

NETER-KHERKET

A CIDADE DOURADA DE RA



18

Bernard Coutinho

3ª Edição

Sistema
Daemon

NETER-KHERTET

A CIDADE DOURADA DE RÁ

Criação: Bernard “Maihalkash” Coutinho

Organização e Diagramação: Bernard “Maihalkash” Coutinho

Capa: Bernard “Maihalkash” Coutinho

Imagens internas: Bernard “Maihalkash” Coutinho

Agradecimentos

A **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/>)

Ao **Café** que me deu muita inspiração e ânimo quando eles já haviam desaparecidos.

E ao meu cachorro **Eduardo** que partiu para o canil no céu e fez minha vida aqui muito feliz.

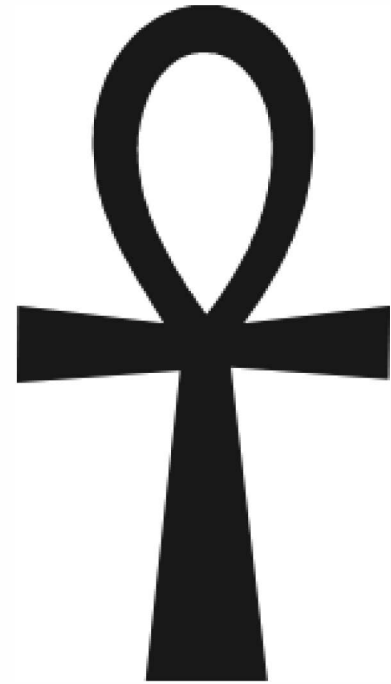
3ª EDIÇÃO

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.



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	06
A CRIAÇÃO	07
EGITO A TERRA NEGRA	40
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	52
A CIDADE SOL	78
O MUNDANO E OS PERIGOS	100
AS CORES DE PODER	117
FRAQUEZAS	182
APRIMORAMENTOS	186
RITUAIS, ELIXIRES E OBJETOS	192
MÁGICOS	198
A ÉPOCA ATUAL	204
BESTIÁRIO	204



Criação: Bernard “Maihelkash” Coutinho

Organização e Diagramação: Bernard “Maihelkash” Coutinho

Capa: Bernard “Maihelkash” Coutinho

Imagens internas: Bernard “Maihelkash” Coutinho

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 utilizados, podendo ferir os participantes. Toda Ordem Secreta, Seita ou fatos Mitológicos citados aqui são tratados de forma ficcional.

"Homenagem a ti, ó tu que és Ra quando te levantas e Temo quando te pões. Levantas-te, Levantas-te, brilhas, brilhas, és coroado rei dos deuses. Senhor do céu, és o senhor da terra; criador dos que habitam nas alturas e dos que habitam nas profundezas. És o Deus Uno surgido no começo do tempo. Criaste a terra, afeiçoaste o homem, fizeste o abismo aquífero do céu formaste Hapi, fizeste o abismo das águas, e dá vida a tudo o que há dentro dele. Coseste as montanhas umas às outras, fizeste a humanidade e os animais do campo tomarem forma, fizeste os Céus e a terra. Sê adorado, ó tu que a deusa Maât abraça de manhã e ao entardecer. Viajas pelo Céu com o coração inflado de alegria; o Lago de Testes rejubila-se com isso. O demônio serpente Apep caiu e seus dois braços estão cortados. O barco Matet recebeu ventos prósperos, e folga o coração de quem está no seu santuário. És coroado Príncipe de Neter-Khertet, és Uno dotado de toda a soberania que sais do Céus. Ra é vitorioso! Ó divino jovem, herdeiro da eternidade, que te geraste a ti mesmo, que te deste à luz! Ó Uno, poderoso, de miríades de forma e aspectos, rei do mundo, príncipe de Anu, senhor da eternidade e soberano da perpetuidade, a companhia dos deuses exulta quando te levantas e navegas pelas

nuvens, ó tu que és exaltado no barco Matet. Homenagem a ti, Ra, que repousa sobre Maât, e passas pelo céu, onde todos os rostos te veem. Ficas maior à medida que tua Majestade avança, e teus raios estão sobre todos os rostos. És desconhecido e nenhuma língua é digna de proclamar tua imagem; só tu podes fazer isso. És Uno, precisamente como o que trouxe a cesta. Louvam-te os homens em teu nome Ra, e juram por ti, pois és senhor deles. Ouves com teus ouvidos e vês com teus olhos. Milhões de anos passaram pelo mundo; não posso dizer o número dos que passastes. Teu coração decretou um dia de felicidade em teu nome de viajante. Passas e viajas por espaços incontáveis que requerem milhões e centenas de milhares de anos para atravessar; passas por eles em paz, e diriges teu caminho pelo abismo das águas para o lugar que amas; fazes isto num momento de tempo, depois afundas e pões fim às horas. Eis aqui está Osíris, o governador do palácio do senhor das duas terras, salve, meu senhor, que passas através da eternidade, cujo ser é eterno. Salve, Disco, Senhor dos raios de luz, levantas-te e fazes viver toda a humanidade. Deixa que eu te contemple todos os dias ao romper da manhã."

INTRODUÇÃO

A idéia para escrever Neter-Khertet, surgiu com um convite feito pelo meu amigo Alex Pina, quando este sugeriu se eu não gostaria de escrever algo sobre o Egito e suas mitologias. Em principio, achei que grandes produções como esta deveriam ficar nas mãos de escritores conhecidos e renomados do universo Daemon, mas, após pensar um pouco resolvi aceitar o desafio e resenhar sobre os primeiros seres dos Planos Superiores a quem eu dedico meu tempo e minhas idéias. Este e-book conta a história de uma das maiores nações existente em Paradisia; a nação dos Neteru, habitantes da Cidade Dourada de Ra. Este livro traz a descrição completa de todas as regiões da desconhecida cidade paradisiaca, lar dos deuses zoomorficos que, embora a forma destas criaturas seja para muitos deveras perturbadora, são criaturas que dividem os céus lado a lado com os Anjos da Cidade de Prata. Suas manipulações e guerras internas, suas intenções para com os espíritos dos homens e seus embates com as demais nações de Paradisia. Novas Castas, Poderes, Aprimoramentos, Elixires, Rituais e Armas Mágicas aguardam o leitor no interior deste trabalho.

EMAIL: bercoutinho@yahoo.com.br





A CRIAÇÃO

“Khepera é o escultor que esculpiu a si mesmo; o modelador que jamais foi modelado, o único que percorreu toda a eternidade” – ditado egípcio

◊ ESCARAVELHO SOLAR

No início, não havia nada sobre as areias escaldantes de **Dudael**; nem mesmo os nativos viviam ali, devido as altíssimas temperaturas atingidas por suas areias. Seu solo ardente refletia as luzes do magnífico Solarium, de maneira que todas as entidades que contemplassem aquela visão teriam a nitida impressão de vislumbrarem dunas compostas por finíssimos grãos de ouro. Como uma esfera flamejante imponente, oriunda dos mais altos céus, o Escaravelho Solar adentrou Paradisia vindo de **Edhen** e chocou-se com as areias do deserto; a força da queda fora poderosa o suficiente para transformar o solo arenoso em lava e em seguida vidro dourado e translucido (momento chamado pelos Neteru como *Zepi Teti*) - O dourado e o

vermelho que compunham o grande orbe de chamas, aos poucos aformosearam-se, assumindo um aspecto insetoide magnanino e dotado de uma aura de realeza e poder. Próximo do local da queda, ao redor do monte conhecido como **Aramesh** (Monte Bakhu para os Neteru), a Cidade de Prata havia sido erigida recentemente, e seus habitantes extremessaram quando avistaram o forasteiro naquelas terras inabitáveis. Muitos dos que ali estavam sugeriram a seus generais que marchassem contra a misteriosa deidade a fim de destruí-la, enquanto não se erguera do incrível abismo de paredes vítreas que formara-se a sua volta. Os líderes dos primeiros Anjos permaneceram silenciosos sobre os acalorados chamados de armas de seus irmãos: **Miguel, Lucibel, Gabriel, Laoviah** e tantos outros jazeram



impassíveis, apenas observando em silêncio a ciclópica divindade manipular as areias de Dudael a seu bel prazer, formando blocos de rocha dourada, erguendo colunas e em seguida paredes que reluziam como o próprio sol.

A NÃO EXISTÊNCIA

Milênios se passaram e, sem cessar os trabalhos, a divindade insetoide escavou e escavou as fundações do que seria sua futura e magestosa metropole, escavando e mergulhando profundamente nas escaldantes areias de **Dudael** - enquanto seu poder erigia as muralhas de sua cidade sobre si - O Escaravelho Solar chamado **Khepera** ou **Kepri** adentrou aos dominios de uma divindade sem corpo físico chamada **Nun**: local chamado de Abismo de Nun pelos que o conheciam, e futuramente **Duat** pelos futuros habitantes da Metropole Solar - a real localização de Duat é incerta, mas

expecula-se que ela se encontre em um estado de onipresença, e esteja tanto em **Spiritum**, quanto em **Paradisía**, sendo, futuramente, o caminho tomado pelos

Zaterranos para invadir Paradisia -

Dizem as lendas dentre os Neteru

(plural de Neter, no masculino e Netert no feminino) que O

Escaravelho Solar

Khepera comulgou

com a consciencia da deidade arcaica Nun, e esta

lhe revelou segredos tão antigos e poderosos quanto o

tempo, e por estes, em sua escuridão eterna ele penetrou através do silencio dos séculos para nunca mais ser visto.

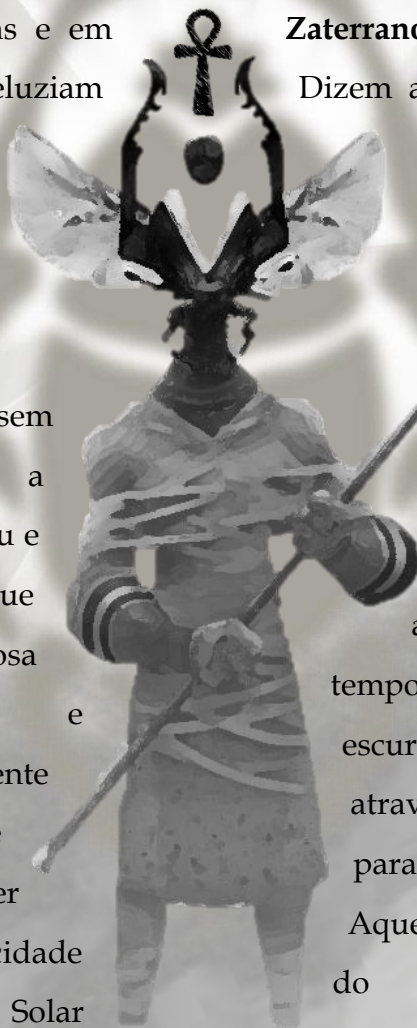
Aqueles que observavam do alto

do **Monte Aramesh** se tranquilizaram ao avistarem a

poderosa nune desaparecer nas cadeias indescritiveis da não-existencia

de Nun, mas, os mais antigos, sábios e poderosos como **Metraton**, **Lucibel**,

Miguel e **Gabriel**, observavam o término da construção da magnifica metropole que se erguera das areias



juntamente com um conjunto de três pirâmides de igual magnificência que brilhavam como ouro - então podiam sentir a essência da divindade; viva e pulsante no interior do abismo sem fim e sabiam que ela não havia desaparecido.

ZATERRA E O CULTO A SERPENTE MÃE

Zaterra era o lar de uma raça de humanoides reptilianos que denominavam a si mesmos de *Hish-Qu-Ten* (Aqueles que tomam territórios), extremamente violentos e devotados à caça de adversários dignos de combaterem, para usarem partes de seus corpos (geralmente seus crânios com a medula espinhal) como troféus. No entanto, eles são na verdade a etnia banida de Paradísia, que foi jogada em Zaterra e dominou o bolsão através de seus poderes corrompidos ligados à caça e o veneno (para mais detalhes sobre Zaterra e seus nativos, consulte o e-book de Henrique "Morcego" Santos PAELOPARADISIANOS TOMO I).

Esse povo era uma etnia exilada a eras passadas, que retornou a Paradísia através de inúmeros portais dimensionais - em sua maioria ligados ao Abismo de Nun - sendo obrigados a se esconderem em locais inóspitos como os que futuramente seriam o **Deserto de Dudael**, e a região entre o **Mar de Sedeq** e a **Cordilheira Tien**, reacendendo seu culto ao **Pai Dragão Cetannu** (uma das formas mais violentas da tenebrita **Serpente-Mãe**), que buscava corromper outros paradisiânicos.

A CIDADE DOURADA

Nunca antes citada em qualquer mitologia terrena (já que esta não era aberta aos mortais) sendo muitas vezes confundida em relatos Humanos com Amentet. **Neter-Khertet**, como é conhecida pelos Neteru, teve suas muralhas erguidas a partir das areias douradas de Dudael, conservando esta imponente qualidade. É uma metrópole de monumentos dourados, que contracenam com um horizonte monotono, formado por um sol



refletido por areias amarelas. Um rio amplo e vivificante, antes impossível, oferece sua abundante generosidade, atendendo a todas as necessidades físicas. As paredes da Cidade Dourada reluzem maravilhosamente como o próprio Solarium, ofuscando a visão daqueles não acostumados a fitarem a Cidade-Sol. Além do vale do rio exuberante espalha um deserto escaldante sem fim e misterioso, onde seres reptantes caçam pelo deserto, enquanto criaturas felinas aladas habitam cavernas e desfiladeiros, conduzindo seus estudos arcanos sem o menor interesse em interagir com outros seres. No horizonte, a cidade-sol tremula como uma miragem, e incomoda os olhares de estrangeiros que a fitem continuamente. Em seu interior, apenas templos erguidos onde os Neteru residem, permanecendo assim até o reinado de Hórus e a retirada de Ra.

A ESSÊNCIA SOLAR

Quando Khepera ergueu a metropole, embebeu as areias da região com suas

poderosas energias flamejantes - as mesmas que deram origem a seus habitantes - fazendo de sua metropole não apenas uma simples cidade, mas parte intisceca de cada Neteru (um exemplo para compreender melhor isso é a água, que sendo líquida, sólida ou gasosa continua sendo água), que na proteção de suas muralhas, possuem poderes indizíveis, valendo ressaltar a onisciencia, onipresença e onipotencia; dizem lendas paradisianas que a própria capital é impossível de ser invadida ou destruída, enquanto ainda existir um Neteru vivo e atuante. Dentro de Neter-Khertet a própria existência é estranha e alienígena, já que esta é sobreposta em camadas múltiplas, nas quais diversas realidades e espaços de tempo se encontram e nessas, inúmeros Neteru existem em diferentes épocas de sua existência, todos oriundos de uma única luz: a do **Deus-Sol Ra**, que possui a compreensão de todas as nuances reveladas pela propriedade atemporal da cidade. Nestas muitas realidades, as divindades se misturam por diversos motivos, mantendo atributos e mitos



divergentes, mas que, no entanto não são antíteses mas, sim complementares.

OS ASCENDENTES DE NUN

Do Abismo de Nun, verteram águas outrora impossíveis de existirem naquele local tão arenoso e inóspito; o líquido que brotava do solo era límpido, cristalino, quase delével em sua incoloridade. As margens desse, um verde campo cobriu todo o delta com vegetação, musgo e lodo, deixando o solo fértil onde localizava-se a recém erigida cidade do Escaravelho Solar. Juntamente com este verde, entidades dotadas de um poder grandioso ascenderam misteriosamente da eversão de Nun: **Ré** ou **Ra**, **Naunet**, **Heh**, **Hehet**, **Kek**, **Kauket**, **Khnum**, **Anuket** e **Satet**, destes que descendiam do próprio Escaravelho Solar, Ra era aquele que personificava todo o seu poder, magnitude e autoridade e muitos dizem ser ele o próprio Edhenico em um outro nível de transcendência. Posteriormente, da mesma escuridão donde vieram os descendentes de Khepera, surgiu **Aton**

oriundo de Edhen: nada sabe-se quanto ao motivo de uma divindade tão poderosa quanto Aton estar dentro da não-existência, mas este ao ascender também se estabeleceu nos Desertos de Dudael - ao longo da Planície de Ben-Ben - auto-intitulando-se único deus-sol existente, reinando em sua cidade **Tel-Amarnah**.

A ORIGEM DOS DEUSES

Ra tomou Neter-Khertet como sua metropole, criando os primeiros Neteru inferiores, chamados **Tot**, feito de saber, **Chu**, feito de ar e **Tefnu** feita de água; o casal Chu e Tefnu, gerou duas crianças e as chamou **Geb**, feito de terra e **Nut** feita do céu. Ra percebera as demais nações que erguiam-se a sua volta, principalmente - Tel-Amarnah, a Cidade do Sol, de **Aton** - e planejava erigir tréguas com estas por intermédio do matrimônio, através de seus netos, mas, Geb e Nut, em segredo uniram-se contra a vontade de seu avô; repleto de fúria por ser contrariado, Ra separou os dois trancafiando Nut em Spiritum, e Geb, nas areias de Dudael. Da relação



entre Geb e Nut, nasceram **Osíris** (Asar), **Isis** (Eset), **Néftis** (Nebt-Hut) e **Set** (Sutekh). Ra não era um governante presente, e preferia sempre estar navegando através dos planos com sua barca solar estudando a Roda dos Mundos e desvendando seus mistérios, deixando para seu neto Geb (já que seu primogenito Tot negou-se a assumir o trono, passando a dedicar seu tempo também aos estudos místicos) e, posteriormente bisneto Osiris a função de reger sobre a Cidade Dourada de Ra. Osíris desposou sua irmã Isis, assim como seus irmãos Set e Néftis também se tornaram consortes. Osiris governou Neter-Khertet sobre os ensinamentos da Lei de Ra (chamada **Ma´at**) durante eons, até que os primeiros Humanos surgissem em Satânia.

GUERRAS SOB O SOL ARDENTE

A grande campanha entre os Neteru e os Zatteranos foi a primeira guerra externa de larga escala em Paradisia, algum tempo após a queda de **Lucibel**.

Mas-T´Eall, o deus da brutalidade, do pânico e dos massacres de Zattera, alcançou as dunas de Neter-Khertet e lançou suas tropas demoníacas em direção a Cidade Dourada. O Grande **Set**, guardião da morada dos Neteru e portador da essência do combate, usou seus guerreiros **Shumoth** e guardiões **Sit** para manter uma frente guarnecida, enquanto um grupo de assassinos **Ptr Amun** seguiram até **Guan-Twei**, o último ninho dos zatteranos. O que os Neteru não previram era que, para chegar ao Ninho, eles precisariam atravessar todo o subterrâneo do Deserto de Dudael, e acabaram por encontrar o local onde os Anjos Caídos da Primeira Rebelião foram trancafiados; os arameshitas consideraram a presença dos Neteru um mau presságio e pior: uma declaração de guerra, uma tentativa das forças solares de liberar prisioneiros e tomar a **Cidade de Prata**.





SEXATE A DIPLOMATA DOURADA

A Netert **Sexate**, que zelava pela escrita e pelo calendário, reuniu um grupo de antigos aliados, os mais poderosos sábios e estudiosos de Neter-Khertet, para negociar diplomaticamente uma passagem livre através das **Catacumbas de Me'arat** enquanto os exércitos de Ra lutavam sua guerra na superfície. Durante essa empreitada, duas entidades se tornaram deuses maiores na escala de poder divino. Um deles era o Corpore de forma feminina chamada **Sarqael**, que futuramente converteria-se na entidade **Ma'at**, o outro era a própria **Sexate**. Com os conflitos, ambos se tornaram divindades de maior importância; diplomatas nas cidades de Ra e Demiurgo.

A DERROTA DOS HISH

Sob a proteção dos tratados corretos, os assassinos de Amon, disseminaram feitiços temporais no cerne da base zaterrana. As defesas da região

minaram e finalmente, os Ptr Amun atingiram seu objetivo, ceifando a vida de **Karepta Kuk**, o último Rei dos Zaterranos - Senhor da Peçonha e da Garra Afiada - dando suas vidas para que o ataque obtivesse êxito. A batalha entre os Neteru e os Hish-Qu-Ten varreu as já inóspitas areias de Dudael. Os Hish-Qu-Ten foram exilados e abandonaram seu último posto de resistência, tendo toda a sua capacidade de conectar-se a Paradísia exaurida.

A CIÊNCIA DA ALMA

Os estudos científicos dos Neteru, transcederam as barreiras conhecidas por qualquer outro povo paradisiano; estas divindades foram a fundo ao analisarem a própria essência de Khepera, que cumpunha seus corpos iluminados, alcançando um nível de entendimento de si mesmos e até do Mundo Altíssimo - chamado por eles de *Em hru*, mas conhecido por outros como Edhen - O primeiro a relizar estudos sobre a origem dos Neteru e sua fisiologia mística fora Tot, o primogênito de Ra, encontrando uma



visão multifaceada de sua própria essência, catalogando esta em diversas partes. O **Ka** era o duplo, o guardião do corpo. O **Sahu** é o físico, aquilo que é externo, a carne, a ligação da essência de Khepera com o mundo palpável, do foco material e dos efeitos mágicos. O **Ba** é a consciência viva que nutre o Sahu, não permitindo que este se degenera. O Ba manifesta-se como uma ave dourada com a face do falecido, o espírito como a cultura geral o conhece. **Khaibit** foi descrito por Tot como a Sombra, aquilo de mais atroz que existe no cerne Neteru; algo que maculou a energia celestial e permanece em cada entidade da Cidade Dourada, assim como em todas as coisas existentes. O **Sekhem** é o poder, a forma como eles podem influenciar o mundo a sua volta; **Ren** o nome verdadeiro, que todo ser sobrenatural possui e deve ser guardado a todo custo e **Ib** era a verdade carregada pelo Neteru, aquilo que ele realmente é e que não poderia esconder de ninguém: seu coração que fora pesado e aquilo que permitiu sua entrada em Neter-Khertet. Todos os estudos de Tot e seus papiros podem

ser encontrados em sua biblioteca, na nomarca de **Eskendereyya**.

◊ GADO DE RA

Osiris desceu a Kemet, (futuro Egito) - muito antes da primeira civilização conhecida pelos historiadores mortais e qualquer civilização paradisiana - e começou a influenciar a região, chamada de Terra Negra, coordenando a evolução física, mental e espiritual dos primeiros homens que ali apareceram; erguendo um reino ao longo dos milênios sobre o Alto Egito. Com o surgimento do conceito de fé e da crença, as bases da religião egípcia foram erigidas e a Forma-Pensamento começou a ser direcionada a Neter-Khertet. Devido ao pensamento extremamente hierarquizado de Ra e dos Neteru, a Cidade Dourada não admitia a entrada de nenhuma alma oriunda de um corpo mortal - considerada impura e indigna da morada dos deuses - dentro de seus portões, mas o Deus-Sol sabia que não poderia deixar de lado a tamanha energia e poder advindos dos espíritos



dos vivos que lhes prestavam honrarias; para recebe-los Ra criou Amentet, o Paraíso dos Juncos, onde passou a receber seus fiéis após a morte e estes a abitavam como entidades espirituais chamadas Yaru. Amentet localiza-se no centro do Abismo de Nun (Duat) e simultaneamente em Spiritum, próximo aos Campos Elíseos, no Inferno. Inicialmente Amentet era chamada Imhet, guardada por Sokar, um Neter de corpo mumificado e cabeça de falcão de cores negras e alvas. Primitivamente ele julgava os que ali chegavam, devorando o coração dos considerados culpados – já que neste se encerrava metade da alma Ib – condenando estes a vagarem eternamente sem rumo por Spiritum, estando a merce de inumeros seres de outros mundos principalmente os Demônios do Orco.

AS PIRÂMIDES DE DUDAEL

Quando o Escaravelho Solar egueu sua magestosa Cidade Dourada, junto com estas, também erigiu três construções faraônicas de grandissima beleza, tão

resplandecentes quanto sua própria metrópole. A primeira pirâmide construída chama-se **Khufu** e, como as demais é totalmente dourada. Khufu abriga em seu interior segredos e mistérios cuja a existência pertencem apenas ao próprio Ra, mas sabe-se que energias muito fortes emanam da construção mais que qualquer outra. Khufu esta alinhada com a Orbe de *Herka-pet* (Saturno), protegido pelo espírito do Neteru **Qhueops** e seus guerreiros, transformados em Neteru por Hórus. A segunda pirâmide chama-se **Khafre** localizada no centro exato da superfície paradisiana, dividindo a massa do planeta em quadrantes aproximadamente iguais. O meridiano de Paradisia a leste e o paralelo a norte são as linhas que passam pela maior parte de sua superfície. No lugar onde essas linhas se cruzam está Khafre e seus eixos norte-sul e leste-oeste alinhados com essas coordenadas e de sua localização, pode-se traçar um mapa capaz de guiar um viajante através de Spiritum e trazê-lo novamente ao ponto de partida. Khafre esta alinhada com a Orbe de *Seba-djai*





(Vênus). A terceira e última pirâmide chama-se **Menkauré** e esta alinhada com a orbe de *Sabgu* (Mercúrio) e diz ser a única que nunca deve ser aberta, por motivos desconhecidos. Nem mesmo os Neteru fazem total idéia do que Khepera almejava ao erguer estas pirâmides e qual o significado dos segredos guardados em seu interior.

◊ PROTETOR DE AMENTET

Anúbis, Anup, Anpu ou Iewp é o Neter cianótico gerado de uma relação extraconjugal entre Osíris e Néftis, esposa de Set. Néftis é a Netert responsável pelas terras áridas, secas e a morte, também pelos mistérios do ocultismo e a magia dele proveniente; como não conseguia gerar filhos com seu esposo, Néftis ou Nebt-há, feitiçou seu irmão Osíris para que este, iludido, a desposasse acreditando ser sua mulher Isis, dando a luz assim ao Chacal. Néftis escondeu Anúbis em Spiritum (onde este fora criado por Isis em segredo), temendo a ira de Set, mas Anup voltou a Neter-Khertet quando adulto e lá passou a agir como entidade

psicopompa, encaminhando as almas dos devotos a Ra para Amentet, aos cuidados do misterioso Sokar. Anúbis conhecia a verdade sobre sua concepção, e este protegeu Osíris de seu avô Geb, quando o próprio ergueu-se de sua prisão em Dudael para vingar-se de Ra, atacando sua cidade dourada visando destruí-la e liberando diversos espíritos malignos sobre esta. Anúbis levantou-se solitário para protegê-la; O silencioso Chacal sem emitir um único lamento de dor durante a batalha, recharçou Geb até que Osíris surgisse e juntos, derrotassem o gigante de rocha e terra. Pela sua criação no Mundo dos Espíritos, Anúbis – agora com seu valor reconhecido pelo Deus-Sol – torna-se responsável por Amentet, julgando as almas que lá chegavam e cuidando dos inúmeros ritos de passagem, assumindo o lugar de Sokar, que revela-se Tot, seu tio-avô. Tot passara todo este tempo no submundo desenvolvendo estudos sobre a transição entre os mundos, a vida e a morte; juntamente com Anúbis, que era dotado de inúmeros conhecimentos sobre os Caminhos de Magia,



aprendidos em Spiritum, ambos desenvolveram o poderoso Ritual da Mumificação, que era possível trazer novamente a vida um corpo morto.

A FÚRIA DE SET

O Neter mais violento que existia na Cidade Dourada de Rá; associado na religião egípcia também a traição, ao ciúme a guerra e aos animais era **Set**: o mais poderoso e habilidoso guerreiro que existia dentre todos os habitantes de Neter-Kheter. A fúria de Set era tamanha que este rasgou o ventre de sua mãe Nut com as próprias garras para nascer. O também chamado **Deus Vermelho** era capaz de tudo para assumir o lugar de seu irmão Osíris que regia a Cidade Dourada, enquanto Set era o guardião da Barca Solar do Deus-Sol - função que o fez enfrentar batalhas violentas, principalmente contra o Voonith Apep ou **Apóphis** - o motivo do ódio de Set era apenas um: este conhecia a traição de sua esposa Néftis e a real origem de Anúbis. No retorno de uma das peregrinações de Osíris, Set convidou seu irmão para um banquete

e no decurso do evento, apresentou um magnífico sarcófago que prometeu entregar a quem nele coubesse. Os convidados tentaram ganhar a caixa, mas ninguém cabia nesta, dado que Set havia a preparado para as medidas de Osíris. Convidado por Set, seu irmão entra no ataúde, é então onde os conspiradores, trancam-na e atiram-na no Rio que brotou de Nun. A corrente do Rio arrasta a caixa até o futuro **Mar de Poseidon**, mas esta é resgatada pela rainha Isis que a esconde nas planícies de Ben-Ben até que seja encontrado uma forma de abri-la. Set por sua vez encontra o ataúde e furioso decide esquarterar em 14 pedaços o corpo de Osíris que espalha por todo o Egito. O reinado sobre a Cidade Dourada fica a cargo de Set e nenhum dos Neteru ousava desafiá-lo; o verde da Terra desaparecera, aumentando os desertos; fora uma época de batalhas e grandes guerras que se desenrolaram no Egito. A rainha Isis com o auxílio dos Neteru leais a ela reúne todas as partes do corpo de Osíris, com exceção de seu pênis, e coordenada por Anúbis - que conhecia o segredo da mumificação -



Osíris fora trazido novamente a vida em outra forma de existência; Ra então, condena esta prática maligna dizendo que tal feitiço estava fora dos conceitos de Ma'at, e na iminência de destruir o renascido Neter, fora enfeitiçado por Isis (através do conhecimento de seu Nome Verdadeiro), que o forçou a ceder Amentet a Osíris e muitos de seus segredos aprendidos nos estudos da Roda dos Mundos para ela própria.

CAOS EM KEMET

As ações do Rei Set, fizeram com que os demais Neteru se voltassem contra ele. Impossível de ser combatido de uma forma direta, Set deveria ser enfraquecido primeiramente em poder, então, os deuses da Cidade Dourada desceram a Terra e fundaram cada um uma província ou nomo, onde auto-proclamaram-se deuses guardiões: **Heliópolis, Hermópolis, Mênfis, Tebas e Elefantina**, foram as maiores cidades erguidas sobre o deserto de Kemet, e foram responsáveis por desviar a Forma Pensamento dos cultos a Set. A deidade perdida **Aton**, erguera

Heliópolis (Iunu) e convertera todos os seus habitantes a uma religião monoteísta, renegando todo e qualquer tipo de culto diferente ao seu. Khememu ou Hermópolis estava sob a proteção de muitos dos Neteru primordiais (que haviam ascendido de Nun com Ra) e aliaram-se a Aton aproveitando o momento de caos em Neter-Khertet para tentar estruturar seus cultos. **Ptah** utilizou de alianças com Isis para absorver os conhecimentos de Ra para si; na Terra ergueu a cidade de Mênfis, proclamando-se soberano único sobre sua região, governando de uma forma aberta, realizando pactos e alianças com as demais divindades. O "Oculto" chamado também **Amon**, dominou Uaset ou Tebas do povo Heka-khasut (guiados por entidades menores do oriente Arkanita) e fora mais longe ainda: erigiu seu culto de modo a se colocar acima do Deus-Sol Ra, valendo-se de sua fraqueza revelada por Isis. **Khunm, Satet e Anuket**, construíram Elefantina em uma ilha localizada próximo a primeira catarata do Rio Nilo, tentando também angariar



devotos para si. O caos e a guerra haviam se instaurado em solo egípcio graças a Set, fazendo com o tempo, muito dos Neteru prístinos (com destaque para Khnum) começassem a desesperadamente tentar ascender ao lugar do Deus-Sol. Em Amentet (também Aaru), Isis jaz com seu esposo e neste tempo, concebe uma criança, logo o entregando a Tot e Néftis para que fosse protegido e escondido; múrmurios dizem que Isis concebera seu filho da semente de Set.

AS DUAS TERRAS

Por volta do ano 3500 a.C. o Egito Antigo ainda não existia como um Estado unificado, na verdade a região era composta por várias tribos que habitavam às margens do rio Nilo. Estas tribos, formadas por clãs familiares, eram unificadas em pequenas confederações tribais denominadas **sepat** no egípcio antigo. Cada sepat cultuava uma divindade específica (muitas oriundas de ArK-A-Nun e outras Vampiros Ekimmu muito antigos, chamados **Ekeru**), mantendo

uma organização político-religiosa independente das vizinhas. Os líderes, em geral, eram escolhidos entre os chefes dos clãs. O povo da Terra Negra, adaptou-se a viver no nomadismo, a consumir o sangue de seus mortos - graças aos cultos vampíricos - Nesses tempos antigos, os Neteru chegaram a Kemet, e foi Osiris que se deparou com a visão de canibais cujos impérios eram regidos por feras horríveis, bebedoras de sangue; Osiris decidiu que aquelas monstruosidades deveriam ser destruídas para que a fé em Ra fosse consolidada. Com sua campanha militar e doutrinária, os Neteru tomaram a faixa de terra, em ambos os lados do Vale do Nilo - que se estende desde os limites da catarata ao norte do atual Assuão para a área entre El-Ayit e Dahshur Zawyet (que fica ao sul do atual Cairo) - para si, batizando esta de **Tah Shemau** (Alto Egito), entregando seu comando a Nekhbet, que regia sob uma coroa branca. A região mais ao norte do Egito - chamada **Tah Mehu**, fazendo referência ao fértil Delta do Nilo - permaneceu nas mãos dos seres do



Mundo Inferior. Embora poderosos, os Neteru se depararam com Vampiros **Ekimmu** muito antigos e uma em especial – chamada **Akasha** - habitava o local desde 4000ª.C. Perante os monstros bebedores de sangue, os Neteru foram forçados a retardar o processo de expansão. A Rainha Akasha - conhecida em Neter-Khertet e Kemet como **Uadjit** - fora uma barreira crucial para impedir o avanço dos enviados da Cidade de Ra, pois eles sabiam que o poder da Ekimmu não deveria ser subestimado, já que devido a idade esta beirava a divindade.

A RAINHA DOS CONDENADOS

Aquilo que o deus da vida **Osíris** abominou, fora uma parte do contingente Humano, tomado pela fome por sangue daquelas criaturas que pulavam sobre o corpo dos vivos para drenar-lhes esta essência; todos filhos

da Rainha Akasha. Akasha nascera Humana, em uma era imemorial e fora tomada como Rainha dos **Anunnaki** na Terra por **Enkil** (para mais detalhes, consulte o e-book ARQUIVOS DE BEL-KALAA). Através da passagem dos Arkanitas entre os planos, um espectro poderosos aproximou-se da rainha de Enkil e passou a asombra-la nos sonhos. Os pesadelos de Akasha eram tão constantes e intensos que a rainha fora dominada completamente por esse espírito ífero, o qual os Neteru bem já conheciam como **Ardat** (um dos Sete Reis Feiticeiros Espectrais que fugiram de Infernun e amalgamaram-se a essência perdida do Tenebriano Vampyr, para mais detalhes consulte o e-book INFERNUN). O poderoso Ardat, fundiu espírito e carne em um processo extremamente doloroso com a rainha, transformando Akasha em uma das primeiras Vampiras Ekimmu a pisarem na Terra, utilizando o corpo de



inumeras pessoas de sua corte, como receptáculos para a reencarnação dos sete Espectros Feiticeiros. Akasha governava o baixo egito, sob uma coroa vermelha de sangue; seus exércitos eram formados por Arkanitas e Vampiros Ekimmu, Demônios e além de seus súditos Humanos. Lendas dizem que seus passos foram guiados por um misterioso vizir; uma divindade de Infernun chamada **Apep**, o Deus Serpente inimigo de Ra.

OS ARREBATADOS

No Império da Mesopotâmia, sob o governo dos Arkanitas, haviam seres fantasmagóricos que transpassaram as barreiras impregnando e parasitando os primeiros exploradores de ArK-A-Nun; esse seres chamavam-se Ekimmu, que significa "espíritos arrebatados". Os Vampiros Ekimmu são criaturas que tentam misturar-se a sociedade Humana com todas as suas forças, e não somente alimentar-se dela, mas parasita-la de todas as formas possíveis. Eles observaram e viveram entre os homens durante toda a história,

registrando e absorvendo todos os seus momentos, tentando viver com mais intensidade e voracidade que os próprio mortais. São parasitas sociais e espirituais, drenando a essência dos vivos, ao invés de seu sangue. A aparência de um Ekimmu é sempre muito bela, já que para uma criatura social, o aspecto belo é primordial, mas, com o tempo, sua pele torna-se pálida como o mármore, fria ao toque e suas unhas, transparentes como o vidro.

A UNIFICAÇÃO DE KEMET

A unificação dos dois Egitos somente ocorreu por volta de 3100 a.C. Com diversa investidas incansáveis dos exércitos comandados por **Sekhmet** e as hostes luminíferas de Hórus. A astuta Néftis, ainda utilizou-se de suas artimanhas para dominar a principal Sociedade Secreta dos Ekimmu, através dos nomes verdadeiros de seus mestre, chamados de "Aqueles Que Devem Ser Mantidos" - vampiros atuantes hoje em dia como **Marius**, **Eudoxia** e **Khayman** - e por fim tornando-se ela mesma a senhora da **Ordem dos Aset Ka**, sob o



engodo da Feiticeira Nebt-ha, A Negra. A queda de sua base de operações fez Akasha enfraquecer-se totalmente mas evadir-se para algum local remoto do plano da Terra. Néftis, envia uma de suas novas discípulas, a Vampira **Mekare** ao encalço de Akasha, guiada pela Leoa **Sekhmet**, esta rastreia a Rainha dos Condenados e a enfraquece em um combate extremamente violento. Mekare aproveita-se disso para rapidamente matar Akasha e beber seu sangue, absorvendo o espírito de Ardat para si, tornando-se a nova Rainha dos Ekimmu, sob o comando e as ordens de Néftis, a Negra; por sua vez, Néftis a trancafia sob um ritual em um sarcófago - o mesmo que Set utilizou anteriormente para trair Osiris e a esconde em algum lugar de Spiritum. O Faraó Mener, com o auxílio de Set, destruiu as ultimas hordas vampirescas de Akasha, e unificou o alto e o baixo egito, sob uma coroa bicolor, branca e vermelha, que representava as duas regiões.

◊ IMPÉRIO NOVO

Após a unificação, Kemet não estava enfrentando apenas problemas internos - reflexos da instabilidade em Neter-Khertet - mas sua riqueza fez dele um alvo tentador para uma invasão, em especial de líbios, sob a tutela das criaturas de ArK-A-Nun e Infernun, estas que debandaram após a queda de Akasha. Quando Merneptá governou, o Egito - guiado por Ptah - iniciou-se uma empreitada para defender as fronteiras de Kemet da ameaça também dos Povos do Mar (através deste disfarce, as criaturas do **Olympus** iniciavam suas investidas contra Neter-Khertet e também, demais criaturas oriundas dos mares, que se especula serem **Profundos** da **Ordem de Dagon**). Olympianos e Arkanitas se aliaram planejando atacar o Egito, assim como incitaram os Daemons protegidos de Rá a revolta, no entanto, Merneptá conseguiu suplantar os revoltosos na medida em que repeliu os invasores e Tot alimentou a insaciável Ammit com os espíritos dos traidores. Durante o reinado de Ramsés



III o Faraó conseguiu, em duas grandes batalhas, expulsar os Povos do Mar, no entanto, eles acabaram por se assentarem na costa do que hoje tornou-se a Palestina e durante o reinado de seus sucessores, juntamente com os Assírios - protegidos por Deus **Marduk** - tomaram por completo a região.

◇ HERDEIRO VINGADOR

Até estar crescido, Hórus, o filho de Osíris e Isis, esteve aos cuidados de Tot durante séculos. Em Paradisia, não mais importava unicamente Ma'at para os Neteru, mas agora em consenço, todos os paradisianos deveriam respeito a um conselho imposto, formado por todas as nações existentes na região, e fôra ao Tribunal de Paradisia - composto pelos líderes dessas nações - a quem Hórus protesta pelo que considera seu direito a coroa de Neter-Khertet. O Falcão argumenta para divindades máximas de cada religião e em resposta, Ra recebeu a missão de impor diversos testes para que Hórus provasse seu direito; uma forma de não intervenção nos assuntos

dos deuses da Cidade Dourada. O filho de Isis é bem sucedido nos testes, mas Set enfurece-se e desafia o herdeiro do trono para uma batalha. Na querela, entra Isis que domina o condutor da Barca do Sol, Nemy, com uma joia mágica para que este a leve até a Terra, onde será o combate e onde os outros Neteru estavam proibidos de chegar; na ilha, a mãe de Hórus utiliza a mesma jóia para dominar Set e fazê-lo admitir que seu filho é o herdeiro legítimo do trono, não sendo bem sucedida; isso desperta a fúria total de Set que ataca imediatamente Hórus. Sabendo que Hórus não teria chance de vitória em um combate direto, Isis tenta auxiliar seu filho interferindo na contenda, mas Hórus protesta e ataca sua mãe, quebrando uma das leis de Ma'at (*eu não ataquei Neteru algum*) fazendo-o perdedor do combate, por decisão unânime do **Grande Pesedjet** (os nove Neteru mais antigos, com exceção de Tot, Isis e Osíris). Hórus é ostracizado em Dudael após o acontecido.



◇ OLHO DO FALCÃO

Após o ocorrido na Ilha de Elefantina, o Grande Pesedjet decide punir o Falcão por ter quebrado uma das leis de Ra. Set exige que ele deve ser enviado para cumprir a sentença, já que sua honra fora lesada; e assim é feito. Set caça Hórus através do deserto como um predador durante 42 dias, ao encontrá-lo um combate se desenrola e Set perfura um dos olhos de Hórus, enquanto este ainda dorme, mas o Falcão arranca uma das orelhas de Set ao despertar. Outra vez Hórus, vai até o Pesedjet e apela por seus direitos, mas desta vez é apoiado por seu pai Osíris que ameaça enviar Demônios do Inferno para invadir a Cidade Dourada se seu filho não for ouvido e aceito; finalmente após deliberar, Ra, decide arbitrar em favor de Hórus e acolhe Set novamente como guardião de sua Barca Solar. Tot, versado nas ciências e misticismos, restaurou a orelha de Set e, no lugar do olho perdido do Falcão, Tot implanta um amuleto outrora chamado **Wadjet** ou **Olho de Ra**; este era o símbolo máximo do poder real do

verdadeiro Imperador Solar. Ra refletiu se deveria intervir diretamente e destruir todos os Neteru e suas criações devido a seus atos que ele considerou traição, mas apiedou-se, no entanto criou **Sekhmet** e mandou-a a Kemet para punir seu gado que ousou apoiar seus filhos, desvirtuando-se de suas orações para outros cultos regionais, afundando-se em pecados. Sekhmet cumpriu a tarefa com tamanha gana e voracidade, matando famílias e homens inocentes, que seu criador precisou acalmá-la com feitiços, fazendo-a assumir outra aparência mais branda e calma, sendo chamada agora de **Hator**, a Neteru da cura, que fora tomada como esposa por Hórus, tornando-se a rainha de Neter-Khertet.





A LUTA CONTRA APEP

Em suas viagens percorrendo o Aether com sua Barca Solar, Ra viu e vivenciou experiências que poderiam destruir a sanidade de muitas divindades menos preparadas; conheceu poderes que nunca outro Edhenico jamais sonhou e visitou terras austeras que esfacelariam o espírito mais crédulo. Percorrendo as zonas mais obscuras de Spiritum, certa vez,, Ra vislumbrou o ataque a diversos espíritos umbralinos que eram subitamente devorados por uma imensa sombra serpentiforme. A luz do grandioso Deus-Sol era tamanha que fulminou todos os espectros e feriu as trevas que imediatamente atacaram a embarcação do Deus-Sol, sendo esta protegida por Set, que afugentou a criatura. Em estudos posteriores, o próprio Ra descobriu que a serpente negra que enfrentara era **Apep** ou **Apóphis** o Deus Serpente de Infernun, e, outrora, já o havia enfrentado em Kemet. Ra, descreve Apep, como sendo a destruição, a personificação do caos para os Neteru que, após o segundo encontro, tornar-se-ia eterno inimigo do

Deus-Sol e seus protegidos. Tot uma vez ousou dizer que da essência de Khepera, surgiu também uma entidade negra, sua Khaibit. Essa divindade que logo fugiu da luz de Ra esgueirando-se até Nun novamente, atingiu Spiritum e misturou-se a essência de inúmeros Vooniths em fuga de Infernun, e daí surgiu Apep. Durante o passar dos eons, muitos cultos ao caos e a destruição surgiram com a evolução da raça Humana e todos eles possuíam alguma ligação com o Deus Serpente, fazendo-o um inimigo extremamente poderoso. Quando deixou a Cidade Dourada, deixando-a sob o comando de Hórus, Ra partiu ao encalço de seu grande rival e sozinho trancafiou o imortal Infernita na Não Existência de Duat.

