

Mitologia Egípcia

A Lenda da Criação

Conta-se que no início havia apenas o caos, um abismo sem forma alguma, chamado apenas de Nun. Dali nasceu Rá, mas alguns dizem que ele nasceu das águas. Seja como for, assim que apareceu, o deus sol deu origem a outras duas divindades. Estes eram Chu, o deus do ar, e Tefnut, a deusa da umidade.

Os netos de Rá foram Geb, deus da Terra, e Nut, deusa do Céu. Contra a vontade de seu avô, os dois se uniram e deram origem a Osíris. Então, por ordem do deus sol, Chu separou o casal, erguendo Nut e formando a abóbada celeste. E Geb tornou-se a terra plana.

Osíris tornou-se o novo rei quando Geb resolveu partir para o céu e viver ao lado de Rá. Com ele haviam nascido Ísis, Néftis e Set. Dizem que Toth também era um dos irmãos de Osíris, mas outros contam que ele foi o primogênito de Rá, criado para iluminar a noite.

O deus Osíris desposou Ísis e Set tornou-se marido de Néftis. O deus rei passou a reinar com sabedoria, abolindo a antropofagia e ensinando seus súditos a arte de fabricar utensílios agrícolas e a cultivar o solo. Dizem que Osíris deixou o Egito sob a regência de Ísis e vagou pelo mundo para civilizar as pessoas ao lado de Toth, Ophis e Anúbis. Quando retornou, encontrou tudo em perfeito estado, pois o governo de sua esposa fora perfeito.

Pouco antes dessa viagem, Néftis usou de um plano para ter um filho. Como não conseguira ter filhos de Set, embriagou Osíris e deitou-se com ele, dando a luz a Anúbis. Com medo da ira do marido, ela escondeu o filho. Ele só apareceu quando adulto, tornando-se um dos juizes dos mortos e encarregado dos funerais.

Quando Osíris voltou de sua viagem, não tardou a ter problemas com Set. Seu irmão estava ciumento de seu poder e glória e resolveu tramar contra o rei. Construiu um cofre

com as medidas de Osíris (tiradas a partir de sua sombra) e chamou todos os deuses para um banquete. Disse que aquele belo presente pertenceria a quem tivesse o corpo que melhor se ajustasse. Todos os deuses entraram, mas sempre sobrava um espaço acima da cabeça. Apenas Osíris conseguiu, pois era o mais alto dos deuses.

Então Set finalizou seu plano. Chamou seus servos e afastou todos os outros deuses. Mandou que a tampa do cofre fosse fechada com pregos e chumbo derretido. Antes que qualquer um pudesse agir, Set jogou o encarcerado Osíris no rio. Mesmo que Toth, Néftis e Ísis tivessem tentando impedir, não conseguiram perseguir os empregados durante a noite, muito menos achar o cofre. Este fora arrastado até chegar ao mar. Quando finalmente chegou a terra, uma árvore cresceu a sua volta.

Ísis procurou por todo o mundo pelo cofre. Nunca perdeu as esperanças. Quando o encontrou, usou sua magia para libertar o marido e trazê-lo de volta à vida. Nesse tempo que passaram juntos, geraram Hórus. Toth e Néftis ficaram encarregados de proteger o bebê e o esconderam.

Conta-se que nessa época Set governava e nenhum deus ousava desafiá-lo. Não se ouvia mais a música e as pessoas não expressavam seus sentimentos. Havia apenas a guerra e os homens não largavam as armas. O verde desaparecia, substituído pelos desertos.

Não demorou para Set descobrir Osíris e Ísis, por mais que eles se escondessem. O furioso deus avançou sobre seu irmão e dividiu seu corpo em quatorze pedaços. Espalhou-os por todo o Egito para que não fossem mais encontrados.

