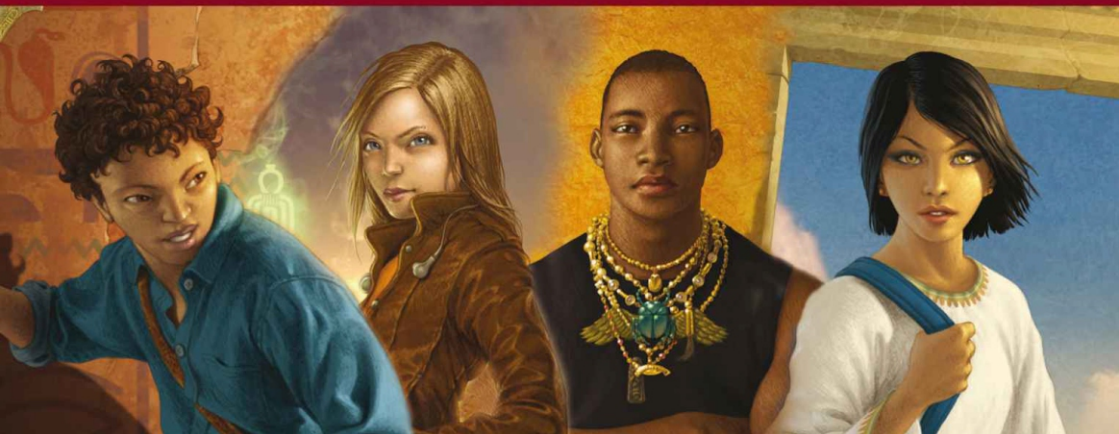




LAS CRÓNICAS DE LOS KANE



GUÍA DE SOBREVIVENCIA



LAS CRÓNICAS DE LOS KANE

GUÍA DE
SOBREVIVENCIA

Copyright © 2012 Rick Riordan

Publicado originalmente en los Estados Unidos y Canadá por Disney Hyperion Books bajo el título THE KANE CHRONICLES SURVIVAL GUIDE. Traducción brasileña publicada mediante convenio con Disney Hyperion Books. Basado en los libros de la serie The Chronicles of the Kane, de Rick Riordan

Copyright © 2010, 2011, 2012 Rick Riordan

Creado por Threefold Limited, Londres, Inglaterra

Escrito por Mary-Jane Knight

Arte de Philip Chidlow

Ilustraciones de las páginas 14, 15, 16, 19, 22,25,39,40,43,45,46,48,77,78,81, 107, 130 de Antonio Capara.

Ilustraciones adicionales de Artful Doodlers, Londres, Philip Chidlow.

A Threefold Limited declara que las imágenes no acreditadas son gratuitas, no tienen copyright o son de autor desconocido.

TÍTULO ORIGINAL

The Kane Chronicles Survival Guide

ADAPTACIÓN AL ESPAÑOL

RaulV2

El esquema, diseño, imágenes y cantidad de páginas son de la versión brasileña de EDITORA INTRINSECA LTDA.

Toda frase o parte de texto sacado de la saga principal pertenece a EDITORA MONTENA.

E-ISBN 978-85-8057-249-0

[2012]



LAS CRÓNICAS DE LOS KANE

GUÍA DE

SOBREVIVENCIA





INDICE

	LA HISTORIA HASTA AQUÍ	7
Sección Uno	PRESENTANDO A LOS KANE	11
Sección Dos	DIOSES Y DIOSAS	27
Sección Tres	DIVINIDADES OSCURAS Y SERES BESTIALES	53
Sección Cuatro	JEROGLIFOS, SÍMBOLOS Y COMANDOS	63
Sección Cinco	EXPLORANDO LA CASA DE LA VIDA	73
Sección Seis	BIENVENIDO AL VIGÉSIMO PRIMER NOMO	95
Sección Siete	LOS APRENDICES DE MAGO DE CARTER Y SADIE	105
Sección Ocho	GUÍA DE LUGARES MÁGICOS	119
Sección Nueve	ARTEFACTOS DE PODER	127
Sección Diez	VIAJANDO CON LOS KANE	137





LA HISTORIA HASTA AQUÍ

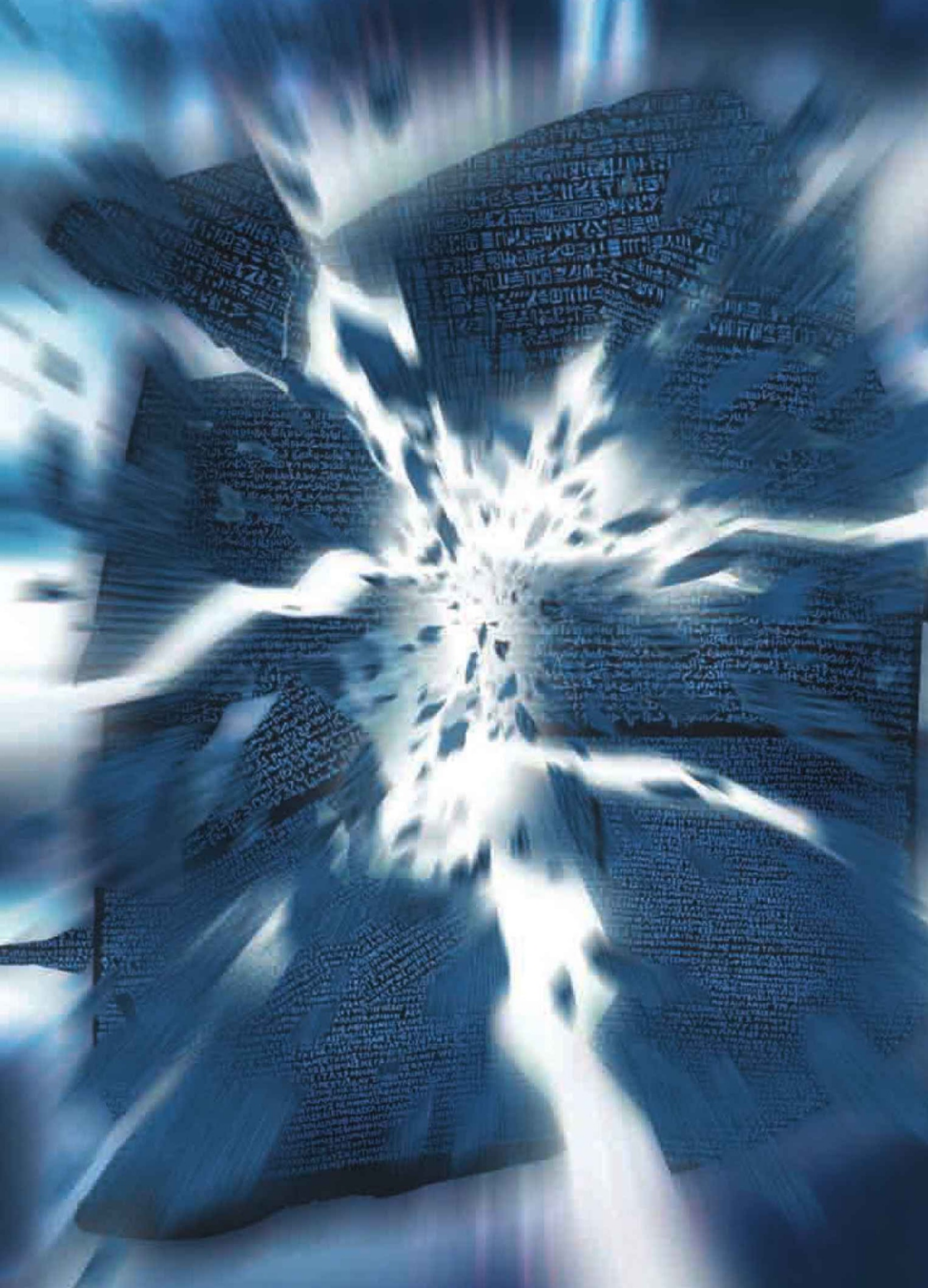
LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



Aquí viene la confusión ...

La madre de Carter Kane murió hace seis años y desde entonces el niño ha viajado por el mundo con su padre, el egiptólogo Julius Kane. Mientras tanto, su hermana menor, Sadie, vive con sus abuelos en Londres.

Carter y Sadie se reencuentran en Nochebuena cuando su padre los lleva al Museo Británico de Londres. Allí usa su influencia para acceder a la valiosa Piedra Roseta y realiza un extraño ritual que convoca figuras oscuras, provocando una gran explosión que destruye la piedra. Julius desaparece, y Carter y Sadie descubren que de alguna manera despertó a los dioses del Antiguo Egipto, de los cuales al menos uno tiene muy malos planes para los hermanos y, al parecer, para el resto del mundo ...





SECCIÓN UNO

PRESENTANDO
A LOS KANE

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



Carter y Sadie Kane

"Cuando dos personas se ven solo dos veces al año, la relación es ' más de primos lejanos que de hermanos. No teníamos absolutamente nada en común excepto nuestros padres" — Cárter Kane

Los niños Kane no son muy similares ni se conocen muy bien, lo que es de esperar cuando dos personas llevan vidas completamente diferentes. Pero no siempre fue así: vivían con sus padres en Los Ángeles cuando se separaron, aún pequeños, tras la muerte de su madre, y ahora solo se encuentran dos veces al año.



El hecho de que fueran criados por separado acentuó sus diferencias: Carter vivía solo con la ropa de la maleta, nunca se quedaba mucho tiempo

en un país, mientras que Sadie vivía con sus abuelos en Londres, en la misma cómoda casa desde que tenía seis años. Asiste a la escuela, tiene muchos amigos e incluso tiene un toque británico




Carter habla como un estadounidense, y estudiar en casa y viajar siempre no le dio muchas posibilidades de hacer amigos. Además de todo esto, los hermanos no son físicamente iguales, ya que Carter se parece a su padre y Sadie heredó los rasgos de su madre.

Los hermanos a menudo discuten cuando se encuentran, porque ambos envidian aspectos de la vida del otro, pero ambos se enojan cuando la gente duda de que realmente sean de la misma familia, después de todo, los Kane tienen que permanecer juntos.




NOMBRE: CARTER KANE

- **Edad:** 14
- **Padres:** Ruby e Julius Kane
- **Nacido en:** Los Angeles, California
- **Residencia:** vive en movimiento, pero se puede encontrar dos veces al año visitando Sadie en Londres
- **Ojos:** castaños
- **Cabello:** negro
- **Como se viste:** pantalones caqui perfectamente planchados, camisa abotonada, mocasines
- **Amuleto:** Ojo de Hórus 
- **Especialidad mágica:** magia de combate
- **Arma preferida:** *khopesh* (espada del antiguo Egipto)
- **Dato curioso:** Carter le tiene pavor a los escorpiones, ¡y una vez encontró uno escondido en su calcetín!



NOMBRE: SADIE KANE

- **Edad:** 12
 - **Padres:** Ruby e Julius Kane
 - **Nacido en:** Los Angeles, California
 - **Residencia:** Londres, Inglaterra
 - **Ojos:** azules
 - **Cabello:** color caramelo, a menudo pintado con rayas de colores vibrantes
 - **Como se viste:** jeans raídos, chaqueta de cuero, botas.
 - **Amuleto:** *tyet* (el Nido de Isis) 
 - **Especialidad mágica:** maga por naturaleza, lee jeroglíficos, entiende egipcio
 - **Arma preferida:** *varita o bastón*
- Dato curioso:** *Sadie siempre tiene un chicle a la mano (masticarlos le ayuda a concentrarse)*



Las familias Fausto y Kane tienen la sangre de los faraones y han sido miembros de la Casa de la Vida (ver página 74) durante siglos. Ruby Faust conoció a Julius Kane en un sitio arqueológico en el Valle de los Reyes. Se enamoraron y se casaron, uniendo así a dos importantes familias de magos y convirtiendo a Carter y Sadie en los hijos más poderosos que han nacido en muchos años.

RUBY KANE

Antropóloga, enseñaba en una universidad y tenía un profundo interés en la egiptología. También era una maga talentosa y poseía el raro don de la adivinación, lo que le permitió prever eventos futuros. Su amuleto era un *ankh*, el símbolo egipcio de la vida. Ruby murió en circunstancias misteriosas en la Aguja de Cleopatra en Londres. Sadie tenía seis años, Carter ocho.



JULIUS KANE

Egiptólogo de renombre mundial, se especializó en la traducción de textos del Antiguo Egipto. Ha escrito numerosos libros sobre el tema y está llamado a actuar como especialista en varios museos y excavaciones arqueológicas, lo que le permite viajar por el mundo.

Dondequiera que vaya, Julius lleva su bolso de cuero. Cuando Carter y Sadie abren la bolsa (a pesar de que se les advirtió que no lo hicieran), encuentran una caja de madera decorada que contiene una bola de cera blanca, una aguja de madera, una paleta y frascos de vidrio con pintura de colores. También hay metros de hilo marrón, la estatua de un gato de ébano y un grueso rollo de papiro. Finalmente, hay otra estatua, hecha de cera, un shabti, que significa "el que responde".



Julius usa su trabajo como tapadera para la vida de un mago. Los viajes lo ayudan a escapar de los magos de la Casa de la Vida, quienes lo han estado persiguiendo desde que rompió una de sus leyes durante la batalla que causó la muerte de Ruby. Como castigo, mantuvieron a Julius alejado de su hermano, Amos.





AMÓS KANE

El hermano de Julius y el tío de Carter y Sadie. Impecablemente ordenado, siempre viste ropa elegante, sombrero Fedora y cabello trenzado y decorado con abalorios. También suele tener a mano su saxofón tenor, lo que despierta en Carter el recuerdo de los músicos de jazz que su padre le arrastró a

escuchar cuando el chico era más joven. Su símbolo es fue el *was*, que significa "poder".



Amos se ha mantenido alejado de Carter y Sadie durante mucho tiempo, aunque no de buena gana. Pero la situación cambia cuando Julius desaparece.

El tío lleva a los niños a su cuartel general en Brooklyn, a pesar de las protestas de los abuelos de Sadie.

Es Amos quien tiene que explicar a los dos jóvenes la verdad sobre su herencia y los peligros que afrontarán por ser de la familia Kane.







ABUELO Y ABUELA FAUST

Los padres de Ruby viven en Londres, en la orilla este del río Támesis, cerca de Canary Wharf. La abuela se ve frágil y pálida, como una persona enferma. Siempre está ofreciendo tazas de té y galletas quemadas de mal sabor, que ella misma prepara.



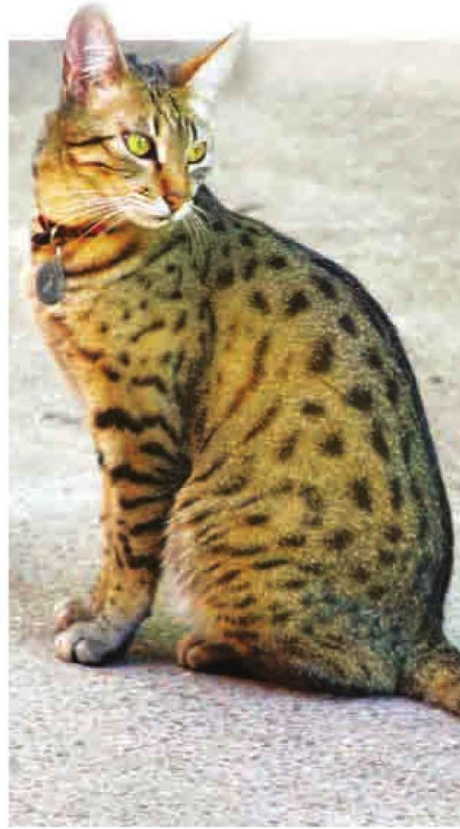
El abuelo era un jugador de rugby y tiene brazos fuertes y gruesos, una barriga redonda y ojos hundidos. A veces puede dar miedo y no simpatiza con Amos o Julius Kane, a quienes culpa por la muerte de Ruby. Los Fausto saben que la magia existe, pero no parecen ser magos practicantes.



TARTA

Un regalo que le dio el padre de Sadie cuando se fue, dejándola con el abuelo y la abuela Faust. Tarta hace compañía a la niña y generalmente exhibe el comportamiento típico de un gato, pero algo en ella es un poco extraño: nunca parece envejecer ni crecer, sus orejas puntiagudas son demasiado grandes para su cabeza y su pelaje amarillo y negro la hace lucir un mini leopardo. Además, a diferencia de muchos otros gatos, Tarta tiene ojos excepcionalmente atentos y lleva un misterioso colgante egipcio de plata colgando de su collar.

Cuando comienzan las aventuras de Carter y Sadie, Tarta se convierte en algo mucho más útil que un gato doméstico (ver “Bastet”, página 46).



“En realidad, no se parecía en nada a una tarta, pero Sadie era muy pequeña cuando le puso el nombre, así que supongo que es mejor no tenérselo en cuenta ”

— Cárter



Nuestra entrevista de este mes es con

SADIE KANE:

REINA DE LA MAGIA



Una entrevista exclusiva de TeenQueen con la joven maga de la que todos hablan...

P: ¿CUÁL ES TU ESTILO?

R: Definitivamente no es sin gracia, puedo decir. Siempre estoy buscando gangas vintage, pero mi look diario incluye jeans perfectamente suavizados, una camiseta y una chaqueta de cuero, todo complementado con botas. Nunca voy a ningún lado sin mi música, por lo que los auriculares son probablemente mi

accesorio más importante, y son excelentes para ahogar la voz de adultos y maestros.



P: ¿QUIÉNES SON TUS MEJORES AMIGOS?

R: Liz y Emma. Pero no las veo mucho ahora que estoy viajando por el mundo. Las extraño mucho, pero con todos los nuevos aprendices que llegaron estoy haciendo amigos: Walt, Jaz y los niños más pequeños también. Parecen casi una familia en estos días ... Ahh, y Carter, creo. Cuando está bien

P: ¿CÓMO TE DESCRIBIRÍAN TUS AMIGOS?

R: ¡Como perfecta, por supuesto! Bueno, creo que se puede decir que soy un poco sarcástica y terca (prefiero "persistente"), pero también que soy atenta, divertida, amable y leal

P: ¿QUÉ HACES EN TU TIEMPO LIBRE?

R: Bueno, con esta historia de tratar de evitar el Apocalipsis y todo eso, no tengo mucho tiempo para relajarme. Pero cuando lo hago, me gusta andar en skate y patinar con Liz y Emma, o ver series y películas. En Nueva York,



me gusta jugar al baloncesto con mi amigo babuino, Keops. El baloncesto es mucho más genial que el netball, que jugamos en la escuela de Londres, y Keops me está enseñando algunos movimientos. Es muy guay. Cuando salgo, visito el Metropolitan y Central Park, que es un lugar muy tranquilo (si no estás siendo atacado por dioses vengativos, por supuesto)

P: ¿CUÁLES SON TUS TRES LUGARES PREFERIDOS?

- R:** 1. La Aguja de Cleopatra en la orilla del río Támesis. Cuando quiero sentirme cerca de mi madre, y ahí voy. Hay esfinges custodiando el lugar, por lo que parece un pedacito de Egipto.
2. London Eye, para ver Londres desde la perspectiva de un pájaro.
3. La granja del granjero más cercana es un buen lugar para alejarse de todo (Liz es voluntaria, así que Emma y yo

pasamos algunas tardes allí cuando ella trabaja).

P: ¿CUÁLES SON LAS CINCO COSAS SIN QUE TU NO PUEDAS VIVIR?

R: He estado viajando casi sin equipaje recientemente, pero si tuviera un boleto de ida a una isla desierta, creo que necesitaría:

1. Goma de mascar y dulce de chocolate: un suministro para toda la vida.

2. Una fotografía de mi madre.

3. Mi kit mágico, porque nunca se sabe qué más puede haber en la isla.

4. Doughboy (bueno, los shabti son útiles)

5. Mis amigos y mi familia.

Lo que se puede considerar trampa, pero la vida sería aburrida sin ellos.



P: ¿CUÁLES SON LAS COSAS QUE TE MOLESTAN?

R: • Guardias de seguridad: odian a los patinadores y solo existen para detener nuestra diversión.

- Mi hermano (a veces).
- Tarea (siempre).
- Que alguien me diga qué hacer. En serio, ni siquiera lo intentes.

P: ¿TIENES UNA PASIÓN SECRETA (O NO TAN SECRETA)?

R: : Bueno, probablemente no debería decirlo, pero: Anubis. O Walt. No, espera ... los dos.

P: ¿TIENES ALGÚN TALENTO ESPECIAL?

R: : Leo jeroglíficos como una egipcia nativa y pude abrir portales incluso antes de comenzar a entrenar. Lo cual ha sido de mucha utilidad últimamente.

P: ¿CUÁL ES SU AMBICIÓN EN LA VIDA?

R: : Viajar incluso más de lo que ya hice, sin saber qué pasará después. Pero por ahora, me contento con derrotar a las fuerzas del mal.







SECCIÓN DOS

DIOSES & DIOSAS

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



UNO: LA CREACIÓN DE EGIPTO

Al principio no había nada más que una gran extensión de agua llamada Nun. De estas aguas del Caos surgió el dios sol.

Ra era todopoderoso y adoptó muchas formas, pero estaba solo y rodeado por el Caos. Quería poner orden en el mundo y tenía el poder de crear cosas simplemente nombrándolas. Primero, creó día y noche, diciendo: "Soy Khepri al amanecer, Ra al mediodía y Khnum al anochecer". Luego salió el sol, atravesó el cielo y se puso por primera vez.

