

LIVRO DE TRADIÇÃO:

ORDEN DE

HERMES



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

ORDEN DE HERMES



POB STEPHEN MICHAEL DIPESA E PHIL BRUCATO

CRÉDITOS

Autores: Stephen Michael DiPesa e Phil Brucato.
Mundo das Trevas criado por Mark Rein • Hagen
Sistema Storyteller projetado por Mark Rein • Hagen
Desenvolvimento: Bill Bridges
Edição: Ana Balka
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte Interna: Leif Jones, Jeff Laubenstein, Alex Sheikman, Melissa Uran
Arte da Capa: Christopher Shy
Projeto da Capa e Contracapa: Aileen E. Miles
Layout e Composição: Aileen E. Miles

CRÉDITOS DA EDIÇÃO TRADUZIDA

Tradução: Pedro e Bravo
Revisão: Pedro e Bravo
Diagramação: Jogadores de Papel!
Agradecimentos: O Bibliotecário e a Biblioteca WoD

“EXCELSIOR!”

— PHILEAS FOGG

Jogadores de Papel



© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e as planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas, Exalted, e Aberrant são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, O Manual do Ferrabrás, Guia das Tradições, Contos de Mágica Alta Aventura, Idade das Trevas Mago, A Trilha Frágil, O Livro das Capelas, Livro de Tradição Ordem de Hermes, Livro de Tradição Filhos do Éter, Forjado pelo Fogo do Dragão, e Traição de Sangue são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf Publishin, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

O livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para obter um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

Confira material online da White Wolf em

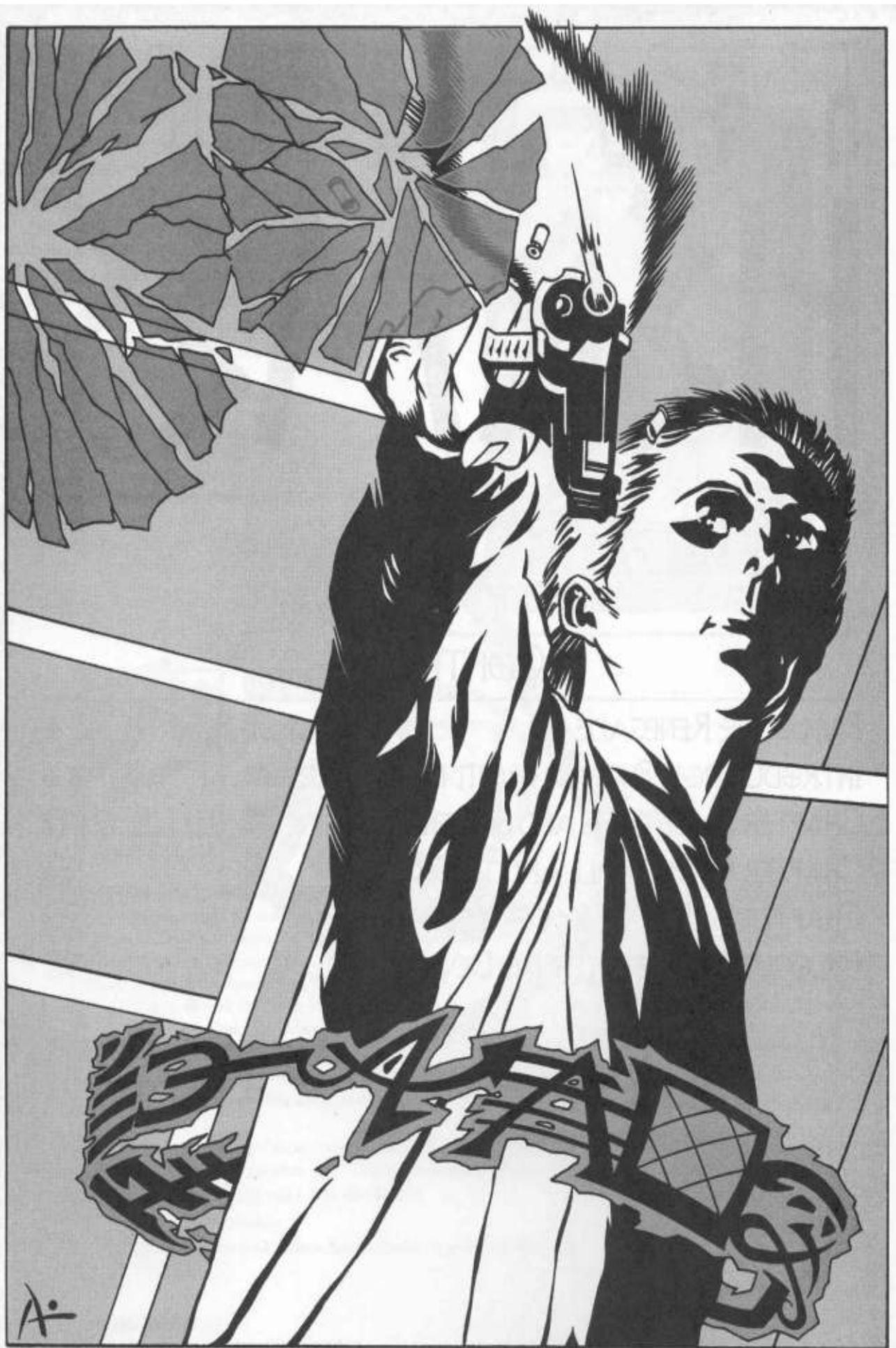
<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

ORDEN DE HERMES

SUMÁRIO ⊕

PRÓLOGO: RENEGADO ⊕	4
INTRODUÇÃO: FÊNIX DAS CHATIAS	6
CAPÍTULO I: RELÂMPAGO ⊕ E SERPENTES	12
CAPÍTULO II: A VONTADE E A PALAVRA	36
CAPÍTULO III: ⊕ CAITINHO ⊕ DE POITIANDRES	72
EPÍLOGO: DANÇA COM ⊕ DIABO	98



PRÓLOGO:

RENEGADO



O homem não *parecia* com um psicopata perigoso. Seu cabelo loiro arenoso era desbastado, e seus olhos castanho claros não refletiam nada do brilho desesperado da loucura. Mesmo seu suéter cinza, agora manchado com o sangue de pelo menos um guarda de segurança, carregava consigo um ar irremediavelmente mundano. Ele sorriu debilmente conforme se virava para encarar Augustus, removendo uns poucos tufo de cabelo de seu rosto com sua mão esquerda, livre de sangue.

“Pembroke”, ele disse em tom casual, como se estivesse conversando com um colega de trabalho a caminho do elevador. Augustus não relaxou, e não retirou sua mão da Glock 17, em seu coldre na cintura.

“Richard, é hora de irmos” disse Augustus de forma nivelada, porém forçada.

“Só um momento, Pembroke”, respondeu Richard Priest, bani Flambeau. “Eu tenho mais algumas coisas a fazer por aqui antes de sair. Depois eu ficaria mais do que feliz em ir embora com você. Isso só vai levar mais uns cinco minutos.”

Augustus lentamente sacou sua arma. Algo no tom do Flambeau disse-lhe que, embora ele estivesse perfeitamente lúcido, não tinha a intenção de deixar o lugar antes que seu trabalho ali estivesse concluído. Apontando sua arma para baixo por ora, o Tytaliano pressionou. “Richard, temos de ir *agora*. Você não vai terminar o que veio fazer aqui. Eu não posso deixar.”

Richard estudava distraidamente uma extensão nada notável da parede do corredor, mas pareceu abalar-se em sua contemplação pela afirmação de Augustus. Ele olhou de relance para o outro mago, suspirando com um sorriso tolo e vazio. “Eu imaginei que você pudesse dizer isso. É triste. Eu esperava que você entendesse. *Cague ou desocupe a moita*”.

As palavras ferroaram Augustus, embora não tenha deixado seu rosto representar qualquer traço disto. Ele havia proferido aquelas mesmas palavras para Richard há pouco mais de três anos, quando o homem era um Bonisagus compassivo e de coração amável. Claro, quando ele solicitou filiação na Casa Flambeau um ano mais tarde, apenas duas semanas depois do ataque Tecnocrata, eles haviam se provado mais do que felizes em admitir um Adepto à beira da Maestria em suas fileiras.

Richard continuou, “Eu sei o que um monte de gente na Ordem está dizendo sobre mim depois do incidente na fábrica de conservas, e especialmente depois do blackout, mas eu posso ver, em meu coração, o que precisa ser feito. Se fosse vingança, Augustus, eu estaria caçando as famílias dos Tecnocratas, não estaria? Eu estou apenas mostrando para os Adormecidos que as ferramentas da Tecnocracia não são, em última instância, mais confiáveis ou benevolentes do que a Ordem da Razão uma vez fez com que se tornassem as nossas. Certamente, você pode ver a lógica nisso?”

“Mas uma *usina nuclear*, Richard?” Augustus chiou, agora segurando a arma firmemente, “Você vai matar centenas – não, dezenas de milhares de pessoas.”

“Eu sei”, Richard sussurrou, parecendo pesaroso e envergonhado, embora decidido. “Eu vi o que uma explosão nuclear faz àqueles no ponto zero, e àqueles na zona de partículas radiativas. Eu não estou orgulhoso do que estou fazendo, Pembroke.”

“Então *pare com isso*”, Augustus respondeu, soltando a trava de segurança de sua arma.

“Sabe, Pembroke”, Richard retrucou, nunca perdendo aquele meio-

sorriso vazio e sem coração, “eu me lembro de dizer quase a mesma coisa para aquele Homem de Preto, logo antes dele atirar em minha garotinha no rosto: *por favor, pare*. Era tudo o que eu podia pensar em dizer. É o tipo de coisa que um homem desesperado diz quando a inevitabilidade está acerca de atropelá-lo, e estilhaçar o seu mundo.”

“Você não pode punir esses Adormecidos pela morte de sua esposa e de sua filha”, Augustus revidou, agora começando a repassar as contramágicas da Ars Virium em sua cabeça. Uma vez Richard foi um grande estudante da Ars Potentiae, mas agora seu comando da Esfera de fundação da Ordem havia crescido a ponto de eclipsar até mesmo seu considerável conhecimento das artes de Primórdio.

“Eu não os estou punindo, Pembroke”, Richard disse, como se estivesse explicando o assunto a uma criança. “Eu estou tentando ajudá-los a perfurar a ilusão de conforto e segurança que está estrangulando a Terra. Vez e outra, nós vimos que somente o medo e a ameaça da dor têm o poder para mover os Adormecidos a mudar suas perspectivas. Você concorda que nós temos o dever de protegê-los, Pembroke?”

“Claro”, o Tytaliano respondeu.

Richard riu cruelmente. “E se você tiver que permitir que o mal aconteça a alguns milhares deles, para dar a um milhão a força para salvar a si mesmos? O que seu treinamento Tytaliano te diz sobre eliminar fraquezas e a sobrevivência do mais apto?”

“Meu treinamento?” Augustus perguntou. Ele então fez retornar o sorriso gelado de Richard. “Ele me diz que sua loucura é uma fraqueza dentro de nossa Ordem e que sua campanha de vingança acaba esta noite.”

Apenas então Augustus se descuidou. Enquanto recitava mentalmente as contramágicas de Forças, ele discretamente pronunciou alto duas sílabas de seu feitiço. Não foram mais sonoras do que um murmúrio sussurrado, mas Augustus não duvidava que Richard houvesse ampliado misticamente seus sentidos para seu ataque solitário. Ele sabia.

E, estranhamente, ele não parecia estar nem um pouco preocupado.

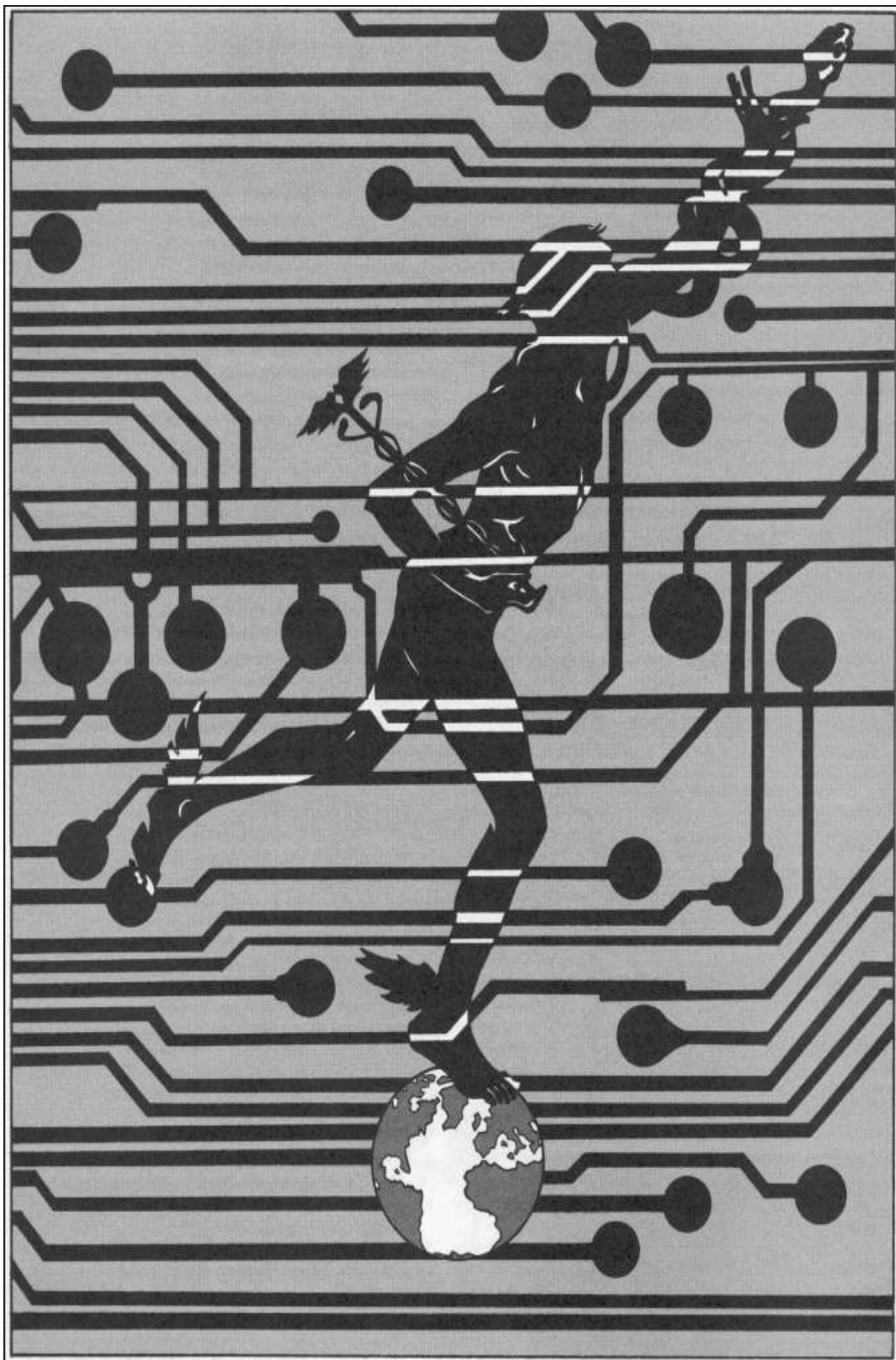
Mas Augustus sabia que Richard Priest, ainda que determinado, não era arrogante. Seu controle da Ars Virium não ultrapassava o do próprio Tytaliano em um grau tal que ele pudesse repudiar tão completamente as mágicas de Augustus. Mas qual era seu viés? Conforme Richard fechava seus olhos e recitava baixo um curto comando Enoquiano, selos flamejantes queimaram no ar ao seu redor, e Augustus percebeu.

O Tytaliano ergueu sua arma e disparou três tiros, esmagando o frasco de óleo perfumado no bolso de sua jaqueta com sua mão esquerda enquanto fazia isso, tecendo contramágicas de Primórdio. A tentativa de Richard de queimar os Padrões das balas resvalou no feitiço poderoso de Augustus, e dois projéteis o acertaram nas coxas, enquanto o terceiro o atingiu no estômago. Conforme ele se dobrava de dor, o Tytaliano teceu encantamentos mais poderosos, centralizando a antimágica geral em Richard. O Flambeau olhou para cima.

“Você vai me matar?”

Augustus o nocauteou com um golpe na cabeça usando o cabo de sua pistola. “Isto cabe aos Quaesitori decidirem.” Ele pegou o telefone celular em sua jaqueta com sua mão esquerda suja de sangue, e discou um número de memória. “Julian, está feito. Eu preciso de um portal.”

Enquanto uma distorção espacial se abria no ar, e Augustus Pembroke, bani Tytalus, deixava a Usina Nuclear de Seabrook com seu prisioneiro suspenso sobre seu ombro, ele não podia fazer nada além de se perguntar o que havia sido ganho naquela noite, e o que havia sido perdido.



INTRODUÇÃO: FÊNIX DAS CHAÍNAS

*A juventude é a chama que acende o futuro. O poder é
meramente o verniz de lâminas cegas.*

— Mestre Porthos Fitz-Empress, *A Trilha Frágil*

ASSIM ESTÁ FEITO

*Nec pulvis.
Nec flamma.
Nec tempestas.
Nec timor.
(Nem Pó.
Nem Chama.
Nem Tempestade
Nem Medo.)*

NETI HORTIENS DE PÓ

*Nossa fortaleza jaz em ruínas.
Nossos inimigos estão ascendendo.
Nossos aliados se voltam contra nós.
Estamos conquistados?
Nunca.*



Uma torre é maior que soma de suas pedras. Mesmo se estas pedras se desagregarem, o grande plano permanece.

Uma torre desmoronada pode ser reconstruída. E ela será. Pois nosso plano é sólido, nosso propósito resoluto. O tempo está do nosso lado – o tempo, e a sabedoria das eras.

Nós carregamos o triplo nome de Hermes: Ele que foi o deus dos mensageiros e ladrões; o Três Vezes Grande que deu forma ao *Corpus Hermeticum*; e o espírito Hermético Três Vezes Maior Que Ele que crepita ainda agora no curso de nossos tempos. Todos os três cedem inspiração aos trabalhos de nossa Arte. Todos os três são imortais. E todos os três carregam a flama da intuição e o selo do mistério.

Hermes, em todos os aspectos, é pensamento. Velocidade. Sorte. Enganação. Ele é a verdade por trás das ilusões que leva a ainda mais ilusões. Um labirinto vivo, ele desliza ao longo do cosmos em caminhos enigmáticos demais para se compreender. Como o trovão da Cabala, Hermes precipita-se da divindade à matéria; como sua serpente, ele ascende novamente à divindade. Ele é relâmpago e serpente, clareza e trapaça. Ele é ouro e mercúrio, brilhando resplandecente mesmo nos dias mais sombrios.

E nós compartilhamos de sua luz, mesmo nos mundos

mais tenebrosos.

Para aqueles que pensam que nos conhecem, nós somos anciões e empoeirados. Envolto em brocado e retirados em bibliotecas em ruínas, dizem que resmungamos nossos anos em bobagens antigas. Algumas vezes, tais concepções pareceram verdadeiras. Mas agora, das cinzas de nossos antepassados eleva-se uma nova Ordem Hermética – que vai incendiar a era que amanheceu.

Por ora, mais do que nunca, nós vivemos na era de Hermes. Ideias projetam-se ao tamanho de um mundo em segundos; vontade pura cria mundos de luz e fórmulas; crianças brincam com brinquedos que saltam o tempo e o espaço, e seus anciões planejam suas vidas ao redor destes brinquedos. Que tais joguetes imitem as ferramentas dos rivais Tecnocráticos, eles não podem dissimular a verdade Hermética por trás deles: conhecimento é realidade – e nenhum dos dois tem limites.

Hermes é o mestre do pensamento e da visão. Ele zomba dos limites mortais. E como ele, nós atravessamos obstáculos que impedem os caminhos de homens menores. Nós somos o vento encanado. A fagulha no interior do sol. Cada gotícula no mar clama nosso nome; cada rocha sobre a terra cede-nos força. Nenhuma corrente de matéria ou magia pode agrilhoar Hermes. E nenhuma vai nos impedir.

O único limite que aceitamos é o da Vontade. E ninguém compreende a verdadeira Vontade como nós.

SOBREVIVENTES MILENARES



Tendo concebido que nada é impossível para você, considere-se imortal e apto a compreender tudo, toda a arte, todo o aprendizado, a têmpera de cada coisa viva... e quando houver aprendido tudo isto de uma vez – tempos, lugares, coisas, qualidades, quantidades – então poderá compreender Deus.

Mente, do *Corpus Hermeticum*

Por mais de 1000 anos, a Ordem de Hermes tem sido a Tradição mística. Os Akáshicos podem vangloriar-se de uma sociedade mais antiga; as bruxas, praticar Artes mais antigas; e os xamãs, datar seus costumes à aurora do tempo. A despeito disso, são os filhos e filhas de Hermes que definem a tradição mágica ocidental, cujas sombras pairaram sobre todos, de Aleister Crowley a Harry Potter.

Então *que diabos* aconteceu a eles? Na última década, enquanto outros grupos assistiam suas estrelas se elevarem no firmamento cultural, enquanto os próprios Adormecidos abraçavam a magia de formas não vistas deste os tempos medievais, as Casas de Hermes tremeram em seus alicerces. Devastadas por ataques externos e por traição interna, os orgulhosos magos da Ordem comeram

forçosamente da torta da humildade e generosas porções de ferro.

Mesmo assim...

Qualquer um que considere a Ordem fora do jogo está muito enganado. Apesar das catástrofes, os descendentes de Hermes permanecem uma das forças mais poderosas no mundo mágico. Como uma corporação cujos cargos foram purgados por escândalo, a Ordem recuou e se reorganizou. Forasteiros podem ver os mesmos velhos feiticeiros aconchegados em seus mantos, mas há um novo coração batendo debaixo destas vestimentas – o coração de leão dos verdadeiros sobreviventes.

Pois os magos Herméticos sempre foram sobreviventes. Quando sábios gnósticos constituíram o *Corpus Hermeticum*, eles consideravam a si mesmos os últimos bastiões da sabedoria egípcia; os fundadores da atual Ordem preservaram suas Artes em um mundo bárbaro; os feiticeiros da Convocação ostentaram linhagem nobre em um mundo girando fora de controle; e agora, com a magia mergulhada na cultura pop, os Herméticos desta Era de Acerto de Contas sabem que são apenas suas determinações que mantêm fortes os antigos segredos.

Por séculos, estes feiticeiros têm anunciado a *tradição*

como a graça salvadora da magia. Ainda, em parte, é a devoção Hermética à tradição que causou a atual bagunça. Magos velhos e embolorados e caminhos labirínticos quase destruíram a Ordem, e destruíram muitos de seus mais notórios membros. A tradição pode de fato ser vital, mas como os sobreviventes Herméticos aprenderam, nem todos os Velhos Caminhos são necessariamente os Melhores Caminhos.

Então o que um sobrevivente faz quando os velhos métodos falham? Ele muda os métodos.

E como pode este sobrevivente mudar os métodos, enquanto permanece fiel às suas tradições?

Ah, este é o desafio.

E por mais de 1000 anos, enfrentar desafios é o que a Ordem de Hermes faz de melhor.

TEIA: DO RENASCIMENTO À PERFEIÇÃO

Na arte Hermética da alquimia, substâncias inferiores são transformadas em ouro; simbolicamente, a “substância inferior” é o mago, e o “ouro” representa a Ascensão. Desenvolva ainda mais a metáfora, e você pode ver o objeto em questão como a própria Ordem de Hermes. Estenda um pouco, e ela se torna o Conselho dos Magos; force um pouco mais, e ela se torna a humanidade como um todo.

Mas há uma fase na alquimia que poucas pessoas se lembram: *putrefação*, a decadência que precede a perfeição. O sujeito da transformação literalmente se torna merda antes de começar a se transformar em ouro. E embora não seja muito prudente dizer isso em voz alta, muitos magos Herméticos começaram a ver os desastres das últimas décadas como a putrefação da Ordem – uma necessidade torpe que leva a um estado superior. E se isso for verdade, então o melhor está por vir – para a Ordem, para as Tradições e para o mundo em geral. Tudo está enterrado na merda, mas se dirigindo às estrelas e além.

E assim, conforme os sobreviventes da Guerra da Ascensão e seus efeitos colaterais batem a poeira de suas

roupas, eles começam o difícil mas necessário trabalho de transformar merda em ouro. Neste momento, os brilhos principiam a aparecer: recrutas novos e ansiosos, organização eficiente, e um senso de propósito que tem faltado por gerações. Os velhos e excêntricos Merlins que impediram o avanço da Ordem por tanto tempo são história; seus herdeiros estão procurando por tesouros na pilha de esterco, e com estes segredos, já iniciaram a construção de uma Cidade de Poimandres nesta turbulenta nova era... uma cidade construída de ouro recém forjado.

CLITIA: EUFORIA DESAFIADORA

Merda fede. Assim como a maior parte da atual geração mística, abalada pela falha de seus sábios, atolados até a cintura em imundície. Ainda que outras pessoas possam choramingar da injustiça disso tudo, os sobreviventes Herméticos foram postos em ação pelos infortúnios da Ordem. A ruína de Doissetep proporcionou a oportunidade deles.

Por tempo demais, a *Arx Hermeticum* – a fortaleza metafórica de Hermes que proveu uma base de poder real para seus membros – protegeu feiticeiros antigos e poderosos. Jovens magos aspiraram a grandeza, mas a fronteira para este ápice era longa e inflexível. Sob a tutela de velhos Mestres, o progresso dentro da Ordem era medido não em anos, mas em décadas e séculos. Uma pequena mas poderosa facção de membros corruptos mantinha os desafiantes escorregando em seu próprio sangue, e o próprio coração da Ordem estava abarrotado com excesso de protocolo.

Mas agora a antiga Ordem se quebrou, e uma nova geração estabeleceu movimento na *Arx Hermeticum*. O derrubar de velhas paredes apenas deu a seus novos residentes material de construção fresco. Agora, pela primeira vez em séculos, há espaço dentro da Ordem para mudar, para crescer – para aprimorar a sociedade sagrada e invocar o espírito de Hermes uma vez mais.

Haverá um monte de merda para percorrer, mas estes magos jovens e orgulhosos estão prontos para a tarefa.

CONTEÚDO



E as palavras escritas em meu coração estavam na carta para eu ler.

Lembrei que era filho de reis e minha alma liberta esperou por seu próprio povo.

— “O Hino da Pérola” (conto gnóstico anônimo)

Nos anos passados, qualquer um que esperasse compreender o Caminho Hermético contemplava um labirinto de retóricas arcanas e formalidade sufocante. Agora, entretanto, o tempo é curto. Os dias em que um Hermético aspirante podia passar décadas isolado

com seus tomos se foram. (E, a propósito, são muitos os tomos em questão...) Um novo aspirante precisa começar seus estudos e prosseguir com eles rapidamente, e desta forma uma visão panorâmica mais curta e casual suplanta as velhas minúcias:

- **Capítulo I: Relâmpago e Serpentes** cobre o milenar Caminho de Hermes. Como a serpente Cabalística que desliza da terra à divindade, este caminho surge do pó e ascende à Árvore do Ser; e como o raio que cai da Coroa ao Reino, ele crepita do trono da perfeição ao lamaçal da humanidade. É uma jornada de mão dupla, esta estranha passagem, mas as crianças de Hermes o Mensageiro não podem esperar menos.

• **Capítulo II: A Vontade e A Palavra** revela os segredos internos da Ordem, dos graus de conhecimento e as Leis de Poimandres que governam o comportamento e a justiça, às próprias Casas – as Maiores e as Menores – e a filosofia por trás da *Ars Magicae*. Também são reveladas novas maneiras de comunicação com os espíritos astrais e como comandá-los para forjar pactos.

• **Capítulo III: O Caminho de Poimandres** mostra os próprios Herméticos, de Arquimestres a Iniciados. Uma cabala simples – o Corpo Docente da Academia Straussen – é fornecida, juntamente com dicas de narração para crônicas da Ordem de Hermes. Oito modelos de personagens encarnam as tradições modernas, viventes, da antiga Ordem.

Verdadeiramente, esta é uma era divisora de águas para as Casas de Hermes. Nunca desde a Renascença houve tanta liberdade, tanta possibilidade, tanto em jogo e ainda tanto a se ganhar.

O Caminho da magia ritualística nunca foi fácil. Ele requer níveis heroicos de autodomínio. Poucas carreiras modernas – exceto pelas das Forças Especiais militares – exigem tanta dedicação. Mas como as almas enrijecidas que passam pelo treinamento de campo, os jovens iniciados da Ordem Hermética compartilham um laço de admiração que surge apenas através de trabalho duro e sacrifício. Agora, enquanto seus esforços destruidores se tornam memórias ruins, as posições dispersas da Ordem incham-se com orgulho.

A torre foi abalada.

Mas ela caiu?

Nunca.

Hermes está vivo e bem.

A Ordem é eterna.



LÉXICO

Títulos e retórica definem a Ordem Hermética. Mesmo assim, a Tradição enfraquecida abriu mão de muitas tolices. Magos mais velhos ainda usam antigas formalidades uns com os outros, mas mesmo eles se curvaram diante da necessidade de comunicações rápidas e de uma estrutura simplificada.

TERMIOS COMUNS

Adam Kadmon: O Homem Primordial, refletindo o Divino no íntimo da humanidade. Visto como um guia para a perfeição divina capturado dentro da imperfeita forma humana.

Arte (ou Ars): Magia; uma Esfera ou a magia realizada com uma (Veja o Capítulo II: A Vontade e A Palavra para nomes Herméticos das Esferas).

Arx Hermeticum: Simbolicamente, a estrutura da Ordem e a força de seu propósito. Literalmente “Fortaleza de Hermes”, foi frequentemente equiparada a Doissetep; diferente de Doissetep, esta Fortaleza não foi demolida, foi simplesmente reorganizada.

Asa: A Internet, nomeada devido às asas de Hermes e usado tanto como um substantivo (“Eu estava navegando na asa esta manhã”) quanto como um verbo (“Você estava asando quando eu liguei mais cedo?”).

Bani: “Da Casa de”; uma honra usada extensivamente em títulos, mas fora de todas as conversas, salvo as mais formais. Também utilizada para intitular membros de outras Tradições (Aria, BANI Êxtase) em situações diplomáticas. (NOTA: Poucos Herméticos usam as versões estendidas dos nomes de outras Tradições em deferências formais; ao invés disso, BANI abrange “Irmandade”, “Culto do”, “Crianças de”, “Filhos do”, e assim por diante – ou seja, “Kannagara, BANI Akasha” no lugar de “Kannagara, BANI Irmandade de Akasha”).

Crepúsculo: Silêncio.

Enoquiano: A linguagem dos espíritos, supostamente passada adiante pelos lordes Umbroides. Mais provavelmente, uma língua secreta cujos cacos foram juntados pelos Mestres Renascentistas, e então “testada” por vários sábios e tolos até ter suas imperfeições removidas.

Instrumentos: Ferramentas mágicas, ou seja, focos (um termo que nenhum mago Hermético JAMAIS usaria!).

Massasa: Vampiro. Velho termo repopularizado pelas recentes dificuldades com os Tremere.

Mi'as: “Areia Movediça”; termo pejorativo para as políticas Herméticas.

Poimandrófilo: Termo depreciativo para um idealista Hermético.

Sancta: Aposentos pessoais e espaço mágico.

Sephierah: “Esferas”; as 10 coroas Cabalísticas, ou aspectos da Divindade dentro da Criação. Também usado como um termo para as Nove Esferas, com Kether sendo a 10ª Esfera “perdida”.

TERMIOS ANTIGUADOS

(RARAMENTE UTILIZADOS POR HERMÉTICOS MODERNOS)

Cidade de Poimandres: A cidade brilhante do idealismo Hermético; uma Utopia mágica guiada por Arquimestres ocultos. Considerada um objetivo tolo, senão completamente absurdo atualmente, o conceito de Poimandres ainda tem seus adeptos.

Circulus Abstrusus: O agora-caído círculo interno de Arquimestres Herméticos, estilhaçado pela ruína de Doissetep e naufragado durante a Guerra de Concórdia.

Pacto: Velho termo para Capela; ainda usado por alguns românticos da nova geração.

Domus Magnus: A “base central” de uma Casa Hermética em particular.

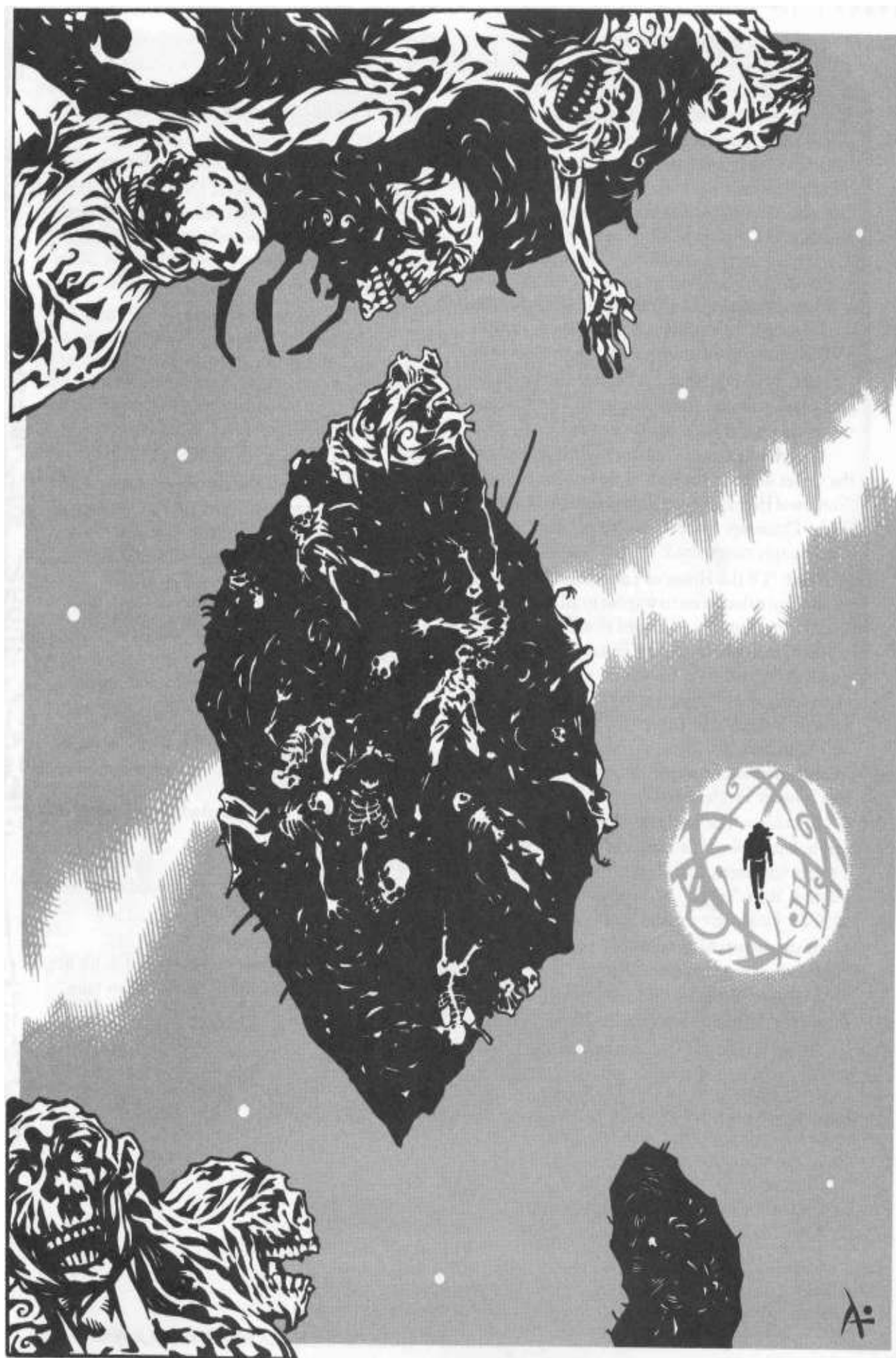
Heka: Magia.

Mater: “Mãe”; título formal para uma mentora mulher.

Parma Magica: “Escudo Mágico” – contramágica. Uma vez usado como um símbolo da solidariedade Hermética, mas minado por traições recentes.

Pater: “Pai”; um mentor homem.

Sa: Favores ou obrigações; dos fluidos mágicos na sabedoria Egípcia. (Vulgarmente referido como “suco de Janissary” por aqueles que relembram amargamente Caron Mustai).



CAPÍTULO ⊕ UM RELÂMPAGO ⊕ E SERPENTES

*O que liberta é o conhecimento de quem somos, de que nos tornamos;
de onde estivemos, e onde fomos parar; para onde correr, de onde estamos
redimidos; o que é o nascimento, e o que é o renascimento.*

— Valentinus de Alexandria

⊕ MAGO ⊕ DANÇANTE



Uma vez, houve um mago – um indivíduo bom e aprumado, com asas em seus pés, e palavras em sua mente, e o fogo de Deus queimando em seu coração. Na juventude, este mago crepitava com generosidade e promessas brilhantes. Ele fez amigos, construiu lares, esculpiu uma imagem de si mesmo no folclore de seu povo. Andava pelas ruas, e cantava canções de sabedoria e boa vontade. Transformava palha em ouro, e ouro em luz do sol. Aprendeu os nomes de cada coisa sagrada, e reinou supremo ao longo da terra.

Mas nosso mago envelheceu. O poder subiu à cabeça, e tempestades acariciaram sua mente. Tornou-se arrogante e indigno de confiança. Ninguém podia se aproximar dele, e com o tempo nosso mago acabou sozinho.

A solidão faz coisas estranhas com um feiticeiro. Ela o faz ficar louco, mas ao mesmo tempo o torna são. Quando ele andava, seus passos caíam pesados; o chão abaixo dele tremia e resmungava. Seus amigos começaram a temê-lo. Seus inimigos – e ele tinha muitos! – o cercavam.

E então, um dia, ele cometeu um deslize. Seus tesouros se dispersaram, e seu poderoso cajado quebrou. Sentindo sua aflição, seus amigos e inimigos o rodearam, chutando-o e chicoteando-o, roubando seu ouro e rindo de sua dor.

Num primeiro momento, ele chorou lágrimas amargas, amaldiçoando todos aqueles que havia conhecido. Mas então algo irrompeu dentro dele, como uma alma maligna que havia apodrecido em seu interior. Uma onda de dor disparou do mago, e em um instante havia ido embora.

Do lugar em que ele havia caído, o feiticeiro ergueu-se vigoroso e forte novamente. Com olhos em chamas, puniu aqueles que haviam roubado dele. Com palavras nobres, se desculpou com aqueles com quem errou, os amigos que havia abandonado e as crianças que havia renegado. Pondo de lado seu cajado quebrado, nosso feiticeiro esculpiu ele mesmo um novo de uma madeira nova e flexível. Rindo, começou a dançar novamente. Seus amigos juntaram-se a ele. Seus inimigos fugiram.

Embora nosso mago de fato tenha cambaleado, ele não se entregou. Como um homem doente, foi purificado. Ainda que despojado de muitas riquezas, manteve o dom que o fez forte na juventude: um coração de ouro que um deus o deu, e que os

sábios poliram até brilhar.

Conforme dançava, nosso mago retirou seu coração de baixo de suas vestes e o ergueu até o sol. O ouro começou a fulgurar, e a luz abrangeu a terra. As sombras fugiram, e as crianças sorriram. Com seu coração de ouro ao alto, ele subiu ao céu. De seus calcanhares brotaram asas, com as quais podia dançar nas nuvens. Seu cabelo cinza se incendiou em ouro, e então em luz do sol. O mago se tornou ambos, luz e risos, um ladrão da escuridão. Em seu esplendor, as crianças começaram a cantar. A canção delas transformou o mundo.

E foi assim que o mago velho e amargo recuperou sua juventude. E desta vez ele jurou que seria mais cuidadoso sobre onde – e quão pesadamente – andaria!

⦿ FOGO SAGRADO ⦿

É um belo conto. Quanto dele é verdade?

Tanto quanto nossa Ordem Hermética puder fazê-lo.

Eu posso ver por sua expressão que “dançar” não é exatamente um verbo que vem à mente quando você pensa na Ordem de Hermes. Mas este é o ponto: nós umedecemos a vitalidade do Grande Deus Hermes, envolta em linhagem, e chamamos isso de “iluminação”. Mas o próprio Hermes era um enganador, um ladrão, um mensageiro fugidivo que parecia dançar sobre as nuvens. Olhando para baixo, para a triste reunião que nossa Ordem se tornou, Hermes deve ter morrido de rir... ou chorado até seu coração secar. Ou ambos (você nunca pode ter certeza quando se trata de deuses, especialmente os gregos, que são temperamentais). O próprio *Corpus Hermeticum* fala de cantar na alma, de alegria e de energia. Ainda que séculos de tradição tenham nos convencido a sermos um magus verdadeiramente “sério”, você precisa se tornar uma relíquia velha e empoeirada.

Não foi sempre desta forma. E não precisa continuar assim.

Nos primeiros dias de nossa augusta Ordem, o

conhecimento Hermético deu força à mente humana. Mas conforme a disciplina dava lugar ao dogmatismo, a chama da inspiração reduzia-se a uma chama oculta e bruxuleante. Aquele fogo ainda podia queimar – e frequentemente o fazia! Mas seu esplendor empalideceu dentro de paredes de fortalezas, aquecendo homens distantes reunidos em nome de um deus moribundo.

Como o mago da fábula, nossos Mestres se corromperam. Desunidos pela suspeita e pela intriga, eles se reuniam com seus pupilos mais brilhantes em retiro, ou se destruíam em guerras sem sentido. Para se aproximar destes magos, você tinha que passar por teste após teste. Para se desafiar o trono de Hermes, eles diziam, é preciso provar seu direito de fazê-lo. Este “direito” se tornava mais e mais difícil de alcançar.

E então tudo isso explodiu.

Não muito tempo atrás, a chama sagrada se tornou um holocausto. Consumindo muitos de seus antigos vigias, ele desenrolou-se por cada plano conhecido pelo homem... e muitos mais além destes. Quando ela morreu, a ordem estava em brasas. Como a Torre do Tarô, nossa orgulhosa Tradição foi esmigalhada.

Mas a sabedoria traz mais peso do que a pedra. Seu discurso pode queimar como os pergaminhos de Alexandria, mas o verdadeiro conhecimento é imortal. E assim, os magos Herméticos protegeram estes fogos furiosos, peneiraram as ruínas, e – como os sobreviventes anteriores fizeram – começaram a construir novamente.

Oh, nós ainda temos fracos entre nós, velhos sapos injuriosos cujo veneno foi impregnado de séculos de inércia. Mas o próprio Hermes está vivo e bem – ativo, tempestuoso, cheio de astúcia e inflamado com inspiração. Em seu despertar, se nós o seguirmos, os velhos portões vão cair ao chão e o jardim de Sofia vai florescer novamente.

E o mago pode mais uma vez começar a dançar.

Para ele, e para nossa Ordem, a estação da primavera retornou.

⦿ CORPO DE HERMITES: ⦿ ONDE ELE COMEÇA?



Deus, sendo homem e mulher, começando como vida e luz, deu existência, pela Palavra, a outros Nouns, o Criador do mundo; ele, sendo o deus do fogo e do ar, formou sete poderes que abrangem em seus círculos o mundo sensorial, e a governança destes poderes é chamada de Destino.*

— Poimandres, do *Corpus Hermeticum*

(* *Nous*, uma palavra vital no pensamento Hermético, não tem tradução direta para o português. Ela transmite consciência, intelecto, sabedoria, percepção, divindade primordial e criatividade sofisticada, e significa todas e nenhuma destas coisas diretamente.)

A PALAVRA

EUSOU, disse a voz, AQUILO QUE SOU.

Ela falou não em português, nem em latim ou hebraico ou grego. Seu Logos era supremo – todas as palavras, sons e línguas que poderiam vir a existir. As Palavras rodearam o Vazio e correram dos céus, preenchendo o Nada com Tudo.

Ela falou no vazio da possibilidade: o tudo-que-é-nada ainda vai se tornar todas as coisas em tempo. Seu timbre fez aquele vazio vibrar, e muitas canções começaram a vir à vida dentro daquele silêncio moribundo.

E no escuro a Coroa começou a brilhar. E naquele brilho, havia luz.

Pois o que é uma Coroa sem um reino? Que reino poderia haver no vazio? Que soberano poderia se fazer conhecido se Ele não conhecia a Si Mesmo bem o bastante para governar? E de que ouro poderia se forjar uma coroa se a própria terra não existia?

Todas as coisas começaram de tais enigmas: de uma Voz onde não havia forma, em um reino onde não havia súditos, em uma mente que não sabia o que era, tocando músicas onde não havia som.

E o relâmpago partiu este silêncio negro, e a Criação nasceu.

A ÁRVORE DA VIDA

Do paraíso formado das labaredas do relâmpago, as *Sephirot* (Esferas) começaram a se harmonizar. Suas canções caracterizavam elementos de Deus, aspectos separados compunham a o Divino:

- Kether, a Coroa, consciência e coração de Deus
- Chokmah, a Sabedoria Divina
- Binah, a Compreensão
- Chesed, a Misericórdia
- Geburah, a Severidade
- Tiphareth, a Beleza eterna
- Netzach, a Vitória
- Hod, o Esplendor de Deus e da Criação

- Yesod, a Fundação de todos os mundos,
- ... e Malkut, o Reino e a consciência mortal que é regida por Deus e as coisas vivas.

De todos elas germinou Otz Chaim, a Árvore da Vida, a abrangência de ser que percorre toda a existência. Onipresente, ainda que enraizada em lugar algum, esta Árvore juntou paraísos, mundos e espírito em um só.

Uma tempestade de inspiração desabou. Novo relâmpago rompeu da Coroa ao Reino, cauterizando caminhos de uma Esfera a outra, incendiando um caminho de consciência através do qual o Criador curvou-se às Criaturas.

Então, do Reino, duas serpentes gêmeas surgiram. Deslizando, elas ascenderam as Sephirot do solo à consciência suprema. Marcando a terra com seus ventres, elas trilharam o caminho da Divindade mais uma vez, trazendo conhecimento da mortalidade para a Coroa que nunca poderia morrer.

E Deus se tornou ambos, raio e serpente: mortal porém eternamente imorredouro.

⊕ REGENTES E TODAS AS FORÇAS TERRENAS

Em Sua sabedoria, Deus criou os sete Tronos, os Regentes e seus servidores. Desta emanção vieram todos os deuses e anjos, os espíritos e as Esferas menores. Os céus badalaram com dez milhões de vozes, todas elevadas em honra à Coroa.

Deus então envolveu estas canções dentro de Sua Voz Única, e as engendrou em elementos. A Terra e a Água, o Fogo e o Ar desenrolaram-se das Sephirot, formando padrões sublimes e formas terrenas. O espírito de Deus entrelaçou-se através delas todas, as costurando juntas, unindo a Criação em uma tapeçaria viva – um Logos de perfeição indescritível.

Esta tapeçaria atraiu as essências gêmeas de Deus: Yahweh o Senhor Rei Pai, e Shekinah, a Grande Rainha Mãe. Deles todas as coisas descendem: cada homem e mulher, cada besta ou ser mortal. Cada deus ou deusa carrega suas faces perfeitas; cada movimento dentro de um peito mortal relembra a união do amor deles.

E os mares cresceram, e a terra ergueu-se. Os ventos fluíram como o sussurro de uma canção, e os fogos acenderam o âmago do mundo, e tremeluziram de céus infinitos. Então o espírito resfolegou dentro deles todos, e trouxe vida ao mundo.

E Deus viu tudo isso. E isso era bom.

PROFISSAS QUEBRADAS

O pó da passagem das serpentes gêmeas dispersou-se, se tornando Esferas novas e mais obscuras. Com o tempo, elas desabrocharam negras, amadurecidas com conhecimento obscuro, então despedaçadas por sua própria profanidade. Dento destas Sephirot da meia noite, novas e terríveis formas nasceram – horrores na mente de Deus, pesadelos de autoconhecimento. Conforme estes ovos profanos chocaram, os terrores rugiram em sua fúria. Lançados por Deus à sombra de Sua alma, eles se tornaram medos tenebrosos: os demônios e os *Qlippoth* (Conchas), resistiram.

“Porque você nos abandona?” eles bradaram. “Não somos aspectos de sua Verdade também? Você não nos originou em sua escalada de autodescoberta, e não te somos tão queridos como todas aquelas coisas mais brilhantes?”

Mas Deus os repudiou, dizendo “Eu terminei contigo. Não preciso de ti.”

E os demônios rugiram, e juraram que seriam vingados. E a Criação tremeu enquanto os sonhos ruins de Deus emergiam.

Os mares enegreceram com crias-das-profundeza; a terra

tremulou sob trancos gigantescos; os céus carregaram fúrias de pestilência e ruína; os fogos resplandeceram com horrores flamejantes em zombaria às criações de Deus.

E houveram eras agora perdidas, onde antigas raças ergueram grandes cidades que logo tombaram em destruição. Belos tesouros foram forjados para a paz e para a guerra, então postos de lado pelo tempo e pela memória. A criação se curvou, e as hostes de Deus exigiram que a luz extinguisse as trevas, e varressem as Conchas.

Então, houveram batalhas travadas; deuses guerrearam e espíritos brigaram; novas raças mortais surgiram da luz e da sombra, algumas belas, outras lamentáveis, outras ainda terríveis e com fúria. Todas carregavam os brados da Divindade dentro de si, e Deus lamentou as misérias da terra.

Suas lágrimas consumiram o solo. Sua tristeza abriu os céus; Sua ira incendiou o céu no paraíso, onde a luz e a escuridão foram devoradas. Os anjos clamaram por punição; os demônios clamaram por justiça.

A despeito da ruína que trouxeram, Deus teve pena do povo sombrio. Pois eles, também, eram aspectos nascidos da passagem Divina. “Você são parte de mim”, Deus disse. “Não posso negá-los agora. Pois assim como há prazer, deve haver dor; assim como há alegria, deve haver angústia. Cada coisa que vive deve morrer, cada coisa que morre deve viver novamente. Pois Eu sou Tudo, e nada há fora de mim.”

Ainda assim, estes demônios eram perturbadores, sombras de coisas que Deus não queria reconhecer. Então Deus fez lugares para eles nos cantos ocultos da Criação, deu a eles a dissonância entre as notas límpidas da canção, e o domínio da corrupção e a maestria da dúvida.

E a Criação estava completa novamente, luz e trevas, terror e inspiração.

Contudo, Deus pôs um preço à paz deles: que aqueles que se atrevessem a encarar os terrores nascidos de ambos, escuridão e luz, pudessem comandar as legiões de cada aspecto. E foi assim que, com o tempo, os homens mortais puderam procurar e algumas vezes encontrar domínio sobre o mundo espiritual.

Lembrem-se deste conto, você que será sábio. Pois mesmo Deus tem dúvidas, e mesmo o Paraíso tem sombras. Aquilo que nós repudiamos ainda corrói nossas almas. Melhor fazermos alguma paz com nossos demônios, para que suas distrações não nos quebrem por dentro.

⊕ CRESCIMENTO DO HOMEM A PARTIR DA SENTINELA DA SABEDORIA

As eras passaram. Raças antigas prosperaram, então tombaram, tornando-se lama e cinzas. Seus reinos foram abandonados, seus legados destituídos. O mundo se moveu, era a era, indiferente em perfeição.

Todas as grandes raças pereceram ou se moveram para além deste plano terreno. Todas as raças exceto a nossa.

De onde nasceu a humanidade? Fomos criados como animais de estimação em algum Jardim, sombreado por árvores proibidas? Ou fomos alimentados pela chama Prometeana até nos elevarmos para encontrar os deuses? Fomos a prole de duas raças mais antigas, unidas em amor ou conquista? Ou nós vestimos peles de animais para desfrutarmos do banquete Divino? Tantos contos, tantas possibilidades...

Tem sido dito que a raça humana ergueu grandes cidades, também, nos dias em que a luz e a escuridão guerrearam; ou que nós servimos a seres maiores, envoltos como cães nos caprichos

de nossos mestres. A verdade afunda abaixo das mortalhas do mito; qualquer que seja o caso, nós sobrevivemos onde eles não foram capazes.

Os mitos passaram à história. O mundo dos deuses deu lugar aos mundos dos homens. Nossos antepassados criaram alfabetos e agricultura, comércio e tesouro. Tribos se tornaram vilas; vilas transformaram-se em cidades; estas cidades expandiram-se em estados nações; e estes geraram civilizações – Ubaid, Uruk, Suméria, Acádia... houveram guerras e pragas, fome e prosperidade. Às vezes, parecia, o homem era uma flor à beira de um abismo. Mas se fosse o caso, nossa flor possuía raízes duras. E gradualmente nós crescemos até nos tornarmos uma floresta.