Ísis não desistiu de ter seu marido de volta. Usou toda sua magia para procurar pelas partes do marido e encontrou todas, a não ser

seu pênis. Então embalsamou seu corpo com a ajuda de Anúbis e foi concedida a vida eterna a Osíris, que passaria a governar o mundo dos mortos dos egípcios.

Coube a Hórus enfrentar seu tio e tomar o poder de volta. Ele procurou o Tribunal dos deuses para exigir o trono que era seu por direito. Set alegou que era mais poderoso e mais capaz, assim defenderia melhor a barca de Rá quando esta atravessasse o mundo subterrâneo.

Os deuses não quiseram escutar Hórus, devido às manipulações de Set, que fizera o hálito do sobrinho cheirar muito mal. Então os dois foram obrigados a disputar uma série de testes. Set chegou a arrancar os olhos de Hórus, deixando o mundo às escuras. No entanto, a deusa Hator o curou e permitiu que continuasse batalhando.

Os dois só deixaram de lutar quando Osíris interveio. O deus avisou enviaria demônios do outro mundo para a morada dos deuses se a disputa não terminasse. Eles acabaram desistindo e Hórus foi declarado o novo rei.

As Origens dos Deuses

Sabe-se muito bem que Rá é uma criatura de Éden. O mais poderoso dos deuses egípcios apareceu em Paradísia e fundou a Cidade Dourada de Rá no deserto de Dudael. De lá ele passou a governar junto a seus filhos, mas foi logo se distanciando e entregou o poder a Osíris.

O novo rei desceu a terra e começou a influenciar a região que seria o Egito. Tornou-se o grande governante do Nilo e fez os deuses da Cidade Dourada dominarem o local, não abrindo espaço para outros panteões.

Logo se iniciou uma disputa entre Set e Osíris. A luta que se sucedeu deu origem às lendas e acabou com a derrota de Osíris, que foi morto. Seu espírito divino foi imortalizado e continuou com o mesmo poder, só que governando Duat, o reino dos mortos dos egípcios localizado em Spiritum.

Quando Hórus reivindicou seu trono na Cidade Dourada de Rá e no Egito, não falou apenas aos deuses de seu panteão. Foi obrigado a recorrer ao Tribunal de Paradísia, composto pelas divindades máximas de cada religião. Eles impuseram os testes em uma tentativa de não se envolver demais com os problemas dos egípcios.

A vitória de Hórus garantiu sua supremacia tanto na Terra quanto em Paradísia. Set foi banido dos dois planos, sendo chamado para viver no Inferno. Ele recusou prontamente o pedido, mas soube como manipular a situação a seu favor. Para se vingar de Osíris e de Néftis, indicou Anúbis para essa posição. O deus chacal não pôde recusar o convite. Se o fizesse, iniciaria um incidente diplomático entre os deuses que estavam formando o Inferno e a Cidade Dourada de Rá. E ainda não poderia acolher as almas dos egípcios que fossem mandadas para lá. Acabou forçado a fazer sua morada no Terceiro Compartimento do Sétimo Círculo.

Quanto a Set, este preferiu manter-se no mundo espiritual. Criou sua morada em Spiritum e continuou manipulando e invadindo por várias vezes o Egito. Várias foram suas batalhas com Hórus. E seu posto de protetor da barca de Rá continuou.

Aton

Como se não bastassem os problemas com Set, Hórus e os deuses egípcios foram obrigados a enfrentar um poderoso inimigo. Uma poderosa criatura de Éden atravessou a barreira para Paradísia e se estabeleceu também no deserto de Dudael. Seu nome era Aton e se considerava o único deus sol existente.

Começou a influenciar a Terra pouco tempo depois através do faraó Amenófis IV, que mudou seu nome para Akhenaton. Uma batalha se iniciou nos dois planos. Enquanto no Egito a religião dos deuses era bruscamente substituída, em Paradísia as próprias divindades lutavam contra a criatura.

O faraó chegou a fundar uma cidade para viver com sua esposa, Nefertiti. Declarou que toda a magia deveria ser banida e apenas o culto de Aton deveria existir.

