

# La religión del Egipto Antiguo en los juegos de rol

Autor: Serrano Martínez, Eduardo Francisco

Tutor: Molinero Polo, Miguel Ángel

Titulación: Máster en Ciencias de las Religiones: Historia y Sociedad

Curso: 2018-2019

Convocatoria: Septiembre



## Resumen

El empleo de elementos decorativos inspirados en el arte del Egipto Antiguo por parte de las masas da lugar a lo que se denomina Egiptomania, integrando ésta en la cultura popular y adaptándola a las formas de transmisión de ésta. A través de una de dichas formas, los juegos de rol, se pretende comprobar en este trabajo si pueden ser considerados los juegos como un método correcto de transmisión de información sobre Egiptología, sobre todo a los más jóvenes, quienes son parte esencial del universo de los juegos de rol.

Para ello se abordarán tres grandes aspectos de la religión egipcia, moral, vida tras la muerte y dioses y otros seres mitológicos, atendiendo a los aspectos más importantes de éstos; integrando la interpretación rolera de la religión dentro de este análisis académico.

## Abstract

The use of decorative elements inspired by the art of Ancient Egypt by people gives rise to what is called Egyptomania, integrating it into popular culture and adapting it to its forms of transmission. Through one of these forms, Role-Playing Games, it is intended to confirm in this work whether games can be considered as a correct method of teaching Egyptology, especially to the younger ones, who are an essential part of the RPG universe.

To this end, three great aspects of the Egyptian religion, morality, life after death and gods and other mythological beings will be addressed, taking into account the most important aspects of these; integrating the role-playing point of view inside this academic study.



## Dedicatoria

A mi queridísimo amigo Pepe, quien me dio a conocer el máster de Ciencias de las religiones, y quien espero que prontamente pueda cursar también dicha titulación.

A mi tan estimado y querido Enrique, cuyas conversaciones teosóficas y discusiones siempre han mantenido despierta mi inquietud religiosa.

Y a mis increíbles amigos roleros, por todas las aventuras inolvidables que hemos vivido y las que nos quedan, y por el apoyo durante este trabajo con sus sapientísimos consejos.

A todos ellos, un abrazo y un beso fortísimos.



## **Contenido**

Capítulo 1. Introducción.....	1
Motivación.....	1
Objetivos.....	1
Capítulo 2. Estado de la cuestión.....	7
Situación actual .....	7
Capítulo 3. Análisis de la situación .....	21
Capítulo 4. Estudio metodológico .....	29
Identificación de los elementos. ....	29
Descripciones. ....	32
A. Moralidad.....	32
B. Vida tras la muerte. ....	38
C. Deidades egipcias y otros seres mitológicos.....	51
Capítulo 5. Conclusiones y sugerencias para trabajos futuros .....	113
Bibliografía:.....	115



## Índice de figuras

Figura 1. Peanas recortables, diseño en Pawn Collection, Paizo. ....	4
Figura 2. Dioses egipcios en Dragones y Mazmorras 5 edición. ....	9
Figura 3. Ammut, diseño en Pyramid of the Sky Pharaon, Paizo. ....	53
Figura 4. Anubis, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	55
Figura 5. Bastet, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	63
Figura 6. Diseño de esfinges, The slave trenches of Hakotep y Pyramid of the Sky pharaon, Paizo. ....	66
Figura 7. Hathor, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	70
Figura 8. Horus, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	73
Figura 9. Isis, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	76
Figura 10. Khepri, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	78
Figura 11. Neit, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	86
Figura 12. Osiris, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	89
Figura 13. Ra, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	94
Figura 14. Sekhmet, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	96
Figura 15. Seth, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	100
Figura 16. Sha, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	102
Figura 17. Sobek, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	104
Figura 18. Uadyet, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	109
Figura 19. Hathor, Sobek y Jepri en la barcaza solar de Re, diseño en Empty Graves, Paizo. ....	111
Figura 20. Esfinge con cabeza de Cthulhu e interior de templo de Sobek, diseño en Acthung! Cthulhu, Modiphius. ....	112
Figura 21. Diseño personajes en Momia: La Resurrección, La Factoría de Ideas. ....	112



## Índice de tablas

Tabla I. Rúbrica A, moralidad.....	24
Tabla II. Rúbrica B, vida tras la muerte.....	25
Tabla III. Rúbrica C, deidades egipcias y otros seres mitológicos.....	25
Tabla IV. Rúbrica C', conjunto C.....	26
Tabla V. Listado de dioses y criaturas mitológicas.....	31
Tabla VI. Alineamientos posibles en Pathfinder.....	35
Tabla VII. Valoración conjunto A.....	37
Tabla VIII. Valoración conjunto B.....	50
Tabla IX. Valoración C1.....	53
Tabla X. Valoración C2.....	56
Tabla XI. Valoración C3.....	57
Tabla XII. Valoración C4.....	59
Tabla XIII. Valoración C5.....	61
Tabla XIV. Valoración C6.....	63
Tabla XV. Valoración C7.....	65
Tabla XVI. Valoración C8.....	67
Tabla XVII. Valoración C9.....	68
Tabla XVIII. Valoración C10.....	71
Tabla XIX. Valoración C11.....	73
Tabla XX. Valoración C12.....	74
Tabla XXI. Valoración C13.....	77
Tabla XXII. Valoración C14.....	79
Tabla XXIII. Valoración C15.....	80
Tabla XXIV. Valoración C16.....	82
Tabla XXV. Valoración C17.....	84
Tabla XXVI. Valoración C18.....	86
Tabla XXVII. Valoración C19.....	87
Tabla XXVIII. Valoración C20.....	90
Tabla XXIX. Valoración C21.....	92
Tabla XXX. Valoración C22.....	94
Tabla XXXI. Valoración C23.....	96
Tabla XXXII. Valoración C24.....	98
Tabla XXXIII. Valoración C25.....	101
Tabla XXXIV. Valoración C26.....	102
Tabla XXXV. Valoración C27.....	105
Tabla XXXVI. Valoración C28.....	107
Tabla XXXVII. Valoración C29.....	109
Tabla XXXVIII. Valoración conjunto C.....	110
Tabla XXXIX. Interpretación global conjuntos A, B y C.....	110



## Capítulo 1. Introducción

### Motivación

El Egipto Antiguo siempre ha despertado la curiosidad y fascinación de la gente, prueba de ellos son los grafiti que turistas griegos realizaban en tumbas y templos egipcios en la Edad Antigua, incluso existe una anécdota sobre Napoleón y las guerras en Egipto, según la cual, para motivar a las tropas les dijo “Soldados, desde lo alto de estas pirámides, cuarenta años nos contemplan”. Esta pasión llega a nuestros días de formas muy diversas, ya sea a través de un academicismo purista de análisis científicos, por ejemplo, en el año 2015 el Louvre ofreció una conferencia de Jean-Marcel Humbert, historiador y experto en egiptología, denominada *Egyptomania, expresion d'une fascination*, del mismo modo que llega al público por medio de la cultura popular. Del mismo modo, como indica Quirke en *La religión del Antiguo Egipto*, se produce una fascinación por una cultura totalmente distinta a la propia, creando una sensación de asombro por una cultura tan distinta y distante en el tiempo.

### Objetivos

Es a través de las manifestaciones de ésta última, en especial la literatura y los nuevos medios de expresión, con la que se pretende alcanzar los objetivos de este trabajo, tanto el principal como los secundarios, pues es en la cultura popular donde se adaptan los juegos de rol y donde alimentan su inspiración (Iván Pérez, Severiano Acosta, 2016). Los objetivos son los siguientes:

- Objetivo principal: Comprobar que existen juegos de rol útiles para la divulgación de la religión del Egipto Antiguo, conservando los aspectos fundamentales de ésta sin que vea afectada la jugabilidad de la partida de rol.
- Objetivos secundarios:
  - Acabar con el estigma que persigue al universo de los juegos de rol y su comunidad, demostrando que no son un caldo de cultivo de personas con problemas de salud mental ni tampoco inadaptados sociales, haciendo ver que pueden tener una utilidad didáctica.

- Señalar las características que permiten emplear los juegos de rol no sólo como medio de divulgación popular, sino como herramienta educativa, incluso como herramienta interdisciplinar.

Antes de continuar con el desarrollo del trabajo es necesario definir qué es un juego de rol:

Un juego de rol, RPG por sus siglas en inglés *Role Playing Game*, es un juego de interpretación, tanto narrativo como de experiencia en vivo, de papeles o roles. Este trabajo se focalizará sólo en los narrativos, cuyos componentes pueden agruparse en tres grandes grupos: participantes, sistema de juego y material de juego.

Los participantes quedan divididos en:

- Director de juego, DM o *Dungeon Master*. El DM es quien controla las diversas situaciones en las que los PJ se encuentran, y quien narra los resultados de las acciones de sus jugadores. En algunas ocasiones puede haber más de un DM o bien ayudantes de éste, si la partida lo requiere.
- Jugadores, PJ o *Personajes*. Los jugadores, por su parte, son quienes interpretan un personaje de la manera más acorde a unas reglas dadas en forma de manual, las cuales se pueden modificar por acuerdo entre el DM y los PJs; además de las propias características del personaje, de su rol dentro de la partida. Los jugadores no tienen en principio por qué conocerse, si bien es cierto que una manera muy común de comenzar a participar en juegos de rol es a través de amigos y conocidos o, por otro lado, establecimientos y organizaciones culturales facilitan el contacto para quienes quieran iniciarse o encontrar grupo de jugadores y partidas.

Las reglas por las cuales se rige el juego se denominan sistema de juego, incluido en un manual básico que puede verse complementado por otros manuales categorizados como suplementos. Un sistema de juego básico contempla los siguientes aspectos mínimos:

- Ambientación. La ambientación está descrita por el escenario de partida o campaña, si se prevén varias sesiones de juego. Estos escenarios son los que contienen y explican las características del universo ficticio al que se enfrentan los jugadores. Este universo bien puede ser provisto por las compañías que venden

los manuales de rol, también considerados como suplementos, y, también, creado por el propio DM basándose en las reglas de juego.

- Creación de personajes. En la creación de personajes, tanto jugadores como personajes no jugadores NPJ, se describen sus habilidades y conocimientos, razas (elfos, orcos, enanos, por ejemplo), término que se mantiene en los juegos de rol, aunque carezca de valor académico; clases u oficios, breve biografía, equipamiento del cual disponen y otros rasgos que permitan iniciar el juego, reflejados en sus correspondientes fichas de personaje.
- Resolución de conflictos. Durante la narración, los personajes deberán resolver ciertas situaciones para alcanzar sus objetivos. Determinar si estos se cumplen o no viene determinado por un método de resolución basado en el empleo de material auxiliar, salvo excepciones. Este material es en su mayoría un conjunto de dados, los cuales pueden ser del mismo número de caras, o de distintas, también podemos encontrar el uso de baraja de cartas, de contadores que sirven para pujar por el éxito de un suceso, o que sirven como beneficio o *benny*.

Dentro del material de juego encontramos el material esencial y el complementario:

- Material esencial. Se designa como material esencial a los denominados manuales básicos y guías de campaña o aventura, hojas de personaje, material de escritura (lápices, gomas, papel, etc.) y elementos para la correcta resolución de conflictos.
- Material complementario. Aquel material que aumenta la experiencia de juego, como pueden ser la pantalla del DM, la cual está formada por una plegable que limita el espacio que usa el DM y los jugadores, además de ayudar al DM a mantener información importante oculta a los jugadores hasta que sea necesario; mapas y esquemas, y elementos de decoración que ayudan a la ambientación de la partida, como pueden ser maquetas, figuras o peanas, véase la figura 1.



*Figura 1. Peanas recortables, diseño en Pawn Collection, Paizo.*

Otro factor, y quizás el importante de una partida de rol, de una campaña o aventura singular, es el desarrollo de ésta, para el cual se atienden, dentro de las aventuras narrativas, dos imprescindibles rasgos:

- **Objetivo.** En una sesión de juego, tanto jugadores como DM deben tener en mente qué es lo que los personajes quieren conseguir. Por parte de los jugadores dependerá de la propia historia y ambiciones de sus respectivos personajes y la manera en que interpretan la evolución interna de éstos y de su visión particular del mundo en el que se encuentran; mientras que el DM tratará de coordinar los objetivos de cada jugador a la meta que la partida establece en un principio como objetivo común de los PJ, siendo posible alcanzar deseos y objetivos distintos al cual el DM ha pensado en un principio, facilitando así el desarrollo personal de cada jugador.
- **Forma de reunión.** Para que una partida evolucione tiene que existir comunicación entre cada jugador y el DM, pero no siempre es necesaria la interacción entre los

propios jugadores. El DM, como coordinador, debe saber cuál es la intención de sus jugadores respecto los personajes que interpretan, por lo que es necesario facilitar un medio de intercambio de información.

Éste puede ser perfectamente un foro donde, por turnos, jugadores y DM intercambian textos donde se explica la acción de cada jugador y cómo su entorno, controlado por el DM, reacciona y las reglas de escritura para el correcto entendimiento de las acciones posibles que los jugadores quieran expresar. De esta manera se tiene una historia que se desarrolla sin necesidad de que los jugadores y el DM se vean en un lugar y hora concretos. Del mismo modo que pueden emplearse aplicaciones de mensajería instantánea. Esta manera de desarrollar una aventura presenta una dinámica que se dilata en el tiempo, pues acciones sencillas requieren que sean aprobadas por el DM y, dado que los jugadores pueden no estar conectados al mismo tiempo, las respuestas de los participantes pueden tardar en recibirse. Esta particularidad de desarrollo en el tiempo permite que los participantes faciliten más detalles y descripciones de todo aquello que concierne a su personaje, como posturas o vestimenta.

La otra manera por la cual se desarrolla la aventura es quedando en un sitio y un momento concreto tantos jugadores como sea posible con el DM. En estas sesiones la dinámica se sucede muy rápido, los conflictos se resuelven de prisa como consecuencia de la interacción directa con el DM, donde cada participante presente narra lo más breve posible qué pensamientos tiene su personaje y cómo intenta resolver los conflictos. Como consecuencia de esta interacción directa, los jugadores son menos propensos a dar detalles, incluso éstos se proporcionan fuera de juego, indicándolos por medios de comunicación similares a foros, como en el caso anterior.



## Capítulo 2. Estado de la cuestión.

### Situación actual

Actualmente, el universo de los juegos de rol engloba un amplio abanico de manuales y suplementos, de manera que la inmensa mayoría de gustos quedan perfectamente cubiertos, pues si no existe la temática que más interesa a los jugadores, sí existen las herramientas para generar partidas con la ambientación deseada. Además, las compañías actualizan y reeditan los manuales de juego básicos para que los jugadores puedan disponer y disfrutar nuevos elementos y dinámicas de juego durante el desarrollo de las partidas.

La ambientación que se tratará en el presente documento es la del Egipto Antiguo, que, en la cultura popular, ha sido transmitido a través de grandes obras, como por ejemplo *La dama del Nilo* escrito en 1977 por Pauline Gedge, *Sinuhé, el egipcio* publicado en 1945 y escrito por Mika Waltari, incluso a través de obras cinematográficas como ‘*Cleopatra*’ (Joseph L. Mankiewicz, 1963).

Los juegos de rol, como elemento de la cultura popular, también reflejan esta influencia, generando manuales, o campañas; como ‘*La máscara de la momia*’, ‘*Momia: resurrección*’, ‘*Las máscaras de Nyarlathotep*’ y otras muchas obras.

Sin embargo, para la consecución de los objetivos señalados en el capítulo anterior hay que realizar una labor de búsqueda de material óptimo, de una metodología de estudio adecuada y, en vista al objetivo secundario para determinar si los juegos de rol son útiles como herramienta didáctica, de la utilidad de los juegos de rol en el desarrollo emotivo, ético y académico de los discentes.

La búsqueda de este material, si bien se consulta en la red o en asociaciones de jugadores, se realiza a través de las empresas distribuidoras de juegos de rol y sus respectivos catálogos. Para este trabajo se han investigado los catálogos de las empresas con mayor accesibilidad y popularidad en España:

- No Sólo Rol. Nosolorol Ediciones es un proyecto editorial que surgió en 2005 para publicar juegos de rol y ocio relacionado. En 2010 dieron el salto al formato digital comenzando a ofrecer también productos en formato electrónico.

Actualmente, Nosolorol es una editorial de juegos de rol formada por un equipo que incluye correctores, traductores, diseñadores, ilustradores y escritores. Se han distinguido por tener un catálogo muy amplio, con publicaciones que van desde clásicos como *Vampiro: La Mascarada 20.º Aniversario*, *Pendragón* o *Aquelarre* a últimas tendencias de juego como *Atomic Robo* o *Worlds in Peril*. Además, son pioneros en acercar los juegos de rol a los niños, con títulos como *Pequeños Detectives de Monstruos* y *Magissa*. En su catálogo cuentan con juegos de autores españoles, como Ricard Ibáñez e Ismael Díaz Sacaluga y licencias como las de Luis y Rómulo Royo y Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. También han trabajado ilustradores de gran talento, entre los que destacan Javier Charro, Jaime García Mendoza, Angye Fernández y Maria MG.

- Devir. Empresa presente con oficinas en diferentes países del mundo y con presencia en los mercados de América y Europa. Según la compañía, su vocación no es sólo la de editores o distribuidores de juegos y libros, no sólo venden cómics, ni libros, ni juegos, sino que buscan incentivar el espíritu crítico de sus compradores.
- Edge Entertainment. Fundada en 1999, se define a sí misma como una editorial distópica, cuyo fin económico es la publicación internacional de juegos y libros que ‘desafían la realidad’. Entre sus productos destacan *Munchkin*, *Zombie*, *El padrino*, *Los mitos de Cthulhu*, *Las máscaras de Nyarlathotep*, *¡Achtung! Cthulhu*.

Tras revisar el catálogo de las compañías expuestas, las obras que se van a analizar son las siguientes:

- *Momia: La Resurrección*, en adelante MR. Juego de rol narrativo ambientado en el Mundo de Tinieblas de White Wolf publicado en español por La Factoría de Ideas. En este juego los personajes son una combinación, un híbrido de un antiguo espíritu egipcio y un alma del mundo actual con la misión de preservar la vida frente a la destrucción y el olvido que un mal sempiterno intenta desatar sobre el mundo. De este manual es necesario señalar que la compañía que se encargó de editarlo y publicarlo, La Factoría de Ideas, cesó de temática lúdica en sus trabajos y eliminó de su catálogo disponible en su página web los libros de rol.

- *Achtung! Cthulhu*, en adelante AC. *Achtung! Cthulhu* es un juego de rol lovecraftiano cuya ambientación se inspira en la Segunda Guerra Mundial. En él, los personajes investigan las maquinaciones de locos y monstruos al tiempo que combaten para defender el mundo que conocen del caos que, provocado por la guerra, lo abarca todo. Para este trabajo se tomará el módulo *Achtung! Cthulhu. Guide to North Africa*, inspirado en el norte de África, abarcando Egipto.
- *La Máscara de la Momia, Mummy's mask*, en adelante MM. Basado en las tierras antiguas de Osirion, cuyo origen etimológico es Osiris, los jugadores parten de la investigación de un robo en una tumba faraónica, la de Hakotep I. En esta campaña, de seis módulos o capítulos, se sitúa a los jugadores en un país ficticio inspirado en Egipto. En este país hay un río que lo atraviesa y acaba en un delta en el lugar de la desembocadura, el río Esfinge, y, por otro lado, está rodeado de desierto, con la excepción de algunos oasis, semejante a la geografía del Egipto real. Esta aventura es un módulo del manual básico *Pathfinder*, del cual necesario indicar que un clérigo, tipo de personaje, cumple funciones de sacerdote además de poseer otras habilidades y cuyos poderes provienen de las deidades a quienes rinden culto. Es preciso señalar también que, el célebre juego *Dragones y Mazmorras* tiene un sistema compatible en su versión 3.5 con *Pathfinder* y que, en su última edición, la quinta versión; muestra una lista de dioses egipcios, ver figura 2, sin embargo, no explica ningún origen mitológico ni ninguna información que se pueda analizar más allá de una resumida tabla, por este motivo, aunque puedan ser muy semejantes ambos juegos, *Dragones y Mazmorras 5 edición* queda descartado para este estudio.