Três dons garantiram a sobrevivência da humanidade: a imaginação para criar, a tecnologia para aperfeiçoar, e a vontade de triunfar sobre tudo. Destes fluíram todas as conquistas humanas: arte, ofício, inteligência, instrumentos, linguagem, escrita, filosofia... e magia mais do que tudo.

Pois a magia tece estas coisas distintas em uma, subindo em direção à Divindade com os legados do homem. A magia é ambos, relâmpago e serpentes, resplandecendo do alto para iluminar os mais humildes, então se apressando novamente de volta para reconquistar a Coroa de Deus.

Da semente da sabedoria cresceram jardins triplos: a disciplina para extrair a magia do interior; a esperteza para confeccioná-la em instrumentos; e a coragem para exigí-la de entidades externas. As melhores Artes empregavam todos estes, envolvendo força interior com poder exterior, unindo-os então em talismãs. Xamãs e bruxas, artesãos e sacerdotes tendiam a cada jardim de acordo com suas necessidades.

Mas os verdadeiros mágicos entre eles buscavam o maior prêmio: a Arte que iria unir todas as Artes em harmonia, e então elevar-nos até o sol.

⊕ POVO DAS TERRAS FÉRTEIS

Conforme a raça humana saltou do pó à dominação, cada cultura gerou refinamentos nas Artes místicas. Reis-sacerdotes sargônicos construíram amuletos para proteger seus amados da doença, e invocaram bestas-demônios para salvaguardar tumbas e templos. Xamãs hsiia contorceram-se no aperto de fantasmas, ou cantaram hinos a reis dragões cingidos em fumaça perfumada. Bruxos assírios cobriram seus santuários com pele humana, e pictos nus ergueram pedras para marcar as revoluções do sol.

Nas terras férteis agora chamadas de Oriente Médio, a imaginação igualmente fértil do homem criou Artes místicas supremas. A grandeza selvagem da Suméria e de Assur deu vida aos primeiros sistemas mágicos complexos; lidando comumente com deuses e demônios, estas terras deram origem às castas de sacerdotes-feiticeiros. Seus rituais elaborados, amuletos potentes e sacrifícios terríveis foram em grande parte perdidos no tempo; mesmo assim, estas práticas influenciaram as vindouras Artes do Egito, da Babilônia, da Pérsia e dos Judeus, desta forma proporcionando as fundações para nossa própria feitiçaria.

As tribos de Abraão iniciaram sua busca incansável pelo Deus Único Verdadeiro em meio a um mundo de muitos outros. Sua linguagem – concedida, eles afirmavam, pelo Próprio Senhor – capturou nuances de música e matemática. Uma palavra ocultava muitas verdades, e pergaminhos podiam ser escritos ao redor das complexidades de uma única sílaba. Seus grandes e terríveis reis conduziam da mesma forma banhos de sangue e prosperidade; seus inimigos caíam em multidões diante da fúria do poder de seu patrono. Profetas hebreus invocaram a ira angelical, ou viram os planos de Deus. Seus sacerdotes alimentaram milhares com grãos mágicos; seus sábios prenderam servos demônios. O grande Salomão, Rei dos Reis, ergueu um templo para seu Senhor; seus artesãos moldaram pedra e madeira

ADAMI QADMON: ⊕ HOMEM PRIMORDIAL

O coração do ensinamento Hermético... é a compreensão de que o indivíduo não é fundamentalmente diferente do Supremo.

— Clement Salaman, do avanço dos tradutores de The Way of Hermes

Dentro de cada forma humana, há um caminho até Deus. O truque é encontrá-lo, segui-lo e atingir a Ascensão através dele.

De acordo com o conhecimento clássico, o corpo humano reflete a ordem celestial. Os quatro membros e a cabeça representam o arranjo dos elementos, enquanto o corpo compõe o ponto de encontro entre eles – o trono não somente da alma humana, mas do cosmos também. Na Kabbalah, este paralelo é referido como Ain Soph Aur, o ha-adam ha-gadol, ou mais comumente Adam Qadmon. Fontes sânscritas o chamam de Nara (“Céu”) ou Purusha (um dos muitos nomes de Brahma, a força suprema do universo). O conhecimento medieval europeu coloca o macrocosmo (a Criação e Deus) refletida no microcosmo (o corpo e alma humanos), e frequentemente o deposita no centro o pentáculo, a roda da vida, ou ambos. Em cada caso, a forma e consciência mortais supostamente detêm os segredos elementais que atam nosso mundo.

Embora esta imagem de homem-como-criação se estenda além das práticas Herméticas, ela é especialmente importante para os magos destas Casas. Essencialmente, isso significa que

nós somos portões e espelhos do sublime, feitos pelo próprio Deus em proporção perfeita (como os famosos diagramas de Leonardo da Vinci do Homem e da Mulher assumem), e oferece pistas para nossa eventual Ascensão. Pois pelo conceito de Adam Qadmon, nós humanos estamos, em forma e função, ligados à Divindade. Nossos corpos e almas possuem os aspectos de Todas as Coisas, e eles nos mostram como nos erguer da humilde mortalidade à incomparável transcendência.

Dentro do corpo de Adam Qadmon, o Homem Primordial, todas as coisas são encontradas. Crepitando da cabeça aos pés, e ao contrário novamente, as 10 Sephiroth traçam o caminho a partir da suprema divindade à mortalidade. Da mesma forma, as cinco pontas do pentáculo representam as extremidades do corpo humano (braços, pernas e a cabeça) assim como os cinco elementos, ascendendo da Terra e Fogo primitivos em direção ao Ar e Água, e finalmente Espírito. Basicamente, nós somos nossos próprios caminhos de volta a Deus, e não precisamos olhar além de nossos próprios corpos para ter uma prova disso.

Então, por quê os magos Herméticos são tão arrogantes? Por que, como eles compreendem, a humanidade recebeu pedigree Divino. A pessoa que permanece cega a este potencial é uma tola; aquela que o desperdiça é uma traidora da vontade de Deus... e de seu próprio desígnio.



em complexas formas; seus escribas escreveram textos de diabrura, e reuniram conhecimento de todos os reinos conhecidos. Seus trabalhos, passados entre seus artesãos, teceram tecnologia e misticismo em maravilhosas novas Artes. A geometria sagrada, aperfeiçoada mais tarde pelos Gregos, manifestava-se no Templo, o qual, embora caído agora, lança sombras ao longo de nosso mundo ainda hoje.

Mas foram os Egípcios, nascidos do solo escuro e fecundo, que elevaram a magia às suas primeiras alturas. Seus impérios reuniram sabedoria e habilidade de toda a região; seus monumentos ao poder ergueram-se para arranhar os céus; seus reis-deuses faraós alcançaram os Outros Mundos e as terras distantes, agregando cortes de homens sábios cuja devoção à magia era suprema. E foram dois dos magi egípcios, Djehuty e Sechat, que formaram os primeiros pilares verdadeiros de nossa Ordem.

✠ TRÁS DAS MÁSCARAS DE DEUSES

Lembrados agora nas sombras como Osíris e Ísis, ou reunidos juntos sob uma única máscara como Tohut – conhecido pelos Gregos como Tot – estes cônjuges sagrados teceram as molduras de muitas práticas em uma única tradição sábia. Enquanto todas as outras ordens contorciam-se na infância, tem sido dito que estes dois sábios confeccionaram o primeiro alfabeto verdadeiro, que eles antes de mais ninguém extraíram inspiração das estrelas, e que suas orientações moldaram as pirâmides e revelaram o caminho da imortalidade. Seus inimigos eram legião, assim como seus aliados. Perseguidos por vampiros e protegidos de metamorfos felinos, Djehuty e Sechat viajaram de onde seria mais tarde chamada de Fenícia às cortes dos primeiros faraós cerca de 4.500 anos atrás. Lá, chamaram a seu serviço operadores de milagres de todos os reinos dos homens. Esta corte mística não era de forma alguma um conselho como nós os conhecemos; mesmo assim, quando nós, Herméticos reunimos práticas díspares, foram estes antepassados que nos deram esperança.

Com o tempo, Djehuty e Sechat caíram à traição. Traído e massacrado por amigos ou familiares, Djehuty assumiu o manto de Osíris na morte. Sua sábia e leal companheira reuniu sua essência dispersa e se combinou com ele, se tornando uma entidade única – macho e fêmea – que, como Deus, atraiu o melhor de todos os elementos em si mesma. Depois de ditar um texto da sagrada Verdade para seus discípulos, este ser de sabedoria passou à memória, e talvez à Ascensão. Muito depois, estes textos (agora perdidos) inspiraram o Corpus Hermeticum.

⊕ CÁLICE E A VARA

Como se pode imaginar, Djehuty e Sechat fundaram ordens de sabedoria. Atualmente conhecidas (bastante mal!) como os Cultos de Tot, estas sociedades alimentaram os grandes fogos da época. Nos anos seguintes, seus trabalhos e intuições se infiltrariam lentamente em outras terras, e encontrariam seu caminho até as mãos de sábios gregos como Pitágoras e Sócrates, e até os grandes projetos de Salomão e seus artesãos. Durante o início da Era Clássica, contudo, os Cultos de Tot eram mantidos em alta estima ao longo do mundo instruído. Em sua ausência, ao par Totiano foi dado o manto da divindade. Sacerdotes e magos entre o povo do Nilo seguiram os caminhos que eles abriram, e com o tempo outra convocação emergiu.

Foi aproximadamente em 1.500 AEC que o Rei Tutmés III (“Nascido de Tot”) e sua Rainha Hatshepsut realizaram uma reunião quase esquecida no calor egípcio. Diferente dos antigos

tributos do tempo de Djehuty, este encontro foi uma assembleia de iguais – a primeira verdadeira Convocação de Magus e uma inspiração para os outros através do tempo. Combinando o conhecimento de uma centena de reinos, estes sábios monarcas criaram duas lojas: a Vara de Tot e os Copeiros de Ísis. Bastante apropriadas, estas associações dedicaram suas Artes às deidades inspiradas por outros magi séculos antes. E bastante irônico, as sociedades gêmeas deram surgimento a inimigos mortais: nossas Tradições e a União Tecnocrata.

A história esteve perdida por séculos, apenas recentemente descoberta: sob a tutela de Tutmés e Hatshepsut, a Vara e o Cálice forjaram disciplinas de geometria sagrada, caminhos definidos para as Nove Pedras Angulares (agora chamadas de Esferas) e jornadas para fora em direção aos reinos distantes de existência. A sabedoria deles proveu uma fundação para as Artes Herméticas... e para o artesanato que guia nossos rivais atuais. Esta rivalidade logo emergiu – primeiro em debate, então à distância, após em combate. Nem um século depois do primeiro encontro, mais de uma centena de seitas em conflito declararam as demais “hereges”. Seus desacordos se derramaram nos discursos filosóficos que marcaram a era Helenística, e se manifestaram em conspiração, assassinato e guerra aberta.

Os dados foram lançados. Embora quase 30 séculos fossem se passar antes do início da Guerra da Ascensão como a conhecemos, nossos progenitores já haviam começado a lutá-la.

⊕ HOMIEM MAIS SÁBIO NA TERRA

Vários séculos depois da Vara e do Cálice estarem quebrados, seus ancestrais se reuniram sob a liderança do hebreu Suleiman – mais conhecido como Salomão o Sábio – para construir um grande Templo para o Senhor de Israel. Célebre tanto por sua sabedoria quanto por seu poder, Salomão aprisionou demônios, comandou anjos, governou muitos homens e amou muitas mulheres.

Embora a Bíblia alegue que a Salomão fora garantida sabedoria por um capricho do Todo Poderoso, os discípulos Herméticos sabem a verdade: que o jovem Suleiman era iniciado em várias das diversas seitas derivadas da Vara e do Cálice; lá, ele aprendeu os segredos das Sephirot e da Árvore da Vida. Audaz e

maravilhado, ele delineou o caminho para a Coroa através de meditações e autodisciplina. Alcançando as ordens mais altas, ele exigiu – e recebeu – aquele direito de nascença que muitos aspiram e tão poucos atingem: domínio dos elementos, dos espíritos, e de si mesmo.

Ainda que a Bíblia viesse a apresentar muitas das perspicácias legais e políticas de Salomão, suas maiores conquistas como um magus residem dentro de dois trabalhos essenciais na magia ritual: as Chaves Maior e Menor de Salomão. (Muitos outros grimórios foram atribuídos ao Rei Feiticeiro, mas a maioria está perdida e outros são simplesmente farsas.) A partir destes tomos, os elementos básicos/essenciais da invocação de espíritos seriam definidos pelos milênios vindouros. Disponíveis mesmo agora (em edições truncadas) entre os Adormecidos, estas Chaves e as práticas que elas descrevem providenciariam uma pedra angular para tradições inteiras de magia ritual... tradições que ainda vivem em nossas Artes hoje.

⊕ MELHOR DE DEUSES E HOMIENS

Como antes, impérios surgiram e caíram. Conquistadores e profetas estremeceram a terra, algumas vezes espalhando sabedoria, outras vezes destruição. gregos helênicos, persas inquisitivos e etruscos ambiciosos assumiram os mantos derrubados por impérios anteriores, como o Egito, cuja estrela começou a se apagar 10 séculos antes do Cristo. Zoroastro, Moisés, Imhotep, Salomão e outros retiraram a essência da ignorância: Zoroastro dividiu os poderes divinos em luz e trevas; Moisés promoveu leis solenes e primitivas; Imhotep criou remédios e Artes de cura enquanto Salomão construiu seu Templo e comandou os Poderes à sua vontade. Seus desígnios inspiraram outros de opinião semelhante. Conforme a tradição egípcia dava lugar à iluminação Helênica, uma superabundância de sábios – Platão, Dédalo, Arquimedes, Praxágoras e tantos outros – definiu os pilares do mundo moderno.

E que pilares eles foram! Enquanto as ruas de Atenas cantavam com filosofia, as pedras de Troia eram lavadas com sangue. As colinas espartanas produziam um povo feroz e estoico, ao mesmo tempo em que o Teatro de Epidauro via o nascimento da literatura. As florestas gregas davam luz a monstrosidades, e mulheres loucas governavam as noites. Deuses e deusas cujos nomes ressoam há 3.000 anos e continuam até hoje, fizeram seus lares no meio desta terra tempestuosa. Entre eles, nosso Senhor Hermes liderou o caminho.

Hermes não é um deus simples, e este não é um caminho simples. As fundações nas quais nossa Ordem se suporta incluem os mistérios de quase morte de Elêusis e as visitas ao submundo de Orfeu, as fórmulas arcanas de Pitágoras, e as sombras metafísicas na caverna de Platão. Hermes, deus das travessias, voou entre todos eles, reunindo as joias mais brilhantes de cada um para adornar seu kerykeion – o caduceu que proclamou seu equilíbrio e vitalidade.

Apesar de toda esta arte, foi o grego Pitágoras – talvez o maior de seu povo – que destilou sabedoria de uma dúzia de cultos díspares em uma arte-ciência iluminada, que misturava inspiração sublime com forma material. Em suas viagens de Samos a Tebas, a Atenas e outros lugares, este Hermes mortal carregou as sementes de Tot até os templos de sua terra natal. E em seus rastros, novos jardins começaram a germinar.

Mas jardins se emaranham sob as mãos de muitos jardineiros. Dentro de gerações, dúzias de cultos dedicados a Tot, Hermes, e – com os romanos – Mercúrio se proliferaram ao longo do mundo ocidental. Conforme o poderoso Alexandre espalhava

A TORRE

As torres e sua destruição assombram a Ordem de Hermes. O desmoronado Templo de Salomão relembra outra demolição, mais antiga: a Torre de Babel, erguida pelo Rei Ninrode para assaltar o paraíso. Destruída por Deus (ou por sua engenharia deficiente), esta Torre simbolizou a húbris humana, a punição divina e o cisma entre o céu e a terra... eventualmente inspirando o Carta 16 do Tarô.

A imagem – e a metáfora – recorre ao longo da história Hermética. E outra vez os edifícios da sabedoria são demolidos pela força bruta: o Templo de Salomão, o Templo de Jerusalém, a biblioteca de Alexandria, Mistrige e finalmente Doissetep. É acaso, justiça poética ou um eco cósmico que circula através das eras? Hermeticistas têm discutido a questão por gerações, mas nos últimos dois anos o Discípulo Marcus Habtamu reuniu um pequeno, mas sonoro, grupo para protestar a formação de fortalezas Herméticas. “Onde nos reunimos”, ele diz, “Nós nos removemos de nossa humanidade. E quando nos isolamos desta maneira, nos encontramos enterrados nos pedregulhos de nosso orgulho”.

seu império da Espanha à Índia, conhecimento e ritual cruzaram mar e montanha, deserto e floresta. Nesta travessia, contudo, muitos elementos mudaram para se adequarem a seus novos ambientes. E com estas mudanças veio a disputa.

AS GUERRAS DE HERMITES

Um dos legados mais dolorosos da humanidade é sua guerra para definir a “verdade”. Em nossa era, esta guerra faz sangrar salões mágicos e ruas mundanas da mesma forma. Conforme os cultos da sabedoria clássica apareceram, eles também ergueram armas contra aqueles cujas verdades pareciam diferentes, mesmo quando estas verdades aclamavam um núcleo comum.

É uma história velha, familiar: cada facção reivindicava “a

única Verdade” como a sua própria; denegrir a “Verdade” de uma seita era denegrir a Verdade em si mesma. E uma vez que a “Verdade” é frequentemente vestida no manto de um deus, estas rivalidades se tornaram feudos religiosos. (É notável o quão pouco muda em 24 séculos...)

A Verdade do caminho de Hermes é a Sabedoria. Personificada em aspectos masculinos como Tot, Hermes, Salomão ou Mercúrio, e em aspectos femininos como Ísis, Atenas ou Sofia a Rainha, a Sabedoria demanda autoconhecimento e exploração. Tristemente, os caminhos da Sabedoria levam a seu oposto, a Insensatez, quando se confunde a jornada com a estrada. E quando o portador da Sabedoria se torna a Sabedoria personificada – como fez Hermes – os cultos

QUEM É HERMITES?

Olhar para si mesmo a procura de outra pessoa é um negócio sério, especialmente em uma cultura onde os nomes definem a identidade. Assim, quando você está conversando sobre as variadas (e frequentemente controversas!) Ordens Herméticas, vale a pena perguntar: Quem é esse tal de Hermes?

Como a maioria das coisas mágicas, a resposta é mais simbólica do que literal... e frequentemente autocontraditória. A maioria das fontes ligam as práticas Herméticas com Hermes Trismegistus, um magus mítico que inspirou, se não criou, o Corpus Hermeticum. Mas este texto desconexo, com frequência fácil apresenta um legado pobre para quase três milênios de mágica. Então novamente: Quem é Hermes? A maioria dos magos Herméticos divide esta figura em três aspectos separados:

- **Hermes o Deus:** Filho de Zeus e da titã Maia, este enganador alado viaja entre os mundos de deuses e homens, vivos e mortos. Um guardião dos portões, patrono dos ladrões, epítome dos mensageiros, mágico supremo, e portador das notícias tanto tristes quanto alegres, Hermes personifica o intelecto humano – inquieto, esperto e ocasionalmente perverso. Um dos muitos amantes de Afrodite, ele é o pai do pansexual Hermafrodito e do bem-dotado Prápo, encarnações da sexualidade obsessiva. Como psicopompo (“condutor da alma-consciência”), Hermes guia mortais moribundos a seu descanso, algumas vezes acompanhando pessoas vivas até Hades também; como portador do caduceu (veja abaixo), Hermes é a chama da Vida encarnada. Associado a Tot, Odin, Corvo, o Buda e algumas vezes Lúcifer, Hermes inspirou o Mercúrio romano, patrono da prosperidade... uma conexão irônica, dada a história de furtos de Hermes e a guarda de Mercúrio aos mercadores! Sob ambos os nomes, ele foi reverenciado como o intercessor da humanidade, intercedendo entre seus parentes divinos e seus amados mortais.

- **Hermes o Místico:** Chamado de Trismegistus, ou “o Três-Vezes-Grande”, este magus humano inspirou o Corpus Hermeticum, um texto de revelações rasgando a cortina entre a cegueira mortal e a consciência divina. Supostamente vivo no Egito antigo, este Hermes foi considerado “o maior dos filósofos, o maior dos reis e o maior dos sacerdotes”. Mencionado em um texto egípcio como “o maior e o maior deus, o grande Hermes”, Trismegistus é considerado um mito por alguns e um mortal por outros. (Como de costume, magos Herméticos debatem interminavelmente o ponto.) Creditado por Platão pela criação da aritmética, astronomia e geometria, este Hermes é referido em várias fontes como um contemporâneo de Moisés, um mentor de Moisés ou mesmo o próprio Moisés! O conhecimento Alexandrino imagina Trismegistus como a soma de três sagazes

gerações – avô, pai e filho, todos chamados Hermes – enquanto outros contos misturam Hermes com Pitágoras. Também prolífico, Trismegistus supostamente escreveu entre 42 e 36.000 trabalhos de sabedoria. Sempre, contudo, Trismegistus é associado à curiosidade, aprendizagem e com o número divino 3.

- **Hermes o Arquétipo:** Quando nem deus nem homem servem, a mente humana olha para o arquétipo, a personificação de um ideal. Aqui, Hermes brilha como o viajante de pés-de-relâmpago para o qual nenhuma porta está selada. Crepitando através da imaginação como o raio descendo a Árvore da Vida, ele carrega símbolos de passagem, velocidade e imaginação. De muitas maneiras, Hermes é o deus da Era da Informação. Nenhuma barreira ou distância podem impedi-lo; nenhum segredo escapa à sua visão.

Embora “selado hermeticamente” signifique algo que não pode ser aberto, Hermes é o abridor universal. Seus seguidores podem ocultar conhecimento em símbolos e obscuridade, mas aqueles que conhecem Hermes podem liberar estes mistérios, e mais. Como o relâmpago, ele ilumina a escuridão, estiliza preconceitos, e força transformações. Seu cajado se tornou o emblema da medicina moderna; seu corpo adorna propagandas, sua risada crepita através da Internet, atravessando tempo e distância com meros pensamentos. Três-Vezes-Grande, este Hermes alcança a antiguidade, modernidade e possibilidade. Agora, mais do que nunca, este Hermes está vivo.

Não é realmente um cara chato, uma vez que você o conheça...

⊕ CADUCEU

O cajado de Hermes, ainda usado por seus discípulos hoje, caracteriza-se por uma haste cônica entrelaçada com duas serpentes, e com uma coroa alada no topo. Ligado simbolicamente à saúde, virilidade e masculinidade (uma haste envolvida em duas serpentes copulando... imagine!), este *kerykeion* (“cajado do arauto”) também representa a própria Ascensão.

Erguendo-se de sua ponta estreita até sua cabeceira gloriosa, a haste reflete a conexão do céu à terra. As serpentes representam a sabedoria e a curiosidade, o bem e o mal; as asas simbolizam a transcendência, e a cabeceira (frequentemente apresentada como ouro ou joias), a Coroa. Em forma e significado, o cetro de Hermes assemelha-se à Cabalística Árvore da Vida; de fato, algumas imagens até mesmo o mostram como uma árvore. A medicina ocidental o adotou como um emblema, também, ligando o antigo arauto e o curandeiro moderno, unindo-os em sabedoria compassiva.

humanos começam a discutir sobre a natureza de Hermes, quando eles deveriam estar perseguindo a Sabedoria que ele representa.

Nos rastros de Pitágoras (cujos cultos de sabedoria precedem ambos, Alexandre e o Cristo por séculos), esta rivalidade atingiu novas baixas. Uma seita, os *Acusmáticos*, devotavam a si mesmos às palavras e rituais do Mestre; a outra seita, os *Matemáticos*, tornou-se fanática a respeito de numerologia, código e ressonância musical. Ainda que tais diferenças pareçam triviais hoje, elas deflagraram lutas entre os sábios de ambas as facções. Estes contaram com favores e aliados, fizeram discursos apaixonados pelas ruas, e voltaram suas mágicas uns contra os outros. Estes conflitos se derramaram sobre outros cultos de Sabedoria, e os resultados, neste momento, devem ser familiares.

A guerra não é especialmente sábia, mas é *popular*. E assim, conforme feiticeiros ansiosos de cada lado do “golfo da Sabedoria” mergulharam nela, a Insensatez passou a Sabedoria na estrada. Cultistas de Tot atacavam sociedades de Hermes; sacerdotisas de Ísis mandavam escorpiões para as camas de artesãos adormecidos; mágicos que serviram ao deus-ladrão Hermes cortavam gargantas entre os seguidores do psicopompo Hermes. De 400 a 100 AEC, as ruas da Grécia e do Egito ferviam com estranhos assassinatos e motins ocasionais. Música dissonante e escaravinhos comedores de carne constituíam armas populares, mas clavas e pedras funcionavam tão bem quanto. As autoridades esmagavam tais perturbações rapidamente, mas como tantas rivalidades, estas “guerras de Hermes” – a primeira, temo, de muitas – continuavam secretamente, sob o manto da noite e do silêncio.

A CIDADE DO GRANDE

Logo Alexandria, a Cidade de Alexandre, surgiu no Delta do Nilo. Talvez a primeira verdadeira metrópole, Alexandria reuniu sábios e eruditos de todo o mundo conhecido. Entre suas ruas, eles construíram uma biblioteca – o maior arquivo já visto. Como o farol em seu porto, a cidade se tornou um marco para os sábios. Tristemente, os “sábios” em questão trouxeram suas rivalidades, e logo Alexandria se tornou um novo e amargo teatro para as Guerras de Hermes.

Embora os Matemáticos tenham logo perecido sob o peso do esoterismo, suas teorias alimentaram as Artes Dedaleanas. Os Acusmáticos se dividiram também, espalhando seus segredos e conhecimento entre uma centena de cultos diferentes. Mas, embora os rivais originais houvessem sumido, sua rivalidade não sumiu. Rancores e alianças criados gerações atrás ainda deflagraram debate e assassinato nas ruas de Alexandria.

A despeito destes conflitos, contudo, a cidade prosperou. Em seu misto de culturas grega, egípcia, núbia, persa, hebraica e eventualmente romana, Alexandria formou o trono do conhecimento humano. Um século antes da época de Cristo, um conselho de sabedoria finalmente se formou. Para extinguir os desacordos, 20 místicos (incluindo, é dito, várias *mulheres*!) se juntaram, definiram protocolos, e estabeleceram quadros de responsáveis por queixas e punição. Novamente, magos diferentes se juntaram com um propósito comum. E novamente uma sociedade foi criada: o *Grande Acordo*.

Sob a orientação do Acordo, Alexandria abrigou milhares de magi, místicos, eruditos, profetas, sacerdotes, charlatães, loucos e outros visionários. Os arquivos abundavam com pergaminhos em todas as línguas humanas. Os ritos de Hermes se aninharam ao lado das leis de Abraão. E por um momento, houve paz.

SOFIA, A RAINHA DA SABEDORIA

O arquétipo da Sabedoria em forma feminina, Sofia tem inspirado mulheres Herméticas do início da Idade Média em diante. Associada a Lilith, Eva, Isis, Shekinah, Astarte, Adam Qadmon, a Prostituta da Babilônia, Maria Madalena e até mesmo Cristo, ela apresenta uma figura complexa, contraditória e ainda assim atraente de intuição, tolice e redenção.

De acordo com os hebreus, Deus possui um aspecto feminino, Shekinah, que personifica a presença visível da Divindade e reflete as Sephiroth de Binah (Misericórdia), Netzach (Vitória) e Malkuth (o Reino). Posteriormente expressada como Hockmah (“Sabedoria Divina”), ela inspirou místicos com sua compaixão e providência. Renomeada de Sofia para Psiquê pelos Gregos, ela se tornou a “donzela em apuros”, atormentada por poderes mais fortes em sua busca pelo eu maior. Conforme estas tradições se entremeavam com o cristianismo, Sofia se tornou uma figura gnóstica trágica, a consorte de Cristo cuja alienação do paraíso inspirou a redenção humana. Nos primeiros escritos cristãos, ela se torna o Espírito Santo, unido entre Deus e o Homem através de Cristo; ou a Mulher Caída cujos pecados carnaais são redimidos pelo sacrifício sagrado. Mais tarde na alquimia medieval, Sofia se torna a Rainha, uma metade da união perdida de Macho e Fêmea que, quando encontrada, restaura a perfeição.

As Sofias Herméticas, contudo, não são vítimas de ninguém. Favorecendo a Sabedoria sobre a calúnia de “pecadora perdida”, estas mulheres proveram muitas luzes na história da Ordem. Tristemente, a Rainha da Sabedoria inspirou um dos momentos mais trevosos do Conselho também: Heyl Teomim frequentemente se referia a seu aspecto feminino como Sofia, um hábito que manchou a alcunha por séculos. Hoje, porém, a Rainha da Sabedoria recuperou sua reputação. Uma vez mais, Sofia é um dos Nomes de Ofício mais comuns entre as mulheres da Ordem.

MERCÚRIO, MITRAS E O CRISTO

Se a Grécia transformou homens em heróis, então Roma transformou heróis em nações. E no meio das procissões de Césares e salvadores, três figuras resplandeceram com promessas: o deus Mercúrio, o matador de touros Mitras, e um carpinteiro judeu que iria mudar o mundo.

Os sóbrios Romanos não tinham uso para um ladrão alado, e assim o esperto Hermes se tornou Mercúrio o Sábio – aquele que varre para longe as nuvens da ignorância. Combinando aspectos do erudito Tot, do psicopompo Hermes e dos mercadores-artesãos de Roma, este Mercúrio cedeu sobriedade ao enganador grego. Em seu nome, seitas ricas executavam ritos dispendiosos; o magus Plentarco descreveu pérolas dissolvidas em vinho como uma das oferendas a Mercúrio. Tem sido dito que as reuniões em massa que caracterizavam os rituais Mercurianos – que exigiam uma dúzia de magi ou mais – estabeleceram o Império Romano. Quando Mercúrio perdeu força após o decreto de Constantino, ele pode ter retirado sua proteção de Roma, permitindo a ela cair.

Mitras, o protetor, combinava elementos de Heracles e Hermes em um herói salvador. Diferente do abastado Mercúrio, Mitras tinha um culto simples. Seu legado de força e honra o fez popular com soldados e fazendeiros. Magos da terra reverenciavam o matador de touros por sua vitalidade; seus seguidores admiravam seu poder, e por um tempo pareceu que o

culto a Mitras iria dominar império, mas...

Alguns dizem que o Nazareno era Deus encarnado; outros o clamavam como um profeta, louco, mágico ou um mito. A verdade foi obscurecida – não apenas pelo tempo e pelo dogma, mas também por ondulações na própria Tapeçaria. Qualquer que seja sua origem, este rebelde carismático estremeceu os alicerces deste mundo. A despeito de sua (aparente) morte por crucificação, Yeshua (latinizado para *Jesu*, e finalmente para *Jesus*) inspirou um culto que desafiou todos os outros deuses. De fato, ele tomou o manto do próprio Grande Hermes, se tornando o guia e intercessor entre a Divindade e o homem.

Por um tempo, os cultistas de Hermes, Mitras, Mercúrio e o Cristo compartilharam terreno comum. Mas apesar do florescimento da cultura romana – frequentemente creditada aos seguidores de Mercúrio e Mitras – perseguições ferozes, conversões, tumultos e massacres marcaram suas rivalidades. Devotos de uma seita ocasionalmente fugiam para outra (como Saulo de Tarso, um iniciado eleusino que fundou a Cristandade). O conto do Magus Simão serve como um exemplo: um feiticeiro famoso e iniciado de Tot, Simão ofendeu Paulo, impressionou Nero e afirmou que sua aprendiz Helena era a encarnação de Sofia, o “pensamento de Deus”. Um impasse mágico acabou de maneira sangrenta quando Paulo desfez um feitiço de levitação de Simão; Nero mais tarde assassinou Paulo e seus associados de várias maneiras desagradáveis. Incontáveis outras vindicações marcaram os próximos poucos séculos Romanos.

⊕ PRIMEIRO INCÊNDIO

O maior dos crimes bárbaros desta era veio quatro séculos após Cristo, quando uma multidão de monges cristãos liderou uma revolta que destruiu a grande biblioteca de Alexandria para sempre. A esta altura, o Grande Acordo havia perdido a maior parte de seu poder. Ainda que as sociedades mágicas abundassem na cidade de Alexandria, o enfraquecimento das seitas Totiana, Mitraica e Mercuriana, combinado com a ascensão da austera Cristandade, cortou pela raiz o fértil misticismo daquela metrópole e o substituiu por guerra constante.

Os cinco séculos entre o Grande Acordo e o Primeiro Incêndio foram marcados por competição. Visionários como Apolônio de Tiro (um Pitagórico), Lucius Apuleius (um devoto de Ísis) e Plotino (que misturou Platão e Pitágoras no ideal de Deus como artista e a Criação como uma emanção da Divindade) promoveram a causa mística, enquanto monges ascetas e aspirantes a mártires se atiravam à destruição na procura da transcendência. Por um tempo, o governo romano tolerou tal diversidade; judeus ou cristãos fanáticos, contudo, realizavam perseguições selvagens. (A Igreja Católica não perderia as lições desta época, e mais tarde seguiria seu exemplo.)

A conquista da Germânia e da Grã-Bretanha por Roma trouxe um influxo de sangue novo à mistura. Místicos bárbaros de Tutwald e dos litorais celtas aplicaram suas mágicas rudes na alta feitiçaria Alexandrina. Apesar de toda bagunça que trouxeram, estes magi primitivos deram vitalidade ao coração empoeirado de Hermes. Na mescla de práticas, velhas Artes recuperaram sua energia. As sementes lançadas séculos antes floresceram nas Artes Herméticas como conhecemos hoje.

⊕ FLAGELO DO RELÂMPAGO

O sangue fluindo não foi uma metáfora, contudo. Para os romanos, os selvagens nos limites do Império eram animais – animais talentosos, talvez, mas pouco mais que isso. Os “selvagens” não pensavam bem dos romanos, também, e os

⊕ CORPUS HERMETICUM

“O que você deseja ouvir e observar, e tendo observado o que você deseja aprender e conhecer?”

Assim começa um dos mais influentes trabalhos na magia. Atribuído à antiguidade, mas claramente o produto do final da Alexandria Clássica, o *Corpus Hermeticum* forma a base da filosofia da Ordem. Uma coleção de pergaminhos (numerados entre 12 e 22 volumes) originalmente escritos em copta e grego, o *Corpus* oferece um tipo de Teoria do Campo Unificado para a Criação. Através de uma série de sermões, diálogos e enigmas, Hermes Trismegistus e Poimandres, a Consciência Suprema, tratam sobre a natureza de Deus, espírito, humanidade e Criação como um todo.

Variando de poética a pedante, o *Corpus* declara que todas as coisas são Um ser supremo, inefável, contemplado pela sabedoria e revelado através da arte. O Gnosticismo, a tradição da transcendência através do conhecimento definitivo, deriva desta ideia; mais tarde, teorias panteístas fizeram o mesmo. Não é um conceito tão esquisito *agora*, mas para a era de sua criação, a visão do *Corpus* da divindade era radical... e perigosa.

Em contraste a muitas tradições religiosas, o Deus de Hermes não é uma entidade distante, mas uma parte iminente do cosmos. Divindades menores existem, mas empalidecem ao lado da glória do Um. Neste ponto, o *Corpus* entrou em conflito com a igreja cristã; muitas cópias dele foram queimadas; pessoas inspiradas por ele foram declaradas hereges e queimadas também. Seitas Herméticas passaram à clandestinidade na Idade Média, frequentemente misturando elementos cristãos com a ampla cosmologia do *Corpus*. Seitas posteriores como os Rosacruzes teceram as duas revelações em uma, e construíram seus credos sobre ela.

Como a maioria das revelações, o *Corpus Hermeticum* pode ser lido em um nível literal, simbólico, numerológico, alegórico, teórico e possivelmente até mesmo musical. Por 2000 anos, eruditos e místicos têm debatido os verdadeiros significados do texto. Mas, como o próprio Hermes, o núcleo da *Hermetica* permanece elusivo. Cada leitura, se diz, leva a novas conclusões.

Quão apropriadas são as palavras do Um que é Três, cada um três vezes maior que o anterior!

duelos mágicos desenrolados entre eles igualaram a fúria das guerras mundanas.

Enraivecido pelo assassinato de seu mais querido amigo, o magus da tempestade Marcus Fulgurator (“O Portador do Relâmpago”) liderou as legiões romanas em uma varredura por toda a Grã-Bretanha. Os bretões responderam à altura; grandes bestas retiradas de colinas e infernos investiram em direção à batalha ao lado de multidões pintadas, gritando. É dito que o posterior expurgo ocorrido da Casa Hermética Diedne foi enraizado nesta carnificina, que durou quase cinco anos e destruiu terras férteis até a ruína. Eventualmente, Marcus foi assassinado; os Celtas, contudo, se retiraram para as selvas do norte. O Imperador Adriano ordenou que uma muralha fosse construída para os manter distantes, e a paz (de certa forma) retornou.

A ANTIGA GLÓRIA

De volta à “civilização”, as coisas dificilmente estavam melhores. Magos que cantavam o sagrado – alguns Mitraicos,



outros Messiânicos – cometiam atos bastante *profanos* em nome de seus respectivos salvadores. Magos limitados hostis das florestas setentrionais andavam entre seus parentes pagãos, enquanto pagãos romanos lutavam contra os cristãos pela alma de Roma. Seitas rivais de sábios Mercurianos e Herméticos conspiravam para arruinar uns aos outros, conforme as fronteiras do Império se retraíam cada vez mais.

Arrastado para frente e para trás entre o cristianismo de Constantino, o revivalismo pagão de Julianus, e as incursões dos tribais germânicos, o decadente Império Romano se tornou um matadouro. Na medida em que feiticeiros e profetas criavam o inferno nas ruas, seitas Dedaleanas como o Collegium Praecepti e os posteriores Gabrielitas se uniram para restaurar a ordem. Para a vergonha de Hermes, nossos antepassados não fizeram, eles mesmos, grandes coisas – as pragas e tempestades que eles criaram mataram mais inocentes do que rivais. Bárbaros

enfurecidos tornaram as coisas ainda piores. Em retrospectiva, pode-se pensar que nós, magi, podíamos ter aprendido algo nos anos seguintes, mas não; nos dias da morte de Roma, o cisma entre magia, fé e ciência era litigioso como permanece hoje.

E então queimou.

Cristãos irados invadiram o grande arquivo de Alexandria, que havia sido queimado durante as contendas pagãs. Desta vez, muito pouco restou. Sua maior defensora, Hipácia de Alexandria, foi rasgada e esfolada com lâminas feita de conchas. O assim chamado “cristão” Cirilo decretou que os trabalhos Pagãos deveriam queimar. E assim eles foram.

Desta forma foi perdida a sabedoria da antiguidade. Uma grande Torre simbólica, erguida com orgulho, foi derrubada por um raio.

Esta não seria a última Torre a cair.

A MENTE DE HERMITES: MESTRES E CASAS



O homem tem tanto poder quanto os deuses. Somente o homem é um ser vivente liberto, somente ele tem o poder do bem e do mal... Você pode até mesmo se tornar um deus se quiser, pois é possível. Para isso queira e entenda e acredite e ame: então você terá se tornado!

— As Definições de Hermes Trismegistus para Esculápio

A ESCURIDÃO VISÍVEL

Está chovendo forte esta noite. As vigas gotejam com água suja, enquanto o fogo se esforça para manter o frio afastado. Três figuras, enroladas em mantos encharcados, passam dedos sujos

por seus cabelos; gotas de chuva penteadas daquelas longas cabeleiras caem sobre as pedras da lareira, evaporando tão logo pousam.

A anfitriã encolhe os ombros de um cabrito em seu colo; galinhas batem asas, agitadas por estes visitantes. Um grande gato cinza se dirige a passos largos em direção ao homem mais alto, o observa, e então rola para pedir um afago em sua barriga. Expirando um divertimento úmido, o hóspede inclina-se para aquiescer.

A rançosa proximidade de animais e palha suja jaz sob um cheiro mais agradável: sopa de aveia quente, acrescida de carne fresca, cevada e – pudera ser! – sal do mar. A Senhora da propriedade possui recursos dos quais poucos podem vangloriar-se. Um garoto descalço, indiferente ao frio, chega para recolher os mantos dos viajantes. De maneira grata, o homem baixo se despe e estende o objeto molhado

ΠΑΤΕΙΤΙ-ΝΟΣ ΤΟΔΟΣ: HERESIAS GNÓSTICAS

Embora complexo na história, o Gnosticismo tem um conceito simples: *Para ascender, se torne consciente*. De acordo com a Igreja cristã medieval, a obediência trazia a salvação. A maioria dos gnósticos discordava. Para eles, a salvação vinha através do conhecimento... conhecimento frequentemente de natureza Hermética.

Na teologia gnóstica, o mundo mortal e suas estruturas são armadilhas colocadas por um Demiurgo maligno; o único caminho através delas é expandir a consciência *além* delas. Diferentes seitas usam diferente métodos, mas o objetivo é o mesmo: escapar deste mundo de sofrimento abraçando o Divino por trás de todo ele. (Um conceito bastante budista, na verdade...)

Infelizmente, a Igreja medieval não apreciava esta ideia, nem seus líderes apreciavam os gnósticos retratando o Deus bíblico como o Demiurgo essencialmente Satã em si. Pela virada do primeiro milênio, a guerra foi declarada: várias perseguições e cruzadas, empreendidas por ambos, cristãos e muçulmanos, forçaram o Gnosticismo à clandestinidade. Ainda, ao longo do tempo suas doutrinas operaram seus caminhos até a ciência, Cristianismo Protestante, Humanismo, magia de alto ritual, e mais recentemente o futurismo. Em cada uma destas áreas, o ideal gnóstico se entrelaça com a Ordem de Hermes, suas práticas e suas Artes.

Embora o conhecimento Hermético preceda o movimento gnóstico, ambas as práticas compartilham o ideal do conhecimento. “Ignorância”, diz o *Evangelho da Verdade* gnóstico, “trouxe angústia e terror”; a isto, a escritura Hermética responde, “veja a luz e conheça”.

(Nota: Para mais detalhes sobre o Gnosticismo, veja **Idade das Trevas: Mago** e o suplemento **Heresia Cainita** para **Vampiro: Idade das Trevas**.)

para o menino. A viajante de tamanho médio, uma mulher corpulenta com dentes apertados, observa seus arredores, dando de ombros.

Não é muito para um encontro de Magi Verdadeiros. Mas nestes tempos pobres, vai ter que servir.

⊕ ΜΥΝΔΟ ΙΝΦΕΡΙΟΡ

Roma não foi construída nem devastada em um dia. A queda levou gerações, longos períodos onde o frio, a barbárie e a praga pressionaram as centelhas de glória antiga. Mas ainda que esta “idade das trevas” tenha tido seus momentos sombrios, os fogos da inspiração nunca morreram de verdade.

As tribos confusas que demoliram Roma não tiveram respeito pela antiguidade. Em suas mãos, pergaminhos preciosos se tornaram pouco mais que papel higiênico. Mas Hermes tem sido chamado de Aquele Cujos Olhos Nunca Fecham; poderiam seus seguidores ser menos vigilantes? Conforme os bárbaros saqueavam Roma, nossos antepassados resgatavam conhecimentos antigos. Gabrielitas e outros rivais fizeram as pazes com seus irmão eruditos, unindo-se para salvar o que podiam da destruição. Alguns refugiados iluminados procuraram abrigo em Bizâncio; outros fugiram para as selvas.

Desta forma dispersos, os magos Herméticos aprimoraram suas Artes. Os ritos grandiosos de Roma deram lugar à praticidade. Metais preciosos foram substituídos por ervas, linho fino por tecidos caseiros. Adaptando o que eles puderam de Artes rurais, nossos antepassados forjaram novas mágicas a partir de inspirações antigas. Com o tempo, muitos adotaram o crescente conhecimento cristão em suas práticas pagãs. O *Gnosticismo* – um híbrido de sabedoria judaica, grega e cristã – se

espalhou. Inspirados por revelações brilhantes e existência sombria, as várias seitas Gnósticas prosperaram e cresceram, tecendo o conhecimento de Hermes com o cristianismo místico. Embora tais seitas tenham se originado antes da queda de Roma, sua visão de transcendência através da compreensão se adequou bem a estas épocas negras.

E assim, o Grande Hermes desceu ao Mundo Inferior. Assolando seu caminho estavam os *massassa*, os vampiros que se alimentavam de cadáveres; licantropos e outros povos-bestas; fantasmas penosos e fadas malignas. Demônios vagavam livres quando antigas proteções jaziam em ruínas; a população ficou louca, algumas vezes delegando poderes a semimagos Desauridos. Tais monstros habitavam o mundo antigo também, claro, mas na ruína da civilização eles pareceram procriar.

Foi um tempo de desafios, mas olhando para trás, isso foi uma boa coisa. Como nossos ancestrais aprenderam, o desafio alimenta a força.

A RECOMPENSA DO PROFETA

As tribos germânicas não eram os únicos conquistadores nas ruínas do Império. Mas os exércitos muçulmanos, que surgiram de um redemoinho das areias próximas ao Egito seis séculos após Cristo, eram construtores, não destruidores. Como seus primos antigos, estes povos reverenciavam o conhecimento pelo seu próprio bem. Conforme as ruínas de Roma afundavam até a barbárie, o povo do Profeta elevava-se à glória.

Muitas pessoas hoje associam o termo “muçulmano” com um sentido de ignorância intencional, mas poucos percebem que na Idade Média foram os muçulmanos, não os cristãos, que sustentaram a civilização. Ainda mais surpreendentemente, os sábios islâmicos deram boas-vindas a seus primos judeus. Juntos, seus eruditos preservaram o conhecimento da Grécia, Roma e Egito. Se não fosse por eles, tudo isso poderia ter sido perdido.

Eras antes do Profeta, os Ahl-i-Batin formaram uma das primeiras verdadeiras Tradições mágicas; na medida em que Roma decaía, muitos mestres Mercurianos e Herméticos migraram para climas mais quentes. Com eles, trouxeram bibliotecas e folclore, tecnologia e mágicas. Batini hospitalares acolheram estes colegas, e juntos ambos os grupos prosperaram.

Antes de suas palavras destruírem seus sonhos, Maomé apoiou a erudição. Embora não tenha sido ele mesmo um acadêmico, deu boas-vindas àqueles que eram. Enquanto a Igreja Romana tapava os ouvidos de suas congregações com cera, os brados do Profeta inspiravam conhecimento. E foi assim que as sandálias de Hermes incendiaram as areias árabes. Embora seu nome não pudesse ser pronunciado – pois não há deuses senão Alá! – seu legado sobreviveu.

A Arte da alquimia (que purifica e eleva a alma) iniciou-se na velha Arábia. Refinando conhecimento do Egito, Grécia e outros reinos, os místicos islâmicos produziram o *al-kuhl*, “o destilado”, do Grego *kemeia*, “transmutação”. Sua busca para transformar imperfeição em perfeição, encontrou, depois, boas-vindas em nossa Ordem, primeiro como a Casa Golo, mais tarde como uma disciplina dentro de todas as Casas, e finalmente como a nova, embora venerável, Casa Solificati. Como poderíamos recusar? Como arte, Arte, ciência e filosofia em uma única coisa, a alquimia segue o desafio de Hermes: *conhecer, refinar e ascender*.

Enquanto as cidades da velha Europa apodreciam, os muçulmanos se tornaram tronos de cultura. Mais de um mestre Hermético viajou para o distante Oriente, um peregrino não de Cristo, mas de Sabedoria. Embora as estranhas maneiras dos árabes e persas – e as maneiras desagradáveis dos Europeus! –

mantivessem uma cunha entre nosso mundo e o deles, a Ordem deve muito ao Profeta e seus sábios.

Como de costume, a familiar canção da guerra logo afogou a cooperação. Com o tempo, cruzadas, jihads e finalmente a Reconquista teceram ódios que sobrevivem até hoje. O mundo muçulmano se tornou anátema para as crianças de Hermes. Mais tarde, quando sentamos na Convocação, alguma gentileza retornaria. Ao final da Idade Média, entretanto, os laços foram rompidos e a ignorância retornou.

UMA CANÇÃO FAMILIAR

E assim, novamente, o ódio desfez a iluminação. *O que nós poderíamos ter feito é arruinado pelo que nós fizemos.*

Quanto disto, me pergunto, é a vontade dos deuses? Quanto representa os desafios que nós precisamos enfrentar na vida, e quanto é apenas suicídio autoimposto? Conforme outra era amanhece – tanto em minha crônica quanto em nosso mundo moderno – preciso pausar para refletir: por que nós continuamos a retornar à guerra? Por que precisamos aleijar nossas conquistas com a divisão? É sangue o custo da Sabedoria? E se for, quando nós vamos alcançar o tipo de Sabedoria que nos permita deixar o derramamento de sangue para trás?

Hermes, hoje como então, está calado. Ele nos deixa tomar nossas próprias decisões, e não interrompe nossa queda.

SOBREVIVÊNCIA... E RENASCIMENTO

Na ausência de Roma, a união desapareceu. Mas *havia* compensações: novas liberdades – de estruturas, de hierarquias, até mesmo do que nós agora chamamos de Paradoxo – deram novo vigor às Artes Herméticas. Sem o peso do paradigma rígido, Hermes estava livre para planar novamente.

Diferentes visões guiavam seu voo. Alguns magos procuraram preservar – até mesmo restaurar – as glórias de Roma e da Grécia: O mítico Merlin (inspirado por um grupo de *Myrddin* galeses ao invés de um único homem) refletiu este desejo; embora nascido na selva, ele trouxe a civilização ao caos.

Outros feiticeiros abandonaram as reuniões de homens. Se recolhendo às áreas selvagens, eles se enterraram na terra, ou ergueram distantes torres. Um punhado se tornou como bestas, vivendo nus nas matas; outros permaneceram entre seus parentes mortais, escondendo suas Artes entre detritos mundanos. Ambos, renascimento e renúncia tiveram aderentes; ambos nutriram e sustentaram nossas Artes.

Como muitos de nossos ancestrais, o mítico Merlin combinou Artes pagãs com fé cristã, refletindo uma mudança no caminho Hermético. Eventualmente, a maioria dos Herméticos iria, ao menos, expressar uma aprovação insincera ao Cristo, a despeito da fidelidade assumida a Hermes ou Mercúrio. Eventualmente, estas formas divinas misturaram-se em uma. Nossos primos reconheceram que, embora nomes tenham poder, as formas mudam. Uma vez que os monges cristãos e reis guerreiros fizeram cumprir um tipo de ordem romana, seus santuários se tornaram salões de erudição. Ocasionalmente, magos Herméticos se aliaram a tais povos, reunindo riqueza, influência e arquivos que duraram até os dias de hoje.

Para aqueles que preferiam trabalhar sozinhos, a Idade das Trevas proporcionou muitas áreas selvagens. Em solidão, um magus contemplativo podia se perder em caminhos esotéricos, forjando tradições que Bonisagus e Criamon posteriormente refinariam. Qualquer que fosse o caminho que escolhesse, um magus podia ser um magus. O que ele buscava, ele podia muito bem alcançar.

Cronistas modernos chamariam este período de a *Alta Era Mítica*: a magia, embora nunca fácil, era mais clemente do que é agora. Entidades estranhas habitavam logo além da vista, concedendo segredos àqueles que as dominavam. Nenhuma Tecnocracia existia; de fato, seus antepassados e nossos próprios frequentemente partilhavam o pão em paz. Os Adormecidos nos respeitavam, a Igreja nos ignorava, e a maioria dos reis dobrava seus joelhos ao nosso comando. Verdade, esta era nunca foi conhecida por seu luxo ou higiene. Mas, neste mundo, feiticeiros podiam se tornar soberanos, e frequentemente o faziam.

Mas soberanos lutam. E nossos ancestrais não eram exceção. Algumas pessoas nunca têm espaço ou poder suficientes, e assim irmãos e irmãs Herméticos confrontaram-se por trivialidades. Enquanto isso, reis vampiros gananciosos, bestas noturnas e tiranos mortais mantinham a era... interessante. Em estalagens medievais seguras, nossos futuros rivais – aqueles que se tornariam a Ordem Dedaleana – começaram seus sonhos mecânicos. Era uma era gloriosa, concordavam, mas incerta na maioria das vezes.

SURTIEMENTO DAS CAPELAS

Pelo ano do Senhor de 700, guerra, rivalidade, doenças, Silêncio e outros atritos fizeram da magia uma vocação perigosa. Com tanto conhecimento antigo esquecido, os magos medievais frequentemente se voltavam ao roubo e assassinato para avançar suas Artes. Alguns “magos negros” eram pouco mais do que assaltantes armados com feitiços ao invés de clavas. Magi derrotados sofriam tortura pelos seus segredos, ou perdiam seus santuários para feiticeiros saqueadores ávidos por uma vantagem.