SHESEPANKH, MESTRES DO SABER

O primeiro contato que se conhece com os **Shesepankh** se deu quando Ra encontrou estas criaturas vivendo em meio ao deserto. Quase sempre vivendo



de maneira isolada, os Shesepankh montavam seus lares especialmente em cavernas de desfiladeiros de Dudael, conduzindo seus estudos arcanos sem o menor interesse em interagir com outros seres. Em suas explorações, Ra as conheceu e ofereceu passe livre para dentro de Neter-Khertet, desde que eles se submetessem às leis dos Neteru enquanto dentro da cidade. Com o tempo, os Shesepankh se mostraram cada vez mais à vontade em montar bibliotecas e laboratórios dentro da Cidade Dourada, e então se tornaram aliados dos filhos de Rá. Quando Anubis criou a Pirâmide Negra de Amduat no Underworld, um grupo de Shesepankh se voluntariou para viver junto ao deus-chacal, estudando a natureza dos ciclos das reencarnações. Eles possuem corpos leoninos - com o porte de grandes felinos até o porte de elefantes, e talvez, existindo Shesepankh maiores, porém mais raras. Suas asas possuem o aspecto falconiforme e seus rostos são levemente humanoides, emoldurados por grandes babados ou crinas de penas. Seus antebraços poderosos são

também ornados com penugens, e leques de penas longas formam suas caudas.

OS NOVE ARCOS

Os **Nove Arcos** é um termo usado no antigo Egito para representar os inimigos tradicionais do Egito e consequentemente da Cidade Dourada. Os povos abrangidos por este termo mudaram ao longo do tempo na Terra, como inimigos mudam, e não há verdadeira lista dos Nove Arcos. Quando ilustrados os Nove Arcos são geralmente apresentados como vestidos de forma diferente um do outro, à medida que cada um personifica um inimigo específico relevante para o período de tempo. A desconhecida Neter-Khertet mantinha relações distantes com as demais nações de Paradisia (chamadas pelos Neteru de **Khawaga** ou forasteiros), devido ao isolamento nas areias do Deserto de Dudael; a derrota de Aton pelas mãos dos Neteru também trouxe temor aos ouvidos das outras nações paradisiacas



e, inclusive na Terra, sua área de influencia era muito distinta das outras auxiliando este manto de mistérios que recobria os habitantes da Cidade-Sol. Cada um dos poderosos povos fundadores de colônias em Paradisia estavam ocupados com seus problemas internos e externos; a própria Cidade de Prata havia ido a Terra umas poucas vezes, assim como o Olympus e Aasgard. Com a perda considerável de influencia e a resolução de parte de seus problemas internos, a cidade de Demiurgo viu na iminência de agir para que seu senhor não continuasse perdendo sua influência sob os povos terrenos: seus seguidores foram feitos escravos e necessitavam ser libertados do jugo egípcio. O profeta e feiticeiro **Moshe** ou **Moisés** fora enviado ao Egito por **Metraton**, a fim de avisar ao Faraó Ramses de que os hebreus deveriam ser libertados. Em Neter-Khertet chega aos portões dourados um mensageiro da Cidade de Prata com a mesma mensagem, mas, em ambos os casos os dois avisos foram ignorados. A Cidade de Prata desceu a Terra e angariou aliados (visto que a humanidade estava

ainda descobrindo o Cristianismo) como **Asherah**, **El Shaddai** e até mesmo **Baal**; todos esses liderados pelos mais poderosos generais da Cidade de Prata como **Miguel**, trazendo consigo inúmeras pragas a serem jogadas sobre o povo de Kemet que desonraram os Neteru. Os habitantes da Cidade Dourada, embora poderosos, não fariam frente a estratégia de **Yahweh**, então aceitaram sua derrota e libertaram grande parte da mão de obra dos hebreus - sendo uma pequena parte mantida como garantias, como cidadãos de segunda classe; após o ocorrido raros embaixadores - independente de qual nação fosse - entrariam em Neter-Khertet novamente (trazendo **Sexate** de volta, porém **Ma'at**, não desejou voltar a Cidade de Prata, sendo concedida sua permanência). Hórus assumira o trono totalmente (já que após se decepcionar com sua criação, Ra passou apenas a observar de longe, de sua Barca-Solar) iniciando a aceitação de novos Neteru na Cidade Dourada, visando a criação de um exército para enfrentar



futuramente uma nova investida dos Anjos intolerantes.

◊ DECLÍNIO DE KEMET

A nobreza de Tebas, primeira capital do novo império, reuniu forças e conseguiu expulsar os Arkanitas, restabelecendo a unidade política do Egito. Usando técnicas militares aprendidas com os seres de **Tuaut** (ArK-A-Nun), os faraós organizaram exércitos permanentes, lançando-os em guerras de reconquistas. Assim, invadiram territórios do Oriente Médio, dominando cidades como Jerusalém, Damasco, Assur e Babilônia, enfrentando, Arkanitas, Malaks, e Anjos de Paradisia em lutas antes impossíveis de serem vencidas. Os povos dominados eram obrigados a pagar tributos ao faraó em forma de ouro, escravos, alimentos, artesanato etc. Nessa época os filhos de Osíris surgiram com nomes de grande peso como Ramsés - O Grande, entre outros. A Rainha Hatchepsut governou o Egito, mesmo sendo uma mulher, construindo maravilhosos monumentos que são

muito conhecidos atualmente e locais de grande acúmulo de energias místicas. Isis planejava com isso, manter certa hegemonia sobre Kemet, mas depois do falecimento de sua enviada seu nome fora apagado, sendo descoberta sua tentativa em instaurar um governo subordinado a sua vontade. Ramsés, O Grande fora feito um habilidoso guerreiro por **Set** e um grande construtor por **Ptah**; ele ergueu templos em Abu Simbel, e fora citado na bíblia como aquele que se recusou a soltar o "povo de Moisés" A maioria da população era sobrecarregada de impostos e afundava em crescente pobreza, devido ao pensamento hierárquico dos Neteru; enquanto isso, o faraó e sua família, os chefes militares e os sacerdotes exibiam luxo, riqueza e poder. Depois do século XII a.C., o Egito fora sucessivamente invadido por diversos povos, já que seu próprio povo era influenciado por forças externas que formentavam revoltas. Em 670 a.C., os assírios conquistaram o Egito (liderados pelo próprio **Marduk**), dominando-o por oito anos. Após sua libertação, o Egito começou uma fase de



recuperação econômica e brilho cultural conhecida como renascença saíta, impulsionada pelos soberanos da cidade de Sais, local influenciado diretamente por Osíris manifestado. A prosperidade, porém, durou pouco. Em 525 a.C., os persas com **Mitras** e **Alitta**, tomaram novamente estas terras. Quase dois séculos depois foram expulsos pelos macedônicos, saldando tratados inacabados com os Neteru e tendo **Apollo** frente aos seus exércitos. Desentendimentos levaram **Cleópatra** a ser deposta do trono, também pelo Olympiano; esta guiada por Isis, mesmo sendo de origem romana, não permitia que o Olympus governasse sem supervisão e após sua queda o Egito fora dominado pelos Djinns e Arkanitas árabes, sob a liderança de **Hubal**.

ATON

Após todos estes acontecimentos, inclusive a devastação de Sekhmet (lendas contam que Aton a enfureceu em excesso com seus poderes, levando-

a a matar desordenadamente) o Gado de Ra (como os egípcios se intitulavam) estava assustado. A divindade Aton então, gerou um híbrido terreno nomeado **Amen-hotep IV**, que quando chegou ao posto de Faraó, alterou seu nome para **Akhenaton**. Este período fora um dos mais conturbados pois, devido a destruição causada por Sekhmet, os Humanos estavam apavorados, então, seguiram aquele que se mostrava forte contra as investidas da Poderosa Leoa. Hórus envia **Amon, o Oculto** - senhor dos Ptr Amun - para acompanhar o humano de perto, e talvez até mesmo silenciá-lo. Para concentrar o poder na figura única de Aton, Amen-hotep reafirmou a existência da única divindade que deveria ser cultuada, sendo ele mesmo o único representante e mediador desta, banindo qualquer tipo de estudos místicos e magia. Enquanto no Egito a religião dos Neteru era substituída a força com o auxílio dos Arkanitas da dinastia de Marduk, em Paradisia, a Cidade Dourada de Ra lutava contra o próprio Edhenico Aton sob o solo cáustico de Dudael, sendo



liderados por Set e Hórus. Amon, tentou destruir o filho de Aton de todas as formas possíveis, transformando à infância do pequeno faraó em uma vida de tormentos e doenças. Amon conseguiu apenas assassinar seu irmão gêmeo **Tutmés** (devido a este não possuir a proteção de Aton), atraindo mais ainda o ódio de Amen-hotep, que quando iniciou sua empreitada sob Kemet, atacou principalmente os seguidores do deus sem rosto, construindo quatro templos de Aton ao redor dos de Amon, em Karnak, drenando totalmente suas forças, quase destruindo o Neteru. Durante o quinto ano de seu reinado, Akhenaton (que significa o espírito atuante de Aton) mostrando seu total repúdio aos Neteru, passou a destruir os templos de veneração aos Paradisianos. Akhenaton introduziu em sua religião, o lugar central único de Aton, condenando outros deuses ao desaparecimento ou a uma posição secundária. Os deuses de Neter-Khertet enfraqueceram-se muito, mas continuaram influenciando os egípcios, até que a guerra teve fim com um ataque direto das forças de Set ao

coração de Tel-Amarnah, a Cidade do Sol, em Paradisia.

UM REINADO PARA DOIS SÓIS

Dentro das muralhas da Cidade do Sol, os guerreiros de Neter-Khertet foram recepcionados por figuras aladas, semelhantes aos arameshitas, porem estes pareciam estranhos, de alguma forma: seus membros eram longos e finos, com canelas e antebraços alongados. Suas asas enormes e adornados com penas brancas e pretas. Uma luz interna ascendia através de suas articulações e tórax, como se oriundas de algum fogo interno, e seus olhos irradiavam uma luz dourada ou laranja. Set e seus guerreiros, digladiaram-se contra os **Anjos de Aton**, assim como Ra combateu o próprio Deus Sol fisicamente, pois ele era o único capaz de tal incrível empreitada. Pela primeira vez nos relatos cósmicos, teve-se notícia que uma divindade de Edhen fora destruída (diz-se que Aton não fora destruído, e que este era na realidade **Yahweh** da Cidade de Prata, tentando



angariar crentes a sua causa; outros mitos contam que ele realmente fora destruído e seu espírito deu origem à entidade **Shaklatal**). O culto a Aton desaparecera após a subida ao poder de seu neto **Tutancâmon** (na realidade um enviado do próprio Hórus) este, acabou por restabelecer a veneração aos deuses da Cidade Dourada. Futuramente, os ensinamentos de Aton seriam resgatados e dariam origem à Igreja Kopt (copta) na África. A presença de estranhos seres alados na Cidade do Sol, fora levantada por **Sexate**, então diplomata na Cidade de Prata, o que quase levou quase a uma cisão de relações entre as duas nações paradisianas.

TRÉGUA PARA ZEUS

Sem planos de conquista permanente (e dizem desfazendo as alianças que havia erigido com a Cidade de Prata, para controle da expansão Neteru na Terra) **Marduk** deixou o controle do Egito para uma série de reis vassalos, como por exemplo o rei **Saite da XVI dinastia**. Os Arkanitas subjulgaram os

Neteru até 653 a.C., quando o rei **Psamético I** foi capaz de expulsar os assírios com ajuda de mercenários gregos, que foram recrutados para dar forma a primeira marinha do Egito, já que os fiéis a antiga causa estavam a diminuindo. Esses guerreiros foram cedidos após um acordo entre **Hórus e Hemfta** (Zeus), onde uma das exigências era que a cultura de Kemet fosse preservada inclusive nas regiões de controle do **Olympus**, em contrapartida, seus governantes seriam indicados pelo Olympus e receberiam o título de Faraó. A influência grega expandiu-se muito com a cidade de Náucratis, que tornou-se o lar dos agentes olympianos no Delta do Nilo. em 525 a.C., os poderosos persas, liderados novamente pelos Arkanitas - com **Mitras** a sua frente - começaram sua conquista do Egito.

◊ CONQUISTA DE KEMET

Os planos para a conquista do Egito deviam encontrar-se já num estado bastante adiantado, pois as



forças de Mitras, atacaram o Egito em 525 a. C., mas os conflitos que eclodiram na fronteira oriental durante grande parte do seu reinado - contra as forças de **Marduk** - adiaram o avanço das tropas de Mitras. Com a ajuda dos **Djinns** e **Malaks**, os Legionários Mitraicos cruzaram o perigoso Deserto do Sinai e confrontaram-se com Psamético I em Pelusium; Os egípcios foram derrotados, a cidade de Mênfis caiu e o Neteru Ptah fora morto. Os Faraós agora eram formalmente governantes de Kemet, regendo-o de **Susa**, deixando o Egito sob o controle de uma satrapia persa. Poucas revoltas bem sucedidas contra os persas marcaram o Egito no século V a.C., mas nunca foram capazes de derrubá-los definitivamente. Em 33 a.C., o governante persa **Mazaces** (um dos sacerdotes secretos do novo culto a **Magush**) entregou o Egito sem luta para **Alexandre, o Grande**, algo previsto em um tratado erigido entre Arkanitas e Olympianos. Após estes tratados, muito das culturas de Neter-Khertet e Olympus se misturaram, inclusive o gosto por retratar as

criaturas Shesepankh e cultos que, inadvertidamente passaram a fazer analogias entre Deuses Olympianos e Neteru.

DE CRISTOS ATÉ HOJE

Quando Demiurgo enviou a manifestação de seu filho **Christos** a Terra, os Neteru estavam cansados de suas investidas e dos homens; queriam evitar o contato com os Anjos e Malaks conquistadores e serem pegos deprevenidos novamente, retirando-se em sua maioria para a Cidade Dourada de Ra (mantendo influencia religiosa em locais fora da Terra, como em Marte, Saturno, Vênus, Mercúrio e na Lua). Muitos ainda continuaram na Terra, influenciando cultos pequenos e secretos, e patrocinando a ascensão de uma religião chaamda **Kemetismo**, vez por outra surgindo principalmente quando as divindades do Olympus surgiram. Os deuses zoomorficos perderam espaço nas crenças, e alguns poucos com feições humanas resistiram por algum tempo, como Isis, mas



acabaram cedendo quando seus templos foram destruídos. O pouco que sobrou do Gado de Ra manteve-se atuante no anonimato, fazendo de tudo para proteger seus segredos. A mais influente Ordem que ainda cultua os mistérios egípcios é o **Templo de Isis e Osiris** que atualmente integra o Arkanun Arcanorun. Durante a idade média, os Neteru já estavam completamente fora da Terra (sendo suas áreas de influência conquistadas pelos Arkanitas e posteriormente pelos Malaks dos **Jardins de Alah**) deixando apenas magos Humanos para proteger os poucos focos que restaram. Os deuses da Cidade Dourada preferiram reunir-se ao redor de pontos de maior importância, transformando estes em áreas inespugnáveis. Os servos dos Neteru na Terra se passam por crentes de outras religiões, misturando-se a muçulmanos e realizando seus cultos de maneira velada. Os Neteru os auxiliam como podem, principalmente Osíris que envia constantemente criaturas de ArK-A-Nun, suas servas para protegê-los. Em Paradisia, o encontro entre outras nações e os Neteru nunca é

brando, sempre gerando conflitos e combates.

◇ KEMETISMO

O Kemetismo se desenvolveu na década de 1970, com a ascensão do neopaganismo e a ascensão de religiões não cristãs nos Estados Unidos. **Tamara Siuda** (a única mulher Haroeris existente), em um ritual de iniciação wiccano recebeu uma visão na qual, alegou ter sido chamado pelos antigos deuses egípcios para reviver sua adoração; uma manipulação mística de Isis, a fim de acordá-la de sua real natureza. Tamara abandonou a wicca para estudar a adoração na antiga religião egípcia com alunos em 1988, nascendo a Ortodoxia Kemética que é a principal e oficialmente reconhecida religião kemética, sendo representada no Parliament of World Religions na Cidade do Cabo, África do Sul em 1999. Três grupos keméticos modernos possuem relação histórica com a Ortodoxia Kemética, são eles: **Akhet Hwt-Hrw, Per Ankh e Per Heh**. No entanto, a Ortodoxia Kemética não



considera-se uma verdade filosófico-religiosa absoluta, considerando e respeitando todas as outras verdades filosófico-religiosas (ao menos as claras) como igualmente válidas e, como consequência disso, a Ortodoxia Kemética rejeita o proselitismo religioso. A Ortodoxia Kemética possui dois tipos de prática: a Prática Estatal que consiste na realização de rituais e celebrações por sacerdotes específicos, do jeito mais fiel possível aos que os antigos sacerdotes egípcios faziam. Na Prática Estatal também são celebrados os mesmos festivais formais que eram celebrados na Antiga religião egípcia, tudo sob o controle e orientação dos sacerdotes, e são justamente essas formalidades fieis às formalidades antigas que dão o caráter "ortodoxo" da religião, que conta inclusive com um calendário kemético, sendo a celebração mais importante o Wep Ronpet que é o ano novo kemético, que acontece geralmente entre Julho e Agosto quando começa a cheia do rio Nilo. Já a Prática Pessoal, consiste em altares pessoais que os fieis fazem e ali realizam seus rituais diários, orações,

adorações espontâneas, etc, além de suas próprias experiências cotidianas com a espiritualidade kemética.

A IGREJA KOPTA

A Igreja Ortodoxa Copta, de acordo com a tradição, foi estabelecida pelo apóstolo **Marcos** no Egito em meados do século I, baseada nos preceitos místicos deixados anteriormente por **Akhentaton**, quando este tentou estabelecer o culto ao deus único Aton. Os primeiros cristãos no Egito eram principalmente judeus de Alexandria, como Teófilo, a quem São Lucas dirige o primeiro capítulo do seu evangelho e alguns Arkanitas exilados. Quando a Igreja foi fundada pelo apóstolo Marcos, durante a época do imperador romano **Nero**, um grande número de egípcios, contrariamente a gregos e judeus, abraçaram a fé cristã. Enquanto isso no meio espiritual, Os Captares chamados **Nyahbinghi** se dedicaram a proteger a Etiópia e a Igreja Copta contra as grandes ameaças africanas dos impérios vampíricos Ekimmu, os



deuses Arkanitas e conseqüentemente fortificando os mandamentos deixados pelo Edhênico caído Aton, combatendo fortemente a fé dos Neteru na região. Embora a Cidade de Prata tenha aproveitado-se do grande movimento religioso copta, cujas bases foram deixadas pelo Edhênico derrotado, em 1741, um grupo de religiosos, liderados por um bispo, separaram-se da Igreja Ortodoxa Copta, para formarem a Igreja Kemetica Copta, que trazia inúmeras influências da religião egípcia, assim como de cultos vampíricos e Arkanitas. Mostrando sua terrível força de combate, Demiurgo mina as defesas da Cidade Dourada de Ra, fundando a sede da Igreja Católica Copta no Egito, ponto estratégico crucial do kemetismo na África.



E A VOZ RIBOMBANTE DA ENTIDADE ESQUECIDA TROVOA SOB AS AREIAS DOURADAS:

"E QUEM SOIS VÓS, QUE ANTE MINHA DIVINDADE MAGNÂNIMA, OUSA NÃO PROSTRAR-SE? QUEM SOIS VÓS QUE VISLUMBRA MEU PODER SOBRE NUNES MAIORES QUE TI, AS ESCRAVIZANDO, AS DOMANDO E NÃO ME ADORA POR TODA A ETERNIDADE?"

"EU SOU RA, PRIMOGÊNITO DE KHEPERA, SENHOR DA BARCA MATET E MESTRE DA LUZ SOLAR!"

"A MIM, CUJAS AREIAS DE DUDAEL PRESTAM HOMENAGENS, ESTE NOME NÚPERO, NADA SIGNIFICA! EU VOU MORDISCAR SUA ALMA E BEBER DO TEU SANGUE, FILHO DE KHEPERA..."

"NÃO BESTA, NÃO!" INTERROMPE A MACHA DAQUELE DEUS PRIMEVO NUNCA ANTES NOMEADO NA HISTÓRIA DE SATÂNIA; "NÃO ESTAVAS A OUVIR QUANDO ME FIZ AUDÍVEL A PRIMEIRA VEZ ENTÃO REPITO-TE EM TOM MAIS ALTO: EU SOU O PRIMOGÊNITO DE KHEPERA, AQUELE QUE ERGUEU NETER-KHERTET DAS AREIAS DONDE PISAS! EU SOU O HERDEIRO DESTAS TERRAS, TEU DEUS, E UM DEUS NUNCA SE AJOELHA PERANTE UM SERVO!"

E AQUELES ARAMESHITAS QUE, CONSEGUIAM OBSERVAR E OUVIR AO LONGE TODA A CONTENDA, ATENCIOSOS, VISLUMBRARAM TEMEROSOS E ESPANTADOS, UMA ENTIDADE, CUJA FORMA LHES ERA SEMELHANTE, MOVER A PRÓRIA ESFERA SOLAR COM AS MÃOS E ATIRA-LA CONTRA O INOMINÁVEL DEUS DAS AREIAS...

E NESTE DIA, AREIAS TRANSFORMAVAM-SE EM VIDRO, NUVENS EM POEIRA, O CÉU TORNOU-SE FOGO E DAQUELE CUJAS AREIAS VENERAVAM, NADA MAIS RESTARA, A NÃO SER UM CRÂNIO CALCINADO EM MEIO A MONTANHAS DE VIDRO FUNDIDO.

EGITO A TERRA NEGRA

“O Egito é o presente do Nilo” – Heródoto

A sociedade do antigo Egito era composta por classes que iam desde o soberano Faraó até escravos capturados em guerra. Vivia-se em uma Monarquia Teocrática, mas comparada com a maioria das culturas da época, a sociedade egípcia era mais liberal. Membros que nascesse em uma camada inferior, apesar de raro, poderiam alcançar grandes postos em sua vida, isso permitido após o abandono da Cidade Dourada por Ra e instituído por seu sucessor, Horus.

◊ POVO EGÍPCIO

Os antigos egípcios foram o resultado de uma mistura das várias populações que se fixaram no Egito ao longo dos tempos, oriundas do nordeste africano, da África Negra e da área semítica. A questão relativa à etnia dos antigos egípcios é por vezes geradora de

controvérsia, embora à luz dos últimos conhecimentos da ciência falar de raças humanas revela-se um anacronismo. Até meados do século XX, por influência de uma visão eurocêntrica, os antigos egípcios eram considerados praticamente como brancos; a partir dos anos 1950, as teorias do "afrocentrismo", segundo as quais os egípcios eram negros, afirmaram-se em alguns círculos. Importa também referir que as representações artísticas são frequentemente idealizações que não permitem retirar conclusões neste domínio.

SOCIEDADE

A sociedade egípcia antiga apresentava uma estrutura social e política fortemente hierarquizada em uma pirâmide familiar onde no cume estava o Pai, no meio a Mãe e a base eram os filhos; esta sociedade era patriarcal,



com o homem sendo o administrador do lar, com a participação da mulher, e decidindo os herdeiros através de seu testamento. Os anciãos eram consultados e honrados após a morte. O casamento no mundo egípcio era monogâmico (embora haja casos de bigamia e poligamia na corte faraônica) e não era sancionado pela religião. Não existia uma cerimônia de casamento, nem um registro deste. Aparentemente bastava um casal afirmar que queria coabitar para que a união fosse aceita. Os homens casavam entre os dezesseis e os dezoito anos e as mulheres por volta dos doze, catorze anos. Por serem as mulheres as transmissoras do sangue real, como forma de legitimação do poder, houve casamentos entre irmãos. Também houve casamentos entre faraós e uma de suas filhas. Os homens com uma posição econômica mais elevada poderiam ter, para além da esposa legítima (*nebet-per*, "a senhora da casa"), várias concubinas, o que era visto como um sinal de riqueza. No entanto, as mulheres eram proibidas dessa prática, podendo ser mortas. A prostituição era

uma prática moralmente condenada, mas foi praticada nas margens do Nilo. Foram registrados em muitos papiros e óstracos a prática de favores sexuais em troca de dinheiro, bem como menção a relações sexuais coletivas, o que leva a considerar a possibilidade da existência de prostíbulos. No Egito não houve prostituição sagrada, como na Assíria e Mesopotâmia, sendo a relação divindade-sacerdotisa, meramente simbólica.

A PIRÂMIDE SOCIAL

No topo da hierarquia social estava o faraó, que possuía poderes absolutos, tomando decisões militares, religiosas, econômicas e judiciais, além de ser o dono nominal de todas as terras. Nos períodos de cheia o faraó ordenava que a população exercesse outras funções como, por exemplo, a construção de obras públicas. Abaixo do faraó e de sua família na pirâmide social encontrava-se o grupo denominado como "classe do saio branco" (ou classe dos dominantes), em referência ao vestuário de linho decorado que



trajavam. Primeiramente vinham os nomarcas e vizires. Os nomarcas administravam as províncias imperiais enquanto os vizires controlavam o arrecadamento de impostos, fiscalizavam as obras públicas, os celeiros reais, participavam do alto tribunal de justiça e chefiavam a polícia e as tropas. Abaixo destes estavam os sacerdotes que administravam os templos, cultos e as festas religiosas, eram conselheiros dos faraós e usufruíam de terras, isenção de impostos e prestígio. Muito importantes para a máquina burocrática do governo, os escribas cobravam impostos, organizavam as leis e a escrita, determinavam o valor das terras, copiavam poemas, hinos e histórias, escreviam cartas, realizavam censos populacionais e calculavam os estoques de alimentos, produção agrícola.

OS DOMINADOS

Abaixo das classes dominantes situavam-se as classe dominadas. Primeiramente vinham os soldados que



recebiam produtos por serviços prestados e tomavam espólios de saques, mas que nunca ascendiam a altos postos no exército. Abaixo destes vinham os artesãos (tecelões, pintores, barbeiros, cozinheiros, barqueiros, ceramistas, pedreiros, serralheiros escultores, joalheiros, ferreiros, etc.), que trabalham especialmente para os faraós, para a nobreza, para os templos e para os pequenos comerciantes que vendiam seus produtos nos mercados das cidades. Os camponeses (ou *félas*) formavam a maior parte da população e eram agricultores, pecuaristas e pescadores. Mesmo sendo eles os produtores, os produtos agrícolas eram propriedade direta do Estado, dos templos ou da família nobre que possuía a terra.

AS LEIS DE MA'AT

A cabeça do sistema jurídico era oficialmente o faraó, que era responsável pela promulgação de leis, aplicação da justiça e manutenção da lei e da ordem, um conceito que os egípcios antigos denominavam *Ma'at*.

Apesar de não terem chegado aos dias atuais quaisquer códigos legais do Antigo Egito, documentos da corte mostram que as leis egípcias foram baseadas em uma visão de senso comum de certo e errado, que enfatizou a celebração de acordos e resoluções de conflitos ao invés de cumprir rigorosamente um conjunto complicado de estatutos. Conselhos locais de anciãos, conhecidos como *Kenbet* no Império Novo, eram responsáveis pela decisão em casos judiciais de pequenas causas e disputas menores. Os casos mais graves envolvendo assassinato, grandes transações de terrenos e roubo de túmulos eram encaminhados para o *Grande Kenbet*, presidido pelo vizir ou pelo faraó.

TJATI

o vizir (*tjati*), era o segundo no comando, e atuava como conselheiro e representante do faraó, coordenava os levantamentos fundiários, tesouraria, projetos de construção, sistema legal e



depósito de documentos. A nível regional, o país estava dividido em 42 regiões administrativas (chamadas Nomos), cada uma governada por um nomarca, que era responsável por fazer valer a jurisdição do vizir. Os templos formavam a espinha dorsal da economia. Eles não só eram edifícios de culto, mas também eram responsáveis por coletar e armazenar a riqueza da nação em um sistema de celeiros e tesourarias administradas por superintendentes, que redistribuíam os cereais e os bens. Como não era possível para o faraó estar em todos os templos para realizar as cerimônias, ele delegava o seu poder religioso aos sacerdotes, que conduziam as cerimônias em seu nome.

RELIGIÃO

O Antigo Egito fundamentou-se por sua plena relação com o divino e na vida após a morte de tal modo que o reinado faraônico foi baseado no direito divino dos reis; considerava-se o faraó filho do deus Osiris. A religião egípcia

teve influência tanto em âmbito ideológico (a história egípcia foi explicada em viés divinos) como em carácter prático (a sociedade assim como a economia egípcias moldaram-se por influência de tal instituição); durante a história egípcia a economia local esteve intimamente relacionada com os templos. Na religiosidade egípcia o culto às divindades sobressaía as crenças gerais, o que faz da religião egípcia na Terra, mais ortoprática do que ortodoxa, ênfase na conduta, tanto ética quanto litúrgica, em oposição à fé ou a graça. Os deuses, por orientação dos faraós, eram adorados nos templos e os cultos eram administrados por sacerdotes que diariamente lavavam, perfumavam, maquilavam, enfeitavam e alimentavam a estátua do deus que permanecia trancada em um nau no centro do templo. Os templos não eram locais para adoração pública, e somente em dias comemorativos ou em festas selecionava-se um santuário para onde se transportava a estátua para que houvesse adoração pública.



PRÁTICAS FUNERÁRIAS

Os antigos egípcios mantiveram um elaborado conjunto de costumes de sepultamentos que acreditavam serem necessários para garantir a imortalidade após a morte. Estes costumes envolviam preservar o corpo por mumificação, realizando cerimônias fúnebres, e enterrando, junto com o corpo, o espólio que seria utilizado pelo falecido quando ressuscitasse; antes do Império Antigo os corpos eram enterrados em covas no deserto e, naturalmente, eram preservados por dessecação. Após a V dinastia, a mumificação, privilégio exclusivo para as classes abastadas do Egito, tornou-se acessível para toda a população, mesmo que de forma variada, já que Hórus abriu os portões de Amentet, a Terra dos Juncos para o povo comum. Durante o Império Novo muitas mudanças mortuárias surgiram, principalmente, tornaram-se comuns, os sarcófagos antropomórficos em homenagem aos Neteru e, durante a XX dinastia, a prática de decoração das tumbas foi alterada pela prática da

decoração dos sarcófagos. Múmias da Época Baixa do antigo Egito, também foram colocadas em sarcófagos com cartonagem pintada. As práticas de preservação real diminuíram durante as eras ptolomaica e romana, quando passou a dar-se mais atenção à aparência exterior das múmias, que passaram a ser decoradas.

MUMIFICAÇÃO ANIMAL

Outra prática muito comum foi a mumificação animal. Os animais mumificados podiam ser bichos de estimação, pedaços de carne para as múmias ou então animais sagrados, divinizados por sua relação com os deuses. Eram, no geral, objetos votivos destinados aos templos de culto a animais. A partir da XXVI dinastia, as múmias votivas tornaram-se populares, o que gerou um intenso comércio que empregou legiões de trabalhadores especializados, tudo inventado por mercadores estrangeiros, além de místicos arkanitas, agentes da Cidade de Prata que visam enfraquecer ainda mais os poderes Neteru. Entre os



animais embalsamados podem se citar gatos, cães, vacas, touros, burros, cavalos, carneiros, peixes, crocodilos, elefantes, gazelas, íbis, leões, lagartos, macacos, etc. Os animais eram preparados como as múmias humanas: seus órgãos poderiam ser retirados ou então dissolvidos, depois eram lavados interiormente com vinho e depois banhados em natrão para ressecamento e posteriormente eram envoltos com resinas para fixação das bandagens de linho.

OS DEUSES

Os egípcios cultuavam inúmeros deuses, com funções e aspectos variados. Existiam deuses cultuados em todo o Egito e outros adorados apenas em determinados lugares.

Khepera - É o nome da principal divindade dos egípcios. Khepri é sempre associado com a imagem do escaravelho, cujo comportamento de ficar carregando bolas de estrume é comparado às forças que fazem mover o Sol. Khepera é uma das divindades mais obscuras de Paradisia, já que

desde que ergueu a Cidade Dourada, desapareceu nas cadeias labirínticas de Nun e, especula-se que Ra, seja uma outra forma desta entidade.

Ra - Ra ou Ré é um dos nomes do sol, um dos principais deuses egípcios. Depois de ter decidido existir, cria o mundo e o mantém vivo, descendente direto de Khepera. Ra descança em sua Barca, flutuando próximo a Neter-Khertet. Durante a maioria das batalhas que se desenrolaram em Kemet, Ra observou sem interferir. Muitos dizem que enquanto seus filhos batalhavam no plano material, Ra travava guerras solitárias e silenciosas contra Infernitas e Anjos da Cidade de Prata, impedindo que sua Cidade Dourada fosse dominada por forças invasoras.

Osiris - Osiris é rei, esposo e pai: ele representa a existência das estruturas normais da sociedade humana. Outra versão: Osiris morto, destruído e ressuscitado evoca o retorno da cheia todos os anos, a morte, o renascimento da vegetação e dos seres humanos. Por essa razão, ele é o deus dos mortos e do renascimento. Osiris reina em Amentet, proporcionando a Segunda Vida, tão



esperada pelo Gado de Ra. O deus da fertilidade caminhou sobre a Terra, conseguindo até mesmo anular os efeitos da maldição dos Vampiros Ekimmu, através de um ritual específico para o exorcismo dessas forças; algo que colocou a cabeça de Osiris a prêmio no mundo sobrenatural.

Set - Da proa da barca de Ré, ele trespassa com sua lança os inimigos do Sol; ele serve a Ra combatendo com a força de sua lança. Mas é perigoso, violento, imprevisível. A lenda de Osíris mostra-o em um mau dia: assassino de seu próprio irmão, ele persegue Hórus com seu ódio. Set jamais renuncia a luta, pois ele é o guerreiro que combate os males através da lâmina no mundo regido por Maát. A participação de Set durante os acontecimentos em Kemet restringe-se a uma palavra: o combate. O deus xenomórfico desceu pessoalmente a Kemet para travar batalhas contra os invasores; ao lado de Isis e outros Neteru, Set preferia o combate direto, cortando e dilacerando seus inimigos e, devido a sua exposição, permitiu que

seus inimigos deturpassem sua imagem através de ilusões, demonificando sua figura ao longo dos tempos.

Anubis - Anúbis é o mestre dos cemitérios e o patrono dos embalsamares. É mesmo o primeiro entre eles, a quem se deve o protótipo das múmias: a de Osíris e posteriormente a de Ptah. Todo egípcio espera beneficiar-se em sua morte do mesmo tratamento e do mesmo renascimento destas primeiras múmias. 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.

Neftys - Neftis é uma das filhas de Geb e de Nut, a irmã de Isis, Osíris e Set. Seu nome significa "Senhora do Castelo". É esposa deste último, mas quando ele trai e assassina Osíris ela permanece solidária à Isis, ajudando-a a reunir os membros espalhados do morto e



também tomando a forma de um milhafre para velá-lo e chorá-lo. Como Isis, ela protege os sarcófagos e um dos vasos canopos usa seu nome hieróglifo na cabeça: um cesto colocado em um edifício. Neftys é a feiticeira, a Mãe Negra que corrompera o culto dos Vampiros Ekimmu e praticamente derrotou a Rainha desses: **Akasha**. Neftys utilizou de seus conhecimentos Místicos para absorver os conhecimentos do Sangue de Akasha, mas a influencia negra de uma entidade deveras antiga o impregnava, quase a dominando, fazendo-a retroceder. Esta exilou-se de sua morada, e iniciou um caminho de estudos Mágicos através de Spiritum, pelo Aether e dizem que seus conhecimentos em feitiçaria tornaram-se poderosíssimos, tendo ela influência até mesmo em grandes Sabbat da história medieval e contemporânea, personificando os nomes de bruxas famosas nesse meio como, Deino e Black Annis.

Hator - Hátor é, junto a Isis, a mais venerada das deusas. Distribuidora de alegria é a deusa do amor, da felicidade, da dança e da música. Também é a

protetora da necrópole de Tebas que sai da falésia para acolher os mortos e velar os túmulos. É adorada na forma de uma mulher com chifres de vaca e disco solar na cabeça, de apenas uma mulher com cabeça de vaca ou simplesmente uma vaca. Hator é a conselheira e esposa carinhosa de Horus; outrora fora a personificação da deusa guerreira **Sekhmet** que fora incubida de punir os homens. Tendo um grande peso em sua consciência pelos crimes cometidos, Hator desceu a Kemet, tentando salvar o maior numero de feridos em batalha, sendo Humanos ou Neteru durante as guerras que se sucederam. Sua vontade era salvar a todos aqueles em agonia, sem distinção de lados, mas isto seria quebrar sua lealdade para com os seus, mas, dizem histórias obscuras que ela auxiliou ves por outra tanto seus pares, quanto Anjos e Arkanitas caídos. **Horus** - Filho de Osíris e Isis, Hórus tem uma infância difícil, sua mãe teve de escondê-lo de Set que cobiça o trono de seu pai. Após ter triunfado sobre Set e as forças da desordem, ele toma posse do trono dos vivos; o faraó é sua manifestação na terra. Após retomar



seu trono de direito, Horus teve dificuldades em convencer os demais Neteru que a ascensão do Gado de Ra até os Portões Dourados era necessária. Horus influenciou pouco os combates em Kemet, visto que suas ações diplomáticas perante o júri de Paradisia e as demais tentativas de erigir alianças eram necessárias para evitar uma guerra no mundo sobrenatural; uma guerra que ele sabia que não poderia vencer.

Ptah - Deus de Mênfis que foi a capital do Egito no Antigo Império, Ptah é "aquele que afeiçoou os deuses e faz os homens" e "que criou as artes". Concebeu o mundo em pensamento e o criou por sua palavra, foi morto e ressuscitado por **Anúbis**. Ptah orientou aos antigos artesãos e construtores, que recriassem a pirâmide de **Khufu** na Terra. O Neteru, por sua vez, imbuíu as paredes da construção com um ritual que facilitaria a passagem dos seres da Cidade Dourada, imediatamente durante os eventos do dia 11/11/11. O ritual fora descoberto pelos Anjos da Cidade de Prata, e o local cercado a fim de intervir na possível "invasão" nada

se sabe o que seria transportado até a Terra pelo Grande Artesão, nem se realmente a data marcaria algum evento relevante aos Neteru. O mistério ainda envolve a pirâmide na Terra, que agora esta sob a tutela da Maçonaria para estudos.

Tot - Trata-se de um deus cordato, sábio, assistente e secretário-arquivista dos deuses. Divindade à qual era atribuída a revelação ao homem de quase todas as disciplinas intelectuais: a escrita, a aritmética, as ciências em geral e a magia. Era o deus-escriva e o deus letrado por excelência. Havia sido o inventor da escrita hieroglífica e era o escriva dos deuses; senhor da sabedoria e da magia. Tot é o eterno estudioso da Roda dos Mundos. O Neteru fora responsável por banir a divindade negra conhecida como **Nephren Ka**, a qual tinha como foco de sua crença, os monstros de Tenebras. Nada fora retratado nos autos da história, visto que o mestre dos escribas ordenou que este capítulo caísse no total esquecimento, pois nunca deve-se nomear bestas para que elas não ganhem garras para matar.



Aton - Em Heliópolis, ele é o pai e o rei de todos os deuses, o criador do Universo que, por sua vontade, extraiu-se do caos inicial. Até os dias atuais a origem de Aton é incerta, muitos especulam que assim como Christos, Aton era uma personificação do Demiurgo da Cidade de Prata, outros que era uma entidade própria de Edhen, mas a total verdade permanece envolta em mistérios. Após a contenda com os Neteru, Aton fora vencido e desaparecera por completo de Paradisia.

Sekhmet - Sekhmet, "o poder", tem cóleras pavorosas que podem propagar na Terra ventos ardentes, epidemias e a morte. Apaziguada por festas e oferendas, torna-se possível obter sua ajuda contra Apófis - que se opõe ao andamento do sol - os inimigos do rei em tempos de guerra ou os agentes responsáveis pela doença no corpo dos homens. Sekhmet fora uma arma de punição utilizada por Ra, mas controlada por Aton para causar pânico e morte. Ra fez com que regredisse para a forma de Hator. Em Kemet, Sekhmet derrotou vários guerreiros de valor do

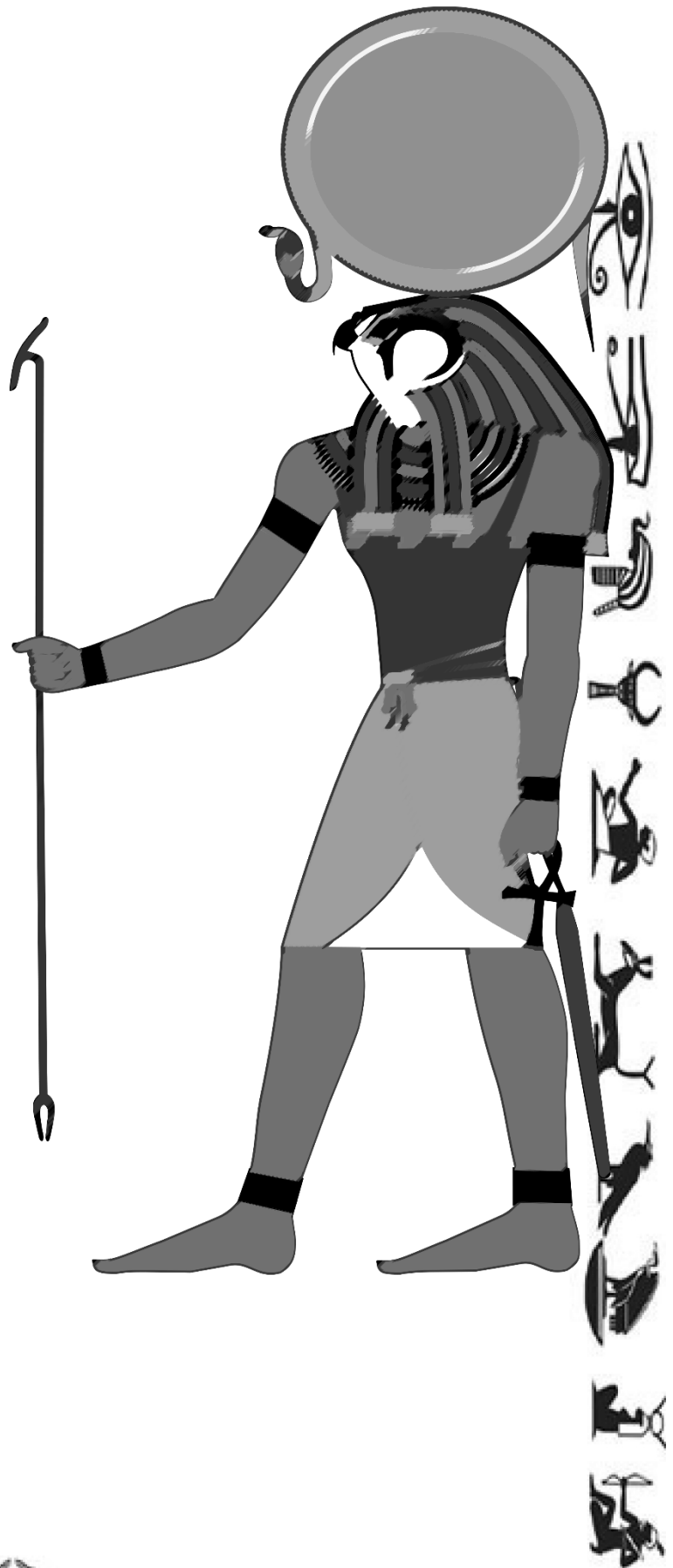
Império dos Ekimmu, mas dizem relatos que uma pequena fração da influencia dos Ekimmu recaiu sobre esta, dando a ela uma predileção por sangue, explorada por Aton. Ra alterou sua forma, não apenas para aplacar sua fúria, mas também, para aplacar sua sede de sangue, oriunda da voz da divindade louvada pelos Vampiros.

Isis - Isis é a mais popular de todas as deusas egípcias, o modelo das esposas e mães, a protetora da magia invencível. Isis estudou com Tot os feitiços e segredos da Roda dos Mundos, segredos suficientes para ter seu culto mantido de pé, mesmo após a perseguição dos Anjos. Isis ao contrário de sua irmã, Neftys, não trilhou os caminhos negros de magia e a feitiçaria proibida, mas conseguiu através da política e da influência, manter os pilares do Templo de Isis e Osiris inabaláveis. Após as pragas enviadas por Demiurgo, Isis fez chover peixe, carne e frutas a fim de auxiliar o Gado, mas a influencia e o poder dos Serafins envolvidos na contenda era tão grandioso, que esses efeitos, converteram-se em uma torrente de



ossos, sapos, insetos e sangue.

