

LEGADO

do

OBLÍVIO



LEGADO do OBLÍVIO

Agradecimentos: Ao Marcelo del Debbio por criar o Sistema Daemon.
Ao Alex Pina, Taliba Halmeida e ao Henrique Santos pelas ideias.
Aos integrantes do Grupo Trevas no Facebook
(<https://www.facebook.com/groups/trevas/>)

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizadas, podendo ferir os participantes. Toda Ordem Secreta, Seita ou fatos Mitológicos citados aqui são tratados de forma ficcional.

AVISO

Os eventos desse e-book passam-se concomitantemente aos fatos narrados no livro **TREVAS: CAMPANHA ÉPICA**; aconselha-se que ambos sejam usados juntamente com o livro **NETER KHERTET: A CIDADE DOURADA DE RA**, para que todo o seu potencial seja aproveitado.



ISFET

"Uma vez fui seu início, agora que eu seja seu final" – A Voz nas Trevas

Isfet é como os Neteru chamam a falta de Maat, seu conjunto de leis; o caos propriamente dito, a desordem e a destruição. Na mitologia egípcia, não existe um conceito próprio sobre um "fim do mundo", mas Isfet, para os habitantes da Cidade Dourada, seria o mais próximo que eles poderiam chegar de um apocalipse.

◊ INÍCIO DO FIM

Desde o decréscimo da religião kemetica, as almas dos fiéis chegam cada vez menos a Amentet; menos espíritos julgados, poucos condenados, e estes que antes aplacavam a fome da Fera Amint já não a fartavam como antes. **Anubis**, o Carcereiro de Amint, percebera que o Avatar do Nada estava inquieto a algumas eras e vinha relatando uma sensível mudança nas ações de sua companheira. **Osíris** parte para Khemet a fim de coordenar a ascensão de uma nova era religiosa para os Neteru. Os Anjos desencadearam uma constante caçada aos Neteru na Terra, para enfraquecer seus pontos de adoração, misteriosamente as criaturas da Cidade de Prata, sabiam onde encontrar seus agentes híbridos infiltrados, chamados Haroeris, e transformaram tais divindades em seu alvo principal. Uma poderosa cabala de Magos da Ordem de Tenebras infiltrados no Templo de Ísis e Osíris, conseguem um ritual de

invocação de Apep, grande inimigo de Rá, libertando-o de seu claustro. O cheiro da destruição e do caos rapidamente, atraem o Deus Serpente as regiões mais caóticas e escuras da Terra, e este desaparecera nas trevas mais densas da morada dos seres Humanos.

A VOZ NAS TREVAS

Existem manuscritos na Biblioteca de Tot, que descrevem Nun como o Caos ordeiro, aquele que fora responsável, juntamente com o Escaravelho solar Khepera, pela criação dos Neteru Primordiais; Nesses pergaminhos polímatas, também existem relatos onde Isfet é mostrada como a personificação destruidora de Nun; onde está revelaria sua faceta desordeira e caótica. Quando o Escaravelho do Edhen comungou com Nun, Isfet tentou também corromper os corações daqueles que vieram primeiro, e, em um primeiro momento acreditou-se que sem sucesso. Eons passaram-se e a influência caótica corrompera o coração daqueles antigos que ela havia secretamente maculado; um pensamento de renovação fora instaurado nas mentes destes, e um desejo de pôr fim a tudo, devolvendo toda a Obra de Khepera para Nun cresceu ao longo da existência.

Recentemente, ouviu-se pelas nomarcas de Neter-Khertet referências a uma Voz nas Trevas, e que esta seria realmente a personificação da divindade primordial Nun, e sua faceta renovadora. As leis de Maat são supremas na Cidade Dourada, graças a isso, a influência da Voz não angariou seguidores dentre os Neteru; algo que surtiu um efeito diferente nos Terrenos, fazendo surgir o **Culto ao Nada**.

◊ DESPERTAR DOS MORTOS

Com a presença da Voz nas Trevas manifestada na Terra alguns dos Faraós sepultados em Gizé despertam em seus corpos mumificados, possuídos pela essência do nada. Como seus espíritos agora vivem a “Outra Vida” em Amentet, as cascas vazias surgem de suas tumbas corrompidas pelo poder de Isfet e do caos. Com a infestação de Múmias sobre o território egípcio seus habitantes entram em desespero, atraindo uma grande quantidade de criaturas tanto bondosas como malignas, enquanto os Neteru tentam manter a ordem contra as formações de "feudos" de Múmias que arregimentam servos com seus poderes mentais e sedutores. **Tamara Siuda**, grande nome do kemetismo, liderava uma expedição no Egito a fim de explorar as três pirâmides da necrópole de Gizé. Sua expedição fora atacada por hordas de Múmias, e esta capturada para que com seu poder híbrido, criasse uma conexão entre as pirâmides terrenas e suas contrapartes celestiais. Devido ao poder personificado pelas Múmias, um ritual

extremamente complicado teve início, visando utilizar o espírito de Tamara para tal, mas as energias desencadeadas pelo mesmo atraíram um grupo de Neteru, liderados por **Ankt** e **Anit**, duas discípulas de Set. O Ritual drenava o espírito de Tamara, utilizando um artefato chamado **O Olho de Isfet**, um arremedo ao objeto utilizado por Hórus. Durante o confronto, a Mesha Neteru enfrentou um combate contra as Múmias, que se mostraram deveras poderosas e resistentes a muitos dos Poderes Maatianos; no decorrer do combate, Ankt fora ferida gravemente e Anit fora atingida por um vômito viscoso vindo de uma das criaturas decrépitas, e através deste líquido, a Voz nas Trevas tentou domina-la, sem sucesso. O contato com a voz permitiu Anit aprender sobre a divindade, chegando a conclusão de que deveria alertar o **Grande Pesedjet**, mas Ankt a convenceu de aguardar, mas esta, sim havia sido dominada pelo caos maligno.