Pior, a liberdade começou a ceder lugar ao Domínio – um paradigma ascendente no qual a Igreja, e não a feitiçaria, ditava as regras. O Flagelo de Deus desceu sobre os magi que ousaram demais, ou blasfemaram muito abertamente, enquanto aqui e ali fogueiras começaram a se acender para os magos que incomodavam os sacerdotes. Bruxos dispersos não eram páreo para uma religião que oferecia esperança. Em um mundo com pouca esperança para se ter, a Igreja confortava os sonhos dos Adormecidos.

Há força nos números, especialmente quando a autoridade alcança pouco além do comprimento de um braço. E assim, apesar da liberdade que a Era Mítica oferecia, nossos antepassados se reuniram para criar refúgios seguros para si mesmos. *Capelas*, assim chamadas pelos acordos forjados entre seus habitantes, cresceram ao longo do mundo ocidental. Fortalezas de magia, estas capelas providenciaram estabilidade, recursos, influência e mão de obra, da mesma forma que os mosteiros da Igreja cristã.

Nas capelas, as leis eram severas e rapidamente cumpridas. O banditismo da era forçou os Mestres a serem impiedosos. Expulsão, marcação, morte e coisas piores eram punições comuns; mesmo pequenos deslizamentos podiam ameaçar a sobrevivência de uma capela, então poucos enganos eram tolerados. Como senhores sem um rei, os Mestres de cada Capela fizeram leis, alianças e inimizades, frequentemente por capricho. E assim, os feiticeiros independentes – Herméticos e outros – escolheram trilhar seus próprios caminhos sós.

Fora de uma capela, um magus era um alvo fácil. Ele podia ser deixado à sua própria sorte, ou ser perseguido, ou ir de um a outro sem qualquer aviso. Precário era o caminho do mago naquele tempo...

Mas dois Mestres decidiram o contrário.

PAX HERMETICA: 767 D.C.

Os nomes da maioria dos feiticeiros da Idade das Trevas foram perdidos no tempo. Trianoma foi uma exceção. Atualmente, você conhece as histórias de sua visão; de suas viagens para unir os magos Herméticos; sua eventual aliança (alguns diriam caso de amor) com Bonisagus; e da criação do *Parma Magica*, que permitiu aos magos se reunirem sem medo. Conhecimento comum ou não, contudo, é esta busca que prova nossa maior inspiração. Pois a despeito de tudo o que houve antes – as glórias de Roma, a sabedoria do Egito, a vitalidade da Grécia e os segredos da antiguidade – foi aqui, com Trianoma e Bonisagus, que nossa Ordem verdadeiramente começou.

Na escura Durenmar, 12 magos se encontraram: cada um mestre de suas Artes, cada um desconfiado mas desejoso de confiar, cada um favorecendo tradições diferentes, mas todos unidos por um amor pela feitiçaria. Soa familiar, não soa? Uma vez mais, um ciclo se manifesta: visionários místicos reúnem um grupo variado por uma causa comum. Como antes, e como ocorreria novamente, estes colegas controversos formaram um conselho, proclamaram leis, forjaram uma teoria mágica comum, e escolheram um símbolo para os unir. Na Pax Hermetica, este símbolo era Hermes, abridor de caminhos, e arauto da alma. Embora abandonado e esquecido, seu exemplo guiaria a Ordem deles.

Se apenas pudesse ter sido tão simples...

UNIÃO E DOR

Nenhum império é construído com paz, e o nosso não foi exceção. O próprio nome “Ordem” implica que regras precisam ser impostas sobre o caos. Tomando tal imposição como um dever, as Casas começaram um refrão familiar: *junte-se a nós ou morra*. Muitos magos se juntaram a eles. Muitos outros morreram.

Os primeiros 200 anos de nossa fundação viram maravilhas

⊕ FUNDADORES

12 Mestres, 12 Casas. Foi como isso começou. Mas quem eles eram, e quais casas eles geraram?

Senhora Bjornaer, das Muitas Formas (Casa Bjornaer)

Lorde Bonisagus e Lady Trianoma (Casa Bonisagus)

Lorde Criamon, o Enigmático (Casa Criamon)

Senhora Boann Diedne (Casa Diedne)

Lorde Tempus Flambeau, o Brillhante (Casa Flambeau)

Lorde Augustus Alexander Jerbiton (Casa Jerbiton)

Lorde Henri Mercere (Casa Mercere)

Lady Merinita, da Floresta (Casa Merinita)

Mestre Guernicus, o Inviolado (Casa Quaesitor)

Lorde Tremere (Casa Tremere)

Mestre Tylalus, o Forte (Casa Tylalus)

Lorde Verditius, o Esperto (Casa Verditius)

(Nota: Veja o fim deste capítulo e o Capítulo Dois para detalhes sobre as Casas e o Código de Hermes.)

e atrocidades. As maravilhas incluíam a *Ars Hermetica*, a “metafísica universal” que iria mais tarde inspirar a teoria das Nove Esferas. Concebido por Bonisagus e afinado com longos experimentos, este sistema mágico provinha de raízes Alexandrinas. Como as Artes Herméticas de dias mais antigos, ele misturava teorias egípcias, hebraicas, gregas e romanas, salgava-as com refinamentos gnósticos e filosofia neoplatônica, e envolvia tudo na máxima de Hermes: *Conheça, e Ascenda*.

Alguns magi não queriam conhecer ou Ascender. E assim, a Ordem não carecia de inimigos. Bruxas de guerra celtas, criadores de runas nórdicos, cabalistas ibéricos, xamãs eslavos e operadores de milagres árabes partiram ambos, pão e crânio com magi de nossa Ordem... frequentemente, os últimos. As Casas Tylalus, Tremere e Flambeau adquiriram as reputações mais violentas, mas as atrocidades mencionadas acima decoram todas as Casas.



No início dos anos 800, a Ordem expandiu. Lady Pralix *bani* Tylalus reuniu uma aliança de feiticeiros celtas para destruir o maligno cultista da tempestade Damhan-allaidh, “o Aranha”. Tendo cumprido sua missão com um novo grupo de amigos, ela os declarou “a Ordem de Miscellanae”. Depois de algum furor inicial, a Ordem admitiu o grupo de Pralix como a Casa Ex Miscellanae em 817. A sua seria a primeira – e mais influente – de uma nova linhagem de Casas. Os tradicionalistas discutiram, mas Bonisagus permaneceu firme. “Hermes”, ele disse, “possui asas. Não deveria nossa Ordem voar também?”

O destino foi pego de surpresa em 876, quando Doissetep – antiga já então – se juntou a nossos tesouros. Uma aliança de Bonisagi, Flambeau, Queasitori e Tylali tomou a fortaleza de seus soberanos Nephandi; ao invés de marchar sobre ela, decidiram fazer de Doissetep um refúgio para todos os magos Herméticos. Movendo-a da Turquia para os Pirineus, os Mestres tornaram-na de uma ruína tombada a um palácio monumental. Por mais de 1000 anos, ela permaneceria a joia na coroa de Hermes.

Sob o código de Hermes, outros pactos ergueram-se firmemente, também. Alguns eram mistos, outros exclusivos. Na maioria dos casos, estas fortalezas concederam prosperidade sobre o povo local; alguns, contudo, se tornaram fossas de abuso... e os Adormecidos se recordaram destes muito mais frequentemente. É uma lição que estamos tentando aprender ainda agora: nutra os Adormecidos e você se fortalecerá também; exclua-os, abuse deles, e eles *vão* te derrubar.

Com o tempo, a dedicação de algumas Casas – mais notavelmente Diedne – levou à suspeita e muitas vezes à violência dentro da Ordem. Houveram razões para isso; algumas capelas atormentavam servos muito além dos padrões “civilizados”; outras impunham aprendizagem assassina, escravidão sexual, canibalismo ou demonologia. Uma curiosa capela, o Alcance de Malgreth, abrigava todas as formas de malignidade. Devotada ao lorde demônio Moliaxus, o Mestre – um tal de Arturian do Verde – cultivou uma floresta carnívora e a alimentou com seus rivais. Foram necessários 12 magos de três capelas para eventualmente o subjugar.

Arturian lançou uma longa sombra. Embora poucas outras sociedades fossem tão perversas, seu nome se tornou um chamado para a guerra. Quando Tasgillia *bani* Tylalus foi também acusada de diabolismo em 961, uma onda de paranoia inundou a Ordem. Em seu rastro, a Casa Diedne caiu sob suspeita. E para nossa vergonha, ela logo caiu sob uma Marcha também.

A MARCHA DO FEITICEIRO

Uma *Marcha do Feiticeiro* é uma declaração de guerra. Todas as Casas voltam suas energias em direção a um único alvo, geralmente varrendo o dito alvo da face deste mundo. Durante os primeiros anos da Ordem, Marchas foram convocadas contra muitas das assim chamadas facções “exóticas”. Mas em 1003, nós convocamos uma contra nós mesmos.

Por décadas, a Casa de Tremere infiltrou-se como veneno nos mais altos âmbitos da Ordem. Inicialmente um magus fraco, Tremere trabalhou com Bonisagus para aperfeiçoar um método de duelo – *certàmem* – que pudesse resolver conflitos sem matar os combatentes. Sua maestria nesta disciplina, combinada com um carisma irresistível e ambição implacável, fizeram de Lorde Tremere uma força dentro da Ordem por volta da virada do milênio. Quando Grainne *bani* Diedne publicamente insultou a virilidade de Tremere durante uma convocação, Tremere começou uma campanha de calúnia contra a Casa dela; logo,

toda a Ordem temia o diabolismo nas florestas da Bretanha. Pouco depois, a Guerra do Cisma começou.

Em justiça, a Casa Diedne não fez muito por si mesma. Descendendo dos sacerdotes druidas e liderados pela bela e temperamental Diedne, a Casa tinha sido discreta desde o seu início. Altivos porém rudes, estes celtas voláteis disputavam com quase todos, insultando linhagens, poder e proezas mágicas, frequentemente ao mesmo tempo. A despeito do Código, seus mestres se recusavam a compartilhar segredos com o restante da Ordem. Estas, pelo menos, eram as justificativas para a ira da ordem. Em retrospectiva, quem pode dizer?

Nove anos amargos de guerra custaram às casas Flambeau e Tremere mais da metade de seus membros, levaram Bjornaer e Merinita à seclusão, e purgaram Diedne da Ordem e deste mundo. Rumores clamavam que os sobreviventes da Casa tinham fugido para Faerie, e eventos posteriores pareceram provar que estes rumores eram verdadeiros. Um desastre para a Ordem, o Cisma foi uma dádiva para Tremere. Ao seu fim, ele e sua Casa tiveram consolidados vastos poderes, ao mesmo tempo custando a Quaesitor a primeira de muitas desgraças.

SANGUE E FOGO

Uma retribuição tripla caiu pesadamente sobre Tremere alguns anos depois. Inchado como uma sanguessuga ambiciosa, o sempre errático Tremere e seus aprendizes capturaram vários vampiros no domínio cárpato da Casa. Experimentos abomináveis garantiram a Tremere e seus seguidores poderes imortais; eles também custaram a ele a inimizade da Ordem e uma linhagem de outros *Massasa*. O segredo levou anos para vazar; quando vazou, a carnificina foi espantosa.

Tempestades de fogo. Eviscerações em massa. Assaltos de monstros de pedra animada. Cortinas feitas de pele viva. Consortes e carniçais presos em guerra maciça. Castelos atacados até os cacos. Cidades queimadas, seu povo drenado de sangue. Dragões soltos nas colinas cárpatas. Entranhas rasgadas magicamente de dentro da pele viva. E tortura – tanta tortura que até mesmo nossos primos medievais estavam horrorizados. Nos anos seguintes, magos Herméticos se refeririam à Primeira Guerra *Massasa* como nosso Vietnã. Nenhum lado verdadeiramente venceu, ambos foram devastados, e nenhum dos dois seria o mesmo novamente. Esta Marcha prosseguiu violentamente por mais de um século. Quando nós finalmente saímos mancando e clamando vitória, nossa Ordem se sustentava sobre menos de 100 membros Despertos combinados. Os Tremere, esperávamos, haviam sofrido perdas similares. Mas vampiros procriam mais rapidamente do que magos Despertam; se não fosse por seus outros inimigos dentro do que seria a “sociedade” entre os mortos vivos, o legado de Hermes teria terminado nesta Guerra.

TROVÃO DISTANTE

Foi durante esta longa purgação que os primeiros arrepios de uma outra guerra, mais desesperada, começaram. O infame Outono de Mistridge de 1210 é uma notícia comum hoje; quando ocorreu, contudo, os Quaesitori simplesmente o descreveram como outra baixa dos Tremere. Quem teria imaginado no século XIII aquela humanidade mundana poderia liberar tal poder?

Hermes pode ter seus olhos abertos, mas seus seguidores, eu temo, não os têm.

Nossa história compartilhada com os Dedaleanos retrocede à Vara e o Cálice, à Roma e Atenas, à biblioteca de Alexandria e



ao Templo de Salomão. Nós somos, literalmente, duas faces da mesma carta, perseguidores da iluminação que se recusam a ser presos pela convenção. Por milênios, nós trabalhamos ao lado uns dos outros em academias, laboratórios, arquivos e campos de batalha. Até mesmo compartilhamos um amor pelo domínio através da iluminação. Mas onde nossa Ordem favorece o misticismo pessoal, os Dedaleanos preferem os resultados práticos. Nós buscamos a alma, enquanto eles buscam a máquina. Ambos os lados exigem perfeição, mas nenhum deles concorda sobre onde ela é encontrada... ou como deve ser usada.

Em Mistridge, ela foi usada para colocar canhões no chão, seguidos de perto pelas ruínas de nossa fortaleza.

Tem sido dito que houve traição envolvida, que o bruxo Tremere Grimgroth abriu uma passagem secreta dentro das defesas. Mas foram os canhões que realmente romperam aquelas paredes. E foram seus trovões que sinalizaram o início da Guerra da Ascensão.

A Torre se virou para nós novamente.

Mas as crianças de Hermes não a viram.

NOVAS CASAS, NOVAS RECOMENSAS

O novo milênio viu, contudo, o nascimento de quatro novas Casas:

- **Casa Golo**, cujo fundador Lorenzo descobriu conhecimento grego perdido, traduzido em Árabe;
- **Casa Solificati**, cujos caminhos vagaram da independência, à nossa sociedade, à Ordem da Razão, a uma Tradição, à dissolução antes de serem conduzidos até aqui novamente;
- **Casa Ziracah**, cuja fundadora, Lady Alimont, era famosa por sua beleza, desonestidade e charme, e cuja Casa se tornou um centro para a Ars Cupiditae;
- ...e a **Casa Shaea**, uma reunião de eruditos com linhagem remontando ao Egito antigo.

Conforme o sangue de duas grandes Marchas secava, estas novas Casas revitalizavam nossa Ordem. Apesar da deserção de

Golo e a intratabilidade dos Solificati estragarem suas contribuições, as Casas de Hermes teriam sido muito mais improdutivas sem a ajuda deles.

A TORRE ALVA

Aquela ajuda foi extremamente necessária. Pois enquanto Hermético lutava com Hermético, uma nova e maior ameaça – enraizada em nossa própria filosofia! – emergiu.

O fogo de canhão em Mistridge era apenas a primeira saraivada da guerra. Em 1325, capangas dos Maçônicos assassinaram o pacífico Arquimagus Yoassmy de Bretanha. Eles tomaram sua torre (de novo, este símbolo!), purificaram-na de mágica, e a remodelaram. Menos de um mês depois ela servia como o local de encontro para a Convenção da Torre Alva, a solenização da Ordem Dedaleana.

ARS CUPIDITAE

Uma maestria da mente, corpo, alma e sociedade, esta disciplina se tornou uma parte essencial da mágica Renascentista. Nas intrigas da corte que se seguiram à Idade Média, um agente eficaz necessitava de gosto, finesse, estilo e uns poucos truques em sua manga. Desta forma nasceu a *Ars Cupiditae*, a Arte do Desejo.

Uma mistura de psicologia primitiva, exercício físico, manejo de espada e graça social, esta especialidade faz uma pessoa poderosa tornando-a desejável. De 1400 em diante, a *Ars Cupiditae* configurou a espinha dorsal do poder Hermético. Das cortes da França aos salões de Doissetep, um magus sem tais habilidades era na melhor das hipóteses um bufão, um garoto de recados mais frequentemente. E embora o esplendor cortês da velha *Cupiditae* pareça fora de moda agora, seus princípios permanecem em tão boas condições quanto sempre.

(Nota: Para mais detalhes sobre esta disciplina, veja o suplemento **O Manual do Ferrabrás** para **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**.)

Por décadas nossos primos sombrios haviam se reunido em guildas e catedrais, construindo arsenais em forjas distantes de nossos pactos, erguido fazendas para povos que almejavam uma maior liberdade dos lordes e magos, e ensinado cursos em monastérios, assentando bases para sua influência posterior. Ocupados como estávamos com conflitos e feudos, os magi de Hermes nunca os perceberam. Quando Yoassmy caiu, contudo, nós percebemos.

A esta altura... bem, você conhece a história.

ACADEMIAS E LOJAS

Nem todo poder é temporal. Embora vários Mestres tenham atingido grande poder pessoal, muito frequentemente suas contribuições à Ordem – e à própria humanidade – foram efêmeras. Durante as revoltas da era medieval tardia, visionários como Simone de Vellian, Marcius le Ictus e Andreas Litolff afirmaram que o poder mágico pouco significava se o mundo em si permanecesse indiferente a você.

Notando o aumento de ambos, Domínio e poder Dedaleanos, le Ictus declarou, “*a Realidade pertence àqueles que a reivindicam*”. E assim, na medida em que magos de guerra lançavam suas tempestades, um fio mais sutil de magia teceu seu feitiço: *studia generalia*, universidades seculares, foram fundadas entre as cidades da Europa. Suas fundações foram construídas com o ouro e a sabedoria de Hermes, e seus ensinamentos se interessavam pelo melhoramento do homem.

Naturalmente, estas universidades se tornaram ainda outro campo de batalha. Conforme os Dedaleanos emergiam, seus eruditos batalhavam com os nossos pelas mentes de estudantes mortais. Felizmente, a carnificina foi mais para o lado social do que para as vias de fato... com uma exceção principal: Litolff foi assassinado em 1330 enquanto lecionava em Paris. Atingido pelo Flagelo, ele foi desgraçado, morto e desacreditado após a morte. Tumultos se seguiram, na medida em que pupilos munidos de clavas de Litolff encontraram pupilos munidos de clavas de professores Dedaleanos. Embora os conflitos posteriores fossem mais sutis, ambos os partidos aprenderam nossa lição: a mente, também, é um campo de batalha. Conquiste-a, e o campo é seu.

JURAMENTO DE FOGO

Por agora, você conhece o conto que se seguiu: as pragas e conflitos; as caças às bruxas e purgações; as maldições e conspirações por trás das cenas enquanto nações cresciam. A Renascença concedeu poder à nossa Ordem, mas seus frutos enriqueceram os Dedaleanos também. Conforme artes e políticas, ciência e cultura se elevaram como fumaça de Constantinopla, a Europa testemunhou um despertar diferente de qualquer outro desde os dias de glória de Roma.

Com este despertar veio um Juramento de Fogo, jurado pela primeira vez em 1452, mas sussurrado em fileiras Dedaleanas muito mais cedo. Nosso caminho, para eles, era perigoso; tanto nossos parentes quanto nossos inimigos místicos eram julgados perigos para a humanidade. Enquanto nós procurávamos por Sabedoria em caldeirões borbulhantes e feitiços antigos, a Ordem da Razão estava procurando no grande quadro. Nós almejavamos a Ascensão para nós mesmos. Eles a desejavam para toda a humanidade... exceto, é claro, para nós.

E assim vieram as batalhas, primeiro pequenas, e então cada vez maiores:

- *Os anos da peste*, quando a doença devastou Adormecidos e magus da mesma forma, levando à queda de muitas capelas;
- *As Guerras das Lojas da Toscana*, nas quais os “verdadeiros

Maçons” guerrearam pelo poder dentro da Itália. Muitas destas pessoas eram mortais, um punhado eram Despertos, e muito poucos lidavam conosco de qualquer forma. Mesmo assim, nós sentimos o calor. Finalmente, o Diplomado Luis dos Solificati trouxe muitos membros das lojas às nossas portas. A partir deles, ele reforçou sua Tradição, logo trazendo-a para o Conselho dos Nove;

- *O Expurgo Mecânico*, quando magos combateram as máquinas de guerra Dedaleanas pela primeira vez na Alemanha meridional;
- *A Guerra dos Cem Anos*, quando feiticeiros franceses, ingleses e borgonheses de todos os tipos se juntaram ao lamaçal sangrento;
- *A Marcha de Wyndgarde*, quando o caçador de bruxas Christopher Wyndgarde liderou forças armadas ao longo das Ilhas Britânicas;
- *O Incêndio de Baerwald*, quando feiticeiros germânicos se ergueram contra os Gabrielitas;
- *O Cerco de Doissetep*, quando exércitos Dedaleanos fizeram chover fogo sobre Doissetep, forçando sua realocação para o distante Reino de Forças;
- *A Batalha das Chamas*, quando Herméticos e nossos parentes pagãos instigaram dragões a destruir monstruosidades mecânicas...

... e assim muitas mais. A esta altura, a guerra de palavras havia se tornado um conflito de realidades, uma Cruzada de Feiticeiros que continua até hoje, e que forçou nossos orgulhosos antepassados a uma aliança que, apesar de todos os seus defeitos, ainda se mantém.

SOCIEDADE DAS ESPADAS

Muito foi escrito sobre a Grande Convocação: o sábio conselho de Baldrick LaSalle, que derrotou quatro dúzias de magos em duelos mágicos e físicos, e conseguiu a união de Hermes por trás da visão do Vidente; os feitos orgulhosos de Mestre Louis DuMonte, que se elevou da obscuridade à glória como nosso embaixador dentro da Primeira Cabala; os senhores dragões que cauterizaram cruzados Gabrielitas em suas próprias armaduras, derretendo os equipamentos de criação de Altos Artesãos; a erudição do Arquivista Mulhouse, que compilou a Biblioteca do Horizonte e envergonhou os feitos de Alexandria; os incontáveis guerreiros tanto políticos quanto marciais, cujas habilidades garantiram a sobrevivência do Conselho. Nós tivemos nossos deslizos, é verdade – nosso semblante arrogante, nosso desafio de que os outros grupos precisavam provar seu valor ou ir embora – mas depois de nove longos anos, nós construímos algo que até mesmo Salomão respeitaria: o Reino do Horizonte e o Conselho dos Nove.

Este, de muitas maneiras, foi o maior momento de Hermes. Embora a tradição mantenha uma visão afeiçoada da Era Mítica, os resíduos e a brutalidade daqueles dias lançaram a Ordem Renascentista em uma chama maior. Nossos magos eram o ápice do Conselho – sofisticados, fortes, e cultos de maneira que nossos primos não podiam esperar se igualar. Embora muitos deles tivessem recentemente saído de pântanos ou desertos, nossa Ordem tinha séculos de refinamento esotérico e prático. Foram nossas fortalezas que resistiram ao assalto Dedaleano; nossos dragões que derrubaram os mecanismos; nossa Quintessência que abasteceu o poderoso Horizonte; nossas habilidades que construíram seus salões tanto materialmente quanto politicamente, e nosso poder que quebrou o cerco deste grande reino. O Código de Hermes se tornou o alicerce do Conselho; a

Ars Cupiditae se tornou nosso passaporte para reis e príncipes. Com o ouro em nossos cofres e os documentos sob nosso comando, nós demos ao Conselho sua riqueza. Embora – bastante adequadamente! – tenham sido negada a plena liderança e o domínio do Conselho, nossa Ordem proveu sua fundação. Sem nós, não haveriam as Nove Tradições.

Conforme tanques dos Artesãos deslocavam-se ruidosamente ao longo das planícies, e aeronaves preenchiam os céus, os inventores de Verditius igualavam os Dedaleanos maravilha a maravilha; conforme conspiradores da Alta Guilda sussurravam nos ouvidos de reis, nossos diplomatas estavam lá para se opor às suas sugestões. Quando um relâmpago era necessário, Flambeau e Tytali os traziam abaixo; quando as milhares de línguas de feiticeiros exóticos tinham que ser decifradas, nossos Shaea destrancavam os segredos de cada idioma. Eu lhe digo, nunca antes e nunca desde então nossa Ordem permaneceu em tão alta consideração.

Nem mesmo a queda da Primeira Cabala pôde manchar nossas Casas. Ainda que vários representantes desgraçassem seus iguais, Mestre DuMonte morreu com honra. Nossos Quaesitori caçaram o Grande Traidor e ajudaram a transformá-lo em cinzas. Embora outras Tradições tenham tomado este desastre como um golpe mortal, nossa Ordem nunca se abalou. Os Solificati se desagregaram, e os Verbena lamentaram, mas Hermes meramente suspirou e continuou com sua Grande Obra. Nós reunimos os fragmentos deixados pela partida dos Coroados e reivindicamos a alquimia como nossa. Rei encontrou Rainha, Hermes levou Sophia à cama, e a Ordem prosperou.

Por um tempo...

⊕ SEGUNDO ⊕ INCÊNDIO ⊕

O que o homem teme, ele destrói. A Renascença e o grande caos que a seguiu deram aos mortais muito o que temer. E assim, eles destruíram em uma escala nunca vista desde os reis guerreiros da Judeia. Mercadores espanhóis e portugueses compravam escravos de mercados árabes, incitando o estupro da África. Mais espanhóis cruzavam o oceano e subjulgavam os nativos que eles encontravam lá; outras nações os seguiam, e os povos das Américas – que nós havíamos conhecido distantemente de nossos irmãos de Conselho – cambalearam diante de armas de fogo e doenças. O cristianismo rasgou a si mesmo em pedaços, despedaçando a Europa no processo. E na medida em que pragas, miséria e o decreto real se espalhavam, fogueiras eram acesas para qualquer um que parecesse “diferente”. E o que nós fizemos? Para nossa eterna vergonha, não muito.

Protegidos por nosso esplendor cortês, nós, Herméticos, raramente sentimos as chamas. Por volta de 1600, tínhamos conquistado os salões de governo. Meras bruxas limitadas e selvagens, pensávamos, não nos diziam respeito. Nós havíamos nos erguido da lama, por que não eles? Nosso legado de desafios, eu temo, nos tornou arrogantes e frios. Enquanto os Oradores dos Sonhos e os Verbena traziam histórias de horror para Horizonte (geralmente acompanhadas por refugiados, o que não ajudava muito, eu receio), os Mestres de nossas Artes trancavam as portas das torres e erguiam proteções contra seus ressentimentos. Década após década, ignorávamos seus protestos.

Olhando para trás, acho que nossos líderes temiam um retorno à Idade das Trevas se nós intervíssemos. Os Dedaleanos e seus mecanismos, os monstros encontrados na África e nas Américas, as pragas que açoitavam todo o mundo das viagens marítimas, os vampiros se rastejando ao redor de boa parte de tudo isso, os muçulmanos que, à época, haviam abandonado a erudição pelas espadas – acho que os Mestres de nossa Ordem viram paralelos demais com nossos dias iniciais. Confortáveis agora em

seus palácios e reinos, eles não queriam arriscar outra queda pelo bem daqueles que não podiam salvar a si mesmos.

Ou talvez eles fossem apenas bastardos sem coração, racistas, cegos pelo seu próprio ouro e poder.

Eu próprio, não nasci nestes dias. Mas pelas coisas que vi e li, acho que vi que a verdade envolveu estes elementos, e mais.

Em todo caso, a distância deles nos custou muito. O que haveria acontecido, me pergunto, se os dragões da Ordem tivessem voado para defender a África ou os Iroqueses? Se tivéssemos levantado tempestades contra a Inquisição, extinto os fogos de caçadores de bruxas luteranos? Teria, nosso Conselho, sido mais forte se tivéssemos permanecido ao lado dos Akáshicos contra os britânicos? Em outros reinos, talvez, possamos encontrar a resposta. Da maneira que foi, nossos Mestres se focaram para dentro. Isso nos custou mais do que poderíamos saber.

A BRINCAR ENTRE REIS

Hermes sempre teve um veio monarquista. Embora ele seja um enganador para quem as regras não se aplicam, ele foi um mensageiro e guia para reis devotos. Dos templos de Tutmés às cortes de Elizabeth, nós Herméticos temos seguido seu exemplo, bancando Merlin para autoridades mais seculares.

Três novas casas surgiram da era áurea dos reis:

- **Casa Tharsis**, magos da tempestade que prosperaram a partir de sua profunda conexão com o mar;
- **Casa Validas**, deístas ingleses que empregavam máquinas, Cabala e alto ritual para evocar “Deus, o Grande Relojoeiro”;
- ... e a **Casa Janissari**, uma seita persa/árabe que restaurou nosso elo com o mundo muçulmano. Com o tempo, estes mestres de guerra se tornariam o braço armado da Casa Quaesitor... uma função da qual nós todos nos arrependeríamos.

E assim, na medida em que a assim chamada “era da razão” amanhecia, nossa Ordem carregava sua égide. Mestre Paracelsus (que não reivindicava Casa alguma) incendiava imaginações entre os sábios. John Dee *bani* Bonisagus, o desonroso Edward Kelly, e a consorte deles, Susan Lammond *bani* Ziracah mantinham as confidências de Elizabeth; codificando os segredos antigos do Enoquiano, eles o garantiram para a prosperidade. Outros magos dançaram nos salões de Hapsburgo, compartilharam da ceia com Luis XIV, trocaram anedotas com Marguerite de Navarre e aconselharam Catherine de’Medici sobre onde *não* depositar sua confiança. A Casa Zicarah assegurava lugares em todas as melhores mesas, enquanto bucaneiros de Tharsis trinchavam riquezas de Port Royal. O ouro e a sabedoria favoreciam nossa Tradição, e com os reis nós partilhamos este favor.

Quando estes reis começaram a cair, o impacto abalou o grande Hermes até seu âmago.

CABEÇAS ROLANTI

Rebelião não é uma coisa recente. Mas quando os Ironsides de Cromwell derrubaram o Rei Charles, nós sentimos o machado em nossas nucas. Na Batalha de Nasby em 1645, duas Casas – Validas e Ziracah – perderam mais da metade de seus membros. Isto deveria ter sido uma Marcha, uma grande restauração da glória da Era Mítica; se tornou um desastre. Demônios uivantes e fendas no espaço devoraram os Herméticos por inteiro. Poucos escaparam, nenhum deles intacto.

Nasby foi chamada de A Queda ou o Grande Flagelo, uma lição sobre nossas limitações. Tontos pela selvagem Era Mítica e nossas selvagens batalhas com os Dedaleanos, nossos anciões assumiram que estaríamos livres para fazer o mesmo novamente. Mas o mundo estava mudando; o Domínio, que nós conhecíamos por séculos, estava se tornando o *Consenso* – um novo designio no

qual nossas artes se tornaram “impossíveis” na terra.

Quanto disso veio do decreto Dedaleano? Quanto do medo dos Adormecidos? Quanto era punição por nossa húbri, e quanto era simplesmente uma mudança do mundo? Nenhuma resposta foi encontrada. Em todo caso, a Era Mítica havia claramente terminado. Embora a feitiçaria viesse a viver por séculos, as grandes mágicas dos dias iniciais se tornaram suicídio.

O pobre Charles foi apenas a primeira cabeça coroada a cair. Novas terras geraram novos ideais, e nenhum destes ideais incluía o governo de tronos distantes. Ainda que as cortes da Europa tenham crescido à grandeza pela riqueza estrangeira, estas cortes se tornaram cascas de vidro, frágeis demais para durar.

REIS MANCHADOS, CASAS DESITORNANDO

Como os reis com os quais jogamos, nossos Mestres se retiraram de seus cuidados mundanos. Se a magia era negada na terra, então por que permanecer preso à terra afinal? Os grandes reinos do Outro Mundo forjados para o Conselho ofereceram solidão à contemplação. E assim, enquanto feiteiros menores como Fausto e Saint-Germain titilavam fantasias mortais, nossas maiores mentes recuaram para Horizonte, Doissetep e outros reinos.

Uma vez mais, a Torre moveu-se. E uma vez mais, nós não vimos.

Desta forma, o vigoroso Hermes perdeu suas asas. Onde antes ele disparava por todo o céu, agora embolorava em isolamento, contemplando pergaminhos arruinados como se eles contivessem o futuro, não o passado. Discípulos mais jovens ainda desafiavam o mundo dos homens, mas nossos Mestres – que poderiam ter compartilhado tanto! – criavam barbas poeirentas e carrancas taciturnas.

Conforme o mundo de Hermes se tornava o passado dele, nossos irmãos buscavam brinquedos mais obscuros. O diabolismo, a Arte proibida que até mesmo Salomão utilizava com cuidado, ganhou destaque na era que surgia. Na medida em que chaminés, minas de carvão e tiroteios preenchiam o mundo mortal com fumaça, um Inferno na terra parecia mais apropriado. Primeiro a Casa Validas, e então Tharsis, fizeram do diabolismo uma política. Foi o desespero, tédio, desilusão ou curiosidade que abriu aqueles corações ao fogo? Em todo caso, eles precisavam de reprimendas – e as receberam. Pequenas demais para Marchas do Feiteiro, estas Casas foram renunciadas, atacadas e expelidas de nossos domínios. Mais ondas de paranoia limpavam nossos salões, e assim nós fechamos nossas portas mais firmemente e encaramos uma vez mais o passado.

Entre as quedas de Validas e Tharsis, outra Casa foi purgada. A Casa Ziracah, que por séculos abriu suas portas para reis, foi destruída por um deles. O Rei Louco George era conhecido por caprichos às vezes fatais; o último Primus de Ziracah, “Jack Risonho” Dominador, era conhecido por suas orgias. Um amigo de Sir Robert Dashwood e Ben Franklin, Jack envolveu-se no fiasco do Clube Hellfire. Acusado de adoração a Satã, conspiração e – pior de tudo – ajudar as colônias rebeldes, Jack e seus associados foram caçados pelos casacas vermelhas, e morreram pelas torturas, cárcere, Paradoxo ou o machado do carrasco.

Felizmente, a América tinha legados melhores a trazer. Em 1872, a Casa Luxor, “a Casa da Luz”, foi formada. Fundada por um inglês e sua amiga americana (alguns disseram amante), esta Casa trouxe Hermes ao Novo Mundo. Com Tharsis sumindo, e as outras Casas indiferentes ou mesmo hostis para com “as colônias”, a Casa Luxor capturou a intensidade de nossa antiga Ordem. A despeito do sucesso, contudo, os magos de Luxor nunca foram tratados seriamente. Desencorajados, eles se retiraram. Por volta de 1900, eles tinham pouco a ver conosco; cerca de 1940, eles se foram.

ALQUIMIA

Não se trata de transformar chumbo em ouro, você sabe. A despeito de tais mitos, o verdadeiro propósito da alquimia é refinar o que é imperfeito (a forma e espírito humanos) até a perfeição – imortalidade.

Derivada da ciência grega, religião egípcia, taoismo chinês e uma síntese árabe de todas as outras, a alquimia é uma busca individual. Como um cientista em um laboratório fechado, o alquimista se retira da corrupção externa, mede seus ingredientes cuidadosamente, anota cada sucesso ou falha, e esboça seus achados em códigos indecifráveis a todos, menos os iniciados habilidosos.

Em teoria, o processo parece simples: um sujeito imperfeito é tratado com vários processos até que ele decaia, quebre, e se reforme em um tesouro novo e esplêndido. Na prática, a alquimia envolve tentativa, erro, frustração e paciência... ao seu próprio modo, uma forma de autoperfeição que transforma o sujeito envolvido em algo melhor. É o princípio do microcosmo/macrocosmo: ao operar mudanças em seu mundo, você faz mudanças em si mesmo. O contrário também é verdade.

Quando as pessoas – mesmo alquimistas – pensam na arte, elas apenas se lembram da parte do chumbo/ouro. Entre estes estágios, contudo, sempre há a *putrefação*: decadência. Antes da perfeição, deve haver corrupção/decomposição. É parte do processo. Por sorte, esta decadência pode ser contornada, transformando o sujeito em seu maior estado.

Intencionalmente ou não, a Ordem de Hermes pode ter praticado uma forma de alquimia em grupo em sua sociedade todos estes anos. Se sim, eles serão bem sucedidos, ou esta é putrefação permanente? E se esta “era do pó” passante é a putrefação da Ordem, que ouro pode emergir dela? Todas boas questões para o futuro...

A ERA DO PÓ

Quando Tharsis foi a julgamento em 1897, parecia que nossa Ordem era um fantasma. A esta altura, os reis estavam cambaleando, substituídos por nações-estado e governos independentes. A Rainha Vitória, a última grande monarca, segurou a Europa por elos de sangue e honra. Mas tais elos só se estendiam até aí, e estavam se desgastando rapidamente no ímpeto da Era Industrial. Os reis, claro, pensavam de outra maneira; para eles, a “civilização” que construíram era a melhor dos mundos humanos. E assim, absortos aos ecos da Guerra Civil Americana, estes últimos reis construíram grandes máquinas de guerra, alheios às ondas de choque que ambos causariam.

E Hermes? Sua riqueza terrestre era grande, mas sua visão espreitava além de nosso mundo. Dentro de modernos Olimpos, seus seguidores governavam tempestade e arquivo. Nossos Arquimestres – suas vidas prolongadas em eras pelas Artes alquímicas – retiraram-se dos cuidados mundanos; envoltos em esoterismo ou tramas, eles se tornaram como os reinos que governavam – distantes e implacáveis. Os poucos jovens (eu era um) que se atreviam a se aproximar de seus tronos recebiam tarefas severas e estudos sem fim. “Algum dia”, eles nos diziam, “você vão atingir nossas alturas”. Enquanto isso, eles faziam tudo o que podiam para se assegurar de que isso nunca acontecesse.

A Casa Verditius foi a prova cabal: inspirados pelas inovações Industriais, eles construíram grandes máquinas e estranhos dispositivos. Os feiteiros mais antigos estavam horrorizados – como estes... estes *tecnocratas* se tornaram nossos parentes? Em uma sucessão de censura e banimento, os velhos magos levaram Verditius à desgraça, despojaram-na de seu status

como Casa completa, e forçaram os poucos membros que não saíram completamente para a Casa Ex Miscellanea. Ironicamente, isso levou muitos Verditianos direto aos tecnocratas, o que nós temíamos. A Ordem da Razão, agora se reorganizando na União Tecnocrata, acolheu estes inventores em sua sociedade.

Alguns retornaram mais tarde, nos Filhos do Éter. A maioria nunca retornou.

DEUSES PERIGOSOS

Hermes nos conta que *Você pode se tornar um deus*. Mas como seus próprios mitos atestam, deuses podem ser coisas caprichosas. Privados de perspectiva humana, eles se tornam tiranos estranhos, cobertos em trovões. A força se torna o único direito, e nenhuma visão é aceitável salvo a deles própria.

Dentro de Horizonte, Doissetep, Fors Collegis Mercuris e outros reinos, nossos Arquimestres buscavam a divindade. Tendo perdido seus lares mortais, eles estenderam suas vidas por gerações com alquimia e feitiços. Em nome do desafio, eles conspiraram por ninharias. Seus aprendizes (eu era um) eram enviados como agentes ao mundo, mas tínhamos negada boa parte de nossa recompensa em nossas próprias capelas. Em suas torres, estes velhos magos meditavam. Às vezes eles lutavam, mas mais frequentemente permitiam aos outros fazerem isso por eles. Nossas Tradições companheiras recuavam ainda mais. O Conselho devia muito à nossa Ordem, mas estes débitos instigavam mais ressentimento do que camaradagem.

A velha Doissetep se tornou o trono de Zeus. Como o Olimpo, ela abrigou deuses sem número e discussões sem fim. Entre estas frágeis divindades, três Mestres vieram a representar os esforços daquele tempo: Porthos Fitz-Empress *bani* Flambeau, dos Drua'shi; Caeron Mustai *bani* Janissari, da Espada Sempre-Avermelhada; e Getúlio Vargas São Cristóvão *bani* Tytalus, nosso chanceler em Horizonte e nossa Nênese diante deste Conselho. Outros Arquimestres deixaram suas marcas, claro, mas estes três homens – para o bem e o mal – definiram o tom do século vindouro:

Mestre Porthos era o diplomata. Embora meio louco e

ocasionalmente assassino, ele tinha um olho no futuro e palavras amáveis para os jovens. Dizia-se que sua sanidade vacilante vinha de autoconsciência: Porthos sabia que sua idade e poder o haviam afastado da possibilidade de Ascensão, mas mesmo assim ela a perseguia com um zelo missionário. Nesta perseguição, ele se tornou tudo aquilo que viu impedir nossa Tradição, mas ainda ele sabia que se vacilasse, outros Mestres tomariam seu lugar, e provavelmente fariam pior.

Mestre Caeron era o maior rival de Porthos, seu oposto em quase todo sentido. A despeito dos afetos da cultura jovem, ele usou os magos menores como seus peões. Um conspirador completo, ele se dedicou a destruir nossos rivais Tecnocratas, mas guardou muita malícia para seus primos Herméticos também. Todos deviam a ele, ninguém confiava nele, e se qualquer um, salvo Porthos e Mestre Avis Malone *bani* Bonisagus ousasse se opor a ele, nunca o fazia abertamente. Desde sua morte, Mustai veio a resumir tudo o que estava errado em nossa Ordem. Em vida, contudo, ele era considerado sua maior força.

E então nós temos São Cristóvão – um homem orgulhoso que provavelmente mereceu mais do que seu legado. Nosso rosto diante do Conselho, ele de fato serviu pobremente. Foi São Cristóvão quem insultou os iroqueses, provocou os Verbena, e encorajou os Batini a deixar seu acento e retornar para suas terras natais por bem. Abrasivo, insolente e poderoso demais para ser ignorado, ele se tornou “o Hermético mau”, um símbolo para tudo o que nós tínhamos nos tornado. Desgraçado e afastado (fisicamente) de seu assento no Conselho por Porthos, ele deixou um gosto ruim entre nossos irmãos a despeito dos muitos feitos bons que executou.

Todos os três homens já morreram – derrubados por Torres desmoronando, todos juntos. Mas, por um tempo, eles representaram o rosto de Hermes diante do mundo. Nem sempre sabiamente, não frequentemente bem, mas com todo o poder que eles puderam carregar. Este poder moldou os reinos nos quais eles residiam, os magos vivendo lá, e a própria atmosfera das câmaras de Hermes... uma atmosfera que pressagiava uma tempestade.



UM SÉCULO DE TEIPESTADES

A Rainha Vitória foi o arauto dos proverbiais “tempos interessantes”. Durante sua vida, um interesse em fadas, misticismo e o antigo Egito surgiu contra uma miséria industrial. Esta rebelião começou no final do século XIX, quando espiritualistas, ocultistas e arqueólogos acenderam à consciência dos Adormecidos com descobertas e enganações. Embora a procissão de cultos, profetas, sessões espíritas, bunksters, “maldições do faraó”, Penny Dreadfuls, pequenas demonstrações, bruxas, lojas maçônicas e outras baboseiras tivesse pouco a ver com Hermes, provou que a humanidade queria magia, *desejava* magia. A alta sociedade Vitoriana (pela qual muitos de nossa Ordem passaram) pode ter possuído um ar mecânico, mas por baixo da fachada rígida, os mortais almejavam encantamento.

Tem sido dito que os “mestres secretos e ascendidos” que informaram Dion Fortune, a Aurora Dourada e outros eram de origem Hermética. Eu não sei, mas duvido que esse era o plano da Ordem. Alguns Mestres podem ter usado *Ars Mentis* para agitar os cérebros de peões mortais, mas a maioria parecia ter coisas melhores a fazer. Ainda assim, os místicos da terra começaram a clamar aquele mundo para nós novamente. A porta de ferro da Razão começava a ranger...

E então se partiu.

A GRANDE GUERRA

A morte de Vitória colocou as máquinas em movimento. Os últimos reis puseram-se a brigar. Logo, corvos de ferro começaram a bater suas asas. Como tantos outros reis, os chefes de impérios batiam seus tambores de guerra, enviando soldados marchando. Se eles tivessem observado os Estados Unidos, eles poderiam saber o que esperar.

Gás. Metralhadoras. Arame farpado e aviões. Trincheiras lamacentas espalhando imundície. Garotos pastoreados até moedores de carne chamados de “terra de ninguém”. E então, houve pestilência em uma escala global.

Tanto para se ordenar. Tanto para a Máquina. Tanto para os impérios que haviam gerado ambos. Por volta de 1920, tudo estava quebrado.

E então, *nossa* Guerra se iniciou com seriedade.

Você conhece a história: a Ordem Tecnocrática declarou seu Pogrom; nosso Conselho lançou magia nas rachaduras da ciência; os Loucos floresceram e os Caídos conspiraram, e a Realidade ficou completamente à mercê.

As batalhas da Ascensão do último século lembraram a Renascença; coragem desenfreada e guerra aberta. Embora mágicas “vulgares” continuassem perigosas, o novo conflito permitiu novas regras. Como os mortais, nós adotamos tecnologias novas; os Filhos do Éter e mais tarde os Adeptos juntaram-se a nosso Conselho, enquanto os Tecnocratas enviavam suas máquinas contra nós.

Se as linhas de batalha houvessem sido traçadas tão claramente, as coisas poderiam ter corrido mais logicamente. Mas a guerra nunca é clara, e o homem raramente é lógico. As linhas de nações e fanatismo que levavam do inferno à terra prendiam tanto magos quanto homens. E assim, quando Hitler e seus aliados ergueram suas espadas, o próprio Hermes estava dividido.

HERITES NOS PORTÕES DE TROIA

Homero escreveu sobre a Guerra de Troia, quando amigos assassinaram amigos, e pais assassinaram filhas, e grandes impérios caíram às ruínas, tudo por orgulho. Este mesmo orgulho e senso de destino rasgaram nosso Conselho, e os Tecnocratas, ao meio. Nós éramos então ambos, Heitor e Aquiles – os dois fortes e cheios de fôlego.

Dado tempo, eu poderia recitar mil nomes e contos de magos Herméticos que lutaram e morreram, pela liberdade ou pela bandeira Nazista. Não nos dá grande crédito que muitos membros proeminentes da Sociedade Thule de Barão von Sebottendorf fossem magos Herméticos; então, novamente, ainda mais deles pertenciam à Tradição Verbena. Havia muita culpa para todos, e muito sangue e honra derramados antes que a maior guerra da história estivesse terminada.

Talvez o nosso momento mais brilhante – nosso Dia D, como foi – tenha sido a *Divisão de Berlim*. Uma grande cabala de mestres Nefândicos havia preparado um final de proporções monumentais – não menos do que um sacrifício em massa para invocar as hordas Qliphothicas. Uma força igualmente grande de magos Tradicionalistas e Tecnocratas romperam as proteções, esmagaram o ritual, e prenderam os mestres Caídos além do Grande Horizonte. Como na Batalha das Chamas e no Cerco de Horizonte, foram Artes Herméticas que selaram um portal, abriram outro, e trancaram ambos seguramente. A Casa Flambeau perdeu 24 magos, a Casa Tytalus 10, a Casa Quaesitor sete e a Casa Shaea, quatro. Desde 1945, estes feitiços têm resistido. Nem mesmo as catástrofes que se seguiram puderam desfazê-los.

RACHADURAS

Deveria ter sido euforia. Ao invés disso, foi desgraça. No brilho da Era Atômica, nossos Mestres se retiraram uma vez mais para contemplar a ruína do homem. A humanidade, parecia, ainda queria guerra. Menos de 10 anos depois da Segunda Guerra Mundial, outras guerras começaram. Desta vez, poderes divinos de destruição jaziam nas mãos de *Adormecidos*! As implicações levaram Arquimestres à loucura. Em seus Outros Mundos eles buscavam por fuga.

E a Tecnocracia prosseguia...

Na terra, a humanidade se rebelava. Hippies e patetas mercenários limpavam suas bundas na sobriedade de Vitória. Para magos que haviam sido criados com modos, os excessos desta era eram punhados de merda esfregados em nossos princípios. Os Cultistas e os Oradores dos Sonhos podem ter prosperado, mas a disciplina Hermética parecia exótica na melhor das hipóteses. Isto só tornou nossos Mestres mais fixados na antiguidade, e os levou ainda mais fundo em seus mundos feitos à mão.

Como se eles pudessem escapar deles mesmos...

A Ressonância é uma coisa sutil. A menos que você procure por ela, as mudanças que ela opera em seu mundo parecem pequenas. Mas mudanças pequenas geram mudanças maiores. Os reinos de Doissetep, Horizonte e similares ficaram voláteis demais para durar.

Por toda sua sabedoria, nossos Arquimestres esqueceram a declaração de Ictus: *A Realidade pertence àqueles que a reivindicam*. E como os bruxos dizem, você reivindica seu mundo simplesmente existindo nele. As crianças de Hermes não são exceção. Ao construir mundos para nossos desígnios, e então nos isolar dentro deles, nós Herméticos cruzamos A Torre com O Diabo. Nossa estagnação exigiu mudança.

Porthos viu isso. Mark Hallward Gillan viu isso. O último foi expurgado do comando de sua própria Casa, Flambeau, por vê-lo claramente demais. Como um rebelde jovem e sincero, ele resumiu nossa geração mais nova – uma geração que não conseguia reconhecer seus anciões como os magi vigorosos que uma vez foram. Eles tinham pouco uso para Horizonte, menos para Doissetep, e nenhuma paciência sobrando para nenhum dos dois.

E quando a Conflagração veio, seria esta geração – a *sua* geração – que ajudaria Hermes a elevar-se novamente.

A ALMA DE HERMES: HERMES INVICTUS



A palavra não é apenas um som ou um símbolo escrito. A palavra é força; é o poder que você possui de expressar-se e comunicar-se, de pensar, e, portanto, de criar os eventos em sua vida... a palavra é... a ferramenta da magia.

— Don Miguel Ruiz, Os Quatro Compromissos

A tranquilidade reina no Reino de Forças. Embora seja verdade que tempestades açoitem as pedras nuas e mares esmaguem as praias sitiadas até as areias, estas tempestades empalidecem em

comparação com aquelas que se enfureceram aqui não muito tempo atrás.

Entre as ruínas, pequenas criaturas se alimentam. De vez em quando, um estranho fantasma ou mortal ganancioso se agachará sobre a escória tombada, buscando conforto ou um prêmio infundado. Ocasionalmente, você pode ouvir vozes surgidas no vento, ecos de discussões há muito resolvidas. O pisar de gigantes margeia este lugar; mesmo na ausência do mago, alguns hábitos nunca morrem.

Cascos arrebatados de navios umbrais se salientam do solo como os dedos de um homem morto. Erupções de glassine marcam os pontos onde a ciência e a alta feitiçaria guerrearam sem limites no plano orientado. Mas tudo isso está acabado agora. O vento solitário neste momento limpa essas colinas irregulares, varrendo mestres e escravos da mesma forma até o céu sempre turbilhante.

Mas de vez em quando, um Mestre desafia a Tempestade de Avatares para trazer um magus mais novo aqui. Ainda mais ocasionalmente, um jovem tenta as Irmãs do Destino, e visita o lugar sozinho. Estas ruínas marcam o fim de uma era para a Ordem de Hermes; mais importante, elas marcam o local de nascimento da redenção. E embora nenhum visitante tenha sido crasso o bastante para erigir uma pedra aqui em nome da Húbris, a lição é óbvia da mesma forma.

Isso é o que acontece quando a sabedoria dá lugar ao poder.

Aqui é onde a Ordem morreu, e nasceu.

Nossos Pecados Relembrados

Ele chamava a si mesmo de "Heylel". Supostamente a reencarnação do Grande Traidor, ele deu início à Conflagração de Doissetep, liderou a Guerra de Concórdia, e inspirou uma legião de jovens magos a se erguerem contra seus anciões. Embora o Profeta Akrites desaprovasse sua reivindicação, este falso Heylel repercutiu no Acerto de Contas, o quebrar das correntes de nossa Ordem, e o renascimento de sua alma.

Começou com rumores. Então gritos. Então trovão. Um estopim foi preparado em Doissetep por algum tempo; o falso Heylel acendeu o pavio. A explosão balançou todos os mundos conhecidos, e trouxe Doissetep abaixo para sempre. Mestre Mustai morreu na Conflagração; Mestre Porthos morreu para contê-la. Sem seu sacrifício, a devastação teria se provado muito pior. Como foi, nossa Ordem perdeu a maioria de sua riqueza, seus arquivos, seus Arquimestres e seus grilhões.