Os deuses se enfraqueceram muito, mas continuaram influenciando o povo. A guerra contra Aton só terminou com a morte do faraó. Pela primeira vez na história presenciou-se a morte de um ser de Éden. Liderados por Amon e Rá, os mais odiados inimigos de Aton, todos se reuniram para batalhar.

É dito que até Set participou da batalha e apenas isso lhe rendeu o direito de visitar a Terra e até mesmo Paradísia. A batalha terminou com a destruição de Aton e seu esquecimento na Terra. Quando Tutankhamon subiu ao trono, restabeleceu o culto a Amon e a todos os deuses egípcios.

Esse incidente marcou Paradísia. Todas as cidades sagradas se assustaram com o poder dos egípcios e com a possibilidade de que um dos grandes criadores e líderes dos panteões pudessem ser assim destruídos. Antes disso, a maioria dos derrotados acabava em um sono quase eterno, presos em outro plano ou refugiados.

O Conflito com A Cidade de Prata

Os deuses egípcios nunca tiveram muitos problemas com outros panteões. O isolamento de sua área de influência na Terra correspondia ao mesmo afastamento em Paradísia.

A Cidade de Prata também mantinha-se afastada. Problemas internos impediam que atuasse de qualquer maneira no mundo. Poucos vezes os anjos haviam decidido à terra. Demiurgo mandara apenas alguns de seus agentes, como o Serafim Laoviah, para destruir Sodoma e Gamorra ou para outros trabalhos.

Quando o Conselho resolveu a situação de sua cidade, decidiu que era preciso agir na Terra para que Demiurgo não continuasse perdendo influência. Seus seguidores precisavam ser libertados. Não podiam continuar sob o domínio dos deuses egípcios.

O profeta Moisés foi contato por Metraton, a voz de Demiurgo. Foi mandando para o Egito para avisar ao faraó que os hebreus deveriam ser libertados. Ramsés recusou-se. Não podia perder a mão de obra que era oferecida pelos escravos. Isso arruinaria seu reino. E os deuses egípcios também se negaram a dar ouvidos aos mensageiros da Cidade de Prata.

Então Moisés recebeu permissão para liberar as Pragas. Mais uma vez o Serafim Laoviah desceu dos céus e concretizou sete dessas pragas. As outras ficaram para os outros anjos. E a pior delas foi a última, que levou as almas dos primogênitos. Dizem que Laoviah usou o poder do Assassino de Almas e destruiu todos os espíritos, impedindo que pudessem viajar para Duat e gerando um grande vazio no mundo espiritual egípcio.

Nunca acontecera tal afronta entre os panteões e cidades de Paradísia. Nunca ocorrera um desafio dessa magnitude. Alguns deuses previram que Demiurgo e seus anjos estavam mais preparados do que imaginavam e sabiam que estavam destinados a enfrentar a Cidade de Prata um dia.

Os deuses aceitaram a libertação dos hebreus e reconheceram sua derrota. Mas, depois disso, não aceitaram mais nenhum embaixador da Cidade de Prata. E outros panteões ficaram desconfiados dos anjos. Não havia tanta pureza em seus corações, mas sim muita intolerância, era o que diziam. Os deuses egípcios lembraram-se da arrogância de Aton ao querer expulsar todas as divindades e tomar o espaço apenas para si.

Duat

O mundo dos mortos dos egípcios tinha (e tem) o nome de Duat. Fica localizado em uma região de Spiritum próxima a Paradísia, que liga o Egito e a Cidade Dourada de Rá, mas que, ao mesmo tempo, parece-se com um local subterrâneo abaixo da Terra. Ali reina Osiris, o deus dos mortos.

Para entrar em Duat, todo mortal fiel aos deuses egípcios deve passar por um teste. Diante dos quarenta e dois deuses encarregados de julgar os espíritos, deveriam responder uma série de perguntas sobre sua vida, seus pecados e seus crimes. No final do julgamento, seu coração era pesado. Se os dois pratos da balança se equilibravam, o espírito ganhava passagem para Duat.