BATALHA EM GIZÉ

Tamara Siuda, falava no centro de Gizé, com mil vozes diferentes, personificando a terrível essência de Isfet; esta revela que Ankt havia sido dominada pela divindade, o que desencadeia um terrível combate entre as duas Neteru. Ankt acaba ferida e aparentemente morta, mas a Voz nas Trevas tenta destruir Anit com chamas negras, sem sucesso. Ankt, buscando redenção, agarra a dominada Tamara e fere o Olho de Isfet, ocasionando uma



grande explosão, que destrói o sítio de Gizé. Set juntamente com outros Neteru são atraídos para o local, resgatam Ankt, mas não encontram vestígios de Tamara e Anit. Ankt sabe que a divindade maligna sobrevivera, pois ela a atormenta com imagens acusadoras de Anit, e esta também diz que sentiu uma presença malévola dentro de sua mente, algo poderoso, algo que poderia ser a personificação da voz.

◊ DESTINO DE TAMARA

Após sua captura pelas Múmias do **Culto ao Nada**, a Voz nas Trevas sentiu as energias únicas emanando do corpo da híbrida, vendo nesta, uma grande possibilidade de assumir a forma física. A Voz nas Trevas sabe que, mesmo com um Neteru Primordial ao seu lado, este ainda possuía certa fraqueza frente as Leis de Maat, então necessitava de um corpo poderosos para agir como bem entendesse no mundo físico. Após a batalha em Gizé, Tamara fora aprisionada em uma pirâmide negra, em Spiritum, para que com o passar das eras, seu corpo se adaptasse as energias de Nun, e assim pudesse sobreviver a possessão que está planejava. Nun restaurou o corpo de Ankt, a deixando como guardiã de seu futuro receptáculo. Mesmo presa, as energias de Tamara estavam ligadas a seu pai Osíris, na Terra, e este descobriu que ela localizava-se presa em algum lugar no Mundo dos Mortos.

◊ VERDADEIRO INIMIGO

Por detrás de todos os acontecimentos envolvendo os Neteru, esta Khunm, o Neteru caprino que deseja convergir toda existência ao nada primordial, e assim, erigir um reinado onde ele seja o único deus. Khunm prega que toda existência deve voltar a sua origem, após inúmeros ciclos de renovações, para que assim se inicie um novo ciclo, o que marcaria secretamente sua ascensão. Khunm teve sua essência desde o início maculada por Isfet, e com ele, ela esteve todo estes eons, planejando o fim de tudo. Isfet acredita que toda energia obscura que plantou no cerne de Khunm o dominou, mas este era poderoso o suficiente para resistir a tal dominação, e ainda forjar um plano que envolve o domínio total da consciência de Nun, após esta absorver novamente a existência. Khunm hipnotizou Tot com um artefato místico chamado **Crânio do Conhecimento Infinito** (entregue a ele por **Emil Berthold**), para que este fosse cego a seus movimentos e forjou alianças com praticamente todos os inimigos da Cidade Dourada: prometeu a **Metraton**, restaurar a fé em Aton, o deus sol único, se seus Anjos caçassem os filhos de Osíris na Terra. Confabulou com o Nimbus **Manakel**, para que este o informasse dos passos da Cidade de Prata e disse à **Apep** que o auxiliaria a encontrar o corpo da Tenebriana **Serpente Mãe**, se este trouxesse seus demônios e a influência sobre os Humanos para sua causa. Prometeu a



Isfet que esta poderia ter toda a Criação para si novamente, se ajudasse o Neteru Primordial, a acabar com o kemetismo. Isfet nunca confiaria totalmente em Khunm e a recíproca também é verdadeira, e fora ele que alertou Anit para a influência da Voz na Escuridão sobre Ankt. Destruindo o **Olho de Isfet**, Khunm atrasou os planos do Caos Destrutivo de manifestar-se, pois aquele artefato iria gerar para a divindade, um corpo físico perfeito com as energias de Tamara. **Sekhmet** também fora outro alvo de Khunm; esta através de seu poder, sussurrou palavras envenenadas nos ouvidos de Hator, que assumiu a forma da leoa novamente deixando a Cidade Dourada, confundindo as energias de **Emil Berthold** com Horus. Emil deseja adentrar aos portões de Paradisia, e utilizara a passagem de Nun para invadir o paraíso com suas forças da **Asa Negra**.