Pois esta é a lição da Trunfo 16, A Torre: Aquele que constrói, pode isolar; aquele que é construído, pode ser destruído. A partir dessa destruição vem nova liberdade. A segurança é perdida, mas o potencial é reconquistado.

Logo após, o Falso Heylel rompeu através das proteções de Horizonte com um pequeno, mas vingativo exército. Cada desrespeito, cada insulto lançado pelos arqui-magos aos primos mais jovens era carregado através desta passagem, e jogado

contra as paredes de Horizonte. Embora o assalto terminasse dentro de horas, ele arruinou a cidade e envenenou o reino; a Guerra de Concórdia continuou por meses a vir. Retrógrados lutaram contra legalistas por toda a vasta extensão de Horizonte, e mesmo os Discípulos mais fiéis tiveram que admitir que estas guerrilhas, embora mal orientadas, tinham um ponto. O Conselho havia estagnado e usado magos jovens como forragem. A sabedoria havia tomado um assento atrás do poder. No que viria depois, nós sabíamos, as coisas tinham que mudar. O Falso Heylel havia apenas dito o que tantos sabiam que era verdade.

⊕ DURO ACEROT⊕ DE CONTAS

Levou tempo para a lição ser aprendida, contudo. A Conflagração de Doissetep disparou outra guerra, a Guerra nas Ruínas, durante a qual magos de todas as facções lutaram pelos tesouros deixados para trás. Por meses, magos Tradicionalistas, Tecnocratas, Nefandi e quem mais pudesse alcançar o Reino de Forças reviraram os ossos da capela, enquanto adicionavam ossos novos à pilha. Foi preciso a Tempestade de Avatares para terminar este conflito, e mesmo agora um combate ocasional ostenta-se quando algum saqueador consegue alcançar as ruínas, apenas para encontrar outro saqueador lá.

E então, houve Bangladesh. Acordado, talvez, pelas outras ondas de choque, um deus-vampiro pré-histórico interrompeu seu sono de milênios e começou a se alimentar. Nossos primos Tecnocratas, sempre sutis, causaram uma catástrofe sem dúvida pior ao lançar uma série de bombas nucleares na criatura. Milhões de mortes e o potencial para mais marcaram uma nova era em nosso esforço. A liderança Tecnocrata deixou clara sua posição: nós não nos importamos mais com os Adormecidos. Pise muito fora de nossas linhas, e vamos aniquilá-lo.

A casa Tytalis se recusou a aceitar este ultimato. Para pôr de lado os limites colocados por esta era moderna em nossas Artes antigas, vários Tytali reviveram a Guerra Massassa. Inebriados com sangue roubado de vampiros, eles mergulharam o Conselho das Nove em uma Segunda Guerra Massassa. O esforço, embora breve, foi épico; como a primeira, esta Guerra terminou em retirada, com sofrimento maciço de todos os lados, e o pior de tudo, talvez, sobrou para os Adormecidos pegos entre as lâminas.

Isso tudo foi demais, eu temo, para os membros da Casa Criamon. Sempre sensíveis às marés psíquicas, os Criamoni ficaram quase coletivamente loucos devido à carnificina. Embora esta Casa venerável ainda sobreviva, está fraca – talvez além da salvação. Mas Criamon não foi a única baixa nestes tempos de Acerto de Contas: a Segunda Guerra Massassa devastou as Casas Flambeau, Thig e Janissari. As duas primeiras tiveram perdas incriveis na luta, enquanto Janissari – sofrendo a morte de Caeron Mustai, em Doissetep – falhou em esconder sua corrupção Infernal. Ninguém admite abertamente, mas acredito que os Quaesitori ficaram saíram da frente enquanto uma de nossas Tradições companheiras purgou essa mancha final de nossa honra. Quando a matança estava acabada, a Casa Janissari foi oficialmente renunciada da companhia de Hermes. Todos os Tytali vivos foram marcados e censurados, e a Casa Thig dissolvida, seus membros fugindo para outras Casas ou deixando completamente nossa Tradição.

A virada do Milênio de Julian trouxe grande desafio à nossa sociedade. Nunca desde a Idade das Trevas, penso, as Casas de Hermes sofreram perda tão amarga.

E ainda...

HERITIES RENASCIDO

Deveria ter sido o fim.

Não foi.

Ao invés disso, a Conflagração foi nosso renascimento.

Nós desafiamos as chamas, cavalgamos as surpresas. Como tantas outras vezes antes, encontramos o desafio e sobrevivemos. Se a Queda de Roma, a Idade das Trevas, *massassa* e nossos próprios demônios não puderam nos matar, certamente nada poderá.

Os últimos dois anos viram o nascimento de quatro novas Casas:

- **Hong Lei**, que nos une a nossos primos no Extremo Oriente;
- **Casa Ngoma**, que corrige um erro antigo ao admitir – finalmente! – uma sociedade de africanos originalmente desprezados na Convocação tantos anos atrás;
- **Casa Solificati**, que igualmente completa um ciclo daqueles tempos, restaurando o que foi perdido ao alcance de Hermes;
- ... e a **Casa Xaos**, que surgiu dos escombros de Thig para trazer Hermes ao novo milênio.

Três ciclos completos, e um novo começo – um portento auspicioso para um tempo auspicioso.

A metáfora excessivamente usada da Fênix parece banal, mas apropriada aqui. Pois através das chamas de nosso aparente destino, nós nos erguemos jovens novamente... mais sábios, espera-se, mas desimpedidos das velhas limitações. Tendo sobrevivido ao pior, nós somos *invictus*: inconquistados, invencíveis.

Nossa Ordem é eterna.

Alguns dizem que perdemos a Guerra da Ascensão. Não acredite nisso por um segundo sequer. A despeito da prevalência da ciência, a Tecnocracia *não* triunfou.

Nós triunfamos.

Pois Hermes é imaginação. Consciência. Percepção. Ele é o Cruzador de Caminhos e o Arauto da Transformação. Ele pode voar nas asas de feitiçaria, ou em cabos de fibra óptica. Suas asas podem adornar sandálias ou computadores pessoais. Não importa. Hermes *voa*.

Ele dança. Devemos fazer o mesmo.

TECNOGNOSE: O MUNDO BRINCA-LHÃ

Os velhos Arquimestres temiam a marcha da tecnologia.

Sua geração, contudo, a abraça. Mais vitalmente, os *Adormecidos* a abraçam. Eles a valorizam. E apesar de nossos medos de que eles usassem a tecnologia para privar o mundo da maravilha, eles fizeram o oposto. A tecnologia agora confecciona *novas* maravilhas, encantamentos que nenhum sábio atolado poderia possivelmente conceber. Ela abre mentes e ilumina o espírito.

Olhe para seus teatros e estantes de livrarias, programas de televisão e jogos de computador. O que você vê?

Magia.

É isso o que as pessoas querem.

Os ídolos da juventude de hoje voam em vassouras ou manejam feitiços. Eles combatem balrogs e ciborgues, aprendem bruxaria e microtecnologia. As próprias crianças carregam Tolkien e *Linux para Idiotas* na mesma mochila; conversam em ciberlínguas com amigos distantes; vestem disfarces virtuais para entrar em mundos imaginários onde alienígenas e fadas são um e o mesmo.

E quando eles amadurecem, essas bravas crianças aprendem a pensar pelos cantos. A voar em palavras, e resolver quebra-cabeças, tecer ilusões e manufaturar novas cores. Dominando códigos arcanos e palavras de poder, eles vão invocar umbroides que o Grande Salomão nunca soube que existiram.

E alguns deles até mesmo dão o salto final: Despertar para nossa Realidade.

Quão Hermético.

Como gosto daquele Enganador, confundindo seus inimigos desta forma! Pois usar as ferramentas Tecnocratas para desfazer a Ordem Tecnocrata é uma brincadeira digna do Ladrão do Olimpo. O Hermes mítico roubou o rebanho de Apolo; o Hermes moderno rouba o “rebanho” do deus Tecnocrata – usando seus próprios agulhões para fazê-lo!

Ao crepitar como relâmpago através desta era eletrônica, ele convida os *Adormecidos* a se erguerem novamente com as serpentes da Consciência. Em cima de uma Árvore da Vida que está mudando perpetuamente, ele retorna Sofia à Coroa.

E ao forçar-nos, seus filhos, a rastejar através de mundos inferiores em nosso caminho para a glória, Hermes nos oferece um mistério digno de Eleusis.

Com nossos anciões desfalcados e nosso pó soprado para longe, permita-nos surgir para esse novo desafio, e abraçar essa era nova e mística.

Desafio. Nascimento. Declínio. Renascimento.

Por que demoramos tanto para ver?

OS MESTRES E CASAS ORIGINAIS

Quando os 11 magi fizeram juras a Bonisagus, eles não tinham ideia de que estariam iniciando um grupo mágico que duraria mais de mil anos com poucas mudanças. Embora as coisas tenham se alterado um pouco dentro da Ordem, sua estabilidade tem sido notável. Considere isto: a Pax Hermetica ocorreu cerca de 50 anos antes de Carlos Magno, 300 anos antes da Conquista normanda da Inglaterra, 700 anos antes de Colombo, 1000 anos antes dos Estados Unidos e 1200 anos antes do computador pessoal. No total, as coisas não mudaram muito.

As Casas originais ocupam um lugar especial no coração Hermético. Embora muitas tenham caído em desfavor – ou caído completamente – de cada Hermético é esperado conhecer ao menos os fundamentos de cada Casa de Fundação. (Para mais detalhes, veja o Capítulo Dois.)

- **Casa Bjornaer**: Uma sociedade rústica de metamorfos,

fundada por uma bruxa germânica e dedicada à automaestria. Assumida na Tradição Verbena durante a Grande Convocação.

- **Casa Bonisagus**: Uma ordem de teóricos, fundada pelos Grandes Unificadores Bonisagus e Trianoma. Ainda ativa, mas escassamente.

- **Casa Criamon**: Esotéricos bizarros dedicados a perseguições loucas; fundada pelo reservado mestre ilusionista Criamon, que falava em charadas (quando falava). Incorporada à Casa Ex Miscellanea durante os anos de 1700, e quase varrida durante os anos de 1990.

- **Casa Diedne**: Magos celtas descendentes das tradições Druídicas. Fundada pela jovem sacerdotisa Diedne, que renunciou a seu mentor para se juntar a Bonisagus. Varrida durante a Guerra do Cisma, mas com a reputação de estar “lá fora em algum lugar...”

• **Casa Flambeau:** Uma tempestuosa ordem de magos-ígneos, dedicada à chama purificadora. Fundada pelo nobre ibérico Flambeau, esta Casa permanece viva e bem no século XXI.

• **Casa Jerbiton:** Diplomatas sociais, versados em artes tanto quanto Artes. Fundada por um nobre romano sem grande gosto para magia, esta casa declinou durante a Idade Média, se juntou à Ex Miscellanea próximo a 1300, floresceu durante a Renascença, e atualmente desfruta de nova vitalidade.

• **Casa Mercere:** Mestres da política, comunicação e conspiração, fracos em magia mas fortes em vontade. Fundada por Mercere, que perdeu seus poderes logo depois da fundação da Casa. Incorporada à Casa Fortunae durante 1930 após 300 anos em Ex Miscellanea.

• **Casa Merinita:** Místicos feéricos com afinidades com a natureza. Fundada pela sangue de fada Lady Merinita da Floresta, a Casa declinou após muitos de seus membros ilustres desaparecerem nos Outros Mundos. Incluída em Ex Miscellanea desde 1300, outrora por cima, agora por baixo.

• **Casa Quaesitor:** Juízes e legisladores, delegados empossados por Mestre Guarnicus e Trianoma para fazer cumprir a ordem dentro da Ordem. Ainda ativa, mas desgastada por anos de vigilância e equívocos.

• **Casa Tremere:** Mestres carismáticos do domínio e intriga, reunidos em um culto de personalidade ao redor de Lorde Tremere. Após dominar a Ordem em seus primeiros anos, a Casa Tremere voltou a Ordem contra a Casa Diedne, talvez para ocultar seus próprios envolvimento com o vampirismo. Julgada exterminada na Idade Média, mas muito viva... ou morta-viva, como estava... hoje.

• **Casa Tytalus:** Devotos da Suprema Vontade, reunidos pelo bélico Mestre Tytalus para desafiar outros magos. Sempre poderosa, a Casa agora jaz em ruínas após a Segunda Guerra Massassa.

• **Casa Verditius:** Artesãos mestres que fizeram dispositivos maravilhosos. Fundada por Verditius, que nunca dominou um único feitiço, a Casa prosperou durante a Renascença, caiu em desgraça durante a Revolução Industrial, e se tornou bastante poderosa hoje.

CASAS MAIS NOVAS

A despeito de sua natureza tradicional, a Ordem reconhece a inovação... até certo ponto. Desta forma, várias novas Casas se juntaram e deixaram a Ordem desde sua fundação. O registro de tais Casas é confuso, mas bem sucedido o bastante para encorajar futuros experimentos.

• **Casa Ex Miscellanea (fundada em 817):** Uma coleção de várias tradições “exóticas”, fundada por Pralix *bani* Tytalus décadas após a Pax Hermetica. Frequentemente um terreno de despejo para Casas velhas, e poço de procriação para Casas novas.

• **Casa Fortunae (fundada em 1910):** Videntes e necronomantes, fundada dentro de Ex Miscellanea por Hassam al-Jadidi ibnu Faridi no início do século XX e promovida ao status de Casa completa em 1936.

• **Casa Golo (1171-1188):** Precursores dos Filhos do Éter, fundada dentro de Ex Miscellanea por Lorenzo Golo para promover a ciência mágica. Quando Golo deixou a Ordem em 1188, os membros da Casa se mudaram para a primitiva Ordem da Razão, ou se juntaram a Bonisagus e Verditius.

• **Casa Hong Lei (2000):** Ritualistas chineses descendentes dos Wu Lung. Fundada por Hsiao Kuei, e atualmente sob estágio probatório.

• **Casa Janissary (1700-2001):** Temíveis magos de guerra árabes/turcos. Fundada por Dincer Albayrak, e outrora muito influente, Janissary foi aleijada pela Conflagração de Doissetep e varrida durante a Segunda Guerra Massassa.

• **Casa Luxor (1872-1936):** A primeira casa americana, fundada para explorar o território comum entre ciência, espiritualidade e religião. Fundada por Max Theon e Paschal Beverly Randolph (o primeiro Mestre Hermético negro); mais tarde aleijada pela Grande Depressão e incorporada aos Filhos do Éter.

• **Casa Ngoma (2001):** Altos ritualistas descendentes da aspirante a Tradição africana. Fundada dentro da Ordem por Alyisha Abadeet, mas enraizada em 1300.

• **Casa Shaea (1412/1982):** Mestres da linguagem e da comunicação, baseada no antigo Egito. Aceita em Ex Miscellanea em 1412, formalmente admitida com Maraksha Kashafem 1982.

• **Casa Skopos (2000):** Pequena seita dedicada à realidade do quantum; fundada por Spiro Hatzis, Skopos tem um punhado de membros e muito potencial.

• **Casa Solificati (1315/1999):** Alquimistas supremos originalmente fundada em 1315 por Luis Tristan de Varre como um grupo independente. Após uma longa e diversificada história, eles se juntaram à Ordem em 1999.

• **Casa Tharsis (1522-1897):** Magos da tempestade com base em torno da água, clima e viagens marítimas. Fundada por Samuel Nash (também conhecido como Mestre Tharsis), a Casa prosperou durante as eras Exploradora e Colonial. Varrida pela Ordem devido à corrupção diabólica.

• **Casa Thig (1846-1999):** Futuristas descontentes, reunidos por Joseph Ryelander. Aleijada após a Conflagração de Doissetep e a Guerra de Concorórdia. Dados a meditação, fundaram a Casa Xaos em 2001.

• **Casa Validas (1557-1700):** Fundada por “Edward, o Brilhante” Validas, a Casa desfrutou de sucesso durante o reino de Elizabete, mas foi dizimada pela Catástrofe de Nasby. Repudiada por diabolismo, Validas se tornou uma seita Infernal que pode ainda estar ativa na Inglaterra rural.

• **Casa Xaos (2001):** Magos do caos Neodiscordianos, fundada por Kallisti a partir das ruínas da Casa Thig, considerada uma piada pela maioria dos Herméticos.

• **Casa Ziracah (1327-1780):** Mestres da Ars Cupiditae, fundada por Lady Alimont Ziracah, mais tarde associada a Edward Kelly. Enfraquecida durante a Catástrofe de Nasby, foi destruída quando os sobreviventes entraram em conflito com o Rei George III.



CAPÍTULO DØIS: A VØNTADE E A PALAVRA

*Por tudo que encontra sentido corporal acredito
Simbólico, um poderoso alfabeto
Para mentes infantis: e nós neste mundo inferior
Colocados de costas para com a Realidade.
Que podemos aprender com a jovem visão intocada,
A substância das sombras.*

— Coleridge, “O Destino das Nações”

PØSTØ E PRIVILÉGIO



A Ordem de Hermes é a mais rigidamente hierárquica das Nove Tradições Místicas. No passado, toda tomada de decisões dentro da Ordem dependia do capricho dos mais poderosos magos, representados pelo posto dentro dos Nove Graus (o sistema da Ordem para quantificar a progressão mística). Embora influência e favores desempenhassem um papel significativo, era o poder feiteiceiro bruto que servia como a moeda principal no reino da Ordem. Até mesmo hoje, este sistema

continua em uso, com as palavras dos magos mais poderosos mostrando maior deferência e carregando maior peso do que as dos artífices da vontade mais jovens e menos experientes. Esta fórmula, apoiada pela ética do certame do “quem pode mais chora menos”, serviu para assegurar que o maior comando das Esferas permanecesse o meio mais seguro de se fazer ouvir a voz dentro da Ordem de Hermes.

Ø APRENDIZ

Todo mago na Ordem compartilha de uma distinção simples: todos foram novatos nesta orgulhosa e antiga Tradição. Muitos serviram nesse tempo como Aprendizes da Ordem, recrutados por um mentor de algum tipo que os guiou através dos estágios iniciais do exigente currículo Hermético e que os introduziram, a tempo, nas complexidades das Esferas. Os magos Herméticos tiram seus Aprendizes de muitos lugares diferentes: os saguões da academia, o exército, rigorosas disciplinas científicas ou eruditas, doutrinas esotéricas religiosas ou místicas ou, é claro, uma das várias famílias Herméticas hereditárias que ainda restam. Cada pretensa *mater* ou *pater* escolhe um Aprendiz que melhor se adapte à sua própria personalidade, campo(s) de pesquisa e restrições de tempo, mas, virtualmente sem exceção, os recrutas Herméticos compartilham algumas qualidades: uma mente focada e faminta, um espírito disciplinado, a vaga consciência de que algo está “errado” com o mundo, e a orientação para ascender desse “erro” através da busca de aperfeiçoamento pessoal.

RECRUTAMENTO

Até muito recentemente, a tarefa de realmente reunir Aprendizes para a Ordem cabia quase exclusivamente aos magos da Casa Fortunae (que eram considerados como os mais sociáveis dos artífices da vontade da Ordem). Com seu conhecimento de probabilidade e destino, os Numismantes eram geralmente vistos como sendo os mais efetivos em determinar candidatos ideais para o recrutamento da Ordem (os melhores e mais brilhantes entre os Adormecidos). A queda de Doissetep e Horizonte, as mortes dos Mestres, a Segunda Guerra de Massasa e o resto do caos geral que envolveu a Ordem recentemente, contudo, conspirou para colocar um obstáculo no estilo da Casa Fortunae.

No ano passado, as correntes de comunicação da Ordem degradaram-se consideravelmente, e pedidos por novos Aprendizes são tão provavelmente perdidos, desviados ou ignorados quanto cartas de agradecimentos, exigências por Sorvo ou súplicas desesperadas por ajuda de vastos Reinos Horizonte. Assim, muitos magos da Ordem voltaram ao costume de caçar seus próprios Aprendizes. A despeito das dificuldades extras que tal empenho traz (pois os magos da Ordem raramente monitoram um Aprendiz em perspectiva por menos do que alguns anos antes de ativamente abordá-lo), muitos Herméticos ainda levam suas funções de treinar novos magos para a Ordem muito seriamente e conseguem encontrar ou, mais frequentemente, fazer o tempo.

Durante o curso do processo de recrutamento (e é importante sempre ter em mente que o recrutamento da Ordem é um processo), o mentor aspirante tentará testar secretamente o estudante em perspectiva usando uma variedade de enigmas lógicos, éticos e esotéricos difíceis. Se possível, estes serão administrados como ocorrências imperceptíveis na vida do indivíduo. Os Adeptos e Mestres Herméticos que ocupam posições de autoridade nos campos dos quais a Ordem recruta têm as melhores oportunidades, naturalmente, embora as mentes inventivas dentro da Tradição possam quase sempre encontrar alguma forma de enfiar um teste nos assuntos diários do candidato. Se o iniciante em potencial vai bem com muitos ou todos estes testes, o pretenso mentor abordará o indivíduo mais diretamente, fazendo contato social (se já não for conhecido do recruta em perspectiva) e talvez o convide a entrar em discussões, um círculo erudito ou uma associação oculta de Adormecidos (uma vez que a Ordem tem olhos e influência em virtualmente todas marginalmente respeitáveis). Depois disso, o candidato tem permissão de sentar por um tempo, avaliar sua capacidade de paciência e, reciprocamente, seu sentido de iniciativa. Ambos têm um lugar dentro da Ordem, embora aqueles que consigam esperar este período de contato infrequente enquanto ainda conseguem avançar por meio de intuição pessoal e energia são mais prezados pela Ordem.

O propósito deste processo é eliminar os indignos, assim como o alquimista elimina a base, deixando apenas o sublime. Cerca de nove entre dez destes iniciantes em potencial são “desbastados” durante este período, provando-se, por este ou aquele defeito, impróprios para introdução na Ordem de Hermes. Sempre rápida em colher favores entre seus aliados, a Ordem fica mais do que feliz em conduzir um iniciado falho a uma Tradição mais adequada, se houver uma chance de que tal pessoa possa ser útil. Alguns raros pretendentes realmente Despertam durante este período de observação. Raramente esta é uma causa de celebração. O indivíduo sem treino muitas vezes é confundido e atemorizado e, carecendo do treinamento

Hermético adequado que constitua uma Vontade disciplinada, pode ser um perigo para si e para outros. Pior do que isso, tais Despertares podem ocorrer onde inimigos da Ordem possam testemunhar isso. Em todo caso onde isso é possível, o novo artífice da vontade é trazido, com espontaneidade e furtividade, a um local seguro (*nunca* um local que regularmente abriga magos ou seja o local de um Nodo), para ser acalmado e avisado sobre a verdade do que está acontecendo.

Alguns destes Despertares inesperados provam-se, por quaisquer motivos, ser incompatíveis com a Ordem. Aqueles que seriam melhor servidos em outras Tradições são direcionados aos representantes apropriados, enquanto aqueles que são considerados riscos inaceitáveis às Tradições como um todo (tais como *widderslaime* Nefandi, por exemplo) são tratados de um modo mais definitivo. Aqueles que se provam, por força de caráter, dignos de continuar no caminho da Ordem farão isso, apesar daqueles que Despertem antes de ser adequadamente instruídos muitas vezes têm um caminho mais difícil em seus primeiros dias na Tradição do que aqueles que não Despertam... e isso quer dizer algo.

⊕ PRIMEIRO GRAU: NEÓFITO

Até alguns anos atrás, era normal para o novo iniciante, agora reconhecido o Primeiro Grau de Neófito, ser dirigido a um dos três Colégios Pactuais da Ordem, onde ele passaria de um a três anos. O local de escolha para esta educação foi uma vez a capela Fors Collegis Mercuris Horizon na lua secreta de Mercúrio, Mus. Após a queda de Mus para os Nefandi, contudo, três capelas terrestres foram devotadas a este propósito. Por questões de segurança, os locais e nomes destas capelas são um segredo muito bem guardado, embora rumores e especulação coloquem duas na Europa Oriental e outra em algum lugar na Nova Inglaterra, nos Estados Unidos. Alguns Neófitos ainda são mandados para um destes três locais, embora muitos iniciantes Herméticos recebam este aspecto de sua instrução diretamente de um *mater* ou *pater* atualmente.

Esta parte da educação do iniciante consiste de aprendizagem mundana avançada e metafísica básica. Linguística é ensinada, tanto pelo valor de aprender várias línguas (especialmente grego antigo, árabe, inglês, francês, alemão e latim) e demonstrar o poder da palavra, seja ela escrita, falada ou simplesmente compreendida na mente. A história dos Despertos em geral e da Ordem de Hermes em específico é ensinada, o Código de Hermes e muitas porções da Errata Periférica são aprendidos, e a declaração de missão da Ordem é transmitida. Também, estudos básicos numerológicos, alquímicos e sobrenaturais têm início, bem como as raízes fundamentais de *Enoquiano*, a língua mística altamente complexa da Ordem de Hermes.

Este grau é considerado um momento especialmente pavoroso por muitos Herméticos. O mentor normalmente é particularmente áspero e imperdoável neste estágio, buscando impelir o iniciante através da total imersão na *Ars Hermeticae*. (Isto também tem o efeito colateral incidental de separar aqueles que não conseguem acompanhar a Ordem.) Ainda que este período de impiedosa instrução mística esteja tomando lugar, o mestre também exige trabalho físico e labuta do aprendiz. Isto serve para lhe ensinar humildade (uma lição sobre a qual muitos magos experientes da Ordem deveriam refletir) e demonstrar até mesmo para o mais entusiasta dos Neófitos que isto não é um jogo, que o Despertar é uma *responsabilidade*, e como todas responsabilidades, implica em trabalho.



Às vezes, se desenvolve uma relação antagônica entre mentor e estudante (isto é especialmente verdade em Casas excepcionalmente exigentes, como a Tytalus), mas alguns na Ordem consideram isto como definitivamente benéfico, encorajando o estudante a superar e sobressair-se ao mestre. Em outros caos, o relacionamento que se desenvolve é mais parecido com aquele que existe entre pai e filho (em alguns casos na Ordem, a relação é exatamente esta). Muitos relacionamentos ficam em algum lugar entre estes dois extremos. Apenas raramente uma amizade, tal como aquela encontrada entre pares, aberta. Isto é bom para a Ordem, pois não permite os novatos considerarem o mestre como um igual, nem faz com que o professor desça ao nível do estudante.

⊕ SEGUNDO GRAU: ZELATOR

Quando o aprendiz começa a decifrar o verdadeiro significado por trás da *goetia* – que é, em si, um símbolo inútil – ele começa a progredir em sua compreensão dela numa velocidade fenomenal. Os conceitos fluem facilmente, permitindo que o Zelator desenvolva estes poderes básicos da magia estática com grande proficiência. Esta é uma armadilha e uma que o aprendiz deve aprender a transcender se está para Despertar. O poder fácil da feitiçaria não-Desperta, apesar de dar a seu portador a habilidade de conseguir grandes feitos de proeza mística, *nunca* marcará o estudante como algo além de uma criança na Ordem. Assim, o Zelator deve desejar transcender o poder que acumulou, metaforicamente trocando sua pilha de ouro por um único dracma de Verdade. Aqueles que não conseguem ou não querem ficarão para sempre no Segundo Grau, incapazes de progredir na “verdadeira” cidadania na Ordem.

Antes do novo milênio, era habitual trazer um aprendiz deste Grau a um Reino Horizonte ou outro bastião além-mundo da Ordem, para revelar a ele o puro e estonteante escopo do mundo que entrou e dar-lhe um pouco de treinamento num ambiente mais livre de consequências, uma vez que pisasse além da *goetia* e estivesse se aproximando do momento de apreender o Despertar por si só. Infelizmente, o surgimento da Tempestade de Avatares e a perda de várias das posses Exteriores mais importantes da Ordem tornaram esta opção insustentável para muitos. Claro, alguns dentro da Ordem são rápidos em apontar que forçar a aprender a teoria da magia das Esferas dentro do denso Consenso ensina um gosto pela sutileza e coincidência

GOETIA, TEURGIA E MAGIA

A Ordem de Hermes reconhece três tipos distintos de mágica: *goetia*, *teurgia* e *magia*. *Goetia* é a mágica básica de encantos. Ritualizada, elaborada e demorada, assim como extremamente rudimentar, ela seria considerada como “simples bruxaria” até mesmo pelo mais desastrado dos magos estáticos. Ela é a mágica do mundo rude e profano, a mágica que mesmo um Adormecido pode possuir, fornecida pela disciplina e instrução adequadas. Da *goetia*, o mago aspirante passa à *teurgia*, união com o Divino. Esta é uma prática mais padronizada da magia estática de Alto Ritual Hermético. É neste ponto que se espera que o Aprendiz comece a mover-se além de buscar o “favor” das entidades e forças místicas e passe a controlá-las e moldá-las à sua própria Vontade. Desde que possa dar este salto, ele pode ser uma das poucas almas capazes de dominar a *magia*, a união com a Magia das Esferas, como um mago recém forjado da antiga Ordem de Hermes.

num ambiente “mate ou morra”, um sentimento que parece construtivo a muitos Herméticos às vésperas do Ajuste de Contas.

Três outras revelações extremamente importantes ocorrem neste ponto. Primeiro, o aprendiz é abordado pelos magos mais experientes dentro da Ordem que queiram cortejar seu favor e tê-lo como um aliado político enquanto ele aumenta sua experiência (até mesmo Lord Gilmore foi um aprendiz uma vez e aqueles Mestres sobreviventes que foram corteses com ele então provavelmente estejam satisfeitos com aquela escolha agora). Embora não seja parte da máquina política da Ordem ainda, ele está alcançando o ponto quando deve começar a decidir quem será na Ordem de Hermes. Magos anciões sempre estão mais do que felizes em tentar esculpir estas futuras aspirações. A segunda revelação, personificada no avanço do treinamento da magia estática (com instrução nos fundamentos elementares das Esferas), é a progressão para *teurgia*, a união mística com as formas divinas. Talvez a mais importante destas uniões seja o início do processo de escolher a Palavra que permanecerá, quase sem exceção, consigo pelo resto de sua vida, sua declaração de intenções como uma alma Desperta. Terceiro, o Zelator é mandado para realizar “missões” para a Ordem, variando desde simples serviços de entrega de mensagens até romper fortalezas Tecnocráticas. Apenas os mentores mais brutais organizam estas “missões” usando magos Herméticos e consortes para simular dificuldades e perigos que testam a astúcia, inteligência e coragem do estudante, e seu caráter na esperança de estimular o Despertar.

O mentor monitora o estudante cuidadosamente nesta conjuntura. Aqueles que se precipitam com seu recém-descoberto poder estão aptos a se tornar um perigo para si mesmos e para outros. Ainda assim, se espera que o estudante cresça além de suas lições e veja o simbolismo oculto nelas, uma revelação que lhe permite expandir sua compreensão e atingir percepções Despertadas. O estudante deve caminhar uma tênue

linha entre fazer apenas o que lhe disseram e superar a loucura e o caos. Ele deve disciplinar a *si mesmo*. Esta é, talvez, a lição mais crucial que jamais aprenderá.

⊕ TERCEIRO GRAU: PRACTICUS

Este é o último Grau de Aprendiz, o momento de transformação. O Practicus escolhe uma única Palavra, cheia de simbolismo e peso místico, que personificará, estabelecendo o caminho de sua metamorfose a algo Divino. Ele agora vê que a primeira transformação já está atrás de si: a transcendência das limitações da ignorância e medo que mantêm parte do mundo Adormecido. Ele agora está se tornando algo fantástico, um ser confinado apenas por suas próprias expectativas. Ele está livre para alcançar qualquer coisa que tenha Vontade para conseguir e torna-se ciente das incríveis responsabilidades e privilégios inerentes neste estado de verdadeira liberdade. Cada pensamento e ação, tanto para o bem quanto para o mal, é mágico.

O mago agora começa a desenvolver a Palavra como uma função inerente de sua Vontade. Ele busca trazê-la consigo, no centro de seu ser, desse modo alcançando a apoteose, bem como projetando-a para fora, na Criação, para fazer sua Vontade manifestar-se em cada canto da realidade. Este regime de disciplina mística continua até o mago viver a Palavra de cada forma e mudar tudo que entre em contato para refletir a influência da Palavra. Este árduo processo é o objetivo principal do Practicus, a procura para tornar-se a Palavra.

Quando o aprendiz compreende que a união com a Palavra é tão simples quanto desejar que seja, seu conhecimento da magia Desperta floresce. Ele está pronto para se mover além das mais elementares Artes Herméticas e no reino de controlar aquilo que anteriormente aprendeu a perceber. Ele começa a busca da *magia*, buscando as disciplinas místicas que moldará e que moldarão o resto de sua vida.

PRÁXIS ANTINOMIANA

Durante os primeiros anos de treinamento do iniciante Hermético, muitos mentores encorajam o uso da *práxis antinomiana* como uma ferramenta pedagógica. A “*práxis antinomiana*” é um termo usado pela Ordem para descrever um estado de oposição à lei (neste caso, a lei moral). A razão para isto é simples: como uma pessoa pode realmente compreender a retidão e iluminação se alguém a afasta da compreensão da perversidade e ignorância? Como com todas as coisas, o estado exaltado de Ascensão tem sua inversão e negação e ninguém que tenha fugido da escuridão conhecerá a luz. Ao invés disso, eles só verão o jogo de sombras nas paredes e pensarão que é realidade.

A *práxis antinomiana* é especificamente recomendada para aqueles que alcançaram o posto de Zelator, uma vez que é vista tanto como uma tentativa de superar, quanto uma valiosa experiência de aprendizado. Ao todo, muitas das almas recrutadas pela Ordem levariam seus flertes com o lado sombrio – seja o Satanismo (embora *nunca* Infernalismo, um ato que carrega a pena obrigatória do *Gilgul*), racismo ou qualquer outra ideologia e ação vil – para fora do caminho mais cedo em suas carreiras como magos Herméticos.

A prática desta experiência educacional muitas vezes é emocional e espiritualmente difícil e dolorosa para jovens Herméticos, forçando-os a ficar frente a frente com as muitas tribulações que atacam cada pessoa de consciência Desperta. O mago está, de uma forma bastante real, brincando de abraçar as

facetas mais vis e indignas da experiência humana para compreender e transcender estas instituições. Assim, o mago pode destruir qualquer posse de valor e beleza pessoal, postar anonimamente num grupo de ódio da Internet, vir em apoio dos ideais deste grupo, ou passar alguns dias agindo de modo indolente, ignorante e indisciplinado. Por sorte, o mago usa tais experiências como oportunidades para entrar na ética deliberada de apatia e pequenez de pensamento que muitos Adormecidos cultivam.

Claro, ainda que a Ordem encoraje o Zelator a olhar para dentro do Abismo, por assim dizer, ela *não* perdoa atos que retirem a *práxis antinomiana* do teórico e adentrem o real. Em outras palavras, ainda que a Ordem veja o valor de ouvir os discursos do “poder branco” de um skinhead nazista, ela convictamente opõe-se à ideia de um mago juntar-se a dito indivíduo e seus amigos para brutalizar grupos inter-raciais na rua. Esta prática existe para ajudar o mago a compreender sobre o que ele deve erguer-se, não como um meio de deslizar em tal degradação. Também, é importante notar que a política da Ordem sobre a *práxis antinomiana* deixa claro que sob nenhuma circunstância o Zelator deve quebrar a lei *Hermética* na busca de iluminação. Além disso, violações flagrantes da lei Adormecida, falta de respeito pela Lei das Sombras, são da mesma forma desencorajadas.

⊕ DESPERTAR HERMÉTICO

Ainda que existam alguns magos na Ordem de Hermes que Despertem no que muitas outras Tradições consideram a forma “normal” (algum tipo de processo abrupto, ou ao menos repentino, de revelação espiritual, muitas vezes acompanhado de estresse extremo de um tipo ou outro), muitos Herméticos vêm à iluminação do jeito difícil. A Ordem talvez seja a única sociedade mística na história do mundo a “treinar” uma pessoa para Despertar numa base regular. (Na realidade, esta tendência pode ser melhor e mais precisamente compreendida como a aptidão da Casa Fortunae de encontrar potenciais iniciantes que carregam consigo a fagulha dormente de uma Vontade Desperta, embora a Ordem não realmente reconheça isso, citando seu programa de treinamento como uma fórmula testada e comprovada para “o sujeito forte e valioso” alcançar a iluminação.)

Este processo é longo e muitas vezes desagradável, normalmente exigindo de três a cinco anos, durante os quais o iniciante em potencial aprende apenas os rudimentos da *Ars Hermeticae*. Idealmente, o Despertar conclui o Terceiro Grau, em que o Aprendiz torna-se a Palavra e transcende as barreiras da realidade mundana. Alguns Aprendizes, contudo, são conhecidos por Despertar durante o Segundo ou Primeiro Graus, dependendo da natureza do iniciante, os métodos de seu mentor e as circunstâncias de seu treinamento e sua vida.

Muitos magos Herméticos descreveriam seu Despertar como um processo, ao invés de um momento. O programa de treinamento da Ordem “constrói” uma Vontade iluminada. Isto contrasta com o processo de ser “abalado” nas sensibilidades Despertadas que muitos magos de outras Tradições descrevem. Como resultado, os magos Herméticos tendem a ser mais sérios e reservados sobre sua natureza Desperta do que muitos magos de fora da Tradição, vendo-a como um produto de experiências de vida, disciplina rigorosa e educação avançada, ao invés de um instante traumático de consciência.

ALÉITI DA VIDA DO APRENDIZ

Deste ponto em diante, o indivíduo é um mago da Ordem, devidamente iniciado nos Mistérios, e sujeito a todos os direitos e responsabilidades de tal. Daqui em diante, o treinamento vem de dentro do eu, suplementado pela ajuda de pares e superiores, ao invés de uma orientação paternal oferecida por um mentor. Ainda que muitos magos da Ordem *mantenham* laços com aqueles que os treinaram o relacionamento muitas vezes torna-se, neste ponto, mais adaptado à amizade – entre um mais velho e mais experiente e um mais jovem e menos experiente – do que aquele que existia entre pai e filho.

⊕ QUARTO GRAU: INICIADO

Tendo alcançado unidade com a Palavra, o mago entra no mundo dos Despertados como um Iniciado da Ordem de Hermes. Este grau é apenas concedido uma vez que o mago alcance o primeiro posto da *Ars Virium* (e o primeiro posto da Esfera de Especialidade de sua Casa, se houver uma), assim demonstrando conclusivamente que ele não mais é um mero feiticeiro estático ou amador. Ele é registrado como um membro pleno da Ordem e pode servir como Tribuno (ver *O Tribunal*, p. 47-48). Além disso, ele pode publicar dentro da Ordem agora e pode manter cargos, títulos ou terras (representado por Sancta ou um Nod, por exemplo). Agora se esperam grandes coisas dele.

FALHA:

A MEIO CAMINHO DA TRILHA DOURADA

Na Ordem de Hermes, se tem duas opções: sucesso ou falha. Há pouca compreensão preciosa oferecida a alguém que não consiga completar o currículo da Tradição (a dizer, impiedosamente complexo e exigente) e Despertar. Não importa quão brilhante ou habilidoso ou nobre uma pessoa possa ser, se não conseguir eventualmente aprender (e, para a Ordem ao menos, esta é mais certamente uma habilidade aprendida) descascar a grande ilusão da realidade estática e dobrar as leis do Universo apenas com a vontade, é uma falha.

Alguns destes estudantes falhos, tais como o falecido Nichodemus Mulhouse, Chefe Arquivista de Horizonte, podem subir a posições de grande proeminência e importância, mas eles nunca serão iguais ao menor entre os magos aos olhos da Ordem. Para a Ordem de Hermes, ser Desperto não é uma força especial; é uma obrigação humana básica. Ser um Adormecido é uma profunda falha espiritual, nascida da fraqueza, ignorância e medo. Tanto pior é alguém que mostre os primeiros passos da Trilha Dourada e então fique aquém desse direito de nascimento.

Naturalmente, nem todos os Despertados da Ordem aceitam esta política de longa data de desprezar os feiticeiros estáticos da Tradição e outros recrutas em potencial deslavados como sub-humanos dignos de, no máximo, piedade, mas é um hábito difícil de quebrar, mesmo para o mago totalmente iniciado mais fresco (que quase sempre teve ao menos três anos de doutrinação marcado em sua cabeça, normalmente mais). Assim, estas almas meio-Despertadas muitas vezes talentosas e dedicadas definham num limbo nascido do elitismo habitual. Muitos eventualmente quebram sob estas vigorosas condições, mas alguns poucos, talvez mais do que se possa esperar, *perseveram*, seu caminho abastecido por medidas de persistência, desafio, esperança e, muitas vezes, ódio. Alguns destes poucos dedicados, em tempo, conseguem Despertar. Para muitos, contudo, o que os espera é uma vida de cidadania de segunda classe.

Estes feiticeiros estáticos ocupam uma estranha posição dentro da cadeia política. Eles não podem realmente guardar uma posição, uma vez que são, para a mente Hermética, crianças, mas sua falta de compreensão Desperta muitas vezes oferece-lhes uma associação mais próxima com a máquina política banal da Ordem do que o regime de um remoto e excêntrico Mestre permite. Muitos destes magos meio-Despertados terminam como uma das formas de moeda envolta pelo sistema de débito e favor da Ordem, mas os mais astutos entre eles usam seu status nebuloso para tornarem-se detentores de poder dentro da Ordem, uma vez que nunca serão seus próprios jogadores. Afinal, *alguém* tem de ser o cara através do qual estas intrincadas redes de favores se movem.

⊕ QUINTO GRAU: INITIATE EXEMPTUS

Dentro de um ano ou menos, muitos jovens magos Herméticos alcançam este grau. O posto de Initiate Exemptus é alcançado ao demonstrar o segundo posto de compreensão de qualquer uma das Nove Esferas. Neste ponto, se espera do mago que registre sua disponibilidade com Pessoal para a designação de um aprendiz para si, embora poucos Herméticos deste grau realmente sejam recompensados com um estudante para si próprio, uma vez que pedidos de membros mais poderosos da Ordem (que muitas vezes são reservados por meses ou mesmo anos) normalmente tomam precedência. Com os recentes

levantes na Ordem de Hermes, contudo, mais aprendizes do que antes estão sendo passados a magos do Quinto Grau de instrução.

⊕ SEXTO GRAU: ADEPTO

A despeito da terminologia usada pelas Tradições como um todo, o posto de Adepto é conferido a um mago Hermético que alcance o terceiro nível de compreensão de qualquer uma das Esferas Místicas e o primeiro de qualquer outra. Este nível de poder muitas vezes é alcançado dentro de três anos depois do Despertar, embora às vezes leve muito mais tempo. Muitos magos Herméticos nunca alcançam este grau, crescendo envolvidos nas preocupações de poderes inferiores. Aqueles que conseguem aproveitar para si o Sexto Grau preparam-se para entrar no domínio dos Mestres, cuja companhia compartilharão um dia, se forem dedicados, inteligentes e espertos.

⊕ SÉTIMO GRAU: ADEPTO MAIOR

Ao demonstrar conclusivamente o quarto nível de controle em uma Esfera, o terceiro nível em ao menos uma outra e o primeiro nível de outra, o grau de Adepto Maior é concedido. Poucos magos já alcançaram este grau de compreensão e quase nenhum o fez antes de 10 anos passados em companhia de Despertos. Aqueles que alcançam o Sétimo Grau entram no reino dos poderes políticos da Ordem e começam a influenciar a direção da Tradição e, se forem realmente capazes, as Tradições como um todo.

NO DOMÍNIO DOS MESTRES

Aspirantes que buscam admissão no mundo dos Mestres Herméticos são rigorosamente testados e examinados, tanto pelo poder arcano quanto por familiaridade com os modos da Ordem. Nem um fraco nem um tolo pode ser confiado com

estes graus, os últimos passos antes de alcançar o verdadeiro poder sobre a própria Criação. Um segundo ritual de iniciação acompanha a introdução do Mestre nas fileiras dos luminares da Ordem, cujos detalhes são completamente desconhecidos para magos inferiores. Existem aqueles que falam de terceira e quarta iniciação, mas os propósitos destes, o que eles podem celebrar e o que podem realizar – se de fato tais ritos realmente existem – iludem todos os membros da Ordem, salvo talvez aqueles poucos iluminados que podem com segurança falar sobre eles.

⊕ OITAVO GRAU: MAGISTER SCHOLAE

Para ser reconhecido como um mago do Oitavo Grau, um membro da Ordem deve demonstrar domínio pleno de uma única esfera e o terceiro grau de controle sobre ao menos duas outras. Talvez um em 10 magos da Ordem é capaz de alcançar este grau e muito menos do que isso já realizaram tal potencial. Neste nível de compreensão, o mago é um pilar da Ordem de Hermes, um artesão de seu curso e seu destino, e se espera que realize as metas da Ordem em cada pensamento, ação e exercício de Vontade mística.

⊕ NONO GRAU: MAGISTER MUNDI

Após séculos, alguns poucos magos conseguem destravar os segredos mais internos da realidade, percebendo dentro de si o Arquidomínio de uma das Esferas de Criação. Na Ordem de Hermes, alturas tão assombrosas de poder são reconhecidas através da introdução ao Nono Grau. Magos deste grau tendem a ser mais forças da natureza do que seres humanos, entidades de Vontade bruta e impassível apenas levemente constrangidas pelas rudes preocupações da carne. Estes exemplares muitas vezes têm menos a ver com a governança das Tradições do que os Mestres, uma vez que suas preocupações recaem no reino das forças primais do Universo ao invés de questões de homens mortais, não importa quão iluminados.

FAMÍLIA



A Ordem de Hermes é realmente a única família da qual muitos Herméticos podem dispor, ou escolher, ou ter. As razões para isto são variadas, mas três causas em particular se destacam.

Primeiro, a Ordem existe em um estado perpétuo de guerra. Mesmo o mais alegre *Fortunae* ou retraído *Shaea* aprende que a Guerra da Ascensão é um conflito em curso. Soldados não fraternizam com civis durante tempos de guerra; isso cria complicações emocionais desnecessárias e, definitivamente, coloca os inocentes em risco.

Segundo, a doutrina fundamental da Ordem ensina um certo grau de elitismo e condescendência frente os Adormecidos. Mesmo se um mago seja relutante em abraçar esse credo, ele tem de ser realista sobre o grau ao qual *qualquer* pessoa não Desperta pode realmente compreendê-lo. Seria o equivalente a ter uma esposa que tem apenas um décimo de sua inteligência; possível embora difícil e, aos olhos de muitos, talvez um tanto cruel. Um relacionamento saudável exige uma revelação honesta de informações, uma revelação que um mago responsável nunca pode fazer a uma família Adormecida.

Terceiro, os magos da Ordem tendem a ser conduzidos e (se alguém considerar o Despertar como uma vocação) voltados para a carreira. Construir os laços de família leva tempo e esforço, ambos os quais são melhor canalizados na busca de metas individuais, intra e interTradições. Assim, é mais fácil construir estes laços familiares com aqueles que têm o mesmo nível de expectativa de tais laços como os seus.

Em tempo, muitos magos da Ordem consideram sua *mater* ou seu *pater* mais como pai do que a pessoa ou pessoas que os criaram. Da mesma forma, quaisquer outros estudantes do mesmo mentor estão aptos a ser considerados como irmãos. Na Ordem, a linhagem passa de professor a estudante e a marca de uma genealogia digna pode levar muito longe, ainda que uma vergonhosa possa obstruir as ambições de gerações de pupilos. Também, não é incomum para aqueles Herméticos que casam tomar uma companheira Hermética como esposa. Afinal, apenas na Ordem se encontraria um marido ou esposa que compreende a Trilha Dourada e os riscos inerentes de passar uma vida inteira com um dos líderes da Guerra da Ascensão. Apenas com tal esposa se pode esperar ser capaz de criar filhos da maneira adequada. A Ordem de Hermes não é um emprego; é uma sociedade, uma ética e um estilo de vida. Estes fatores se combinam para tornar a Tradição um substituto fácil (embora

⊕ DÉCIMO GRAU?

Embora seja pouco conhecido entre as fileiras da Tradição, a Ordem de Hermes reconhece um Décimo Grau que dá Unidade e equilíbrio a todos aqueles que vêm diante dele. Este é o grau alcançado pelos quase onipotentes Oráculos e é o ápice da estrutura piramidal da Ordem. Para aqueles que sabem deste ilusório Décimo Grau e que se importam em se engajar em debates verdadeiramente sublimes e puramente teóricos, existe

a suposição de que apenas um Oráculo existe por vez para cada uma das Esferas e que todos aguardam pela inevitável realização do Último Oráculo, o da Décima Esfera, a *Ars Unitatis*. Neste momento, voltando ao número, como se fosse, o Um. Talvez, tais magos especulam, este estado de perfeita Unidade criaria a harmonia da realidade, resultando na Ascensão da Humanidade e a criação da Cidade de Poimandres. Somente o tempo dirá.

nem sempre saudável) para a família “normal”.

Estas famílias estendidas dentro da Ordem muitas vezes abrangem continentes, graus de estudo e mesmo, às vezes,

Casas de Hermes. Elas servem para dar coesão à Ordem através de laços emocionais, ao invés de autoritários ou racionais, e assim demonstram a humanidade fundamental da Tradição.

AS POLÍTICAS DE PODER



A Ordem de Hermes é uma organização decididamente política. O amor Hermético pelo poder, em todas as suas formas, atrai o mago da Ordem médio a entrar ansiosamente nos jogos de estado. A influência, afinal, é apenas *outro tipo* de poder, assim como a força de personalidade, a força de um intelecto afiado ou mesmo o domínio das Nove Esferas. E, como qualquer outro poder, pode ser torcido por aqueles que o compreendem a qualquer propósito que o indivíduo deseje. A Ordem de

Hermes é, muitas vezes, acusada de manter poder sobre os assuntos das Tradições fora de sintonia com seu (não obstante, comparativamente grande) tamanho. Em muitos casos de política interTradição (embora isto fosse muito mais pungente antes da destruição de Doissetep), haviam sistemas inteiros de governo sobre os quais a Ordem mantinha um monopólio virtual. Afinal, como os Mestres admoestavam, “Qualquer poder que possa manter sobre outro, especialmente um poder ao qual ele está sujeito e que ainda não compreenda completamente, é um poder que você pode usar para tornar aquele outro mais efetivo e capaz e dar foco a ele, se está sem disciplina ou direção”.

⊕ MÍAS

É apenas para se adaptar que a estrutura política da Ordem de Hermes é chamada por uma palavra árabe para areia movediça, pois apenas o sábio, o forte e o engenhoso podem realmente sobreviver a um encontro prolongado com o elaborado sistema de favores, linhagem mística, pactos e influência, tanto mística quanto mundana da Ordem, e mesmo assim eles quase nunca emergem ilesos.

A estrutura política da Ordem é realmente mercenária e todas as relações dentro dela, exceto entre mentor e estudante e os amigos mais próximos, são manuseadas como questões de “uma mão lava a outra”. O sistema é tão intrincado e de longo alcance que os membros da Ordem muitas vezes pagam seus débitos ao pedir favores devidos a eles fora da Tradição, e os magos tornaram-se acostumados a ser pagos em nome de seus devedores por Herméticos que nunca encontraram novamente.

Favores devidos e dívidas a cobrar passam de um professor a seus estudantes, então jogadores pretensos e astutos dentro da Ordem de Hermes fazem bem em aprender qual *mater* guarda o que sobre quem e qual Mestre colocou-se em um aperto para socorrer um aprendiz tolo. Aqueles que aprendem enquanto jovens a navegar nesta rede de poder sutil têm seus futuros

dentro da Ordem garantidos. Até mesmo um mago misticamente fraco, afinal, pode ser tão poderoso quanto o mais forte Mestre que lhe deve, se quiser.

Favores devidos e a ser recebidos dentro da Ordem de Hermes são referidos como *sa*, um tipo de líquido divino na cosmologia egípcia. Para os políticos dentro da Ordem, *sa* é nada menos do que o sangue vital da Tradição, uma mudança de poderes políticos que mantém os magos da Ordem afiados e competitivos. Além disso, ao colocar os magos de cantos distantes da Ordem em contato uns com os outros, ela permite uma pronta migração de ideias pelo conjunto da Tradição.

AS LEIS DE POIMANDRES

A Ordem de Hermes, como qualquer outra sociedade, tem suas próprias leis e regras. Dado o amor da Ordem pelas regras e estrutura, entretanto, a lei Hermética evoluiu a uma complexidade incomensurável, com cada mago inclinado – do Arquimestre ao Iniciado recém formado – colocando sua própria marca no vasto enredo de preceitos legais. Como é o caso com muitas coisas complicadas, o código de ética da Ordem começa simples: com o Código de Hermes.