Bast - Era representada como uma mulher com cabeça de gato ou cabeça de leoa. Os gatos no antigo Egito tinham um significado muito importante, sendo idolatrados como deuses, e a deusa Bastet é uma mostra desse fascínio que os gatos exerciam nos povos do Antigo Egito. Era a deusa da fertilidade, protetora das mulheres, dos eclipses, mas que nada pode fazer quanto as pragas que se abateram sobre o sol, enfraquecendo os guerreiros Neteru. Fora uma das diplomatas que acompanhou Horus até o Olympus, tornando-se grande confrade de **Artémis** e com esta, aprendendo as artes da caça. Quando Sekhmet desceu a Kemet para realizar a vingança de Ra, esta cobriu-se com o sangue de milhares de vitimas, confundindo-se com Bastet que teve também seu culto diminuído pelo engodo.



criação de personagem

"Enfrenta o sol, e as trevas cairão sobre ti" – ditado egípcio

IDADE

Em Neter-Khertet, o poder de cada personagem é definido pela idade. Antes de começar a criar seu personagem, o Mestre e os jogadores devem se reunir e definir que tipo de campanha será utilizado. A seguir analisar os tipos de campanha mais condizentes com o personagem:

Iniciantes: São os Personagens criados há até 10 anos e obrigatoriamente

Yarus. Ainda estão aprendendo sobre sua condição, sendo doutrinados pelos demais deuses da Cidade Dourada e aprendendo a conviver com a total hierarquia de Ra. Possuem 100 pontos

de Atributos, 250 em perícias, 5 em Aprimoramentos.

Remetj: Personagens com 11 a 100 anos de criação. Já compreendem sua condição deificada, porém ainda estão se adaptando a ela. Muitos já são

extremamente hierarquizados e

arrogantes. Possuem 120 pontos de Atributos, 500 em perícias, 5 pontos de Aprimoramento.

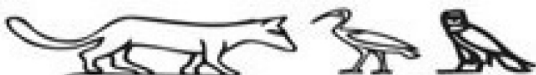
Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha.

Shemsu: Estes são os Personagens comandantes que já conseguem administrar seus poderes plenamente, tendo entre 101 e 200 anos de criação. Possuem 140 pontos de Atributos, 750

NOMES EGÍPCIOS

Masculinos: Ptolemy, Paasch, Aas, Suten-hem-he, Khshairsha, Sarru-etiq-dairi, Senouphis.

Femininos: Bektamun, Amentakehal, Nes-a Heqet, Uaem-ma, Meht-em-i-sekhet.



em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 5). Possuem também 2 inimigos poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com carinho, e influenciarão durante a campanha.

Shemsu-Ankh: Personagens antigos, provavelmente lutaram contra ou a favor de Set, contra os Anjos da Cidade de Prata na época da soltura dos Hebreus. Cheiram a séculos e pó, são criaturas poderosas, muito experientes, extremamente arrogantes para com os seres dos Mundos Inferiores. São bastante conhecidos e temidos entre seu meio, angariando aliados e inimigos temíveis. Tem entre 1000 a 2000 anos de criação. Possuem 200 pontos de Atributos, 4000 em perícias, 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 10). Possuem também pelo menos 16 inimigos ou 8 inimigos poderosos ou 4 inimigos extremamente poderosos ou 2 inimigos lendários que devem ser criados pelo Mestre com muito cuidado e carinho, e influenciarão o Background e o decorrer da campanha.

PODERES MA'ATIANOS

Os dons do deus sol; cada jogador começa com um determinado número de Pontos de **Sekhem** ou **Poderes Ma'atianos** para gastar na criação do Personagem e este depende da sua idade. O Personagem recebe 5 pontos de **Poderes Ma'atianos** + 1 para cada década completa de sua criação.

FRAQUEZAS

Dependendo do tipo de Personagem escolhido, ele será obrigado a possuir algumas certas Fraquezas para equilibra-lo, representando seu **Khaibit**. Além das Fraquezas separadas por castas, o jogador ainda deve escolher outra Fraqueza extra para somar ao personagem.

IMORTALIDADE

Neteru são eternos, isso é não morrem por envelhecimento ou doenças naturais. Só morrem se forem muito feridos e, mesmo assim, se lhes for negado o tratamento da Mumificação.



Entre as vantagens da eternidade é a imunidade às necessidades comuns como comer, beber, respirar, dormir, urinar e defecar; comer, beber e dormir, são realizáveis, mas não necessárias. A aparência de um Neteru altera-se com o passar dos séculos e eles costumam alterar seus nomes - acrescentando sobrenomes - de acordo com suas novas características e deuses que seguem.

ARROGÂNCIA

Você é um deus, então trate de agir como tal. Todo Neteru considera-se uma divindade superior aos demais seres dos Mundos Inferiores; estes os tratam como criaturas mediocres ou na melhor das hipóteses como súditos que lhes devem subserviência e adoração; considerando todos os seres dos outros planos como simples animais. Apenas criaturas com poder semelhante ao deles serão respeitadas e tratadas como seres com identidade própria

HIERARQUIA

Dentro da ordem da Cidade Dourada, existe uma hierarquização das castas extremamente rígida. Os Neteru Primordiais são tão divinos para os demais habitantes da Cidade de Ra quanto para qualquer Humano na Terra, inclusive, por sua vez, até mesmo os Neteru Inferiores são venerados como deuses em Amentet. Esta mesma hierarquia impõem diversas barreiras para a ascensão de um Yaru aos Portões Dourados, algo que raramente na época do governo de Hórus (e nunca durante o governo de Ra) acontece.



NESU-PERAA

"Os mais sagrados"

Nesu-Peraa ou Camtfis, são os Neteru mais poderosos que existem na Cidade Dourada, sendo considerados umas das criaturas mais onipotentes de Paradisia. Seus poderes são tamanhos que a mera visão destes seres é impossível para criaturas mais mundanas, causando transformações na realidade, no tempo e no espaço, devido a sua própria natureza. Em hipótese alguma manifestam-se na Terra atualmente, devido aos embates que ocorreram naquele plano outrora, apenas coordenando seus peões para realizarem suas vontades, atuando principalmente no Oriente Médio, Egito, Irã, Iraque, Arábia, e em outras localidades onde os **Templo de Isis e Osiris** e tantas outras Ordens simpáticas aos Neteru agem. Habitam o cerne de Neter-Khertet, interagindo somente com seus pares, no Grande Conselho ou **Grande Pesedjet**, no **Naos do Sol**. Participam apenas de grandes empreitadas e guerras, as quais raramente ocorrem próximo ao plano

terreno, e quando o fazem são verdadeiras forças destruidoras. São arrogantes ao extremo e também individualistas, rápidos, de pensamentos concisos e lógicos; não toleram a presença de mortais e seres de Mundos Inferiores. São cessores máximos das leis de Ma'at e seus mais fiéis cumpridores. Possuem noções sobre a interpretação da Roda dos Mundos e a incidência desta em Neter-Khertet, podendo estar em vários lugares ao mesmo tempo e saber de tudo o que se passa em suas áreas de influência. A maioria dos Nesu-Peraa foram criados por Rá e também são conhecidos como Neteru Inferiores. Osiris, Anubis, Isis, Set, Neftis, e muitos outros fazem parte desta casta.

APARÊNCIA

Os Nesu-Peraa são entidades de pura luz, possuindo as mais distintas características; podendo assumir



aspectos antropomorficos ou zoomorficos - nuances que transferem para aqueles que os veneram. Seu porte é nobre e arrogante por natureza, dificilmente interagindo diretamente com qualquer criatura que não seja um Neteru. Seus corpos exalam o calor do sol do qual são oriundos e sua pele assume tons como azul, verde, vermelho, branco e negro e cada uma desta detêm um significado.



PERSONALIDADE

Difícilimo é para os próprios Neteru entenderem as reais intenções dos Nesu-Peraa. Devido a sua percepção multifaceada da realidade, seu pensamento soa deveras alienígena mesmo para estes. Sua frieza e desdém para com todos a sua volta é o maior destaque de sua personalidade, sendo a veneração e a doração o meio mais simples de se comunicar com estas divindades. São seres que preferem agir sozinhos quando devem, julgando-se suficientemente poderosos para sobreviverem e, normalmente o são. Os Nesu-Peraa operam em uma estrita estrutura hierárquica; somente por meio da ordem, o mundo pode funcionar adequadamente. Isso é personificado em Ma'at, ou "justiça social", que atribui a cada Neteru seu papel no grande esquema das coisas. Aqueles que violam esse esquema são vistos pelos Nesu-Peraa como estorvos, pelo menos, mas aqueles que perturbam a ordem de uma forma importante são essencialmente garantidos como inimigos mortais se

não se arrependerem. Os Nesu-Peraa concentraram seu trabalho na restauração do Ma'at que eles perceberem ter sido destruído por esses possíveis inimigos.

CAMPANHA

Os Nesu-Peraa podem ser melhor utilizados como pano de fundo para uma campanha devido a suas capacidades. São vistos com certo receio pelas outras cidades paradisianas, desde a derrota de Aton. Anjos, Malaks e Cenobitas, os observam com cautela e procuram afastar-se deles quando sozinhos pois sabem o quanto seus poderes são lendários, assim como sua desconfiança e dever para com suas leis. Neteru, habitam Neter-Khertet organizando-se em grupos menores, onde vivem em seus próprios templos piramidais ou em conjunto com suas famílias.



SESH-HEKAU

"Curadores do legado"

São os artesãos, artistas e escribas encarregados de anotar e supervisionar tudo para os deuses, utilizando tanto de escritas hieróglifas quanto hieráticas. São eles que cuidam da biblioteca de Tot e da burocracia da Cidade Dourada de Ra, além de servirem eles próprios de Oráculo para os "deuses primevos", como Khepera, Nut e Geb e assim agindo na Orbe como misteriosas forças sobrenaturais dos deuses supremos. Por isso, são também considerados os Magos que estudam a **Árvore da Vida** e, muitos mantem contatos sigilosos com entidades de outras cidades, principalmente os Recíperes. Os raros embaixadores de Neter-Khertet que existem pela Roda dos Mundos, fazem parte desta casta de Neteru, já que dominam a paciência e apreciam a retórica. Possuem como seus deuses patronos Tot, Hatmehit, Hauhet, Heh e Heket. Sesh-Hekau também são

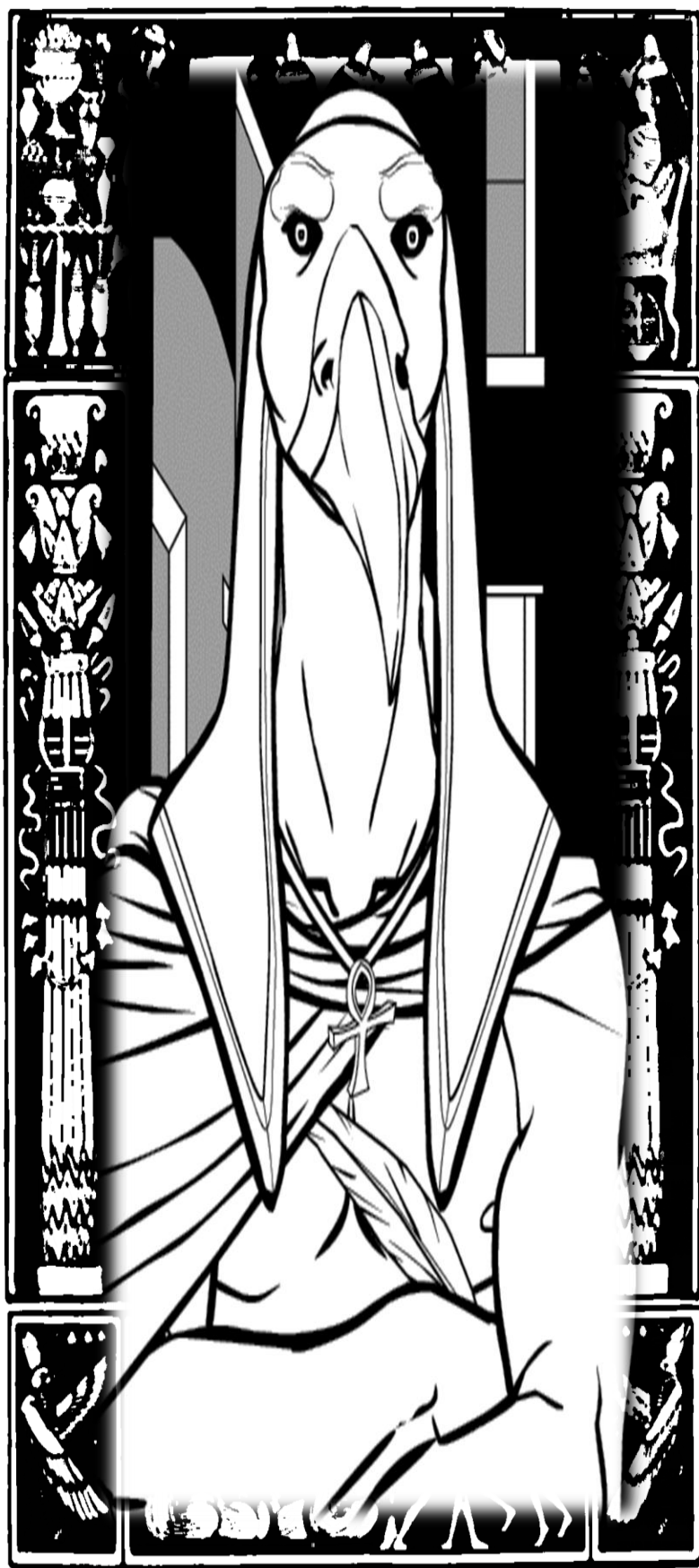
responsáveis pela distribuição dos espíritos dos fiéis em Amentet, pela logística intelectual das diversas investidas da Cidade Dourada, organizando e contabilizando a vida da armada da metrópole de Ra. Devido a seus inúmeros conhecimentos recolhidos durante eras de aprendizado, os Sesh-Hekau também ocupam funções como juízes nos tribunais menores, utilizando-se de energias místicas extremamente poderosas para encontrar a verdade. Feiticeiros que são, realizam incursões na Terra, a fim de obter mais e mais ciência dos Caminhos Místicos dos Homens, muitas vezes servindo como tutores de muitos desses, principalmente aos membros do Templo de Isis e Osiris. Ao contrário dos Anjos, um Neteru dificilmente se valeria de sua situação para angariar vantagens para si (entenda almas), devido à extrema devoção as leis de



Ma'at, mas, nada é impossível já que o poder corrompe gradativamente.

APARÊNCIA

Sesh-Hekau assumem características de seres das águas, anfíbios ou mesmo pássaros das beiras dos rios (como o íbis e o flamingo). Suas características mais marcantes são o fato de seus corpos possuírem cores que variam entre o amarelo (eternidade), verde (vida, sabedoria e regeneração) Prata (Justiça) e o azul (as águas do Nilo). Trajam-se com roupas leves e finas, saiotos com pregas adornadas com diversos enfeites. As mulheres abusam das joias e vestidos com bordados de contas.



PERSONALIDADE

Sesh-hekau são serenos e calmos, precisos em seus pensamentos e sábios em suas ações. São os Neteru mais respeitados na hierarquia de Ma'at, depois dos Nesu-Peraa e muitos são deificados. Estão prontos e aptos a relatarem em seus papiros tudo o que ocorre de importância relacionado à Cidade Dourada, sendo estes assuntos de batalha, burocracia, etc. São ávidos pelo conhecimento - os fazendo muito próximos aos **Shesepankh** - sentindo-se atraídos para estes como uma mariposa é pela chama, capazes de infiltrar-se atrás das linhas inimigas apenas para aprender sobre um determinado assunto de seu interesse ou que seja do interesse de seus senhores. Os outros Neteru consideram os Sesh-Hekau confiáveis, embora sejam aliados frustrantes. Mesmo tendo provado sua confiabilidade repetidas vezes, os Curadores do Legado também frustram seus pares ao se concentrarem em padrões arcaicos e feitiçaria antiga, além de serem extremamente fechado para novas estratégias, permanecendo

muito conservadores em sua visão de mundo. Alguns acreditam que isso torna o Sesh-Hekau extremamente previsíveis, mas outros se consolam com o fato de que as tradições e métodos deles nunca mudarão, fazendo com que suas palavras sejam atemporais.

CAMPANHA

Foram os Sesh-Hekau que ensinaram a Magia para os primeiros Magos egípcios, e iniciaram a Ordem de Isis e Osiris. Agem constantemente em conjunto com estes, em missões para a Cidade Sol. Sesh-Hekau serão enviados a Terra - devidamente acompanhados de uma casta guerreira - para procurar almas perdidas, rituais ou artefatos já que para os Neteru atualmente, almas são raras e artefatos e rituais extremamente necessários.



MAKHAUT

"Nascidos Guerreiros"

Makhaut é um conjunto de sub-castas mais atuantes da Cidade Dourada de Ra. São o coração dos exércitos dos Neteru, com suas carruagens (*Ourarit*) de guerra puxadas por besouros flamejantes; suas espadas curvadas que calcinam a carne dos inimigos e suas lanças tão ardentes quanto o calor do sol. Makhaut estão divididos em divisões chamadas *Meshas*, (compostas de 60 indivíduos, aproximadamente liderados pelos Mor-Mesh'a ou Patronos), todos pertencentes ao mesmo grau hierárquico "militar" em relação aos outros Neteru, mas possuindo sua própria hierarquia (Semka-Duat, Mahnut, Ytheramenti, Astmes e Ankhui) cada um tendo certo número de deuses patronos e absorvendo suas características físicas e Místicas. Dentre essas divisões, existem pequenos grupos, tendo cada uma sua missão específica. Os Makhaut amam ou odeiam suas Meshas, mas, seja como for, seguem suas missões obcecados,

crendo fielmente nas orientações de Ma'at. Faz parte de sua natureza representar aquele papel por mais que não se sintam à vontade.

SEMKA-DUAT

Os "Cavaleiros de Duat" são os agentes psicopompos da Cidade Sol. São eles que buscam almas, criam corpos para novos Yaru e coordenam as almas egípcias em Duat, como verdadeiros guias. Adotam a cor Negra e a maioria dos Semka-Duat possuem cabeças de Chacal, Cachorro ou Abutre, e têm como deuses patronos Set, Anubis, Mut, Nekhbet, Chontamenti, Khentimentiu, Duamutef e Pepwawet.

MAHNUT

Também chamados Benegu, esses Neteru formam o exército básico da Cidade Sol e são comandados por



Sekhmet e Maahes. A maioria possui características de leão, gato, cobra ou escorpião, da mesma forma que seus comandantes deuses, assumindo as cores do vermelho (guerra). Alguns desceram a terra para ajudar os egípcios no expansionismo durante o Novo Império, e ainda têm como grande função punir os criminosos. Entre os deuses patronos mais comuns, estão Bastet, Set, Aker, Arensnuphis, Bes, Maahes, Menhit, Sekhmet, Seshat, Mafdef, Hedetet e Serket.

YTHRAMENTI

São os caçadores das almas transgressoras das regras de Ma'at. Essas criaturas viajam pelo mundo espiritual à procura de infratores da lei de Ra ou qualquer perigo que afronte os interesses dos deuses egípcios ou mesmo as leis dos homens, envenenando seus corpos e suas almas. Com suas cabeças geralmente de babuínos, crocodilos, lebres e serpentes, costumam ter como deuses patronos Babi, Hapi, Amon, Sobek, Unut, Amaunet, Kebechet, Mehen,

Meretseger, Nehebkau e Renenutet, assumindo as cores Negro, Verde ou Prata.

ASTMES

"Filhos de Ísis" simbolizam a maternidade e a estrutura social e familiar da cultura egípcia. Protegem os nascimentos, os pais e as crianças, além de servirem de guardiões de Humanos especiais. Também representam o poder espiritual dos sacerdotes e ainda intercedem pelos médicos e professores e em combate, atuam como curandeiros para os feridos. Normalmente possuem a cor branca, e as características de bois/vacas e bodes/cabras. Entre os deuses patronos, há Apis, Mnewer, Ipet, Reret, Taouris, Taweret, Bata, Hathor, Mehturt, Neith e Ísis.

GUARDIÕES DE MATET

Guardiões de Matet ou Ankhui são os protetores pessoais da Barca Matet, o transporte de Ra; treinados pessoalmente pelo próprio Set, no Deserto de Dudael, nos Campos de



Marte, no Fosso de Duat e em áreas téticas de Spiritum, assumem a cor vermelha. São escolhidos dentre as almas dos caçadores e guerreiros fiéis à antiga religião e para eles é entregue a nobre missão de proteger o Deus Sol em suas viagens pela Roda dos Mundos; assumem feições de falcão, leão, gavião ou aardvark (animal que simboliza Set) com deuses patronos como Horus, Set, Aker e Konshu-Montu.

CAMPANHA

Os Makhaut convivem com o sacrifício de já nascerem com uma missão bastante específica em relação a Cidade Dourada; eles nascem para servir, vigiar e combater em situações consideradas importantes pela Cidade de Ra. As Meshas dos Makhaut os colocam em posições muito diversas na criação de personagem, entretanto, há algo comum em todas: elas entrarão em combate direto com o inimigo cedo ou tarde.



SEKHATOR

“Os poderosos olhos de Ra”

Os Sekhator são os auxiliares diretos de Hórus na administração da Cidade Dourada formados, em sua maioria, por almas de Faraó; atuam como os olhos e ouvidos de seu patrono, realizando funções que vão de ordenar a justiça até traçar campanhas militares. Estão estratificados segundo uma hierarquia política muito mais rígida a que as das outras castas. Costumam ser extremamente arrogantes, devido a serem escolhidos do próprio deus falcão, governante de Neter-Khertet e guiados por este desde que eram Yarus. São temidos dentro dos Portões Dourados, devido a seus olhares atentos e acusadores que podem notar o mais ínfimo desvirtuamento das leis do Deus Sol e explaná-los frente aos impassíveis governantes. São patronados de deuses como Anti, Chenti-irti, Horus, Menthu, Rá, Ash e Osíris. São raros, perfazendo cerca de

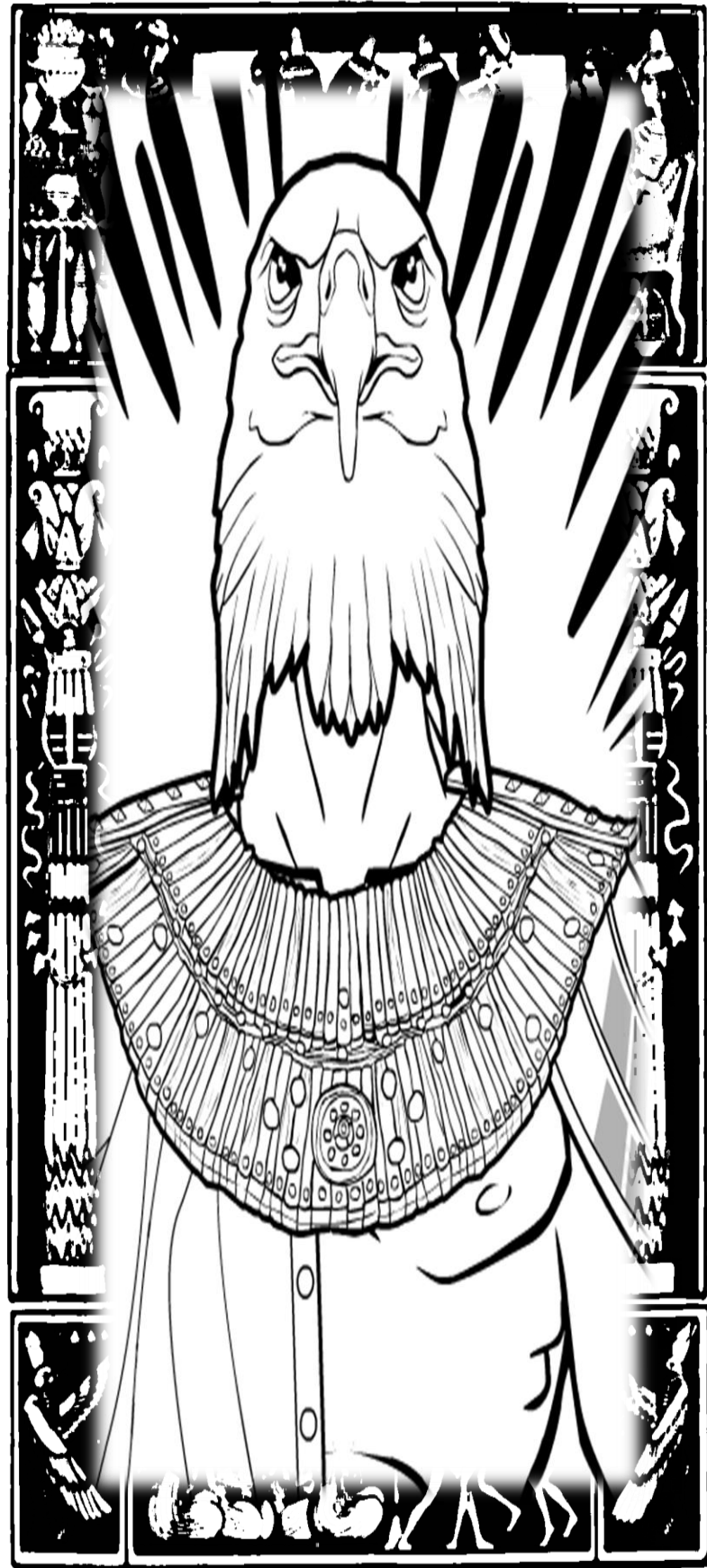
2% de toda população de Neteru, mas são os mais atuantes dentro dos inúmeros Pesedjet existentes, mesmo sendo uma casta extremamente nova - oriunda das necessidades de Hórus - são elementos impares no que diz respeito à rotina da Cidade Sol, agindo muitas vezes ao lado dos **Sesh-Hekau** e dos **Shesepankh**. Todos os atos de um Sekhator visam proteger a **Obra** (como eles se referem à Cidade Dourada e a fé em Ma'at). À medida que progredem dentro dos caminhos de Ma'at e se tornam mais velhos, começam a entender cada ponto dentro da metrópole de Ra como uma manifestação de sua vontade. Em cada **Sekhator** brilha a luz da criação: um esplendor criativo arde em seu interior. Artistas cuja visão arquitetônica majestosa é revestida por uma centelha magnífica e divina, não sendo raros Sekhator que sondam a Terra,



estudando as novas tecnologias do Homem.

APARÊNCIA

Sekhator apresentam-se normalmente como seres de luz solar pura, mas também assumem cabeças de gavião e falcão e a cor Amarela. A aura dourada que emana de um Sekhator impede que ele passe despercebido, agindo esta como uma atração inexplicavelmente singular, um dom que os faz impossíveis de serem ignorados. Suas vestimentas são as mais galantes possíveis e portam sempre joias e tesouros maravilhosos e mágicos.



PERSONALIDADE

O porte nobre, e a maneira altiva de tratar os seus pares é a característica mais marcante dos Sekhator. Possuem a combinação perfeita de sagacidade e sabedoria celestial, fazendo com que dominem com maestria tanto habilidades sociais quanto Místicas. São dotados de um discernimento para todos os objetos que existem ao seu redor dentro da Obra, sabendo o real lugar de cada coisa em ressonância e profundidade. Para o Sekhator toda área de influencia da Cidade Sol faz parte da Obra. Para um Sekhator, indivíduos e comunidades não são importantes. A única coisa que importa é que a Obra de Khepera continue a existir: as órbitas permanecem estáveis, as estações mudam no tempo e tudo permanece em seu lugar. Embora isso torne o Sekhator impessoal e em grande parte antipático, permite que eles mantenham todas as regiões da Obra e da influência da Cidade Dourada em um grau surpreendente. Eles também tendem a deixar Neterus sob suas ordens para seus próprios fins; no final,

enquanto o que importa é que a magia sobre a Obra, continue.

CAMPANHA

O cuidado único ao manufaturar o espírito em matéria permite gerar relíquias, artefatos e armas para auxiliar os Neteru. Um Sekhator considera-se mais divino que os outros habitantes da Cidade Dourada de Ra, mas vê a si próprio como um elo entre o celestial e o mundano, e sua compreensão entre os dois mundos é contínua. Ele considera-se como a mão de um arquiteto superior, capaz de criar os caminhos para que outros possam engrandecer a **Criação de Khepera**.



HAROERIS

"Faraós modernos"

Na história dos homens, Os Faraós eram os reis da Antiga Kemet. Possuíam poderes absolutos na sociedade, decidindo sobre a vida política, religiosa, econômica e militar. Como a transmissão de poder no Egito era hereditária, o Faraó não era escolhido através de voto, mas sim por ter sido filho de outro Faraó. Desta forma, muitas dinastias perduraram centenas de anos no poder. Na civilização egípcia antiga, os Faraós eram considerados deuses vivos. Os egípcios acreditavam que estes governantes eram filhos diretos do deus Osíris, portanto agiam como intermediários entre os deuses e a população egípcia. Os Faraós eram chamados pelos Neteru como **Haroeris** e **Hekatawy**, que são os filhos na realidade do grande senhor de Amentet **Osíris**, o único permitido pelas leis da Cidade Dourada de gerar híbridos para disseminar a vontade dos deuses

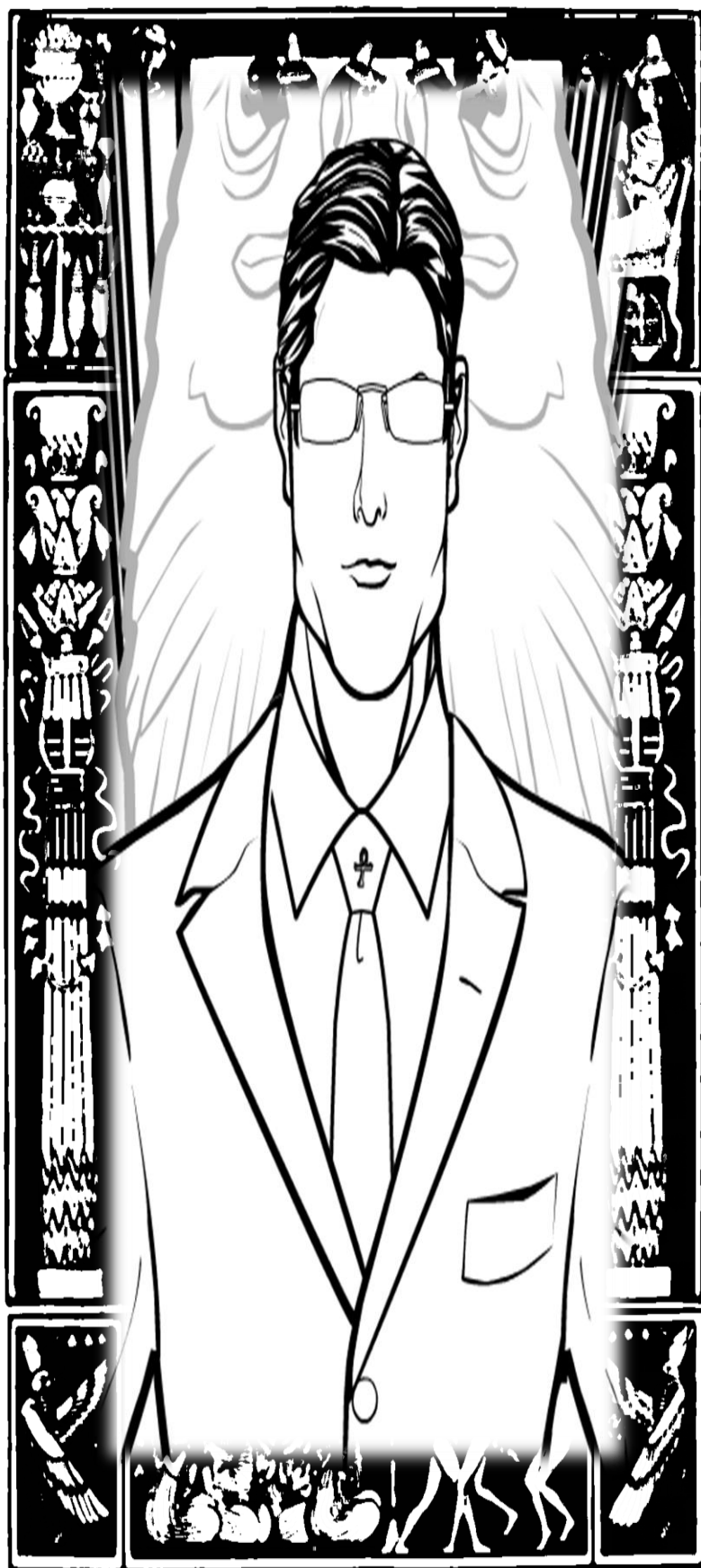
zoomórficos na Terra. Ainda em vida o Faraó começava a construir sua pirâmide, pois está deveria ser o túmulo para o seu corpo. A pirâmide funcionaria na realidade como uma ligação direta com a Cidade de Ra, para que o espírito deste pudesse ascender diretamente até ela, além de que a luz de Ra transmitida a estes através do cume das pirâmides, fornecia-lhes poderes e habilidades especiais. Como os egípcios acreditavam na vida após a morte, a pirâmide servia para guardar, em segurança, o corpo mumificado do Faraó e seus tesouros. No sarcófago era colocado também o livro dos mortos, contando todas as coisas boas que o Faraó fez em vida. Esta espécie de biografia era importante, pois os egípcios acreditavam que Anubis (deus dos mortos) iria utiliza-la para julgar os mortos. Em épocas atuais, Hórus devolveu muitos de seus filhos novamente ao despertar da vida, para que secretamente, a religião de Ra fosse



mantida viva e uma ligação entre seus escassos fiéis e a Cidade Dourada continasse existindo.

APARÊNCIA

Um Haroeris possui a forma de um Humano em excelente estado físico. Muitos podem espantar-se pelo aspecto nobre natural com que o híbrido se comporta. Não existe Magia ou Poder Sobrenatural que consiga diferenciar estes seres de um ser Humano comum, com exceção daqueles que podem enxergar o sobrenatural, estes avistaram uma pequena aura pairando ao redor destes seres, dourada como os raios do sol, e traços na cor amarela sobre seus corpos, remetendo sua origem nobre.



PERSONALIDADE

Assim como seu pai e os Neteru, todo Haroeris porta-se de maneira imponente e arrogante. Muito de sua postura divina é suprimida pela necessidade de integração com a sociedade mundana, a fim de uma tentativa de reavivar a fé nos antigos deuses. Sua maneira de vestir-se é sempre a melhor possível suas roupas são impecáveis, seus gestos são precisos e sua fala é inteligente e perspicaz. Normalmente são grandes empresários de diversos ramos de sucesso da sociedade. Dos principais seres ligados a Cidade Dourada, os Haroeris têm uma semelhança marcante com os Nimbus, mantendo valores semelhantes de nobreza e honra, mas temperando-os com mérito artístico e beleza. Os Haroeris também são obcecados pela ordem do destino; no entanto, ao contrário de seus progenitores, eles não têm uma divindade que tenha uma linha direta para prever ou controlar o destino. Os Faraós modernos, ao invés disso, tentam moderar suas probabilidades

com Ma'at usando engodos e subterfúgios, votos pessoais e sacrifícios, para empurrá-lo na direção que eles querem que vá.

CAMPANHA

Os Haroeris são os maiores agentes infiltrados da Cidade Dourada de Ra na Terra. Constantemente estão controlando fundos e deslocando valores para auxiliarem as Sociedades Herméticas de Magia tementes aos poderes dos Neteru . Muitos estão a frente destas, desviando a atenção das cidades paradisianas rivais e mesmo dos demônios de Apep que procuram minar as forças dos Neteru na Terra. Muitos Haroeris estão em pontos de Spiritum isolados, em ArK-A-Nun e Arcádia e semiplanos em que a fé nos deuses zoomórficos ainda vive.



YARU

"O gado de Ra"

Também chamados Ma'at-kheru, formam a grande parte das almas da Cidade Dourada, executando diversas funções, como mensageiros entre os deuses e a Terra, por exemplo. Costumam continuar com corpos antropomórficos, intercedendo no mundo dos vivos sem grandes dificuldades de se mesclarem aos mortais. Habitam **Amentet, o Paraíso dos Juncos** e são proibidos de pisarem dentro dos Portões Dourados, estando sobre os cuidados de Osíris. Ao morrer, os fiéis a causa de **Ra** são levados a Spiritum pelos Semka-Duat, onde **Anubis e Osíris** o esperam na pirâmide de Amduat, onde julgam o espírito do morto. O deus chacal já estaria de posse de seu coração, e realiza a psicostasia onde o órgão é pesado, equiparando seu peso a uma pena da Neteru Ma'at, guardiã das leis de Ra que levam seu nome. Sendo considerado inocente, o espírito estaria livre para peregrinar

para o oeste pela Estrada de Ro-Setau - enfrentando os perigos de **Duat** - para Amentet por um tempo de 70 dias (período egípcio para os ritos funerários), antes de sofrer uma deterioração progressiva e evanescer-se. Caso o espírito fosse considerado culpado, a fera Ammit o devora, condenando-o a total inexistência.

ASCENÇÃO

Um Neteru da casta Yaru guarda a maioria das suas características físicas que possuía em vida. Ao chegar a Amentet, o Paraíso dos Juncos, o Yaru passa todo o tempo cuidando de seus afazeres pessoais e levando uma existência semelhante a que levava em vida, mas sendo convocados por Osíris para cumprir missões em nome da Cidade Dourada (isso é chamado a Segunda Vida); sendo bem sucedido, o Yaru ganha os olhares generosos dos deuses, podendo até mesmo cair nas



graças de um desses. Quando atrai a atenção dessas entidades, o Yaru alcança o primeiro nível de sua longa ascensão até Neter-Khertet, sendo necessárias novas missões para se galgarem degraus mais superiores. A escalada é tortuosa e repleta de perigos, onde o menor ato que desagrade à divindade protetora pode jogar o Yaru não de volta ao começo, mas nas mandíbulas famintas da fera Ammit. Após um novo caminho percorrido até **Duat**, o Yaru só então é guiado pelas entidades psicopompas de Anubis, a fim de participar da casta celestial ao qual fora selecionado e apadrinhado por uma divindade. Alguns dos Yaru mais conhecidos que conseguiram completar tal caminho foram o Mago egípcio Imhotep, e o Faraó Khufu.

AMENTET

Amentet é o Paraíso dos Juncos de Ra, onde os Yaru vivem sua “Segunda Vida” Uma série de ilhas cobertas de vegetais; uma terra ideal para o plantio a caça e pesca, onde o vinho e a cerveja também são fartos; os Yaru são

chamados também de os Eternamente Vivos devido a isso. Visto de Spiritum, Amentet é uma fortaleza construída com rocha negra, dotada de 12 portões que levam ao seu interior, erguida em um cenário de areias douradas. O jeito ordeiro e extremamente embasado no julgo dos deuses é como os Yaru se comportam em Amentet. Os mais abastados em vida, que tiveram suas tumbas ornamentadas com ouro, joias e bens, também os mantem na **Segunda Vida**, já os mais simples, continuam a viver como antes em suas cabanas feitas de junco, madeira e barro. A Segunda vida é uma existência longe da opressão das classes egípcias, algo substituído pela influencia divina direta da Cidade Dourada de Ra.

AMMIT

A fera Ammit, conhecida por todos como a “Devoradora” sempre com sua bocarra faminta aberta ao lado de Anúbis na pirâmide de Amduat. No principio o monstro não possuía forma; durante as eras em que Sokar-Tot governava o submundo esta era apenas



um vortex negro de inexistência, um avatar do nada que surgira ali naquele local e lá estivera desde muito antes do Grande Escaravelho. Os antigos egípcios imaginavam Ammit como um monstro devorador de corações dos espíritos indignos de habitar o Paraíso dos Juncos, cujo corpo personificava partes dos três maiores assassinos de homens de Kemet - o leão, o hipopótamo e o crocodilo - e assim, o nada passou a ter forma física, mas Ammit é muito mais que isso: ela é a própria personificação de **Nun**. A fera devora os Neteru que são condenados pelos deuses dourados e reclama suas almas para mergulha-los no nada. Ela é o fim de tudo, e uma força misteriosa que muitas lendas dizem não poder ser controlada nem mesmo pelos próprios Neteru. Sua origem é incerta e acredita-se que a verdade por detrás dela fora confiada ao silencioso **Anubis** pelo próprio **Rá**, para que este fosse o guardião do mistério que liga o Deus Sol e a representação do total oblívio.

AMDUAT

A pirâmide negra de Amduat esta erguida no 7º Círculo Infernal, habitada por Anúbis e seus filhos - demônios devotos que assumiram as feições cianóticas de seu patrono - Após ceder o governo de Amentet a Osíris, Anúbis fora forçado por Ra a abandonar Neter-Khertet graças aos pedidos incessantes de Set. Em Amduat, Anúbis permanece sentado em seu trono, ao lado, sua companheira inseparável Ammit; deixando a pirâmide negra apenas para participar dos julgamentos a pedido de Osíris, já que este é o portador da Balança das Duas Verdades e o senhor do Salão homônimo onde esta se localiza, mas o conhecimento e utilização do objeto estão de posse de seu antigo dono, o deus chacal. Amduat é uma pirâmide de cor escura, localizada em um campo tétrico, onde areias cor de ébano permanecem estáticas, e um frio gélido toca o espírito. Muitos dizem que Anúbis é na realidade o carcereiro de Ammit, e esta permanece nesta situação por livre e



espontânea vontade, enquanto vem sendo alimentada.

CAMPANHA

Os deuses da Cidade Sol empregam os Yaru como querem, sendo em missões de reconhecimento ou envio de mensagens, mas estes possuem suas próprias aspirações e ambições, que os fazem mergulhar em um jogo de manipulações altamente secretas, onde muitos visam estabelecer novamente seus status sociais que possuíam em vida.



MEDJAYU

"Servos do deus sol"

Os Medjayu - também chamados Guardiões das Areias, Medjai, Mazoi, Khebentis e grosseiramente de Gênios e pejorativamente de Hemu (escravos) - são espíritos Arkanitas que se renderam aos ensinamentos de Ra e se tornaram devotos de sua religião. Habitantes de Amentet (já que são proibidos de adentrar a Cidade Dourada, e a ascensão para eles é vetada) são os eternos protetores do Paraíso dos Juncos e fiéis cumpridores das leis de Osíris e de Má'at. Seu deus patrono é unicamente Osíris e mesmo dotados de características animais, estas são apenas figurativas, já que seus poderes não fazem jus a sua forma, mas Osíris os presenteia com o dom da mumificação sempre que necessitam. Um Medjayu é o ultimo degrau da pirâmide hierárquica dos Neteru, sendo totalmente submissos até mesmo aos Yaru e, dispostos a entregarem suas vidas para protegê-los, mas

isso não significa que sejam fracos e subestima-los foi à derrota de muitas entidades poderosas. Esses Arkanitas e Espíritos íferos foram arrebanhados em Spiritum no inicio das expedições da Cidade Dourada de Ra após a derrocada de sua influencia sobre o povo Hicso, fascinados pela luz do deus sol, foram atraídos pelos seus conhecimentos e ensinamentos e hoje agradecem a deidade por salvá-los de seu mundo moribundo. São utilizados em missões nos mundos inferiores - incluindo ArK-A-Nun - já que um Neteru jamais rebaixar-se-ia a descer nesses locais - e muitos desses Arkanitas, alcançaram status altíssimos dentro de suas *Meshas*, sendo chamados *Tent-heteri*. Assumem as cores do vermelho e do verde e muitos, veteranos, possuem corpos transformados em múmias devido a terem sido vitimados por ataques de forças obscuras de Spiritum. Todo Arkanita que deseje, e passe pelo



juízo de Ma'at, poderá ser aceito dentro do Paraíso dos Juncos, adotando uma vida de paz e total subserviência a Osíris.

APARÊNCIA

Medjaju Assumem feições animais deturpadas, como falcões que possuem dentes e olhos bifurcados, gatos com chifres e língua bífida, crocodilos com espinhos e bico, ou mesmo crânios de animais. Muitos tem o torso de equino, leão ou serpente. Suas roupas são tão elegantes quanto às de qualquer Neteru, mas sua aura transmite àqueles próximos a deturpação de sua real natureza, muitas vezes abrandada pela luz do Deus Sol.



PERSONALIDADE

Um Medjayu teve sua história em ArK-A-Nun apagada por sua livre e espontânea vontade; toda dor e sofrimento, parentes, amigos, filhos e esposas foram deixados para trás e este abraçou de corpo e espírito a luz de Ra. São seres silenciosos e sorrateiros, que demoram a confiar em qualquer criatura. Seus sentimentos estão ligados à devoção a Osiris e a proteção cega de Amentet e dos que nela habitam. Lidam com sua nova existência de modo a sempre honrarem seus feitos, já que esta fora uma benção e a salvação para espíritos corrompidos que eram. Os outros Neterus apreciam os Medjayu, principalmente por suas ferozes habilidades de luta e disposição para respeitar a honra, mas são propensos a encontrar soluções através da violência, e muito raramente buscarão uma solução pacífica se a maneira mais fácil de encerrar um problema for golpeando o maior número de cabeças possível, além disso, os Medjayu constantemente buscam e seguem suas profecias e ordens. Os Medjayu escolheram

permanecer como guardiões durante a maior parte de sua existência, eles se tornaram bastante competentes em repelir quaisquer forças invasoras no reino insular de Osiris.