A CIDADE DOURADA DE RA

Em Neter Khertet tudo fluía normal, antes do acontecimento em Gizé. Os olhos dos Neteru estão voltados ao acontecimento que ocorreram na necrópole. Anit esta confinada em Amentet, na morada vazia de Osíris, e **Horus** e o **Grande Pesedjet** preocupam-se com o que pode ter acontecido. Os olhares dos Neteru deixam escapar o que ocorre dentro da Nomarca de **Tot** Eskendereyya, já que o feitiço de Khunm cegou o Neteru da

Sabedoria, e também os demais Primordiais. Ra não intrmete-se nos assuntos de sua metrópole a algum tempo, mas este alertou o já desconfiado Set de que algo o perturba, mas, a confiança no Neteru Vermelho nunca fora muito grande dentro da Cidade Dourada, e este prefere investigar por si só o que realmente está ocorrendo.

AMENTET

O **Paraíso dos Juncos** esta inquieto. A outrora vida ordeira e serena, repleta de maravilhas e bonanças que os Yaru levavam em sua “Segunda Vida” fora substituída por uma onda de agitação; Medjayu agora patrulham constantemente as bordas do local, assim como grande parte da região vem se tornando um deserto. O novo regente de Amentet, criou verdadeiros campos de treinamento, fazendo com que os antes cidadãos do local, agora, tornaram-se guerreiros a fim de proteger sua morada de um mal que se anuncia (chamados Khasti). **Konshu-Montu** é visto constantemente na região, assim como **Sobek** e antes de desaparecer, **Sekhmet**; seus soldados estão lá a fim de proporcionar um treinamento mais diversificado aos Yaru. Os Espiões de **Amon** rondam o local, e tentam reunir informações sobre esta misteriosa movimentação, mas seus poderes investigativos são parcialmente bloqueados por uma força incrivelmente poderosa, que não os faz nem mesmo descobrir quem ocupa o antigo palácio de Osíris.



ANDUAT

A pirâmide negra está constantemente silenciosa, os **Filhos de Anúbis** – Demônios cianóticos que servem ao deus chacal – tentam localizar seu mestre a todo custo, visto que este, e a Fera **Amint**, desapareceram do Inferno. **Anubarak**, **Tyrak** e **Ulrezaj** os três comandantes da Ordem, encontraram a balança de Anúbis caída no salão onde julgava os mortos; estes tentam descobrir o que teria acontecido com seu mestre. Existem graus hierárquicos dentro dos **Filhos de Anubis**, visto que a influência do Neteru sobre alguns Demônios, fez estes se julgarem menos corrompidos que as outras criaturas do Orco, passando a habitar locais ermos da Terra. **Sinar**, é uma das Matriarcas da Ordem, mas a Demonesa com feições lupinas, por estar afastada de Anduat, e outrora confirmar que era a favor da renovação que seu senhor tanto temia, é a primeira suspeita de liberar a Fera **Amint** de seu claustro.



APRIMORAMENTOS

Além dos níveis avançados dos Aprimoramentos já conhecidos, todos os Aprimoramentos descritos no livro Trevas Campanha Épica são compatíveis com o Legado do Olívio, com a autorização do Mestre.

ALMA DE PEDRA

9 Pontos: O Neteru é capaz de separar seu Ba (o espírito propriamente dito) de seu Sahu (o corpo físico) tornando-se imortal. Mesmo que seu corpo sofra danos e seja destruído, seu espírito estará em outro local, na forma de uma ave com o seu rosto, e este, estará protegido. Um Neteru que possua este Aprimoramento é imune a venenos, doenças e a maldições como Vampirismo, Licantropia, etc. Uma vez que seu Ba seja destruído, o Sahu começa a perder 1 PV até que se destrua pro completo, dano este que não poderá ser regenerado.

USHABTI

O Neteru, outrora fora um ser Humano da classe abastada. Quando este fora enterrado, juntamente com seus pertences, foram colocadas pequenas estátuas de forma Humana para que estas fossem seus serviçais no outro mundo; o nome dessas estátuas é Shabt. Assim como o Aprimoramento encontrado no livro NETHER KERTHET, A CIDADE DOURADA DE

RA, um Ushabti é uma versão melhorada dos Shabt. Este Aprimoramento pode ser comprado diversas vezes.

1 ponto: Trabalhadores simples, desprovidos de mente, pode executar tarefas simples e repetitivas como cavar, varrer, puxar e carregar. Trabalhadores não podem lutar.

2 pontos: Servidores desenvolvidos, possuem maior inteligência e utilidade. Um servidor pode executar tarefas moderadamente complexas que requeiram um pequeno grau de senso comum.

3 pontos: Guardas, Nesse nível, o Neteru possui Shabt com mentes simuladas que trabalham rápido o suficiente para lidar com situações de combate. Um Shabt criado com esse nível de mestria não precisa, de fato, ser um guarda, mas essa é uma aplicação comum para esse tipo de criatura.

4 pontos: Feitor; o Neteru possui Shabt formidáveis — bestas poderosas ou servos mais habilidosos que muitos humanos. Tal Shabt poderá comandar Shabt inferiores e executar tarefas complexas independente de supervisão.

5 Pontos: Dádiva de Khumm. Os antigos egípcios acreditavam que o deus Khnum moldava os humanos dentro do útero, como o barro é moldado nas fôrmas. Um mestre em Shabt pode criar servos com Perícia ou poderes memoráveis e que são cegamente leais, mas que não têm consciência de que, eles próprios, são



réplicas. Ainda mais chocante, um Neteru pode escolher dar um corpo para um espírito e ambos serão providos de vida, como se fossem um ser de verdade, daí para frete. Através deste Aprimoramento, um Neteru com ligações com Spiritum poderá erguer os mortos – ou soltar demônios no mundo.