⊕ CÓDIGO DE HERMITES

Um corpo de leis que há desde o ano 787 E.C., o Código de Hermes é o pilar que sustenta a Ordem. Suplementado pela Errata Periférica, o Código (em teoria, ao menos) serve para ajudar a Ordem de Hermes a manter sua coesão e regular-se sem a necessidade de recorrer à lei externa das Tradições. Em tempos antigos, todas as violações do Código eram punidas com execução, mas isto estritamente não mais é o caso. Ainda assim, quem despreza abertamente estas regras é um mago tolo. Os preceitos centrais do Código de Hermes (bem como um pouco de tradução) é o que segue:

I. Juro eterna lealdade à Ordem e seus membros. Os amigos e os inimigos da Ordem são meus amigos e inimigos, e não desprezo um amigo nem socorro um inimigo.

A Realidade: Na verdade, as lealdades de muitos magos Herméticos historicamente culminaram com o Número Um. Ainda assim, muitos deles pereceram em Doissetep e mesmo eles deram mostras de fidelidade à Ordem quando apropriado. Do mais baixo aprendiz ao maior Magister Mundi, ninguém está isento de ao menos tentar *parecer* leal à Ordem. Muitos dos magos que permanecem na Tradição hoje, contudo, sinceramente *são* fiéis à Ordem de Hermes e o que ela representa.

Como para amigos e inimigos, isto foi amplamente

construído nos últimos séculos com “As Nove Tradições Místicas” e “virtualmente todos os outros Despertos”, respectivamente. Muitos Herméticos têm um suficiente sentido de *noblesse oblige* para oferecer abrigo a qualquer Tradicionalista que precise (e isto não é uma violação grave e flagrante da lei das Tradições) e poucos perderiam tempo até mesmo com o mais benevolente forasteiro, muito menos resíduos dos preciosos recursos da Ordem ajudando tal pessoa.

II. Não tomarei ação ou inação que ponha em perigo a Ordem, nem me associarei com demônios ou os mortos vivos, nem irritarei as fadas.

A Realidade: Os magos da Ordem tradicionalmente têm feito seu melhor para ter cuidado com a primeira cláusula desta regra, embora alguns com o passar do tempo tenham carecido da providência para ter cuidado com as últimas advertências. Decompondo-a, passo a passo:

O Infernalismo em todas as suas formas é um grande crime diante da Ordem, punível, pelo menos, com Represália. O que constitui “associar-se” e “demônios”, contudo, é uma questão de debates. Em geral, forjar um pacto com um demônio, não importa quão trivial, é Infernalismo. Oferecer bens ou serviços ou solicitar isso de tal entidade é Infernalismo. Invocar forçosamente um demônio para propósitos de extrair informações dele ou expressamente destruí-lo, por outro lado, é terreno incerto. Além disso, o Código de Hermes refere-se especificamente a “demônios” cristãos e se tem consideravelmente maior inclinação em lidar com espíritos demoníacos de outras tradições religiosas.

Alguns poucos magos da Ordem mantiveram contatos com a caída Casa Tremere por séculos, embora muitos deles, as borboletas mais próximas às chamas da reacendida Guerra Massasa, agora estão mortos, vítimas de sua própria curiosidade. Os vampiros são basicamente os únicos “mortos vivos” que a Ordem reconhece, embora a Casa Shaea mantenha alguns papíros velhos e empoeirados que se referem a feiticeiros imortais, perseverando à beira da morte, presos num ciclo inacabável de renascimento. De qualquer forma, com a Segunda Guerra Massasa tão próxima, os magos da Ordem estão aderindo escrupulosamente a esta parte da Segunda Regra por enquanto.

As fadas são, para o pensamento geral atual da Ordem, essencialmente notícia velha. Ainda que tenham sido uma vez belas e terríveis, com poderes que fazem até mesmo o mais poderoso mestre tremer em seus sapatos, os poucos registros que a Ordem ainda tem a respeito das fadas modernas indicam que elas são aparentemente mais mortais e próximas à extinção. Muitos magos na Ordem, exceto a ocasional sábia Merinita da Casa Ex Miscellanea, nem mesmo saberiam onde encontrar alguém do Povo Belo atualmente.

III. Não devo privar qualquer mago da Ordem de poderes mágicos, nem através de ação ou inação tentar ferir um mago da Ordem, exceto em um certame justamente declarado e aberto.

A Realidade: Isto foi, por séculos, um dos princípios comumente menos atendidos do Código de Hermes. A política interna da Ordem encontra seus fins no punhal quase escondido tanto quanto no círculo de certame. Além disso, muitos magos da Ordem, especialmente os poderosos, são notoriamente mesquinhos com suas descobertas e assim muitas vezes privam seus companheiros de “poderes mágicos” por omissão, ao invés de ativa malícia. Nos últimos anos, estes dois princípios tornaram-se mais rigidamente obedecidos, especialmente entre magos da geração mais nova. Após a queda de Doissetep, a

destruição de Concórdia e a dissolução da Casa Janissary, apenas os magos mais tolos tentam desconsiderar esta regra.

IV. Não espionarei por quaisquer meios ou maneiras as obras particulares de outro mago da Ordem, nem lerei a mente de outro mago da Ordem, nem invadirei ou observarei o Santuário de um mago da Ordem, salvo para guardar contra a ameaça clara, direta, forçosa e iminente à segurança da Ordem.

A Realidade: Este princípio do Código de Hermes é, com facilidade, o mais vigorosamente ignorado. Ou melhor, a simplificação grosseira de “guardar contra ameaças à segurança da Ordem” é tão aberta à interpretação que é possível para quase qualquer mago da Ordem citar “atividade suspeita” ou coisa parecida e assim permitir-se espionar companheiros Herméticos. Os políticos de Doissetep eram, sem surpresa, os piores infratores a este respeito (é duvidoso que existissem quaisquer magos da Ordem com quem Caeron Musta, último Primus da Casa Janissary e talvez o principal jogador na capela, *não espionasse* como uma coisa natural).

Vale notar que nada no Código de Hermes (escrito cerca de sete séculos antes da formação das Nove Tradições Místicas) proíbe expressamente ou mesmo desencoraja ativamente a espionagem a membros das sociedades místicas, mesmo de outras Tradições. Isto, claro, significa que muitos dos velhos Mestres da Ordem sentem-se livres para “manter contato” com fortalezas Tecnocráticas, capelas de outras Tradições e quaisquer outros enclaves ou indivíduos cujas idas e vindas sejam de interesse.

Após a queda dos Mestres, contudo, dois fatores conspiraram para fazer os magos da Ordem aderirem a este princípio do código um pouco mais escrupulosamente. Primeiro, muita da política de punhal e manto da Ordem morreu com seus magos mais poderosos, deixando as mentes mais jovens e menos destrutivamente paranoicas no leme das Tradições. Segundo, e talvez mais importante, xeretar e meter o bedelho nos negócios dos outros parece inconfortavelmente semelhante às atividades da agora finada Casa Janissary, uma organização à qual *ninguém* anseia ser comparado agora.

V. Se chamado diante de um Tribunal, devo dignar-me aos seus veredictos. Se chamado a compor um Tribunal, devo votar sabiamente, respeitar os votos dos outros, e apoiar os veredictos do Tribunal.

A Realidade: Para aqueles chamados diante de um Tribunal, a Ordem sempre possuiu os meios de executar suas decisões sobre todos exceto os Arquimagos mais potentes, se isso for necessário. Como resultado, muitos magos sentenciados por um Tribunal a qualquer coisa desde Represália ou *Gilgul* foram aplicados sem protesto e serviram seu tempo (ou o que seja) obedientemente. Fazer o contrário é desprezar o tribunal, deslize político e assim cabível de punição. Assim, sempre houveram aqueles que tentaram resistir aos ditames de um Tribunal, mas a infrequência com que tais feitos tiveram resultados positivos (graças, em grande parte, ao poder da Casa Quaesitor) serviu como um impedimento adequado para muitos.

Quanto àqueles chamados a servir num Tribunal, houve tradicionalmente uma forte inclinação a aderir à filosofia esposada pela segunda metade deste princípio do Código. A extraordinariamente complexa rede de favores e débitos que interconecta a totalidade da Ordem de Hermes torna essencialmente impossível conseguir uma pauta realmente justa e imparcial. Note, contudo, que esta parte do Código refere-se a “votar sabiamente”, não “justamente” ou “imparcialmente”. Em outras palavras, muitos dos magos que compõem um Tribunal

buscam alcançar o melhor resultado, não o mais justo. Assim, infratores flagrantes cujo serviço ativo contínuo dentro da Ordem é considerado muito valioso para perder caminham livres, ainda que aqueles obviamente inocentes de crimes aos quais foram julgados, se considerados passivos, muitas vezes recebem sentenças simbólicas, independentemente, só para mantê-los onde não causem problemas.

Esta ética de conveniência é, muitas vezes, ainda mais complicada em casos que envolvam magos muito velhos, poderosos ou influentes, quando se torna difícil montar um Tribunal em que ninguém atualmente deva ao mago em questão ou um aliado ou inimigo desse mago dentro da Ordem. Durante tais casos, como resultado, o processo do Tribunal atola-se em negociações de bastidores, jogos de poder e uma mentalidade de Clube do Bolinha. Em última análise, contudo, muitos magos de fora da Casa Quaesitor estão perfeitamente felizes em ter este emocionante sistema ineficiente em curso, seja por razão nenhuma outra que não a quase impossibilidade de revisá-lo completamente (a única forma, realisticamente, de implementar qualquer melhoramento).

VI. Ao alcançar o Quinto Grau ou superior, devo treinar aprendizes e instruí-los neste Código. Sustento a inteira responsabilidade por meu aprendiz, e devo devidamente repreender, refrear, disciplinar ou reprimir quem coloque em risco a Ordem, e devo render tal aprendiz ao agente ou Tribunal da Ordem legalmente apontado.

A Realidade: Muitos magos da Ordem, à época em que alcançam o Quinto Grau de treinamento Hermético, são pessoas muito solitárias e muito ocupadas. A exigência de tomar um aprendiz neste ponto, então, é muito prática, por ao menos duas razões. A primeira dá ao mago alguém a quem passar seu conhecimento, alguém para ensinar e “criar” de maneira adequada, desenvolvendo o mesmo tipo de laço como entre pai e filho. Como não é surpresa que muitos Herméticos nunca tenham famílias próprias, esta é o único tipo de experiência paterna que muitos deles terão. A segunda volta-se ao fato que um mago de grau avançado sempre poder usar outro par de mãos em torno da capela, do Santuário ou na mercearia. Ter uma pessoa mais nova na volta para realizar as tarefas menos glamourosas do dia a dia deixa livre o mago para buscar mais ativamente tarefas mais importantes. Assim, além de fornecer o futuro da Ordem, este princípio do Código ajuda a manter os magos mais experientes sãos.

É raro que um aprendiz se encontre numa posição de ser ao menos capaz de ferir a Ordem, muito menos o desejo de fazer isso, então a última parte deste princípio apenas raramente precisa ser executado. Sobretudo, esta metade do Sexto Princípio é usada para manter aprendizes na linha.

VII. Juro solenemente manter este sagrado Código de Hermes, e enfrentar quaisquer riscos ou sacrifícios para protegê-lo. Se violá-lo, que todos os magos da Ordem ergam-se em conjunto e cacem-me e destruam-me para sempre.

A Realidade: Se todos os magos da Ordem de Hermes se unissem por qualquer motivo, o Sol escureceria e a Lua ficaria vermelha-sangue. Ainda assim, muitos Herméticos levam este princípio do Código muito a sério. Magos da Ordem certamente morreriam para mantê-lo, mesmo nos tempos atuais. Infelizmente, ao longo do tempo muitos foram os sacrificados, tanto Adormecidos quanto Despertos, para fazer o mesmo. No final, contudo, a Ordem tem problemas maiores do que caçar tudo exceto os mais graves e horríveis infratores contra o Código de Hermes.

VIII. Juro solenemente perseguir vigorosa e ativamente os Inimigos da Ascensão e destruir suas obras neste mundo e em todos os outros.

A Realidade: Este é o primeiro princípio a ser adicionado no Código de Hermes desde seu início, escrito pela mão de Ishaq ibn-Thoth, Primus da Casa Quaesitor, e forçado até o atualmente desorganizado pântano da política Hermética de alto nível, no início de 2002. O tempo dirá se isso permanece como parte do Código ou será retirado dele logo que a Ordem coloque as coisas de volta ao controle e reestabeleça sua hierarquia.

O Oitavo Princípio pretende colocar a Ordem de volta no rumo, por assim dizer, e reafirmar sua declaração de missão como precursora ativa da Ascensão. A Errata Periférica já lista a União Tecnocrata, os Caídos, muitos Desauridos, práticas governamentais opressivas, educação deficitária e uma grande quantidade de outras pessoas, entidades e até mesmo conceitos como “Inimigos da Ascensão”. Além disso, a inscrição do Oitavo Princípio continua a aconselhar o uso de violência apenas contra os mais flagrantes e intencional e felizmente irremediáveis Inimigos, não atacar desnecessariamente um Adormecido no processo e tentar primeiro combater tais Inimigos através do uso de educação e sutil orientação. Além de ser uma boa política, este princípio pretende ser a declaração da Ordem de que a Guerra da Ascensão de modo algum acabou.

A ERRATA PERIFÉRICA

Desde que o Código de Hermes foi escrito para declarar seus pontos da forma mais direta possível, tornou-se necessário registrar um vasto número de interpretações e leis derivadas como adendos ao Código. Estes são os esforços que evitam que os muitos princípios não específicos do Código sejam distorcidos para se adaptar a qualquer perspectiva. A Errata Periférica registra todos os precedentes estabelecidos pelo Grande Tribunal da Ordem (e aqueles ratificados na Errata Periférica de casos supervisionados por outros Tribunais).

Este corpo de leis suplementares agora engloba ao menos centenas de milhares de interpretações, esclarecimentos e decisões auxiliares. Ele dita o tamanho exato dos Tribunais (seis magos da Casa Quaesitor ou ao menos duas outras Casas, em muitos casos, com 12 magos de não menos do que quatro Casas, supervisionados por um Quaesitor, no caso de acusações dignas de Represália), os meios adequados para pacificar e aplacar o Povo Fada, responsabilidades de mentor e aprendiz, as circunstâncias sob as quais é teoricamente permitido invadir a privacidade de outro mago da Ordem, os parâmetros exatos do certame devidamente autorizado e seus resultados, e assim por diante. Provavelmente não há aspecto da vida na Ordem de Hermes sobre o qual a Errata Periférica não toque de alguma forma. Claro, a Errata Periférica atual agora também está cheia com ao menos dezenas de milhares de exemplos de precedentes anulados (tais como a pauta de Marietta Guzman, bani Quaesitor, concedendo ao vencedor de um certame o direito a um ano e um dia de serviços do derrotado), preceitos obsoletos (como a proibição do século XV contra armas de fogo e outros “implementos desprezíveis de inimigos de Mistridge”) e outra legislação descaradamente contraditória.

Infelizmente, espera-se que mesmo membros jovens da Ordem sejam fluentes com a mais obscura destas regras, mesmo aquelas que foram derrubadas um, duas ou uma dezena de vezes. Leis tão bizarras e obtusas, a despeito de ainda estarem em vigência ou não, encontram seu caminho nos Tribunais Herméticos, como pontos de precedente e como tropeços usados

por magos sagazes para confundir questões e esconder a verdade em pura complexidade, se nada mais. Claro, ninguém salvo o mais antigo (e entediado) dos Mestres consegue ter tempo para conhecer *todos* estes preceitos esotéricos, não importa quanto os jovens magos sejam encorajados a ser perfeitamente familiarizados neles, então é possível para um determinado artifício da vontade curvar as interpretações da lei para alcançar quase qualquer resultado desejado. Alguns tomaram isto como um sinal certo de que a Ordem precisa desesperadamente revitalizar seu sistema legal e erradicar volumes inteiros inúteis e irrelevantes da Errata Periférica, destilando-a num todo coeso e funcional de âmbito significativamente menor.

⊕ MOVIMENTO RENOVADOR

Começou com uma habilidosa e inteligente Adepta Quaesitor chamada Anna (“Annie Sisyphus”) Hardwyck, o movimento relativamente recente dentro da Casa para redefinir a lei Hermética à luz do último milênio e alguns séculos foi recebido de braços abertos em alguns alojamentos e teimosa resistência em outros. Mesmo o Primus Quaesitor silenciosamente apoia algumas das atividades do movimento de renovação, especialmente aqueles que pretendem fazer a lei Hermética refletir a desejada unidade das Nove Tradições Místicas e rasgar o grande lamaçal de leis ao ponto que pode ser mais prontamente e intuitivamente compreendido pelos membros da Ordem (e tornar um pouco mais acessível às Tradições aliadas da Ordem). Como o próprio ibn-Thoth colocou, “A lei deve seguir a justiça, o que é simples”.

As mudanças propostas incluem um reformatação da lei Hermética para um sistema mais moderno de jurisprudência

(cortando os códigos positivamente – e muitas vezes literalmente – legais medievais esposados em alguns cantos empoeirados dos livros jurídicos da Ordem), uma aparagem da natureza insondavelmente labiríntica e incompreensível tamanho da Errata Periférica e um retrabalho do processo de Tribunal para refletir justiça, ao invés de conveniência. Desnecessário dizer, os maiores obstáculos que este movimento enfrenta vêm na forma de magos mais experientes, poderosos e arraigados, que estão mais confortáveis e familiarizados com o sistema como está e, inversamente, têm mais a perder com a modernização e uma ênfase na regra da justiça ao invés do poder. Alguns radicais dentro do movimento de renovação estão até mesmo tentando ver a prática do certame realizada fora da prática comum dentro da Tradição e, eventualmente, proibida, mas esta noção não cai muito com muitos, que são relutantes em colocar de lado uma das instituições mais veneráveis da Ordem e melhor sistema de resolução de disputas para tempos quando nenhum grupo está claramente do lado certo. Parece que a prática fora de moda e bárbara de um homem é a tradição querida de outro.

O movimento agora tem apoio de alto escalão para começar a fazer barulho de verdade na burocracia da Ordem e punir sua agenda com efeitos visíveis. Aqueles que resistiriam ao movimento de renovação estão espalhados e fracionados, muitas vezes desconfiando uns dos outros tanto quanto daqueles que estão tentando varrer seu legado de ineficiência e politicagem. Assim, a Ordem de Hermes, lenta mas inexoravelmente, está progredindo para tornar-se mais consciente de si, seus membros (em *todos* os níveis), suas Tradições companheiras e o mundo em que agora existe.

JUSTIÇA HERMÉTICA



Ainda que o Código de Hermes detalhe o que é e o que não é uma transgressão na Ordem, antigas entradas na Errata Periférica definiram o sistema de punição da Ordem. A Ordem de Hermes reconhece dois tipos de ofensas, Altos e Baixos Crimes.

ALTOS CRIMES

Violações flagrantes e intencionais ao Código de Hermes são Altos Crimes na Ordem. Outras ofensas não explicitamente cobertas pelo Código (tais como assassinio gratuito de Adormecidos, por exemplo) também caem sob o alcance deste nível de infração. O Conselho de Segurança da Ordem, um grupo de nove magos escolhidos a dedo pelos Primus de suas respectivas Casas para a tarefa, antigamente revisou estes terríveis crimes. A destruição de muitos dos Reinos Horizonte da Ordem e a perda dos Mestres, contudo, deixou este conselho temporariamente ineficaz. Atualmente, quaisquer acusações de Altos Crimes seriam ouvidos diretamente pelo Primus Quaesitor. Até um novo Conselho de Segurança ser convocado (o que, alguns especulam, poderia levar anos na melhor das hipóteses), isto deverá ser suficiente.

As sentenças para aqueles condenados de um ou mais Altos Crimes são **Censura** (condenação pública do mago e suas ações, resultando na efetiva recisão de quaisquer aspirações políticas), **Interdição** (exílio, seja temporário ou permanente, da Ordem), **Represália** (execução) ou **Gilgul**

(obliteração do Avatar do criminoso).

O senso comum quase sempre prevalece na aplicação de sentenças de Altos Crimes. Assim, espionar um rival político dentro da Tradição tipicamente resulta em Censura ou Interdição, enquanto que a prática conhecida por Infernalismo quase nunca acarreta menos que uma sentença de *Gilgul*.

BAIXOS CRIMES

Danificar a propriedade de outro mago Hermético, furtar um familiar ou ferir um Adormecido sem motivo justificável são Baixos Crimes na Ordem de Hermes. Estas ofensas são principalmente infrações contra precedentes estabelecidos na Errata Periférica, embora ofensas *muito* menores contra o Código de Hermes também sejam conhecidas por cair sob o alcance de Baixos Crimes.

Até muito recentemente, a Ordem usava um sistema de justiça baseada no “olho por olho” para lidar com muitos Baixos Crimes, um sistema conhecido como **Talião**. Nos últimos anos, contudo, esta noção antiquada de retribuição foi amplamente dispensada, resultando em menos grêmios queimados, familiares banidos e propriedade destruída. Ao invés disso, o sistema de **Repartição** surgiu para eclipsar completamente aquela outra prática, forçando magos condenados a substituir o que foi roubado, arruinado ou de outra forma tornado irreversível, às suas próprias custas (de tempo, dinheiro e, se necessário, mágica, sujeito aos recursos do infrator). Se um mago condenado é incapaz de pagar o que foi tomado, então ele serve à parte prejudicada como um

aprendiz faria, por um período de tempo determinado pelo Quaesitor que presidir o caso.

⊕ TRIBUNAL

A Ordem reconhece diferentes tipos de Tribunais para os propósitos de audiências. O *Tribunal Comum* consiste de seis a 12 magos e é a variedade normal detalhada acima, sob a Errata Periférica. A acusação de quase todos os crimes podem ser ouvidos e presididos por um Tribunal Comum, embora sentenças sujeitas a apelo quase sempre sejam encaminhadas ou para o Conselho de Segurança da Ordem ou seu *Grande Tribunal*, mantido a cada três anos na capela ancestral da Casa Quaesitor em Stuttgart, Alemanha, ou conforme exigido. O Grande Tribunal consiste de 27 magos: tradicionalmente os Primus de cada Grande Casa e dois magos de alto grau. Contudo, eventos recentes suspenderam a possibilidade de um Grande Tribunal indefinidamente, pois boa parte da justiça é atualmente realizada no nível do Tribunal Ordinário, com poucas chances de apelo, mesmo naqueles casos em que normalmente permitiriam tal recurso.

O Tribunal é muito mais um corpo político do que um corpo judicial e suas determinações tendem a ser rápidas e nem sempre equitativas. Com os Tribunais, quando as tensões políticas ou o bem maior da Ordem colidem com a justiça, esta quase invariavelmente perde. Entretanto, esta tendência pode ser mudada, pois mais e mais jovens magos, alguns recém-saídos do aprendizado e sem laços políticos reais dentro da Ordem como um todo, estão sendo escolhidos como Tribunais.

⊕ QUEM VIGIA ⊕ VIGILANTE?

A Casa dos Juízes exige alguma menção especial em qualquer tratado sobre o sistema de justiça da Ordem. Não se pode destacar o suficiente que a Casa Quaesitor é, em termos do poder judiciário da Ordem de Hermes, o ponto inicial e final. A Casa Quaesitor serviu, por bem mais de um milênio, como juiz, júri e, quando necessário, executor da Ordem. Durante este tempo, os líderes da casa tomaram decisões fracas (tais como o extermínio de Diedne) mas nunca perverteu flagrantemente seu incrível poder para o ganho pessoal dos membros da casa.

Pode parecer nada menos do que miraculoso para uma organização que tenta sinceramente viver para suas responsabilidades sem voltar-se para manipular a situação e tirar vantagem, mas o conceito de *Ma'at* (o ideal do antigo Egito de inevitabilidade da justiça como uma constante metafísica universal) está profundamente arraigado na estrutura de crenças central dos *Magistrati*. O egoísmo, a corrupção e a perversidade não podem prevalecer na realidade do Quaesitor, e os princípios de pensamento próprio e ação sempre reinarão triunfantes. Em resumo, enquanto os Quaesitori, de vez em quando, caem (às vezes espetacularmente) deste ideal, muitos compreendem que abraçar um estado de injustiça moral não é simplesmente fraco e desprezível; é tolice.

⊕ RITO DE GILGUL APROFUNDADO

Talvez o aspecto mais terrível da Ordem de Hermes aos olhos de suas Tradições aliadas em seu uso de mágica para punir o que considera criminosos “irremediáveis” (aqueles que essencialmente cometeram crimes contra a própria Realidade,

⊕ QUE HÁ EM UM NOME?

Como muitos dos estudiosos da Ordem apontam, a palavra *Gilgul* parece terrivelmente inapropriada como o título de um ato que os Despertos designam para destruir definitivamente um Avatar. Afinal, *Gilgul* é um termo hebraico para a transmigração de almas e, superficialmente, parece não ter nada a ver com o ritual que descreve. Contudo, da perspectiva da mente Hermética medieval, essa foi a melhor palavra possível a se dar a um processo que os magi da época não compreendiam plenamente.

Nos dias após Guernicos, fundador da Casa Quaesitor, ter desenvolvido o rito do *Gilgul*, não havia forma adequada para descrever a ideia da obliteração de uma alma. Para as pessoas daquela época (mesmo as mais iluminadas), as almas eram o domínio de Deus e não poderiam ser alteradas, certamente não destruídas, por qualquer ato de artifício humano. O próprio Guernicus, um homem irreligioso, tinha seus próprios pensamentos sobre o assunto, mas definitivamente não se importava o suficiente para pressionar a questão quando outros magos, incluindo o venerável Bonisagus, insistiram num nome para o feitiço que implicava o deslocamento da alma para um plano diferente, ao invés de sua aniquilação. O trabalho de Guernicus em criar o ritual parecia bastante blasfemo; os outros pensavam que não havia sentido em tentar a ira do Todo Poderoso ao intimar que o homem pudesse desfazer Sua criação.

Por este motivo, foi originalmente registrado nos anais da história da Ordem que o ritual *Gilgul* “descarta a Alma imortal do criminoso para outro plano, enfrentando lá o julgamento do Criador, tornando-o como um animal e assim incapaz mesmo do mais baixo ato de proeza mística”. Entre as noções sustentadas por muitas escolas de misticismo e virtualmente toda ciência contemporânea, até hoje, há uma que diz que nada na natureza é realmente destruído, apenas muda de forma. Talvez Bonisagus e os outros estivessem mais corretos do que pensavam estar...

seja através de Infernalismo, deserção para a Tecnocracia ou o simples crime de *ser* um Nefandus, para citar alguns exemplos) ao obliterar suas almas (Avatares) num terrível ritual conhecido como *Gilgul*. A casca humana resultante ainda está viva e possui as faculdades do pensamento racional, mas está para sempre esvaziada da fagulha essencial de humanidade e é completamente incapaz de exercer a vontade Desperta novamente (na forma de mágica de Esferas).

A Casa Quaesitor, naturalmente, aplica todas as sentenças de *Gilgul*, embora seja uma sentença que os *Magistrati* quase sempre hesitam em aplicar. Não importa quão terrível o crime foi, afinal, *Gilgul* é o ato de aniquilar uma parte da Criação e devastar uma alma. Desde a destruição do Avatar de Heylel Teonim Thoabath após a queda da Primeira Cabala, a Ordem conduzir talvez 15 *Gilguls* ao todo (o que ainda é muito mais do que aqueles empreendidos por quaisquer outras facções dentro das Tradições durante este tempo) e cada um foi *extremamente* e cuidadosamente considerado de antemão.

Seis Quaesitori supervisionam o rito, embora apenas um precise realmente conhecer os feitiços necessários para realizar o *Gilgul*. Os outros cinco estão lá para ter certeza de que nada saia errado e para fornecer qualquer assistência que o participante principal possa exigir. Em nível emocional, a presença dos outros cinco magos também ajuda a partilhar o fardo psicológico para o ato de *Gilgul* entre todos os Membros

da Casa (como a prática de ter múltiplos executores para uma injeção letal). No nível mais prático possível, os cinco magos adicionais estão lá para ter certeza de que o rito seja concluído rápida, eficiente e tão humanamente quanto possível e, em

muitos casos, oferecer a oportunidade da morte aos sujeitos logo após, pois muitas pessoas desejam apenas morrer quando o ritual está completo.

AS CASAS DE HERITIES



Problemas recentes dentro da Ordem (tais como a destruição de muitos de seus Mestres mais poderosos em Doissetep e Horizonte, e o surgimento da Tempestade de Avatares) sacudiu consideravelmente a estrutura das Grandes Casas (as Casas de Hermes mais poderosas, junto com a Ex Miscellanea, a coalizão das Casas Menores). O Ofício uma vez conhecido como Filhos do Conhecimento (conhecido, antes disso, como a *Tradição Solificati*) finalmente aceitou a oferta da

Ordem de participação no início de 2000, assumindo o manto de Casa Solificati. Enquanto isso, a Casa Thig, a jovem rebelde da Ordem, perdeu sua influência política após a morte do rancoroso Altimeas Cowling (uma das muitas vítimas de Doissetep).

Recentemente, estranhos (e constrangedores) testemunhos e evidências surgiram sobre traição na Casa Janissari (o quadro de espões e assassinos da Ordem) ligando-a a uma sociedade similar conhecida como *Ksirifai* na velha Ordem da Razão. Como resultado, inúmeras cabalas de magos Eutanatos caíram sobre a Casa e assassinaram a maior parte de seus membros enquanto o resto da Ordem fez vistas grossas. Os poucos sobreviventes Janissários foram rapidamente subsumidos pela Casa Quaesitor, após fazerem votos de lealdade.

Some-se a isso a introdução e princípio de novas sociedades místicas dentro da Ordem (na forma de Casas Menores) e uma grande mudança na estrutura de poder de Ex Miscellanea, e as Casas de Hermes se acharam num tempo de grande tumulto e possibilidade.

CASA BONISAGUS

Nomes: Bonisagi, os Dispersos, Torres de Marfim, Pesquisadores, os Perdidos, Chapéus Pontudos (depreciativo)

História: É devido ao diligente trabalho do Magus Bonisagus e sua contemporânea, Maga Trianoma que a Ordem de Hermes existe até hoje. Antes das obras e peregrinações do casal, as Casas Herméticas existiam como enclaves espalhados de Mestres, ensinando em isolamento seus segredos zelosamente guardados a aprendizes leais. Encontros entre magos de diferentes Casas terminavam frequentemente em confrontos e, com terrível regularidade, morte. Trianoma, cuja Palavra de *Unidade* a impeliu a buscar companheiros Herméticos e encontrou uma associação de algum tipo, em que os praticantes das Artes Herméticas não mais teriam de matar uns aos outros por questões insignificantes, viu na Palavra de Bonisagus, *Parma* ("escudo"), uma forma na qual toda espécie de feiticeiros poderiam se encontrar em segurança e boa fé.

Os dois feiticeiros viajaram pelas terras da Europa e o Oriente Próximo e Médio, das extensões congeladas das terras nórdicas às Ilhas Britânicas, de Kievan Rus à Capadócia. Eles buscaram os restos dispersos do Culto de Mercúrio, os

Gnósticos e os Pitagóricos e Socráticos, bem como os alquimistas, magos eruditos hebreus e árabes e místicos de altos rituais de todos os tipos. Bonisagus ensinou livremente sua *Parma Magica* a qualquer um que quisesse conhecê-la e então Trianoma falava a cada um, oferecendo um lugar num grande empenho para preservar e apresentar a *Ars Hermeticae* durante o que foi, para muitas pessoas, um tempo sombrio e de ignorância.

No final, Maga Trianoma, a despeito de sua visão muito mais longínqua e considerável argúcia política, permitiu-se deslizar para trás das cenas durante a formação da Ordem. Alguns especulam que ela fez isso para demonstrar a pureza de suas intenções, abandonando a ambição pelo fim pretendido de realizar sua Palavra (uma lição que muitos magos da ordem deveriam aprender). De qualquer forma, Bonisagus colheu a fama e honra pela criação da Ordem e passou-as a seus estudantes, dando à Casa uma reputação poderosa para influência política, além de sua (muito mais bem merecida) história de excelência em pesquisa. Os Bonisagi mais jovens, ansiosos em capitalizar este poder, com prazer mergulharam nas questões sociais da Ordem e as instituições mais poderosas (Igreja e governos) além de conduzir seus negócios.

Consequentemente, a Casa Bonisagus brandiu enorme poder dentro da Ordem de Hermes à época da Grande Convocação. As mentes mais brilhantes e vontades políticas mais capazes se encontravam entre os Bonisagi, e foi em grande parte devido à boa vontade da Casa que Baldrick LaSalle foi capaz de fazer com que a Ordem consentisse em manter um único assento no Conselho das Nove. Claro, as circunstâncias mudam e a queda da Era Mítica, não muito depois, se provaria um golpe do qual a Casa se ressentiria. As reservas de Quintessência escassearam, Crays e Capelas foram perdidos, e os Bonisagi, não tendo alvos prontos a culpar além de uns aos outros, caíram em lutas e se perderam em rivalidades teóricas. Embora bastante brilhantes, eles não se provaram ser terrivelmente sábios.

Os Bonisagi diminuíram em número com o passar dos anos, tornando-se mais e mais obtusos e excêntricos. À época do Ajuste de Contas, a média de idade de um mago da Torre de Marfim era em torno de 100 anos, um atestado de quão pouco a Casa apelava (ou importava-se em apelar) à juventude da Ordem. Com a aniquilação da Sociedade Fraterna de Bonisagus em Doissetep e a queda de muitas das cabalas exclusivas de Bonisagi, contudo, os magos da Casa agora são conhecidos como Perdidos, devido à sua ampla porcentagem de artífices da vontade não contabilizados. Os poucos aprendizes Bonisagus de até cinco anos atrás agora são seu único recurso terrestre. Se os Dispersos encontrarem alguma coesão e direção na esteira destas tragédias está para ser visto.

Filosofia: A Verdade é compreendida apenas através da busca da compreensão. Apenas alguém que exercite continuamente a mente e o espírito frente à busca dessa Verdade tem qualquer chance de sucesso. Ninguém tropeça na

iluminação, não importa o que as crianças indolentes de idade medíocre possam predizer de seus livros de autoajuda e tratados aguados sobre misticismo. Aos Bonisagi é dada a mais pesada das tarefas da Ordem: a realização da Décima Esfera, que libertará os segredos da própria Criação e manifestará a Cidade de Poimandres. Os Bonisagi não estão “perdidos em contemplação”; eles vislumbram os milhões de coisas que devem acontecer antes que a Perfeição possa vir a ser.

Metas: Pesquisar as inúmeras aplicações da mágica Hermética, para implementações através dos augúrios das outras Casas de Hermes, e alcançar, na culminação desta pesquisa, a *Ars Unitatis*.

Estilo: Os Bonisagi habitam um mundo sublime e teórico. Com mentes como armadilhas de aço, imaginações extraordinárias e bastante excentricidade, os Dispersos parecem aos forasteiros velhos tarados brilhantes, trêmulos e, em sua maioria, inofensivos. E na verdade a Bonisagus foi, até recentemente, a Casa com a maior faixa etária, bem como estava cheia com algumas das mentes mais ecléticas e inventivas na Tradição. Portanto, a mágica Bonisagus é o mais elaborado dos feitos de alta magia tradicional, com círculos intrincadamente esculpidos, encantos longos e espantosamente complexos e os componentes mais rarefeitos. Os Bonisagi também são reconhecidos por uma compreensão íntima dos ramos mais obscuros e ecléticos da prática Hermética; muitos deles são, por suas naturezas, estranhos o bastante para que possam conduzir diálogos com Umbroides realmente bizarros que fazem perfeito sentido para ambas as partes envolvidas.

Organização: A Casa Bonisagus sempre foi uma Casa frouxamente organizada. Um punhado de poderosas cabalas realizava pesquisa em locais remotos pelos mundos, com alguns poucos

jovens Bonisagi servindo nas cabalas interCasa ou interTradição. Tentar obter um consenso entre os Dispersos era como arrancar um dente, exceto por isso muitas vezes levar literalmente anos de distante caça a artífices da vontade em Reinos obscuros e por vezes perigosos. Este estado das coisas intensificou-se, na melhor das hipóteses, no que se seguiu ao

Ajuste de Contas. Vários Bonisagi também estão há muito tempo fora da Terra e preocupa que eles não estejam conscientes dos eventos dos últimos três ou quatro anos, e seus companheiros – desorganizados e normalmente presumindo que estejam mortos – não se importarão em procurar por eles.

Iniciação: Os Bonisagi nunca foram particularmente afeiçoados em ter seus iniciantes encaminhados a eles pelo Pessoal, mesmo antes dos liberais e muitas vezes irreverentes *Fortunae* assumissem a operação. Ao invés disso, pretensos professores caçam seus próprios aprendizes, recrutando-os da comunidade intelectual, dos salões da academia e de outras elites semelhantes e círculos exclusivos e os arrastam para um período de três a cinco anos de reclusão, estudo intenso e circunstâncias de vida bizarras. Esta tendência persiste entre os Bonisagi sobreviventes, embora poucos Dispersos de Quinto Grau ou superior tenham restado. Alguns membros progressistas da Casa começaram, para compensar, a treinar dois ou três aprendizes simultaneamente – uma situação que, embora exigente para o mentor, é definitivamente bastante benéfica para o futuro da Casa e para a sanidade dos iniciantes.

Primus: Nenhum atualmente. Afinal, os Dispersos *merecem* seu nome. O único centro de poder real da Casa existiu em Doissetep, e ela não existe mais. A Casa Bonisagus espera por um líder para obter alguma pequena quantidade de unidade e direção mais uma vez.

Esfera de Especialidade: Primórdio

Palavra: Uma Palavra Bonisagus muitas vezes



encapsula um Ideal, pleno de simbolismo (tal como a *Parma* de Bonisagus, que significava não apenas o escudo místico personificado pela *Parma Magica*, mas também a instituição que lançou a base para seu sucessor proteger os Despertos do mundo): *Descoberta*, *Sofia* (“sabedoria”) ou *Excelência*, por exemplo.

CASA EX MISCELLANEA

Nomes (além dos nomes das Casas individuais): Ordem da Miscelânea, Magos “Misk”, “Ex Miskers”, Mixórdia, Casa Salada (chiste), Plebe (depreciativo)

História: A Casa Ex Miscellanea tradicionalmente tem sido o depósito da Ordem para qualquer um que não se adapte, ou o lugar para onde aquelas Casas que caem da graça vão para terminar seus dias em desonra e obscuridade. Dos dias quando o primeiro mago de sangue pagão foi cooptado pela Casa, até bem recentemente, este tem sido o caso.

Entretanto, uma nova direção está emergindo para a Casa, em que Ex Miscellanea serve como o campo de testes para novas escolas do Hermetismo – um lugar onde nascem ideias, ao invés de um lugar em que elas vão para morrer.

Hoje várias Casas habitam sob o guarda-chuva que a Casa Ex Miscellanea fornece, incluindo um pequeno número de Casas completamente novas. Algumas das subcasas notáveis dentro de Ex Miscellanea incluem:

Criamon – Visionários que focam suas artes divinatórias através da experiência extática da dança, mantras e substâncias que alteram sua consciência, bem como a dor de receber elaboradas tatuagens rituais. Dizimados no despertar dos horrores em Bangladesh, os últimos dos poucos sobreviventes desta Casa saíram de seus Silêncios, dotados de espantosas visões sobre a natureza da realidade. Muitos destes recém lúcidos Criamon defendem esforços redobrados na Guerra da Ascensão, dizendo que “um grande tempo de renascimento” está por vir.

Hong Lei – A Casa do Trovão Rubro, composta, ao menos em parte, de membros do Ofício Wu Lung que se recusaram a serem subsumidos nas fileiras de seus inimigos tradicionais, os Shaolin (em sua encarnação Desperta, a Irmandade de Akasha). Os Hong Lei praticam a alta magia ritual chinesa pelas avenidas da alquimia dos Cinco Elementos (terra, madeira,

água, fogo e metal), adoração ancestral, invocações de dragões, deuses e poderosos espíritos e potentes artes marciais místicas.

Jerbiton – Os poetas e artistas da Ordem nos tempos medievais, os magos da hoje Casa Jerbiton adaptaram-se à mudança dos tempos com habilidade e finesse. Eles agora buscam realizar a Cidade de Poimandres através da integração do pensamento e ideologia Herméticos em cantos sutis do mundo Adormecido, como romancistas, psicólogos e educadores. Embora nunca mais seja uma Grande Casa, Jerbiton está fazendo seu lado e escavando um valioso nicho para si dentro da Ordem.

Merinita – A fortuna favoreceu a Casa Merinita por muitos anos, enquanto aumentavam de uma existência dolorosamente precária até o novo a partir

Contas,

alvorecer do espiritualismo e floresceu de lá. Mesmo nos dias após o Ajuste de Merinita parecia estar prosperando. Contudo, sua estranha mágica feérica agora está diminuindo. Seus aliados entre o Povo Belo são poucos e diminuindo cada vez mais. Embora a guerra pela realidade não esteja de forma alguma perdida, a maravilha está morrendo. Ainda que Merinita, por enquanto, tenha um quadro forte, estes números sofrerão sem uma cura para as aflições que agora se abatem sobre a antiga Casa.

Ngoma – À época da fundação das Nove Tradições Místicas, a Ordem tentou colocar esta confederação de místicos ritualistas africanos nas fileiras dos Oradores dos Sonhos, a despeito de um número maior de similaridades em suas obras com as práticas Herméticas. Os sacerdotes-feiticeiros dos Ngoma fizeram seu próprio caminho e, por um longo tempo, permaneceram menos do que um ponto no radar das Tradições, mesmo quando margeavam várias Tradições e construíram seus números e influência através das terríveis depredações da exploração (e exploração) europeia do assim chamado “Continente Negro”. Sua introdução recente na Ordem faz com que as coisas, de forma estranha, completem um círculo pleno.

Skopos – A Casa Skopos é um produto da mudança dos tempos. Fundada para tratar das disciplinas



modernas da noética, física quântica e princípio da observação, Skopos (do grego “aquele que observa; alguém vigie ou cuide de algo”) aplica a teoria Hermética à ideia de que apenas aquilo que é percebido existe. Até agora, a Casa consiste apenas de seu fundador, o Dr. Spiro Hatzis, antigamente da Casa Bonisagus, e seus dois estudantes (sua filha, Diana, recém introduzida na Ordem, e um Filho do Éter convertido, Theodore Marceau). A Casa foca em mágicas sensoriais e perceptivas, bem como rigorosa meditação esotérica usada para alterar perspectivas subconscientes de fenômenos ainda não observados, de modo a fazer com que estes fenômenos, quando percebidos pela primeira vez, se alinhem com estas perspectivas. O objetivo declarado da Casa é criar uma visão da realidade subjetiva que realize a Cidade de Poimandres.

Xaos – Quando a Casa Thig sofreu sua recente metamorfose, vários dos membros mais plenamente rebeldes e Discórdianos da Casa não gostaram de para onde as coisas estão indo, imaginando que Sharad Osei e seus amigos íntimos sejam mercenários que trairiam o espírito não conformista da Casa em troca de um pouco de poder temporal. Estes retardatários uniram-se, junto com um punhado de pensadores com ideias semelhantes, para fundar a completamente caótica Casa Xaos. O centro espiritual da Casa é uma Discípula carismática que se chama apenas de *Kallisti* (“a mais bela”, a palavra inscrita numa maçã dourada que começou a Guerra de Troia e um símbolo do misticismo Discórdiano), que promove ativamente o uso pela Casa de tantos estilos mágicos discrepantes e aparentemente contraditórios quanto possível em uma estrutura frouxa (e muitas vezes desleixada) de Hermetismo.

Filosofia: Não uma, mas muitas. Ex Miscellanea é o campo fértil em que as ideias divergentes da Ordem crescem e prosperam. As numerosas facções que habitam dentro dos auspícios desta metaCasa compreendem muitas Casas que uma vez foram grandes ou nunca realmente encontraram seu fundamento, casadas com inúmeras novas abordagens e incríveis novas ideias, só esperando pela oportunidade de se popularizar e se espalhar.

Meta: Como dito antes, o valor da Casa Ex Miscellanea para a Ordem é medido em sua habilidade de dar à prática do Hermetismo cada ferramenta possível com a qual tornar-se forte no mundo hostil e estéril de hoje.

Estilo: As muitas Casas da Casa Ex Miscellanea usam o Hermetismo como um tronco robusto e se ramificam a partir daí. Alguns místicos dentro da Casa dedicam pentagramas a Odin, ao invés de Júpiter, enquanto que para outros Amaterasu Omikami enche a estação normalmente ocupada pelo Arcanjo Miguel. A única constante entre os inúmeros sistemas de crença englobados pela Ex Miscellanea é que todas elas são filtradas pelas lentes da alta magia ritual Hermética.

Organização: Historicamente a mais fracamente organizada das Casas de Hermes, Ex Miscellanea ainda merece essa reputação (tanto para bem quanto para mal) hoje. Mesmo a “parreira” Ex Miscellanea (um sistema casual de meios de comunicação mundanos e místicos empregado nos últimos anos) se desgastou, vítima da queda dos Mestres e o surgimento da Tempestade de Avatares, entre muitas outras coisas. A despeito disso, contudo, Ex Miscellanea continua a prosperar, mais labiríntica e incompreensível do que antes.

Iniciação: Tornar-se um membro de Ex Miscellanea pode ser simplesmente uma questão de estar Desperto, inclinado ao Alto Hermetismo e não ter afinidade com outra Grande Casa.

Ainda que muitos tutores dentro da Casa iniciem estudantes de múltiplas formas, dependendo de cultura, tradição e os equívocos particulares das práticas ecléticas dentro da Casa, muitos também chegam à Ex Miscellanea por meio de um processo de peneiração através do qual praticantes forasteiros das Artes do Três Vezes Grande terminam adentrando.

Primus: Nenhum atualmente. Está para ser visto se a Ordem da Miscelânea *permitirá* que um mago assuma o assento de Primus da Casa após o sucesso que teve mesmo não sendo dirigida por nenhuma autoridade.

Palavra: Ex Miscellanea engloba um número considerável de práticas Herméticas e pseudo-Herméticas. Assim, as Palavras de Ex Miscellanea variam desde *Uruz* (a Runa Nórdica para força), até *Enlil* (“Senhor da Tempestade”; o deus-céu sumério) a *Yama* (a palavra japonesa para montanha), e muitas outras.

CASA FLAMBEAU

Nomes: Casa Ignis, Magos das Chamas, Apromorianos, Nukes ou Tacnukes (chiste)

História: Um magus arrojado e voluntarioso provavelmente da Península Ibérica, Flambeau foi um guerreiro e um Cruzado que buscou expulsar e destruir os artífices da vontade mouros. A campanha tornou-se vingança quando ataques de retaliação deixaram mortos sua família e professor; Flambeau nunca descobriu quem foi o responsável. Sua ira na esteira destas mortes foi tamanha que Flambeau tornou alvos *quaisquer* feiticeiros que conseguiu encontrar; as lendas atribuem ao menos 50 magi assassinados por ele durante esta época. Foi apenas a presença calmante e palavras diplomáticas de Maga Trianoma que terminaram com a fúria assassina de Flambeau. Com o mesmo ardor que ele havia se dedicado à destruição, Flambeau voltou suas ações para a proteção, e ele e seus seguidores tornaram-se a espada da Ordem.

A Casa Flambeau, nos séculos que se passaram, tem desfrutado de alguns sucessos e algumas falhas espetaculares nesta causa, e sua abordagem unicamente audaz à vida Desperta tem significado que *todas* suas ações, para bem e para mal, foram memoráveis, para dizer o mínimo. Embora os magos da Casa Ignis tenham conhecido o sofrimento e a morte, eles nunca sucumbiram ao desespero, pois têm a liberdade daqueles que sabem que morrerão amanhã. Da Segunda Batalha de Mistridge à imolação de Doissetep, os magos de Flambeau estiveram presentes em todas as cenas de destruição mais cataclísmicas que a Ordem já conheceu mas, como a fênix, eles ressurgem das cinzas destas chamas: mais fortes, mais duros, mais determinados. Cada irmão e irmã caídos tornam-se um testamento de sua coragem e sua convicção, a despeito das alegações dos forasteiros de sua “estupidez suicida”. Alguém que não conheça o medo, afinal, parece um louco aos olhos de um covarde.

Os desdobramentos recentes dentro do mundo Desperto como um todo e da Ordem especificamente deslocaram o foco da Casa Flambeau. Com a astúcia cultivada como o legado de Apromor (um dos dois aprendizes de Flambeau e de longe o mais sutil e mais sábio dos dois), os magos da Casa agora estão procurando novamente uma política de agressão, ao invés de proteção. A Ordem, afirmam, *não pode* ser defendida sem um bom ataque. A única forma de guardar contra o grande inimigo, a União Tecnocrata, é destruí-la definitivamente.

Filosofia: É digno de nota que a primeira coisa que se

registrou como referido a Deus foi “Faça-se a luz!” O primeiro ato de formação da Criação começou com uma manifestação de energia. Emulando esse ato primordial e definitivo, os Flambeau buscam banir as Trevas (representadas como o princípio negativo, Ahriman) e assim substituem-nas com a vivificante e beneficente Luz (personificada por Ohrmuzd, o princípio positivo). Como muitos seguidores de tradições dualistas, os feiticeiros de Flambeau desprezam o mundo físico e buscam abraçar a pureza sublime do mundo do espírito (que não é personificado na Umbra, mas ao invés disso dentro de um reino que existe além da compreensão das criaturas materiais: o domínio dos Ascendidos). Na busca desta meta, os Flambeau empurram os limites de seus corpos, procurando transcender o medo, o desejo e a dor. Eles são os fortes que defendem os fracos, embora isso lhes custe suas vidas.

Para resumir: o mundo é corrupto, a vida é uma ilusão e a morte o libertará. O espírito radiante, não reprimido pelas loucuras do aviltado mundo material, empurra sua iluminação sagrada aos lugares sombrios mais ocultos e queima as impurezas dentro de outros e dentro de si. O ato final de purificação é fatal, em que o mago conhece a perfeição e exultação e assim torna-se um com a Luz.

Metas: Nada menos que a aniquilação do paradigma atual, preferivelmente por meio da cauterização de um caminho através de sua principal arquiteta, a União Tecnocrata, usando equipes de emergência ocultas, um prolongado sentido de vingança e táticas que alguns dentro da própria Ordem definiriam como “terroristas”.

Estilo: Os Flambeau praticam uma variedade de ligações elementais, concentrando-se em espíritos de destruição primordial (tais como aqueles que personificam fogo ou relâmpago, por exemplo) e invocam as qualidades destes seres sobre suas armas e focos e, em tempos de grande coação, dentro de si. Se possível, os artífices da Casa tentam realizar estas mágicas através de meios coincidentes: cabos de energia caídos, vazamentos de gás e coisas do tipo, embora os Flambeau admitam que existam momentos quando tais circunstâncias são um luxo e precisam ocasionalmente tentar o Paradoxo com efeitos mais flagrantes. Para se distanciar das consequências de suas táticas incendiárias (e mascarar estas táticas nos espaços mais oportunos, longe dos olhos

Adormecidos), os Flambeau muitas vezes desenvolvem ao menos alguma familiaridade com a *Ars Conligationis*.

Bem viajados, os Flambeau são notórios na Ordem por incorporar diversas técnicas em seus repertórios místicos, buscando mágicas elementais xamanistas, religiosas e outras variedades. Como os colecionadores, os Flambeau muitas vezes buscam os estilos místicos mais raros e exóticos com os quais suplementar suas próprias práticas, e é ponto de orgulho entre alguns Magos das Chamas ser versado em tantas disciplinas mágicas quanto possível.

Organização: Uma Casa impiedosamente competitiva, a política Flambeau foi tradicionalmente estabelecida pela regra da espada e da chama. Quem quer que pudesse tomar o controle da Casa (ao usurpar o líder atual) serviria como Primus de Flambeau. Agora mesmo, contudo, com a morte da Mestra Divraniya em Horizonte, primeira Primus mulher de Flambeau e a última Primus da Casa, a composição da Casa Ignis graciosamente passou a uma estrutura celular, sacrificando linhas de comunicação em favor de autoridade descentralizada (o que torna impossível atacar o “centro” da Casa) e latitude para operar. Indivíduos Flambeau dentro de cabalas de outros magos (seja de diferentes Casas ou diferentes

Tradições) formam duras coalizões por áreas geográficas, fazendo seu melhor para ajudar uns aos outros em tempos de necessidade e de outra forma tornando-se alvos muito mal distribuídos para localizar com facilidade.