Deidades Egipcias			
Deidad	Alineamiento	Dominios Sugeridos	Símbolo
Re-Horakhty, dios del sol, gobernante de los dioses	LB	Vida, Luz	Disco solar rodeado por serpientes.
Anubis, dios del juicio y la muerte	LN	Muerte	Chacal negro.
Apep, dios del mal, fuego, y serpientes	NM	Superchería	Serpientes llameantes.
Bast, diosa de los gatos y la venganza	CB	Guerra	Gato.
Bes, dios de la suerte y la música	CN	Superchería	Imagen de la deidad deformada.
Hathor, diosa del amor, la música y la maternidad	NB	Vida, Luz	Cabeza de vaca con cuernos y discos lunares.
Imhotep, dios de la artesanía y la medicina	NB	Conocimiento	Escalera piramidal.
Isis, diosa de la fertilidad y la magia	NB	Conocimiento, Vida	Ankh y estrella.
Nephthys, diosa de la muerte y el duelo	CB	Muerte	Cuernos alrededor de un disco lunar.
Osiris, dios de la naturaleza y el inframundo	LB	Vida, Naturaleza	Cayado y mayal.
Ptah, dios de la artesanía, el conocimiento y los secretos	LN	Conocimiento	Toro.
Set, dios de la oscuridad y las tormentas del desierto	CM	Muerte, Tempestad, Superchería	Cobra enroscada.
Sobek, dios del agua y los cocodrilos	LM	Naturaleza, Tempestad	Cabeza de cocodrilo con cuernos y plumas.
Thoth, dios del conocimiento y la sabiduría	N	Conocimiento	Ibis.

Figura 2. Dioses egipcios en *Dragones y Mazmorras 5 edición*.

Respecto la metodología de estudio aplicable a este trabajo, el estudio de las religiones puede llevarse a cabo a través de varios métodos, tal y como se ha visto, por ejemplo, en el trabajo de Michael Stausberg y Steven Engler, *Research Methods in the Study of Religions*. De este modo se presenta un abanico de opciones a la hora de analizar las religiones.

Sin embargo, el presente trabajo presenta limitaciones debido al material que se va a analizar que reducen la elección de varias metodologías por diversas razones:

- Los documentos para analizar no son investigaciones antropológicas, sino que se trata de productos comerciales redactados y editados no por especialistas. En consecuencia, existe la misma probabilidad de que incurran en un error técnico, como por ejemplo la búsqueda de información en referencias incorrectas.
- Los objetos de análisis que aparecen son explicados en ocasiones de manera muy escueta, arrojando poca información, haciendo imposible la aplicación de ciertas metodologías, como, por ejemplo, describiendo una deidad egipcia en sólo dos líneas de texto.
- En ocasiones, por cuestiones de jugabilidad o agilidad en la mecánica de juego, se añaden características dentro de éste en base a los objetos religiosos que hacen referencia.

Es por esta cuestión que se desarrollará en el capítulo siguiente una manera alternativa de estudiar la influencia o la inspiración de las religiones en textos de ámbito o carácter lúdico.

Por último, en cuanto a utilidad docente, las características y dinámicas de los juegos de rol permiten el estudio y trabajos de investigación sobre su influencia interdisciplinar entre los estudiantes.

Así, se realizan trabajos sobre ética y moralidad, como “Los juegos de rol como estrategia para la formación ética de niños y jóvenes: razones y oportunidades desde la noción foucaultiana de libertad”, 2008, de Perea Acevedo. En éste se desarrolla un análisis de las obras de Michel Foucault y su aplicación y utilidad en el desarrollo de la moralidad en niños y jóvenes, llegando a la conclusión de que los juegos de rol son válidos como herramienta de formación ética y política ya que en el desarrollo estratégico del juego, los participantes ven limitadas sus acciones sobre las del resto de jugadores, del mismo

modo que experimentan múltiples verdades subjetivas que influyen en la creación y desarrollo de sus personajes estableciendo relaciones de poder u oponiéndose a éstas, así como se genera una serie de códigos morales y de conducta entre los propios participantes adecuados para el correcto disfrute de las sesiones de juego.

Del mismo modo, Francisco Corregidor y Nayade García realizaron un trabajo, “Matemáticas en los juegos de rol: Dragones y mazmorras”, en el cual se exponen los diferentes tipos de conceptos matemáticos extraíbles del juego de rol *Dragones y mazmorras*, como curvas de campana y proporcionalidades directas e inversas, también Fabio Nelson Zapata Grajales y Natalia Andrea Cano Velásquez indagaron en el componente matemático de los juegos de rol en su trabajo “La enseñanza de las matemáticas a través de la implementación del juego del rol y de aventura”, 2010.

Junto a ellos encontramos otros autores como Daniel Martínez Parra y su trabajo fin de máster *La potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria*, 2012, el cual abarca otra dimensión troncal de la enseñanza en jóvenes.



### Capítulo 3. Análisis de la situación

Por las limitaciones mencionadas en el capítulo anterior, para este trabajo se empleará una metodología universalista partiendo de los conceptos básicos de la teoría de conjuntos, planteada por George Cantor; y de un principio matemático, el isomorfismo.

Un conjunto es una colección de objetos diferentes que pueden ser concretos o abstractos, denominados elementos. Un conjunto está determinado cuando se conoce qué elementos lo forman. Para conocer sus elementos existen dos métodos: extensión, enumerando todos los elementos; o comprensión, señalando una propiedad que verifican todos y cada uno de los elementos y sólo ellos. Como propiedades y operaciones destacables son la inclusión, un conjunto es subconjunto de otro si todo elemento del primero lo es del segundo; la intersección de conjuntos es otro conjunto formado por los elementos que comparten los primeros; unión de conjuntos formando un conjunto a partir de los elementos que pertenecen al menos a uno de los primeros. De todos los conjuntos posibles, destacan el conjunto vacío, sin elementos, el unitario, con un único elemento, y el universal, que contiene todos los elementos posibles.

Un isomorfismo entre dos conjuntos ordenados  $(P, \leq)$  y  $(Q, \leq')$  es una función biyectiva  $h: P \rightarrow Q$  tal que para todo  $p_1$  y  $p_2 \in P$   $p_1 \leq p_2$  si y sólo si  $h(p_1) \leq' h(p_2)$ . Es decir, dos conjuntos mantienen la misma estructura si la relación entre los elementos que los componen se mantiene al aplicar una función. En este caso nuestros conjuntos serían la religión del Egipto Antiguo y la mitología dentro de los juegos de rol y la función biyectiva sería la adaptación al juego o campaña.

Así pues, el método constará de las siguientes fases:

- Identificación de elementos. En esta primera fase se identifica qué elementos de la religión egipcia son los que aparecen en cada juego o suplemento.
- Descripción rolera y religiosa. En esta fase se expondrán las descripciones de los distintos elementos según los manuales de los juegos de rol, incluyendo los errores de los autores y editores, al compararlos con la información correcta según los historiadores y arqueólogos estudiosos de la materia.
- Aplicación isomórfica. En esta fase se determinará si existe dicha función biyectiva entre ambos conjuntos, si es una proyección biyectiva acertada, si falta

a las descripciones de los historiadores o si directamente no hay ningún tipo de conexión entre ambos elementos.

- Resumen del análisis. Este proceso se realizará a través de una rúbrica que permita determinar el grado de exactitud y acierto en el isomorfismo entre religión y juego.

Para poder aplicar el método de relaciones isomórficas se establecerá la siguiente nomenclatura de trabajo:

- Todo elemento pertenece a un conjunto. Este conjunto tiene asociada una letra del alfabeto, el cual se indicará más adelante, y todo elemento estará numerado con números cardinales. En este orden se expresará cada elemento, precedido de las iniciales del manual o aventura de rol al que pertenezca, MR para *Momia: La Resurrección*, AC para *Acthung Cthulhu* y MM para *Mummy's Mask*. Así pues, cada elemento tendrá asociado dos iniciales (II) según el juego en el que aparezca, el conjunto al que pertenece ( $\alpha$ ) y un número para evitar confusión entre otros elementos del mismo conjunto ( $n$ ),  $II\alpha n$ .
- Cada elemento se relaciona con otros y presenta características propias. Estas relaciones y rasgos se establecen en cada juego y pueden ser iguales o distintas. Las relaciones se indicarán con la mayúscula del nombre de éstas, seguido entre paréntesis de la expresión de cada elemento que esté afectado por esta relación,  $R(II\alpha n, II\alpha m, \dots, II\alpha z)$ , y, si por el contrario, la relación sólo es aplicable a un elemento, se indicará con la primera letra de la relación, en minúscula, seguida de dos puntos, el nombre del elemento, una flecha de dirección horizontal y de sentido de izquierda a derecha concluyendo con el resultado de la relación,  $r:II\alpha n \rightarrow R$ . Las relaciones que se estudiarán son:
  - Iconografía, i. Con esta relación se establece la apariencia que toma el elemento en cuestión.
  - Jerarquía, j. A través de este parámetro se indicará si la criatura del conjunto C es una deidad, una bestia u otro tipo de ser.
  - Moralidad, m. Como se describirá en páginas posteriores, en el Egipto Antiguo existían un conjunto de preceptos morales que determinaban si las acciones que realizaba un individuo eran correctas o si, por el contrario, atentaban contra las normas que mantenían el orden en el mundo. Este tipo de actitudes se señalan en

algunos de los elementos del conjunto C, que tendrán que relacionarse con las características del conjunto A, las cuales se analizan antes que C.

- Familiar,  $F(Iian, Iiam, \dots, Iiaz)$ . En algunos elementos se indican las relaciones familiares que, según la mitología egipcia, tienen entre sí. Por medio de esta función se establece según la descripción cuál es y si corresponde correctamente con el resto de elementos implicados en la descripción de éstos.
- Diplomacia,  $D(Iian, Iiam, \dots, Iiaz)$ . Los elementos se relacionan entre sí, surgiendo alianzas, colaboraciones de tipo laboral, rivalidades, amistades y otra serie de vínculos de ámbito emocional o bien de interés social o de influencia entre estos. Haciendo uso de esta relación se pretende desgranar cuáles son.

Determinado que el método se basará en identificar las relaciones entre los elementos religiosos para su posterior comparación, se procede primeramente a formar los conjuntos a los que pertenecerán dichos elementos:

1. Moralidad, A. Uno de los rasgos más característicos de las religiones es su concepción de espíritu y moralidad, el conjunto de normas o actitudes que una persona debe mantener ante diversas situaciones.
2. Vida tras la muerte, B. La creencia de la vida tras la muerte posee un rico abanico de recursos litúrgicos y rituales, entre ellos la momificación y el paso por la Duat, los cuales, como parte fundamental de la creencia de una vida después de la muerte, forman parte de la cultura popular y sus adaptaciones.
3. Deidades y otros seres, C. La cantidad de dioses que componen el panteón egipcio es uno de los mayores recursos mitológicos de la religión del Egipto Antiguo, y además fuente de inspiración para artistas, como por ejemplo Howard Phillips Lovecraft, de quien se hablará en líneas posteriores. Estas divinidades presentan diversas características y cualidades, de las cuales sólo tendremos en cuenta la iconografía o representación de la deidad, su relación con otros dioses y sus atribuciones míticas o poderes asociados. Es importante señalar que no sólo se incluirán dioses como tal, sino también otros sujetos que tengan una identidad propia, ya sean personas o entes espirituales.

Por último, se construye o define el utensilio que servirá para evaluar los manuales y aventuras de rol, la rúbrica. Puesto que se estudiarán tres conjuntos, la rúbrica debe

contener tres bloques de calificación, uno correspondiente a cada conjunto y adaptado al contenido que se busca analizar.

- Moralidad. El bloque que analiza la moralidad contemplará los siguientes aspectos: Define la Maat y la asocia con el orden, si existe dicotomía entre Orden y Caos, y si se establece un conjunto de normas morales.
- Vida tras la muerte. Para la vida tras la muerte se observarán los siguientes aspectos de cada subsección de este conjunto: momificación y La Duat.
- Deidades y otros seres. Este bloque es el más largo y a la vez el más sencillo de analizar, pues las relaciones entre cuerpos y elementos es más clara de determinar.

Las rúbricas propuestas son las siguientes:

	MR	AC	MM	Observaciones
Relaciona concepto Maat con la diosa de mismo nombre.				
Establece el concepto básico del Orden al concepto Maat.				
Se ensalzan las acciones virtuosas descritas como solidaridad activa, comunicativa e intencionada.				
Se establece una serie de actos considerados como contrarios a la Maat y, por tanto, prohibiciones.				

*Tabla I. Rúbrica A, moralidad.*

	MR	AC	MM	Observaciones
1. Proceso de momificación				
Se enumeran los materiales empleados durante el proceso.				
Se narra el proceso de extracción de órganos y posterior envoltura.				

Se hace referencia al sepelio y al ritual del difunto.				
2. Duat				
Mención al juicio de Osiris.				
Introducción del difunto por parte de Anubis hasta la Sala de las Dos Maat y los cuarenta y dos jueces.				
Temor a la aniquilación por parte de Ammit de aquellos cuyas acciones impedirían el acceso al Más Allá.				
Indicación de otras deidades presentes y sus funciones, como Thot siendo escriba.				
Descripción de la recompensa del alma que ha tenido éxito y los viajes en la barca solar de Re.				
Descripción de los peligros y obstáculos que el alma se puede encontrar en su travesía al Más Allá.				
3. El ser humano				
Se enumera una cantidad de partes correcta.				
Se describe correctamente cada una de las partes componentes del ser humano.				

*Tabla II. Rúbrica B, vida tras la muerte.*

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta				
Jerarquía correcta				
Moralidad correcta				
Relaciones familiares correctas				
Relaciones diplomáticas correctas				

*Tabla III. Rúbrica C, deidades egipcias y otros seres mitológicos.*

La rúbrica representada en la Tabla III es aplicable sólo a elementos del conjunto C, por tanto, para una correcta apreciación del conjunto al cual pertenecen se aplicará al término de la sección de deidades y criaturas mitológicas la siguiente rúbrica:

	MR	AC	MM	Observaciones
Las relaciones son, en general, correctas.				
No se requieren elementos externos para establecer relaciones entre éstos.				

*Tabla IV. Rúbrica C', conjunto C*

La puntuación de cada apartado de las rúbricas es un número racional entre 0 y 1. Siendo 1 la calificación a una relación correcta, entre 0.9 y 0.5 cuando la relación no es exacta respecto a las descripciones arqueológicas, pero sí se aproxima a la real, entre 0.4 y 0 cuando exista una característica o una relación bien identificada pero mal explicada o incorrecta en su totalidad. En caso de que un manual no incluya el elemento en cuestión se marcará "X" y si no se conoce suficiente del elemento como para evaluar un "--". El nombre no se considerará en la valoración puesto que las variaciones suelen deberse a una adaptación fonética.

Estas rúbricas irán precedidas de una breve descripción o de aquellos rasgos que se esperaban dentro de los textos de cada manual. Cualquier apreciación particular se realizará en el espacio asignado a las observaciones de la rúbrica correspondiente, facilitando así la asignación de la calificación y la comprensión de ésta, o bien podrá ir acompañada también de una interpretación personal de qué descripciones son básicas en función de los textos y documentos históricos y arqueológicos estudiados.

Una vez obtenida la valoración de cada elemento, la consideración o conclusión final se realizará siguiendo diversos criterios:

1. Cada cuerpo puntúa sobre un máximo de 1, y esta valoración es el resultado de la suma de todas las calificaciones, estén descritas o no en los manuales. Los apartados de cada rúbrica también califican sobre 1, de modo que el resultado se obtiene tras realizar  $\frac{\sum n}{N}$ , donde n es la calificación de cada apartado perteneciente a un conjunto y N es la cantidad total de apartados de dicho conjunto. Así pues, el resultado máximo queda en 3, y se aplica un método absoluto de calificación.

2. Capacidad de adaptación o corrección de cada manual a la realidad histórica, mitológica y arqueológica. De este modo se contempla la capacidad de adaptación a un uso divulgativo más exacto a la realidad, y, por tanto, más óptimo para aplicaciones en la docencia.

Atendiendo a las conclusiones obtenidas se darán indicaciones para posibles trabajos futuros que guarden relación con la temática del presente trabajo.



## Capítulo 4. Estudio metodológico

En esta sección se aplicará el método de trabajo descrito en el capítulo anterior, el orden que se seguirá es el descrito en el capítulo anterior: identificación de los elementos, descripción religiosa, descripción rolera, aplicación isomórfica y resumen del análisis.

Identificación de los elementos.

Cada conjunto está formado por elementos de distinta naturaleza. Por ello, la identificación no puede hacerse del mismo modo para cada uno de ellos. Para conjunto se realizará de la siguiente manera:

- **Moralidad.** La categorización moral de las acciones y los sujetos es desarrollada, de entre los juegos seleccionados, en el manual de *Pathfinder* como una función de dos variables discretas de tres valores cada una: La legalidad y la bondad. El resultado es una matriz cuadrada de orden 3 con los 9 posibles tipos de moral que un jugador desarrolla durante el juego en relación a tales variables. Dicha amplitud de casos hace factible la comparación entre la concepción de la moralidad en la sociedad del Egipto Antiguo y cómo la campaña de rol se adapta a ésta. Para la comparación en este conjunto se tomarán como referencia básica las obras de Jan Assmann *Moïse, l'égyptien* y *Maât, l'Égypte pharaonique et l'idée de justice sociale*.
- **Vida tras la muerte.** Los diferentes ritos, sucesos y pasos que acompañan a la percepción de la vida tras la muerte en la cultura egipcia vienen descritos, con adaptaciones propias, en los manuales de *Momia: resurrección*, *Acthunc Cthulhu* y *Las máscaras de Nyarlathotep*. En el primero por su inspiración directa en la mitología egipcia, y en los dos restantes por una adaptación onírica del concepto religioso. En *Pathfinder* no se hace mención al paso a la vida después de la muerte, pero sí a elementos particulares, como objetos, los cuales pertenecen a otro cuerpo definido distinto al presente. En este conjunto las referencias bibliográficas son *La magia egipcia* de Wallis Budge; de Octavi Piulats Riu, *Egiptosophia: Relectura del Mito al Logos*, y de Milagros Álvarez Sosa, *La muerte y el más allá en el Libro de los Muertos*, con algún apunte de Elisa Castel y su obra *Gran diccionario Mitología Egipcia*.

- Deidades y otros seres mitológicos. El análisis de las diferentes divinidades y sujetos presenta una facilidad a la hora de determinar si las descripciones en los juegos de rol son correctas o no, y es la total discreción de los elementos que la componen, es decir, los dioses vienen descritos, tanto en la mitología egipcia como en los manuales de rol; de manera individual y distinguida unos de los otros. Para este conjunto la referencia será la obra de Molinero Polo *Voces de la mitología egipcia, diccionario de mitología universal*. La identificación en este caso es sencilla y puede resumirse en la tabla siguiente:

Nombre	Manuales (Las celdas marcadas con “X” indican que dicho elemento se describe en el texto correspondiente a cada juego)		
	Momia: resurrección	Acthung Cthulhu	Mummy's mask
Ammet	X	X	X
Anubis	X		X
Apis	X		
Aapep	X	X	X
Atón		X	
Bastet	X		X
Bes	X		X
Esfinge			X
Gueb	X		
Hathor	X		X
Horus			X
Imhotep	X		
Isis	X		X
Khepri			X

Khonsu	X		
Maat	X		X
Neftis	X		X
Neit			X
Nut	X		
Osiris	X		X
Ptah	X		X
Re	X		X
Sekhmet	X		X
Serquet			X
Seth	X		X
Sha			X
Sobek	X	X	X
Thot	X		X
Uadyet			X
Cantidad total: 29	21	4	23

*Tabla V. Listado de dioses y criaturas mitológicas.*

Descripciones.

En las páginas siguientes se procederá a la explicación de los rasgos distintivos de cada uno de los cuerpos señalados según los expertos en egiptología y juegos de rol.

#### A. Moralidad.

En el Egipto Antiguo, la visión del mundo y su interpretación parten del concepto de *Maat* o *Ma'at*, el cual no debe de considerarse una filosofía, tal y como señala Assmann sino conceptos y documentos que pueden interpretarse dentro del discurso, pero no existe como tal la filosofía, incluso el sentimiento de religión como concepto cultural. En la civilización egipcia, *Maat* es Verdad, Orden y Justicia, del mismo modo que es una diosa del panteón egipcio, la cual encarna dichos conceptos. Este concepto, tras décadas de estudio e investigación por diversos autores y especialistas, puede sintetizarse como *El Orden Universal*, como el equilibrio entre la sociedad y la naturaleza, del orden cósmico y el orden humano, aquello que permanece inmutable, ordenado. De este modo, se puede resumir la *Maat* como una deidad que garantiza el orden, como una estructura política que justifica la monarquía divina y el orden universal que une sociedad y cosmos.

La descripción de cómo se aplica en la práctica el concepto de *Maat*, dentro del quehacer diario de la sociedad, se ve reflejado en diversos relatos, como el cuento escrito durante el Reino Medio titulado *El campesino elocuente* y otros, accesibles al público en obras recopilatorias como *Cuentos y fábulas del Antiguo Egipto* de Jesús López. En sus líneas encontramos el desarrollo de las tres virtudes que una persona debe guardar para contemplar el acercamiento a la *Maat*, con sus respectivos pecados. Estas virtudes son:

1. Solidaridad activa: actuar a favor de los demás. En contraposición de la pereza, que sería el pecado correspondiente. Toda acción se encuentra dentro de una cadena de comunicación y la pasividad o inacción rompe dicha cadena, una cadena que une el recuerdo del ayer con los deberes del presente, en consecuencia, el perezoso, se dice, que no tiene ayer. De esta virtud se deduce que la pereza es un pecado que hay que evitar, ya que la falta de acción o actuación impide la sucesión de acontecimientos en su tiempo justo, en su orden.
2. Solidaridad comunicativa: la *Maat* en el lenguaje. El pecado correspondiente es la sordera mental o insensibilidad. Para este caso, la sordera hace referencia al

callar, al no hablar, que no es lo mismo callar que mentir, si bien es cierto que Jankélévitch señala para esta particularidad que “el tramposo está emparedado y su ego en el interior de una ciudad asediada”; en cuanto al ignorar, pues en la sociedad egipcia, tal y como señala Jan Assmann, basa el aprendizaje en escuchar, para Ptahhotep, escuchar es amar, “Escuchar es lo mejor de todo, es por ello que el amor se vuelve perfecto”. Así pues, una comunicación basada en la escucha al otro enriquece intelectualmente y moralmente a las personas, de modo que *Maat* es el discurso solidario, integrador.

3. Solidaridad intencionada: *Maat* como altruismo prescriptivo. Virtud que se halla en contraposición con el pecado de la avaricia. En este caso, la avaricia supone la destrucción de las relaciones sociales siendo la antítesis del sentido social y la solidaridad.

Tras estas tres virtudes, *Maat* representa la confianza social, la sensibilidad social, el saber escuchar al otro excluyendo todo acto de violencia y también el altruismo, la caridad. A forma de decálogo, encontramos en el *Libro de la Salida del Día*, conocido como *Libro de los Muertos*; una serie de negaciones, al menos unas cuarenta y dos, las cuales el difunto debe confesar para afirmar así que ha respetado la *Maat*. Entre estas confesiones se pueden destacar:

- No empobrecí a un hombre en sus bienes.
- No hice lo que es abominable a los dioses.
- No causé perjuicio a un esclavo ni su dueño.
- No afligí a nadie.
- No hice pasar hambre.
- No hice llorar.
- No maté.
- No ordené matar.
- No hice daño a nadie.

En el caso de los juegos seleccionados, aunque en MR y AC se nos menciona el juicio de Osiris y el peso del corazón en la balanza con la pluma de *Maat*, la moralidad no se concibe como una dicotomía entre el Bien y el Mal, el Orden y el Caos, sino que cada juego tiene particularidades propias.

En el caso de MR, se puede observar la misma situación en otros manuales de la misma compañía, White Wolf. Al ser personajes no humanos, cada personaje tiene un parámetro que indica cuán humano o comprensión de moralidad y vida de los humanos tiene, Equilibrio en MR, Conciencia en el juego *Demonio: La Caída*, Humanidad en *Vampiro: La Mascarada*, y similar en el resto de juegos de la compañía. Esta particularidad permite a los jugadores y al director enfrentarse a situaciones que pueden tener relevancia personal para cada personaje, generando así un momento decisivo e íntimo para jugadores, director y respectivos avatares. Sin embargo, no existe una estricta norma moral que determine qué actos exactos hacen tambalear los vestigios de humanidad que tienen los jugadores, sino que son aproximaciones que el director debe saber establecer y valorar el peso en la partida o historia.

En el caso de AC la moralidad presenta dos particularidades. La primera es que se ambienta en el contexto de la Segunda Guerra Mundial y que los jugadores pueden interpretar tanto personajes Aliados como miembros de las potencias del Eje. Dentro de estas dos facciones distintas pueden jugar personajes traidores a la causa en cuyo trasfondo no existe ninguna atadura moral a sus actos más allá de la propia supervivencia o ascenso en una escala de poder, o bien existen otros cuya percepción del Bien y del Mal puede ir variando según la narración de la historia, cambiando incluso los objetivos propios del personaje. La segunda es que el manual se inspira en las obras del escritor Howard Phillips Lovecraft, apareciendo seres extraplanetarios de naturaleza totalmente ajena a la humana, en forma y en mente, de modo que no es posible la comprensión de los pensamientos, si los tuvieran, de estos seres. Así pues, no se les puede categorizar entre buenos y malos, pues son simplemente distintos e interpretan la existencia de la humanidad como una especie más del espacio exterior.

El desarrollo y la aplicación de la moralidad como elemento narrativo y elemento de juego en los personajes es aplicado con mayor detalle e importancia en *Pathfinder*. El resultado de esta filosofía o rasgo de juego en los personajes es un parámetro de dos variables denominado Alineamiento.

El alineamiento representa la actitud básica moral y ética de una criatura. Se compone de dos parámetros:

- Legalidad. La legalidad indica si una criatura es legal, neutral o caótica.
- Bondad. La bondad permite saber si personaje es bueno, neutral, o malvado.

Los alineamientos se abrevian utilizando la primera letra de cada componente de la alineación, en primer lugar, se menciona la legalidad (L, N, C) y en segundo lugar la bondad (B, N, M), por ejemplo, LN para legal neutral o CM para el caótico malvado.

El abanico de posibilidades de estas dos dicotomías es una matriz cuadrada de orden tres:

Legal Bueno, LB	Legal Neutral, LN	Legal Malvado, LM
Neutral Bueno, NB	Neutral Neutral, NN	Neutral Malvado, NM
Caótico Bueno, CB	Caótico Neutral, CN	Caótico Malvado, CM

*Tabla VI. Alineamientos posibles en Pathfinder.*

Para comprender mejor el posicionamiento según los valores de la tabla es necesario explicar brevemente qué significa cada variable según el valor que toman:

- Legalidad. Los personajes que tienen como parte de su alineamiento legal, dicen la verdad, mantienen su palabra, respetan la autoridad, honran la tradición y juzgan a aquellos que incumplen sus responsabilidades. Para estos personajes, la ley implica honor, confianza, obediencia a la autoridad y fiabilidad. Por otro lado, adquieren una serie de características negativas como por ejemplo la terquedad, adhesión reaccionaria a la tradición, tendencia a juzgar a los demás y falta de adaptabilidad.
- Los personajes cuyo alineamiento es caótico siguen sus conciencias, se desdican si lo consideran necesario, prefieren las nuevas ideas a los pensamientos dogmáticos y cumplen lo prometido solo si les complace. De modo que el caos representa la libertad, adaptabilidad y flexibilidad. Como contrapartida, son personajes con tendencias a la imprudencia, resentimiento ante la autoridad legalmente establecida, acciones arbitrarias e irresponsabilidad.
- La neutralidad con respecto a la legalidad implica que el personaje siente un respeto normal por la autoridad, pero no tiene las compulsiones propias de un

seguidor estricto de cualquiera de sus extremos. Un personaje neutral es básicamente honesto, pero en un momento dado podrá mentir o traicionar a los demás. La neutralidad con respecto a la dicotomía legal/caótico representa simplemente un estado intermedio que no se decanta por ninguno de los dos extremos y se considera este estado como superior a los dos, debido a los defectos y limitaciones de ambos extremos.

A continuación, se explican las características según el parámetro de la bondad:

- Procuran proteger la vida de los inocentes, sus acciones implican altruismo, respeto por la vida y la dignidad del resto de seres y suelen sacrificarse para ayudar al prójimo.
- Los personajes malévolos intentan destruir la vida de los inocentes, bien sea por diversión, bien sea por beneficio propio. Son seres despreocupados por la suerte del resto, llegando incluso a extremos de herir, oprimir y matar, no sienten compasión ni remordimientos.
- La neutralidad respecto al bien y al mal implica que el personaje no se sentirá inclinado a matar inocentes, pero no tendrá la compulsión de sacrificarse por los demás. Los personajes neutrales suelen sentirse obligados hacia los demás a través de relaciones personales, en lugar de guiarse por un sentido de la obligación moral.

Los animales y criaturas no sensibles o con capacidades cognitivas semejantes a los humanoides jugables no tienen alineamiento moral; ni tan siquiera los devoradores de hombres o los animales entrenados para matar personas. Estos seres son neutrales por naturaleza ya que carecen de la capacidad para distinguir entre comportamientos moralmente aceptables o no. Su alineamiento se clasifica como «neutral hambriento», en el caso de bestias salvajes.

	MR	AC	MM	Observaciones
Relaciona concepto Maat con la diosa de mismo nombre.	X	X	0	En ningún momento se menciona la Maat como concepto ni a la diosa, debido a la generalidad de las descripciones.
Establece el concepto básico del Orden al concepto Maat.	X	X	0	Puesto que no es mencionada Maat, tampoco puede ser asociada al orden.
Se ensalzan las acciones virtuosas descritas como solidaridad activa, comunicativa e intencionada.	X	X	1	Puesto que se describen las posiciones que toman los personajes respecto las acciones altruistas y el respeto a las normas y las prohibiciones, aunque no se mencionen explícitamente, puede entenderse que estos dos puntos sí se respetan.
Se establecen una serie de actos considerados como contrarios a la Maat y, por tanto, prohibiciones.	X	X	1	
Calificación del conjunto	0	0	0.5	

*Tabla VII. Valoración conjunto A.*

## B. Vida tras la muerte.

La continuidad de la vida después de la muerte es un concepto de gran relevancia en las manifestaciones culturales de muchas civilizaciones. En el Egipto Antiguo, la muerte constituía una continuación de la vida terrenal. En consecuencia, la preparación para la vida que había tras la muerte generaba preocupación en la sociedad egipcia, de modo que hasta las personas menos favorecidas invertían los recursos de los que disponían. Sin embargo, no significa que la sociedad egipcia sintiera una devoción o fascinación por la muerte, más bien al contrario, en las tumbas y los ajuares funerarios se procuraba una representación lo más fidedigna posible a la vida mientras que rechazan la idea de la muerte, en especial la muerte no natural.

La información concerniente a la vida en el Más Allá egipcio proviene, en orden cronológico, de los *Textos de las pirámides*, *Textos de los ataúdes* y *Libro de la Salida del Día*, siendo este último el corpus funerario más conocido y el más apropiado para conocer cómo concebían los egipcios la vida después de la muerte, aunque no puede ser tomado como una guía del Más Allá egipcio, sino como un conjunto de fórmulas y recitaciones que aseguren la vida del difunto en el otro lado, protegiéndolo de los peligros que puedan acaecer.

En este conjunto, y tras revisar la información arrojada por el estudio de historiadores, puede, a su vez, dividirse en tres subconjuntos:

### 1. Momificación

Entre las prácticas llevadas a cabo para conservar la realidad de la vida al difunto destaca la práctica de la momificación, la cual asentaba las bases de la supervivencia en el mundo de los muertos, siendo así una de las actividades funerarias más antiguas junto con la colocación del cuerpo en tumbas o sarcófagos. Este proceso evoluciona desde sus orígenes en el Reino Antiguo, empleando natrón y resinas, hasta el Reino Nuevo y el periodo ptolemaico, con aromas y esencias traídas de Asia. Durante el proceso se retiran los órganos vitales, salvo el corazón, y se guardan en los llamados vasos canopos que representaban los cuatro hijos de Horus. Posteriormente se empleaba natrón en la cavidad corporal y se procedía al lavado y envoltura del cuerpo desecado por la sal. Finalizado esta parte, el cuerpo era entregado a la familia para que realizara el ritual de apertura de la boca y procediera al enterramiento, después de haber llevado el ataúd en procesión

hasta la tumba; y equipamiento del difunto con todos los bienes que pudiera necesitar para su nueva forma de vida en el Más Allá.

El ritual la momificación viene explicado o adaptado en la campaña MM.

Según la descripción de MM, la élite social del antiguo Egipto empleó la momificación para preservar sus restos mortales durante siglos, creyendo que, así como el cuerpo va a la tumba, también lo haría el alma en el Más Allá. Así, lo que comenzó como un ritual de preservación se convirtió en una muestra de opulencia. En consecuencia, las tumbas fueron objeto de ataque de ladrones de tumbas.

También gran cantidad de sirvientes momificados fueron enterrados con sus gobernantes, junto con bestias momificadas como cocodrilos, elefantes y gatos de todos los tamaños.

La momificación es una forma de embalsamamiento en el que se preserva un cadáver contra la descomposición, siempre que permanezca fresco y seco, y se mantenga alejado de la luz brillante. Las condiciones naturales también pueden momificar un cadáver, deliberadamente o de otra manera. Principalmente, es el grado y la longevidad de la conservación lo que distingue la momificación de las técnicas de embalsamamiento menores.

En la técnica explicada en MM, los preparativos para la momificación comienzan poco después de la muerte, antes de que pueda iniciarse la putrefacción:

1. Primero, el cuerpo es drenado de sangre y se extraen los órganos internos (el número y el tipo particular de órganos extraídos varían según la época y la cultura).
2. Luego, el embalsamador deseca el cuerpo y los órganos al empacarlos con natrón, una mezcla de sal y ceniza de sosa que se cosecha de las orillas de los lagos de sal. La piel se trata con aceites y esencias sagradas. Los órganos pueden desecharse, sellarse en frascos canopos o devolverse al cuerpo, según la habilidad del embalsamador y las tradiciones de la época. El aserrín, el lino y las fibras vegetales se introducen en las cavidades corporales para restaurar el cadáver a su forma natural.
3. Finalmente, el embalsamador envuelve tiras de lino alrededor del cuerpo para protegerlo de los elementos y el manejo descuidado. Aunque la momificación real

se completa antes de que se realice cualquier envoltura, los laicos a menudo creen erróneamente que envolver el cuerpo es parte del proceso.

Según *Pathfinder*, la momificación completa tarda más de 2 meses en realizarse. Otras técnicas para la momificación artificial varían en los detalles, pero la mayoría implica detener la descomposición, secar el cuerpo y protegerlo con una cubierta o envoltura. Además de las prácticas mundanas, los cuerpos pueden ser momificados por medios alquímicos, de componente mágica. Dichas técnicas van desde la desecación del cuerpo a través de polvos alquímicos hasta la coagulación de fluidos y órganos en una matriz rígida con una inyección. Las preparaciones de momificación alquímica también sirven como venenos particularmente agonizantes. La finalidad de todo este proceso era permitir que el alma del difunto pudiera acceder al Más Allá, denominado *Pharasma* en el universo *Pathfinder*, donde se realiza el pesaje del corazón, siendo las almas asistidas por Maat, pero no se especifica que Osiris presida el juicio ni las pruebas a superar, de modo que no hay más descripción de un equivalente a la Duat.

## 2. La Duat

Una vez enterrado el difunto, su paso a la otra vida dependía de un juicio presidido por el dios Osiris en el que se debían asumir las responsabilidades éticas de la vida que el difunto hubiera llevado a cabo. Este juicio es una similitud del que se realiza en el mito del asesinato de Osiris. El juicio se desarrollaba del siguiente modo:

- El difunto es llevado por Anubis a la *Sala de las Dos Maat*, con cuarenta y dos jueces que representan el orden cósmico, donde se pesa el corazón del difunto con la pluma de *Maat* en una balanza.
- Tras el pesaje, Ammet devoraba el corazón de aquellos cuyas acciones les privase del acceso al deseado Más Allá.
- El dios Thot realiza la tarea de escriba, recogiendo el resultado, informando a Osiris. A continuación, Anubis comprueba el peso y Horus conduce al difunto libre de culpa ante Osiris, sentado en su trono, con frecuencia acompañado de Isis y Neftis o de las *Dos Maat*.
- Una vez la resurrección ha sido exitosa para el difunto, éste podía ir y venir al Más Allá y al mundo de los vivos a voluntad, quedando libre de sus ataduras terrenales y esperando que sus deseos se puedan cumplir. En caso de que hubiera

sido condenado, el castigo podía ser resultar devorado por Ammet, o castigado en salas específicas para tal fin, salas de sacrificios o mataderos donde demonios de diversa y rica iconografía infligían el castigo, incluso ser anulado totalmente siendo quemado, aquí el fuego, al igual que la serpiente, tiene connotaciones positivas como elemento purificador de pecados como negativas al ser un instrumento de aniquilación definitiva del alma del difunto.

- Este proceso de viaje desde el Más Allá al mundo de los vivos y en sentido contrario era realizado por medio de la barca solar de Ra. El recurso de las barcas es recurrente, ya que se trataba del medio de transporte por excelencia en el Egipto Antiguo.

Este proceso de paso al Más Allá no sólo constaba del proceso de juicio descrito, sino que existía una serie de peligros y obstáculos que el difunto debía superar a base de conocimiento y preparación previa, durante el proceso de momificación y entierro. Los peligros y obstáculos más destacados son:

- Caminos y puertas. Los caminos y puertas, a veces cavernas, aparecen como obstáculos que deben ser atravesados por el difunto y que se hayan custodiados por guardianes que deben ser superados por medio del conocimiento. Así mismo, las puertas también son un símbolo de transición hacia el otro lado siguiendo el camino de este a oeste por el disco solar.
- Encuentros con animales hostiles. Durante la travesía el difunto podía encontrarse con animales que intentarían atacarle como son las serpientes, quienes tienen también connotaciones positivas; cocodrilos, gusanos y otros insectos devoradores de carne en descomposición. Ante el encuentro de estos ataques, el difunto debía recitar fórmulas para dominar, no para matar o destruir, dichos animales.
- Ser atrapado. Otro de los peligros que acechan al difunto son las redes de pescador que sirven de trampa para aquellos distraídos o almas pecadoras. Para salvar dicho obstáculo el muerto tiene la opción de convertirse en un ave y pasar volando y, además; conocer cada parte de la red de pescar.