Al estar solo en el mundo, Rá creó dioses para controlar otros elementos: tosió y expulsó a Shu, quien sopló los primeros vientos,

luego escupió a Tefnut, quien provocó que cayera la primera lluvia. Shu y Tefnut tuvieron dos hijos: Nut, la diosa del cielo, y Geb, el dios de la tierra.

Después de eso, Ra creó otros dioses y juntos crearon todos los seres vivos de la Tierra. Al final, Ra nombró a la humanidad, y hombres y mujeres aparecieron en las tierras de Egipto.

DOS: LA HISTORIA DE RA Y SEKHMET

Ra tomó la forma de un hombre y se convirtió en el primer faraón, gobernando Egipto durante miles de años. Eventualmente, envejeció y los hombres dejaron de temerle y de obedecer sus leyes.

Ra estaba enojado y unió a los dioses y diosas: Shu y Tefnut, Geb y Nut. Ra les preguntó qué deberían hacer con la humanidad y sus malas acciones. Los dioses decidieron que Ra criaría una hija para destruir a los hombres.

Entonces surgió la hija de Ra, Sekhmet, y se convirtió en la más feroz de las diosas. Atacó a su presa como una leona y mató a todos los que habían desobedecido a Ra. Cuando vio lo que había hecho Sekhmet, sintió lástima por los humanos, pero no pudo detenerla.





▲ Fermentación de bebidas en el Antiguo Egipto

Envió mensajeros al Nilo en busca de ocre rojo. Se llevaron el ocre a Heliópolis, donde Ra ordenó a las mujeres que prepararan siete mil jarras de alcohol. El dios del sol mezcló ocre rojo con la bebida y la vertió en los campos. Al amanecer, Sekhmet llegó a la ciudad y encontró

el lugar inundado. Vio el líquido rojo y pensó que era la sangre de los que había asesinado, así que bebió hasta emborracharse y no pudo matar a nadie más. Se tambaleó hacia el lugar donde Ra la estaba esperando, sin matar a un solo hombre.

Ra cambió el nombre de Sekhmet a Hátor y cambió su naturaleza para hacerla dulce y amorosa. La humanidad se salvó y la sacerdotisa de Hátor bebía cerveza de Heliópolis coloreada con ocre rojo en su honor cuando celebraban su festival al comienzo de cada año.

TRES: EL NOMBRE SECRETO DE RA

Ra era mayor y decidió retirarse de la tierra, dejando que los dioses más jóvenes gobernaran en su lugar. Nadie podía quitarle su poder, que residía en su nombre secreto, que solo Ra conocía.

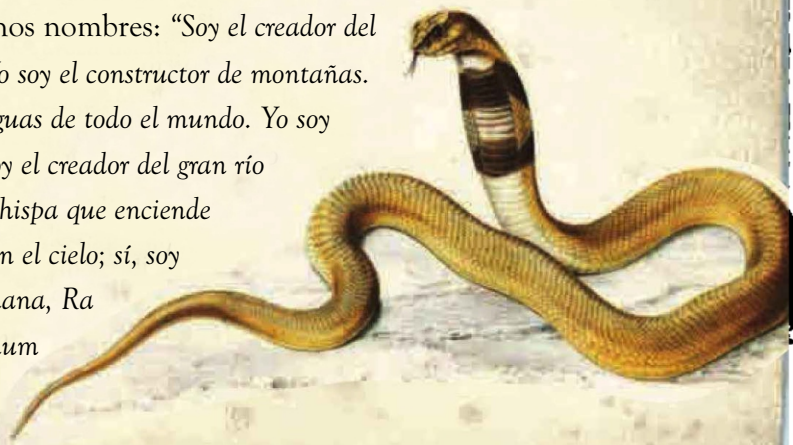
Geb y Nut tuvieron hijos; sus nombres eran Osiris, Isis, Neftis y Set. Isis era la más sabia, inteligente como un millón de hombres.

Sabía todas las cosas en el cielo y en la tierra, excepto el nombre secreto de Ra, que decidió averiguar. Cuando Ra pasó por Egipto, babeó como un anciano. Su saliva cayó al suelo, transformándola en arcilla, que Isis tomó y creó una masa. Ella le dio a la masa la forma de una serpiente, creando una pequeña cobra, el uraeus, que se convirtió en el símbolo de la realeza utilizado por los faraones.

Isis puso a la cobra en el camino que Ra recorría todos los días. Cuando pasó, la cobra lo mordió y desapareció en la hierba. El veneno entró en el cuerpo de Ra y gritó de dolor, pero no podía hablar, aunque temblaba y tartamudeaba. Pidió ayuda a los dioses.

Los dioses lo ayudaron, y con ellos estaba Isis, la sanadora. *"Dígame tu nombre secreto, padre divino", le pidió. "Porque sólo repitiendo tu nombre en mis hechizos podré curarlo".*

Ra dijo sus muchos nombres: *"Soy el creador del cielo y la tierra. Yo soy el constructor de montañas. Soy la fuente de aguas de todo el mundo. Yo soy luz y oscuridad. Soy el creador del gran río de Egipto. Soy la chispa que enciende el fuego que arde en el cielo; sí, soy Khepri por la mañana, Ra al mediodía y Khnum al anochecer."*



Pero Isis sabía que solo había revelado los nombres que todos ya conocían, y que su nombre secreto estaba escondido en el corazón. Ella dijo: *“Sabe que el nombre que necesito no está entre los que me has revelado. Dígame su nombre secreto y le extraeré el veneno, no sentirá más dolor”*.

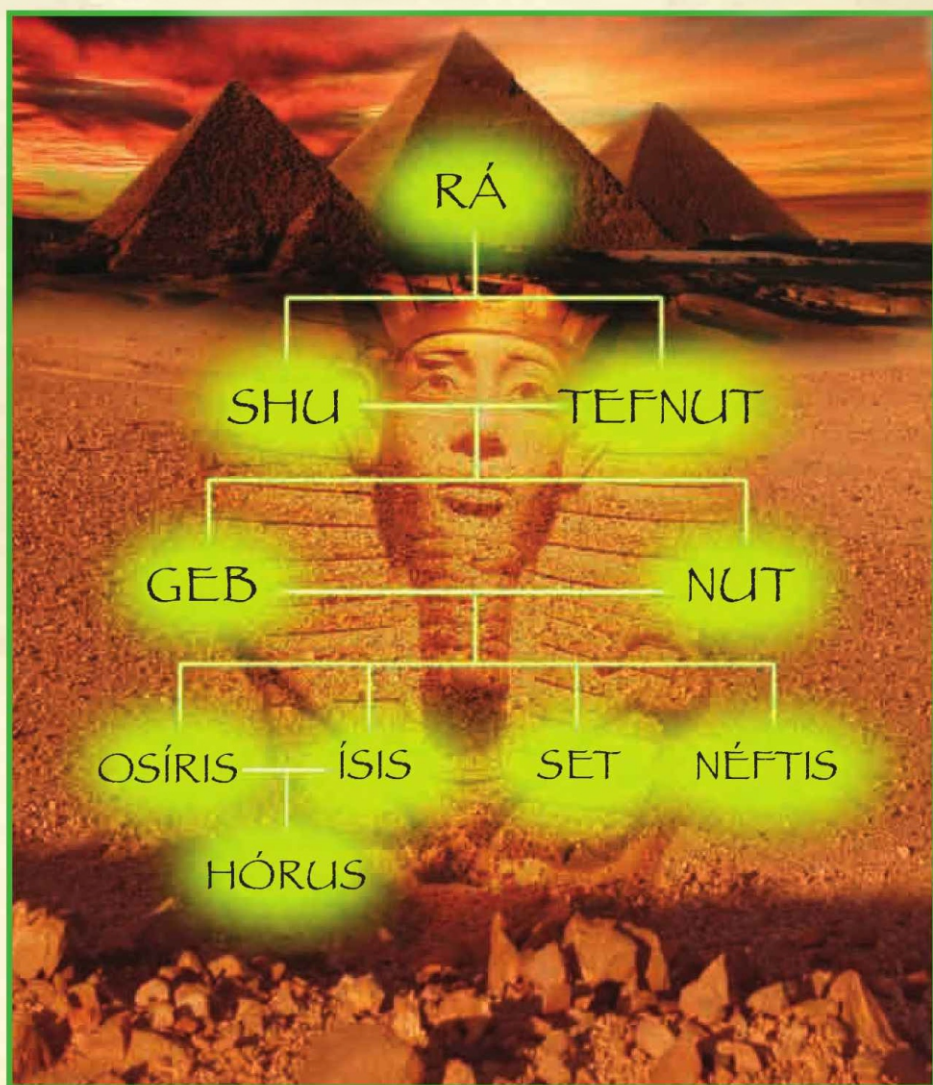
Ra hizo que Isis jurara que no diría el nombre a nadie más que al hijo que tendría, quien también tendría que jurar no revelarlo. Isis juró mantenerlo en secreto. Entonces, el conocimiento del nombre de poder de Ra pasó de su corazón al de ella.

Isis extrajo el veneno del cuerpo del dios y este quedó en paz, pero decidió no reinar sobre la tierra. Ocupó su lugar en los cielos, viajando a través de él todos los días como el sol, y de noche cruzando el inframundo y

pasando por la Duat. Los egipcios pintaron las escenas de ese viaje en las paredes de las tumbas de los faraones, basándose en el conocimiento registrado en El libro de los muertos. Se enterró una copia en la tumba de cada hombre rico, para que pudiera encontrar su camino hacia el Mundo de los Muertos.



Árbol genealógico de los dioses egipcios





“los egipcios no eran tan tarugos como para creer en dioses imaginarios. Los seres que describían en sus mitos son muy, muy reales. En los viejos tiempos, los sacerdotes de Egipto invocaban a esos dioses para canalizar su poder y llevar a cabo grandes gestas. Eso fue el origen de lo que hoy en día llamamos magia. Al igual que muchas otras cosas, la magia la inventaron los egipcios. Cada templo tenía una división de magos llamada la Casa de la Vida. Sus magos eran famosos en el mundo entero”.

— Amos



Antiguos Dioses egipcios

SHU: DIOS DEL VIENTO Y EL AIRE

Cómo reconocerlo: *Lleva una gran pluma de avestruz en la cabeza, lleva banderas, tiene el pelo revuelto por el viento (a veces enredado) y siempre parece agotado.*

Shu tiene dos trabajos: mantener los vientos soplando y cumplir con el castigo dado por Ra a sus propios hijos, Nut, la diosa del cielo, y Geb, el dios de la tierra, manteniéndolos separados. Cuenta la leyenda que si Shu permite que Nut y Geb se reencuentren, la tierra y el cielo chocarán y llevarán a Caos al universo.

TEFNUT: DIOSA DE LA LLUVIA

Cómo reconocerla: *Una mujer con cabeza de leona, probablemente empapada, goteando, generalmente se ve sentada en su trono.*

Tefnut es la madre y abuela de muchos dioses, pero la familia no es su única responsabilidad: sin Tefnut para garantizar la lluvia, Egipto se habría marchitado y secado bajo el sol ardiente.

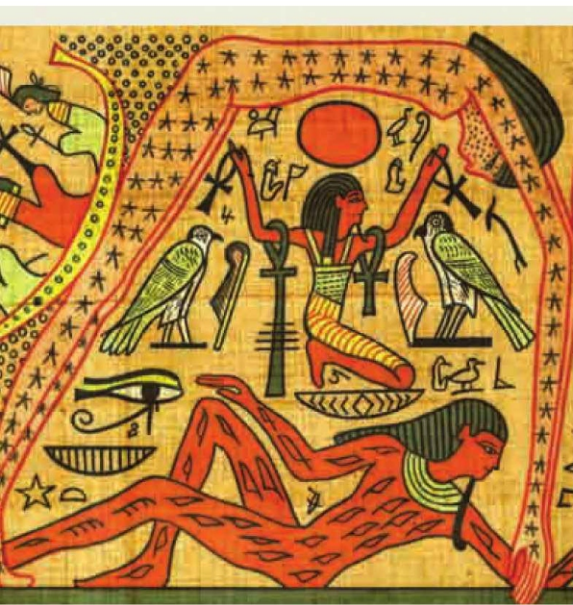




NUT: DIOSA DEL CIELO

Cómo reconocerla: *Su cuerpo forma un arco sobre la tierra, le gusta mirar las estrellas y el cielo por la noche.*

Los brazos y piernas de Nut son los pilares sobre los que descansa el cielo. Pero Nut no mantiene la cabeza en las nubes todo el



tiempo; al final de cada día, se traga al dios del sol, Ra, y lo da a luz a la mañana siguiente, creando día y noche.

GEB: DIOS DE LA TIERRA

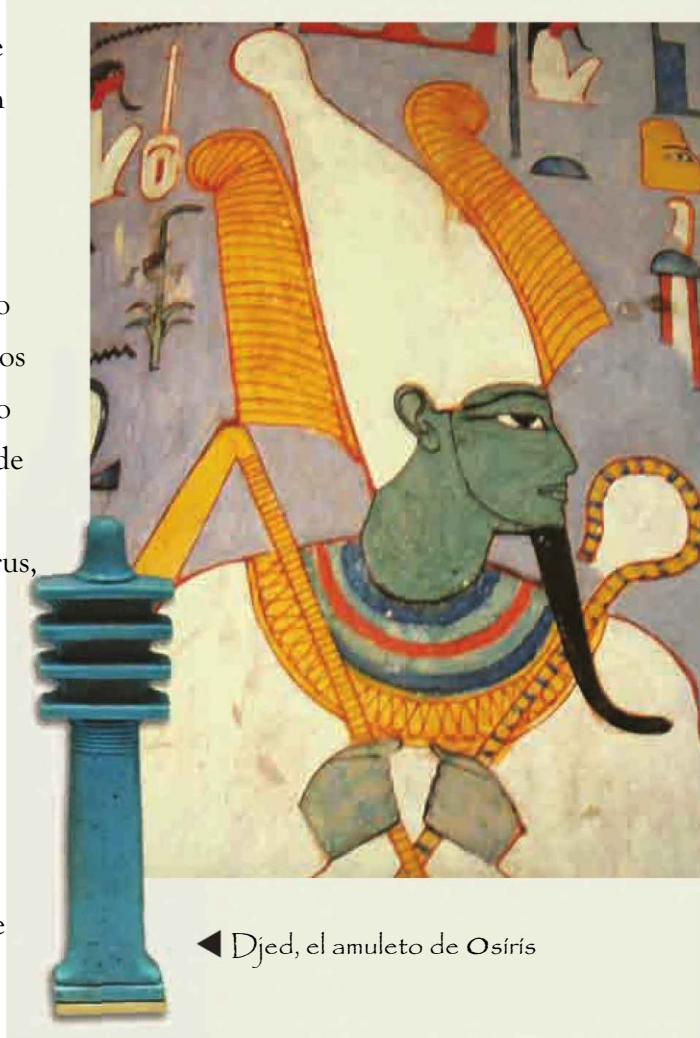
Cómo reconocerlo: *Vive bajo el arco de Nut, puede tomar la forma de una duna de arena que se mueve hasta dejar al descubierto su rostro.*

Geb es un hombre de familia, tiene cinco hijos poderosos, una esposa a la que ama profundamente y que ha deseado desde que se separaron. Pero no ha perdido el sentido del humor: el mito dice que su risa es la de los terremotos

OSÍRIS: DIOS DE LOS MUERTOS

Cómo reconocerlo: Tiene barba y lleva corona, le gusta sostener objetos extraños, como ganchos y mayales.

Además de ser el dios de los muertos, Osiris es un dios de la fertilidad y la resurrección. Y tiene experiencia en la resurrección: nació como el mayor de los cinco hijos de Nut y Geb, pero luego renació como el esposo de Isis, que había sido su hermana y padre de Horus, antes que su hermano. Se convirtió en rey, pero fue asesinado por el envidioso hermano Set. Sin embargo, Osiris no puede ser asesinado: revivió como el Señor de los Muertos.



◀ Djed, el amuleto de Osiris



ÍSIS: DIOSA DE LA MATERNIDAD Y EL AMOR

Cómo reconocerla: *Una hermosa mujer que lleva un nudo de tyet como símbolo de protección. Se sienta en un trono en forma de cuerno de vaca, a menudo descrito con Horus en su regazo.*

Isis es la diosa de la maternidad y el amor. Ella

valora el tiempo que pasa cuidando

a su hijo, Horus, y ayudando a su

esposo, Osiris, a gobernar la

tierra. Pero ella es

una diosa fuerte, alguien

que conoce poderosos hechizos mágicos y

los usa para ayudar a las personas necesitadas.

Isis es una sanadora, pero también puede

actuar de una manera astuta y manipuladora

para ayudar a sus seres queridos, engañando

a enemigos y rivales e

induciéndolos a ceder poderes

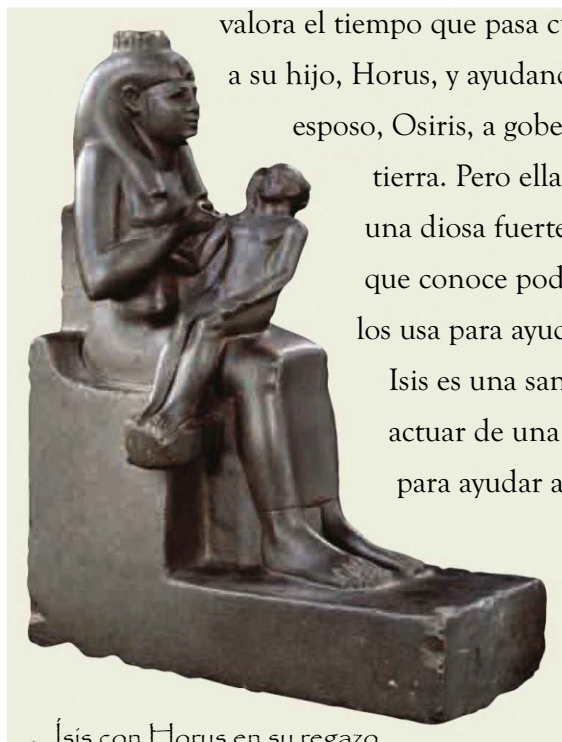
y secretos: envenenó a Ra para

que Osiris pudiera convertirse

en rey en su lugar.



▲ Tyet



▲ Ísis con Horus en su regazo





HORUS: EL DIOS HALCÓN

Cómo reconocerlo: *Tiene ojos inconfundibles y siempre está vestido como un guerrero. A veces lleva una doble corona y sostiene un disco. Le gusta pasar tiempo con aves como gaviłanes y halcones.*



Horus tiene cabeza de halcón, es el dios del cielo, de la venganza y el protector del gobernante de Egipto. La conexi3n de Horus con los faraones es tan fuerte que cada soberano es reconocido como la manifestaci3n humana de Horus en la tierra. Su tío malvado Set envidia su poder y trata de derrotarlo, manteniendo al dios constantemente a la fuga. Cuando su tío los alcanza, pelean y Set le saca uno de los ojos a Horus. Es reemplazado por un ojo hecho de luz de luna, dando lugar a su s3mbolo: el Ojo de Horus.

SEKHMET: DIOSA DE LA GUERRA Y LA DESTRUCCI3N

C3mo reconocerla: *Mujer dorada, con armadura roja, empuñando un arco y una flecha, o en forma de un enorme le3n llameante..*

Sekhmet fue creado por Ra para atacar a hombres y mujeres que lo desobedecieron y se portaron mal (ver “Historias de Ra”, p3gina 28).



SET: DIOS DEL CAOS

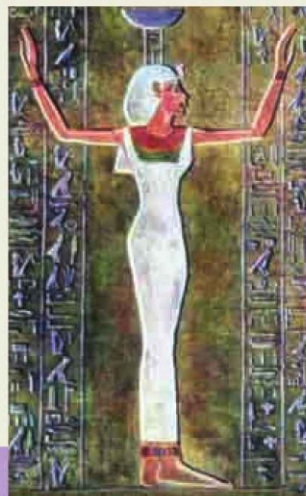
Cómo reconocerlo: *Puede aparecer como un hombre grande y rudo, un burro pelirrojo o incluso un cerdo. Sea cual sea la forma, le encanta el color rojo, así que ten cuidado con la ropa, el cabello e incluso los ojos de ese color.*

A Set nunca le gustó vivir según las reglas, por lo que no sorprende que sea el dios del caos. Hizo muchas cosas horribles, como asesinar a su hermano Osiris y tratar de matar a su sobrino, Horus, para ocupar su lugar como gobernante de los vivos. Horus ganó la batalla y vengó la muerte de su padre, convirtiéndose en rey de todo Egipto y exiliando a Set en el desierto. Pero ni siquiera el exilio ha cambiado su forma de ser: sigue enojado y luego desata terribles tormentas o realiza un acto de maldad.

NÉFTIS: DIOSA DE LA NOCHE

Cómo reconocerla: *Lleva una joya con su nombre inscrito en jeroglíficos, lleva un loro y le gusta sostener huesos y calaveras*

Neftis es mejor conocida como la diosa de la noche y protectora de los muertos, pero también es la diosa de la naturaleza, la







lamentación y el sueño. Aunque está casada con Set, no sigue el camino del mal, siendo una fiel hermana y amiga de Isis. Después de que Set asesinó a Osiris, fue Neftis quien ayudó a Isis a buscar y reunir a los miembros desmembrados del dios, para que pudiera reconstruir su cuerpo y devolverlo a la vida.