CAMPANHA

Embora com o status social baixo, os Medjayu são extremamente utilizados pelos deuses da Cidade Sol em suas missões. As possibilidades de campanha para esses seres são inúmeras, já que em combate lutam lado a lado com os habitantes de Neter-Khertet ou os Filhos de Anubis no Inferno. São uma casta guerreira, criada unicamente para fins bélicos de combate as criaturas hostis de Spiritum. Desempenhando qualquer missão; um Medjayu é uma divindade atada a um código de honra rígido, mas que não se importaria em pulverizar rapidamente o Yaru que se insurgisse contra Ma'at ou Osiris.





A CIDADE SOL

“Os homens temem o tempo, mas o tempo teme as pirâmides” – ditado egípcio

Neter-Khertet - também chamada Ilha da Chama e Estrela Imorredoura - não é um lugar para o mundano, lá é a morada dos deuses e daqueles a quem eles aceitam por demonstrar características que os agradam. A única ligação de Amentet e Neter-Khert é o **Ascensor para o Firmanento**, uma gigantesca escadaria dourada em forma de torre que liga as duas regiões e é guardada por **Aker**, o Neteru leonino. O interior dos Portões Dourados são preenchidos com construções arquitetônicas fabulosas, o cheiro de incenso e betume constante serve de atmosfera para mitificar os grandes templos monumentais dourados e finamente erigida para abrigar os Neteru. Após a mudança de governo, Hórus passou a erguer também, distritos onde se organizariam seus novos aceitos de acordo com o dever a eles confiado (chamados **Nomos**). Aqueles que adentram tal construção

pela primeira vez, deslumbram-se com um brilho dourado magnífico, que mescla a arte e a magia que existe impregnando estas obras. O tempo em Neter-Khertet é imutável, o majestoso **Akhet** brilha indelével nos céus e banha toda a cidade com sua magnânima luz, mas sua geografia transforma-se periodicamente e esses períodos correspondem às cheias do **Grande Rio Iteru**, também chamado She-Resy: de épocas de terras férteis a quando tudo volta a ser quente e árido. Os distritos da Cidade Dourada foram concebidos cada um em ressonância com uma região distinta do Æther e muitos de seus locais de destaque assimilaram características relacionadas a essas regiões, todas governadas por um Pesedjet e administradas por um Meri-Ma'at.



OS PORTÕES DE OURO

Toda criatura sobrenatural que vagar pelas areias de Dudael, e conseguir traçar seu caminho até a Cidade Dourada, ira encontrar a sua frente os magníficos **Portões de Ouro de Ra**. Não importa por onde aborde a cidade, sempre irá se deparar com uma dupla de portas extremamente espessas compostas de puro ouro e cobertas de hieróglifos que dizem serem indestrutíveis. Mesmo as pesadas portas douradas sendo indestrutíveis possuem seu guardião: o leão **Mahees** que monta guarda constante sobre elas. Lendas correm Paradisia, e falam que o único modo de se adentrar a cidade é através desta passagem, que é liberada apenas com a autorização do **Grande Pesedjet**.

AKHET

Local Iluminado, também “O Eterno” ou “O Mais Sagrado de Todos” a melhor descrição da localização deste local é que ele situa-se no horizonte, sem posição pré-definida, sendo visto

pelos habitantes da Cidade Dourada como um imenso nascer do sol no oriente as margens do **Grande Iteru** que flui de **Nun**. O local é conhecido por abrigar todos os Neteru Primordiais e os Inferiores (compondo o **Grande Pesedjet**), e é sabido que aqui se senta **Hórus**, no Trono Solar ou Trono de Ra e sua esposa Hathor, governando de posse da coroa Atef. Desta região extremamente sagrada para todos os Neteru emanam todas as decisões tomadas sobre todos os assuntos realizados a respeito da Cidade Dourada de Ra, outras cidades de Paradisia, campanhas militares ou declarações de guerra, etc. O Eterno é o único local da metrópole que é atemporal, onde todas as existências e convergências temporais - que agem sobre a cidade - são vistas como uma gigantesca teia de possibilidades (chamada *Djet*) e caminhos que se entrelaçam; a mera visão ou tentativa de interpretação desta realidade estranha, para os não preparados é um atalho para a loucura e a destruição; um dos fatos pelos quais a entrada de qualquer um que não seja um de seus



moradores é proibida e evitada. A cada crepúsculo, Akhet muda de configuração: suas construções magnânimas alternam de lugar entre si, numa dança aleatória, desordenada e imprevisível. Os deuses, todavia, detem a inusitada capacidade de localizarem seu caminho com facilidade pelos compridos corredores, amplos salões e deslumbrantes jardins dourados e brilhantes como o sol.

AAH IAH

Ocupando toda a parte norte de Neter-Khertet esta Aah Iah ou a Lua para Osíris - local que fora tentado reproduzir na Terra sob o nome **Abydos**, quando Osíris desceu a Kemet. Em Aah Iah localiza-se a região chamada de a Necrópole - ou **Umm Qa'ab** - onde nela uma vez se encerrou o Ib de Asar e estão todos os Neteru já falecidos e não mumificados. Uma imensa lua brilha no horizonte, reluzindo sobre os magníficos templos prateados do local. Aah Iah é o único local que ostenta um calmo e belíssimo céu noturno estrelado de toda Cidade

Dourada, mesmo estando próxima a Akhet. Através deste local ligam-se todas as necrópoles erguidas na Terra, durante os reinados dos Faraós. A tumba do Nesu-Peraa **Osíris** irradia uma poderosa energia vital, fazendo crescer vida ao redor de seu antigo sepulcro. Uma praça central, cercada por obeliscos - habitada por inúmeros **Pássaros Ba** - esta postada imediatamente a frente da tumba de Osíris e dela partem estradas de basalto azul para as demais localidades da necrópole, além dos inúmeros templos piramidais onde vivem os Neteru (que se dividem em Ordens de estudos e Ordens religiosas). A Necrópole é uma área de reza aos deuses e de pesquisas, habitada em sua maioria por **Sekhator**, **Sesh-Hekau**, **Shesepankh** e alguns **Astmes** e **Espíritos**. De Aah Iah, constantes expedições partem para outros planos, principalmente Arcádia, Aether e Spiritum, onde os Neteru mantêm alguns focos de adoração. A Necrópole possui ligações com Luna, tendo algumas entidades destas regiões transitando na cidade e vice versa.



Política

Como todas as regiões da Cidade Dourada, Aah Iah é governada por uma monarquia absoluta. Um Neteru governa soberano cada local dentro da Necrópole representando o poder a ele investido por um Pesedjet composto de alguns Nesu Peraa (que no caso da Necrópole chama-se Khenty-Imentiu, sendo formado por **Isis**, **Osiris** e **Anubis**, este ultimo formalmente). O Meri-Ma'at (Cumpridor da vontade de M'at) é apenas o interlocutor divino entre a vontade dos altíssimos e os habitantes de Aah Iah, seguindo a risca o que estes lhe impõem, apenas fiscalizando seus habitantes para que nunca fujam dos preceitos de maatianos.

Locais de destaque

Canopos

Localizado dentro de **Umm Qa'ab**, Canopos é um imenso distrito que serve como local onde os Ib dos mumificados estão guardados dentro de jarros

místicos, selados por feitiçaria Neteru. Uma das poucas fraquezas de um celestial mumificado são seus órgãos internos - os quais são extraídos durante o ritual que o transforma em um morto-vivo - Aquele que possuir tal artefato, poderá ter controle absoluto sobre a Múmia, inclusive destruindo-a totalmente. O Meri-Ma'at da Necrópole é o Seshepankh **Banebdjed** e este possui ainda, a obrigação de receber os corpos daqueles que morreram e jazer por estes, preparando aqueles que foram agraciados com o privilégio de retornarem a vida através da Mumificação presidindo os rituais autorizados por **Hórus**. Canopos é um local de estudiosos e místicos, que se reúnem em seus templos para vasculhar os mistérios da transcendência da vida e da morte, seus caminhos escuros, Spiritum e a Roda dos Mundos. Devido a grande quantidade de energia irradiada dos Ib guardados aqui (cada grupo em um determinado ponto cardeal), Canopos funciona como um Node de nível 9, facilitando o trabalho daqueles feiticeiros que passam sua existência



desenvolvendo novos rituais e efeitos místicos. Em Canopus também são guardados os corações de todos os **Haroéris** (Filhos de Hórus com Humanas) mumificados que governaram Khamet na forma de Faraós e atualmente vivem em Neter-Khertet. Canopus é protegida por Qebhsenurf, Duamutef, Arot e Imset, quatro Neteru que governaram na Terra, e são os guardiões do Trono do Olho, o trono de Osiris.

Busiris

Templo mortuário onde permanece selado o Ib de Osiris: Uma gigantesca construção piramidal composto de 142 mastabas de ouro, guardada por uma representação leonina do próprio Neteru, postada a frende da construção que dizem lendas poder se animar caso o local seja profanado e falar com os crentes em Osiris através de sonhos. Obra arquitetônica onde diversos seguidores do Deus da Vida vem para peregrinar e estudar seus ensinamentos. Sacerdotes Osirianos (chamados **Ausares**) realizam

peregrinações de toda Cidade Dourada periodicamente, para festejarem, erigir celebrações e cerimoniais em nome da divindade que eles chamam Khentiamentiu, um pseudônimo de Osiris.

Os Pilares do Ocidente

Caminhando para o oeste, Aah Iah da lugar há um súbito deserto de areias douradas que invade a cidade. Aquele que caminha através dele, nem ao menos sairá da Necrópole, mas atingirá os Pilares do Ocidente, erigidos por Osiris numa era primordial. Os pilares possuem a forma de cada um dos Neteru Primordiais e sustentam o portal para a entrada de um imenso complexo de cavernas que guarda o início do **Abismo de Nun**. As galerias estão repletas de testes e desafios que julgam aqueles que nela adentram e lendas dizem que nenhum Neteru que penetra em seu interior, com exceção de Rá, voltou a Paradisia. Sabe-se que quando a entrada de Num se avizinha, um imenso oásis, formado por suas águas precede as planícies de Ben Ben.



ESKENDEREYYA

Eskendereyya é conhecida como a Nomarca dos Escribas e dos estudiosos dos tomos antigos e esta localizada ao sul. Eskendereyya também é a menos fechada para os estrangeiros de todas as localidades de Paradisia, permitindo inclusive que seres de outras Orbes visitem sua região. Administrada por **Sóter**, mas influenciada pelo Pesedjet composto por **Tot**, **Seshat** e **Selkis**, Eskendereyya é o porto seguro para todo tipo de estudiosos de Paradisia, muitos com livre acesso ao local (como os **olympianos** e entidades de Arcádia), mas observados de perto, devido à mágoa dos Neteru para com os Anjos. Eskendereyya se estende por uma área de muitos quilômetros até o centro de Neter-Khertet, local onde se localiza a magnífica e famosa **Biblioteca de Tot** e o **Farol de Rá**, que coordenava sua Barca Solar e todos os outros veículos oriundos da Cidade Dourada; podendo ser visto dos confins do Orco até **Amanterasu** no oriente de Paradisia.

Politica

O governo de Eskendereyya na realidade esta nas mãos de uma grupo de 8 Neteru e não de um simples Pesedjet, Tot arrebanhou os Neteru originais que se ergueram do **Abismo de Nun** sob sua proteção - a contragosto de Hórus mas este respeitou a decisão do tio. Naunet, Heh, Hehet, Kek, Kauket, Khnum, Anuket e Satet se uniram em casais e juntamente com Tot, Selkis e Seshat influenciando a região dos sapientes estudiosos da Magia, Estratégia, Oratória e das Leis de Ma´at; as reais intenções de Tot sempre foram desconhecidas.

Locais de destaque

Biblioteca de Tot

A Biblioteca de Tot ou Khemennu é ainda a maior fonte de conhecimentos de todos os mundos conhecidos de Satânia. Fora reproduzida em Kemet sob a proteção da Dinastia Ptolomeica que sucedeu Alexandre, o Grande, no governo de Alexandria, mas fora



encendiada por uma entidade misteriosa, até atualmente desconhecida. Em sua biblioteca, Tot continua seus misteriosos estudos sobre a Roda dos Mundos, e dizem lendas que, em seus papiros repousam praticamente todo o saber polímata da existência e também alguns dos tomos mais raros existentes - como o Livro das Cavernas, o Livro da Respiração, o Livro dos Mortos, o Livro das Portas, etc. Dos nomes que já visitaram a biblioteca, podemos citar **Métis** do Olympus, **Tyr** de Aasgard (e dizem até mesmo o próprio **Odin**), **Parvati** e **Ganesha**, etc. Seu curador é **A'ah**, o Neteru Símio que guarda o equilíbrio.

Farol de Ra

Sobre uma base dourada, repousa um dos maiores marcos da Cidade de Rá; seu farol que pode ser visto de todas as partes de Satânia. O Farol consiste em um imenso obelisco que toca os céus, ornamentado com diversos hieróglifos, onde em seu cume repousa uma imensa esfera flamejante. Todos os Ourarit ou Mandjets (as carruagens e navios) que

chegam e partem da Cidade Dourada são guiados pela construção, e a mera visão deste por criaturas das sombras é desconfortante e as afugenta. Próximo ao Farol existem locais onde as aves flamejantes Bellu fazem seus ninhos para renascerem totalmente renovadas.

Caracallas

A única câmara mortuária, existente fora de Aah Iah. Localiza-se nela uma das entradas para Amentet, que remetem a época em que Tot assumira o epíteto de Sokar e guardava os portões dos mortos. As catacumbas com o passar dos eons tiveram sua estrutura alterada pela influência dos invasores de Kemet, ostentando em parte sua arquitetura, alterada pela forma pensamento dos romanos durante a Dinastia Ptolomeica.

Templo de Dendera

Dendera é reconhecida por seus elementos astrológicos: é um templo recoberto com relevos coloridos que mostram uma rica trama de figuras



astrológicas. A primeira nave do teto alto no vestíbulo com seus 24 pilares enormes representa as fases da Lua e o Sol. Ao longo da segunda nave estão as deidades das estrelas e as horas do dia e da noite terrena. Na terceira, a figura de Nut (antiga moradora do templo), está desdobrada sobre os signos do zodíaco e sobre algumas das estrelas fixas e constelações. Muitos Neteru e estudiosos da astrologia e das Orbes podem ser encontrados aqui.

TJENU

Tjenu é a cidade portuária, também chamada de Porto do Sol, Porto Solar, ou Porto de Rá, mas também é a cidade dos templos, daquilo que é sagrado. A nomarca esta localizada em um veio menor do Grande Rio, que desagua em Spiritum, chamado Hapy. No porto estão ancoradas diversas embarcações Mandjets, comandadas pelos Faraós transformados em Neteru após suas mortes. Os navios estão ali desde muito tempo, já que estes eram constantemente empregados como segurança quando o Deus Sol desejava

viajar através do Mundo dos Mortos, e defendiam sua Barca Solar quando esta era atacada, principalmente pelo Deus Serpente Apep. Atualmente as embarcações montam guardas constantes contra possíveis invasões de outras nações paradisiacas e estão sempre a postos para transportarem viajantes, emissários ou guerreiros através de Spiritum; além de atenderem ao chamado do Deus Sol em suas agora raras aventuras. Tjenu também é uma das mais sagradas nomarcas da Cidade Dourada, já que dizem ser a primeira construção de Khepera durante o *Zepi Teti*. Daqui partiu Osíris e os outros Nesu-Peraa para Kemet, a fim de instruir o Gado de Ra, Sekhmet para levar a fúria do Deus Sol sobre seus filhos, e tantos outros Neteru com distintos destinos, devido a isso, Tjenu possui inúmeros templos dedicados aos Grandes Nesu Pera e aos habitantes do Eterno.





Política

O governo do Porto Solar esta nas mãos de um Pesedjet chefiado por **Hatmehit** e **Osiris**, administrado por seus Sekhator, que organizam constantes expedições até o mundo dos Espíritos, de cunho desconhecido. Muitas comitivas deixam o porto dirigindo-se também até bolsões em toda Orbe, onde os Neteru mantem-se atualmente ativos e venerados, podendo ser vistas neste local, criaturas Árcades e espíritos milenares que adentram as terras douradas a fim de conseguirem a honra de uma oitiva com o Senhor do Trono Solar.

Locais de destaque

Karnak

Um dos mais antigos e majestosos monumentos erigidos na Cidade Dourada, também chamado o Trono do Mundo. O templo dedicado a Rá e sua antiga morada é tão imenso que inúmeros Neteru transitam por ele a todo o tempo, através da Avenida das

Esfinges - que se alinham em toda a sua extensão - ligando os inúmeros salões existentes em seu interior, dos quais se destacam o **Templo do Falcão Konshu-Montu** (que conhece caminhos secretos para Luna, mas este permanece mais na nomarca de Nubt sendo encontrado costumeiramente neste salão, jogando Senet com **Tot**), da Leoa **Mehit** e do oculto **Amon**. Amon, utilizou-se dos conhecimentos adquiridos em Karnak e de toda a sua energia para erguer a cidade de Uaset, em Kemet. No pátio a frente existe uma fonte de águas límpidas, onde os Neteru devem se banhar antes de entrar no local, estas águas são capazes de curar quaisquer doenças, maldições ou outras malignidades que afligem uma criatura.

Ta-Sekhet-Ma'at

Conhecido também como o **Vale dos Reis**, onde estão localizados templos para todos os Nesu-Pera, formando uma cadeia laberintica de passagens, avenidas e caminhos - muitos deles secretos - que ligam-se entre si.



Ta-Set-Neferu

Exatamente como reproduzido em Kemet, o **Vale das Rainhas** também esta localizado dentro de Tjenu. Semelhante a Ta-Sekhet-Ma'at, o Vale das Rainhas possui templos erigidos em veneração a todas as Netert que habitam o Eterno. Ta-Set-Neferu também é onde se localiza o **Templo de Ma'at**, local em que a suprema Netert guardiã da tão respeitada justiça dos Neteru habita juntamente com os seus 42 Juízes. Ma'at possui forma humana e grandes asas coloridas - visto ela ser oriunda da Cidade de Prata -; sua extrema fidelidade as Leis de Rá nunca poria sua devoção a prova; ela é chamada de a "*Netert que não é Netert*"

Shedjet, o Templo de Sebek

O **Templo de Sebek**, o Neteru crocodiliano é o único que não se localiza dentro do Vale dos Reis. Sebek é o único filho de Set com Néftis e manteve sob seu poder o Ib de **Osíris** quando este fora esquartejado por seu

pai. Após a contenda entre ambos terem sido resolvida, o Ib fora devolvido e encerrado em Busirirs, na Necrópole de Aah Iah a mando de Rá. Sebek manteve-se com suas tropas de guerreiros (chamados **Petsobeks**) sempre vigilantes nas águas do Grande Rio Iteru, sendo temido por muitos Neteru e mesmo considerado o "Demônio de Duat" este nunca permitiu que nenhuma ameaça chegasse até o seio da cidade, justificando o afastamento de seu templo do Vale dos Reis. Seus soldados sempre nadam próximo as embarcações tanto as que chegam, quanto as que saem; para escolta-las até uma área segura da cidade.

INEB HEDI

Ineb Hedi é a nomarca dos arquitetos, artistas e todos aqueles que entalham, pintam e constroem; localizada a oeste de Tjenu. Em seu interior existem diversas oficinas, fábricas e armazéns, ourives e ferreiros que distribuem obras primas por toda Neter-Khertet. Talentosos engenheiros constroem as grandiosas **Ouratits** e **Madjets**, alem



das armas e armaduras utilizadas pelos guerreiros; ouríveres, forjam as jóias, muitas delas místicas, para presentear os Neteru. Seus prédios são finamente trabalhados e adornados com o dourado. O que mais chama a atenção na Nomarca são os hieróglifos que foram esculpidos em obeliscos espalhados por toda a região, descrevendo toda a história da Cidade Dourada.

Política

A Normarca dos artesãos é governada pelo Pesedjet regido por **Ptah**, considerado o grande arquiteto da reformulação da Cidade Dourada, sob o governo de Hórus. Ptah fora o único dos Grandes Neteru que se submeteram ao ritual da Mumificação, devido a ferimentos em uma luta contra invasores em Kemet, em um passado antigo. Os outros dois integrantes do Pesedjet são Hathor/Sekhmet e Nefertem.

Hout-ka-Ptah, O Salão dos Pilares

O Templo de Ptah é composto de um salão preenchido de diversos pilares que lhes da nome e uma torre onde sempre pode ser encontrado o senhor do local. Seu Meri-Ma'at é **Imotep**, este que fora um excelente mestre das construções em Kemet, tornou-se o Mestre Artífice na Cidade Dourada, trabalhando juntamente com o Grande Arquiteto. Sobre a mesa de Ptah, desenhos e escritas hieróglifas finamente trabalhadas e, espalhadas ao seu redor, ricas esculturas retratando os Nesu-Peraa, que dizem lendas, este as faz apenas com sua voz.

Apis Wabet

O gabinete de esculturas do grande Neteru bovino **Apis**, este que é o responsável por construir diversos artefatos fantásticos, inclusive as mesas de embalsamento que eram entregues aos Faraós em Kemet, que por si só já são itens místicos poderosos. Apis tornou-se grande aliado do Arkanita



Mitras, algo que o fez preservar a cultura egípcia quando os persas tomaram Kemet. Apis possui como companheiro uma Shesepankh de nome **Abu al-Hô**.

O Colosso de Ptah

Logo na entrada da nomarca, já se pode conferir a grande arte do Grande Arquiteto Ptah, este ergueu de puro ouro, uma estatua de si mesmo, finamente trabalhada. A obra esta voltada para Akher, pois este diz que sempre gosta de contemplar o belíssimo local, mas Ptah construiu o Colosso afim de captar energia deste, durante o governo de **Set**. Que a estrutura é algo poderosos não há duvidas, basta contempla-lo para observar rastros de luz percorrendo o corpo do Neteru mumificado que vez por outra estendem-se e atingem o solo. Dizem que se algum Neteru for pego por esses relâmpagos dourados desaparece instantaneamente.

Ruínas do Colosso de Aton

Durante a insurgência de **Aton**, este pediu informalmente que Ptah ergue-se um colosso fantástico em sua homenagem, que posteriormente seria transportado para a cidade que Aton fundara; algo que nunca aconteceu. A construção ainda permanece no local, sendo preservado por Ptah, já que esta seria uma de suas obras de arte mais grandiosas. Mesmo sob proteção de Ptah, a face do colosso fora destruída pelos Sit, guerreiros de **Set** e então chamada Colosso Sem Nome.

NUBT

A **Cidade Vermelha**, nomarca dos guerreiros e todas as atividades ditas belicósas. A nomarca se resume a gigantescos campos de treinamento de areia para especializar tropas. Nubt fora chamada em Kemet de A Cidade de Ouro, e seu Pesedjet é composto por Set, Konshu-Montu e Maahes; após o governo violento do Vermelho, o famoso **Templo de Kom Ombo** fora expandido e dedicado a Hórus a fim de



mostrar a superioridade do governador dos Neteru.

Política

Set, Konshu-Montu e Maahes são os três maiores guerreiros dos Neteru e são eles quem conduzem os treinamentos em Nubt. O Falcão Konshu-Montu em suas decisões e nos testes propostos aos Neteru destinados as diversas *Meshas* é implacável, nunca permitindo que nenhum Neteru passe por eles se não estiver realmente preparado. A influência deste Neteru no campo de batalha fora tamanha, que ele chegou a ser adorado pelos Arkanitas como **Uronarti**. Konshu-Montu também é o fiscal real das armas, armaduras e artefatos que adentraram os campos de combate. O Leonino **Maahes** é violento e letal; domina duas facas douradas e com elas ensina seus guerreiros. Maahes fora o mestre de **Aker**, o Guardião do Ascensor para o Firmanento e forte guerreiro na luta contra a Cidade de Prata e o Olympus. Set raramente encontra-se em Nubt, já que quando Rá escolheu apenas

observar, seu fiel guardião acabou por passar mais tempo sobre a Barca Solar que na Cidade Dourada, mas sempre surge subitamente para inspecionar os treinamentos e ensinar novas técnicas de combate.

As Naqadas

Conjunto dos terríveis e perigosos campos de treinamento de Set, localizado as bordas de Nun e em Marte. **Ramses**, o Faraó Guerreiro é o Meri-Ma'at de Nubt, assumindo certa semelhança com o próprio Set e muitos dizem ele ser um de seus mais valorosos devotos. Naqadas assimilam o calor escaldante de Dudael, fazendo-o muitas vezes pior. Criaturas místicas semelhantes a hipopótamos, crocodilos e outros animais em tamanhos gigantescos são apenas algumas das feras as quais os Neteru são obrigados a enfrentar durante o treinamento. A luz refletida nas areias douradas atrapalha a visão dos guerreiros e as tempestades de areia são constantes. Pilares vermelhos delimitam as áreas



destinadas ao treino dos Neteru guerreiros.

O Templo de Set

O Templo destinado aos treinamentos dos guerreiros Sit - o **Oxyrhynchus** - esta constantemente vazio. Os próprios servos diretos de Set montam guarda e treinam os futuros guerreiros que integraram as fileiras das milícias de elite. Os templos são vermelhos e enormes, possuindo um espaço em seu interior onde inúmeros treinamentos especiais e misteriosos são oferecidos aos devotos do Deus Vermelho.

Anrutef

Um prédio dourado adornado com diversos escaravelhos vermelhos. Este é o salão de bênçãos da guerra onde O Falcão **Konshu-Montu** guarda suas mais mortais armas, armaduras e artefatos que serão entregues aos mais bravos guerreiros ascendentes das Naqadas.

PEWENET

Pewenet é a nomarca dos Místicos, feiticeiros e estudiosos da Magia. Nela estão todos os Neteru que se dedicam aos ensinamentos mágicos e aos estudos dos Caminhos Místicos. Fora destas nomarca que saíram os conhecimentos que ensinaram o Mago **Djadjaemankhs** a controlar as águas durante a 4ª Dinastia de Kemet. Esta nomarca fora reproduzida em Kemet, assim como tantas outras, mas sua localização nunca fora revelada e pouquíssimos Humanos a conheciam. Fora em Pewenet (conhecida na Terra como **Punt**) que nasceu a a **Ordem do Templo de Isis e Osiris** e seus mais antigos fundadores Sai e Hu.

Politica

O Pesedjet responsável pela Nomarca dos Feiticeiros é composto por **Amon**, sua esposa Amaunet e **Heka**, o mais poderoso Neteru conhecedor das artes Místicas. Tot, Isis e Néftis, embora não sejam integrantes deste Pesedjet, surgem constantemente como



conselheiros já que Isis e Néftis são discípulas fervorosas do feiticeiro Heka. Fora Heka que ensinara a Isis os segredo dos nomes secretos que a permitiu manipular Rá; dizem lendas que Heka é tão antigo que esteve junto com Rá quando este ascendeu de Nun.

Locais de Destaque

Praça dos Seshaws

Area coberta de hieróglifos e Rw (textos mágicos) com uma pirâmide vermelha em seu centro, que serve de local de reuniões para todos os grandes místicos de Neter-Khertet e aponta para a misteriosa estrela **Sirius**. Dentro da pirâmide, Djadjaemankhs fora nomeado pelo próprio Heka Meri-Ma'at da nomarca; fora ele também o desenvolvedor do feitiço que amaldiçoou a tumba de Tutankamon, visando afastar os **Jardins de Allah** e a **Cidade de Prata** de segredos escondidos dentro das pirâmide em Kemet, já que a maldição era tão poderosa que surtia efeito tanto em Humanos como em criaturas

sobrenaturais. Dentro da praça diversos Neteru estudiosos da Magia discutem os efeitos místicos existentes, Feiticeiros peregrinam até Pewenet a fim de estudar os textos mágicos e as Pekheret: as receitas alquímicas.

Os Racótiis

Os Racótiis são mini-nomarcas onde os estudiosos de cada Caminho de Magia se aprofundam em seus estudos. Existem os chamados Racótiis Elementais que são: Kebhesennuf, dedicado aos estudos dos Caminhos do Ar; Hapi para os Caminhos da Água; Mestra, dos Caminhos da Terra e Duamuft dos Caminhos do Fogo. Ainda existem Chit que reúne os estudiosos do Caminho de Spiritum e Sat os Caminhos da Metamagia, trazidos para a Cidade Dourada pelos iniciados do Templo de Isis e Osiris na época das grandes navegações. O estudo dos Caminhos de Arkanun são proibidos dentro de Neter-Khertet. No lugar do estudo do Caminho de Humanos, existem os estudos sobre as dividições da essência dos Neteru.





Templo de Isis e Osiris

Os primeiros Magos do Templo de Ísis e Osíris eram **Haroéris** da Cidade Dourada de Rá e tornando-se Magos-Sacerdotes. Normalmente os templos de Ísis e Osíris na Terra, são sempre obras arquitetônicas grandiosas, construídas milimetricamente sob os pelos projetos de Ptah e extremamente ornamentados; este, sendo o primeiro templo de Isis e Osíris é a mais fantástica construção existente na Cidade Dourada de Ra. Sua área constantemente é visitada pelo casal que lhe da nome, para juntos discutirem o futuro da Ordem em Kemet, admirarem a dança do ventre das Nertet e orientarem seus súditos, não somente na Terra, mas em outras Orbes.

MATET-A BARCA SOLAR

A “Barca Dos Milhões de Aeons” esta localizada pairando ao longe da Cidade Dourada, mas que pode ser vista por todos de qualquer ponto da metrópole

dourada. A Barca Solar é tão grandiosa que poderia transportar todos os Neteru em seu interior. Este magnífico artefato tranposta o Deus Sol Rá em suas viagens por todo Spiritum - iniciadas sempre por Nun - em épocas imemoriais, assim como também já levou muitos dos Neteru primordiais nessas empreitadas. Nenhum Neteru sabe ao certo as reais dimensões de Matet, em que material ou se teria sido o próprio Rá a construí-la; isto são apenas alguns dos inúmeros segredos guardados pelo Deus Criador e por Set, que presume-se conhecer a verdade. Ao observar Matet, o que se vislumbra é sua proa lustrosa brilhando em dourado. Dizem lendas que os primeiros Medjayus fora resgatados de ArK-A-Nun pelo próprio Rá, que os salvou de sua terra natal navegando sua embarcação até o cerne do mundo decaído, protegido dos perigos pelo Deus Vermelho, seu fiel guardião. Outra lenda seria a capacidade de Matet assumir a forma de uma serpente, quando é chamada Mehen, já que esta seria construída a partir do corpo de um Voonith homônimo aliado



de Apep, morto por Rá, inicio da contenda imortal entre ele e o Deus Serpente. O interior da Barca é desconhecido pelos Neteru fora do Grande Pesedjet, devido ao isolamento de Rá, permitindo que os mais novos contemplem ao longe a titânica embarcação invencível atracada nos céus - guarnecida por sua guarda real composta de vinte e quatro guardiões, os **Ghaffir** - postados ao longo de seu convés imutáveis e constantemente vigilantes, liderados por Set.

TESHERIT

Dudael, o deserto desolado além da proteção das muralhas douradas da Cidade Dourada (chamado pelos Neteru, Teshérit) é amplamente desconhecido. Imediatamente, além dos muros protetores de Ra um mar caótico de dunas existe. O deserto se desgasta nas bordas das terras férteis ao redor de Neter-Khertet. Além das areias douradas, existem extensões ressecadas e rachadas que uma vez pertenceram aos **Tagarit, as Terras Quebradas**. As ruínas de civilizações antigas estão

nessas terras, embora ninguém nunca tenha explorado tais ruínas. Gigantescas serpentes albinas são os maiores predadores de Teshérit, nadando pelas dunas de areia. Elas são capazes de alcançar velocidade impressionante, podendo levantar suas cabeças de lampreia muito acima do solo para agarrar até criaturas voadoras. Mas eles podem também ficar à espreita sob as areias por anos, até o menor tremor alerta-las sobre a presença de presas. Outras criaturas habitantes de Dudael são as **Manticoras**; criaturas com corpos felinos, caudas dotadas de agulhões e placas quitinosas na parte inferior das pernas e pés. O veneno de sua cauda é um dos mais virulentos conhecidos em Neter-Khertet, podendo picar em grande velocidade, mesmo quando estão rasgando um inimigo com garras e dentes.

Os Deuses Antigos do Deserto

Os **Deuses Inefáveis de Teshérit** ou **Esquecidos**, são entidades primevas, que habitavam Dudael muito antes das

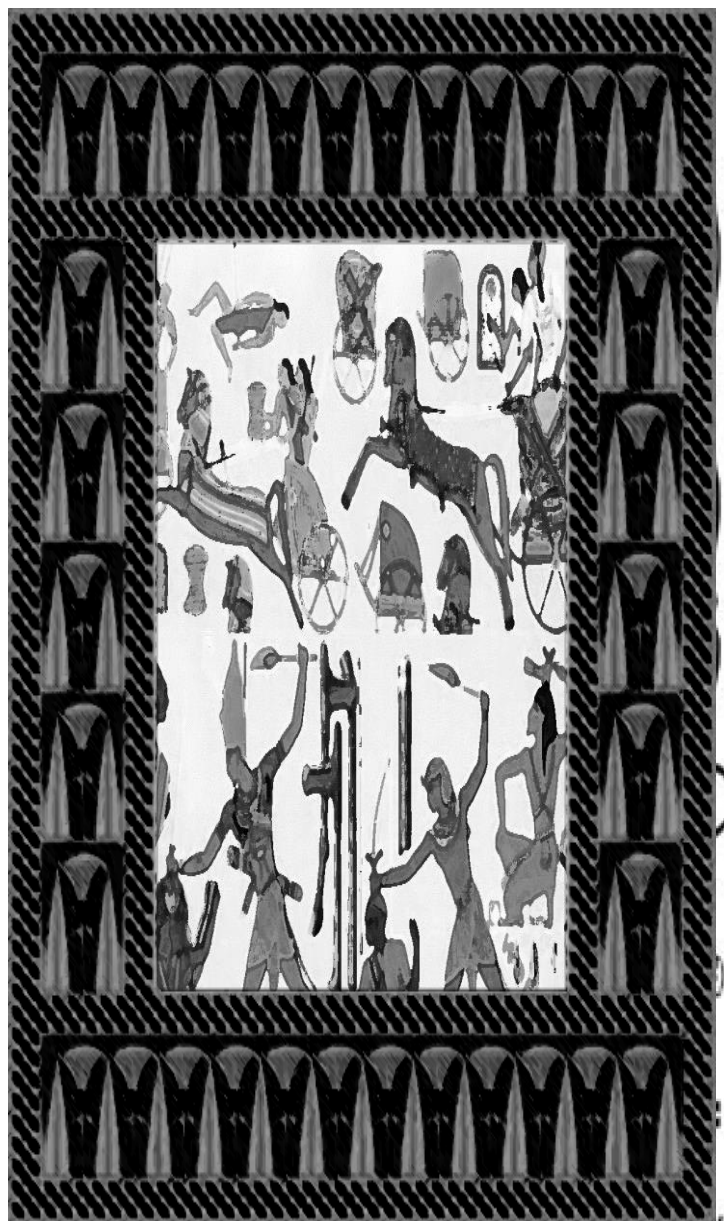


criaturas de Edhen realizarem a passagem, sendo seus únicos nativos conhecidos. Deuses caóticos que nunca conheceram benevolência, Ra e os Nesu-Peraa os enfrentaram e os destruíram, deixando suas gigantescas carcaças expostas sobre as areias douradas. O **Deus Escorpião**, desejava matar cada Neteru que ascendia de Nun e se alimentar deles; o **Deus Gafanhoto** controlava uma horda massiva de insetos que seriam capazes de cobrir o Sol e, finalmente o **Deus Escaravelho** (que logo fora considerado a antítese de Khepera), marchava por essas areias com divindades mortas vivas ressuscitadas. Recentemente ascendidos de Nun, **Ra** explorou Dudael em sua barca, onde transportava todos os Nesu-Peraa consigo. Neste tempo, a jovem **Neter-Khertet** não havia expalhado sua hegemonia, mas já era ameaçada pelas criaturas arcaicas que habitavam o deserto. Foi então que Ra planejou destruir as divindades nativas, antecipando-se a possíveis desavenças que já se anunciavam. Imprudente, Ra avançou acreditando no poder dos

Neteru prístinos, em acréscimo apenas por sua guarda pessoal, os **Ghaffir** e seguido de perto por uma divisão de gólems de luz solar. Próximo as cordilheiras que separam a região conhecida, atualmente como Vahishta, **Ra** deu-se conta de que caíra em uma armadilha. Enxames intermináveis de insetos encouraçados, que se haviam dissimulado sob as areias, surgiram subitamente e destroçaram os gólems luminosos, e ainda atacaram os Nesu-Peraa, embarcados em Matet. Cercados, Os Nesu-Peraa tiveram que abandonar a Barca Solar e lutarem pela própria vida, abrindo caminho à força, através da massa de inimigos, para enfrentarem diretamente as divindades obscuras, que comandavam os ataques ao longe. **Ra** e os que estavam ao seu lado realizaram prodígios de valor, lutando admiravelmente. Pode-se dizer que foi a coragem e o destemor deles, ao se lançarem contra o inimigo muito mais numeroso, que acabou revertendo o resultado dessa batalha que poderia ter se tornado um dos maiores desastres militares da história de Paradisia. **Osíris**, ainda vivo e considerado o Deus



dos Céus e da Luz Solar, enfrentou o **Deus Escorpião**, e com sua luz fe-lo atacar-se com sua própria cauda; Set partiu o corpo do **Deus Gafanhoto**, juntamente com seus enxames venenosos e **Ra** decapitou o **Deus Escaravelho**, fazendo com que seu crânio esteja demarcando a região onde a **Grande Batalha de Dudael** se desenrolou.





1970 1000 1000

◊ MUNDANO E OS PERIGOS

“Senhora do Leão, da Batalha e da Espada, Sekhmet, terrível deusa, estabeleça proteção ao meu redor”- Pedido de proteção a deusa Sekhmet

Embora defasada, os antigos cultos aos Neteru, mesmo com o ascendente Kemetismo, ainda permanecem ativos em pontos isolados da Terra, ArK-A-Nun e outras Orbes, e acima de todas as outras esta o Templo de Isis e Osiris. Infiltrados em outras Sociedades Secretas, os servos da Cidade Dourada investigam as Ordens de Mistérios da atualidade a fim de auxiliar o engrandecimento e o retorno aos antigos cultos egípcios. Muitas Ordens Exotéricas, Sociedades Secretas New Age veneram os Neteru como entidades Místicas e alguns, como o próprio Set, como uma personificação do culto ao “eu” e aos Caminhos da Mão Esquerda - fruto de uma verdadeira engenharia social contra o cristianismo. Outros cultos, mais numerosos, veneram Isis como sendo uma Feiticeira poderosa; algo que em uma era passada seria totalmente

ignorado, atualmente é administrado pelos Neteru como pequenas fontes de Forma-Pensamento e estes assumem papéis conexos as creças desses “idiotas úteis” a fim de conduzi-los e manipulá-los como bem quiserem.

TEMPLO DE ISIS E OSIRIS

Fundação: 4.000 A.C., Egito.

Base: Cairo, Paris.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Ísis, Osíris, Baast, Cleopatra, Marco Antônio, grande parte dos Faraós, François Lenormand.

Seus sacerdotes estiveram na Fenícia, na Grécia e chegaram até Cartago, onde fundaram diversas escolas de mistério, servindo de base para centenas de pequenas cabalas independentes, espalhadas por todo o mundo conhecido na época. Com o declínio do poder dos Faraós, a estrutura da



sociedade foi lentamente sendo modificada, até tornar-se completamente fechada e secreta, distante do mundo dos profanos. Mantiveram-se no Norte da África (Cairo) e Europa durante a Idade das Trevas, procurando as maiores cidades como base para seus templos, especialmente Paris, Constantinopla, Amsterdam e Londres. Desenvolveram-se como Magos exploradores dos planos Astral e Espiritual e muito desligados da sociedade mundana. Alguns de seus membros mantêm escritórios e fundações (conseguido dos tesouros dos antigos Faraós) que provêm o sustento dos membros mais antigos dos templos e patrocinam as missões da ordem.

Características: Os templos de Ísis e Osíris são sempre obras arquitetônicas maravilhosas, extremamente ornamentadas. Os trajes de cerimônia dos magos-sacerdotes são baseadas nas roupas tradicionais dos Faraós antigos, com adornos dourados e jóias. Os magos mais jovens preferem manter seus altares em seus próprios

apartamentos de cobertura e utilizar seus poderes arcanos para obter vantagens mundanas para a ordem.

Graus: O templo está dividido em dez graus, cada um representando um Sephiroh da Kabbalah. Os graus são: 1=10 Malkuth, 2=9 Yesode, 3=8 Hode, 4=7 Netzach, 5=6 Tiferet, 6=5 Giburah, 7=4 Hesed, 8=3 Binah, 9=2 Hochma, 10=1 Keter.

MAGISTAS DO TEMPLO

Custo: 300pts de pericias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Ciências

(Herbalismo 25%, Teologia 35%),

Ciências Proibidas

(Alquimia 35%, Ocultismo 40%, Rituais 40%, Conhecimento sobre Seres

Sobrenaturais 40%, Teoria da

Magia 30%, Viagem

Astral 20%), Etiqueta 10%, Idiomas (Egípcio 40%, Grego 20%), Manipulação

(Empatia 30%), Primeiros

Socorros 25%, Sobrevivência (Deserto) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Sociedade Secreta 1, Pontos de Fé 1, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Fé: 2+1 a cada 2 níveis.



ROSA CRUZES

Também chamados de Rosa Cruzes
Originais e Cavaleiros de Osiris

Fundação: Século XVII Alemanha.

Base: Cairo.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Vários Neteru conhecidos como, Bastet, Osiris, Isis, etc.

Uma das mais importantes ordens místicas mundiais, formou-se a partir de Magos do templo de Ísis e Osíris, de iluminados e de magos atlantes no século XVII. Essa dissidência do Templo de Isis e Osiris é chamada de Cavaleiros de Osíris e levam o culto aos Neteru ainda como nos áureos tempos do Egito Antigo. Estão divididos como os Rosa Cruzes dissidentes mas seu foco ainda é manter os pequenos pontos de Forma Pensamento de Neter-Khertet, infiltrar-se em outras Sociedades Secretas e formentar ideias para que assim conduzam essa energia como os Deuses Egípcios desejam.

Características: Os Cavaleiros de Osíris realizam missões de acumulo de informações para o Templo de Isis e

Osiris e para os próprios Rosa Cruzes, com muitos sábios e estudiosos em suas fileiras.

Graus: Seus graus são os mesmos que seus dissidentes.

CAVALEIROS DE OSIRIS

Custo: 270 pts de pericias, 2pts de Aprimoramento

Perícias: Artes (escolha uma 20%), Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Conhecimento sobre Espíritos 50%, Ocultismo 25%, Conhecimento sobre Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 1, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Fé: 2+1 a cada 2 níveis.



ASET KA

Também conhecidas como Aquelas que vem com a noite.

Fundação: 2.000 A.C., Egito.

Base: Cairo.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Néftis

A Ordem de Aset Ka é uma sociedade espiritual e instituição ocultista cujos que investigam acreditam que as origens remontam ao Antigo Egito. Responsável por manter a tradição Asetiana (Néftis Negra, a Feiticeira), é a principal referência relativamente a conhecimento de absorção da energia espiritual (entenda como Vampirismo, já que 90% de seus membros são Vampiros da raça Ekimmu). A Aset Ka é a mais influente Ordem de Místicos de extrema repercussão internacional de todos os servos do Deus Ra, graças a Néftis. Tendo uma das suas sedes na cidade do Porto, em Portugal, a influência da Aset Ka é mais demarcada no panorama oculto Europeu, onde é reconhecida principalmente pelos seus trabalhos publicados com temas relacionados aos antigos cultos egípcios e aos Deuses de Neter-Khertet.

Características: A tradição Asetiana, com origem no Antigo Egito, é habitualmente vista como uma religião perigosa já que é uma Ordem de Vampiros. Uma tradição milenar, centrada na Magia do Sangue, que tem uma forte componente esotérica, como os conceitos de dualidade universal, bem como a importância da Vontade e do Eu Superior relativamente à evolução pessoal e prática espiritual. Os devotos possuem um símbolo em seus pulsos, chamado de a Marca Negra (o símbolo de Néftis), onde rasgam para que o sangue verta em diversos rituais internos.