Iniciação: A introdução na Casa Ignis sempre culmina com uma ousada incursão numa fortaleza Tecnocrática ou uma operação de algum tipo (curiosamente, quando os profetas começaram a lamentar a “vitória Tecnocrata” na Guerra da Ascensão, os Flambeau nunca pararam para ouvir suas palavras e continuaram com o costume como se ninguém parecesse informá-los deste “desdobramento”). Bravura e discrição são muito valorizadas num iniciante em potencial, embora um senso de imaginação e um dom para o dramático também conquistem pontos com os companheiros do Apromoriano.

A Casa Flambeau favorece aqueles que trabalham com fogo e outras forças destrutivas: bombeiros, demolidores e soldados, por exemplo. A Casa também procura por aqueles que têm uma excepcional compreensão de tais poderes, tais como físicos e engenheiros nucleares.

Os Flambeau, a despeito de uma taxa de atrito que seria quase caricato, se não fosse o mau cheiro dos corpos queimados que o acompanham, ainda é a maior das Casas de Hermes, com um crédito sobre a melhor parte do filtro de iniciados através do Pessoal atualmente.



Primus: Nenhum atualmente. Os Flambeau estão muito ocupados reclamando territórios perdidos na renovada Guerra da Ascensão para os jogos políticos. Quando alguém tomar o assento da Ordem no Conselho das Nove e força-los a fazer uma escolha, apenas então eles farão uma escolha, apenas então eles atenderão esta questão.

Palavra: Ainda que, por muitos anos, fosse tradicional para um Flambeau adotar como sua Palavra o nome de uma divindade persa (uma referência às raízes zoroastras da Casa), este costume está lenta mas inexoravelmente perdendo espaço. Consequentemente, um Apromoriano mais velho pode ter como sua Palavra o nome de *Atar*, Gênio do Fogo, mas um Flambeau mais jovem provavelmente escolha Palavras tais como *Conflagração* ou *Fissão* para descrever sua procura pela Ascensão.

CASA FORTUNAE

Nomes: *Fati*, Magos da Fortuna, Casa da Sorte, Numismantes, Aritmosofistas, Numerologistas

História: Fundada como uma Casa menor

dentro de Ex Miscellanea em 1910, Fortunaie começou como uma união de Cabalistas de pensamento semelhante que buscavam explorar mais plenamente e revelar as correspondências numerológicas inerentes na filosofia e misticismo Herméticos. Como eruditos e socialites, estes magos foram capazes de se insinuar rapidamente nos mais altos postos da academia (isto é, aqueles que já não operavam em tais círculos), gerando um novo movimento pitagórico no mundo Adormecido na década de 1920 que seria de tal qualidade e alto perfil que a Ordem, devidamente impressionada, concedeu à Fortunaie a posição de Grande Casa em meados da década de 1930.

Desde então os magos (calculadamente) sortudos da Casa Fortunaie desfrutaram de considerável posição dentro da Ordem e dentro dos estratos da sociedade Adormecida com quem regularmente interagiam. Eles tomaram responsabilidade pelas finanças da Ordem, tornando mansões em ruínas em verdadeiras minas de ouro e investindo dinheiro velho em contas de alto risco e grande rendimento que sempre parecem render sem quaisquer riscos reais, e agora são a Casa responsável pelo recrutamento da Ordem, via Divisão Pessoal, devido amplamente a suas grandes habilidades sociais globais.

Mestres da influência Adormecida dentro da Ordem, os Aritmosofistas agora são amplamente responsáveis por disseminar muito do trabalho das

outras Casas na sociedade em geral quando nenhum outro meio conveniente de fazer isso se apresenta. Os Fortunaie, de sua parte, estão mais do que felizes em ajudar nesse respeito. Afinal, *sa* também pode ser quebrada em números.

Filosofia: A existência é uma questão, não um estado de ser. Conhecer a matemática de Deus permite discernir as respostas para a equação em curso que é a realidade. Como os números são simplesmente símbolos usados para categorizar os padrões que constituem a Criação, a habilidade de controlar números é, numa forma muito real, a habilidade de manipular o cosmos. A linguagem pode ser quebrada em matemática, assim como a estética, a progressão dos eventos da história, a forma do futuro, a natureza da consciência e até mesmo, diz a Cabala, os segredos por trás da religião. Assim, aquele que sabe que um número é meramente uma representação e, ainda assim, está ciente que todas as coisas são manifestadas através da matemática, pode começar a estudar, analisar e até mesmo moldar os desenhos subjacentes do Divino que se movem “por trás” da realidade que vemos.

A matemática, afinal, é mágica. Olhe para o dinheiro. É um conceito pelo qual as pessoas estão dispostas a matar e morrer e no qual bilhões de pessoas investem a soma de seu próprio valor pessoal; ele é uma medida à qual a importância de uma pessoa, organização ou coisa é calculada e, a despeito disso, não possui substância. É um conceito que existe apenas no meio dos números, um conceito tornado real através da crença no poder destes números. Se isso não é mágica, o que é?

Metas: A manutenção da “face pública” da Ordem de Hermes; suas conexões em círculos sociais externos. Também, a manutenção e contínua expansão dos recursos mundanos da Ordem.

Estilo: As teorias numéricas de Fortunaie têm suas raízes na Cabala, mas se ramificam de lá na matemática do caos, numerologia, guematria, criptografia, geometria sagrada e disciplinas ainda mais esotéricas. Enoquiano e hebraico, como línguas mais ou menos projetadas com correspondências numéricas, são particularmente preferidas entre os Numerologistas e figuram proeminentemente em suas obras. A Casa considera instrumentos usados para medir, comparar e/ou agir sobre números ferramentas inestimáveis, seja sob o



disfarce de calcular problemas matemáticos, medir distâncias, ou até mesmo tocar música, entre outras coisas. Os magos da Casa usam sua espantosa compreensão dos padrões numéricos subjacentes à Criação para manipular as chances a seu favor (implique isso estar no lugar certo no momento certo para encontrar um novo aprendiz em potencial, conseguir um sete, ou não estar onde o Homem de Preto perambula com sua submetralhadora). Por outro lado, eles também são os Herméticos mais prováveis a crer no destino, confiando sua grande sorte e raciocínio rápido para prosperar.

Organização: Na maior parte da existência da Casa, um sistema de respeito pela antiguidade tem sido a norma (um reflexo das raízes de Fortunae nas tradições religiosas judaicas), mas os últimos três anos trouxeram grande mudança a esta instituição. Muitos dos velhos eruditos da Casa entraram em reclusão, deixando os artífices da vontade mais jovens em posições de comando. Assim, a meritocracia informal endossada pela geração mais nova de Fortunae rapidamente tornou-se o sistema principal de hierarquia entre os Numismantes. Os mais brilhantes teoremas e provas matemáticos e aritmosóficos agora são a moeda do reino, reunindo grande prestígio (e os muitos privilégios que vêm junto numa Casa que lida tão proximamente com a riqueza material) para aqueles que os desenvolvem.

A Divisão Pessoal também é essencialmente o domínio de Fortunae; muitos consideram as duas instituições inextricavelmente ligadas agora. Isto significa que ao menos metade de todos os novos recrutas da Ordem passam ao menos algum tempo na companhia de um ou mais Fortunae logo no início de seu tempo como aprendizes. Com sua sagacidade e charme, muitos magos da Casa são capazes de fazer amigos com estes recrutas facilmente, amizades que em última análise tornam Fortunae a melhor conectada das Casas dentro de toda a Ordem.

Iniciação: A Casa Fortunae usa suas conexões dentro do Pessoal por tudo que valem com uma diligente campanha de caça em curso à melhor porção dos poucos gênios matemáticos. Como resultado, além dos teóricos matemáticos e eruditos cabalistas aposentados, a Casa muitas vezes termina com aqueles que vêm de muitos campos heterodoxos de compreensão matemática: apostadores, jogadores, financistas e assemelhados.

Os Fortunae são notáveis na Ordem por não pressionarem os estudantes a andar além de seu próprio ritmo. Naturalmente, estes iniciantes que vão além de seus próprios limites são os mais valorizados, mas os Fortunae estão cientes do poder inerente na Matemática Divina e não se importam de impingir tal responsabilidade sobre os ombros daqueles que não estão prontos para ela. A verdadeira introdução na Casa segue a solução de um criptograma tão complexo que exigiria de qualquer Adormecido, não importa quão brilhante, anos para resolver. Ao manipular a probabilidade a seu favor, contudo, e adivinhar o significado do criptograma corretamente, o Numismante aspirante prova-se digno.

Primus: Stephen Landon Masters reside, como na maior parte de sua vida, em Cambridge, Inglaterra.

Esfera de Especialidade: Entropia

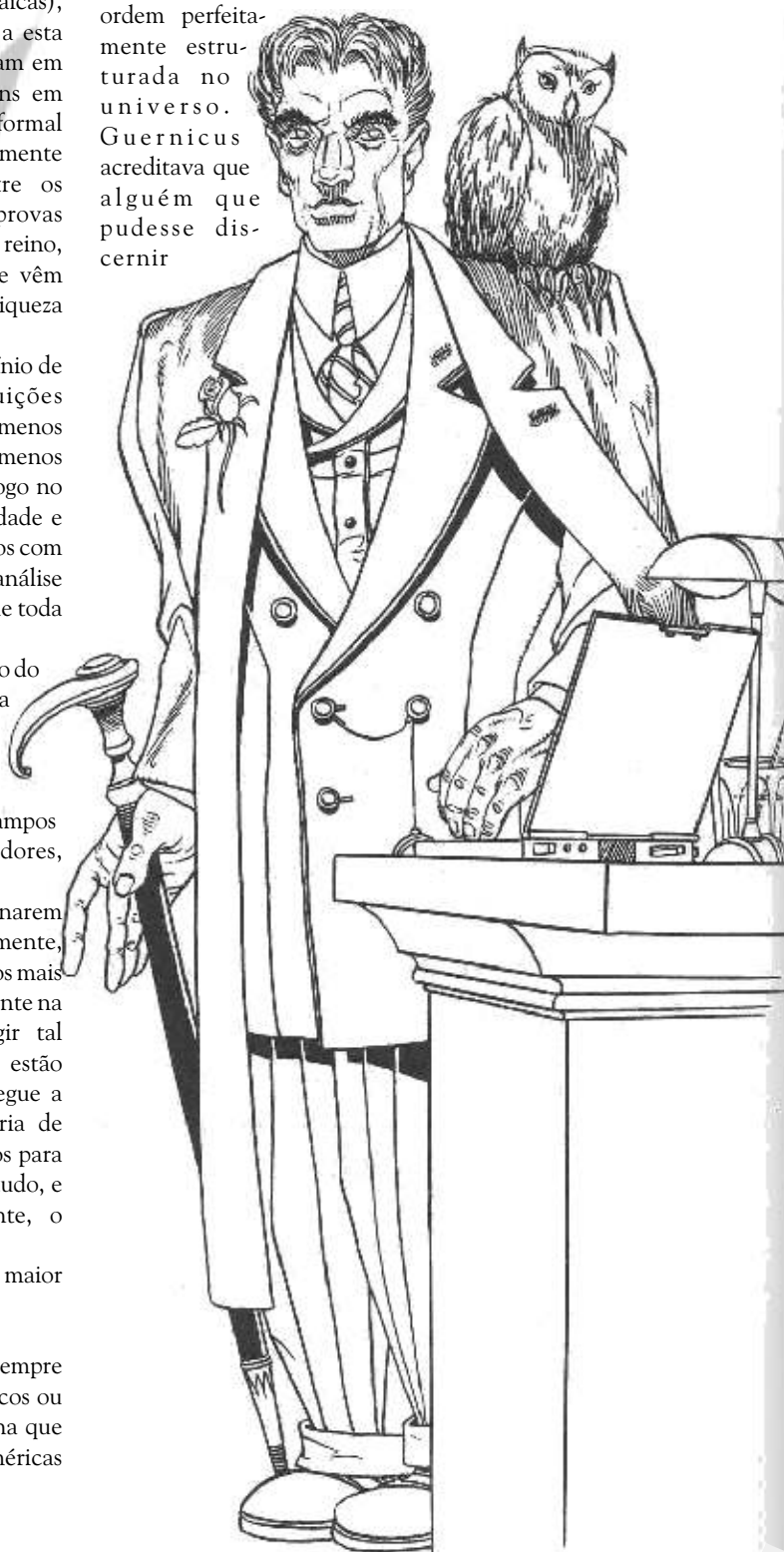
Palavra: A Palavra de um Fortunae é quase sempre retirada de conceitos ou preceitos cabalistas, aritmosóficos ou da matemática avançada. Assim, *Guematria* (a disciplina que busca compreensão através das correspondências numéricas

localizadas dentro de textos religiosos, especificamente hebraicos), *Pi* (o número fugaz em que um círculo perfeito, reflexo do Ideal, pode ser encontrado) ou *Caos*, por exemplo, podem servir para dar definição e foco a um Numerologista.

CASA QUÆSITOR

Nomes: Quaesitori, Juízes, Pretores, *Magistrati*, Casa dos Juízes, *Ma'ati*, Buldogues ou Pitbulls (depreciativo), IA (chiste)

História: Quando as Casas de Hermes se reuniram pela primeira vez no século oitavo E.C., o magus Guernicus trouxe consigo seus seguidores – praticantes de uma severa escola de pensamento místico, que enfatizava a ideia de leis rígidas e uma ordem perfeitamente estruturada no universo. Guernicus acreditava que alguém que pudesse discernir



todos estes axiomas não vistos da Criação poderia possuir autoridade ao mesmo nível que seu Criador. Claro, ao se aproximar com preceitos tão elevados, a mente iluminada seria despida da fraqueza e falhas humanas, metamorfoseada numa coisa de puro e livre intelecto e Vontade, tornando-se semelhante ao Criador: uma apoteose nascida da Lei Divina.

Guernicus, um homem amargo e sarcástico que via apenas os defeitos em seus companheiros, a princípio opôs-se convictamente à ideia de uma Ordem de Hermes mística. Ele previa que haveriam muitas dificuldades surgidas nas questões cotidianas dessa Ordem que a proposta inteira seria condenada à falha desde o início. Maga Trianoma, contudo, conseguiu cortejar o cruel Arquimago à causa ao prometer-lhe controle sobre o poder judiciário desta sociedade Hermética, que ele poderia ter oportunidade de aplicar suas teorias de ordem incorruptível dentro dos auspícios da mais potente sociedade mística que o mundo já viu. Com reservas e um grau de indiferença que seus descendentes emulam até hoje, Guernicus consentiu em juntar-se ao grupo.

Pelos séculos seguintes, o governo de Guernicus sobre a Casa foi marcado por uma decisão fenomenalmente pobre (permitindo-lhe ser seduzido por seu companheiro Arquimago, Tremere, ao declarar a Marcha dos Feiticeiros à druídica Casa Diedne, um ato que ajudaria diretamente Tremere em seu caminho ao vampirismo) e um alegado, embora nunca posto em prática, esquema nascido de pura ambição (os assim chamados Pergaminhos de Duresca, que supostamente lançavam os planos do Primus para controle da Ordem e então domínio do mundo). Na verdade, Guernicus nunca se importou o suficiente com a opinião de outros a responder a alegações ou intimações de uma forma ou de outra, e seu controle da Casa Quaesitor (o nome que deu, em lugar de seu próprio, uma singularidade para a época) foi de outra forma exemplar. Ele morreria em 1066, passando sua Casa aos cuidados de artífices mais jovens (mas normalmente não menos severos ou avaros).

Desde lá, a Casa Quaesitor trabalhou diligentemente para limpar sua imagem (a Guerra do Cisma, em que os Diedne foram destruídos, terminou apenas um pouco mais de 50 anos antes, e ainda deixou um gosto amargo nas bocas de muitos Herméticos) e projetar e, de fato, personificar uma imagem de perfeita equidade e inabalável dedicação à justiça. Foi então, por meio de um Tribunal mantido dentro da própria Casa, que a liderança de Quaesitor determinou que a Casa dos Juízes *nunca* buscaria governar, seja sobre a Ordem ou seus companheiros homens. Essa resolução persevera até a atualidade.

Filosofia: A realidade *quer* desesperadamente que compreendamos sua perfeição. Ela expressa este desejo através de um conceito conhecido como *Ma'at*: equilíbrio, ordem e justiça universal. Este Ideal é filtrado até o reino dos assuntos mortais através de sistemas de leis e axiomas, variando desde “não roubarás” às leis da gravidade. Nós apenas *percebemos* o mundo como um lugar caótico e injusto. Isso se deve por não conseguirmos olhar com visão clara e perspectiva ilimitada para a ordem primordial e majestosa que a margeia. Quando um indivíduo Quaesitor ajuda a executar as leis da Criação (por exemplo, a bondade deve ser recompensada e o mal punido, a vontade Desperta carrega consigo uma responsabilidade de sempre agir com pureza e sabedoria, e todas as coisas no Universo buscam a liberdade para ascender à sua devida posição), ele ilustra que a verdade é, e sempre será, mais

poderosa que a ilusão. A vitória do Ideal Hermético (a de uma humanidade educada e iluminada, livre e ainda consciente) não é uma possibilidade mas uma *inevitabilidade*. A própria realidade deseja isso.

Meta: Preservação e, agora, execução da lei Hermética, como representada pelo Código de Hermes e a Errata Periférica. A Casa Quaesitor caça a corrupção dentro da Ordem de Hermes e ajuda a mantê-la forte ao limpá-la da influência deletéria do caos e da ilegalidade.

Estilo: A mágica Quaesitor, em geral, tende a estar entre as mais sutis encontradas na Ordem. Selos de Salomão concedem sabedoria e introspecção, enquanto vários efeitos sensoriais dissipam a ignorância e revelam o não visto às percepções aumentadas do mago. Os Quaesitori buscam cegamente a iniquidade (não importa quanto distante), enquanto balanças e martelos discernam culpa de inocência. Quando um Quaesitor *decide* que força real é necessária, contudo, ele a usa das formas mais espetaculares. Umbroides angélicos servem como executores das sentenças que ele aplica, e um ataque afiado de pura vontade esmaga até mesmo seu oponente mais firme com fúria bruta e psíquica.

Organização: A Casa Quaesitor usa uma hierarquia muito simples. Ela é presidida por um Primus, e apoiado e aconselhado por um Conselho de *Magistrati*, que inspecionam os Grandes Tribunais na Capela Ancestral da Casa em Stuttgart, Alemanha. (Idealmente, existem sete *Magistrati* e todos são ao menos Adeptos, mas esta tradição é uma impossibilidade agora, devido às linhas fragmentadas de comunicação dentro da Ordem.) Cada *Magistratus* é, em teoria, aconselhado e informado por um ou dois *Pretores*, que são da mesma forma apoiados por um ou dois *Quaesitori* (o nome da Casa para membros recém-iniciados).

Iniciação: A Casa toma seus recrutas dentre as instituições de lei Adormecidas. Isto costumava ser restrito a advogados e juízes de excepcional habilidade e compreensão intelectual mas, desde a dissolução da Casa Janissari, os Quaesitori agora estão treinando também um punhado de profissionais de *execução da lei*.

Desde a Queda de Doissetep, o diabolicamente complexo ritual de iniciação da Casa (conhecido como Martelo, que postulou questões quase impossíveis de moralidade ambígua, às quais haviam respostas definitivas de “certo” e “errado”, sob condições de extremo stress e privação) está sendo retrabalhado para refletir uma compreensão da moralidade, justiça e lei mais orgânica e intuitiva (ao invés de habitual).

Primus: O venerável Ishaq ibn-Thoth, que viaja este mundo e muitos outros extensivamente na busca da execução da justiça da Ordem.

Esfera de Especialidade: Mente ou Espírito

Palavra: A Palavra de um Quaesitor normalmente evoca princípios de justiça Divina e equilíbrio; *Geburah* (“julgamento” ou “severidade” na Árvore da Vida Cabalística), *Carma* e, claro, *Ma'at* são todas Palavras que expressam de forma adequada a ideia de um propósito maior e de escopo Universal ao conceito de lei e ordem. O Quaesitor percebe, através de sua Palavra, o castigo da perversidade, a exultação da virtude e a inviolabilidade das regras estabelecidas pela própria Criação, difícil como elas podem ser de compreender e tão enganadoras quanto possam parecer aos seres fundamentalmente pequenos e de percepções limitadas.

CASA SHAEA

Nomes: *Serket, Sesmu, Sechati*, Casa de *Sechat*, Casa da Lua Crescente

História: A história da Casa Shaea começa no passado primordial da Ordem, com *Sechat*, esposa de *Djehuty*, que foi, com seu esposo, um dos dois fundadores dos fundamentos da tradição mística Hermética. *Sechat* ascendeu (e, os Shaea sustentam, Ascendeu) para tornar-se a deusa egípcia com domínio sobre o mundo escrito. O culto que se espalhou para honrá-la, composto principalmente mulheres, manteve seus ritos e seus segredos por mais de quatro milênios, protegendo o poder e a pureza destes rituais.

O Culto de *Sechat*, em honra à sua deusa, aceitou cada oportunidade de apreender a sutil força da palavra escrita. Como resultado, eles compilaram literatura, escritos sobre misticismo e filosofia e, talvez mais importante, história. Os *Sechati*, através deste último trabalho, compreenderam que as nuances da história eram o verdadeiro poder sobre a própria realidade. Ao contar uma certa versão da história para um número suficiente de pessoas, geração após geração, uma sacerdotisa poderia *mudar o passado*. Afinal, a história é apenas o que é lembrado, não o que realmente *foi*. Aqueles que controlam a história, através de suas palavras e Nomes, assim, podem possuir a habilidade de alterar a aparência do presente e moldar a progressão do futuro.

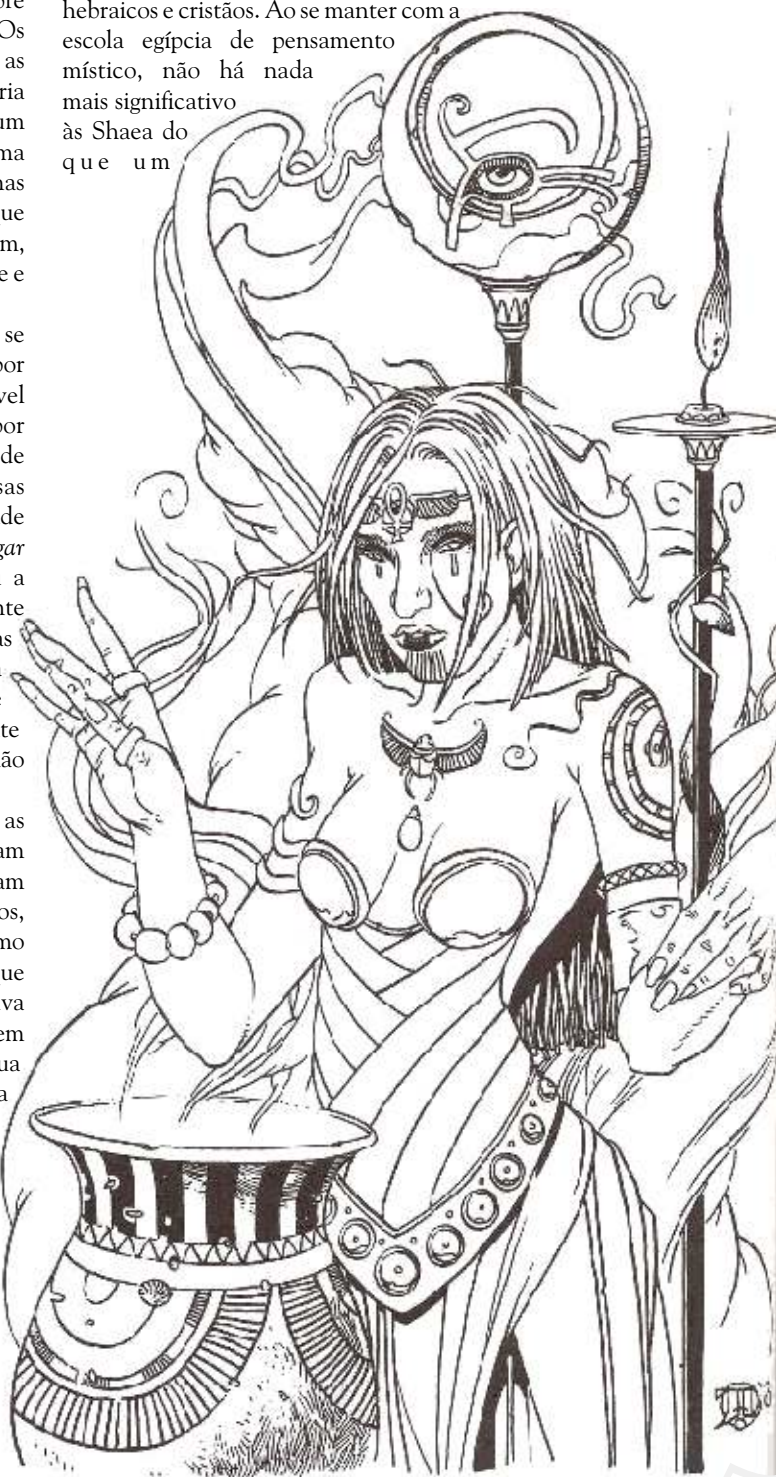
Com esta profunda revelação, o Culto de *Sechat* se estabeleceu para controlar este poder. Em parte, foi por ambição, mas o maior fator motivador foi ver essa incrível influência usada responsavelmente. Isto continuou por literalmente milênios até, em 1412, caçados por inimigos de todos os lados (uma aliança insular de sacerdotisas espantosamente letradas e educadas dedicadas a uma deidade faraônica egípcia não se daria muito bem em *qualquer lugar* atualmente...), a Alta Sacerdotisa *Fatima Baijani* buscou a Ordem de *Hermes* por proteção. A Ordem alegremente concedeu uma posição a estas mulheres eruditas, estas mantenedoras das mais antigas Artes de *Hermes*... na Casa *Ex Miscellanea*. Infelizes com este rebaixamento humilhante à posição de uma Casa menor dentro de uma Casa amplamente desrespeitada, o Culto de *Sechat* não obstante concordou, não tendo outra opção à qual recorrer.

Este relacionamento adverso se deu por séculos, até as *Sechati* decidirem, em 1982, informar a Ordem que estavam insatisfeitas com sua posição na Tradição e que pretendiam debandar. Naturalmente, elas levariam todos os antigos ritos, histórias e outros escritos que trouxeram consigo, bem como aqueles que haviam compilado e descoberto desde que entraram para a Ordem de *Hermes*. A Ordem estava horrorizada. Este pequeno matriarcado agora mantinha bem mais de um terço dos registros escritos da Ordem sob sua influência. Sua partida seria devastadora. Para difundir a situação, os *Primi* da Ordem estenderam uma oferta de status de Grande Casa à Casa de *Sechat*. Graciosamente, a Alta Sacerdotisa *Maraksha Kashf* aceitou, batizando sua nova Casa de "Shaea" (termo egípcio para "profecia").

Filosofia: Toda a Criação pode ser destilada nos Nomes dados às coisas nela. Tire o Nome de uma pessoa, lugar ou coisa e ela deixa de existir. Este é o motivo pelo qual a nobreza e os sacerdócios do antigo Egito buscavam destruir seus inimigos não apenas matando-os, mas também

apagando todos os traços de seus Nomes das obras de história. Um Nome transcende o tempo e o espaço. Conheça-o, e você possuirá poder sobre o que ele descreve: poder de tocá-lo a qualquer distância, controlar suas ações, esculpir seu desenvolvimento, até mesmo destruí-lo.

Meta: Manter a história e acumular conhecimento da Ordem e do Universo em si, bem como educar aquelas mentes famintas dentro do mundo Adormecido, para que se tornem luzes na escuridão, espantando as sombras da ignorância e anunciando um novo amanhecer. **Estilo:** A práxis da Casa Shaea, talvez o mais elaborado estilo de alto ritual na Ordem, abre caminho entre a visão de mundo mágica e a sagrada. Ela é uma forma de Hermetismo *religioso* que invoca as deidades do antigo Egito (os poderes invocados na prática arquetípica do alto ritual daqueles dias), oposto aos poderes gregos, romanos, hebraicos e cristãos. Ao se manter com a escola egípcia de pensamento místico, não há nada mais significativo às Shaea do que um



Nome. Um Nome é a essência da coisa que ele descreve, um componente fundamental da existência dessa coisa.

Uma Sechati usa o poder dos Nomes para controlar e vincular muitas diferentes facetas da Criação, incluindo a si própria. Sua própria Palavra torna-se um de seus Nomes, pelo qual ela controla o progresso de sua evolução até a perfeição e Ascensão. Ela fala Nomes de vento e trovão, de inimigos e Umbroides, e das vicissitudes do espaço e tempo e os subordina a seu comando. Shaea são conhecidas por beirar o Código de Hermes através da invocação e vinculação (na forma de aprisionamento) de entidades sombrias e terríveis de diversos mundos e cosmologias. Uma irmandade (muitas Sechati se consideram tanto sacerdotisas quanto magas) com suas raízes no misticismo primordial, a Casa também emprega o uso de maldições, prática totêmica (especialmente felina) e até mesmo mágicas de fertilidade.

Organização: A Casa da Lua Crescente é liderada por uma Alta Sacerdotisa (registrada nas listas da Ordem como a Primus), que é assistida, aconselhada e monitorada continuamente em busca de corrupção espiritual e ideológica por um conselho rotativo de Anciãs. A Alta Sacerdotisa lidera as elaboradas cerimônias da Casa e é responsável por Guardar o Salão de *Khesef-hra-khemiu* (de outro modo conhecido como a Casa dos Livros), oferecer conselhos e sabedoria e ouvir e agir sobre as preocupações e queixas de todas até a mais nova e menos experiente Sechati. Esta última tarefa, de responsabilidade pela juventude da Casa, é aquela que está apenas começando a pegar em outras Casas de Hermes e que pressagia bem para o futuro da Ordem, um desenvolvimento pelo qual as Shaea estão mais do que felizes por levar o crédito.

Iniciação: Muitas Shaea buscam suas aprendizes entre mulheres da academia, especificamente estudantes da palavra escrita; linguistas, tradutoras e bibliotecárias bem instruídas são escolhas comuns para introdução, assim como aquelas que estudam línguas antigas (especialmente aquelas faladas no Egito ou em torno dele). O aspecto mais enérgico do treinamento de uma pretensa Sechat é, indubitavelmente, a assimilação simultânea de ao menos oito línguas: árabe, egípcio, persa, grego, hebraico, latim, sânscrito e, claro, enoquiano. A recruta aprende os ritos pseudoreligiosos da Casa, bem como as habilidades mais mundanas de encadernação, preservação de textos antigos, transcrição e coisas do tipo. A graduação é alcançada com a realização de um Livro de Nomes pessoal, em que a maga inscreve os Nomes mais úteis para exercer controle sobre sua realidade (estes são conhecidos por variar desde Palavras de Poder ao Nome da amante menor de idade de um senador).

Contrário ao que alguns forasteiros da Casa acreditam, as Shaea *admitem* homens em suas fileiras. Entretanto, muitos iniciados homens à Ordem simplesmente ficam desconfortáveis com a ideia de existir dentro de uma sociedade matriarcal, e poucos permanecem além de seu período de aprendizado.

Primus: A erudita Daira Kashaf, sétima (e mais velha viva) filha da última Arquimaga, Maraksha Kashaf, fundadora da encarnação moderna da Casa. Daira, que na última metade da década de 1990 conduziu uma Capela Embaixatriz (que ela ainda pensa como um segundo lar) perto da Universidade de Harvard em Cambridge, Massachussets, agora vive no Cairo, Egito.

Esfera de Especialidade: Tempo

Palavra: A Palavra de uma Sechat, muitas vezes um Nome (normalmente a de uma deidade) em egípcio antigo, soma-se ao vetor de estudo da maga e sua desejada avenida de conhecimento. Assim, *Ptah* (o Abridor de Caminhos), *Tehuti* (o nome original de Tot, depois Hermes) ou *Aten* (o Sol Invisível), por exemplo, podem servir bem como um guia e exemplo para a aspirante Shaea.

CASA SOLIFICATI

Nomes: Perfeitos, Filhos do Conhecimento, Alquimistas, O Décimo Assento (normalmente apenas proferido internamente), A Tradição Caída (frequentemente depreciativo), Heyleys (*extremamente* depreciativo)

História: As raízes da Casa Solificati são encontradas nas práticas mais antigas de alquimia, a primeira ciência mística. Por muitos séculos, não houve nenhum tipo de organização entre os praticantes da Arte Real além da ocasional aliança frouxa ou pequena ordem exclusiva. Quando a Ordem da Razão começou a se reunir, os alquimistas espalhados ouviram o que ela tinha a dizer mas rapidamente rejeitaram e foram rejeitados pela nascente sociedade de filósofos-cientistas. Os alquimistas não tinham nada a ver com a “reunião grosseira e banal”, ainda que os Racionalistas não gostassem da incrível arrogância projetada pelos magos perfeccionistas. Ao invés disso, os alquimistas tomaram o que aprenderam da Ordem da Razão (bem como um recém encontrado senso de solidariedade de seu breve flerte com essa Ordem) e procuraram apostar esta informação num assento no Conselho das Nove na primeira Grande Convocação, uma aposta que valeu a pena. Recém batizados de Solificati (“Perfeitos”), eles planejaram uma grande visão da unificação da Criação dentro de um único paradigma místico e elevado.

Infelizmente, isto não ocorreu. O *prodígio* da Tradição, o enigma, Heylel Teonim, traiu a Primeira Cabala das Tradições para a Ordem da Razão para provar um ponto de vista. Heylel foi julgado e sentenciado a *Gilgul* e execução, e os Solificati, após o assassinato do Primus da Tradição por um rival, se dividiram. Alguns buscaram refúgio com a Ordem da Razão, deslizando ininterrupta e humildemente para as fileiras dos Artífices (precursores da Iteração X), ainda que uns poucos tomassem abrigo com a Ordem de Hermes. Muitos, contudo, desapareceram na obscuridade, reorganizados como um Ofício que se chamava os Filhos do Conhecimento. Os Alquimistas passariam os próximos cinco séculos nesta forma, dividindo seu tempo entre a Terra e o alquimicamente perfeito Reino Horizonte do Ofício.

Nos últimos dias do século vinte, contudo, algo mudou. Durante a maior parte do banimento dos Solificati, a Ordem ficou em contato com notáveis Mestres entre os Alquimistas e uma oferta para juntarem-se à Ordem foi estendida. Orgulhosos e independentes, contudo, os Filhos do Conhecimento resistiram, oferecendo um retorno triunfante como a Décima Tradição, reivindicando o desconhecido Assento em Horizonte, um Assento que os Filhos chamavam de “Unidade”. As dificuldades políticas dentro das Tradições, contudo, tornaram isto uma impossibilidade virtual. (Os Verbena, cuja representante na Primeira Cabala criou os filhos gêmeos de Heylel antes de sucumbir ao desespero e morrer nas mãos da Inquisição, e o Coro Celestial, cujo amor não correspondido por Heylel fez voltar a Tradição contra os Solificati após a queda desta cabala, não iriam ouvi-la.) A

devastação da Tempestade de Avatares, junto com a perda de muitos Mestres do Ofício, fez com que os remanescentes dos Filhos do Conhecimento repensassem sua posição. Ainda que possam nunca novamente ser uma Tradição de pleno direito (e mesmo isso não é totalmente certo...), eles têm de tomar uma decisão antes que tal escolha seja feita por eles. Foi-se o tempo de tomar uma posição ou cair pelas rachaduras. Com a Ordem de Hermes tão ferida por suas perdas, a aceitação de sua oferta aos Filhos do Conhecimento foi uma Dádiva virtual. Os Alquimistas, claro, exigiram sua própria Grande Casa. A Ordem, sem posição para recusar e, verdade seja dita, feliz em ter seu primo rebelde de volta sob sua influência, concordou rapidamente.

Filosofia: O estudo de Alquimia (também conhecida como Arte Real) é o estudo da transformação e purificação. É a *única* obra de uma vida inteira e a única forma verdadeira de misticismo; tudo o mais são jogos de sombras e diversão indolente. Assim como o Despertar retira uma pessoa do mundo grosseiro e mundano e a insere no reino de pensamento e ação elevados, assim é um estado acima disso, o estado elusivo de Ascensão. Claro, a transformação de metais básicos (chumbo em ouro, para usar o exemplo clássico) não é nada mais do que uma metáfora

para a evolução do espírito em algo de perfeita beleza e esplendor. Um verdadeiro mestre da Arte Real é um cadinho vivo em que o mundo em si é limpo e melhorado, tornado perfeito através de seu gênio.

Meta: A busca da Arte Real e suas aplicações numa sociedade ignorante, com a meta expressa de implementar, por meios sensatos, os princípios alquímicos da purificação e elevação dos corações e mentes dos Adormecidos do mundo.

Estilo: Todos efeitos mágicos de um Perfeito são filtrados através da alquimia, fazendo de poções, cataplasmas, unguentos e pós alguns dos focos preferidos da casa. Bandagens para fechar ferimentos, incensos que, quando inalados, expandem as percepções: estas são algumas das marcas dos Alquimistas. Também, o sangue jovem da Casa trouxe uma pitada de Timothy Leary à mistura, adicionando substâncias místicas que alteram a consciência ao repertório da Casa. Bastante interessante, a natureza muitas vezes sutil das formas pelas quais a Arte Real é implementada empresta um grau de coincidência às obras de um Solificati que muitas vezes está ausente em outros Herméticos, mesmo quando suas mágicas são trabalhadas na frente de Adormecidos ("Eu pensei que estava vendo fantasmas! Devo ter me *chapadado* com aquilo que aquele cara me deu...").

Organização: Os Filhos do Conhecimento têm seu próprio sistema de hierarquia, derivado e remanescente da própria Ordem, presumível considerando que as duas organizações permaneceram em contato próximo por séculos após os Solificati "oficialmente" partirem. Este sistema, que usou os nomes de metais aperfeiçoados alquimicamente, denotam vários níveis de compreensão das Esferas. Entretanto, estas categorias encaixam-se muito bem nas classificações Herméticas normais, e assim todos exceto os Filhos mais orgulhosos e mais independentes, que ainda juntam-se à Ordem, os abandonaram. Com a falta de organização infestando a Casa, há pouca autoridade direta entre os Solificati atualmente, salvo pelo laço entre mestre e aprendiz e o respeito devido a um artífice mais sábio e iluminado.

O recrutamento Solificati tende a ser conduzido por pretensos mentores individualmente, muitas vezes fora de campos comuns e quase vertiginosa em sua variedade: bioquímica, filosofia, física particular, Cabala, engenharia, cultura das drogas e outros. Os Perfeitos pensam que isso coloca menos tensão sobre o Pessoal e permite-lhes ser mais participativos no processo de iniciação. Pode até ser muito bom simplesmente tomar quem quer que lhe seja oferecido para treinar como um mago Hermético, afinal, mas a criação de um *Alquimista*, por outro lado, é uma Grande Obra por si só.

Primus: Nenhum atualmente. Os Perfeitos são convertidos recentes à Ordem e, em termos de se estabelecer como parte da hierarquia Hermética, seu momento não tem sido dos piores. Se um membro da Casa conseguisse unir os Alquimistas e colocar os antigos Filhos do Conhecimento nos eixos, ele ou ela provavelmente terminaria como Primus da



Casa por definição.

Esfera de Especialidade: Matéria

Palavra: O conceito de escolha de uma Palavra que personifique todo o ser essencial de um espírito Desperto ainda é um tanto novo para os membros desta Casa. A Palavra tenta sumarizar o infinito ou criar exclusividade no que deveria ser abrangente. Aqueles poucos Solificati que pensaram em adotar uma Palavra frequentemente escolhem uma que seja ampla (e sublime) o bastante em sua aplicação para resumir adequadamente a Arte Real: *Perfeição* ou *Ein Soph* (o estado transcendente de Divindade que existe “acima” da Árvore da Vida Cabalística), por exemplo.

CASA TYTALUS

Nomes: Tytali, Tytalianos, Seguidores de Tytalus, Generais, Majordomos, Césares (coloquial), Faustos (extremamente pejorativo), Renfields (considerado como um meio certo de ser morto)

História: A Casa Tytalus foi, por séculos, conhecida como uma estrada longa e árdua. Ela sangrou por seus pecados e agora permanece numa encruzilhada. De um lado está o caminho da agressão sem sentido e o confronto dentro da Casa, da Ordem e das Tradições. De outro está uma trilha muito mais difícil, que coloca a Casa contra a inércia da apatia que está devorando a Criação. Quase sem exceção, os Tytali de hoje estão escolhendo a última trilha.

Começando com o próprio Tytalus, cuja filosofia mística defendia uma ética de conflito implacável, os magos desta Casa estiveram entre os artífices mais direcionados do mundo. A expressão dessa direção, contudo, varia de mago para mago: o Magister Baldric LaSalle serviu como um dos pontos focais das Tradições nascentes, enquanto que Getúlio Vargas São Cristóvão, antigo Primus da Ordem, usou sua posição para estabelecer-se em oposição às forças reformistas dentro destas Tradições.

O código de combate Tytaliano enfiou a Casa em mais de uma situação complicada: acusações de diabolismo por séculos; tráfico com os descendentes vampíricos da rebelde Casa Tremere; a inimizade de quase todas as outras Casas e Tradições em algum ponto pelo passar dos últimos 500 anos. A mais recente destas, a Segunda Guerra Massasa, provocou uma guerra civil dentro da Casa, colocando Tytali contra Tremere e irmão contra irmão com a poluição espiritual do sangue vampírico que rasteja na Casa através das maquinações de uns poucos artífices de visão curta e perigosamente ambiciosos. Fora este terrível conflito, com um número de mortos que a Casa tão cedo não recuperará, existe, entretanto, esperança. Os Césares de hoje procuram e sobrepujam o inimigo interno. Eles agora estão prontos para lutar com o peso esmagador da própria Estase.

Filosofia: A luta é o único meio para o avanço pessoal. Do que vale uma coisa se ela vem sem trabalho ou conflito? Aquisições vazias só servem para diluir o espírito e enfraquecer a vontade. “Algo por nada” é a filosofia esposada por boa parte do mundo Adormecido – e olhe como ela os deixou: apáticos, desesperançosos, desamparados e escravizados por mestres secretos que carecem da iniciativa para até mesmo questionar. Ao confrontar as muitas forças que assediam a iluminação de todos os lados, um mago não apenas apreende o poder para si, mas também serve como um exemplo, um bastião e um pioneiro para os fracos.

Meta: Promover a causa da vitória da Ordem (e das Tradições) na Guerra da Ascensão através da inspiração, inteligência, táticas, ação militar e operações secretas.

Estilo: A mágica da Casa Tytalus enfatiza a ascendência da Vontade. Ao colocar a Vontade diretamente contra as forças mundanas e sobrenaturais do mundo, se pode forçá-la a conformar seus desejos. O Tytaliano médio emprega sutileza e astúcia em suas obras, cortando a Vontade do inimigo através do uso de *Ars Mentis* e outros ataques invisíveis. Afinal, se o inimigo pode ser conduzido a perder o desejo de lutar, ele já perdeu. Quando a sutileza falha, ou simplesmente não é invocada, contudo, os Tytali também são aptos em soltar a fúria dos elementos e o poder da *Ars Vitae* sobre seus inimigos. Quase sem exceção, todas as artes estudadas por um César são focadas através de um sentido de precisão e disciplina militar, prestando uma margem marcial à mágica do artífice.

Por muitos anos, desde a infame Queda de Johannes Fausto, um membro de outra forma corriqueira da Casa, os Tytali evitam escrupulosamente a *Ars Spirituum*, temendo a suspeita que surgiria contra a Casa. Contudo, um movimento recente dentro de Tytalus, usando textos recuperados da rebelde Casa Tremere durante a Segunda Guerra Massasa, defende a dispensa com este estigma secular e simplesmente usa quaisquer Artes que se provem mais vantajosas para a questão em vista. Estes Tytali que retomaram a investigação dos poderes dos Reinos Invisíveis tomaram cuidado de evitar qualquer coisa que se assemelhe mesmo que remotamente a Infernalismo. A reputação da Casa está bastante danificada como está.

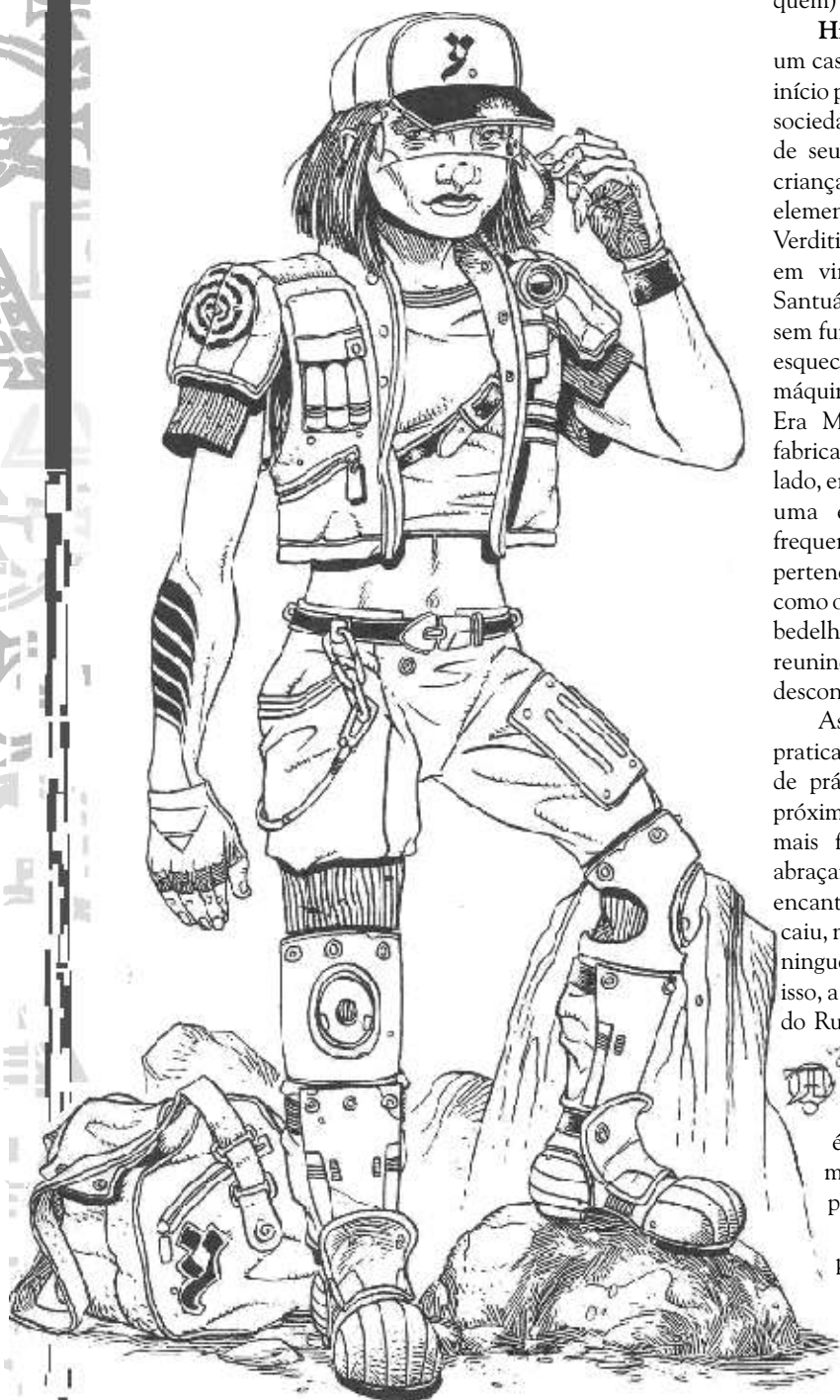
Organização: A Casa Tytalus foi, infelizmente, devastada pelos eventos da Segunda Guerra Massasa. Muitos de seus magos proeminentes sucumbiram ao engodo do sangue vampírico e muitos outros morreram seguindo as traições de seus companheiros corrompidos ou durante as batalhas dessa guerra. A despeito disso, a tradição Tytaliana de “Um Mago, Um Voto” (uma singularidade, dada a natureza intensamente competitiva da Casa) persiste, com o Primus servindo como a voz da Vontade da Casa. Surpreendentemente pouco deste processo está sujeito ao voto em conjunto ou à troca de favores e assim a Casa Tytalus consegue conduzir seus negócios com um grau de honestidade e sinceridade que falta em muitas outras Casas.

Iniciação: A iniciação Tytaliana é tão brutal, imperdoável e genuinamente desagradável quanto sempre foi. Mesmo no despertar de uma falha desastrosa que reduziu à metade os membros da Casa (e isto na esteira de calamidades que talharam firmemente nos mais altos níveis dos Tytali), os Césares recusam-se a “emburrecer” seus ritos de introdução pelo bem da próxima geração. Ainda que esta ética de perfeição implacável afaste muitos recrutas em potencial, também induz os Tytali sobreviventes a uma busca agressiva por novos magos para a Casa. O resultado final é que a Casa Tytalus está começando a recuperar suas perdas, substituindo Mestres tolamente ambiciosos por iniciados cuidadosamente ambiciosos. Levará, entretanto, algum tempo até que a Casa Tytalus desfrute de números e força como há três anos atrás.

A iniciação Tytaliana envolve testes contínuos por parte do mentor (e seus amigos e aliados também) durante o curso do longo aprendizado do estudante. Muitas vezes estes testes, que normalmente tomam a forma de ataques, vêm nos momentos menos oportunos (*ninguém* gosta de encarar um desafio de certame enquanto em treinamento...) e das direções mais

improváveis. A lógica por trás disso é simples: o Inimigo nunca esperará até que termine seu drinque, limpe a boca e levante-se, nem se importará se você estava prestes a pegar o número daquela garota. Superar o mentor num desafio aberto (de qualquer tipo que o aprendiz possa encarar ou acuar esse mentor a aceitar), contudo, encerra este tempo de testes e marca o mago como um membro pleno da Casa. Para isso, muitos iniciados buscam tutela heterodoxa e empregam estratégias inesperadas. Assim o conhecimento e o banco de táticas da Casa Tylalus cresce de uma geração à outra.

Primus: Lorde Edward Gilmore, Primeiro Diácono do Convento em Mus, em exílio. Ele atualmente habita uma capela no interior da Escócia, mas seus afazeres o mantêm fora a maior parte do tempo. Lorde Gilmore também é o pioneiro para o Assento de Forças quando um novo Conselho das Nove for convocado.



Esfera de Especialidade: Mente

Palavra: A Palavra de um Tylaliano deve sumarizar sua condução a continuamente rasgar-se e reconstruir-se, para superar os desafios do mundo e vencer a batalha vindoura que é a busca pela Ascensão. Palavras tais como *Realização*, *Kether* ("coroa", Vontade: a Sephirot no topo da Árvore da Vida) ou *Leônidas* (o nome do rei espartano que fez seu glorioso movimento contra o exército de 400.000 soldados de Xerxes com 300 de seus conterrâneos) pode dar clareza ao Tylaliano, impelindo-o à frente, até a Cidade de Poimandres.

CASA VERDITIUS

Nomes: "A Loja", a Forja de Hermes, Estratégema de Osei, as Crianças de Ferro, Casa de Negócios Obscuros de Sharad (chiste ou pejorativo, dependendo de quem diz, como e para quem)

História: Esta é uma história de duas Casas, a história de um casamento nascido da política e em que um glorioso novo início pode ser encontrado: o mais velho, a Casa Verditius, uma sociedade de ferreiros e artesãos místicos, orgulhosos a despeito de seus séculos de declínio, e o mais jovem, a Casa Thig, crianças rebeldes de uma nova Idade das Trevas, mestres dos elementais do SO e os anjos no disco rígido. Por anos, a Casa Verditius existiu sob o manto de Ex Miscellanea, passando anos em virtual anonimato, seus membros arremessados sobre Santuários decrépitos e fabricando quinquilharias encantadas sem função real ou uso aplicável numa era que já há muito os esqueceu. Eles deixaram de ser as mentes e mãos por trás das máquinas de cerco místicas e espadas matadoras de dragões da Era Mítica para servir como o equivalente Desperto de fabricantes de brinquedos excêntricos. A Casa Thig, por outro lado, era jovem e moderna por um erro. Foi rebelde, espelhando uma era de individualismo narcisista, seus membros frequentemente tão imaturos quanto se pode ser e ainda pertencendo à Ordem. Os Thig se esbaldavam em seu status como os canhões desgovernados das Grandes Casas, metendo o bedelho com muitas figuras de autoridade dentro da Tradição e reunindo cabalas e capelas tão insulares e mutuamente desconfiadas que poderiam muito bem ter sido clãs.