ANUBIS: DIOS DE LOS FUNERALES Y LA MUERTE

Cómo reconocerlo: *Tiene cabeza de chacal. Cuando está en esta forma, usa un collar de oro y es negro, brillante y elegante. Como humano, sus orejas son puntiagudas como las de los animales.*

Hijo de Neftis y Osiris. Ayudó a preservar el cuerpo del dios después de que Set lo mató, ayudándolo a revivir. Este proceso creó la primera momia y dio lugar a la práctica del embalsamamiento, por lo que no es de extrañar que Anúbis sea también el dios del embalsamamiento y la momificación. Además, es el dios del más allá y pasa gran parte de su tiempo en el Mundo de los Muertos. Puede visitar cementerios y lugares relacionados con la muerte y el dolor, pero necesita un anfitrión si quieres ir a otro lado. Su función principal es pesar los corazones de los muertos en una balanza, utilizando la pluma de la verdad como contrapeso, para ver si son dignos de la otra vida. Esta escena y las formas de Anubis están pintadas en tumbas para proteger a los muertos y ayudarlos a ingresar al inframundo.

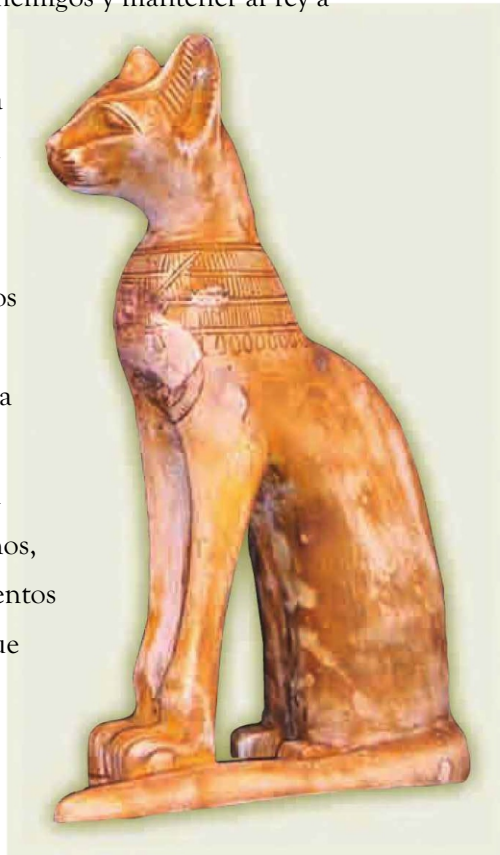




BASTET: DIOSA DE LOS GATOS, MUJERES Y NIÑOS

Cómo reconocerla: *Catwoman con actitud de leona mansa y agilidad de gimnasta. A veces se conoce con el nombre de "Tarta".*

Bastet es una diosa protectora amable, pero a veces aparece con la cabeza de una leona para asustar a los enemigos y mantener al rey a salvo en la batalla. Ella es la hija del dios del sol, Ra, y cuando tiene la forma de una leona, está conectada a la luz del sol. Sin embargo, Bastet tiene un lado oscuro, y cuando aparece como un gato se asocia con la luna. Por tanto, tiene dos personalidades: la gentil y la agresiva. Muestra su lado amable como protectora de hogares y mujeres embarazadas. Pero cuidado: agresiva, puede ser una asesina cruel en la batalla. Con sus reflejos felinos, su habilidad con las armas y encantamientos y la capacidad de convocar gatos para que la ayuden en caso de dificultad, es una poderosa aliada.





BES: PROTECTOR DE NIÑOS

Cómo reconocerlo: *Hombre León, de baja estatura, cabeza grande y barba despeinada, a menudo armado con cuchillos. Le gusta tocar la batería y las campanas, así que mantén los oídos atentos.*

Bes protege a mujeres embarazadas, recién nacidos y familias. Pero, así como protege todo lo bueno, se esfuerza por alejar el mal, es el dios de la guerra y un luchador feroz.

Bes es un mecenas de la música y la danza, y protege a las personas de las mordeduras de serpientes y escorpiones. En general, ¡es un dios muy ocupado!



KHONSU: DIOS DE LA LUNA

Cómo reconocerlo: *Alto, delgado, glamoroso, veinte años, ojos plateados y cabeza rapada, salvo una cola de caballo en un lado.*

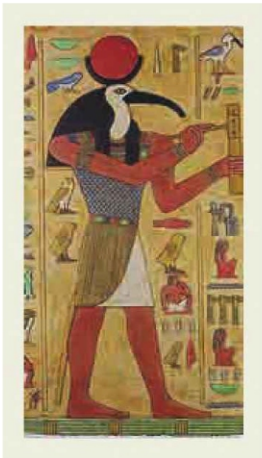


Khonsu es un jugador de senet muy hábil, y Nut jugó contra él para ganar cinco días extra, durante los cuales tuvo a sus hijos. Debido a los constantes cambios de fase de la luna, menguante y creciente, tiene el poder de prolongar o acortar vidas, tanto para los mortales como para los dioses.

TOT: DIOS DEL CONOCIMIENTO Y EL APRENDIZAJE

Cómo reconocerlo: *Como humano, tiene veinte años, es delgado y ágil, usa una bata de laboratorio y tiene un cabello rubio exuberante. Habla mucho y usa palabras terriblemente grandes.*

Dios del conocimiento y el aprendizaje, Tot es un sabelotodo y no puede resistirse a compartir hechos e historias, sin importar si estás interesado o tienes prisa.



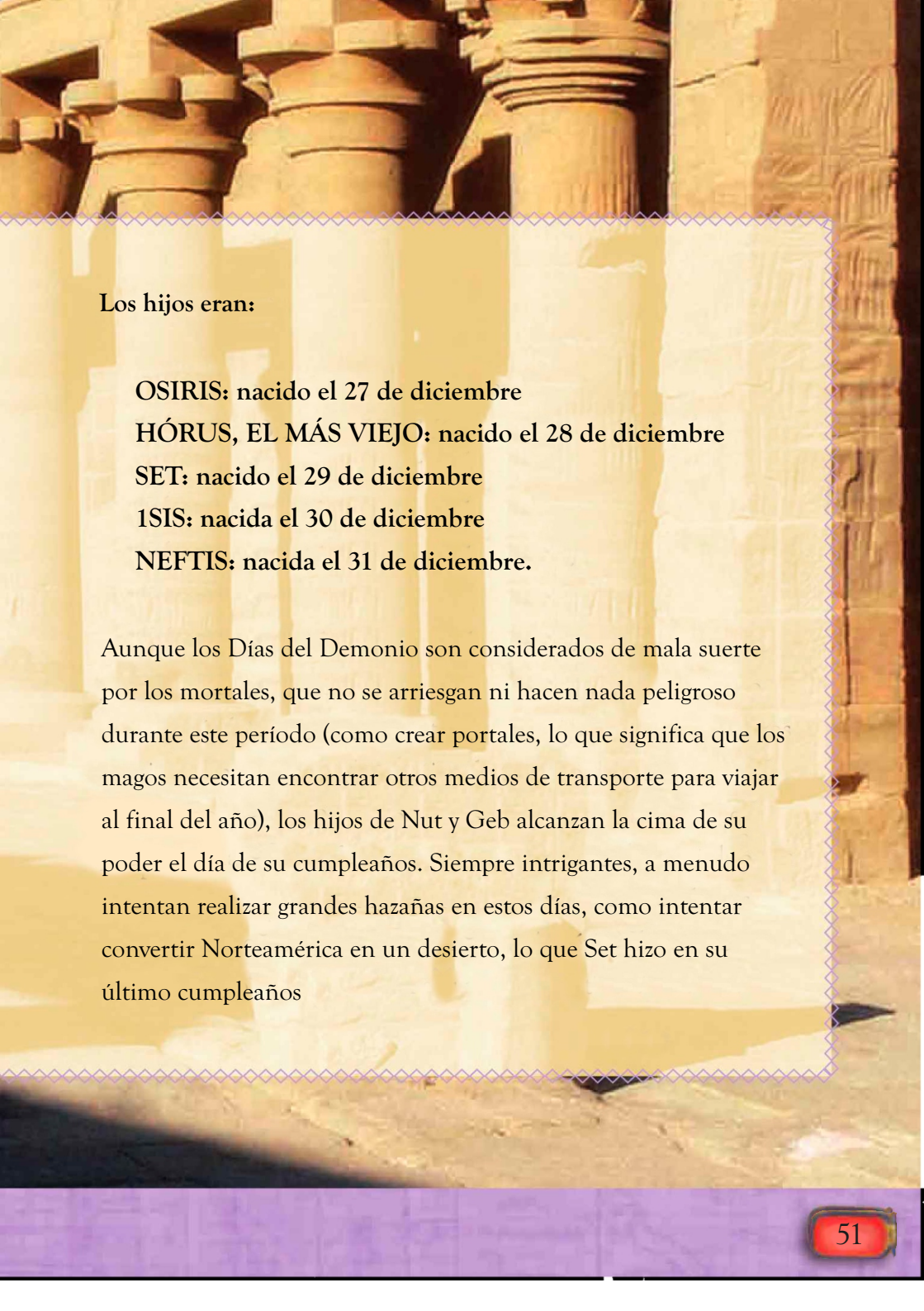
Para los antiguos, inventó el arte de escribir y es el escriba oficial de la otra vida. Escribió *El libro de los muertos*.



LA HISTORIA DE LOS DÍAS DEL DEMONIO

Ra, el más poderoso de todos los dioses, escuchó una profecía que decía que un hijo de Nut y Geb lo destinaría. Reacio a renunciar al poder, prohibió a la embarazada Nut tener a sus hijos en cualquiera de los trescientos sesenta días y noches del calendario del Antiguo Egipto.

Pero Nut había soñado durante mucho tiempo con ser madre, así que se le ocurrió un plan para engañar a Ra. Hizo una apuesta con el dios de la luna, Khonsu, que en lugar de ganar dinero, Khonsu tendría que darle un poco de luz de luna cada vez que perdiera. Ella reunió suficiente luz de luna para crear cinco días más al final del calendario y dio a luz a un niño cada día.



Los hijos eran:

OSIRIS: nacido el 27 de diciembre

HÓRUS, EL MÁS VIEJO: nacido el 28 de diciembre

SET: nacido el 29 de diciembre

ISIS: nacida el 30 de diciembre

NEFTIS: nacida el 31 de diciembre.

Aunque los Días del Demonio son considerados de mala suerte por los mortales, que no se arriesgan ni hacen nada peligroso durante este período (como crear portales, lo que significa que los magos necesitan encontrar otros medios de transporte para viajar al final del año), los hijos de Nut y Geb alcanzan la cima de su poder el día de su cumpleaños. Siempre intrigantes, a menudo intentan realizar grandes hazañas en estos días, como intentar convertir Norteamérica en un desierto, lo que Set hizo en su último cumpleaños





SECCIÓN TRES

DIVINIDADES OSCURAS
& SERES BESTIALES

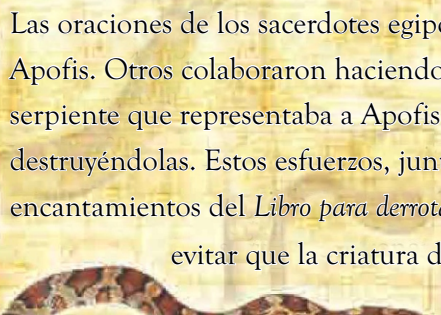
LAS CRÓNICAS DE LOS KANE · GUÍA DE SOBREVIVENCIA



APOFIS

Apofis es el enemigo más grande y formidable de Ra, la personificación de todas las cosas malas y caóticas. Suele representarse como una serpiente de tamaño y longitud gigantes, pero a veces también aparece como un enorme cocodrilo del Nilo.

Según la antigua leyenda egipcia, Apofis atacaba el barco de Ra todas las noches cuando el dios pasaba por el inframundo. A menudo lo golpeaban y lo mataban, pero en otras ocasiones logró herir a Ra provocando tormentas. Cuando Apofis se sintió particularmente fuerte y audaz, se tragó el bote de Ra por completo, y la ausencia temporal del dios del sol causó el eclipse solar. Esto no sucedía a menudo, ya que Apophis casi siempre era derrotado, pero independientemente de cuántas veces muriera, la Serpiente siempre volvía a la vida para volver a intentarlo.



Las oraciones de los sacerdotes egipcios ayudaron a mantener a raya a Apofis. Otros colaboraron haciendo figuras de cera en forma de serpiente que representaba a Apofis y escupiéndolas, quemándolas y destruyéndolas. Estos esfuerzos, junto con la recitación de encantamientos del *Libro para derrotar a Apofis*, tenían la intención de evitar que la criatura derrocar a Ra y trajera el Caos a la tierra.

El libro para derrotar a Apofis

Este libro contenía encantamientos de protección contra Apofis, una lista con sus nombres secretos e incluso canciones que celebraban las victorias de Ra. Hay varios capítulos que describen las diferentes formas de derrotar a la criatura, que incluyen:

EL CAPÍTULO SOBRE ESCUPIR EN APOFIS

EL CAPÍTULO SOBRE DIRTING APOFIS COMA EL PIE IZQUIERDO

EL CAPÍTULO SOBRE EL USO DE UNA LANZA PARA LOGRAR APOFIS

EL CAPÍTULO SOBRE ENCADENAMIENTO DE APOFIS

EL CAPÍTULO SOBRE EL USO DE UN CUCHILLO PARA LOGRAR APOFIS

EL CAPÍTULO SOBRE QUEMAR APOFIS

Destruir a Apofis es un proceso repugnante y complicado: primero, debe perforarse con una lanza, luego cortarse con cuchillos al rojo vivo, y todos los huesos de su cuerpo deben separarse. Luego, se debe cortar la cabeza, las patas y la cola. Los trozos restantes deben ser quemados, asados, tostados y finalmente consumidos al fuego. Y no acaba ahí: una vez derrotado, sus aliados y su familia deben correr la misma suerte



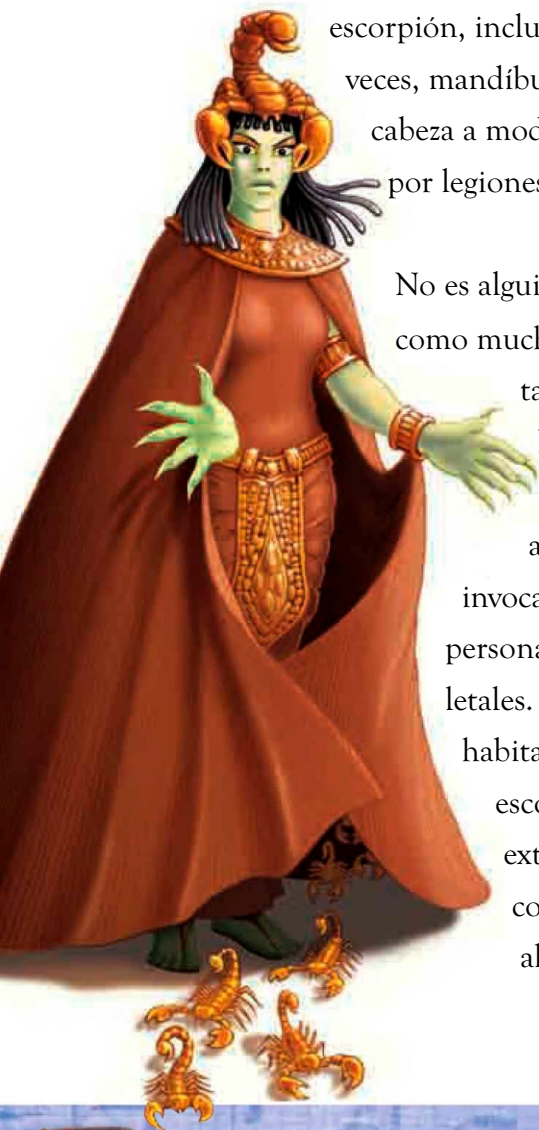
SERKET, LA DIOSA DE LOS ESCORPIONES

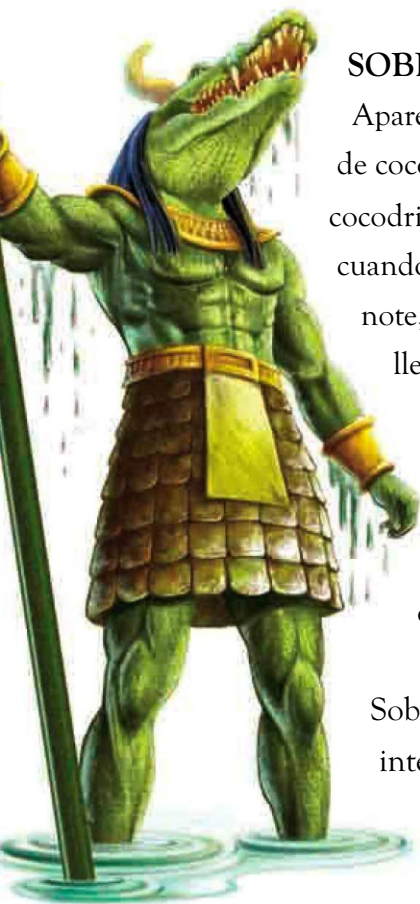
Se puede identificar instantáneamente por sus características de escorpión, incluidos ojos negros redondos y, a veces, mandíbulas. Lleva un escorpión en la cabeza a modo de corona y es seguida fielmente por legiones de estos bichos.

No es alguien a quien quieras irritar, pero, como muchas deidades feroces, Serket también es capaz de hacer el bien.

Debido a que Serket tiene poder sobre serpientes, reptiles y animales venenosos, a menudo se

invoca para proteger o salvar a las personas de mordeduras y picaduras letales. Los desiertos egipcios están habitados por muchas serpientes y escorpiones, por lo que no es de extrañar que los antiguos la consideraran una diosa importante; algunos incluso la adoraban.





SOBEK, EL DIOS COCODRILO

Aparece como un hombre gigante con cabeza de cocodrilo o, a veces, simplemente como un cocodrilo. Puede actuar como uno de esos reptiles cuando quiere: nadando por el agua sin que se note, escabulléndose hasta llegar a su presa y llevándola al fondo para ahogarla.

También es capaz de canalizar fuertes chorros de agua con su bastón, lo que obliga a los enemigos a retirarse o convocar a otros cocodrilos para que hagan el trabajo sucio.

Sobek no pierde la oportunidad de tratar de interrumpir a Carter y Sadie, pero no todos creían que fuera totalmente malo.

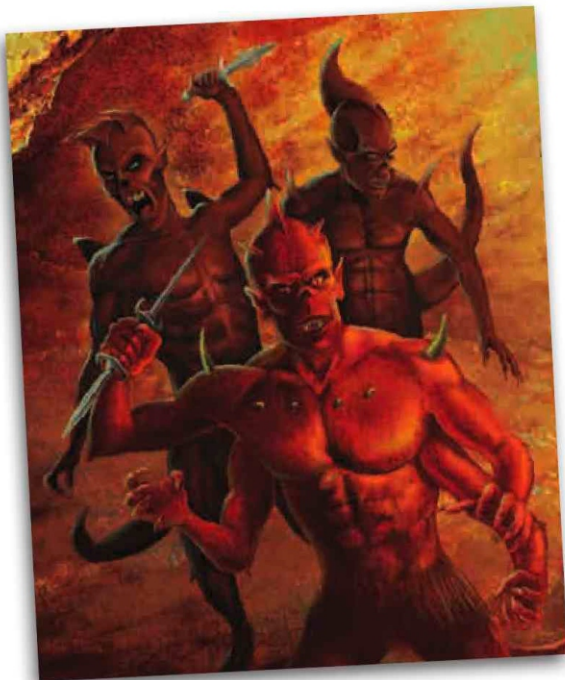
Algunos dijeron que se esforzó por reparar el mal practicado por Set y protege a los muertos en el inframundo. Los antiguos egipcios que residían en áreas donde había peligrosos cocodrilos lo idolatraban. En la ciudad de Crocodilópolis, la gente incluso tenía estos animales en piscinas y los decoraba con joyas en honor a Sobek.





DEMONIOS- NAVAJAS

En algunos de sus momentos más difíciles, Carter y Sadie se encontraron con demonios con cabezas de cuchillo. Cuando descubren la Pirámide Roja, los demonios de la navaja de bolsillo son parte del gran ejército reunido por Set para protegerla.



SERPOPARDOS

También conocidos como cuellos largos, son criaturas del caos controladas por Set. Son muy similares a los gatos, pero tienen un cuello largo cubierto de escamas verdes y una lengua bifurcada, además de escupir veneno. Dos Serpopardos atacan a Carter,

◀ Esta imagen de la paleta Narmer muestra dos serpopardos con cuello

Sadie, Philip y Keops en la mansión de Amos. Derrotan a Philip y Keops, pero son derrotados cuando Muffin se convierte en Bastet. Ella une el cuello de los dos con un nudo antes de cortar ambas cabezas con sus espadas mágicas, convirtiéndolas en polvo.

EL ANIMAL DE SET

No tiene nombre (y no está muy feliz cuando Carter decide llamarlo Leroy), ni es como cualquier otra criatura. En los dibujos antiguos, a menudo aparece como un perro con una cola bifurcada y orejas puntiagudas, pero cuando te persigue, es mucho más aterrador. Imagina un perro del tamaño de un caballo, con patas tan largas como el cuerpo, una cola larga que tiene vida propia, orejas que giran trescientos sesenta grados, un hocico de oso hormiguero y dientes afilados como cuchillas. Obedece las órdenes de Set y es tan malo como su amo. Cuando olfatea a la presa, no se detiene hasta que es cazada.