Caso fosse um criminoso, a deusa Ammut devorava sua alma, não permitindo que alcançasse o reino de Osiris.

No julgamento também atuam Anúbis, Hórus e Maat. Aqueles que são considerados virtuosos são guiados por Anúbis pelo mundo espiritual.

Os egípcios acreditavam no Ba e no Ka. O primeiro é a própria alma da pessoa e era imortal. O segundo é a força vital e o espírito criado toda vez que um homem nascia. Age como um espírito guardião e protege o corpo dos mortos.

A Época de Christos

Os deuses egípcios não deram atenção ao aparecimento de Christos na Terra. Estavam casados da Cidade de Prata e não queriam mais contato, mesmo sabendo que acabariam encontrando com os anjos.

Nessa época, a maioria já havia se retirado para a Cidade Dourada de Rá, deixando a Terra. Muitos ainda continuaram por aqui, mantendo contato com os deuses estrangeiros que sempre apareciam, principalmente depois que o Império romano conquistou o Egito. Alguns, como Ísis, ainda influenciaram outras regiões fora do Egito, criando templos até mesmo em Roma.

Pouco a pouco, os deuses zoomórficos foram perdendo influência. Ísis foi uma das que mais resistiu, mas acabou cedendo. No século VI, perdeu um de seus principais templos. A partir daí, os cultos aos deuses egípcios passaram a ser secretos. Seus magos se tornaram ainda mais misteriosos e fizeram de tudo para proteger seus segredos e locais

sagrados. O Templo de Ísis e Osiris sempre foi o mais influente fora do Egito e chegou a atuar em Roma junto ao Akanun Arcanorum.

A Idade das Trevas

Poucas vezes os deuses egípcios visitaram terra durante a Idade Média. A defesa do Egito ficou nas mãos dos místicos e dos servos dos deuses. Apenas Set aparecia para guerrear, mas lutava tanto contra seus compatriotas quanto contra os invasores.

Batalhas mágicas ocorreram nas pirâmides, quando anjos da Cidade de Prata e muçulmanos tentaram expulsar as energias místicas dos rituais sagrados egípcios.

Magos do Arcanorum viajaram para o Egito para continuar as pesquisas que seus antepassados tinham iniciado na época da dominação romana. Procuravam conseguir armas para lutar contra os anjos entre os segredos perdidos com a derrocada dos deuses.

Alguns mensageiros da Cidade Dourada de Rá viajaram pela Europa com a intenção de avisar os deuses sobre o avanço do Cristianismo. Muitos não tiveram sucessos, principalmente porque acabaram caçados pelos anjos durante suas jornadas.

Seja como for, os deuses procuraram não iniciar batalhas ou guerras. Preferiram retroceder e vigiar os pontos de maior importância, transformando-os em fortalezas místicas impenetráveis. Os magos os acompanharam.

Os anjos puderam espalhar sua influência pelo Egito, mas nunca eliminar o poder dos antigos deuses. Eles sempre continuaram com seus seguidores, mesmo que escondidos nos guetos ou em cavernas nos desertos.

A Época Atual

O Templo de Ísis e Osiris se espalhou pelo mundo, mas os cultos de outros deuses continuam restritos ao Egito. É claro que

existem seguidores dos outros deuses no Templo de Ísis e Osíris, mas eles não formam grandes cultos ou grande parcela desses magos.

No Egito a situação continua a mesma. Os magos e servos das divindades se escondem no meio de muçulmanos e louvam seus deuses escondidos, sendo obrigados a lutar de vez em quando para defender os locais sagrados. Enquanto alguns são perdidos, outros são recuperados.

No restante do mundo a situação também é parecida. Os magos egípcios se espalham e acompanham seus compatriotas em suas viagens e se escondem pelas cidades. São seguidos pelos espíritos mandados por seus deuses para protegê-los.

A Cidade Dourada de Rá ainda mantém boas relações com os outros panteões, principalmente com o panteão greco-romano. Seus deuses chegam a se reunir para conversar sobre os problemas de Paradísia, da Terra e de outros planos.

Quando se encontram com anjos em Spiritum ou em Paradísia, a luta entre os dois grupos é quase imediata. Eles realmente se odeiam, mesmo que os deuses egípcios tenham uma índole pacífica.

Os Deuses

Amon

O principal deus da cidade de Tebas. É um dos deuses primordiais do panteão egípcio e conhecido como O Súbito ou o Escondido. É o deus do vento e governante do ar, condutor de uma brisa invisível. Foi um dos deuses mais importantes do Egito, sendo muitas vezes confundido com Rá (o que gerou o culto de Amon-Rá).

É um dos mais poderosos magos da Cidade Dourada de Rá. Dizem que seus servos são os melhores espíões da cidade e andam pelo Egito e pelo mundo procurando mais informações e avisando dos perigos.

Anúbis

O deus encarregado da mumificação e de guiar os mortos pelo mundo espiritual é Anúbis. Aparece como uma criatura de corpo humano com cabeça de um chacal ou cão negro de orelhas sempre atentas. Sempre é invocado no ritual de criação das múmias, até mesmo no ritual mágico que cria os seres imortais de mesmo nome.

É dito que Anúbis não tem sentimentos, não se importando de levar as almas dos mortos para a salvação ou para a danação. Mesmo quando foi mandado para o Inferno, ele não se importou. Apenas se sujeitou às manipulações de Set.

O deus chacal raramente deixa seus domínios, fazendo-o apenas para visitar Osíris e ajudar nos julgamentos dos mortos. Ainda conversa muito com seu pai sobre as almas dos pagão que aparecem no Inferno e precisam ser resgatadas. Muitas vezes os servos dos deuses egípcios são obrigados a viajar pelo Inferno para resgatar as almas dos fiéis.

Hórus

O deus com cabeça de falcão é o líder da Cidade Dourada de Rá e governa sob a supervisão do deus sol. Foi ele o responsável por vencer Set e o único que não teve medo do deus da tempestade.

Hórus é o símbolo do governante justo e poderoso. Foi adorado em todo o Egito como substituto de seu pai, que fora obrigado a reinar apenas no mundo dos mortos. Teve muitos títulos como Haroéris (Hórus Mais Velho), Harakte's (Hórus do Horizonte). Tem um olho que é como o sol e o outro como a lua.

Ainda mantém controle total do panteão egípcio, sendo aconselhado pro Toth e Ísis. Tem aumentar o contato com outros panteões e afastar os deuses gregos da Cidade de Prata. É uma das criaturas de Paradísia que mais ajuda o Arkanun Arcanorum a lutar contra os anjos.

Néftis

Antiga esposa de Set, Néftis é a deusa que ajuda nos funerais e nos nascimentos. É a mãe de Anúbis e irmã de Osíris e Ísis. Fica encarregada de confortar as pessoas que vêem seus parentes morrerem. Ainda ajuda as almas que acabaram de atravessar par ao mundo dos mortos oferecendo consolo.

É a deusa que mais tem encontrado problemas. Não pode sair da Cidade dourada de Rá devido à perseguição de Set que insiste em se vingar de sua traição. Sempre que está no mundo espiritual tem que ser guardada por vários servos dos deuses para que não sofra ataques de seu ex-marido. Por pouco não foi morta pelo deus há pouco tempo, quando ajudava a confortar as almas de vários fiéis que foram assassinados na Terra.

Ísis

Ísis é a mãe de Hórus e, por extensão, também a mãe dos faraós e sua protetora. Foi a grande responsável pelo retorno de Osíris. Sem a intervenção e a coragem da deusa, Set teria dominado a Cidade Dourada de Rá e seria uma ameaça para toda Paradísia.