Graus: Estão divididos em três linhagens: Serpente, A Linhagem dos Viperines e dos Iniciados (1º Círculo) Escorpião, A Linhagem dos Guardiães e Guerreiros (2º Círculo) Escaravelho, A Linhagem das Feiticeiras (3º Círculo)



ASETITAS VIPERINES

Custo: 310 pts de pericias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Barganha 20%, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Éfiges 20%, Teoria da magia 30%, Encantamentos 20%, Ocultismo 30%, Conhecimento sobre Rituais 30%), Idiomas (Egípcio 30%), Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 30%, Sedução 40%, Tortura 20%), Subterfúgio 20%, Venefício 30%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Poderes Vampiros 1, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Magia: 1+1 a cada 2 níveis.

Caminhos Preferidos: Humanos, Plantas e Spiritum.

GUARDIÃES

Custo: 290 pts de pericias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Armas Brancas (escolha três com 30/30 cada), Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Conhecimento sobre a Cidade Dourada 20%), Heráldica 20%, Manipulação (Liderança 10%, Impressionar 10%, Intimidação 20%, Tortura 20%), Montaria 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Deserto 50%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Vampiros 1 **Pontos de Heróicos:** 3+1.

Pontos de Fé: 2+1 a cada 2 níveis.



FEITICEIRAS

Custo: 270 pts de perícias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Conhecimento sobre Rituais 40%), Etiqueta 20%, Falsificação 15%, Idiomas (Grego 25%, Hebraico 15%, Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

Aprimoramentos: Poderes Vampiros 1, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Magia: 2+1 a cada 2 níveis.

ADORADORES DA MADONA NEGRA

Também chamados Templários Negros.

Fundação: Século XIV, Inglaterra.

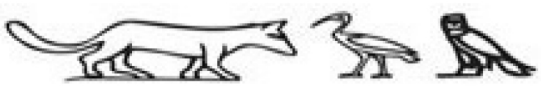
Base: Desconhecido, acredita-se que em algum lugar da África e oriente Médio.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Isis

Em inúmeras catedrais da Europa, principalmente no centro e no sul da França, encontram-se esculturas de

uma figura misteriosa, conhecida sob o nome de Madona Negra. Essas representações da Madona são bem diferentes de outras imagens cristãs e sua origem ou finalidade permanecem desconhecidas, sem definição ou explicação. A explicação oficial dada pelos representantes da igreja é que a cor escura das estatuetas é atribuída ao enegrecimento pela fumaça secular das velas, à deterioração da tinta utilizada ou à qualidade da madeira. A Madona Negra não é Maria, mãe de Jesus, mas sim Isis com o bebê Horus em seus braços. Tudo isto, logicamente, não é aceito pela Cidade de Prata, que plantou a história acima como uma forma de suprimir o culto aos Neteru. O conhecimento gnóstico sobreviveu a séculos de perseguição infringida aos hereges, com seus textos mantidos secretos até o momento em que no mundo surgisse uma força, capaz de levar a cabo sua filosofia de salvação: na verdade, os Templários. Uma pequena discidência dos Templários entendeu o verdadeiro conceito das imagens negras, e quem elas realmente representavam. Foram guiados por Isis



e por ela versados nos Caminhos de Magia.

Características: São extremamente reclusos e furtivos, veneram a Mãe Isis como a Mãe do criador e veem Hórus como o Filho dos católicos. Vestem-se com mantos negros, com o Ankh de cor branca estampado como um brasão; vestimenta ritualística, pois no cotidiano, misturam-se entre os demais membros da sociedade, comunicando-se através de rituais complexos e uma linguagem própria de sinais e gestos.

Graus: Os Adoradores estão divididos em 4 Graus: Iniciado, Mestre dos Segredos, Zelador da obra e Grande Mestre.

TEMPLÁRIOS NEGROS

Custo: 270 pts de perícias, 4pts de Aprimoramento

Perícias: Sabre 20/30, Pistola 40%, Esquiva 35%, Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Ciências Proibidas (Conhecimento sobre Seres Sobrenaturais 30%), Condução 40%, Legislação 30%, Montaria 40%, Pesquisa/Investigação 40%, Rastreo 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 1, Armas de Fogo 3.

Pontos de Fé: 1+1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 4+4 por nível



IRMANDADE DOS ARREBATADOS

Recomenda-se o uso como NPC

Também chamados Espectros

Furiosos e Alu.

Fundação: 4.000 A.C., Egito.

Base: Desconhecido.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: O Sete Reis

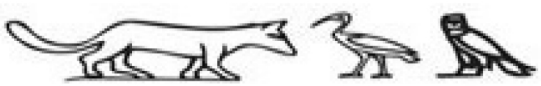
Feiticeiros, Apep.

Existem criaturas demoníacas que surgiram das trevas imemoriais e primevas; crianças da noite que se escondem durante o dia para quando as trevas ascenderem, caçarem os vivos e drenar-lhes as energias vitais: essas criaturas eram os Ekimmu. Esta linhagem de vampiros surgiu na Mesopotâmia; ela se espalha por todos os continentes da Terra, e inclusive nos planos de ArK-A-Nun, e são estes seres que juntos formaram as bases desta irmandade. Os Arrebatados são praticantes do mal original; eles estão mais aptos a cometer maldades e acreditam firmemente na eventual ascensão da escuridão e que os Vampiros de sua linhagem são os soldados escolhidos dos poderes que

dormem nas terras infernais. Através deste pensamento, o Voonith Apep, inimigo declarado dos Neteru se aproximou destas criaturas a fim de devorar o sol e realizar o desejo das criaturas que passaram a venerá-lo como um deus da escuridão. Eles não desejam manter as aparências ou se socializar, eles desejam invocar seus grandes Lordes Espectrais de volta ao mundo, para transformar o planeta em um inferno de trevas.

Características: Os Arrebatados só escolhem humanos para serem possuídos pela linhagem de Vampyr que são inteligentes, dirigidos e completamente insensíveis ou insanos. A maioria dos seus é interessada em ocultismo mesmo em vida, e todos os Arrebatados o praticam após a possessão.

Graus: Seus graus são desconhecidos.



ARREBATADOS

Custo: 270 pts de pericias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, ArK-A-Nun 20%, Conhecimento de Rituais 30%), Disfarce 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Egípcio 20%, uma língua de ArK-A-Nun 20%, Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Obscuridade 1, Poderes Vampiros 3.

Pontos de Obscuridade: 1+1

Pontos Heróicos: 4+4 por nível

CULTO AO NADA

Recomenda-se o uso como NPC

Fundação: Desconhecido.

Base: Desconhecida.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Nephren Ka, Atumm e Isfet.

Em tempos imemoriais **Nephren Ka**, o Sumo Sacerdote Feiticeiro conhecido como o Faraó Negro (visto que em determinado período histórico o Egito fora dominado por Faraós de origem Núbia, do sul do Nilo), tomou o poder dos filhos do atual regente **Piye**, governando de forma tirana e submetendo seu povo às antigas tradições canibais e a sinistros Deuses Negros (especula-se que os Deuses Inefáveis derrotados por Ra a eras atrás). O medo e o horror se espalhavam e o Faraó era igualmente temido e assustadoramente reverenciado. **Isfet**, a contraparte de **Nun**, aproximou-se do governante e o corrompeu, tornando-o imortal, mesmo após revoltas derrubarem-no do poder e o matarem. Nephren Ka acordou em sua tumba, localizada em Alexandria,



em uma forma de vida decrepita e horrenda, a fim de macular os demais locais de descanso dos mortos egípcios, trazendo-os de volta a vida, para destruírem a obra do grandioso Khepera.

Características: os maculados pelas energias de **Isfet** voltam a vida como Múmias, com sua consciência restaurada, mas sua aparência totalmente carcomidas e assustadoras. Todos os seus integrantes são mortos-vivos.

Graus: Seus graus são desconhecidos.

NILISTAS

Custo: 270 pts de perícias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Briga 40, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Cidade Dourada 20%, Conhecimento de Rituais 30%, Ocultismo 10%, Necromancia 10%, Spiritum 30%), Investigação 10%, Furtividade 20%, Idiomas (Egípcio 30%, Sekh Shat 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%) .

Aprimoramentos: Poderes Mortuários 4, Pontos de Fé 1, Poderes Mágicos 3.

Pontos de Fé: 1+1

Pontos Heróicos: 0

Pontos de Magia: 3+3



KITS DIVINOS

"O arqueiro acerta o alvo, parte pelo esticamento, parte pelo relaxamento" – Ditado egípcio.

AUSARES

Os sacerdotes do Deus da vida Osíris. Os estudiosos do Ba e os maiores representantes da cor verde em Neter-Khertet. Ausares perambulam pelo Deserto de Dudael, são nômades e vivem em comunidades fora dos muros dourados chamadas Imaziguen. São beduínos que conhecem inúmeros Siwas (Oásis) existentes nas escaldantes e inóspitas areias de Dudael. Osíris diz a seus sacerdotes que peregrinem através destes locais desolados a fim de atingirem o limite de sua existência, aguçando os sentidos para a preservação da vida. São excelentes guias através dos desertos e possuem livre trânsito dentro dos muros da Cidade Dourada e Duat.

AUSARES

Apenas para Shemsu

Custo: 260 pts de perícias, 4pts de Aprimoramento

Perícias: Herbalismo 30%, Teologia 30%, Cajado 30/30, Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Terra 20%, Spiritum 10%, Alquimia 20%, Rituais 20%, Ocultismo 30%), Primeiros Socorros 30%, Empatia 40%, Etiqueta 20%, Sobrevivência (Terra 30%, Spiritum 30%).

Aprimoramentos: Theurgia 1, Poderes Ma'atianos 2, Status 1, Pontos de Fé 4

Caminhos Preferidos: Spiritum, Humanos, Metamagia.

Pontos de Fé: 4+2

Pontos Heróicos: 4+3 por nível



HERADONTES

Haredontes ou Vingadores na mitologia egípcia – chamados Si´ar - são os servos do deus Hórus, possuem a cabeça de um falcão, muitas vezes carregando duas grandes Kopeshs de ouro. Vingadores são capazes de saltar para a batalha prontamente, ou convocar uma tempestade de areia para cobrir seus movimentos, enquanto evadem-se para outro local rapidamente. Eles são brevemente mencionados no Livro dos Mortos da mitologia egípcia, e habitantes da Cidade Dourada de Rá, em Paradísia. São personificações do poder grandioso de Hórus e servem apenas as ordens diretas do Rei Sol. Assemelham-se, fisicamente a seu deus, tomando a faceta de Hórus responsável por vingar seu pai Osíris, morto por seu tio Set, trazendo o poder destrutivo da vingança para que este seja derramado sobre seus inimigos.

HERADONTES

Apenas para Shemsu-Ankh

Custo: 260 pts de pericias, 4pts de Aprimoramento

Perícias: Kopesh 30/30, Lança 30/30 Boleadeira 40%, Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Terra 20%, Spiritum 10%), Salto 30%, Tática 40%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Terra 30%, Spiritum 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Ma´atianos 3, Pontos de Fé 2

Pontos de Fé: 1+2

Pontos Heróicos: 4+3 por nível -

*Ganham acesso ao poder Runihura.

SITS

Assim como Hórus possui seus agentes únicos, Set o Guardião de Matet também possui seus discípulos chamados Sits. Os Sits possuem a cabeça do animal Fenekh (um parente do chacal, animal que representa a face de seu mestre). São mestres nas tempestades e no controle dos animais. Seus poderes também envolvem o controle do caos primordial, como arma



ofensiva. Sits auxiliaram Set quando este tramou contra seu irmão Osíris, e foram estes discípulos que o agarraram e o trancafiaram dentro do sarcófago preparado pelo Senhor das Tormentas. Sits são agentes do deus dos desertos Set que agem secretamente a serviço unicamente de seu mestre, trazendo o olhar desconfiado de todos os Neteru da Cidade Dourada de Ra.

SITS

Apenas para Shemsu-Ankh

Custo: 380 pts de pericias, 4pts de Aprimoramento

Perícias: Kopesch 30/30, escolha duas armas brancas

30/30, Esquiva 25%, Tática 30%, Furtividade 30%, Liderança 20%, Impressionar 30%, Manipulação Empatia 20%, Tortura 20%, Intimidação 20%, Pesquisa/Investigação 30%, Rastreo 20%, Religião 30%, Venefício 20%, Sobrevivência (Terra 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Poderes Ma'atianos 2, Pontos de Fé 2, Status -1

Pontos de Fé: 1+2

Pontos Heróicos: 4+3 por nível

*Ganham acesso ao poder Sutekh.



PETSOBEKS

Os Cavaleiros do Mar, Demônios de Duat. Os Pestobeks são os guerreiros treinados por Sobek o Neteru crocodiliano. São os patrulheiros das fronteiras da Cidade Dourada de Ra, em que estas tangenciam o mar. Adotam as feições reptilianas de seu deus protetor e mestre. São dominadores dos poderes elementais da água e imbatíveis quando combatendo em seu elemento.

PETSOBEKS

Apenas para Shemsu-Ankh

Custo: 260 pts de perícias, 4pts de Aprimoramento

Perícias: Kopesh 30/30, Lança 30/30
Escudo 40%, Esquiva 25%, Natação 50%, Ciências Proibidas (Spiritum 10%), Combate Aquático 40%, Escalada 20%, Intimidação 30%, Sobrevivência (Spiritum 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Poderes Ma'atianos 2.

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

*Ganham acesso ao poder ÁGUA.

Desrito no livro CELTAS.

BASTÕES DE HEP

Como os Neteru devotos aos animaisco deus Hep (Apis) são conhecidos. São divindades agrárias, relacionadas ao trato com a natureza e sua manutenção. Ápis é o único Neteru que permanece constantemente na forma de animal (touro), utilizando de seus servos homínídeos para que inúmeras tarefas na Terra sejam realizadas em prol do Gado de Ra.

BASTÕES DE HEP

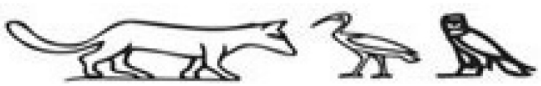
Custo: 260 pts de perícias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Kopesh 30/30, Escudo 30%
Corrida 40%, Esquiva 25%, Tática 50%, Ciências Proibidas (Spiritum 10%, Terra 30%, Rituais30%), Geologia 40%, Escalada 20%, Intimidação 30%, Herbalismo 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

*Ganham acesso ao poder Hat-Hori.



SNUJS

As sacerdotizas de Bastet, a deusa felina constantemente confundida com Sekhmet, a leoa guerreira. Bastet, ao contrário da Leoa, é sinuosa e pacífica; criadora da **Cifetelli**, a conhecida dança do ventre, a qual ensinava suas devotas para que através desta pudessem seduzir, encantar e enfeitiçar tanto Homens como deuses. Através dos instrumentos que lhe davam nome, as Snujs (instrumentos percussivos que prendem-se aos dedos indicador e dedão) são retratadas de formas tanto quanto graciosas, como também rápidas e silenciosas.

SNUJS

Apenas para Nertet (Neteru femininas)

Custo: 310 pts de perícias, 3pts de Aprimoramento

Perícias: Adaga 20/30, Barganha 20%, Empatia 30%, Interpretação 20% Dança 50%, Lábia 30%, Sedução 50%, Subterfúgio 10%, Venefício 30%, Escapismo 20%, Furtividade 40%, Ocultismo 20%, Intimidação 20%, Herbalismo 30%,

Aprimoramentos: Pontos de Fé 3, Poderes Ma'atianos 2, Theurgia 1.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

*Ganham acesso ao poder Bubasis.

PTR AMUN

Os Espiões de Amon, também chamados Wekh-Met, já foram uma classe de grande renome dentro dos muros de Neter Khertet, mas, após a revolta dos Neteru contra o governo de Set, Ra desacreditou-os, assim como seu mestre, por tentarem ser maiores em renome que o Deus Sol. Auxiliaram a descreditar as obras do Deus Vermelho na Terra, quando este assumiu o trono



da Cidade Dourada, elevando o nome de seu mestre ao estado de Deus Onipotente, acima até mesmo de Ra. Trouxeram informações a seu mestre sobre as atividades dos outros Neteru quando estes vieram a fundar cidades na Terra, e realizaram acordos com estes para uma boa convivência. Foram vencidos pelos poderes de Aton, que ofuscou suas artes investigativas, fazendo com que esta divindade fosse odiada por eles mais que tudo. São como sombras que se observam apenas com o canto dos olhos; seus poderes dissimulados são enormes, e sempre passam despercebido por qualquer criatura que queiram evitar a atenção.

PTR AMLIN

Apenas para Personagens Shemsu

Custo: 4 pts. Aprimoramento; 310 pts de Perícia.

Perícias: Kopesh 30%, Montaria (Qualquer Montaria) 10%, Escutar 10%, Esquiva 15%, Arremesso 30%, Corrida 15%, Furtividade 40%, Manipulação (escolha duas formas em 20%), Negociação (Barganha) 30%, Pesquisa / Investigação 20%, Escutar 20%, Disfarce 20%, Rastreo 20%, Subterfúgio 20%, Lábria 20%.

Aprimoramentos: Patrono, Contatos e Aliados 2.

Pontos Heróicos: (2/nível),

*Ganham acesso ao poder Wekh-Met.





AS CORES DE PODER

"Mesmo a montanha mais sólida e cinzenta, com o tempo, sempre acabará convertendo-se na mais delicada e dourada das areias." – ditado egípcio

SEKHEM CROMATICO

Para os habitantes de Neter-Kherthet as cores possuem poder. Cada uma em sua unicidade representava um dom para os Neteru. As cores, como na natureza da Terra, exprimem perigo ou calma, terror ou tranquilidade e para os Deuses Zoomorficos não e diferente. Osiris irradiava, por exemplo, a cor verde da regeneração e da vida; Anubis possui a cabeça em negro, já que esta e a cor dos mortos; Set era chamado de Deus Vermelho não por acaso, pois possuía uma vasta cabeleira de cor vermelha, que significava a guerra, os desertos e a fúria. Cada Neteru nascia sobre uma cor, nem todos tinham o corpo todo tomado por ela, mas pequenas nuances destas ditavam as características mais marcantes que compunham a personalidade da entidade.

AS CORES

Cada cor possui mais de um significado, dependendo da tonalidade adotada. Cada tonalidade, um poder igualmente transformador ou destruidor. Todos os Neteru em seu momento de renascimento, tem suas cores adicionadas por aquele Deus que o apadrinhou desde Amentet, este pessoalmente possui a obrigatoriedade de tingir com seus dedos tais colorações em seu protegido, um rito conhecido como Uep-ra. Neteru que tornam-se representantes das cores, não possuem organização própria, agindo entre os demais habitantes da Cidade Dourada, como agentes clericais de uma determinada divindade. Alguns reúnem-se em Ordens Clericais, como os Udejitas e os Hedjitas.



URTHERKAU

Cada cor, tanto em Kemet quanto em Neter-Khertet era atribuída a alguns Neteru específicos - um dos altos integrantes do Grande Pesdjjet - e estes seriam os Deuss que guiariam o destino de um outra divindade menor marcada por aquela cor. Urtherkau como são chamados estas divindades, pertencerem a casta dos Nesu-Peraa, extremamente poderosos, antigos e seu pensamento, milenar e estranho. A própria designação do Nesu-Peraa fora dado pelos Neteru menores. Incapazes de se mostrarem aos mais novos como amigos ou mestres que irão auxiliar aquele regido por sua cor; Urtherkau são Deuses a serem venerados, e apenas assim estarão dispostos a ceder os dons de suas cores para aqueles tingidos por elas e aconselhar com verdades apenas, seus fieis agentes.

UEP RA

O Uep Ra e o ritual que, devido a uma questão de honra, é obrigatoriamente conduzido pelo Neteru que apadrinhar

qualquer Yaru de Amentet, no exato momento em que este emergir de Nun. O ritual e bastante elaborado, podendo durar um tempo considerável caso se realize em um Yaru oriundo da classe abastada. O Uep Ra Consiste em utilizando de objetos místicos - psiformes em uma das pontas - pintar as cores do Nesu-Peraa no corpo do novo Neteru. O ritual ocorre antes do Neteru despertar, e este nunca se lembrara que ele ocorrera. Nem todo Yaru se tornara um agente do Grande Pesdjjet, esses serão chamados de Incolores.

REGRAS

As cores devem ser compradas como um Aprimoramento normalmente. Mas lembrem-se que os Neteru que as obtiverem terão a atenção de um Nesu-Peraa do Grande Pesdjjet, e estes serão agentes diretos de algumas das entidades mais poderosas de Paradisia. Estes terão que seguir um conjunto de regras e dogmas impostos pela nume, além do próprio código de conduta das Leis de Ma'at. Neteru que quebrem



essas regras podem sofrer a ira direta do Grande Pesedjet ou pior: serem condenados a obliteração através das mandíbulas da fera Amint.

Ketj (Amarelo)

Urtherkau: Hórus e Amon.

Alcunhas: Shemsu-Hor, Eternos, Senhores do Firmamento.

O amarelo é elemento masculino, os estudiosos do Sekhem. A luz do sol. A intuição. É a juventude, a força, a eternidade divina. Por esse motivo, nas câmaras tumulares egípcias, não é por acaso que a cor amarela é a mais freqüentemente associada ao azul, para garantir a sobrevivência da alma do defunto. Com efeito, segundo os ritos dos sacerdotes, o ouro, que representa a cor amarela, será a carne do Sol e dos deuses.

Nível 1 - Re-Horakhty: Como o poder CISMA, dos **Cenobitas**, descrito no e-book METROPOLIS

Nível 3 - Autoridade Divina: O Neteru é a personificação do Sol, o deus maior. Ele é capaz de proferir uma ordem para um grupo de criaturas, que nem ao

mesmo precisem vê-lo - basta estarem no alcance de sua voz - O Neteru pode ser tão complexo em suas ordens quanto quiser, mas apenas uma única ordem deve ser dada; se esta violar a natureza da criatura ou sua integridade física, estas podem realizar um teste de WILL + 5 para resistirem aos efeitos. **Nível 3 - Sahu-Ra:** Com este poder o Neteru veste-se com o manto de Ra, resplandecendo como a luz do sol. A luz brilha ao redor do Neteru há apenas alguns metros de sua pessoa; toda criatura das trevas que for tocada por ela sofrerá 3D6 de dano se for pego dentro de sua área de efeito. Se esta criatura meramente visualizar a aura, devera ser bem sucedida em um teste de WILL para que não fuja em pânico. Todos os Neteru próximos ao Ketjitas terão suas fadigas restauradas, assim como todos os testes feitos próximos a ele terão suas dificuldades reduzidos em um nível.

Nível 3 - Her-wer: Esta espécie de contra-magia é capaz de refletir um determinado feitiço contra o seu conjurador ou qualquer alvo próximo que o Neteru deseje. Com um gesto de



mãos, o Neteru reflete qualquer efeito místico lançado contra ele, bastando para isso uma disputa de WILLxWILL.

Nível 4 - Mandjet: Um Ketjita é capaz de traçar um arco com uma das mãos e todos em uma área igual sua WILL sentiram-se tomados pelo calor do sol. Neteru terão suas fadigas restauradas, como se acordassem na alvorada. Todos os testes tem suas dificuldades reduzidas em dois níveis, penalidades devido a ferimentos são suprimidas, criaturas de boa índole sentem-se revigorados (com todos os seus pontos gastos renovados), já aquelas de índole duvidosa são tomadas pelo remorso (sofrendo 7 pontos em PF, PH e PM). Qualquer criatura das trevas dentro da área de atuação do poder sofrem 4D6 pontos de dano, além de serem atingidos por uma letargia a qual eles devem realizar testes de CON, ou ficarão paralisados.

Nível 4 - Kheru-Uchat: O Neteru é capaz de proferir um rugido leonino capaz de apagar a memória de qualquer mortal em um raio de WILL metros. A memória de seres sobrenaturais também é afetada, mas estes podem

realizar um teste de PER+INT - 5. A memória apagada inclui esquecer perícias e qualquer outro conhecimento adquirido. O urro pode ser mantido durante 4 turnos, e para cada turno, 1D3 Pontos de Perícias são perdidos. Todos dentro da área devem também realizar um teste de WILL para não fugirem; os que resistirem ao teste de WILL e falharem no teste de PER+INT, perderão os Pontos de Perícia durante uma rodada.

Nível 5 - Onisciência: O Neteru adquire uma consciência sobrenatural, podendo distinguir vultos, portais, seres escondidos por disfarces sobrenaturais, e qualquer elementos escondidos automaticamente, ler pensamentos e prever movimentos em um raio de PER metros.

Nível 5 - Aten Ra: O Neteru apenas ergue sua mão e entoia cânticos em Sekh Shat, a língua natural dos Neteru. O Ketjita é cercado por uma esfera de luz solar brilhante. Habitantes da escuridão, podem fugir diante de um Neteru brilhante, se falharem em um teste de WILL-6. O dano de qualquer ataque corpo a corpo feito pelo Neteru



é acrescido de +3 (+6 em criaturas da noite). O Neteru é cercado por uma luz ofuscante e todas as criaturas que olharem diretamente para o Ketjita ficarão cegas (-6 para atacar o Neteru, criaturas da noite ficarão cegas permanentemente). O Neteru acrescenta +3 a todos os ataques com as mãos. Demônios, Arkanitas e criaturas dos mundos inferiores num raio de WILL metros recebem dano de 1D10+6, a aura perdura por 1 rodada.

Nível 5 - Chuva de Meteoros: O Kejita faz um sinal aos céus, em contrapartida os céus enviam uma chuva de meteoritos que causam 2d10 em tudo dentro de uma área de WILL. Os meteoritos possuem o tamanho de laranjas, mas causam dano por fogo e incêndios em uma área de WILLx2 metros. A chuva dura toda uma rodada e o Neteru é incapaz de realizar qualquer outra ação enquanto a chuva de meteoros estiver acontecendo.

Uadj (Verde)

Urtherkau: Osíris

Alcunhas: Filhos de Osíris, Ausares e Ankh-Amunn.

Os tocados pelo verde são chamados Uadjitas, os estudiosos do Ank. Embora seja considerado um elemento feminino, Osíris é seu representante máximo. O Verde é do elemento da regeneração e da vida. A sensação, o real. E a harmonia, a precaução, a justiça, o mistério. O verde detém o vermelho e é conseqüentemente seu rival. É o grande iniciado e conhece o mistério da morte e do renascimento.

Nível 1 - Ciência de Bekh: O Neteru é capaz de detectar quaisquer criaturas dentro de uma área fechada, aproximadamente, de PER metros. Funciona mesmo que os intrusos estejam escondidos, na escuridão ou protegidos por poderes de ocultação. O Neteru é capaz de sentir vida no local, mesmo que em sua concepção mais decrépita. Não funciona com personagens Mortos-Vivos.

Nível 1 - Toque de Osíris: O Neteru poderá ver "a diminuição do fluxo da



força de vida de um mortal ou entidade sobrenatural" ao tocá-la. Este nível pode ser usado para ter o conhecimento de quanto tempo (e danos) levaria para matar um oponente, medindo sua força de vida. Isto é muito útil, e pode transformar um Uadjita num inimigo em potencial, isso se o mesmo puder tocar o alvo.

Nível 2 - Dom do Sono: O Neteru pode fazer com que quaisquer criaturas viventes caiam num sono profundo, com apenas um turno de concentração. A área afetada é igual a PER da divindade. Esta habilidade é muito útil para acelerar o processo de cura de um corpo, ou para ajudar alguém ferido a dormir. Este poder afeta os efeitos do próximo nível diretamente.

Nível 3 - Toque da Cura: O Neteru põe suas mãos em uma ferida e acelera a cura dela. O alvo sentirá uma sensação de que o local da ferida ficará um pouco quente, enquanto estiver sendo curado, a razão de 1 PV por turno.

Nível 4 - PraA-Assur: Os Uadjitas podem criar um Pilar de Osíris, onde podem realizar o estudo e a meditação.

O Pilar é um conceito abstrato de um centro místico, não requerendo um pilar físico. O Filho de Osíris testa WILL, dependendo da natureza do lugar. Uma caverna remota, jamais perturbada pela violência de sobrenaturais ou mortais, exigiria um teste normal de WILL. Mas um apartamento numa rua de alta criminalidade exigiria um acerto crítico. Uma casa de subúrbio numa bela vizinhança ficaria entre dois extremos, exigindo um teste difícil. Para todos os feitiços e testes utilizados próximos ao pilar, diminua um nível de dificuldade.

Qualquer lugar pode ser transformado num Pilar depois de um Ritual de concentração que dure toda uma noite.

Nível 4 - Ta-Misr: Com este poder, o Neteru pode proteger a si e aqueles que estão mais próximos. O Uadjita impede fisicamente que criaturas hostis se aproximem dele, invocando uma barreira mística.

Nível 4 - Xaxanx-Sahu: uma das habilidades ensinada aos novos Filhos de Osíris é a habilidade em readquirir membros perdidos. Esta habilidade precisa ser empregada no máximo uma



semana depois da perda. O usuário precisa concentrar-se naquilo que esta tentando regenerar por uma hora, tendo regenerado 1cm a cada turno.

Nível 5 - Doença Espiritual: O Neteru quando usando este poder, pode sussurrar algumas palavras para acalmar seu alvo, e com isso remover qualquer efeitos mágicos ou poderes que estejam afetando seus sentidos ou dominando suas emoções.

Nível 6 - Controlar Envelhecimento: O Neteru pode envelhecer um alvo, ou inverter o envelhecimento, tornando o alvo mais jovem ou mais velho. Este efeito não pode ser usado mais de uma vez num mesmo alvo na mesma narrativa. O tempo das mudanças são designadas pela dificuldade do teste:

Fácil - Um ano

Normal - Cinco anos

Difícil - Dez anos

Crítico - Cem anos

Se o alvo estiver disposto aos efeitos deste poder ou inanimado a dificuldade é diminuída em um nível.

Hedj (Branco)

Urtherkau: Min, Pt ah e Tot

Alcunhas: Sacerdotes, Puros, Consagrados e Akhen-Pesa.

Elemento intemporal. É a cor de passagem (para a iniciação a um rito). O luto. A pureza (no sentido neutro e passivo que significa que nada ainda foi concluído). Aquilo que é sagrado, a afirmação, a palavra, responsabilidades assumidas; renascimento conseguido; consagração.

Nível 1 - Vigia do Akhen: O Hedjita vincula sua essência a imagem de um olho qualquer; um olho de boneco, um antigo hieróglifo entalhado na parede ou desenhado rapidamente sobre o solo. O Neteru poderá ver através deste símbolo durante 24hrs.

Nível 1: Clamar o Hekau: O Neteru compõe uma prece curta para um Nesu-Peraa. A divindade não respondera verdadeiramente, mas sua influência canalisara energia para que o Neteru possa manifestar uma característica única. Suplicando a Geb, o Neteru terá sua CON e FR aumentados em 1 ponto; já as suplicas a



Ptah conferem bonificações em PER e INT, também em apenas 1 ponto, etc. O Hedjita pode utilizar este poder em outros Neteru.

Nível 2 - Sussurros do Vento: Com este poder o Neteru é capaz de, ter uma previsão do tempo com extrema certeza em um primeiro momento. O Neteru também consegue extrair das correntes de ar informações preciosas sobre os locais onde o vento tenha passado. O vento pinta uma imagem a barlavento para que o Neteru compreenda. O Neteru deve realizar um teste de PER com os seguintes efeitos:

Normal - Topografia básica do local e sinais de indivíduos.

Difícil - Distância, sons carregados pelo vento, número de alvos e uma configuração mais detalhada do local.

Crítico - Discrimina gêneros específicos e equipamento carregado pelos indivíduos.

Nível 2 - Vislumbrar Seshat: Seshat a Netert do destino revelara para os Neteru portadores deste poder o começo, o meio e o fim do destino de qualquer criatura existente; nem mesmo os mortos-vivos estão a salvo

deste Sekhem Cromático. O Neteru faz um teste de PER, o mestre revelará o destino do alvo, baseando-se no resultado deste teste.

Nível 2 - Demarcar a obra: com um hieróglifo desenhado ao solo, o Neteru transformara uma área (equivalente a WILL metros) em uma parte da Obra de Khepera. Todo Neteru dentro da área recebera +2 em todos os seus testes, além de todos os redutores serem desfeitos.

Nível 3 - Maldição dos Deuses: Este poder permite que o Neteru atormente a vítima com um pequeno infortúnio qualquer. Isto pode ser fatal em uma luta. O Neteru é capaz de cancelar um teste bem sucedido de um alvo, também podendo rogar maldições sobre ele assim como o PODER DEMONÍACO MALDIÇÕES.

Nível 3 - Dom de Set: Mesmo sendo uma divindade da guerra Set, o Deus Vermelho também esta ligado aos animais, e este permite que qualquer Neteru cavalgue um animal específico de montaria (cavalos, camelos, lhamas etc assim como animais sobrenaturais) e cavalgar nele como se possuísse a



perícia correspondente. Este poder dura 2d6 rodadas. Animais de montaria não-familiarizados com o Neteru podem resistir a este poder e evitarem ser montados com um teste de WILL-3.

Nível 3 - Ra Akhen: O Neteru testa sua WILL, em caso de sucesso, ele poderá redirecionar qualquer projétil em qualquer direção num ângulo de até 30 graus. Devido ao nível de concentração requerido, nenhuma outra ação pode ser feita pelo Neteru no mesmo turno. Redirecionar um projétil para quem o lançou requer um acerto crítico; para acertar em cheio. O alvo tem direito a realizar um teste de AGI para reduzir o dano a metade.

Nível 4 - Sekh Shat: Quando uma criatura ouve o verdadeiro pronunciar dos hieróglifos, a língua falada em Neter-Khertet, ela não entende nada, isto infringe danos à um cérebro frágil, e naqueles que entendem a oração, ficaram confusos, e em caso de uma falha crítica, o alvo adquire uma perturbação mental, mas o alvo pode realizar um teste de WILL para não sofrer os efeitos deste poder. A área de efeito de Sekh Shat é 2x a WILL do



conjurador. As palavras de Sekh Shat também podem ser utilizadas para desfazerem glifos e maldições.

Nível 4 - Hieróglifo Sagrado: O Neteru traça com as mãos um simbolo; esta imagem irá desconsiderar a primeira falha crítica sofrida pelo Neteru, fazendo com que o teste seja refeito pelo Hedjita. Em caso de uma falha normal, considera-se um sucesso automático. O Neteru só pode ser alvo de um Glifo por vez, que ira durar uma rodada.

Nível 4 - Controlar Elemento Natural: Movendo sua mão em círculos o Neteru é capaz de controlar o elemento em questão. O Neteru é capaz de fazer o nível ou curso de um rio se alterar, grandes chamas naturais aumentarem sua área de efeito grandes vendavais e desmoronamentos podem ser direcionados assim como a intencidade de um terremoto pode também ser controlada.

Nível 5 - Tyet Khepera: O Simbolo do Escaravelho é traçado sobre o alvo pelas mãos do Neteru, enquanto este recita uma oração em Sekh Shat para Khepera. O Símbolo de Khepera é uma defesa para qualquer ataque que venha

a reduzir os Atributos Físicos ou Mentais do Neteru, o ataque e o simbolo se anulam no ato do efeito danoso conjurado contra o Neteru.

Nível 5 - Dádiva de Khepera: As pragas de piolhos, rãs, moscas e gafanhotos trouxeram desonrra a Sesh-Hekau Heqt - cujas rãs eram sagradas - a Tot que não conseguiu com sua Magia debandar os piolhos dos sacerdotes e estudiosos; Hator e Àpis cujo gado fora devorado por doenças que a mosca trazia e o gafanhoto trazia vergonha a toda Neter-Khertet já que os Neteru eram vistos como divindades da bonança; Demiurgo encheu os campos de insetos devoradores das plantações. Khepera envia seu animal sagrado, o escaravelho para fazer frente a todos os outros animais, a fim de vingar tamanha desonrra. Os escaravelhos surgem do solo, em erupções instantâneas que irrompem em multidões desses insetos carnívoros. Os insetos devoram tudo que estiver em seu caminho. Uma criatura viva coberta por besouros sofre automaticamente 2D10 pontos de dano por turno, até estar totalmente livre do enxame. Os



insetos podem ser rebatidos por fogo e água com efeitos místicos acima de Fócus 5. A área afetada pelas criaturas é igual a WILLx2, e enquanto a praga de desenrola o Neteru é incapaz de realizar qualquer outra ação, mas é imune a ela.

Kem (Preto)

Urtherkau: Anúbis

Alcunhas: Anubite, Caminhantes de Duat, Os que Caminham de Negro e Discípulos do Chacal.

Kem é o temporal. A morte, o vazio, a desesperança. A passividade total, a fatalidade, a angústia, a ignorância. No Egito, uma pomba negra era o hieróglifo da mulher viúva e que assim permanecia até a morte. O Egito é chamado até tempos atuais de Terra Negra, ou Kemet, por seus habitantes.

Nível 1 - Olhos de Anubis: Quando este poder é ativado o Neteru pode observar o mundo de Spiritum. O que ele vê é uma visão sobreposta à sua visão normal, permitindo que este perceba o mundo real também. Ele pode ver tudo o que seria normalmente visível

no Mundo dos Mortos. Esta poder dura uma rodada.

Nível 1 - Barreira do Sahu: O Kemita envolve seu corpo com hieróglifos desenhados com a ponta de seus dedos. Barreira do Sahu, funciona como um protetor de ataques físicos e místicos. Adicionando +1D6 a sua IP contra esses, assim como também dificultando os ataques de leitura de auras/dominação ou controle mental, adicionando um bônus de +3 nos testes de resistência do Neteru.

Nível 1 - Caminhos de Duat: Com este Poder o Neteru nunca estará perdido dentro de Spiritum, sempre conseguindo caminhar pelas trilhas espirituais que Anubis e seus Semka-Duat trilham até Neter-Khertet ou para outros planos, onde estes estejam encarregados de recolherem almas.

Nível 2 - Ma'at Uep: Através do olhar o Neteru é capaz de analisar a essência de uma criatura, dizendo se ela possui índole pacífica ou corrompida, se esta possuída por alguma entidade ou sobre o efeito de algum poder sobrenatural, mediante uma disputa de PERxWILL do alvo. Analisando todas as partes da





essência da alma, um Neteru é capaz também de dizer as fraquezas morais e as fortitudes de um alvo, conforme qual área de seu espírito brilha com mais intensidade.

Nível 2 - Libertar o Ka Viajante: O Neteru é capaz de adentrar o Mundo dos Espíritos em sua forma Ka (um pássaro em chamas com a face flamejante do Neteru). Desta forma viajando por Spiritum com uma velocidade de WILLx3. Seu corpo permanecerá em animação suspensa. Ao custo de +1 ponto gasto, o Ka do Personagem pode manifestar-se no mundo dos vivos para levar uma mensagem. O Ka não é capaz de afastar-se muito de seu corpo. Nesta forma é incapaz de atacar ou se defender, mas o Neteru pode realizar um teste de WILL, para transferir os pontos sofridos pelo seu Ka para seu corpo físico. Se o Ka for destruído, o Neteru morre instantaneamente.

Nível 2 - Conjurar os Mortos: O Kemita é capaz de conjurar espíritos que conheça o nome. O Neteru utiliza este poder e teste WILLxWILL do espírito, se for bem sucedido, um portal arrasta imediatamente o espírito em questão a

presença do Neteru. Uma vez conjurado o espírito estará livre para fazer o que quiser, e normalmente espíritos conjurados contra a sua vontade tendem a ser hostis. O Neteru pode se utilizar de outros poderes ou rituais ou tentar persuadir o fantasma para auxiliá-lo. Este ritual afeta apenas fantasmas verdadeiros, qualquer outro tipo de viajante espiritual ou criaturas espirituais são imunes.

Nível 3 - Expulsar os Mortos: como o poder anterior, mas ao invés de conjurá-lo o Neteru é capaz de afastar qualquer espírito com um simples gesto de mão. O Neteru afasta o espírito por WILL metros, e o mantém longe de si enquanto o poder estiver ativo (24hrs). O poder afasta uma criatura por vez, e não todas as criaturas com um único gesto e este também não impede o espírito de atacar o Neteru com algum poder que causa dano a distância.

Nível 3 - Hemu Ba: o Kemita é capaz de sujeitar os mortos a sua vontade. Com uma disputa de WILLxWILL, o Neteru é capaz de controlar um espírito dando-lhe uma ordem as quais serão cumpridas de acordo com o resultado



da disputa (normal, o fantasma ira servir ao Neteru de uma forma hesitante, em caso de um acerto crítico ir cumprir suas ordens em forma e conteúdo). A tarefa deve ser algo que o espírito possa fazer e que não comprometa sua existência. O controle do Neteru se desfaz caso o espírito permaneça sem uma ordem por 24hrs. Este poder afeta apenas espíritos não outro tipo de entidade espiritual.

Nível 3 - Sondar o Sahu: O Neteru é capaz de tocar um corpo morto e descobrir tudo o que sua essência captou enquanto este estava vivo, mesmo que o individuo sequer teve ciência dos acontecimentos. O neteru tem acesso as emoções mais fortes (agonia, dor, raiva, etc) seguidas de lembranças e por fim o nada. O Neteru vislumbra uma sucessão de imagens vindas em sua mente quando este toca o corpo, devendo ser bem sucedido em um teste de PER para interpretá-las de forma correta.

Nível 4 - Toque da Morte: O Neteru pode canalizar as energias destrutivas do mundo dos mortos através de seu corpo para que através de um toque essas

energias destrutivas atinjam seu alvo. O alvo sente como se um frio intenso atingisse o local tocado; sua pele congela no local tocado. O dano causado é de 1d10+4, acrescido de + 1 ponto de dano para cada 1 PV gasto pelo Neteru. O uso constante deste poder, escurecem a mão e o braço do Kemita, caso o uso continue, este membro torna-se esquelético, mas dessa forma o toque pode causar um dano de +2, devido aos laços da morte se estreitarem entre o Neteru e o próprio plano de Spiritun. Nesse estado todos os testes de CAR e Perícias sociais do Neteru reduzem-se em -2. Esses tipos de Kemitas são conhecidos como Khaibiteru.

Nível 4 - Portais de Anubis: Com este poder o Neteru é capaz de utilizar os portais do deus chacal para ir de um lado a outro do mundo espiritual e de todos os outros em que seus agentes funcionam como entidades psicopompas. O Neteru concentra-se no local de destino, já visitado anteriormente, e então rasga o tecido espiritual, abrindo um atalho que o levará onde deseja imediatamente.



Nível 4 - Reanimar Corpo: O Neteru é capaz de criar um servo morto-vivo para si, reanimando este a partir de um corpo morto. Essas criaturas são chamadas de Mum, e possuem uma coloração negra, semelhante ao betume. Animar um cadáver é algo considerado abominável, e muitos Neteru podem considerar um desvio dos preceitos de Ma'at, e o conjurador pode acabar sendo entregue a Amint. Por outro lado se descoberto, o Neteru pode apresentar seus termos que justifiquem a animação do corpo. Um Neteru pode animar tantos corpos quanto for a metade de seus PV, bastando para isso tocar o cadáver, e recitar a oração de Anubis ao contrário, enganando assim o espírito fazendo-o realizar o caminho contrário. O servo morto-vivo perde 1 PV a cada 24hrs que não podem ser regenerados, a não ser através de elixires alquímicos.

Nível 5 - Abraço do Espectro: O Neteru deve tocar o rosto do alvo quando aciona este poder e manter o contato até que o efeito tenha se concretizado. A medida que o Neteru toca a fronte do alvo, ele atrai formas espectrais negras

do baixo umbral que começam a amalgamar-se fisicamente ao corpo da vítima, de tão densas. Ao fim do processo - que leva 3 turnos para ser concluído - este efeito pode ser resistido através de uma disputa de WILLxWILL, o alvo estará preso dentro de um casulo de ectoplasma viscoso e negro, onde será obrigada a assumir um estado semelhante ao transe. Dentro do casulo negro, o alvo não poderá ser ferido e nem realizar qualquer ação, permanecendo dessa forma, em posição fetal até que o efeito seja quebrado.

Nível 5 - Devorar o Ib: Este poder antigo, fora criado por **Tot**, quando o mesmo ocupava o lugar de Juiz dos Mortos com o epíteto de Sokar. O Anubite é capaz de retirar o Ib, ou coração de uma criatura e devorando-o, poderá adquirir uma característica do alvo, um poder, uma Perícia, um Aprimoramento, regenerar PV, PM, PH ou aumentar um atributo em +1. O Neteru arrancara o coração do corpo da vítima com um gesto brutal. Lembre-se que o Ib na mitologia egípcia é a morada da personalidade, e para cada Ib consumido, o Neteru deverá realizar



um teste de WILLxWILL para evitar que a mente do alvo tome controle do corpo do devorador. O Neteru pode perder o controle de sua vontade para uma personalidade mais forte. Uma falha normal na disputa de WILL, fara o Neteru assimilar algo da personalidade do Ib (um Aprimoramento Negativo), uma falha crítica fara a personalidade do Ib dominar o corpo do Neteru; ambos durante toda uma rodada. Um corpo sem o Ib, provavelmente estará condenado a Terra, se tornando um Mum. Este poder não funciona com um Neteru, já que estes tem seus Ib guardados na Grande Necrópole de Neter-Khertet.

Nível 5 - Invocar a Sombra: O Khaibit, a sombra é a parte negra descoberta por Tot em seus estudos, que existe em cada criatura de Satânia. Algo sem consciência, movido por impulsos e emoções fortes. Com este poder, o Neteru invoca seu próprio khaibit - uma cópia sombria de si mesmo, que se move alogando-se e dispões de suas fraquezas - que poderá agir como um cão de guardas para o Kemita. O

Kemita deve realizar uma disputa de WILLxWILL do Khaibit, para assumir o controle de sua sombra e subjulga-la, caso contrário a fera atacara seu conjurador. O Khaibit permanecera como cão de guardas do Neteru WILL dias.

Nível 6 - Arrancar o Ba: O Neteru é capaz de retirar o espirito de um corpo vivo, prendendo-o a uma área próxima de onde seu corpo estava quando sofreu o ataque. Uma criatura sem espírito entra em um estagio letárgico até recuperar seu Ba novamente. O Neteru disputa sua WILLxWILL+3 do alvo, se for bem sucedido, o Neteru toca a vitima e seu braço torna-se etéreo, adentrando o corpo do alvo sem causar dano físico, mas retirando a alma do mesmo no processo. Um espírito acorrentado a uma determinada área, permanecera nesta situação até que o efeito do poder seja desfeito. Este poder também pode ser utilizado em criaturas sobrenaturais.

Nível 6 - Lapidar o Ba: O Neteru é capaz de, mediate um turno de concentração, sondar a alma de uma criatura, e ler todas as partes desta. O Kemita é capaz



de alterar algum sentimento (no caso do Ba) e alguma emoção forte (no caso do Khaibit), alterando a personalidade do alvo para que este se torne amigável para com as intenções do Neteru, ou contrário a outros. Este poder também pode ser utilizado em espíritos e outras criaturas sobrenaturais, com uma disputa de WILLxWILL. Reescrever emoções ou sentimentos leva apenas um turno, e o sucesso submete o alvo aos caprichos do Neteru para sempre.

Nub Hedj (Prata)

Urtherkau: Ma'at e Konshu-Montu.

Alcunhas: Juízes, Sesores, Olhos de Ra, Portadores da Pena e Aqueles que conduzem a balança.

A Prata era chamada de "Hedj". A palavra Hedj também significa "branco", e a prata muitas vezes era chamada de "ouro branco" (nub hedj) Ela representa a pureza, mas também podia representar a Lua (assim como o ouro representava o sol). A prata era muito rara no Egito, e por isso encontramos mais trabalhos em ouro

do que em prata durante o Antigo Império.

Nível 1 - Tribuna de Ma'at: Este poder reduz os poderes de uma criatura, se este algum dia descumpriu qualquer das regras existentes em sua cultura. Todo efeito oriundos dos Poderes Ma'atianos, Angélicos, Olympianos, Aasgardianos, etc da entidade infratora serão diminuídos em um ponto. Ele pode evitar o efeito com um teste bem-sucedido de WILL x WILL do Neteru. A perda de poder também pode ser utilizada mais de uma vez em um mesmo alvo, mas não para reduzir o mesmo atributo. O contrário também pode ser realizado, ao invés de diminuir o Hedjita pode aumentar os poderes de uma divindade que respeite e siga os mandamentos de sua religião.

Nível 1 - Olhos do Juiz: Um Juiz sempre possui os olhos de Ma'at e são capazes de enxergar a verdade sob qualquer engodo. Este Poder permite aos devotos a Ma'at determinar o que um objeto ou indivíduo realmente é, atravessando qualquer disfarce magico que este possua. Com este poder o NubHedjita também é capaz de saber se um alvo



mente ou não, ainda sendo capaz de enxergar através de neblina e escuridão absoluta, podendo até mesmo reconhecer ilusões ou invisibilidade.

Nível 1 - Voz do Legislador: Um devoto a Ma'at foi escolhido como o juiz de suas leis. Este poder confere uma vantagem a um Sessor que tente exercer este direito ancestral com um mínimo esforço. Com ele, um Neteru pode elevar seu tom de voz para atrair a atenção de todos sem ter que gritar e, além disso, sua voz ganha um tom de comando que faz com que até mesmo os Sekhator os levem a sério.

Nível 1 - Sentir Desequilíbrio: O Neteru pode sentir um pecado feito contra Ma'at por outros seres. O poder não indica com certeza qual foi o pecado e se foi feito de propósito e com intenções malignas.

Nível 2 - Determinação: Os Neteru fiéis a Ma'at possuem uma certeza tão grande quanto à natureza de sua posição na Obra que podem recorrer a essa determinação em momentos de necessidade. O Neteru pode recorrer às suas reservas mais profundas de determinação, sempre que desejar

realizar um teste de WILL+WILL, uma vez por rodada.

Nível 2 - Verdade: Tocando o alvo do poder com os dedos o Neteru faz com que o mesmo venha a ser obrigado a falar a verdade. Criaturas sobrenaturais podem realizar uma disputa de WILLxWILL para resistirem ao poder.

Nível 2 - Peso do Ib: Esse pode permite que o peso da culpa que está no coração erga-se à superfície. O efeito varia, mas usualmente aparece escurecendo as características do alvo; as sombras se aprofundam à medida que a culpa aumenta (outros efeitos incluem uivos, o som dos ventos de inverno ou até mesmo uma onipresente música de fundo). Note que, apesar de útil, possui algumas limitações severas, pois registra apenas os problemas do indivíduo. Para uma santa senhora, uma simples mentira pode dar a ela pesadelos e profundamente escurecer sua alma, enquanto um bandido pode dormir o sono dos justos e passar indetectado pelo poder.

Nível 2 - Equilíbrio Perfeito: O Neteru é capaz de caminhar através de qualquer saliência e sobre qualquer corda, a



despeito de quão fina ou traiçoeira seja essa trilha. Este Poder também permite ao Neteru realizar um teste de Esquiva+2 para desviar de qualquer ataque utilizando projéteis, sejam eles místicos ou não.

Nível 3 - Desequilibrar: Um Neteru que possua esse poder causa problemas consideráveis a todos os seus atacantes. Aqueles que o atacam sentem-se desequilibrados a cada ataque bem sucedido. No início de um combate corpo-a-corpo (esse poder não pode ser ativado após o primeiro turno do combate), o jogador faz um teste de WILL. Se um atacante completar um golpe bem sucedido contra o Juiz, o próximo teste do atacante para golpear será com -1. A cada turno subsequente o Neteru pode testar sua WILL para continuar com -1 sob o acerto de seus atacantes por outro turno.

Nível 3 - Garras do Verdade: Este poder transforma as Garras do Neteru em incrivelmente afiadas armas de empalhamento, das cores da prata, capazes de penetrar em pele e musculo, se aprofundando nas entranhas do inimigo. O ataque ignora 1 ponto de IP,

causa FR+3 de dano e todos os que observam a cena devem realizar testes de WILL para não fugirem aterrorizados. Além de todo alvo que estiver sobre um desfarce místico, é obrigado a assumir sua forma real.

Nível 3 - Autoridade de Ma'at: Muito utilizado em missões diplomáticas pelos Neteru. Existem momentos que um Juiz de Ma'at deve proclamar o status a eles concedido como eleitos e representantes de Ma'at. Os Juizes de Ma'at são reconhecidos em qualquer local de Paradísia, assim como qualquer outro representante das leis das inúmeras cidades. O Neteru receberá +1 em todos os seus testes sociais, devendo manter inabalada sua índole. Enquanto estiver utilizando este poder, toda criatura que tentar atacar o Neteru, sofrerá 1D10 pontos de dano, devido a função em que este se encontra perante leis da Roda dos Mundos.

Nível 4 - Imunidade ao Domínio: O Neteru com este poder é imune a qualquer tipo de controle mental, poder ou aprimoramento que vise controlá-lo, além disso, impondo um redutor de -3 em todos os testes que visem ler sua



mente, ou formas de engana-la com ilusões, etc.

Nível 4 - Imunidade aos não crédulos: O Neteru realiza um gesto místico que pode defendê-lo contra toda influência sobrenatural. O Juiz faz um teste de WILL. Se bem sucedido, reduzira todo dano sobre ele, oriundos de poderes sobrenaturais -4. Este poder também funcionará contra a Fé dos mortais não devotos a Ra.

Nível 4 - Justiça Vingativa: O Neteru quando for golpeado, realizará um teste de CON, porém, ele somará pontos adicionais aos seu dano de ataque, que será igual ao dano desferido contra ele. (Por exemplo, Narbith dá um soco em Asares e obtém 15 de dano, agora Narbith poderá revidar o ataque com +15 a mais de dano). Quando o Neteru ativa este poder, um brilho prateado percorre seu corpo, tornando-o um arauto de sua justiça, que pelas tratados entre os deuses, possui o direito de revidar afrontas. Este poder só poderá ser usado no turno seguinte em que o usuário foi atingido.

Nível 5 - Caçador da Mácula: Este poder é usado para aterrorizar

vítimas a confessar seus crimes. Seu uso não pode ser frequente, mas é ainda assim uma vantagem quando usado em assembleias e outras reuniões de Neteru ou criaturas de alto posto. O Neteru realiza um teste de PERxWILL da vítima, se o for bem sucedido, o alvo é paralisada por medo e confessa o mais grave crime que tiver cometido no ultimo nascer do sol. O alvo estará imune a este poder até o próximo por do sol.

Nível 5 - Bússola do Transgressor: Com esse poderoso poder, o Juiz invoca o poder da própria Ma'at para determinar a localização exata de qualquer indivíduo que tenha violado suas leis de alguma forma. O uso desse poder nunca é algo trivial, e aqueles que abusam de seu poder normalmente sofrem graves conseqüências. O usuário testa sua PER, e então invoca a vontade de Ma'at para ajudá-lo a encontrar um Neteru que tenha violado as leis de Ma'at de alguma maneira grave ou a origem de qualquer desequilíbrio na balança da justiça. Se Ma'at concordar com o julgamento da situação feito pelo Juiz (que é deixado



completamente a cargo do Narrador), ele descobre a localização exata de seu alvo. Nenhum método de disfarce sobrenatural ou mundano, pode manter tornar qualquer alvo escondido.

Nível 5 -Oblívio: Ma'at é aquela que leva um Neteru pecador até as mandíbulas de Amint, a personificação do esquecimento, e seus filhos são aqueles que levam aqueles pecadores até Ma'at. Com este poderoso ataque, um Juiz de Ma'at convoca as forças de Amint, a personificação do nada, para tragar tudo em uma área de WILL metros a fim de alimentar sua insaciável fome. O Neteru segura suas duas mãos e concentra-se; imediatamente todos dentro do raio de atuação deixam de ouvir os sons a seu redor, logo a luz desaparece e a escuridão total toma conta, um vortex espiral azulado surge atrás do conjurador, e ira devorar tudo em seu raio de efeito. As vítima podem realizar um teste de CON-3 para cada turno que o Neteru mantiver o efeito. Uma vez dentro da escuridão de Amint, a vitima estará perdida para sempre. Detro da área, todos os testes sofrem

um redutor de -3. Amint reclamara tudo ao redor do conjurador, e ao fim deste poder, o Neteru estará em um buraco aberto no chão, e nada existira a sua volta a não ser o próprio solo. Como o trato fora diretamente com Amint, o Mestre pode considerar que o Nada não ficara satisfeita com os sacrifício oferecidos, então ela tentara reclamar o próprio Neteru para si.

Irtyu (Azul)

Urtherkau: Nut

Alcunhas: Celestrinos, Guias do Firmamento e Semka-Nut.

A direção vertical: o Céu. O pensamento. E a eternidade serena, o apaziguamento. A profundidade do azul tem uma força supra-terrestre. Os muros das necrópoles egípcias eram freqüentemente cobertos por um revestimento azul-claro no qual, em vermelho-ocre, se destacavam perfeitamente as cenas do julgamento das almas. Os Egípcios consideravam o azul como a cor da do firmamento, quer dizer, a porta celeste que separa o Faraó



do além onde acontecerá o renascimento.

Nível 1 - *Sob o olhar das estrelas:*

Entoando um cantico, o Neteru faz com que todos os efeitos sobrenaturais ao alcance de sua vista sejam revelados a ele. Glifos, disfarces sobrenaturais, poderes sobrenaturais, tudo brilha em uma luz branca aos olhos do Irtyta, refletindo a luz das estrelas. Este Poder só poderá ser utilizado em uma área aberta.

Nível 1 - *Trilha Zodiacal:* Cada criatura existente nasceu sob um dia e hora própria. Não só isso, cada criatura nasceu em uma posição própria, em relação às estrelas do céu. Os astrólogos, desde tempos remotos já sabiam disso, gastando muitos dias em cálculos e medições para conseguirem um conhecimento abrangente da pessoa medida. O conhecimento destes cálculos, com o passar dos anos, resultou nos mapas astrais. O Neteru é capaz de determinar se a criatura é ou não um ser sobrenatural, realizando testes de PER e comparando os resultados com a tabela abaixo:

Teste Facil: é ou não um ser sobrenatural.

Teste Médio: tipo, vampiro (seja do ocidente ou oriente), espírito e etc;

Teste Difícil: qual o tipo exato (Strigoi, Kamazotz, espectro infernal...)

Teste Crítico: pertence a qual facção (tribo, linhagem...) além de qual seu poder (Demoníaco, Angelical, Estigma...).

O Neteru precisa ver seu alvo com riqueza de detalhes para poder usar este Poder.

Nível 1 - *Orientação do Céu:* Um Neteru com este poder nunca está perdido enquanto as estrelas brilharem no céu. Uma vez aprendido, os efeitos deste poder estão sempre ativos do pôr do sol até o seu nascer. O Neteru ganha um senso inato de direção, ele sempre sabe onde é o norte e qual caminho ele pegou para chegar até onde está.

Nível 2 - *Ascender a Nut:* O Neteru é capaz de guardar um efeito de outro poder ou Caminho Místico entre as estrelas, para que este entre em funcionamento posteriormente, vinculado a um outro poder e utilizando este como uma espécie de



“gatilho”. Nut guardara os segredos de seu Semka-Nut, durante 24hrs. Os efeitos não se desencadearão no mesmo instante.

Nível 2 - Ocultar das Estrelas: O Neteru é capaz de esconder sua presença de qualquer método de premonição ou rastreio de origem maligna. Seus vínculos com o firmamento tornam-se obscuros e este pode realizar este efeito sobre um outro alvo que desejar.

Nível 2 - Controlar Gravidade: O Neteru é capaz de saltar 4x sua CON, atenuar uma queda, caminhar em paredes ou tetos, parar objetos jogados contra ele, etc. Os efeitos deste poder só podem ser usados em movimentos do próprio Neteru.

Nível 2 - Susurros das Nuvens: O Neteru pode entrar em contato com Nut, e esta transformara as nuvens do céu em formas que o Neteru entenda. As formas podem fornecer informações relativas ao terreno, inimigos, e em caso de um acerto crítico em um teste de PER, as formas fornecem inclusive o que alvos em uma determinada área portam. Nut fornece imagens de 2xPER metros ao Neteru.

Nível 3 - Voo: como o poder angelical de nível 3 ASAS, mas estas não se manifestão na realidade, apenas a capacidade de voar.

Nível 3 - Nilômetro: O Neteru possui poderes sobre o controle, o entendimento e a criação do elemento água como se possuísse Fócos 3 neste Caminho de Magia.

Nível 4 - Torcer Destino: O Neteru pode ler os eventos destinados a um alvo com antecedência de 72 hrs e saber o que mudar para afetar seu futuro. O Neteru testa sua PER para isso. O mesmo, só poderá utilizar este poder para atingir um alvo, nunca a si mesmo.

Nível 4 - Congelar Momento: O Neteru é capaz de paralisar a passagem do tempo em uma determinada área. O Neteru concentra-se e o céu torna-se imutável pela duração de 24hrs. O tempo para todos fora da área de WILL metros passara como que em um piscar de olhos, mas próximo ao Neteru estará paralisado. Todas as ações devem passar em um teste de WILL para não serem imediatamente interrompidas.

Nível 4 - Pequena Previsão: O Neteru é capaz de prever a próxima ação de um



alvo. Em termos de jogo, toda ação realizada contra o Neteru pelo alvo, terão um redutor de -4. Uma vez ativado este poder, ele naturalmente estará constantemente ativo.

Nível 5- *Velocidade do Vento:* O Neteru move-se como o vento que corta os céus. Movendo-se mais rápido do que o olho humano pode acompanhar, você é um borrão que cruza a paisagem com a velocidade de um guepardo. Sua passagem extingue pequenas chamas, chicoteia o ar e causa confusão entre as criaturas que se movimentam lentamente. Testando sua AGI, este poder funciona em qualquer teste no qual empregue o atributo. Criaturas normais devem realizar um teste de PER para perceber a movimentação do Neteru.

Nível 5 - *Celeridade do Pensamento:* Permite que o Neteru explore o máximo de sua velocidade em combates corpo a corpo. O Neteru disputa AGI x PER do atacante, e soma a margem de acerto a sua AGI. Para cada 5 pontos que a velocidade do Neteru for maior que a de seu oponente, este receberá um ataque extra. Todo ataque

de projéteis feitos contra o Neteru são possíveis de seres esquivados, inclusive os realizados com arma de fogo, de forma normal.

Nível 6 - *Apagar Imagem:* O Neteru pode ocultar um objeto inanimado até o tamanho de um cavalo, escondendo o objeto da mente do alvo. Ocultar um objeto como um caixote, um esquife ou um caminhão também oculta seus ocupantes. Um objeto oculto pode ser descoberto por acidente se alguém entrar nele. O Neteru precisa estar tocando o objeto ou se encontrar a WILL/2 metros de distância.

Nível 6 - *Khes-Nut:* O Neteru pode realizar uma comunicação telepática com um determinado número de alvos. Qualquer personagem conectado desta forma pode comunicar-se a vontade com todos os outros nessa ligação. Cada indivíduo na ligação pode ouvir o que todos os outros dizem. Este poder pode ser utilizado para controlar mentes, mediante uma disputa de WILL x WILL, em separado para cada um envolvido na ligação.





Desher (Vermelho)

Urtherkau: Set

Alcunhas: Guerreiros, Vermelhos, Sits, Armas de Ra e Fenaks.

Nível 1 - Tática do Caçador: o Guerreiro pode sentir qual criatura de um grupo está doente ou fraco e, dessa forma, é a presa mais fácil. O animais predadores podem fazer isso normalmente quando se confrontam com um rebanho de cervos, mas criaturas mais complexas como predadores ou pseudo-predadores (como humano) torna isso mais difícil. Este poder permite ao Neteru é capaz de perceber o membro mais fraco de um grupo com um breve olhar. Ele não revela porque o alvo é o elo fraco, apenas que ele o é, mas só isso já é o suficiente para dar ao Neteru uma vantagem. Com este poder o Neteru também é capaz de encontrar pontos fracos e fortes em um inimigo, não necessariamente sendo o alvo, o oponente mais fraco.

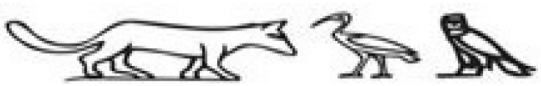
Nível 1 - Tática do Assassino: Esse poder permite a um Neteru não deixar nenhuma evidência física que denunciaria suas mãos (ou presas e

garras) e armas em uma matança. Depois de uma batalha, o Neteru deve tocar cada ferimento que causou. Os ferimentos se alteram de tal forma que parecerão ferimentos desaparecem e, qualquer sangue ou outra evidência física espiritual do Neteru desaparece. Qualquer dano periférico (como por exemplo, móveis esvaçalhados), no entanto, permanecem como estão.

Nível 1 - Imponência do Leão: O Neteru parece maior e mais temível, impondo respeito aos seus iguais e intimidando seus adversários. Os aliados e os iguais afetados por este poder acham o Neteru impressionante e nobre (bônus igual a -1 sobre todos os testes sociais). Os adversários se detêm por um momento a fim de reunir a determinação necessária para combater tamanho monstro (e seus resultados de iniciativa sofrem -1). Este poder dura uma cena.

Nível 1 - Resistência a Dor: Através de um teste de WILL, o Neteru consegue ignorar a dor de seus sofrimentos e continuar agindo normalmente.

Nível 2 - Dom da Queda: Este poder possibilita ao Neteru derrubar seu oponente com com um gesto, a uma



distância de WILL/2 metros. O oponente pode realizar uma disputa de WILLxCON para não ser derrubado.

Nível 2 - Aura de Liderança: não há dúvida que todos os Desheritas devem assumir o controle de uma batalha. Através da liderança e coordenação das ações um Desherita presenteia seus aliados com um bônus de +2 em todos os testes, enquanto estiverem lutando sobre seu comando. Este poder é demonstrado pela fúria como o Guerreiro ataca seus inimigos e os urros de inspiração que desfere a seus aliados.

Nível 2 - Medo Primal: Os Guerreiros podem demonstrar a verdadeira extensão de seu poder paralisando, de puro terror, um determinado inimigo durante alguns turnos, testando sua WILL+Intimidação. O oponente pode realizar um teste de WILL para tentar reissitir. Um sucesso do Neteru acua o inimigo por dois turnos; a vítima não pode atacar. Ela pode se defender e agir normalmente (mas com seus testes com redutores de -1).

Nível 3 - Pele de Nub: Este poder permite que o Neteru absorva o poder

do sol para proteção. Quando o Vermelho ativa este poder, sua pele fica dourada e relusente e blindada. O poder adiciona + WILL pontos de IP o poder dura uma rodada, ou ate o Neteru escolher dispensá-lo. Pele Dourada é bem impressionante. Enquanto os efeitos do poder durarem, a dificuldade em testes Sociais é nula. Este poder causa a criaturas que retirem os seus poderes das trevas os mesmos efeitos do poder anterior.

Nível 3 - Coragem do Guerreiro: O Neteru que aprende este poder se endurece contra o medo, até mesmo no nível instintivo. Nenhum teste é necessário; uma vez que o poder é aprendido, os efeitos são automáticos. O Neteru que aprende este poder é imune a qualquer teste de verificação de medo. Contra medos sobrenaturais ele pode realizar um teste de WILL com um nível de dificuldade reduzida.

Nível 3 - Arsenal de Chamas: O Neteru nunca esta desarmado. Um Guerreiro sempre esta apto a invocar armas de luz solar para se proteger ou lutar com um bônus de +30/30. Um escudo invocado terá IP 3, e armas causaram o dano



nomal delas, com um bônus de +3. As armas se dissiparam quando o Neteru desejou, podendo ser invocadas quando o Guerreiro desejou.

Nível 4 - Força do Hipopótamo: Este poder permite que um Neteru clame pelo poder e a força de um dos assassinos de homens mais temidos de Kemet, convocado o espírito totêmico destas criaturas do próprio mundo de Spiritum. Chamar pela força deste animal permite que o Neteru aumente sua FR e CON em +4, apesar de ser por tempo limitado de WILL turnos.

Nível 4 - Couraça do Crocodilo: Como as paredes de uma pirâmide, uma montanha ou uma constante imutável, o Neteru resiste a qualquer dano e sobrevive a qualquer ataque. Apenas forças monumentais e persistentes podem destruir o personagem completamente. A qualquer ponto durante um turno o Neteru pode declarar o uso da Couraça do Crocodilo, realizando um teste de WILL. Quando se declara a Couraça de Crocodilo, imediatamente ignora-se todo o dano pelo restante deste mesmo turno. Pode-se declarar o uso do poder

mesmo após ter sido "morto", ignorando todo o dano que o teria matado e outros ferimentos sofridos no mesmo turno, fazendo-o regenerar-se a questão de 1PV por turno. A pele do Neteru torna-se nodosa como o couro do crocodilo. O uso de Couraça de Crocodilo é reflexo e não conta como uma ação.

Nível 4 - Maestria Setita: Os Neteru são por natureza seres sobrenaturais. Atraves da invocação desse poder, um Guerreiro permite que suas armas atravessassem as defesas que eles nunca poderiam perfurar normalmente. Esse poder não tem efeito em criaturas espirituais. Todo dano do Neteru ignora a IP do adversário, se este for bem sucedido em um teste de FR, o poder dura uma rodada.

Nível 5 - Controle Climático: Set é o senhor das tempestades. Ele é capaz de controlar o clima, as tempestades e enfurecer a natureza para que ela descarregue sua ira a sua vontade. Trovões, ciclones, chuvas torrenciais, tudo pode se manifestar a vontade do Deus Vermelho e seus súditos, em uma



área de WILL metros. O Guerreiro é capaz de manifestar névoas, fazer chuva ou neve precipitar-se, ventanias e relâmpagos. Todos esses efeitos possuem 5D + efeitos extras a cargo do Mestre. Não só invocar, mas o neteru também possui o poder de dissipar efeitos climáticos dentro de uma área.

Nível 5 - Caos: O Neteru já domina o as bênçãos do Grande Set sobre o Caos, então é capaz de desencadear esse poder com um simples movimento, canalizando aleatoriedade o caos em uma área (por exemplo um edifício). O resultado é que muitas coisas casuais e desordenadas começam a acontecer. Irrigadores contra incêndio se ativarão, impressoras começarão a imprimir, computadores travarão, documentos são perdidos, papéis de parede se soltam e o letreiro em portas cai parcialmente, revelando mensagens novas e interessantes.

Nível 5 - Arsenal de Chamas Aprimorado: Como o poder Arsenal de Chamas a invocar armas de luz solar para se proteger ou lutar com um bônus de +50/50. Um escudo invocado terá IP 5, e armas causaram o dano normal delas,

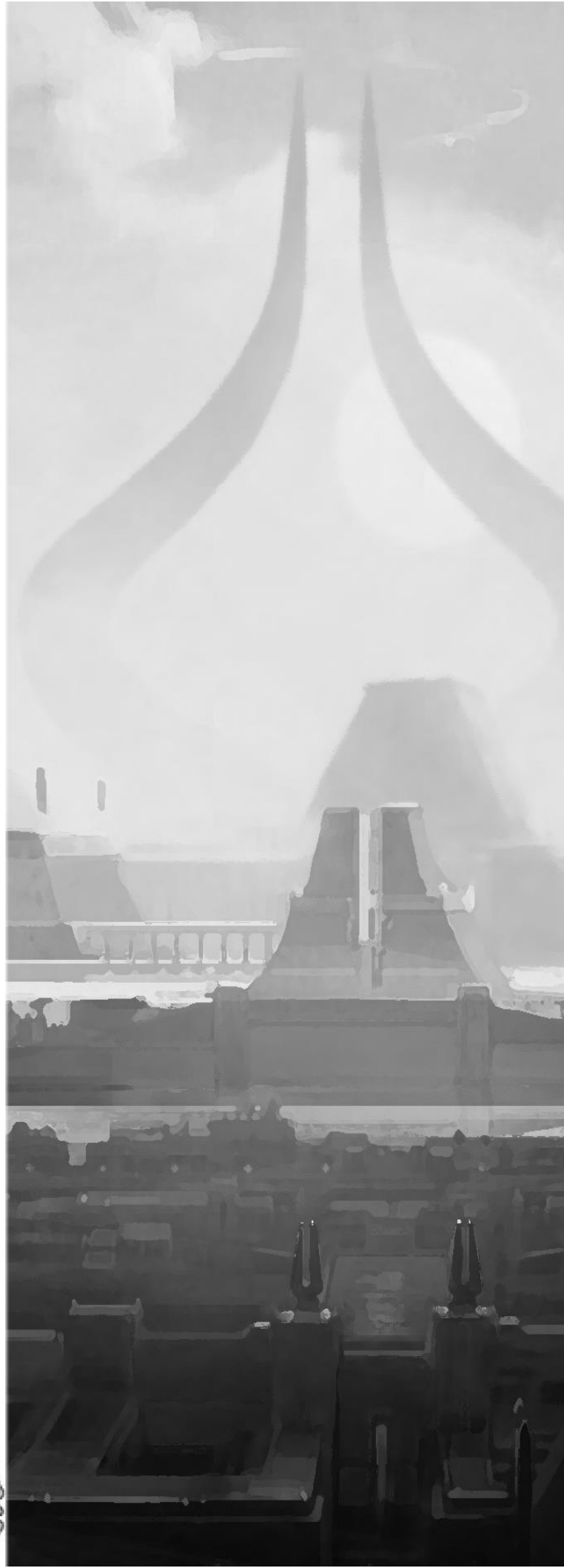
com um bônus de +5. As armas se dissiparam quando o Neteru desejar, podendo ser invocadas quando o Guerreiro desejar.

Nível 6 - Animalismo: Assim como Set, o Neteru é capaz de controlar os animais com a bênção de seu Urtherkau. Animais dão excelentes espiões, mensageiros e, se necessário for, combatentes ou distrações. O Neteru é capaz de utilizar de qualquer forma uma animal invocado por ele, podendo inclusive estabelecer uma ligação mágica com a criatura. Gastando 1 PV e testando seu CAR o Neteru convoca um animal a sua escolha (se este for nativo da região), que irá obedecer uma ordem simples de razoável complexidade, como "Encontre o caminho para fora e fique de olho nos Anjos. Reporte-me diariamente". O Neteru é capaz de invocar tantos animais quantos forem seus PVs e seus sucessos em testes com o seu CAR.

Nível 6 - Waw-Mnft: O uso dessa habilidade terrível só foi registrado algumas vezes na história nos dias mais espetaculares da batalha do Faraó



Ramses. Ela é efetivamente uma explosão de caos, usada para incitar todos os seres inteligentes dentro de um raio de WILL quilômetros a uma sede de caos e fúria. Todos nessa área devem realizar um teste de WILLxWILL, caso de falha começaram a guerrear com os seus, e a destruir tudo ao seu redor. O efeito do poder dura 6 turnos.



PODERES MA'ATIANOS

"*Eu queimo e solto fogo e arremesso dardos dos meus olhos. Eu estouro e rujo. Minhas garras são afiadas e eu corto fundo*". - **Definição de Sekhmet, pelos egípcios.**

A seguir, as características e Poderes mais comuns pertencentes aos Neteru, chamados Sekhem ou Poderes Ma'atianos. Note que esta lista é apenas uma sugestão, e que cada habitante da Cidade Dourada de Ra desenvolve poderes únicos com o passar do tempo, principalmente os Nesu-Peraa e, é desnecessário dizer que se um Neteru desobedecer os Preceitos de Ma'at, esses poderes são perdidos imediatamente. Os Poderes estão divididos em níveis para um melhor entendimento. Estes níveis existem para o jogador e Mestre somente. Um personagem nunca usará o termo "nível de poder". Para a maioria dos poderes, são 4 níveis: Básico, Intermediário, Avançado e Especial. Para obter um efeito de um Poder no nível 2, é necessário que o demônio possua pelo menos um efeito do mesmo Poder no nível 1, e assim por diante. No entanto,

o custo de cada poder, independente do seu nível e SEMPRE 1 Ponto. O que limita a escolha e o fato de, para comprar um poder de nível 4, é necessário ter comprado, ANTES, um poder dos níveis 1, 2 e 3. No caso de um Poder ser ramificada (haver duas opções no mesmo nível), a compra de apenas um deles já garante o direito a comprar o nível seguinte. Os jogadores podem escolher somente Efeitos e Poderes que sejam característicos de seu personagem, e que DEVEM ser explicados no background.

AUMENTO DE ATRIBUTO

(Todas as Castas)

Este é um poder comum aos Neteru. Os Atributos são aumentados como uma espécie de poder sobrenatural.

Força: Neteru são conhecidos por sua Força sobrenatural. Cada ponto gasto em Aumento de Força equivale a um



aumento de +3 em FR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: Todas as castas possuem uma resistência física sobre-humana devido aos rigores do Inferno. Cada ponto gasto em Aumento de Constituição equivale a um aumento de +3 em CON. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Com o passar do tempo, os Neteru tornam-se mais precisos em seus movimentos. Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um aumento de +3 em DEX. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: Os reflexos dos Neteru são treinados em incontáveis lutas e batalhas. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +3 em AGI. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: O universo dos Neteru é tão vasto e complexo que a simples convivência entre eles os torna mais inteligentes e sábios. Cada ponto gasto em Aumento de Inteligência equivale a um aumento de +3 em INT. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: O mundo dos Neteru é intrinsecamente místico. Em decorrência disso, todos os demônios acabam desenvolvendo uma resistência elevada à Magia. Cada ponto gasto em Aumento de Força de Vontade equivale a um aumento de +3 em WILL. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Cada ponto gasto em Aumento de Carisma equivale a um aumento de +3 em CAR. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: Este é o mais básico de todos os Poderes Ma'atianos, pois dele depende a sobrevivência de cada um. Cada ponto gasto em Aumento de Força de Percepção equivale a um aumento de +3 em PER. Este Poder pode ser escolhido várias vezes.

ARTE DAS MESHAS

(*Mahnut, Guardiões de Matet, Medjayu*)

Nível 1 - Armadura de Ra: O Neteru é capaz de ignorar parte de um dano causado a ele. O oponente simplesmente não enterra fundo sua lâmina tanto quanto achou que poderia ter enterrado. Este Poder pode ser



utilizado antes de receber um ataque, não sendo considerado uma ação. O Neteru ignora 1D6 pontos de Dano.

Nível 1 - Correr sobre a Areia: O Neteru é capaz de correr sobre qualquer tipo de terreno sem redutores.

Nível 2 - Olhar de Uraneus: O Neteru estuda seu inimigo, procurando o melhor lugar para acertar um golpe, e em seguida prepara-se para desferir um ataque devastador no turno seguinte. O Neteru testa sua PERxAGI do alvo, se for bem sucedido, dobra os danos durante o golpe seguinte, assumindo que consiga acertar.

Nível 3 - Zoomorfose: O Neteru abraça o poder sobre os animais fornecido pelo maior de todos os guerreiros, Set podendo assumir a forma de qualquer animal entre o tamanho de um pardal e o de um búfalo, adquirindo também todas as suas habilidades especiais (vôo, guelras, etc.).

Nível 4 - Pele Rochosa - Este poder permite que o Neteru absorva o poder de Geb para sua proteção. Quando o Mahnut ativa este poder, sua pele fica mais dura e espessa, coberta de nós de terra dura e blindada. O Neteru passa a

não sofrer danos causados por armas de contusão, ou corte e contra armas de perfuração, seus atacantes devem disputar FRxCON do Neteru, em caso de falha a arma não causa dano. Em contrapartida, o Neteru terá todos os seus testes baseados em AGI, reduzidos em 1D6 até o poder ser desativado.

Nível 5 - Persona da Tempestade: A mera presença do Neteru já inicia uma pequena chuva, acompanhada por trovoadas e relâmpagos. Com sua permanência, se este assim desejar, esses efeitos serão otimizados; uma pequena chuva, torna-se uma tempestade, trovoadas tornam-se incríveis estrondos e relâmpagos rasgam os céus em um vermelho de fúria. Este poder confere aos Mahnut a alcunha de Filhos da Tempestade. Os ataques com armas de longa distância se tornam muito mais difíceis: Testes Difíceis para ataques com armas de fogo, e Críticos para armas arremessadas e arcos. Durante a tempestade o Mestre pode exigir que os oponentes do Neteru realizem um teste



de sorte para não serem atingidos pelos relâmpagos subitos que atingem o local.

ASHRA

(Todas as Castas)

Há muito as paisagens desérticas influenciam o Panteão Egípcio. A própria Cidade Dourada de Rá localiza-se em meio a uma área desértica de Paradísia, localizada geograficamente no Plano onde se situa o Cairo na Terra. Mediante isso muitos Neteru desenvolveram poderes voltados á sua ao próprio deserto.

Nível 2 - Forma de Areia: O Neteru pode se transformar em areia. Ele não se deslocará, nem poderá mover-se, mas nessa forma ele fica virtualmente indestrutível (à não ser que alguém cogite em desintegrar aquela areia, mesmo em outras formas - como vidro - o Neteru poderá reverter à sua forma original). Enquanto em forma de areia, o Neteru não poderá regenerar-se nem recuperar Pontos de Magia/Fé/Heróicos perdidos.

Nível 3 - Guerreiro de Areia: O Neteru pode invocar um guerreiro beduíno

feito de areia. Ele possui as mesmas estatísticas de um elemental de 3D e utiliza cimitarra ou sabre com perícia 40/40.

Nível 4 - Segredos das Areias. O Neteru pode teleportar-se em qualquer região desértica, sumindo numa pilha de areia, e reaparecendo em qualquer solo arenoso num raio de 5km.

Nível 5 - Tempestade de Areia. O Neteru pode evocar uma tempestade de areia, causando 1D6 de dano a cada 3 rodadas em todos numa área de 30m, além de impedir a visão (teste de PER Difícil para vislumbrar o ambiente).

ATAQUES EXTRAS

(Todas as Castas)

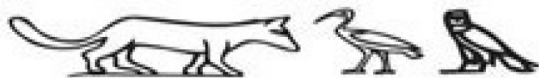
O Neteru é capaz de realizar mais ataques que o normal por rodada.

2 pontos: dois ataques por rodada.

3 pontos: três ataques por rodada.

4 pontos: quatro ataques por rodada.

6 pontos: cinco ataques por rodada.



ARKANISMO

(Medjayu)

O Medjayu é capaz de adquirir qualquer ESTIGMA Arkanita, descrito no livro ARK-A-NUN ARQUIVOS DE BEL KALAA, utilizando os pontos de PODERES MA'ATIANOS. O jogador deve criar um Arkanita, baseando-se nas regras deste livro, e realizar um upgrade para que este se torne um Medjayu, eliminando todas as suas MÁCULAS.

BUBASIS

(Snujs)

Nível 1 - Myw: A discípula de Bastet, foca seu olhar em uma alvo, fazendo com que um criatura tenha certa atração física por sua pessoa, despertando impulsos sexuais. Mortais não podem resistir, mas seres sobrenaturais podem realizar um teste de WILL.
Nível 2 - Ba-Em-Aset: A Snuj desperta sentimentos sexuais muito fortes nas vítimas. Criaturas sobrenaturais que têm direito a um Teste de Resistência. O Carisma do personagem em Testes com

a vítima escolhida são sucesso automático.

Nível 3 - Ubasis: A Snju dança de forma envolvente para um público alvo, seus movimentos são sinuosos e precisos, e despertam o êxtase em quem observe sua dança. As vítimas em um raio da PER da Snuj sente um prazer intenso sendo incapaz de desviar a atenção da dançarina, podendo realizar um teste de WILL para sair deste estado.

Nível 4 - Debilidade: A Snuj toca um alvo, e este se contorce com uma dor aguda. A dor é lancinante e precisa, como se seu corpo fosse penetrado por uma fina agulha, direto em um órgão vital. O ataque não causa dano, mas devido a dor todos os testes da vítima são aumentados em um nível de dificuldade, além desta ter que ser bem sucedida em um teste de CON, difícil para se manter em pé. A dor dura 4 turnos.

Nível 5 - Sentidos de Bastet: O Olhar da Snuj detecta nuances que passariam despercebidos pelos sentidos de outras criaturas. Alterações no humor, devido a expressões faciais alteradas, caminhar diferente, cheiro



característicos, enfim, a discípula de Bastet é capaz de perceber criaturas invisíveis, escondidas ou quando uma esta mentindo, assustada, acuada, etc.

Nível 6 - Khebait: A discípula de Bastet desenvolve uma dança sincronizada, com movimentos rápidos, mas que se revela uma arma mortal de combate. Após este poder ser comprado, não é necessário que seja ativado. A Snuj recebe +30% em sua perícia briga e perícias que envolvam proezas físicas (salto, acrobacia, esquiva, etc), seus golpes desarmados causam 2D6 de dano.

Nível 7 - Chemait: A medida que canta, a Snuj pode induzir qualquer emoção ou estado psicológico na vítima que desejar. Raiva, amor, medo, ataques de fúria, necessidade do isolamento, tudo pode ser imbuído na cabeça do alvo através das palavras doces da Snuj. A vítima tem direito a uma disputa de WILLxWILL para não ser afetada. A voz da Snuj é tão bela, que mesmo sendo bem sucedido, a vítima terá todos os seus ataques contra a sacerdotisa de Bastet feitos com um redutor de -7.

COMUNHÃO

(todas as castas)

Como o poder Comunhão dos Anjos.

DEFESAS ESPECIAIS

(Todas as castas)

Nível X - Proteção vs. Elemento: Confere X dados de Proteção contra o elemento escolhido (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas). Estes X d6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o demônio, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Nível 1 - Imunidade à doenças: O Neteru se torna imune a quaisquer doenças naturais.

Nível 2 - Imunidade à ácidos: O demônio se toma imune a quaisquer ácidos natural. Ácidos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o demônio recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2 - Imunidade a Venenos: O demônio se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou



criados por magia não são afetados, mas o demônio recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2 - Proteção vs. Mal: Todas as criaturas que emanarem auras boas, e que estiverem próximas ao demônio (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 4 - Imunidade contra Armas Não-Mágicas: Confere ao Neteru IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas, nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4 - Imunidade a Ataques Elétricos: O Neteru se torna imune a raios e a eletricidade comuns, e recebe 4D de proteção contra eletricidade mágica ou natural.

GARRAS

(Todas as Castas)

O Neteru possui garras afiadíssimas, capazes de cortar metal como se fosse papel. Garras podem possuir os mais diversos formatos possíveis e o jogador

escolhe que tipo de garras deseja para seu personagem.

Nível 1: dado 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d10+bônus de FR por ataque

Nível 3: dado 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 2d10+bônus de FR por ataque

Nível 6: dano 4d6+bônus de FR por ataque.

HIKROS

(Sekhator)

Nível 1 - Aura do Sol: O Neteru pode acender uma aura dourada em torno de si mesmo. A luz ilumina um raio de PERm e dificulta ataques corpo a corpo contra o mesmo, aumentando um nível a dificuldade do teste. Ataques a distância tem suas dificuldades reduzidas em um, devido ao destaque que o Sekhator recebe com este poder. Criaturas que retirem seus poderes das trevas devem ser bem sucedidas em um



teste simples de WILL, para atacar o Neteru.

Nível 1 - Udyat: O Neteru é capaz de enxergar com os olhos do falcão, a ave símbolo de Hórus. Todos os Testes de PER baseadas em visão tornam-se fáceis. O mesmo vale para todo ataque com armas de longo alcance como um arco ou arma de fogo.

Nível 1 - Caminha Ininterrupto: O Caminhar do Neteru não pode ser interrompido. Este caminha sobre a água, fogo, areia, gelo sem receber penalidade alguma ou perder PVs. O Neteru também é capaz de caminhar sobre o ar, mas para isso, devera atingir o mesmo, caminhando de uma superfície onde antes estava de pé paralelamente.

Nível 2 - Nobreza do Deus Sol: A mera presença do Sekhator diz aos outros Neteru que ele é realmente a personificação dos arautos de Hórus e dos engenheiros da Obra de Khepera. O Sekhator realiza um teste de CAR e todos os seus testes sociais tornam-se fáceis, assim como todas as tentativas de atingi-lo, são acrescentadas de mais um nível de dificuldade.

Nível 2 - Razão Superior: O julgamento do Sekhator não pode ser abalado por qualquer motivo que seja. Razão Superior torna a mente do Sekhator imune a dominação e a qualquer efeito maligno que venha recair sobre ela, sem a necessidade de testes.

Nível 3 - Insignificância: O Sekhator pode com um gesto de mão, atingir um alvo a distância de sua PER. O Alvo recebe 3D6 de dano, e deve realizar um teste de CON, para não ser jogado CON do Sekhator metros. Insignificância pode também ser utilizada como uma forma de defesa ativa contra ataques a distância, místicos ou não.

Nível 3 - Dominância: Este poder particular diz o quanto os Neteru tratam com respeito um Sekhator. Através de sua postura divina e seu brilho dourado um Sekhator mostra a todos seu ar de superioridade e status, inspirando o respeito no coração dos mais simples. Todos reconhecem o direito dos Sekhator de cuidar e alterar a Obra. O Personagem recebe + 10% em quaisquer testes relacionados a Perícias Sociais que visam o trato com o seu Povo, e +20% no trato com povos



diferentes. Este poder não precisa ser ativado, uma vez comprado estará em funcionamento constante.

Nível 4 - Avatar do Deus Sol: O Sekhator é revelado aos seus inimigos como aquilo que Ra quis que ele fosse: Seu Avatar deificado. As feras das trevas fugirão apavoradas se não conseguirem dominar seu terror instintivo. O Sekhator realiza um teste de WILL+CARxWILL. Caso uma criatura das trevas não for bem sucedida, ela fugirá aterrorizada durante o tempo que durar a rodada.

Nível 4 - Voo: como o poder angelical de nível 4 ASAS, mas estas não se manifestam na realidade, apenas a capacidade de voar.

Nível 5 - Velocidade do Vento: Como o poder cromático homônimo.

Nível 5 - Onissapiência: Os Sekhator são capazes de ter a ciência de pessoas, espíritos e animais (seus estados emocionais, pensamentos, etc), objetos,

forças, elementos mágicos e tudo mais que estiver em até PERm de raio, dando ao Sekhator conhecimento sobre TUDO que está a sua volta.

Nível 6 - Presença Imponente do Sol: O Sekhator é capaz de impedir que um inimigo utilize qualquer tipo de poderes sobrenaturais, deixando este a mercê de suas habilidades físicas. Uma disputa de WILLxWILL do alvo é necessário para suprimir seus poderes.

Nível 6 - Destino Manifesto: O Sekhator possui um dever divino, uma missão imbuído em seus espíritos pelo próprio Ra e nada pode interrompe-lo. Um sekhator pode ignorar todo o dano de um golpe que o mataria uma vez por rodada, algo como ver uma lâmina passando através de seu corpo sem o ferir, ou este sair de dentro do sopro flamejante de um dragão sem receber dano.

Nível 6 - Chamas de Bellu: este poder funciona juntamente com o anterior,



mas ao invés de ignorar o golpe, o Neteru o recebe por completo e cai aparentemente morto. Seu corpo incendeia-se e após uma rodada as chamas se extinguem, e o Neteru surge completamente renovado, com todos os seus PVs. Este poder só pode ser utilizado uma vez por sessão de jogo.

OBRA

(*Shesh-Hekau*)

A arte do Grande Arquiteto, assim como é chamado o Criador Ptah. Com este poder Ptah ensina aos Sesh-Hekau, chamados Artesãos a arte da criação, em sua essência total.

Nível 1 - Comandar Objeto: O Sesh-Hekau assume o controle de um objeto, desenhando um hieróglifo que o represente em sua área. O Artesão assume o controle de um artefato simples, sem partes móveis, como uma faca, ou bastão.

Nível 1 - Vida a Criatura: Com este poder o Neteru é capaz de dar vida a pequenas estatuetas do tamanho de escorpiões ou ratos que movem-se como se estivessem vivas. A estatueta

vai desempenhar tarefas simples para o Neteru.

Nível 2 - Desativar Controle: Com este poder, o Neteru é capaz de tentar desfazer o controle de uma outra criatura sobre um determinado objeto, realizando uma disputa de WILLxWILL. Este poder desfaz efeitos envolvendo o poder Telecinesia e Caminhos de Magia, além de outros poderes sobrenaturais.

Nível 2 - Tomar o Controle: Como o poder anterior, mas o Neteru toma o controle do objeto de seu antigo dono.

Nível 3 - Comandar Objeto Superior: Como o poder de nível anterior, mas o Neteru consegue controlar objetos com partes móveis.

Nível 3 - Porta Falsa: O Neteru é capaz de desenhar uma porta em um parede, como resultado uma porta aparecerá e permitira a passagem do Artesão. O Neteru desenha rapidamente com qualquer material a mão sobre uma superfície, e a porta se abre após um turno, fechando-se após uma rodada.

Nível 3 - Modelo: O Artesão cria um modelo de algum objeto comum, fazendo-o se transformar em um objeto



verdadeiro quando este for ativado. O modelo leva um tempo determinado para ser esculpido, e o Mestre deve determinar quanto. Após ser ativado, o modelo não voltara ao tamanho normal.

Nível 4 - Vida a Criatura Superior: Como o poder anterior, mas o Neteru pode animar uma estatua do tamanho de um chagal ou leão.

Nível 4 - Elo da Criação: Este poder liga um objeto real a um modelo criado pelo Neteru, e estes passar a compartilhar seu destino. O que ocorrer a um, ocorrerá a ambos.

Nível 5 - Liberdade Criacional: Todo material nas mãos do Neteru pode ser moldado; elementos naturais, concreto, vidro, tudo pode ser moldado com suas mãos a forma que este assim o desejar.

Nível 5 - Reflexo: O Neteru pode, através de uma imagem qualquer, duplicar um objeto. Este não possuirá qualquer poder magico que o original possua, mas as características físicas serão mantidas.

HAT HORI

(Bastões de Hep)

Nível 1 - Resistência Verde: O Neteru toca uma planta qualquer, e esta resistira a todas as intempéries climáticas que vierem, sem comida, luz ou água, durante todo um ano.

Nível 2 - Limpeza: O Neteru é capaz de exterminar qualquer praga de insetos, ratos ou animais que possam destruir plantações.

Nível 3 - Espinho Tóxico: O Neteru faz brotar de suas mãos ou pés um único espinho, com o qual pode acertar um alvo, causando 1D6+3, e o envenenando se este falhar em um teste de CON. O veneno causa a perda de 3 PVs por turno até ser curado.

Nível 4 - Benção do Verde: O Neteru protege uma área contra pragas e doenças naturais que possam dizimar uma planatação.

Nível 5 - Camuflagem Natrual: O Neteru pode permanecer em meio a folhagem, por menor que ela seja, e tornar-se impossível de ser detectado, apenas poderes sobrenaturais poderam encontra-lo.



Nível 6 - Controle do Verde: O Neteru é capaz de acelerar o crescimento de uma área verde, ou uma única planta, e controlar sua forma e manipula-la como bem entender.

Nível 7 - Fertilidade: O Neteru faz crescer vegetais em ambientes inóspitos. Rochas, concreto, areia, tudo terreno pode ser coberto com plantas a razão de 1m/turno.

Nível 8 - Eternidade: O Neteru concede as plantas a vida eterna, dentro de uma área igual a sua PER. Estas não morrerão por meios naturais, além de receberem todo dano causado por fogo e gelo receberem um redutor de -8. Suas cascas recebem também um IP 8 contra ataques cortantes.

KNEUMONE

(*Ytheramenti*)

Nível 1 - Yammanu: Como o Poder Demoníaco VANISH, podendo ser utilizado em criaturas sobrenaturais.

Nível 1 - Sentidos Aguçados: Como o nome já diz, os sentidos do Neteru ficam mais apurados. Este poder não requer o uso de testes, a não

ser que o narrador o use para facilitar um teste percepção do personagem.

Nível 2 - Sentir Características: Como o Poder Angelical homônimo dos Captare.

Nível 2 - Imagem Espelhada: O Neteru cria várias imagens de si mesmo para confundir o inimigo. Em um teste bem sucedido de WILL, o Neteru cria duas imagens e uma imagem adicional para cada ponto de sua WILL. As imagens agem de acordo com os movimentos do Neter. Eles são irrelevantes e não podem causar dano, nem sofrer qualquer tipo.

Nível 2 - Toque da Agonia: O Neteru toca seu alvo e o deixa abalado com uma dor lancinante. Este poder não causa dano à vítima, mais a exposição prolongada a esta dor não natural algumas vezes deixa a vítima traumatizada. O Neteru disputa WILLxWILL por turno, e para cada teste vencido, o alvo sofre dores incríveis. O poder pode ser mantido indefinidamente, mas a partir do quarto turno, o alvo realiza testes de CON, e



caso de falha ele cai inconsciente.

Nível 3 - Lâmina da Serpente: O Neteru embebe suas lâminas com um veneno mortal. Essas armas causam uma dor lancinante. A arma causa dano normal, mais, dependendo do acerto do Neteru pode causar uma perda de 3 PV por turno + Paralisia, em caso de um acerto normal. Em caso de um acerto crítico força o alvo a realizar um teste de CON, para que não perca +3 PV. Em caso de falha crítica, o alvo morre instantaneamente.

Nível 3 - Maldição de Amon: O Neteru invoca uma neblina sobrenatural e fria para cobrir a paisagem, o que enerva profundamente seus inimigos. Ele é capaz de ver através da neblina, mas os outros terão problemas em atravessá-la. Os Alvos dentro da área testam sua PER, para poder ver através da neblim, um Teste Fácil para locais próximos ao mar, Teste Normal para locais a uma distância normal do mar, e um Teste Difícil para um deserto. Todos dentro da área têm os resultados de seus testes de PER reduzidos à metade. Além disso, a névoa assusta e irrita os inimigos; -1 nos testes.

Nível 4 - Disfarce Sobrenatural: Os Ytheramenti são os únicos capazes de alterarem sua forma para a forma do gado. O Disfarce Sobrenatural funciona como o Poder Demoníaco A FORMA HUMANA Nível 1.

Nível 4 - Macular o Ba: O Neteru é capaz de envenenar o Ba de um alvo (sendo sobrenatural ou não). Mantendo o olhar fixado na vítima, este testa WILLxWILL do alvo, se for bem sucedido, o veneno espiritual fara com que o alvo seja reconhecido como uma criatura das trevas, além de causar a perda de 3 PM por turno e reduzir os testes de WILL em -4. Este poder se mantem ativo até ser desfeito.

Nível 5 - Postura do Caçador: O Neteru é incapaz de produzir qualquer som. Sua forma também torna-se turva e todo teste de PER para tentar localiza-lo é feito com um redutor de -5. Poderes Sobrenaturais e efeitos místicos apenas surtem efeito se forem realizados com Focus ou Nível acima de 5. Sobre efeito de Presença do Caçador, o Neteru quando se mantem parado, possui um alerta natural contra a presença de criaturas em um raio de 5 metros.



Nível 5 - Hieróglifos em Sekh Shat: O neteru é capaz de escrever em uma superfície um hieróglifo em Sekh Shat, a língua original dos Neteru. Para cada símbolo desenhado, um efeito é permitido, e cada símbolo deve ser adquirido separadamente.

1 ponto - Hieroglifo da Armadilha: O Neteru é capaz de criar um hieróglifo para prender um alvo por ele conhecido. O hieróglifo deve ser desenhado em uma parede de uma sala, e este não ira permitir que a vítima saia quando esta entrar. O alvo poderá sair do local se vencer uma disputa de WILLxWILL.

1 ponto - Hieroglifo do Alerta: O Neteru e capaz de saber quando uma criatua hostil adentra em uma área previamente determinada. O Neteru precisa realizar o desenho d hieróglifo para ter ciência do ocorrido.

1 ponto - Hieroglifo do Torpor: Uma vez desenhado sobre o peito de uma alvo, este hieróglifo impede que a vítima realize qualquer ação. O alvo entra em um estado de torpor até o hieróglifo ser desfeito, ou passar em um teste de WILLxWILL.

Nível 6 - Retirar Sekhem: Este poder reduz os poderes de um Neteru, se este descumprir qualquer das regras de Ma'at ou dos Urtherkau. Todos os efeitos oriundos dos Poderes Ma'atianos ou dos Poderes Cromáticos do Neteru infrator serão diminuídos em um ponto. Ele pode evitar o efeito com um teste bem-sucedido de WILL-6 contra a WILL do Ytheramenti. A Perda de Poder também pode ser utilizada mais de uma vez em um mesmo alvo, mas não para reduzir o mesmo atributo.

MENSAGEIRO CELESTIAL

(Yaru, Medjayu e Ytheramenti)

Como o poder homônimo dos Protetore.

NOMENKLATURA

(Shesh-Hekau)

Nível 1 - Descobrir o Ren: O Neteru deve observar o alvo durante um tempo, determinado pelo Narrador, a fim de aprender novos nomes verdadeiros (Ren) e, através destes, manipular a existência. Alguns Rens podem ser



aprendidos através da manipulação de documentos antigos, inspecionados pelo Neteru. Alguns requisitos básicos são necessários, para se aprenderem novos nomes (como por exemplo, para se aprender o nome verdadeiro de um animal, deve-se possuir obrigatoriamente um conhecimento mínimo sobre este, representado em termos de jogo através da Perícia Empatia com Animais. Se o Neteru deseja controlar rocha, deve-se possuir um nível de entendimento da essência desta, representado pela Perícia Geologia).

Nível 1- Ordenar as Árvores: As plantas simples, mato, gramíneas, algas, árvores e afins respondem ao chamado do Hedjita. Elas podem crescer rapidamente, morrer ou executar movimentos simples, cobrir rastros ou revelar uma trilha de acordo com as ordens do Neteru. Trepadeiras e gavinhas podem ser ordenadas a enredar um indivíduo ou segurar algum objeto, árvores se inclinam para bloquear uma passagem, embora não possam se desenraizar, as plantas executaram qualquer outra ordem,

mesmo aquelas que estão ligeiramente além das capacidades normais da planta.

Nível 1 - Apagar a Rocha: O Neteru é capaz de proferir o nome da rocha ou metal, e após isso pronunciar uma palavra eu descreve o fragmento e depois a frase que o remove do Livro de Tot, pagando-a da existência. Cada frase afeta até 90cm³ de material sólido.

Nível 1 - Apagar a Árvore: Como o poder anterior, mas o Neteru retira do Livro de Tot o nome de um vegetal.

Nível 2 - Descobrir o Segredo: O Neteru é capaz de, posse do nome verdadeiro de um alvo, estudar suas características e descobrir seus pontos fracos, poderes, etc, mediante testes de WILL. Se estiver a procura de fraquezas, descobrirá o aspecto mais frágil, se estiver a procura de pontos fortes, descobrirá poderes e feitiços

Nível 2 - Advertência: de posse do nome verdadeiro de uma criatura o Hedjita é capaz de afugentar criaturas, com uma simples palavra ou também exigir a subserviência destas - animais atacam se forem acuados - que ira se aproximar ao máximo do Neteru tomado pelo



medo. O Neteru deve testar sua WILL, caso o alvo do poder seja um animal sobrenatural, controlado por outra entidade, licantropo, etc.

Nível 2 - Tornar-se Rocha: O Neteru é capaz de transmorfar seu corpo no mineral ou metal em questão que desejar. Para isso ele deve apenas pronunciar o nome verdadeiro do mineral ou metal. Em sua nova forma, o Renita esta limitado a forma que adquiriu, ou seja, não se move ou fala. Se a forma estiver em uma determinada posição, o Neteru sera capaz de oscilar como um rochedo, ou coloca pequenas pedras montanah a baixo, mas só. O Neteru transformado adquire todas as características de sua nova forma, sendo impossível ser rastreado por meios normais. Formas possíveis dependem do tipo de testes a serem exigidos; um teste simples poderá transformar o Neteru em um simples punhado de rochas ou uma rocha desbastada, já um acerto crítico pode torna-lo uma nuvem de poeira, ou uma armadura de metal. Se a forma atual for comprometida, o Neteru sofrera dano normal. Transformar-se

levar uma rodada para transformar-se e apenas um turno para voltar a sua forma original.

Nível 3 - Tornar-se Árvore: Como o poder anterior, o Neteru é capaz de se transformar em qualquer tipo de vegetal.

Nível 3 - Obscurecer o nome: O Neteru é capaz de alterar o nome verdadeiro de um objeto ou individuo, fazendo todos aqueles que conhecem este nome verdadeiro terem que reaprende-lo para só então voltarem a exercer poder sobre ele. O Neteru obscurecer um nome verdadeiro e o altera para algo que nem mesmo o próprio Renita saberia; podendo obscurecer seu próprio nome e nem ele mesmo conhecer a palavra em que seu nome se transformou.

Nível 3 - Tornar-se Fera: Como o poder Tornar-se Rocha, mas o Neteru se transformar em um animal a sua escolha.

Nível 4 - Remendar a Carne: O Neteru pronuncia o Ren da carne e do alvo do poder; este recupera WILL do invocador PVs. Apenas a carne viva pode ser regenerada.



Nível 4 - Comandar a razão: Como o poder Nomear advertência, mas se referindo a nomes verdadeiros de criaturas pensantes. Toda criatura que for alvo deste poder, poderá testar WILLxWILL do Neteru para resistir a ele.

Nível 4 - Nomear a Magia: Com este poder o Neteru é capaz de manipular Magias unicamente conhecendo seus nomes verdadeiros. Cada efeito místico existente possui seu próprio Ren, mesmo efeitos mais poderosos, possuem nomes verdadeiros diferentes de suas versões mais básicas. O Neteru teste WILLxWILL + Teoria da Magia se possuir, ou ambos os envolvidos possuírem, em caso de sucesso, o efeito em questão será anulado totalmente.

Nível 4 - Susurrar emoção: O Neteru conhece o nome verdadeiro das emoções, e observando uma criatura que ele conheça seu nome verdadeiro, ele apenas pronuncia um sentimento primal (medo, ódio, raiva, etc) fazendo com que o alvo seja tomado por ela. Criaturas sobrenaturais tem direito a um teste de WILLxWILL para resistir a este efeito.

Nível 5 - Hemu: O Neteru é capaz de escravizar uma criatura pensante durante um dia. Diferente do poder Comandar a Razão, as ordens do Neteru serão acatadas sem pestanejar, sejam elas quais forem e, embora escravizada, o alvo sentira um forte impulso de cuidar da vida do Neteru, podendo tomar decisões por vontade própria para promover os interesses de seu mestre. Criaturas sobrenaturais tem direito a um teste de WILLxWILL para resistirem a tais efeitos, e se forem bem sucedidas, estarão imunes a eles durante um mês e um dia.

Nível 5 - Fortificar a Carne: O Neteru pronuncia uma palavra, e a carne do alvo em questão toma a consistência da rocha sólida (IP 6). Sua pele não muda visivelmente, mas é firme e resistente a cortes e pancadas. Este poder funciona apenas em um corpo físico vivo.

Nível 5 - Nomear a destruição do corpo: Embora um indivíduo possua um Ren próprio, as partes de seu corpo, possuem Rens genéricos que quando pronunciados podem ser destruídos ou controlados. A destruição de uma parte



do corpo do alvo exige um teste de WILL difícil para partes externas e um acerto crítico para órgãos internos. O controle deste exige uma disputa de WILLxWILL do alvo, se este for uma entidade sobrenatural.

Nível 6 - Pronunciar todos os nomes: Através do conhecimento básico de um idioma, o Neteru é capaz de ter acesso a todos os Ren existentes naquela língua. Utilizando seu conhecimento básico dos nomes verdadeiros e, através de uma raiz única e rudimentar que existe entre todos eles, o Neteru consegue acessar nomes verdadeiros fora da seara linguística que conhece. Esse poder também permite que o Neteru se comunique no idioma em questão como se possuísse a Perícia em 50%.

Nível 6 - Esquecer a pessoa: O Neteru é capaz de apagar o alvo dos Registros Akáshikos, fazendo com que este nunca tivesse existido. Todos os dados e informações do alvo são apagados. Este efeito é irreversível e nenhum Neteru que o realizou pode reverter o processo.

Nível 7 - Palavra de Ptah: De acordo com os registros de Tot, Ptah, em sua nomarca cria formas fantásticas de arte,

pronunciando apenas seus Rens. Com este poder, o Neteru é capaz de criar objetos inanimados pronunciando seus nomes verdadeiros. O objeto em questão deve ter menor massa que o Neteru e se materializa em um local que esteja em contato com este. O objeto na realidade não se materializa, mas se comporta como se este sempre estivera ali, sendo impossível sua desmaterialização. No caso deste poder, o Neteru deve conhecer basicamente o objeto antes de conjurá-lo. Um Neteru não poderá invocar uma cimitarra, sem ao menos saber o básico de como se forja uma. Para objetos modernos, fora do conhecimento do Neteru, este poderá utilizar uma analogia, para conseguir um efeito semelhante.

PAR'OH

(Sekhator)

Da palavra Par'oh surgiu a palavra Faraó que significa o senhor da casa. O faraó fora confundido com a morada em que habitava e acabou recebendo o nome desta. Par'oh é o nome também



dados a Obra de Khepera pelos Neteru, e a capacidade que os Sekhator possuem de manipula-la. Este poder só pode ser utilizado em uma área com fé verdadeira nos antigos deuses egípcios ou em áreas onde a influência dos seres da Cidade Dourada de Ra seja relevante.

Nível 1 - Sentir a Vizinhança: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 1 - Habitante Local: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 2 - Sentir Visitas: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 2 - Simpatia: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 3 - Encontrar: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 4 - Expulsar: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 6 - Representação: Como o poder homônimo dos Anjos Principados.

Nível 7 - Versatilidade: O Sekhator dentro da Obra é capaz de utilizar qualquer poder de outra casta, até o nível 7.

Nível 8 - Cabalismo: O Sekhator é capaz de alterar as leis da física dentro da

obra, contrariando a gravidade, a inércia e demais les existentes. Todos os efeitos que afetem ou causem dano a um alvo, permitem a este um teste de atributo, a escolha do Mestre, que reduza o dano causado a metade.

PSKOPOMPO

(Semka-Duat)

Nível 1 - Criar Caminhos: O Semka-Duat pode abrir um caminho para o seu destino através de Spiritum. O Semka-Duat deve testar sua PER-3 para não se perder. Vale ressaltar que o caminho não o teletransporta até o destino, mas serve como uma trilha até este.

Nível 1 - Esconder Caminhos: O Semka-Duat pode esconder um caminho criado pelo poder anterior. O neteru também pode preparar armadilhas nestes caminhos para surpreender possíveis perseguidores. Dizem que uma das mais terríveis armadilhas dos Semka-Duar é fazer com que todo o caminho desmorone, prendendo a todos em seu interior fora da realidade.

Nível 2 - Bloquear Caminho: O Neteru sela um caminho, prendendo qualquer



um dentro, e pode configurar uma senha para que qualquer um que souber possa abri-lo.

Nível 2 - *Alterar Caminho:* O Neteru altera os parâmetros de um caminho existente, como destino, a gravidade, o tamanho ou o mesmo o fluxo do tempo, aqueles que o seguirem sofrem grandes danos psicológicos, podendo levar inclusive a insanidade.

Nível 3 - *Abrir Portais:* O Neteru é capaz de abrir portais da Terra para Paradisia mediante 3 turnos - ou fechar qualquer tipo de portal com uma disputa de WILLxWILL.

Nível 2 - *Passagem Livre:* O Neteru pode passar por uma superfície sólida como se ela fosse intangível. Ele pode passar por um espaço dentro da distância de um único passo através de uma parede ou uma porta trancada, por exemplo, e isso é uma ação simples. Todas as roupas e itens do Neteru fazem a transição com ele, mas ele não pode levar mais ninguém consigo. Se a superfície sólida é muito espessa para que o Neteru seja capaz de atravessa-la com um único passo, ela permanece sólida. Este Poder não faz do Neteru

intangível.

Nível 3 - *Selar:* O neteru é capaz de selar uma área contra qualquer intromissão. Todo aquele que tentar atravessar a área bloqueada, devera passar em um teste de WILL+3xWILL.

Nível 4 - *Teleporte:* O Neteru pode se teletransportar entre dois locais semelhantes, por exemplo, de uma janela para outra janela, que tenha visto pelo menos uma vez, ou a partir de uma porta de carro para outra porta de carro, numa distância de PER metros.

Nível 4 - *Localizar o Fiel:* O Neteru pode localizar um indivíduo (encarnado ou desencarnado) pela sua fé única, se eles estiverem a uma distância de WILL quilômetros.

Nível 5 - *Restaurar:* O Neteru é capaz de restaurar um corpo de uma entidade sobrenatural com um toque. O neteru restaura membros perdidos e danos fatais mediante 4 PVs por turno.

Nível 5 - *Restaurar Vida:* O Neteru pode restaurar a vida de um corpo morto recém falecido, se assim permitido pelo Grande Pesedjet. O Neteru testa sua PER por toda uma rodada, sondando o mundo de Spiritum atrás do espírito do



morto, então parte em seu encaço para guia-lo de volta ao seu corpo. Espiritos de mortos recentes geralmente não abandonam a área onde morreram por um bom tempo.

PELE RESISTENTE

(Todas as Castas)

Estas defesas podem incluir uma série de explicações possíveis: roupa de combate, pele escamosa, coberta por placas metálicas, pele de cobra, e tantas outras que sua imaginação escolher.

A Pele Resistente e uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

Nível 1: índice de Proteção 1.

Nível 2: índice de Proteção 2.

Nível 3: índice de Proteção 3

Nível 4: índice de Proteção 4.

Nível 5: índice de Proteção 5.

Nível 6: índice de Proteção 6.

Nível 7: índice de Proteção 7.

Nível 8: índice de Proteção 8.

PHYLES

(Astmes)

Nível 1 - Avaliar Saúde: O Neteru pode imediatamente, mediante contato visual, avaliar automaticamente o estado de saúde atual de um único paciente em sua presença. Ele pode dizer quantos PVs o paciente ainda possui, assim como quaisquer vícios físicos que ele sofre, quaisquer com a qual ele está infectado e quaisquer defeitos genéticos que o afligem.

Nível 1 - Weshem-Eset: O Neteru é capaz de sarar os ferimentos dos outros, simplesmente colocando as mãos sobre a área afligida. O Astmes não pode curar a si mesmo com este poder. O poder cura 1 PV por turno, enquanto for mantido o toque.

Nível 1 - Panaceia: Os Astmes podem purificar qualquer coisa ao tocar o alvo com sua mão e curvar sua testa. O Alvo é purificado de venenos, doenças ou males de origem natural. Um pote de água que está envenenada por excrementos ou parasitas exige um Teste de WILL fácil. O Teste torna-se



normal para venenos e doenças e Difícil para algo não natural.

Nível 2 - Aparência Pacífica: Um Neteru que deseja salvar seus aliados não deseja ser visto pelos outros como uma ameaça a eles. Os Astmes aprendem este poder com o interesse de não despertar os interesses agressivos de um inimigo em batalha. Ao usar este Poder, o Neteru convence seus observadores de que eles vêem uma criatura que não representa perigo a eles, sendo bem sucedido em um teste de CARxPER, os Astmes fazem seu alvo ver o que eles esperam ao invés da verdade.

Nível 2 - Toque da Mãe: como o Poder Weshem-Eset, mas o neteru é capaz de curar PVs, PM, PH, PF ou Atributos.

Nível 3 - Dádiva do Guardião: O Neteru poderá invocar o Poder da Guarda somente quando precisar proteger uma criatura. Guarda dobra as habilidades do Neteru acrescentando +3 em TODOS os testes que este venha a realizar durante uma rodada.

Nível 3 - Doar: Um Astmes é capaz de doar um de seus poderes/atributos/perícias a um alvo,

por uma rodada, o Neteru poderá utilizar aquela característica como se a possuísse normalmente e o Astmes a perde.

Nível 4 - Barreira do Protetor: Com este poder, o Neteru pode proteger a si e aqueles que estão mais próximos. O Astmes impede fisicamente que criaturas hostis se aproximem dele, invocando uma barreira mística. Existem lendas que dizem que os Filhos de Isis descarregavam a energia mística de sua barreiras em seus alvos, os ferindo. O Neteru ergue uma barreira invisível ao redor dele e daqueles que estiverem próximos. Aqueles que estiverem a mais de 3 metros dele não poderão se aproximar mais que isso, os efeitos continuam até que o Neteru derrube a proteção voluntariamente. Qualquer um que tente se aproximar do Neteru deve testar WILLxWILL. O Astmes poderá mover e manter a barreira como quiser, mas se ele entrar numa ação ofensiva direta, a barreira se desfaz. Porém ele pode deixar outros indivíduos dentro da barreira e ir lutar.

Nível 4 - Vínculo com o Protetor: O



Astmes, cumprem também a tarefa de proteger Humanos especiais para a Cidade Dourada. Imiu-Sete é a conexão que é criada entre um protegido e seu guardião. O Neteru saberá quando o seu protegido necessitara de sua proteção. O poder também permite que o Neteru tenha as mesmas sensações que os sentidos de seu protegido, mediante um turno de conexão.

Nível 5 - Restaurar/Definhar: O Neteru pode curar o mais terrível dano que um paciente sofre ou infligir dano terrível que é quase impossível de resistir. O Astmes só precisa tocar seu paciente ou vítima para que o corpo da criatura reaja. Se o Neteru escolhe curar seu alvo e este, ele pode curar instantaneamente todo dano contundente de um paciente, curar cinco PVs de Níveis abaixo de zero ou curar um ponto de dano em seus atributos. (Este Poder não pode trazer um alvo de volta dos mortos, no entanto.) Como alternativa, o Neteru pode trazer uma parte perdida ou danificada do corpo ou órgão interno novamente à sua funcionalidade completa sem uma cicatriz. Desde a restauração de uma perna amputada

para a substituição de um olho perfurado para re-inflar um pulmão em colapso, o Poder pode efetuar curas milagrosas instantaneamente. Se o Neteru escolhe prejudicar um alvo, seu toque inflige um dano que não pode ser regenerado. Se ele escolher, ele pode direcionar esse dano de tal forma que um membro afetado ou órgãos não vitais se desintegram. O dano vai curar em seu tempo normal, após o Neteru deixar o corpo da vítima mas a parte do corpo faltando permanece destruída depois. Não há meios de resistir ao toque do Astmes, apenas evitando ser tocado por eles.

Nível 6 - Salvação: Durante uma rodada, o Neteru torna-se o Salvador para um alvo MORTAL. O Salvador é um ser de qualquer gênero ou raça, de acordo com o credo do alvo protegido, cujos olhos brilham com infinita compaixão. Qualquer um que o Salvador olhe, deixa de sentir dor e está curado de todas as feridas. Doenças entram em remissão ou desaparecem completamente. O peso dos vícios é abrandado, dando as vítimas o poder de parar de fumar. Mesmo



desequilíbrios químicos no cérebro se endireitam, trazendo a paz de espírito. Se uma criatura das trevas ver a figura do Salvador, ele a vera coberta de feridas e em prantos, cujos olhos sangram contágio. Qualquer Demônio, ou criatura do submundo que contemple a visão do Neteru é acometido pela fraqueza, desmaios e tosse com sangue, se for mal sucedida em uma disputa de WILLxWILL.

REGENERAÇÃO

(Todas as Castas)

Nível 1: O Neteru regenera 1PV a cada 12 horas.

Nível 2: O Neteru regenera 1PV a cada 6 horas.

Nível 3: O Neteru regenera 1PV a cada 3 horas.

Nível 4: O Neteru regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: O Neteru regenera 1 PV a cada 1/2, hora.

Nível 6: O Neteru regenera 1PV a cada rodada.

RUNIHURA

(Heradontes)

Poderes ligados a Hórus, cedidos a seus vingadores pelo próprio Neteru.

Nível 4 - Sebsefu: O Heradonte é capaz de transformar suas arma em chamas, adicionando +4 a seus ataques.

Nível 5 - Ebonegahijii: O Heradonte é capaz de desaparecer na escuridão, tornando-se invisível até mesmo para aqueles que possam enxergar na mais completa trevas. Mesmo magias de localização não surtem efeito contra o Vingador de Hórus. Apenas poderes Sefhiróticos ou caminhos de magia acima do 4º nível podem localizá-lo.

Nível 5 - Azibo: Uma armadura de rochas forma-se sobre o corpo do Heradonte, sem prejudicar sua AGI, e conferindo-lhe um bônus de +5 em sua IP.

Nível 6 - Osaha-Rá: O Heradonte invoca o poder da vingança, podendo realizar um ataque com o triplo do dano e acerto automático.

Nível 6 - Psusennes: O Heradonte torna-se imune a ataques de criaturas que retirem seus poderes das trevas. Seu



corpo brilha intensamente, seu toque agora pode curar ferimentos e enfermidades (com um teste de WILL). Os efeitos de Psusennes perdura durante X turnos, onde X é o número da soma das casas da dezena e unidade de sua WILL.

Nível 7 - Urtheorishu: O Herodonte pode invocar ventos fortíssimos, que sopram com força igual à FR do Herodonte X3. Os Ventos perduram por 1 turno.

Nível 7 - Chisisiheru: O Herodonte desenvolve Onisciência, sabendo de tudo o que acontece num raio de 1km de si.

Nível 8 - Shuadjiti: O Heradonte é capaz de invocar serpentes venenosas para atacarem seus inimigos. As serpentes possuem tamanhos variáveis (equivalente a casa das dezenas da WILL do personagem) e a quantidade é igual à casa das unidades. Quanto menos serpentes, maiores serão o tamanho da mesma, por exemplo: Uma serpente invocada terá o tamanho descrito anteriormente em metros, mais serpentes, pega-se o número de serpentes e divide pela casa das

dezenas da WILL. O veneno é capaz de causar 1D10 de dano em criaturas comuns, e 3D10 de dano em criaturas de trevas.

Nível 9 - Akinsamén: O Herodonte é capaz de encher seu coração de vingança, acrescentando +9 em seu ataque, +40% em todas as perícias relacionadas a combate e +X ataques extras, onde X é o valor da casa das dezenas da WILL do personagem, durante uma sessão de jogo.

SUTEKH

(Sit)

Nível X - Celeridade: Como o poder homônimo dos Lobisomens, descritos no livro LOBISOMEM, A MALDIÇÃO.

Nível 4 - Voo: Como o poder ASAS de nível 4 dos Anjos, mas estas não se manifestão na realidade, apenas a capacidade de voar.

Nível 4 - Nut Minu'it: O Sit é capaz de atirar um relâmpago de sus mãos, capaz de causar 4D6 pontos de dano, ignorando armaduras de metal, mas causando metade do dano em inimigos com proteção de couro.



Nível 5 - Punho de Ar: O Sit pode manipular a pressão do ar e disparar uma lufada de vento contra um inimigo, o alvo devera realizar um teste de WILLxFRx2 do Sit para não ser arremessado 5m de distancia do Neteru. Ele também pode controlar rajadas fortes de vento como bem entender.

Nível 6 - Cataclisma: Durante um turno o Sit concentra-se. Uma fina chuva torrencial forma-se, acompanhada de trovões e raios. No segundo turno ventos de 50km/h formam-se e arrastam tudo com FRx3. O céu é cortado por raios a razão de 1D3 para cada turno, e o Neteru pode dirigir estes raios para onde desejar, com um teste de WILL (raios que causam os efeitos do poder Nut Minu'it). Para cada turno mantendo a cencentração, Cataclismo aumenta a força dos ventos em mais 5km/h e FR+1, os raios tornam-se mais numerosos (+1 para cada turno) e a chuva cai em abundância, inudando locais fechados a razão de 1m/turno, além de tornar todos os ataques a distância difíceis e dificultar a concentração. A área atingida pela

tempestade é igual a PER do Neteru em metros, enquanto mantem a tempestade o Sit não poderá realizar nenhum outro teste ou ação.

Nível 7 - Avatar Animal: O Sit é capaz de amalgamar todos os animais existentes em uma fera primordial e assumir uma forma animalesca: o predador alfa de toda cadeia alimentar. O Avatar animal ouve os pensamentos de todos os animais em um raio de sua PER, e este pode controla-los sem necessidade de testes. A criatura torna-se incapaz de ser rastreada ou seguida, imune a testes de PER, e indestrutível. Seus atributos físicos recebem um modificador +7, e este não reconhece nada, destruindo tudo em seu caminho. O poder perdura durante uma rodada, ou até que um combate chegue ao fim. Este poder é visto com desconfiança pelos outros Neteru, já que a fera lembra a ferocidade da Tenebriana Zarcartis.





TELECINESIA

(Todas as Castas)

Como o poder dos homônimo dos Anjos.

THENA SEBEHU

(Sesh-Hekau, Semka Duat, Mahnut, Astmes, Ytheramenti, Sekhator)

Em um primeiro momento, este poder assemelha-se ao poder Simulacro dos Anjos da Cidade de Prata, mas ao invés disso, o Neteru é capaz de assumir uma forma animal, relacionada as suas características. O Neteru não é capaz de utilizar todas as suas habilidades nesta forma, e se sua forma animal for morta, seu espírito voltara a Paradísia, estando impedido de retornar a Terra por toda uma jogada.

Nível 1: todos os atributos físicos do animal sofrem uma penalidade de -9 e ele não pode utilizar nenhum Poder Cromático, Magia ou Poderes Ma'atianos

Nível 2: todos os atributos físicos do animal sofrem uma penalidade de -6, e

ele não pode utilizar nenhuma Magia ou Poderes Ma'atianos

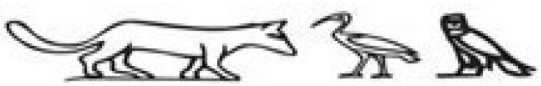
Nível 3: todos os atributos físicos do animal sofrem uma penalidade de -3 e ele não pode utilizar nenhum dos Poderes Ma'atianos.

Nível 4: os atributos físicos não sofrem penalidades e a forma avatar pode utilizar todas as habilidades do Neteru.

THENT HETERI

(Guardiões de Matet)

Nível 1 - Chamas de Sekhem: com este Poder, o Neteru canaliza esta poderosa luz através de seu olhar para intimidar um adversário. Tal inimigo pode ser um animal, uma pessoa, um Neteru, etc. o Ankhriu apenas olha nos olhos e realiza um teste de WILL+2. Um animal que vê os olhos do Neteru cessa imediatamente qualquer agressão e foge. Um mortal ou fantasma acalmam-se e continuam a ser intimidados pelo resto da rodada. Um Neteru ou outra criatura sobrenatural com menos pontos de WILL do que o Neteru usando o poder é tão afetado como um mortal, mas um com igual número de



pontos pode testar WILLxWILL para neutralizar o efeito. Qualquer entidade com mais pontos de WILL permanece inalterada. O Neteru pode tentar afetar apenas uma vítima por ação com este Poder.

Nível 1 - Sentir a Escuridão: O Guardião de Matet é capaz de sentir as trevas de Apep, ou qualquer um de seus servos e/ou criaturas das trevas.

Nível 1 - Calmaria: Quando o Neteru se encontra preso em uma situação caótica alheios a ele, se ela está se esquivando de detritos de um tornado ou emergindo de uma caverna para encontrar uma multidão frenética de Demônios correndo em sua direção, ele pode ativar este poder e tornar-se uma ilha de tranquilidade no tumulto. Ele sai milagrosamente intacto na confusão, e permanece assim durante o tempo que não envolve-se ativamente.

Nível 1 - Salto: Um Ankhui é incapaz de voar, mas consegue desferir saltos gigantescos, equivalentes a sua CONx2 em metros.

Nível 1 - Confusão: Este poder transforma os pensamentos racionais de uma criatura em uma confusão sem

igual. Em um teste de WILL bem-sucedida, a vítima congela no lugar, de repente, incapaz de pensar, falar ou agir. Ele está sem saber o que se passa ao seu redor, e ele não tem nenhuma memória dos momentos antes ou depois do uso deste Poder

Nível 2 - Linha de Alerta: O Neteru traça uma linha, ao longo de uma porta ou sobre alguma outra abertura. A linha pode ser tão longa quanto o Neteru deseje fazê-lo, desde que ele não a interrompa. No final desta ele diz quanto ao que ele quer ser alertado quando for cruzada esta linha, ele pode ser específico ou não: "Demônio", "mortais", "qualquer animal menor do que um rato" e "Set" são exemplos válidos. Se uma criatura desse tipo cruza a linha, o Neteru imediatamente se torna consciente disso. Não há limite para o número de linhas de alerta.

Nível 4 - Atsubebit: O Ankhui é capaz de se teletransportar numa distância de até 100m de raio (adicionando +40% a sua esquiva quando usa este poder).

Nível 3 - Chuva ou Areia: Os testes de PER são muito prejudicados, deixando todos com um redutor de -3. Além



disso, a dificuldade de todos os testes de orientação são feitos com -3.

Nível 3 - *Tempestade*: Set é conhecido como o Pai da Tormenta, e como os Ankhui são seus fiéis guerreiros, estes personificam tal capacidade. O poder *Tempestade* abrange o controle sobre os ventos e relâmpagos. A velocidade dos ventos pode ser aumentada para até 50km/h dificultando ataques com armas de longa distância e a qualidade do relâmpago pode realizar um ataque que causa 1D10+3 sem direito a IP.

Nível 3 - *Abalar*: Um Neteru pode abalar a liderança de um inimigo e semear um surto de covardia entre os seus. Quando ele se torna visível como o líder da uma força de oposição, testa WILL+a Perícia Intimidação se possuir, contra a WILL do líder inimigo. Se o Neteru vencer, todo ataque oriundo de membros da tropa rival, sofrem um redutor de -3, e todos os testes feitos contra a WILL de qualquer membro desta força de ataque, recebem um bônus de +3.

Nível 4 - *Golpe Mortal*: O Neteru abençoa uma arma com este poder em um turno, no próximo turno que o

Ankhui atacar com esta arma, ele causara um dano crítico no alvo, se conseguir acertá-lo.

Nível 4 - *Colosso de Ra*: O Ankhui salta no ar, e a própria luz de Ra amalgama-se a seu corpo, dando a ele a forma de um verdadeiro colosso de ouro. O tamanho do Neteru aumenta até 4m, acrescentando +4 em sua IP, e +6 em sua FR e CON, durante uma rodada. Este poder só pode ser utilizado onde a luz do sol possa penetrar.

Nível 5 - *Golpe Imparável*: O Neteru utiliza as técnicas de combate ensinadas por Mahees, e com sua arma desfere um golpe que, não atinge somente o alvo, mas toda a área, destruindo a paisagem, arrasando paredes e varrendo fortificações com facilidade. O poder deve ser realizado em um turno anterior, e quando acionado, causa o dobro do dano em toda a área, além de forçar aos inimigos um teste de CON, para não serem derrubados pela onda de destruição.

Nível 4 - *Theorissu*: O Ankhui é capaz de se tornar um tufão de areia, atingindo todos num raio de 50m com força igual a seu atributo FR e causando



dano de 4D6; o Neteru sofre danos dobrados por magias relacionadas ao caminho do ar.

Nível 6 - Psusennes: O Neteru torna-se imune a ataques de criaturas que retirem seus poderes das trevas. Seu corpo brilha intensamente, seu toque agora pode curar ferimentos e enfermidades (com um teste de WILL). Os efeitos de Psusennes perduram durante X turnos, onde X é o número da soma das casas da dezena e unidade de sua WILL.

VÉU

(*Sesh-Hekau, Semka Duat, Mahnut, Astmes, Ytheramenti, Sekhator, Yaru, medjayu*)

Neteru são incapazes de assumir a forma de Humanos; nunca seria cabível para um ser da Cidade Dourada de Ra que um Deus assumisse o papel do gado, entretanto, os Neteru desenvolveram o Véu, uma forma de caminhar na e agir sobre a Terra, sem serem notados e interagir com o gado. Diferente da Forma Humana, este Poder permite ao Neteru embaralhar os

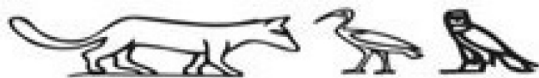
sentidos dos Humanos, de acordo com O nível de Poder escolhido. Sob o efeito do Véu, nenhum dos Poderes Ma'atianos funciona, a menos que esteja especificado um custo adicional para que o efeito funcione.

Nível 1 - Forma Tremulante: O Neteru se torna um borrão, quase impossível de ser detectado por métodos naturais, mas ainda assim sendo detectado por meios mediúnicos.

Nível 2 - Desvanecer: Faz os Humanos ignorarem o Neteru, movendo-se através de multidões estes não serão notados. Sensitivos podem notar o Neteru com um teste de PER.

Nível 2 - Traduzir: O Neteru pode falar com qualquer mortal em qualquer idioma conhecido ou não, independentemente da linguagem que ele fale.

Nível 3 - Alterar a Visão: O Neteru é capaz de embaralhar os sentidos de um sensitivo se este o notá-lo com um teste de PER. O Médiun avistara alguma imagem qualquer no lugar do Neteru, algo que lembre a divindade, mas sem poder descrever o que é.



Nível 4 – Manto de Amon: O Neteru só é detectado se assim o desejar; poderes sobrenaturais possuem 30% de chance de encontra-lo, mas feitiços de localização e rastreio funcionam normalmente.

WAS

(Haroeris)

Nível 1 – Capacidade dos Homens: O Haroeri é capaz de realizar Perícias modernas dos Homens durante uma rodada sem nunca ao menos ter contato com elas. A Perícia se manifesta na mente do Haroeri com um valor de 50%.

Nível 1 – Aspecto Nobre: Simplesmente nascer entre os Nóbres, não significa que um rebento detem todas as qualidades para governar. Com este aprimoramento, felizmente o Haroeri as possui. O Personagem detem o dom da palavra, uma forma especial para liderar e inspirar os comuns. Humanos se reúnem sob sua bandeira quando o Haroeri as convoca e tremem de vergonha e medo quando o mesmo se

enfurece. O Haroeri atrai olhares quando adentra um recinto, sua atenção sempre é notada, e o que estão fazendo param e prestam a atenção no Híbrido. O Haroeri é imune a todas as Perícias que visem de alguma forma humilhá-lo e seus testes de CAR e Perícias baseadas no mesmo sempre são fáceis.

Nível 1 – Rastrear a Fé Verdadeira: Com este poder, o Haroeri é capaz de rastrear um devoto dos antigos deuses egípcios, ou focos de adoração nos mesmos. O Haroeri testa sua PER, e sente cheiros de incenso e betume, percebe que o sol aponta em uma determinada direção, etc.

Nível 1 – Maquinário: O Haroeri é capaz de entender uma maquinário dos Homens, e saber como funciona ou o que está de errado com ela. Ele não é capaz de manipular-la, mas sabe explicar como funciona e qual defeito a está impedindo de funcionar.

Nível 2 – Misturar-se: O Haroeri é capaz de literalmente desaparecer em uma multidão.



todos aquele que procuram o Híbrido terão seus testes com as devidas Perícias para rastrea-lo difíceis. Poderes sobrenaturais, devem ser realizados com um teste de WILL para conseguir encontra-lo na multidão.

Nível 2 - Presente de Virtu: O Haroeri é capaz de inspirar um alvo, reforçando suas crenças. Todos os testes de WILL do alvo tornam-se fáceis durante uma rodada.

Nível 2 - Presente de Habilidade: Como o poder Doar dos Astmes.

Nível 3 - Quebra do Físico: Como o poder homônimo dos Anjos Nimbus.

Nível 3 - Leitura de Mentes: Como o poder homônimo dos Anjos Nimbus.

Nível 4 - Dominação da Mente Humana: Como o poder homônimo dos Anjos Nimbus.

Nível 4 - Escudo Mental: Como o poder homônimo dos Anjos Nimbus.

Nível 5 - Influência de Turba: Como o poder homônimo dos Anjos Nimbus.

Nível 5 - Fascínio: Este poder faz do Haroeri irresistível para um mortal. Todos os testes sociais realizados sobre uma vítima deste poder tornam-se sucesso automáticos.

Nível 6 - Torpor: O Haroeri se torna tão fascinante, que a mera presença dele, exige um teste de WILL de todos a sua volta para que estes não fiquem apáticos com sua tamanha presença. O Haroeri pode direcionar esse poder a uma única vítima, que não tem direito a teste algum.

Nível 6 - Coração da Fé: O Haroeri é capaz de convencer uma vítima a mudar suas crenças. O Haroeri apresenta termos inegáveis de que a fé em que o alvo acredita esta desgastada ou em alguns pontos incorreta, mostrando suas próprias crenças como verdades absolutas. A vítima pode realizar um teste de WILLxCAR, para cada hora de conversa; falha, reduz os pontos de WILL do alvo em 1, e quando estes chegarem a zero, a vítima estará totalmente convertida.

WEKH MET

(Ptr Amun)

Nível 1 - Sentidos: O Ptr Amun é capaz de dobrar o alcance de seus sentidos. Durante um turno, todos os seus testes com sentidos são fáceis.



Nível 2 - Blink: O Ptr Amun é capaz de se mover rapidamente, a fim de realizar uma esquiva, dando a impressão que sua imagem desaparecera por um segundo. Quando este poder está ativo, o Ptr Amun recebe um bônus de +2 em AGI e todos os testes que envolvam este Atributo.

Nível 2 - Informe: O Ptr Amun é capaz de sentir rastros do tipo de informações que procuram; estes vestígios mentais, terminaram por levá-lo a uma criatura ou objeto que tenha entrado em contato com tal informação.

Nível 3 - Inquebrável: O Ptr Amun é capaz de resistir a dores terríveis, e a dominação mental como nenhuma outra criatura sobrenatural o faz. Com este poder, todos os seus testes de resistência se tornam fáceis.

Nível 3 - Decifrar: O Ptr Amun é capaz de entender qualquer idioma do que conhece. O Ptr Amun deve realizar um teste de PER para realizar tal feito.

Nível 3 - Identidade Nula: O Ptr Amun cria uma aura atordoante que obscurece todos os sentidos normais e sobrenaturais, deixando as ações físicas e mentais de todos a sua volta

reduzidas do atributo em 1 Pt. É possível que criaturas sobrenaturais possam resistir se possuírem algum sentido especial.

Nível 4 - Prontidão: O Ptr Amun pode perceber qualquer indivíduo com atitudes hostis contra ele, em um raio de PERm.

Nível 4 - Destreza Aprimorada: O Ptr Amun recebe um bônus de +40% em suas Perícias baseadas em Destreza.

Nível 5 - Criptografia: O Ptr Amun é capaz de enviar uma mensagem indecifrável por aqueles que não possuam tal poder, esta mensagem pode ser escrita, telepática ou falada. Criaturas sobrenaturais com poderes específicos podem tentar decifrar o código com um teste difícil de INT.

Nível 5 - Doppelgänger: Como o Poder Demoníaco Homônimo.





FRAQUEZAS

"O precavido avista o mal e se esconde, o incauto segue adiante e paga". - Ditado Egípcio .

ANACRONISMO

O Neteru possui valores de épocas atrás, ele não se adapta a vida no novo mundo, utilizando conceitos retrógrados para se referir a tudo. Não é capaz de aprender novas Perícias, que se refiram a assuntos modernos ou contemporâneos e nem feitiços no Caminho Metamagia.

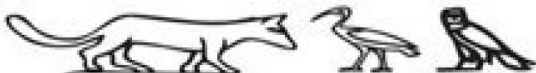
SOL

Os Neterus são criaturas da luz; sua necessidade de se banhar nos raios do sol é tamanha que eles necessitam dela como forma de sustentar seus poderes. Um Neteru deve banhar-se na luz solar uma vez a cada 72hrs, quando fora de Paradisia, ou perdera 1 ponto de seus poderes por turno. Um personagem com zero pontos de poderes, recebe -2 em todos os seus testes, já que sua

energia é incapaz de sustentar seu corpo.

TREVAS

Pelo fato de retirarem seus poderes da luz, Neteru são totalmente avessos a escuridão, sempre se sentirão incomodados em locais onde não se pode avistar o sol e evitarão adentrar áreas cobertas de trevas. A escuridão afeta os habitantes da Cidade Dourada de Ra, mais como uma leve fobia, já que representa a antítese de tudo o que acreditam. Mais que 12hrs presos sob a mais completa escuridão, um Neteru sofre a perda de 1 ponto de seus poderes. Um personagem com zero pontos de poderes, recebe -2 em todos os seus testes, já que sua energia é incapaz de sustentar seu corpo.



BARREIRA DE SANGUE

Os Neteru possuem uma profunda ligação com os animais. Muitos destes são representantes máximos de suas características outros, possuem a forma do próprio Neteru. Graças a isso, um Neteru é incapaz de transpassar uma barreira feita com o sangue de um animal que o simbolize. Por exemplo, **Tot** seria incapaz de romper uma barreira feita com o sangue de um Ibis, já **Anubis**, nunca transpassaria uma pequena linha, feita com o sangue de um chacal.

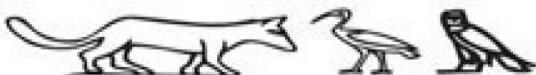
ENXAME

Neterus são divindades da vida. Mesmo aqueles que representam a morte, são facetas de uma consequência inevitável desta. Os habitantes da Cidade Dourada de Ra veem Insetos (com exceção do escaravelho) uma imagem da praga; nuvens destes seres representam uma face decrépita da destruição de plantações, da fome e da decadência. Quando um Neteru avistar uma nuvem de insetos, maior que sua

2xWILL em metros, ele deve realizar um teste de WILL para não receber -1 em todos os seus testes com atributos mentais, em caso de falha crítica, o Neteru foge em desespero.

PRESO AO NOME VERDADEIRO

Todas as criaturas sobrenaturais possuem um nome em suas línguas naturais. Não é um ser que batiza o sobrenatural: cada nova entidade nasce sabendo seu Nome Verdadeiro. Enquanto se forma, o criatura ouve nas profundezas de sua mente esse nome ser repetido sem parar. O Nome Verdadeiro dos Neteru é pronunciado na língua falada na Cidade Dourada (**Sekh Shat**). Ele é um nome sem tradução direta e quase impronunciável para qualquer um a não ser a entidade. Mas o nome é também a maior das fraquezas, principalmente dos Neteru, pois quem conhece o Nome Verdadeiro de um sobrenatural pode controlá-lo. Um místico que conheça um Nome Verdadeiro e os rituais certos é capaz de manipular uma divindade com grande facilidade. Há inclusive rituais capazes



de obliterar um sobrenatural, através de seu nome. Por isso, Neterus guardam para si mesmos seus nomes verdadeiros e adotam outros nomes; que mudam de acordo com os tempos, enquanto o Nome Verdadeiro é um segredo eterno. Uma criatura possui a ciência do verdadeiro nome do Neteru, e este é forçado a servi-la como esta o bem quiser. Esta fraqueza deve ser explorada com cuidado pelo Mestre, a fim de colocar o personagem realmente em situações difíceis.

HÔNRA

Como a fraqueza descrita no livro **CELTAS**.

CÓDIGO DE MA'AT

TODO NETERU deve possuir esta "fraqueza" já que todos estão atrelados ao **Código de Ra** ou **Leis de Ma'at**. O Códice de Ma'at dita todas as inúmeras leis que regem a existência dos Neteru, transgredi-las significa penas terríveis, e até mesmo a total obiteração. Segue a baixo uma tabela de penalidades que o

jogador recebe se descumprir um dos mandamentos da Netert da Justiça. Para cada pecado cometido contra as leis de Ma'at, o Neteru deve testar sua WILL, segundo os teste correspondente ao pecado cometido (descrito na tabela acima), em caso de falha, ele recebe a perda de pontos de **Poderes Ma'atianos**. A cada ponto de poderes perdidos, o Neteru recebe dano automático igual a sua WILL. Esse dano nunca será capaz de destruí-lo, podendo no máximo deixá-lo inconsciente caso passe seu total de Pvs. Quando estes chegarem a zero, desta forma, o Neteru passa a ser caçado por descumprir os princípios regente do Deus Sol.

PECADO	PODER
Eu não roubei	WILL-1
Eu não matei	WILL-2
Eu não blasfemei contra os deuses	WILL-7
Eu não Trai	WILL-3
Eu não intimidei ninguém pelo terror ou o desmoralizei.	WILL-2



ATRIBUTO LIMITADO

Como a fraqueza descrita no livro VIKINGS.

SEGREDO

Como a fraqueza descrita no livro VIKINGS.

OBEDIENCIA

Como a fraqueza descrita no livro VIKINGS.

VERDADE

Como a fraqueza descrita no livro VIKINGS.

FÚRIA

Como a fraqueza descrita no livro VIKINGS.

As fraquezas SOL e CÒDIGO DE MA'AT devem ser adquiridas por TODOS os Neteru, com exceção dos

Nesu-Peraa. A fraqueza SOL, para os Guardiães de Matet e para os Sits é substituída pela BERREIRA DE SANGUE obrigatória. Cada Neteru deve possuir 2 fraquezas



APRIMORAMENTOS

“ Mergulha no Nilo o homem aprimorado, e voltaras ele com um peixe na boca” - **Ditado Egípcio.**

AFINIDADE COM FADAS

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos Reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre Paradisia e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

6 pontos: o Personagem tem vários

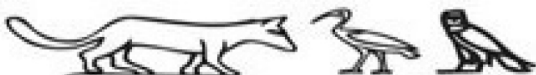
companheiros nos reinos de Arcádia, e acesso a três portais de ligação entre a Cidade Dourada e o Reino das Fadas. Pode também possuir um castelo em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

ALIADO FADA

Como o Aprimoramento descrito no livro CELTAS. Cabe ressaltar que para um Neteru, um aliado deve ser uma outra criatura que ombreie poderes com ele, caso contrário, fatalmente sera tratado com desprezo ou como um pet.

ALQUIMIA

Como o Aprimoramento descrito no livro CELTAS.



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.

AMULETOS

Esta é a arte de forjar Amuletos ou Meket. Esta capacidade, consiste em criar objetos que intensifiquem os poderes de seu protador. Os Amuletos possuem qualquer forma, como uma jóia, simbolso finamente trabalhados, tiras de papiro com escritas de proteção, etc.

1 ponto: O Personagem pode construir um amuleto de até focus 1. Ele começa com 1 amuleto. Para detalhes sobre amuletos consulte o capitulo Rituais, Elixires e Objetos Mágicos.

2 pontos: O Personagem pode construir um amuleto de até focus 2. Ele começa com 2 amuletos. Para detalhes sobre amuletos consulte o capitulo Rituais, Elixires e Objetos Mágicos.

3 pontos: O Personagem pode construir um amuleto de até focus 3. Ele começa com 3 amuletos. Para detalhes sobre amuletos consulte o capitulo Rituais, Elixires e Objetos Mágicos.

4 pontos: O Personagem pode construir um amuleto de até focus 4. Ele começa com 4 amuletos. Para detalhes sobre amuletos consulte o capitulo Rituais, Elixires e Objetos Mágicos.

5 pontos: O Personagem pode construir um amuleto de até focus 5. Ele começa com 5 amuletos. Para detalhes sobre amuletos consulte o capitulo Rituais, Elixires e Objetos Mágicos.



CONTATOS ESPIRITUAIS

2 pontos: Como o Aprimoramento Conexão Unseliee/Seliee, descrito no livro CELTAS, mas voltadas para o plano de Spiritum.

GUIA DE DUAT

1 ponto: O Neteru já esteve em Duat, e retornou de lá ileso. Ele conhece as rotas existentes no Abismo de Nun que levam através do plano de Spiritum. Em termos de jogo, ele recebe a Perícia *Conhecimento: Rotas em Spiritum*.

SHABTS

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, um criado na pós-vida. O Shabt funciona como uma Tupla, descrita no livro CELTAS, mas sem o perigo da insanidade. O controle sobre os Shabts

permanece com o Neteru, enquanto este portar as estatuetas que os representam, do contrário, os serviçais iriam tentar se revoltar contra seu mestre.

1 ponto: 1 - 5 servos.

3 pontos: 6 - 9 servos.

5 pontos: 10 - 15 servos.

PIRÂMIDE

5 pontos: O Personagem possui uma Pirâmide, conhecida apenas por ele, em alguma região. Este local necessariamente precisa ser em formato piramidal para canalizar energias; o personagem o encontrou, sabia de sua localização devido a consulta de sua vida mortal ou ainda - no caso de um Haroeris - mandou construí-la com recursos que este disponibilize. Uma vez dentro deste santuário protegido, ele sente todo intruso que adentra nesse local, assim como ouve e vê tudo, através de locais próprios. Quando descansa em sua Pirâmide, o Neteru restaura PVs e PMs duas vezes mais rápido que em qualquer outro local, além de poder



acessar habilidades únicas descritas abaixo:

- O Neteru pode animar estatuas guardiãs dentro de sua pirâmide para lutarem por ele (+1 ponto de Aprimoramento, cede 3 guardiões).
- Pode abrir portais para Spiritum ou para a Cidade Dourada de Ra.
- Não sente necessidade de se banhar a luz solar.
- Toda pirâmide pertencente a um Neteru é considerada parte da Obra de Khepera.

MUMIA

5 pontos: O personagem fora ferido mortalmente, mas salvo da morte pelo ritual da mumificação. Este tornou-se uma espécie de Morto-Vivo celestial, tendo todo o seu corpo envolto em ataduras devidamente preparadas e enroladas pelos ritualistas que o salvaram. Personagens Mumias recebem -1 nos testes de CAR feitos contra outros Neteru, mas são capazes de adquirir os Poderes Mortuários GANGRENA, MONTAGEM, GEMITUS, TRANSFORMAÇÃO EM

AREIA, IMPUREZA, descritos no e-book MORTOS VIVOS. Também recebem metade do dano por armas não mágicas e não são Mumias tradicionais; não podendo ser rastreadas como Mortos Vivos. Este Aprimoramento deve ser explicado no background do personagem.

LEGADO

O Personage deixou na Terra um simbolo importante, do qual ele ainda retira forças. Qualquer estrutura ou ideia, deixadas pelo Neteru quando este ainda estava vivo funciona como Legado, até mesmo seu corpo mumificado exposto em um museu. O Neteru tem reflexos de seus feitos durante a Primeira Vida, relacionados apenas ao Legado, tendo ciência de que aquilo que esta a sua frente fora obra sua. Seu Legado deve ser lembrado pelos mortais e ainda existir e ter influência sobre os Humanos. Na presença de seu Legado, o Neteru testa sua memória (INT+WILL) em caso de acerto ele recebe inspiração, facilitando seus testes com sentidos e atributos. Os



testes de Legado, devem ser feitos na presença deste.

1 ponto: +1 ponto em testes de Atributo e Sentidos.

2 pontos: +2 pontos em testes de Atributo e Sentidos.

3 pontos: +3 pontos em testes de Atributo e Sentidos.

4 pontos: +4 pontos em testes de Atributo e Sentidos.

5 pontos: +5 pontos em testes de Atributo e Sentidos.

6 pontos: +6 pontos em testes de Atributo e Sentidos.

◊ 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.

USHABI

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 estatuas é Shabt. 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 frente. Através deste Aprimoramento, um Neteru com ligações com Spiritum poderá erguer os mortos – ou soltar demônios no mundo.



RITUAIS, ELIXIRES E OBJETOS MÁGICOS

"O coração não cria, o esforço sim" - Ditado Egípcio.

MUMIFICAÇÃO

(Criar/Entender/Spiritum/4).

O Ritual criado por Anubis e Tot. A Mumificação é um método de preservar artificialmente os corpos dos Neteru. Embora suas técnicas básicas tenham permanecido inalteradas para o ritual ensinado pelos Neteru aos sacerdotes do antigo império egípcio, houve ilimitadas variações nos métodos do envolvimento do corpo nas bandagens, bem como nos da decoração e nos da retirada das vísceras do organismo. Baseados nestes detalhes, há egiptólogos que são capazes de olhar como o corpo foi preparado e dizer a que período de tempo da história egípcia pertence a múmia. Os órgãos do Neteru não são retirados, mas as partes de sua essência, datadas e estudadas por Tot, são separadas e guardadas. O

ritual da mumificação só pode ser usado em um corpo morto, e com a benção do Grande Pesedjet ou Osiris em Amentet, e uma vez submetido a este ritual, o corpo volta novamente a vida como um morto-vivo. Cabe ressaltar que as múmias de Neter-Khertet não são os mesmo seres que existem na Terra, mas são uma espécie de morto-vivo mais "celestial" e puro. O ritual dura 70 dias para um Humano, e 100 dias para um Neteru.

RITUAL DA ABERTURA DA BOCA

(Criar/Controlar/2/Terra/3).

Este ritual permite dar sentidos a estatuas de um templo. O Neteru purifica a estatua usando incenso ou natrão. Com facas fazem um corte simbólico sobre os olhos e a boca da estátua. O Sangue do Neteru deve benzuntar a mesma (1 PV) e assim esta



ira se tornar o vigia perfeito para o Neteru, que poderá enxergar através dos olhos da obra.

RITUAL DA ULTIMA VIAGEM

(Controlar/Entender/Humanos/Spiritum/3).

Ritual que prepara o morto para adentrar os Campos de Amentet. Os sacerdotes do antigo Egito deveriam realizar este rito para que o morto encontrasse o caminho para a pirâmide de Amduat para ter seu espírito julgado. Para um Neteru, este ritual serve para que aquele habitante da Cidade Dourada de Ra que não possui o Aprimroamento Guia de Duat possa regressar tranquilo do Mundo dos Mortos.

SONHOS DE DUAT

(Controlar/ Humanos/1/Spiritum/2).

O sacerdote ritualista amaldiçoa alguém, por intermédio de Set, para que a vítima sofresse de pesadelos terríveis. Neste ritual era utilizado uma parte do corpo da vítima, como ponta de cabelo

e unhas. Estas partes do corpo eram colocadas numa figura de cera com o nome da vítima inscrita em hieróglifos. Diante da figura de cera era recitada a maldição e mergulhava-se a figura numa mistura amarga de água com sal. Após este ritual, a vítima teria sonhos horríveis com Duat durante x dias onde x era o valor para cada ponto de Focus gasto acima do exigido.

CONVOCAÇÃO DE SEBAU

(Controlar/ Entender/Arkanun/Spiritum/3).

O sacerdote utilizava um modelo em barro para convocar Sebau – os demônios de Duat, servos de Osíris – e assim enviá-los para atacar seus inimigos ou executar determinadas tarefas. O ritualista deveria esculpir o modelo em barro com as próprias mãos, utilizando barro misturado o seu próprio sangue. Caso o ritual fosse bem sucedido, o sacerdote ritualista poderia ordenar um determinado serviço a ser executado no período de uma noite. Caso houvesse uma falha por parte do



ritualista, ele próprio seria atacado pelo demônio (teste de WILLxWILL). Era necessário que o ritualista conhecesse o nome verdadeiro da vítima ou alguma parte do corpo da mesma, para que pudesse dar as ordens de ataque ao demônio invocado.

SEBAU

CON [21], FR [12], DEX [18], AGI [24], INT [10], WILL [12], CAR [12], PER [18]

#Ataques [1 ou 2], IP 3, PVs 10 a 15

Garras 50/45 dano 1D6 + bônus

Mordida 50% dano 1D10+bônus

Pontos de Magia 3 / Focus 5

Trevas, Spiritum, Arkanun.

criação de GÁRGULA

(Criar/ Entender/Spiritum/2/Terra/ 3).

O personagem com este ritual é capaz de criar uma estatueta protetora, um gárgula. A estátua não necessariamente necessita ser um Gárgulas das figuras medievais, mas ela será uma estatueta de pedra, previamente esculpida ou adquirida e animada através de complexos rituais.

O personagem necessita de uma estatueta, sangue, e uma runa que o represente, para que esta seja esculpida na testa do guardião. A estatueta deve ser mantida constantemente molhada com o sangue adquirido, e mantida longe da luz solar. O ritual demora 1 mês para ser terminado e só pode ser executado durante a noite. Gárgulas não toleram a luz do sol. Quando expostos a ela, ficam incapazes de se mover, tornando-se estatuas literalmente. Este processo não é doloroso nem desagradável para a gárgula, mas ele torna-se apenas uma peça decorativa, incapaz até mesmo de se defender. As gárgulas obedecem apenas às ordens do Mago que o criou. Isto se garante através da runa de comando escolhida pelo mago no final do ritual de criação da gárgula. A ativação desta runa exige uma gota de sangue do mago. Se a gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ele perde a memória de seu criador e o próximo mago que desenhar a runa correta e colocar uma gota de sangue será seu novo mestre. Um Gárgula construído em um tamanho para que possa ser utilizado para



defender ou para o combate possui as seguintes características:

GÁRGULA

CON [21], FR [21], DEX [12], AGI [12], INT [12], WILL [12], CAR [0], PER [18]
#Ataques 1, IP 1, PVs 10 a 21

Garras 50/50 dano 1 d6+2

Gárgulas podem existir na forma que um Mago desejar: desde os enormes com mais de 12m de altura, até os em formato de escorpião, ou ainda menores.

Nível 1

Wedjat: Amuleto que corresponde ao “olho que tudo vê”, por isso, para os egípcios, o olho de Hórus simbolizava a clarividência, além de simbolizar o poder, a força e a proteção espiritual. Este amuleto fornece ao possuidor a capacidade de ver através das paredes, ver criaturas invisíveis, sob disfarce mágico ou poderes sobrenaturais.

Cruz de Ansata: Chave ou a Cruz da Vida, para os egípcios, a representação dessa cruz oval (Ankh) simbolizava a eternidade uma vez que está associada à Ísis (Deusa da fertilidade e

maternidade) e Osíris (Deus da vegetação e da vida no além), a união dos princípios geradores do mundo: o feminino e o masculino. A cruz ansata fornece o poder da regeneração ao seu portador, recuperando 1PV por turno do mesmo, além de fornecer a este um bônus de +10 PVs, enquanto este utilizar o amuleto.

Nível 2

Medalhão da Bellu: Ave lendária, para os egípcios, a Bellu era considerada o pássaro da ressurreição, símbolo de vida e da renovação, uma vez que essa criatura mítica renasce de suas cinzas. Dessa maneira, ela está associada ao ciclo do sol, representando o símbolo das revoluções solares e, por isso, está associada à Cidade Dourada de Ra. Quem utiliza este medalhão é transportado imediatamente de volta para a Cidade Dourada de Ra quando assim desejar.

Tyet: Muitas vezes confundida com a cruz ansata, na medida em que possui uma forma ovalada similar, o nó de Ísis, (Tyet ou Tet) era considerado pelos egípcios como um poderoso amuleto



que simbolizava a proteção da Deusa da Fertilidade e da Maternidade, Ísis. Desse modo, o nó de Ísis era amarrado no pescoço do morto, a fim de lhe assegurar uma viagem protegida e segura ao submundo. O Nó de Isis permite que o possuidor penetre e caminhe através de Spiritum normalmente.

Amuleto do Escaravelho: Amuleto sagrado e um dos mais populares entre os egípcios, o escaravelho surge em alguns mitos de criação, na medida em que representava a imagem cíclica da imortalidade, simbolizando a vida e a renovação da energia. Acreditava-se que ele protegia contra os maus espíritos sendo utilizado portanto, nos funerais com a finalidade de proteger o coração e a alma do morto. O Amuleto do Escaravelho impede que qualquer espírito nas imediações cause dano a seu portador.

Pena de Ma'at: Para os egípcios, a pena simbolizava a justiça, de forma que representava o peso mais leve; no entanto, necessário para interferir no equilíbrio da balança. As Penas de Ma'at eram utilizadas como contrapeso

no moento em que o deus Anubis pesava o coração de um mortal. Os Neteru forjaram amuletos semelhantes que podem revelar a real forma de uma vítima e quando segurada, impede que o alvo minta para seu portador.

Nível 3

Uranus: Animal venerado pelos egípcios, a serpente simbolizava a proteção, a saúde e a sabedoria sendo portanto, considerado um talismã muito poderoso. O uraneus utilizado pelos Neteru, na realidade como uma tiara, aumenta seu IP em +6, além de diminuir todos os teste de PER em um nível de dificuldade.

Filtro: Este elixir é capaz de inspirar emoções em uma vítima. Para cada sentimento há um filtro diferente.

Tônico: Cada dose de tônico, recupera 3D6 de PVs.

Estase: Este tipo de líquido é capaz de alterar o estado físico de uma determinada substância. Pode fazer a água ferver ou a congelar, por exemplo. O efeito dura uma rodada.

Elixir: Elixires são substâncias que fornecem bonificações para aqueles que



os ingerirem. Apesar do nome podem existir nas formas de pó ou pasta. Fornece um bônus de +2 em um atributo para aquele que o consumir. O efeito dura uma rodada.

Nível 4

Barcas Mandjets: As barcas que permanecem ancoradas no porto de Tjenu, sempre prontas a partirem rumo a Spiritum ou defender a Cidade Dourada de atacantes. As barcas são cópias da Barca Matet, em um tamanho reduzido.

Ourarits: A alma do exército dos Neteru são as carruagens chamadas Ourarits. Compostas de uma área onde se locam o condutor e um arqueiro, sendo esta levada por uma dupla de escravalehos flamejantes que as conduzem através dos céus.

Adobe: Adobe é um tijolo, feito de ouro criado por Ptah. Este artefato quando posto no solo, pode erguer um muro de até 4 metros em pouco tempo. O portador apenas deixa o objeto no chão, e se afasta. O Muro ergue-se em 1 turno, e possui 10 IP.

Arma de Chamas: Normalmente um khopesh típico, de 50-60 cm (20-24 polegadas) de comprimento, embora também não existem exemplos menores. A extremidade achatada da ponta da arma também serve como uma lâmina eficaz, bem como um gancho. Estas armas de ouro inflamam-se para o combate, causando +2D6.



A ÉPOCA ATUAL

"Proteja sua vela, e ela ira iluminar melhor a escuridão" - Ditado Egípcio

♦ EGITO

Após invadir o Egito e estabelecer as bases da fé cristã no seio dos domínios terrenos dos Neteru com a igreja Copta em 1970, os generais da Cidade Prateada sitiaram o país com dez mil Anjos e Arcanjos a fim de manter o ponto sensível, e enfraquecer o Kemetismo recém surgido. As forças de **Demiurgo** rastrearam os **Haroeris** enviados pela Cidade Dourada, já que estes visavam restabelecer seus cultos, passando a assassina-los secretamente. Esses híbridos eram mortos sem pistas, inclusive muitos, pereceram no ventre de suas mães Humanas, ou em seus próprios berços recém construídos, assim como aconteceu a muito tempo atrás, durante a **Décima Praga do Egito**. **O Templo de Isis e Osiris**, conseguiu espalhar-se pelo mundo levando também a influência, mesmo que

pequena, dos demais Neteru, mas o culto de muitos outros, permaneceu restritos a pontos isolados e secretos da Terra, principalmente ao Egito. Os Magos kemeticos ainda lutam contra as forças antagônicas dos deuses egípcios; além dos Anjos da Cidade de Prata, **Vampiros Ekimmu** e **Arkanitas** disputam as áreas existentes tomando alguns locais sagrados para si, perdendo outros. **Set** envia guerreiros valorosos que este recruta através de Spiritum, e secretamente auxilia diretamente os Magos keméticos em sua resistência. Esses guerreiros enviados por **Set** não são mais que mercenários chamados **Bakshish**, sendo o prêmio para estes, serem aceitos no Paraiso dos Juncos e talvez um dia ascenderem a tão majestosa Cidade Dourada. **Isis** continua atuando no Egito, e seu culto fora um dos pouquíssimos, se não o único que ainda se mantem após a queda dos faraós.



Pensava-se que Isis assumia diversas facetas, agindo sorrateiramente através destes inimigos, corrompendo os cultos de criaturas sobrenaturais e as enfraquecendo, fazendo muitas dessas servas dos Neteru, sem perceberem disso, mas especula-se que seja **Neftys** a verdade por traz disso. A esposa de **Set** deixou a Cidade Dourada, e passou a vagar intinerante pelos planos para escapar da fúria de seu marido; aproveitando de suas capacidades místicas, **Neftys** passou a auxiliar seu povo da maneira como pode. **Isis** é o grande pilar de **Neter-Khertet**, e esta utiliza-se de seus conselheiros dentro do **Grande Pesedjet**, a fim de evitar uma guerra direta com a Cidade de Demiurgo. O maior dos inimigos dos Neteru, o **Deus Serpente Apep** também libertou-se no Mundo dos Homens, e aproveitando-se da desordem e caos, instaurou inúmeros pontos de adoração a cultos caóticos, angariando seguidores para prosseguir com seus

planos de destruir seus algozes. Sua influência não se restringe apenas ao Egito, mas toda a África, Asia e Europa. Nada se sabe com certeza sobre **Apep**; se este rumou para a Terra, ou se ainda permanece selado em Spiritum e age em meio aos Homens, através de asceclas demoníacos, mas, os espiões de **Amon**, acreditam que se o Deus Serpente escapou do claustro imposto pelo Deus Sol, este aliou-se a energias muito mais obscuras para poder libertar-se.

◊ RESTANTE DO MUNDO

Os Magos Egípcios lutam em todo o mundo da mesma forma, misturando-se dentre as diversas religiões e cultos, principalmente os muçulmanos, viajando entre estes agindo de forma sorrateira, auxiliados pelos Neteru. A mataça dos **Haroeris** trouxe **Osiris** pessoalmente a Terra. O Senhor da Vida transpassou as barreiras entre Spiritum e a Terra, para



guiar os agentes de Hórus no expansionismo kemético que ira marcar a renovação da fé egípcia na Terra. **Osíris** realizou a passagem utilizando-se do Véu para caminhar em meio aos Humanos, passando a influenciar diretamente e aconselhar outras vezes as ações do **Templo de Isis e Osiris**, a qual fez questão de tomar a liderança. Preocupado com o numero de espíritos que chegava a Amentet **Osíris** acabou por enviar seus vassalos também através de Spiritum para coletar almas desgarradas; espíritos perdidos, também de outras Orbes que vaguem sem rumo. Fora oferecido a **Anúbis** o trono de Amentet novamente mas este não abandonou Anduat, permanecendo na Pirâmide Negra onde realiza ainda a pesagem dos corações dos crentes ou envia seus filhos para resgatar preciosos espíritos que se percam no Inferno. A quem fora entregue o governo do Paraiso dos Juncos é uma incógnita, mas alguns ousaram dizer que o próprio **Set** tomou o lugar do irmão, visto que muito das áreas verdes de Amentet tornaram-se desérticas. A situação na Terra tornou-

se tênue para os seres da Cidade Dourada, sendo o anonimato a única forma de agir, sem atrair atenções indesejadas para sua causa.

OUTROS PANTEÕES

O trato anteriormente erigido entre **Hórus** e **Zeus** ainda esta em voga, sendo o Olympus uma das únicas cidades paradisianas que mantem relações amistosas com os Neteru e, este tratado visto com excelentes olhos pelos governantes de Neter-Khertet, já que os Olympianos ainda mantem grande parte de seu poder atualmente, visto as homenagens que recebem dentre o meio científico, literário, etc. Os seres de ambos os panteões reúnem-se a fim de discutir novos tratados, e problemas que ocorrerem tanto na Terra, quanto em Arcádia e Paradisia. Os **Anjos** não toleram os Neteru e vice versa, apenas o **Grande Conselho de Paradisia** impede que uma cidade declare guerra a outra abertamente, mas nem mesmo estas entidades poderosas, podem impedir que pequenos combates sejam travados entre esses seres quando se



encontram em outros planos de existência; algo imediato de se acontecer quando um contato entre essas duas raças acontece. Os seres de **Aasgard** e outras cidades, tanto do Ocidente quanto do Oriente, são tão alienígenas aos Neteru, quanto estes são para os habitantes destas, sendo evitados devido as histórias que rondam a misteriosa cidade que existe no centro de Dudael. Hórus tenta aproximar Neter-Khertet de outras cidades de Paradisia, visando forjar tratados com estas, inclusive o Rei Falcão tenta auxiliar como pode o **Arkanun Arcanorum** e muitas Ordens anti-cristãs, a fim de patrocinar suas caçadas aos **Anjos da Cidade de Prata**. **Ra** permanece misteriosamente em sua barca, vez por outra desaparece com esta e ruma para as entranhas de Spiritum. Nada se sabe sobre essas incursões sinistras, mas **Hórus** sabe que manter a batalha contra os Anjos atrai a simpatia de seu avô, uma das mais poderosas entidades de Paradisia e que este, já superara a fraqueza descoberta por **Isis** a incontáveis eons atrás. **Rei Hórus** especula também que **Ra** procura por

Apep todas as vezes que parte para os confins do Mundo dos Mortos, e sente que o dia em que o Deus Sol e a Serpente das Sombras se encontraram para um combate definitivo se aproxima.

◊ RODA DOS MUNDOS

Tot mantém-se misterioso assim como seu pai. Em seus estudos este tenta encontrar uma forma de levar a religião kemetica para outras Orbes e nações alienígenas. **Tot** raramente vem a Terra, e auxilia as Ordens de Kemet através de mensagens espirituais ou de seus servos. Contam rumores que **Tot** pediu secretamente a **Ptah** que construísse uma embarcação para si, nos mesmos moldes que a **Barca Solar Matet**, mas com casco escuro e velas suaves, tecidos com fios de prata incrivelmente resistentes para que pudesse viajar a noite em segredo e explorar também o **Aether**. Dizem que mesmo o leão **Mahees** que guarda os **Portões de Ouro** não pode avistar a barca, alguns contam que ele apenas a ignora e outros tolos que **Tot** realizou tratos com o guardião



para comprar seu silêncio, algo impossível. **Tot** então, sempre esperava a **Barca Solar de Ra** atracar no porto da Cidade Dourada, para este então partir em sua própria jornada de conhecimentos. Em muitas dessas jornadas a própria **Ma'at** acompanha o Deus da Sabedoria, e esta fornece misteriosos papiros para os estudos de **Tot**, muitos dizem que são informações cruciais oriundas da Cidade de Prata, outros que **Tot** e **Ma'at** estudam novas formas de Caminhos Místicos; algo que seja capaz de controlar as próprias energias do **Edhen**.

◆ FIM DE TUDO

Os Neteru da Cidade Dourada temem que o destino final da existência seja sua dissolução, algo balbuciado entre eles a eons; um fim trágico e escatológico que ira retornar toda a criação para o ventre de **Nun**. Eles acreditam que exista uma forma de evitar este fim, e procuram sem descanso por esta possibilidade. Muitos dos Neteru Primordiais fazem alusão à idéia de que a existência, depois de inúmeros ciclos

de renovação, está destinada a terminar. **Atum**, o Neteru caprino, é o grande formentador desta ideia, dizendo que um dia ira se desencadear a destruição de tudo e este retornara ao seu estado primitivo, inerte dentro das águas do caos. Todas as coisas deixarão de existir, a não ser **Osiris**, que vai sobreviver e sera o líder de um novo ciclo de renascimento. Os Espiões de **Amon**, sondam os habitantes da **Nomarca de Tot**, e temem que **Atum**, assim como os outros Neteru Primordiais estejam mancomunados com **Ammint**, e esperançosos de que quando a existência ruir, a época de seu reinado ascenda. Rumores já correram o **Grande Pesedjet** inclusive, dizendo que a influência do Caos e das Trevas serpenteou para os corações desses Neteru, prevendo uma futura guerra civil. 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; um inimigo perpétuo que não é um deus, pois os deuses morrem quando seus credos se vão. 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 de uma **Voz nas Trevas**, e que esta seria realmente a personificação da

divindade primordial **Nun**, em sua faceta renovadora. As leis de **Ma'at** 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**.



BESTIÁRIO

" - Ditado Egípcio

BELLU

A ave chamada Bellu em Neter-Khertet, também é conhecida no Olympus, pertencente a mesma família conhecida nas lendas da mitologia como **Fênix**. As aves Bellu são criaturas lendárias, cuja existência em estado selvagem ainda não foi totalmente confirmada: sabe-se apenas que elas podem ser invocadas através de feitiços específicos – mas não existe certeza de onde elas vêm. Portanto, se elas existem na natureza ou são criadas pela mágica, até agora não se sabe. Bellus são grandes aves ciconiformes, cujas penas cinzentas brilham a luz do sol. Extremamente inteligentes e sábias, as Bellu possuem um número limitado, mas desconhecido de indivíduos, já que esta quando atinge uma certa idade (expecula-se que seu período de vida de 500 anos), constrói um ninho e atea fogo em seu corpo, para que das cinzas deste, um ovo surja e de origem a uma nova ave rejuvenecida. Bellus podem

viajar através de Spiritum, o que lhe rendeu a fama de serem os pássaros Ba, na mitologia egípcia e possuem uma dieta única de incenso e raízes odoríferas paradisianas.

CON 18 FR 16 DEX 11 AGI 15 INT 24

WILL 17 CAR 15 PER 19

Garras 120/100 2d6+1d6+6

#Ataques [1], PVs 35 [60]

Regenera 2PVs/rodada

- São capazes de utilizar os Caminhos Místicos de Spiritum 5, Ar 3 e Luz 3 como se fosse uma capacidade natural.

- A Bellu é capaz de utilizar o Poder Leitura de Mentés.

- Possuem uma FR extra para carregar/transportar com o valor de FR 50.

BESOURO DO FOGO

Besouros do Fogo (petskhepra) habitam o interior de Neter-Khertet, e são uma raça "domesticada" pelos Neteru. Na



natureza, existem os selvagens besouros de fogo, criaturas perigosas que rondam as areias de Dudael, diferentes da versão utilizada como animais de carga pelos habitantes da Cidade Dourada. Os Besouros de fogo possuem uma forma vaga de colépteros, pois possuem seus corpos cobertos de chamas. Não necessitam alimento, pois a mitologia diz que as fagulhas que desprenderam-se do corpo de Kephri deram origem a essas criaturas, e o fogo celeste arde eternamente. Essas criaturas podem atingir velocidades fantásticas, onde transformam-se em verdadeiros cometas de chamas.

CON 20 FR 26 DEX 13 AGI 21 INT 10

WILL 12 CAR 9 PER 21

Garras 90/100 1d10+4

#Ataques [2], PVs 45 [50]

- Todo inimigo que combater um Besouro de Fogo perdera 2 PVs devido as chamas que cobrem o corpo desses seres.

- São vulneráveis ao Caminho Trevas e a escuridão.

- Podem utilizar habilidades que simulem o Caminho Elemental Fogo

com Focus 5.

- ao serem derrotados, explodem em chamas, causando 1d6 em um raio de 500m.

- Podem correr sobre o ar, com velocidades acima de 400km/h

MUM

Mum são monstros espectrais decreptos que surgem quando um espírito tem seu Ib devorado por Ammint e perdem-se em seu caminho por Duat. Imerso nas energias caóticas de Num, a alma perdida corrompe-se com a essência do Caos, Isfet, e assume uma forma morta-viva, tétrica e horrenda. Garras e olhos amarelados sem vida surgem, a pele torna-se alva, presas imateriais procuram devorar a essência dos vivos. Os Neteru sabem que um Mum é capaz de possuir um corpo morto, para se manifestar no mundo dos vivos.

CON 10 FR 10 DEX 18 AGI 12 INT 16

WILL 15 CAR 0 PER 19

Garras 50/50 1d6+5

Arma 50/50 1d10+5



#Ataques [1], PVs 10

- Possuem todas as invulnerabilidades de um Morto- Vivo
- Podem possuir um corpo como se possuíssem o Poder Demoníaco Possessão.
- Através de sua essência maligna, podem transmitir doenças místicas a cargo do mestre.
- Podem rogar maldições, a escolha do mestre.

SESHEPANKH

Criaturas de aparência híbrida; um misto de felino e humanoide. Extremamente inteligentes, habitam as areias de Dudael. Como tempo, Seshepankh passaram a habitar Neter-Khertet devido a seus conhecimentos mágicos e sapiência no tocante aos mistérios da Roda dos Mundos, que passaram a compartilhar com os sábios da Cidade de Ra. Algo que mais chama a atenção em seu comportamento são as adivinhações e as charadas: toda sua cultura baseia-se em intrincados sistemas de desafios e enigmas. Existe até a crença de que esfinges femininas falam

apenas através de perguntas, e as masculinas apenas através de respostas. Esfinges possuem aproximadamente 20m de altura por 19,3m de comprimento, em sua maioria garras e presas, sendo repositórios vivos de inúmeros conhecimentos que tanto admiram guardar. Existem etnias que ficaram conhecidas no Olympus como Andros, Hieracos e Crios, mas que são desconhecidas pelos Neteru. Seshepankh possuem um número pequeno de indivíduos, o que especula-se que não sejam parte da fauna nativa de Paradisia. Vivem em cavernas, ou templos de civilizações Paeloparadisianas, e muitas habitam Neter-Khertet.

CON 30 FR 36 DEX 18 AGI 13 INT 20

WILL 22 CAR 15 PER 21

Garras 130/130 2d10+FR

#Ataques [1], PVs 33 [80]

- Podem voar com velocidade de 20km/h
- Possuem Fócus de 0 - 6 em Caminhos variados de Magia.
- Seshepankh são capazes de aprender qualquer Perícias, dispensam testes

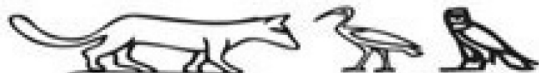


para Tarefas Fáceis, fazem testes de +1 no Atributo para Tarefas Médias, e +2 no Atributo para Tarefas Difíceis.

- Podem ser ludibriadas com enigmas e charadas.

SEBAU

Sebau é o nome genérico que os Neteru utilizam para nomear as diversas criaturas malignas habitantes de Duat, em uma região próxima ao Inferno. Numerá-las seria impossível, visto que cada uma possui características próprias e recebem nomes únicos e assustadores. Essas criaturas possuem em Apophis seu deus maior.







NETER-KHERTET

A CIDADE DOURADA DE RA

A CIDADE DOURADA BRILHA NO CENTRO DO DESERTO DE DUDAEL, RA DEIXOU SUA CRIAÇÃO A PRÓPRIA SORTE, E APENAS OBSERVA DE SUA BARCA SOLAR, MISTERIOSO E CONTIDO. OSÍRIS GOVERNA OS MORTOS, E HÓRUS, SEU FILHO ASSUME O TRONO DA METRÓPOLE SOLAR. ISIS USA DE SUA ASTÚCIA PARA SOBREVIVER NOS TEMPOS QUE PRECEDEM O FIM DE TUDO, JÁ QUE DESAVENCAS PASSADAS RESSOAM AGORA NO FUTURO, E INIMIGOS ESQUECIDOS, SERPENTEIAM DAS TREVAS A FIM DE SENTIR O GOSTO TENRO DA LUZ DO SOL.

NO LIVRO A CIDADE DOURADA DE RA, VOCÊ IRÁ ENCONTRAR REGRAS PARA JOGAR COM SEUS HABITANTES, OS NETERU. PODERES CROMÁTICOS E MAATIANOS, KITS, ARTEFATOS, ELIXIRES E AMULETOS, ESPERAM O JOGADOR NESTE MUNDO DE MISTÉRIOS, QUE REPRESENTA OS MAIS ALIENÍGENAS DOS HABITANTES DE PARADISIA.