◇ DOM DE RA

2 pontos: O Neteru recupera 2 PM ou PF toda vez ao nascer do sol. Com este Aprimoramento, o Neteru é capaz de adicionar também +1 ponto de dano a todos os efeitos realizados através dos Poderes Maatianos enquanto houver luz solar.

PODERES DE ESCRIBA

2 Pontos: raro ver um escriba que não seja um Sesh-Hekau. O Neteru é um escriba, algo respeitadíssimo dentro da Cidade Dourada e no antigo Egito. Possui capacidade de barrar, autorizar, expulsar uma criatura da Cidade Dourada, até mesmo organizar uma caçada; recebe +3 Status, e dependendo do seu nível de Status, pode até mesmo erigir leis.



NOVAS CASTAS

FILHOS DE ANÚBIS

Uma classe de demônios antigos, provenientes do antigo Egito, são os chamados filhos de Anúbis. Anúbis originalmente era filho de Osíris e Set, e o deus responsável por pesar as almas dos mortos. Anúbis, soberano da pirâmide de Anuat (como seus filhos chamavam sua pirâmide), também era chamado de o deus chacal, e seu culto atraiu servos em todos os planos de existência, inclusive em ArK-A-Nun, onde conseguiu uma grande legião de seguidores, que se denominavam filhos de Anúbis.

APARÊNCIA

Os Filhos de Anúbis são cópias menos exuberantes de seu pai; lembram a aparência dos sátiros em sua forma natural, mas ao invés de características de bode, apresentam características de chacal (cabeça, pelos e patas traseiras). Possuem pelagem negra, orelhas pontudas e, não importa a origem que o espírito tenha, seja ela Inferno ou ArK-A-Nun, com o tempo, o mesmo assumirá esta aparência. Trajam-se com poucas roupas ou armaduras e possuem presas e garras afiadíssimas, que utilizam somente em último caso e uma Kopesh de ouro, a qual manejam com maestria.

PERSONALIDADE

São muito sábios e pacifistas, e consideram a guerra celestial uma grande idiotice, tentando manter-se afastados o máximo possível dos conflitos. Os filhos de Anúbis não estão presos pelo grande contrato que impede os demônios de atravessarem a barreira entre o Inferno e a Terra, mas não podem adentrar Amentet, por ordem direta de Osíris. Obedecem às leis de Ma'at como qualquer outro servo da Cidade de Prata, e a ela juram lealdade, obedecendo a todos os mandamentos. São silenciosos e astutos, preferindo agir com toda discrição possível. Anúbis prega um comportamento vigilante e protecionista, nenhum demônio dito maligno será aceito dentro das fileiras dos Filhos de Anúbis, já que estes se consideram Paladinos do Inferno.

CAMPANHA

Os filhos de Anúbis viajam constantemente para a Terra, para auxiliar os sacerdotes de seus templos, principalmente na região do Egito e norte da África. São justos, honrados, pacifistas, e também muito sábios. Os Filhos de Anúbis passam a ter acesso à biblioteca do chacal, que contém uma cópia de todos os livros já escritos por

um Filho de Anúbis (o que equivale a uma Perícia Ocultismo 75%), sem pagar pontos por isso. O personagem também passa a ter acesso aos portões de Anúbis, que são uma passagem interdimensional entre Anuat e o Cairo, e podem visitar a Terra quando quiserem, com uma base de operações no Egito, além de poderem adquirir os poderes descritos no livro NETHER KERTHET, A CIDADE DOURADA DE RÁ, relativos ao deus chacal.

KHASTI

Khasti são nada mais que Yaru, que diante dos acontecimentos catastróficos que se anunciam, foram retirados de sua “Segunda Vida” e treinados como guerreiros. Diferente dos demais Neteru, Khasti não são arrebanhados por um Nesu-Pera, e convidados a adentrarem Nether-Khertet, mas, a benção do Grande Pesedjet é dada diretamente através de poderes para estes, de modo que se tornem guerreiros que utilizam estes poderes para o combate, mas, ainda, não dignos de assumirem uma aparência animalasca.

APARENCIA

Mesmo abençoados com dons pelo Grande Pesedjet, um Khasti ainda mantém sua forma antropomórfica: são como humanos, vestidos de armaduras, e prontos para a guerra com a proposta de serem devolvidos a seu descanso quando a batalha for vencida.



PERSONALIDADE

Todos os Khasti seguem fielmente as ordens, mas as orientações que seriam dadas a um Yaru pelo Grande Pesedjet, não existem, e estes servem unicamente aquele responsável pelo transformar de Amentet em um deserto arenoso e cruel. Um Khasti tende a ser ligado a magia, e a Spiritum, assim como todo egípcio em vida. São estudiosos dos Caminhos Místicos, e ainda mais nestes tempos difíceis.

CAMPAÑA

Khasti são utilizados como bem entende o responsável pelos desertos de Amentet; são enviados a terra a fim de recolher informações, combater focos de incidência das manifestações de Isfet, etc. dificilmente vê-se um Neteru de Nether-Khertet agindo juntamente com um Khasti, estes os consideram inferiores e muitos alegam estar surpresos quando avistam um Khasti agindo em nome da Cidade Dourada, como se estes trabalhassem a margem dos planos que Hórus possui. Incrivelmente, os Khasti estão livres da maioria dos mandamentos de Ma'at; algo que deixa muitos Neteru atentos e desconfiados.



