o Culto de Ísis não existia mais, e nem a Liga, para todos os efeitos. Hórus declarou que a der-



rota de Set e a restauração de Maat seriam uma tarefa muito maior do que qualquer um de nós jamais imaginara. Precisaríamos de muita paciência para assistir à ascensão e à queda de impérios e civilizações inteiras. Ele reuniu em Alexandria todos os Renascidos que ainda lhe davam atenção e permaneceram leais à causa. Quando chegamos, ele emitiu o Código de Hórus: o digesto que nos governou durante os dois mil anos seguintes. Depois, Hórus anunciou a Diáspora, ordenando-nos que viajássemos pelo mundo e aprendêssemos o que pudéssemos, sempre com a restauração de Maat em mente. Recordo suas palavras como se houvessem sido pronunciadas ontem:

Nossa terra natal não mais nos pertence; está nas garras de uma força mais poderosa que a esperança, mais perigosa que o medo. Desgraçados não são apenas os descendentes de Set; são todos os agentes de Apophis, e Ele que agora envolve o mundo.

O poderoso Egito foi derrotado, mas não com a chegada de Roma. Foi derrotado quando Osíris recebeu a maldição de Caím. Não conseguiremos lutar por Maat enquanto um filho de Apophis ainda sobreviver. Não sou mais o vingador de meu pai: minha obrigação é vingar o mundo.

Deixai agora nossa terra natal. Devemos ser banidos desta terra que nos deu à luz e nos nutriu, pois só o guerreiro que cumpriu com sucesso seus deveres merece o descanso, e nós temos muitos deveres pendentes. Afíctai-vos desta terra, buscai vossa sorte pelo mundo e recordai pelo que lutamos. Haverá uma reunião no futuro, quando as trevas ameaçarem nos envolver e toda a esperança estiver perdida. E, nesse dia, haveremos de triunfar sobre as forças de Apophis. Precisamos nos preparar para o dia em que os exércitos de Rá e Apophis terão reunido todo seu poderio. Perdemos muito tempo nos preocupando excessivamente com o destino de uma nação e de um povo quando o mundo inteiro estava em perigo. Cegos, tentamos ver Maat como se ela estivesse ligada apenas à nação do Egito, mas precisamos olhar para o mundo que se estende além de suas fronteiras.

Deixai nossa terra natal e preparai-vos para a guerra que está por vir.

Hórus delegou um conselho de Renascidos para permanecer em Alexandria, o que transformou a cidade num centro onde os seguidores errantes do Vingador trocariam as informações que conseguissem em suas viagens. Ele também restabeleceu o Culto de Ísis, mas não compartilhou com os sacerdotes os segredos do Feitiço da Vida. Nenhum outro Renascido deveria ser criado sem sua permissão ou seu conhecimento.

Vagamos pelo mundo durante séculos depois daquele dia fatídico, vivendo nossas vidas imortais e retornando ocasionalmente à cidade de Amenti para reabastecer nossos espíritos e ressuscitar mais uma vez. Com o tempo, muitos se acomodaram a longas estadas em vários lugares, locais que acabaram por conhecer muito bem. Eu permaneci em Alexandria e observei o andamento da Diáspora. Os Renascidos começaram a se sentir cada vez mais confortáveis com o passar dos anos, e começamos a nos desviar de nosso verdadeiro propósito.

A LONGA ESPERA

Uma série de invasões árabes começou em 640 d.C., e as dinastias árabes governaram as Duas Terras. Algumas dessas invasões podem ter sido inspiradas por vampiros ou outros agentes de Apophis, mas a maioria foi provavelmente motivada pela política e pelo medo das forças místicas que agiam em lugares como os desertos árabes. No século X, o centro do poder deixou Alexandria. Cairo tornou-se a capital do Egito, governado então pela Dinastia Fatímida, cujo império estendia-se por toda a África do Norte.

As Cruzadas trouxeram para o Egito os conflitos religiosos entre cristãos e muçulmanos, além de organizações secretas de mortais dedicados a caçar e a destruir seres sobrenaturais. Seus alvos eram principalmente os vampiros que viviam nas sombras de Alexandria e do Cairo, embora eles também nos causassem problemas em certas ocasiões. Entretanto, a maioria dos Renascidos caçados pertencia aos Ismaelitas, que perderam o direito à proteção do Código de Hórus.

O guerreiro árabe Sala Had-Din (conhecido no Ocidente como Saladino) conquistou o Egito e deu início à Dinastia Aiubita durante as Cruzadas. Com ele, vieram os mamelucos, mercenários que

O CÓDIGO DE HÓRUS

O Código de Hórus é um conjunto de preceitos estabelecido por Hórus como diretriz para os Shemsu-heru ao declarar a Diáspora. O código durou dois mil anos, embora muitos Shemsu-heru reconhecessem-no mais em teoria do que na prática. Com a ascensão de Osíris e dos novos Amenti, o Código de Hórus foi deixado de lado como um artefato de uma era passada da história dos Renascidos. Entretanto, alguns de seus preceitos ainda se aplicam aos Amenti modernos, principalmente a segunda e a quarta doutrinas.

I. Eu sou Hórus, vosso Pai, o Primeiro dentre os Renascidos. Considerai sempre minhas palavras.

II. Combatei os laçaios de Apophis em todas as suas diversas formas, em todas as épocas.

III. Não vos associeis aos Desgraçados, pois eles são os rebentos prediletos de Apophis.

IV. Reconhecei vossos laços de sangue por meio de Maat: um Shemsu-heru nunca há de dar as costas a outro que se encontre em necessidade.

V. Não permitais que um mortal vos idolatre, pois o tempo dos deuses já passou; não deixeis tampouco que a ralé mortal saiba de nossa existência.

VI. Não procureis criar outros como nós.

eram vendidos como escravos ainda crianças. Os mamelucos eram muçulmanos fanáticos, libertados apenas depois de anos de serviço. Por sua vez, eles derrubaram a Dinastia Aiubita no século XIII, substituindo-a por uma Dinastia Mameluca que durou mais de duzentos anos.

Em 1517, o Egito foi conquistado pelo Império Otomano, que estabeleceu um paxá como governante regional do Egito. Durante séculos, as Duas Terras se agastaram sob o domínio otomano, interrompido apenas brevemente pela chegada de Napoleão Bonaparte, o conquistador da França, que visitou as grandes pirâmides.

Por volta do século XIX, o Egito dependia do dinheiro britânico, o que acabou levando a um maior controle europeu sobre o governo egípcio até a Grã-Bretanha declarar o Egito um protetorado durante a Primeira Guerra Mundial. Vários grupos nacionais lutaram contra o domínio britânico, o que levou à declaração de lei marcial. O status de protetorado do Egito acabou em 1922, embora o país permanecesse ocupado pelos britânicos durante mais de trinta anos. Nessa época, a Liga Osíriana era apenas um espectro do que havia sido no passado, assim como as antigas estruturas e monumentos de nosso povo. Vimos tudo a nossa volta ruir e virar pó. Tudo foi esmagado pelo peso da História, o que nos deixou indefesos e desorientados.

A ERA MODERNA

Em 1952, o Coronel Gamal Abd-el Nasser substituiu a monarquia controlada pelos ingleses por um governo baseado em ideais muçulmanos. O agora independente Egito envolveu-se em importantes acontecimentos do Oriente Médio, como a Crise do Canal de Suez, a Guerra dos Seis Dias e outras alianças ou conflitos com nações vizinhas (principalmente Israel, por causa da Península do Sinai). O Egito alcançou um nível relativo de paz com a virada do novo milênio, dois mil anos após a chegada do salvador cristão. As hostilidades rebentam nas regiões vizinhas, assim como aconteceu em outras eras. Mesmo na Terra de Khem, tanto os novos quanto os antigos conflitos fervilham logo abaixo da superfície, esperando apenas pelo momento certo para explodir novamente.

ARÁBIA:

A TEIA DA FÉ

As terras do outro lado do Mar Vermelho, em relação ao Egito, também desempenham um papel importante no drama dos Renascidos. A magia dessa terra determina o futuro dos Redivivos; principalmente as obras dos magos árabes que nasceram muito depois de Hórus ter declarado a Diáspora dos Shemsu-Heru. Sua criação, a Teia da Fé, ofereceu um meio para Osíris retornar ao mundo dos vivos como um agente de Maat.

Meu discípulo, Ahmed, provém dessa terra. Outrora, ele conheceu muito bem os Sutis e sua magia; portanto, cabe a ele contar sua história:

JAHILIA:

O TEMPO DA IGNORÂNCIA

Em nome de Alá, o Piedoso, o Misericordioso.

Eu sou Ahmed ab-Kefre, Renascido pela vontade de Alá e de seu servo, o Senhor Osíris, para servir à causa da justiça na Terra. Para ajudar essa causa, ofereço humildemente a história de meu povo.

Nós nos referimos à época anterior ao aparecimento do Profeta Maomé (abençoado seja seu nome) como Jahilia, o "Tempo da Ignorância", quando o povo não conhecia Alá. Mesmo então, a cidade de Meca era considerada um lugar sagrado, um centro de adoração para as tribos árabes da região. Alguns dos assim chamados deuses que o povo idolatrava em Meca eram vampiros e outras criaturas de Apophis que erigiram cultos em torno de suas figuras. Os mágicos viajavam pelos desertos mesmo naqueles dias, realizando prodígios com o poder que exerciam sobre os espíritos.

A PRAGA DOS DEZ MIL GÊNIOS

Nem todos os espíritos do deserto obedeciam aos magos. Em toda a terra, principalmente na região do Mar Vermelho e na área hoje conhecida como Terra Vazia, gênios e ifrites poderosos controlavam os desertos. Eles usavam seus poderes contra os infelizes mortais e levavam o caos aonde quer que fossem. O povo chamou esse tempo de tormento de a Praga dos Dez Mil Gênios e recorreu a seus sacerdotes e sábios em busca de ajuda contra esse flagelo. A maioria desses sábios não tinha nada a oferecer, pois estavam intimidados pelo poder dos espíritos malignos.

O rei-feiticeiro, Salomão, o Sábio, usou seu conhecimento arcano para submeter os gênios a sua vontade e a seu sinete, obrigando-os a ajudar na construção de um grande templo em Jerusalém. Salomão forjou uma aliança com os magos e sábios das terras vizinhas (principalmente com os Taftani). Juntos, eles lutaram contra os Dez Mil Gênios e baniram a maioria deles para além do conhecimento humano. Além disso, criaram uma forte muralha no mundo espiritual para evitar que os gênios retornassem. O resto foi confinado em garrafas, escrínios, lâmpadas e outros recipientes marcados com o Sinete de Salomão, na esperança de aprisionar os espíritos rebeldes para sempre. Desde então, alguns mortais encontraram por acaso esses gênios aprisionados. Quando isso aconteceu, os mortais descobrem que os espíritos são matreiros e estão dispostos a fazer qualquer coisa para escapar da prisão.

A ERA DOS REIS-DEMÔNIOS

Apesar de o poder do Sinete de Salomão impedir o retorno da maioria dos gênios, alguns feiticeiros foram atraídos pelo poder das sombrias profundezas do mundo espiritual. Eles se renderam às artimanhas dos gênios, ifrites e outros espíritos perigosos que haviam sido banidos. Foi assim que teve início a Era dos Reis-Demônios, e os sultões-feiticeiros governaram todo o Oriente Médio usando os poderes mágicos concedidos a eles por seus patronos demoníacos. O povo continuou indefeso diante do poder dos reis-demônios até a chegada de um poder maior, decretada pela vontade de Alá.



Depois de quinhentos anos de domínio dos reis-demônios, o Profeta Maomé levou a palavra do Islã à cidade sagrada de Meca. Apesar de Maomé ter sido obrigado a fugir de Meca, suas palavras alcançaram muitas pessoas, e ele formou um exército de seguidores. Entre eles estavam os Sútis, os magos que se opunham aos reis-demônios e se dedicavam a defender a paz. Na verdade, a ajuda deles foi decretada por Alá. Os Sútis realizaram sua magia para proteger Maomé e os seguidores do profeta, a fim de fortalecê-los contra as hordas dos reis-demônios.

Travando várias batalhas a partir da cidade de Yathrib, o Profeta e seus aliados derrotaram as forças dos reis-demônios. Ele retornou a Meca em 629 d.C., onde purificou a Caaba, livrando-a de todos os ídolos falsos e pagãos. Desde então, ouve-se o som queixoso da Nênia no mundo espiritual em toda a Arábia, uma proteção contra os reis-demônios e seus patronos. Alguns dizem que o som é o grito coletivo dos reis-demônios derrotados, pois serão castigados no Inferno por toda a eternidade. Al-Malek Al-Majun Ibn Iblis, o último dos reis-demônios, foi deposto pelos exércitos do Profeta em 756 d.C., anunciando uma era dourada para o povo islâmico.

A TEIA DA FÉ

Enquanto os seguidores de Hórus vagavam pelo mundo, os magos do Oriente Médio realizavam sua misteriosa magia. Depois do reinado dos reis-demônios, magos errantes e seus aliados — demônios e gênios — ainda apareciam no deserto para atacar viajantes desprevenidos. Dedicados à causa da unidade, os Sútis propuseram uma aliança com outros feiticeiros de sua terra. Eles queriam acabar com os conflitos e obter aliados para ajudar a reforçar as antigas defesas criadas pelo Rei Salomão.

Os Sútis propuseram uma conexão mágica dos locais sagrados das Terras da Fé. Como a rede de irrigação que leva a água para o deserto, o Sekhem fluiria entre esses locais, carregado pelo poder da fé humana por meio da oração ou da peregrinação. Esse poder seria concentrado num determinado local e distribuído por toda a teia, como o pulsar de um grande coração. Representantes de diferentes tradições mágicas encontraram-se, discutiram o plano e concordaram com a proposta de fazer do Monte Qaf, no mundo espiritual, o centro da Teia, pois a montanha era considerada pelos Sútis o local mais sagrado do mundo.

O sucesso do plano foi bem maior do que se poderia esperar. A Teia da Fé não só uniu os diversos magos e estabeleceu a paz entre eles, como também lançou uma poderosa energia revigorante por toda a terra. Ela se estende pelo mundo inteiro, mas é mais forte nas terras natais dos Sútis e de seus aliados. O poder da Teia expulsou os magos renegados e os ifrites. Sua energia trouxe esperança renovada e inspiração ao mundo, dando início a uma Era Dourada jamais vista desde os dias gloriosos de Roma.

Infelizmente, isso não durou. Os magos idealistas perceberam tarde demais que a Teia inspirava a fé, mas não necessariamente a fé nos princípios da paz e da unidade defendidos por eles. Primeiramente, notaram uma proliferação de cultos e seitas religio-

sas em todas as Terras Santas, geralmente centradas na figura de um carismático pretenso profeta, dotado com a habilidade de empregar a energia da Teia da Fé. Os magos expulsaram essas seitas da Teia, mas isso só serviu para aumentar os conflitos e as perseguições.

As coisas pioravam à medida que diferentes crenças eram atraídas para as Terras da Fé pelo poder da Teia, como moscas pelo mel, e cada uma delas reclamava as Terras Santas para si. Por fim, até mesmo os magos envolvidos na aliança para criar a Teia começaram a tomar partido, e forças da Europa invadiram as Terras Santas durante as Cruzadas. O sangue derramado em solo sagrado apenas intensificou a luta, pois as paixões se inflamavam e escapavam ao controle.

Temendo a destruição de tudo pelo que lutaram, os Sútis revelaram-se a seus colegas magos e levaram os líderes das diferentes facções a Sihr Maqamut, sua fortaleza no Monte Qaf. Depois que a Doutrina da Unidade dos Sútis foi exposta, outras facções concordaram em fazer o possível para acabar com os conflitos. Entretanto, o mal estava feito; já não era mais possível impedir o andamento da História.

A GUERRA DA FÉ

Durante séculos, os Sútis mantiveram a Teia da Fé e permaneceram fiéis a seu próprio sonho de unidade, apesar dos obstáculos em seu caminho. Eles continuaram a agir secretamente e a procurar o realinhamento perfeito de todas as coisas, o que permitiria o florescimento da paz e da unidade. Infelizmente, estavam plantando sementes no deserto. Nenhum sonho de paz, por mais cultivado que fosse, duraria muito tempo.

Naquela época, os Sútis encontravam ocasionalmente os Shemsu-heru, pois as múmias atravessavam suas terras. Os seguidores de Hórus também tomaram ciência da Teia da Fé que se espalhou pela terra, chegando até mesmo a atingir as distantes Duas Terras do Egito. Os dois grupos às vezes trocavam informações, mas a natureza reservada de ambos — magos e Renascidos — impedia que um aprendesse muita coisa sobre o outro. Os Shemsu-heru, em particular, queriam garantir que nenhum outro mago aprendesse o segredo do Feitiço da Vida.

Na Europa, formou-se uma facção de magos dedicada aos ideais da fé e da ciência, em detrimento do misticismo. Entre eles estavam os desgostosos com o resultado das Cruzadas, pessoas que não aceitavam a paz que os Sútis haviam ajudado a criar. Eles acreditavam que as Terras Santas (e o poder que elas representavam) deveriam estar nas mãos dos seguidores do Deus Verdadeiro, que era, naturalmente, o Deus deles, o Deus cristão. Auxiliados por homens e mulheres esclarecidos e dedicados à ciência, eles formaram a Ordem da Razão. Com o tempo, os Sútis uniram-se a outros místicos no Conselho das Tradições para se opor a esse grupo.

Por fim, as Tradições foram incapazes de se equiparar à organização da Ordem da Razão e ao impacto que a mesma tinha sobre as massas. Os métodos das Tradições eram muito individualistas, sutis e complexos, enquanto a Ordem da Razão oferecia respostas fáceis



a seus seguidores mortais. Nos séculos que se seguiram a sua fundação, a Ordem foi lentamente desintegrando o poder das Tradições, o que as enfraqueceu e condenou-as à clandestinidade.

A Ordem da Razão concentrou a maior parte de seus esforços nas terras da Europa e na descoberta do Novo Mundo. O poder da Teia da Fé aciou-a durante algum tempo, desviando discretamente a atenção da Ordem das Terras Santas, como queriam os Sutis. Entretanto, a Ordem da Razão acabou voltando-se para as Terras da Fé e as invadiu, com a desculpa de controlar os recursos naturais do Oriente Médio. Quando as outras Tradições se recusaram a proteger o que haviam criado, os Sutis abandonaram a aliança para proteger a Teia sozinhos. Mas eles falharam.

Nas terríveis batalhas que se seguiram, o Monte Qaf foi separado e excluído da Terra. Ambos os lados despencaram de suas encostas, e até hoje foram incapazes de reencontrá-las. A Teia da Fé permaneceu, mas estava enfraquecida e não mais sob o controle de qualquer força. Os Sutis foram desbaratados e separados, e os outros magos deram-lhes as costas. Durante todo o processo, os Renascidos sentiram ondulações no Sekhem das Terras da Fé, mas eles apenas observaram o mundo em silêncio, esperando sua hora chegar. As batalhas não lhes diziam respeito... Ou assim pensavam eles.

A DJA-AKH: A DESTRUIÇÃO DE AMENTI

Certamente, meu aluno. Não acreditávamos que essas coisas tivessem qualquer relação com a luta contra Apophis e seus lacaios. Apesar de termos recebido ordens para conhecer o mundo e apren-



der, nossa concentração estava direcionada mais para o interior que para o exterior. Ignoramos os sinais do crescimento de isfret, o poder do caos e da corrupção. Cercamo-nos de relíquias e lembranças do passado e nos perdemos nas recordações de nossas vidas imortais.

Hórus retornou a Duat logo após a Segunda Guerra Mundial. Esperávamos que ele se demorasse um pouco — suas estadas em Amenti costumavam ser longas —, mas ficamos surpresos quando ele retornou apenas alguns anos depois. Ele ressuscitou, cheio de energia renovada e uma sensação de urgência, e começou a se empenhar na disposição de suas forças contra o poder crescente de Apophis.

Mas a Diáspora enfraqueceu a determinação dos Shemsu-heru. Muitos uniram-se aos Ismaelitas ao longo dos séculos. Os poucos que restavam foram subjugados pela apatia e pelo peso dos milhares de anos passados a caminhar pelo mundo dos vivos sem realmente fazer parte dele.

Então, a mudança veio de uma direção inesperada. A guerra nas Terras dos Mortos desintegrou o Império de Estigia, no ocidente, e criou um turbilhão devastador de força e fúria indescritíveis que se espalhou rapidamente e trouxe o mundo subterrâneo. Chamamos esse terror de Dja-akh, a “tempestade espiritual”. Amenti, a fortaleza onde Osíris repousava em Duat, foi arrasada pela fúria da tempestade. As almas que lá moravam foram apanhadas pelas garras da Dja-akh. Muitas foram simplesmente atiradas ao nada definitivo do esquecimento, outras foram despedaçadas pelos ventos espectrais, o que as deixou apenas precariamente capazes de se agarrarem à existência.

A destruição de Amenti e o estrondo da Dja-akh provocaram algo que nada antes fora capaz de realizar: despertar o grande Osíris em seu escuro trono. O Senhor da Ressurreição ergueu-se em toda a sua glória. Reunindo os restos frag-



mentados das almas de seus seguidores que giravam em volta dele junto com a tempestade, o poderoso espírito de Osiris deixou Duat e a tempestade espiritual para trás e ascendeu às Terras dos Vivos.

Numa onda de poder espiritual, Osiris entrou na Teia da Fé e uniu-se a ela, fortalecendo a Teia com seu próprio Sekhem poderoso. Como em eras passadas, o corpo espiritual de Osiris foi despedaçado por seu sacrifício, mas as partes de sua essência impregnaram a Teia com uma nova força e liberaram os fragmentos de alma que ele reunira no mundo subterrâneo.

O RENASCIMENTO

As almas envolvidas pelo abraço de Osiris quase se perderam. Apenas a parte mais forte de cada uma sobreviveu. Osiris enviou-as para o mundo com sua bênção. Os fragmentos passaram a procurar almas incompletas que tinham acabado de morrer para se unir a elas e ressuscitá-las, dando-lhes vida eterna. Os mortais aceitaram e os espíritos de Amenti uniram-se a eles. E foi assim que o primeiro dos novos Renascidos saudou o mundo. Esses Amenti foram atraídos para as Terras da Fé, onde estava o espírito de Osiris.

Nas Terras da Fé, os remanescentes dispersos dos Filhos de Osiris sentiram o retorno de seu soberano e patriarca e reuniram-se sob seu comando. Por meio de visões e sonhos, Osiris notificou outros seguidores de sua presença e de sua intenção. Ele queria devolver o equilíbrio de Maat ao mundo e impedir que tudo sucumbisse à corrupção de Apophis. Osiris apareceu para seu filho, Hórus, e exigiu sua obediência, assim como a dos Shemsu-heru. O primeiro Feitico da Vida não existia mais. Era defeituoso, disse Osiris, mas o novo Feitico da Vida que ele concedeu a seus seguidores abençoava aqueles que o recebiam com a verdadeira vida.

Hórus nos reuniu e Osiris julgou os Shemsu-heru. Aqueles de nós considerados dignos deram fim a uma existência secular para se submeterem ao novo Feitico da Vida. Fomos verdadeiramente ressuscitados para servir à causa de Maat. Aqueles que Osiris julgou indignos foram reduzidos ao mais simples tem-akh, e eles agora tentam se unir a um hospedeiro mortal, como os outros espíritos que sobreviveram à destruição de Amenti.

Mesmo assim, nem todos os da nossa espécie responderam ao chamado do Vingador. Osiris também julgou esses renegados dispersos — entre eles, os Ismaelitas e os Cabiri —, transformando-os em verdadeiros párias. Nós, os recém-renascidos Shemsu-heru, unimos-nos a nossos primos Amenti para recomeçar a luta contra Apophis, o Devorador.

Osiris é a vida e a ressurreição. Maat é o caminho.

AS MODERNAS TERRAS DA FÉ

As Terras da Fé têm uma centelha de esperança renovada, protegida e atçada pelos Renascidos a serviço de Maat. Resta saber se

os Imorredouros conseguirão mudar a maré sombria de isfret que ameaça consumir as Terras da Fé e o mundo todo, ou se também serão varridos por ela.

Esta seção fornece detalhes sobre as regiões mais importantes das Terras da Fé e sobre as forças sobrenaturais que lá vivem. As informações contidas aqui e no Capítulo Oito devem ser suficientes para dar uma idéia de como as múmias interagem com esses outros grupos. Você também pode consultar os livros básicos dos respectivos grupos — **Vampiro: a Máscara**, **Mago: a Ascensão** etc. — para maiores detalhes.

EGITO: AS DUAS TERRAS

A terra do Egito mudou muito desde a época em que representava o auge da civilização humana. Mesmo assim, os monumentos erguidos pelos antigos egípcios continuam sendo alguns dos mais majestosos do mundo inteiro. O Egito ainda é o coração da causa dos Amenti e sua terra natal espiritual. Entretanto, é também o lar dos Seguidores de Set e de outras forças perigosas que desejam subverter o equilíbrio de Maat e ampliar sua influência nas Terras da Fé. A guerra dos Amenti começa muito perto de casa.

Como no caso do resto das Terras da Fé, o Egito é uma terra em conflito. Mesmo assim, essa batalha não é travada em campo aberto, onde por enquanto reina uma paz frágil. As forças de Maat e de isfret lutam nas sombras. Reúne-se no Egito um número de renascidos muito maior do que em qualquer outro lugar, tornando sua presença conhecida aos outros seres que habitam as sombras das Duas Terras, principalmente aqueles que ameaçam Maat.

O Egito moderno é composto de duas terras antigas, unidas pelos faraós há milhares de anos. O Baixo Egito — assim denominado por estar mais longe da nascente do Nilo, apesar de ficar mais ao norte — era conhecido como Khem, ou "a Terra Negra". O nome advém do rico solo aluvial depositado pelo Nilo quando inunda suas margens. O Alto Egito é conhecido como Deshret, ou "a Terra Vermelha", e fica mais próximo da nascente do Nilo, mas é composto em grande parte de desertos rigorosos. Os habitantes também se referem ao país como Mísr, que significa "Egito" e "aquele que é habitado e civilizado".

ALEXANDRIA: GLÓRIA DESBOTADA

A Alexandria atual é uma cidade com aproximadamente quatro milhões de habitantes. Está situada na costa do Mar Mediterrâneo, sendo que o Lago Mariut encontra-se vários quilômetros continente adentro. Alexandria é uma das cidades mais cosmopolitas do Egito e ainda demonstra uma forte influência da Europa, apesar de a maior parte de sua população européia ter sido expulsa depois da Guerra de Suez-Sinai em 1956. Os habitantes têm se esforçado recentemente para recuperar um pouco da esquecida herança egípcia da cidade. Os Amenti incentivam com caute-

la esse empreendimento para não encorajar o nacionalismo e o preconceito.

Desde sua fundação, Alexandria é a cidade portuária mais importante do Egito. Em sua agitada zona portuária ocorre a maior parte das importações e exportações da nação. É um portal entre o Egito e o mundo lá fora, o que desperta o interesse tanto dos Renascidos quanto de seus inimigos. Por isso, não é de admirar que a maioria dos Amenti que empreende o haje por mar, rumo às Terras da Fé, chegue ao Egito por meio de Alexandria. Os seguidores de Osíris vigiam com cuidado os portos da cidade, procurando sinais da chegada de seus filhos escolhidos. Ultimamente, as forças de Apophis têm feito o mesmo, tentando impedir a criação de mais Amenti.

Há séculos, a antiga Alexandria é o baluarte do Culto de Ísis e dos Shemsu-heru. O Culto de Ísis ainda age secretamente em Alexandria, dando continuidade a seu trabalho de reunir conhecimento e saber oculto. Os adoradores não fazem isso para glorificar a seita e seus sacerdotes, como em épocas passadas, mas para exaltar Maat. Os membros da seita ajudam os Amenti e realizam o Feitiço da Vida que lhes concede a vida eterna para servir à causa de Maat.

A glória da antiga Alexandria — como capital do Egito e maior centro de erudição do mundo — está sendo esquecida, exceto pelos Amenti e seus aliados. No entanto, essa ignorância moderna é, na verdade, bem favorável aos Renascidos, já que as outras forças que vivem nas sombras de Alexandria se descuidaram ao governar a glória arruinada deste antigo local. Apesar da presença dos clãs de vampiros ocidentais, Ventrué e Toreador, além de grupos como os Setitas, nenhum deles estava preparado para o surgimento dos Amenti. Alexandria não tem um príncipe vampiro há mais de cinquenta anos.

Os vampiros ocidentais logo se arrependem da falta de liderança quando os Amenti apareceram na cidade. Os Renascidos declararam uma guerra silenciosa contra os vampiros de Alexandria. A princípio, os cainitas acharam que os Redivivos eram algum novo tipo de caçadores mortais. Depois de vários vampiros mais jovens caírem nas mãos das múmias, os mortos-vivos viram que esses recém-chegados eram muito mais poderosos. Entretanto, os vampiros ainda não sabiam direito com o que estavam lidando.

Os vampiros de Alexandria descobriram as estranhas propriedades do sangue dos Amenti (veja a p. 145), e a culpa e o remorso enlouqueceram vários deles. Alguns vampiros vêem esperança no poder do sangue dos Renascidos, enquanto outros enxergam apenas mais uma das armas usadas pelas múmias. Mesmo assim, apesar das pesadas baixas infligidas pelos Amenti, a primigênie da cidade não foi capaz de se unir para apoiar um único candidato e reorganizar sua espécie.

CAIRO: A MÃE DO MUNDO

A capital do Egito tem mais de sete milhões de habitantes. Cerca de nove milhões vivem nos subúrbios agitados e nas áreas vizinhas que constituem o Grande Cairo, como Gizé, as ilhas de Roda

e Zamalek, e as regiões de Qalubia, ao norte do Cairo propriamente dito. A cidade está dividida em Centro do Cairo, Cairo Islâmico, Cairo Antigo e Cairo Moderno. Todas essas áreas abrangem locais de interesse para os Amenti. O Centro do Cairo está localizado em Midan Tahrir, ou Praça da Libertação, um dos logradouros planejados pelos colonizadores ingleses e franceses no Egito. Ali fica o Museu Egípcio, dedicado à preservação das antiguidades nativas. A área central também abriga a Universidade Americana do Cairo, a Estação Ramsés (a principal estação ferroviária do Cairo) e uma série de hotéis para turistas.

AS GLÓRIAS ESQUECIDAS DE ALEXANDRIA

No passado distante, mais de mil anos atrás, Alexandria era uma das maiores cidades do mundo, um centro de arte, cultura, comércio e erudição. A famosa Grande Biblioteca de Alexandria continha mais de meio milhão de volumes diferentes. A biblioteca foi quase totalmente destruída durante o primeiro ataque de Roma à cidade.

O cruzado Bispo Teófilo terminou o serviço em 391 d.C., levando uma turba de caçadores de pagãos a arrasar o prédio em nome do cristianismo. Alguns dos místicos e magos que se encontravam na biblioteca tentaram defendê-la, mas sua magia foi insuficiente contra a ira da multidão aos gritos (pareceu até voltar-se contra eles). Uma velha maga chamada Hipácia foi feita em pedaços pelos estilhaços de cerâmica ao tentar um último e desesperado feitiço.

Seguidores leais do Culto de Ísis surrupiaram alguns textos sagrados e preservaram-nos até os dias de hoje. Há muitos boatos sobre outras obras retiradas da biblioteca pelos romanos e confiadas a várias pessoas ao longo dos séculos. Outras histórias falam de livros preservados por magos dissimulados em vários lugares do mundo. Essas obras são de grande interesse para os Amenti.

Alexandria era também famosa pelo Farol de Faros, que ficava numa ilha da enseada. Construído no início da Dinastia Ptolomaica, o farol foi a primeira obra dessa espécie e era uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo. Tinha mais de cem metros de altura, o que fazia dele a segunda estrutura mais alta do mundo antigo (depois das Grandes Pirâmides). Consistia de uma base quadrada, um segundo andar octogonal e um terceiro andar cilíndrico encimado por uma cúpula onde fulgurava a luz de uma fogueira. Espelhos refletiam a luz que, à noite, podia ser vista a mais de cinquenta quilômetros de distância.

O farol resistiu quase mil anos, apesar de ter servido nos últimos cem anos como uma mesquita islâmica, e não um farol. Um terremoto destruiu a estrutura em 1375. As ruínas foram incorporadas a uma fortaleza muçulmana cem anos mais tarde. A barreira entre o mundo dos vivos e o dos espíritos é bem mais fraca na ilha onde ficava o Farol de Faros (Nível 4 de Mortalha), o que transforma o lugar numa espécie de farol para os espíritos de Neter-khertet.



Os fatmídeos fundaram o Cairo no século X, logo após terem conquistado o Egito. Chamaram a cidade de Al Qahira, "a vitoriosa". A região é habitada há milhares de anos, e praticamente todas as culturas que tiveram contato com os egípcios deixaram sua marca no Cairo, desde os persas, romanos e árabes até os ingleses e franceses. Os habitantes do Cairo se referem à cidade pelo mesmo nome do país, "Misr". Raramente, quando muito, um residente usa o nome cunhado pelos estrangeiros.

A cidade é "governada" (se é que se pode usar esse termo) a partir das sombras pelo príncipe vampiro Mukhtar Bey, uma criatura do século XIV que exerce seu poder sobre a cidade há séculos. Bey governa o Cairo como uma "cidade livre", mas o aparecimento dos Amenti o preocupa muito, mais do que suas lutas frequentes com os Setitas. Os Amenti estão tentando não chamar a atenção no Cairo por enquanto, aprendendo o que podem sobre as diferentes facções da cidade e planejando usar a desconfiança e as velhas rivalidades dos diversos grupos em favor de Maat.

A CIDADELA

Nível da Mortalha: 4

A imensa Cidadela domina o Cairo Islâmico. Construída por Salah ad-Din em 1176, a Cidadela foi ampliada por monarcas árabes e turcos, principalmente os mamelucos. Atualmente, é formada por três grandes mesquitas e quatro museus.

Das três mesquitas, a mais impressionante é a enorme Mesquita de Mohamed Ali, construída pelo monarca que chacinou os mamelucos como um lembrete do domínio turco no Egito. Sua construção teve como modelo a mesquita de Santa Sofia, em Istambul, com cúpulas de prata e grandes esculturas em mármore e alabastro. A mesquita tem um poço profundo no pátio e minaretes delgados e muito altos.

Os museus são o Museu Nacional da Polícia, o Museu Nacional Militar, o Museu da Carruagem e o Palácio de Diamante. Apenas o Palácio de Diamante tem algum significado para os seguidores de Osiris. Chamado de Qasr el-Gowhara, o Palácio de Diamante foi construído por Mohamed Ali em 1811 e batizado em homenagem a uma de suas esposas. Um incêndio destruiu metade do Palácio em 1974. A metade restante consiste num grande salão onde Mohamed Ali deu as boas vindas a quinhentos de seus aliados mamelucos e cordialmente matou todos eles. Essa chacina pôs fim à influência mameluca no Egito. Muitas almas penadas ainda assombam as ruínas do Palácio de Diamante.

AS CIDADES DOS MORTOS

Nível da Mortalha: de 5 (Cemitério Norte durante o dia) a 3 (Cemitério Sul à noite)

A sudeste do Cairo Islâmico ficam as Cidades dos Mortos. Apesar do nome, essas necrópoles na verdade fervilham com vida. As Cidades dos Mortos contêm centenas e centenas de tumbas e mausoléus, construídos pelos monarcas muçulmanos. Nos anos 1960, uma escassez de moradia no Cairo central e a migração generalizada para a cidade levaram muitas pessoas a estabelecer residência nas câmaras mortuárias e nos mausoléus, muitos deles bastante

VIDA DE KHAWAGA

Todos os anos, o Egito recebe um grande número de turistas à procura de atrações como as Grandes Pirâmides e o Vale dos Reis. A palavra egípcia para turista é khawaga, que a maioria dos egípcios assume significar "estúpido e rico". Cobram-se preços mais altos dos khawaga, e "guias nativos" geralmente oferecem uma variedade de bens e serviços (alguns deles não tão legais) em troca de dinheiro.

Os khawaga recebem um tratamento especial em alguns casos. Por exemplo, casais não legalmente casados podem ocupar o mesmo quarto nos hotéis, enquanto os egípcios nativos precisam ser casados se quiserem ocupar um quarto juntos. Os khawaga também jogam em cassinos, uma atividade que é ilegal para os egípcios. Os turistas geralmente conseguem muita atenção das pessoas que querem tirar dinheiro deles.

Um meio de tirar dinheiro dos turistas é conhecido como bakshish, uma antiga tradição árabe. Bakshish é o tipo de gorjeta a que os ocidentais estão acostumados. Também inclui pagamento por pequenos serviços e favores especiais. Praticamente qualquer pequena regra pode ser violada em troca de bakshish. A obrigação religiosa muçulmana de dar esmolas também é considerada bakshish. É comum pedintes executarem pequenos serviços (como tentar carregar a bagagem ou abrir portas) e pedirem bakshish em troca.

luxuosos para os padrões locais. Agora, as Cidades dos Mortos estão cheias de pessoas vivendo em meio à arquitetura funerária. Varais são esticados entre as tumbas, e as crianças brincam nas ruas da necrópole. Ao contrário de muitos cemitérios, as Cidades dos Mortos possuem ruas, casas numeradas e até serviço postal regular.

O Cemitério Norte fica a nordeste do Cairo Islâmico. Apresenta uma das arquiteturas mais refinadas da cidade, com pátios e avenidas amplas. O Cemitério Sul, que é mais populoso, abriga as tumbas e sepulturas mais antigas. É um lugar particularmente perigoso de se visitar à noite, pois existem criminosos e outras coisas bem mais sinistras por lá.

A presença dos vivos tão perto dos lares dos mortos tornou a Mortalha mais fina nesses lugares. As visitas regulares dos parentes vivos — que geralmente fazem piqueniques sobre as sepulturas nos finais de semana — e a presença de pessoas vivendo nas tumbas e câmaras mortuárias levaram à criação de uma próspera necrópole nas Terras das Sombras. Essa área sofreu muito com a Dja-akh, mas os fantasmas já retornaram para reparar o dano da melhor maneira possível. Os Renascidos acham que as Cidades dos Mortos são lu-



gares úteis para se falar com espíritos e realizar rituais de necromancia. É fato que os vampiros caçam no Cemitério Sul, mas até mesmo os cainitas do Cairo conhecem a reputação do lugar e os rumores sobre a presença de fantasmas, que costumam zelar pelas pessoas que vivem em seus lares.

GIZÉ

Do outro lado do Nilo, a cidade de Gizé é funcionalmente um subúrbio do Grande Cairo, apesar de ser o lar de aproximadamente dois milhões de pessoas. Gizé possui sua própria indústria, mas prospera principalmente com o turismo e a visitação a sua atração mais famosa: as pirâmides.

AS PIRÂMIDES

Nível da Mortalha: 6 (durante o dia), 3 (à noite)

As Pirâmides de Gizé consistem em três grandes estruturas: a Pirâmide de Khufu (ou a Grande Pirâmide), a Pirâmide de Kéfnen e a menor, a Pirâmide de Menkaure. Cercando as pirâmides, encontram-se as Pirâmides das Rainhas, que são bem menores, os templos, as tumbas dos nobres e as antigas mastabas, uma forma primitiva de tumba egípcia que consiste numa casa de pedra quadrada ou retangular. As pirâmides são um dos maiores pontos turísticos do mundo e atraem centenas de milhares de pessoas ao Egito todos os anos. Naturalmente, a área ao redor das pirâmides fervilha com os habitantes locais que tentam arrancar uns trocados dos ingênuos.

A Grande Pirâmide, cujo nome completo é "A Pirâmide Que é o Lugar do Nascente e do Poente", foi construída por ordem do Faraó Khufu, que governou durante a Quarta Dinastia do Antigo Império. Khufu foi um monarca razoavelmente popular e próspero, e isso deu-lhe a oportunidade de construir uma tumba tão magnífica. A Grande Pirâmide tem cerca de 140 metros de altura, ocupa treze acres e foram usados mais de 2,3 milhões de blocos de pedra em sua construção, sendo que cada um deles pesa em média duas toneladas e meia. Cada lado da pirâmide tem o comprimento de 236 metros na base. Ela contém três câmaras principais: a câmara mortuária original, a Câmara da Rainha e a Câmara do Rei. As pedras da Câmara do Rei encaixam-se tão perfeitamente, e sem argamassa, que nem mesmo uma lâmina fina passa entre elas.

A Pirâmide de Kéfnen foi construída por ordem do filho de Khufu, no topo de um afloramento de rocha que a faz parecer mais alta que a Grande Pirâmide. Kéfnen também ordenou que se esculpisse a Esfinge. A pirâmide de Kéfnen tem 136 metros de altura. A pirâmide menor do filho de Kéfnen, Menkaure, tem apenas 65 metros de altura e um décimo do volume das outras duas pirâmides. Ambas possuem câmaras mortuárias razoavelmente simples.

Como a maioria das tumbas antigas do Egito, as pirâmides são um símbolo de Maat e um lugar em contato íntimo com as Terras dos Mortos. Alguns Amenti estão certos de que no interior de algumas pirâmides existem câmaras ainda não descobertas pelos arqueólogos. Essas salas secretas supostamente contêm o valioso conhecimento do Antigo Egito.

A ESFINGE

Embora a Esfinge date da construção da Pirâmide de Kéfnen, muitos especulam se ela não seria mais antiga. O nome árabe para a estátua mediatunda é Abul-Hul, "O Pai do Terror". Os metamorfos conhecidos como Bastet afirmam que a estátua foi originariamente dedicada a eles, mas não apresentam nenhuma prova de suas alegações jactanciosas. A princípio, a Esfinge tinha uma face inumana, mas o Faraó Kéfnen ordenou que a cinzelassem e substituíssem por um rosto mais humano que lembrasse o seu próprio semblante.

Algumas histórias atribuem poderes mágicos à Esfinge, incluindo a habilidade de falar com as pessoas por meio de sonhos e visões. Dizem que ela vigia as pirâmides, apesar de alguns apontarem o fato de que a Esfinge dá as costas às pirâmides, o que sugere que talvez ela vigie alguma outra coisa.

MÊNFIIS E SAQQARA

Nível da Mortalha: 4 ou menos

Mênfis fica na fronteira entre o Alto e o Baixo Egito, e sua posição foi o símbolo da unificação das duas terras durante a Primeira Dinastia. Seu nome egípcio original, Men-Nefer, significa "estabelecida e boa". A cidade foi a capital do império egípcio durante milhares de anos até a construção do Cairo e simbolizava o poder dos faraós. Os tijolos de lama e a maioria dos edifícios há muito se renderam ao tempo nas Terras dos Vivos, mas Mênfis ainda existe e prospera do outro lado da Mortalha, em Neter-khertet.

Apesar de a impetuosa tempestade espiritual ter causado grandes danos, as lembranças de estruturas antigas permanecem como relíquias nas Terras das Sombras. Elas formam a maior necrópole de todo o Egito, habitada por almas penadas à procura de abrigo contra a Dja-akh que ainda assola Neter-khertet e pelos espíritos dos antigos vassallos do Império de Estígia. Esses espíritos têm pouco interesse nas Terras dos Vivos, mas as múmias e alguns outros seres vêm a Mênfis em busca de aconselhamento e também para aprenderem os segredos do passado.