El animal de Set es un chacal? ►





ESFINGE

Las esfinges son las terribles guardianas de las tumbas y los templos y se pueden encontrar tanto en Egipto como en el resto del mundo.

Hay mitos no egipcios sobre ellos, pero todas las culturas están de acuerdo en una cosa: son terriblemente inteligentes. Conocidos por sus acertijos, recompensan a quienes los resuelven y castigan a quienes no los responden correctamente. Una doble esfinge llamada Aker es la guardiana de la entrada a la Duat o inframundo. Aquellos que respondan correctamente a su acertijo pueden pasar por las puertas, pero esta traicionera esfinge no tiene piedad de aquellos que no dan la respuesta correcta; los devora en el acto.



A menudo aparecen con el cuerpo de un león y una cabeza humana con algún adorno, pero algunas esfinges tienen la cabeza de una oveja, un halcón o incluso el animal Set.

◀ La esfinge más famosa del mundo es la Gran Esfinge de Giza, cerca de El Cairo, Egipto.



Las diferentes esfinges tienen diferentes nombres:

ANDROSFINGE: *tiene cuerpo de león y cabeza humana*

CRIOFINGE: *tiene cuerpo de león y cabeza de carnero*

HIEROCOSFINGE: *tiene cuerpo de león y cabeza de halcón
o gavilán*

GRIFO

Con cuerpo y cabeza de león, alas y garras de águila, los grifos tienen el poder del rey de los animales combinado con el del rey de las aves. Son poderosos guardianes mágicos y es común que protejan tesoros. Los egipcios pensaban que el grifo era un animal sagrado de Horus, por lo que Carter puede comunicarse con Freak.

Normalmente se le asocia con Horus y su enemigo mortal, Set, quizás porque es un cazador cruel y una criatura del desierto (territorio de Set)





4

SECCIÓN CUATRO

JEROGLÍFICOS SÍMBOLOS & COMANDOS

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



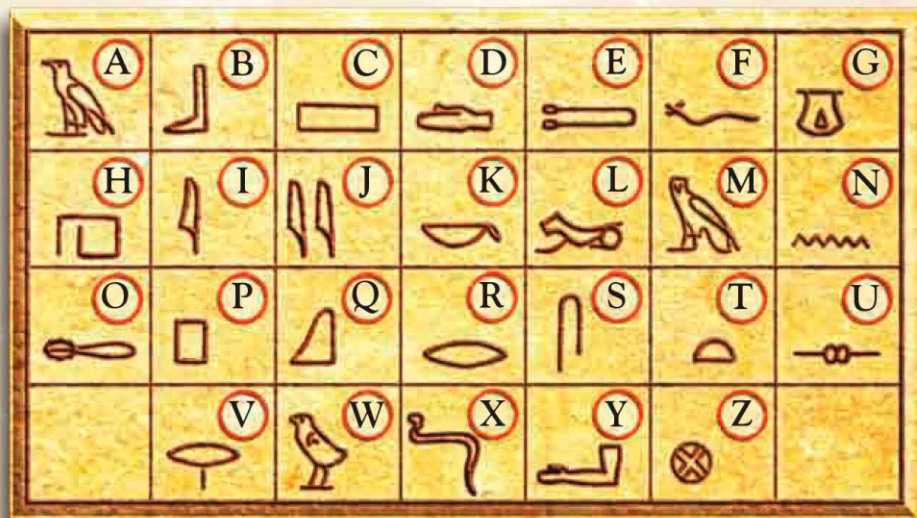
Hablando por imágenes

Los antiguos egipcios usaban símbolos llamados jeroglíficos **para comunicarse**. Algunos jeroglíficos parecen dibujos de ciertas criaturas, mientras que otros son más como garabatos extraños. Cada símbolo puede representar un sonido, una palabra o una idea y, a veces, los tres.

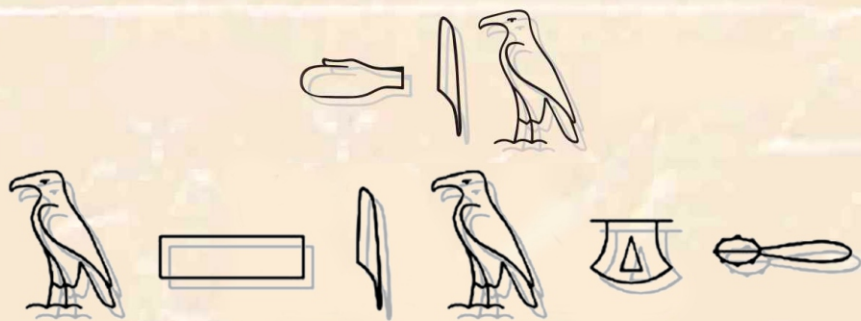
Hoy en día, muy pocas personas saben leer esta antigua forma de escritura. Julius es un experto en la traducción al inglés de hasta los jeroglíficos más complicados, fruto de años de aprendizaje y uso de su magia. Para su propia sorpresa, Sadie descubre que, incluso sin experiencia, es tan capaz como su padre de reconocer y leer jeroglíficos, un talento natural, en realidad. Hay muchas versiones diferentes de jeroglíficos. A continuación se muestra una guía con el equivalente de nuestro alfabeto.



Utilice esta guía para escribir su nombre con jeroglíficos



Descifra estos jeroglíficos para descubrir el nombre secreto de Set (pero no le digas quién te lo dijo)





Símbolos y encantamientos

Los signos y símbolos están por todas partes. Los antiguos egipcios los usaban para representar a los dioses, para encantamientos y hechizos y también como protección. Carter y Sadie llegaron a conocer muchos símbolos antiguos y los utilizaron bien en sus aventuras.



El ojo de *wedjat* es un ojo humano con una ceja y algunas características de la cabeza de un halcón. Conocido como el Ojo de Horus (consulte la página 41), el símbolo se utilizó por primera vez cuando Horus moldeó un *wedjat* y se lo ofreció a Osiris, quien volvió a la vida

gracias al poder del amuleto. Desde entonces, el Ojo se ha hecho famoso por su poder para dar vida y proteger contra el mal, razón por la cual Julius lo eligió para ser el amuleto de su hijo, Carter.

Este es el nudo de la diosa Isis (ver página 38), llamado *tyet*. Parece el nudo que hacemos alrededor de una túnica, y dado que los nudos se usan a menudo para controlar y liberar magia, hay mucho poder en este símbolo de protección. El *tyet* está en el amuleto protector que lleva Sadie, también presente de Julius.





El *ankh* es muy similar a un *tyet*, excepto por los brazos extendidos, en lugar de curvarse hacia abajo. Era el favorito de Ruby y es uno de los símbolos egipcios más populares, y por una buena razón:

El *ankh* es un símbolo de vida. Es común que los dioses egipcios se representen usándolo.

Cuando un dios sostiene un *ankh* cerca de los labios de alguien, significa que está ofreciendo el aliento de vida o el aliento que la persona pueda necesitar en la otra vida. El símbolo de la Casa de la Vida es un *ankh* con una caja que rodea la parte superior.

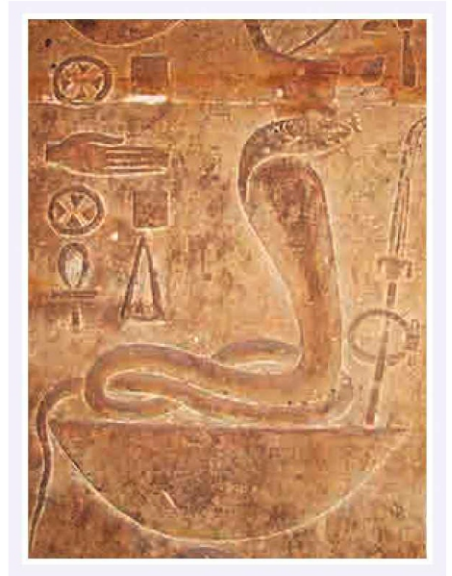


El *djed* es una columna con cuatro barras paralelas en la parte superior, símbolo de estabilidad. Los antiguos egipcios creían que estaba inspirado en la columna humana, la columna vertebral de Osiris o el tronco de un árbol con ramas cortadas. Julius Kane usa un *djed* como amuleto, y Carter y Sadie lo usan para atraer a posibles magos.



El *ba* es la parte del alma que representa la personalidad de una persona y todo lo que la hace única. Puedes actuar como guardián, viajar a través del tiempo y el espacio y aventurarte en la Duat. Cuando Carter y Sadie sueñan, el *ba* de cada uno suele dejar el cuerpo dormido y visitar otros lugares, el símbolo del *ba* es un pájaro con cabeza humana

El *uraeus* es un símbolo de la realeza y la monarquía, que ya has visto en la sección “Las historias de Ra”, razón por la cual a esta cobra levantada y escupiendo una vez se la llamó “el ojo de Ra”. En los viejos tiempos, se creía que los *uraeus* protegían a los reyes, y era común verlo adornando las coronas de los faraones. En forma de jeroglífico, el *uraeus* suele representar una cobra.



HECHIZOS HABLADOS Y DISEÑADOS

Los magos usan hechizos para desencadenar eventos. Cuando se lanza un hechizo, los jeroglíficos azules o dorados aparecen brillando en el aire por un momento, antes de desaparecer. Los siguientes son algunos de los hechizos favoritos de los magos y sus significados:



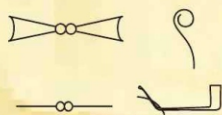
HI-NEHM

significa "unir" o "reparar"



HA-DI

significa "destruir"



TAS

significa "atar" o "capullo"



HA-WI

significa "golpear"



HA-TEP

significa "estar en paz"



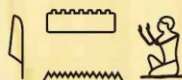
A'MAX

significa "quemar"



N'DAH

significa "protección"



L-MUN

significa "esconder"



CREATU PROPIO HECHIZO CON UNA PALABRA DIVINA

CARTER Y SADIE APRENDEN A CREAR HECHIZOS PROPIOS CON PALABRAS Y SÍMBOLOS, Y CUANTO MÁS SE ENTRENAN, MÁS PERFECTAN EN LA PRÁCTICA DE LA MAGIA: SOSTENER OBJETOS EN EL DUAT, CREAR PORTALES Y DERROTAR MONSTRUOS. SI ERES UN ASPIRADOR DE MAGO, APRENDER A CREAR HECHIZOS ES IMPRESCINDIBLE.

ESTAS SON LAS REGLAS:

1. Los hechizos se pueden escribir en cualquier idioma, pero los jeroglíficos funcionan mejor porque son el lenguaje de la magia.
2. Si dibujas el símbolo de una criatura, es importante que no lo dibujes en absoluto, o la magia canalizada puede darle vida



~~~~~

"CARTER TRAZÓ UN SENCILLO JEROGLÍFICO QUE REPRESENTABA A UN PÁJARO. EL DIBUJO SE RETORCIÓ, SE DESPEGÓ DEL PAPIRO Y SALIÓ VOLANDO. AL PASAR, DEJÓ CAER UNAS CAGARRUTAS DE JEROGLÍFICO EN LA CABEZA DE CARTER."

— SADIE

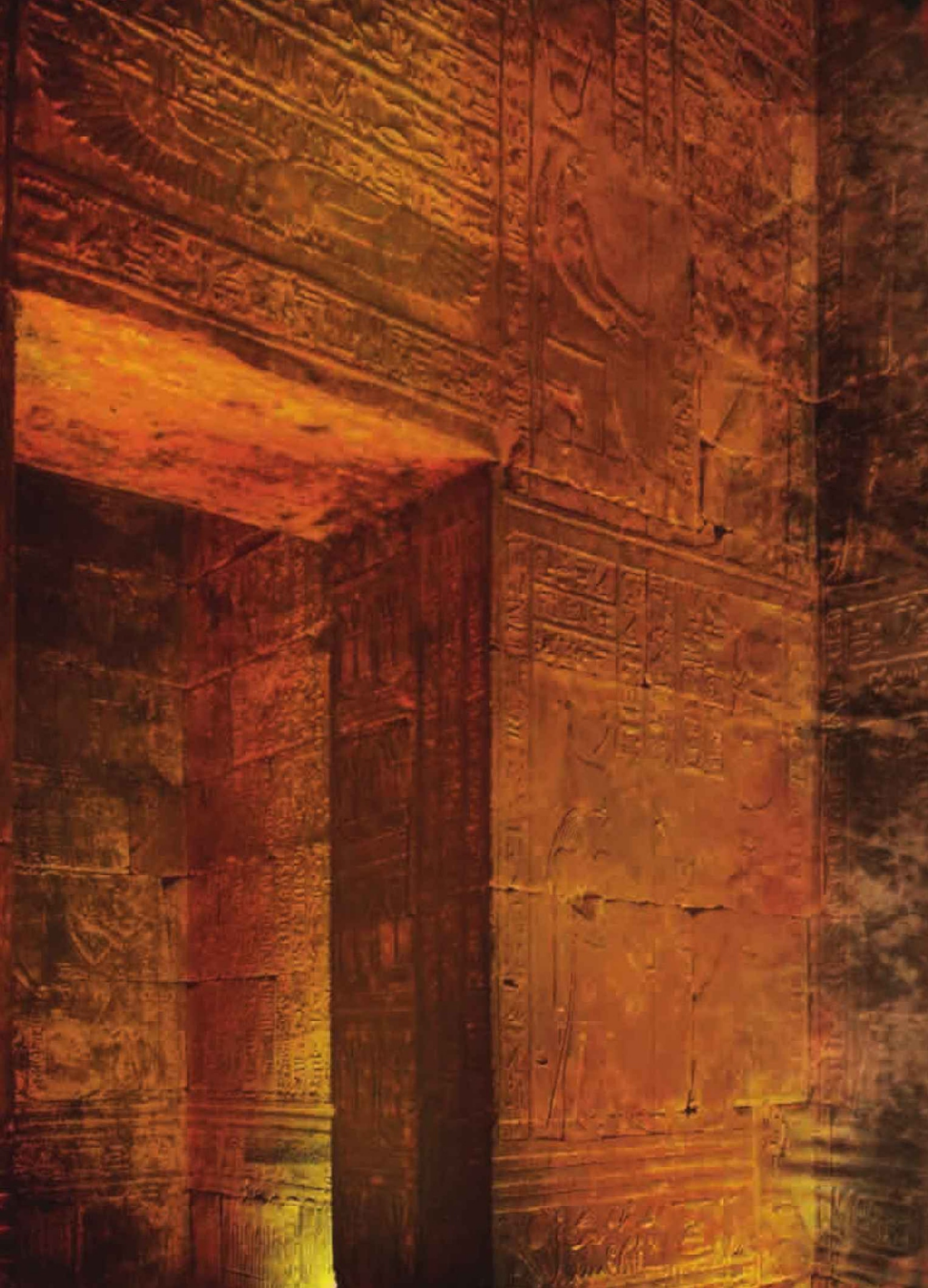
(Carter no lo sabía, lo que lo puso en una situación difícil). Por ejemplo, asegúrese de dejar de dibujar un ala en un pájaro o quitar una de las patas de un gato, a menos que desee tener todo tipo de animales deambulando por su casa.



3. La magia puede ser muy poderosa, así que ten cuidado con lo que quieres.

Los símbolos que dibujes invocarán un objeto o criatura particular del Maat, que es el poder creativo del universo. Para comenzar, necesitará un rollo de papiro (o papel) y un cálamo (bolígrafo egipcio) o sus equivalentes modernos. Si tus jeroglíficos cobran vida y salen de la página, sabrás que eres un mago moderno.

**ERES UN MAGO MODERNO? HAZTE DE PLUMAS  
Y PAPEL Y VE LO QUE PUEDE INVOCAR.**



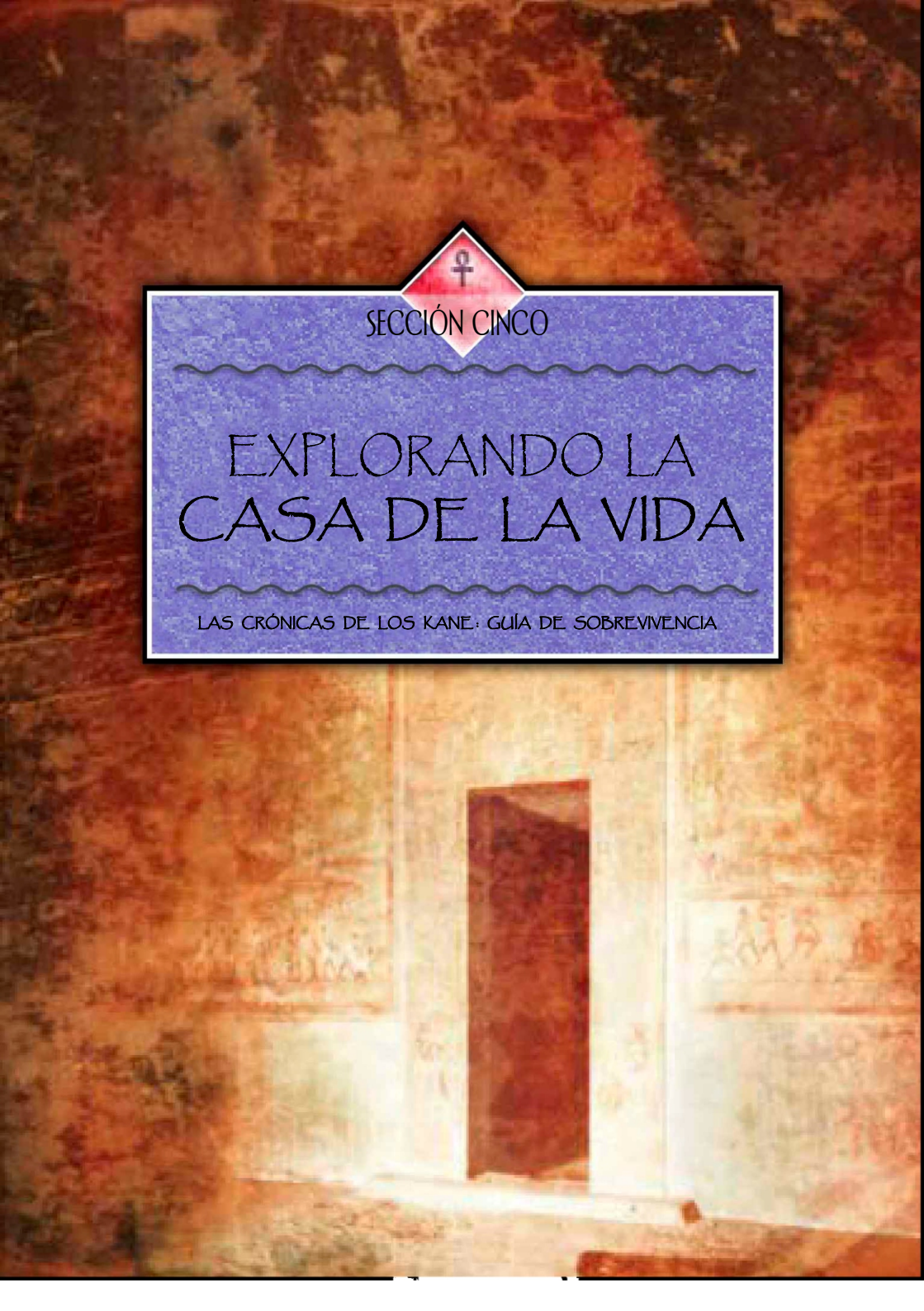




SECCIÓN CINCO

# EXPLORANDO LA CASA DE LA VIDA

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



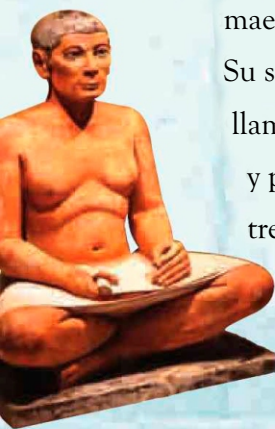


## La Casa de la Vida

La sede principal de la Casa da Vida se encuentra en Egipto, en la ciudad de El Cairo. Es la rama más antigua de la Casa y funciona como hogar y centro de formación para magos.

La Casa está dirigida por un Sacerdote-lector principal, maestro de los magos del faraón en la antigüedad. Su subordinado son los magos superiores, llamados sacerdotes Sem. Son los más antiguos y poderosos de la Casa y supervisan los trescientos sesenta nomos, o regiones, del mundo. Los magos superiores supervisan a los escribas, oficiales y magos archiveros, que pueden invocar la magia escribiendo y pronunciando palabras mágicas.

Carter y Sadie entran a la casa por primera vez a través de un portal de arena creado por Zia Rashid. Los lleva por una escalera sin fin hasta el borde de un abismo que tiene una tabla de madera como puente. Al otro lado, dos guerreros con cabezas de chacal y lanzas cruzadas custodian el paso.



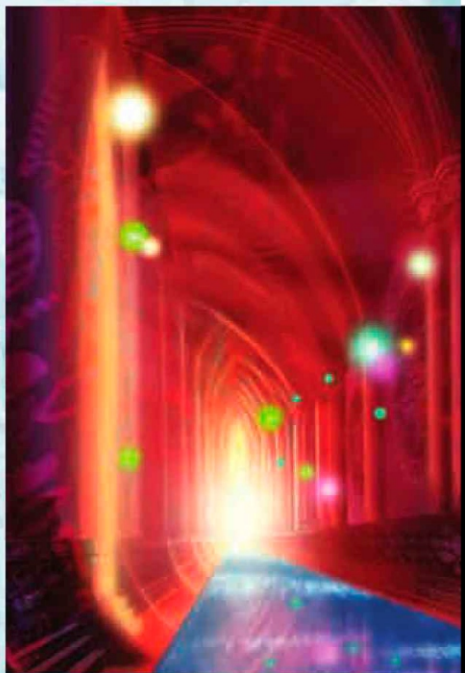


## VIAJE POR LA CASA DE LA VIDA

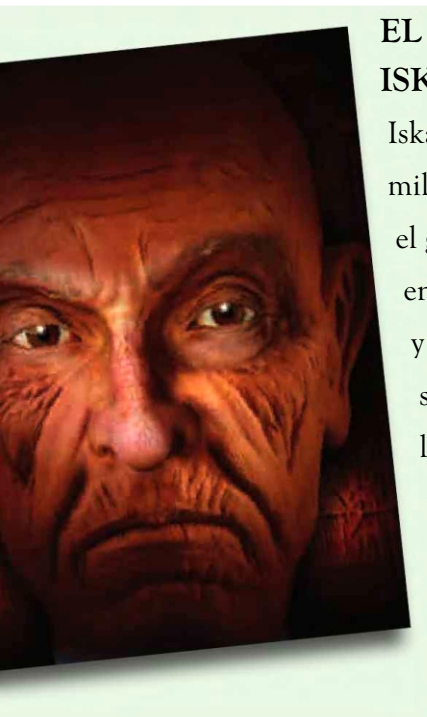
Zia, Carter y Sadie atraviesan un gran mercado con puestos de venta de varitas en forma de bumerán, muñecos de arcilla animados, serpientes, rollos de papiro y amuletos brillantes. Espían en una escuela clarividente, donde los niños aprenden a ver lo que sucede en otros nomos mirando recipientes llenos de aceite. Llegan a una enorme puerta de bronce flanqueada por fuego, y detrás de ella está el Salón de las Eras.

### Salón de las Eras

El Salón de las Eras se encuentra en el corazón del Primer Nombre y muestra a quienes lo recorren recuerdos de la historia de Egipto. Cada año se alarga un poco más, con registros del pasado reciente. Carter y Sadie se sorprenden por su tamaño: es tan grande como un campo de fútbol, sostenido por pilares de piedra maciza. El Salón brilla con una alfombra azul brillante, y bolas de fuego y pequeños jeroglíficos flotan en el aire.







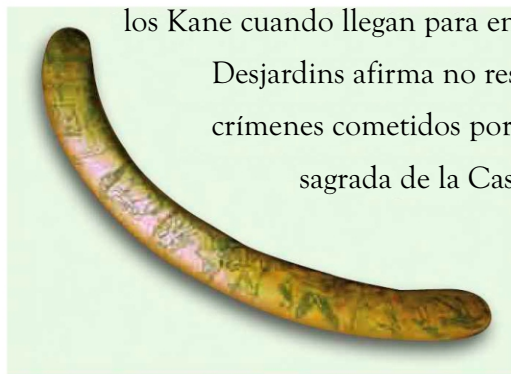
## EL SACERDOTE LECTOR JEFE ISKANDAR

Iskandar es un anciano (aproximadamente dos mil años) y prefiere hablar en su lengua materna, el griego alejandrino. Fue el último mago en ser entrenado antes de que Egipto cayera ante Roma y la Casa de la Vida fuera prohibida» Aunque el sacerdote-lector Jefe sea el señor de la Casa de la Vida, no se sienta en el trono en la parte posterior del Salón de las Eras. Su función es servir y proteger al faraón, por lo que fielmente mantiene el trono vacío y listo para el regreso de los dignatarios.

## MICHEL DESJARDINS

Es el portavoz del anciano sacerdote-lector principal y es hostil a los Kane cuando llegan para encontrar a Iskandar.

Desjardins afirma no responsabilizar a Sadie y Carter de los crímenes cometidos por su padre, quien ignoró la ley sagrada de la Casa de la Vida, que prohíbe a los



◀ Varita mágica

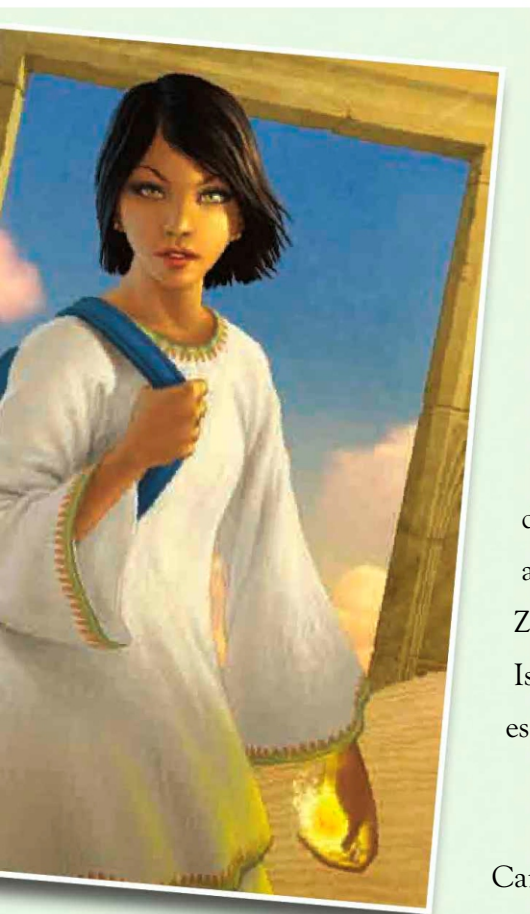
mortales invocar a los dioses. Y lo hizo dos veces: primero, en la aguja de Cleopatra, cuando Ruby murió y Bastet fue liberado, y nuevamente cuando usó la Piedra de Rosetta para liberar a cinco poderosos dioses.

Iskandar y Desjardins quieren que Carter y Sadie permanezcan en el Nomo, donde estarán bajo su protección, y donde los magos pueden determinar qué tan poderosos son los hermanos Kane y si representan alguna amenaza para la Casa.



**P: ¿Dónde está el trigésimo sexagésimo (y último) Nomo?**

**R:** En la Antártida, y es un nomo de castigo. No hay nada más que algunos magos congelados y pingüinos mágicos. ¡Mejor no ofender al Sacerdote Lector Jefe!



### ZIA RASHID

Zia tuvo una infancia feliz con su familia, que vivía a orillas del Nilo. Pero su vida dio un vuelco después de que su padre se llevó a casa la estatuilla roja de un monstruo y accidentalmente desató su poder »El monstruo destruyó la aldea donde vivían y aniquiló a su gente, excepto a la joven Zia» El sacerdote-lector El jefe Iskandar la salvó y se convirtió en escriba con el Primer Nomo.

Carter y Sadie tienen su primer contacto con Zia en Londres, cuando

van con su padre a Cleopatra's Needle, pero no descubren su identidad hasta que están en Nueva York, huyendo de Serket y su ejército de escorpiones. Para escapar, corren al Templo de Dendur, en el Museo Metropolitano de Arte, donde Zia abre un portal a la Casa de la Vida.



### Las habilidades mágicas de Zia

Zia lleva una varita de madera que no es nada corriente: se convierte en un largo bastón negro, cuyo extremo está tallado en forma de cabeza de león, con el que evoca llamas y encantamientos.

Con la ayuda de su personal confiable y años de entrenamiento, Zia demuestra impresionantes habilidades mágicas para contener a Serket, derrotándola con las Siete Cintas de Hattor, cintas rojas que cobran vida, envuelven y queman a la diosa escorpión.

Más tarde ayuda a Carter y Sadie a engañar y derrotar a la diosa Sekhmet. Ellos persuaden a la diosa en su forma de leona para que beba tanques de salsa picante, diciéndole que es sangre, lo que la convierte en una gigantesca vaca durmiente (ver “Las historias de Ra”, página 30).





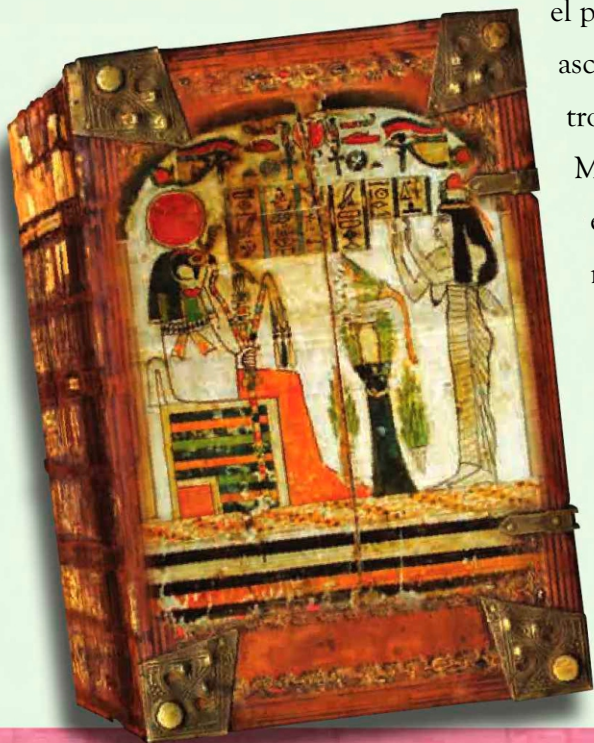
## VLADIMIR MENSHIKOV

Apodado Vlad el Inhalador, es el líder del Decimoctavo Nomo en Rusia. Afirma ser descendiente del dios Ra y ser uno de los magos más poderosos del mundo.

Menshikov es un aliado de Michel Desjardins y los dos temen que Carter y Sadie hayan alterado el equilibrio de Maat al despertar a los dioses y enseñar magia prohibida. Por esta razón, no quieren que Carter y Sadie lleven a cabo con éxito

el plan para evitar que Apofis ascienda y devuelva a Ra a su trono.

Menshikov intenta evitar que encuentre el Libro de Ra y no tiene miedo de usar magia oscura y peligrosa.









### Los peligrosos encantamientos de Vlad:

#### magia empática y execración

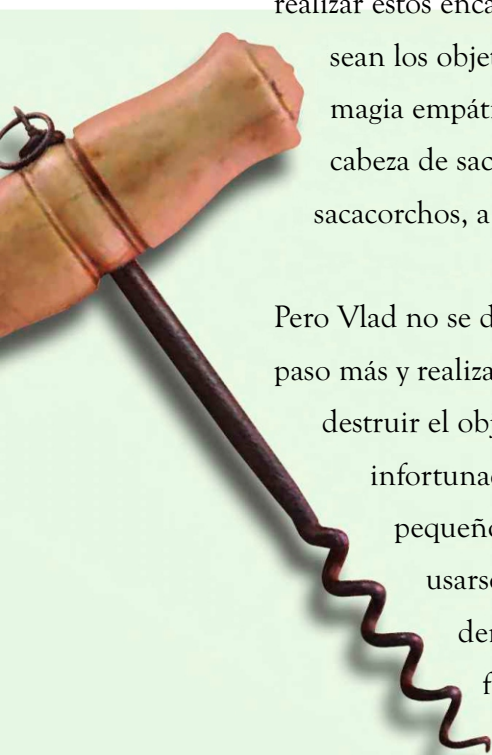
Cuando los magos realizan magia empática, unen dos cosas relacionadas, una pequeña y una grande, para que funcionen juntas. Esto es magia avanzada, y no muchos magos intentan

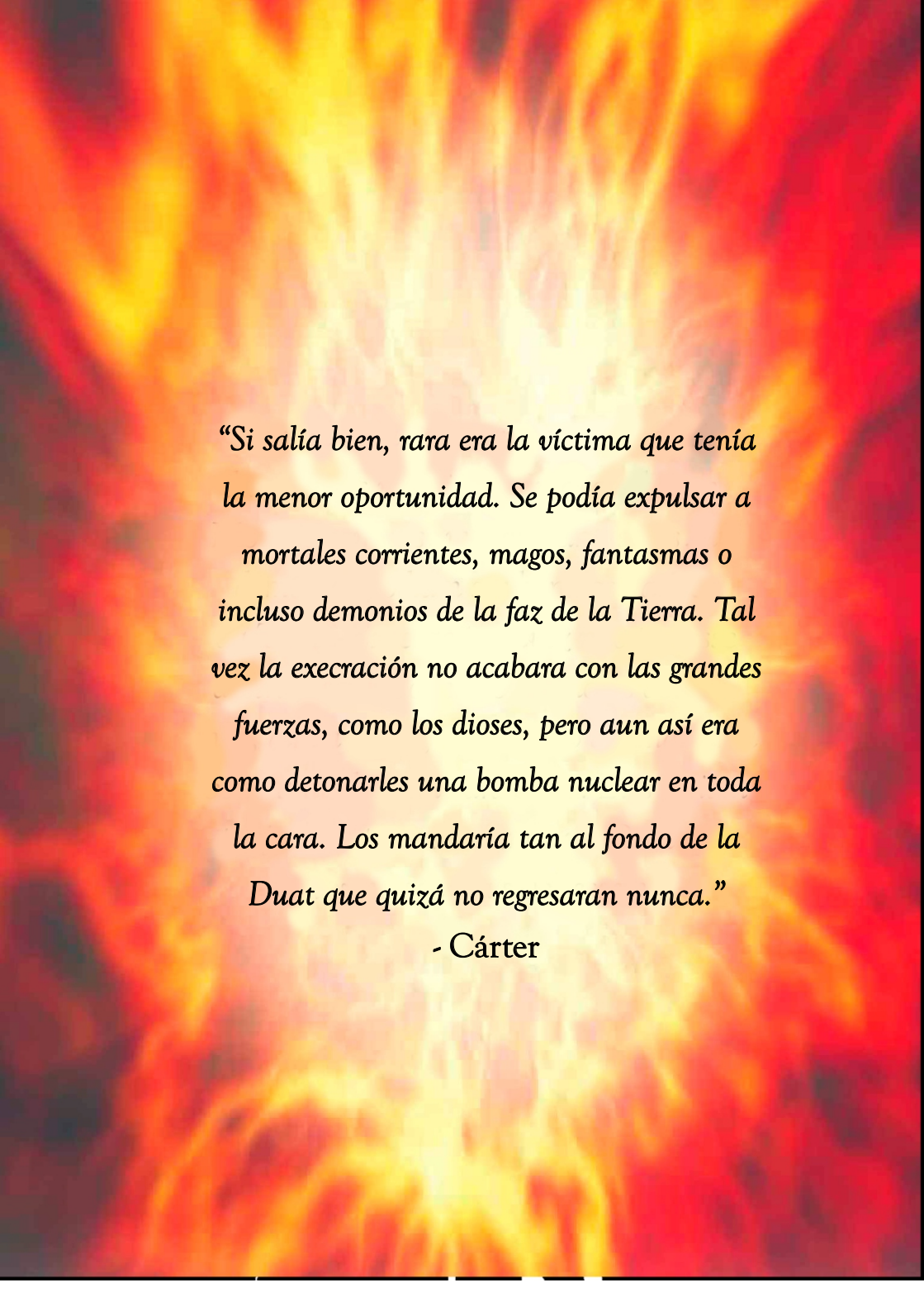
realizar estos encantamientos. Cuanto más similares

sean los objetos, más fácil será vincularlos, Vlad usa magia empática para unir a un demonio con una cabeza de sacacorchos, llamado Muerte al sacacorchos, a un sacacorchos real.

Pero Vlad no se detiene en la magia empática, da un paso más y realiza la execración, lo que le permite

destruir el objeto más grande (en este caso, el infortunado demonio), rompiendo el más pequeño (el sacacorchos). La ejecución puede usarse para bien, pero Vlad maldice al demonio para que genere energía con el fin de convocar a Set, un dios importante, que está prohibido por la Casa de la Vida.





*“Si salía bien, rara era la víctima que tenía la menor oportunidad. Se podía expulsar a mortales corrientes, magos, fantasmas o incluso demonios de la faz de la Tierra. Tal vez la execración no acabara con las grandes fuerzas, como los dioses, pero aun así era como detonarles una bomba nuclear en toda la cara. Los mandaría tan al fondo de la Duat que quizá no regresaran nunca.”*

*- Cártter*

No. 0324424 **BIBLIOTECA**

Este libro pertenece a:  
**MUSEO de ANTIGÜEDADES del CAIRO**  
*Midan El Tahrir, Cairo*

Título: **Antiguo Egipto**  
**Una breve historia**

| PLAZO  | NOMBRE DEL SOCIO       |
|--------|------------------------|
| 03 JUN | <del>A. Kane</del>     |
| 15 JUN | <del>[illegible]</del> |
| 07 AGO | <del>E. Kasid</del>    |
| 28 AGO | <del>[illegible]</del> |
| 30 SET | C. Kane                |



A decorative border in dark green or black ink with gold outlines, featuring four stylized purple flowers with gold centers at the corners and midpoints of the sides.

COLECCIÓN TIEMPOS ANCESTRALES

# ANTIGUO EGIPTO

---

*Una breve historia*

## ANTIGUO EGIPTO

### EL ANTIGUO EGIPTO Y SUS GOBERNADORES

Hace miles de años, el país de Egipto, en el noreste de África, se dividió en dos partes. Las tierras al sur, alrededor del gran río Nilo, se conocían como Alto Egipto. Las tierras del norte se llamaron Bajo Egipto. El símbolo del Alto Egipto era un buitre, que se alimenta de animales muertos. El del Bajo Egipto era la cobra, una serpiente mortal. Estos dos animales se convirtieron en símbolos de poder real.



Hace unos cinco mil años, las dos regiones se unieron y se convirtieron en un solo país, gobernado por un faraón llamado Rey Narmer .

Los faraones vivían en grandes palacios y tenían

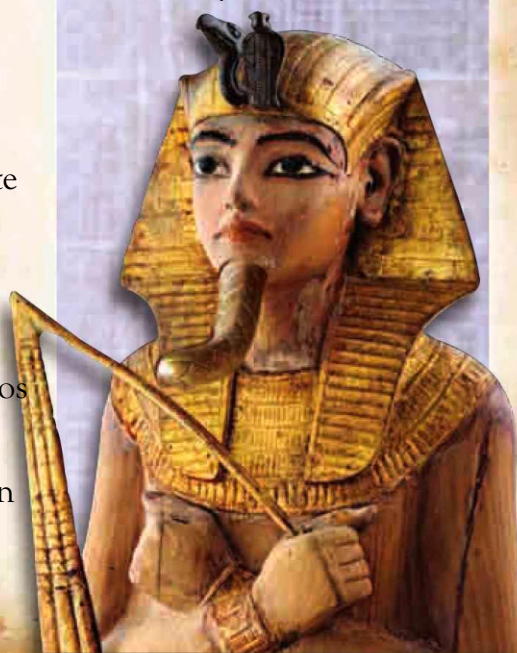


muchos deberes religiosos. La reina y la familia real vivían en la corte con nobles, sumos sacerdotes, oficiales y líderes del ejército. Estas eran las personas más poderosas del país.

La mayoría de los faraones eran hombres, pero había una mujer que gobernaba como tal. Su nombre era Hatshepsut y reinó durante unos veinte años. En ese momento, las mujeres egipcias podían poseer propiedades y ocupar cargos oficiales, disfrutando de mucha más libertad que en otras culturas antiguas.

### CABELLO OCULTO

A nadie se le permitía ver el cabello de un faraón. siempre se cubría la cabeza con una corona u otro adorno, y cuando asistía a eventos o ceremonias importantes, usaba una barba falsa para mostrar que él era el rey.





## ANTIGUO EGIPTO

*Carter y Sadie vieron algunos de los eventos a seguir mientras caminaban por el Salón de las Eras.*

### ANTES DE LA ERA COMÚN

**3500**

Las personas se instalan en el valle del Nilo

**3100**

Se dibujan los primeros jeroglíficos; El rey Narmer une al Alto y el Bajo Egipto

**2600**

Se construyen las pirámides de Giza