◊ EGITO HOJE

O **Egito** é um país do nordeste da África, numa região predominantemente desértica, que inclui também a península do Sinai, na Ásia, o que o torna um Estado transcontinental. Com uma área de cerca de 1 001 450 km², o Egito limita-se a oeste com a Líbia, a sul com o Sudão e a leste com a Faixa de Gaza e Israel. O litoral norte é banhado pelo mar Mediterrâneo e o litoral oriental pelo mar Vermelho. A península do Sinai é banhada pelos golfos de Suez e de Acaba. A sua capital é a cidade do Cairo, a maior e mais populosa cidade do país e do continente africano. Os gentílicos para o país são "egípcio", "egipciano", "egipcíaco", "egiptano", "egiptanense", "egipcião", "egíptico" e "egiptino", embora as últimas sete formas raramente sejam usadas. Com mais de 85 milhões de habitantes, o Egito é um dos países mais populosos da África e do Oriente Médio, sendo o 15.º mais populoso do mundo. A população está concentrada, sobretudo, às margens do rio Nilo, praticamente a única área não desértica do país, com cerca de 40 000 km²; O da Líbia, a oeste, o Árábico ou Oriental, a leste, ambos parte do Saara, e o do Sinai, são pouco povoados. Cerca de metade da população egípcia vive nos centros urbanos, em especial no Cairo, em Alexandria e nas outras grandes cidades do delta do Nilo, de maior densidade demográfica. O país possui uma das histórias mais longas entre todos os Estados modernos, tendo sido continuamente habitado desde o 10.º

milênio a.C., Sua antiga civilização foi responsável pela construção de alguns dos monumentos mais famosos da humanidade, como as pirâmides de Gizé e a Grande Esfinge, tendo sido também uma das mais poderosas de seu tempo e uma das primeiras seis civilizações a surgir de forma independente no mundo. Suas ruínas antigas, como as de Mênfis, Tebas, bem como o templo de Karnak e o Vale dos Reis, abrigados na cidade de Luxor, são um foco importante de estudo arqueológico e interesse popular de todo o mundo. O rico legado cultural do Egito, bem como suas atrações, como o mar Vermelho e os sítios arqueológicos, fizeram do turismo a parte vital da economia, empregando cerca de 12% da força de trabalho no país. A economia egípcia é uma das mais diversificadas na África, com setores como o turismo, a agricultura, indústria e serviços em níveis de produção quase iguais. O Egito é considerado uma potência média, com influência cultural, política e militar significativa no Norte da África, no Oriente Médio e no mundo muçulmano.

◊ CAIRO

O **Cairo** é a capital do Egito e da província (*muhafazah*) homônima. É a maior cidade do mundo árabe e da África. Os egípcios a denominam muitas vezes simplesmente com o nome do país no idioma local, مصر, transliterado para *Miṣr* em árabe

clássico e para *Masr* em árabe egípcio. A cidade tinha 7 947 121 habitantes em 2008 e sua região metropolitana incluía tinha aproximadamente 24 285 000 habitantes, fazendo do Cairo a 13.^a metrópole mais povoada do mundo. É também a área metropolitana mais povoada de todo o continente africano. É conhecida pelos egípcios como a "mãe de todas as cidades" e a "cidade dos mil minaretes". A cidade foi fundada no ano 116 a.C., no que hoje em dia se conhece como Velho Cairo, quando os romanos reconstruíram uma antiga fortaleza persa junto ao rio Nilo. Antes de sua fundação, Mênfis era a capital do império faraônico. O nome atual se deve aos fatímidas, que batizaram a cidade com o nome de al-Qāhirah. Depois de diversas invasões como a dos mamelucos, dos otomanos, de Napoleão e dos britânicos, o Cairo se converteu em capital soberana em 1922. Cairo foi refundada por Jauar al-Siquili, "O Siciliano", da dinastia Fatímida, no século X d.C., para ser a capital do Egito árabe, mas o território que compõe a atual cidade foi o local de capitais nacionais cujos restos permanecem visíveis em partes do Velho Cairo. Cairo também está associada com o Antigo Egito, pois está próximo às antigas cidades de Mênfis, Giza e Fustat, que é próxima da Grande Esfinge e das pirâmides de Gizé. A cidade foi conquistada em 1517 pelo Império Otomano. Entre 1798 e 1801 foi ocupado pelos franceses. É a sede da Liga Árabe. Uma cidade que é um museu aberto composto por uma mistura de antigo e moderno, que convivem nos bairros, ruas, ruelas e becos. O Cairo religioso, cheio de vida e

de contrastes, cidade cosmopolita em culturas e gentes, que revela diferentes civilizações. No Cairo, a religião predominante é o islão e a charia é o principal código de leis. Além da maioria sunita, também vive na cidade uma minoria cristã (os coptas). Deliberadamente não se faz um recenseamento oficial dos cristãos, embora seja obrigatório declarar a religião no passaporte. Estima-se que cerca de 90 por cento da população muçulmana seja de sunitas. Quase todo o resto da população é de cristãos coptas e católicos), cuja sede é a Catedral de São Marcos (supostamente o evangelizador do Cairo), no distrito de Abbassia e hoje a segunda maior igreja na África. Além disso, a cidade tem ainda uma pequena comunidade de judeus e um pequeno grupo de cristãos ortodoxos gregos. Estas comunidades religiosas vivem lado a lado de forma relativamente pacífica. Cairo está localizado nas margens e ilhas do rio Nilo, ao sul do delta. Ao sudoeste se encontra a cidade de Giza e a antiga necrópole de Mênfis, com a meseta de Giza e suas monumentais pirâmides, como a Grande Pirâmide de Quéops. Ao Sul se encontra o lugar onde se edificou a antiga cidade de Mênfis. O clima do Cairo é árido com verões muito quentes e invernos amenos. A época mais suave estende-se entre os meses de novembro até março, quando as temperaturas máximas oscilam entre os 23-24 °C durante o dia. É importante especificar a parte do dia, porque no Egito, as temperaturas diurnas e noturnas apresentam grandes contrastes. Durante a época mais fresca, as temperaturas noturnas baixam

frequentemente até os 10-11 °C. Desde abril até agosto, o Cairo registra temperaturas muito altas, subindo a valores de temperatura máxima de 36-37 °C, que caem durante a noite até 22-23 °C. A cidade é, geralmente, muito seca e as chuvas são escassas. Nos meses de inverno podem ocorrer precipitações ocasionais. Mais comuns são as denominadas *jamsin*, tempestades de areia, que são habituais nos meses mais quentes.

ALEXANDRIA

Mais de um milênio atrás, Alexandria era uma das maiores cidades do mundo dos homens; um centro de cultura, artes e erudição. A famosa biblioteca de Alexandria continha mais de meio milhão de volumes diferentes. A biblioteca foi quase totalmente destruída durante o primeiro ataque do Olympus a cidade. A mando da Cidade de Prata, o cruzado Bispo Teófilo terminou o serviço em 391 d. C. após os Anjos Reciperes saquearem o quanto puderam dos arquivos polímatas contidos no lugar. Alguns dos Neteru e Magos que tentaram, em vão, defender a livraria foram feitos em pedaços pelos caçadores de pagãos que arrasaram o prédio em nome do cristianismo. Seguidores leais a Isis e Osíris e os Filhos do Chacal surrupiaram alguns dos textos místicos e preservam-nos até os dias de hoje. Há muitos boatos sobre outras obras retiradas da biblioteca pelos romanos, levadas a morada de Zeus e trancadas lá ao longo dos séculos. Alexandria também era famosa pelo Farol da Faros, que ficava numa ilha da enseada. O Farol é uma réplica

idêntica, construída pelos Neteru do Farol de Rá, erguido em material ordinário para auxiliar viajantes que naveguem por Spiritum. Construído no início da dinastia de Ptolomeu, o farol era uma das sete maravilhas do mundo antigo, mas fora destruído pelos Malaks, tendo suas ruínas incorporadas às fundações de uma fortaleza islâmica depois de mais de mil anos de resistência; a verdade é que o Farol de Faros estava localizado sobre uma Meca de nível 4, e isso aguçou os desejos dos invasores.

LOCAIS DE INTERESSE

A PRAÇA TAHIR

É o centro da cidade moderna, originalmente chamada Praça de Ismail (*Midan al-Ismailia*), em honra a Ismail Paxá, vice-rei (quediva) do Egito no século XIX e um poderoso Malak que vive na região sob diversos engodos. Depois da Revolução Egípcia de 1952, quando o Egito deixou de ser uma monarquia constitucional e tornou-se uma república, a praça passou a se chamar *midan al-tahrir*, praça da libertação; tudo arquitetado pelos Qliphot. Ao redor da Praça Tahrir encontram-se muitas construções públicas, como o Museu Egípcio do Cairo, a estação Sadat do metrô, o antigo campus da Universidade Americana do Cairo, prédios governamentais (como o prédio Mogamma) e a antiga sede do Partido Democrático Nacional de Hosni Mubarak, destruída por manifestantes nos Protestos no Egito em 2011.

CAIRO HISTÓRICO

O **Cairo histórico** é a antiga cidade islâmica da capital egípcia, da Era Medieval. Entre a área urbana moderna do Cairo encontra-se uma das cidades islâmicas mais antigas do mundo, com as suas famosas mesquitas, madraçais e fontes. Fundado no século X d.C., transformou-se no novo centro do mundo islâmico, alcançando sua idade dourada no século XIV. Entre os mais de 800 monumentos que abriga encontra-se a Mesquita de al-Azhar. Fundada em 970, é considerada a universidade mais antiga do mundo. Entre os monumentos destacam-se também a Mesquita ibn Tulun, que data do século IX e é uma das maiores do mundo, o Mausoléu de Imam ash-Shafi'i, o maior túmulo islâmico do Egito, onde um dos santos islâmicos mais importantes foi enterrado, e a Cidadela, uma fortaleza medieval que foi o centro do poder egípcio durante 700 anos, é um grande centro para reuniões entre os Malaks da região, aberto aos Neteru e aos Anjos. Muitos dos locais da Cairo Histórica tornaram-se fontes de influência das múmias renascidas.