As coisas continuaram deste modo, com os Verditius praticando um ofício obsoleto e os Thig buscando várias formas de práticas tecnomísticas e simples Hermetismo ruim, até próximo à Queda de Doissetep. Nos últimos anos, muitos dos mais ferrenhos tradicionalistas dentro da Casa Verditius abraçaram uma nova direção: a aplicação das antigas artes de encantamento a tecnologias modernas. Quando Doissetep caiu, muitas das vozes dissidentes foram com ela, não deixando ninguém no caminho da renascença dos Verditius. Enquanto isso, a Casa Thig estava se reerguendo da destruição dos Filhos do Rubi, sua ponta de lança política, na queda da poderosa capela. A despeito dos melhores esforços de Sharad Osei, o líder dos Filhos da Esmeralda de Providence, parecia não haver nada no clima político da Ordem à época para evitar o lento e inexorável deslize da maior, mas menos politicamente apta, das Casas de Hermes aos postos de Ex Miscellanea.

O que se seguiu foi uma série de negociações, iniciadas por Osei, entre ele e Jessica Metzger, líder da Verditius. Afinal, ambas as Casas confiavam muito no uso e na manipulação de tecnologias comuns para fins extraordinários. O que Osei carecia em mentalidade de

clube do bolinha, compensou em pura determinação mercenária, e Metzger, uma política capacitada, viu no líder degolador e irreverente dos Filhos da Esmeralda uma oportunidade para restaurar sua Casa à grandeza que merecia. Aparte isso, cada Casa carecia do que era necessário para manter uma posição de proeminência dentro da Ordem, mas os Thig tinham os números e os Verditius tinham pedigree e a argúcia política para encontrar Grande Casa defensável. Assim, eles chegaram a um acordo; os Thig abandonariam seu nome, ao invés de descer à obscuridade, mas Osei finalmente encontraria o assento de um Primus de Casa Hermética, com muitos de seus confidentes próximos na Casa Thig tomando posições proeminentes dentro da nova Verditius. E assim foi finalizada no final de 2002, com uma Casa Verditius restaurada servindo tanto aos mais novos quanto a uma das mais velhas Grandes Casas de Hermes.

Filosofia: Tecnologia da informação.

Tecnologia. Informação. Estas são as duas marcas da era moderna: o poder do conhecimento e o poder das ferramentas que utilizam e movem o conhecimento.

Quanto mais as coisas mudam, mais elas continuam as mesmas. Informação e tecnologia são apenas as faces modernas das forças que a Ordem primordial buscava controlar no Egito.

A única diferença real entre os encantamentos que abasteciam o fogo místico numa espada encantada de oricalco e aqueles que dão a um laptop a habilidade de interagir diretamente com qualquer outro computador na realidade é que os últimos têm um *uso* real na sociedade contemporânea; o resto é a cobertura do bolo. O Hermetismo consegue *sobreviver* como está agora, mas somente conquistará de volta seu trono ao infectar os conceitos centrais do mundo de hoje.

Meta: A assimilação de inovações modernas no paradigma Hermético para o fim pretendido de subverter estas inovações para as metas da Ordem e insinuar, ao ponto da inextricabilidade, os princípios Herméticos na curva da descoberta e avanço científicos.

Estilo: Duas abordagens à mágica caracterizam a Casa Verditius moderna. Uma é a ideia de que a informação, ou o conhecimento, descreve e contém a soma total de todas as coisas na Criação. Se um indivíduo conseguisse assimilar toda a informação da realidade, então esse indivíduo possuiria todo o poder no Universo. A outra abordagem sugere que, ainda que os trabalhos de mágica possam ser efêmeros e os trabalhos manuais do mundo mundano possam ser básicos, servindo para arrastar tudo ao ponto do menor denominador comum, o *artifício místico* eleva o comum ao status do sublime e dá permanência, de um modo prático e útil, ao fantástico. Este neo-Hermetismo não é nem o “Hermes Rulz!” obscuro infantil da velha Casa Thig, nem os remendos grosseiros e solitários da Casa Verditius. Ao invés disso, os Thig cresceram um pouco e os Verditius recuperaram uma medida da maravilha que vem com

um renovado sentido de juventude.

Organização: Verditius, talvez a segunda maior Casa na Ordem atualmente, está com um pé atrás quando se trata de questões de organização, o melhor a tomar num ar de legitimidade e cultivar uma aura de tradição (e assim, quando chegar à Ordem, respeitabilidade). O Primus dá ordens, filtrando sua vontade através de uma rede bem conectada de Adeptos e Discípulos.

Iniciação: A Casa Verditius, como está hoje, é tão nova que nem mesmo teve tempo para *determinar* rituais de iniciação, muito menos iniciar um novo membro na Casa. Atualmente, o Primus e

seus conselheiros imediatos da velha Casa Thig e Verditius estão elaborando um processo de introdução que combinará num todo coeso várias das tradicionais práticas dos artesãos Herméticos com os nebulosos rituais dos filhos do presente distópico, bem como adicionar rituais novos e únicos para estabelecer a identidade atual da Casa.



Primus: O excêntrico Sharad Osei, uma vez um aspirante ao nunca realizado assento de Primus da Casa Thig, agora está no leme da renovada e revigorada Casa Verditius. Ainda que muitas de suas coisas ainda estejam em seu apartamento de um quarto em Providence, Rhode Island, ele raramente encontra tempo para ir lá.

Esfera de Especialidade: Correspondência ou Matéria

Palavra: Os membros desta nova iteração da Casa

Verditius, quase que de forma unânime, escolheram novas Palavras para si, Palavras que ressoam com o poder do novo e a meta estabelecida da Casa de conquistar ferramentas – informação e tecnologia – da Tecnocracia, e remodelá-las como implementos da Ordem. Palavras tais como *Gnosis* (“conhecimento” ou “compreensão”), *Subversão* e *Malkuth* (a décima Sephirot, que representa o mundo material), podem ajudar o Verditius na busca deste fim.

PARADIGMA E CRENÇA



A essência da crença Hermética volta-se para um conceito básico: a supremacia da Vontade. A Ordem de Hermes, mais do que qualquer outra associação mística (até mesmo as Convenções da Tecnocracia), acredita que o poder de moldar a realidade decorre unicamente do manancial da consciência humana Desperta e a determinação de forçar os ditames desta consciência. Um Corista reza por milagres, enquanto que um Orador dos Sonhos implora

a seus irmãos entre os espíritos por ajuda e um Verbena derrama sangue em nome da Deusa. O Hermético opera milagres por escolha própria, submete os espíritos ao seu comando e se relaciona com deuses e deusas como um igual, não como um servo. Uma autopercepção servil torna o mago um escravo na doutrina da Ordem e qualquer Hermético digno do nome morreria alegremente antes de cair de joelhos diante de qualquer coisa e chamasse-a de mestre. Até mesmo os Herméticos religiosos tendem a olhar para o Divino como um estado a ser alcançado, não uma entidade além do alcance.

AS ESFERAS

A Ordem foi a primeira organização a codificar completamente e intitular as Nove Esferas da Criação, e é essencialmente responsável pela estrutura da mágica moderna e a forma pela qual ela é percebida pelos Despertos de hoje.

Em vários casos, o nome Hermético para uma Esfera usa uma forma bastarda do latim. Ninguém está certo de quem concebeu pela primeira vez estes nomes (muitos culpam alguém na Casa Ex Miscellanea, cujos membros historicamente foram notórios por uma compreensão de latim que era, na melhor das hipóteses, rudimentar). As categorizações, contudo, permaneceram como estão por séculos. Ainda assim, erudição desleixada é universalmente imperdoável, e um movimento recente dentro da Ordem, que está ganhando impulso, defende o abandono desta nomenclatura imperfeita em favor de uma terminologia latina mais precisa. Assim, cada uma das Esferas erroneamente batizadas seria designada primeiro por seu nome atualmente usado e então por seu título mais formal. Além disso, uma Esfera cujo significado dentro da Ordem é atualmente contestado oferece dois títulos potencialmente corretos.

CORRESPONDÊNCIA

Título Atual: *Ars Conjunctionis*

Nomenclatura Corrigida: *Ars Conligationis* (A Arte da Conexão, com um sentido de “união”)

Focos Comuns: Padrões geométricos, bolas de cristal, caracteres enoquianos (especificamente em seu papel como correspondências), ilustrações das Sephirot, portais ou passagens, embainhar uma arma ou de outra forma inserir um objeto em outro, invocações de Raziel.

Esta Esfera é o poder de perfurar o espaço e transcender as cruas barreiras do mundo material. Contágio e simpatia são governados pela *Ars Conligationis*. Correspondência estende o poder dos sentidos a locais ocultos e pode conduzir o corpo a qualquer local no espaço. Além disso, a *Ars Conligationis* permite que o poder de outras mágicas flua pelos vórtices do espaço, transmitindo o poder da Vontade a muitos cantos da Criação. Ela é uma Esfera para superar obstáculos e transcender a dificuldade através da compreensão iluminada.

Os focos usados por um mago da Ordem para Efeitos de Correspondência tendem a ser visualizações de conceitos que denotem movimento ou relacionamentos espaciais (tais como padrões e portais), ou então poderes que conectam ou descobrem coisas (como as correspondências das letras enoquianas).

ENTROPIA

Título Atual: *Ars Fati* (A Arte do Destino)

Título Alternativo: *Ars Fortunae* (A Arte da Fortuna, especificamente aquela pertencente a acaso ou sorte, em contraste a *Ars Fati*, que refere-se somente a destino – muitos magos dentro da Casa Fortunae, que mantêm um mago bastante habilitado em poder alterar *qualquer* aspecto do Destino, preferem este título alternativo; para eles, ela exalta a vontade Desperta acima da ideia de inevitabilidade)

Focos Comuns: Numerologia, substâncias cáusticas, selos ou números colocados em padrões rigidamente ordenados ou em caos deliberado, ferrugem ou outras evidências físicas de degradação e decadência, areia

A *Ars Fortunae* é a arte da boa e da má sorte, a arte da decadência e os caminhos em que sistemas ordenados decaem. Também, é um estudo da uniformidade e perfeição cristalina. Ela é, de muitas formas, uma visão de forças opostas. Os Herméticos tendem aos usos mais destrutivos de Entropia, bem como aqueles que lhes permitem forçar uma ordem desejada. Apenas através do controle das falhas em um sistema pode um mago esperar transcender estas falhas.

Os focos para Efeitos da Esfera Entropia muitas vezes têm identidade com decadência ou dissolução (tal como ferrugem ou ácidos) ou correspondem aos padrões subjacentes (ou, às vezes, falta deles) no cosmos (progressão numerológica, por exemplo).

FORÇAS

Título Atual: *Ars Essentiae*

Nomenclatura Corrigida: *Ars Virium* (A Arte da Força; também traduzível como a Arte da Virilidade, a Arte do Vigor ou a Arte da Energia)

Focos Comuns: Espadas ou adagas, ferro, fogo, fumaça, ímãs, pentagramas (mais frequentemente de Marte), invocações de Gabriel ou Miguel, luz

Uma Esfera poderosa e masculina (alguns diriam fálica), a *Ars Virium* é a pedra angular do sistema de artes místicas da Ordem. Esta é a Esfera que ilumina a escuridão, afastando a ignorância e o medo. Ela é uma arma através da qual os perversos são punidos, a espada contra os muitos inimigos das Tradições e da Ascensão em si. O comando de Forças ilustra, de uma forma real e visível, que o mago é algo além do comum – que ele está capacitado a brandir as energias do cosmos, moldando-as como um escultor trabalha a argila.

Os focos Herméticos para Efeitos de Força tendem a três tipos: aqueles que evocam simpatia para energias básicas (tais como ímãs), aqueles que servem para representar a natureza agressiva e conquistadora da Esfera (tais como espadas), e aqueles que invocam entidades conhecidas por controle de ou identidade com poderes primordiais (tais como o Arcanjo Miguel).

VIDA

Título Atual: *Ars Animae*

Nomenclatura Corrigida: *Ars Vitae* (A Arte da Vida)

Focos Comuns: Ankh, incenso, cálice ou copo, água pura, cajado ou varinha de madeira verde, pentagramas (especificamente de Vênus), invocações de Emanuel ou Rafael

Considerada por muitos dentro da Ordem de Hermes como um contraponto feminino ao domínio masculino da Ordem sobre Forças, a *Ars Vitae* guarda os segredos da vida. Através do uso deste poder, pode-se subverter os corpos de bestas e inimigos e fazer com que traiam seus possuidores. Além disso, pode-se purificar e exaltar o próprio corpo, elevando a forma para assemelhar-se ao espírito: como Acima, também Abaixo. Vida é a energia que separa este mundo de todos os outros, uma intersecção de mente e alma no revestimento da carne.

Como a água é a sede da vida, os focos para a *Ars Vitae* tendem à água ou poderes de água (tais como Emanuel). Também objetos, seres ou conceitos identificados com princípios de crescimento ou geração (madeira verde ou Vênus, por exemplo) são preferidos, valendo-se da doutrina do contágio para exercer poder sobre os vivos.

MATÉRIA

Título Atual e Correto: *Ars Materiae* (A Arte da Matéria; “materiae” sendo a palavra regular para “matéria” ou “substância” na filosofia)

Focos Comuns: Materiais terrestres imperfeitos (minérios, argilas ou gemas, por exemplo), martelo ou formão, vara metálica, o número 4 (o número dos elementos terrestres), o número 5 (o número verdadeiro dos elementos)

A *Ars Materiae* é a base da prática alquímica, a habilidade de transmutar substâncias básicas em sublimes. Os três Elementos Clássicos dos quais a vida é composta

(terra, água e ar) são governados pela *Ars Materiae* e nestes três elementos a argila mortal retorna, tornando esta Esfera um exercício de controle sobre a fagulha dormente da Divindade. Ao aprender a transformar as estruturas do mundo, o mago busca exaltar a realidade terrestre e assim limpá-la de suas falhas.

Os focos da *Ars Materiae* frequentemente são as coisas da terra ou as ferramentas usadas para moldá-las (tais como cristais brutos ou cinzeiros), ou conceitos ou princípios que evocam simpatia com os Elementos Clássicos (como os números 4 e 5).

MENTE

Título Atual e Correto: *Ars Mentis* (A Arte da Mente)

Focos Comuns: Círculos intactos (muitas vezes anéis ou coroas), os caracteres hebraicos para Kether, espadas ou outras armas de gumes, o uso de Nomes Verdadeiros (linguagem do intelecto sem restrições), espelhos

A *Ars Mentis* é a arte da pura intelecção, da ascendência da Razão dentro da Vontade. Ainda que pareça ser um princípio Tecnocrático, a Ordem há muito compreendeu que o poder da Razão é o poder de afiar e aperfeiçoar o eu. A raiz da compreensão mística começa com a habilidade de conhecer a mente: a própria e a dos outros. Através dos auspícios da *Ars Mentis*, se dissipa a ilusão e se supera a decepção, deixando apenas a Verdade inalienável.

Para magos Herméticos, os focos de *Ars Mentis* ilustram o microcosmo da Criação que existe dentro da mente (tal como o círculo intacto ou um espelho), demonstram correspondências com os preceitos mais elevados (como Kether, maior entre as Sephirot) ou mostram o poder e clareza da Razão (tal como uma lâmina ou expressão de um Nome Verdadeiro).

PRIMÓRDIO

Título Atual: *Ars Vis*

Nomenclatura Corrigida: *Ars Potentiae* (A Arte do Poder)

Focos Comuns: Doce mel ou néctar, o número 1, ouro purificado alquimicamente, o Tetragrama, luz do sol

Dentro do domínio dos Oráculos e os Mestres Ascendidos, todas disparidades são resolvidas e tornadas Uma. A *Ars Potentiae*, então, é nada menos que o poder de recorrer a este modelo perfeito de realidade. Ela é, literalmente, a habilidade de conectar-se e identificar-se com perfeição e Divindade. Este é o Quinto e mais nobre Elemento, aquele que realiza os fins últimos dos outros Quatro. O Hermético busca, através da *Ars Potentiae*, realizar dentro de si o poder sobre toda a Criação.

Os focos da Ordem para uso na Esfera Primórdio, sem falha, concentram-se na natureza ilusória, rara e perfeita do Primórdio, sua beleza e seu esplendor. Todos os ritos da *Ars Potentiae* reconhecem, em um grau ou outro, a iminência da unidade.

ESPÍRITO

Título Atual: *Ars Manes*

Nomenclatura Corrigida: *Ars Spirituum* (A Arte dos Espíritos; este uso da palavra “spiritus” é latim/medieval tardio, mas é completamente apropriado para o momento da fundação da Ordem)

Focos Comuns: Glifos enoquianos, Nomes de anjos ou outros seres astrais, Selo de Salomão, fumaça ou névoa, sombras, traçar a Árvore da Vida, círculos de ligação ou proteção

Este é o poder de Salomão sobre os *djinn*, a conversa de Dee com as hierarquias angelicais. Ao aprender a *Ars Spirituum*, o mago Hermético adquire controle sobre os mundos invisíveis, espelhos do seu próprio, e assim vem compreender sua posição preeminente

dentro de *todas* realidades. O mago que domina esta arte comanda, compele e molda a efêmera, demonstrando sua autoridade sobre os Ideais que habitam nas sombras da Forma e ilustram para todos verem que ele é um ser de todos os mundos e de nenhum.

Os focos da *Ars Spirituum* evocam imagens de distorção ou oclusão (tais como fumaça ou sombras), poder sobre as forças e entidades dos mundos não vistos (o Selo de Salomão, por exemplo), ou a transcendência de barreiras entre realidades (como a Árvores da Vida Cabalística).

TEMPO

Título Atual e Correto: *Ars Temporis* (A Arte do Tempo)

Focos Comuns: Mapas de estrelas, astrolábios, areia e pó, relíquias de família ou outros objetos envelhecidos, bacia com água, estados de transe, diamante

A *Ars Temporis* é a Verdade escrita entre as estrelas. Ela é o poder de ver o passado com visão clara e testemunhar e mesmo controlar os caminhos pelos quais o futuro se desdobra. Aquele que consegue transcender o Tempo vislumbra toda a Criação num único olhar e conhece tudo no lapso de um único suspiro. A conquista do Tempo sobrepuja o mais implacável dos oponentes, a inevitabilidade, permitindo que o mago Hermético determine aquilo que foi, aquilo que é e aquilo que virá a ser.

Os focos usados pelos magos da Ordem para Efeitos da Esfera Tempo muitas vezes ilustram os efeitos da passagem do tempo (areia ou pó), mapeiam sua progressão em escala cósmica (tabelas astrológicas), olham em suas profundezas (um transe, por exemplo), ou sugerem evolução além de seu poder (um diamante, por exemplo).

RESSONÂNCIA

Os magos da Ordem de Hermes tendem a portar algumas das menos sutis manifestações de Ressonância encontradas no mundo Desperto. Os magos Herméticos, mesmo os jovens e relativamente inexperientes, muitas vezes carregam consigo um manto de *poder* puro e palpável que pode atemorizar e enervar mesmo aqueles que conhecem sua verdadeira natureza.

A Ressonância Hermética, em sua maior parte, expressa a impressão da Vontade em todos os aspectos das cercanias do mago. Como resultado, a Ressonância Hermética tende a usar os descritores mais ativos e agressivos. Além disso, a Ordem

defende o controle pleno sobre paixões e emoções, então as mais ousadas e mais óbvias mostras do humor de um mago da Ordem podem tornar-se focadas através de sua Ressonância, o único fórum através do qual ele pode expressá-las (e apenas então porque a Ressonância de sua mágica, o reflexo externo de seu eu interior, não é um fenômeno conscientemente regulado).

Assim, existem Bonisagi que trabalham seus Efeitos Estáticos através de uma lente Contemplativa e *Fortunae* cujas mágicas Dinâmicas tendem ao Introspectivo, mas muitos Herméticos são muito mais vigorosos do que isso. Alguns exemplos de descritores para Ressonância Hermética são:

Dinâmico: Ardente, Furioso, Impaciente, Implacável, Ameaçador, Obstinado

Entrópico: Aniquilador, Cataclísmico, Limpo, Dissolvente, Inevitável, Entalhado, Rompedor

Estático: Armado, Confidente, Elaborado, Eterno, Perfeito, Afinado, Subjugador

⊕ QUE A RESSONÂNCIA SIGNIFICA PARA ⊕ HERMÉTICO

A Ressonância, para a Ordem de Hermes, não é nada menos do que o manto que separa o mago dos simples mortais. O paradigma Hermético ensina a abraçar a Ressonância como uma marca de distinção, abrigo contra o mundo Adormecido e mesmo um cartão de visita. Os feitos de um grande feiticeiro devem ser conhecidos, brandidos com seu selo. A Ressonância ajuda outros Despertos a conhecerem exatamente com quem eles estão lidando, mesmo quando o próprio mago já se foi. Para um paradigma místico que exalta a autoconfiança ao ponto da arrogância, isto não é surpresa.

TEMPO DE PREPARAÇÃO

Os focos Herméticos, especialmente aqueles para Efeitos poderosos ou de longo alcance, implicam o uso de horas de cantos, preparações elaboradas (rituais, alquímicas ou outras) e súplicas demoradas às entidades astrais, só para citar algumas. No meio da batalha (ou mesmo enquanto toma um café com amigos na cafeteria local), não se consegue realmente arranjar “tempo” para inscrever seis pentagramas e medir um único dracma de mercúrio para cada um enquanto escreve três páginas de comandos em enoquiano para os espíritos elementais próximos.

“Mas espere”, você diz, “isso não é justo!”

Afinal, uma Irmã de Akasha pode usar seu Dô como foco para sua mágica, mesmo que o use como um foco para chutar traseiros. Da mesma forma, um Filho do Éter só precisa produzir uma arma bizarra de feixe de partículas para canalizar seu efeito ofensivo de Forças 3, Primórdio 2. Verdade. Entretanto, a Akáshica também precisa passar uma hora ou mais por dia centrando-se através de estados meditativos, vários kata e a contemplação de textos sagrados e filosóficos. Similarmente, o Filho do Éter deve realmente *construir* seus focos, não importa quanto estranho ou quão difícil isso possa ser. Da mesma forma, o mago Hermético tem de ter seu tempo de preparação em casa ou no Santuário, terminar os últimos passos de seus encantamentos, fórmulas alquímicas e gestos rituais. O cara no outro lado da varinha não se importa que ela foi retirada de um carvalho cortado a meio por um raio, endurecida sobre lingotes de ferro em brasa e gravada com os Dez Nomes Secretos de Gabriel, mas ele *perceberá* os resultados.

A DÉCIMA ESFERA

A Ordem de Hermes, como todas as outras Tradições Místicas, tem sua própria teoria sobre a Décima Esfera. Diferente de muitas outras, contudo, esta teoria foi compartilhada por duas outras Tradições: os Ahl-i-Batin e os Solificati. (De fato, muitos eruditos Herméticos que salpicam na história Desperta sustentam que a ideia para esta Décima Esfera *originou-se* com os Sutis e foi adotada, durante suas peregrinações, por Maga Trianoma).

A Décima Esfera de Unidade da Ordem foi há muito conhecida, erroneamente, como a *Ars Concordiae*. Aqueles magos da Ordem que trabalharam para atualizar e corrigir parte do latim truncado que existia no léxico comum da Tradição promoveram também um nome adequado para esta Esfera ilusória: *Ars Unitatis*, simplesmente “A Arte da Unidade”.

Idealmente, uma Palavra Hermética deve harmonizar-se com sua Ressonância, e vice-versa. Isso não implica que um mago com a Palavra *Oráculo* tenha Ressonância Dinâmica Ocluída. Assim como a Ressonância serve para trazer a natureza mais profunda e verdadeira de um mago,

inscrevê-la sobre as melhorias que ela tece, assim, também, a Palavra pretende ser uma expressão de seu Caminho. Se estes dois conceitos metafísicos não puderem ser facilmente e logicamente cruzados, ele está apto a naufragar, confuso e inefetivo.

PARADIGMA E CRENÇA



CONHECIMENTOS

ENOQUIANO

A luz inundou a câmara e Adrian, a despeito de suas percepções místicas, mal podia distinguir a silhueta da criatura, muito menos suas características. Ainda assim, o som rítmico das melodias dizia-lhe aproximadamente onde ela estava, agitando-se impientemente dentro do círculo de ligação.

“Por que chamar este?” o Umbroide sussurrou, sua voz dolorosa aos tímpanos. Adrian sentiu um de seus membros surgir, testando os limites da custódia.

“Desejo algumas informações, Habeneptar”, o mago respondeu, não deixando afrouxar o punho sobre a espada ritual em seu quadril, o instrumento que mantinha a barreira mágica de pé.

“Por que este não simplesmente mata-o?”

Adrian havia antecipado isto. Ele avançou, até a borda do círculo, e entoou, “LEHEMRU SILAPHROTH AMECHNE!”

Ouvindo o antigo comando e compelida pelo Voto que ele representava, a criatura caiu de joelhos, agora receptiva às palavras de Adrian.

Este Conhecimento representa a compreensão de seu personagem da língua pseudomística das hierarquias particulares dos umbroides astrais com os quais os magos da Ordem de Hermes frequentemente lidam, como inicialmente codificada pelo magus, John Dee. O Enoquiano demonstra a compreensão da Ordem das psicologias por trás da língua falada por estes seres, significando que, em interações com tais criaturas, nunca se pode usar mais pontos dos Talentos Expressão, Intimidação, Liderança ou Lábia do que se possui nesta Habilidade. Enoquiano, contudo, não pode ser comprado a um nível que exceda o Arete do personagem (pois é uma função da compreensão iluminada), a menos que o personagem seja um nativo da Umbra Astral. Note que uma forma bastarda desta língua (como falada por algumas sociedades místicas Adormecidas) podem ser compradas como uma função da habilidade Linguística, mas sua potência mística é virtualmente nula.

- Estudante: Você conhece algumas frases básicas, bem como um punhado de Palavras de Poder.
- Universitário: Você pode reunir as palavras para formar uma sentença básica.
- Mestre: Você conhece algumas das nuances da língua e está começando a ter uma ideia das psicologias diversas por trás destas palavras.
- Doutor: Um nativo da Umbra Astral consideraria sua pronúncia adequada.
- Catedrático: Você é tão fluente nesta língua estranha quanto qualquer terrestre poderia ser.

Possuído por: magos da Ordem de Hermes, Altos Umbroides

Especialidades: Votos de Ligação, Comandos, Malícia, Pedir Ajuda

PROTÓCOLOS UMBRAIS

O Discípulo percebeu um segundo após o anjo materializar-se que seu círculo de proteção era lamentavelmente insuficiente para a tarefa. Ele estilhaçou a barreira e desembainhou uma espada de luz branca fria, avançando sem malícia ou perdão. O jovem homem recuou enquanto a lâmina era erguida, só para ouvir uma voz forte e clara do outro lado da sala:

“Dou-lhe as boas vidas a meu lar, velho amigo.”

O ser pareceu reconhecer a voz, pois voltou-se e baixou sua arma, respondendo, “Ishaq ibn-Thoth, foi você quem me chamou aqui com pressa e sem as devidas honrarias ou foi este menino que treme, bovinamente, diante de mim?”

Ishaq avançou sem medo, sorrindo fracamente, “O menino o chamou por insistência minha, pois ele está treinando na Ars Spirituum e eu sabia que sua natureza justa e magnânima serviria bem para tal invocação. Se soubesse que ele falharia em fazer as devidas oferendas, certamente o teria admoestado severamente. Fui frouxo em minha tutela, velho amigo. A culpa é minha.”

O anjo embainhou sua espada, cruzando os braços e lentamente se apagando, “Muito bem, então, Ishaq ibn-Thoth. Pouparei o menino, mas o primeiro de seus favores foi pago.”

“Justo”, respondeu Ishaq, voltando-se para o jovem mago quando o Alto Umbroide se foi. “Quanto a você, sua insensatez fez de mim um mentiroso e custou-me caro, também. Você tem sorte por não estar morto, embora após as tarefas que lhe passarei, possa desejar que estivesse...”

Este Conhecimento descreve a familiaridade do personagem com a etiqueta da Umbra Astral. Ainda que apenas os Oradores dos Sonhos possam usar livremente a Perícia Etiqueta com espíritos, os Protocolos Umbrais tomam uma abordagem muito diferente e mais clínica. Esta Habilidade só funciona com Umbroides Astrais e é uma função de fórmulas testadas e comprovadas para interação, ao invés de familiaridade com os estados emocionais dos seres Extraterrenos. Esta também é a Habilidade principal usada ao se forjar pactos com tais criaturas.

- Estudante: Você sabe o suficiente para saber que ainda não deve invocar estas criaturas.
- Universitário: Você quase se sente confortável conversando com espíritos menores.
- Mestre: Quando lida com os nativos menos esotéricos da Umbra Alta, você normalmente sabe quando ser humilde, enérgico, polido ou condescendente.
- Doutor: Você tem uma boa ideia de como lidar com muitos Umbroides Astrais.
- Catedrático: A não ser pelos mais bizarros Epiphings ou outras inteligências completamente alienígenas, todos estão dentro de seu escopo de compreensão.

Possuído por: Magos da Ordem de Hermes

Especialidades: Compreender Conceitos, Elementais, Forjar Pactos, Prever Intenções

ESPECIALIDADES: ◉CULTISITIO◉

A Ordem de Hermes, através das filosofias místicas que engloba e das quais descendeu, é responsável pela maior parte da tradição oculta Ocidental. É justo, então, que os magos da Ordem quebrem a Habilidade Ocultismo em tantas disciplinas distintas. Alguns exemplos particularmente bem adaptados à Ordem de Hermes incluem: *Alquimia* (uma obrigação para

qualquer Solificati), *Astrologia*, *Celestiografia* e *Demonologia* (conhecimento das hierarquias angelicais e suas contrapartes sombrias, uma necessidade absoluta para aqueles que buscam audiência com muitos dos poderes da Umbra Astral), *Guematria* (o uso de textos religiosos e místicos como cifras matemáticas; comumente praticada entre os Fortunae), *Numerologia* (da mesma forma, uma obrigação para os Numismantes) e *Geometria Sagrada* (a arte de intersecções especiais de linhas e ângulos que permite a manipulação do tempo, espaço e outros fenômenos).

ROTINAS



Ainda que a Ordem de Hermes possa não ser a mais velha escola de misticismo do mundo, seus membros, ao todo, são certamente os mais dirigidos. O desejo de criar obras de valor duradouro corre forte nos magos Herméticos e a criação da mágica em si, de rotinas que serão passadas através de gerações, passadas de *pater* a aprendiz, é o ato de inovação mais nobre possível. Não é de surpreender, então, que as bibliotecas da Ordem de Hermes veem um influxo massivo de novas rotinas ano após ano. O que segue são algumas poucas contribuições, algumas resultado de mentes jovens e tempos modernos, e outras muito antigas.

TRAIÇÃO DA FLECHA FLAMBEANTE [CORRESPONDÊNCIA •, FORÇAS •••]

A supremacia da Tecnocracia sobre os campos de batalha físicos da Guerra da Ascensão se deve a uma única coisa: armas. Mesmo o mais poderoso Mestre pode ser derrubado por uma bala bem colocada. A Ordem nunca foi inclinada a fazer uso de tal punição, mas muitos agentes Tecnocratas são inteligentes o bastante para proteger suas armas contra adulteração mística. Assim, alguns dos mais desleais pensadores da Casa Flambeau incubaram a **Traição da Flecha Flamejante**, que transforma a bala na câmara de uma arma numa armadilha.

Quebrando uma ponta de flecha de vidro ou cristal inscrita com o glifo enoquiano para o número oito (um número infeliz), o mago usa Correspondência básica sentindo o ferrolho na bala atualmente na câmara de uma arma em sua linha de visão. Artes



de Forças transformam qualquer energia cinética prestes a agir naquela bala em calor, geralmente fazendo com que a arma exploda em chamas quando o gatilho é puxado e muitas vezes fazendo com que qualquer bala que reste na arma exploda, detonando a arma na mão de seu portador.

Sistema: Traição da Flecha Flamejante inflige dano como um ataque normal de Forças e, no processo, destrói a arma usada para disparar a bala que foi direcionada. O Narrador pode dizer, contudo, que uma arma em seu último tiro inflige menos dano, ainda que uma metralhadora com um pente cheio possa infligir significativamente mais. Esta rotina normalmente é coincidente.

⊕ QUE É DE CÉSAR

[CORRESPONDÊNCIA •••, ENTROPIA ••, PRIMÓRDIO ••]

Os magos da Ordem de Hermes figuram entre os mais ocupados e sem tempo do mundo. Pouco mais de 50 por cento de todos os Herméticos conseguem mesmo compreender a noção de ter um emprego diário. Como, então, eles pagam necessidades como gás e eletricidade? **O Que É de César**, uma inovação relativamente recente das grandes mentes da Casa Fortunae, e certamente é uma solução para este problema.

A rotina, mais frequentemente focada através de um círculo de sete cartões de crédito (que não precisam ser do mago, ou mesmo ativos), escritos com selos enoquianos e organizados em torno de uma pilha de contas mensais do mago, cria uma matriz etérea por artes de Primórdio, através da qual uma força puramente conceitual (dinheiro eletrônico) é movido. Em seguida, Entropia, através do princípio de contágio (auxiliado nisto por Correspondência), passa por registros bancários e cálculos fiscais, “trancando” dezenas de milhares das frações de um centavo que normalmente são descartadas por transações eletrônicas. Correspondência então embaralha todo este “dinheiro fantasma” num Padrão de Primórdio dentro do círculo, dispersando-o de lá para as instituições às quais o mago deve dinheiro. Como muitos Herméticos que usam esta rotina podem ver, ninguém sai ferido, nada que realmente exista é roubado e nada disto seria possível se a Tecnocracia fosse tão indulgente em suas aplicações da matemática básica.

O Que É de César também pode ser realizado, embora de forma muito mais rude, através do uso de Correspondência 3, Forças 3, Primórdio 2, ao simplesmente adicionar os novos dados (através da criação dos impulsos elétricos que dizem que as contas em questão estão pagas) aos vários computadores que registram as contas do mago. Esta abordagem tende a deixar uma trilha rastreável atrás do mago, e muitas vezes deixa o mesmo tipo de sinais deixados ao se hackear os sistemas que abrigam as contas.

Sistema: Esta rotina paga as contas, pura e simplesmente. Sucesso resulta no mago findando outro mês e suas contas permanecem ativas. Um sucesso pode deixar algumas contas com uns poucos dólares de atraso, enquanto muitos sucessos podem resultar num crédito de um mês ou mais. Alguns magos modificaram o uso desta rotina para transferir dinheiro diretamente numa conta pessoal, mas esta é uma proposição muito mais arriscada (uma vez que a faceta de Correspondência de **O Que É de César** deixa um rastro para seguir) e seu uso para fins tão básicos e avaros é desaprovado por muitos magos da Ordem. Ainda que a

realização deste Efeito possa certamente parecer estranho, ele não produz efeitos que qualquer Adormecido possa registrar e assim é quase sempre coincidente.

COBRIR ⊕ SELO DE PODER

[MATÉRIA ••, MENTE ••, PRIMÓRDIO ••••]

Os magos da Ordem de Hermes estão entre aqueles Despertos mais prováveis em adquirir formas potentes e desconcertantes de Ressonância rapidamente. Naturalmente, este fenômeno pode ser prejudicial à habilidade do Hermético em interagir socialmente com Adormecidos. A Ordem, contudo, deriva grande parte de sua força de suas conexões na sociedade Adormecida. Para combater as dificuldades colocadas por estas duas circunstâncias mutuamente exclusivas, os feiticeiros astutos da Casa Bonisagus dedicaram um pouco de tempo e pesquisa para aprender como **Cobrir o Selo de Poder**.

Para realizar esta rotina, o mago escolhe um receptáculo para sua Ressonância (frequentemente, o objeto será um recipiente de algum tipo, como uma urna ou um cálice). Este receptáculo, qualquer que seja sua natureza, deve ser dos mais preciosos materiais obteníveis: ouro, marfim, madeiras raras ou gemas, por exemplo. O mago então se senta em postura meditativa, cercado por quatro peças de incenso aceso (quatro para os quatro elementos, quatro direções, quatro arcanjos e quatro Essências do Avatar), e respira profundamente 10 vezes, cada uma exalando em direção (ou, no caso dos recipientes, *dentro*) do objeto escolhido. Com cada exalação, o mago gentilmente sussurra o nome enoquiano para cada uma das Dez Esferas (incluindo Unidade). Quando estiver feito, o mago investe o objeto com um ponto de Quintessência, capacitando-o a manter a impressão psíquica de sua Ressonância até a duração do Efeito expirar ou ele novamente fizer contato físico com o receptáculo com a intenção de reivindicar essa Ressonância.

Esta rotina pode ser realizada numa forma muito mais simples, usando apenas Mente 2 para ocultar a aura psíquica da Ressonância do mago relacionado a criaturas vivas, mas os Efeitos de Esferas do mago ainda carregarão as impressões místicas que coloreem-nas e pelas quais são reconhecidas. Esta mesma rotina, com implementações e intentos um tanto diferentes, pode alterar a Ressonância de uma fonte de muitas variedades de Sorvo (um Efeito chamado **Esculpir a Quinta Essência**). Da mesma forma, o mago pode usar **Cobrir o Selo de Poder** (sobre si *apenas*) para assumir temporariamente uma Ressonância diferente do que a que possui.

Sistema: Este Efeito, em sua forma principal, nega a interação da Ressonância do mago com o mundo em qualquer sentido metafísico. Com um sucesso, esta rotina pode não ser plenamente bem sucedida (especialmente quando usada por magos com poder de Ressonância de um tipo ou outro), permitindo “lampejos” ocasionais da Ressonância do mago em suas obras e quando próximo a outros, enquanto muitos sucessos fazem com que o mago pareça tão normal quanto qualquer Adormecido (ao menos, até os Efeitos vulgares começarem a voar...). Uma vez que este Efeito realmente suaviza a Trama, é quase sempre coincidente.

MARTELO DE VULCANO

[FORÇAS •••, VIDA ••••, MATÉRIA •••]

Existem tempos quando a sutileza é necessária. **Martelo de Vulcano** não é uma rotina para estes tempos. Este encanto transforma o mago numa arma viva de ferro e chamas. O efeito é mais frequentemente focado através de uma estatueta do mago em questão, esculpida em argila rica em ferro e cozida sob intenso calor. Enquanto trabalha a argila, o mago marca e então amassa seu Nome

Verdadeiro nela 10 vezes, assim ocultando a verdade de sua identidade dentro dela e torna a estatueta um canal através do qual seu próprio Padrão vivo pode ser afetado. (Compreensivelmente, um mago da Ordem faz bem em ter cuidado de proteger o foco para este Efeito, pois ele contém informação sobre seu ser interior, através do qual todo tipo de mágica deletéria pode ser trabalhada contra ele.)

Enquanto na forma (grosseiramente vulgar) do **Martelo de Vulcano**, o mago médio pesa cerca de uma tonelada e é coberto em chamas de até 1000 graus de temperatura. Desnecessário dizer, não há muito que se possa fazer diante do ataque, ou mesmo passar próximo, de tal abominação (assim, cuidado antes de usar esta rotina em chãos de madeira, próximo a postos de gasolina ou numa mina, entre outros lugares...).

Sistema: Martelo de Vulcano concede as seguintes mudanças aos Atributos: +3 de Força, -2 de Destreza (ao mínimo de 1), +4 de Vigor. O mago automaticamente falha em todos os testes com Atributos Sociais, exceto aqueles envolvendo intimidação, contra qualquer Adornecido que não esteja ciente e aceite a natureza do mago Desperto. Ele inflige dano por Forças normalmente naqueles que entram em contato físico consigo enquanto neste estado. Ao adicionar Primórdio 2 à rotina, o mago consegue aplicar dano agravado com ataques de mãos nuas, absorver dano agravado normalmente e infligir dano agravado a qualquer um que entre em contato físico consigo. Enquanto nesta forma, ele é imune a fenômenos direcionados especificamente a seres orgânicos, está sujeito a fenômenos que afetem ferro normal (salvo por Primórdio 4 **Chamas da Purificação**, pois ele ainda é uma coisa viva) e é um magneto de Paradoxo ambulante.

Naturalmente, este Efeito *sempre* é vulgar.

CONFLAGRAÇÃO [ENTROPIA ••, FORÇAS ••]

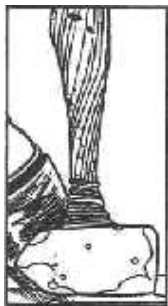
Outra inovação dos artífices militantes da Casa Flambeau, **Conflagração** permite que o mago comece com uma faísca e rapidamente termine com uma conflagração. Acendendo uma fogueira na intersecção de dois pentagramas interconectados, um de Marte e um de Plutão, o mago compele a chama a passear pelos fios do destino que a fazem crescer mais rápida e eficientemente: o vento está soprando na direção certa, uma faísca salta para o material mais inflamável à disposição, um borrião de água simplesmente espalha as brasas em chamas para todas as direções, etc.

Para magos excessivamente poderosos, existe a opção de simplesmente usar Matéria 5 (muitas vezes focada através de um tipo de óleo preparado alquimicamente ou o pentagrama de Júpiter) para aumentar a inflamabilidade de todos os materiais próximos ao ponto de combustão explosiva para alcançar este mesmo Efeito. Aqueles com meios menos grandiosos podem usar focos similares para transformar materiais básicos (tais como tijolos, vidro e pedra), usando Matéria 2, Forças 2, em substâncias mais combustíveis sempre que forem tocadas pelas chamas.

Sistema: Apenas um sucesso é necessário para fazer este Efeito funcionar, mas mais sucessos podem fazer com que uma chama menor resulte num violento inferno dentro de aproximadamente cinco turnos (ou menos se calhar de estar próximo a um depósito de combustível, madeireira ou fábrica de papel, por exemplo). De fato, esta rotina é ocasionalmente *tão efetiva* que não dá tempo suficiente a seu autor para escapar. Ah, a vida como um Flambeau...

A menos que realizada de modo grandioso e espalhafatoso, pouco sobre esta rotina sugere imediatamente influência

MARAVILHAS



A mitologia da Ordem está cheia de histórias de grandes obras de feitiçaria: varinhas encantadas com os maiores poderes de Mestres mortos e esquecidos, lâminas que dançam com a influência não vista da *Ars Virium* e bolas de cristal encantadas para olhar nos recantos mais distantes da Criação. Ainda que muitos destes incríveis tesouros tenham se perdido (se de fato chegaram a existir), ao menos algumas maravilhas realmente fantásticas restam.

LÂMINA DO ASSASSINO

Maravilha Nível 8

Várias destas terríveis armas foram liberadas dos esconderijos secretos da agora extinta Casa Janissari (e ao menos algumas delas encontraram seu caminho até as mãos de vários magos Eutanatos, uma situação que a Ordem está empenhada em retificar). Estas lâminas, tipicamente punhais com não mais de 30 centímetros de comprimento, são encantadas com Efeitos de Correspondência e Vida para permitir o mago empunhar a arma embainhada para embutir temporariamente sua lâmina a uma profunda distância dentro dos pontos vitais de uma vítima escolhida. Quando a vítima morre (como é muitas vezes o caso), Matéria repara o corpo agora inerte, para não deixar sinais de qualquer trauma físico; para a medicina, o indivíduo “simplesmente morreu”.

Sistema: A Maravilha pode funcionar como um punhal

normal, mas seu ataque mágico usa a Percepção + Medicina do portador para golpear. Quando usada deste modo, a arma tem +3 de precisão, possibilita arremessos certos, dentro da linha de visão, direcionados a criaturas vivas sem penalidade e ignora armadura não mágica. Se a vítima escolhida é morta por tal ataque, seu cadáver será rapidamente reparado, não deixando razões para suspeitar que qualquer tipo de ataque violento a acometeu. Para aqueles com sentidos místicos, contudo, ficará claro que *algo* incomum ocorreu. Existem rumores de que algumas das mais poderosas **Lâminas do Assassino** são capazes de apagar o eco intrigante da magia após terem sido usadas. Se alguma destas foi recuperada da Casa Janissari, seus proprietários atuais estão mantendo *muito* segredo sobre isso.

BOLSA DO USURÁRIO

Maravilha Nível 6

Durante seu breve flerte com a Ordem da Razão, os Solificati entraram em contato com os comerciantes da Alta Guilda. Os artífices mercantis estavam, de acordo com sua natureza, bastante fascinados com a aplicação mundana da Arte Real: a de transformar chumbo em ouro. Feliz em demonstrar os rudimentos de seu ofício, os Perfeitos confeccionaram algumas bolsas que, quando enchidas com algum tipo de material básico (tal como sílex ou ferro), rapidamente transmutavam a substância numa quantidade aproximada de ouro.

Os tempos mudaram, e os métodos da Casa Solificati mudaram com eles. Agora, muitas destas Maravilhas parecem

como carteiras e são cheias de tiras de papel, que eles transformam em papel moeda normal (normalmente em denominações de \$20, \$50 ou \$100). O dinheiro, embora falso, parece perfeitamente bem e tem a composição exata de uma nota legitimamente impressa na moeda nacional desejada. Fora uma conexão com o Tesouro Nacional, estas notas são impossíveis de detectar como falsas de qualquer forma de escrutínio não mágico. Não obstante, um Efeito de obstrução (idêntico a Arcanum 2), evita que muitos magos pensem em olhar atentamente para o dinheiro.

Sistema: O Efeito desta Maravilha é simples e direto.

CULTURA ARCANÆ: OUTROS SISTEMAS



A longa e ilustre história da Ordem trouxe a adoção de certas práticas místicas completamente únicas às Casas de Hermes. Principal entre estas estão o sistema Hermético de Nomes e a tradição de Pactos Umbrais.

⊕ NOME DE UM MAGO HERMÉTICO ⊕

Os magos da Ordem de Hermes comumente usam Nomes de “Ofício” ou de “Sombra” quando são introduzidos no mundo Desperto. Esta prática, comum aos feiticeiros Herméticos mesmo antes da formação da Ordem (como evidenciado por nomes tais como Bonisagus e Flambeau), servem a duas importantes funções.

Primeiro, o uso de um nome diferente dá ao mago a habilidade de controlar *quem ele é* ao esculpir a percepção de sua identidade através de um exercício de Vontade consciente, oposto ao acidente de qualquer nome que seus pais imaginaram. Ele está, por meio do uso deste Nome Desperto, definindo sua natureza ao invés de ser definido pela natureza que os outros lançam sobre ele.

Segundo, e talvez mais praticamente, o uso destas identidades alternativas oculta a verdade da natureza do mago de seus inimigos (recordando que a Ordem é muito mais ciente de quão facilmente a consciência da verdadeira natureza de uma coisa pode ser usada para manipulá-la ou feri-la). O novo Nome do mago protege-o e àqueles que ele conhece de sua vida Adormecida, desviando a influência de inimigos e inimigos em potencial.

O Nome de Ofício é simplesmente outro nome, muitas vezes comum o bastante para passar como um nome próprio. Muitos Nomes de Ofício são bastante elegantes, e se poderia ficar embaraçado ao encontrar um Hermético dizendo algo tão comum como William Smith ou Jane Brown como um Nome de ofício.

O Nome de Sombra é o Nome de Ofício do mago, com o nome dado ao mago inserido entre o primeiro nome e o nome do meio ou o último nome do Nome de Ofício, sucedido por uma lista de feitos (declarados de forma poética e normalmente oculta) que varia em tamanho, dependendo da extensão (e agitação) da carreira do mago. Muitas vezes, a arrogância (ou falta dela) do mago em questão também são fatores sobre quantas honrarias são acrescentadas ao Nome de Ofício.

O Nome Verdadeiro de um mago da Ordem, por outro lado, é mais do que uma questão de orgulho: ele é a autodefinição última. O Nome Verdadeiro usa a plenitude do Nome de Sombra, seguido pelas palavras “*In Caligine Abditus*” (ou “*Nas*

Mesmo um sucesso em sua ativação normalmente é o suficiente para transformar completamente uma pilha de tiras de papel em notas. Note que o Efeito Arcanum sobre o dinheiro normalmente é suficiente para burlar mesmo os Despertos (embora alguns possam alegar que o uso do dinheiro na Bolsa não é realmente um engodo, uma vez que ele é em todos os meios físicos idêntico às notas da Casa da Moeda). Os Alquimistas avisam, contudo, que o uso superzeloso desta Maravilha ocasionalmente leva a estranhos acessos de má sorte com o outro dinheiro, uma afirmação que os Fortunae são rápidos em apoiar.

Trevas Ocultas”) e 10 sílabas (que não são palavras reais). Reunidos, todos estes sons ou caracteres escritos resumem a totalidade do ser Desperto do mago da Ordem, servindo como um diagrama de sua natureza mística.

Como tudo isso parece? Um exemplo:

Nome de Batismo: Erin Justine Connell

Nome de Ofício: Alexia Elizabeth Cavanaugh, bani Tytalus

Nome de Sombra: Alexia Erin Justine Connell Elizabeth Cavanaugh, bani Tytalus, Pedra do Fogo Eterno, Senescal do Trono Argênteo, Leoa das Nove Estrelas e Sentinela da Torre Arruinada

Nome Verdadeiro: Alexia Erin Justine Connell Elizabeth Cavanaugh, bani Tytalus, Pedra do Fogo Eterno, Senescal do Trono Argênteo, Leoa das Nove Estrelas e Sentinela da Torre Arruinada; *In Caligine Abditus*, Lahru Siume Tanke Keremot

Possuir o Nome Verdadeiro de um artífice Hermético permite a outro mago (ou qualquer outra sociedade mística) direcionar o Hermético com Efeitos mágicos com uma dificuldade de -2 ou aplicar um modificador semelhante para teste de contramágica. Além disso, ele é tratado como “amostra corporal” para distância de Correspondência, a despeito de quanto distante ou de outra forma desconhecido ele está do mago que mantém o Nome.

Por que, então, a Ordem usaria Nomes Verdadeiros, dado o risco óbvio que eles representam? Defesa. Quando direcionado com mágicas de longo alcance por um mago que não conhece seu Nome Verdadeiro, um mago da Ordem é tratado, a despeito da distância ou outros fatores como “nenhuma conexão” na tabela de alcance de Correspondência. Além disso, ele subtrai seu Arete dos sucessos jogados para penetrar seus Efeitos **Proteção**. Em outras palavras, na melhor das hipóteses é difícil confrontá-lo de qualquer forma que não diretamente, ou prevenir de buscar um confronto direto, se quiser. Naturalmente, dado seu poder sobre a *Ars Virium*, batalhas cara a cara muitas vezes favorecem os artífices da Ordem de Hermes.

Discernir o Nome Verdadeiro de um mago Hermético exige ao menos Mente 4 (e uma compreensão, e em algum grau aceitação, do poder dos Nomes Verdadeiros), com não menos do que um sucesso por nível do Arete do mago em questão exigido para descobrir os segredos de sua natureza interior. Muitos magos Herméticos, contudo, depois escondem seus Nomes Verdadeiros, indo a ponto de integrar “armadilhas” místicas nos cantos ocultos do Nome de Sombra (que deve, claro, ser plenamente discernido antes que o Nome Verdadeiro possa ser descoberto – uma tarefa em e de si, para magos com feitos impressionantes nas costas), armadilhas que atacam todos aqueles que usam mágica para bisbilhotar onde não são bem-vindos.



PACTOS

“Sua oferta, então, magus?” perguntou a coisa, sua forma perceptível apenas nas margens da visão, invisível a qualquer um que olhasse diretamente para ela.

“Exatamente o que discutimos e nada mais”, Fatima Ismail, bani Shaea respondeu.

A coisa parou e Fatima podia sentir a estranha qualidade do poder que irradiava dela mudar, como se seu estado emocional em mudança alterasse a forma pela qual sua forma alienígena interagia com as energias ocultas do mundo. Finalmente, seu estado contemplativo mudou de volta ao ativo com o qual Fatima estava agora familiarizada. “Não é o suficiente.”

Fatima estava certa de que a coisa diria algo nesse sentido. Os Umbroides Astrais quase nunca estavam satisfeitos com ofertas. Ela manteve seu semblante fechado e permaneceu inabalável enquanto respondia, “Ainda assim, é minha oferta. É pegar ou largar, mas você não terá nada mais de mim.”

A postura da coisa obviamente mudou e ela vacilou entre raiva e indecisão. Ela não gostou de ser tratada de maneira tão impetuosa, mas tinha de admitir que a oferta da mulher humana de inscrever seu nome na palma da mão esquerda, a mão do Destruidor, aumentaria sua posição entre seus pares e seu poder sempre que ela brandisse uma arma com a intenção de ferir. Realizar um serviço para ela quando tais favores pendiam na balança parecia quase trivial. Ainda assim...

“O que você oferece é conforme”, a coisa sussurrou, e a maga sorriu. Entretanto, continuou, “Exijo algo mais, magus. Na maior plenitude de Luna, você deve derramar água sagrada, infundida com grande Poder, em meu nome. É aceitável, magus?”