A oeste das ruínas de Mênfis fica Saqqara, o velho cemitério do Antigo Império desde o tempo da Terceira Dinastia. Saqqara contém várias tumbas e mastabas espalhadas por uma área de vários quilômetros. Esses antigos sítios ainda ecoam a harmonia de Maat e o espírito com que foram construídos.

O sítio mais famoso de Saqqara é a pirâmide mais antiga do mundo, a Pirâmide de Degraus de Djoser-Netjerykhet, construída pelo famoso arquiteto e mago egípcio, Imhotep, há mais de 4500 anos. Uma parede de calcário cerca todo o complexo da pirâmide. A entrada leva a um salão sustentado por pilares. O complexo compreende um pátio e várias estruturas menores, cobertas de hieróglifos dedicados a Djoser. A Pirâmide de Uni está localizada logo fora do cercado, no canto sudoeste. Um poço com mais de vinte metros de profundidade chega até algumas das mais recônditas câmaras mortuárias próximas à pirâmide, ocupadas por nobres da Décima Sexta Dinastia e pertencentes à corte do faraó.



A Pirâmide incompleta de Sekhemkhet fica alguns metros a sudoeste do complexo de Djoser. O sucessor de Djoser iniciou sua construção e tinha a intenção de torná-la ainda mais majestosa, mas a obra foi abandonada muito antes de ser terminada. Os arqueólogos a descobriram em 1951. A sudeste ficam as ruínas abandonadas do mosteiro de São Jeremias, fundado no século V d.C. e atacado com freqüência por assaltantes. Foi abandonado durante séculos e as relíquias que restaram foram saqueadas ou levadas para os museus. As areias do deserto estão cobrindo rapidamente as ruínas, o que faz delas um lugar propício para reuniões e atividades secretas.

S a q q a r a possui várias outras tumbas, mastabas e templos antigos, que ligam fortemente a área aos tempos passados e às Terras dos Mortos. Há uma grande quantidade de tumbas e muitas delas são fechadas ao público por motivos de conservação, o que as torna bastante adequadas para os Renascidos bem relacionados ou para aqueles que têm a habilidade de desviar a atenção dos mortais.

ABIDO

As ruínas de Abido ficam às margens do Nilo, no Médio Egito. Apesar de não interessar muito aos tu-

ristas — que procuram com mais freqüência locais como Gizé e Luxor —, Abido é de vital importância para os Amenti. A cidade foi o baluarte do Culto de Ísis e dos Filhos de Osíris durante séculos. Diz a lenda que Abido é o local onde a cabeça de Osíris caiu quando ele foi esquartejado por Set e também onde os restos do deus da vida foram enterrados quando ele foi enviado às Terras dos Mortos pela segunda vez. Abido talvez seja o lugar mais importante no interior da Teia da Fé para os Renascidos.

O Médio Egito é uma área conturbada, geralmente sujeita à lei marcial. As viagens pela região costumam ser proibidas, o que dificulta a visitação a Abido, mas também afasta os turistas casuais e preserva a santidade do local.

A maior parte da cidade original de Abido desapareceu das Terras dos Vivos, deixando apenas algumas ruínas reconhecíveis. No entanto, em *Netter-khertet*, Abido ainda existe como uma necrópole de edifícios antigos e templos dedicados a Osíris. A cidade sobreviveu à tempestade espiritual praticamente incólume e serve como um porto seguro para os espíritos que chegam até ali, desde que eles sigam os preceitos de Maat.



O TEMPLO DE SETI I

Nível da Mortalha: 2

Tudo o que resta dos grandiosos templos e outras estruturas é o Templo de Seti I, um faraó da Décima Nona Dinastia. O magnífico templo foi parcialmente reconstruído e possui muitas câmaras, entre elas o Santuário Interior de Osíris e uma capela dedicada a Osíris e Ísis. O Santuário Interior é considerado o mais sagrado dos locais pelos seguidores do Senhor da Ressurreição. Atrás do templo existe um local bem protegido e cheio de tumbas, e nele os Renascidos podem dormir o sono dos mortos até a ressurreição de seus khat.

A SENHORA DE ABIDO

A zeladora e guardiã de Abido é uma múmia com uma história incomum. Em 1907, Dorothy Eady, três anos de idade, caiu das escadas de sua casa na Inglaterra e foi declarada morta por um médico local. Quando voltou ao quarto de Dorothy, uma hora mais tarde, o médico encontrou-a brincando silenciosamente em sua cama, viva e bem de saúde. Não muito depois disso, a menina começou a insistir que era uma sacerdotisa do Antigo Egito e implorou para ser levada para casa. Ela dizia ter sido uma sacerdotisa do Templo de Seti, em Abido, no Antigo Egito. Depois de um encontro fortuito no terreno do templo, ela se apaixonou pelo Faraó Seti e os dois deram início a um relacionamento, contra as regras do sacerdócio. Quando o sacerdote-mor descobriu as indiscrições da sacerdotisa, ela se suicidou em vez de trair seu amor e revelar a verdade.

Dorothy Eady dedicou sua vida à Egiptologia e trabalhou para o Departamento Egípcio de Antiguidades durante vinte anos, ganhando o respeito de alguns dos mais renomados egiptólogos do mundo. Em 1956, ela se transferiu para o antigo sítio de Abido, onde supervisionou o trabalho de reconstrução do templo, demonstrando um discernimento extraordinário em relação ao projeto e ao estado original da obra. Ela ficou conhecida entre o povo local como Omm Seti e trabalhou no templo durante 25 anos, ajudando na reconstrução, presidindo orações e dedicando oferendas aos deuses. Ela deixou as Terras dos Vivos em 1981 e seu corpo foi enterrado no deserto próximo ao templo.

Por meio da graça de Osíris, a Senhora de Abido retornou. Omm Seti ressuscitou, jovem de corpo e madura de espírito, para continuar a cuidar do templo sagrado que com muito esforço ela ajudou a restaurar. Os seguidores de Osíris respeitam sua sabedoria e seu discernimento (e suas lembranças vívidas do Antigo Egito). Ela os ajuda a manter Abido no coração de sua busca por Maat.

LUXOR

Embora Mênfis fosse a antiga capital do Egito, Tebas (localizada muito mais acima no Nilo) era o centro administrativo da nação. A moderna cidade de Luxor fica lá agora, e Tebas foi reduzida a pouco mais que um velho amontoado de ruínas às margens do Nilo. A pequena cidade de Luxor é o lar de uma próspera eco-

nomia turística devido a sua proximidade a vários dos mais famosos sítios antigos do Egito, o que inclui diversos templos e as tumbas de muitos faraós. Naturalmente, o influxo de turistas e dinheiro gerou uma sociedade de donos de hotéis competitivos, pretensões guias e seguranças.

Levando-se em conta suas antigas associações com templos e com o sacerdócio, Luxor é de grande interesse para o Culto de Ísis — e para os Filhos de Set — como repositório de antigo conhecimento. As ruínas dos templos e de suas tumbas guardam segredos que pertenceram aos sacerdotes do Antigo Egito, coisas que podem ajudar a causa de Maat no mundo moderno ou permitir aos servos de Apophis derrubá-la. O Culto de Ísis também realiza o Feitiço da Vida em Luxor, entre as relíquias mais sagradas das Duas Terras. As múmias exploram os vales próximos, à procura de tumbas esquecidas, e mantêm suas próprias tumbas escondidas na região.

O TEMPLO EM LUXOR

Localizado ao longo da margem do Nilo, bem no centro de Luxor, está o antigo Templo de Luxor, construído principalmente durante o reinado de Amenófis III, sobre um sítio do Médio Império. O templo é uma atração turística popular que apresenta estátuas de granito de Ramsés II e inscrições em honra a Amenófis, Júlio César e Alexandre, o Grande (e cada um deles visitou o templo em suas respectivas épocas).

O templo servia como um lugar de união cerimonial para os deuses. Durante a festa de Opet, todos os anos, as estátuas de Amon e de sua consorte, Mut, eram retiradas do Templo de Karnak ali perto e colocadas num barco cerimonial para descer o Nilo. Eram carregadas nos ombros dos sacerdotes para dentro do santuário do Templo de Luxor, onde permaneciam durante 24 dias e noites. Essa união comemorava a concepção do deus-lua, Khonsu.

O TEMPLO EM KARNAK

Karnak é o templo antigo mais majestoso e complexo do Egito moderno, dedicado ao deus-sol Amon e a sua família. Conhecido como Ipet-isut, “o Mais Sagrado dos Lugares”, Karnak fica alguns quilômetros ao norte do Templo de Luxor. A Avenida das Esfinges liga os dois sítios. As estátuas, que originariamente alinhavam-se em toda a sua extensão, percorrem agora apenas uma curta distância a partir do Templo de Karnak. Um muro de arenito cerca o complexo. Ele contém numerosos salões, delimitados e sustentados por grandes colunas, e também estátuas e obeliscos que celebram os faraós e os deuses. No pátio existe uma fonte sagrada na qual os sacerdotes se banhavam ritualmente antes de entrar nos templos.

Karnak tornou-se a principal residência dos faraós durante a Décima Oitava Dinastia, e cada faraó continuou a ampliar e modificar o complexo para a maior glória de Amon (e, geralmente, de si mesmo). Durante a Décima Nona Dinastia, Karnak ficou conhecida como “o Trono do Mundo”. O interesse dos faraós em Karnak diminuiu muito depois da Vigésima Quinta Dinastia, embora continuasse sendo um centro espiritual importante. Agora, é principalmente uma atração turística, apesar de o Culto de Ísis ter um certo interesse no local e manter livre o acesso às câmaras do templo.



O VALE DOS REIS

Nível da Mortalha: 3

Do outro lado de Luxor, na margem oeste do Nilo, ficam as ruínas da antiga Tebas, que incluem vários templos mortuários dedicados a faraós como Ramsés II, Amenófis III, Seti I e Hatshepsut. Centenas e centenas de tumbas podem ser encontradas nessa área. Elas pertenceram a vários nobres, artesãos e outras pessoas notáveis do Antigo Egito ao longo de muitos séculos e dinastias. Quase todas as tumbas foram exploradas, mas a maioria não está aberta ao público, o que as torna úteis aos Renascidos que precisam delas.

Vários quilômetros a oeste das ruínas de Tebas, ergue-se um pico montanhoso calcário e branco que contém um dos maiores e mais conhecidos sítios antigos, o Vale dos Reis. Quando começaram a se preocupar em proteger suas tumbas dos saqueadores, os soberanos das dinastias mais tardias do Egito optaram por construí-las num vale estreito, protegido por penhascos altos em três dos lados e acessível apenas por meio de um único e apertado desfiladeiro. Infelizmente, o plano mostrou-se um fracasso. A maioria das tumbas do Vale dos Reis foi saqueada muito antes de ser descoberta na era moderna.

O vale contém 64 tumbas conhecidas, incluindo a famosa tumba de Tutancâmon (Rei Tut), descoberta em 1922 pelo arqueólogo britânico Howard Carter. Somente um certo número de tumbas fica aberto ao público de cada vez, mas há um rodízio periódico para oferecer um pouco de variedade e minimizar o desgaste e a depredação dos sítios antigos. Trilhas de cascalho serpenteiam pelo vale, de um sítio a outro.

Lembranças antigas que afloram na memória dos Amenti retratam tumbas ainda não descobertas no Vale dos Reis, bem como certas entradas secretas. Os Amenti usam esses locais para realizar o Feitiço da Vida e também como jazigos para o khat entre os ciclos de vida. A maioria dos visitantes que utilizam o Vale dos Reis com essa finalidade faz isso à noite, longe dos olhares curiosos dos turistas.

O VALE DAS RAINHAS

Nível da Mortalha: 4

Não muito longe do Vale dos Reis fica o Vale das Rainhas, uma área funerária especial para as esposas e filhos dos faraós. As famílias eram geralmente enterradas com o faraó, mas essa prática mudou na era do Novo Império, durante o governo de Ramsés I. Cerca de trinta tumbas foram descobertas no Vale das Rainhas. A maioria delas é bem menos luxuosa que as do Vale dos Reis, apesar de algumas — como a tumba da Rainha Nefertari — estarem incrivelmente preservadas. Como o Vale dos Reis, este vale contém tumbas escondidas, conhecidas apenas pelos Amenti e outros seguidores de Osíris, que as utilizam para completar seus assuntos secretos em solo sagrado.

O SINAI

Esta península forma a porção asiática do Egito, e a fronteira entre a Ásia e a África está localizada no Canal de Suez. O Sinai

faz fronteira com Israel e a Palestina, a nordeste, e tem sido com frequência palco de disputas entre o Egito e Israel, incluindo a Guerra dos Seis Dias e a Guerra do Yom Kippur ou a Guerra do Ramadã. Em tempos antigos, o Sinai foi cenário de guerras e invasões do Egito por potências estrangeiras. Hórus e seus seguidores fugiram para a península depois de sua ressurreição por meio do Grande Rito, onde ele planejou sua vingança contra Set durante muitos anos.

A maior parte da região é árida e habitada somente por tribos nômades de beduínos, mas há algumas áreas povoadas ao longo da costa mediterrânea. A Mortalha é notavelmente mais fraca nas profundezas do deserto, o que permite aos seres do mundo espiritual escapular para as Terras dos Vivos. Os beduínos contam histórias sobre encontros com essas coisas, mas a maioria é apenas lenda. Poucos daqueles que realmente encontraram um ifrite sobreviveram para contar a história.

MONTE SINAI

E todo o monte Sinai fumegava, porque o Senhor tinha descido sobre ele no meio de fogo, e dele, como duma fôrnalha, se elevava fumo, e todo o monte causava terror.

— Êxodo 19:18

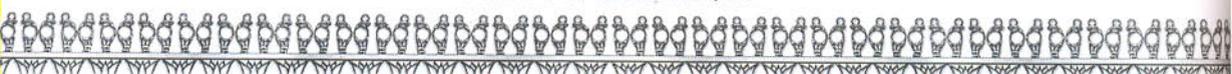
Nível da Mortalha: 3

Na extremidade sul da península ergue-se o sagrado Monte Sinai. Essa é a montanha que Moisés escalou para receber os Dez Mandamentos, enquanto os israelitas fabricavam um bezerro de ouro ao pé do monte. Como um dos únicos lugares no Velho Testamento onde Deus revelou-Se diretamente a Seu povo, o Monte Sinai é considerado um lugar sagrado nas teologias hebraica, cristã e muçulmana. Embora o Livro do Êxodo proíba qualquer pessoa de tocar a montanha, milhares de peregrinos e turistas visitam o lugar regularmente.

No vale abaixo da montanha — que se diz ser o lugar onde a sarça ardente apareceu — fica o Monastério de Santa Catarina, fundado no século III d.C. por eremitas cristãos e místicos. O monastério foi oficialmente fundado e apoiado pela Imperatriz Helena, mãe de Constantino, o Grande. Nos 1600 anos que se seguiram, o monastério teve a proteção de todos os governantes do Sinai e nunca foi conquistado. Peregrinos de todas as religiões são bem-vindos ao monastério. Além da arquitetura bizantina, o maior foco de interesse de Santa Catarina é a grande biblioteca do monastério, que contém mais de oito mil livros e manuscritos. Só não é maior que a biblioteca do Vaticano como repositório de textos antigos, e é de grande interesse para os Renascidos que buscam o conhecimento do mundo antigo.

PÉRSIA: A TERRA DA PAZ

As terras outrora conhecidas como Pérsia hoje estão envolvidas em lutas internas e contra boa parte do resto do mundo por causa de questões políticas e religiosas. Suas antigas glórias e ruínas





atraem tanto os Amenti quanto os agentes de Apophis que espreitam nas sombras, alimentam as chamas do conflito e nutrem-se dos resultados de sua obra.

Apesar de inicialmente confusos com o poder da Teia da Fé, os servos de Apophis e de Set aprenderam a perverter esse poder em seu próprio benefício, disseminando o extremismo religioso e o conflito e cultivando as sementes da desconfiança e da intolerância. Os Amenti lutam para impedir que o poder da fé, sua maior força, seja usado contra eles.

IRÃ

A República Islâmica do Irã abriga mais de 66 milhões de habitantes, e muitos deles são muçulmanos conservadores. É governada por um aiatolá, que serve como líder espiritual religioso e também como presidente eleito. O Irã travou quase uma década de guerra contra seu vizinho, o Iraque, e as cidades trazem as cicatrizes do conflito. Os espectros dos edifícios destruídos pelas bombas e pela artilharia erguem-se silenciosamente nas Terras das Sombras, e, nesses prédios espirituais, os fantasmas daqueles que morreram na guerra encontram abrigo contra os ventos da Dja-akh.

O Irã é um dos países mais montanhosos da Terra. Quase todas as cidades estão pelo menos trezentos metros acima do nível do mar. Essa distribuição geográfica produz verões mais amenos e invernos mais frios, e as montanhas mais altas geralmente se cobrem de neve.

Embora muitos iranianos vituperem contra o "Grande Satã" (isto é, os Estados Unidos), a maioria desconhece as forças corruptas que agem em suas próprias cidades. Os agentes de Apophis se escondem no Irã, tanto nas empresas de perfuração de petróleo da região quanto por trás dos misteriosos desaparecimentos e mortes em algumas cidades superpovoadas. Deslizam como serpentes pelas sombras, murmuram palavras envenenadas nos ouvidos certos para causar conflitos e manter as forças políticas e religiosas que impedem a nação de alcançar a paz com qualquer um de seus vizinhos.

TEERÃ

Originariamente a capital da Pérsia em 1788, a cidade de Teerã é a capital do Irã moderno. Está situada num platô alto no norte do Irã, mais de novecentos metros acima do nível do mar. A cidade foi renovada nas primeiras décadas do século XIX, de modo que muitas de suas construções são razoavelmente recentes. Teerã é o lar de mais de dez milhões de pessoas — provavelmente muito mais, pois o governo não realiza um censo preciso há um bom tempo. As principais indústrias da cidade são a de petróleo, processamento de alimentos, tecidos e materiais de construção (principalmente tijolos e cimento).

PERSÉPOLIS

Nível da Mortalha: 5

Persépolis — do grego, "Cidade dos Persas" — foi construída pelo antigo imperador persa Dario I. Está localizada no topo de um afloramento rochoso com quinze metros de altura que se projeta da

encosta de uma montanha, criado por meio do corte e do nivelamento da rocha numa área de 456 por 273 metros. A construção levou sessenta anos — e o reinado de dois imperadores persas — até ser completada. Persépolis era o palácio de primavera e verão dos imperadores persas, enquanto a capital continuava a ser Susa. Uma vez por ano, os súditos das vinte províncias do império levavam tributos ao imperador em Persépolis.

Alexandre, o Grande, conquistou Persépolis quando invadiu a Pérsia, em 330 a.C., e queimou o palácio. A cidade era muito remota para que alguém se desse ao trabalho de reconstruí-la, e as areias do deserto dominaram Persépolis durante séculos, até os arqueólogos a descobrirem na década de 1930.

Persépolis é um dos lugares no Irã onde a Mortalha é mais fraca. Até mesmo o palácio permanece no reino de Neter-khertet, mas em ruínas. Esses fatores tornam a área interessante para os Amenti, bem como para os gênios. Estranhas visões são algumas vezes relatadas dentro e nas proximidades da cidade em ruínas, pois magos insanos e gênios aparecem nas areias rodopiantes do deserto para realizar sua misteriosa magia.

IRAQUE

O Iraque é um país devastado pelo conflito. A República do Iraque travou uma guerra contra o Irã, uma guerra civil contra os habitantes curdos e invadiu o Kuwait, ao sul, desencadeando a breve Guerra do Golfo contra uma coalizão internacional liderada pelos Estados Unidos.

Os Rios Tigre e Eufrates atravessam o Iraque, e muitos estudiosos acreditam que o bíblico Jardim do Éden ficava nessa área. As lendas falam da mãe sombria, Lilith, que caminhou pela noite dos desertos iraquianos; e do primeiro vampiro, Caim, que também os percorreu depois de ser amaldiçoado por Deus. A influência das forças de Apophis é grande nesta terra de paz que foi transformada num baluarte da guerra.

BAGDÁ: A RESIDÊNCIA DA PAZ

O símbolo do auge do domínio muçulmano e outrora o centro de um grande império, a cidade de Bagdá foi fundada pelo califa abássida Mansur, em 762 d.C., numa planície entre o Tigre e o Eufrates. O nome oficial da cidade era Dar al Salaam (ou Residência da Paz), mas chamavam-na de Bagdá por causa da vila que originariamente ficava ali. A cidade tornou-se o centro da arte, da cultura, da filosofia e do pensamento religioso muçulmanos, bem como do poder político. Membros dos Ahl-i-Batin caminhavam com frequência pelas ruas da antiga Bagdá, e a cidade possuía observatórios astronômicos, universidades e grandes bibliotecas que geravam muita pesquisa sobre o desconhecido.

Entretanto, a glória de Bagdá não foi eterna. A cidade foi saqueada pelos invasores mongóis e destruída pelos conquistadores. Na época em que os britânicos tiraram Bagdá dos turcos, na primeira metade do século XX, a maior parte de sua antiga glória havia desaparecido. O coração da cidade foi deslocado para o outro lado do Tigre, e quase nada resta da gloriosa cidade de mármore, a não ser alguns edifícios antigos. Os agentes de Apophis adoraram trans-



formar a Residência da Paz numa cidade devastada por guerras, destruída por bombas e ameaçada por ataques aéreos.

KUAIT

A minúscula nação do Kuwait, localizada no Golfo Pérsico, é em grande parte um deserto estéril, e apenas a irrigação moderna permite qualquer tipo de agricultura por lá. A maior parte da água potável da nação provém da dessalinização da água do mar do golfo, e, para isso, grandes usinas foram instaladas ao longo da costa. A única coisa de valor no Kuwait é, praticamente, seu petróleo bruto, o que motivou o Iraque a invadir e tentar anexar a região. No entanto, as forças iraquianas foram expulsas por uma coalizão das Nações Unidas.

ISRAEL: A TERRA SANTA

A faixa de terra ao longo do Mar Mediterrâneo, entre o Egito e o Líbano, desempenha um papel essencial na história de três importantes religiões. Poucos lugares no mundo foram motivo de lutas tão freqüentes ao longo da História, e muito sangue tem sido derramado nesta terra santa em nome da fé, mesmo nos dias de hoje.

JERUSALÉM

O centro da Terra Santa é a cidade de Jerusalém, no coração de Israel. A cidade foi a capital dos judeus — com uma breve interrupção durante o Exílio na Babilônia — desde o tempo do Rei David em 1000 a.C. até o Império Romano expulsá-los em 130 d.C. O governo de Israel reclama para si todo o território de Jerusalém. Essa reivindicação permanece não reconhecida, apesar de as autoridades israelitas controlarem a cidade. Isso provocou um ressentimento considerável em parte da população palestina de Jerusalém, que participou das ações anti-israelitas. Um acordo de paz entre Israel e a Organização para a Libertação da Palestina levou à criação de uma espécie de governo independente palestino, mas o conflito não cessou por completo e é retomado ocasionalmente.

A Antiga Cidade de Jerusalém continua separada e distinta por trás de muros construídos há séculos pelos turcos. Ela é cercada por todos os lados pela cidade mais moderna, que abriga aproximadamente meio milhão de pessoas. Ao caminhar pelas ruas da Antiga Cidade, pode-se quase imaginar como era viver no tempo das Cruzadas. Para preservar a atmosfera da Antiga Cidade, leis locais restringem a construção de edifícios em seu interior e limitam novas construções fora de suas fronteiras.

Jerusalém abriga vários sítios sagrados antigos. Foi, originariamente, o local do templo construído pelo Rei Salomão para abrigar a Arca da Aliança. As forças do Rei Nabucodonosor II destruíram o templo em 588 a.C. Os judeus ergueram um segundo templo em Jerusalém, em 516 a.C., que os romanos destruíram em 70 d.C. Os judeus de hoje acreditam que o último remanescente do Segundo

Templo é o Muro Ocidental — também conhecido como o Muro das Lamentações — na Antiga Cidade.

A Via Sacra, a rota que Jesus percorreu desde sua condenação até sua crucificação, atravessa a Antiga Cidade. Ela termina no Gólgota, na Igreja do Santo Sepulcro, fundada por Santa Helena (a mãe do Imperador Constantino). O local do sepultamento de Cristo continua sendo um dos mais antigos destinos da peregrinação cristã na Terra Santa. A igreja foi destruída, reconstruída e renovada muitas vezes. Várias denominações cristãs diferentes a mantêm agora, incluindo a Ordem Franciscana, as igrejas grega ortodoxa, copta, armênia, síria e etíope. A igreja encerra a tumba (sepulcro) onde o corpo de Jesus foi depositado para o descanso eterno.

O Monte do Templo é uma colina na extremidade sudeste da Antiga Cidade, considerado um dos locais mais sagrados da Terra. Ele é identificado como o Monte Moriá, na Bíblia, onde Abraão deveria sacrificar seu filho Isaac. O Rei Salomão construiu o primeiro templo de Jerusalém nesse lugar. O Segundo Templo foi o lugar da Paixão de Cristo. Ele foi destruído pelos romanos e substituído por um templo dedicado a Júpiter. Posteriormente, diz-se que o Profeta Maomé ascendeu aos Céus a partir da colina. Os muçulmanos construíram a Mesquita de Al Aqsa e a Cúpula da Rocha no lugar para homenagear o acontecimento. A Cúpula cerca uma laje de pedra que os muçulmanos acreditam ter sido o altar improvisado de Abraão. Ela é considerada o terceiro lugar mais sagrado no mundo muçulmano depois de Meca e Medina.

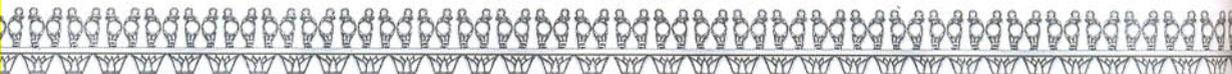
A fé poderosa associada à cidade atrai muitos Amenti a Jerusalém. A Teia da Fé é excessivamente forte nesse lugar, o que permite aos Renascidos estudar e agir em prol de uma maior compreensão de Maat cercados pelos lugares sagrados. Pode-se sentir também a influência de Apophis nas lutas que ameaçam acabar com a Terra Santa. Vários Imorredouros notaram semelhanças entre a história da ressurreição de Osíris, a ressurreição que aconteceu em Jerusalém e seu próprio renascimento. Eles querem saber o que isso significa para sua compreensão de Maat.

Jerusalém também abriga a secreta Universidade da Luz, uma aliança de magos cabalísticos que ajudou a fundar os Ahl-i-Batin há séculos. Os magos da universidade continuam a estudar os segredos da Cabala e apóiam os objetivos dos Sutis. A ressurgência de poder na Teia da Fé é de grande interesse para esses magos. Eles fizeram incursões experimentais para aprender mais sobre os Amenti e seus objetivos, pois vêem neles possíveis aliados, mas temem os riscos da exposição.

MASSADA

Nível da Mortalha: 3

A sudeste de Jerusalém, o deserto judeu se estende até as praias do Mar Morto. Na margem sul do mar ficavam as cidades bíblicas de Sodoma e Gomorra, sobre as quais choveu “fogo e enxofre” como punição pelo comportamento de seus habitantes. Cerca de 32 quilômetros ao norte, ao longo das praias do Mar Morto, ergue-se um alto platô rochoso chamado Massada. Nesse local, os judeus ofereceram sua última resistência contra as forças do Império Romano em 73 d.C. Quando perceberam que não poderiam mais



resistir ao exército romano, os judeus optaram por tirar suas próprias vidas em vez de serem conquistados. Os soldados romanos entraram em Massada e encontraram apenas os corpos dos mortos. Não é de surpreender que Massada seja assombrada por muitos fantasmas hebreus e romanos.

A MARGEM OESTE

A região na margem oeste do Rio Jordão é disputada pelo governo de Israel e pela Autoridade Nacional Palestina, o corpo regente provisório do governo da Palestina. A Margem Oeste encontra-se atualmente sob ocupação israelita, apesar de os dois governos dividirem o controle da região. A vasta maioria da população da área é composta de muçulmanos sunitas. Trata-se de uma região muito tensa e os conflitos entre os colonos israelitas e os habitantes palestinos irrompem com violência cada vez maior.

BELÉM

A cidade de Belém, cerca de seis quilômetros a sudoeste de Jerusalém, foi palco de inúmeros nascimentos ilustres. O Rei Davi nasceu nessa cidade no século XI a.C. e foi ungido pelo profeta Samuel. Raquel, a esposa do patriarca hebreu Jacó, morreu e foi enterrada em Belém. Sua tumba ainda é um lugar sagrado para os peregrinos judeus e fica na entrada de Belém, no caminho para Jerusalém, marcada por uma pequena estrutura com uma cúpula branca.

Belém é mais famosa como o local de nascimento de Jesus. Em sua visita à Terra Santa, Santa Helena determinou a localização da Natividade. Seu filho, Constantino, construiu a Igreja da Natividade sobre uma gruta em Belém. Foi ali que o estudioso São Jerônimo produziu a Vulgata, sua tradução para o latim do Velho Testamento hebreu, no século IV d.C. As Igrejas Católica do Ocidente e do Oriente (romana e grega) disputaram o controle da Igreja da Natividade durante séculos. Atualmente, a Igreja Ortodoxa Grega a possui, e a Igreja Romana ocupa a Igreja de Santa Catarina, que fica ali perto. São permitidas a entrada e a visita aos peregrinos de todas as religiões.

O Natal tornou-se um grande acontecimento em Belém, principalmente depois do grande número de peregrinos e convivas que assistiram às celebrações de Natal e de Ano Novo no final do milênio. Nessa época, a cidade recebe imensas multidões que desejam celebrar o nascimento do salvador.

JERICÓ: A MAIS ANTIGA CIDADE

A cidade de Jericó está localizada num oásis luxuriante, repleto de tamareiras e laranjeiras, em meio a uma planície deserta a nordeste de Jerusalém. As ruínas descobertas não muito longe da Jericó moderna sugerem que a área pode ter sido ocupada há pelo menos dez mil anos, o que faria de Jericó a cidade mais antiga conhecida (mais de duzentos metros abaixo do nível do mar, também é a cidade mais baixa do mundo).

A cidade tornou-se famosa na Bíblia por ter sido tomada por Josué, que enviou sete sacerdotes para marchar ao redor dela to-

cando trombetas de chifre de carneiro durante sete dias. No sétimo dia, os sacerdotes tocaram suas trombetas, e Josué apelou ao povo dizendo: "Gritai; pois o Senhor vos entregou a cidade." O povo gritou, e os muros de Jericó vieram abaixo. O Profeta Elias também visitou Jericó antes de viajar ao Rio Jordão, onde ele "subiu aos Céus num redemoinho". Na cidade, encontram-se vários santuários religiosos, incluindo uma sinagoga do século VI e um monastério grego ortodoxo. Depois da sinagoga, fica a Fonte de Elisha, de onde brotam as águas revigorantes do oásis.

Após a conquista dos judeus pelos romanos, Jericó se transformou numa minúscula cidade de oásis. Depois da criação moderna da nação de Israel, a cidade inchou com milhares de refugiados palestinos. Por fim, Jericó foi colocada sob o comando da Autoridade Nacional Palestina e tornou-se seu quartel general. A cidade exibe a bandeira palestina e há imagens de Yasser Arafat espalhadas por todo o lugar.

JORDÂNIA

O vizinho islâmico mais próximo de Israel, a nação da Jordânia, há muito tempo se opõe à nação judia, mas os dois países negociaram recentemente um tratado de paz. O reino moderno da Jordânia foi criado quando o governo britânico concedeu o país à família real Hashemita, cuja linhagem teria origem no Profeta Maomé. O rei atual é Hussein bin Talal, que assumiu o trono em 1953, aos dezoito anos, depois do assassinato de seu avô e da renúncia de seu irmão devido a uma doença mental. Ele orienta o futuro da Jordânia desde então, ou pelo menos é nisso que o mundo acredita.

O verdadeiro regente da Jordânia é uma criatura chamada Talaq, um homem que já foi um vampiro do clã Assamita, abraçado aproximadamente 1900 anos atrás, quando os romanos saquearam a antiga cidade de Petra. Talaq quis se vingar dos romanos e dos Setitas que os manipulavam em segredo. Ao longo dos séculos, ele viu o Império Romano ruir e fez um acordo com um poderoso cabalista judeu para devolver-lhe a aparência da vida verdadeira, mas com uma longevidade prolongada e a maioria de seus poderes vampíricos ainda intactos.

Talaq matou e personificou Hussein Ibn Ali e tornou-se Xerife de Meca usando a identidade dele. "Hussein" foi posteriormente nomeado emir da recém-criada Transjordânia, em 1921. O atual rei da Jordânia é o tataraneto de Talaq, e a morte do avô do Rei Hussein é resultado de um plano dos Assamitas para desentocar a criatura. Durante anos, Talaq disputou um jogo perigoso, afastando os Assamitas, Setitas e os outros inimigos que queriam matá-lo. Seus problemas recentes vieram de uma fonte bastante inesperada.

Durante séculos, Talaq controlou a cidade perdida de Petra, usando-a como uma fortaleza escondida. Quando a tempestade espiritual rasgou as Terras das Sombras e Osfris se ergueu para se unir à Teia da Fé, a Mortalha se rompeu em Petra. Esse acontecimento permitiu que magos poderosos, conhecidos como Taftani, retornassem ao mundo, junto com seus servos gênios. Os magos expulsaram ou destruíram os servos de Talaq em Petra e tomaram a cidade. Talaq teve a sorte de estar longe da cidade perdida quando os



Taftani chegaram. Desde então, ele não encontrou um meio de reclamá-la sem correr o risco de expor sua verdadeira identidade ou a existência de Petra.

A capital da Jordânia, Amã, passou de uma vila pacata com cerca de seis mil habitantes, em 1948, a uma cidade com mais de um milhão de pessoas, o que esticou as fronteiras em rápido crescimento até que elas arrebentassem. Os jordanianos constituem uma pequena minoria da população da cidade. O resto é composto, em grande parte, por palestinos refugiados, ou seus descendentes, e por um grande número de iraquianos e curdos que fugiram da Guerra do Golfo. Amã está tentando se modernizar o mais rápido possível por causa do constante crescimento populacional.

PETRA: A CIDADE PERDIDA

Ao sul e a oeste de Amã, nas terras altas jordanianas, encontra-se a antiga cidade de Petra, que esteve perdida durante aproximadamente mil anos. Em nosso mundo, a cidade perdida de Petra foi encontrada em 1812 pelo explorador suíço Johann Burkhart e é então aberta ao estudo arqueológico e ao turismo. Entre outras coisas, ela serviu como último jazigo para o Santo Graal no filme *Indiana Jones e a Última Cruzada*. No Mundo das Trevas, entretanto, a expedição de Burkhart nunca retornou, chacinada por "bandidos e saqueadores" que eram, na verdade, guerreiros nabateanos a serviço de Talaq. Petra continua a ser uma cidade perdida, e poucas pessoas no Mundo das Trevas a conhecem ou sabem onde ela está localizada. Do jeito que estão as coisas agora, tanto Talaq quanto os atuais mestres de Petra querem que a cidade continue assim.

Um desfiladeiro estreito e tortuoso leva ao interior das montanhas onde a cidade se aninha. Muralhas de rocha se elevam a mais de sessenta metros de cada lado da passagem, praticamente bloqueando o sol. O labirinto de desfiladeiros no interior das montanhas é tomado pelas ruínas antigas de uma cidade outrora habitada pelos romanos e pelos nabateanos antes deles. Petra, do grego "rocha", possui um anfiteatro romano, várias tumbas e templos fantásticos, estátuas gigantescas escul-

pidas na rocha sólida das paredes do penhasco e túneis e cavernas que se estendem por centenas de metros.

Petra já foi a fortaleza secreta de Talaq e de seus seguidores mortais, os naba. Recentemente, os magos conhecidos como Taftani, ou "Tecelões", e seus aliados gênios tomaram o controle da antiga cidade. Uma facção Tecelã em particular, os Kahin, controla Petra, e seus membros viajam até a cidade para receber a sabedoria e o discernimento de seus grandes mestres. A magia Taftani torna difícil para qualquer intruso aproximar-se de Petra sem enfrentar terríveis tempestades de areia ou, pior ainda, gênios guardiões. Mesmo assim, Talaq só deseja recuperar seu antigo lar e pode ser que peça a ajuda dos Amenti para tanto.

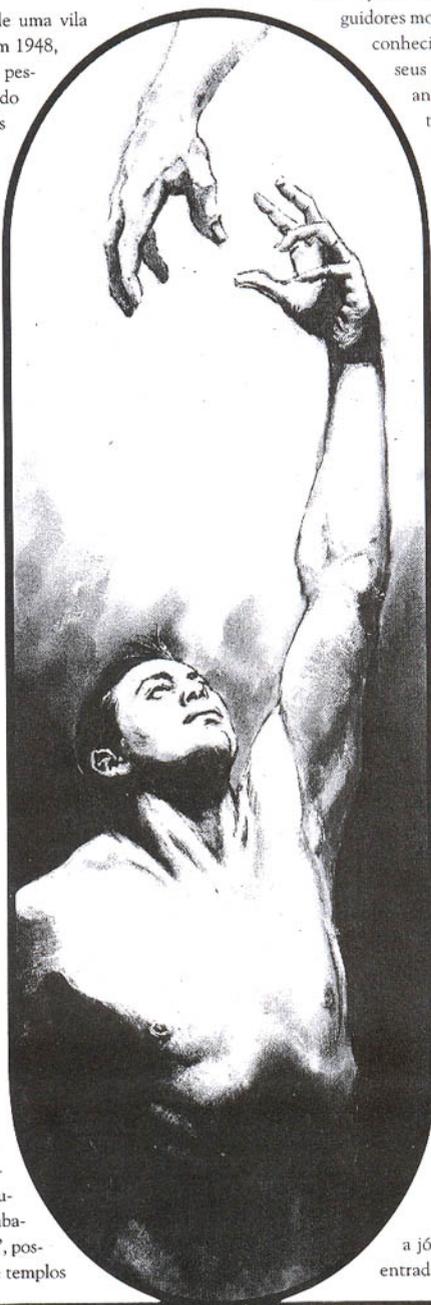
SÍRIA

Depois de muitos anos de isolamento, a Síria começou a abrir suas fronteiras, permitindo (e até mesmo encorajando) o turismo. Sua capital, Damasco, foi o coração do Império Islâmico Umafada durante quase um século, um período de grande crescimento e prosperidade para o Islã. Damasco enfraqueceu quando os califas abássidas mudaram sua capital para Bagdá, e a cidade passou por várias mãos muçulmanas ao longo dos anos. O Império Otomano controlou a Síria até depois da Primeira Guerra Mundial, quando a Liga das Nações a colocou sob controle francês. A Síria conquistou sua independência em 1946, e Damasco tornou-se a capital da nova nação.

Damasco é uma cidade antiga, com muitas mesquitas e edifícios antigos, incluindo uma fortaleza islâmica que data de 1200 d.C. A cidade foi o quartel general de Salah ad-Din durante grande parte das Cruzadas, e o famoso general muçulmano ali está enterrado sob uma cúpula vermelha num pacato mausoléu ajardinado.

LÍBANO

Até pouco tempo atrás, o Líbano era a jóia do Oriente Médio. Era um portão de entrada para os europeus interessados em experimentar a cultura árabe e para os



A NÊNIA

A Nênia é um lamento espiritual que pode ser ouvido apenas pelos inimigos de Maat (inclusive vampiros, Múmias Malditas, fomori e outros) na Península Arábica. É mais forte perto das cidades sagradas de Meca e Medina e parece estar ligado à purificação dessas cidades por Maomé e à sagrada pedra negra mantida na Caaba, em Meca. Na Arábia, os vampiros — ashirra ou ghuls, como são conhecidos por lá — realizam rituais que abafam a Nênia, tornando-a tolerável. Esses rituais permitem que as criaturas continuem a residir no local, mas a Nênia ainda cria dificuldades para eles e para outros seres contaminados pela corrupção de Apophis.

Todos os inimigos de Maat ouvem o sol nascer e mover-se pelo céu, pois o som da Nênia passa de um ruído abafado a um rugido que retumba por toda a região. As criaturas que dormem durante o dia têm dificuldades para repousar, na melhor das hipóteses. No jogo, todo vampiro estrangeiro na Arábia tem de gastar um ponto de Força de Vontade para dormir, ou então adicionar um ponto à dificuldade dos testes de Röttschreck durante a noite seguinte. A criatura acaba se adaptando ao barulho. Depois de um mês, essas penalidades não mais se aplicam.

Qualquer uso de sentidos sobrenaturais (Auspícios, visão espectral, certos usos de magia de Esfera etc.) está sujeito a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade no caso de criaturas de isfret num raio de oitenta quilômetros a partir de Meca ou Medina, e uma falha crítica causa um dano imenso. A criatura sofre cinco níveis de vitalidade de dano letal, menos um nível para cada sucesso que o jogador obtiver num teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Sem a proteção criada pelos ghuls, a Nênia afetaria todas as habilidades sobrenaturais usadas pelos inimigos de Maat, independente da falha crítica.

Além disso, o custo dos poderes sobrenaturais (uso de pontos de sangue, Chi etc.) para os inimigos de Maat será duplicado quando utilizados por essas criaturas em solo sagrado islâmico na Península Arábica, o que inclui todas as mesquitas. Nenhuma criatura de isfret consegue entrar nas cidades sagradas de Meca ou Medina, a não ser que tenha sido purificada por uma peregrinação religiosa.

Naturalmente, a Nênia torna a não-vida difícil para os vampiros e as outras criaturas de isfret na Arábia. Esse fato é uma verdadeira bênção para os Renascidos, que não são nem um pouco afetados pela Nênia. Vários Amenti acreditam que o efeito está, de algum modo, ligado à Teia da Fé e tentam aprender mais sobre o fenômeno para quem sabe um dia disseminar a Nênia por todas as Terras da Fé, ou talvez por todo o mundo.



árabes à procura de um lugar para desfrutar um pouco da decadência européia e envolver-se em atividades desprezadas por outras nações. Pelo menos parte do charme do Líbano vem da grande influência da França sobre o país. A maior parte da toponímia e um pouco da cultura do Líbano continua a ser francesa.

A boa sorte do país chegou ao fim pouco depois da criação do estado de Israel. Muitos palestinos fugiram para o Líbano, e Beirute tornou-se o centro da Organização para a Libertação da Palestina (OLP). O influxo de muçulmanos preocupou a maioria cristã do Líbano e aumentou a desavença entre os cristãos maronitas e os muçulmanos xiitas. Israel atacou o sul do Líbano para erradicar os terroristas da OLP, o que polarizou mais ainda as facções do país. O conflito armado pelo controle do Líbano, e também em resposta aos ataques israelitas, irrompeu enfim entre as diferentes milícias étnicas e religiosas, o que levou à guerra civil.

O governo do país se estabilizou em 1992, quando a facção Hizbollah (Partido de Deus) saiu vitoriosa nas eleições parlamentares. O governo unificado fez muito pela reconstrução do país, embora ainda existam conflitos com Israel ao longo da fronteira meridional.

ARÁBIA: A TERRA DO PROFETA

A civilização da Península Arábica evoluiu de um bando de nômades do deserto e cidades aglomeradas ao redor de oásis para um dos maiores e mais poderosos impérios da História devido à inspiração do Profeta Maomé. A religião do Islã unificou os árabes e os transformou numa força considerável. Entretanto, os impérios do passado não existem mais. A Arábia é rica por causa da venda de petróleo, mas o Islã ainda é a força unificadora na região. Isso não é nenhuma surpresa para os Amenti, pois a Arábia também é o coração da Teia da Fé.

A REGIÃO OCIDENTAL: MECA E MEDINA

A cidade sagrada de Meca é o coração do mundo muçulmano. Cinco vezes por dia, os muçulmanos se voltam para a Caaba da cidade sagrada em oração. Milhões de peregrinos visitam Meca todos os anos como parte do haje, a peregrinação, o quinto pilar da fé islâmica (e não a peregrinação das múmias que tem o mesmo nome). Meca já era uma cidade sagrada antes mesmo da chegada do Profeta. A Caaba abrigava ídolos pagãos adorados pelas tribos beduínas, e a cidade era um lugar de encontro e festividades ao longo de uma antiga rota de caravanas. Quando levou pela primeira vez a palavra de Alá para a cidade, Maomé foi repellido e forçado a fugir para Yathrib (agora conhecida como Medina), ao norte. Nessa cidade, o Profeta reuniu suas forças e retornou para tomar Meca. Ele expulsou os ídolos pagãos da Caaba, dedicando-a novamente a Alá. Desde esse dia, Meca tem sido o maior baluarte da fé islâmica e um dos lugares mais sagrados da Terra. No Mundo das Trevas, Meca é protegida de algumas forças de isfret pela fé investida na cidade ao longo dos séculos.

Meca continuou a ser o centro espiritual do Islã, embora fosse remota demais para servir como capital de qualquer um dos impé-

rios muçulmanos que se seguiram. A cidade era muito independente, governada pelos representantes de quem quer estivesse no poder. Atualmente, Meca é controlada pela Arábia Saudita e atrai milhões de peregrinos todos os anos. A cidade é aberta apenas aos muçulmanos. Não há aeroportos nem estações de trem. Aqueles que a visitam param em Medina ou Jida e empreendem o resto da viagem a pé, de carro ou camelo.

A imensa mesquita al-Haram, construída em grande parte no século XVI, domina a área central de Meca. No centro do pátio da mesquita fica o coração de Meca, a Caaba.

A CAABA

Dizem que a Caaba, ou a "Casa de Deus", foi construída por Abraão no tempo do Velho Testamento. É um edifício de pedra cinzenta e escura, em forma de cubo, que fica no pátio da mesquita de al-Haram. Na extremidade sudeste da Caaba está a Pedra Negra, "a Mão Direita de Alá na Terra". Trata-se de uma rocha grande que supostamente foi dada a Abraão pelo Arcanjo Gabriel (que também ditou o Alcorão a Maomé). Parte do haje islâmico consiste em caminhar sete vezes ao redor da Caaba e beijar reverentemente a Pedra Negra. Alguns Amenti chamam a Pedra Negra de "o Ab de Osfris" e acreditam que o coração espiritual do Senhor da Ressurreição se encontre em seu interior.

A Caaba também é, aparentemente, a fonte da Nênia, o ruído místico que atormenta todos os seres de isfret na Arábia. Algumas defesas mágicas instaladas ao redor da Caaba e criadas pelos vampiros ajudam a amortecer o ruído, mas não conseguem fazê-lo cessar por completo. As múmias adoradas estudar a Caaba em detalhes, mas as oportunidades são limitadas. Os muçulmanos protegem ciumentamente este santuário.

MEDINA

Originalmente chamada de Yathrib, a cidade foi mais tarde rebatizada como Medina, a "Cidade do Profeta". Propagando a palavra de Alá, Maomé fugiu para Medina depois de sua primeira aparição em Meca. Foi ali que ele reuniu seguidores para retornar e tomar a cidade sagrada. A tumba do Profeta também está localizada em Medina, junto com a Mesquita do Profeta, e ambas constituem o início da jornada da maioria dos peregrinos a Meca.

Visitada por milhões de peregrinos e aberta a não-muçulmanos, Medina é também um local importante para os Amenti que querem aprender mais sobre o Islã e estudar tanto a natureza da Teia da Fé quanto a da Nênia.

A REGIÃO ORIENTAL

Enquanto a costa oeste da Arábia é um baluarte de fé, a costa leste está nas garras das forças de Apophis, principalmente dos vampiros. A região é conhecida por seus campos de petróleo, que produzem a maior parte da substância que tornou a Arábia Saudita tão rica.

Suas cidades também tendem a apresentar um aspecto mais ocidental, apenas porque muitos ocidentais vivem na área, trabalhando para governos ou empresas estrangeiras. Na verdade, Dhahran fica reservada aos estrangeiros que trabalham para a ARAMCO (a Companhia Petrolífera Árabe-Americana) e suas famílias. Possui moradias suburbanas ao estilo norte-americano, apartamentos etc. A vizinha Al-Khubar é anfitriã de visitantes estrangeiros e ostenta prédios de muitos andares, hotéis litorâneos e shopping centers modernos. Também abriga casas luxuosas (que pertencem aos nobres ricos e aos homens de negócios) que podem



ser consideradas palácios. O Rei Fahd Causeway costuma atravessar o Golfo Pérsico rumo à ilha de Bahrein, onde existem casas noturnas populares que são ilegais na Arábia Saudita.

Alguns palácios de Al-Khubar pertencem aos vampiros da cidade, incluindo o luxuoso palácio de duzentos cômodos do Xeique Mohamed, a criatura que controla a Região Oriental. O xeique, na verdade, exerce pouco controle, pois os Setitas adquiriram secretamente muito poder em sua empreitada para controlar toda a Arábia. Os Seguidores de Set controlam casas noturnas em Bahrein, assim como um clube clandestino e ilegal em Al-Khubar. Todos esses estabelecimentos atendem às necessidades dos ghuls e de uma seleta clientela mortal (que geralmente acaba satisfazendo as necessidades dos vampiros). O xeique tolera a presença deles porque prestam um serviço valioso ao manter um rebanho mortal para os ghuls.

Sem o conhecimento do xeique, os Setitas ampliaram sua influência na área. Eles mantêm uma fortaleza no interior das abandonadas Torres Khobar, que foram construídas originalmente como alojamento para tribos nômades de beduínos (que não queriam ter nada a ver com os vampiros). Os Seguidores de Set controlam a verdadeira rede de escravidão e negociam com quem quer que possa pagar seu preço. Assim que passarem a exercer influência suficiente sobre os ghuls da Região Oriental, os Setitas planejam um golpe contra o Xeique Mohamed para dominar a área.

RUB AL KHALI:

A TERRA VAZIA

A região sul da Arábia Saudita é um deserto vasto e desolado conhecido como Rub Al Khali, "a Terra Vazia". O deserto é o lar de apenas algumas tribos nômades de beduínos, e não há nenhum sinal de civilização — geralmente, nenhum sinal de vida — até onde a vista alcança. Antigamente, durante o reinado dos reis-demônios na Arábia, existiam cidades no local. Entretanto, os seguidores do Profeta e seus aliados destruíram esses lugares abomináveis e permitiram que fossem reclamados pelo tempo e pelas areias. O que resta não passa de lenda.

A desolação encontrada em Rub Al Khali, e talvez o poder remanescente dos reis-demônios, enfraquece a tessitura da Teia da Fé sobre a região. Ali, seus poderes são mais fracos do que em muitas terras estrangeiras, o que transforma a Terra Vazia num lugar bastante inóspito para os Renascidos. Eles não conseguem nem mesmo extrair Sekhem da Teia em Rub Al Khali. Se pudessem evitar o lugar completamente, eles o fariam. Entretanto, a Terra Vazia não está totalmente desocupada — longe disso, na verdade. Devido em grande parte à fraca Teia da Fé e, mais recentemente, à fúria da Dja-akh, as forças outrora apartadas das Terras dos Vivos retornaram.

As tribos beduínas falam de gênios malévolos que aparecem nas profundezas desoladas de Rub Al Khali e guardam ferozmente seu território com tempestades de areia, feras terríveis, raios e trovões. Às vezes, os gênios aparecem na companhia de homens e mulheres estranhos, que viajam sozinhos e desaparelhados, a não ser pela presença dos próprios gênios. Esses magos são capazes de realizar magias incríveis, ou assim dizem os habitantes locais. Eles podem criar castelos nas nuvens, exércitos a partir da areia e tempestades a par-

tir do nada. As tribos falam de ghuls devoradores de carne que atacam pequenos bandos de viajantes. Contam também sobre o retorno de males antigos, falam de cidades perdidas e enterradas que são reveladas nas terríveis tempestades de areia, capazes de esfolar um homem vivo, e de ritos proibidos conduzidos nas trevas da noite.

Ghuls exilados ou bestiais também vagam pelos desertos da Terra Vazia, comandando pequenos bandos de seguidores mortais e atacando os desavisados. Um dos mais temidos desses vampiros é chamado Abu Shammal, "Pai da Tempestade de Areia". Esse gful aparece como um vulto a atravessar as areias enfurecidas, e seus olhos brilham com uma luz verde sobrenatural.

Essas inúmeras ameaças a Maat atraem a atenção dos Renascidos para a Terra Vazia e inspiram-nos a desafiar as areias escaldantes e a desolação. Pois, se houver qualquer esperança de tecer novamente a Teia da Fé neste lugar, será preciso começar com a destruição dos agentes de Apophis.

IRAM DOS PILARES

O Alcorão fala da cidade de Iram, "cujo similar não foi criado em toda a terra". Também descreve como Alá "lhes infligiu variados castigos" porque as pessoas de Iram eram ínfimas e pecadoras. A lendária Iram dos Pilares já foi uma fortaleza dos reis-demônios, uma cidade fantástica de cúpulas em forma de cebola e altas agulhas de torre. Entretanto, ela também era uma cidade de devassidão e pecado, governada pelos feiticeiros corruptos em nome de seus mestres demoníacos.

O poder dos reis-demônios se estendeu por toda a Arábia até os exércitos do Profeta Maomé e seus aliados magos varrerem a terra para derrubar os feiticeiros e purificar a região. Iram caiu, as areias do deserto cobriram as ruínas da cidade e os fiéis esperaram que o castigo durasse uma eternidade.

Infelizmente, não era para ser assim. O enfraquecimento da Teia da Fé na Terra Vazia permitiu que os feiticeiros e seus escravos gênios descobrissem as ruínas de Iram, na fronteira da Terra Vazia, perto de Omã. A cidade jaz parcialmente enterrada sob as areias, mas a magia já expôs boa parte dela e também esconde o lugar dos mortais. O povo da região tem relatado luzes e sons estranhos próximos ao local onde ficava Iram e teme que as escavações tenham perturbado coisas que deveriam ter sido deixadas em paz.

MEDITERRÂNEO: O BERÇO DA CIVILIZAÇÃO

A bacia do Mediterrâneo, ao norte e a oeste do Egito, é o lar de algumas das maiores civilizações da História humana, desde a glória da antiga Grécia até o Império Otomano. As múmias estrangeiras Cabiri provinham dessas terras, e pode ser que ainda existam algumas por lá, desafiando as ordens de Osíris. As forças de Apophis também se escondem nas sombras das antigas ruínas e nas cidades modernas do Mediterrâneo.



GRÉCIA

As terras da Grécia há muito tempo se equilibram entre as antigas forças do mundo espiritual e a fascinação da filosofia e das artes intelectuais. A cultura da Antiga Grécia gerou uma rica mitologia que influencia as culturas modernas até hoje. As florestas estavam cheias de ninfas e sátiros, e os espectros dos mortos assombravam os vivos. Heróis lutavam contra os caprichos dos deuses e realizavam grandes proezas. Os filósofos estudavam a natureza do universo para compreender seus mistérios. Eles criaram idéias e escolas que ainda influenciam o moderno pensamento científico, mágico e filosófico milênios depois.

A conquista de Alexandre introduziu a cultura e o pensamento grego no Egito, o que levou a um influxo de idéias místicas e filosóficas que tanto incharam as fileiras do Culto de Ísis quanto diluíram a força de seus discípulos. Essas idéias também podem ter levado ao aparecimento de versões do Feitiço da Vida na Grécia e em outros lugares da costa do Mediterrâneo, dando origem às múmias conhecidas como Cabiri, assim chamadas por causa das Escrituras Secretas de Cabirus. O autor alegava ser uma múmia egípcia criada pelo Culto de Ísis, mas teria aprendido o Feitiço da Vida com o próprio Tor — uma alegação desenhada pelos Shemsu-heru. Cópias das escrituras passaram por várias mãos na Grécia e na Ásia Menor, levando à criação de outras múmias. Hórus localizou todas as cópias conhecidas das Escrituras Secretas de Cabirus e as destruiu, mas é possível que algumas ainda existam.

A Grécia também é o baluarte de várias facções sobrenaturais diferentes. Os vampiros são bem fracos e estão dispersos na Grécia. Os príncipes de diferentes cidades lutam uns contra os outros em vez de se unirem contra inimigos externos. A Grécia é o antigo lar das metamorfos conhecidas como Fúrias Negras, que hostilizam as forças de Apophis, mas também desconfiam de forasteiros, inclusive dos Amenti. Suas relações anteriores com os Cabiri dão às Fúrias pouco motivo para confiar nos novos Renascidos. A Grécia também é a terra natal de idéias místicas incorporadas a diferentes tradições de magos, embora restem poucos usuários nativos de magia. A maioria deles foi espalhada aos quatro ventos pela passagem do tempo.

CRETA

Várias ilhas circundam a Grécia no Mediterrâneo. Uma das mais conhecidas dessas ilhas é Creta, um lugar pacato com vilas de pescadores e ruínas da antiga civilização minóica. Os visitantes podem ver as ruínas dos palácios minóicos em Cnossos.

Aqueles que conhecem o lado secreto de Creta também podem visitar Erianthe, o Oráculo de Cnossos. Oculto entre as ruínas, o Oráculo distribui palavras de sabedoria sobre suas visões do futuro àqueles que são considerados dignos, apesar de os critérios do julgamento dos candidatos não serem muito claros. Alguns descrevem o Oráculo como uma jovem a ponto de se tornar mulher. Outros, como uma mulher madura ou até como uma velha enrugada. Acredita-se que seja, alternadamente, uma vampira, uma feiticeira, um espírito ou simplesmente uma mulher abençoada com um dom. Ela nunca aceita dinheiro em troca de seus pareceres, mas sempre

cobra alguma coisa por seus conselhos. Pode ser algo tão simples quanto saber o nome do requerente ou tão complexo quanto receber uma pedra dos muros de uma ruína antiga. O preço não é negociável, e o Oráculo possui poder místico suficiente para não tolerar discussões. Os Amenti descônhecem a fonte do poder do Oráculo.

TURQUIA

Outrora o coração do Império Otomano, a Turquia é um paradoxo em vários sentidos. O terreno montanhoso é, ao mesmo tempo, um baluarte dos inimigos de Maat e um lugar de fé poderosa que chama a atenção dos Amenti. As cidades guardam muitos segredos em suas antigas estruturas e lugares ocultos, enquanto a desolação das montanhas encerra um grande perigo, mesmo para os Imorredouros.

ISTAMBUL

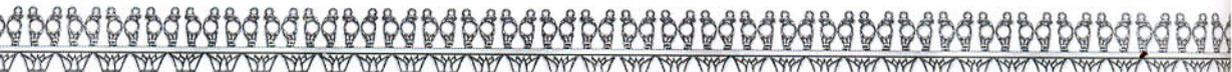
Istambul é uma encruzilhada internacional há séculos. A cidade foi conhecida como Constantinopla durante mais de mil anos, quando era a capital do Império Romano do Oriente. A cidade ergue-se em ambos os lados do Bósforo, de modo que está localizada tanto na Europa quanto na Ásia. Portanto, atua como uma passagem entre os dois mundos. O Imperador Constantino (que deu à cidade seu nome) observou que Constantinopla era cercada por sete colinas, quase como Roma. Os turcos otomanos dominaram a cidade em 1453 e rebatizaram-na como Istambul, tornando-a a capital de seu império. Depois da Primeira Guerra Mundial, a capital da nova República Turca mudou-se para Ancara, apesar de Istambul continuar a ser um centro de comércio. A cidade é o maior porto da Turquia e possui um ancoradouro grande e profundo.

Istambul abriga muitos sítios históricos antigos. O Palácio Tokapi foi construído pelos turcos otomanos como um centro administrativo e, posteriormente, tornou-se a residência do sultão e de sua família (incluindo os haréns com centenas e centenas de escravas concubinas). A Santa Sofia, ou Igreja da Santa Sabedoria, foi fundada no século VI d.C. pelo Imperador Justiniano. Ela apresenta uma grande abóbada, belos mosaicos, mármore e vitrais. Posteriormente, os turcos transformaram a igreja numa mesquita, com a adição de quatro minaretes altos. Os dois locais foram transformados em museus pelo governo turco moderno.

AS CIDADES SUBTERRÂNEAS DA CAPADÓCIA

Cerca de 640 quilômetros a sudeste de Istambul fica a região da Capadócia. A atividade vulcânica antiga na área depositou uma espessa camada de cinzas e terra sob uma camada mais fina de basalto. O tempo e a pressão comprimiram a terra, dando origem a uma rocha mole conhecida como "tufo", enquanto a erosão acabava por desgastar a cobertura mais dura de basalto. O povo da região escavou na pedra mole câmaras que mantinham uma temperatura quase constante ao longo do ano e eram ideais para o armazenamento de grãos.

Nos séculos iniciais após o nascimento de Cristo, os primeiros cristãos escavaram câmaras extensas na Capadócia, procurando lu-



AS CURANDEIRAS BENIGNAS DA GRÉCIA

Entre os possíveis aliados dos Amenti está um grupo de magas, uma ordem dedicada de curandeiras e educadoras que são consideradas descendentes das lendárias amazonas. Apesar de terem abandonado sua terra natal para vagar pelo mundo, as magas ainda se interessam pelas coisas que acontecem na Grécia. Elas descobriram a presença dos Amenti, e, até agora, membros dos dois grupos têm trabalhado muito bem juntos. Essas curandeiras e estudiosas possuem uma mente mais aberta que a maioria dos magos e dedicam-se à medicina em todas as suas formas. Elas evitam a violência sempre que possível, mas conhecem os caminhos da cura e o estudo da vida. O Culto de Ísis espera cultivar laços de amizade com este grupo no futuro.

gares para professar sua religião e se esconder das autoridades romanas. Os labirintos que eles construíram no tufo continham habitações, celeiros, moinhos, igrejas e confessionários: tudo de que precisavam para continuar a viver. Essas cidades subterrâneas serviram para esconder dezenas de milhares de pessoas. As vilas eram construídas acima dos povoados subterrâneos, o que permitia aos aldeões desaparecer ao primeiro sinal de invasão ou calamidade. Quando os muçulmanos invadiram a Capadócia no século VII d.C., a região foi evacuada. Os labirintos subterrâneos foram em grande parte esquecidos na Terras dos Vivos.

Eles permaneceram ocultos até 1963, quando foram redescobertos por acidente. Desde então, encontraram-se cerca de 150 labirintos diferentes, e o governo turco abriu vários deles ao turismo. A maioria ainda não foi escavada nem explorada, e resta ainda descobrir muitos outros. As maiores cidades subterrâneas possuem diversos níveis e dezenas de salas e podem abrigar até vinte mil pessoas.

Apesar de esquecidas durante séculos, as cidades subterrâneas são bem conhecidas por vários outros habitantes da Turquia, principalmente pelo clã de vampiros Assamitas. Os vampiros usam as cidades subterrâneas como esconderijos contra as tochas da Inquisição. Mais recentemente, muitos Amenti descobriram que essas cidades são ótimos lugares para ocultar seus khat durante uma jornada pelas Terras dos Mortos, bem como o local ideal para encontros secretos, longe dos olhos dos curiosos.

MONTE ARARAT

Na parte oriental da Turquia, sobranceando as fronteiras do Ira e da Armênia, ergue-se o Monte Ararat, que se acredita ser tradicionalmente o lugar onde a Arca de Noé veio repousar depois do Dilúvio. O monte é considerado sagrado pelos armênios, e as lendas pérsias falam do Ararat como o "berço da raça humana".

A montanha, na verdade, é formada por dois vulcões extintos, cujos picos estão a cerca de onze quilômetros um do outro. O maior, o Grande Ararat, ergue-se a quase 5168 metros acima do nível do mar, o que o torna a montanha mais alta da Turquia. O Pequeno Ararat forma um cone vulcânico quase perfeito e fica a pelo menos 3952 metros acima do nível do mar.

Os cristãos estabeleceram um mosteiro e uma vila nas encostas do Ararat, mas ambos foram destruídos por um terremoto devastador em 1840. Desde então, nenhum ser humano habita as encostas da montanha sagrada, apesar de exploradores e arqueólogos organizarem expedições ocasionalmente para escalar o Grande Ararat ou para procurar sinais dos restos da Arca de Noé. Até hoje, todas essas buscas foram infrutíferas.

A MORTALHA

A Mortalha é uma barreira entre os reinos físico e espiritual que separa a vida da morte. Ela limita a capacidade que os vivos têm de ver e sentir a presença dos mortos e evita que estes interfiram no mundo dos vivos sem muito esforço. A força da Mortalha afeta a distância metafísica dos dois mundos, bem como a dificuldade que os seres de um lado enfrentam para detectar e afetar os seres do outro lado.

A Mortalha não é uniforme em relação a sua força. Ela é mais forte em lugares de descrença, em lugares sem fé nem respeito pelo espiritual, como as cidades modernas, parques industriais e institutos de pesquisa. Em lugares de espiritualismo ou fé intensos, a Mortalha se enfraquece, como em antigas ruínas, locais e solo sagrados, cemitérios e outros. Na maioria dos locais sagrados — como a Caaba, em Meca, ou a Igreja do Santo Sepulcro, em Jerusalém — a Mortalha é bem tênue, e os dois mundos quase se tocam. Não é de se surpreender que a Mortalha seja mais fraca nas Terras da Fé, principalmente no Egito, do que em quase todos os outros lugares. Nessa região, os mortais conseguem captar sinais da presença do outro mundo na forma de um calafrio ou de uma sensação estranha, e os espíritos têm mais facilidade para perfurar a barreira e afetar o mundo dos vivos.

A Mortalha geralmente é mais fina em certos lugares, à noite, e em certos dias do ano, como durante as festas tradicionais em honra dos mortos. A mera presença de seres sobrenaturais também reduz a força da Mortalha. Vampiros e fantasmas conferem uma atmosfera sinistra aos lugares que habitam, e as múmias aproximam os dois mundos pela natureza de sua própria dualidade.

Em termos de joga, a Mortalha tem níveis que variam de 9 (em seu ponto mais forte) a 2 (em seu ponto mais fraco). É raro a Mortalha ser mais forte do que 6 nas Terras da Fé, e geralmente não chega a nem isso. O nível representa a dificuldade de superar a Mortalha para que se possa pressentir o mundo do outro lado e atravessar a barreira. O único meio de os mortais atravessarem a Mortalha é morrendo, e nem todas as almas acabam nas Terras dos Mortos. As múmias também conseguem atravessá-la desse modo, apesar de muitos dos que têm assuntos a resolver do outro lado da Mortalha preferirem usar Hekau.



Nível	Local
9	Laboratório científico ou universidade modernos
8	Centro de uma cidade moderna
7	Área urbana típica
6	Campo ou área suburbana
5	Ermos, cemitério
4	Tumba ou ruína antiga
3	Local sagrado
2	Local sagrado importante

AS TERRAS DOS MORTOS

Os antigos egípcios sabiam muito bem que a morte era apenas uma passagem para um outro estágio da existência, em vez de um fim. Eles só entenderam errado alguns detalhes dessa existência. Os Amenti sabem o que realmente existe além das Terras dos Vivos, nos reinos unificados conhecidos diversamente como Duat, as Terras dos Mortos ou, simplesmente, o mundo subterrâneo.

Chamadas de Umbra Escura ou Inferior por alguns, as Terras dos Mortos não seguem as regras normais da geografia. São reinos que ultrapassam o físico e geralmente parecem incoerentes à mente humana. As diferentes partes das Terras dos Mortos podem ser descaçadas como as camadas de uma cebola para revelar os mistérios mais profundos de seu interior. A camada mais externa é Neter-khertet, também conhecida como as Terras das Sombras. É virtualmente idêntica às Terras dos Vivos, das quais se separa por meio da Mortalha. Um espírito pode andar em Duat pelos mesmos lugares que um mortal é capaz de percorrer nas Terras dos Vivos. Entretanto, os fantasmas têm de lutar contra a Dja-akh, a terrível tempestade que ainda devasta o reino espiritual.

Além de Neter-khertet, mas sem qualquer equivalente real nas Terras dos Vivos, estão os Pilares do Ocidente, a passagem para os reinos inferiores dos mortos. As cavernas dos Pilares são protegidas por seres poderosos que testam aqueles que as atravessam. Essas cavernas levam a Duat, o mundo subterrâneo, um deserto negro infindável e arruinado por eternas tempestades de areia, que uivam com os gritos dos amaldiçoados.

Felizmente, os Amenti contam com a ajuda de Anúbis para guiá-los através dessas tempestades e alcançar lugares seguros no além. Um desses lugares é homônimo das múmias, o reino despedaçado de Amenti, que foi destruído pela Dja-akh e coberto pelas areias de Duat. Um outro lugar é conhecido como os Campos Abençoados de Aaru. É um santuário de paz e de renovação para os Renascidos, mas representa também um lugar de provação e julgamento, onde seus feitos nas Terras dos Vivos são pesados e seu valor é determinado pelos Juizes de Maat.

DJA-AKH: A TEMPESTADE ESPIRITUAL

As Terras dos Mortos são devastadas pela fúria da Dja-akh, a tempestade espiritual. Ela se manifesta em Neter-khertet como

uma tempestade de fúria implacável cujos estrondosos ventos espirituais e as violentas areias da alma castigam todos aqueles que não encontram abrigo. A força da tempestade varia de lugar para lugar e de uma época a outra sem razão aparente. Em geral, os lugares nos quais a Mortalha é mais fraca tendem a ser áreas nas quais a Dja-akh é mais calma, talvez devido a alguma influência das Terras dos Vivos. Portanto, as áreas nas Terras das Sombras ao redor de locais sagrados antigos e coisas do gênero são as mais seguras... apesar de não serem completamente seguras.

A tempestade espiritual é algo que deve ser temido, mesmo pelas múmias imortais. Em seu ponto mais fraco, a fúria da Dja-akh inflige, a cada turno, oito dados de dano letal a qualquer espírito que venha a ser surpreendido pela tempestade. No auge de seu poder, a tempestade causa o dobro dessa quantidade de dano. Ela grassa com abandono pelo mundo subterrâneo, mas aparece com mais frequência nas chamadas regiões "superiores" de Neter-khertet e reinos semelhantes nas Terras das Sombras.

A tempestade torna a viagem pelas Terras dos Mortos muito perigosa. As múmias possuem algumas habilidades relacionadas à Hekau que lhes permitem resistir ao dano provocado pela tempestade espiritual e atravessá-la em segurança (para maiores detalhes, veja o Capítulo Quatro). Nas Terras da Fé, também existe um número razoável de santuários nos quais os espíritos podem se abrigar contra a tempestade.

NETER-KHERTET:

AS TERRAS DAS SOMBRAS

Neter-khertet, que significa "lugar divino no mundo subterrâneo", é o espelho sombrio das Terras dos Vivos que fica logo do outro lado da Mortalha. A terra, o mar e o céu das Terras das Sombras se parecem muito com seus correspondentes terrenos. No entanto, são mais sombrios. As únicas coisas que realmente existem em Neter-khertet são os fantasmas dos mortos e os objetos espirituais que outrora inspiraram emoções intensas (esses objetos são conhecidos como relíquias). Neter-khertet é um lugar feito de lembranças distantes e de História antiga, coisas que as Terras da Fé têm em abundância.

Os lugares que já se transformaram em pó e cinzas há muito tempo nas Terras dos Vivos ainda existem em Neter-khertet, embora todos tenham sofrido com a Dja-akh. As glórias antigas erguem-se como monumentos silenciosos em homenagem àqueles que as construíram. Ironicamente, os faraós e os construtores que foram bem-sucedidos ao erigir estruturas que durariam séculos encontram apenas sombras pálidas de suas criações nas Terras das Sombras. O que ainda resta nas Terras dos Vivos não tem lugar nas Terras dos Mortos.

As Terras dos Vivos ainda são visíveis através da Mortalha, que lança um manto escuro sobre tudo o que se pode ver. A corrupção, a decadência e a morte podem ser vistas a partir de Neter-khertet à medida que as coisas vivas se aproximam do reino dos mortos. Os objetos nas Terras dos Vivos têm pouco efeito sobre os espíritos que se encontram em Neter-khertet. Uma parede nas Terras das



Sombras é completamente sólida para um espírito. Uma parede nas Terras dos Vivos também é, mas um espírito é simplesmente capaz de atravessar a parede viva com um mínimo de esforço, como se ela não existisse. Um espírito não consegue tocar nem afetar as coisas que se encontram nas Terras dos Vivos sem usar Hekau ou Sekhem para passar um braço pela Mortalha (para maiores detalhes, veja os Capítulos Quatro e Cinco).

O aspecto e até mesmo a existência de Neter-khertet é um choque para muitos mortais das Terras da Fé ao atravessarem a Mortalha. As pessoas religiosas criaram várias idéias sobre o que as Terras das Sombras realmente representam. Os cristãos costumam vê-las como o Purgatório, onde os pecados são expiados antes da transcendência e da ascensão ao paraíso. De fato, os espíritos que resolvem suas pendências no mundo dos vivos realmente passam adiante de algum modo, apesar de ninguém saber se eles vão realmente para o Céu. Os muçulmanos acham perturbadoras as Terras das Sombras, pois elas dificilmente se encaixam na definição de paraíso prometido aos fiéis. Alguns preferem acreditar que Neter-khertet é um lugar de provação e purificação. Outros temem que as Terras das Sombras sejam o Inferno, e há aqueles que passam por uma grave crise de fé quando confrontados com uma existência contrária às palavras de Alá e de Seu Profeta.

OS PILARES DO OCIDENTE

Se viajar para o oeste, em direção ao sol carmesim e apagado de Neter-khertet, você acabará entrando num vasto trecho de deserto. Atravessando-o, você chegará aos Pilares do Ocidente, a passagem para Duat. É difícil dizer

exatamente onde ficam os pilares. Estão completamente fora do reino de Neter-khertet. Os espíritos que os alcançam já não estão mais próximos das Terras dos Vivos; aprofundaram-se mais ainda nas Terras dos Mortos. A jornada até os Pilares do Ocidente nunca tem a mesma duração, e não é possível medir a passagem desse tempo nas Terras dos Vivos.

Os Pilares — cada um dos quais é esculpido na forma de um dos 42 Juízes de Maat — sustentam a entrada para 21 grandes cavernas. As cavernas levam a um labirinto de túneis subterrâneos. Os viajantes precisam percorrer o labirinto para chegar a Duat. As cavernas e túneis geralmente contêm diversos desafios que testam o valor daqueles que ali entram, apesar de costumarem envolver criaturas estranhas e psicodramas que realçam

determinados defeitos ou erros que o viajante porventura tenha cometido no Mundo dos Vivos. Sabe-se que os Juízes de Maat exercem seus poderes no labirinto para desafiar aqueles que se aproximam durante o que é chamado de Provas dos Pilares.

Os Narradores têm várias opções para realizar as Provas dos Pilares. A primeira é simplesmente comentar a jornada aos Pilares a fim de passar para uma parte mais importante da história, como os acontecimentos que se dão em Duat. Na maioria das vezes, as Provas são uma ótima oportunidade para a dramatização e a narração. O Narrador pode elaborar uma cena breve ou até mesmo uma história inteira baseada na travessia dos labirintos pelos personagens





múmias que almejam alcançar o mundo subterrâneo e enfrentam diversos desafios ao longo do caminho. Esse tipo de história funciona de modo muito similar a uma história convencional de **Múmia**, mas o cenário é incomum. As Provas permitem ao Narrador introduzir todos os elementos fantásticos que ele quiser. Os personagens poderiam acabar vivendo uma história no Antigo Egito, enfrentando seus próprios medos e dúvidas, auxiliando Rá a combater os laçaios de Apophis enquanto o sol atravessa as Cavernas da Noite e assim por diante.

Os Narradores também podem optar por narrar essas Provas como histórias individuais. O Narrador pode conduzir uma sessão com cada jogador individualmente, ou fazer de um personagem o centro da história, sendo que os outros jogadores assumiriam os papéis de personagens diferentes na dramatização. Os outros personagens poderiam ser pessoas das vidas passadas do personagem principal ou representações das esperanças, dos medos e dos desejos do personagem. Os jogadores podem achar úteis para esse tipo de história as dicas de viagem pelas Terras das Sombras existentes no livro **Wraith: the Oblivion**.

DUAT:

O MUNDO SUBTERRÂNEO

O reino de Duat não é mais o lugar seguro que já foi um dia. O infundável deserto negro além dos Pilares do Ocidente é agitado pela fúria devastadora da Dja-akh, uma tempestade eterna, poderosa o bastante para reduzir um espírito a farrapos e esfolá-lo (é a mesma tempestade que despedaçou as almas de Amenti para criar os tem-akh). Além disso, criaturas e espíritos estranhos habitam as profundezas da tempestade, onde uivam como loucos em busca de vítimas que possam atrair para o oblvio.

Viajar é perigoso, pois o viajante precisa combater o perigo da tempestade espiritual que sempre aparece nas proximidades, sem mencionar as criaturas estranhas que habitam seu interior. Felizmente, Anúbis — o guia e guardião dos mortos — criou e mantém caminhos seguros através de Duat, comumente conhecidos como desvios. Normalmente, o espírito de uma múmia que se encontra sob os cuidados de Anúbis ou de um dos aken, seus leais barqueiros, pode viajar pelas estradas espirituais em segurança. Se não tiver essa proteção, pode ser que o viajante jamais saiba quando uma parte da Dja-akh se formará de repente a partir do nada ou quando uma das inúmeras criaturas que habitam a escuridão farão uma emboscada. O Narrador pode usar esses riscos para tornar as viagens através de Duat interessantes e desafiadoras.

ANÚBIS

O guia e guardião dos mortos costuma assumir a forma de um homem alto e de pele escura, com cabeça de chacal e as vestes da realeza egípcia. Anúbis raramente fala. As poucas palavras que compartilha são escolhidas com grande cuidado, e tolo é o espírito que as rejeita. Anúbis aparece na entrada do mundo subterrâneo para guiar os espíritos dos Imorredouros através das areias ofuscantes da Dja-akh até o lugar em Duat para onde desejam ir. Ele rea-

OS MORTOS ESTRANGEIROS

A Dja-akh, também chamada de tempestade espiritual ou Turbilhão, grassa por todo o Mundo Subterrâneo, muito além das fronteiras da Neter-khertet egípcia. Os mortos são obrigados a procurar abrigo contra a tempestade ou encarar a destruição definitiva. O poder da tempestade foi suficiente para assolar a poderosa Amenti, assim como outras grandes cidades de fantasmas, como o Império de Estígia. Na esteira da Dja-akh, os refugiados espectrais vagam por toda parte, sem lar nem compromisso de lealdade. As cidades que permanecem nas Terras da Fé oferecem abrigo a esses andarilhos, e muitas aparições estrangeiras foram atraídas para esses locais, o que levou a uma espécie de "crescimento populacional" entre os mortos de Neter-khertet.

Apesar de os fantasmas locais — principalmente aqueles que toleraram o domínio da poderosa Estígia durante tanto tempo — desconfiarem dos refugiados e relutarem em lhes dar abrigo, eles compreendem o valor da força numérica e não são insensíveis às almas necessitadas. Algumas aparições mais pragmáticas também reconhecem que as almas são as únicas coisas de real valor no mundo subterrâneo. Quanto mais se tem, em melhor situação se está. Uma alma mortal pode ser forjada para vários fins, assim como qualquer relíquia. Apesar de as forjas de almas em Neter-khertet não terem começado a fumar nem a retinir com os martelos dos atarefados ferreiros espirituais, alguns acreditam que seja apenas uma questão de tempo.

Com tantas almas deslocadas aglomerando-se em Neter-khertet, começaram a circular rumores pelas Terras das Sombras de que um novo reino dos mortos (talvez até um novo império) não estaria muito distante. Afinal de contas, as Terras da Fé foram o centro de muitos dos maiores impérios antigos da humanidade, e várias aparições que habitam as Terras das Sombras ainda se recordam de seus dias gloriosos. Se um novo império surgir para unificar os restos despedaçados de Estígia, pode ser que ele tenha início em Neter-Khertet.

parece para levar as almas dos Amenti de volta às Terras das Sombras, onde eles podem se unir a seu khat e retornar às Terras dos Vivos.

A verdadeira natureza e a origem de Anúbis permanecem um mistério até mesmo para os Renascidos. Alguns dizem que ele é o primeiro dos mortos egípcios. Ele já habitava as Terras dos Mortos mesmo antes de existir uma História registrada e é profundo conhecedor das trilhas secretas e das verdades ocultas do além. Alguns dizem que ele já foi um dos lendários barqueiros que guiavam as almas pelos reinos distantes além da Mortalha, mas teria transcendido até mesmo esse augusto papel. Outros acreditam que Anúbis é um deus verdadeiro, com poderes e conhecimento que desafiam a compreensão mortal.

Seja qual for a verdade, Anúbis serve como guia e protetor para os Amenti que atravessam Duat, e seus poderes são realmente



grandes... apesar de ele empregá-los quando bem entende. Alguns Amenti viram-se aparentemente abandonados por Anúbis, perdidos na tempestade espiritual e forçados a encarar um espectro terrível ou outra ameaça qualquer. Quando o perigo passou, Anúbis reapareceu misteriosamente para guiar as múmias até um lugar seguro. Outras vezes, aquele que tem a cabeça de um chacal afastou criaturas que tentavam atacar o que se encontravam sob sua proteção. Os Amenti são gratos pela ajuda de Anúbis, mas sabem muito pouco sobre o guardião das sepulturas para confiarem inteiramente nele.

Em ocasiões muito raras, não é o próprio Anúbis quem aparece. Em seu lugar, um dos barqueiros espectrais conhecidos como aken guia os espíritos. Entretanto, Anúbis está sempre disponível para conduzir uma múmia até os Juízes de Maat.

AMENTI: O ARRUINADO REINO DE AREIA

Amenti já foi um dia o santuário dos mortos egípcios, e o silencioso Osíris a governava. A Dja-akh despedaçou o lugar com sua fúria, esfolando os espíritos que lá habitavam até que estes fossem reduzidos a partes dispersas. Agora, a glória de Amenti não passa de ruínas, enterradas sob as areias escuras do mundo espiritual. Criaturas e fantasmas malévolos das profundezas da Dja-akh assombram os destroços, e poucos Renascidos têm boas razões para visitar o lugar. Entretanto, acredita-se que parte das relíquias e dos conhecimentos antigos que um dia pertenceram aos mortos egípcios — talvez até mesmo coisas que pertenceram aos tem-akh agora encarnados nos Renascidos — ainda se encontre nas ruínas de Amenti. Algumas múmias arriscaram-se a empreender a jornada até as ruínas de Amenti em busca dessas coisas, mas aqueles que retornaram falavam de ameaças terríveis a aguardar os pretensos visitantes.

OS CAMPOS ABENÇOADOS DE AARU

O novo santuário dos Amenti no mundo subterrâneo é o lugar lendário conhecido como os Campos Abençoados de Aaru. É um abrigo de paz contra a devastação da tempestade espiritual, um oásis nas profundezas do infindável deserto de Duat. No início, quando retornaram às Terras dos Mortos como almas completas, os primeiros Renascidos se desesperaram ao ver no que haviam se transformado Amenti e o reino que outrora os abrigara. Entretanto, Anúbis levou-os para além das ruínas de Amenti, até os confins distantes do mundo subterrâneo, para onde nenhuma alma havia viajado e de lá retornado para contar sua história. Ali, os Amenti encontraram os Campos de Aaru, como fora profetizado nas lendas dos antigos egípcios. Nesse lugar, suas almas conseguiram encontrar renovação e paz, mas também foram submetidas ao julgamento dos Juízes de Maat.

A JUSTIÇA DE MAAT

Os Juízes de Maat habitam o sagrado Aaru, servindo à deusa da verdade e da justiça. Eles atuam como pastores das almas das mú-

mias, punem os indisciplinados e orientam os penitentes. Quando consideram uma alma inadequada aos olhos de Maat, os juízes punem o transgressor. Em Duat, essas punições podem incluir decapitação, ossos esmagados, queimaduras ou qualquer outro tipo de agonia terrível. Desde que aceite a reprovação, a alma culpada pode passar ao lugar que lhe é apropriado nos campos do além até reunir forças para ressuscitar. Um espírito que se mostre “verdadeiro de voz” é direcionado imediatamente aos Campos de Aaru para que possa descansar até sua próxima vida.

Alguns espíritos tentam evitar os juízes e escapar pelas fissuras do mundo inferior, caindo nas garras de Apophis. Os caminhos do mundo subterrâneo tornaram-se tão confusos e distorcidos que nem mesmo Anúbis consegue conduzir todas as almas para a segurança ou para a justiça.

AMEMAIT, A DEVORADORA

Apesar de os Campos Abençoados de Aaru representarem um santuário para os Amenti, logo abaixo deles fica a bocarra faminta de Amemait, a Devoradora. Os antigos egípcios imaginavam a Devoradora como um monstro que comia os corações dos que eram indignos de viver no além, mas ela é muito mais que isso: é uma personificação do próprio oblívio. Amemait devora as múmias que os juízes declaram não merecer a vida e reclama as almas que encontram o fim de sua existência imortal. É o fim de todas as coisas, a força que Apophis e seus seguidores tentam liberar no mundo. A Dja-akh que destruiu Amenti é uma mera amostra de seu poder, e os Renascidos farão o que puderem para mantê-la aprisionada no mundo subterrâneo para todo o sempre.

OUTROS REINOS ALÉM DA MORTALHA

Duat não é o único reino nas Terras dos Mortos. Na verdade, o mundo subterrâneo egípcio já foi meramente uma província de um vasto império funerário que abrangia todo o mundo ocidental, conhecido como o Império de Estígia ou Reino Sombrio de Ferro. A tempestade espiritual que destruiu Amenti também derrubou Estígia, despedaçando esse império e abandonando as várias regiões que o compunham à própria sorte.

A grande ilha de Estígia — com sua vasta cidade e a fortaleza arruinada e sinistra — é conhecida pelas múmias. Os Amenti também ouvem falar de outras terras ao longo de infindáveis desertos espirituais e mares sem fundo. Essas ilhas abrangem o Reino Sombrio de Jade (também conhecido como as Fontes Amarelas); o Reino Sombrio de Marfim (ou o Bosque dos Fantasmas); Karta; o Mar Que Não Conhece O Sol; Swar e muitos outros. Poucos entre os Amenti têm motivos para viajar até esses lugares, apesar de alguns acharem necessário procurar as almas que residem nos antigos reinos em busca de um pouco do conhecimento perdido ou de auxílio contra um inimigo de Maat.

Os jogadores e Narradores interessados em mais informações sobre as terras que existem além da Mortalha devem consultar **Lobisomem: o Apocalipse**, **Mago: a Ascensão**, o suplemento de **Mago**, **The Book of Worlds** e **Wraith: the Oblivion**.



Benjamin mergulhava cada vez mais nas trevas do mundo subterrâneo. O Apepnu o surpreendera num vôo de volta ao Egito. No entanto, em vez de tentar enfrentá-lo diretamente, o meteu-soso canalha abatera o avião inteiro. A coisa matara 250 pessoas só para deixar Benjamin fora de ação durante algum tempo.

A ira aflorava na alma de Benjamin enquanto ele avançava a passos largos, devorando o terreno entre os Pilares do Ocidente. Os saciões de Apophis sabiam muito bem que aquelas medidas não destruiriam permanentemente alguém como ele. Na melhor das hipóteses, tamanha violência sem sentido o desviaria de seu objetivo maior e, naturalmente, foi exatamente por isso que o Apepnu tomara aquela atitude. Saber disso não diminuía a raiva que Benjamin sentia com a morte de tantos inocentes. Jurou para si mesmo que eles seriam vingados.

Para ir à forra, Benjamin primeiro precisava ressuscitar. O estrondo psíquico da Dja-akh, ao longe, estimulou-o a apertar o passo. O turbilhão da tempestade espiritual crescia logo atrás dele e Benjamin corria para o outro lado dos Pilares, onde Anúbis certamente estava esperando. Era muito azar a tempestade ganhar força justamente na região de Duat em que por acaso ele se encontrava.

Então, ouviu-se um guincho logo atrás dele. Por reflexo, Benjamin se virou e viu o espírito do Asekh-sen que o perseguia. A coisa, uma espécie de gafanhoto monstruoso, saltava em sua direção com uma velocidade de tirar o fôlego. Benjamin concluiu que a criatura havia se matado apenas para abatê-lo, e agora parecia que o ceifador pretendia capturá-lo nas Terras dos Mortos. Já ouvira falar que a alma de uma múmia poderia ser confinada para proporcionar um pouco mais de vida a um dos Asekh-sen. Ele não estava nem um pouco interessado em se tornar a vítima de um vampiro psíquico ou de seja lá que ritual empregado pelos ceifadores. Benjamin logo descolouria exatamente o que acontecia se não conseguisse chegar a um lugar seguro a tempo.

Esforçando-se ao máximo, Benjamin seguiu em frente. Ele sentia a vastidão de Duat ao longe, mas os guinchos do ceifador eram cada vez mais altos. Ah, Benjamin viu a forma que flutuava naquele mar de nada. Era um esquife raso, conduzido por um culto majestoso. Era impossível enganar-se quanto à forma gigantesca que o aguardava, aquela face perturbadora banhada em séculos de sabedoria. O olhar fixo e penetrante de Anúbis transfixou Benjamin quando este se aproximou.

Benjamin sentiu o Asekh-sen se arremessar contra ele. Gritou, suplicou a ajuda do silencioso Anúbis. Sem jamais tirar os olhos de Benjamin, o filho de Osiris ergueu a mão como se para enxotar um inseto. Benjamin sentiu a força do gesto passar por ele com um ruído surdo e ouviu o grito de dor e desalento do ceifador quando este foi lançado de volta aos Pilares.

- Obrigado. - Benjamin disse, ofegante, ao subir para o esquife e colocar-se ao lado da imensa figura.

Anúbis simplesmente fixou seu olhar inescrutável em Benjamin por um instante, depois ergueu a cabeça para observar os Pilares do Ocidente. Quando o psicopompo se virou para dar início à jornada rumo aos Campos de Aaru, Benjamin olhou para trás e viu as ventos dissaceleradoras de almas da tempestade espiritual atravessarem os Pilares e engolfirem o Asekh-sen.

Capítulo Sete: Segredos Do Escrita

A TRAGÉDIA REAL NUNCA É RESOLVIDA.

ELA CONTINUA IRREMEDIAMENTE

POR TODO O SEMPRE.

— CHINUA ACHEBE

Seja no palco, na televisão, em livros ou em volta de uma fogueira, a arte de narrar contos sobreviveu de uma forma ou de outra ao longo da História. Mesmo aqueles que não se consideram grandes narradores ao menos compreendem o valor de um bom conto. Em nossas histórias — incluindo as que estes jogos originam —, realizamos nossos desejos ou expressamos nossos temores através de um meio seguro e divertido.

Múmia: a Ressurreição suplementa os diversos jogos do sistema *Storyteller* e é um ótimo complemento para **Vampiro: a Máscara**, **Mago: a Ascensão** ou **Wrath: the Oblivion**. Como você provavelmente já sabe, cada um desses livros contém informações úteis sobre a arte de narrar. Você também já deve conhecer o Mundo das Trevas, os temas e as atmosferas dos jogos narrativos da *White Wolf* e os vários métodos usados para narrar uma história interessante e envolvente.

Os jogos ambientados no Mundo das Trevas geralmente se concentram no desespero ou na tragédia da condição humana, mas **Múmia: a Ressurreição** encara essa questão de uma maneira completamente diferente e oferece um fio de esperança. Os personagens deste jogo pertencem a uma raça rara, cuja própria existência é testemunho de um raio de esperança no ápice de uma era

mortífera. Com este cenário, tanto os Narradores quanto os participantes têm a oportunidade de criar um drama que oscila precariamente sobre o fio da navalha entre a catástrofe e a redenção.

Este capítulo ajuda você a dar vida a seus próprios mitos modernos. As condições especiais dos jogos de **Múmia** permitem examinar diversos aspectos do Mundo das Trevas de uma maneira que os outros jogos talvez não tenham explorado. Você encontrará neste capítulo algumas idéias para fazer uso desses aspectos, e esperamos que esses pontos de partida também estimulem sua criatividade.

UMA RÁPIDA RECAPITULAÇÃO

Só para refrescar a memória, lembre-se de que o objetivo deste jogo é narrar contos fabulosos e cativantes, em vez de derrotar oponentes ou alcançar um objetivo pré-estabelecido. O Narrador monta o palco enquanto os jogadores assumem papéis individuais. Os jogadores conduzem seus personagens durante a narração da mesma maneira que um ator conduziria seu personagem ao longo de uma peça improvisada.

E o que isso significa para você? Todo o conteúdo deste livro é essencialmente opcional. Contar uma história não é um mero exer-



cício de matemática e distribuição de pontos, é um exercício de criatividade. Às vezes, as histórias mais interessantes surgem quando você infringe todas as regras e se livra das expectativas. Só não faça isso com muita frequência. Afinal de contas, as regras proporcionam uma estrutura consistente e uma alça na qual os jogadores podem se segurar. Essas regras fornecem um ponto de partida para você criar histórias. Daí em diante, os únicos limites são sua imaginação e sua criatividade.

Num jogo narrativo, todo mundo coopera para contar uma história que seja do agrado de todos. Isso geralmente implica fazer algumas concessões. Se você quer um jogo orientado para a ação, mas seus amigos gostam de intriga, misture os dois elementos. Se todos estiverem se divertindo, é sinal que você está fazendo tudo direitinho, e essa é a única regra que você realmente precisa seguir. Se seu grupo — ou mesmo alguns jogadores — não estiver curtindo o jogo, então é hora de voltar atrás e reavaliar a crônica. Talvez alguns jogadores não queiram extrair da história aquilo que você está colocando nela.

Então, como você faz para garantir que todos cheguem à mesa com as mesmas expectativas? Primeiramente, exponha essas expectativas. O Narrador e os jogadores devem discutir o que querem fazer e o que gostariam de jogar. Alguns Narradores gostam de pegar um livro e conduzir um jogo de improviso, e essa tática pode funcionar às vezes. No entanto, no caso de uma história mais longa, você precisará se certificar de que todos querem a mesma coisa.

Pode ser que seu ponto forte como Narrador seja a condução de crônicas policiais modernas e orientadas para a ação. Se os jogadores estiverem cientes dessa propensão, eles saberão que não devem construir personagens centrados exclusivamente em religião, política ou outros temas que os deixariam fora do jogo. Pode ser que um jogador tenha uma idéia sensacional para criar um investigador do oculto. Vocês podem cooperar e encontrar um jeito de adequar o personagem à crônica. Conversar sobre a construção da história é tão importante quanto a criação de personagens ou qualquer outro aspecto da estrutura.

Depois que você tiver se soltado no jogo, certifique-se de respeitar os limites de todos. Pode ser que você se sintá à vontade com temas fortes sobre violência, sexualidade, religião ou assuntos semelhantes, mas nem todo mundo curte isso. Apesar de estes jogos até serem boas ferramentas de ensino ou explorações úteis de temas fortes, espera-se que eles sejam antes de tudo divertidos, e não afluídos ou difíceis!

Por último, lembre-se de que um bom jogador está disposto a ceder para se adaptar à história. Ele até pode argumentar que seu personagem "[nunca/sempr] faz isso!", mas pense no impacto que tal coisa terá na história. As pessoas nos surpreendem o tempo todo, e as múmias mais ainda, por causa de suas personalidades alteradas. Em vez de virar a história de ponta-cabeça por causa da reação de um personagem, lembre-se de que o jogo é uma atividade grupal. Vocês não estão à mesa apenas para assistir à excelente interpretação de uma pessoa. Vocês estão ali para construir a história juntos e, às vezes, a cooperação requer que se deixe um pouco de espaço para o resto dos jogadores.

TEMAS

Toda história une diferentes pontos de vista que, nas palavras dos sábios, opõem-se uns aos outros, mesmo que sejam todos verdadeiros. Esses temas constituem a base das histórias, os motivos que estimulam o conflito, as concessões e, por fim, o clímax. Obviamente, seus temas dependem da natureza da história que será narrada, e você não é obrigado a seguir nenhum dos argumentos apresentados neste livro. Entretanto, **Múmia** abre espaço para muitos temas que não se encaixam necessariamente em outros jogos, devido à própria natureza dos personagens múmias.

Enquanto muitas outras criaturas do Mundo das Trevas poderiam ser consideradas, e com razão, monstros que caçam os seres humanos, as múmias têm a oportunidade de se tornar exemplos de virtude. Por meio do Feitiço da Vida, as fraquezas que atormentavam o personagem em sua Segunda Vida são eliminadas e substituídas pela convicção e pelo discernimento. Tendo Maat como objetivo, a múmia possui uma poderosa bússola moral.

Mesmo que a maioria das preocupações dos mortais não possa ser facilmente resolvida numa única vida, confere-se ao personagem a oportunidade de explorar um mundo bem mais amplo assim que ele começa a lidar com as fraquezas de sua vida mortal. As melhores histórias falam das viagens da múmia até o âmago do desconhecido. A agonia de lidar com sua vida anterior ajuda a transformar o personagem, que passa de um molde informe a uma personalidade acabada, mas a múmia tem pela frente novas e emocionantes possibilidades. Em última instância, a múmia deve abandonar suas preocupações mundanas, trocando-as por opções novas e grandiosas.

É claro que os Renascidos não devem ignorar os mortais, mas não podem deixar passar a oportunidade de fazer mágicas, visitar as Terras das Sombras, descobrir tesouros antigos e mergulhar de cabeça em sua nova existência sobrenatural. Uma crônica de **Múmia** pode contar histórias ou usar temas que incluam tanto o mundo natural quanto o sobrenatural. As histórias também podem envolver aliados, amigos e namorados humanos sem as terríveis conseqüências que vampiros, fantasmas ou outras criaturas da noite geralmente enfrentam, pois esses seres contaminam os vivos ao se associarem a eles.

As possibilidades de história neste jogo são tão variadas quanto as próprias múmias. Veremos a seguir alguns temas possíveis:

O PREÇO DA GUERRA

Algumas múmias decidem que a melhor maneira de defender Maat é lutar contra o Corruptor. Esses personagens passam suas vidas caçando e reprimindo todos os tipos de perversidade, assumindo a responsabilidade de punir os transgressores e matar os monstros. No entanto, mais importante do que simplesmente exterminar seres humanos malvados, Múmias Malditas e vampiros é a decisão de seguir o caminho espinhoso da moralidade. É certo ou justo que uma múmia suje suas mãos com sangue? Como se decide quem merece morrer? Por falar nisso, como se decide quem



merece viver para sempre? As múmias não deveriam dar o exemplo? E quanto às famílias e aos amigos inocentes cujas vidas são destruídas? As múmias se importam com essas conseqüências?

Travar uma guerra contra Apophis é uma opção arriscada. As múmias podem muito bem atrair a atenção pessoal dos servos do Corruptor. Assim que alguns de seus amigos morrerem no fogo cruzado, é possível que a múmia questione sua dedicação à causa. No entanto, a guerra da múmia nunca tem fim, não importa quem ela tenta salvar ou o que deseja.

Outras múmias procuram pessoas tocadas pelo Corruptor e tentam ajudá-las a encontrar a redenção. Com essas múmias, você pode explorar conflitos mais profundos. Como ajudar uma mulher que mantém um relacionamento violento se o namorado enciumado pode matá-la por tê-lo "traído"? Será que as múmias encorajariam um político corrupto a se redimir sabendo que a confissão do indivíduo só faria jogá-lo na cadeia e abriria caminho para um colega ainda mais corrupto? Será que todo o bem promovido pelas múmias desaparecerá inevitavelmente quando morrerem as pessoas que elas ajudaram? Para promover mudanças duradouras, talvez a múmia tenha de mudar a própria sociedade. No entanto, o que acontece ao Renascido que altera tanto o mundo a ponto de não ter mais função alguma nessa nova sociedade?

TENTAÇÃO

Se, por um lado, as múmias têm um grande incentivo para defender a causa de Maat, por outro lado, elas também podem sentir uma grande tentação de se entregar ao vício. Com seus novos sentidos e a imortalidade, as múmias podem buscar prazeres perigosos e sedutores até chegar a extremos que transcendem os vícios humanos. No entanto, os juízes exigem a adequada observância de Maat, e as múmias que caem em desgraça enfrentam conseqüências terríveis. Fora o simples medo do castigo, elas têm mais um motivo para ficar em guarda, pois Apophis tentará seduzi-las com poderes e favores generosos que não implicam as responsabilidades de Maat. Por outro lado, a múmia ganha mais poder e prestígio (bem como auto-aceitação) ao defender Maat, mas a estrada tem muitos pontos de partida e só um deles é o verdadeiro. Como um Redivivo consegue conciliar a eternidade sensualista com a necessidade de seguir um rígido código de ética? Negar a própria natureza é uma violação óbvia de Maat, mas sucumbir demasiadamente à tentação enfraquece a múmia e a leva à depravação.

Ao lidar com os remanescentes de sua vida anterior, a múmia pode se sentir tentada a se desviar do caminho de Maat. No início, quase nada impede um Renascido que foi outrora um criminoso de se entregar a seus antigos passatempos, principalmente com seus novos poderes. Mas a luta entre a virtude e o vício acaba se tornando importante demais em sua existência. À medida que a múmia reconhece a prova viva da existência de um código moral, a questão de defender Maat torna-se suprema. Ela tem de fazer sua escolha e chegar a uma decisão: existem poucas nuances.

Numa escala maior, as diversas seitas de ressurreição passaram por seus próprios episódios de tentação. Os seguidores de Apophis

tentam influenciar a seleção de candidatos à múmia na esperança de impedir a ressurreição de Redivivos fortes, corromper o Grande Rito ou introduzir nas seitas aqueles que são vulneráveis às lisonjas de Apophis. Entretanto, as próprias seitas guardam seu conhecimento com todo o zelo, recusando-se a cooperar e a inibir o processo de criação de novos campeões de Maat. As múmias trazem dentro de si o potencial para a grandeza, seja uma grande maldade ou uma grande realização, mas forças titânicas lutam para motivá-las. Crônicas inteiras podem se basear nesse simples fato.

VIDAS PERDIDAS

O fragmento de alma tem-akh muda um personagem múmia, mas às vezes também traz consigo memórias ou conceitos de uma época anterior. As múmias que queiram entender o que aconteceu a elas podem decidir desenterrar seus passados. Isso começa com uma pequena investigação histórica e, depois, viagens. As múmias visitam as Terras da Fé, aprendem sobre as eras antigas e se aventuram pelas Terras das Sombras para procurar espíritos que possam fornecer mais informações. Algumas querem compreender a alma com a qual se uniram. Outras se contentam simplesmente em aprender mais sobre seus passados. De qualquer modo, as múmias têm uma perspectiva única sobre os acontecimentos históricos e podem entrar em conflito com historiadores bitolados, outras múmias bem-informadas, magos que protegem os lugares sagrados ou os espíritos do Reino Sombrio de Aeria.

Com que força uma múmia vai se agarrar à vida assim que perceber que sobreviverá a seus amigos e a sua família? Quanto ela vai querer recordar de sua Primeira ou Segunda Vida? Algumas múmias podem tentar engendrar deliberadamente a mudança em seus próprios aliados, enquanto outras acabam se isolando das pessoas na esperança de minimizar a perda inevitável. Aquelas que se separam da humanidade correm o risco de se perder completamente e de se tornarem criaturas indiferentes e isoladas, incapazes de se relacionar com as próprias pessoas em nome de quem elas existem e cumprem seus deveres. As múmias que permanecem ligadas a suas relações em vida vêem desfilar numa eterna procissão entorpecente todas as dores da mortalidade, ainda que também tenham a oportunidade de conhecer o amor, a camaradagem e a alegria.

As múmias do passado (como os Shemsu-heru) são muito diferentes de seus primos modernos. Algumas guardam rancor dos novatos que aparentemente desejam usurpar sua missão e acabam provocando uma mudança repentina em seus planos. Muitos desses Imorredouros levaram milênios para desenvolver planos e objetivos pessoais de longo prazo para depois vê-los despedaçados com a chegada da nova geração de Renascidos. Essas múmias mais velhas podem mostrar um certo rancor quando sua espécie é comparada à nova geração, numa saga que lembra o conflito entre juventude e instituição. Ao mesmo tempo, as múmias têm a oportunidade de lidar com espíritos que se sentem passados para trás por serem elas capazes de interagir com o mundo físico. Mesmo assim, alguns fantasmas e também algumas múmias mais velhas podem oferecer idéias valiosas ao contribuir com pontos de vista antigos



para resolver os problemas modernos. Um jovem Renascido poderia tentar conciliar o mundo moderno com as tradições e, assim, unir vidas perdidas e transformá-las numa forma mais harmoniosa, equilibrada e abençoada por Maat.

ESPERANÇA

A ressurreição da múmia é um sinal certo de esperança no Mundo das Trevas. Em todo o planeta, os seres humanos fazem a guerra, espalham a poluição e demonstram as piores características de sua espécie. Apophis ameaça consumir o mundo, e seus servos sobrenaturais agem intermitentemente no seio da humanidade enquanto outras criaturas da noite competem entre si em nome de seus próprios interesses. Os seres humanos vivem uma situação desesperadora no Mundo das Trevas: fome e desespero escondem-se em todos os becos, todos os lares e todos os corações. A múmia tem a oportunidade de mitigar algumas dessas agruras, mas parece que a humanidade sempre se volta contra si mesma no final. Será que as múmias escolherão fazer do mundo um lugar melhor ou se afastarão da autodestrutividade da raça humana para buscar luz interior e Maat por meio da introspecção? A passividade raramente é uma coisa boa num mundo repleto de maldade, mas qual seria a ação correta?

Comparado a outros jogos do Mundo das Trevas, **Múmia** oferece a você uma oportunidade fenomenal de explorar temas como esperança, amor e amizade. As múmias geralmente não têm outra

escolha a não ser se unirem e para compartilhar suas experiências. Em vez de serem subjugadas por uma sociedade autoritária ou uma conspiração secreta (apesar de existirem elementos de ambas), elas têm liberdade para exercitar suas consciências reformadas.

As múmias estão livres do medo da morte ou do julgamento final. Até mesmo o exercício mais trivial de poder proporciona grandes oportunidades ao Renascido, e um indivíduo pode compartilhar facilmente essas oportunidades com outras pessoas. Melhor ainda, a busca da múmia por Maat geralmente a leva a ajudar o próximo a se auto-aperfeiçoar. As múmias não são, necessariamente, a panacéia do planeta, mas têm a oportunidade de retificar vários males da sociedade. Neste mundo cruel, elas são como chamas inextinguíveis.

É claro que cada Redivivo tem sua própria bússola interna de esperança. Talvez, depois de sua Segunda Morte, a múmia contemple o péssimo andamento de seus assuntos familiares e tente remediá-los de modo que seus filhos continuem a melhorar as coisas. Será que o peso de suas ações no passado já não amaldiçoou sua família? Será que ela se sucumbirá ao desespero se decidir que não é capaz de realizar as mudanças positivas que deseja? Ou será que vai perseverar, sabendo que, assim como ela renasceu, o mundo a seu redor também poderá ser refeito?

EXPLORAÇÃO ENLEVADA

Embora seja gratificante alcançar um maior discernimento em relação a Maat, nada força uma múmia a exercer seus poderes em prol de





um bem maior. Ela poderia passar várias vidas desfrutando os prazeres sensuais que o mundo tem a oferecer. Assim que superam os escrúpulos que ainda restaram de suas vidas mortais, muitas experimentam vários dos prazeres proibidos aos quais nunca pensaram em se entregar antes. Contudo que seu grupo se sinta à vontade com isso, você pode explorar a sexualidade, a decadência e o hedonismo, bem como os limites que uma múmia pode estabelecer para si mesma. Quanto longe ela chegará uma vez livre de preocupações como idade, dinheiro e moralidade? Os Juízes de Maat não são muito exigentes com as múmias que não buscam Maat, desde que tampouco a violem. No entanto, não explore simplesmente os limites dos Redivivos. Também leve em consideração as pessoas que são arrastadas junto com essas criaturas. Talvez as múmias possam fazer com que algumas pessoas questionem suas próprias crenças e acolham em suas vidas uma felicidade maior.

Em sociedade, cada múmia tem a obrigação de equilibrar prazer e negócios. Como o novo milênio nos traz estímulos mais intensos, nossa sociedade oscila à beira de um total colapso extático. As pessoas têm mais tempo de lazer do que nunca e exigem liberdades e prazeres melhores, mais intensos e mais selvagens! É claro que esse tempo de lazer adicional significa que os indivíduos têm a oportunidade de se dedicar a causas dignas, como a exploração espiritual ou as preocupações humanitárias. A maioria prefere matar o tempo com a exploração egoísta de comidas exóticas e diversão embotada, desde a caça de animais de grande porte à pornografia na Internet e festas de clubes sociais. As múmias podem frequentar todos esses círculos e levar um pouco de equilíbrio a essas vidas, quem sabe encorajando as pessoas a examinarem suas prioridades e a encontrar meios mais satisfatórios de passar o tempo.

As múmias também devem decidir qual é o ponto de equilíbrio entre o asceticismo e a experiência mundana em seus próprios círculos. Apesar de as múmias mais recosas ou mais disciplinadas às vezes defenderem um estilo de vida espartano, elas não têm como negar o valor da experiência. Precisam cooperar com seus colegas mais licenciosos para encontrar um ponto de equilíbrio saudável.

Talvez o Renascido vincule os conceitos de espiritualidade e erotismo — por meio do tantra, da comunhão extática ou da simples auto-estimulação — e ajude as pessoas a aprender a exaltar os sentidos em vez de subestimá-los. A múmia é um exemplo vivo da importância da sensibilidade. Lembre-se de que a múmia passou por um rito sagrado que transforma um ser vivo num imortal, e o processo concedeu-lhe uma percepção superior. Até que ponto o sagrado e o sensual podem se unir? A múmia também reconhece, detalhadamente, o quanto deixou passar em sua vida anterior. Agora, porém, ela tem a oportunidade de não só explorar esses prazeres, mas de usá-los como um instrumento para construir uma existência nova e mais satisfatória. Ela tem a chance de reconhecer que não há nada de errado com a sensualidade. Na verdade, trata-se de uma parte muito importante de sua experiência eterna. Talvez a múmia consiga reconhecer seus desejos reprimidos e influenciá-los com sua nova força espiritual. Ela pode também ajudar os outros a perceber que o êxtase e a sensualidade são meios para a autopercepção, e não meros passatempos ou prazeres “pecaminosos”.

MUDANÇA

Examine as crenças de uma múmia no que diz respeito à religião e à outra vida. As experiências da múmia mostram que os pontos de vista egípcios estavam (em grande parte) corretos e que tudo no que ela acreditava está errado. Como é que um batista, por exemplo, conciliaria sua fé com a experiência de encontrar os Juízes de Maat e retornar dos mortos? Algumas múmias desistem da religião. Outras adotam o aparato da fé egípcia. Há também aquelas que se apegam com fervor ainda maior às crenças que mantiveram em vida, como se quisessem negar o que lhes aconteceu.

Será que uma múmia pode esperar a salvação ou sua natureza sobrenatural a condenará a algum tipo de inferno no fim de tudo? Levando-se em consideração que a múmia é imortal, a natureza de sua “outra vida” é algo inteiramente de sua escolha. Viver eternamente sob as restrições de um código de ética estranho pode parecer um inferno para alguns. Já construir um paraíso siberita na Terra poderia condenar uma múmia a um destino pior do que o de ser lançada num lago de fogo. Geralmente, os desejos de um Renascido são deturpados por sua necessidade de se apegar a um artefato do mundo dos vivos. A múmia pode tentar se adaptar a sua nova condição de acordo com descrições antigas e familiares. Quando o novo e o familiar não se misturam, ela é obrigada a se adaptar para não sofrer. No entanto, aquelas que conseguem superar o medo da mudança e criar uma nova visão de mundo podem ser capazes de compartilhar essa visão mais ampla com outras pessoas. A múmia precisa ser mais tolerante com outras opiniões para mostrar a seus semelhantes como adotar essa tolerância também.

O conflito de valores ressalta noções como a importância da tradição e a mudança de gerações. As múmias têm de se adaptar a um mundo em rápida modificação. As novas tecnologias ameaçam expô-las, cooptar seus poderes ou destruir seus jazigos. As múmias têm várias provas de que as antigas tradições possuem poder. Afinal, o Feitiço da Vida de alguma maneira sobreviveu aos séculos. Por que não os Renascidos? Mas será que as múmias podem se apegar a noções antiquadas de moralidade ou estilo de vida às custas de sua capacidade de compreender o mundo moderno? Os Renascidos de hoje enfrentam a difícil possibilidade de reconhecer que, no fim, também se tornarão relíquias de uma sociedade encerrada como um estranho artefato da História.

ARBÍTRIO

Devido às exigências de Maat, pode ser que algumas múmias se sintam incluídas numa esfera de operações superior à que estavam acostumadas. O universo continua a funcionar como um relógio, e elas se vêem impelidas sempre adiante por seu ciclo contínuo de renascimento. Algumas buscam um padrão, esperam adivinhar seu propósito final ou o destino derradeiro do cosmo. Outras consideram uma bobagem essas idéias e se esforçam bastante para forjar seus próprios destinos. Embora a predestinação possa não ser completa, forças monumentais trabalham para fazer o mundo girar, e as esferas celestes sem dúvida têm um impacto significati-



vo sobre os Renascidos, mesmo não sendo este o caso dos mortais distraídos que cercam as múmias. O próprio Anúbis parece seguir uma agenda imprevisível... Ou será que isso é simplesmente um capricho disfarçado?

Livres das preocupações da humanidade, as múmias podem achar a contraposição de arbítrio e destino um desígnio muito mais premente agora do que antes, quando seus dias eram contados. Afinal, o que importa a predestinação se todos estão condenados a morrer um dia? Para a múmia, a eternidade é uma imensa tapeçaria que já foi tecida ou uma grande tábua rasa sobre a qual escrever o próprio nome.

Naturalmente, algumas múmias podem se digladiar com a seguinte questão: são elas simples fantoches numa trama maior — seja de Hórus, dos juízes, da própria Maat ou do cosmo — ou têm funções a desempenhar como indivíduos capazes de realizar os próprios desejos? Sem dúvida, as múmias têm mais liberdade agora do que tinham antes como mortais, mas algumas delas podem argumentar que sua condição gera uma certa inflexibilidade. Afinal, os Juízes de Maat podem ser muito exigentes.

Outras vêem os próprios juízes como uma confirmação do livre-arbítrio. Se não existir a opção entre o pecado e a virtude, de que serviria o julgamento? Ainda assim, até mesmo os juízes podem ser enganados. E quanto ao próprio mundo? As múmias surgem como arautos de uma era melhor, mas o mundo continua a pender para a autodestruição, em direção a um fim percebido de modo inconsciente. Será que as próprias múmias têm alguma chance de evitar esse destino ou o mundo está condenado?

ATMOSFERAS

Por ser um jogo do Mundo das Trevas, **Múmia: a Ressurreição** trabalha sentimentos de desespero, apatia ou melancolia, mas também se desvía bastante do tom de outros jogos ambientados no mesmo cenário. Ao contrário de **Vampiro**, **Múmia** pode tratar, com a mesma facilidade, tanto da alegria e da auto-realização quanto da degeneração e do horror. Suas múmias poderiam nutrir idéias de *glamour*, elegância e sensualidade ou participar da violência e do tumulto. Faça experiências com as diversas atmosferas encontradas em outros livros do sistema *Storyteller* ou tente algumas que são descritas neste capítulo. Afinal de contas, um jogo sobre o conflito entre a indulgência e a moralidade pode parecer muito diferente numa atmosfera de romance (o que levaria naturalmente à sensualidade e ao erotismo) ou num ambiente de desespero (o que pode encorajar a decadência embodada ou a repressão puritana).

SENSUALIDADE

Devido a sua extrema sensibilidade ao mundo, as múmias têm a oportunidade de vivenciar uma atmosfera sensual, e talvez romântica ou vibrante, que poucos chegam a experimentar. Cada crepúsculo pode ser uma sinfonia brilhante de cores, cada inspiração pode ser uma colisão resplandecente de fragrâncias, e cada

indivíduo pode ser uma desordem de sensibilidades. Descreva tudo em adjetivos que apelem a cada um dos sentidos. Ao passar por uma rua familiar, a múmia percebe as flores coloridas num canteiro, o sabor da massa salgada preparada por um vendedor de *pretzels* e os murmúrios deliciosos dos casais que passeiam à tardinha. Encoraje os Renascidos a experimentar de tudo e a se entregar a tudo para que essas sensações sejam uma fonte de deslumbramento e opressão.

Uma atmosfera sensual provoca, naturalmente, o contato físico (tanto romântico quanto lascivo), a sensibilidade, a intensificação das emoções e a liberdade de expressão. Ao tecer a história, peça aos jogadores para descreverem as reações das múmias a seu brilhante mundo novo. Investigue suas expressões, sua alegria inocente e seus sentimentos. Pergunte como a múmia reage a cada nova experiência realçada pelos sentidos. Incentive os jogadores a descreverem detalhadamente os estados de seus personagens por meio da sensação. Faça-os descrever cada calafrio e formigamento, cada episódio de terno entusiasmo, cada momento de alegria em que os olhos chegam a brilhar e assim por diante. Até mesmo impactos negativos intensos afloram com força dissonante. A múmia sente o gosto do sangue e do ódio em sua boca. Sente o arrancar e o esbarrar da dor em cada poro de sua pele, e de repente vai às lágrimas por causa de um acontecimento relativamente sem importância. A intensidade da experiência não se resume apenas ao êxtase e à diversão.

E o mais importante: misture as sensações em explosões repentinas e inesperadas. Permita que as imagens, as fragrâncias e os sons fluam em cascatas que se reforcem mutuamente. Com uma olhadela, a múmia percebe o contraste nítido de uma tatuagem negra contra a pele pálida; ao mesmo tempo, sente o perfume de roseiras em flor e um traço de suor. O ideal é que os jogadores comecem a associar humores e sensações a seus personagens. Talvez o cheiro azedo ou metálico de uma outra múmia provoque ansiedade e impaciência num personagem. Talvez um deles se delicie com a sensação de um lenço de seda azul brilhante ao redor do pescoço e com a ocasional sugestão de cor quando o lenço tremula na periferia de seu campo visual. As múmias não devem apenas tentar resolver os conflitos e buscar conhecimento, mas é provável que passem a procurar experiências de todos os tipos, desejem sentir e vivenciar um pouco de tudo e se divertir com as coisas que o mundo tem a oferecer.

SUSPEITA

Poucos Renascidos conhecem bem todos os detalhes de sua nova condição. Presumivelmente, eles viverão para sempre e passarão pela vida, pela morte e pelo renascimento, mas quanto do que sabem é verdade e quanto é propaganda? Por que essas seitas misteriosas os escolheram de uma hora para outra e o que realmente ativa a magia que eles controlam? Em quem as múmias *podem* confiar? A ressurreição torna obsoleta toda a antiga visão de mundo dos Imorredouros, mas os únicos mestres a quem eles podem recorrer em busca de conhecimento têm todas as cartas nas mãos e nenhum motivo para deixar de usar as múmias em benefício próprio.



Numa crônica sobre intriga, as múmias não sabem em quem confiar, a quem procurar ou o que buscar. Cada seita de ressurreição tem seus planos, e os Renascidos devem juntar as informações a partir dos pequenos fragmentos que conseguem adivinhar por meio de suas próprias experiências. As múmias deveriam hesitar em morrer, pelo menos da primeira vez, porque não conhecem o verdadeiro poder do Feitiço da Vida. A ressurreição exige um investimento fenomenal de força de vontade ou energia mágica, e as múmias se sentem desesperadamente aprisionadas nas Terras das Sombras pela opressão e pela completa falta de sensações. Mesmo depois disso, elas deveriam desconfiar que ainda podem morrer permanentemente ou que possuem inimigos específicos capazes de tornar miseráveis suas vidas. É claro que esses inimigos são reais, mas as múmias não sabem quase nada sobre eles. Revele as informações aos poucos. Os Redivivos chegam ao mundo subterrâneo e apresentam-se diante dos juízes sem conhecer conscientemente Maat ou as Terras das Sombras. São incapazes de arrancar qualquer resposta do estranhamente silencioso Anúbis e obrigadas a decifrar suas capacidades inatas por meio de tentativa e erro. Cada seita protege seus segredos (e múmias) com todo o zelo, e os Amenti podem até mesmo se ver em conflito com outros Renascidos.

Para conduzir um jogo baseado em intriga, você pode delinear as relações de vários grupos e definir o que eles realmente acreditam que os outros sejam e o que dizem acreditar. Os aliados das múmias não divulgam a história toda, e elas devem se sentir usadas. É possível que elas acabem com a impressão de que estão trabalhando para a facção errada ou decidam desenvolver seus próprios laços de lealdade e obter também alguns fantoches com o uso sensato de informações errôneas. A verdade é mutável. As descobertas de uma múmia de repente sofrem uma reviravolta ou são descartadas. Ninguém faz nada por razões que pareçam imediatamente racionais. As múmias podem se meter em situações bizarras sem nem mesmo compreender suas missões ou seus motivos. Pode ser que lhes peçam para vigiar algumas pessoas, recuperar objetos terrenos ou executar algumas tarefas simples: tudo porque os líderes de sua seita têm algum plano secreto, como fazer uma outra seita achar que eles são mais fortes do que realmente são ou simplesmente testar os talentos dos recém-Renascidos.

CAOS

Um jogo caótico pode parecer uma crônica cheia de intrigas num primeiro momento, mas, no final das contas, todas as pistas criadas por você levam a lugar nenhum. É o acaso que faz o mundo girar e as múmias desejam ardentemente encontrar um pouco de estabilidade.

De fato, o caos não resulta simplesmente da entropia do universo, mas dos efeitos colaterais da guerra das múmias contra Apophis. As facções guerreiam pelo controle de seus fantoches, e o dano colateral destrói as redondezas. De repente, alguns políticos são presos e seus planos, por mais excelentes que sejam, descartados; lares são incendiados em guerras criminosas; as múmias descobrem que conflitos pessoais estão despedaçando seus amigos e suas

seitas de ressurreição. É uma luta que serve apenas para preservar uma ilha de estabilidade.

É no mundo subterrâneo que o caos realmente aflora. A Djakh impele as múmias para locais inesperados. Velhos fantasmas vêm assombrá-las a intervalos aleatórios (e talvez tragam consigo ressentimentos das vidas que os Renascidos ajudaram a extinguir). As múmias encontram antros assombrados ou ilhas longínquas em Duat que já se separaram quase completamente das Terras dos Vivos e estão repletos de imagens incompreensíveis extraídas de algum pesadelo parcial e esquecido.

Uma crônica caótica pode ser muito difícil de se conduzir, pois a falta de um senso de continuidade e realização às vezes deixa os jogadores frustrados. Para compensar esse possível problema, dê às múmias algumas oportunidades de impor ao caos sua própria ordem. Quando as peças não se encaixarem, elas mesmas terão de forçar o mundo a fazer sentido. Essa oportunidade é talvez a grande força de uma crônica desse tipo: o caráter definidor da história e seu foco brotam do significado que os jogadores atribuem ao conto.

O PESO DA ETERNIDADE

Depois da ressurreição, a múmia encara a possibilidade de uma vida infinita. Mesmo para alguém recém-ressuscitado, essa alternativa pode parecer realmente terrível. A perspectiva de passar milhares de anos transitando entre a vida e a morte — com todo o sofrimento e a experiência que isso implica — pode fazer as múmias se distraírem ou se desesperrarem.

Evocar o peso da eternidade não exige muito mais do que uma descrição clara da banalidade do mundo. Ao interpretar a sensibilidade aumentada de uma múmia, torne-a devastadora, e não reconfortante. Em vez de se deliciar com o cheiro do mar, o Renascido é oprimido pelo sal e pelo ar impregnado de areia. De repente, ele sente como se estivesse se afogando ou perde-se num oceano de lembranças sobre o mar.

A fim de apimentar a crônica, você deve acrescentar uma reviravolta ocasional para chocar as múmias e arrancá-las da mesmice. Afinal, o desespero completo e a falta de esperança não tornam um jogo divertido. As múmias devem se adaptar à eternidade e internalizá-la. Em vez de encarar a eternidade como uma maldição, a múmia tem de aprender a vê-la como uma oportunidade de acumular sabedoria. Em vez de ser oprimido pela experiência ou de se considerar despreparado para as vicissitudes do mundo, o Redivivo tem a oportunidade de ensinar, de sobreviver e de desfrutar todos os benefícios da idade avançada, sem as desvantagens. A juventude pode ser desperdiçada no jovem, mas uma múmia será jovem para sempre (embora sem a inocência juvenil). As múmias devem começar a se sentir soberanas, como se fossem as supervisoras da raça humana.

CONFLITOS

Além de lutar por Maat, as múmias travam várias batalhas físicas e sociais. A guerra contra Apophis é sangrenta, brutal e violenta. As diferenças ideológicas entre os Amenti exigem discussões,



investigações filosóficas e até mesmo guerras. As múmias também têm de lutar para garantir seu lugar no mundo dos vivos e nas Terras dos Mortos.

MÚMIAS CONTRA MÚMIAS

Só porque várias seitas de ressurreição estão produzindo múmias com o Feitiço da Vida não significa que todas gostem umas das outras. Na verdade, os mortais que se odeiam em vida têm vários motivos para manter esse ódio na morte, principalmente agora que eles e seus inimigos viverão para sempre.

As múmias criadas a partir de diferentes *tem-akh* podem ter certas crenças estereotipadas umas sobre as outras, e esses preconceitos são suficientes para introduzir um pouco de conflito no jogo.

Lançar as múmias umas contra as outras pode dar uma crônica interessante, pois o conflito permite que os personagens se envolvam. Os personagens múmias podem começar odiando uns aos outros e acabar percebendo que não precisam mais se apegar às inúmeras restrições do mundo mortal. Com seus poderes, eles conseguem escapar impunes com muito mais facilidade do que durante sua Segunda Vida. Podem tomar providências para eliminar uns aos outros, mas acabarão percebendo que essas artimanhas são insatisfatórias.

Depois de algumas mortes (e as devidas consequências, além do inevitável renascimento), as múmias começam a estabelecer planos de longo prazo para atralparhar umas às outras. Usam intermediários e fantoches para descobrir os planos de outros Renascidos e estabelecem maneiras de atormentar seus odiados adversários. Por fim, a hostilidade deixa de ser um desacordo nos assuntos mortais e se transforma num ódio generalizado por todas as coisas relacionadas ao inimigo.

Ou talvez o conflito entre as múmias se transforme num meio para a redenção. Elas começam com interesses opostos, mas, à medida que prosseguem pela vida e pela morte, seus interesses mortais vão se perdendo no caminho. Elas percebem que têm mais semelhanças do que diferenças. Agora que aquelas velhas obrigações da Segunda Vida não têm mais tanta importância, os conflitos das múmias vão diminuindo e se resolvendo, transformando-se mais numa relação competitiva de trabalho.

Além das diferenças pessoais, as múmias podem lutar por motivos ideológicos ou competir por recursos escassos. As diversas seitas podem doutriná-las de acordo com diferentes opiniões sobre Maat e os deveres da vida eterna. Como resultado, as múmias terão pontos de vista enviesados. Talvez uma delas considere a compaixão o coração de Maat enquanto outra defende a justiça. Pode ser que ambas procurem um "território seguro" de primeira qualidade nas Terras das Sombras onde possam passar um tempo entre os ciclos de vida. Talvez ambas estejam à procura de uma relíquia para manter seus amigos e parentes mortais em segurança. Os novos Renascidos têm pouca escolha a não ser discutir (ou talvez lutar) em defesa de suas prioridades, já que não têm o poder nem o conhecimento para propor soluções elegantes... pelo menos não até ganharem mais experiência.

MÚMIAS CONTRA APOPHIS

A serpente Apophis tenta destruir o mundo, e as múmias querem restaurar o equilíbrio. Naturalmente, por ser um impulso destrutivo, Apophis representa a antítese da ressurreição dos Imorredouros. Como a destruição pode combater a si mesma? A curto prazo, as múmias podem ao menos tentar defender seus entes queridos ou proteger a criatividade ou a esperança. A longo prazo, as múmias esperam devolver Apophis a seu devido lugar, como uma parte natural do ciclo, ou talvez até mesmo reconhecer que a luta constante é o próprio ciclo natural.

O epítome da blasfêmia de Apophis se manifesta na existência das Múmias Malditas. Por representarem a destruição eterna, as Múmias Malditas servem de contraponto aos Redivivos mais puros. Entretanto, lembre os jogadores de que as múmias também podem cair nas garras de Apophis. Explore a idéia de que talvez seja muito difícil defender Maat eternamente. Afinal, as múmias eram apenas humanas, e os seres humanos não foram feitos para durar para sempre. Talvez os campeões de Maat devessem existir como parte do ciclo natural, e não ter uma imortalidade artificial que lhes é imposta pelo Feitiço da Vida. Ou será que o ciclo da múmia é apenas um reflexo maior do ciclo natural?

Do outro lado da moeda, a guerra contra Apophis gera muitas oportunidades para aventuras catárticas. Pode ser que os jogadores queiram algumas noites de ação e heroísmo, e combater os servos de Apophis — sejam eles monstros ou mortais — pode proporcionar um certo alívio para as dores de cabeça causadas pelo ato de filosofar e pela tentativa de internalizar a condição de múmia. É claro que a violência pela violência não é uma coisa boa, mas não há como negar que exterminar um covil de monstros traz algum benefício para a sociedade.

MÚMIAS CONTRA MORTAIS

O mundo mortal não está preparado para enfrentar defensores imortais da justiça universal. Na verdade, o conceito pareceria ridículo para muitos se não fosse tão perturbador. Os séculos de pensamento racional forçado e o repúdio ao misticismo que é tão comum no mundo moderno deixaram muitos mortais em tal estado que eles se esfacelariam se confrontados com a verdade sobre as múmias. Outros perseguiriam os Renascidos para obter seu poder ou tentariam destruí-los por considerarem-nos abominações.

Em última instância, as múmias devem ao menos confrontar seus amigos e familiares, a menos que permitam a seus entes queridos continuarem pensando que elas estão mortas. A múmia sobreviverá a eles, é claro, e nomes, rostos e sentimentos antigos desaparecerão e serão substituídos por novos rostos e laços. Você nunca deve perder a oportunidade de enfatizar esse aspecto desafiador da imortalidade. O que a múmia pode fazer para aprimorar seus aliados mortais no tempo limitado de que dispõe para passar com eles?

Por outro lado, o confronto pode levar não apenas a associações comoventes, mas também ao ódio e ao desentendimento. Uma múmia não pode simplesmente revelar os detalhes exatos de sua



nova condição a seus compatriotas mortais, não importa o quanto ela queira fazê-lo. Pode ser que nem mesmo a múmia conheça todos os detalhes. Mesmo se conhecesse, será que seus amigos realmente acreditariam?

Os entes queridos que assistiram à Segunda Morte do nehem-sem não aceitarão facilmente o fato de a múmia ter retornado dos mortos. Mesmo que não tenham visto a Segunda Morte — e mesmo que a inexplicável peregrinação para as Terras da Fé não os tenha feito desconfiar que algo estranho estava acontecendo — ainda é provável que venham a notar que algo mudou. Após incontáveis tentativas de chegar ao fim do mistério e perceber que não há respostas, eles podem perder a confiança. Esses dramas fornecem bases para histórias inteiras, pois as outras pessoas estão tentando entender as mudanças sofridas pela múmia, mesmo que não saibam de fato o que essas alterações acarretam.

É claro que as múmias também terão de se preocupar com caçadores mortais. Esses caçadores não são tão perigosos quanto criaturas monstruosas como os vampiros, mas ainda assim são uma ameaça. Alguns seres humanos consideram as múmias apenas mais uma ameaça sobrenatural. Outros querem estudá-las ou roubar-lhes o poder, apesar de desconhecer o que elas realmente representam e como funcionam. É possível que caçadores fanáticos tentem capturá-las ou matá-las, por considerarem-nas abominações blasfemas, e os membros de sociedades místicas queiram reproduzir o Feitiço da Vida. Além disso, assim que invocar a Hekau em público, a múmia imediatamente correrá o risco de ser localizada por caçadores de monstros, aventureiros e ocultistas, algo que exigirá tempo e atenção.

CARÁTER

Apesar da tentação de passar direto para o momento de ação da crônica, a cena em que a múmia se liga a seu temakh, bem como a ressurreição subsequente, nunca deve ser ignorada. Na verdade, esse prelúdio pode oferecer ricas oportunidades de inter-

pretação antes mesmo de se chegar ao cerne da aventura planejada. Uma pessoa com notáveis deficiências de caráter passa por uma grande metamorfose. Sua própria alma é desfigurada e remodelada. Ela renasce, tanto de modo literal quanto figurativo.

UMA SENSAÇÃO DE DESLUMBRAMENTO

Pense por um momento nas ramificações dessa experiência. Lá está você, uma pessoa qualquer. Você tem uma vida bem normal, tem seus interesses e hobbies, esperanças e aflições, quem sabe uma família e alguns problemas consideráveis. De repente, a vida dá uma reviravolta trágica e inesperada, e a morte chega. Quais são seus últimos pensamentos? Espanto? Alegria? Medo? Ceticismo? Perplexidade? Raiva? Horror? Alívio? Resignação? Com toda a sua vida passando diante de seus olhos, você vê o fim que se aproxima e reconhece a morte com a sensação de fatalidade que só é possível quando estamos cara a cara com ela.

Contudo, sua vida não termina. Qual é sua reação? Você deveria estar morto. O que você vai fazer quanto a todos aqueles problemas que pensou ter deixado para trás? O que você vai dizer para seus familiares e amigos? Ah, você começa a se unir a algo extremamente antigo, é atraído (ou carregado) para uma terra distante onde os membros de uma seita estranha realizam um ritual e dizem que agora você viverá para sempre. Dizem que você foi escolhido para ser o farol de uma vida mais vibrante e positiva. E agora? Você acredita neles? Fica espantado? Sente alegria? Medo? Ceticismo? Perplexidade? Raiva? Horror? Alívio? Resignação? Um pouco de tudo?

Você fecha os olhos e, quando volta a abri-los, está mudado. Você sabe que já não é mais exatamente o mesmo. Aquele diálogo na sua cabeça, sua própria sensação de identidade, está diferente. De repente, o mundo faz mais sentido. As roupas que você usa — provavelmente aquelas que você vestia ao morrer — friccionam sua pele com suavidade sintética.



Você estende um braço para se forçar a ficar de pé ou livrar-se dos óculos e percebe de repente que as cores parecem vivas. A luz do mundo dança especialmente para seus olhos. Mofo, suor e odores antigos incomodam seu nariz, mas você consegue até sentir o cheiro da esperança de sua própria transformação. Você percebe que sentiu falta dessas sensações terrenas sua vida inteira. Talvez você receasse que a imortalidade fosse uma chatice, mas *istro...* esta experiência é mais do que qualquer um poderia esperar. Os seres humanos são máquinas de aprender, mas você se tornou uma criatura de sensações. Como essa transformação faz você se sentir? Você quer gargalhar e alardear seu prazer recém-descoberto? Você teme que outras pessoas não sejam capazes de entender isso? E quanto ao fato de que é tentado por paixões sombrias, mas a parte de você que não é você continua a fortalecê-lo, mesmo contra seus próprios desejos?

E o mais importante de tudo: o que fazer agora?

SEGUINDO EM FRENTE

À múmia foi concedida essa segunda chance que todos nós tão ardentemente almejamos. Ela ganhou uma vida inteiramente nova e está livre da fraqueza que antes a afligia, mas ainda pode decidir manter alguns elementos de sua existência anterior. Ela pode retornar à família que ama, mas, com seu novo propósito, convicção e poder, não tem de aceitar desaforos de parentes agressivos nem suportar aquele emprego ordinário. Por outro lado, a múmia também tem novos deveres e responsabilidades. Poucas pessoas estão preparadas para aceitar a ideia de que são agora defensoras imortais de Maat, hipersensíveis e dotadas de poderes mágicos, principalmente quando se considera que todos esses indivíduos tinham fraquezas e problemas significativos antes da mudança.

A múmia típica pode estar incerta, hesitante e até mesmo nem um pouco disposta a desempenhar essa função, mas, assim que ela voltar a morrer, esse papel será imediatamente colocado em primeiro plano pelos Juízes de Maat. Essa é a semente do conflito interno de uma múmia. Ela deve confiar na orientação de seus benfeitores e tentar defender o equilíbrio ou se entregar aos prazeres egoístas que nunca considerou antes? Como ela concilia sua existência secreta com suas crenças anteriores no que diz respeito à religião e à outra vida? E quanto à magia? Deve exercer seus poderes místicos recém-descobertos, evitá-los ou simplesmente tentar ignorá-los e voltar a levar uma vida normal? Esses ajustes não são nem fáceis nem rápidos.

A múmia terá um dia de confrontar sua nova condição e seus novos colegas. Unido por Maat, um grupo de múmias não tem muito tempo para aceitar sua situação. Todos morrerão novamente, cedo ou tarde, e a realidade de suas naturezas imortais será mais uma vez salientada. Apesar de a múmia se sentir tentada a retornar a sua antiga família e aos velhos hábitos, somente as outras múmias são realmente capazes de entendê-la. Talvez exista alguém que ela ame e filhos com os quais não consegue mais se identificar, e talvez ela se sinta mais ligada a outras múmias. Ou talvez seus amigos e familiares sejam ameaçados pelos laçaios de Apophis que estão à procura do Redivivo. O que resta à múmia que desejava consertar

sua Segunda Vida depois de ver tudo o que amava devorado por um dos Apepnu?

Cedo ou tarde, o Redivivo precisará encarar a mudança pela qual passou. Não importa o quanto possa querer se apegar a sua vida antiga, essa existência acabou. Ela precisa encontrar um novo objetivo para seguir em frente, uma encarnação após a outra. Para muitos, a busca por Maat torna-se esse objetivo. Entretanto, abraçar essa demanda é mais fácil em teoria do que na prática. A tentação das múmias está em seus próprios dons. Com a eternidade inteira pela frente, elas sobrevivem a qualquer pessoa ou problema que possam incomodá-las. Como uma múmia poderia vivenciar de fato a simpatia, a generosidade, a compaixão e a bondade que deveria sentir por pessoas com as quais não mais se relaciona?

À medida que o mundo gira, a múmia se distancia cada vez mais de sua existência anterior. Por essa razão, muitas se dedicam com um fervor extremo à necessidade de defender Maat. Elas perseguem os inimigos de Maat com um zelo fanático, simplesmente para se manterem ocupadas. Ao longo do caminho, algumas delas cometem atrocidades ao tentar lidar com o mal. A busca pelo equilíbrio é um compromisso sempre difícil, e a múmia deve tomar cuidado para não só extinguir os praticantes do vício, mas também defender a virtude.

JUNTANDO TUDO

Suas primeiras histórias devem dar aos jogadores a oportunidade de explorar todas essas orientações e os passos terrenos de suas múmias. Comece com um prelúdio que culmine na transformação da múmia. Apresente os breves momentos da vida mortal do personagem que resultam em sua morte. Verifique se ele está em pânico, aliviado ou preocupado, depois encene a confusão da união e a peregrinação subsequente. Explore o Feitiço da Vida, a primeira jornada do espírito dual até os Juízes de Maat e a ressurreição.

Narre o despertar da múmia nesse novo mundo e a educação e a doutrinação do imortal. Como qualquer um que tenha subitamente descoberto uma grande e terrível verdade, a múmia pode rejeitar a experiência num primeiro momento. A aceitação deve chegar no devido tempo. Discuta os princípios de Maat, o conflito religioso da múmia e talvez as motivações da seita. Afinal, o Redivivo não tem outra alternativa para aprender suas novas habilidades. Algum feiticeiro desesperado pode querer usar o Renascido enquanto ensina a ele tudo o que precisa saber.

Depois do prelúdio, exponha as relações da múmia com sua vida anterior. A maioria tentará voltar a sua antiga vida só para acabar descobrindo o quão distante está disso tudo. Para alguns, essa percepção é trágica, mas para muitos é libertadora. Nada impede a múmia de visitar um parente ou namorado de vez em quando. O Redivivo é agora um viajante do mundo, uma pessoa poderosa, influente e capaz de tomar suas próprias decisões e estabelecer seus próprios objetivos. Defina claramente a atmosfera da Segunda Vida da múmia e depois deixe o jogador determinar como o personagem reagirá quando essa existência for arrancada de suas mãos e inexplicavelmente devolvida com a Terceira Vida.



CRÔNICAS

Esperamos que você já tenha reunido algumas idéias para histórias com os temas e as atmosferas apresentados neste capítulo. As sugestões a seguir são simples pontos de partida para sua própria crônica. Você pode narrar histórias em tantos lugares e situações quanto quiser. Combine atmosferas e temas díspares para criar crônicas divertidas e interessantes e, quem sabe, algumas dessas idéias podem ajudar você a criar seu próprio material.

OS PRIMEIROS PASSOS NA TEIA DA FÉ

Os Redivivos devem realizar seus prodígios no interior da Teia da Fé. É apenas entre os antigos nós de energia que o Feitiço da Vida funciona e os Renascidos conseguem recorrer ao poder sagrado que os impregna com Maat e Sekhem. No entanto, para a maioria dos Renascidos (e de seus jogadores), as Terras da Fé são um território novo e exótico.

Além dos guias de viagem que existem neste livro, verifique também mapas reais, atlas e livros de História. Os personagens Renascidos visitarão todo o Oriente Próximo e Médio ao sondar seus segredos ocultos, caminhar pelos mercados antigos ou passar por aeroportos e hotéis modernos enquanto exploram a imortalidade. A melhor maneira de captar toda a fascinação das Terras da Fé é unir o que há de mundano e místico. Represente a predominância das diferentes religiões, os diversos idiomas, os costumes díspares e as pessoas que evitam os estranhos forasteiros ou deles se aproveitam. Concentre-se nos mercados árabes e bazares apinhados, com suas barracas repletas de frangos descabeçados, lâmpadas de bronze, samovares, anções metidos em *djellabas* que mais parecem túnicas, e odores, tanto os bons quanto os desagradáveis, que se espalham pelas construções superpovoadas dos antigos quarteirões da cidade. Isso é um pouco desafiador, mas, se você fizer uma pesquisa, sua crônica poderá ser uma das experiências narrativas mais intensas e fascinantes que seus jogadores já tiveram.

Você pode jogar não só em todo o Egito, mas também em outras partes da África, nas profundezas do Oriente Médio e até na região do Mediterrâneo. Todos esses lugares possuem histórias antigas e fascinantes, e você pode recriar uma boa parte da atmosfera local recorrendo a um pouco de música, comida e evocações dos novos sentidos das múmias nesses lugares exóticos. Dê um sabor especial à crônica apresentando fotografias ou seleções de músicas típicas durante o jogo, pois assim os jogadores poderão se identificar com as experiências de viagem das múmias.

À medida que se defrontam com seus novos poderes e sua nova existência, os Renascidos podem perceber a natureza e a importância da Teia da Fé. Alguns vão querer viajar para vários nós, a fim de explorá-los, ou reabrir eles perdidos. Outros vão esperar encontrar mais múmias ou simplesmente fugir das seitas que os ressuscitaram: Bagdá, Zimbábue, Cairo, Al Hillah e muitos outros locais permitem a exploração dos vários temas e atmosferas apresentados neste capítulo. As múmias podem também explorar os conflitos

humanos, as ideologias religiosas, a riqueza, a pobreza, o mágico e o mundano, tudo isso numa porção de terra coberta pelo poder invisível da Teia da Fé.

AS MÚMIAS NO RESTO DO MUNDO

Alheias à disponibilidade de Sekhem, algumas múmias desejariam viajar pelo mundo afora. Algumas podem decidir ir para o Oriente, em busca de explicações místicas inescrutáveis sobre suas existências. Os Imorredouros de inclinação mais acadêmica podem se lembrar das múmias Capacocha ou descobri-las (consulte o Apêndice) e se perguntarem se essas criaturas levam uma existência semelhante. Livres das limitações normais, as múmias podem circunavegar o globo como acharem melhor.

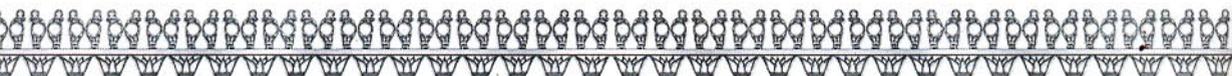
É claro que muitas múmias simplesmente voltarão a suas antigas terras natais em busca de um pouco de paz e reconciliação. Essa procura dá a você a oportunidade de jogar em cenários familiares com um novo estado de espírito. Encene a segunda vez em que a múmia se separa daquilo que ela sempre achou tão familiar. Relece os aspectos em que o Renascido agora é mais forte, graças a seu *tem-akh*. A múmia pode encarar todos aqueles velhos medos familiares definidos no prelúdio com os olhos de um Redivivo. Ela pode viajar para reencontrar sua família, mas não poderá ficar muito tempo nem revelar seus segredos. Talvez ela descubra o impacto que seu poder sobrenatural tem sobre a comunidade ou quem sabe perceba que outras criaturas sobrenaturais residem no lugar.

As múmias que viajam para fora da Teia da Fé enfrentam certos problemas, mas estes não são insuperáveis. A menos que todos na sua crônica sejam pés-rapados, pelo menos um dos personagens terá dinheiro suficiente para tornar razoavelmente fácil as idas e vindas entre a Teia da Fé e o resto do mundo com meios de transporte modernos. As múmias podem até estabelecer uma base de operações nas Terras da Fé e de lá partir para explorar o mundo com suas vidas intermináveis. O mundo inteiro está disponível. Os Renascidos não têm qualquer dificuldade inerente em viajar (além da falta de Sekhem fora da Teia) e dispõem de toda a eternidade para conhecer o mundo.

VIAGENS PELO MUNDO SUBTERRÂNEO

A fim de proporcionar aos jogadores uma sensação de surrealismo, a crônica pode atravessar a Mortalha, apesar de as áreas atingidas pela tempestade nas Terras das Sombras tornarem as viagens perigosas. Os fantasmas buscam aliados ou apenas tentam se agarrar à existência nos poucos antros assombrados e estáveis que restam. A vastidão de Duat pode esconder uma ocasional ilha de segurança, mas também traz a ameaça da *Dja-akh* e dos lacaios de *Apophis*, o que transforma o mundo subterrâneo num lugar realmente assustador.

Uma vez no mundo subterrâneo, você deve procurar proporcionar às múmias todas as experiências apropriadas à condição social



das mesmas. Enquanto os fantasmas se preocupam com suas paixões e ainda se apegam à vida e às cidades-reíquias que restam, as múmias têm suas próprias prioridades. Na verdade, como Anúbis e outros espíritos divinos se encontram em Duat, elas têm uma hierarquia inteira a explorar.

As múmias podem encontrar antigas aparições que conhecem os Renascidos e oferecem conselho ou resistência. Elas podem explorar as regiões mais longínquas das Terras dos Mortos, até mesmo os lugares nos quais existem todas as versões conhecidas do céu e do inferno. Talvez tentem restaurar a antiga glória de Amenti, o Reino Sombrio de Areia. Pode ser até mesmo que decidam que a luta para devolver o equilíbrio ao mundo subterrâneo é perigosa demais para ser relegada ao acaso. Talvez prefiram estabelecer santuários contra a Dja-akh, esperando fortalecer o mundo dos vivos ao restaurar o equilíbrio do mundo espiritual.

Como as Terras dos Mortos contêm as imagens especulares e as lembranças não só do mundo inteiro mas de coisas há muito esquecidas, as múmias podem visitar estranhos reinos espirituais que se encontram muito distantes do mundo terreno atual. Um grupo de múmias pode procurar ilhas de onde venham a resgatar almas de seus infernos pessoais ou tentar derrubar os despóticos reis-demônios que governam grandes áreas do vazio. Talvez uma múmia busque algum conhecimento esquecido, e ela deve empreender uma demanda para encontrar o fantasma de alguém que o detinha ou um lugar que reflita as antigas lembranças do fenômeno. Talvez a múmia queira encontrar os restos fantasmagóricos da Biblioteca de Alexandria, procurar a sabedoria dos antigos reis e sacerdotes egípcios ou simplesmente tentar encontrar algo que ela perdeu em sua vida anterior. Duat é o cenário perfeito para essas demandas.

Numa escala menos pessoal, o mundo subterrâneo está cheio de fantasmas, e esses espíritos que se apegam a uma semelhança de vida têm motivações próprias. Antes de a Dja-akh devastar as Terras dos Mortos, existia entre os mortos uma vasta sociedade conhecida como a Hierarquia. Essa estrutura foi dizimada, mas muitos fantasmas continuam a impor estranhas leis imperiais, e os conflitos entre vários grupos de aparições ainda são comuns. Fantasmas invasores de terras espirituais distantes pressionam os espíritos que antes habitavam Estúgia, a agora arruinada cidadela que protegia uma grande ilha no vazio.

As múmias podem se solidarizar com qualquer um dos lados. Elas podem declarar que a Hierarquia de Estúgia e seus últimos seguidores formavam um regime opressor ou que os fantasmas invasores são desordeiros que precisam ser combatidos. De um modo ou de outro, as múmias enfrentarão fantasmas com motivações tanto políticas quanto materiais. Cada aparição provavelmente acredita na supremacia de alguma facção ou age contra algum outro grupo e, ao mesmo tempo, carrega consigo inúmeras lembranças sobre coisas há muito esquecidas.

As múmias podem atuar em qualquer um dos lados da equação. A magia poderosa e as almas indestrutíveis dos Redivivos dão a elas a oportunidade de influenciar os conflitos nas Terras dos Mortos. O mundo subterrâneo é um reino inteiro, composto por todos aqueles que já viveram. Ali, as múmias não só têm uma segunda chance de

consertar o que deu errado no mundo dos vivos como também a oportunidade de conhecer coisas que se extinguíram muito antes de as múmias viverem.

INCÓGNITO

Em vez de procurar respostas lá fora, talvez as múmias recorram ao conhecimento acumulado pelas seitas de ressurreição, às múmias mais antigas, a seus tem-akh e a sua própria intuição. Estudando cuidadosamente tomos embolorados, cheios de idiomas mortos, e aprendendo o que puderem sobre suas novas vidas, as múmias esperam descobrir os segredos de sua criação e as razões de sua existência, além das respostas de Osíris, de Maat e dos juízes. Naturalmente, não obterão respostas das pessoas se forem perseguidas justamente por causa do conhecimento que já possuem. Portanto, as múmias decidem viajar incógnitas. Disfarçadas como feiticeiros ou místicos da Nova Era, elas procuram livros, mestres e lendas. O grupo deve ocultar seus verdadeiros planos e cobrar velhos favores, na esperança de descobrir as limitações e os poderes comuns aos Renascidos.

Com o tempo, os personagens descobrem seus poderes e adaptam-se a seus papéis. Em vez de permitir que suas seitas e outras múmias os definam, eles escolhem sua própria função na sociedade dos Amenti. Os vínculos que unem suas investigações obrigam-nas a cooperar para atingir objetivos semelhantes, embora possam ter descoberto o mesmo número limitado de magias. Elas acabam se retirando cada vez mais para os bastidores e tornam-se os mestres por trás dos fantoches, eliminam vampiros (e outros agentes de isfret) por meio de representantes, orientam caçadores com sua compreensão dos espíritos e acumulam conhecimento em segredo. Pelo menos uma vez, os personagens de seus jogadores serão os mestres secretos que contratam jovens promissores para reunir conhecimento oculto e objetos de poder.

SEMENTES DE RENDENÇÃO

Quando ressuscitadas pela primeira vez, as múmias geralmente percebem com grande comoção que suas fraquezas anteriores levaram a fracassos pessoais. Algumas sentem um pouco de remorso por suas ações ou uma necessidade de expiar antigos delitos. Devido a seus poderes superiores e a sua recém-descoberta imortalidade, essa necessidade se torna muito mais urgente e possível. A múmia tem de se apressar se quiser se desculpar com os mortais que ela porventura tenha prejudicado em sua Segunda Vida, mas agora ela tem os dons sobrenaturais necessários para alterar o curso de vidas inteiras.

Como alternativa, uma múmia também pode cogitar a redenção a longo prazo. Talvez ela queira pagar suas dívidas dedicando sua nova existência a fazer o bem. Esses Redivivos não interferem diretamente nas vidas das pessoas, mas tornam-se poderosos patronos das artes, de instituições sociais e organizações filantrópicas. Talvez eles se tornem patronos misteriosos que, em vez de usar fantoches para promover seus objetivos, mandem seus seguidores realizar tarefas complicadas que têm algum significado ético subjacente.



Curtis acertou um cofeador com as costas da mão enquanto tentava freneticamente pegar o escaravELHO em sua jaqueta. Praguizando o tempo todo, ele empunhou o amuleto para liberar uma rajada de fogo contra o segundo cofeador assim que este saltou. A criatura quinchou e caiu, estapeando desregradamente as roupas e o corpo em chamas.

Ali perto, Lu Wan brandia com eficiência mortífera uma katana de tamanho natural que ela acabara de conjurar a partir do colar que usava. Um terceiro Asekō-sen apertava o que restara de seu braço direito e permanecia a uma distância segura, resnando para ela, enquanto o quarto cofeador traçava um círculo, à procura de uma brecha.

— Agora seria uma boa hora pra fugir aí na sua mala de truques — gritou Curtis, olhando para os afloramentos de rocha das redondezas à procura de outros adversários que certamente se escondiam por perto.

— Eles vão cair em cima de mim assim que eu tirar os olhos deles. — Lu Wan replicou. — Quando batemos, você viu onde Dietrich...

— Puta-que-o-pariu! — Curtis berrou. — Proteja-se!

Ele mergulhou na cala do acastamento. As bombas afiadas do entusiasmo acumulado ali não o incomodaram muito, pois seus talismãs o protegeram. Lu Wan caiu em cima dele um instante depois, mas as imprecisões do rapaz foram abusadas por uma explosão ensurdecedora quando o sipe deles se incendiou.

— Que tipo de sacão das trevas usa um maléfico lançador de granadas?! — grunhiu Curtis quando eles voltaram a cair.

— Um sacão com um plano, eu acho — a asiática respondeu, tirando uma estátua da mochila que pendia de seu ombro. Com a aplicação de um sussurro de poder, a peça se transformou numa serpente alada e delgada como um chicote. — Eles esperaram a gente sair do sipe antes de destruí-lo.

— Eu até estaria inclinado a imaginar o motivo se realmente desse a mínima. — Curtis observou o dragão de Lu Wan riscar o ar e subir para lhes fornecer uma visão aérea da situação. — Por acaso você não teria um zilhão de caras com treinamento paramilitar aí dentro, né?

Lu Wan suspirou o inglês com os olhos.

— Dá pra parar com os comentários e ver se seus queridos amuletos conseguem determinar a localização de Dietrich?

Curtis rasmungou alguma coisa sobre mulheres teimosas, mas concentrou sua atenção no pequeno anel que trazia no dedo mínimo. Todos os seus amigos tinham uma jóia semelhante.

— Certo. Bem, só sei dizer com certeza que ele não tá morto, mas, se meus cálculos estiverem corretos, o Grande D tá são e salvo na beira daquele penhasco.

Assentindo distraitamente, Lu Wan remexia a mochila.

— Duvido que ele seja de muita utilidade para nós agora se estiver mesmo lá do outro lado. Seus talentos peculiares demandam tempo.

— Belas últimas palavras, querida — Curtis replicou com um gemido, apontando para cima.

Pontos trêmulos de luz cintilaram no céu claro do deserto, transformando-se rapidamente em mísseis flamejantes.

Lu Wan arregalou ligeiramente os olhos.

— O que é aquilo?

— Parece que nosso amigo ariano preparou uma surpresa desagradável com antecedência justamente para este tipo de situação. Muito esperto, mas ele esqueceu que estamos na zona de tiro.

Eles corriam freneticamente para a beira do penhasco quando o primeiro meteoro caiu.

Capítulo Oito: Serpentes no Jardim

A LEI DA VIDA É FAZER O MAL E O BEM,
DEVORAR E SER DEVORADO.

E TALVEZ O BEM SUPOSTAMENTE INÓCUO
TAMBÉM SEJA ÀS VEZES A VIOLÊNCIA DISFARÇADA.

— DAVID MAMET

À primeira vista, tornar-se um Amenti parece uma grande bênção. Uma alma mortal incompleta e fraca é resgatada do esquecimento e retorna forte e vigorosa ao mundo dos vivos. A nova vida de uma múmia pulsa com a vitalidade dos sentidos, da alma e do poder mágico em estado puro. Seria fácil pressupor que pouca coisa se interpõe entre uma múmia nascente e o domínio de tudo o que ela deseja.

Esse pressuposto é tão errado quanto perigoso. As múmias despertam num mundo assustador e repleto de ameaças que esperitam os mortais. Os Amenti não são os únicos habitantes sobrenaturais dessa terra vasta e inquietante. A múmia tola que entra precipitadamente em *terra incognita* logo acaba em litígio com algo antigo e abominável — uma relíquia do tempo em que os seres humanos se amontoavam timidamente a portas fechadas e outras coisas caminhavam pelas trevas.

Este capítulo descreve essa miríade de outros seres que dividem o mundo secreto com os Amenti recém-nascidos. Algumas dessas criaturas, como as horríveis Múmias Malditas, são bem conhecidas pelos Amenti. Outras, como os inescrutáveis magos do deserto e os metamorfos, são mais lenda do que fato. Mesmo assim, as páginas seguintes apresentam uma legião de horrores que os Amenti devem

derrotar — ou com quem terão de negociar — em defesa de Maat.

Lembre-se de que qualquer criatura sobrenatural que revelar sua verdadeira natureza perto de mortais — seja o metamorfo que assume sua forma monstruosa ou um fantasma que se materializa numa sala — invocará automaticamente os efeitos do Véu (veja a pág. 140).

CORRUPÇÃO

Assim como os Amenti seguem o caminho de Maat, os Apepnu trilham a estrada de Apophis. Essa fé perversa é representada no jogo pela Característica Corrupção do personagem. Para simplificar, considere a Corrupção o oposto direto do Equilíbrio. Quanto mais alto for o nível de Corrupção de um personagem, mais ele se tornará um vil e monstruoso laço de Apophis. No caso das habilidades comuns aos Amenti e aos agentes de Apophis, simplesmente substitua a Característica Corrupção por Equilíbrio sempre que isso for relevante. Em outros aspectos, a Corrupção serve como uma medida conveniente dos laços de um personagem com a Grande Serpente, o que não exclui a desgraçada múmia que caiu nas garras de Apophis.

Nem todos os antagonistas possuem níveis de Corrupção. Muitos servem a Apophis indiretamente. Entretanto, sua ignorância não os torna uma ameaça menos significativa para os guerreiros de Maat.

APEPNU

Assim como os Amenti são os preservadores e campeões de Maat, os temíveis Apepnu, ou Filhos de Apophis, são os saqueadores da ordem universal. Em primeiro lugar entre os Apepnu estão as Múmias Malditas. Criadas por Set nas noites de antanho, as Múmias Malditas eram, originariamente, as almas de humanos malignos, mas foram submetidas a um terrível ritual que as ressuscitou como servos de Apophis. Elas servem à Grande Serpente até os dias de hoje, orientando os outros laçaios, morrendo e renascendo para fazer mal ao mundo.

As Múmias Malditas devem seu nome ao ifrite malévolu que passa a impregnar seu corpo depois de concluído o processo que imita a ligação entre um tem-akh de Amenti e um nehem-sen. Os Malditos são espíritos hediondos, demônacos e sem qualquer compreensão da humanidade, o que os torna instrumentos perfeitos para o Corruptor. Superficialmente, as Múmias Malditas são similares aos Amenti. Possuem muitas características e poderes em comum e também são ressuscitadas ao morrerem. No entanto, ao contrário dos Amenti, a alma de uma Múmia Maldita baixa ao inferno de Apophis quando seu hospedeiro morre e é regurgitada quando seu mestre volta a precisar dela.

Além do mais, como as Múmias Malditas receberam, originariamente, uma versão corrompida do Rito de Renascimento, seus invólucros físicos são corpos distorcidos e hediondos que refletem suas almas malignas. Portanto, a maioria das Múmias Malditas não possui pontos nos Atributos Sociais.

Felizmente para os que preservam Maat, existem apenas sete Múmias Malditas a afligir o mundo. São elas: Amam, o Devorador; Hau-hra, o da Face Invertida; Hemhenti, o Rugiente; Kharebutu, o Diabo Quádruplo; Qetu, a Autora do Mal; Saatet-ta, a Escurecedora da Terra e Tutu, o Duplamente Maligno. Qetu e Saatet-ta são mulheres, os outros são homens, mas essas distinções triviais dificilmente importam no caso de seres tão grotescos e aberrantes.

Durante muitos séculos, as Múmias Malditas ajudaram ocasionalmente os vampiros conhecidos como Seguidores de Set. No entanto, em épocas recentes, as duas facções de monstros têm agido em campos opostos. Alguns Amenti especulam se Set e Apophis não teriam desenvolvido algum tipo de rivalidade e as Múmias Malditas preferiram seu verdadeiro mestre a seu criador. Outros Amenti alegam que toda essa rivalidade não passa de um ardil para enganar múmias impressionáveis.

De qualquer maneira, as sete Múmias Malditas são manchas na face de Maat, e seus planos as levam aos confins da Terra. Sempre que descobre a presença de uma Múmia Maldita, o Amenti pode ter certeza de que algo ruim e catastrófico está para acontecer.

Todas as Múmias Malditas possuem certas Características básicas, como veremos no modelo a seguir. Além disso, cada uma delas tem peculiaridades e poderes únicos, detalhados nas descrições individuais que se seguem.

MÚMIA MALDITA

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 7, Linguística 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 5, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Poderes: Duas linhas de Hekau de nível 5, uma de nível 4, uma de nível 3 e uma de nível 1. Além disso, os corpos aberrantes das Múmias Malditas concedem-lhes habilidades únicas. Veja as descrições individuais para maiores detalhes.

Força de Vontade: 5 — 10

Corrupção: 7 — 10

AMAM. O DEVORADOR

Em vida, Amam foi, evidentemente, um sacerdote de Set, um ser corrupto que explorava os felís e acumulava riqueza e poder por meio de subornos e chantagens. Tãmanha era sua reputação que, quando de sua morte, ele foi selecionado para ser um dos Apepnu.

Agora, Amam serve à Grande Serpente como sentinela avançada, "reintegrador de bens" e assassino. Graças a suas características anômicas únicas, pouco costuma restar de suas vítimas. Ele tem o olfato e a audição extremamente apurados (Percepção 4, Prontidão 5), mas é muito estúpido e distraído (Inteligência 1). Os servos mais inteligentes de Amam costumam orientá-lo gentilmente para que ele possa cumprir sua missão.

Poderes: O corpo de Amam é o de um homem forte e musculoso. No entanto, a mandíbula e os dentes são imensos e deformados. Além do tamanho anormal, a mandíbula de Amam também se destaca e se estende como a de uma serpente, permitindo-lhe engolir objetos de tamanho menor ou igual ao dele próprio (Amam leva cerca de uma hora para digerir coisas assim tão grandes). Em combate, Amam pode atacar com sua mordida [dificuldade 5; (Força + 3) de dano letal]. Para engolir um oponente, Amam primeiro precisa segurá-lo e imobilizá-lo, depois mordê-lo turno após turno.

HAU-HRA. O DA FACE INVERTIDA

Um escriba na corte do faraó, Hau-hra abusou de suas buscas por conhecimento proibido e juntou-se aos adoradores de Set em seus rituais excêntricos. Hau-hra usou sua posição na corte para subverter o sacerdócio de Rá e de Osíris e promover a causa de Set. Quando morreu, entrou para as fileiras dos Filhos de Apophis. De todas as Múmias Malditas, Hau-hra era a mais leal ao grande Set, e o recente cisma entre os Setitas e as Faces de Apophis deixou-o confuso quanto a que direção tomar. Hau-hra alivia a tensão seqüestrando mulheres e crianças e usando sua forma excepcionalmente flexível para violá-las de maneiras criativas.



Poderes: O rosto de Hau-hra fica realmente atrás de sua cabeça, mas seus cotovelos e joelhos têm articulações duplas, o que lhes permite 180 graus de movimento e faz com que Hau-hra consiga se deslocar para frente ou para trás com a mesma facilidade. Essa flexibilidade confere a Hau-hra Destreza 5 e Esquiva 6. Além disso, ele é uma criatura culta e galhofeira, tem um senso de humor sarcástico, embora distorcido (Inteligência 5). Ele está mais familiarizado com os tempos modernos do que qualquer um de seus companheiros, com exceção de Tutu, talvez.

HEMHENTI. O RUGIENTE

Em vida, Hemoth foi o membro mais vulgar e rico da casta mercantil, formada por aqueles que ganhavam a vida negociando cereais, cobre e escravos com países distantes, como Babilônia e Creta. A reputação de Hemoth como avaliador de escravos igualava-se apenas à fama que conquistou por cometer todos os tipos de excessos gastronômicos. Segundo os boatos da época, sua blasfêmia chegava ao ponto de mandar os servos furtarem, cozinhar e servir os crocodilos sagrados de Sobek e os gatos santificados de Bastet, além de se entregar ao vício menos grave (mas ainda assim detestável) de devorar os próprios escravos. Para aumentar sua reputação detestável, Hemoth sofria de "problemas" estomacais tão graves que empestava o ar contínua e incontro-

lavelmente com os eflúvios vaporosos de seu estômago e de seus intestinos.

Tamanho blasfemo dificilmente passaria despercebido, e Hemoth foi ressuscitado a serviço de Apophis. Agora, ele serve aos Filhos de Apophis como estrategista e conspirador. Apesar de não estar muito familiarizado com a Nova Economia, conhece suficientemente bem as práticas comerciais para manter o capital girando tanto para ele quanto para os Apepnu como um todo. Hemoth é muito amigo de Amam, o Devorador. As duas Múmias Malditas se envolvem com frequência em torneios de comilança canibalística, cada uma tentando encher a própria pança com a maior quantidade possível de guloseimas humanas no menor espaço de tempo.

Poderes: O corpo inchado de Hemoth retém e destila os gases da própria decomposição, que irritam suas cavidades internas e sibilam continuamente.

Ao enfrentar um inimigo, ele vomita uma nuvem de gás pestilento oriunda de suas entranhas podres (e, ao fazê-lo, emite um arroteo ensurdecedor, e a isso se deve o apelido). As vítimas atingidas por esse gás nojento precisam passar num teste de Vigor (dificuldade 6) para não ficarem enjoadas durante [10 - Vigor] turnos. Enquanto estiver nauseada, a vítima ficará sujeita a uma penalidade de dois dados em todas as paradas.



KHAREBUTU. O DIABO QUÁDRUPLO

Em vida, Kha-rebutu freqüentava os mesmos círculos criminosos que Tutu (agora conhecido como o Duplamente Malig-no). Apesar de ser um consumado malfeitor, la-drão e assassino, a reputação de Kharebutu não chegava aos pés do renome do poderoso Tutu, Príncipe dos Ladrões de Tumbas. A rivalidade obsessiva que os dois mantinham em vida continuou no serviço a Apophis. Por isso, quando Tutu começou a ser conhecido pelo apelido de "Duplamente Maligno", Kharebutu insistiu que todos passassem a se referir a ele como "O Diabo Quádruplo".

Apesar de nenhuma de suas características místicas ter algo a ver com o número quatro, o autoproclamado nome de guerra de Kharebutu tornou-se uma obsessão. Essa fascinação pelo número quatro persiste em seus planos e estilo de vida. Por exemplo, Kharebutu pode despachar um adversário com quatro golpes dilacerantes (recusando-se a continuar lutando com um oponente que sobreviva ao quarto golpe), ter sempre quatro ceifadores como servos ou separar os adversários em grupos de quatro antes de matá-los. É assim que Kharebutu imagina demonstrar sua superioridade sobre o fraco e duplo Tutu.

Poderes: Os poderes de Kharebutu diferem pouco dos poderes das outras Múmias Malditas. Entretanto, como sempre foi obcecado pelo número quatro, ele desenvolveu um horrendo ritual necromântico por meio do qual consegue enxertar em seu torso inferior os braços de cadáveres em decomposição e usar esses membros como se fossem seus. Portanto, desde que os membros permaneçam presos ao corpo de Kharebutu, ele possui, efetivamente, quatro braços. Esses membros adicionais dão a ele quatro dados a mais em suas paradas, que só podem ser empregados quando ele realizar ações múltiplas que envolvam o uso dos braços.

QETU. A AUTORA DO MAL

Em vida, dizem que Qetu foi a mais infame das prostitutas, uma dançarina e cortesã que denegriu a corte do faraó com sua presença e provocou a ruína de muitos bons oficiais. Suas artimanhas manipuladoras atraíram a atenção dos sacerdotes de Set, que fizeram dela o que ela é. Agora, Qetu atua como *agent provocateur* para os servos de Apophis e tem sido responsável pela desgraça de várias múmias ao longo dos milênios. Qetu considera a ascensão dos Amenti um empolgante desafio a suas habilidades de sedução e corrupção. Qetu às vezes tenta manter uma aparência sofisticada, mas acaba sempre usando a linguagem mais indecente e os aforismos mais rudes de seja qual for a cultura em que ela se encontre inserida.

Poderes: Ao contrário da maioria das Múmias Malditas, Qetu é bela exteriormente (Manipulação 3, Aparência 5). Entretanto, essa beleza é apenas um ardil. Na verdade, ela veste a pele de uma bela jovem, reanimada com necromancia, sobre sua verdadeira forma: uma bruxa velha, cadavérica e decrepita. Quando alguém enxerga sua aparência real, Qetu se desfaz da pele-disfarce, usando-a como a capa de um toureiro para distrair e envolver os adversários (no caso de um teste bem-sucedido de Destreza contra um oponente, a dificuldade do oponente em todas as ações físicas é aumentada em +2

nesse mesmo turno). Apesar do corpo decrepito, Qetu ainda possui a graciosidade de uma dançarina (Destreza 5, Esportes 5, Esquiva 5).

SAATET-TA. A ESCURECEDORA DA TERRA

Não existe nenhum registro da vida de Saatet-ta antes de sua transformação, e pouco a distingue das outras Múmias Malditas, mesmo nos dias de hoje. Embora seja, com certeza, uma criatura poderosa, Saatet-ta é a mais fraca das sete Múmias Malditas e geralmente é tratada como a caçulinha da ninhada de Apophis. Essa condição intolerável foi o que a enlouqueceu logo depois de seu renascimento, mais do que as repetidas mortes e viagens ao inferno. Numa tentativa patética de supercompensação, Saatet-ta apelida-se alternativamente de "Escurecedora da Terra", "Rainha dos Mil Gafanhotos Vorazes" e/ou "Horror Ebâneo de Khutu", além de vários outros nomes de guerra melodramáticos. Ela costuma executar um plano megalomaníaco depois do outro, numa tentativa vã de provar aos irmãos sua superioridade.

Saatet-ta já foi uma mulher verdadeiramente bela, mas os rituais de Set a transformaram para sempre. Ela tem mais ou menos um metro e meio de altura e um corpo que reflete sua alma distorcida. A pele é enegrecida e rachada como o leito de um lago seco, e o cabelo, antes magnífico, é um emaranhado ralo, grisalho e opaco. Sabe-se que ela usa Hekau para disfarçar seu corpo e readquirir o *glamour* da beleza perdida, mas, não importa sua forma, os olhos de Saatet-ta ardem com uma luz febril.

Poderes: Saatet-ta tem os poderes e as Características comuns às Múmias Malditas, mas sua forma, apesar de grotesca, não fornece nenhuma habilidade adicional em particular. Além disso, suas linhas de Hekau estão um nível abaixo do padrão para as Múmias Malditas.

TUTU. O DUPLAMENTE MALIGNO

Tutu foi um ladrão de túmulos audacioso e cruel que desafiava qualquer maldição para saquear as tumbas dos faraós. Quando de sua inevitável captura e decapitação pelas autoridades ultrajadas, os sacerdotes de Set obtiveram seu cadáver, costuraram de qualquer jeito a cabeça de volta ao corpo e executaram o Rito de Renascimento. Agora, Tutu espregueira na escuridão como guerreiro e sabotador a serviço de Apophis.

Poderes: Um encaixe dourado foi adaptado ao pescoço de Tutu para servir de ligação com a espinha da qual a cabeça foi separada. O controle de Tutu sobre seu khaibit é tão grande que ele é capaz de concentrar a alma-sombra em seu torso e então fazer com que sua cabeça e coluna espinhal (junto com as outras partes da alma) separem-se do tronco enquanto o khaibit reanima o cadáver sem cabeça. Portanto, a cabeça-espinha pode rastejar por aí como uma naja esquelética, o que não impede o tronco de continuar a agir. Efetivamente, Tutu se transforma em dois personagens, cada um deles com um número normal de níveis de vitalidade. A cabeça-espinha ganha mais dois dados de Esquiva, mas não consegue realizar ações que exijam o uso das mãos. O corpo fica sujeito a uma penalidade de um dado em testes de Percepção e Destreza. Se qualquer parte do corpo de Tutu for destruída, a



Múmia Maldita como um todo se desintegrará e a alma retornará aos gritos para Apophis.

Como Tutu foi um consumado ladrão em vida, adicione um ponto à Destreza, à Prontidão, à Esquiva e à Furtividade do modelo básico e acrescente Manha 4.

ASEKH-SEN CEIFADORES. OS "QUATRO VASOS")

Embora as Múmias Malditas sejam realmente seres malignos, existem apenas sete delas, o que, de certo modo, limita sua capacidade de fazer o mal em larga escala. Infelizmente para o resto do mundo, as Múmias Malditas aprenderam um ritual horrível que permite a criação de serviçais. Mais especificamente, a Face de Apophis conhecida como Kharebutu descobriu como unir um ifrite maligno a cadáveres humanos numa paródia grotesca do antigo ritual dos vasos canópicos, reanimando assim, o cadáver. Esses Asekh-sen, ou ceifadores, não são tão poderosos quanto as próprias Múmias Malditas, mas compensam com um ódio implacável o que lhes falta em força bruta. As Faces de Apophis usam os ceifadores para executar missões simples ou destrutivas e costumam enviá-los aos lugares onde elas mesmas não podem ir.

Os ceifadores são melhores soldados que espíões, pois sua carne pegajosa, o fedor de sepultura e as expressões hediondas os distinguem claramente como inumanos. Nas terras islâmicas, eles se aproveitam da tendência cultural a ocultar o corpo, vestindo cafetãs ou outras indumentárias tradicionais pesadas. Os Asekh-sen também defumam seus corpos-cadáveres com incenso para disfarçar o fedor. Mesmo os ceifadores homens costumam usar trajes femininos, com véus e tudo mais, a fim de ocultar sua verdadeira natureza até ser tarde demais para suas vítimas.

Os ceifadores também são conhecidos como "Quatro Vasos" porque o feitiço de Kharebutu permite ao Asekh-sen morrer e retornar do inferno quatro vezes (outro exemplo da obsessão de Kharebutu pelo número quatro). Mas, ao retornar, o ceifador é obrigado a se unir a um ifrite aprisionado dentro de um dos quatro canopos a ele dedicados. O corpo do ceifador é distorcido pelo contato com o ifrite e as deformidades físicas aumentam a cada ressurreição. Depois de morrer pela quinta vez, a criatura não retorna do mundo subterrâneo.

CEIFADOR

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 0, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Briga 3, Armas de Fogo 1, Intimidação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Furtividade 2

Força de Vontade: 5

Corrupção: 2 — 5

Poderes: O corpo frio e pegajoso de um Asekh-sen é resistente a muitas formas de trauma. O ceifador sofre apenas metade do dano normal causado por armas de fogo e ataques contundentes, a não ser que o alvo tenha sido a cabeça. O ceifador em combate

corpo-a-corpo com uma pessoa pode expelir uma nuvem de cinzas canônicas sobre a vítima. O jogador que interpreta a vítima precisa passar num teste de Destreza (dificuldade 6) para evitar que seu personagem fique cego durante [10 — Vigor] turnos. A vítima cega fica sujeita às penalidades típicas associadas a essa condição.

Depois da morte, o ceifador passa por um ritual que emprega os quatro canopos tradicionais. Entretanto, cada vaso é dedicado a um ifrite diferente. Em essência, a cada morte e ressurreição, o Asekh-sen é distorcido um pouco mais pelo ifrite que o aguarda dentro de um dos quatro vasos. Sua expectativa de vida e o tempo que se passa entre um ciclo e outro são determinados tratando-se o número de vasos restantes como um equivalente do Antecedente Ba. Portanto, um ceifador com dois vasos restantes ressuscita depois de setenta dias.

Uma das principais razões pelas quais os ceifadores caçam os Amenti sem cessar é que, se um Asekh-sen restaurar um de seus vasos e colocar as partes físicas corretas da múmia morta dentro dele, esse ceifador ganhará mais uma oportunidade de viver. Cada vaso apropriadamente preenchido fornece ao Asekh-sen uma outra chance de ressurreição, sem a mácula adicional causada pelos espíritos hediondos que os aguardam no interior dos vasos restantes.

OS AMKHAT

Um dos primeiros decretos de Osfris ao assumir o trono das Duas Terras do Egito foi a proibição rigorosa do consumo de carne humana. O tempo desfez as terríveis lembranças relativas à necessidade dessa declaração, mas a antiga seita dos Amkhat (ou devoradores de cadáveres) que a inspirou sobreviveu aos milênios. Enquanto persistirem, eles personificarão o último vestígio vivo do reino desértico do rei-demônio.

Os devoradores de cadáveres são mortais comuns, a não ser pela prática do canibalismo ritual. Quando preparam um cadáver humano da maneira apropriada, os Amkhat ganham força e os restos dispersos das lembranças da vítima. Por outro lado, consumir o corpo de uma múmia confere-lhes uma longa expectativa de vida, uma vitalidade espantosa e o acesso ao conhecimento antigo. Infelizmente para os Amkhat, eles sofrem da demência e da degeneração comuns à maioria das culturas canibais. Essa degeneração é o resultado de doenças raras a que os canibais estão sujeitos e é elevada a um nível quase sobrenatural pela horripilante feitiçaria dos Amkhat.

Por ser o alicerce da pirâmide dedicada a Apophis, a seita dos Amkhat infesta as cidades, desde Istambul até Karachi. Seus membros são mortais proscritos ou sequeiros de poder que deixaram a razão de lado para se entregarem a ritos hediondos de canibalismo e assassinio. Uma religião perversa, a seita Amkhat insinuou-se no mundo islâmico, desde as mais pobres favelas até as mais opulentas residências dos ricos. A natureza hedionda da seita faz com que só os realmente desesperados ou dementes se abriguem sob seu manto. Entre seus seguidores estão os pobres famintos que não têm nada a perder, os refugiados sobreviventes dos conflitos constantes da região e os pretensos reformadores sufocados pela cultura islâmica

O PODER DOS AMKHAT: ANTROPOFAGIA

Os Amkhat praticam um canibalismo ritual que lhes aumenta o poder. Todos os membros da seita tentam aprender a arte de ganhar o poder de seus inimigos consumindo-lhes os cadáveres. O nível desse poder determina a quantidade de resíduo psíquico que é possível adquirir, enquanto o número de sucessos determina a duração do efeito. Presuma que o nível de Corrupção de um devorador de cadáveres seja igual a seu nível de Antropofagia.

Cada um dos níveis de Antropofagia relacionados nesta tabela explicita as partes tradicionalmente consumidas e o benefício que os Amkhat esperam obter. A intenção destas listas é servir como exemplo. As orelhas podem ter o mesmo propósito para alguns Amkhat que os olhos têm para outros.

- **Olhos:** São adquiridos fragmentos dispersos das memórias da vítima. Entre essas informações podem estar senhas de sistemas de segurança ou nomes de parentes. A maior parte desse conhecimento provavelmente será inútil para o Amkhat, mas o canibal conseguirá reunir algumas informações relevantes.
- **Mãos:** Grandes porções de pensamentos e lembranças associadas a habilidades motoras permitem ao canibal ganhar um ponto numa das Habilidades possuídas por sua vítima.
- **Tronco:** O beneficiário do ritual ganha um ponto num Atributo Físico.
- **Cérebro:** O consumo do cérebro da vítima dá ao canibal um ponto num Atributo Mental.
- **Coração:** Devorar o coração da vítima adiciona um ponto a um Atributo Social.

Faça um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) para determinar a margem de sucesso do Amkhat com a preparação da vítima para o ritual. Apenas uma pessoa usufrui o benefício de uma única refeição, e cada preparação fornece um ponto num único Atributo ou Habilidade. Uma falha crítica provoca imediatamente um acesso de loucura relacionado de certo modo à vítima consumida. O número de sucessos obtidos pelo jogador determina a duração dos benefícios associados:

Sucessos	Duração
1	Um dia
2	Uma semana
3	Um mês
4	Um tori (quatro meses)
5	Um ano

O motivo principal pelo qual os Amkhat caçam os Redivivos é o fato de o consumo ritual do corpo de uma múmia suplantará totalmente a tabela de duração. Desde que consiga pelo menos um sucesso no teste de Antropofagia, o Amkhat roubará um pouco da essência do Amenti, como seria de se esperar. Entretanto, como a múmia é imortal, o benefício é duradouro e, além disso, perceptível. Quando ressuscitar, a múmia sentirá falta do ponto de Característica (ou das minúsculas porções de memória) que o Amkhat roubou! A múmia não recuperará o ponto até o Amkhat morrer.

que sucumbem a uma tirania muito pior do que aquela imposta por qualquer mulá.

Os Amkhat tomam certos cuidados para ocultar sua natureza. Passam quase despercebidos na cultura em que estão inseridos e alguns deles chegam até mesmo a alcançar posições de respeito na sociedade. No entanto, entre quatro paredes, a devoção dos Amkhat a Aophis (tendo Iblis como seu avatar) e aos outros reis-demônios se manifesta. Orgias bizarras, assassinatos rituais, ingestão de haxixe e alucinógenos e torturas horríveis são apenas alguns dos métodos empregados pelos Amkhat para venerar Iblis.

Sozinho, um adorador Amkhat não é páreo para um dos Amenti. Entretanto, exatamente pelo fato de serem humanos, os membros da seita infestam todos os níveis da sociedade. Um Amenti poderia frustrar a horda de plebeus fanáticos que o persegue pelas ruínas bombardeadas de um acampamento palestino, mas seria capaz de reagir à ameaça política de um Amkhat que por acaso é assistente do primeiro-ministro de Israel?

ADORADOR AMKHAT

Os adoradores são mortais e, como o resto de nós, podem se especializar em qualquer Característica para atuar na sociedade à qual pertencem. As aptidões relacionadas nesta seção indicam a força bruta que os adoradores podem usar contra um Amenti. Consulte os diversos livros do Mundo das Trevas ou crie suas próprias descrições, de acordo com a necessidade, para aqueles que possuem outras habilidades. Observe que, apesar de fanáticos, os adoradores não são suicidas. Eles preferem usar traição e intriga contra um Amenti a ataques diretos e inarticulados.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 3, Armas de Fogo 1, Intimidação 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Furtividade 2, Manha 2

Força de Vontade: 2 — 5

Corrupção: 1 — 5



VAMPIROS

Os Amenti não são os únicos imortais do mundo. Os seguidores de Osíris conhecem uma raça de seres antigos e imortais que vivem nas sombras, e muitos deles são lacaios do campeão de Apophis, Set. Assim como os Amenti, essas criaturas evidentemente morreram e renasceram. No entanto, elas não retornam como seres enérgicos e cheios de vida, e sim como meros vestígios cada-
véricos e frios daquilo que foram antes. Apesar de racionais, essas criaturas abandonaram seus sentimentos mais sublimes em favor de planos malignos e impulsos terríveis. Ambiciosos e cobiçosos, anseiam por conquistar poder terreno e exercer domínio sobre os mortais. Entretanto, o que mais desejam é o sangue das vítimas humanas. Esse alimento parece ser seu único sustento e também a fonte de seu poder considerável. Em respeito aos antigos mitos, os Amenti se referem a esses seres como vampiros, ghuls ou ashirra.

Os vampiros sem dúvida inspiraram as lendas terríveis que os humanos contam sobre demônios noturnos e chupadores de sangue, pois exibem muitas das propriedades sobrenaturais que as lendas lhes atribuem. Entretanto, os Amenti ainda não sabem com precisão o que é verdade e o que é mito. Algumas histórias descrevem vampiros que fogem amedrontados de um símbolo sagrado, enquanto outras retratam o vampiro zombando do símbolo e arremessando-o longe, como se fosse um brinquedo de criança.

Alguns Amenti, tendo ouvido por acaso vampiros conversando entre si (ou tendo eles mesmos conversado com vampiros), alegam que os ghuls são descendentes do assassino bíblico, Caim. Como castigo por seu crime, Caim e toda sua progênie foram amaldiçoados com o vampirismo e forçados a vagar eternamente em busca de sangue. Resta determinar que relação — se é que há alguma — Caim teria com tamanhos luminas como Osíris, Hórus e Set.

VANTAGENS

Pontos de sangue: Quando bem-alimentados com sangue, os vampiros são excessivamente fortes e enérgicos. Para refletir essa vantagem, eles têm "pontos de sangue", um reservatório de sangue em potencial que a criatura pode extrair de suas vítimas. A cada meio litro de sangue humano ingerido, o vampiro adiciona um ponto de sangue a sua pontuação. Extrair a mesma quantidade de um Amenti fornece ao ghul dois desses pontos. O vampiro pode, então, gastar esses pontos de sangue para aumentar seus Atributos Físicos (até um máximo de 8 pontos) ou recuperar níveis de vitalidade perdidos com a inflicção de dano letal ou por contusão.

Resistência: Os corpos mortos-vivos dos vampiros são extremamente difíceis de se danificar. Os vampiros sofrem apenas metade do dano normal causado por qualquer ferimento a bala ou contundente (o que inclui socos e pontapés), a não ser que o ferimento em questão seja na cabeça. Armas afiadas infligem dano letal, mas a criatura pode se regenerar se tiver sangue suficiente.

Melhoria sobrenatural: Muitos vampiros conhecem um tipo de magia que lhes possibilita exibir velocidade ou força sobre-humana. O Narrador pode atribuir a um vampiro até cinco sucessos automáticos em qualquer teste de Força ou jogada de dano em combate

corpo-a-corpo. Alguns ghuls também podem gastar pontos de sangue para realizar ações adicionais em combate, à razão de uma ação adicional por turno para cada ponto de sangue investido (até um máximo de cinco dessas ações adicionais).

Poderes sobrenaturais: Os vampiros conhecem muitos poderes antigos e segredos místicos. O Narrador pode inventar esses poderes como desejar ou empregar a Hekau apropriada para reproduzi-los. Certos poderes parecem ser mais ou menos comuns entre grupos específicos de vampiros, mas os imortais mais antigos podem exibir poderes vastos e letais com a potência que o Narrador quiser. Algumas habilidades vampíricas comuns são:

Garras: O vampiro pode gastar um ponto de sangue para desenvolver presas ou garras afiadas. Durante o resto da cena, os ataques com presas ou garras causam Força + 1 pontos de dano agravado.

Fascinação: O jogador que interpreta o vampiro faz um teste de Carisma. Se tiver sucesso, todos os que estiverem por perto só conseguirão combatê-lo se antes passarem num teste de Força de Vontade.

Controle da Mente: O vampiro olha o alvo nos olhos. O jogador gasta um ponto de sangue e faz um teste resistido de Força de Vontade contra a vítima. A dificuldade da vítima é 7, mas a dificuldade do vampiro varia de 6 (no caso de uma sugestão razoável) a 10 (para ordens totalmente contrárias aos princípios defendidos pela vítima). Se o jogador que interpreta o vampiro tiver sucesso, o alvo será obrigado a obedecer à ordem.

Misturar-se às Sombras: O vampiro pode se misturar às sombras e então gastar um ponto de sangue; ele estará invisível enquanto permanecer escondido e relativamente imóvel.

Telepatia: O vampiro olha a vítima nos olhos. O jogador gasta um ponto de sangue e vampiro e vítima fazem testes resistidos de Raciocínio (dificuldade 6). Se for bem-sucedido, o vampiro conseguirá descobrir um fato sobre a vítima para cada sucesso que obtiver acima e além daqueles obtidos pelo alvo.

DESVANTAGENS

Frenesi: Até mesmo o mais antigo ghul é uma criatura de paixões selvagens e acesso de fúria insanos. Se for provocado, privação de sangue ou ameaçado com algo que ele teme (como a luz do sol ou o fogo), o vampiro terá de fazer um teste de Raciocínio (dificuldade 6 a 8). Se falhar, o vampiro entrará num estado de frenesi enlouquecido. O vampiro não estará sujeito a penalidades devidas a ferimentos durante o frenesi, mas terá de fugir da fonte de seu medo ou atacar (em combate corpo-a-corpo) aquilo que o enfureceu. Nenhuma outra ação é possível.

Luz do Sol: Os vampiros foram amaldiçoados a se esconderem eternamente do sol, e o fogo é também como um anátema para eles. Se for exposto às chamas ou aos raios do sol, o ghul sofrerá automaticamente de um a três níveis de dano agravado por turno até conseguir escapar. O vampiro imolado dessa maneira também precisará, automaticamente, fazer testes para resistir ao frenesi.

Fé Verdadeira: Normalmente, os vampiros não são obrigados a fugir de crucifixos, crescentes, estrelas de Davi, água benta ou outros apetrechos religiosos. Alguns vampiros realmente temem

essas coisas, mas a maioria, não. Entretanto, todos os vampiros parecem ter um medo intrínseco de pessoas "santas" de qualquer religião. Há uma história contada por um Amenti sobre um santo imame que expulsou um vampiro das ruas escuras de Damasco. Nas mãos de um santo, seja um homem ou uma mulher, um símbolo sagrado que de outro modo seria inútil pode causar medo ou até mesmo dano (como se fosse feito de pura luz do sol). Narradores, lembrem-se disso: as pessoas santas capazes de realizar esses milagres são *extremamente* raras, e sua preservação é um dever dos servidores de Maat.

JOVEM CHUPADOR DE SANGUE

Estes jovens "garotos perdidos" da classe dos vampiros são o que você geralmente tem em mente quando imagina um vampiro moderno ou pós-moderno da era Anne Rice/Buffy. "Estilosamente" sórdidos, "estilosamente" imortais e simplesmente "estilosos", eles afiam suas presas manipulando mortais e entregando-se às formas mais triviais de vingança em nome de uma vida inteira repleta de dor. Embora não sejam páreo para seus anciões, os jovens chupadores de sangue não devem ser subestimados. Alguns têm mais de 25 anos de não-vida e outros trinta ou quarenta anos de experiência humana. Os Amenti que tentarem superar essas criaturas poderão ter mais sucesso se mexerem com o ego, a vaidade ou a fome desses monstros.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Briga 2, Esquiva 1, Condução 2, Armas de Fogo 1, Intimidação 2, Furtividade 1, Estilo 3, Lábria 2

Poderes: Um ponto de Força melhorada; Controle da Mente ou Fascinação

Pontos de Sangue: 10

Força de Vontade: 5

CAÇADOR NOTURNO EXPERIENTE

Estas criaturas são os monstros propriamente ditos. Representam os verdadeiros terrores noturnos e são mais do que páreo para a maioria dos Amenti. Eles sobreviveram mais de 150 anos como vampiros e, portanto, possuem uma astúcia terrível que se iguala a seu poderio físico.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 3, Condução 1, Armas de Fogo 3, Intimidação 4, Linguística 2, Furtividade 3, Estilo 3, Lábria 4

Poderes: Dois quaisquer, escolhidos entre Fascinação, Garras, Controle da Mente, Misturar-se às Sombras ou Telepatia, além de Força melhorada (três pontos) ou ações adicionais (três ações)

Pontos de Sangue: 15

Força de Vontade: 6

ANCIÃO DIABÓLICO

Estes seres veneráveis sobreviveram trezentos anos ou mais no mundo implacável dos mortos-vivos. São inteligentes, cruéis e completamente insensíveis. Os personagens raramente os encontrarão, pois os anciões têm uma tendência a se esconderem por trás de laiaios, intrigas e conspirações seculares. Na verdade, a maioria dos personagens só notará a presença de um ancião quando for tarde demais...

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 6, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Esquiva 3, Etiqueta 4, Intimidação 5, Linguística 4, Armas Brancas 3, Ocultismo 4, Furtividade 4, Lábria 6

Poderes: Controle da Mente (dificuldade -1), Fascinação (dificuldade -1), Misturar-se às Sombras, Telepatia (dificuldade -1), Garras, Metamorfose (forma de morcego ou névoa; em forma de névoa, o vampiro é visível, mas tão intangível quanto um espírito).

Pontos de Sangue: 20

Força de Vontade: 9

FACÇÕES VAMPÍRICAS

Várias seitas de chupadores de sangue infestam o mundo. Algumas delas afligem as terras próximas à Teia da Fé desde o tempo dos antigos profetas.

SEGUIDORES DE SET

Depois dos Filhos de Apophis, os inimigos mais mortíferos dos Amenti são os vampiros da seita conhecida pelo nome de Seguidores de Set. Muitos vampiros parecem absorver em jogos obsessivos, orquestrando as ações mais triviais de seus escravos de sangue ou aprisionando mortais em armadilhas de influência por puro prazer, mas os Seguidores de Set são sábios e antigos. Eles se dedicam a extinguir a chama de Maat e entregar o mundo a seu deus perverso.

Como o próprio nome sugere, os Seguidores dedicam-se à veneração da monstruosa divindade Set, que alegam ser seu progenitor. Portanto, tornaram-se os inimigos eternos dos Amenti, e a maioria dos Seguidores fará de tudo para livrar o mundo das múmias ou corrompê-las, levando-as para o caminho de Apophis.

Os Seguidores normalmente vivem em pequenas ninhadas em torno de áreas arruinadas pelo crescimento urbano. Embora costumassem cooperar com as Múmias Malditas, principalmente nas regiões que circundam a Teia da Fé, parece que essas relações se azedaram recentemente. Agora, parece que os Seguidores tentam frustrar os planos das Múmias Malditas, mas apenas para alcançar seus objetivos igualmente desprezíveis. Os Amenti estão tentando formular uma estratégia para lançar os Seguidores contra as Faces de Apophis.

Os Seguidores de Set são parecidos com os outros vampiros. Tendem a apresentar muitos dos mesmos pontos fortes e fracos que abençoam ou afligem o resto. São mestres nas artes da *Fascinação* e do *Misturar-se às Sombras*. Além disso, somente os Seguidores de



Set conseguem usar seu sangue para adquirir as características profanas da própria Grande Serpente, Apophis. Gastando um ponto de sangue, o Seguidor consegue transformar sua língua numa arma bifurcada e serpentina capaz de causar ferimentos ou até mesmo de extrair sangue (Força + 1 pontos de dano letal). No caso de um ataque bem-sucedido, o Seguidor é capaz de transferir um dos níveis de vitalidade da vítima para seus próprios pontos de sangue a cada turno, desde que a língua permaneça em contato com o alvo. Além disso, o Seguidor consegue transformar sua pele num couro escamoso e reptiliano (+2 dados de absorção) gastando um ponto de sangue.

Por último, gastando dois pontos de sangue, o Seguidor pode se transformar numa naja monstruosa de três metros de comprimento, dotada de picada venenosa e tudo mais [(Força + 2) pontos de dano por contusão devido à constrição; a picada inflige um número de pontos de dano letal igual à Força e também inocula veneno, causando (8 menos a quantidade de sucessos da vítima num teste de Vigor) níveis de dano letal].

HASHASHIN

Os Amenti conhecem uma outra seita de vampiros em atividade nas áreas próximas à Teia da Fé. Evidentemente, as lendas sobre os antigos "assassinos", ou Hashashin, são verdadeiras. Além do mais, esses seres letais são, na verdade, vampiros que recebem sangue como pagamento por seus serviços. Os Hashashin servem a qualquer um que pague seu preço, incluindo as Múmias Malditas. Eles teceram uma sanguinária teia de influência no Oriente Médio e, apesar de não serem tão malignos quanto os Seguidores de Set, caçam os Amenti por causa do sangue potente das múmias.

Os Hashashin são guerreiros mortíferos. Ao criar um personagem vampiro Hashashin, utilize o modelo apropriado (Jovem Chupador de Sangue ou Caçador Noturno Experiente) e adicione um ponto a todos os Atributos Físicos e às habilidades relacionadas ao combate. Além disso, todos os Hashashin são capazes de realizar ações adicionais gastando pontos de sangue (no mínimo uma, e às vezes até cinco ações adicionais).

CAMARILLA

Os Shemsu-heru falam de uma grande seita de mortos-vivos, cuja influência se estende pelo mundo e cujos titereiros imortais manipulam aqueles que estão no poder (desde primeiros-ministros até chefões do crime). Dizem que essa seita tem olhos e espões em todos os cantos do mundo, e nada escapa a sua vigilância. A seita é conhecida (ou supostamente conhecida) por muitos nomes: a Sala Trancada, a Camarilla, a Cruz Sangrenta, o Salão do Elísio. O termo "Camarilla" parece ser a expressão mais citada pelos vampiros aprisionados pelos Amenti e, portanto, os estrategistas entre os Renascidos costumam empregar esse termo para fazer referência a essa conspiração de vampiros.

A Camarilla, caso exista realmente, parece ter pouco interesse nos caminhos de Maat ou de Apophis. As histórias retratam seus membros envolvidos em maquinacões egoístas e antigas vendetas com seus rivais. Mesmo assim, o elefante esmaga o camundongo de um modo ou de outro, seja de propósito ou por cega indiferença. Portanto, a Camarilla constitui uma ameaça terrível a Maat devido a sua própria natureza.

Os Amenti versados nos assuntos vampíricos alertam seus companheiros para não se revelarem a um vampiro suspeito de pertencer a esse grupo. Esses sábios Amenti comentam que mesmo os Seguidores de Set — maldosos e antigos como são — movem-se com cuidado em certas camadas regionais ou sociais. A idéia de uma sociedade vampírica tão mais numerosa que a dos Seguidores de Set, o suficiente para ocasionalmente pôr em xeque os planos destes últimos, é motivo de preocupação até mesmo para o mais dedicado defensor de Maat.

O SABÁ

Uma seita ensandecida e voraz de vampiros, o Sabá é, evidentemente, tão fanático quanto cruel. Segundo o que se diz, seus membros se entregam a todos os tipos de rituais bizarros, aparentemente em busca de algum objetivo religioso ou militar. Repugnante e violento, o Sabá pode cometer atos de guerra e assassinio tanto contra mortais quanto contra seres sobrenaturais. A única boa



notícia para os Amenti é que o Sabá parece desprezar os vampiros que não estão em suas fileiras tanto quanto desprezam outras criaturas. Relatos confirmados indicam que o Sabá combate os Seguidores de Set por questões territoriais e também doutrinárias, ao que parece. A seita aparentemente dedica uma veneração bizarra ao deus-vampiro Caim e, portanto, está em conflito com a religião dos Seguidores de Set.

ALMAS PENADAS

O mundo material no qual vivem os Amenti é apenas uma faceta da criação. Além do mundo que conhecemos, vastas dimensões do espírito existem paralelamente a nossa própria realidade. Os Amenti sabem disso muito bem, pois eles próprios foram resgatados de um reino espiritual e devolvidos ao calor do mundo tangível.

Embora sejam seres materiais, os Amenti ainda têm consciência dos mundos que ficam além do véu da realidade e são capazes de interagir com os numerosos habitantes desses mundos. Portanto, as múmias têm contato com os gênios do deserto e com os delicados, porém vingativos, fantasmas que se agarram como farrapos espirituais às ruínas dos lugares antigos. Por outro lado, os Amenti também devem tomar cuidado com os ifrites demoníacos, os espíritos Malditos que servem a Apophis e desejam apenas a ruína do mundo.

Alguns seres humanos — principalmente as crianças, os inocentes ou os loucos — conseguem sentir a presença de espíritos, mas a maioria dos fantasmas permanece apartada do mundo que conhecemos. Isso não quer dizer que um espírito não possa afetar o mundo material. Muitos são capazes de usar poderes mágicos para interferir no mundo dos vivos ou até mesmo para possuir os corpos de criaturas materiais. Aos olhos das múmias, esses atos são contrários ao modo como as coisas deveriam ser. Os Amenti que querem preservar Maat devem sempre argumentar com fantasmas e espíritos malévolos ou indisciplinados, ou então bani-los.

Ao conduzir uma história que envolva espíritos, enfatize as diferenças e a natureza estranha desses seres. Não podemos argumentar ou lutar com espíritos e fantasmas do mesmo modo como fazemos com seres materiais. As almas errantes normalmente possuem uma motivação — ou tema — subjacente e específica que governa suas ações, e compreender essa motivação é essencial para se lidar com a alma da maneira apropriada.

Nem todos os espíritos possuem as vantagens e desvantagens relacionadas a seguir, mas todos possuem Incorporabilidade, Força de Vontade e os aspectos mágicos do Nome.

VANTAGENS

Incorporeidade: Uma alma errante é invisível e intangível para a maioria dos mortais (e para muitos Amenti também). Grande parte dos seres materiais não consegue perceber as almas errantes por meios normais, e nem armas materiais são capazes de tocá-las ou feri-las. Alguns Amenti possuem meios mágicos de afetar espíritos, mas, sem isso, encontram-se tão indefesos contra esses adver-

sários quanto seus equivalentes mortais. Além disso, os espíritos conseguem atravessar sem problemas a maioria das barreiras materiais, como portas e paredes, e podem se deslocar em qualquer direção no espaço tridimensional que compreendemos.

Força de Vontade: Os espíritos não possuem níveis de vitalidade propriamente ditos. Em vez disso, seus corpos são feitos de energia psíquica bruta. Para refletir essa qualidade, cada espírito apresenta um número de níveis de vitalidade igual a sua Força de Vontade. Os espíritos afetados por ataques ou os que evocam energias mágicas perdem pontos temporários de Força de Vontade.

Combustão: Gastando um ponto de Força de Vontade e concentrando-se durante um, dois ou três turnos, o espírito é capaz de incendiar objetos inanimados. A dificuldade desse truque varia em função do tipo de objeto (pano, dificuldade 6; madeira, dificuldade 7; tecido resistente ao fogo, dificuldade 8; plástico duro, dificuldade 9). O usuário ou o portador do objeto-alvo pode fazer um teste de Raciocínio + Prontidão para verificar que o objeto está esquentando rapidamente.

Controle emocional: Os espíritos com este poder conseguem influenciar o estado emocional de um mortal. Os espíritos fracos são capazes de estimular apenas sentimentos grosseiros, como a luxúria, o pesar ou o medo. As entidades mais poderosas inspiram alegria, esperança e amor, e esses sentimentos podem ser induzidos até níveis incapacitantes. Para ativar este poder, o espírito tem de gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao número atual de pontos temporários de Força de Vontade do alvo). O sucesso causa a emoção.

Gremlin: Alguns espíritos conseguem desativar ou emperrar dispositivos eletrônicos ou mecânicos, como *bips*, celulares e gatilhos ou travas de pistolas. Alguns podem usar esta habilidade para fazer com que uma corrente elétrica atravesse uma substância condutora, como metal ou água. Esse uso do poder inflige um número de dados de dano letal igual à Força de Vontade do espírito.

Poltergeist: Este poder abrange os efeitos associados ao *poltergeist* clássico, como se deslocar numa forma invisível, atingir objetos ou pessoas vivas, produzir ruídos inexplicáveis e coisas do gênero. Os mestres deste poder conseguem movimentar simultaneamente todos os objetos de uma sala, fazer a mobília voar ou até mesmo levantar carros. Os efeitos duram um turno para cada ponto de Força de Vontade investido.

Possessão: O espírito pode tentar possuir um mortal (mas não um ser sobrenatural). Ele gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste resistido de Força de Vontade contra a vítima. Três sucessos ou mais indicam que o espírito possuiu o mortal. Este poder geralmente é empregado por Malditos.

Gosma: Sendo bem-sucedido num teste de Força de Vontade, o espírito consegue produzir grandes quantidades de uma baba muçosa e brilhante (um litro para cada sucesso obtido contra dificuldade 6). Alguns empregos comuns deste truque são contaminar alimentos e enlamear pisos ou estradas para criar condições perigosas.

Materialização: Gastando um ponto de Força de Vontade, o espírito consegue se manifestar parcialmente no mundo dos vivos. Ele aparece como uma imagem fantasmagórica e assustadora e é



capaz de interagir com as pessoas usando suas Características Físicas reduzidas pela metade (arredondadas para baixo). Aplicam-se os efeitos do Véu (pág. 140), e o espírito é capaz de empregar qualquer um de seus outros poderes. Do mesmo modo, o espírito pode ser afetado por contato ou ataques físicos.

Teletransporte: O espírito é capaz de se teletransportar. O alcance geralmente fica limitado ao próprio campo visual da criatura, mas alguns fantasmas conseguem usar as linhas da Teia da Fé para percorrer grandes distâncias. Gastando um ponto de Força de Vontade, um fantasma ou espírito pode se teletransportar uma vez por turno.

DESVANTAGENS

Incorporeidade: A mesma condição que protege os fantasmas e os espíritos dos seres materiais protege os seres materiais dos fantasmas e espíritos. Em circunstâncias normais, um espírito não consegue atacar nem afetar nada que se encontre no mundo material no qual vivem os seres humanos e os Amenti.

Autômato: A maioria dos fantasmas, e muitos outros espíritos, comporta-se de maneira "pré-programada". Por exemplo, pode ser que um fantasma sempre caminhe pelo topo de uma determinada pirâmide à meia-noite. Conhecer esses padrões possibilita ao Amenti planejar com mais facilidade estratégias contra essas criaturas.

Magia do nome: Como as almas errantes têm tão pouca coisa a que se prender, seus nomes são componentes muito importantes de seu ser. Um Amenti versado na magia do nome consegue explorar essa vulnerabilidade. A critério do Narrador, a múmia que conhece Nomenclatura e sabe o nome de um determinado espírito pode ter as dificuldades de todos os efeitos de Nomenclatura reduzidas em um ponto ou ganhar um sucesso adicional quando usar a magia do nome contra um espírito ou fantasma.

ESPÍRITO FRACO

Atributos: Força 3*, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Computador 3, Ofícios 3, Esquiva 3, Etiqueta 3, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança 2, Ocultismo 3, Lábia 4.

Poderes: Incorporeidade, Força de Vontade e mais um

Força de Vontade: 8

ESPÍRITO FORTE

Atributos: Força 6*, Destreza 6, Vigor 7, Carisma 4, Manipulação 6, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 6

Habilidades: Instrução 3, Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Ofícios 4, Esquiva 5, Etiqueta 4, Intimidação 5, Investigação 4, Liderança 3, Ocultismo 5, Lábia 5.

Poderes: Incorporeidade, Força de Vontade e mais três

Força de Vontade: 11

ESPÍRITO REALMENTE PODEROSO

Atributos: Força 8*, Destreza 7, Vigor 9, Carisma 6, Manipulação 9, Aparência 6, Percepção 7, Inteligência 7, Raciocínio 8

Habilidades: Acadêmicos 7, Prontidão 7, Esportes 6, Briga 5, Esquiva 5, Etiqueta 5, Intimidação 7, Investigação 4, Liderança 5, Ocultismo 7, Lábia 7.

Poderes: Incorporeidade, Força de Vontade e mais cinco

Força de Vontade: 14

* Observe que, no caso dos espíritos, o Atributo "Força" se aplica somente ao uso de poderes semelhantes a *Poltergeist* ou Materialização, pois nessas situações o espírito se empenha em aplicar alguma força a coisas ou entidades físicas.

TIPOS DE ESPÍRITOS

Existe uma variedade inumerável de espíritos. Alguns são seres elementais ou espíritos da natureza. Outros são fantasmas de pessoas mortas, e ainda existem os servos demoníacos do deus-pesadelo Apophis. Não importa sua natureza, todos os espíritos pertencem a um outro reino e não podem ser percebidos nem tocados pela maioria dos mortais, a não ser que estes dominem poderes capazes de atravessar a Mortalha.

ELEMENTAIS

Estes espíritos tendem a rondar as áreas que estão mais em contato com a Teia da Fé. São os espíritos das tempestades de areia e do siroco, da água e da mais pura chama.

FANTASMAS

Os fantasmas são as almas dos mortos que não receberam os ritos sagrados. Essas almas permanecem nas proximidades do mundo dos vivos, embora eternamente apartadas, até completarem tarefas pendentes. Até recentemente, a maioria dos fantasmas habitava um reino espiritual estranho e cinzento, uma imagem distorcida e tétrica do mundo real. Depois da Dja-akh, o mundo dos fantasmas foi despedaçado. Essa ruptura pode estar ligada ao surgimento repentino dos cadáveres ambulantes.

IFRITES (MALDITOS)

Espíritos pesadelares que servem ao próprio Apophis, os Malditos são seres malévolos que se dedicam à destruição de Maat e à corrupção do mundo mortal. Em geral, os ifrites podem ser encontrados a serviço das Múmias Malditas ou possuindo mortais por suas próprias razões.

CADÁVERES AMBULANTES

Por serem criaturas que morreram e renasceram, os Amenti sabem que muitos fantasmas foram arrancados dos mundos inferiores e levados ao mundo dos vivos, passando a habitar e a reanimar cadáveres. Os motivos exatos por trás da criação desses cadáveres ambulantes ainda são desconhecidos. Na verdade, nem mesmo os

próprios cadáveres ambulantes parecem saber qual é a razão de seu renascimento. Mesmo assim, a presença repentina e esmagadora desses "zumbis", bem como os propósitos obsessivos que eles trazem de além-túmulo, constituem uma ameaça a Maat, o que obriga os Amenti a entrar em conflito com esses seres bizarros com frequência cada vez maior.

OCULTOS

Um oculto é um cadáver ambulante muito independente e motivado que consegue se fazer passar por um ser humano, ao contrário de outros de sua espécie. Apesar de apresentarem uma certa tendência à palidez e, às vezes, mostrarem-se um tanto quanto ineptas em sociedade, essas criaturas não são realmente monstruosas. Somente uma leitura da aura é capaz de demonstrar que esses seres não estão vivos de fato.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: (escolha seis entre) Prontidão 3, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 4, Condução 2, Etiqueta 2, Expressão 2, Armas de Fogo 3, Intimidação 5, Armas Brancas 3, Manha 3, Lábia 5, Sobrevivência 4

Poderes: Os ocultos suportam até quinze níveis de dano antes de serem destruídos e recuperam os níveis de vitalidade perdidos à razão de um nível para cada ponto de Força de Vontade investido.

Força de Vontade: 10

ANDARILHOS

Um meio termo entre os discretos ocultos e os terríveis trôpegos, os andarilhos se decompõem vagarosamente, mas a maioria é sensata o bastante para disfarçar suas deformidades com perfumes, roupas e coisas do gênero. Os andarilhos podem passar por seres humanos com algum esforço, mas até mesmo o andarilho mais "limpinho" lembra uma pessoa fraca, feia e talvez doente ou devastada pelas drogas. Ao contrário dos ocultos, os andarilhos parecem querer alcançar um objetivo específico, algo que os motiva desde o além-túmulo. Por exemplo, um andarilho pode perseguir obsessivamente e matar os terroristas sírios que o executaram ou tentar proteger a todo custo a pessoa que ama. Cumprido seu objetivo, o espírito geralmente se dissipa.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: (escolha entre) Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Intimidação 3, Manha 2, Lábia 2

Poderes: Os andarilhos conseguem suportar até dez níveis de dano antes de serem destruídos e não estão sujeitos a penalidades devidas a ferimentos. Além disso, recuperam um nível de vitalidade a cada ponto de Força de Vontade investido.

Força de Vontade: 8

TRÔPEGOS

Os trôpegos são o tipo de cadáver ambulante que você encontra nos filmes de zumbi de George Romero. São corpos putrefatos que mancam e expelem fluidos e não deveriam estar vivos, mas estão. São chamados assim por serem desajeitados no andar e apresentarem movimentos espasmódicos, pois seus tendões apodrecidos e os ligamentos em decomposição não conseguem mover seus corpos de modo apropriado. Ao contrário dos ocultos e até mesmo dos andarilhos, os trôpegos não demonstram muita inteligência. Parece que preferem devorar cérebros a usá-los.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 6, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Briga 2, Intimidação 5

Poderes: Os trôpegos conseguem suportar até dez níveis de dano antes de serem destruídos e não estão sujeitos a penalidades devidas a ferimentos. Podem ser mortos (novamente) apenas com a decapitação ou a destruição total do corpo.

Força de Vontade: 6

METAMORFOS

Os recém-nascidos Amenti entram em contato com inúmeros seres bizarros e nenhum deles é mais estranho do que os metamorfos que vivem nas regiões próximas à Teia da Fé. Os Amenti não sabem o que são essas criaturas. Os metamorfos possuem obviamente grande poder espiritual e, ao que parece, opõem-se a monstros como os Seguidores de Set, mas são excêntricos, selvagens e imprevisíveis. Por enquanto, os Amenti tentam observar de perto os metamorfos conhecidos para determinar seu papel na defesa de Maat. No entanto, isso é, com certeza, uma coisa mais fácil de se dizer do que fazer.

Os metamorfos são chamados assim porque têm a habilidade de variar sua forma física entre a de um ser humano e a de um ou vários tipos de animais. Além disso, a maioria dos metamorfos parece ser capaz de assumir uma forma híbrida monstruosa que combina as características de homem e fera. Alguns também exibem outros poderes, mas estes ainda são misteriosos e inclassificáveis.

VANTAGENS

Forma animal: Todo metamorfo pode se transformar numa versão maior e mais resistente de sua forma animal. Nessa condição, o metamorfo não consegue manipular objetos, mas é capaz de se mover a uma velocidade apropriada a sua forma. Portanto, um metamorfo em forma de lobo ou gato quase certamente conseguirá vencer o Amenti numa corrida, enquanto um homem-serpente conseguiria, sem dúvida, escapar por uma fresta. Além disso, um metamorfo na forma animal é capaz de desferir todos os ataques naturais de sua forma e desenvolver as habilidades apropriadas. Esses ataques geralmente assumem o aspecto de uma mordida ou de um golpe com as garras (Força +1 ou +2 de dano letal), mas as outras habilidades ficam a critério do Narrador. Por último, suponha que a maioria das formas animais permite ao metamorfo sub-



trair três pontos das dificuldades em todos os testes de Prontidão, Esportes, Sobrevivência e Furtividade.

Forma monstruosa: Todos os metamorfos parecem ter a habilidade de assumir a forma gigantesca e voraz de um híbrido entre homem e fera. Essa transformação leva de um a três turnos para se completar. A forma monstruosa duplica a Força e o Vigor do metamorfo e adiciona dois pontos a sua Destreza. Além disso, a bocarra cheia de presas e as patas providas de garras permitem ao metamorfo causar (Força + 3) níveis de dano agravado em combate corpo-a-corpo.

Rapidez: Todos os metamorfos apresentam uma rapidez inumana. Quando em sua forma monstruosa, ganham de duas a cinco ações adicionais por turno.

Travessia espiritual: Quando se encontram em áreas onde a Teia da Fé é forte (a critério do Narrador), os metamorfos conseguem entrar no mundo espiritual a partir do material. O processo leva de um a três turnos para se completar. O metamorfo atravessa a Mortalha com corpo e tudo, mas age como qualquer outro espírito uma vez no mundo subterrâneo.

DESVANTAGENS

Maldição: As lendas indicam que os metamorfos são vulneráveis a várias substâncias comuns ou preciosas. Ouro, prata, sal e ferro frio estão entre os itens que, segundo dizem, podem selar o destino de um metamorfo. Se essas histórias forem verdadeiras (a critério do Narrador), o golpe de uma arma forjada ou incrustada com alguma dessas substâncias causará o dobro de dano no metamorfo. Dentre todas as maldições, o uso de armas de prata parece ser o meio mais aceito para se destruir um metamorfo. Entretanto, os Amenti sabem muito bem que fazer suposições sobre qualquer um dos filhos da noite é tolice. (Esse tipo de maldição é diferente daquela que

aflige os espíritos Malditos conhecidos como ifrites).

Fúria: Quando provocados ou ameaçados, os metamorfos são capazes de entrar num estado de fúria assassina. Trate um metamorfo enfurecido como um vampiro em frenesi.



METAMORFO

O modelo a seguir descreve um metamorfo na forma humana. Altere as Características de acordo com as orientações anteriores, quando ele assumir sua forma monstruosa ou animal.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 2-4, Esquiva 3, Intimidação 3, Ocultismo 1, Furtividade 2, Sobrevivência 3

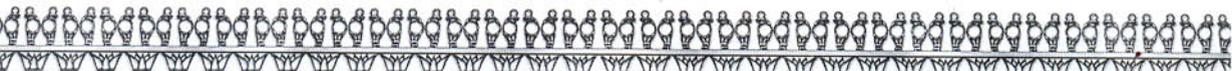
Poderes: Relacionados sob o tópico Vantagens.

Força de Vontade: 6

TRIBOS DE METAMORFOS

PEREGRINOS SILENCIOSOS

Os enigmáticos Peregrinos Silenciosos parecem ser encarnações do próprio Anúbis, pois assumem a forma de monstruosos chacais. Em geral, vivem sozinhos, mas às vezes viajam em pequenas matilhas formadas por dois a cinco membros. Eles são encontrados com mais frequência ao longo dos limites da Teia da Fé. Embora pareçam fisicamente capazes de se aventurar no interior da região, raramente o fazem. Curiosamente, parecem ter fortes laços com Maat e com o caminho do equilíbrio, e sabe-se que às vezes eles se reúnem em lugares agourentos. Mesmo assim, as ações de alguns Peregrinos Silenciosos parecem ter razões inescrutáveis e até mesmo sinistras.



BUBASTI

No sombrio Cairo, conta-se que o servo de um Amenti (sempre “um amigo de um amigo”) encontrou uma bizarra criatura felina que parecia ser a personificação dos antigos deuses-gatos que ainda adornam as paredes das pirâmides. Essa criatura conhecia bem os caminhos de Maat e boa parte das antigas tradições da região. Algumas versões da história sugerem que essa criatura está a serviço de Maat. Outras dizem que a entidade realizava rituais dedicados a Apophis.

FILHOS DA NAJA

Muitas coisas se escondem nas sombras que escurecem a Teia da Fé. Apesar de os Amenti saberem muito bem que os Seguidores de Set são capazes de se transformar em najas, as histórias falam de seres vivos e semi-ofídios que rastejam por templos secretos e porões escuros. Como sempre, a verdade por trás dessas lendas está envolta em mistério.

MAGOS

Há muito tempo o Oriente Médio é fonte de histórias sobre magos, sábios e feiticeiros. Desde os astrólogos da Caldéia até os bruxos sinistros das *Mil e uma noites*, praticantes sábios e formidáveis da magia e dos mistérios têm sido os protagonistas de lendas fabulosas em toda a região que cerca a Teia da Fé.

Os Amenti sabem que essas histórias são verdadeiras. Apesar de esses seres discretos não necessariamente invocarem os gênios do deserto nem conjurarem castelos em pleno ar — embora se acredite que alguns deles possuam habilidades como essas —, não há dúvidas de que os Amenti encontraram seres que são os herdeiros dos bruxos, magos e feiticeiros do mito.

Entretanto, uma coisa é certa: os magos que as múmias encontraram até hoje são homens e mulheres mortais. Suas auras são tão brilhantes quanto a de qualquer outro mortal, e às vezes até mais resplandecentes. No entanto, essa semelhança com os mortais não significa que os feiticeiros são fracos ou indefesos se comparados a uma criatura sobrenatural. As histórias recontadas por Hórus e seus conselheiros descrevem esses *vizires* como os detentores milenares de grande poder na região. Na verdade, se certas passagens enigmáticas das antigas escrituras forem verdadeiras, os magos que se denominam Ahl-i-Batin poderiam muito bem ser os criadores — ou pelo menos os guardiões — da própria Teia da Fé. Sem dúvida, a maior parte dos encontros entre Amenti e feiticeiros ocorre nos lugares onde a Teia é mais forte.

Apesar da proximidade, as interações com os magos têm sido misteriosas. Às vezes, os Ahl-i-Batin parecem agir em prol da Teia da Fé e dos mortais. Em outras ocasiões, suas ações parecem egoístas, embora raramente sejam tão malévolas quanto as das Múmias Malditas ou dos deturpados reis-demônios. É certo que esses feiticeiros encontrados pelos Amenti ficam tão perplexos ao saber da

existência das novas múmias quanto os Amenti em relação a eles. De fato, em duas ocasiões distintas, as múmias tiveram de rechaçar magos que as procuraram aparentemente por pura curiosidade (ou a curiosidade foi usada como pretexto para propósitos mais perversos...)

Ao narrar a presença de um mago, reforce sua mortalidade e humanidade inerentes. Lembre os jogadores de que este personagem em particular não é um cadáver ambulante nem uma Múmia Maldita. Um mago é um ser humano tão vivo quanto os Amenti. Encontros com os Ahl-i-Batin ou os Taftani devem ser exercícios de interpretação e de resolução de problemas, e não de jogadas de dados. É claro que algumas lendas falam de magos que fizeram pactos com os espíritos imundos de Apophis em seu afã por obter conhecimento e poder. Esses feiticeiros podem oferecer aos personagens Amenti pirotecnia sobrenatural mais do que suficiente...

Caso você escolha usar as regras de magia de **Mago: a Ascensão**, dê aos magos dez pontos de magia de Esfera. Os Ahl-i-Batin se especializam em efeitos de Correspondência e da Mente, e os Taftani salientam os elementos mais dramáticos de Espírito, Forças e Entropia.

AHL-I-BATIN

Discretos ao extremo, estes magos passam despercebidos tanto entre os mortais quanto entre as múmias. Sua habilidade de fornecer informações erradas e realizar ações furtivas é quase lendária.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 2, Investigação 3, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 4, Ciência 2, Furtividade 4, Lábia 4

Poderes: Um personagem Ahl-i-Batin tem o equivalente a uma linha de Hekau de nível três, duas de nível dois e duas de nível um, com ênfase em Amuletos e Alquimia.

Força de Vontade: 7

TAFTANI

Felizmente, é raro estes feiticeiros belicosos deixarem Rub al-Khali e os desertos montanhosos do Afeganistão. A escravidão que impõem aos gênios e o uso extravagante de magia violenta são uma afronta aos princípios de Maat.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 4, Investigação 3, Linguística 2, Ocultismo 4, Furtividade 1, Lábia 1

Poderes: O Taftani típico possui o equivalente a uma linha de Hekau de nível três, duas de nível dois e duas de nível um, com ênfase em Celestial, Nomenclatura e Necromancia.

Força de Vontade: 9



CAÇADORES DE MONSTROS

Os métodos de Maat são estranhos e, muitas vezes, inescrutáveis. Assim como os Amenti surgiram em busca de equilíbrio e justiça, uma outra força se reuniu para perturbar a antiga ordem da noite. Estes seres estão certamente vivos e são mortais, mas têm auras luminosas que os distinguem do resto da humanidade.

Esses mortais parecem ser atraídos como moscas pela Teia da Fé e pelas aranhas que a percorrem. Vários Amenti já observaram uma vítima aparentemente indefesa, capturada por um monstro, exibir poderes miraculosos espontaneamente e abater seu pretensão predador. O mais notável é que alguns desses mortais parecem caçar e matar ativamente os predadores. Em outras palavras, eles exercem boa parte das mesmas funções que os próprios Amenti.

Superficialmente, portanto, os caçadores seriam poderosos aliados na batalha em nome de Maat. No entanto, esses mortais nem sempre são os amigos que os Amenti gostariam que fossem. Eles agem como crianças-soldados portando granadas. São violentos e letais e compreendem pouco o que fazem. Além do mais, a maioria não parece fazer qualquer distinção entre os Amenti e os lacaios de Apophis. Um Amenti que tentava contatar uma célula de caçadores de monstros foi recebido com brados de "Impuro!" e vários disparos de AK-47.

Os Shemsu-heru especulam se os caçadores não seriam, na verdade, anjos encarnados em corpos terrenos. Entretanto, o caçador típico — se é que uma coisa desse tipo pode ser considerada típica — parece estar bem longe do hospedeiro ideal de um espírito angelical. Eles são inequivocamente mortais e, apesar de possuírem talentos incomuns, falta-lhes a capacidade de ressuscitar. A maioria dos caçadores parece se constituir de indivíduos marginalizados ou completamente excluídos, e alguns parecem lunáticos limftrofes aos Amenti. Mas, até aí, já se disse a mesma coisa dos santos que, apesar de tudo, conheciam uma verdade mais sublime. Por enquanto, os Amenti preferem ajudar esses caçadores sempre que possível e evitá-los quando necessário, além de observar a Teia da Fé em busca de presságios do futuro.

Ao retratar um personagem caçador, enfatize a ignorância do mortal em relação ao mundo sobrenatural. O Amenti que queira progredir no serviço a Maat não deve entrar atirando nem lançando feitiços, pois poderá desperdiçar um possível aliado. Na verdade, tamanha atrocidade acabaria desviando do caminho de Maat o Amenti em questão. A múmia deve tentar usar de astúcia e razão para transformar o caçador num aliado. Entretanto, isso é uma coisa mais fácil de se dizer do que fazer, pois o caçador acredita que a múmia é tão perversa quanto os monstros que ambos combatem.

CAÇADOR

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 2, Condução 2, Empatia 1, Armas de Fogo 1, Furtividade 1

Poderes: Às vezes, os caçadores exibem habilidades sobrenaturais espontâneas que eles mesmos parecem não compreender ou controlar totalmente. Em termos de jogo, um caçador pode exibir qualquer um dos poderes miraculosos do capítulo sobre Hekau. Entretanto, a maioria de seus poderes tende a ser discreta. São efeitos como incrementos repentinos de Atributos, a capacidade de enxergar um monstro disfarçado ou uma resistência ao controle mental. Nenhum desses poderes deve exceder um efeito de nível três.

Força de Vontade: 8

BESTIÁRIO

A maioria dos animais normais raramente interfere com a raça humana. Às vezes, uma criatura doente ou sob a influência de uma força sobrenatural pode atacar os seres humanos. Os animais naturais geralmente podem ser descritos só com suas Características Físicas. As pontuações de Inteligência costumam ser inferiores a 1 em termos humanos, mas a Percepção normalmente apresenta no mínimo três níveis. A maior parte do dano causado por animais é letal, embora alguns ataques possam ser considerados contundentes se o Narrador assim o determinar. Os animais que apresentam um nível de vitalidade Incapacitado geralmente têm mais chances de sobrevivência do que aqueles que não o possuem; outros morrem ao perder seu último nível de vitalidade. Esses atributos também podem ser empregados para representar certos efeitos da Hekau Efigie (consulte o Capítulo Quatro).

ABUTRE

O abutre é comum no Vale do Nilo. Estas Características também podem ser aplicadas a qualquer ave de tamanho mais ou menos similar, como uma águia ou um gavião.

Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Força de Vontade: 3; Níveis de Vitalidade: O.k., -1, -1, -2, -5

Ataque: garras (dois dados); bicada (um dado)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Intimidação 4

CAMELO

A besta de carga da Arábia, o camelo é um animal irascível e geralmente só obedece a mais forte voz de autoridade. Numa emergência, este modelo também pode ser empregado para representar um cavalo.

Força 4, Destreza 2, Vigor 5

Força de Vontade: 4; Níveis de Vitalidade: O.k., O.k., -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: atropelar ou coicear (seis dados); mordida (três dados)

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Intimidação 2, Sobrevivência 3

CÃO (GRANDE)

Esta descrição representa um cão grande e razoavelmente bem treinado, como um mastim. Cães menores e menos ferozes serão bem mais fracos (use a descrição para um gato).

Força 4, Destreza 3, Vigor 3

Força de Vontade: 5; Níveis de Vitalidade: O.k., -1, -1, -2, -2, -5

Ataque: mordida (cinco dados); garras (dois dados)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Empatia 2, Intimidação 3, Furtividade 2

CROCODILO

Um crocodilo pode chegar a dimensões impressionantes. As Características entre parênteses (ou colchetes) representam um espécime muito grande do Nilo, o tipo de criatura que no passado deu origem às histórias sobre dragões entre os cruzados europeus.

Força 4 (6), Destreza 2, Vigor 4 (5)

Força de Vontade: 3 (4); Níveis de Vitalidade: O.k., O.k., O.k., -1, -1, -1, -2, (-2), -5, Incapacitado

Ataque: mordida (sete [nove] dados); golpe de cauda (seis [sete] dados)

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2 (3), Furtividade 3

ELEFANTE

Os elefantes estão condenados à extinção na África. É improvável que as múmias os encontrem, a não ser como vítimas de algum ladrão de marfim ou como atrações em zoológicos.

Força 7, Destreza 2, Vigor 6

Força de Vontade: 5; Níveis de Vitalidade: O.k., O.k., -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado, Incapacitado

Ataque: atropelar ou trespassar (nove dados); prender (cinco dados)

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Intimidação 3

ESCORPIÃO

Estes aracnídeos podem variar bastante em tamanho, desde os menores, com cerca de 2,5 centímetros, aos maiores, que chegam a ser do tamanho de uma mão. Eles injetam um forte veneno com um único e rápido movimento de suas caudas encaracoladas.

Força 0, Destreza 2, Vigor 1

Força de Vontade: 1; Níveis de Vitalidade: O.k., -2

Ataque: picada (um dado); ferrão com toxina de nível 3

Habilidades: Prontidão 1, Briga 1, Esquiva 2, Furtividade 4

GATO

Os gatos eram muito respeitados pelos antigos egípcios e pelas seitas tradicionais, e as múmias normalmente não vêm com bons olhos quem quer que maltrate um desses animais.

Força 1, Destreza 3, Vigor 3

Força de Vontade: 3; Níveis de Vitalidade: O.k., -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: garras ou mordida (um dado)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Escalar 3, Esquiva 3, Empatia 2, Intimidação 2, Furtividade 4, Lábria 2

LEÃO

Este modelo representa um leão, mas também pode ser aplicado a qualquer felino grande (leopardo, pantera, tigre etc.).

Força 5, Destreza 3, Vigor 4

Força de Vontade: 5; Níveis de Vitalidade: O.k., -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: garras (cinco dados); mordida (seis dados)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Intimidação 4, Furtividade 3

RATO

Força 1, Destreza 2, Vigor 3

Força de Vontade: 4; Níveis de Vitalidade: O.k., -1, -5

Ataque: mordida (um dado)

Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 3, Furtividade 3



Amada conduzia os demais ao penhasco onde repousava o massé de Kutu e mastigava coca para esquecer a fadiga e o frio. Apesar de mal ser considerada adulta, foi ela quem recebeu as visões, quem ouviu o chamado de seu ancestral. Os outros a viam como líder.

O vigor juvenil aumentado pela coca levou-a até a pilha de pedras minutos antes de os outros chegarem. O lugar nada tinha de extraordinário, mas ela sentia que aquilo era justo. Levaram muitas horas para remover as pedras do deslizeamento, e Tio Fausto acabou machucando as costas, mas a tumba foi finalmente revelada. E o que era melhor, a sepultura não fora tocada nem por homens nem por animais. Amada sabia que era um bom sinal. A trouxa de Kutu estaria intacta.

Ela sacou o quipu ao entrar. Semanas antes, ela roubara do museu a corda cheia de nós e agora se perguntava se o curador havia sequer notado a perda. Correr os dedos pelo quipu fez Amada lembrar os nomes que eles deveriam chamar, as estrelas que precisariam invocar.

O crepúsculo os surpreendeu a entoar cânticos, e a luz constante das lanternas elétricas produziu sombras duras nas paredes e no teto baixo. Kutu estava demorando muito e Amada começou a ficar aflita. Sua voz ficou rouca, o quipu friccionava suas mãos, e a aurora avermelhou o campo de neve que ficava a leste dali. Então, finalmente Amada o sentiu. Ela soube que o espírito de Kutu retornara momentos antes de a forma imóvel diante delas começar a falar.

— Meus filhos — uma voz antiga falou numa língua que não era ouvida há séculos. Era uma língua que Amada acabara de aprender com a ajuda daquele mesmo espírito. — Já faz muito tempo. Falat-me do mundo.

As bandagens de Kutu ainda resistiam, os olhos de sua máscara fitavam Amada, sua boca começava a esboçar um sorriso.

— Pai Kutu, nós vos saudamos — Amada respondeu com voz vacilante.

Sua admiração era um sentimento remoto. Ela se surpreendeu com a tranquilidade com que aceitava tudo aquilo. A família que a acompanhava se deixou afetar: estavam mudos de espanto diante do ressurgimento daquela criatura antiga.

— A terra está arruinada. A corrupção e o conflito entregaram vossos filhos ao desespero. Os mares cheiram à imundície e os peixes morreram. Até mesmo o céu se fechou, e as grandes florestas se perderam.

Ela estremeceu no interior de suas bandagens.

— É monstruoso. Quem é o responsável por tamanha mortandade?

— Mentes. Voltai para nós, Kutu. Precisamos de vossa sabedoria e de vossa força.

— Aquecei-me. — Kutu replicou. — Dai-me à luz para que eu abandone o gelo e ganhe o mundo.



Apêndice: Outros Imortais

O PARAÍSO ARMA COM A COMPAIXÃO
AQUELES QUE NÃO QUER VER DESTRUÍDOS.

— O TAO TE CHING

Os Amenti não são os únicos imortais. Existem múmias antigas em todos os cantos do mundo, desde a aurora dos tempos. Algumas, como as múmias Cabiri e Ismaelitas, são bem conhecidas pelos seguidores de Osíris. Outras permanecem envoltas em mistério, com motivações incertas e opiniões desconhecidas a respeito dos novos Amenti.

Os tipos de múmia descritos neste apêndice podem ser criados usando-se as regras normais deste livro, mas alguns deles podem exigir certas variações ou limitações. O que esses seres têm em comum é o fato de sua ressurreição não ter a mesma força do renascimento dos Amenti. Por isso, todos, com exceção dos Imkhu, são obrigados a adquirir o Defeito Ressurreição Inferior.

OS ANTIGOS IMORREDOUROS

Eles percorrem o mundo há milênios. São as primeiras múmias, os sobreviventes da grande luta entre Osíris e Set. Hoje, a maioria já deixou o mundo, cometendo suicídio ritual para que os Amenti pudessem nascer. Ainda restam alguns deles, escondidos nos confins esquecidos do mundo, empenhados em alcançar inúmeros

objetivos egoístas. Mesmo assim, essas múmias são criaturas de Maat. Não importa o quanto desejem o contrário, elas geralmente acabam de um lado ou de outro na batalha pela justiça e pelo equilíbrio.

Narradores, lembrem-se de que restam apenas algumas das antigas múmias egípcias, e elas são seres extraordinariamente sábios e poderosos. A presença delas numa história deve ser auspiciosa, e não um mero confronto improvisado. As ações e os planos dessas criaturas podem facilmente alterar o curso de uma história ou uma crônica inteira.

IMKHU

Apenas treze Shemsu-heru — os filhos originais do poderoso Hórus e também o próprio Rei de Um Olho Só — continuam vivos. No entanto, esses treze Imkhu mudaram consideravelmente. Agindo sob as ordens diretas de Osíris, Hórus e seus discípulos cometeram suicídio ritual e renasceram com todos os benefícios do novo Feitiço da Vida. O próprio Hórus retornou ao Egito, e há rumores de que ele agora assume regularmente seu aspecto com cabeça de falcão. Os Amenti reverenciam esses seres antigos que costumam atuar como mentores e guias para seus irmãos mais jovens.

CABIRI

Os Cabiri — múmias criadas por uma tradução grega do feitiço egípcio original — desapareceram quase que por completo. Dizem que alguns deles ainda persistem na região do Mediterrâneo, onde executam seus planos inescrutáveis. Eles evitam os Amenti sempre que possível e, quando confrontados, têm reações que variam da desconfiança à completa hostilidade.

ISMAELITAS

Os irmãos pródigos dos Shemsu-heru, os Ismaelitas recusaram a convocação de Hórus para o suicídio ritual. Agora, escondem-se nas moradas que escolheram originariamente para si. Recentemente, os Juizes de Maat intimaram os Amenti a procurar e contatar essas criaturas antigas sempre que possível. Entretanto, os Ismaelitas sabem como se esconder e não tomarão a iniciativa de revelar seu paradeiro.

CAPACOCHA: OS ESCOLHIDOS DOS DEUSES

Muito antes de as pirâmides se erguerem no Egito, os povos de Tawantinsuyu, o oeste da América do Sul, submetiam os cadáveres de entes queridos ao ciclo eterno do renascimento. Os primeiros a praticar a mumificação artificial foram os Filhos da Foca, os habitantes do deserto do atual Chile. Conhecido entre os arqueólogos como "cultura chinchorro", esse povo vivia da pesca e da caça de animais marinhos e levava uma vida repleta de formalidades. Os chinchorro legaram o grande feitiço de renascimento aos povos que os sucederam milênios depois.

Antes de 5050 a.C., os amautas, ou operários da vontade, dos chinchorro começaram a envolver os cadáveres de seus entes queridos em argila, preenchendo-os com ervas e gramíneas, secando-os ao sol e modelando o barro para dar um novo corpo aos ossos dos mortos. Como nunca chovia no deserto, os Pachamalkki (múmias de lama) foram criados com argila não cozida, tinham rostos, órgãos genitais e os contornos de um corpo vivo, e seus ossos eram capazes de voltar à vida.

Ao entoar o feitiço de Ir para o Oeste até o Sol Nascente sobre os ossos envolvidos em argila, preparava-se o morto para o renascimento. As múmias ressuscitavam periodicamente e ficavam dormentes até os amautas as convocarem para ajudar seus descendentes. Quando os Pachamalkki retornavam, falavam sobre uma nova vida além-túmulo e possuíam poderes únicos. Quando não estava no mundo dos vivos, o illi (espírito) do cadáver caminhava até o Reino de Pacarina, chamado pelos fantasmas, séculos depois, de o Reino Sombrio de Obsidiana.

Durante mais de três mil anos, os Filhos da Foca seguiram com seus estilos de vida, auxiliados e protegidos pelos imortais que haviam criado. Quando sua cultura se alterou com a introdução do milho e da batata, os amautas instruíram o sábio povo da vizinha

OBSERVAÇÃO QUANTO AO IDIOMA

As culturas chinchorro, chimu e quéchua-aimara viveram no que hoje conhecemos por Peru, Chile, Equador e Colômbia durante mais de sete mil anos. Esses povos falavam muitas línguas diferentes e abrangiam culturas bastante diversas. Como há pouco espaço neste apêndice para descrever todos eles ou mesmo fornecer listas de palavras dos idiomas conhecidos atualmente, a maioria dos termos usados nesta seção aparece em quéchua, a língua dos incas. Hoje em dia, esse idioma é falado por cerca de seis milhões de nativos dos Andes.

Chimu a levar seu legado adiante. Os chimu, uma nação de fazendeiros e pescadores das praias do Grande Mar, reconheceram o poder dos mallki. Seus Intimalkki (múmias do sol) eram dessecados, envoltos em tecido e recebiam máscaras e cabeças artificiais para torná-los fortes e sábios. Seus poderes estavam relacionados à batalha, à fertilidade e às condições meteorológicas. Assim como os Filhos da Foca, os chimu tiravam os Intimalkki de suas tumbas e desfilavam com eles nos dias sagrados, mostrando a cada nova geração os mortos-vivos que os protegiam e alimentando os Intimalkki com oferendas.

A ascensão das nações maia e teotihuacana, no México, levou à exploração e daí ao contato entre as culturas. Alguns mallki viajaram para o norte e até tentaram se estabelecer por lá. Foram cativados pela sabedoria e pela sofisticação da cultura maia, apesar de ficarem horrorizados com o entusiasmo excessivo daquele povo pela tortura e pelos sacrifícios humanos.

Mais tarde, as nações quéchua e aimara, governadas pela família do Inca, estabeleceram um poderoso império, chamado de a Terra dos Quatro Quarteirões, ou Tawantinsuyu. Eles unificaram as montanhas, a floresta, o deserto e o litoral num reino com, talvez, trinta milhões de pessoas, a maior nação que já existiu sob o equador.

As nações das selvas do Amazonas adquiriram o conhecimento do feitiço dos chinchorro e usaram-no para criar os Uchumalkki (múmias do fogo), que eram defumados e untados com bálsamos misteriosos para fins de preservação. Esses cadáveres imortais, como outras múmias sul-americanas, ressuscitavam quando eram chamados por seus parentes. Seu poder sobre o fogo e a fumaça os transformava em valiosos guardiões da floresta tropical.

Os próprios incas eram mumificados, e os mais poderosos eram "mandados para o oeste" de acordo com o ritual que haviam aprendido eras atrás. Máscaras de ouro adornavam os Chaskimalkki (múmias mensageiras), que eram abrigados em construções cerimoniais adequadas a seu posto. Não apenas os governantes recebiam esse benefício, mas também os fortes e os sábios, desde que os sinais místicos indicassem que tinham sido escolhidos pelos deuses para esse destino. A fim de que nem acidentes nem a idade avançada lhes roubassem o vigor, muitos eram mandados para o oeste ainda na infância ou na juventude. O sacrifício garantia a chegada da múmia às Terras dos Mortos segundo o planejado. Esses mallki



eram escolhidos para expiar o "pecado da realeza", ou capacocha. Desde então, o termo se tornou um nome coletivo para todos os mallki.

Então, sobreveio a conquista espanhola de 1529, uma época de morte e servidão para todos em Tawantinsuyu, com a exceção de alguns poucos. Os nativos desesperados tentaram invocar os Renascidos que repousavam em suas trouxas antigas e adornadas com jóias, mas as velhas tradições haviam caído em desuso. Os mallki já dormiam há tempo demais para agora serem despertados. Os poucos mallki que de fato acordaram desperdiçaram suas vidas entregando-se ao pesar ou desferindo ataques inúteis contra os espanhóis, pois o ferro das espadas estrangeiras infligia ferimentos angustiantes a sua carne imortal. Com a derrota desses Capacocha, também se perderam os grandes segredos da imortalidade. Ao que parecia, nenhum outro Renascido poderia ser criado, pois o feitiço de Ir para o Oeste fora esquecido.

O RETORNO DOS CAPACOCHA

A turbulenta passagem da Dja-akh despertou os espíritos dos mallki, os illi, adormecidos há séculos. Os espíritos pressentiram a grande escuridão que cobria a terra, a corrupção que ameaçava tragar tudo o que eles amavam. Eles se lembraram de seu dever para com o povo: defender sua gente da onda de escuridão que ameaça-

ALTITUDE E CALOR

O oeste da América do Sul é uma terra de clima e culturas extremas. O deserto nas terras baixas é quente e seco. O menor esforço exige que o viajante beba imensas quantidades de líquido, e a água local é escassa (e provavelmente causa doenças). O personagem que tentar excursionar ou trabalhar em pleno calor do dia durante um número de horas superior a sua pontuação de Vigor receberá um ponto de dano por contusão a cada hora devido à desidratação e à insolação. Os nativos sabem que é melhor descansar no período mais quente do dia e realizam suas tarefas somente pela manhã e à tardinha.

As montanhas também escondem muitos outros perigos. Deslizamentos repentinos, avalanches de gelo e escaladas traiçoeiras são acompanhados pelo mal de altitude. Essa doença provoca náuseas, vômito e exaustão em qualquer um que não tenha crescido na região e se acostumado com o ar rarefeito e o sol forte. Permita um teste de Vigor + Esportes por dia a qualquer personagem que estiver viajando pelos Andes. A dificuldade varia entre 6 (no altiplano) e 9 (para escaladas em alta montanha). Os picos mais altos exigem um teste contra dificuldade 10. No caso de uma falha, o personagem adoecerá — entre dois dados em todas as paradas e é obrigado a se deslocar à metade de sua velocidade normal — até o jogador obter um sucesso em outro teste no dia seguinte.

Mastigar coca diminui em um ponto a dificuldade, mas a cocaína processada não ajuda em nada. Certos rituais também podem facilitar as coisas para o viajante.

va arrebentar na praia da humanidade. Os mallki precisavam voltar e proteger suas terras como haviam feito em eras passadas. Os espíritos dos mallki se esforçaram para retornar à carne, mas descobriram uma verdade que desde as conquistas do século XVI já dava sinais: o ritual de Ir para o Oeste até o Sol Nascente não os tornava tão imortais quanto eles desejavam. Apesar de continuarem a viver, seus espíritos não tinham a força necessária para reanimar os corpos que foram destruídos pela passagem dos séculos.

Ao que parecia, a invocação periódica por parte de seus descendentes era essencial para manter a magia viva. Os Capacocha precisavam encontrar novos amautas para renovar suas formas decadentes e ressuscitá-las. A busca levou tempo, mas finalmente deu frutos. Os descendentes dispersos dos parentes e também dos homens e mulheres santos do antigo império Tawantinsuyu ainda viviam no oeste da América do Sul. Esses poucos perceberam os illi de seus ancestrais e descobriram que as antigas múmias desejavam ressuscitar.

Os parentes e os místicos fizeram de tudo para reunir os antigos cadáveres que ainda não haviam sido roubados pelos arqueólogos ou completamente desfeitos com a passagem dos séculos. O esforço exigiu tempo e prática, mas eles refizeram os receptáculos que seus ancestrais poderiam possuir e recuperaram o suficiente do feitiço de Ir para o Oeste para invocar os espíritos de seus mallki. A vida assim obtida era como sempre foi: enérgica e poderosa, mas não completa. A existência dos mallki era um simulacro estéril e eterno da vida.

Desde o retorno dos antigos Capacocha, novos mallki foram avistados vagando pela alta puna ou espreitando as favelas de Arequipa e La Paz. Os amautas e os anciões concordam que essas criaturas são mallki antigos que, de algum modo, "casaram" suas almas com seres humanos vivos que deviam estar em transe ou próximos da morte para permitir a união. Os verdadeiros objetivos dessas múmias e seu destino final ainda são desconhecidos. Para mais detalhes sobre essas "novas múmias", ou Teomallki, consulte a pág. 222.

OS QUATRO SUYU DOS CAPACOCHA

Os imortais da América do Sul dividem-se em quatro suyu, ou quarteirões, que simbolizam os quatro Elementos Sagrados que os criaram. Os suyu muitas vezes são rivais, mas raramente inimigos. Cada um deles tem um propósito e um comprometimento, como os Amenti.

CHASKIMALLKI

Os mensageiros dos deuses são os casos que foram selecionados para morrer em rituais de sacrifício. Como embaixadores perante os Sublimes, receberam o tratamento dedicado à realeza para induzi-los a falar bem dos sacerdotes que os enviaram.

Propósito: Os Chaskimallki ressuscitam completamente são e restaurados, desde que o corpo tenha sido perfeitamente congelado ou mantido em água gelada quando de sua preservação.



Comprometimento: Os Chaskimalkki dependem dessa preservação. A múmia nunca poderá retornar ao mundo físico se seu corpo apodrecer durante o ciclo de morte. Os poucos que estão vivos hoje em dia arranjaram as coisas para que sejam acondicionados em refrigeradores ao morrerem ou recorrerão a meios químicos para preservar seus corpos.

INTIMALLKI

As múmias do ar e do sol provêm principalmente das nações mochica, chimu ou inca. As múmias do deserto são cadáveres ressequidos e envoltos em grandes trouxas de pano, geralmente com máscaras e cabeças falsas anexadas. O cadáver conserva seus órgãos internos. Os chimu e outras nações do deserto criaram essas múmias antes de 1530 d.C.

Propósito: O Intimalkki nunca sente sede nem sofre de desidratação. Se ficar sem água durante um certo tempo, seu corpo simplesmente definha até se transformar numa forma ressequida (porém viva).

Comprometimento: Só os próprios Intimalkki sabem disso, mas as múmias do deserto são vulneráveis ao aço. Esse elemento causa dano agravado, esteja o mallki vivo ou morto.

PACHAMALLKI

As múmias da terra tinham seus corpos eviscerados, empalhados com gramíneas e ervas, reforçados com a cana nativa e envoltos em lama vermelha ou preta. Todos os Pachamalkki conhecidos entraram na eternidade entre 5050 e 1720 a.C., e ninguém sabe quantos ainda são capazes de ressuscitar.

Propósito: Um Pachamalkki consegue reparar seu corpo cobrindo-se com argila. A cada turno, a múmia de lama que tem acesso ao material adequado (o Narrador decide onde esse material pode ser encontrado) consegue reparar um nível de dano.

Comprometimento: Quando o Pachamalkki está morto, seu cadáver se dissolve caso seja imerso em água corrente. Viva, a múmia não é vulnerável à água.

UCHUMALLKI

As múmias do fogo e da fumaça vêm do norte, das selvas equatoriais. Elas foram evisceradas e defumadas com o fogo resultante da queima de uma madeira aromática. Viveram suas Primeiras Vidas antes de 1770 a.C.

Propósito: Sua origem nas chamas concede a essas múmias uma certa imunidade ao fogo. Apenas a aplicação direta das chamas é capaz de provocar dano, que é considerado letal em vez de agravado para fins de absorção.

Comprometimento: O frio pode matar um Uchumalkki em forma humana. Quando exposto a temperaturas abaixo de zero, o mallki perde um nível de vitalidade por hora devido ao dano agravado. O corpo morto de um Uchumalkki não sofre esse tipo de dano.

criação de PERSONAGEM

Apesar de culturalmente distintos, os Capacocha e os Amenti apresentam certas semelhanças. Os personagens Capacocha devem ser criados segundo o mesmo método delineado no Capítulo Três, mantendo-se as distinções descritas nesta seção.

HABILIDADES

Expressão (Quipus): Este talento confere habilidade com os quipus, os "nós espirituais" místicos que transferem lembranças e informações.

Linguística (Língua da Foca): É a língua dos chinchorro do antigo Chile, ainda falada por quase todas as múmias andinas e muitos espíritos da região.

ANTECEDENTES

As modificações descritas nesta seção envolvem principalmente questões de terminologia. Outros Antecedentes úteis são: Arcano, Lacaio, Tumba e Influência (no governo, nos departamentos de arqueologia das universidades ou no mercado de drogas).

Ayllu: O mallki pode pedir ajuda a seus descendentes (veja o quadro).

Illi: Também conhecido como "o raio de luz". Este Antecedente funciona exatamente como Ka (veja a pág. 65).

Samapa: O "fôlego", ou vida física. Este termo substitui Ba e funciona como o Antecedente de mesmo nome (veja a pág. 64).





NOVO ANTECEDENTE: AYLLU

Seu ayllu, ou clã, sobreviveu até os dias de hoje. Eles sabem algo sobre você, apesar de não serem de muita ajuda. Você pode contar com seu ayllu para realizar sacrifícios, defender seu cadáver ou trazê-lo de volta ao mundo mortal. Este Antecedente pode ser considerado uma mistura dos Antecedentes Legado e Lacaios, apesar de o Ayllu denotar uma herança comum mantida viva por um grupo específico.

- Alguns sobreviventes contam histórias sobre você ao redor do fogo.
- Sua família conhece a própria herança.
- Um clã extenso de pessoas que sabem onde seu mallki está localizado e o veneram regularmente. Os anciões da família realizam rituais em sua memória, mas não são amautas.
- Uma vila ou bairro inteiro formado por membros de sua família mortal que costumam mencionar seu nome nas preces deles.
- Uma imensa área rural ou bairro formado por membros de sua tribo, com santuários em sua memória e talvez até mesmo um feiticeiro amauta que realiza sacrifícios.

HEKAU

A magia da antiga América do Sul é uma tradição rica, fascinante e complexa demais para ser comprimida no espaço disponível neste apêndice. Em termos de jogo, uma múmia andina pode usar qualquer Hekau do Capítulo Quatro, bem como os feitiços e rituais mencionados nesta seção. A menos que sejam instruídos pelas múmias sul-americanas, os Amenti não conhecem a magia Capacocha.

OUTROS DETALHES

Waka: As múmias andinas recorrem à energia espiritual exatamente como os Amenti, mas chamam-na Waka em vez de Sekhem. O termo é usado em toda esta seção para fazer a distinção entre os dois tipos de imortais.

Uma Só Alma: Os Capacocha têm apenas um espírito. Eles podem ter vivido uma Primeira Vida em qualquer época de 5050 a.C. para cá, o que significa que podem se provir de uma enorme variedade de culturas e povos. Aqueles que foram escolhidos para receber o feitiço de Ir para o Oeste eram, em grande parte, governantes, líderes religiosos, artistas e eruditos escolhidos pelo povo ou pelos deuses para receber a imortalidade. Os plebeus teriam que se distinguir de maneira espetacular para receber o feitiço, mas mercadores e mendigos nunca eram escolhidos. Essas classes sociais simplesmente não existiam em Tawantinsuyu. Alguns Capacocha são até mesmo crianças. Esses imortais reformam o corpo de uma criança ou de um jovem, mas têm os Atributos de um adulto, pois suas almas são completamente maduras. Com o passar do tempo, os mallki envelhecem o suficiente para atingir a idade adulta.

Ser um espírito antigo pouco familiarizado com a era moderna traz uma variedade de complicações. Em termos de jogo, um Capacocha recebe automaticamente Memória 5 e o Defeito Anacronismo.

Sacrifício: O illi pode “devorar” a energia espiritual liberada pelos sacrifícios e adquirir força com isso. Cada sacrifício fornece um número de pontos igual à Força de Vontade da vítima que podem ser designados como o jogador desejar para o Waka ou a Força de Vontade do Capacocha, ou até mesmo canalizados para curar sua forma física. Uma prática nada agradável nos tempos modernos, o sacrifício fornece uma valiosa fonte de poder às múmias andinas.

Ressurreição: Um mallki deve ser invocado por seus seguidores ou descendentes e então ressuscitar quando o espírito estiver pronto (trate Samapa como Ba para tornar possível o renascimento). Pouquíssimos Capacocha conseguem retornar por conta própria. Em termos de jogo, um Capacocha tentando renascer por conta própria precisa que seu jogador tenha sucesso em três testes sucessivos de ressurreição contra uma dificuldade igual a 10.

Além do aspecto de invocação do renascimento, o corpo físico original de um Capacocha é a chave para seu retorno. A forma do mallki precisa ser devolvida a seu lugar de sepultamento na Primeira Vida antes que a ressurreição possa ocorrer.

ALQUIMIA

NÍVEL UM

HUMPU

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 7

Waka: Especial

Este ritual permite ao alquimista criar uma mistura de lixo de estrada, rasas de chifre e alecrim. Quando queimada, ela restaura Atributos perdidos devido a doenças ou ferimentos. Cada ponto de Waka investido no ritual pelo jogador restaura um ponto de Atributo perdido.

NÍVEL TRÊS

LAMA MEDICINAL

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Alquimia

Dificuldade: 6

Waka: 1

Este ritual foi descoberto pelos Filhos da Foca há muito tempo. Permite que qualquer dano causado a uma múmia de lama seja reparado quando a argila for remodelada para cobrir o ferimento. Para cada sucesso, a múmia recupera um nível de vitalidade. Este ritual não funciona com outros seres nem com os Pachamalki em suas formas illi.

NÍVEL CINCO

ROSA DE AYACUCHO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Tanatologia + Alquimia

Dificuldade: 6

Waka: 10



Esta poderosa Hekau cria a Rosa de Ayacucho, um remédio usado pelas múmias do deserto para destruir seus inimigos e ajudar seus aliados. A pessoa que ingerir a bebida sofrerá um nível de dano por contusão a cada hora, devido à desidratação, até morrer. Depois disso, o cadáver permanecerá perfeitamente conservado durante um número de anos igual à quantidade de sucessos obtidos no teste de Tanatologia + Alquimia. Assim que um pouco de água for jogado sobre o cadáver, a vítima será restaurada até o nível Incapacitado e começará a recuperar normalmente os níveis de vitalidade perdidos. Esta poção não protege o cadáver do dano que lhe for infligido. Se o corpo perder mais níveis de vitalidade antes de ser ressuscitado, o indivíduo morrerá.

AMULETOS

NÍVEL UM

TROUXA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Amuletos

Dificuldade: 6

Waka: 10

Esta trouxa envolve o cadáver da múmia em vários metros de tecido feito à mão, e pode encerrar muitos amuletos, tesouros e outros itens. Depois de completada, a trouxa grande e resistente dura um século para cada sucesso obtido. Ela protege seu conteúdo de todo e qualquer dano normal e tem uma parada de absorção de cinco dados contra dano agravado. A trouxa pode ser desenrolada por meios naturais, mas o espírito da múmia sentirá que seu corpo foi exposto, não importa onde ele se encontre.

NÍVEL DOIS

MÁSCARA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Presciência + Amuletos

Dificuldade: 7

Waka: 6

Este ritual cria uma máscara de ouro, prata ou conchas preciosas. A máscara forma um rosto a ser empregado no ritual da Trouxa, permitindo à múmia enxergar através dos olhos da anteface a qualquer momento, não importa onde seu espírito se encontre. Gastando um ponto de Waka, o Capacocha pode falar através da máscara durante uma cena. Para as múmias que possuem adoradores vivos, esta máscara é um acessório bastante útil.

SACRIFÍCIO

Estas Hekau são uma variação da Necromancia praticada pelas múmias egípcias. A magia Sacrifício é bem conhecida na América Central. Lembre-se de que a prática destes rituais atrairá muita atenção desfavorável, e todos, a não ser um nativo tradicional da região, considerarão a prática repugnante.

NÍVEL UM

CHALLA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Presciência + Sacrifício

Dificuldade: 5

Waka: Nenhum

Trata-se de um sacrifício de aguardente. O celebrante deve ingerir quantidades enormes de bebida alcoólica, cuspir e borriçar o líquido na direção do objeto do sacrifício. A cada dois níveis de dano por contusão sofridos com o consumo de grandes quantidades de álcool (veja os níveis de toxina à pág. 136), o celebrante ganhará um ponto de Waka. Uma falha crítica o deixará Incapacitado devido à intoxicação alcoólica sem gerar um ponto de Waka sequer.

PUKA LAMPU

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Medicina + Sacrifício

Dificuldade: 6

Waka: Especial

Este ritual cura doenças ao se esfregar um cãozinho ou um porquinho da índia na área afligida. Depois, sacrifica-se o animal e examina-se seu coração. Manchas no coração indicam uma enfermidade, e a múmia deverá cobrir a área afligida com lama medicinal. Cada ponto de Waka investido repara um nível de dano de qualquer tipo.

NÍVEL DOIS

KUCHU PACHA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Sacrifício

Dificuldade: 4

Waka: Nenhum

Este ritual permite ao praticante cortar e perfurar seu próprio corpo para extrair a energia espiritual. Ele pode cortar e lancetar os lábios, a língua, os órgãos genitais ou outras partes do corpo e absorver o sangue com uma folha de cortiça ou tecido. A cada dois níveis de dano por contusão ou a cada nível de dano letal sofrido, a múmia ganhará um ponto de Waka. Cada nível de dano agravado se transforma em dois pontos de energia espiritual. O Waka assim obtido pode exceder os limites normais do mallki.

NÍVEL TRÊS

CHAQUI

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Sacrifício

Dificuldade: 7

Waka: 5

Este ritual transforma a vítima do sacrifício num servo espectral (chaqui, ou "embaixador"). O praticante mata a vítima e entoia antigas canções sagradas, obrigando o espírito que deixa o corpo a servi-lo. Os efeitos são equivalentes aos de Sujeitar os Vivos (pág. 119). Quando realizado para eliminar pecados, este ritual é chamado de "pecado da realeza", ou capacocha. Dependendo das circunstâncias e da vítima, a múmia também poderia perder Equilíbrio por realizar este ritual.



NÍVEL QUATRO

LIUQA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Sacrifício

Dificuldade: 7

Waka: 2

No árido Peru, as chuvas geralmente eram uma bênção, mas também podiam representar um perigo. Com este sacrifício de animais e/ou seres humanos, o praticante invoca uma enchente. Totalize as pontuações de Força de Vontade dos sacrifícios (animais têm Força de Vontade 1). Cada ponto equivale a 25 milímetros de chuva. Um aguaceiro é o resultado de 125 milímetros de precipitação, e 250 milímetros ou mais formam uma grande enchente.

NÍVEL CINCO

WAYO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Sacrifício

Dificuldade: 7

Waka: 10

Este ritual horripilante envolve o sacrifício de um ser humano cuja face será esfolada pela múmia e transformada numa máscara. A máscara possibilita ao usuário recorrer às habilidades da vítima. Os dados indicam o número de pontos de Atributo ou Habilidade que o praticante pode conseguir durante uma cena. Depois do sacrifício inicial, a máscara pode ser usada durante os seis meses seguintes, gastando-se um ponto de Waka por vez. Depois disso, ela se torna apenas um troféu medonho.

TEOMALLKI: OS NOVOS IMORTAIS

Apesar de tecnicamente serem imortais, as formas físicas dos mallki são vulneráveis demais quando dormentes para alcançar a longevidade de seus equivalentes egípcios. Além dos perigos representados pela curiosidade e pela estupidez humana, os mallki também têm de lidar com mudanças no clima e na paisagem. Muitos métodos foram usados para evitar a destruição do corpo original, desde a posseção ao renascimento, mas nenhum deles alterou o estilo de vidas das múmias andinas.

Durante muito tempo, os mallki acreditaram que não havia maneira de retornar às Terras dos Vivos depois de destruído seu corpo e dispersos seus seguidores humanos. Com uma pesquisa diligente e a ajuda dos illi que os observavam desde as Terras das Sombras, alguns raros amautas reuniram histórias suficientes sobre os Amenti para desconfiar que uma abordagem semelhante talvez pudesse funcionar no caso de seus ancestrais. Os illi que não possuíam formas físicas poderiam renascer ao se unirem a um novo espírito que tivesse ligações fortes com o mundo dos vivos. O feitiço de Ir para o Oeste poderia então ser realizado para unir as duas almas ao corpo, uma imitação do Feitiço da Vida egípcio.

As outras opções eram sucumbir ao óbvio ou se submeter ao ritual dos Amenti. Os orgulhosos espíritos Capacocha não aceitariam a derrota da morte final nem se sujeitariam a um estrangeiro. Mesmo incompleto, o feitiço de renascimento dos Capacocha foi encarado como sua única escolha.

Os Teomallki não têm a força impetuosa de Maat como guia em suas novas vidas. A maioria se vê impedida pelos desejos de seus illi originais. Os antigos mallki desejavam viver, e é isso o que muito provavelmente se transformou no novo objetivo do imortal. Entretanto, exatamente como alguns Amenti, os Teomallki podem encarar a imortalidade como um tipo de seqüestro. Resta ainda saber se os Amenti vêem os Teomallki — e todos os Capacocha — como aliados na guerra contra Apophis ou como uma nova variedade de Múmias Malditas que se delicia com sacrifícios e corrupção.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Em muitos aspectos, a criação de um Teomallki é idêntica ao de uma múmia Amenti. Uma pessoa recém-falecida encontra no mundo subterrâneo uma alma antiga que lhe promete a imortalidade. O corpo é então reanimado e levado até alguém que seja capaz de completar a magia necessária. A diferença principal está no modo como as duas almas se misturam. Em vez do velho illi — o equivalente ao tem-akh de um Amenti — substituir apenas uma pequena porção da alma do hospedeiro, o espírito novo e o antigo estabelecem um relacionamento. Os aspectos mais evidentes de cada alma se manifestam no novo illi combinado. Observe que isso não significa que as características mais agressivas se sobressaíam, e sim que os aspectos mais fortes nos respectivos indivíduos ganham destaque. Portanto, o guerreiro agressivo que se une a um clérigo defensor da paz pode ter uma força interior tão intensa quanto antes, mas agora essa energia será direcionada para a resolução de problemas por meio da resistência pacífica, e não da confrontação violenta.

Já que o illi é uma parte maior da alma do Teomallki, a múmia andina conserva lembranças razoavelmente nítidas de sua Primeira Vida. Entretanto, a união das almas por meio do antigo ritual sul-americano não permite uma ressurreição completa. É por isso que o Teomallki ganha Memória 3 e o Defeito Ressurreição Inferior.

Devido a sua ligação com uma outra alma, o Teomallki desfruta um grau maior de ressurreição que seus primos Capacocha. O corpo começa a envelhecer depois de um número de décadas igual ao nível de Samapa (Ba) do personagem e acaba morrendo como qualquer ancião humano. O cadáver não se decompõe caso não seja preservado, ao contrário dos corpos de outros mallki. Em vez disso, permanece num tipo de estase, como ocorre com os Amenti. Entretanto, o cadáver ainda pode ser destruído, e o Teomallki que passar por isso enquanto seu illi estiver separado do corpo tem a mesma sorte dos antigos Capacocha. Do contrário, na ressurreição seguinte, o cadáver voltará a apresentar a idade física que aparentava ao fim da Primeira Vida. Além disso, o Teomallki é capaz de ressuscitar exatamente como um Amenti e não precisa esperar que os vivos o invoquem.



Fora as distinções mencionadas anteriormente, siga as regras para a criação de personagens Capacocha, incluindo idiomas, detalhes dos antecedentes e opções de magia.

WU T'IAN: OS GUERREIROS ETERNOS DO TAO

Os Capacocha antecedem em alguns séculos aos Shemsu-heru, mas os primeiros imortais taoístas são alguns milênios posteriores ao Império do Nilo. Ao longo de grande parte de sua História, os místicos e os filósofos que seguiram os ensinamentos de Lao-Tsé e seus discípulos tentaram criar uma harmonia interior perfeita a fim de chegar a uma maior compreensão da unidade essencial da vida e da morte. Depois da Dinastia Qin, que costumava perseguir os sábios, os seguidores do Tao passaram a estudar os métodos dos alquimistas na esperança de atingir um estado para além dos ciclos de vida e de morte: a imortalidade.

Os místicos buscavam a chave da imortalidade de várias maneiras. Entre os monges zen do Japão, influenciados pelos taoístas, alguns interrompiam completamente as próprias funções corporais e usavam mercúrio e outros materiais para preservar seu corpo e assim testemunhar o desenvolvimento do tempo. Outros estudavam as transformações alquímicas e esperavam que seus corpos fossem englobados completamente pelas terras espirituais quando morressem. Outros ainda estudavam os movimentos naturais de seus corpos e acabaram desenvolvendo a arte do Tai Chi Chuan para promover o equilíbrio do fluxo interno de energia vital e manter a saúde muito além das expectativas dos seres humanos normais.

Alguns atingiram um estado de imutabilidade quase completo no reino mortal. Raros outros circulavam constantemente entre o Reino Médio dos mortais e as Fontes Amarelas, o Reino Sombrio de Jade, à semelhança dos Shemsu-heru do Egito. Os maiores dentre eles ascenderam ao plano do antigo sábio Lao-Tsé e tornaram-se os Oito Imortais, patronos e defensores daqueles que seguiam os caminhos do paraíso.

Mas isso foi há muito tempo, antes de o paraíso traf-los. Agora, o Personagem Venerável de Jade desapareceu de seu trono de um modo ainda mais misterioso que Osfrís ao deixar Amenti. Os seres sobrenaturais do reino mortal murmuram profecias sobre um imperador demônio que virá para governar o paraíso durante uma era. Antes conselheiros e defensores, os Oito Imortais agora se encontram exilados do paraíso. Atualmente, o Trono de Jade está abandonado e não há ninguém a quem os Imortais possam apresentar suas acusações. Tocados pelo Tao eterno, mas ainda mantendo a compaixão dos maiores sábios do Reino Médio, os Oito Imortais perderam toda a esperança.

O FARDO DA IMORTALIDADE: A CONVOCAÇÃO DOS WU T'IAN

Agora mantidos do lado de fora dos portões do paraíso, os Oito Imortais refletiram sobre a situação de todas as Dez Mil Coisas que eles outrora governaram com justiça e compaixão. Sabiam que não conseguiriam impedir a vinda do tão falado imperador demônio mais do que conseguiriam evitar que o gelo derretesse no deserto. Uma guerra contra o Abismo, aquele que os Amenti conhecem como Apophis, não fazia parte de seus planos, pois seria uma batalha suicida. Em vez disso, esses seres veneráveis tentaram recuperar, proteger e esconder qualquer coisa que eles conseguissem manter sagrada e segura nos tempos de crise que estavam por vir.

Eles notaram que precisariam de defensores capazes de caminhar por todos os reinos da existência, realizar grandes feitos de magia e sobreviver às depredações da florescente era do demônio.

Os Oito Imortais procuraram os duzentos grandes sábios do Tao que viviam na Terra, mas descobriram que muitos desses sábios já estavam chegando a suas horas finais. Portanto, clamaram aos corações e às mentes dos grandes sábios e pediram-lhes para selecionar entre seus alunos aqueles que pudessem representar melhor o antigo Caminho do Paraíso durante o longo reinado do inferno. Para cada um desses alunos, jovens e inocentes em sua maioria, os Oito Imortais deram o elixir da vida eterna em troca da dedicação eterna ao Tao.

Esses novos imortais receberam o nome de Wu T'ian — a família do paraíso — porque são os filhos e filhas que o paraíso convocou ao dever e à compaixão antes de sua queda.

O DEVER PARA COM O PARAÍSO: O PROPÓSITO DOS WU T'IAN

Desde o momento em que prova o elixir, o novo Wu T'ian é levado em corpo e espírito até o portão do paraíso e ali se senta e contempla como será sua batalha contra os terrores que estão por vir. Ao final de sua meditação, o imortal asiático recebe uma missão dos Oito Imortais, os representantes do paraíso no exílio. A demanda pode levar o imortal ao Reino Médio (o reino físico da Ásia) ou às nações vizinhas. Também poderia levá-lo aos mundos Yin e Yang (as Terras das Sombras ou Umbra Média), com seus numerosos reinos e habitantes. Pode até mesmo levá-lo aos confins de Yomi, os Mil Infernos.

A demanda pode ser específica ou muito abstrata, desde encontrar e destruir as obras de certos demônios inferiores até criar um lugar no interior da Cidade Maligna onde as almas torturadas possam encontrar a paz. A demanda pode ter uma duração pré-estabelecida ou apresentar requerimentos específicos e não relacionados ao tempo, desde ficar em guarda durante duzentos anos na Fonte do Yang Eterno até entregar uma menina sã e salva aos pais que são imigrantes na China. Ao completar a missão, os Oito chamam o Wu T'ian para que ele retorne ao portão do paraíso e novamente passe algum tempo descansando e contemplando antes de dar início a uma nova demanda. Caso o imortal seja destruído



em sua luta para completar a missão, seu corpo e sua alma aparecerão mais uma vez nos portões do paraíso para desfrutar um período de descanso e reflexão antes de retornar e completar a demanda original ou ser enviado numa nova busca.

COMO ENTRAR PARA A FAMÍLIA DO PARAÍSO: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Ao contrário dos novos imortais de Amenti, os Wu T'ian não são almas consideradas faltosas ou incompletas. Eles representam espíritos nos quais o paraíso enxergou algum estado muito próximo do equilíbrio e foram escolhidos muito cedo para servir ao Tao. A maioria dos Wu T'ian são chineses ou descendentes das famílias chinesas dispersas pelo Mundo das Trevas, apesar de existirem também entre eles outros seguidores do caminho de Lao-Tsé. A maioria segue o taoísmo como religião, mas vários deles são budistas, confucionistas ou até mesmo judeus, muçulmanos, cristãos e agnósticos.

CONCEITO

As múmias asiáticas podem ter praticamente qualquer história de vida ou conceito, apesar de a maioria expressar algum interesse sério na espiritualidade e um compromisso honesto com a justiça e a compaixão. Entre os conceitos viáveis estão: assistentes sociais, monges, membros do clero, sindicalistas, pacifistas ou democratas idealistas. Em geral, o Wu T'ian chegou ao fim de sua Primeira Vida entre 1996 e a época atual, mas muitos filhos e filhas ainda serão escolhidos.

Natureza e Comportamento: Talvez as Naturezas mais adequadas sejam Arquitecto, Filantropo, Mártir, Rebelde e Visionário, mas o paraíso também pode empregar uma grande variedade de outras Naturezas. Por causa da predileção taoísta pela simplicidade e pela integridade, a Natureza e o Comportamento geralmente

combinam, apesar de certos Comportamentos — como Excêntrico, Gozador, Juiz e Tradicionalista — não serem inauditos.

CARACTERÍSTICAS

Os personagens Wu T'ian apresentam a mesma gama de Atributos, Habilidades e Vantagens que as múmias Amenti. A maioria dos Wu T'ian tende a enfatizar Atributos Mentais e muitos dão prioridade à Percepção. Do mesmo modo, a maioria também se concentra em Habilidades relacionadas à Percepção, como Prontidão, Presciência e Investigação. Quase todos os Wu T'ian possuem níveis relativamente altos de Meditação. Um grande número deles também adquiriu conhecimentos Acadêmicos e estudou Cosmologia, Linguística, Medicina e Ocultismo.

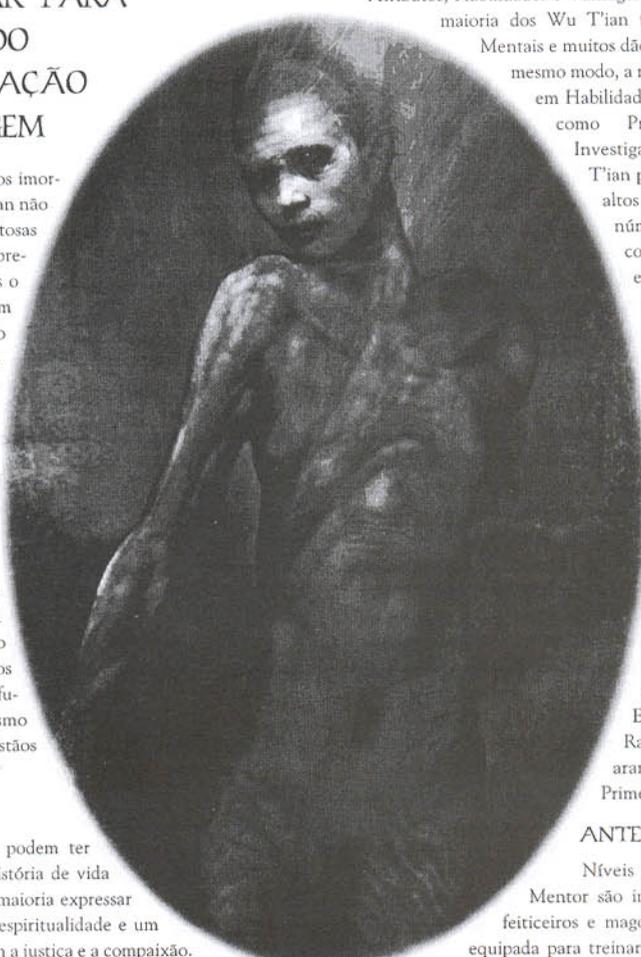
Apesar do fato de a guerra secreta contra o futuro imperador demônio exigir certas habilidades de combate, a maioria dos jovens estudantes do Tao possui pouco conhecimento sobre os métodos da guerra. As possíveis exceções são os poucos que estudaram Artes Marciais (veja a **Perfícia Artes Marciais de Vampiros do Oriente** ou substitua os níveis adequados de **Briga, Esquiva e Armas Brancas**). Raríssimos Wu T'ian precisaram disparar uma arma em suas Primeiras Vidas.

ANTECEDENTES

Níveis elevados no Antecedente Mentor são incomuns, pois a maioria dos feiticeiros e magos do Reino Médio está mal equipada para treinar um novo Wu T'ian até que este alcance seu potencial máximo. Alguns Wu T'ian aprendem com espíritos dos mundos Yin e Yang, às vezes com os espíritos ancestrais de seus primeiros professores.

Apesar de as múmias asiáticas não possuem um ba ou um ka distinto, sua função no cenário pode ser traduzida com razoável facilidade para os termos de jogo de **Múmia**.

Os Wu T'ian permanecem no reino ao qual são enviados até completarem sua demanda ou morrerem (o que acontecer primeiro). Após a conclusão da busca ou a morte, o espírito Wu T'ian retorna aos portões celestiais para contemplar sua última



encarnação, o trabalho que deve realizar em demandas futuras e a era do imperador demônio que se aproxima. Portanto, o tempo que passa nesse lugar pode ser longo ou curto, dependendo da quantidade de descanso e contemplação de que a múmia precisa. O Antecedente Ba é bastante conveniente para representar essa exigência. Um nível mais elevado é adequado para um Wu T'ian com grande discernimento, que pode assumir uma nova missão depois de períodos breves de meditação entre uma vida e outra.

Já que o espírito inteiro deixa o mundo terreno para contemplar, uma múmia asiática não pode adquirir o Antecedente Ka. Entretanto, o cadáver do Wu T'ian se beneficia do nível básico dessa característica, o que evita a decomposição enquanto ele espera pelo retorno da alma.

O Narrador deve se recusar a permitir que um personagem Wu T'ian retorne muito cedo para um reino no qual tenha falhado em completar uma demanda. O tempo transcorrido deve depender do ritmo e das necessidades da crônica. O Wu T'ian que completa uma demanda e tenta recusar o chamado para retornar deve sofrer penalidades tanto em Chi quanto em suas paradas de dados normais. Essa penalidade reflete o estado de exaustão cada vez maior que o afastamento desnecessário dos reinos celestiais provoca nos imortais.

EQUILÍBRIO, SEKHEM E HEKAU

A Característica Demanda tem praticamente a mesma função do Equilíbrio para o Wu T'ian e representa o alinhamento de cada imortal com o Caminho do Paraíso. Da mesma maneira, o Wu T'ian também recorre à energia mística para produzir efeitos mágicos, como fazem os Amenti. As múmias asiáticas usam Chi em vez de Sekhem e dão a seus poderes o nome de Artes, e não Hekau. Contudo, as distinções não vão além de mera terminologia. As seções a seguir descrevem as diferenças importantes nos modos como os Amenti e os Wu T'ian empregam essas Características. Em outros aspectos, suponha que essas Características se submetem às mesmas regras descritas nos Capítulos Três e Quatro.

COMPAIXÃO POR TODAS AS COISAS SOB O PARAÍSO: A DEMANDA

Em vez de dominar passos morais cada vez mais rarefeitos como é o dever de um defensor do Equilíbrio, os Wu T'ian se esforçam para dominar os Dez Preceitos Celestiais. O número de preceitos dominados representa o nível de Demanda de cada Wu T'ian. Assim como os Juizes de Maat determinam se um Amenti é digno ou não de receber um nível mais alto de Equilíbrio, os Oito Imortais decretam se um Wu T'ian pode avançar em sua pontuação de Demanda. O Narrador deve exigir que o personagem demonstre com suas ações que está pronto para dominar um determinado preceito. O fracasso impede o jogador de investir pontos de experiência para elevar o nível de Demanda do personagem.

Do mesmo modo, assim como um Amenti pode perder Equilíbrio por falhar na defesa de Maat, um Wu T'ian pode sofrer uma perda de Demanda por tomar constantemente atitudes que contrariam os preceitos. Essa perda afeta as múmias asiáticas do mesmo modo que o Equilíbrio reduzido afeta um Amenti de maneira desfavorável (veja a pág. 142).

OS DEZ PRECEITOS CELESTIAIS

Ao contrário das doutrinas de Maat, expressas em termos de Equilíbrio, os preceitos não precisam ser dominados numa ordem específica. Alguns tendem a complementar outros, e os Narradores podem decidir se os personagens devem adquirir um deles antes dos demais. Por exemplo, um personagem impulsivo pode ter de aprender Observação Perspicaz antes de dominar Decisões Justas.

Relações de Compaixão: Os Wu T'ian foram recolhidos em todos os lugares onde se conhece o Tao com um só propósito: proteger as Dez Mil Coisas na era que está por vir. Apesar de usarem seus recursos com sabedoria e reconhecerem a necessidade de equilíbrio, os membros da família do paraíso nunca devem se esquecer daqueles que estão em necessidade. Na verdade, os mestres deste preceito procuram aqueles cuja necessidade é maior e encontram maneiras de livrá-los de suas crises.

Ações Nobres: Embora tenham de combater os seres que ameaçam as coisas que precisam proteger, os Wu T'ian sabem que não devem se tornar monstros. Aqueles que dominam este preceito sabem que nunca devem causar mal desnecessário — mesmo aos servos dos demônios — e que sempre precisam encorajar o crescimento e a preservação de todas as coisas.

Fala Honesta: Mentiras e engodos são os métodos dos demônios. Apesar de Yomi ter seu papel no equilíbrio de todas as coisas, a família do paraíso deve se opor ao imperador demônio falando a verdade diante da mentira. Aqueles que dominaram este preceito sabem que a verdade deve ser dita, não importa a que custo.

Mente Humilde: Os que seguem o Preceito da Mente Humilde não demonstram nenhum tipo de egocentrismo. Eles sabem que existem para servir, até o fim do reinado do imperador demônio, e desejam apenas cumprir sua função da melhor maneira possível. Os mestres da Mente Humilde agem sabendo que têm apenas um pequeno papel na proteção do mundo e não esperam obter poder nem louvor indevido.

Decisões Justas: O advento da Era da Mágica e a proteção das Dez Mil Coisas exigem decisões definitivas e justas. Os mestres deste preceito há tempos tomam suas decisões com a maior justiça possível, sem demonstrar favoritismo nem sede de vingança.

Observação Perspicaz: O personagem atingiu um estado de vigilância disciplinada. Ele não agirá de maneira precipitada; sempre observará uma situação o mais detalhadamente possível antes de tomar uma atitude. Muitos Wu T'ian que dominaram este preceito passam várias horas por dia simplesmente observando o mundo circundante em busca de sinais da chegada do imperador demônio.

Harmonia Exterior: A proteção de todas as coisas exige que algumas delas sobrevivam intactas à Era do Demônio. Ao proteger lugares de harmonia e conforto, o imortal garante que uma parte da



criação sobreviverá à Era da Mágua em relativa paz. Aqueles que dominam este preceito trabalham incansavelmente para proteger essas coisas que, de outro modo, poderiam não sobreviver.

Paixão por Aprender: O conhecimento é uma arma poderosa e fonte de grande iluminação. O verdadeiro sábio se delicia ao meditar sobre tudo o que pode aprender em relação a um determinado assunto. Os mestres deste preceito dedicam muito tempo à reflexão, ao estudo e à leitura e encorajam os discípulos a aprenderem tudo o que puderem sobre um adversário.

Respeito por Todas as Formas de Vida: Aqueles que dominam este preceito sabem que a força nem sempre faz o bem e percebem que as maiores esperanças de sobrevivência podem provir até das criaturas mais inferiores. Os Wu T'ian que seguem este preceito tentam mostrar respeito pela vida, nutrindo todas as criaturas tanto quanto puderem e fazendo o mínimo de mal possível a outros seres. Entretanto, respeitar a vida é respeitar a si mesmo. Portanto, os seguidores deste preceito têm toda a liberdade de se alimentar e também defender a si mesmos e a seus protegidos.

Coração Solitário: A família do paraíso deve evitar laços pessoais para servir e proteger as coisas que ainda podem ser salvas do imperador demônio. Embora tenham em alta estima os amigos, os membros da família e aqueles a quem amam, os Wu T'ian que dominaram este preceito sabem que suas demandas um dia os levarão para longe dos entes queridos. Portanto, eles não dependem de outras pessoas para encontrar propósito.

A FONTE DA IMORTALIDADE: O CHI

Assim como os Amenti recorrem ao Sekhem, o paraíso conferiu a sua família uma fonte interior de Chi. O Chi fornece energia às Artes dos Wu T'ian assim como uma múmia egípcia gasta Sekhem para realizar sua Hekau. Os Wu T'ian também usam Chi para recuperar níveis de vitalidade. Cada ponto investido pela múmia restaura um nível perdido com a inflicção de dano letal ou por contusão. Além disso, um Wu T'ian pode usar um ponto de Chi no lugar de um ponto de Força de Vontade para ganhar um sucesso automático. Apenas um ponto de Chi pode ser usado a cada turno. Os Wu T'ian recuperam Chi da mesma maneira que os Amenti readquirem Sekhem, apesar de a Bênção do Paraíso (equivalente à Bênção de Osíris) ser realizada em ninhos ou trilhas do dragão (veja **Vampiros do Oriente**, pág. 22).

O CONHECIMENTO DAS DEZ MIL COISAS: AS ARTES

As filosofias subjacentes e as práticas taumaturgicas do taoísmo chinês diferem significativamente daquelas do Antigo Egito. Em termos de jogo, as Artes celestiais dos Wu T'ian funcionam quase de maneira idêntica à Hekau dos Amenti. A exceção é que os imortais orientais dedicam mais tempo ao estudo dos espíritos e nem tanto ao significado de seus nomes. Portanto, eles não são capazes

de aprender Nomenclatura, embora tenham desenvolvido a Necromancia.

A seguir, encontram-se novos feitiços e rituais de Necromancia conhecidos apenas pelos Wu T'ian:

NÍVEL UM

VER AS TERRAS DO ESPÍRITO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Percepção + Necromancia

Dificuldade: 6

Chi: Nenhum

Aqueles que se encontram no caminho da iluminação talvez comecem a enxergar coisas que se escondem dos olhos normais. O feiticeiro consegue ver os reinos do Yin (Terras das Sombras) e do Yang (o mundo subterrâneo) e observar seus habitantes. O feiticeiro perde três dados em testes de Percepção realizados no mundo físico enquanto estiver observando um dos outros mundos.

O CAMINHO DA ALMA TRANQUÍLA

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Empatia + Necromancia

Dificuldade: 5

Chi: Nenhum

Com seu conhecimento dos hábitos dos espíritos que existem em todas as coisas, os Wu T'ian podem convocar as almas perturbadas e aliviar os estados de pânico ou ansiedade de um indivíduo. Se esse indivíduo for uma criatura sobrenatural tentando resistir ao frenesi ou a alguma outra condição semelhante, este feitiço reduzirá em dois pontos a dificuldade do teste de frenesi.

NÍVEL DOIS

INVOCAR OS ESPÍRITOS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 7

Chi: 1

O imortal sábio conhece os espíritos de todas as coisas. Com este ritual, o feiticeiro é capaz de invocar um espírito elemental ou natural. O imortal precisa conhecer cada tipo de espírito — terra, ar, fogo, água, metal, planta, animal — como um ritual separado. Em outros aspectos, este ritual funciona da mesma maneira que Conjuram os Mortos (pág. 117).

CONHECER A ALMA ERRANTE

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Adivinhação + Necromancia

Dificuldade: 6

Chi: Nenhum

Para a mente esclarecida, todas as coisas são mais semelhantes que diferentes. Entretanto, cada coisa se distingue como única,





mesmo em relação àquilo que é mais parecido com ela. Entendendo essas distinções e similaridades, e até mesmo com o conhecimento mais rudimentar sobre os espíritos que existem em todas as coisas, o feiticeiro consegue compreender até os mais estranhos seres humanos, animais e espíritos. Ao cumprimentar uma criatura desconhecida ou dividir com ela uma refeição (sendo essa interação parte do ritual), o feiticeiro pode fazer uma pergunta simples (com respostas de duas palavras ou do tipo sim/não, verdadeiro/falso) ao Narrador sobre o indivíduo, espírito ou criatura para cada sucesso obtido. No caso das informações que o personagem estiver tentando esconder, o jogador ou o Narrador poderá resistir à pergunta com um teste de Força de Vontade. Perguntas difíceis, principalmente aquelas que o indivíduo não sabe responder, podem exigir uma dificuldade maior ou a obtenção de vários sucessos. O Narrador pode rejeitar a pergunta completamente. O personagem afetado não sente a influência desta Arte, a não ser que o jogador que interpreta o feiticeiro sofra uma falha crítica.

NÍVEL TRÊS

CAPTURAR O SERVO DO DEMÔNIO

Tipo: Feitiço

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Chi: 2

Chamado a proteger as Dez Mil Coisas contra o reinado dos demônios, o feiticeiro pode usar este método para capturar ou banir espíritos inferiores. Nos termos deste jogo, este feitiço tem a mesma função que Exilar os Mortos e Sujeitar os Mortos (consulte o Capítulo Quatro, pág. 118).

ESPINHEIROS NA ESTRADA

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Cosmologia + Necromancia

Dificuldade: 8

Chi: 1

As distinções são tão importantes quanto as semelhanças ao se tentar preservar a justiça, o equilíbrio e a compaixão por todas as coisas criadas pelo paraíso. Quando precisar, o feiticeiro poderá aumentar em um ponto o nível da Mortalha de uma área para cada sucesso obtido, ampliando a separação entre os mundos. O efeito dura uma cena.

A LIMPEZA DO CAMINHO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Cosmologia + Necromancia

Dificuldade: 7

Chi: 1

O efeito reverso de Espinheiros na Estrada, este ritual permite ao feiticeiro se concentrar nas semelhanças entre os mundos e diminuir em um ponto o nível da Mortalha da área adjacente para cada sucesso obtido pelo jogador. O efeito dura uma cena.

NÍVEL QUATRO

PROTEGER CONTRA O DEMÔNIO

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: 6

Chi: 2

Nos domínios do futuro imperador demônio, os Wu T'ian tentam criar lugares seguros que nutrem e protegem a vida. Instalando uma defesa com este ritual, o feiticeiro pode proteger uma área dos serviços de um dos senhores de Yomi, quer sejam demônios inferiores, mortais ou outros seres sobrenaturais.

Este ritual funciona de maneira similar a Detectar os Mortos (pág. 119), com a seguinte distinção: funciona contra qualquer um que sirva a Apophis, seja de maneira consciente ou não. Em termos de jogo, essa categoria inclui desde um mortal adorador de Satã e propenso à violência até um vampiro que espalha a corrupção de Apophis.

Além disso, o poder do feiticeiro é tão grande que ele é capaz de impedir a entrada da criatura inimiga na área protegida. O jogador que o interpreta faz um teste de Ocultismo + Necromancia enquanto o jogador que interpreta o alvo testa Força de Vontade para resistir ao efeito, ambos contra uma dificuldade igual a 6. Se o jogador que interpreta o feiticeiro obtiver mais sucessos, a vítima não conseguirá entrar naquele espaço. O bloqueio sobrenatural se aproveita das fraquezas da própria vítima e, portanto, poderia ter qualquer efeito, desde fazer com que a vítima perca o interesse até forçá-la a enfrentar um medo terrível e induzi-la a fugir imediatamente. No caso de um empate — ou se o jogador que interpreta a vítima obtiver mais sucessos — o invasor conseguirá atravessar as fronteiras da área protegida. O intruso não perceberá qualquer influência mística, mas o feiticeiro detectará a invasão.

NÍVEL CINCO

CAMINHAR PELAS BARREIRAS

Tipo: Ritual

Parada de Dados: Ocultismo + Necromancia

Dificuldade: Nível da Mortalha

Chi: 4

As demandas do paraíso não são fáceis de se cumprir, e os Wu T'ian às vezes têm de caminhar entre as barreiras que separam nossa realidade dos mundos espirituais para completá-las. Ao realizar este ritual, o feiticeiro consegue atravessar as barreiras que separam os mundos.

Este ritual funciona da mesma maneira que Separar o Ba (pág. 120), mas a forma física do feiticeiro também atravessa a Mortalha. O feiticeiro torna-se uma entidade psíquica única ao cruzar a barreira. Esta arte não está sujeita a qualquer limite de tempo; para voltar ao mundo dos vivos, a múmia simplesmente realiza o ritual novamente.



MÚMIA

A Ressurreição

NOME _____
JOGADOR: _____
CRÔNICA: _____

NATUREZA: _____
COMPORTAMENTO: _____
CONCEITO: _____

AMENTI: _____
HAMARTIA: _____
HERENÇA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICAS

Força _____ ●○○○○
Destreza _____ ●○○○○
Vigor _____ ●○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●○○○○
Manipulação _____ ●○○○○
Aparência _____ ●○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●○○○○
Inteligência _____ ●○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ○○○○○
Esportes _____ ○○○○○
Presciência _____ ○○○○○
Briga _____ ○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Expressão _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○
Intuição _____ ○○○○○
Liderança _____ ○○○○○
Manha _____ ○○○○○
Lábia _____ ○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/Animais ○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○
Condução _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○
Meditação _____ ○○○○○
Performance _____ ○○○○○
Segurança _____ ○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○
Tecnologia _____ ○○○○○

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ ○○○○○
Burocracia _____ ○○○○○
Computador _____ ○○○○○
Cosmologia _____ ○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Investigação _____ ○○○○○
Direito _____ ○○○○○
Linguística _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Pesquisa _____ ○○○○○
Ciência _____ ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

HEKAU

Amuletos _____ ○○○○○
Alquimia _____ ○○○○○
Celestial _____ ○○○○○
Efégie _____ ○○○○○
Necromancia _____ ○○○○○
Nomenclatura _____ ○○○○○
_____ ○○○○○

QUALIDADES E DEFEITOS

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

EQUILÍBRIO

○○○○○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

SEKHEM

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

VITALIDADE

Escoriado _____ □
Machucado _____ -1 □
Ferido _____ -1 □
Ferido Gravemente _____ -2 □
Espancado _____ -2 □
Aleijado _____ -5 □
Incapacitado _____ □
Quebrado/Chamuscado _____ □
Esmagado/Queimado _____ □
Desmembrado/Incinerado _____ □
Pulverizado/Cremado _____ □
Pó/Cinzas _____ □

Índice Remissivo

A	
ab	24
ajustes retroativos ("E quanto a minha múmia?")	31
Amemait, a Devoradora	181
Amenti	24, 57
cidade	181
tipos	35
Kher-minu	38
Khri-habi	40
Mesektet	42
Sakhmu	44
Sefekhi	46
Udja-sen	48
Amkhat	26, 202
Antropofagia	203
Antagonistas	
almas penadas	207
cadáveres ambulantes	208
desvantagens	208
tipos	208
vantagens	207
caçadores de monstros	211
magos	211
Ahl-i-Batin	211
Taftani	211
metamorfos	209
desvantagens	210
tribos	210
vantagens	209
vampiros	204
desvantagens	204
facções	205
vantagens	204
Antecedentes	58, 64
Arcano	64
Ba	64
Companheiro	64
Ka	65
Legado	66
Memória	66
Tumba	66
Urna	67
Anúbis	12, 180
Apepnu	21, 199
Apophis	8, 12, 191
Asekh-sen	26, 202
Ashukhi S/A	30
atmosferas	13, 189
Atributos	58, 79
B	
ba	24
bestiário	212



C		
Cabiri	_____	217
Capacocha	_____	217
criação de personagens	_____	219
Hekau	_____	220
suyu	_____	218
ceifadores	_____ (vide Asekh-sen)	
Cetro Espiritual	_____ (vide Sakhmu)	
ciclo de morte	_____	137
Código de Hórus	_____	158
coifa	_____ (vide khu)	
conflitos	_____	191
Corrupção	_____	198
Corruptor, o	_____ (vide Apophis)	
Criação de Personagens, tabela de	_____	56
crônicas	_____	194
Culto de Ísis	_____	26
D		
dano e recuperação	_____	136
Defeitos	_____	68
Anacronismo	_____	69
Cicatrização Lenta	_____	70
Descanso de Rá	_____	70
Estéril/Impotente	_____	70
Membro Condicional	_____	70
Reflexo da Alma	_____	70
Ressurreição Inferior	_____	69
Retrospectos	_____	69
Sangue Vital	_____	70
Toque da Morte	_____	70
Desatado	_____ (vide Sefekhi)	
deuses egípcios	_____	12
Diáspora, a	_____	157
Dja-akh	_____	9, 161, 178
Duat	_____	180
E		
Equilíbrio	_____	67, 141
benefícios	_____	141
como aumentar	_____	146
como perder ("Ofensas a Maat")	_____	142
tabela	_____	142
Eset-a	_____	29
espírito complementar	_____ (vide tem-akh)	
experiência, tabela de	_____	146
F		
Feitiço da Vida, o	_____	22
feitiços, lançar	_____	78
Filhos de Apophi	_____ (vide Apepnu)	
Filhos de Osfris	_____	27
G		
gênios	_____	8
glossário	_____	14
Guardião da Tumba	_____ (vide Kher-minu)	
H		
Habilidades	_____	58
Adivinhação	_____	61
Armadilhas	_____	62
Boêmia	_____	60
Cosmologia	_____	62
Enigmas	_____	63
Equitação	_____	62
Hipnose	_____	61
História	_____	63
Lingüística	_____	63
Meditação	_____	61
Presciência	_____	60
Sedução	_____	60
Tanatologia	_____	63
Venenos	_____	63
haje, o	_____	21
Hekau	_____	77
descrições	_____	79
dotes de Atributos	_____	79
e Atributos	_____	79
Linhas	_____	77
Linhas Alquimia	_____	77, 81
Linhas Amuletos	_____	77, 90
Linhas Celestial	_____	77, 97
Linhas Efégie	_____	77, 107
Linhas Necromancia	_____	77, 115



Linhas Nomenclatura _____ 77, 124

Herança _____ 58

história _____ 155

 Dja-akh, a _____ 161

 história mítica _____ 10, 155

 Teia da Fé, a _____ 160

I

ifrite _____ 26, 208

Imkhu _____ 30, 216

Imorredouros, os _____ (vide Amenti)

Inanimados, os _____ (vide Shuankhsen)

Ismaelitas _____ 217

J

Juízes de Maat _____ 25, 148, 181

Julgado _____ (vide Udja-sen)

K

ka _____ 24

khaibit _____ 24

khat _____ 24

Kher-minu _____ 38

Khri-habi _____ 40

khu _____ 24

M

Maat _____ 12, 25

Magia Meteorológica, tabela de _____ 100

marcas da morte _____ 7

Mesektet _____ 42

"Modelos de Múmias" _____ 35

Mortalha, a _____ 177

 nóveis _____ 178

Múmias Malditas _____ 26, 199

mundo subterrâneo, o _____ (vide Duat)

N

narração _____ 184

Natureza e Comportamento _____ 57

nhem-sen _____ 52

Nênia, a _____ 173

Neter-kherter _____ 9, 178

nome verdadeiro _____ (vide ren)

P

partes da alma _____ 24

pontos de bônus, tabela de _____ 56

Portador do Brasão _____ (vide Khri-habi)

prelúdio _____ 70

Q

Qualidade _____ 68

 Dom de Osfris _____ 69

 Dom de Tot _____ 69

 Grande Tolerância à Dor _____ 69

 Imune a Doenças _____ 69

 Olhar Fascinante _____ 68

 Porte Aristocrático _____ 69

 Sedutor _____ 69

R

referências _____

 filmes _____ 16

 Mundo das Trevas _____ 15

 música _____ 17

 não-ficção _____ 16

 romances _____ 16

 televisão _____ 17

 textos religiosos _____ 16

regras

 aprendizado de

 nomes verdadeiros _____ 125

 dano e recuperação _____ 136

 drogas e vício _____ 135

 envelhecimento _____ 135

 fogo _____ 136

 morte _____ 136

 morte em Duat _____ 139

 morte morte verdadeira _____ 136

 percepção _____ 135

 ressurreição _____ 138

 venenos e doenças _____ 136

 vitae e Sekhem

 ("Sangue Vital") _____ 145

Reino Sombrio de Areia _____ (vide Duat)

reliquias _____ 140

ren _____ 24, 125

Renascidos, os _____ (vide Amenti)



rituais, realizar _____ 78

S

sahu _____ 24

Sakhmu _____ 44

Sefekhi _____
46

Seguidores de Set _____ 205

Sekhem _____ 24, 67, 143

recuperação
("Como nutrir a alma") _____ 144

semkttet _____ 144

Setitas _____ (vide Seguidores de Set)

Shanu-atiu _____ 9

Shemsu-heru _____ 29

Shuankhsen _____ 30

Sol Noturno _____ (vide Mesektet)

T

tem-akh _____ 7, 36

temas _____ 13, 185

Teomallki _____ 222

criação de personagens _____ 222

Terras da Fé, as _____ 8, 162

Arábia Meca e Medina _____ 174

Região Oriental, a _____ 174

Terra Vazia, a _____ 175, 174

Egito _____ 162

Abido _____ 166

Alexandria _____ 162

Cairo _____ 163

Gizé _____ 165

Luxor _____ 167

Mênfis e Saqqara _____ 165

Sinai, o _____ 168

Israel _____ 170

Jerusalém _____ 170

Jordânia _____ 171

Líbano _____ 172

Margem Oeste, a _____ 171

Síria _____ 172

Mediterrâneo, o _____ 175

Grécia _____ 176

Turquia _____ 176

Pérsia _____ 168

Irã _____ 169

Iraque _____ 169

Kuait _____ 170

Terras das Sombras, as _____
(vide Neter-khertet)

Terras dos Mortos _____ 178

Campos Abençoados de Aaru _____ 181

outros reinos _____ 181

Pilares do Ocidente, os _____ 179

Turbilhão _____ (vide Dja-akh)

U

Udja-sen _____ 48

união, a _____ 21, 52

V

Véu, o _____ 140

W

Wu T'ian _____ 223

criação de personagens _____ 224

Dez Preceitos Celestiais, os _____ 225

Hekau _____ 226

MÚMIA

of Ressurreição

OSÍRIS DESPERTA, RESSURGEM OS IMORREDOUROS

Diante da escolha entre a vida e a morte, escolhemos viver novamente como soldados de Osíris. Com a união da sabedoria antiga e da vontade moderna, somos mais fortes e estamos mais vivos que qualquer mortal. Há tempos as Terras da Fé são saqueadas pelos agentes de Set e de Apophis. O tempo deles acabou. Aqueles que violam os princípios da justiça e do equilíbrio são nossas presas, e nós somos seus adversários implacáveis. Nem a morte é capaz de apaciar nossa ira.

SOMOS OS IMORREDOUROS, SOMOS ETERNOS

Múmia: A Ressurreição afasta o véu do mistério e investiga o Oriente Médio do Mundo das Trevas, fornecendo regras completamente revisadas e atualizadas para a interpretação de personagens múmias. Nestas páginas você encontrará novos feitiços, novos horrores e novas idéias sobre os mistérios da Arábia, do Egito e das outras terras do Oriente Médio que abrirão seus olhos para facetas do Mundo das Trevas que você nunca viu antes.