BAIRRO COPTA

Cairo Copta é uma parte do Velho Cairo que engloba a Fortaleza de Babilónia, o Museu Copta, a Igreja Suspensa, a Igreja de São Jorge e muitas outras igrejas coptas assim como sítios históricos, todas protegidas por Nyahbinghi que caçam os mortos vivos que invadem o bairro a noite. Acredita-se que a Sagrada Família visitou esta

área, estabelecendo-se no local da Igreja dos Santos Sérgio e Baco (*Abu Sergis*). O Cairo Copta foi uma fortaleza do cristianismo no Egito até a época islâmica (e ainda o é para a Cidade de Prata), apesar da grande maioria das igrejas em Cairo Copta terem sido construídas após a conquista muçulmana do Egito, em acordo mútuo entre a Cidade de Prata e os Jardins de Allah.

A CIDADE DOS MORTOS

A **Cidade dos Mortos** (em árabe: القرافة, "O Cemitério") é uma necrópole árabe abaixo das Colinas de Mokattam, a sudeste do Cairo, no Egito. A população local e a maioria dos egípcios costumam se referir ao lugar como *Al'Arafa*, o cemitério, embora as construções fúnebres lembrem muito pouco um cemitério ocidental e testemunham a tradição egípcia de sepultar os mortos em moradias que permitissem a suas famílias passar com eles o luto de 40 dias. Lugar sinistro e nebuloso, onde as criaturas sobrenaturais suspeitem existir um estranho culto de mortos, poderosos o bastante para manterem os Anjos e Malaks a distância, especulam-se ser as energias malignas de Apep manifestado.

NETERU

Cairo já foi um dia o centro de poder terreno dos Neteru, tanto que muitas das construções da cidade, foram espelhadas em obras da Cidade Dourada; os Neteru, graças ao domínio dos poderes da noite; agem nas

sombras, arquitetando o caos como as Revoltas do Pão em 1977 e os protestos em março de 2003 contra a Guerra do Iraque; os habitantes da Cidade Dourada sabem que ainda não é o momento de combater abertamente seus inimigos, e seu número conta com apenas 4215 guerreiros Neteru, de diversas castas. São representados mais precisamente pelo Templo de Isis e Osiris, onde diversos Haroeris estão a frente. Seu representante mais notório é Maskini; um homem alto de orgulhosa estirpe egípcia, vestindo magníficos trajes ancestrais e a coroa de faraó pendendo em sua cabeça quando está em reservado. Em tempos ancestrais, o Faraó governou vastos territórios do Antigo Egito e fora enviado a terra pelo próprio Osiris. Maskini é um discípulo de Amun, e através dos asseclas do Neteru, causa manifestações de rua, protestos e atos de desobediência civil, como os que ocorreram em 2011. Maskini aprendeu com os Mujahedin formas de combate indireto muito mais viáveis a sua escassa logística e as utiliza tanto contra seus inimigos servos de Apep. Maskini não possui residência fixa, altera entre seus esconderijos em intervalos não periódicos de tempo, e NUNCA poderá ser encontrado sem sua vontade.

DEMONIOS

Filhos de Anubis agem também nas sombras pela cidade, aliados dos Neteru eles trabalham em comum acordo para um bem maior; a ascensão do kemetismo. Alguns Daemons feiticeiros infiltram-se na sociedade da cidade, e alguns são espões dos

Qliphot, mas em sua maioria são apenas oportunistas tentando arrumar uma forma de ganhar sob o caos instaurado pelas múmias.

MUMIAS

Alguma energia negra trouxe uma infestação de Múmias sobre o território egípcio unindo-as à noite eterna. Os habitantes do Egito entram em desespero, atraindo uma grande quantidade de criaturas tanto bondosas como malignas, enquanto os Neteru e os Malaks tentam manter a ordem contra as formações de "feudos" de Múmias que arregimentam servos com seus poderes mentais e sedutores. Pelo que acredita, as múmias retornaram com feições perfeitamente restauradas, o que só aumenta seus poderes persuasivos. Ao todo existem mais de 400 feudos de múmias espalhados pelo Cairo, liderados por três múmias poderosíssimas.

ANJOS

Muitos Anjos deixaram o Cairo a fim de lutarem suas próprias guerras, restando alguns poucos Corpore, Dominações e Anjos e apenas um grupo de nove Nyahbinghi que se encarregam de resgatar informações e protegerem os fiéis.

MALAKS

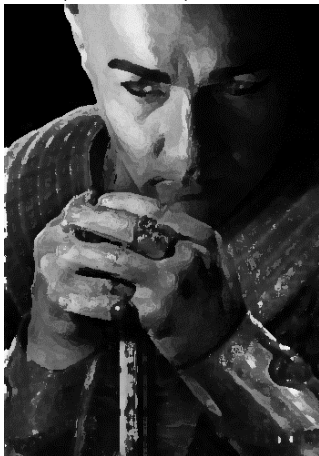
Jibril ou Gabriel, serviu de mediador entre Rá e os Jardins de Allah e a Cidade Dourada. Do Caos surge a imponente deusa grega da noite, Nix que também



se mostra aliada. A deusa deseja enfrentar Erebus e eliminá-lo definitivamente, dando aos Malaks e aos Neteru a opção de fazerem o que quiserem com Apep, e os demais aliados da noite.

ND<<

MASKINI AMENMERASSET



Depois de uma carreira como piloto de caça, na Força Aérea Egípcia, chegando ao posto de comandante, de 1996 a 2002, alcançando o posto de marechal do ar.