Fatima considerou. Em adição a vincular seu Nome com o da

coisa, o Umbroide desejava um sacrifício significativo de Sorvo também. Ainda assim, seu encontro recente com aqueles Homens de Preto demonstrou-lhe que ela precisava de algo mais com o que lidar com eles. Os Tecnocratas estavam ficando mais numerosos com o passar de semanas e não mostravam sinais de partir. Não sem uma demonstração do terrível preço de ficar. Não havia dúvida. Quando começou a falar as palavras, Fatima podia ver sua forma tomando-se clara e distinta.

“Eu aceito.”

Desde os tempos de Salomão o Sábio, magi de grande poder e entendimento usaram seu poder como meios para conquistar a ajuda de vários tipos dos habitantes dos Outros Mundos, na forma de Pactos Umbrais. Estes laços de bens e serviços, realizados ao longo de séculos, agora são uma prática institucionalizada, tanto entre os magos da Ordem quanto os Umbroides Astrais, um pilar de força mútua.

Para buscar um Pacto Umbral, um mago Hermético deve, obviamente, possuir alguma afinidade com a *Ars Spirituum*. Nível 2 na Esfera Espírito capacita o mago a invocar quase qualquer espírito que possa se Materializar (como o Encanto de mesmo nome), mas os professores Herméticos não defendem tentar tais interações antes de alcançar o quarto nível da Esfera Espírito (quando então o espírito pode ser confinado num círculo místico enquanto presente no plano terreno, um efeito que a Ordem chama de **Os Sagrados Pentagramas**). Invocações de espíritos na Ordem são quase sempre realizadas em capelas e/ou Santuários, com o mago ficando dentro de um círculo claramente delineado ou outra zona de proteção e outro círculo ou série de círculos interconectados, em que o espírito se manifesta, normalmente colocados pela sala do mago. Esta

distância serve a funções práticas e simbólicas. Em termos práticos, ele evita que muitas entidades astrais tentem atacar o mago, não importa como possa se debater contra seu confinamento. Num sentido simbólico, isso demonstra que o mago mantém este ser à distância; ainda que possam tornar-se aliados, eles *não são* amigos.

O Conhecimento Protocolos Umbrais (ver pp. 65-66), naturalmente, é uma necessidade para qualquer pretensão encantador de espíritos na Ordem, mas outras Habilidades também podem se provar criticamente úteis: Enoquiano, Expressão, Intimidação, Direito (para determinar os termos mais vantajosos e precisos de um dado pacto), Liderança, Ocultismo (Especialidade: Celestiografia e Demonologia) e Lábia. Qualquer mago com menos de 3 pontos em *qualquer uma* destas Habilidades é fortemente avisado a não tentar tal invocação. Os Umbroides, especialmente das variedades com que a Ordem frequentemente interage, são criaturas obstinadas. Aqueles magos que carecem da força de personalidade, sutileza, dignidade e conhecimento para contestar estas vontades são aconselhados a abrir mão de tais práticas.

A real invocação é, em muitas Casas, precedida por um estado de oração rápido e seguida por um estado meditativo (que não é mais uma súplica a uma força exterior do que uma reafirmação da união do mago com o Divino e a recitação de vários pactos históricos com a entidade a ser invocada, bem como seus aliados e inimigos conhecidos entre os Altos Umbroides). A inscrição de círculos de proteção e ligação (ou, se forem permanentes, uma verificação para assegurar que tudo esteja pronto) é o próximo passo. Se houverem falhas nos círculos, o desastre pode ocorrer e quase certamente ocorrerá, então os magos são conhecidos por passar horas, ou mesmo dias, neste estágio de preparação. Quando tudo está perfeito, o mago recita as Palavras de proteção e invoca pactos antigos de defesa e não agressão que o protegem (com Espírito 2) contra seu sujeito, seguido por um chamado ao Alto Umbroide desejado (os magos Herméticos quase nunca lidam com os espíritos de outras Umbrae), que chama o ser num Efeito de **Manipular a Película**. Agora, ambas as partes estão, mais ou menos, aprisionadas até um acordo de algum tipo ser alcançado.

Na Ordem, o processo de barganha toma muitas formas: jogo de palavras e trapaça, recitações de orgulho e antigas linhagens místicas, a compulsão de votos seculares (com seres tanto benevolentes quanto malignos) e apelos à natureza de um espírito, por exemplo. De longe, contudo, o elemento mais fantástico deste processo está na tentativa de cada lado colocar o outro em submissão. O mago Hermético emprega mostras de fúria bruta e elemental (através do uso da *Ars Potentiae* e da *Ars Virium*, em muitos casos), enquanto o espírito exercita quaisquer capacidades ofensivas que possa invocar. As proteções da Esfera Espírito previnem que um lado *ataque* facilmente o outro, mas o ponto não é causar dano; é determinar quem possui a Vontade superior. Ainda que os membros das Tradições possam ser rápidos em pular este passo do processo como o equivalente a “uma competição pelo tamanho do pênis”, é uma faceta estimada do misticismo Hermético.

Por último, cada lado ainda busca ter seus pedidos atendidos na maior extensão, ainda que simultaneamente seja obrigado a fazer tão pouco quanto possível em troca. Vários testes de Atributos Sociais + Habilidade (desde Carisma + Liderança até Manipulação + Intimidação, e muitos outros), Efeitos de

Esferas, Encantos e a boa e velha interpretação devem entrar em cena aqui. O Pacto Umbral é uma questão de pompa, não eficiência estéril. O mago e o espírito honram um ao outro através desta luta de Vontades. Por meio deste processo, mago e Umbroide devem fazer testes resistidos de Força de Vontade (cada um com a dificuldade igual à pontuação em Força de Vontade permanente do outro), com cada tentativa de obter tantos sucessos quanto a Força de Vontade permanente do outro, aplicando os seguintes modificadores:

Dificuldade	Circunstância
-2 à dificuldade do mago	O mago pede tarefas muito simples (por exemplo, o nome de outro espírito)
-1 à dificuldade do mago	O mago pede uma tarefa menor (como chamar o espírito)
-0 a ambas dificuldades	O mago pede uma tarefa que envolva algum esforço (levar o mago até o espírito)
-1 à dificuldade do espírito	O mago pede uma tarefa difícil (ajuda em barganhar com o espírito)
-2 à dificuldade do espírito	O mago pede uma tarefa maior (combater o espírito)
-3 à dificuldade do espírito	O mago pede uma tarefa estendida (entrar num Fetiche para ser usado para matar o espírito)

Se o mago acumula os sucessos necessários primeiro, então o espírito concorda com o pedido. Se o espírito o faz primeiro, contudo, ele simplesmente está livre para partir, o que normalmente fará (lembrando esta indignidade e o nome do tolo fraco que presumiu invocá-lo). Se o espírito tem uma falha crítica em qualquer um dos testes de Força de Vontade, ele automaticamente atende aos desejos do mago sem pedir um favor em espécie. Se o mago tem falha crítica em um teste de Força de Vontade, o espírito automaticamente quebra o Efeito **Manipular a Película** e estilha qualquer proteção de Espírito 2 que tenha empregado e, enfurecido, tentará vingança sobre o presunçoso artífice através de meios muito horríveis para contemplar.

A menos que o Umbroide tenha falha crítica num teste de Força de Vontade, o mago *terá* algum serviço a realizar em espécie: um dízimo em Sorvo, o lançamento de algum feitiço ou uma procura, por exemplo. No caso de pedidos realmente desafiadores e/ou Umbroides extraordinariamente poderosos, o preço pode ser mais alto: um corpo humano para possuir ou a aquisição de uma posse pessoal específica de um mago poderoso (ainda vivo) que errou com o espírito no passado. Se o mago não aceitar estes termos, não importa quão bem ele jogue contra o espírito (mais uma vez, a menos que o espírito tenha falha crítica no teste de Força de Vontade), ele *não receberá* o serviço solicitado.

O sistema só cria um laço de aliança temporária. Laços mais permanentes (sejam aqueles entre Aliados ou Contatos, ou aqueles de mestre e servo) podem ser criados com mágicas mais poderosas, embora apenas Mestres e Arquimestres possam esperar realizar laços duradouros sobre algum Umbroide Astral exceto os mais fracos. E, claro, o mago que seja mestre de tais criaturas deve estar preparado para a possibilidade de tornar-se escravo.



CAPÍTULO TRÊS: O CAMINHO DE POITANDRES



O que segue são exemplos dos mitos, lendas e pessoas de importância no passado e presente da Ordem, bem como uma ideia para uma cabala exclusiva da Tradição e a instituição que a apoia. Claro, todos estes são apenas modelos, e se qualquer um deles não se

adaptar ao conceito da Ordem de Hermes e às necessidades de seu jogo e seus jogadores, apenas ignore-os. O maior significado destes exemplos é dar-lhe um sentido da nova face da Ordem, assim como um vislumbre dos tipos de histórias e formas de organização que dão seu sabor.

OSTOS NA TRILHA DOURADA



Entre os eminentes artífices da Ordem de Hermes, alguns, por força da ambição, disciplina e caráter, conseguem esculpir para si um lugar particularmente elevado nos pergaminhos da história. O que segue são alguns exemplos destes famosos (ou infames) magos: três modernos e um histórico. Em sua maior parte, os Herméticos modernos são adeptos da nova filosofia da Ordem, que defende a prestação de contas entre os magos das Tradições, a participação ativa de artífices jovens e dinâmicos nos mais altos níveis de liderança da Tradição e o ato de trazer a Guerra da Ascensão a cada camada do mundo: física, política, intelectual e outras. A história do Hermético histórico, por outro lado, tem lições a dar – provavelmente

lições além daquelas que a Ordem tem achado por bem recolher, mas que são deixadas para o leitor.

PRITIUS ISHAQ IBN-THOTH

Antecedente: Nascido filho único de uma mãe britânica e um pai persa vivendo no Cairo do início do século XVIII, Ishaq Balsara percorreu um longo caminho de suas origens como filho de dois magos Herméticos menores: um que nunca passou o Quinto grau, e um cujas práticas místicas eram estritamente limitadas à magia estática. Hoje, Ishaq talvez seja o mago Hermético mais poderoso a sobreviver ao Ajuste de Contas e às calamidades que seguiram em seu rastro. Diferente de muitos de seus contemporâneos, Ishaq sempre preferiu permanecer na Terra, conduzindo os assuntos da Ordem “entre os cidadãos”, como ocorreu, e ele provavelmente deve sua sobrevivência a essa atitude.



O garoto que um dia se tornaria o Quaesitor Primus, contudo, passou muito de sua vida nos Reinos de Horizonte, mostrando uma compreensão para a *Ars Hermeticae* por volta dos sete anos de idade. Ele estudou com muitos Mestres ilustres e estimados, e passou alguns meses aqui e ali sob a asa do grande Porthos Fitz-Empress (tempos que ele lembra como intensamente estressantes, dada a inclinação do velho arquifeiteiro para destruição catastrófica accidental). Quando tinha 13 anos, o garoto declarou (para o desapontamento de sua mãe, uma Bonisagus) que solicitaria admissão nas fileiras dos *Magistrati*, para manter a lei de Hermes. Sua ascensão através das fileiras da Casa Quaesitor, contudo, foi uma grande fonte de orgulho para seus pais. Sua grande paixão e reverência pelo caminho de *Ma'at* foi citado como um exemplo brilhante para outros jovens Quesitori apoiarem. Naturalmente, ele ganhou sua parte de amigos, inimigos e puxa-sacos durante estes anos, mas Ishaq nunca permitiu que sua visão se afastasse de sua busca por realizar uma justiça perfeita e universal.

De fato, Ishaq mal percebia, enquanto se tornava mais poderoso e influente dentro da Casa, da Ordem e das Tradições, que sua vida passava por ele. Seus pais estavam velhos, ele não tinha amigos e tinha apenas desfrutado dos relacionamentos românticos mais superficiais. Ishaq virtualmente desapareceu da vida da Ordem durante os últimos anos do século XVIII, voltando para casa para cuidar de seus pais em seus últimos dias e dar-lhes uma oportunidade de conhecer o filho que havia por muito tempo buscado deixá-los para trás em sua obstinação mal orientada. Quando eles morreram, Ishaq retornou, chamando a si mesmo de ibn-Thoth, pois agora ele não tinha mãe e o Três Vezes Grande seria seu único pai.

O homem que voltou à Ordem estava muito mudado. Ele defendia o abraço ao mundo, ao invés de um distanciamento dele. Ainda assim, ele não era tolo em seu entusiasmo e sabia que a maioria dos magos Herméticos seriam relutantes em concordar com algo que fosse, para eles, básico, profano e indigno. Ishaq, contudo, acreditava que apenas ao viver no mundo se poderia tentar mudá-lo.

De forma análoga, enquanto a consciência de seus anos de velhice caía sobre si, ele soube que os magos jovens sempre excederiam em número os velhos, e que a maioria das grandes mudanças teriam assim de começar com eles. Suas ideias “revolucionárias” renderam-lhe poucos amigos, mas seu poder bruto e habilidade eram suficientes, no início do século XX, para garantir-lhe o assento de Primus Quaesitor, do qual ele sentiu que poderia verdadeiramente começar a fazer algum bem. Hoje, suas atitudes tornam-lhe um dos mais respeitados, e entre os jovens, bem queridos dos Mestres da Ordem.

Ishaq agora serve como uma voz de gentil orientação e apoio para as forças mais jovens e mais dinâmicas dentro da Ordem de Hermes e, em menor grau, dentro das Tradições como um todo. Até muito recentemente, contudo, sua silenciosa postura paterna foi eclipsada pelo poderoso, e muito mais extravagante, Porthos (fato com que não se importa nem um pouco). Agora, após a morte do Arquimago, Ishaq percebe que alguém deve estar disposto a entrar na pele do venerável Arquimestre, embora talvez de modo mais calmo e brando. Ishaq resolveu que essa pessoa deve ser ele mesmo. É a única forma de se assegurar de que nenhum Mestre com uma agenda menos benevolente tente vestir o elmo espiritual da Ordem.

Como para o assim chamado “Conselho Rebelde”, Ishaq reserva julgamento. Ele sabe melhor que deve rejeitar completamente sua validade autorizada, pois as recomendações, admoestações e declarações ousadas do Conselho estimularam muitos Tradicionalistas antes desesperançosos à ação, mas as noções rebuscadas que circulam o preocupam. *Ninguém* consegue ser tão plenamente altruísta; este Conselho Rebelde tem uma agenda, e Ishaq teme que sejam os magos das Tradições que terminem assumindo a responsabilidade pelas promessas que o Conselho faz.

Imagem: A despeito de sua idade avançada, as feições afiadas e refinadas de Ishaq são as de um homem notavelmente belo no final dos 30 e início dos 40. Seus olhos amendoados são quase negros e seu cabelo longo e um tanto ondulado, é de um branco neve, embora ele nunca apareça com algo além de uma barbicha em seu queixo. Ele é alto e esbelto e prefere ternos escuros sob medida, com atavios finos mas subestimados.

Dicas de Interpretação: Você é o centro que precisa resistir. Você não é um homem arrogante, mas sabe que a Ordem depende muito daqueles poucos Mestres e Arquimestres potentes – tais como você – que restaram. Você é, assim, determinado a fazer o que deve ser feito para restaurar a Ordem à glória e ajudá-la a encontrar seu devido lugar como um exemplo a todas as pessoas do mundo, Adormecidos e Despertos. Para isso, contudo, você sabe que deve desaparecer nos bastidores dos assuntos das Tradições, aconselhando os magos mais jovens e mais vitais, pois este é o melhor momento *deles*.

Você conhece política tão bem quanto qualquer um e, no passado, cedeu à pressão política dentro da Ordem. O resultado foi a fracassada Marcha dos Feiticeiros contra a Casa rebelde Tremere. Você resolveu nunca mais ser movido

por noções tão tolas, concentrando-se ao invés disso em trazer a verdade de *Ma'at* a este novo mundo de forma realista, construtiva e iluminada.

Casa: Quaesitor

Natureza: Visionário

Essência: Padrão

Comportamento: Juiz

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4 (Incansável), Carisma 3, Manipulação 5 (Sedução), Aparência 4 (Alienígena), Percepção 5 (Alerta), Inteligência 6 (Criatividade), Raciocínio 5 (Sempre Alerta)

Talentos: Prontidão 4, Consciência 3, Esquiva 1, Expressão 4, Intimidação 4, Liderança 3, Manha 5

Perícias: Etiqueta 4, Meditação 4, Armas Brancas 2

Conhecimentos: Acadêmicos 5, Cosmologia 4, Enigmas 4, Enoquiano 5, Investigação 5, Direito 5, Linguística 5, Ocultismo 5 (Celestiografia e Demonologia, Geometria Sagrada), Ciência 1, Protocolos Umbroides 5

Antecedentes: Aliados 5, Arcanum 4, Avatar 3, Contatos 5, Influência 4, Biblioteca 5, Nodo 4, Recursos 5

Arete: 7

Esferas: Correspondência 3, Entropia 1, Forças 4, Vida 2, Mente 5, Primórdio 3, Espírito 6, Tempo 2

Força de Vontade: 10

Quintessência: 14

Paradoxo: 4

Ressonância: (Dinâmica) Catalizadora 2, (Entrópica) Purificante 3, (Estática) Perfeita 5

KALLISTI, “ALTA SACERDOTISA”

DA CASA XAOS

Antecedente: Ninguém que saiba seu nome de batismo (se, de fato, alguém vivo hoje soubesse) o revelaria. Seu velho Nome de Ofício era Virginia Chapel, bani Thig. Alguns dizem que ela era pupila prodígio de Sharad Osei; outros dizem que ela era sua amante. Poucos dos antigos Thig, agora Verditius, têm algum desejo de falar sobre ela, e aqueles Thig que a seguiram nas fileiras da Casas Xaos simplesmente agiram como se ela não tivesse passado antes que a Casa viesse a existir. Como por suas próprias palavras, Kallisti diz ter “renascido por meio do beijo de Eris”, seja lá o que isso signifique.

O que *se sabe* de Kallisti é que ela é uma poderosa força dentro da Casa Ex Miscellanea, beirando o ponto de ser poderosa dentro da Ordem como um todo. Ela é mais uma força da natureza do que uma pessoa, às vezes refletindo figuras tais como Lilith, Kali e as Bacantes. Alguns dentro de sua Casa dizem que seu Avatar a possui diretamente em determinadas ocasiões, obscurecendo a linha entre espírito e carne e levando-a mais perto da Ascensão do que qualquer artífice vivo.

Kallisti às vezes dá a impressão de que não compreende plenamente as forças que a conduzem. Críticos são rápidos em apontar que o prazo desta “metamorfose” coincidiu convenientemente com a aposta em Verditius por parte de Sharad Osei, mas mesmo eles, quando a encontram ao vivo, não podem negar que existe *algo* inexplicável nela. Se Kallisti é uma charlatã, ela é tão boa nisso que é possível que



mesmo ela não esteja completamente ciente do engodo.

Imagem: Kallisti é uma mulher muito atraente no meio dos 20 anos, provavelmente de origem do Oriente Médio ou Mediterrâneo. Seu cabelo negro é ondulado e longo, e sua complexão é de um tom oliva escuro. Ela prefere calças de couro, tops de vinil e coisas do tipo e é muitas vezes adornada com anéis, colares e outras joias. O número “23” está tatuado dentro de uma estrela razoavelmente grande, de cinco pontas, estilo pentáculo (tirando o círculo) em seu ombro esquerdo, e uma maçã dourada com “Kallisti” escrito em grego clássico nela está pintada na parte de baixo das costas.

Dicas de Interpretação: Você pode ser o que diz ser. Então novamente, você pode não ser. Melhor não contemplar isso por muito tempo; atrapalharia a situação. Talvez seja apenas uma proposta a mostrar para Osei. Talvez seja para atrair sua atenção. Talvez você realmente *acredite* nisso tudo. Talvez Eris *se apodere* de você, como sua 23ª Alta Sacerdotisa escolhida.

Casa: Xaos, Ex Miscellanea

Natureza: Excêntrico

Essência: Dinâmica

Comportamento: Visionário

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 5 (Culto da Personalidade), Manipulação 4 (Convincente), Aparência 4 (Sexy), Percepção 4 (Intuitiva), Inteligência 4 (Não Linear), Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 1, Consciência 3, Briga 1, Esquiva 1, Expressão 4, Intimidação 2, Liderança 4, Manha 3, Lábria 4

Perícias: Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Meditação 2, Armas Brancas 1, Performance 2, Furtividade 2, Tecnologia 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 3, Cosmologia 3, Enigmas 3, Enoquiano 3, Investigação 1, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciências 2, Protocolos Umbrais 2

Antecedentes: Aliados 3, Arcanum 5, Avatar 4, Destino 3, Sonhos 3, Recursos 3

Arete: 3

Esferas: Correspondência 2, Entropia 2, Forças 1, Vida 3, Mente 3, Primórdio 2, Espírito 2, Tempo 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 5

Paradoxo: 1

Ressonância: (Dinâmica) Frenética 3, (Entrópica) Selvagem 2

MARK HALLWARD GILLAN

(A informação apresentada aqui sobre Mark Hallward Gillan deve ser considerada mais precisa do que informes anteriores, que muitas vezes são o resultado de desinformação deliberada espalhada pelo antigo Primus da Tradição Getúlio Vargas São Cristóvão.)

Antecedente: A história de Mark Hallward Gillan começa numa base do Exército dos Estados Unidos no Alasca. O filho do Coronel John Gillan e sua esposa Martha, ele não passaria mais do que dois anos dos próximos 18 no mesmo lugar. Toda essa mudança sob a direção de seu pai rigoroso, certinho e bem sucedido lhe ensinou duas lições cruciais: primeiro, que uma mente ordenada pode sobrepujar todo tipo de dificuldade, e segundo (após o ataque cardíaco fatal de seu pai), que nenhuma quantidade de ordem pode negar a possibilidade do caos. Mais do que qualquer outra experiência ou revelação, estas duas lições moldaram quem Mark se tornou.

Antes de seu Despertar, a afinidade de Mark para sistemas bem ordenados levou-o a seguir o caminho de seu pai e alistar-se com 18 anos, enquanto seu abraço ao caos arrastou-o para a Aurora Dourada de Crowley e sua variante do Hermetismo pouco depois. Seu sério veio individualista e iconoclasta era algo que o exército não apreciava, contudo. Para ele, o raciocínio era simples: qualquer sistema que não pudesse lidar com a realidade do caos não era bem ordenado. Seus superiores não viam dessa forma, e Mark separou-se do exército com 20 anos de idade. Ele atraiu a atenção da Casa Flambeau com uma brincadeira que ele fez em sua saída, uma brincadeira que envolvia o uso inteligente de alguns explosivos plásticos tomados “emprestados”. A Ordem cobriu o incidente e atraiu Mark rapidamente como um bom pretendente. Infelizmente, esse relacionamento azedou não muito depois de sua “graduação” na Ordem, e Mark fez seu próprio caminho mais uma vez, aparecendo nos lugares mais inesperados nos anos que se seguiram. Ele voltou à Ordem por convite de Porthos Fitz-Empress, mas rapidamente cansou-se das políticas que estavam devorando Horizonte. Ele desapareceu novamente não muito antes da queda daquele Reino.

Ainda que tenha ostensivamente abandonado sua Ordem, Mark claramente ainda tem aliados dentro dela que muitas vezes fornecem-lhe ajuda ou informação. Ele também tem uma rede poderosa com vários indivíduos em outras Tradições. Muitos dentro da Ordem veem-no como um mago valioso, e ao invés de aliená-lo com mais ameaças de punição ou ostracismo, mantêm um convite aberto para seu retorno. Ele ainda tem de aceitar essas ofertas, mas sugere que “ainda tenha tempo”. Alguns sussurram que seu



status de forasteiro é falso, que é realmente um ardil concebido para conquistar-lhe a confiança das outras Tradições.

Mark sabe muito sobre a política das Tradições, mesmo que tente sair dela. Ele frequentemente parece estar envolvido em questões políticas com as quais diz não querer conexões. Recentemente seus interesses mágicos levaram-no na direção da mágica do caos e teoria de sistemas – estudos que tentam reconciliar ordem e ego – mas como sempre, Mark tenta resolver situações através de meios mundanos antes de recorrer à mágica.

Imagem: Mark está no início dos 30 anos, embora muitos digam que ele parece mais velho, com cabelo desganhado tingido de loiro (naturalmente negro) e olhos estrábicos. Ele geralmente veste-se num suéter com uma gabardine de couro cinza-carvão surrada ou jaqueta e jeans. Ele evita a pompa óbvia de um mago Hermético, mas tende a carregar inúmeros amuletos e Talismãs.

Dicas de Interpretação: Você acredita em ter as coisas feitas, e se isso bagunçar as fundações, que se danem. Ainda que nem sempre seja tão simples quanto isso (como sua “disposição relutante” em se envolver na política das Tradições ilustra), você tem uma forte tendência ao “lobo solitário” sempre que suspeita que a fita vermelha vai ficar no caminho dos resultados. Ainda assim, se você *puder* fazer algo funcionar dentro do sistema, seja agindo você mesmo, através de intermediários, ou apenas sussurrando no ouvido certo, melhor.

Casa: Nenhuma atualmente, formalmente Flambeau

Natureza: Arquiteto

Essência: Investigador

Comportamento: Solitário

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (Resistente), Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4 (Intuição), Inteligência 4 (Análise Lógica), Raciocínio (Indiferente)

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Consciência 1, Briga 2, Esquiva 2, Expressão 1, Intimidação 1, Liderança 1, Manha 2, Lábia 2

Perícias: Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Meditação 1, Armas Brancas 1, Performance 1, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Tecnologia 4 (Demolições)

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 2, Cosmologia 1, Enigmas 2, Enoquiano 2, Investigação 2, Direito 1, Linguística 5, Medicina 1, Ocultismo 4 (Gematria), Ciências 2

Antecedentes: Aliados 4, Arcanum 3, Avatar 1, Contatos 5, Recursos 3, Maravilha 3 (as Maravilhas de Mark tendem a ser o que ele precisa, quando ele precisa delas)

Arete: 5

Esferas: Correspondência 3, Forças 4, Matéria 2, Mente 2, Primórdio 1

Força de Vontade: 8

Quintessência: 9

Paradoxo: 2

Ressonância: (Dinâmica) Caótica 3, (Estática) Cristalina 3

MALACHAI BEN-YESHUA

Antecedente: Malachai Ben-Yeshua, bani Bonisagus, desapareceu da Ordem de Hermes nos primeiros dias da década de 1970. Ele era renomado entre os Dispersos como um grande operador de Umbroides e como um homem mais familiarizado com suas psicologias bizarras e alienígenas. Seus tratados sobre coação ao serviço de várias “raças” de seres astrais tornou-se referência padrão na Ordem quase que imediatamente ao serem publicados.

Malachai nasceu de pais emigrantes na Polônia no início da década de 1930. Seus pais eram trabalhadores e pessoas comuns e tentavam instilar no garoto uma ética de humilde persistência e um respeito pelo trabalho de suas próprias mãos. Infelizmente, a lição abrangente de sua juventude não veio de pais amorosos, mas da máquina de guerra de Hitler, e o jovem Malachai assistiu seus corpos arderem nas fornalhas dos campos de concentração antes de ser libertado pelas forças Aliadas no fim da Segunda Guerra Mundial. A terrível sensação de impotência que Malachai sentiu após sua libertação marcou-lhe profundamente, e semeou nele sementes de ressentimento e amargura que floresceriam e o transformariam de um garoto fraco, magérrimo e psicologicamente arruinado, em um homem em busca do poder para assegurar que ninguém pudesse machucá-lo novamente.

Sem família sobrevivente que conhecesse, um orfanato em Praga o acolheu. Foi lá que Malachai ouviu pela primeira vez a história do golem construído para proteger os judeus da cidade centenas de anos atrás. Talvez simplesmente para responder suas próprias questões sobre a verdade do mundo e direcionar seus sentimentos de vulnerabilidade terrivelmente assentados, Malachai, aos 13 anos de idade, desafiou a tradição e começou a buscar pelos mistérios da Cabala. Seus desastres iniciais chamaram a atenção de Rudolph Berkowitz, bani Bonisagus, que, impressionado com a iniciativa de Malachai, rapidamente trouxe o garoto sob sua asa. Berkowitz tornou-se o pai adotivo de Malachai e começou seu período de tutela Hermética na Capela de

Praga. Malachai assumiu a Grande Obra como se nascesse para aquilo.

Ele estudava nas primeiras horas da manhã, trabalhando duas vezes mais duro do que os outros assistentes na capela, para que fosse capaz de encontrar um tempo livre aqui e ali para folhear os antigos textos e pergaminhos empoeirados. Ele rapidamente descobriu que tinha uma facilidade para línguas e tirou vantagem disso, precisando de uma mínima instrução numa língua antes que pudesse perceber as conexões por si só e decifrar palavras incomuns. Dominando a *goetia* por volta dos 15 anos, Malachai passou para a *teurgia*, induzindo seu próprio Despertar com 17 anos de idade através de um rigoroso regime de estudo Hermético. A maioria do restante de sua vida na Ordem seria marcada por um progresso similarmente incrível em esforços eruditos, com quase qualquer assunto vindo a ele rápida e naturalmente.

Malachai, a despeito da (ou talvez devido à) devoção de seus pais, não era voltado à religião. Para demonstrar o lugar proeminente do homem na Grade Cadeia do Ser, exercer controle sobre o que ele considerava ser fundamentalmente a injusta hierarquia da Criação, e de um desejo de controlar as forças diante das quais sentia que seus pais haviam se ajoelhado como escravos, ele voltou-se para invocar e comandar Umbroides. Nunca interessado em amigos ou aliados, ele devotou-se a seu trabalho, permitindo que anos passassem por ele com apenas uma incursão ocasional no *mi'as* para adquirir um ingrediente raro para um encantamento particularmente exótico ou perigoso. Eventualmente, contudo, a grande orientação de Malachai começou a afinar. Ele havia alienado muitos Umbroides Astrais através de seus experimentos e invocações, e no final da década de 1960, Malachai voltou-se para a *Ars Potentiae*, buscando subverter por força bruta aquilo que a sutileza não mais controlava. Ainda assim, parecia haver algo mais, logo além de seu alcance. Malachai passou alguns anos viajando a Terra e os Outros Mundos, fazendo contato com muitos sábios notáveis da Ordem, buscando pistas para um controle mais perfeito e absoluto sobre a miríade de reinos da Criação, mas ele não conseguia encontrar uma teoria que bastasse.

No final, Malachai desapareceu nas profundezas da Umbra, com algumas palavras murmuradas a associados que ele voltaria eventualmente com o conhecimento que buscava – conhecimento que o tornaria capaz de lidar com os espíritos primordiais responsáveis pela ordem da realidade em si. Magos da Ordem em Mus viram Malachai Ben-Yeshua pela última vez cercado por uma tempestade de livros e papiros. Cavalcando nas asas de um *djinn* dos ventos enfeitiçado, ele busca os mistérios no coração do próprio Universo. Embora ninguém realmente espere que Malachai retorne tão cedo (ou mesmo retorne), os estudiosos dizem que ele é um exemplo do foco intenso que um mago da Ordem deve cultivar na busca de sua Palavra e na busca de controle sobre os próprios poderes da natureza.

A CRÔNICA DA ORDEM DE HERMES



Eles talvez sejam mais numerosos do que os praticantes de centenas de tradições culturais dos Oradores dos Sonhos. Eles têm uma organização melhor do que é provida pela rígida hierarquia do Coro Celestial. Se alguma das Nove Tradições Místicas foi concebida para um jogo de uma Tradição, esta é a Ordem de Hermes.

Dito isto, por onde começar uma crônica Hermética? Os Herméticos são uma sociedade pró-ativa, muitas vezes até agressiva, e uma que é bem familiarizada com muitos círculos sociais diferentes. Os magos Herméticos (como aqueles na cabala modelo abaixo ilustram) podem se integrar facilmente em instituições de ensino, usando sua própria grande educação como um meio de insinuar o pensamento Poimândrico na instrução da próxima geração. Eles podem formar uma cabala de guerra, transformando seu conhecimento das *Ars Hermeticae* em uma potente arma pela qual lacerar os inimigos da Ordem. Bem versados na arte, cultura e história, um grupo de magos da Ordem pode vagar pela Terra (e pelos Outros Mundos) como um grupo de arqueólogos místicos, buscando as verdades ocultas da realidade, o tempo todo lidando com vistos de viagem em nações hostis, bandidos e piratas em nações subdesenvolvidas, e, talvez, as dificuldades inerentes em contrabandar tesouros de valor inestimável de tumbas e grandes museus.

A Ordem tem uma razão para ofender-se em virtualmente todo aspecto do mundo moderno, então é natural que como uma Tradição bem organizada eles despachassem um grupo de jovens magos para lidar com este ou aquele infortúnio. Tais missões variam do local ao global em alcance. A criminalidade desenfreada e o uso de drogas na vizinhança étnica de classe baixa? O produto de uma prisão Tecnocrata forjada para confundir as jovens mentes potenciais através de opressão racial e econômica. Cortes nos investimentos em educação para apoiar um orçamento já monolítico para defesa? Um esquema flagrante,

alimentado pelo medo e a paranoia, para perpetuar e expandir o estado aberrante de ignorância em que os Adormecidos habitam, traindo-os de seu direito humano inerente de buscar a compreensão e o Despertar. Opor-se a qualquer uma destas injustiças, através de meios legítimos e dissimulados, é honrável para a Ordem, e certamente existem Herméticos ansiosos por uma oportunidade para corrigir estes e outros males da sociedade contemporânea.

Existe também um lado muito prático para uma crônica da Ordem de Hermes. Membros de outras Tradições, gostando ou não, muitas vezes tratam a Ordem com desprezo (por vezes merecido) e aversão pelo que percebem ser uma visão de mundo muito arrogante e cheia de si. Mais do que qualquer outra Tradição, a Ordem de Hermes organiza seus magos nestas cabalas exclusivas por uma questão de não incapacitar estes jovens artífices com os preconceitos de outros Tradicionalistas (e inversamente, embora os magos da Ordem falem menos frequentemente disso em público, para poupar estes jovens Herméticos das dores de cabeça de trabalhar tão de perto com os filhos de artes místicas imperfeitas).

O senso de variedade oferecido pelas Nove Grandes Casas de Hermes é suficiente para incorporar muitos estilos diferentes de mágica e tipos de personalidade numa única cabala. Um erudito calmo pode vir de Bonisagus ou Shaea, enquanto um guerreiro duro e dinâmico pode descender da venerável Casa de Flambeau ou dos Tytali. Da mesma forma, um mago interessado nas Umbræ pode ter sido induzido à Quaesitor e um que deseje buscar artes de transformação material estaria bem na Casa Solificati ou entre as fileiras dos Verditius. A Ordem é um microcosmo das Nove Tradições (conveniente, posto que foi o sistema de hierarquias e protocolos da Ordem que definiu amplamente estas mesmas instituições pela Grande Convocação) e virtualmente *qualquer* escola de pensamento místico pode ser e tem sido espelhada pela Ordem para adaptar-se no rígido molde do Alto Hermetismo (às vezes bastante deselegante, embora haja também grande potencial de interpretação nisso).

A ACADEMIA STRAUSSSEN



Fundada em 1788 pelo Mestre Bonisagus, Hermann Straussen, ao norte do estado de Nova York, a Academia Straussen era para ser um lugar para onde os magos Herméticos pudessem mandar seus filhos para receberem o que era, para o pensamento da Ordem, uma educação adequada e completa. Afinal, muitos magos da Ordem, então como agora, simplesmente careciam do tempo para instruir devidamente um filho tanto no currículo normal quanto no Hermético.

Assim, Straussen pretendia que sua escola se tornasse um campo de treinamento, um lugar onde a próxima geração de Herméticos pudesse aprender a aproveitar os ensinamentos do Três Vezes Grande por si mesma.

Hoje, a Academia é uma de apenas três destas escolas que a Ordem tem (as outras duas sendo localizadas, sem surpresa, na Europa: uma em Londres e a outra na região de Champagne na França). É uma escola credenciada que abriga não mais do que 30 estudantes por vez. Atualmente existem 22 estudantes, variando em idade de 10 a 17 anos. Cerca de metade das crianças são filhos de um pai Hermético (ou pais), enquanto cerca de um terço descende de consortes Herméticos. As quatro crianças restantes são nascidas de aliados próximos a Herméticos proeminentes: duas são as filhas de uma Ahl-i-Batin assassinada, outro é o filho ilegítimo de um Corista Celestial na Igreja Católica e a última é a filha de uma Verbena; seu destino claramente não ficou com as irmãs de sua mãe. Existe uma tendência informal (contra a qual o quadro de diretores luta fervorosamente) de que os filhos de magos

Herméticos Despertos desprezam os outros na escola. Entretanto, longas horas de labuta são a recompensa por tal esnobismo, então a maioria das crianças precisa mostrar seu preconceito às escondidas (pois o código informal contra denunciar atos de bullying está em pleno efeito mesmo nesta instituição supostamente “iluminada”).

A maioria das crianças e jovens adultos que aprendem na Academia Straussen nunca Despertará. Em geral um ou dois numa geração é a norma, e três ou quatro seria considerado fantástico. Várias gerações falharam em prover mesmo um novo mago. A despeito disso, a Academia é um recurso inestimável para a Ordem, uma vez que os graduados entram no mundo como Adormecidos simpáticos ao paradigma Hermético, Adormecidos que podem, em tempo, secretamente passar este conhecimento para amigos, colaboradores e parceiros, bem como eventualmente transmiti-lo para seus próprios filhos.

HISTÓRIA

Magister Straussén, após uma carreira longa e ilustre na Ordem de Hermes, estava ficando velho nos últimos anos do século XVIII. Ele lutou contra a Ordem da Razão por quatro continentes, travou uma guerra perdida para manter o sistema dos quatro humores em uso comum e catalogou mais variedades de Sorvo do que qualquer mago Hermético antes ou depois dele. Ele estava cansado, sozinho, e sabia, sem muito mais tempo para o mundo. Era também fabulosamente rico como resultado de suas pesquisas com alquímia.

Straussen usou sua fortuna para comprar um grande lote de terra no jovem estado de Nova York, escolhendo-o por seu afastamento (um fator que ele checkou com a *Ars Temporis*, só para se assegurar de que permaneceria deste modo durante o futuro previsível) e por uma atmosfera que o lembrava de alguma forma de sua casa de infância na Schwarzwald, dois séculos atrás. Ele pagou generosamente pelos materiais mais refinados: granito forte de New Hampshire, mármore da Itália, madeiras raras da África e do Oriente. Convidou alguns dos eruditos mais educados e respeitados da Ordem a se juntarem a ele no encantamento e dedicação de sua aventura, e se quisessem, a ficar e servir como professores para os filhos dos magos Herméticos pelo mundo.

Enquanto muitos vieram pela dedicação, e a maioria desse ao menos algo à escola (variando de fórmulas de feitiços simples, a encantamentos de proteção, e até um ou dois Talismãs poderosos), apenas uns poucos – seis no total (incluindo o próprio Straussén) – ficaram como educadores. Isto serviu bem ao velho Mestre. Pequenas turmas e poucos instrutores fariam sua escola parecer tanto uma família quanto uma instituição de educação Hermética. Straussén morreria 16 anos depois, feliz e cercado por estudantes, diretores, alunos e outros amigos.

Após a morte de Hermann Straussén, a Academia passou, pela vontade do Mestre, aos cuidados de Ysabeau de Laurent, bani Jerbiton, a mais velha educadora restante na escola. Desde aquele tempo, passaria de um mago a outro, com cada Diretor ou Diretora escolhendo seu próprio sucessor. E assim foi através de tempos abundantes e difíceis, com turmas de todos os tamanhos. A escola intemperizou a marcha de décadas com graça e firmeza, tornando-se velha e venerável. Infelizmente, contudo, nos anos médios do século XX a Academia se encontrou num estado de declínio terrível. Mesmo conforme o

Baby Boom surgia, as baixas terríveis sofridas pela Ordem durante a guerra fizeram com que poucas crianças nascessem na Tradição. Alguns pensaram que a Academia perderia sua utilidade dentro de uma geração.

O ano de 1959 viu a morte do Diretor Bonisagus Dorian Lacroix e a prestação da jovem Diretora, Alessandra Wincott, bani Fortunae. A Diretora Wincott imediatamente instituiu novas políticas, permitindo a admissão dos filhos de consortes e magos Herméticos de primeiro até terceiro grau, bem como filhos de membros de Tradições aliadas que quisessem que seus filhos crescessem em um ambiente de educação impecável.

Dentro de um ano, o número de estudantes frequentando a Academia saltou de cinco para 30. Foi um motivo de celebração e provavelmente o maior sucesso da Academia em um século. Wincott foi louvada por seus esforços e ficaria na posição por 40 anos, partindo para San Francisco após pouco mais de meio século com a escola. Ela passou sua posição em 1999 para Hatshepsut Tabitha Kashaf, bani Shaea e a uma nova geração de professores, uma que ela esperava que tivessem a sabedoria e a visão para trazer os ensinamentos de Hermes a um novo milênio e um novo mundo.

USANDO A ACADEMIA STRAUSSÉN

Você certamente pode complementar (ou, se quiser, substituir) o quadro de professores apresentado abaixo com personagens de sua providência. Do mesmo modo, você pode pedir-lhes que frequentem a escola por curtos períodos de tempo (um único dia, algumas semanas ou mesmo um mês) como educadores convidados e palestrantes. (Esta opção é especialmente boa se os personagens tiverem estabelecido nomes para si dentro das Tradições ou da Ordem especialmente, ou um ou mais deles serem eruditos notáveis em vários campos.) Talvez um personagem ou dois até tenham um filho que frequente a Academia. Marasha Kashaf era uma poderosa e bem conectada Arquimaga da Ordem e sua filha, Tabitha, também é bastante influente; talvez um ou mais dos personagens sejam amigos, aliados ou mesmo rivais da Diácona Kashaf.

Alternativamente, você pode querer fazer com que os jogadores criem crianças como personagens e os interpretem como estudantes da escola, com os eventos de sua crônica eventualmente levando ao Despertar – ou não, se você e seu grupo estão interessados em interpretar um grupo de consortes Herméticos e magos estáticos. Esta última opção pode ser particularmente divertida, envolvendo temas de amadurecimento, chegando a um acordo com as responsabilidades de poder e viver de acordo com (ou resistir a) os exemplos dos antepassados de alguém, entre muitos outros. A menos que você saiba com certeza que os membros de seu grupo lidarão bem com isso, contudo, ou *todos* Despertam eventualmente, ou *nenhum deles*. Se alguém está procurando jogar com um personagem menos poderoso por alguma razão (tal como um jogador inexperiente ou alguém procurando por uma mudança no ritmo), então, de todas as formas, vá em frente. É sempre possível Despertar tal personagem depois, se isso servir às necessidades de seu jogo.

⊕ CÓDIGO DA ACADEMIA

O Código da Academia Straussén, escrito pouco antes da dedicação da escola, tem dois fins pretendidos: primeiro, promover uma atmosfera de respeito e honra, e segundo,

promover um respeito pelos caminhos da Tradição desde cedo nas crianças que um dia serão os magos, consortes e ajudantes da Ordem. Claro, o Código aplica-se tanto a professores quanto a estudantes (um fato que se faz cumprir rigorosamente por Nicholas Avery, o Quaesitor residente), exigindo que os educadores da escola sejam bons exemplos para seus estudantes. O Código é como segue:

I. Eu sou um embaixador de minha Academia e juro comportar-me de maneira digna a todo momento e em todo lugar.

II. Eu nunca devo intencionalmente colocar em risco minha Academia, seus administradores, ou seus estudantes da forma que seja.

III. Eu nunca devo trabalhar para privar um estudante de minha Academia de oportunidade justa e igual à instrução de qualquer tipo, nem devo trazer prejuízos a qualquer um que habite dentro destas paredes, a menos que minha transgressão seja justamente repassada a mim.

IV. Se estudante, não devo violar intencionalmente a privacidade de qualquer um que habite dentro de minha Academia. Se administrador, devo me esforçar para manter a privacidade de meus pares e meus custódios, salvo sob as maiores coações.

V. Se convocado por um administrador de minha Academia a dar testemunho de qualquer ocorrência pertinente à segurança ou integridade desta e aqueles que a habitam, o farei honesta, rápida e completamente.

VI. Considerar-me-ei, a todo momento, um exemplo para aqueles em minha Academia menos instruídos do que eu, e irei me conduzir de acordo.

VII. Juro solenemente aderir fielmente, dando o melhor de minha habilidade a este Código. Se intencionalmente violar o espírito deste, que possa eu ser expulso de minha Academia em vergonha.

⊕ CORPO DOCENTE

Contrária à prática padrão da Ordem, a cabala de magos que conduz a Academia não tem título especial. Ao invés disso, a Diácona Kashaf simplesmente chama “o corpo docente” sempre que precisa de seus associados. Isto mantém as coisas simples, uma vez que a cabala efetivamente muda seus membros de vez em quando, quando um membro da equipe parte ou alguém morre.

O corpo docente tem responsabilidades acima e além de educar os estudantes, claro. Em gerações anteriores, os membros da equipe realizavam explorações umbrais e tarefas diplomáticas e até mesmo, sob o (breve) mandato de Wilhelmina Graf, bani Tytalus, agiu como uma cabala de guerra. Tabitha Kashaf prefere usar a cabala mais como generalistas talentosos. Os interesses e capacidades dos membros da equipe são diversos e prestam-se particularmente bem para práticas menos especializadas.

Informalmente, existem dois não magos entre a equipe da escola. O consorte, William Beck, age como segurança do campus com o assistente Jason Eddings, aprendiz de Nicholas Avery. Nenhum destes dois é realmente parte da “cabala da equipe”, contudo. Os quatro membros do corpo docente são os seguintes:

DIRETORA HATSHEPSUT TABITHA KASHAF

Uma das filhas mais jovens da famosa Primus Shaea, Maraksha Kashaf, Tabitha (o nome pelo qual ela prefere ser chamada em conversas casuais) é a atual Diretora da Academia Straussen e a diácona de sua Capela intimamente associada, bem como a líder da cabala Hermética que supervisiona ambos.

Tabitha tomou ciência muito cedo de que grandes coisas eram esperadas dela. Ela cresceu em capelas e Reinos Horizonte, e Despertou com nove anos de idade sob a supervisão direta de sua mãe e suas irmãs mais velhas. Daquele dia em diante, ela foi uma sacerdotisa de Seshat. Claro, Tabitha sempre foi ofuscada pela maestria maior de suas irmãs mais velhas e o incrível poder místico de sua mãe. No final, ela estava contente em preencher um destino menor e mais humilde. Em sua adolescência, esta resignação era mais amarga, mas os anos seguintes ensinaram a Tabitha o valor de uma linhagem poderosa e os benefícios de ser subestimada.

Naturalmente, Tabitha recebeu sua educação dos maiores Mestres Herméticos e destacou-se em todos os seus estudos, surpreendendo até mesmo alguns dos tutores mais exigentes com seu brilhantismo quieto. Entretanto, ela foi completamente tomada pelo mundo da academia, com o poder inerente no Nome de “professora” – um que cria as Vontades que moldarão o futuro. Quando sua própria instrução havia terminado, Tabitha buscou a permissão de sua mãe para se envolver em uma das últimas poucas Capelas educacionais da Ordem. Feliz em ver que sua filha de fala mansa havia encontrado uma paixão, e radiante que ela abraçaria o papel sagrado de passar adiante a sabedoria a outra geração, Maraksha Kashaf prontamente deu-lhe sua bênção.

Tabitha juntou-se à equipe da escola em 1993, com 24 anos de idade. Ela ensinava principalmente história e línguas, mas mostrou facilidade com quase qualquer assunto que lhe era exigido. Além disso, o comportamento calmo de Tabitha deixava a maioria dos estudantes à vontade, enquanto ainda mantinha parte da distância necessária para construir laços sustentáveis de respeito e autoridade. Quando a Diretora Wincott se aposentou quatro anos atrás, Tabitha foi a única



escolha real para sua sucessora, um papel que ela prontamente aceitou.

Desde então, a perda de sua mãe e muitas de suas irmãs temperou a ansiedade de Tabitha. Sempre possuída de uma atitude madura, Tabitha tem avançado, em etapas, para uma pessoa mais matriarcal, tentando sem saber ocupar o lugar de sua mãe de alguma pequena forma. Para os estudantes na Academia Straussen, contudo, ela é uma figura materna. Para alguns deles, ela é mais mãe do que a mulher que os deu à luz.

Imagem: A beleza de Tabitha é a de uma linhagem de faraós núbios. Seu cabelo espesso é preso em centenas de tranças finas e suas feições parecem como se fossem esculpidas em ébano polido. Sua aparência geral é de grande confiança, inteligência e raciocínio. Ela frequentemente veste-se com calças e casaco elegantes, acentuada por joias refinadas com temas egípcios (tais como uma gargantilha de escaravelho ou um alfinete de lapela em cartela). Sua voz é naturalmente régia mas gentil, embora ela possa facilmente fazê-la tomar um aspecto forçoso. Tabitha quase nunca parece ser chocada ou surpreendida por algo.

Dicas de Interpretação: Você é uma herdeira da Casa da Lua Crescente, uma filha da Alta Sacerdotisa caída. Você se conduz com a atitude e nobreza que convém à realeza, pois isso, de uma forma bem real, é o que você é: a filha de uma das dinastias mais poderosas da Ordem. Ainda assim, você tem um coração aberto e cuidadoso e ama o papel de professora, um amor que sua reverenciada mãe instilou em você quando ainda nova. Enquanto a maioria dos magos de sua Casa estejam contentes em se cercarem com velhos livros e pergaminhos poeirentos, você deseja mais estar no meio dos vivos, *evoluindo* o conhecimento.

Casa: Shaea

Natureza: Samaritano

Essência: Investigador

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4 (Sincera), Manipulação 3, Aparência 4 (Exótica), Percepção 4 (Intuitiva), Inteligência 4 (Profunda), Raciocínio 4 (Imperturbável)

Talentos: Prontidão 3, Esportes 1, Consciência 3, Briga 1, Esquiva 1, Expressão 3, Intimidação 1, Liderança 4, Lábria 3

Perícias: Ofícios (Caligrafia) 2, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Meditação 3, Furtividade 1, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Acadêmicos (História) 5, Computador 1, Cosmologia 3, Enigmas 3, Enoquiano 3, Investigação 3, Direito 1, Linguística 4, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciência 1, Protocolos Umbrais 1

Antecedentes: Aliados 5, Arcanum 2, Avatar 2, Influência 3, Biblioteca 3, Nodo 3, Recursos 4

Arete: 4

Esferas: Correspondência 2, Forças 1, Mente 3, Espírito 1, Tempo 2

Força de Vontade: 8

Quintessência: 6

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Exploradora 2, (Estática) Instrutiva 2

VICTOR NAVARRO

Victor é um homem com um problema. Seu *pater*, Julius Cranston, foi executado nos expurgos internos da Ordem após

a Segunda Guerra Masassa pelo consumo prodigioso de sangue vampírico, e pela traição de inteligência Hermética de alto escalão aos descendentes do rebelde Tremere. Ainda que ele próprio estivesse livre de acusações (e, de fato, era inocente de qualquer transgressão neste caso), o nome de Victor foi manchado pelas ações vergonhosas de seu mentor. Assim, Victor, um membro da Casa Tytalus, os estrategistas e líderes da Ordem, foi rebaixado em perpetuidade ao status de educador, ensinando a próxima geração como ter as coisas que ele queria desesperadamente: poder, influência e respeito (nessa ordem).

Victor ressentido-se do infinito potencial dos garotos que ele está ensinando: para eles, não existem limites além das alturas as quais suas ambições possam levá-los. Esta atitude às vezes transparece através de sua cuidadosa fachada, traindo apenas um pouco de sua profunda inveja pelas crianças, que ele espera que sejam influenciadas pelo tempo sob sua tutela para que um dia, quando forem magos notáveis da Ordem, o libtem de sua prisão de livros velhos e mentes ansiosas. Como um instrutor de educação física (além dos outros assuntos que ensina) Victor salienta os aspectos marciais da Ordem, e é notavelmente inclinado pelas crianças mais fisicamente capazes (que ele acredita que se tornarão líderes fortes da Ordem) e aqueles jovens que não mostram qualquer talento para tais buscas (que ele acredita que serão os pensadores influentes da próxima geração).

Para a maioria das crianças na Academia Straussen, Victor é um professor bastante querido que os pressiona apenas o suficiente (uma vez que ele não tem interesse real em ler sobre pesquisas e trabalhos de classe). Uma dupla de garotos não gosta de suas aulas, uma vez que o único momento que ele realmente pressiona alguém é na Educação Física, e ele evidencia uma carência óbvia de consideração por sua profissão. Para os estudantes mais empenhados (especialmente aqueles que descendem de magos Herméticos), a postura de Victor é insultante ao espírito da Tradição e é uma afronta ao ofício que ele guarda. