

Du spelar nu en person som är besatt av Hathor.

Det innebär att du fortfarande har kvar alla dina gamla minnen och känslor, men att de numera är undertryckta av den mäktiga naturkraften Hathor. I vissa situationer, och med otroligt stark koncentration, kan din vanliga personlighet släppas fram för att säga ett eller annat ord och kanske göra en enskild handling. Annars är du helt i Hathors grepp.

En viktig sak är dock att du inte har Hathors kropp, som är gjord av guld och med skelett av silver. Inte heller har du förvandlats till en ko. Nej, du har din vanliga gamla kropp. Alla skador är helade av Hathor när hon tar dig i besittning, men du är på intet sätt osårbar och har heller inga "superkrafter" direkt. Hathor är dock inte helt medveten om din sårbarhet, och bryr sig heller inte om din kropp förstörs. Hathor däremot dras tillbaka till gudariket, Anduat, om Isabellas kropp förstörs.

Som Hathor vet du naturligtvis allt om egyptisk mytologi och allt om hur det gamla Egypten fungerade. Du vet dock inget alls om den moderna världen. Vi begär dock inte att du skall lära dig allt nu, så om det är något speciellt du undrar över, så fråga gärna en spelledare.

Att du inte vet något om den moderna världen innebär att du inte känner till något om moderna vapen, konstiga moderna kläder, moderna moraliska koder, som att man inte får visa kroppen och en hel del annat som du nog inser själv.

Eftersom du är en gudinna, är du betydligt över alla andra i din omgivning. Du är inte rädd för att vara instängd i en grav (även om Isabella kanske fortfarande är det), eftersom Hathor är Beskyddare av Västern och vissa delar av gravarna. Att du är Beskyddare av Väster betyder nämligen att du beskyddar dödens väderstreck och den som tar emot de döda i Underjorden.

En egyptisk gud eller gudinna talar aldrig till vanliga dödliga. De talade alltid genom präster, prästinnor eller farao. I lajvet är Nadja nästan en prästinna, men inte riktigt. Hon är än så länge bara en springpojke åt de riktiga prästinnorna, och hela det här att kalla fram Hathor är ett prov i hennes initiering till prästinna. Du vill alltså helst inte tala med Nadja, och kommer heller inte att göra det om du kan slippa.

Däremot talar du gärna till andra gudar. Om någon på något sätt skulle bli en gud, så är det fritt att samtal med denne, som gudar pratar med varandra.

Hathor är oftast en god gudinna och hon kan få sin mjölk att hela alla skador, hur svåra de än är. Hon kan dock inte återuppväcka den helt och fullständigt döda. Sådant kan nog bara Isis och Thoth. Får du mjölk, kan du använda den till att hela de värdiga.

Du kan också leda en Ba genom Anduat, som är Egyptens dödsrike. Alltså föra en Ba-själ genom portar till och från den vanliga världen. Mer om det senare.

Du har visat dig i en av de närvarande kvinnornas drömmar – Yasmine. Där har du sett hur Yasmynes son Ramses sakta men säkert håller på att bli tagen av Anubis, mumifieringsguden till Osiris, döds-guden. Bara din mjölk kan läka honom. Det är viktigt att göra det, eftersom du har sett i framtiden att Ramses kommer att i så fall växa upp till en stor man och leda mänskligheten in i en ny era av den gamla Egyptiska tron. Thot motsätter sig detta, och säger er tid är förbi, och det är han som har lagt förbannelsen på Ramses. Du kan dock naturligtvis inte tala direkt till Yasmine och du ignorerar henne, som alla andra människor, om hon understår sig att vända sig till din gudomliga person.

Personlighet: God och vacker gudinna, som härskar över kärlek, sexualitet, musik och dans. Men är inte en mes på något sätt. Hon kan bli en dödsmaskin, med kraft nog att förrinta hela mänskligheten. Du stoppades bara av en rejäl fylla. Ra förvandlade henne sedan till det vackraste av alla djur – en ko. Efter det har hon ett betydligt jämnare temperament, och här i graven har hon inte krafter att skada någon på det sättet.

Klädstil: Du föredrar en lång, vit och åtsittande klänning med axelband som böljar över bröstet (eller lämnar dem fria) och når ner till anklarna. I händerna föredrar du att hålla en ankh (tecknet för liv) och en papyrusblomma, som visar din livgivande, men samtidigt destruktiva kraft. Har du ingen papyrusblomma duger en Uas-spira bra. Det är en käpp som också symboliserar makten. Den är kluven i botten och har oftast ett avlångt ”ansikte” i toppen.

På huvudet vill du helst ha en tjock svart peruk (det är sensuellt) som toppas av kohorn med en solskiva mellan sig. Dina snygga koöron kan få titta fram under peruken.

När någon läser om Ba-själen

Någon försöker göra en ritual som skall föra deras Ba-själar genom Anduat. De vet antagligen inte hur den skall genomföras, men det vet du. Om du vill kan du hjälpa dem, genom något ombud.

Ritualen går till så att först utses en ledare. Självklart måste det vara du och ingen annan. Du kan leda en ritual, eftersom du är gudinna, och det behöver inte betyda att du talar till dem direkt.

Alla mässar till sammans, så att deras själar blir mottagliga. De skall säga "An –du –at" i takt och mässande.

Samtidigt läser du följande text:

Osiris, skrivaren Ani vars ord Är sanning sa :- Platsen som är stängd är öppnad, platsen som är förseglad är ej förseglad. Det som ligger ner i den stängda platsen är öppnat av Ba-själen som finns inne i det. Genom Ras öga är jag befriad. Ornamenten placeras på Ras panna. Mitt steg görs långt. Jag lyfter upp mina två ben och går. Jag har gjort en lång resa, men mina ben är i en utmärkt kondition. Jag är Horus, sin fars hämnare och jag bär Urrtkronan. Sjalarnas väg Är Öppnad. Min tvillingsjäl skådar Den Stora Guden i Ras båt, på sjalarnas dag. Inget skall hålla min själ fången. Vägen är öppen för min själ. Den repeterar Osiris ord. De som fångslar Osiris medlemmar, som fångslar hjärtsjälar, som fångslar andesjälar, som placerar sigill på de döda och som vill göra mig ont, skall inte göra mig något ont. Skynda min väg. Hjärtat är med mig. Min hjärtsjäl och min andesjäl Är utrustade och de leder mig. Himlen skall inte stänga inne mig.

Du skall leda dem runt, så att de rör sig medan de mässar. Efter du har mässat färdigt skall de sätta sig i en ring, med ryggarna mot varandra. Där kommer de att somna.

När de sover kommer det in en vägledare och en portväktare från solbåten. De kommer föra Ba-sjalarna genom Anduat. På andra sidan får du ta emot dem och invänta dom alla för att sedan väcka upp dem med din mjölk.

Då kommer de ut i solen!

Skulle någon fattas har de misslyckat med sitt svar på den fråga portväktaren ställer till dom innan han leder ut dom till dig. De kommer då att vara kvar i graven.