É a deusa que tem mais influência na Terra através do Templo de Ísis e Osíris. Já que seu marido prefere apenas governar os mortos, cabe a deusa dar ordens aos grande sacerdotes e magos que seguem o panteão egípcio. Age como conselheira e tenta impedir uma guerra direta contra a Cidade de Prata. Ísis prefere uma ação mais sorradeira e já pensa manipular Set para esses propósitos.

Osíris

A história do deus Osíris já foi contado. Esse deus tem a forma completamente humana e sempre porta um báculo e um açoit, símbolos da realiza egípcia. Está encarregado de governar Duat ou Amenti, o mundo dos mortos. Formou seu reino em Spiritum e isolou-se de outros governantes do reino espiritual,

mantendo contato apenas com Anúbis e a Cidade Dourada de Rá.

Tem se preocupado cada vez mais com a redução do número de almas que chega a seu reino. Sabe que esta situação não poderá durar muito tempo. Recentemente, fez seus servos se espalharem pelo mundo espiritual para encontrar almas desgarradas que precisam de apoio. Eles ficam encarregados de converter essas almas e levá-las para Duat. Os servos de anúbis ajudam muito nessa missão.

É claro que isso leva Osíris a muitas batalhas com os seguidores de Set, mas Hórus tem apoiado seu pai nesse caso.

Ptah

Ptah muitas vezes é tratado como o criador dos deuses egípcios. Foi o deus da cidade de Mênfis. É considerado o deus dos artesãos. Sendo uma criatura de Éden, não é à toa que as lendas contem que seja um dos deuses criadores.

Seus seguidores dizem que o coração, que é a origem do pensamento segundo eles, e a voz, que representava o sopro da vida do deus, são a continuação da presença de Ptah na Terra.

Tem a forma de um corpo mumificado e é um dos líderes do panteão egípcio, mesmo que se mantenha um pouco afastado. Tem muito contato com Ísis, Osíris e Toth. Dizem que ele é o pai do grande Imhotep.

Rá

Rá é o grande deus sol dos egípcios e existem muitas histórias sobre sua vida. É o líder de todo panteão, mas governa de longe, apenas intervindo quando a situação foge do controle. É dito que enquanto foi novo seu poder era supremo, mas acabou envelhecendo e perdendo prestígio. Então Ísis descobriu seu nome verdadeiro, o que lhe garantiu poder sobre o deus sol.

Rá ficou nervoso com a situação, porque todos passaram a o insultar. Então

resolveu destruir todos os deuses e homens, mas acabou se compadecendo. Resolveu se refugiar no alto da abóbada celeste. Lá criou sua barca e a usou para percorrer o céu de Paradísia e do Egito.

Durante a noite era obrigado a passar pelo mundo dos mortos, o mundo subterrâneo. Então era atacado pelo deus serpente Apep (ou Apófis), seu eterno inimigo. Graças a proteção de Set e Mehen, Rá conseguia sair de lá e voltar a viajar pelos céus. É dito que enquanto estava no mundo dos mortos ajudava a consolar e a dar suporte aos mortos.

Rá continua navegando pelos céus de Paradísia e visitando o mundo dos mortos. Sua batalha contra Apep não acabou e os dois sentem que fica cada vez mais próximo o dia em que deverão resolver seus problemas definitivamente.

Toth

Era o deus da Lua, mas tinha muitos outros domínios. Era o inventor da escrita e da linguagem, das ciências, das artes, da sabedoria e, ainda, das invenções. Toth inventou os hieróglifos e se tornou encarregado de arquivar todas as informações para os deuses. Criou uma biblioteca de papiros que é uma das mais completas de Paradísia.

Foi Toth o responsável por ensinar magia para os primeiros magos egípcios e depois para os outros deuses. Ele é o grande mestre da magia na Cidade Dourada de Rá, comandando com facilidade as forças da natureza.

Tem o corpo humano, mas sua cabeça é a de um íbis. Sempre veste-se como um egípcio antigo e raramente se preocupa em descer até a Terra. Geralmente lida com seus discípulos através de mensagens espirituais ou de seus servos.

Set

Set tem várias representações, mas costuma aparecer como um homem com

cabeça de um canino. É um deus agressivo e considerado perigoso. Mestre das tempestades e da guerra, Set não poupa seus inimigos, seja no mundo espiritual ou na Terra.

Criou seu reino em Spiritum e desafia constantemente Osíris e os deuses da Cidade Dourada. Mesmo tendo poucos aliados, Set continua forte por não precisar de almas ou seguidores para manter seu poder. Ele recruta seus guerreiros no mundo espiritual ou viajando até o Inferno e procurando pelas almas amarguradas e com desejo de lutar. Seleciona os mais fiéis mandando os outros em missões suicidas, mas planejadas para enfraquecer o inimigo.

Outros deuses:

Ammut: deusa com cabeça de crocodilo e corpo com a parte da frente de leão e a posterior de hipopótamo. Participa do julgamento dos mortos e come o coração dos injustos.

Apep: deus cobra vindo de Infernum e grande inimigo de Rá. Atacava sua barca todas as noites.

Bastet: deusa dos gatos, muito famosa em Bubasti. Era associada com a sorte.

Hápi: deus das enchentes do Nilo. Mora em uma caverna, perto da catarata do rio. Dizem que foi morto ou aprisionado no século XX. O que se sabe é que desapareceu.

Hathor: É a deusa da vida, da dança, da música e do canto. Foi a responsável por curar Hórus quando este teve os olhos arrancados por Set. É a protetora das mulheres, principalmente daquelas em trabalho de parto e das amantes.

Imhotep: sacerdote de Heliópolis e construtor de pirâmides, era protetor dos médicos, escribas e eruditos. Dizem que se tornou um deus, mas outras lendas contam que tornou-se apenas imortal, como uma múmia.

Maahes: deus com cabeça de leão que pune os transgressores das regras de Maat.

Maat: deusa da verdade, da harmonia e da justiça. O coração dos homens tinha seu peso

comparado com o da pena de Maat no julgamento dos mortos.

Neith: deusa guerreira da caça que saiu das águas do Nilo. Não tem forma zoomórfica.

Renenet: deusa cobra que protege as crianças e as ajudava a desmamar. Seu olhar espanta os inimigos e faz as plantas crescerem.

Secmet: deusa com cabeça de leoa. Está associada com a destruição e a vingança divina. Conta-se que quando Rá mandou-a punir os humanos, quase destruiu toda a humanidade. Mas o deus sol a embriagou com cerveja vermelha como o sangue e a impediu de continuar a destruição. Contraditoriamente, também ajudava na medicina.

Sobek: deus crocodilo que representa o poderio do Faraó.

Os Servos dos Deuses

Espíritos e Demônios

Os espíritos e demônios que servem os deuses egípcios possuem as formas de seus mestres. Assim, um demônio que sirva Anúbis terá a aparência de um humano com cabeça de chacal e um seguidor de Osíris parecerá um humano normal, de descendência egípcia.

Todos seguem fielmente as ordens de seus deuses e vagam pela terra e pelo mundo espiritual. Tendem a ser ligados à magia e ao mundo dos mortos, devido ao respeito que todo egípcio sempre teve a estes.

Os poderes e fraquezas desses espíritos variam conforme o deus a que servem. Portanto, antes de se criar um personagem, deve-se pensar se ele tem aparência zoomórfica ou não e quais suas tendências. Além dos citados a seguir, o Mestre pode permitir o uso de um poder ligado a uma divindade específica.

Todos: Asas, Aumento de Atributos na Forma Espiritual, Controle Mental, Defesas Especiais, Glifo, Maldições, Pele Resistente, Regeneração.

Deuses zoomórficos: A Forma Humana (apenas nível 1), Cauda, Chifres, Dentes e Boca, Língua de Chicote, Patas de Aranha, Pés Especiais, Pinça, Tamanho.

Deuses antropomórficos: A Forma Humana, Aumento de Atributos na Forma Humana, Chifres, Tamanho, Telecinésia.

Deuses da Guerra: Apep, Hórus, Maahes, Neith, Secmet, Set, Sobek,

Ataques Extras

1 – Iniciativa: A criatura sempre vencerá os testes de iniciativa. Caso lute com outro que possua este poder, ganha que possuir maior agilidade.

2 – Arma Mágica: A arma da criatura se torna mágica enquanto está em suas mãos e recebe um bônus de + 2 no dano e + 10% nos ataques.

2 – Banho de Sangue: Enquanto luta e se suja com o sangue de seus oponentes, a criatura ganha mais força e aumenta seu poder. Além de recuperar 2 PV, ganha um bônus de 20%/10% nos testes de ataque.

3 – Frenesi: A criatura pode entrar em um estado de fúria total em que ataque todos os seus inimigos sem parar. Ela não dá atenção para a dor de seus ferimentos e se torna um guerreiro mais resistente. A criatura recebe um bônus de 2 no IP, + 2 na FR e + 2 na CON.

Deuses da Vida: Hápi, Hathor, Ísis, Maat, Ptah, Rá, Renenet
Energização, Benção

Deuses da Morte: Osíris, Anúbis

Poder Espiritual

1 – Localização: Concentrando-se e sendo bem sucedido em um teste de INT, a criatura pode se localizar no mundo espiritual, sabendo em que plano está e para onde fica seu lar.

1 – Sentir Espírito: A criatura pode sentir espíritos e almas em um raio de 20 metros.

2 – Rastrear a Alma: Uma vez que tenha visto ou sentido a presença de um espírito, o demônio pode encontrá-lo em qualquer lugar.

2 – Portal Espiritual: depois de preparar um ritual de uma hora, a criatura pode abrir um portal para Spiritum, levando uma pessoa consigo ou duas almas.

3 – Atração Espiritual: O demônio torna-se irresistível para os espíritos. Todas as almas em um raio de 30 metros ficarão atraídas pelo demônio e não farão nada além de caminhar em sua direção, como se estivessem hipnotizadas. Se quiser, o demônio pode deixar de afetar todas as outras e usar seu poder em apenas uma que esteja em sua linha de visão.

4 – Julgar: a criatura pode observar um espírito e perceber tudo o que há de mal e bom. Caso se concentre nele durante vários turnos, poderá até ver quais são seus crimes e maiores feitos.

5 – Portal Instantâneo: A criatura pode atravessar instantaneamente a barreira entre Spiritum e a Terra. Deve fazer isso sozinho após um turno de concentração.

Poder dos Mortos

1 – Embalsamar: Depois de purificar o corpo do morto, a criatura poderá embalsamá-lo. Depois disso, ele não poderá ser transformado em morto-vivo ou ressuscitar, a não ser que receba a bênção dos deuses ou um ritual como a magia para se criar as múmias imortais.

1 – Perceber os Mortos: Pode perceber mortos vivos e corpos de pessoas mortas. Caso seja bem sucedido em um teste de Percepção, poderá identificar a quanto tempo a pessoa morreu (ou a idade do morto-vivo e sua espécie).

2 – Visão dos Mortos: Tocando um cadáver ou o corpo de um morto-vivo, a criatura poderá saber como este morreu, assistindo seus últimos momentos. No caso de um morto-vivo, poderá saber o que este viu na última hora.

3 – Destruir os Mortos: Pode causar 3d6 pontos de dano em um morto-vivo. Só pode usar este poder uma vez por dia contra um alvo. Depois disso, este estará imune até se passarem vinte e quatro horas.