Descrito resumidamente la idea del Más Allá que la sociedad egipcia tenía, se expone a continuación cómo la presentan en los siguientes juegos de rol:

- MR. Dado que es un juego ambientado exclusivamente en las creencias del Egipto Antiguo, dedican varias páginas a explicar y ambientar la vida tras la muerte. Para ello lo dividen en varios apartados: La Tierra de los Muertos, Duat, el inframundo; La justicia de Maat, Amemait el devorador, y Anubis, Ma'at y los jueces de la Duat.
- AC. En esta campaña, la parte que corresponde al Egipto Antiguo es más breve que en el juego anterior y muestra una visión distinta del mundo de los muertos egipcio, ya que lo presentan como un sueño inducido por alta tecnología de seres superiores con la finalidad de proteger parte de un objeto valioso, el Atum. No obstante, a pesar de esta particularidad, pretende reflejar una travesía lo más fiel posible al camino que tenían que recorrer las almas tras la muerte.

Vida tras la muerte en MR.

A continuación, la exposición resumida de los cinco apartados en los cuales se describe la vida tras la muerte para los egipcios según dicho juego de rol:

1. Las Tierras de los Muertos. Los antiguos egipcios comprendían bien que la muerte no era más que el paso a otra forma de existencia, y no el final. La Duat, Tierras de los Muertos o simplemente el Inframundo es la continuación de la vida tras la muerte. En esta versión de la Duat los espíritus transitan para conseguir la vida eterna. Sin embargo, no es una travesía exenta de peligros que pueden hacer que los espíritus se pierdan en su camino a los Pilares del Oeste. Para evitar que se desvíen, los espíritus cuentan con la guía que Anubis les brinda.
2. Los pilares del Oeste. Es difícil determinar con exactitud la localización de los Pilares del Oeste, pues la trayectoria hacia los Pilares del Oeste nunca requiere el mismo tiempo. Los Pilares, según describe MR, están tallados con la forma de cada uno de los cuarenta y dos Jueces de Maat, siendo soporte físico de las entradas a veintiún cavernas, las cuales llevan a un laberinto de túneles subterráneos. Cuando las almas llegan a los Pilares del Oeste son puestas a prueba por medio de obstáculos que los cuarenta y dos Jueces de Maat.
3. Duat, el Inframundo. MR describe la Duat como un lugar inseguro, siendo un desierto infinito agitado por tormentas y poblado de espíritus malévolos y criaturas que buscan hacer perder al alma del difunto su camino hacia la

inmortalidad, en consecuencia, Anubis guía y crea refugios para que las almas puedan llegar seguras.

4. La Justicia de Maat. Los Jueces de Maat son los encargados de impartir justicia en el Más Allá, castigando a las almas indignas de alcanzar la inmortalidad con torturas como ser aplastados, decapitados, quemados y otros; premiando a los justos e incluso concediendo el indulto a los arrepentidos. Son seres inevitables, y aquellas almas que intentan escapar a su juicio acaban siendo asesinadas por Apofis o se pierden en las formas confusas que adopta el desierto de la Duat.
5. Amemait el Devorador. Amemait es considerado como un monstruo que se comía los corazones de los indignos de habitar en el más allá, es una encarnación del olvido. Es el último castigo de las almas a las que los jueces consideran indignas de la vida eterna, y reclama las almas que se encuentran al final de su existencia inmortal.
6. Anubis, Ma'at, y los Jueces de la Duat. Es este apartado se intenta dar una breve introducción o explicación de la relevancia de Anubis y Ma'at, cuyo poder es demasiado grande para que ningún mortal pueda evitar. Anubis es hermanastro de Horus, hijo de Osiris y Neftis, cuyo poder es semejante al de Horus, y Ma'at es la fuerza impulsora del Panteón Egipcio, pues su poder es considerado igual que el de Osiris y a veces considerado como superior. Los Jueces de la Duat son definidos como antiguos miembros de una organización a las órdenes de la diosa Maat.

#### La Duat en AC.

A continuación, se muestra de forma resumida las características de la versión de la Duat diseñada por los creadores de esta campaña de rol, sosteniendo que es La Tierra de los Sueños, creado por H.P. Lovecraft.

Esta versión consta de pruebas que los jugadores, o investigadores como los denomina el manual, deben superar, en vez de ser una descripción informativa como se pretende en el caso de MR.

La travesía transcurre de la siguiente manera:

- Los investigadores no despiertan en el Inframundo, sino en una versión de las Tierras del Sueño que aparentan ser la Duat, en medio de una meseta desde donde se vislumbran unas montañas con un puerto de paso. Como el viaje es puramente simbólico, las diferentes etapas toman el tiempo que necesiten y cuando lo necesiten. Caminar desde el pavimento de piedra hasta las montañas toma un asunto de minutos. Una vez que los investigadores han pasado a través del puerto de montaña, los investigadores se encuentran en un camino en medio de una meseta de arena. Por delante se encuentra una enorme puerta de entrada con muros que aparentemente se estiran hasta el infinito a cada lado, protegida por un número de momias adecuado al número de jugadores y un extraño guardián similar a una serpiente.
- El guardián con aspecto de serpiente se dirige a cada uno de los investigadores, preguntando su nombre y por qué desean viajar a través de la Duat. Cualquier persona que mienta, o que está trabajando contra el resto del grupo, es decir, es en realidad un agente doble, o alguien que tiene planes de traicionar a los demás se despertará automáticamente del sueño que simula la Duat. A aquellos que consigan la aprobación del guardián, se les permitirá continuar a través de la siguiente llanura de arena. También es posible luchar contra las momias y el guardián de las serpientes, aunque será un duro altercado. En particular el guardián y las momias pueden convocar a Am'mut para ayudarlos.
- La siguiente puerta a la que acuden los investigadores también se halla custodiada por momias y un guardián con aspecto de serpiente. Delante de ella hay para sentarse dos sillas y una mesa cuya parte superior está incrustada de marfil en una cuadrícula con un patrón de tres filas de profundidad y diez columnas de ancho. La mesa se trata en realidad de un tablero del Senet, mencionado en el *Libro de la Salida del Día*, mencionado en AC como *Libro de los Muertos*, como una utilidad o ayuda cuando el alma del difunto está pasando por el inframundo. El guardián coloca las piezas en el tablero y explica brevemente las reglas del juego, que parecen lo suficientemente claras. El guardián entonces desafía al investigador a un juego, quien debe ganar al guardián sin hacer trampa ni recibir ningún tipo de ayuda ajena.

- Después de pasar por dos puertas más, ambas custodiadas, pero sin más desafíos, los investigadores llegan a una habitación decorada donde las paredes están ricamente talladas y pintadas con imágenes de los dioses y escenas de el *Libro de la Salida del Día* que describen esta misma cámara: el Salón de La Sentencia de Osiris. En el centro de la sala hay un conjunto de balanzas. A cada lado una figura grande y grotesca de un monstruo; estos son los temible am'mut, los comensales de los muertos. Estas criaturas tienen la cabeza de un cocodrilo, la melena y las extremidades delanteras de un león gigantesco, y los cuartos traseros de un hipopótamo.
- Todos los personajes que han llegado hasta aquí deben ser capaces de pasar la prueba de Ma'at; después de todo, no deberían haber sido capaces de entrar en la primera puerta si no eran "buenos". El requisito principal es tener la fe; siempre y cuando los investigadores no tienen nada que ocultar, entonces el plato de la balanza soportará su peso y no se moverá.
- Una vez superada la prueba del peso del corazón los investigadores pasarán por un camino. Esta vez, sin embargo, el camino no conduce a otra puerta, pero en su lugar da a las orillas de un lago negro cuyas aguas son tan lisas como el vidrio pulido. En el centro del lago es una isla en la que se encuentra un templo.
- Una pequeña barca está amarrada a un embarcadero de madera donde el termina la carretera; hay suficientes asientos para todos. Si los investigadores desean llegar a la isla, entonces van a tener que remar. Tan pronto como el último de los investigadores salga de la barca, las aguas del lago estallan en llamas cuando una criatura grotesca, masiva como un gusano estalla desde el suelo frente a ellos, dejando libre su camino al templo. Esta monstruosidad hinchada es el guardián del templo, Apep-Apophis.
- Apep-Apophis sólo atacará a los investigadores si intentar entrar en la puerta del templo; si retroceden no hará ningún movimiento contra ellos. En caso de que Apep-Apophis mate a alguno de los investigadores durante la confrontación, se despiertan en el mundo real. La única manera de vencer a la bestia es atarla con unas cadenas que deben encontrar en las orillas del lago y así poder acceder al interior del templo.
- A medida que los investigadores se mueven hacia la parte trasera del templo, la luz se hace más fuerte. Una vez que llegan al interior, los investigadores pueden ver que, en lugar de una estatua, hay cuatro; uno en cada esquina de la habitación,

cada uno sosteniendo una variación del disco solar delante de ellos. Depende de los investigadores elegir sabiamente, deben ser capaces de reconocer algo que parece suficiente como el disco solar asociado con la herejía de Amarna, el cual se encuentra en las manos de la estatua en la esquina noroeste del Santuario. Cuando alguno de los investigadores logre obtener el disco solar, todos despertarán del sueño con el objeto tomado por el investigador que lo haya logrado tomar.

### 3. El ser humano.

Para este caso se hará uso del manual de MR, ya que se trata de una compañía que, en varios de sus juegos, los personajes jugadores deben tener en cuenta las implicaciones morales de su condición de seres sobrenaturales, así como del origen de éstas.

La composición del ser humano para los egipcios constaba de diversos elementos, según algunos autores entre ocho o nueve. Los mencionados en el manual MR son:

1. Ab: El corazón, el centro de la conciencia de la persona.
2. Ba: en la antigua cultura egipcia porción del alma que se aventura en lo más profundo del Inframundo.
3. Ka: la porción del alma que permanece junto a la tumba para vigilar el cuerpo.
4. Khaibit: La porción sombría del alma responsable de los impulsos, los deseos y la agresividad, estrechamente relacionada con el khat.
5. Khat: El cuerpo físico, que queda atrás cuando el espíritu entra en el Inframundo.
6. Khu: El “resplandor”, una envoltura psíquica que rodea el cuerpo y el espíritu de la momia.
7. Ren: El nombre verdadero, una parte de la existencia y el alma de una persona.
8. Sahu: El cuerpo espiritual, el alma imperecedera y eterna.
9. Sekhem: El poder o fuerza vital.

A continuación, la descripción técnica de las partes del ser humano, ordenadas alfabéticamente, mencionadas por MR. Aunque el orden es alfabético, si el nombre presentado en MR es distinto al técnico, el correcto se presentará entre paréntesis, de modo que el orden coincida con el descrito con anterioridad.

- Ab (Ib)

Elemento físico fundamental de la persona en la concepción egipcia del ser humano, presente también en los dioses, es considerado el órgano del pensamiento y se traduce como corazón, pues es en este órgano donde tiene su sede, por eso en la momificación es el único órgano que, después de vendado, vuelve a colocarse en su lugar original, y es la parte del difunto que se pone en la balanza durante su juicio. Se representa como una vasija ovoide con borde engrosado al exterior y dos asas que semejan las venas.

- Ba

Ente con aspecto de cigüeña jabirú. Se trata de una fuerza anímica, fuerza funeraria animada del finado, la personalidad individualizada y espiritual de cada ser que la diferencia de los otros, es el responsable de los actos morales del fallecido cuando residió entre los mortales. Era el medio que tenía el difunto para desplazarse, para reunirse con su ka, una especie de intermediario entre el cielo y la tierra, entre el mundo de los dioses y la tierra, ya que tenía movilidad y hacía posible que ambos mundos se conectaran, iba y venía del mundo de los dioses a la tumba. Esta necesidad hizo que los cuerpos debieran ser embalsamados y que se incluyeran Estelas de Falsa Puerta y estatuas del fallecido mediante las cuales el ba reconocería el soporte material que le debía sustentar, o su sustituto. El ba de las divinidades se manifestaba a través de sus encarnaciones terrenales o de otras entidades divinas con las que se asociaban.

- Ka

Entidad de aspecto humano con dos brazos posados sobre la cabeza y levantados en ángulo recto, con las manos extendidas y las palmas hacia arriba, en acto de adoración. Es una fuerza que da vida al individuo y que está asociado al cuerpo temporal, era un elemento individual y distinto para cada persona. El ka protege

al hombre mientras vive y permanece como protector tras la muerte, siempre que se cumplan unos ritos específicos, ya que está ligado a la alimentación. Poseedores de ka eran tanto los hombres como los dioses y ambos tenían lugares específicos para su culto. Los alimentos y algunos objetos inanimados y, sobre todo, las estatuas que representaban al fallecido, también tenían ka y éste era su soporte. Cuando acaece la muerte, es este elemento el que queda adormecido y al que hay que reanimar mediante los ritos mágicos de los funerales.

- Khaibit

El elemento emocional e inconsciente o sombra, otro de los elementos antropológicos del hombre que perviven tras su muerte física. Su jeroglífico representa a un hombre bajo una sombrilla y un capazo. Es la parte más visible de los diversos elementos invisibles, ya que implica un perfil de silueta humana, también pudo adquirir el significado de la parte psicológica de la persona.

- Khat

Concebido como cuerpo físico y cuyo jeroglífico se compone de un pez oxirrinco, un buitre egipcio, una hogaza de pan, una pústula y un chacal. Los signos que componen el jeroglífico marcan dos áreas de significación, la primera, que el cuerpo inanimado es muy importante para el egipcio, tanto como para diferenciarlo claramente del cuerpo físico vivo, y, la segunda, su frágil corrupción.

- Khu (Akh)

Constituye una esfera concienical de carácter espiritual, noble, útil e iluminada, es la parte más elevada de la conciencia, cuya naturaleza es divina. El akh conduce hacia el cielo y la teología solar y tiene relación con la aparición de otro componente antropológico: el Sahu.

- Ren

Se conforma con el nombre de la persona cuya identidad se encontraba separada de la misma. Su jeroglífico lo constituye un hombre con la mano en la boca, una boca y el elemento agua. Durante la vida terrenal, el nombre que se escogía tenía

una estrecha conexión con lo invisible, profundamente significativo. Para los egipcios, captaba la esencia del proyecto personal de la persona. En la vida postmórtem, el nombre era lo que permitía una cierta unidad y una identificación de los elementos antropológicos del difunto.

- Sahu

El Sahu es un elemento cuyo jeroglífico consiste en un brazo, un cerrojo, una trenza de lino, un pollo de codorniz, la cruz ansada y un chacal. Se trata de un elemento antropológico que casi exclusivamente aparece en la existencia postmórtem. Alude a la transformación del cuerpo físico en otra clase de cuerpo lumínico y espiritual. No es inmediato en la existencia postmórtem, pues requiere una cierta evolución, pero en segundo lugar lo vemos asociado y en correspondencia con el ba, como si fuese un atributo de poder corporal ligado a la vida concienical de la Duat, se trataría de un soporte nuevo del ba y reemplaza al Khat. Al parecer su función era contribuir al proceso evolutivo del akh.

- Sekhem

Este elemento se correspondía con la forma de poder y vida que el ser humano adquiriría desde su nacimiento; de hecho, en grabados de los *Textos de las Pirámides* se utiliza sekhem como forma o poder en conexión con el khat, de manera que el sujeto vivo o el difunto prevalezca a través de su energía en estados existenciales difíciles o momentos álgidos en los que tiene una meta que superar.

	MR	AC	MM	Observaciones
1. Proceso de momificación				
Se enumeran los materiales empleados durante el proceso.	X	X	1	
Se narra el proceso de extracción de órganos y posterior envoltura.	X	X	1	
Se hace referencia al ritual de apertura de la boca previo al enterramiento y procesión del sarcófago.	X	X	0.5	No se narra ningún tipo de procesión, pero sí algunos objetos de lujo que acompañan al difunto en su tumba a modo de ritual.

2. Duat				
Mención al juicio de Osiris.			X	
Introducción del difunto por parte de Anubis hasta la Sala de las Dos Maat y los cuarenta y dos jueces.	1	0	X	
Temor a la aniquilación por parte de Ammit de aquellos cuyas acciones impedían el acceso al Más Allá.	1	0.3	X	En AC es solamente un obstáculo para los jugadores.
Indicación de otras deidades presentes y sus funciones, como Thot siendo escriba.	0	0	X	
Descripción de la recompensa del alma que ha tenido éxito y los viajes en la barca solar de Re.	0	0	X	
Descripción de los peligros y obstáculos que el alma se puede encontrar en su travesía al Más Allá.	0.7	0.5	X	Las descripciones son en algunos casos muy escuetas y no se menciona ninguna de las soluciones mostradas en el <i>Libro de la Salida del Día</i> .
3. El alma humana				
Se enumera una cantidad de partes correcta.	1	X	X	
Se describe correctamente cada una de las partes componentes del alma.	0.7	X	X	La descripción de MR es muy escueta y sin ningún tipo de profundización.
Calificación del conjunto	0.46	0.05	0.28	

*Tabla VIII. Valoración conjunto B.*

### C. Deidades egipcias y otros seres mitológicos.

Pathfinder: La máscara de la momia. En su introducción, *Dioses de la Tierra y el Cielo*, el desarrollador Rob McCreary declara lo siguiente:

Apep, Khepri y Wadjet son todos dioses de la mitología real del Egipto antiguo, pero ¿dónde estaba Anubis, Osiris o Set? Para Mummy Mask quería explorar más de estos dioses y presentar reglas para los clérigos y otros que podrían adorarlos.

En este apartado se presentarán las deidades egipcias y otras figuras religiosas que son mencionadas en los juegos de rol ordenadas alfabéticamente y se analizará si su descripción corresponde con aquella que los trabajos de Egiptología e historia señalan sobre los dioses mostrados y descritos en los manuales y complementos de rol. Para cada figura se distinguirá la iconografía que presenta, las relaciones con otros sujetos de este apartado y sus habilidades y capacidades atribuidas, para ello se hará uso de las rúbricas diseñadas las cuales irán acompañadas, tras la descripción rolera de los dioses, de una apreciación personal de qué rasgos importantes se espera o estimaba encontrar en las descripciones de los manuales.

## 1. Ammet

- MR

Aparece bajo el nombre de Amemait, cuya función es devorar el corazón de quienes no logran superar el juicio de Maat, de quienes eran indignos de pasar al Más Allá. Es mostrado como la encarnación del olvido y como una herramienta de Apofis, para nosotros Aapep, para acabar con la existencia. No incluye descripción física de esta criatura.

i:MRC1→ No existe.

j:MRC1→ Monstruo devorador de almas y muertos.

C(MRC1,MRC4)→ Útil colaborador.

- AC

Como se ha visto en el apartado dedicado a la vida tras la muerte, en la campaña de Acthung Cthulhu se menciona Ammet con el nombre de Ammut y como criatura, no como diosa, que puede ser invocada para atacar a los jugadores. Su descripción física se menciona como un ser con cabeza de cocodrilo, melena y partes delanteras de león y partes traseras de hipopótamo.

i:ACC1→ Cabeza de cocodrilo, melena y partes delanteras de león y partes traseras de hipopótamo.

j:ACC1→ Criatura sobrenatural invocada para contener o retener a los personajes.

- MM

En este caso, el nombre para la criatura más semejante es Ammut, y no se trata de un dios, sino de una bestia, del mismo modo que en AC. Esta criatura tiene la cabeza de un cocodrilo, la melena y el torso de un león y los cuartos traseros de un hipopótamo. Se consideran criaturas con alineamiento legal malvado. El diseño gráfico de esta criatura es el siguiente:



*Figura 3. Ammut, diseño en Pyramid of the Sky Pharaon, Paizo.*

i:MMC1→ Cabeza de un cocodrilo, la melena y el torso de un león y los cuartos traseros de un hipopótamo.

j:MMC1→ Bestia devoradora de almas.

m:MMC1→ LM.

Para esta criatura su interpretación o iconografía es acertada. Sin embargo, se la tiene presente en el Más Allá o como un ser que devora almas, pero no está situada a los pies de la balanza donde se realiza el pesaje del corazón, faltando a una de sus funciones básicas en la mitología egipcia.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	1	1	
Jerarquía correcta	1	1	1	
Moralidad correcta	0	0	0.5	Si atiende o sirve a la justicia, no puede ser maligna, debería ser LN o LB.
Relaciones familiares correctas	X	X	X	
Relaciones diplomáticas correctas	0	0	0	Su función no se señala correctamente.

*Tabla IX. Valoración C1.*

## 2. Anubis

- MR

Descrito como dios con cabeza de chacal cuya función era la de mensajero de los dioses. Era el principal dios funerario, relacionado con los rituales de momificación cuya sabiduría sobre las cuestiones de los muertos no tiene rival. Es el hijo de Osiris y de la esposa de Set, Neftis, quien sedujo a Osiris y alumbró a Anubis, hecho que acrecentó el odio de Set por su hermano y cuando Osiris ascendió al poder sobre los muertos, Anubis pasó a considerarse el guía de las almas en el Inframundo.

i:MRC2→ Personaje masculino con cabeza de chacal.

j:MRC2→ Deidad de los muertos y mensajero de los dioses.

F(MRC2,MRC17,MRC20)→ Hijo.

- MM

Dios guardián de la tumba, del entierro, los muertos, ritos funerarios momificación. Alineamiento legal neutral.

Sus dominios son la muerte, la ley, la protección, el reposo y las almas. Tiene como símbolo una cabeza de chacal negro el cual es también su animal sagrado.

Virtualmente todas las tumbas de Osirion contienen imágenes de Anubis, el Dios de Momificación y protector de tumbas. Él preside los funerales y el embalsamamiento, y guía a las almas a Pharama para esperar su juicio en la otra vida, castigar a los ladrones de tumbas y defender a los muertos en sus viajes al. Anubis es el hijo de Osiris y Neftis, y ayudó a Isis con la momificación de Osiris. Al igual que su padre, Anubis frecuentemente entra en conflicto con Seth. Como un guardián de los muertos y sus tumbas, Anubis trabaja frecuentemente con Isis, Neit, Neftis y Selquet, que protegen los vasos canópicos que contienen los órganos de los difuntos. Anubis suele aparecer como un hombre con piel negra y la cabeza de un chacal, aunque a veces toma puede la forma íntegra de un chacal. Anubis es el patrón de embalsamadores, y sacerdotes y embalsamadores suelen usar máscaras de chacal que cubren sus cabezas enteras en honor a su dios. La ilustración proporcionada por Paizo es la siguiente:



*Figura 4. Anubis, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC2→ Hombre con piel negra y cabeza de chacal.

j:MMC2→ Deidad de los muertos, ritos y asuntos funerarios.

m:MMC2 → LN.

F(MMC2, MMC17,MMC20)→ Hijo.

D(MMC2,MMC13, MMC17, MMC18, MMC24)→ Colaboración.

D(MMC2, MMC25)→ Conflicto.

Se describe aceptablemente en MR y MM, con la salvedad de la moralidad en MR; quedando incompleta su labor como ayudante de Osiris en el Más Allá, aunque se le asigne una función como protector de las almas tras la muerte.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	0.9	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	1	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0.5	Aunque no sería incorrecto suponer que es hostil hacia Seth, no se hace mención a ningún relato que así lo constate.

*Tabla X. Valoración C2.*

### 3. Apis

- MR

Apis tiene como imagen animal asociado el toro y es considerado como la forma encarnada del dios Ptah.

i:MRC3→ Toro.

j:MRC3→ Encarnación de deidad.

Aunque se le representa correctamente, no se menciona en absoluto la función que la forma animal tenía como intermediario entre los seres humanos y el dios Ptah, ni la importancia religiosa que se le daba al iniciarse una búsqueda del sucesor del toro escogido cuando moría, ni que realmente era el ba de Ptah, no su encarnación.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	X	
Jerarquía correcta	0.7	X	X	No se menciona su correspondencia con el ba de Ptah.
Moralidad correcta	-	X	X	
Relaciones familiares correctas	-	X	X	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	X	No se indica ninguna.

*Tabla XI. Valoración C3.*

#### 4. Aapep

- MR

Denominada como La Gran Serpiente, es el rival de Ra. Habita en el abismo del cual sólo sale para intentar destruir la luz dadora de vida.

i:MRC4→ Serpiente grande.

j:MRC4→ No especificada.

D(MRC4, MRC22)→ Rivalidad.

- AC

La serpiente gigante Apophis, encerrado en permanente batalla con el sol y destinado a destruir el mundo.

i:ACC4→ Serpiente gigante.

j:ACC4→ No especificada.

- MM

Devorador del amanecer de alineamiento caótico malvado. Dios del caos, la oscuridad, la destrucción, y las serpientes. Sus dominios son el caos, la oscuridad, la destrucción y la maldad. Su símbolo es una serpiente enrollada siendo, además, éste, su animal sagrado.

Nacido en las aguas del caos primigenio antes de la creación, la malévolas serpiente Aapep se encuentra en agudo contraste con la diosa serpiente más benevolente, Uadyet. Aapep es la personificación del caos y la oscuridad, los peligros ocultos que acechan sólo debajo de la superficie, los verticilos mortales y los remolinos que ahogan, y el río hambriento, las serpientes que se aprovechan de los que se aventuran demasiado cerca el borde del agua. Aapep son los rápidos furiosos, aquel que busca destruir todo lo que los humanos construyen. Él es la oscuridad en las profundidades del agua que traga la luz y la vida, devorando el sol y hundiendo el mundo a la noche eterna. Se dice que Aapep es el gran enemigo del dios sol Ra, y los antiguos habitantes de Osirion creían que cada amanecer no era más que una victoria temporal, pues el devorador del amanecer siempre espera para aprovechar y consumir el sol una y otra vez, hasta que un día el sol no se

levante más y todos sean exterminados. Aapep es una gran serpiente dorada de millas de longitud, y sus discos aplastadores rodean el mundo. También aparece como un dragón temible con escamas de negro.

i:MMC4→ Serpiente de millas de longitud.

j:MMC4→ Deidad destructora.

m:MMC4 → CM.

D(MMC4,MMC22)→ Enemistad.

Siendo el mayor enemigo de Re, tiene una descripción sencilla que lamentablemente no se respeta apenas en MR y AC, pues lo único que indican aceptablemente es la apariencia de esta criatura. Tan sólo en el caso de MM se detalla más la batalla constante que tenía con el dios Re por devorar el sol, y de cómo el amanecer indicaba otra derrota de Aapep.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	1	1	
Jerarquía correcta	0	0	1	En MR y AC no se indica su carácter de deidad destructora.
Moralidad correcta	0	0	1	
Relaciones familiares correctas	-	-	-	
Relaciones diplomáticas correctas	1	0.5	1	Es apropiado indicar la enemistad con Re.

*Tabla XII. Valoración C4.*

## 5. Atón

- AC

Es el dador de vida, Atum-Ra, cuyo culto fue modificado y los mitos sutilmente alterados para dar al sol nuevos aspectos, no sólo el del disco brillante y dorado.

En general, la gente lo adoraba como el dios de muchas formas que viajaba a través de los cielos en su barcaza y pasó las doce horas de la noche en la Duat, acompañado de sus compañeros divinos y la lucha contra la serpiente Apophis antes de renacer en las montañas orientales del cielo todas las mañanas. Y así habría continuado el culto a Atum-Ra, pero Amenophis IV, más conocido como Ajenatón renombró al Dador de Vida como el Aten, el poderoso disco del sol del mediodía, y comenzó a construir un nuevo culto religioso monoteísta a su alrededor, para el disgusto y preocupación de los sacerdocios existentes. El faraón y su reina consorte, Nefertiti, se movieron su corte a la nueva ciudad de Amarna, el lugar donde el disco solar, el Aten, había sido escondido en secreto de forma segura durante más de mil años. A medida que su obsesión con el Aten creció, Ajenatón intentó purgar la adoración de los dioses antiguos, muchos de los cuales no fueron desplazados. Determinadas fuerzas comenzaron a contra el nuevo régimen, con el tiempo la herejía de Amarna fue aplastada y se restauraron las antiguas tradiciones y cultos religiosos.

I:ACC5→ Iconografía múltiple, la barca solar es característica de esta deidad.

Para este dios en particular se ha de contemplar el proceso de revolución religiosa durante el periodo de el-Amarna, así como a la muerte de Amenhotep IV se produce una contrarrevolución, iniciando un proceso de amnesia colectiva o *damnatio memoriae*. De modo que, como se indica en la obra de Erik Hornung *El Uno y los Múltiples* y en la de Stephen Quirke *Ra, el dios del Sol*, todo el proceso de revolución religiosa iniciada por Akhenatón se hallaba premeditado y siendo consciente el monarca de sus acciones, llevándolas a cabo de forma paulatina, y no inmediata como pareciera dar a entender el texto de AC en su sentido de purga y obsesión del rey.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	1	X	
Jerarquía correcta	X	1	X	
Moralidad correcta	X	-	X	
Relaciones familiares correctas	X	-	X	
Relaciones diplomáticas correctas	X	-	X	

*Tabla XIII. Valoración C5.*

## 6. Bastet

- MR

Esta diosa suele representarse como una mujer con cabeza de gato, y la adoran principalmente en la ciudad de Bubastis. Es una deidad extravagante, relacionada con los secretos, y que otorga grandes bendiciones a los fieles de mientras castiga a los perversos con salvajismo. El animal sagrado de esta diosa son los gatos.

i:MRC6→ Mujer con cabeza de gato.

j:MRC6→ Deidad de los secretos y los gatos.

- MM

De alineamiento caótico neutral, diosa de los gatos, el placer y los secretos, los animales, el caos, el encanto, la protección, la astucia y el engaño. Su animal simbólico es el gato.

Bastet era una deidad popular en el antiguo Egipto, adorada como una diosa de los gatos y una deidad de celebración, el placer y los secretos. Mientras su hermana Hathor es una diosa del amor, Bastet es de los deseos y sensualidad. También protege contra las enfermedades, espíritus malignos y serpientes, y se asocia con ungüentos protectores y perfumes. Una hermosa mujer con la cabeza de un gato, Bastet es a menudo representada sosteniendo un sistro, un instrumento musical asociado con su adoración, y un pequeño escudo llamado Aegis, como símbolo de su papel protector. Bastet es la hija de Ra, y la hermana de Hathor, Maat y Sekhmet. Normalmente indolente y relajada, Bastet puede ser feroz cuando se despierta a enojo, y a menudo se ha enfrentado a contra la gran serpiente Aapep en nombre de Ra. Una promiscua diosa, Bastet no tiene pareja, pero numerosas historias detallan sus enlaces con otras deidades. Bastet es una diosa popular entre bardos y mujeres de todas las clases, y ella es la patrona de los espías, pícaros, y ladrones. Los devotos de Bastet a menudo mantienen a los gatos como mascotas, y estos sagrados animales son reverentemente momificados y enterrados junto a sus maestros al morir. La imagen representativa que Paizo tiene de la diosa es la siguiente:



*Figura 5. Bastet, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC6→ Mujer con cabeza de gato sosteniendo un sistro y un aegis.

j:MMC6→ Deidad protectora, asociada a los gatos.

m:MMC6 → CN.

F(MMC6,MMC22)→ Hija.

F(MMC6,MMC10,MMC16,MMC23)→ Hermana.

D(MMC6, MMC4) → Hostil.

De esta diosa cabe resaltar su papel como deidad protectora y como imagen con carga sensual, pues es de sobra conocida su asociación con los felinos, en especial los gatos, aunque en origen tuviera más relación con las formas de una leona, habiendo cambiado esta percepción por el aspecto más benévolo del gato, el cual puede pasar de un estado de tranquilidad a otro de agresividad muy rápidamente, percibido en MM. Se podría haber hecho la equiparación de Bastet furiosa con Sekhmet.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	1	

*Tabla XIV. Valoración C6.*

## 7. Bes

- MR

Se cree que el origen de este dios se halla en el sur de África. Por la descripción, su apariencia es tan desagradable que asusta a los demonios, por lo que se le invoca para proteger a las madres durante el parto, y a los niños de las criaturas malvadas. También se invoca a Bes para que de buena suerte. Tamaño de su pene también lo convierte en un dios de contexto sexual, su popularidad llegó incluso a conseguir que las personas que padecían enanismo.

i:MRC7→ Enano de apariencia desagradable.

j:MRC7→ Deidad protectora de los infantes recién nacidos.

- MM

Conocido como el tonto guardián, neutral bueno, es el dios de los hogares, la suerte, el matrimonio, y la protección de la comunidad. Su símbolo es la de un hombre de cara enana y barbudo, león es su sagrado animal como muestra de deidad protectora.

Como guardián del matrimonio y protector de hogares, Bes tuvo un gran atractivo a través de todos niveles de la sociedad osiriana, y la mayoría de las casas, ricas o pobres, tenían una estatua o tallado de Bes para vigilar la familia y hogar. Una amable e inclusiva deidad, Bes abarca a todos los tipos de familias bajo su protección, y es un dios del parto y un defensor de los niños. Él es el guardián del sueño, protegiendo contra los malos espíritus y toda clase de bestias peligrosas, de escorpiones y serpientes, de los leones y cocodrilos. Bes aparece como un enano feo, con patas de patizambo, con una cabeza grande, ojos grandes, una barba espesa, y una boca abierta con una cómicamente lengua saliendo. Lleva un tocado de avestruz y una capa de piel de león. A diferencia de los otros dioses de la antigua Osirion, que fueron generalmente representados de perfil, Bes siempre fue representado mirando hacia adelante. Bes es amigable con la mayoría de los otros antiguos dioses, pero siempre mantiene un vigilante ojo hacia fuera para Aapep y Set y sus sirvientes. Bes tiene pocos templos y sacerdotes ordenados, pero su jovialidad lo hace popular entre bardos, profesionales intérpretes, y

sirviendo a niños y niñas, que también lo ve como un mecenas de la música, danza, y el placer sexual, y tales adoradores usar con frecuencia pequeños tatuajes de Bes para protección y suerte. Las mujeres embarazadas y nuevas madres también le oran para vigilar sus hijos. Aunque Bes tiene pocos templos y santuarios sencillos su culto se puede encontrar en muchas ciudades de Osirion, particularmente en distritos de entretenimiento.

i:MMC7→ Enano no agraciado físicamente, patizambo, cabeza y ojos grandes, con barba espesa y la lengua fuera en gesto de burla.

j:MMC7→ Deidad protectora del hogar y los miembros familiares.

m:MMC7 → NB.

D(MMC7,MMC4,MMC25)→Hostil.

De esta deidad hay que remarcar, además de su apariencia grotesca, su papel como protector del hogar y sus integrantes, en particular de los nacimientos y su popularidad entre las clases populares.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	-	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0	Aunque se muestra con un dios amigable y benévolo, no se conoce que tuviera relaciones con el resto tal y como indican los manuales.

*Tabla XV. Valoración C7.*

## 8. Esfinge

- MM

Esta criatura posee el cuerpo de un león, las alas de un halcón y la cabeza y torso de persona. Se trata de una criatura majestuosa y sabia, que sin embargo es aterradora cuando se enfada. Las esfinges son cautas y metódicas al tomar decisiones, y se enorgullecen de su fría lógica e imparcialidad, aman los enigmas, lo cual las lleva a ser incalculables fuentes de información. Son tomadas como guardianes de templos, tumbas y otros lugares importantes. Las esfinges aprecian mucho la educación, pero pueden ser peligrosamente temperamentales no dudan en devorar a quienes no prestan la atención adecuada a sus dilemas o no proporcionan conocimientos útiles. Algunas de las representaciones artísticas son:



*Figura 6. Diseño de esfinges, The slave trenches of Hakotep y Pyramid of the Sky pharaon, Paizo.*

i:MMC8→ Cuerpo de león, alas de halcón y cabeza y torso de persona.

j:MMC8→ Criatura sobrenatural.

De esta criatura el rasgo más relevante es el de la apariencia que fue cambiando a lo largo de la historia, comenzando con la forma de animal recostado, nemes y barba, hasta las que tienen incluso brazos; y su carácter protector de lugares en calidad de guardián.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	-	
Relaciones familiares correctas	X	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	-	

*Tabla XVI. Valoración C8.*

9. Gueb

- MR

Literalmente, este dios es descrito como *Este dios es la propia tierra que pisamos, y según la mayoría de leyendas, es el padre de Osiris.*

i:MRC9→ Tierra firme.

j:MRC9→ Deidad que encarna el suelo.

F(MRC9, MRC20)→ Padre.

La descripción incluida en el manual MR es tan escasa que ignora cualquier descripción que pueda considerarse aceptable, ya que se ignoran todas sus relaciones familiares excepto que es padre de Osiris, dejando a un lado su papel como generador del origen de la realeza. Del mismo modo que su representación iconográfica está incompleta, no se trata de exigir en un artículo, cuyo público suele ser adolescente, que se muestre itifálico, pero sí debería ir acompañado de su esposa Nut, como mínimo.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.5	X	X	
Jerarquía correcta	0.5	X	X	
Moralidad correcta	0	X	X	
Relaciones familiares correctas	0.3	X	X	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	X	

*Tabla XVII. Valoración C9.*

## 10. Hathor

- MR

La adoración de esta diosa se considera que es anterior a la Primera Dinastía, y se creía que todas las reinas egipcias eran la encarnación terrenal de esta diosa. Era patrona del baile, los artesanos y los músicos, y estaba relacionada con la felicidad y el alivio de las penurias. Se pensaba que llegaba a bailar para Ra cuando éste se encontraba deprimido. Se representa como una mujer con cabeza de vaca.

i:MRC10→ Mujer con cabeza de vaca.

j:MRC10→ Deidad de la danza, música y artesanos.

- MM

Señora del júbilo, caótica buena, diosa de la danza, la alegría, el amor, la música, y el cielo tiene como símbolo el disco solar con cuernos y la vaca como animal sagrado.

La diosa cabeza de vaca Hathor fue venerada desde los primeros días de Osirion, y permaneció como una deidad popular a lo largo de su historia. Una divinidad de aire y cielo, Hathor es también una diosa de la belleza y el amor, la felicidad y la alegría. Ella es la reina del baile, la amante de la música, y la señora de la canción. Hathor es una esposa, una madre y una amante, una diosa de la fertilidad, la sexualidad y la maternidad. Ella es también una diosa del comercio y de los bienes que traen riqueza procedente de tierras extranjeras. Hathor es la hija de Ra, y la hermana a Bastet, Maat y Sekhmet. Ella es la consorte de Horus, y como él es una diosa de las reinas, aunque es venerada por la realeza y pueblo llano por igual. Hathor aparece como una voluptuosa mujer cabeza de vaca con el disco solar de su padre Ra entre sus cuernos y cargando un sistro. A veces es representado como una mujer humana con un tocado con cuernos. Más raramente, se representa como una gran vaca salvaje cuya leche nutre a los vivos. Hathor es un mecenas y protector de las mujeres, y es adorada por madres, esposas y amantes de todas las edades. Ella también sirve como mecenas de los bardos, bailarines, músicos e intérpretes, que la convierte en una deidad popular en ciudades prósperas y sus casas de juegos. En su papel de diosa del comercio, Hathor es también un mecenas

de los mineros, particularmente aquellos que trabajan piedras preciosas. El sacerdocio de Hathor es predominantemente femenino, y sus templos celebran grandes festivales llenos de música y danza donde los adoradores consumen grandes cantidades de cerveza y vino y se deleitan durante días. La imagen creada por Paizo para esta diosa es:



*Figura 7. Hathor, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC10→ Mujer voluptuosa con cabeza de vaca con el disco solar sostenido entre dos cuernos. Mujer con el disco solar entre dos cuernos sosteniendo un sistro.

j:MMC10 → Deidad de la música, artesanos y la alegría, encarna la feminidad en su conjunto, así como el cielo.

m:MMC10 → CB.

F(MMC10,MMC22)→Hija.

F(MMC6,MMC10,MMC16,MMC23) →Hermana.

De esta diosa cabe resaltar su apariencia de vaca y su asociación solar, reflejada por el disco que lleva entre cuernos, así como su ámbito de acción en el mundo de lo femenino y de la sensualidad que tiene atribuida. Para este caso, MM ha sido capaz de indicar también su significado como diosa celeste, acercándose más a la realidad de esta compleja diosa de amplios significados.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.8	X	1	
Jerarquía correcta	0.7	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	-	X	-	

*Tabla XVIII. Valoración C10.*

## 11. Horus

- MM

El halcón lejano, legal neutral, es el dios de la gobernación, el cielo y el sol. Su símbolo es el ojo de Horus y el halcón su animal sagrado.

Horus es el Dios del cielo, el halcón celestial cuyos ojos son el sol y la luna, cuyo moteado plumas son las estrellas, y cuyas alas son el cielo. Él es también un dios del sol, y en la forma de "Horus de los dos horizontes", es una deidad de la subiendo y estableciendo soles. El hijo póstumo de Osiris e Isis, Horus se enfrentó al usurpador Set, y con su victoria sobre el señor de la oscuridad, Horus se convirtió en el heredero legítimo de Osiris. Horus tomó el lugar de su padre como rey y gobernó Osirion con su consorte Hathor, convirtiéndose también en un dios de reyes y regla faraónica. Horus aparece como un hombre con la cabeza de un halcón que llevaba la tradicional doble corona de faraones. Él es también a veces representado como un gran halcón. Su símbolo, el ojo de Horus, se utiliza para alejar el mal, y el símbolo comúnmente aparece en amuletos protectores y baratijas. Como deidad del sol y Dios de Reyes, Horus presta su apoyo a Ra, y lo ayuda en sus batallas continuas contra Aapep. Un aliado de Osiris e Isis, Horus es un enemigo firme de Set, y los dos han luchado innumerables batallas a lo largo de los siglos. Horus es adorado por los reyes y los faraones, así como por los cazadores, paladines y guerreros. A veces es venerado como parte de una triada con Osiris e Isis, o como la mitad de una pareja real con su consorte Hathor, pero hay templos dedicados exclusivamente a Horus también. La recreación artística para este dios es:



*Figura 8. Horus, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC11→ Hombre con cabeza de halcón portando la doble corona. Gran halcón.

j:MMC11→ Deidad asociada al gobierno.

m:MMC11→ LN.

F(MMC11,MMC13,MMC20)→ Hijo.

D(MMC11,MMC25, MMC4)→ Enemistad.

De este dios es importante resaltar su papel como figura de poder faraónico, tanto en que el faraón es una forma encarnada de Horus como protector del monarca. Del mismo modo su papel en la lucha contra Aapep, llegando incluso a colaborar con Seth. Un aspecto que sí se podría reivindicar es que asociase la percepción de las relaciones homosexuales en el Egipto Antiguo a través del relato en el cual Seth fuerza a Horus a mantener relaciones con él, aunque resulte impactante para cierto público.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	1	
Relaciones familiares correctas	X	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	0.5	

*Tabla XIX. Valoración C11.*

## 12. Imhotep

- MR

Este hombre originalmente el visir y arquitecto del faraón Zoser, se encargó del diseño de la primera pirámide, la de Saqqara, e ideó el sistema de ingeniería que permitiría más tarde la construcción de las Grandes Pirámides de Giza. Sus logros como astrólogo, físico y científico fueron tan impresionantes que cuando murió surgió un culto en torno a su persona llegando a creer que era el hijo del dios creador Ptah.

i:MMC12→ Hombre asociado a diversas ramas del conocimiento, resaltando la arquitectura.

j:MMC12→ Hombre que termina convertido en una deidad como fruto de sus capacidades.

De este personaje se debe destacar su origen humano o mortal y de cómo es deificado, tal y como hicieron los emperadores romanos siglos posteriores. Quizá de este elemento resulte más adecuado indicar cómo se produce su proceso de conversión a dios. No obstante, dada la escasa información que presentan de este hecho, su mención en MR es, incluso, innecesaria, con lo que podría haberse ignorado por completo.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	X	
Jerarquía correcta	1	X	X	
Moralidad correcta	-	-	-	
Relaciones familiares correctas	-	-	-	
Relaciones diplomáticas correctas	-	-	-	

*Tabla XX. Valoración C12.*

### 13. Isis

- MR

Conocida como la Reina del Cielo, Isis es la esposa de Osiris y madre de Horus, y trajo con su esposo la civilización a Egipto, otorgando a los mortales los dones de la agricultura y la medicina. Se la considera la más poderosa hechicera del universo. Se creía que proporcionaba vida y sustento a los muertos, y la representaban a veces como una mujer con un trono en la cabeza, otras veces con un tocado en forma de buitre, o bien con el disco solar entre un par de cuernos.

i:MRC13→Mujer con tocado en forma trono, buitre o disco solar entre cuernos.

j:MRC13→ Deidad.

F(MRC13,MRC20)→ Cónyuge.

F(MRC13,MRC11) →Madre.

- MM

Reina de los milagros, neutral buena, diosa de la fertilidad, la magia, la maternidad, y el renacimiento sus símbolos son el nudo de símbolo de Isis y el cometa.

Cuando Set mató a su hermano Osiris, fue su hermana Isis quien recuperó el cuerpo de Osiris, y usando su magia, concibió un hijo, Horus, con su difunto marido. Enfurecido, Set luego desmembrado El cadáver de Osiris y esparció los restos, pero Isis reunido todas las piezas del cuerpo de su marido y con un hechizo mágico Osiris resucitó. Isis gobernó como reina junto a Osiris, y como él, ella es una diosa de la fertilidad y la naturaleza, considerada como el ideal de madre y esposa. Ella es una diosa de renacimiento y resurrección, y el protector del frasco canópico que retiene el hígado del difunto. Ella es también una deidad de la magia. Isis aparece como una hermosa mujer humana con brazos alados, usando una corona con forma de trono. Ella es la leal esposa y compañera de Osiris, y es ferozmente protectora de su hijo Horus. Isis está cerca de su hermana Neftis, pero es un enemigo jurado de su hermano Set. Isis es adorado por hechiceros, y también por madres, esposas en su papel de diosa de la fertilidad. La gran mayoría de sus clérigos son mujeres, pero los hombres y las mujeres se inician en sus cultos

misteriosos para aprender su secreto y ritos sagrados. La imagen proporcionada por Paizo es:



© PAIZO PUBLISHING | 2013

MAXPAINT.RU

*Figura 9. Isis, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC13→ Mujer con brazos alados y corona en forma de trono.

j:MRC13→ Deidad.

m:MMC13→ NB.

F(MMC13,MMC20)→ Cónyuge y hermana.

F(MMC13, MMC11) → Madre.

F(MMC13, MMC17, MMC25) → Hermana.

En esta diosa es importante resaltar su papel como madre protectora y esposa fiel y amantísima. Sin embargo, en ninguno de los manuales es mencionada su doble capacidad para curar tanto para herir, como en el relato en el que llega a hacer enfermar a Re para poder robarle el nombre a cambio de restaurar su salud.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0.7	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0.8	

*Tabla XXI. Valoración C13.*

#### 14. Khepri

- MM

La mano humilde, dios neutral bueno, de la libertad, el sol naciente y el trabajo. Su símbolo y animal sagrado es el escarabajo azul.

Tal vez el más popular de los dioses antiguos entre la gente común de Osirion es Khepri, que toma la forma de un escarabajo o escarabajo de estiércol. Khepri es el dios del sol naciente en el horizonte oriental, y el escarabajo rodando una bola de estiércol en el suelo es visto como un símbolo de Khepri empujando el sol a través el cielo. A medida que el sol sale por la mañana, también los campesinos que trabajan todo el día, y Khepri es su encarnación divina, promesa de libertad, de esfuerzo y recompensa por su trabajo en la otra vida. También es un bromista travieso, rompiendo el tedio de los largos días con sus travesuras y burlándose de los que consideran los más apuestos. Khepri se representa típicamente como un escarabajo, o como un hombre con un escarabajo como cabeza. Como deidad solar, Khepri trabaja estrechamente con Ra y Horus, es amigable con Hathor, y se opone a Aapep y Seth. Como un embaucador, Khepri es un amigo cercano con Bes, y disfruta del disgusto que su extraña apariencia, su aroma acre, y todo lo que representa para dioses refinados como Bastet, Maat y Thot. Khepri rara vez tiene templos dedicados, pero como el patrono de los campesinos, sus sacerdotes pueden ser encontrados en cualquier lugar del trabajo popular común. La representación artística de la compañía es:



*Figura 10. Khepri, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC14→ Escarabajo. Hombre con cabeza de escarabajo.

j:MMC14→ Deidad.

m:MMC14→ NB.

D( MMC14, MMC11, MMC22) → Esferas o dominios semejantes.

D( MMC14, MMC7) → Amistad.

D( MMC14, MMC10) → Cordialidad.

De este dios cabe señalar sus funciones análogas a las de Re como dios solar, pues es junto a Atum otra manifestación del mismo dios solar; y también análogas a Osiris en cuanto su simbolismo con la resurrección o renacimiento del difunto en el Más Allá, completando su simbolismo como elemento renovado o renovador.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	1	
Relaciones familiares correctas	X	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	0.5	

*Tabla XXII. Valoración C14.*

## 15. Khonsu

- MR

Representado siempre como un joven con una peluca real, Khonsu es el dios de la luna. Los antiguos calendarios lo asocian también con el tiempo, por lo que es muy próximo a Thot, que registra el paso del tiempo. Se solía representar a ambos jugando al senet u otro juego con apuestas legendarias.

i:MRC15→ Hombre joven con peluca real.

j:MRC15→ Deidad lunar.

D( MRC15, MRC28)→ Compañero de juegos, amigable.

De este dios se pueden resaltar sus aspectos como carácter dual en tanto que es agresivo y cruel y ayudante del monarca y protector contra genios malignos, así como su rasgo de deidad lunar. Otro aspecto que sería recomendable indicar es su posible vinculación con la deidad solar al ser una manifestación de ésta, y su acercamiento a Horus al ser deidades celestes.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.7	X	X	No se menciona su dualidad de comportamiento.
Jerarquía correcta	1	X	X	
Moralidad correcta	0	X	X	
Relaciones familiares correctas	-	-	-	
Relaciones diplomáticas correctas	0	-	-	Su asociación con Thot se debe a la importancia que adquiere progresivamente Khonsu como dios lunar más que el primero.

*Tabla XXIII. Valoración C15.*

## 16. Maat

- MR

La hija de Ra y esposa de Thot, representación antropomórfica del concepto de la verdad, justicia y orden cósmico. Se representa a Maat como una mujer alta con una pluma de avestruz en la cabeza. Algunas imágenes la mostraban también con un par de alas unidas a sus brazos. El jeroglífico de su nombre también era una pluma. Presidia el juicio de los muertos pesando su pluma en un lado de la balanza y en el otro el corazón del fallecido para averiguar si había tenido una vida pura y honrada.

i:MRC16→ Mujer alta con tocado de pluma de avestruz.

j:MRC16→ Deidad, encarnación de la justicia, la verdad y el orden.

F(MRC16, MRC22)→ Hija.

F(MRC16, MRC28)→ Cónyuge.

- MM

La pluma de la verdad, legal neutral, diosa de la justicia, la ley, el orden y la verdad. Su símbolo es una pluma de avestruz azul y el leopardo su animal sagrado.

Cuando se creó el universo, fue dada una armonía innata, y la diosa Maat es la guardiana de este orden cósmico. Ella es una deidad de equilibrio, justicia, ley y la verdad, y es responsable del uniforme movimiento de los cuerpos celestiales a través del cielo y la procesión ordenada de temporadas. Los habitantes de Osirion creían que la legitimidad y la eficacia del reinado de un faraón dependía de la defensa de los conceptos incorporados por Maat, y para prevenir que el universo se disolviese en el caos, este orden debe renovarse constantemente y preservarse tanto por los humanos como por los dioses. Maat es la hija de Ra, hermana de Bastet, Hathor y Sekhmet, y esposa de Thot. Maat preside los concilios de los dioses, siendo imparcial, honesta y justa, y asiste a Pharasma en el juicio de las almas a medida que pasan a la otra vida. Como el poseedor del orden cósmico, Maat se opone tanto a set como a Aapep, que trabajan para lograr caos y la entropía. Maat suele aparecer como una mujer con una pluma de avestruz azul en la cabeza. Ella es a menudo representada con brazos alados, sosteniendo una Ankh

y un cetro, símbolos de vida y poder, respectivamente. Su animal sagrado es el leopardo, porque el patrón en su abrigo representa las estrellas en el cielo nocturno.

i:MMC16→Mujer con tocado de pluma de avestruz azul.

j:MMC16→ Deidad de la justicia, la verdad y el orden.

m:MMC16→ LN.

F( MMC16, MMC22)→ Hija.

F( MMC16, MMC6, MMC10, MMC23)→ Hermana.

F(MMC16, MMC28)→ Cónyuge.

Al margen de las relaciones que pueda tener según la mitología esta diosa, lo más importante y destacable es su figura como personificación del orden, la justicia y la verdad.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.8	X	1	En MR falta por indicar los brazos alados.
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0.8	X	1	Aunque MM hace una descripción bastante acertada, la licencia de unirla conyugalmente a Thot es innecesaria.
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0	

*Tabla XXIV. Valoración C16.*

## 17. Neftis

- MR

La esposa de Set se convirtió en protectora especial de los muertos, en concreto se encargaba de custodiar los pulmones. Hace mucho tiempo sedujo a su hermano Osiris y alumbró a su hijo Anubis, y cuando Set mató a Osiris, Neftis ayudó a Isis a resucitar a su marido. Se la representa como una mujer con el símbolo de su nombre. Esta diosa tiene como símbolos atribuidos los cometas, los cuervos, los huesos y los cráneos.

i:MRC17→ Mujer con jeroglífico correspondiente a su nombre.

j:MRC17→ Deidad funeraria protectora.

F( MRC17, MRC25)→ Hermana-esposa.

F( MRC17, MRC2)→ Madre.

F( MRC17, MRC13, MRC20)→ Hermana.

- MM

La señora de la mansión, caótica neutral, diosa del luto, la noche y protección de los muertos. Su símbolo es el de una canasta encima de un palacio.

Los habitantes de Osirion pusieron gran importancia sobre la seguridad de sus seres queridos fallecidos, y Neftis era una deidad funeraria que protegió a los muertos y lamentó su pérdida. En particular, Neftis es guardiana de los pulmones y el frasco canópico que los contiene. Como su esposo y hermano Set es el dios de tinieblas y desiertos, Neftis es la diosa de noche y del límite del desierto, la frontera entre la civilización y el desierto. Neftis es la hermana de Isis y Osiris y la hermana-esposa de Seth. Después del asesinato de Osiris a manos de Set, Neftis, afligida, junto con Isis, la ayudó a reunir las piezas dispersas de Osiris desmembrado. También cuidó y protegió al joven Horus. Aunque ella es la esposa de Seth, Neftis normalmente no apoya a su esposo, apoyando a Isis y Osiris en la mayoría de conflictos. Habiendo no habiendo concebido niños con Set, Neftis sedujo a Osiris con vino, dando a luz un hijo, Anubis. Neftis aparece como una mujer con brazos alados que llevan un tocado en la forma de una canasta en la cima de una torre, una representación del símbolo jeroglífico de su nombre, y

también su símbolo sagrado. Clérigos de Neftis asisten a otros sacerdotes en los funerales y trabajan como dolientes profesionales, incluso trabajando estrechamente con la iglesia de Pharasma cuando sea necesario.

i:MMC17→Mujer con brazos alados con un tocado en forma de su nombre, una canasta sobre una torre.

j:MMC17→ Deidad funeraria protectora.

m:MMC11→ CN.

F( MMC17, MMC25)→ Hermana-esposa.

F( MRC17, MMC2)→ Madre.

F( MMC17, MMC13, MMC20)→ Hermana.

D( MMC17, MMC25)→ Hostilidad.

D( MMC17, MMC13, MMC20)→ Apoyo.

En este caso, es destacable el apoyo que ofrece a Isis para la resurrección de Osiris, y el rechazo a su hermano-esposo Seth, y la incapacidad de engendrar con Seth, generando el estigma de “mujer sin vagina”.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	-	X	-	
Relaciones familiares correctas	1	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0.5	X	1	MR no indica rechazo hacia Seth, aunque sí el apoyo a Isis y Osiris.

*Tabla XXV. Valoración C17.*

## 18. Neit

- MM

Gobernante de las flechas, neutral buena, diosa de la caza, la guerra y el tejido su símbolo es el de un escudo y dos flechas cruzadas. La abeja es su animal sagrado.

Neit es una diosa de la guerra y la caza, pero también de las artes domésticas como el tejido. Ella se encuentra en posición de guardia sobre los cuerpos de los soldados caídos y es responsable de enseñar a la humanidad cómo hacer las armas de guerra. Desde su telar, también teje vendas y sudados para los heridos o muertos guerreros, y en este aspecto es venerada como una diosa funeraria. Neit es protectora del estómago, y protege el frasco canópico que sostiene este órgano. Una divinidad de la creación, Neit tejía el mundo en su telar cada día, aunque Ptah y Ra son más generalmente venerados como creadores. Neit es también una deidad del agua, y como Uadyet es la encarnación del río Esfinge. Neit es la diosa de los océanos que rodean Osirion. Mientras estaba en una larga cacería en el desierto, Neit encontró Set, y de su enlace resultó el nacimiento de un hijo, el dios cocodrilo Sobek. Neit es respetada por su sabiduría, y en muchas ocasiones ha servido como un mediador entre Horus y Set. Neit aparece como una mujer vistiendo una corona de Deshret roja. Ocasionalmente es representada usando armadura, y siempre lleva un arco y flechas. Cazadores, guardabosques, marineros, herreros, soldados, y los guerreros adoran a Neit como su mecenas. Los clérigos de Neit son generalmente hábiles artesanos o tejedores, o ambos, y como su diosa, deciden no casarse. La representación realizada por Paizo es:



Figura 11. Neit, diseño en Empty Graves, Paizo.

- i:MMC18→ Mujer vistiendo una corona de Deshret roja. Ocasionalmente porta armadura, y siempre lleva un arco y flechas.
- j:MMC18→ Deidad de la caza, el tejido.
- m:MMC18→ NB.
- F( MMC18, MMC25)→ Amante ocasional.
- F( MRC18, MMC27)→ Madre.
- D( MMC17, MMC25, MMC11)→ Mediación.

De esta diosa es importante destacar su papel como demiurgo, como fuerza creadora y asexuada, con cuya palabra es capaz de crear vida, como por ejemplo la de Thot. También posee atribuciones al mundo funerario, donde, como inventora del tejido es la que ofrece las vendas y el sudario para el proceso de momificación.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	0.3	Se ignoró su capacidad creadora.
Moralidad correcta	X	X	1	
Relaciones familiares correctas	X	X	0.3	Khnum es su cónyuge en época ptolemaica, aunque Sobek sí es su hijo.
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	0	Es una diosa más protectora que mediadora.

Tabla XXVI. Valoración C18.

## 19. Nut

- MR

El arte egipcio representa a esta diosa como una mujer cubierta de estrellas pendiente en lo alto sobre su esposo Geb y tocando su forma terrestre solo con la punta de sus dedos de manos y pies. Protege al mundo de la oscuridad exterior y de los demonios que acechan en la oscuridad.

i:MRC19→ Mujer cubierta de estrellas tocando el suelo con la punta de los pies y las manos.

j:MRC19→ Deidad que encarna la bóveda nocturna.

F( MRC19, MRC9)→ Cónyuge.

Del mismo que la figura de Geb, esta divinidad femenina está muy poco descrita en el manual de MR. Se ignora su función funeraria en una metáfora en la que, al "tragarse" a Atum, el sol envejecido y expulsarlo por la mañana como Khepri, el sol rejuvenecido, acoge las almas de los difuntos; es omitido también el microuniverso que forma junto su marido al ser ella la bóveda del cielo y él la tierra firme. Así pues, también se omite el mito de la separación de los cónyuges y la intervención de Thot para que éstos pudieran estar juntos ocasionalmente, dando así a luz a sus hijos, Osiris, Seth, Isis y Neftis.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	X	
Jerarquía correcta	0.5	X	X	
Moralidad correcta	-	X	X	
Relaciones familiares correctas	0.3	X	X	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	X	

*Tabla XXVII. Valoración C19.*

## 20. Osiris

- MR

El dios de la vida y de la muerte, señor del Mundo Subterráneo y juez de los muertos, simboliza el renacimiento y la vida eterna. Su hermano Set lo asesinó y desmembró, dispersando sus pedazos por todo Egipto. Al faltarle parte del cuerpo, Osiris acabó volviendo al Inframundo. Como primer ser en morir, Osiris se convirtió en señor de los muertos, amén de dios de la renovación de la tierra.

i:MRC20→ No indicada.

j:MRC20→ Deidad de la vida y la muerte y la renovación de la fertilidad de la tierra.

F( MRC20, MRC25)→ Hermano.

F(MRC20, MRC13)→ Cónyuge.

- MM

El Señor de los vivos, legal bueno, dios de la vida después de la muerte, la fertilidad, el renacimiento y la resurrección. Su animal representativo es el carnero.

Los mitos dicen que Osiris gobernó Osirion como su rey. Pero su hermano Set estaba celoso del poder de Osiris y codició su trono, así que Set mató a Osiris, desmembró el cuerpo de su hermano, y esparció las piezas de todo el mundo. Isis reunió las piezas, y usando su magia, ella la trajo marido de vuelta a la vida. Ahora libre de la muerte, Osiris se convirtió en un Dios de la muerte y la vida después de la muerte, cuya resurrección refleja el renacimiento de almas en la otra vida. Osiris es también un Dios de la fertilidad, una deidad de la naturaleza y el crecimiento que muere cada año con la cosecha y vuelve a nacer en primavera cuando la vegetación germina de nuevo. Osiris siempre aparece envuelto como una momia, pero con la piel verde simbolizando su papel como un dios de la fertilidad. Lleva una corona de Atef blanca con dos plumas de avestruces, símbolos de la regla faraónica. Osiris es el hermano de Neftis y Set. Su hermana Isis es también su esposa, y él es el padre de Horus. Como una deidad de la muerte, Osiris está estrechamente alineado con los gustos de Pharasma y Anubis. Su

hermano Set sigue siendo su enemigo jurado. La representación gráfica por Paizo es:



*Figura 12. Osiris, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC20→ Momia con la piel verde portando una corona de Atef blanca con dos plumas de avestruz.

j:MMC20→ Deidad.

m:MMC20→ LB.

F( MMC20, MMC25, MMC17)→ Hermano.

F(MMC20, MMC13)→ Cónyuge-hermano.

F(MMC20, MMC11)→ Padre.

D(MMC20, MMC25)→ Enemigo.

Uno de los dioses más importantes del panteón egipcio, además de su apariencia, se deben mostrar los atributos y habilidades que se extraen a través del mito de Osiris y Seth, de la usurpación, el asesinato, la desmembración, la unificación de las partes y la posterior resurrección. De este mito surgen sus capacidades como dios de la muerte, de la resurrección, de la vida, un dios de la fertilidad de la tierra y del gobierno justo.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0	X	1	MR no indica la iconografía.
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0.5	X	1	Falta señalar quiénes son sus hijos y su otra hermana.
Relaciones diplomáticas correctas	0.5	X	1	Sólo se indica que Seth asesinó a Osiris, falta mostrar mayor rivalidad.

*Tabla XXVIII. Valoración C20.*

## 21. Ptah

- MR

Se cree que es anterior a Ra y Apofis, es el esposo de Bastet y patrón de las artes y oficios, especialmente de la cantería, escultura, metalurgia y de los artesanos y artistas, se le representa como un hombre pequeño de piel negra como el mármol pulido y se cree que tiene grandes ojos negros cuajados de estrellas. Su símbolo es un toro o buey y, además, se cree que el buey Apis era una encarnación suya.

i:MRC21 → Hombre pequeño de piel negra con ojos negros llenos de estrellas.

j:MRC21 → Deidad de los oficios artesanales.

F( MRC21, MRC6) → Cónyuge.

D( MRC21, MRC3) → Si Apis deriva de Ptah, o una proyección.

- MM

Señor de la eternidad, completamente neutro, dios de la arquitectura, la artesanía, la creación, y la metalúrgica. Su símbolo está compuesto por el Ankh, y el djed. El toro es su animal sagrado.

Según la antigua mitología, Ptah es el demiurgo que creó el universo a través de su pensamiento y la palabra creativa. Él es el artesano de los dioses, una deidad de la creación y las artes, la arquitectura, invención, el trabajo metalúrgico. Tal es la creatividad de Ptah que solo entre los antiguos dioses se creó a sí mismo. Él es el fuego debajo de la tierra, y se dice que los terremotos y temblores son signos de su ira. Ptah es el marido de Sekhmet, y un aliado de Ra y Maat. Aunque normalmente permanece distante de la política divina, ha de entrar en conflicto con Aapep y Set cuando esos dioses intentan destruir sus creaciones. Ptah normalmente aparece como un hombre que lleva los envoltorios de una momia y sosteniendo un bastón en sus manos compuesta de tres combinados símbolos de su poder creativo, el Ankh, representando la vida; el pilar djed, que significa estabilidad y el cetro, simbolizando su poder. En otras ocasiones, Ptah se representa como un enano desnudo y deforme. Ptah es el patrono de los alquimistas, arquitectos, artesanos, artistas, bardos, constructores, carpinteros, albañiles, obreros, constructores navales y cualquier otra persona que participe en

la creatividad. Además, se dice que Ptah oye las oraciones de todos los adoradores mortales, y a menudo intercede con los otros dioses en nombre de la humanidad.

i:MMC21→ Enano desnudo y deforme o momia que sostiene símbolos de su poder creador.

j:MMC21→ Deidad de artesanos y trabajadores.

m:MMC21→ N.

F( MMC21, MMC23) → Cónyuge.

D( MMC21, MMC16, MMC22) → Aliado.

D( MMC21, MMC4, MMC25) → Hostil.

De este dios es importante mencionar su aspecto como demiurgo, creador de la Maat, no sólo como patrón de los artesanos, rasgo derivado de su capacidad creadora. También es importante señalar su papel en la creación del mundo, puesto que es un creador asociado a la tierra, además de ser el creador del corazón y la lengua, es decir, del pensamiento y del instrumento para transmitir las ideas.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.5	X	1	MR deja incompleta la descripción.
Jerarquía correcta	0.5	X	1	MR ignora la capacidad creadora.
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	0	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0	

*Tabla XXIX. Valoración C21.*

## 22. Re

- MR

En ocasiones se creía que Ra era el disco solar que se desplazaba por el cielo, y en tiempos aún más antiguos afirmaban que era el padre de los dioses. Los egipcios creían que era el sol navegaba en una embarcación navegando por el cielo durante el día, y que se sumergía en el Inframundo por la noche, donde le asaltaba Apofis para intentar llevar la oscuridad eterna al mundo.

i:MRC22→ Disco solar.

j:MRC22→ Deidad.

D( MRC22, MRC4) → Rivalidad.

- MM

Rey de los cielos, legal neutral, dios de la creación, el gobierno y el sol. Su símbolo es el disco solar y el halcón su animal sagrado.

Ra es el dios del Sol, particularmente del mediodía, y viaja en una gran barcaza solar a través de los cielos. Creó la mayor parte de los antiguos dioses y gobernó como su rey durante la era de la creación. Los antiguos habitantes de Osirion creían que fueron creados a partir de las lágrimas de Ra, y como el sol, Ra vigila toda la tierra y sus creaciones. Ra es gobernante de los cielos, una deidad de reyes y la realeza. Él representa lo justo y el gobierno de acuerdo con principios de honor y de verdad. Ra es representado como un hombre poderoso con la cabeza de un halcón y un disco solar ardiente sobre su cabeza. Él es el padre de Bastet, Hathor, Maat y Sekhmet, aunque también ha creado muchos de los otros dioses. Su enemigo es Aapep, y todas las noches Ra debe defender el sol contra la gran serpiente que busca consumirlo. Que el sol sale en la mañana se ve como prueba de la victoria de Ra sobre el devorador del amanecer. Reyes y faraones adoran a Ra como sus mecenas, al igual que los paladines y guerreros luchando contra las fuerzas de la oscuridad. Como el Dios del sol, Ra también es venerada por los agricultores. Los templos de Ra están a cielo abierto y decorada con obeliscos que representan los rayos solares. La imagen diseñada por la compañía Paizo es:



*Figura 13. Ra, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC22→ Hombre con cabeza de halcón y disco solar sobre la cabeza.

j:MMC22→ Deidad.

m:MMC22→ LN.

F( MMC22, MMC6, MMC10, MMC16, MMC23) → Padre.

D( MMC22, MMC4) → Rivalidad.

Como dios solar, posee poderes de creación asociados a los demiurgos, es considerado el padre de todos los dioses, con la carne de oro, los huesos de plata y el pelo de lapislázuli, completamente idílico. Así mismo también se debe señalar su capacidad de germinación, como fuente de energía de los campos situados a las orillas del Nilo.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.3	X	1	El disco solar es una de sus múltiples apariencias, en MR se puede indicar alguna más.
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0.8	No se menciona el incidente con la diosa Isis en MM.

*Tabla XXX. Valoración C22.*

### 23. Sekhmet.

- MR

A veces llamada el Ojo de Ra, esta diosa tenía cabeza de leona, y Ra la enviaba a destruir a sus enemigos. Se creía que cabalgaba junto al faraón en la batalla haciendo llover ardientes flechas de muerte sobre sus enemigos.

i:MRC23→ Mujer con cabeza de leona.

D( MRC23, MRC22)→ Colaboración.

- MM

Señora del sacrificio, caótica neutral, diosa del fuego, la curación, venganza, y la guerra. Su símbolo son siete flechas y el león su sagrado animal.

Cuando el Dios Sol Ra envejeció, sus súbditos se rebelaron contra él, por lo que envió a su hija Sekhmet para castigarlos. Ésta va más allá de lo planeado, Sekhmet ejecutó la tarea con tal furia que Ra temía que ella exterminara a toda la raza humana. Con el fin de evitar la destrucción, Ra hace adulterar jarras con una mezcla de cerveza y zumo de granada y los esparció a través del campo de batalla. Pensando que el líquido rojo era sangre humana, Sekhmet consumió de forma codiciosa cada gota que podía, llegando a embriagarse tanto que no pudo continuar la matanza. Aunque principalmente es una diosa de la guerra y venganza, Sekhmet tiene otro aspecto como una diosa de la curación de plagas y pestilencia. Ella sana a los guerreros de sus heridas y es especialmente venerada por curar fracturas. Como hija de Ra, Sekhmet es también una diosa del fuego. Ella es la hermana de Bastet, Hathor, y Maat, y la esposa de Ptah. Sekhmet aparece como una mujer con la cabeza de una leona, vistiendo un vestido largo empapado en rojo con sangre y rosetas sobre cada seno. Ocasionalmente es representada con el solar disco de su padre Ra encima de su cabeza. El diseño de la diosa es el siguiente:



Figura 14. Sekhmet, diseño en *Empty Graves*, Paizo.

i:MMC23 → Mujer con cabeza de leona, vistiendo un vestido largo empapado en sangre y rosetas sobre cada seno. Disco solar.

j:MMC23 → Deidad.

m:MMC23 → CN.

F(MMC22, MMC23) → Hija.

F(MMC6, MMC10, MMC16, MMC23) → Hermana.

F(MMC23, MMC21) → Cónyuge.

De esta diosa, de carácter solar, es de mención su protagonismo en el mito de la diosa lejana, siendo a quien que apaciguar, causa más que probable de su apariencia de leona, es la faceta furiosa y peligrosa de Bastet, cambiando de gata apacible a leona. Con estas características resulta ideal para el trabajo junto Re, siendo la manifestación de la fuerza destructora del sol.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	1	EN MR no se indican.
Relaciones diplomáticas correctas	0.5	X	1	En MR se debería señalar la fiesta de la embriaguez.

Tabla XXXI. Valoración C23.

## 24. Serquet

- MM

Señora de la hermosa casa, caótica buena, diosa del embalsamamiento, la curación y los escorpiones. Tanto su símbolo como su animal sagrado es el escorpión rojo.

Los desiertos de Osirion contienen muchas especies de escorpiones venenosos, y Selquet es protectora y deidad punitiva, la curación de mordeduras venenosas y las picaduras y quien ataca a los malvados con su propio aguijón mortal. Como muchos de los antiguos dioses de Osirion, ella es una deidad funeraria, y ella es responsable de proteger el frasco canópico que sostiene los intestinos del difunto. Selquet es la diosa del embalsamamiento, y su epíteto, señora de la hermosa casa, se refiere al pabellón de embalsamamiento donde cuerpos están preparados para el entierro. Junto con Isis, Neit, y Neftis, Selquet asiste Anubis en la protección del difunto. En forma de siete escorpiones, protegió a Isis cuando estaba embarazada de Horus. Cuando una mujer más tarde negó a la futura madre refugio, fue Selquet quien castigó a la mujer por alejar a Isis. Selquet también protege a los otros antiguos dioses contra la mordedura venenosa de Aapep, y ha asistido a Ra en numerosas ocasiones en sus batallas contra el devorador del amanecer. Selquet normalmente aparece como una mujer que lleva un escorpión con la cola levantada en la cabeza, o más raramente, como un brillante escorpión negro con la cabeza de una mujer. Los sacerdotes de Selquet se encuentran comúnmente trabajando como sanadores y embalsamadores en pueblos y aldeas. La diosa tiene pocos templos, pero ella es a veces venerada en los santuarios de Anubis, Isis, Neit o Neftis.

i:MMC24→ Mujer con escorpión sobre la cabeza. Escorpión con cabeza de mujer.

j:MMC24→ Deidad.

m:MMC24→ CB.

D( MMC24, MMC2, MMC22) → Colaboración.

D( MMC24, MMC13) → Protección.

D( MMC24, MMC4) → Hostilidad.

Diosa de papel protector, tiene una función importante en la protección de los difuntos, como aspecto de escorpión, es venerada por su papel sanador, sobre todo de las picaduras de éstos. Es una aliada de Isis a la hora de ayudar a buscar los pedazos de Osiris y la resurrección de éste, así como protectora de Horus niño, por lo que también es una deidad protectora de la familia real.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	1	
Relaciones familiares correctas	X	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	1	

*Tabla XXXII. Valoración C24.*

## 25. Seth

- MR

El dios de las tormentas y la violencia se representa como un hombre con cabeza de un animal de largas orejas, probablemente se trate de un burro u oso hormiguero. Se le identifica con numerosos animales, entre otros cerdos, okapis e hipopótamos. Estaba muy celoso del gobierno de su hermano Osiris sobre la humanidad, y finalmente lo mató. El hijo de Osiris, Horus, relevó a su padre en la lucha contra Set después de que Osiris descendiese al Mundo Subterráneo para gobernarlo.

i:MRC25→ Hombre con cabeza de burro u oso hormiguero.

j:MRC25→ Deidad.

F( MRC25, MRC20) → Hermano.

F( MRC25, MRC11) → Tío.

D( MRC25, MRC20, MRC11) →Rivalidad.

- MM

El Señor del desierto oscuro, neutral malvado, dios de las tinieblas, los desiertos, los asesinatos, y las tormentas. Su símbolo es una cabeza de Sha y éste es también su animal sagrado.

De todas las deidades del panteón de Osirion, ninguno es tan odiado como Set. Representa el invasor extranjero, el desierto que invade las orillas verdes del río Esfinge. Él es el mal personificado, el enemigo de todo lo que es bueno, un dios de enfermedad y enfermedades, confusión y la locura, la rebelión y la contienda. Él es un usurpador, un asesino, y un ladrón de almas. Set es el hermano de Isis, Osiris, y Neftis, que también es su esposa. Con Neit, Set es el padre de Sobek. Set asesinó a su hermano Osiris, mutilando el cuerpo y esparciendo las piezas, trató de robar a su hermano trono. Set es el enemigo de su hermano Osiris y su sobrino Horus. Set se opone a Anubis también, intentando robar sus almas o transformarlas en abominaciones. Él aparece como un hombre magro con la cabeza de un Sha. Set es un mecenas de asesinos, pícaros y nigromantes, y es

adorado por bárbaros, guerreros, y también a los druidas malvados. La imagen que proporciona la compañía es:



*Figura 15. Seth, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC25→ Hombre con cabeza de sha.

j:MMC25→ Deidad.

m:MMC25→ NM.

F(MMC25, MMC17) → Hermano-cónyuge.

F( MMC25, MMC20, MMC13) → Hermano.

F( MMC25, MMC11) → Tío.

F( MMC25, MMC26) → Padre.

D( MMC25, MMC20, MMC11) → Enemistad.

D( MMC25, MMC18)→ Amante ocasional.

Dios que representa la contraposición a Osiris. Representa la guerra, el estéril desierto, la violencia. Es el antagonista del mito de Osiris, es quien asesina y desmembra a su propio hermano y comete incesto con su sobrino, Horus. También es una deidad que simplemente complementa en la dicotomía bien y mal, pues en ningún momento pretende destruir la Creación, como Aapep, sino que encarna el sentimiento humano de la envidia.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	1	X	1	
Relaciones diplomáticas correctas	1	X	0.7	

*Tabla XXXIII. Valoración C25.*

26. Sha

- MM

Esta criatura canina posee orejas erguidas y cuadradas, una cola con punta y un hocico hacia abajo. El pelaje negro cubre su cuerpo y sus ojos sin emoción son de un rojo brillante. Es una criatura asociada al dios Set, en consecuencia, poseen alineamiento semejante al de su deidad de referencia, en este caso se consideran como LM. La representación artística de este animal es la siguiente.



Figura 16. Sha, diseño en Empty Graves, Paizo.

i:MMC26→ Cánido negro de orejas cuadradas y erguidas con ojos rojos, cola acabada en punta y hocico curvado hacia abajo.

Como criatura asociada a Seth, debe presentar ciertos aspectos semejantes a éste, siendo un cuadrúpedo.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	1	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	-	
Relaciones familiares correctas	X	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	-	

Tabla XXXIV. Valoración C26.

## 27. Sobek

- MR

Este antiguo dios de la región de el-Fayum se mostraba como un hombre con cabeza de cocodrilo. Servía como una especie de guardaespaldas de otros diversos dioses y supuestamente protegía al faraón de la magia malévolas.

i:MRC27→ Hombre con cabeza de cocodrilo.

j:MRC27→ Deidad protectora de otros dioses y del monarca.

- AC

El dios cocodrilo, Sebek, fue adorado durante siglos en el Antiguo Egipto, aunque su papel en el panteón variaba con tiempo y lugar. En algunos lugares, los cocodrilos fueron venerados; en otros, cazados. A veces Sebek parece haber sido venerado como un protector, a veces como un aspecto de deidad central, y sin embargo en otras ocasiones se ha mostrado hostil hacia la humanidad.

i:ACC27→ Cocodrilo.

j:ACC27→ Deidad protectora.

- MM

Encarnación del torrente furioso, caótico neutral, dios de los cocodrilos, la fertilidad, las proezas militares y los ríos. Su símbolo es el cocodrilo verde, así como su animal sagrado.

El dios cocodrilo Sobek es un dios de los ríos, las marismas y la fertilidad, de las criaturas de ambos entornos y su vegetación. Violento, agresivo, y propenso a los impulsos primarios, Sobek es también un dios de la batalla, venerado por su ferocidad, fuerza y proezas militares. Sobek aparece como un hombre musculoso con la cabeza de un poderoso cocodrilo, llevando un tocado con penachos altos, cuernos de rizadores, y un disco solar. Él es el hijo de Neit y Set, y mientras que ocasionalmente apoya su padre, Sobek más a menudo se queda solo. Él no tiene esposa, pero siente deseos hacia la diosa de la guerra Sekhmet y gasta un gran esfuerzo tratando de impresionarla con su fuerza y potencia. Sobek a veces acompaña a Ra en su barcaza solar, uniéndose al dios del sol en sus batallas

nocturnas contra Aapep. Los reyes veneran a Sobek como símbolo de potencia y poder faraónicos. Él es un mecenas de soldados y ejércitos, y es adorado por bárbaros, druidas, luchadores, guardabosques y guerreros también. Los agricultores a menudo dan ofrendas a Sobek para que enriquezca sus campos y proteja sus campos. Los templos de Sobek casi siempre están situados en las orillas del río, y rara vez se encuentran a más de unas pocas millas de un río. Los cocodrilos que viven en la rivera de los ríos son exaltados por el sacerdocio e incluso se ven como encarnaciones vivas de Sobek de modo que estos reptiles son honrados, momificados y enterrados tras su muerte con todo el respeto y la estima que marcan los funerales humanos. La imagen creada para este dios por la compañía es:



*Figura 17. Sobek, diseño en Empty Graves, Paizo.*

i:MMC27→ Hombre con la cabeza de cocodrilo, vistiendo un tocado con penachos altos, cuernos de rizadores, y un disco solar.

j:MMC27→ Deidad de los cocodrilos, el río, marismas, fuerza bruta.

m:MMC27→ CN.

F(MMC27, MMC18, MMC25) → Hijo.

D( MMC27, MMC25) → Colaboración ocasional.

D( MMC27, MMC22) → Colaboración ocasional.

D ( MMC27, MMC4) → Hostilidad.

D( MMC27, MMC23) → Enamoramiento.

De este dios cabe destacar la dualidad de su comportamiento y su función. Es un dios que es creador de vida, al tener atribuidas las aguas del río, pero también representa la fuerza destructiva de ésta. Aunque tiene relación de parentesco con Seth, su padre, ayuda a los rivales de éste, ayuda a Horus, y es también un dios protector del monarca, protege contra los enemigos de Ra. Es un dios caracterizado según el momento como un ser benigno y en otros como maligno.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	1	0.5	1	
Jerarquía correcta	1	1	1	
Moralidad correcta	0	0	1	
Relaciones familiares correctas	0	0	1	
Relaciones diplomáticas correctas	0	0.8	1	Conviene detallar algún ejemplo, a través de mitos, del comportamiento cambiante.

*Tabla XXXV. Valoración C27.*

## 28. Thot

- MR

El dios de cabeza de ibis era reverenciado por su sabiduría. En algunos mitos se narra que es hijo de Ra, otras dicen que se creó a sí mismo a partir del poder del lenguaje, lo que lo convierte en el maestro definitivo de las palabras de poder. El centro del culto a Thot se encontraba en Hermópolis, pero le adoraban en todo Egipto por ser el escriba de los dioses, el profesor de la humanidad y el inventor de la escritura.

i:MRC28→ Hombre con cabeza de ibis.

j:MRC28→ Deidad de la sabiduría y la escritura.

F( MRC28, MRC22) → Hijo.

- MM

Señor de las palabras divinas, legal neutral, dios de la magia, la luna, la sabiduría, y la escritura. Su símbolo es un disco lunar y su animal sagrado el ibis.

Todo el conocimiento y la sabiduría provienen de Thot, el dios de la ciencia, las matemáticas, la historia, filosofía, religión y sabiduría. Él es también dios de la luna y la magia. Thot es también el patrón de los idiomas, literatura y escritura. Él es el calculador de años, registrando el paso del tiempo y detalles de todos los eventos de la vida, desde los honorables reinados de los reyes a la vida cotidiana simple de los campesinos. Thot normalmente toma la forma de un hombre con el cabeza de un ibis, aunque ocasionalmente su forma es que de un babuino sentado o incluso un hombre con la cabeza de un babuino. Es el esposo de Maat, la diosa del orden y de la verdad, y se desempeña como secretario y consejero de Ra. Fue Thot quien dio a Isis las palabras mágicas para resucitar a su marido muerto, Osiris. Él es el escriba de los dioses, y media entre ellos de manera justa en sus disputas. Thot es el patrono de los archivistas, escribas, investigadores y académicos, y alquimistas, brujas y magos lo adoran como el dios de la magia y hechizos. Sus templos generalmente incluyen librerías y archivos bien abastecidos, y a menudo incluyen órdenes de monjes que lo veneran por su conocimiento y sabiduría.

i:MMC28→ Hombre con cabeza de ibis. Babuino sentado. Hombre con cabeza de babuino.

j:MMC28→ Deidad de la sabiduría, la escritura y la magia.

m:MMC28→ LN.

F( MMC28, MMC16) → Cónyuge.

D(MMC28, MMC22) → Colaboración laboral.

Dios lunar y de la sabiduría, es el patrón de los escribas, los jueces y los magos. Del mito de Seth y Horus se extrae que es el mediador entre quienes disputan. Dios benefactor que se encarga de ayudar a los difuntos en su tránsito al Más Allá como consecuencia de su papel protector de Osiris en su mito. También se puede señalar su desplazamiento como dios lunar por parte de Khonsu.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	0.7	X	1	
Jerarquía correcta	1	X	1	
Moralidad correcta	0	X	1	
Relaciones familiares correctas	0	X	0	MR y MM pueden poner algún ejemplo de ambos tipos de relaciones.
Relaciones diplomáticas correctas	0	X	0	

*Tabla XXXVI. Valoración C28.*

## 29. Uadyet.

- MM.

La Emperatriz verde, legal buena, diosa de las serpientes, el río esfinge, y la sabiduría. Su símbolo es el uraeus, así como su animal sagrado.

El gran río esfinge, el corazón de Osirion está encarnado en la diosa serpiente Wadjet, que se dice que habita en las marismas de papiro en el delta del río. Wadjet es patrona y protectora de Osirion, y ella nutre el reino como el río Esfinge, sostiene la tierra y su gente. Maestra y dadora de sabiduría, la raza de serpientes aladas de dos cabezas son sus emisarios y espíritus de orientación y protección. Wadjet aparece como una mujer con la cabeza de una cobra, con los brazos alados extendido, o como una cobra alada con la cara de una mujer, lista para atacar en defensa de su tierra y de su gente. Una protectora de los reyes, Wadjet apoya a Ra y Horus como deidades de gobierno, pero como la guardiana de todos los habitantes de Osirion, ella trabaja con Khepri para proteger a la gente común. Wadjet es mecenas de los faraones, y el uraeus es parte de la regalía real de Osirion. Aunque tiene templos en muchas de las principales ciudades de Osirion, tiene innumerables santuarios más pequeños a lo largo de las orillas del río Esfinge. Los oráculos son particularmente comunes en el sacerdocio de Wadjet, y los faraones de Osirion les solicitan a menudo información y consejo. La imagen que diseñó la compañía Paizo para representar a esta diosa es:



Figura 18. Uadyet, diseño en *Empty Graves*, Paizo.

i:MMC29→ Mujer con cabeza de cobra y brazos alados. Cobra alada con cabeza de mujer.

j:MMC29→ Deidad.

m:MMC29→ LB.

D( MMC29, MMC22, MMC11, MMC14) → Colaboración.

Es remarcable su papel en el cual se contraponen al de las serpientes asociadas a Aapep, representa el nacimiento de la regeneración de la vegetación, asociada al río Nilo, y es protectora de la familia real, ya que hace la función de nodriza cuando cuida de Horus en el mito de Osiris.

	MR	AC	MM	Observaciones
Iconografía correcta	X	X	0.7	
Jerarquía correcta	X	X	1	
Moralidad correcta	X	X	1	
Relaciones familiares correctas	X	X	-	
Relaciones diplomáticas correctas	X	X	1	

Tabla XXXVII. Valoración C29.

A continuación, se realiza la calificación global del conjunto C:

	MR	AC	MM	Observaciones
Las relaciones son, en general, correctas.	10.09/29= =0.34	2.12/29= =0.07	19.64/29= =0.68	

*Tabla XXXVIII. Valoración conjunto C.*

Una vez rellenas las rúbricas, se procede con su interpretación global:

	MR	AC	MM	Observaciones
Calificación del conjunto A	0	0	0.5	
Calificación del conjunto B	0.46	0.05	0.28	
Calificación del conjunto C	0.34	0.07	0.68	
Calificación total	0.8/3= =0.27	0.12/3= =0.04	1.4/3= =0.47	

*Tabla XXXIX. Interpretación global conjuntos A, B y C.*

De estas tablas se puede observar que ningún juego llegaría a un nivel de rigor científico o académico como para ser considerados fuentes totalmente fieles a la religión del Egipto Antiguo, junto con otras conclusiones que serán expuestas en el capítulo siguiente.

Por otra parte, también es necesario, aunque no hayan sido sujeto de evaluación por medio de las rúbricas; comentar la gran utilidad de las representaciones gráficas que la compañía Paizo hace sobre parte de los dioses.

En estas representaciones los dioses no se muestran en posición de perfil, como lo estarían en un jeroglífico salvo excepciones, como el dios Bes, representado normalmente de alzado; sino que cambian ese formato diédrico jeroglífico, por uno más natural, conforme al método de dibujo en cómics e historietas, lo cual resulta atractivo, por tanto, es más probable que un producto con este tipo de representaciones sea adquirido. A estas particularidades hay que añadir la fidelidad de las representaciones de los dioses, como por ejemplo el caso de la diosa Hathor, la cual aparece representada en una imagen junto Sobek y Khepri sobre una barca, probablemente la barca solar de Re, figura 17; en un ocaso sobre el río, y, a pesar de tener esta imagen tonos oscuros se aprecian detalles como el sistro que sostiene en una mano y que se puede ver en la figura 5.



*Figura 19. Hathor, Sobek y Jepri en la barcaza solar de Re, diseño en Empty Graves, Paizo.*

No sólo en la figura 19 hay que remarcar su detallismo e inspiración bastante acertada, sino que, en el resto de ilustraciones propiedad de Paizo la imagen de cada elemento muestra bastantes detalles descritos para cada dios, como pueda ser el tono verde de la piel de Osiris, la semejanza entre Seth y el Sha, la acentuación de los rasgos femeninos en las diosas, el marcado físico atlético en los dioses varones, el efecto de sol ardiente tras la cabeza de Re, la correcta representación de los diversos tocados en la cabeza, los cuales son los empleados en el Egipto Antiguo pero no explican el origen adaptado para Osirion, o la correcta combinación de los colores de los tejidos y su textura.

Del mismo modo, el uso de imágenes por los otros dos manuales también es importante para la difusión de contenido y para despertar interés. Modiphius acostumbra a realizar unos diseños de rasgos más rectos y marcados con la finalidad de encajar en la temática oscura de Lovecraft, ver figura 20.



*Figura 20. Esfinge con cabeza de Cthulhu e interior de templo de Sobek, diseño en **Achung! Cthulhu, Modiphius.***

Por el contrario, no ocurre lo mismo con los diseños de MR, los cuales no hacen referencia a la religión egipcia, salvo la inclusión de símbolos aislados. Sus diseños van en concordancia con los diferentes tipos de personajes disponibles y sus oficios, antes que con la mitología, ver figura 21.



*Figura 21. Diseño personajes en **Momia: La Resurrección, La Factoría de Ideas.***

## Capítulo 5. Conclusiones y sugerencias para trabajos futuros

A raíz de los resultados calculados se pueden establecer varias realidades sobre los textos analizados:

1. Ninguno de ellos puede ser considerado válido como fuente fidedigna de información histórica, mitológica o arqueológica, puesto que ninguno supera el valor de 1.5, el cual sería el equivalente a un 5/10. No obstante, es necesario indicar que MM ha sido el que más se ha aproximado.
2. MR y MM son los juegos que realmente tienen potencial para ser un reflejo fiel de la religión del Egipto Antiguo en las sucesivas reediciones de los contenidos de dichos manuales. MR por ser un manual cuya temática se dedica en exclusiva al Egipto Antiguo y, por otra parte, MM por pertenecer a una compañía que continuamente se renueva por medio de suplementos, abarcando una gran variedad de gustos y temáticas. Sin embargo, teniendo en cuenta la situación de las editoriales propietarias de los derechos de los manuales, a menos que en España la compañía No Sólo Rol compre los derechos de edición y publicación de MR, tan sólo Paizo tendría capacidad para adaptar MM a las características deseadas.
3. AC, por su parte, al ser un juego inspirado en la mitología creada por el escritor H.P. Lovecraft sólo refleja y se inspira en aquellos aspectos que el autor tomó para su propia inspiración, habiendo sido previamente adaptados por el autor a la necesidad de su propia obra y sujetos a su propia interpretación. En consecuencia, la realidad histórica queda distorsionada, semejante al efecto del “juego del teléfono roto”, según el cual, un mensaje se va deformando y variando en contenido conforme más personas hay entre el emisor y el receptor final.
4. La fidelidad a la realidad religiosa del Egipto Antiguo no dificultaría en absoluto la dinámica de los juegos. Como se ha visto, si sólo se pretende rellenar una estadística del personaje, y nada más, se dispone de tablas resumen con nombres de los dioses y habilidades o poderes asociados, como en la figura 2. Si, por el contrario, se desea un trasfondo más elaborado y que pueda dar mayor juego a la partida se puede desarrollar más la historia del conjunto de dioses, como ocurre en MM, pero esto no afecta al sistema de resolución de conflictos, éste se ve influenciado por las normas de juego más que por la historia que se narra.

5. A pesar de no cumplir unas exigencias de concordancia con la realidad, la redacción de estos juegos está realizada de manera tal que resulta atractiva y amena al público juvenil, en especial si añaden ilustraciones. De este modo, no se puede afirmar que son fuente de conocimiento, pero sí potenciales generadores de hábitos de lectura y socialización.
6. El método de análisis empleado permite determinar la validez o invalidez en estos casos particulares. Así pues, su uso resulta apto para ser aplicado en otros juegos de rol. De este modo, por medio del empleo de sencillos conceptos matemáticos se pueden estudiar textos de ámbitos distintos, como se indica en la obra *Pluma, pincel y batuta: las tres envidias del matemático* de Piergiorgio Odifreddi, donde se extrae la esencia matemática de obras de arte, actos sociales, incluso juegos de habilidades personales y sensoriales. Sin embargo, se debe señalar que para los conjuntos A y B, moralidad y vida tras la muerte; resulta más complicado poder aislar los elementos individuales, terminando por señalar a lo sumo subconjuntos, de modo que, aunque el método es sencillo y útil, conviene que sea revisado a fin de conseguir una mayor cantidad de relaciones y funciones individuales en lugar de comunes.

Como sugerencias para trabajos futuros se pueden plantear dos clases de proyectos:

1. Proyectos de análisis de las religiones en otros juegos de rol. Puesto que existe una gran cantidad y muchos de ellos se inspiran en la religión y la mitología, como *Aquelarre*, *Grecia*, *In nomine Satanis*, y muchos más; es factible es estudio y aplicación de técnicas de estudio presentadas en este trabajo.
2. Proyectos de corrección de manuales. Aquellos juegos que caigan en inexactitudes pueden ser sometidos a un proceso de corrección y posterior publicación, ya que la información que ofrecen los manuales no entorpece la dinámica de juego si están bien redactados y adaptados al sistema de resolución de conflictos, al contrario, producen un rico espectro de posibilidades a los jugadores para que desarrollen sus personajes.
3. Revisión del método de análisis, obteniendo otro alternativo que permita la extracción de todas las particularidades como funciones isomórficas a analizar.

## Bibliografía:

- [1]. Álvarez Sosa, Milagros, *La muerte y el más allá en el Libro de los Muertos*, 2013, Raíces, Madrid.
- [2]. Assmann, Jan, *Maât, l'Égypte pharaonique et l'idée de justice sociale*, 1989, Julliard, Alençon.
- [3]. Assmann, Jan, *Moïse l'égyptien*, 2001, Champs histoire, París.
- [4]. Birch, Chris et al. *Acthunc Cthulhu: Guide to North Africa*, 2012, Modiphius Game, Londres.
- [5]. Bulmahn, Jason et al, *Pathfinder juego de rol, Bestiario*, 2000, Paizo Publishing, Redmond.
- [6]. Bulmahn, Jason et al, *Pathfinder juego de rol, reglas básicas*, 2000, Paizo Publishing, Redmond.
- [7]. Castel, Elisa, *Gran diccionario Mitología Egipcia*, 2001, Alderabán Ediciones, Madrid.
- [8]. Comer, Jim et al. *Momia: La Resurrección*, 2001, La Factoría de Ideas, Madrid.
- [9]. Corregidor Gómez, Francisco y García Mena, Navade, *Matemáticas en los juegos de rol: Dragones y Mazmorras*, año no indicado, publicación libre.
- [10]. Fraiser, Crystal, *Mummy's Mask. Empty graves*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [11]. Groves, Jim, *Mummy's Mask. The half dead city*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [12]. Hornung, Erik, *El Uno y los Múltiples Concepciones egipcias de la divinidad*, 2016, Editorial Trotta, Madrid.
- [13]. Humbert, Jean-Marcel, *Egyptomania: Egypt in Western Art, 1730-1930*, 1994, National Gallery of Canada, Ottawa.
- [14]. Kortes, Michael, *Mummy's Mask. The slaves trenches of Hakotep*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [15]. Martínez Parra, Daniel, *La potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria*, 2012, Universidad de Almería, Almería.

- [16]. Molinero Polo, Miguel Ángel, *Las voces de la mitología egipcia*, para la obra de Jaime Alvar *diccionario de mitología universal*, 2000, Espasa Calpe, Madrid.
- [17]. Perea Acevedo, Adrián José, “Los juegos de rol como estrategia para la formación ética de niños y jóvenes: razones y oportunidades desde la noción foucaultiana de libertad”, 2008, *Infancia imágenes*, 38-42, Cartagena de Indias.
- [18]. Pérez Miranda, Iván y Acosta del Río, Severiano, “Mitología, cultura popular y juegos de rol”, 2016, *El futuro pasado*, Vol 7, 219-237.
- [19]. Pett, Richard, *Mummy’s Mask. Shifting sands*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [20]. Piulats Riu, Octavi, *Egiptosophia: Relectura del Mito al Logos*, Kairós, 2010, Barcelona.
- [21]. Quirke, Stephen, *La religión del Antiguo Egipto*, 2003, Oberón, Madrid.
- [22]. Quirke Stephen, *Ra, el dios del Sol*, 2003, Oberón, Madrid.
- [23]. Scott, Amber E., *Mummy’s Mask. Secrets of the sphinx*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [24]. Shel, Mike, *Mummy’s Mask. The pyramid of the sky pharaon*, 2014, Paizo Publishing, Redmond.
- [25]. Sen, Felipe, *Selección de cuentos egipcios*, Edimat Libros, S. A., Madrid.
- [26]. Stausberg, Michael y Engler, Steven, *Research Methods in the study of Religions*, 2011, Routledge Editorial, Londres.
- [27]. Wallis Budge, E. A., *La magia egipcia*, 2005, El Barquero, Barcelona.
- [28]. Zapata Grajales, Fabio Nelson y Cano Velásquez, Natalia Andrea, “La enseñanza de las matemáticas a través de la implementación del juego del rol y de aventura”, 2010, *Unión: Revista Iberoamericana de enseñanza de las matemáticas*, Vol 23, 211-222.