**2055**

El faraón Mentuhotep II gobierna todo Egipto

**1473**

Hatshepsut se convierte en faraón

**1333**

Tutankamón se convierte en faraón

**1274**

El faraón Ramsés II derrota a los hititas en la batalla de Kadesh (abajo)



**1100**

El Alto y el Bajo Egipto se dividen en dos Estados

**728**

El Rey Pyie de Nubia conquista Egipto

**671**

Los asirios atacan a Egipto

**525**

Los persas conquistan Egipto

**332**

Alejandro Magno conquista Egipto

**305**

Ptolomeo I se convierte en faraón

**196**

La Piedra de Rosetta es tallada

**30**

Los romanos anexan Egipto

**ERA COMÚN**

**642**

Los árabes conquistan Egipto

**1517**

**Invasión Turco-otomana**

**1798**

Napoleón Bonaparte ocupa Egipto

**1799**

Piedra de Rosetta es encontrada

**1822**

Los jeroglíficos son descifrados

**1859–1869**

Construcción del Canal de Suez

**1922**

Howard Carter (de quien Carter heredó el nombre) descubre la tumba de Tutankamón



## MOMIAS

Hoy en día, las momias se reconocen instantáneamente como monstruos de películas de terror y forman parte de los catálogos de disfraces de Halloween. Sin embargo, en el Antiguo Egipto, la momificación era un asunto muy serio: los egipcios importantes se transformaron en momias en preparación para su nueva existencia en el más allá.

El proceso tomaba mucho tiempo y era costoso, por lo que el honor estaba reservado solo para los faraones y los Ricos. Primero, sacerdotes especialmente entrenados limpiaban y purificaban el cuerpo en un ritual. Luego, extraían el cerebro por la nariz, utilizando ganchos muy largos (no fue un proceso muy bonito). Después de eso, el cadáver se dejaba secar durante cuarenta días, luego los sacerdotes lo frotaban con aceite y lo cubrían con una gasa.







Después de completar todos estos pasos, los sacerdotes lo adornaban con amuletos protectores, oro y joyas y envolvieron sus dedos, brazos y piernas con capas de lino. La cabeza se cubría con una máscara y, si la persona era lo suficientemente rica, se colocaba en un sarcófago con forma de cuerpo y se pintaba como tal. Con la momia lista para el entierro, los sacerdotes encabezaron una procesión para llevarla a la tumba, dejándola allí para que reposara por la eternidad.

### **Momias de mascotas**

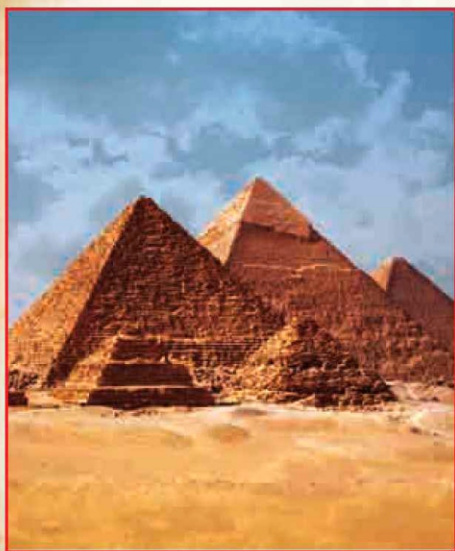
¡Incluso había momias de animales! Se encontraron diferentes animales momificados, desde gatos y perros hasta animales exóticos, como monos, lagartijas y cocodrilos. Al tener a sus mascotas, los egipcios garantizaban compañía en la otra vida y honraban al dios de cada animal en particular.



### PIRÁMIDES TUMBA

Muchos faraones fueron enterrados en tumbas cuadradas en el Valle de los Reyes, pero algunos se mantuvieron en grandes pirámides. Dentro de los enormes monumentos de piedra, el faraón muerto estaba rodeado de comida, posesiones y sirvientes *shabti*, que lo cuidarían en la próxima vida.

### La gran pirámide de Giza



La pirámide más famosa del mundo se encuentra en una ciudad llamada Giza y es la tumba del rey Keops. No fue fácil construir una estructura tan grande; se necesitaron miles de trabajadores y muchos años de trabajo para completarla. Para llevar los pesados bloques de piedra al sitio, tuvieron que ser transportados en ferry a lo largo del río Nilo. Luego, los bloques

fueron acomodados en trineos de madera y arrastrados por el desierto. Se construyeron rampas para levantarlas y apilarlas capa por capa. Cuando quitaron las rampas, lo que quedó fue una magnífica pirámide triangular.





### Un gran logro

En su punto más alto, la pirámide tenía ciento cuarenta y siete metros de altura, lo que la convirtió en el edificio más alto de la Tierra durante miles de años. ¡Todo sin la comodidad de la maquinaria moderna!

### ¿QUÉ PASÓ CON TUT?

Tutankamón tenía solo nueve o diez años cuando se convirtió en faraón. No hizo mucho durante su reinado de diez años, por lo que la historia lo olvidó hasta que su tumba, llena de tesoros, fue excavada en 1922. Desde entonces, sus artefactos han sido vistos por millones de personas, lo que hizo famoso a Tut. La causa de la muerte del faraón es uno de los grandes misterios de la historia. Algunos piensan que fue asesinado por un amigo codicioso, un auxiliar ávido de poder o sirvientes rebeldes.

Otros dicen que Tut murió debido a un accidente de transporte o una infección, pero es muy probable que nunca sepamos la verdad.







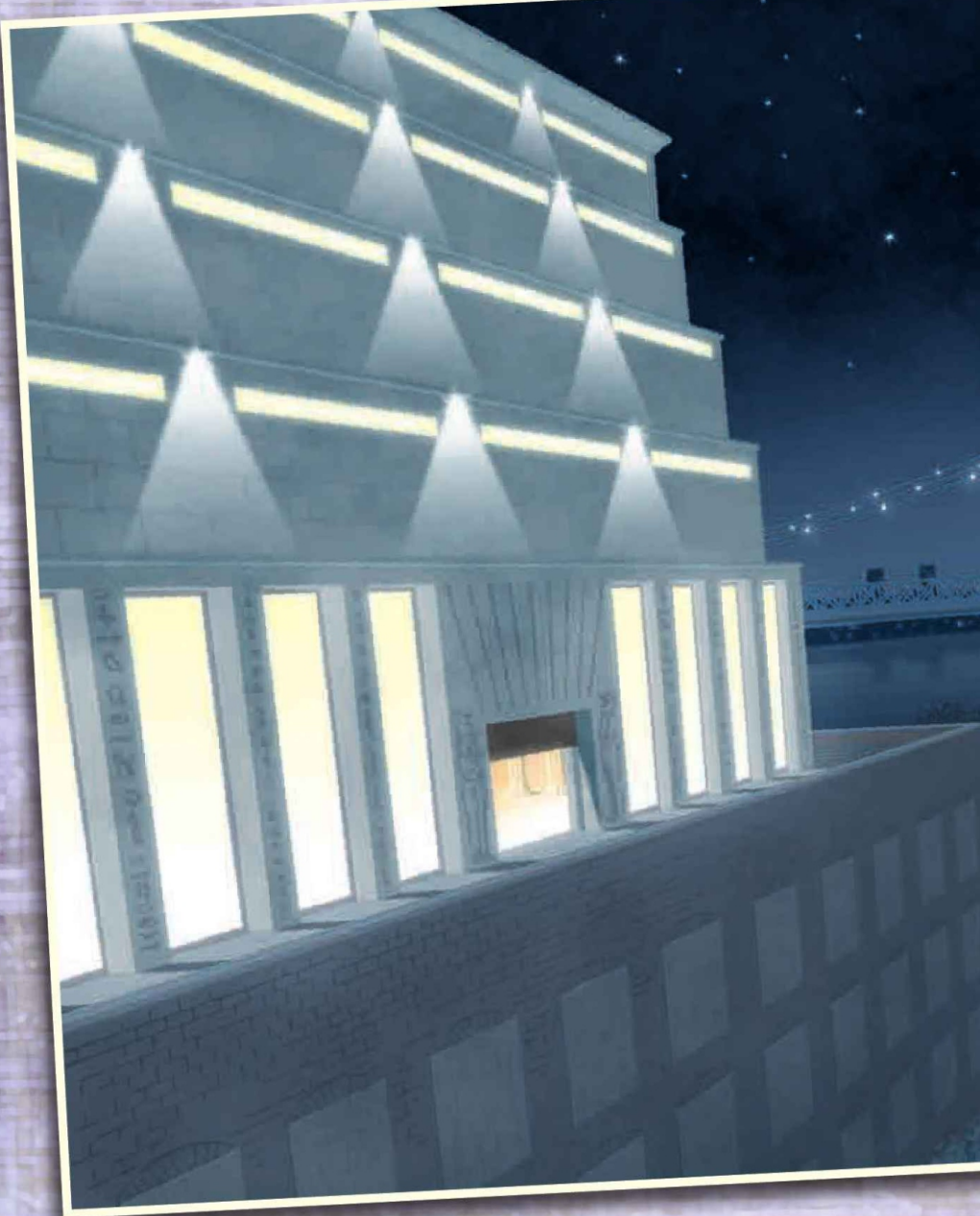


SECCIÓN SEIS

BIENVENIDO AL  
VIGÉSIMO PRIMER  
NOMO

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE • GUÍA DE SOBREVIVENCIA









El Vigésimo Primer Nomo

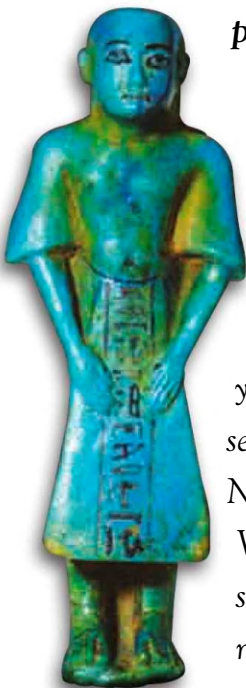


## Una visita al Vigésimo Primer Nomo

*¡Saludos! Soy su guía Shabti en este recorrido*

*por la sede mágica de Amos Kane en el*

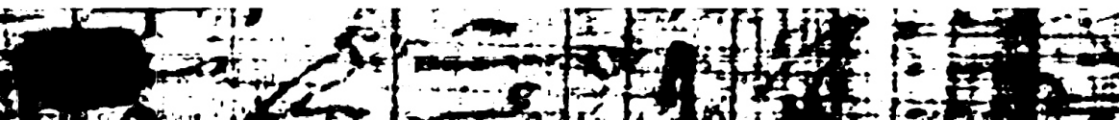
**Vigésimo Primer Nomo.** *Para ustedes que aún no lo saben, los shabti son marionetas de esclavos mágicos que quedaron en las tumbas de los faraones para ayudarlos en la otra vida. Pero ese no es solo nuestro trabajo ...*



*La gloriosa mansión se convierte en el hogar de Carter y Sadie cuando se mudan con el tío Amos. Estableció su sede en Brooklyn, al este de los ríos Hudson y East en Nueva York, siguiendo una antigua tradición egipcia.*

*Vivir en el lado oeste del río Nilo se consideraba de mala suerte, porque allí era donde los egipcios enterraban a los muertos. La orilla este era el lado de los vivos, el lado donde nace el sol, y era el favorito del dios Ra.*

*Comencemos el recorrido por el Gran Salón, observe las majestuosas vigas de cedro y los diversos objetos en exhibición, como instrumentos musicales y armas de Egipto.*



Mire hacia arriba y vea el  
balcón a través de los  
paneles de vidrio.

Por favor, no ruede sobre la  
alfombra de piel de serpiente; por  
su tamaño, ya puede ver que no  
proviene de una serpiente ordinaria  
y sus propiedades mágicas  
pueden ser dañinas. La estatua de  
mármol negro de Thoth tiene  
nueve metros de altura. Por  
favor, no lo toques.

Luego haremos una breve visita a la  
biblioteca. Como puede ver, las puertas están marcadas con el  
Ojo de Horus. Manténgase alejado, por favor; hay tres tramos de  
escaleras que bajan. Mira el techo y podrás ver el cielo celestial,  
Nut. En el suelo, su esposo Geb, dios de la tierra, está reclinado,  
como en el mundo exterior. Cada compartimento de la pared  
contiene un rollo de papiro, pero no los toques; muchos tienen  
amuletos protectores dañinos.





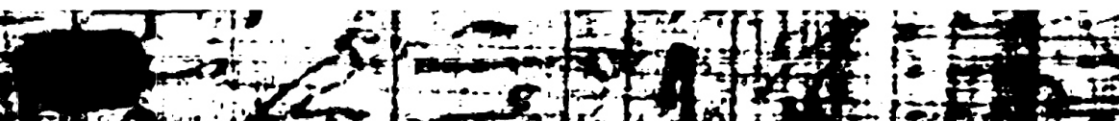


▲ Tot en forma de babuino

*Ahora, si me acompañan, Keops y Felipe de Macedonia nos esperan en la galería..*

*Keops es nuestro babuino residente. Como saben, tanto el dios Tot como el dios de la luna, Khonsu, a veces aparecen como babuinos, aunque estoy seguro de que Keops es solo un babuino ordinario. Pero come mucho, eso seguro. Keops aprecia especialmente todos los alimentos que terminan en "o". No dude en ofrecer todo lo que tenga a mano con esta función. Y si alguno de ustedes quiere perfeccionar sus habilidades de baloncesto, a Keops le encantaría jugar...*

El coco es una de las golosinas... favoritos de Keops ►





Khufu

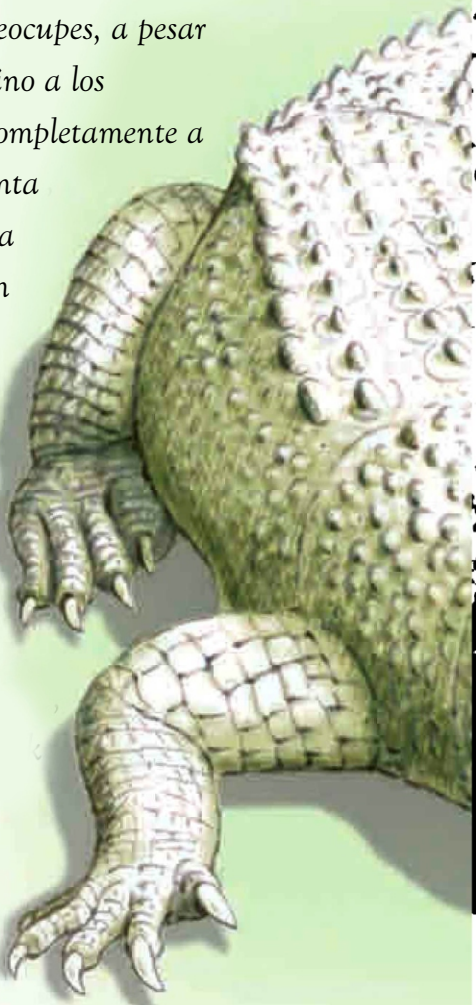


***Ven conmigo a la piscina a saludar a Filipo.***

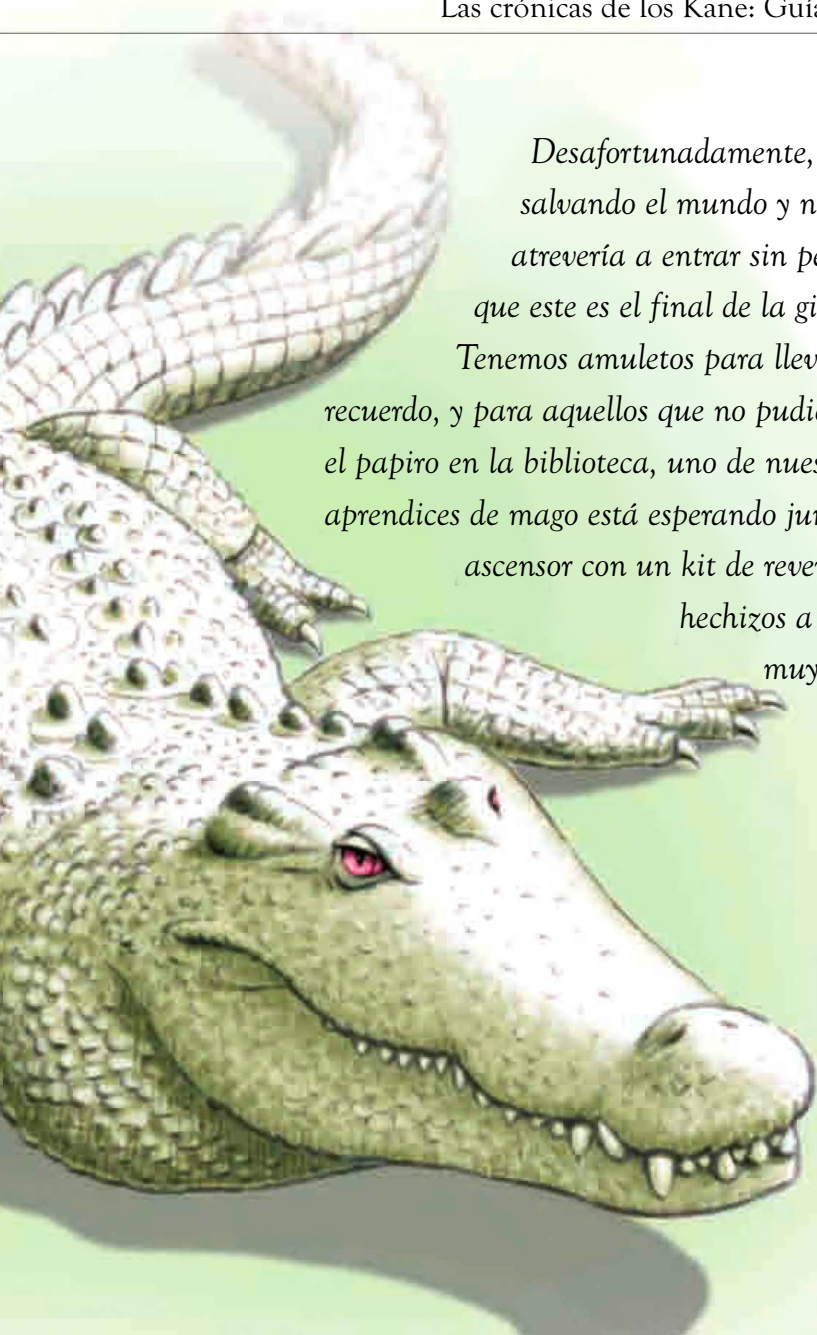
Como verás, es un raro cocodrilo albino, pero no hagas comentarios sobre su color, porque este es un tema que le molesta mucho. No te preocupes, a pesar de sus enormes dientes, prefiere el tocino a los humanos, lo que significa que estás completamente a salvo. A menos que, por supuesto, sienta en ti una amenaza para la Casa de la Vida y el Vigésimo Primer Nombre en particular. En ese caso, estás en problemas.

En el fondo de la piscina de Filipo verá algunas decoraciones elaboradas, muy similares a las de la piscina de su familia, en Crocodilópolis. Probablemente verlos todos los días aquí en Nueva York disminuye su nostalgia.

¿Le gustaría visitar las habitaciones de Carter y Sadie?







*Desafortunadamente, están salvando el mundo y no me atrevería a entrar sin permiso. Así que este es el final de la gira de hoy. Tenemos amuletos para llevar como recuerdo, y para aquellos que no pudieron resistir el papiro en la biblioteca, uno de nuestros aprendices de mago está esperando junto al ascensor con un kit de reversión de hechizos a un precio muy razonable.*



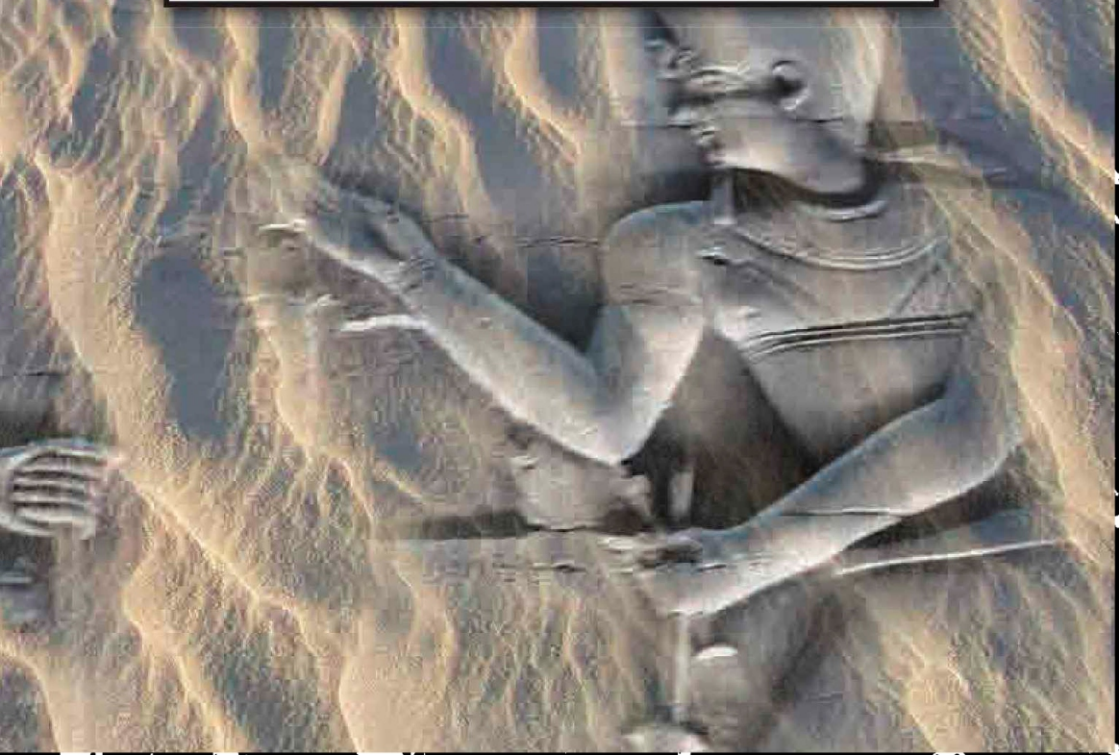




SECCIÓN SIETE

LOS APRENDICES  
DE MAGO  
DE CARTER & SADIE

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA







## Aprendices de mago

Derrotar a las fuerzas del mal y resucitar a una deidad que ha estado muerta durante siglos no es el tipo de trabajo que quieres hacer solo, por lo que Carter y Sadie han lanzado un amuleto *djed* que atrae a los niños con potencial mágico a su cuartel general. Ellos entrenan a estos reclutas para ayudarlos a luchar contra las fuerzas del Caos.

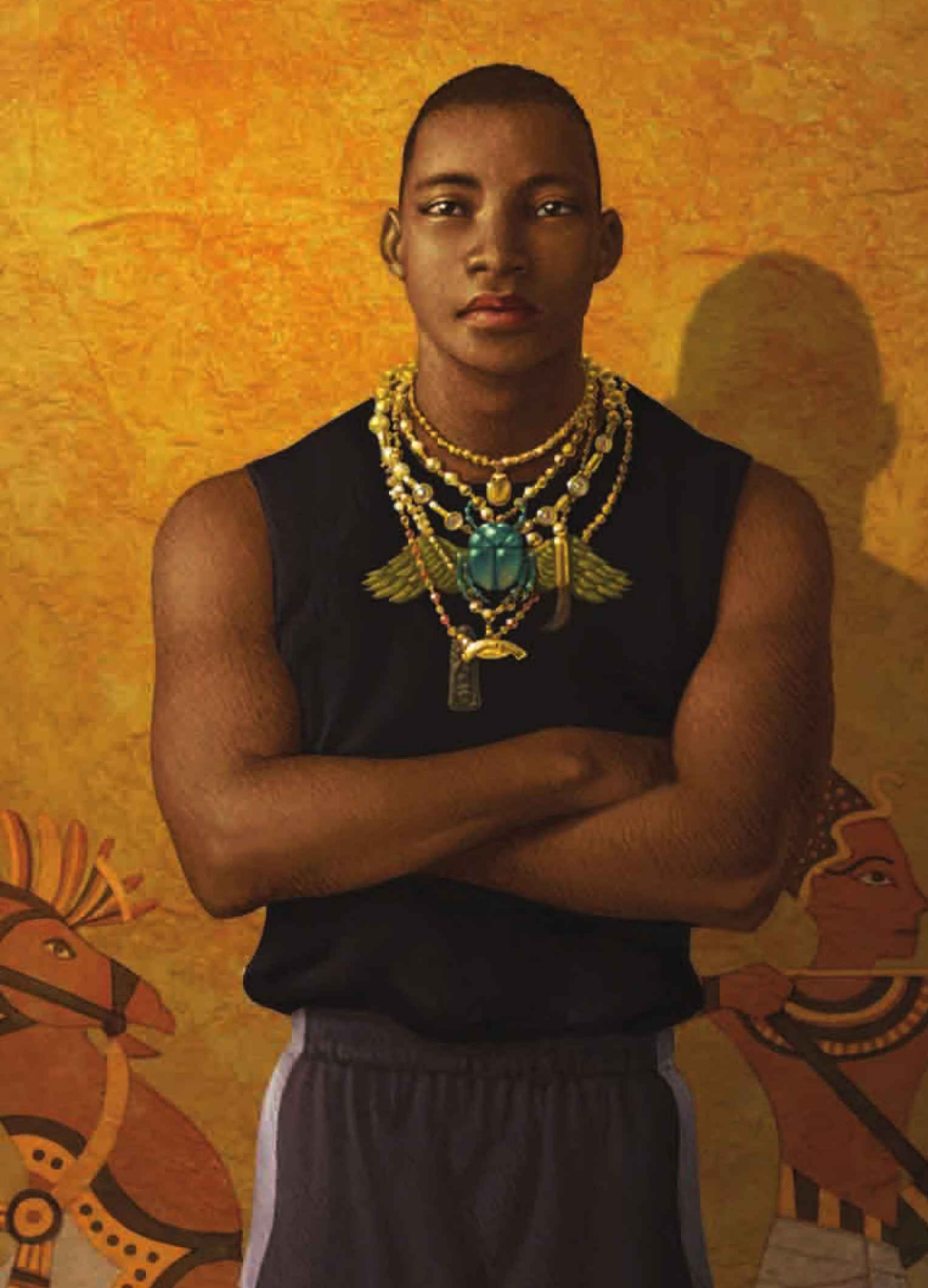
### WALT STONE

Tiene dieciséis años y ha viajado por todo el país desde Seattle para responder a la llamada de Carter y Sadie. Fue el primero en llegar y pronto demostró ser un talentoso

productor de amuletos. Las diversas cadenas de oro que lleva son mucho más que joyas; son amuletos mágicos que él mismo hizo, con fuertes propiedades protectoras.



*"No sé qué tiene ese chico, pero cuando va a hablar tiene como una gravedad que atrae la atención del grupo". – Sadie*





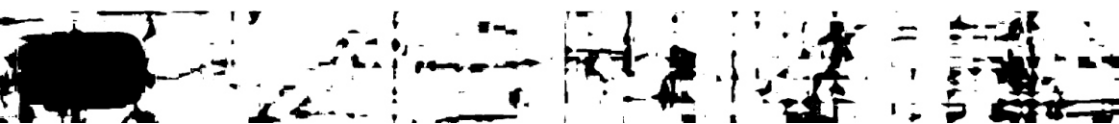
## JAZ

Jaz también llegó muy rápidamente al cuartel general. Ella es una hermosa y amigable rubia, animadora de Nashville, siempre amable con todos y lista para ayudar. Su talento es la magia curativa, por lo que es genial tenerla cerca en caso de que algo salga mal, lo que sucede muy a menudo con Carter y Sadie.

Jaz lleva un bolso reforzado decorado con una imagen de la diosa leona Sekhmet, su patrona.

## La magia de Jaz en el Museo de Brooklyn

Cuando Carter y Sadie intentan escapar del Museo de Brooklyn, Jaz crea un círculo protector que controla una plaga de espíritus agresivos y prende fuego al lugar, lo que permite que todos escapen con seguridad. Agota sus reservas mágicas para proteger a sus amigos.





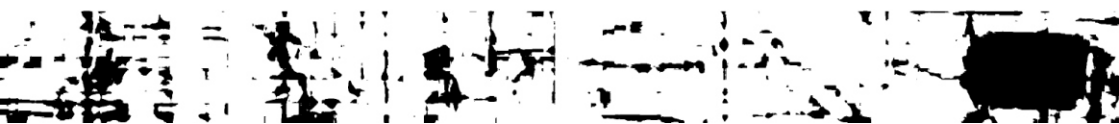
### Amuleto curativo de Jaz

Jaz le da a Sadie un amuleto para ayudar a Carter. Es una estatuilla curativa, utilizada para protegerse de enfermedades o maldiciones, creada con el propósito de curar a una persona específica: Carter, si se encuentra en una situación de vida o muerte. Jaz le da a Carter el cabello, los rasgos y la espada de Carter, y escribe su nombre con jeroglíficos en el pecho de la figura. Pero no le digas a Sadie cómo o cuándo usarlo...



### Otros aprendices

Hay dieciocho aprendices más que han viajado de todo el mundo para unirse a Carter, Sadie, Walt y Jaz. Algunos tienen edad suficiente para asistir a la universidad, pero la mayoría tiene entre nueve y quince años. Entre ellos se encuentran Félix, el más joven del grupo, de nueve años; Julien, de Boston; Alyssa, de Carolina del Norte; Sean, de Dublín, y Cleo, de Río de Janeiro. La sangre de los faraones corre por cada una de sus venas (y esto es prácticamente lo único que tienen en común), dando a los miembros de este grupo una capacidad innata para la magia y para albergar dioses.





## Especialidades mágicas

Cada mago tiene talentos naturales que indican sus especialidades. Si alguno de ellos le resulta familiar, es posible que desee saltar a un portal y unirse a los aprendices.



### ADIVINO

Saber lo que depara el futuro puede llevar a los magos a probar hazañas peligrosas para cambiarlo. Pero, si eres un adivino que vio algo horrible, probablemente ya lo sepas ...

### ENCANTADOR DE ANIMALES

Puede que no parezca importante, pero encantar a los animales siempre ha sido una habilidad poderosa y útil. Después de todo, cuando las criaturas peligrosas obedecen tus órdenes, puedes hacer temblar a los enemigos o ayudar a tus amigos a escapar de un desastre. Encontrar una serpiente en su cama es una señal definitiva de que ha ofendido a un encantador de animales.





## ELEMENTALISTA

Los elementalistas pueden controlar los cinco elementos básicos: tierra, fuego, aire, agua y queso!.

Un buen elementalista es capaz de invocar las fuerzas de la naturaleza para llevar a cabo ataques devastadores.

---

## MAGO DE COMBATE

Los magos de combate no se involucran en la batalla usando sus propios cuerpos. Utilizan avatares aterradores que envuelven al usuario en una armadura mágica y permiten al mago aplastar y destruir a su oponente. Esta es una magia poderosa y requiere mucha energía y fuerza. Si te gusta la idea de convertirte en una fuerza mágica inexorable que puede romper muros y diezmar ejércitos, esta es tu especialidad.







### NIGROMANTE

Estos hábiles magos pueden convocar a los espíritus de los muertos para responder preguntas, realizar tareas o perseguir los sueños de las personas (así que no cabrees a un nigromante).

Los espíritus eran fuerzas importantes en el Antiguo Egipto y el nigromante puede usarlos o ahuyentarlos según sea necesario. La nigromancia es una buena habilidad, siempre y cuando no le tengas miedo a los fantasmas

---



### CURADOR

La curación es una especialidad muy popular y respetada, así que si tienes un don para la curación, tal vez puedas convertirte



en *sunu* o sanador. La magia era la medicina de la antigüedad, y se recurría a los magos para curar todo tipo de heridas y enfermedades, lo que significa que este no es el campo para aquellos que se enferman fácilmente.

## CREADOR DE AMULETOS

El *sau*, o productor de amuletos, es un artesano mágico que sabe hacer amuletos, anillos y otros objetos protectores. No siempre es el más rápido en combate, pero puede crear herramientas increíbles para ayudar en la batalla. Las personas que son buenas con las manos y les gusta diseñar objetos mágicos deberían considerar estudiar la producción de amuletos.



## CAMINO DE LOS DIOSES

En la época de los antiguos egipcios, los magos aprendieron a extraer poder directamente de una deidad egipcia. Por ejemplo, un mago de combate podría extraer el poder de Horus, el dios

de la guerra, y volverse imbatible en la batalla; o un sanador podría convocar a Serket para curar una picadura de escorpión particularmente difícil.

El objetivo era convertirse en el "ojo" del dios, una combinación perfecta de voluntad mortal y poder divino.





La desventaja es que los dioses son impredecibles y pueden usar a los mortales como herramienta, por lo que ahora está prohibido estudiar el camino de los dioses. ¡Esta es una magia poderosa que puede causar muchos problemas!



### DESVENTAJAS DE LA MAGIA

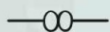
La magia no siempre facilita las cosas. Carter y Sadie aprenden que existen desventajas, como tener que enfrentar el fracaso o los efectos negativos de un encantamiento, preocuparse por si alguien está usando magia en tu contra o tener que usar la ropa de lino que usan los magos (ropa y telas originales). puede interferir con la canalización de

la magia). Por lo tanto, piense detenidamente antes de unirse a los aprendices: es posible que los riesgos superen las recompensas.

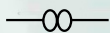


## La misión de los Kane

Carter y Sadie deciden que necesitan ayuda después de luchar contra Set in the Red Pyramid. Se dan cuenta de que Set tiene la intención de seguir intentando liberar a Apophis, independientemente de lo que hagan los hermanos.



Es por eso que los Kane comienzan a entrenar a nuevos magos para que los ayuden en su misión. Necesitan encontrar y unir las tres partes del Libro de Ra y restaurar al dios a su antigua gloria. Esta es, creen, la única forma de prevenir el fin del mundo, que se previó en el caso de que Apofis escapara y tratara de destruir el Maat (el orden del universo).



Tienen que detenerlo antes del equinoccio de primavera, cuando las fuerzas del Caos y Maat pueden estar desequilibradas de una forma u otra. Desafortunadamente, el equinoccio también es el momento perfecto para que Apofis escape ...





Carter y Sadie se enfrentan a demonios









SECCIÓN OCHO

# GUÍA DE LUGARES MÁGICOS

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA





## Lugares de poder

¿Interesado en la magia? Por lo tanto, considérela su guía de lugares protegidos por antiguos encantamientos que simplemente debe visitar...

### OBELISCOS EGIPCIOS

Los tres obeliscos egipcios, conocidos como Agujas de Cleopatra, atraen fuertemente a los magos. Están hechos de granito rojo y tienen grabados jeroglíficos. Cada uno se está en una ciudad importante y es un lugar turístico popular (especialmente para los magos).

#### 1. La aguja de Londres

Este obelisco fue construido en 1450 a. C. Se combinó con otro, encontrado en Heliópolis, Egipto, y se ofreció a Inglaterra como regalo en 1819, pero solo llegó a Londres en 1877 (se



requiere cierta planificación para llevar un obelisco de doscientas veinticuatro toneladas de un país a otro ). Fue transportado dentro de un gran cilindro de hierro remolcado por un barco.

En el camino, durante una tormenta, el cilindro se volcó, pero permaneció a flote y llegó a Londres sin problemas.



Una cápsula del tiempo fué escondida bajo el monumento de Londres. Entre los artículos que contenía se encontraban un mapa de la ciudad, diez periódicos, una caja de puros, una miniatura del monumento en bronce, monedas británicas, una rupia, un retrato de la reina Victoria y doce fotografías de las mujeres más bellas del mundo.

## 2. La aguja de Nueva York

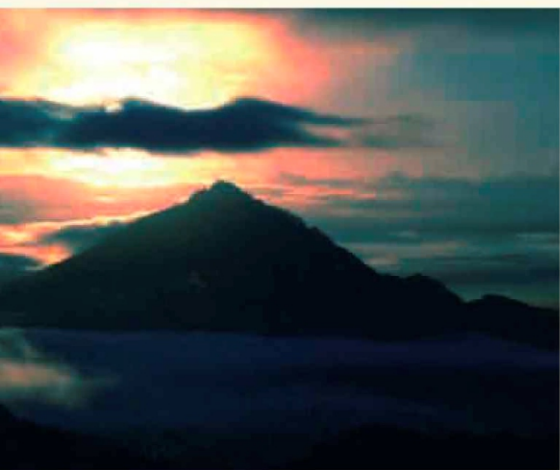
El segundo obelisco de Heliopolis se puede ver en Central Park, Nueva York. Fue transportado a los Estados Unidos en 1880 a bordo de un barco de vapor. Cuando llegó, ¡se necesitaron treinta y dos pares de caballos para tirarlo del río Hudson al parque!

## 3. La aguja de París

El obelisco de París es el par del

que está en el Templo de Luxor en Egipto. Fué ergido en 1833, el primero de los tres en encontrar un nuevo hogar. Rodeado por un lindo paisajes, el monumento está flanqueado por fuentes.





### LA UBICACIÓN DE LA PIRÁMIDE ROJA

Sadie y Carter cruzan el país para descubrir esta pirámide mágica que Set construyó en una cueva debajo de Camelback Mountain, un hito en el centro de Phoenix, Arizona. La forma de Camelback es muy similar a la joroba y la cabeza de un camello arrodillado, de ahí el nombre. Aparte de eso, su conexión con Egipto no es del todo clara para los mortales.

## MUSEOS

### 1. British Museum, Londres

Los museos son lugares importantes para los magos, especialmente si contienen artefactos egipcios, como es el caso del Museo Británico. Como Julius Kane es un egiptólogo muy respetado, no tuvo problemas para llevar a Sadie y Carter a una visita al ala egipcia e incluso logró convencer al curador de que los dejara solos con la Piedra de Rosetta (quizás con la ayuda de algo de magia). Esta increíble piedra fue tallada en el año 196 a. C., pero el



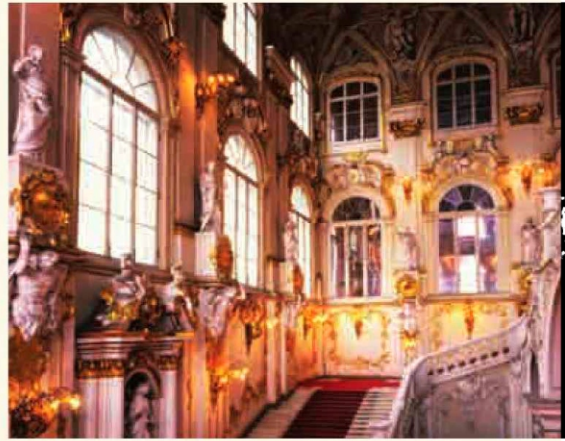


idioma se ha perdido con el tiempo. Muchos estudiosos intentaron descifrar sus jeroglíficos, pero no se tradujo hasta 1822, cuando el egiptólogo francés Jean-François Champollion descubrió su significado, haciendo que la piedra fuera aún más especial. Las palabras talladas en él fueron escritas por sacerdotes para honrar al faraón egipcio y enumeran todas las cosas buenas que hizo por los sacerdotes y su pueblo, impartiendo valiosos

conocimientos sobre la historia de Egipto.

## 2. Hermitage Museum, San Petersburgo

Carter y Sadie van a San Petersburgo con Bes, cuando buscan una parte *del Libro de Ra*, y conocen a Vlad Menshikov mientras visitan el Museo del Hermitage. El museo tiene la mejor colección egipcia de Rusia y se rumorea que la sede del Decimoctavo Nomo está en su interior.







### 3. Metropolitan Museum of Art, Nova York

Este es otro lugar clave para magos y dioses. Está cerca del obelisco de Nueva York, donde Bastet, Carter y Sadie huyen cuando la sede de Amos es atacada. Para escapar de Serket, la diosa escorpión, Bastet les

dice a Sadie y Carter que huyan al templo egipcio dentro del museo, donde pueden crear un portal.



## UN TEMPLO EGIPCIO EN NUEVA YORK

El Templo de Dendur es un verdadero templo egipcio, ahora ubicado en los Estados Unidos. Fue construido alrededor de A.E.C. en la margen occidental del río Nilo, dedicada a Isis y Osiris.

Cuando los egipcios construyeron un dique en el Nilo, creando el lago Nasser, transfirieron el templo y lo ofrecieron a los Estados Unidos.

### DATOS DEL TEMPLO

- 642 bloques de arenisca
- en total, los bloques pesan más de 800 toneladas
- embalados en 661 cajas y transportados a los Estados Unidos
- templo cedido al Museo Metropolitano de Arte de Nueva York en 1967











SECCIÓN NUEVE

# ARTEFACTOS DE PODER

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA



## Fuentes de poder

¿Buscas una buena lectura?

¿Quizás un encantamiento para hacer desaparecer demonios?

Bueno, sigue leyendo...

### LIBROS MÁGICOS

#### *Libro de Ra*

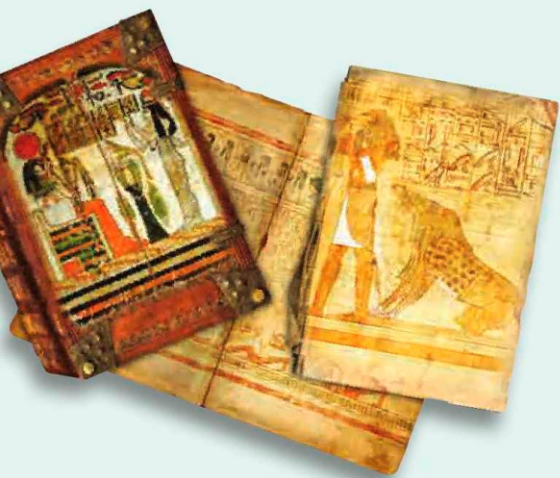
Era un papiro poderoso que los sacerdotes de este dios crearon para invocarlo en caso de una gran catástrofe. Como no querían que el libro cayera en las manos equivocadas, los sacerdotes lo dividieron en tres

partes y los escondieron en diferentes lugares, conscientes de que solo un mago digno podría encontrarlos y despertar al dios sol nuevamente.

Ra había dormido por muchos años, pero Carter y Sadie necesitan tu ayuda y *el Libro de Ra* es su única esperanza. Como enemigo natural de Apofis, el Señor del Caos amenaza con huir de su prisión debilitada, Ra es el único que puede evitar que destruya el Maat (el orden del universo) y sumerja la tierra en la oscuridad eterna.

#### *El libro para derrotar a Apófis*

Sadie y Carter encuentran este papiro en la biblioteca de Amos en el Vigésimo Primer Nombre, pero no ven su significado de inmediato. Para saber más consulte la página 55.



### ***Sangre de los faraones***

Hacen otro gran descubrimiento en la biblioteca: un pergamino que lista todas las dinastías del Antiguo Egipto, titulado *Sangre de los faraones*. En él encuentran el nombre de su familia escrito en un cartucho y descubren la verdad sobre la historia y el inmenso poder de la familia.

#### **¿QUÉ ES UN CARTUCHO?**

Los egipcios creían que podían protegerse en la vida o en la muerte escribiendo el nombre en jeroglíficos y dibujando un círculo a su alrededor, que simbolizaba hilos mágicos protectores. Este círculo se llama cartucho.



### ***El libro de los muertos***

Este antiguo libro guía a sus lectores a través de la Duat y el mundo de los muertos. Los egipcios ricos fueron enterrados con él para no perderse en la otra vida (los más pobres tenían que valerse por sí mismos). Cuando Carter y Sadie van al Mundo de los Muertos en busca de una pluma de la verdad, su compañero se guía por *El Libro de los Muertos*.





## ARMAS Y HERRAMIENTAS MÁGICAS

### ***Khopesh***

Es una espada de bronce o hierro, hecha para desarmar a un oponente enganchando su arma. La hoja mide medio metro de largo y está afilada solo en el exterior de la curva. Los guardias egipcios empuñaban un *khopesh* en una mano y un escudo de mimbre en la otra.



▲ Cárter empuña un *khopesh*

### ***bastón***

Junto con la varita, el bastón se encuentra entre las herramientas más importantes de un mago. Se puede usar para controlar los elementos, convocar espíritus, lanzar llamas o golpear a los enemigos en la cabeza. Se transforma en una amplia variedad de criaturas, como serpientes, hipopótamos, tigres o cocodrilos. Los magos lo usan para el combate y para proteger a los inocentes, pero, en las manos equivocadas, es capaz de conjurar un animal cruel.

### ***Varitas***

Son curvos y están hechos de colmillos de hipopótamo cortados por la mitad. Se pueden usar para dibujar círculos de protección, lanzar hechizos de curación y luchar contra enemigos: lanzarlos como armas o crear un escudo mágico

### **Caja Mágica**

Los magos siempre deben estar preparados, por lo que mantienen suministros para realizar hechizos e instrumentos mágicos con ellos en todo momento en una pequeña caja. Su contenido varía según la preferencia del propietario, pero puede incluir papiro, un cálamo, tinta, cera para crear *shabti* y varios amuletos protectores. Si necesitas viajar ligero y tienes esta capacidad, puedes guardar tu caja en Duat y acceder a ella cuando sea necesario.

### **Gancho y mayal**

Estos símbolos egipcios de poder se usaban en ceremonias reales y se creía que brindaban protección en el más allá, por lo que casi siempre se enterraba a los reyes con ganchos y mayales.

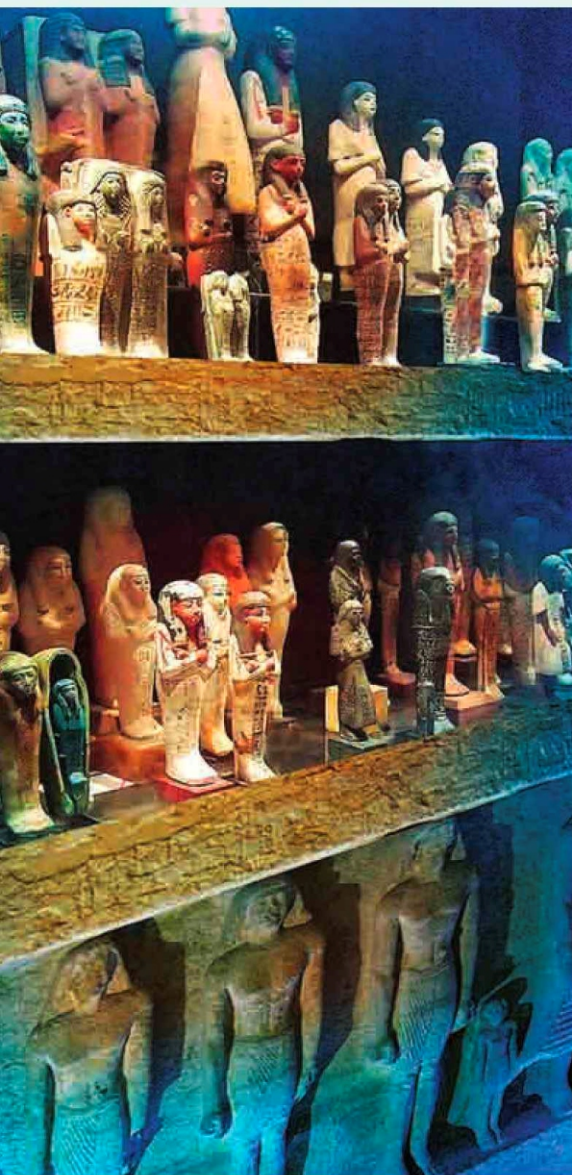


▲ Este sarcófago muestra al rey Tut con el gancho y el mayal

### **Shabti**

*Shabti* significa "el que responde", por lo que no es de extrañar que este sea el nombre de las pequeñas figurillas que despiertan la llamada de sus maestros. Pueden ser muy útiles para los magos que necesitan ayuda, por lo que todos están capacitados para





hacer su propio *shabti* y darle vida cuando sea necesario.

En el Antiguo Egipto, los reyes muertos se colocaban en elaboradas tumbas y se llenaban con todo tipo de objetos, incluidas cajas pintadas llenas de *shabti* para realizar tareas para ellos en el inframundo. ¡Un faraón fue enterrado con más de mil *shabti* a su lado!

### LA PLUMA DE LA VERDAD

*"La pluma no tolera ni la mentira más insignificante. Si te la entregara y tú faltases lo más mínimo a la verdad, o si actuaras con la menor hipocresía, arderías hasta convertirte en cenizas "*



— Anúbis



Cuando las almas llegan a la otra vida, no pueden simplemente entrar: el corazón tiene que ser pesado y comparado con la pluma de la verdad para medir sus vidas con las mentiras que han dicho. Si la pluma es más liviana que el corazón, significa que la persona hizo más daño que bien y no puede entrar al Mundo de los Muertos.

La pena de la verdad es muy importante, pero también increíblemente poderosa, y se puede utilizar para derrotar a los enemigos. Carter y Sadie necesitan sentir lástima por la verdad para derrotar a Set, pero quien la tenga siempre debe decir la verdad (o enfrentar las consecuencias). Esto significa que Sadie debe tener mucho cuidado de mantener oculta dentro de ella hasta la más pequeña mentira.

## **EL DESAFÍO DE LA PLUMA DE LA VERDAD**

*¿Crees que es fácil decir la verdad? Piensa otra vez. ¿Cuál sería su nivel de sinceridad si tuviera que responder a las siguientes preguntas frente a todos sus amigos?*

*Cual és...*

- *¿Tu historia más vergonzosa?*
- *¿Su hábito más repugnante?*
- *¿Tu secreto más secreto y más oscuro?*
- *¿su mayor miedo?*

*Si puede responder honestamente a todas estas preguntas para que todo el mundo las escuche, ¡felicitaciones! Mereces tener la pluma de la verdad.*



### PERIODOS MÁGICOS

#### Equinoccios

Un equinoccio ocurre solo dos días del año, cuando el día y la noche tienen exactamente la misma duración. Cuando las horas de luz y oscuridad están equilibradas, Ra y Apofis están en pie de igualdad, por lo que las fuerzas de Caos y Maat pueden desequilibrarse fácilmente.

Para evitar que magos y dioses inclinen la balanza, todos los portales del mundo cierran durante este período, excepto al amanecer y al atardecer.

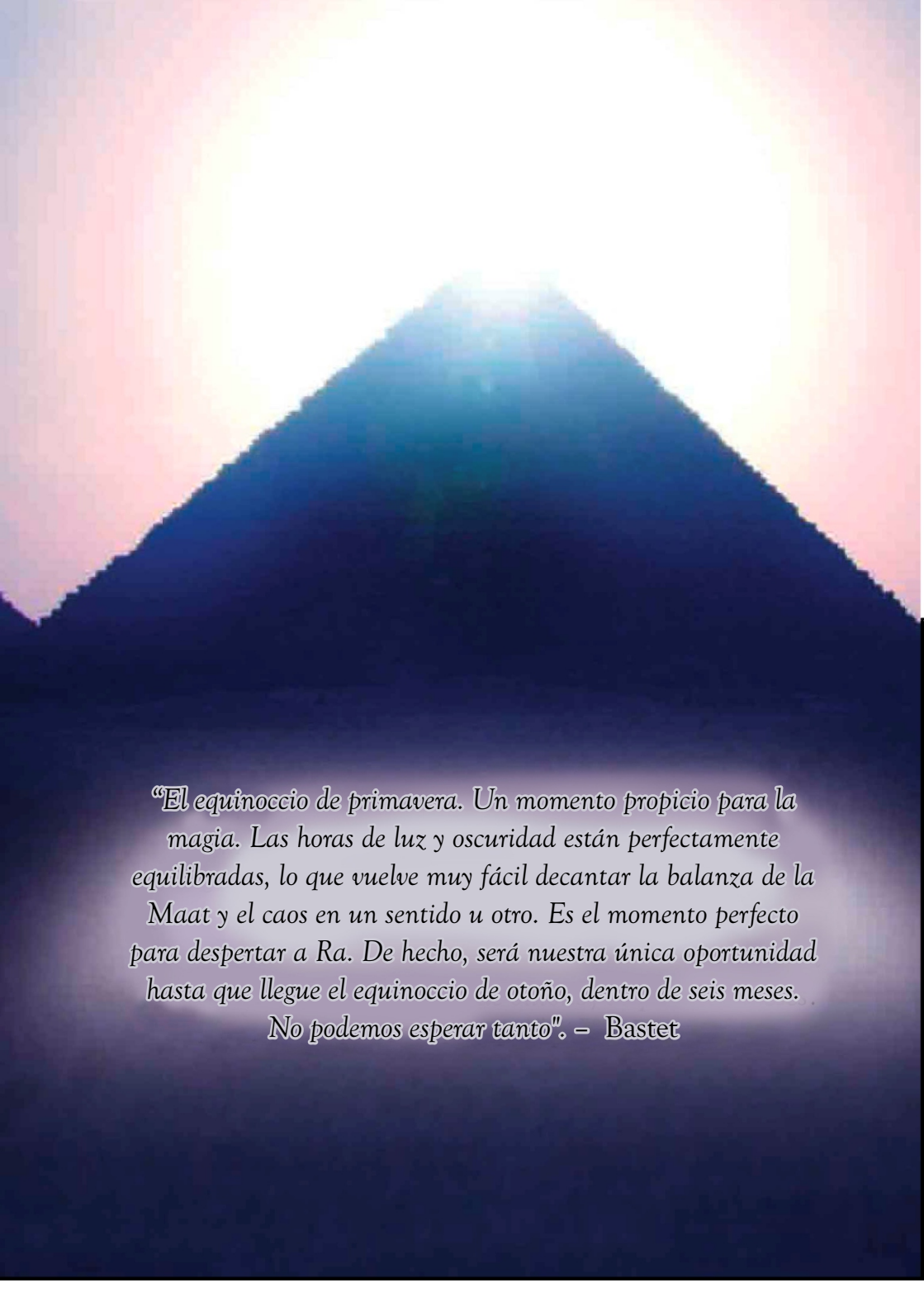
#### Solsticios

Son momentos mágicos porque marcan el día más corto o más largo del año. Las fechas dependen de dónde viva, en el hemisferio norte o sur. En el hemisferio norte, el solsticio de invierno ocurre en diciembre y el de verano en junio. En el hemisferio sur

ocurre lo contrario, con el solsticio de invierno en junio y el solsticio de verano en diciembre.

En el Antiguo Egipto, el solsticio de verano era una de las épocas más importantes del año, cuando el sol estaba en su punto más alto y el río Nilo comenzaba el período de inundaciones. Los egipcios esperaban con ansias ese momento, cuando el río inundaba la tierra a su alrededor y el barro dejado fertilizaba los campos. Realizaban ceremonias especiales para honrar a la diosa Isis, pues creían que ella estaba llorando por su difunto esposo, Osiris, y sus lágrimas hacían que el Nilo se llenara.





*"El equinoccio de primavera. Un momento propicio para la magia. Las horas de luz y oscuridad están perfectamente equilibradas, lo que vuelve muy fácil decantar la balanza de la Maat y el caos en un sentido u otro. Es el momento perfecto para despertar a Ra. De hecho, será nuestra única oportunidad hasta que llegue el equinoccio de otoño, dentro de seis meses.*

*No podemos esperar tanto". – Bastet*







8

SECCIÓN DIEZ

# VIAJANDO CON LOS KANE

LAS CRÓNICAS DE LOS KANE: GUÍA DE SOBREVIVENCIA

## Los viajes mágicos de Carter y Sadie

Los hermanos hacen varios viajes, pero no son iguales a los que conocemos. Muchas de las aventuras comienzan y terminan en portales mágicos.



### Portales mágicos y sus usos

Los dioses y magos usan portales para transportarse instantáneamente de una parte del mundo a otra. Para abrir un portal necesitas un artefacto mágico, por eso muchos de ellos se encuentran en museos. La reliquia de Sadie para abrirlos en

el Vigésimo Primer Nomo era una pequeña esfinge de piedra tirada en las ruinas de Heliópolis.

Hay algunas reglas: no se pueden usar varias veces seguidas y deben enfriarse entre usos. En un equinoccio, todos los portales del mundo se cierran, excepto al amanecer y al atardecer. Los equinoccios se dan en primavera y otoño, caracterizando los dos días del año en los que la noche y el día tienen la misma duración y, por tanto, están equilibrados.

Algunos lugares son de difícil acceso, como Alejandría, Egipto. Fue allí donde cayó el Imperio Egipcio, por lo que la magia se puede distorsionar. Los únicos portales que funcionan están en el casco antiguo, ¡a menos de diez metros de agua!

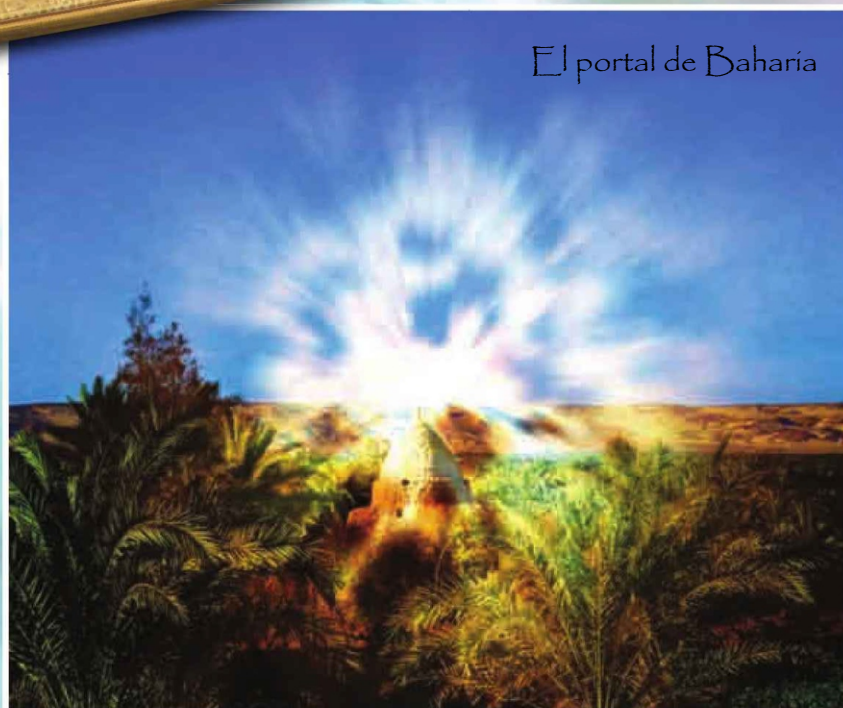


## Alejandro



Poderosas maldiciones pueden impedir el viaje a través de un portal o dificultarlo: el oasis de Baharia en el Sahara, por ejemplo. Hay una gran red de túneles y cámaras que nadie ha abierto en miles de años, y quizás diez mil momias.

## El portal de Baharia



## Viajes en el barco mágico

*“Tot, el dios del conocimiento, nos había dicho una vez que siempre tendríamos el poder de convocar un barco cuando lo necesitáramos, porque teníamos la sangre de los faraones.” — Cárter*

Otra forma de transporte mágico utilizado por Carter y Sadie es un barco egipcio. Amos los lleva a Nueva York en un barco de juncos que invoca simplemente dibujando un jeroglífico.



Carter reconoce el barco de sus viajes a Egipto y se preocupa por su apariencia inestable, ya que básicamente es una gigantesca alfombra flotante hecha de fibras vegetales. Él y Sadie se sorprenden de la velocidad con la que se mueve. Pero menos agradable es la sensación de estar en una montaña rusa mientras viajan de Londres a Nueva York en minutos y llegan a la sede de Amos.

El tío vuelve a aparecer con el bote después de que Carter, Sadie y Bastet convocan a Nephtis en el Río Grande para ayudarlos a luchar contra Set, pero caen en una emboscada creada por Sobek, el dios cocodrilo.

En esta ocasión los llevan al cielo y vuelan a Las Cruces para reunirse con Zia y Desjardins.



Tratando de evitar que los Kane encuentre a Set, Desjardins convoca a Sekhmet. La diosa de la venganza persigue al hidroavión hasta que aterriza sobre una enorme pila de pimientos, y Carter encuentra una manera astuta de convertir a Sekhmet en una vaca gigante dormida...

### ***El barco del faraón***

El segundo barco mágico de los hermanos es el del faraón, el cual descienden al río de la Noche que atraviesa la Duat en busca de Ra. Al inicio el barco está destruido, con la vela rota, los remos rotos y las cuerdas cubiertas de telarañas. Para empeorar las cosas, son perseguidos por los espectros que toman la forma del abuelo y la

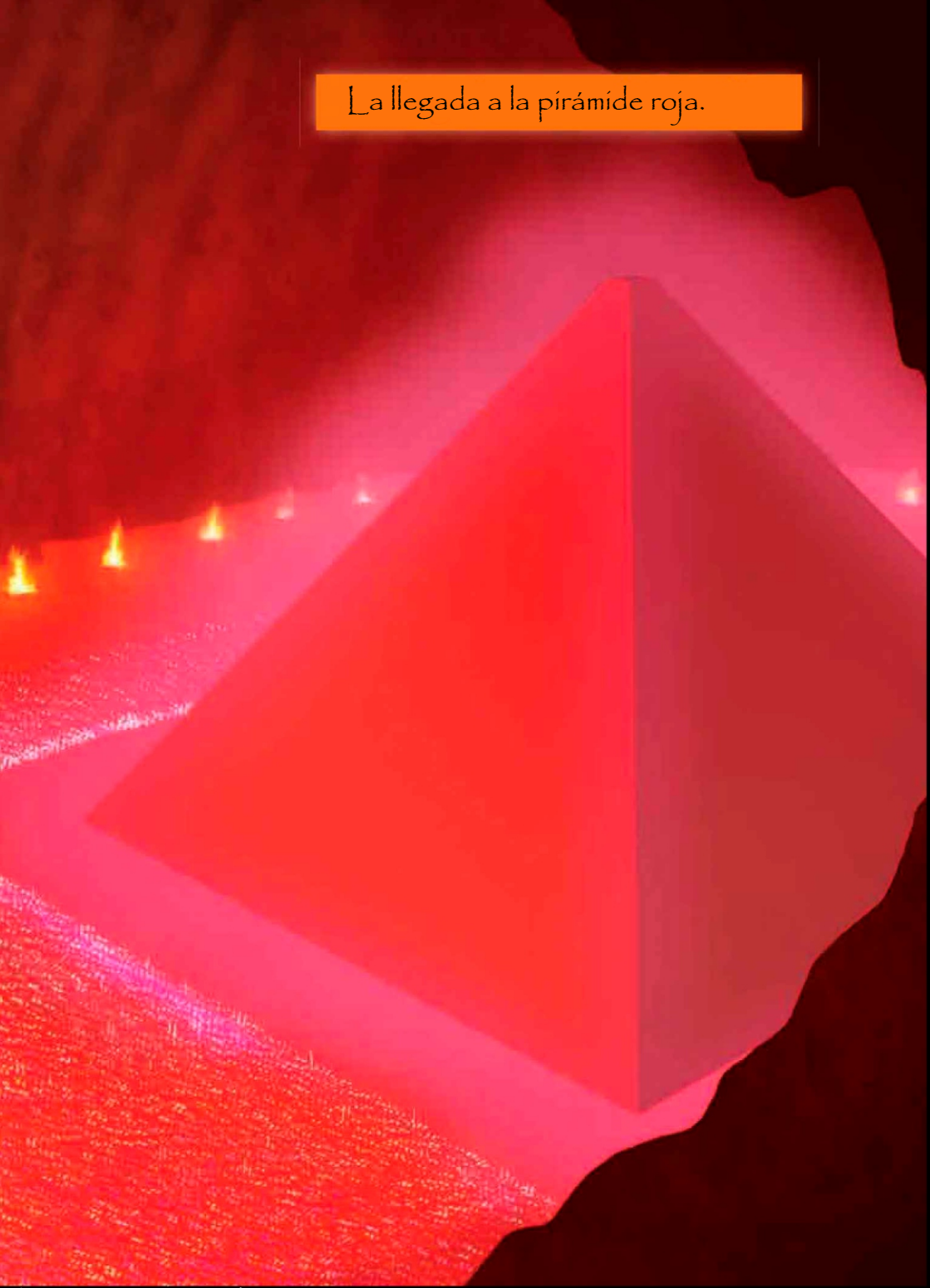


abuela Faust. Carter los derrota usando el gancho y el mayal del faraón, y él y Sadie viajan por las Doce Casas de la Noche, enfrentándose a un desafío en cada sección. Entre estos desafíos se encuentra descubrir el nombre secreto de Khnum, el dios carnero, encontrar las Tierras Soleadas (la casa de retiro de los dioses) para Ra y jugar un partido de senet mortal con Bes y Khonsu, el dios de la luna. Al final, se encuentran con el propio Apofis en la cueva roja.





La llegada a la pirámide roja.





“El mundo había cambiado.  
El dios solar había regresado.  
Apofis era libre y, aunque  
estaba desterrado a algún sector  
profundo del abismo, no tardaría  
en volver. Se acercaba la guerra.  
Teníamos mucho trabajo por  
delante”

- Sadie