Depois, ele serviu no governo como ministro da Aviação Civil 2002-2011, onde secretamente organizou as manifestações dos Dias de Fúria com o pseudônimo de Ancião. O Haoeri segue sua vida apoiando a Cidade Dourada no que pode economicamente, visto que agora é um poderoso empresário do ramo da aviação. Maskini ocupou um lugar de professor assistente visitante na Universidade de Purdue em 1984, antes de se tornar professor assistente de Engenharia Aeronáutica e Trânsito na Universidade do Cairo no ano seguinte. Em 1990, foi professor assistente em Engenharia Civil na Universidade Rei Saud, na Arábia Saudita. Regressou à Universidade do Cairo em 1991, tornando-se professor de Engenharia Aeronáutica em 1996 até

entrar para as Forças Armadas. Seus recursos são infinitos e seus conhecimentos tão poderosos quanto, possui esconderijos piramidais espalhados pelos subterrâneos do Cairo onde conversa com seus superiores em Neter-Khertet.

ANUBIS



Anúbis é o mestre dos cemitérios e o patrono dos embalsamadores. É mesmo o primeiro entre eles, a quem se deve o protótipo das múmias: a de

Osíris. Todo egípcio espera beneficiar-se em sua morte do mesmo tratamento e do mesmo renascimento desta primeira múmia, e com a ascensão do kemetismo novamente este pensamento permanece e o Chacal constantemente era visto caminhando pela Cairo por aqueles que o conhecem sobre o disfarce de um homem negro, de falar calmo. O Chacal teve pouca participação durante a unificação e a queda do império egípcio. Seus atos estavam restritos ao julgamento dos mortos e a vigília incessante a Fera Amint. Seus Filhos, pelo contrário, auxiliaram as forças dos Neteru vitimando as divindades psicopompas antes que estas pudessem reclamar a alma dos caídos. Anubis está desaparecido, juntamente com Amint.

KHNUM



Era representado como um homem com cabeça de carneiro, por vezes tendo uma jarra ou coroa dupla sobre os cornos. O seu nome significa "o modelador". É um deus com origens antigas, que possivelmente remontam à época pré-dinástica. Do ponto de vista geográfico, encontrava-se ligado à zona sul do Egito e à Núbia. Este deus representava os aspectos criativos; acreditava-se que Khnum regulava as águas do Nilo, das quais os egípcios dependiam para a sua sobrevivência. A vida no Antigo Egito estava regulada pelas inundações anuais do Nilo que traziam uma argila que fertilizava os campos e assim permitia a prática agrícola. Um dos Neteru primordiais poderosíssimos, que se acredita fora corrompido por Isfet, até pelo motivo de assumir a forma humana. Embora humano em aparência, é dotado de uma aura sobrenatural que o faz ser visto muito mais do alguém normal. Ele é um simulacro que concentra os poderes infinitos de uma divindade muito arcaica. Sua crueldade também é legendária, sempre disposto a glorificar o Caos e a Destruição, o chamado Neteru Negro promoveu massacres e sofrimento sem igual durante os feitos

que antecederam a libertação de Apep. Khnum deseja retornar o mundo ao nada para então refaze-lo a sua imagem.

DHAR-MAI TESSURA



Os Captares chamados Nyahbinghi se dedicaram a proteger a Etiópia e a Igreja Copta em toda África contra as grandes ameaças africanas dos impérios vampíricos Asimanis, os deuses Arkanitas de Orun e também as feras de Zarcattis. Os Nyahbinghi são admirados pelo heroísmo de muitas vezes invadirem os Campos de Caça e enfrentarem os servos e aliados de Zarcattis em seu próprio território. Dhar-Mai Tessura, também conhecida como Dama da Noite, é a líder de campo dos Nyahbinghi enviados ao Egito a fim de proteger os interesses da Cidade de Prata e seus fiéis dos eventos que lá acontecem. Extremamente habilidosa é conhecida pela sua tenacidade e precisão cirúrgica dentro do combate.



ABATHAR



Muitos Anjos Caídos que se identificavam com a magia e juntamente com criaturas de ArK-A-Nun tão

poderosas quanto formaram uma cabala mística que adotou o nome dos galhos da Árvore da Vida que estudavam: Qliphot. Essas criaturas foram perseguidas pela Inquisição e pelos Anjos em caçadas particulares, principalmente Capture que visavam pôr as mãos nas cabeças de seus líderes, Abathar fora um Corpore Caído que escapou diversas vezes de seus algozes. Abathar possui Mais de 750 anos de existência, se entregou aos prazeres do ópio, haxixe e escorpião, que lhe foram negados por séculos e este também é um dos administradores do comércio dessas especiarias e um dos líderes do Qliphot Golachab, que se localiza na região.

OS ESCOLHIDOS



Os Escolhidos, segundo informações encontradas pelos Neteru e Nyahbinghi, são os mais

altos dentre as mais poderosas e arcaicas múmias, também conhecidos como os Antigos. Não se sabe muito sobre essas divindades funestas, apenas que são em número de três, possuem a benção de Isfet para liderarem seu Culto ao Nada e que são preambulares e poderosas.

NIX



A deusa grega Nix era a personificação da noite, que desempenhou um papel

importante no mito como um dos primeiros seres da existência. Filha do Caos e com uma ligação misteriosa com Érebo, a personificação da escuridão. A divindade misteriosa aliou-se as forças contrárias a Érebus, utilizando-se de Vampiros como seus lacaios, o que deixa sua relação com a Cidade Dourada muito perene.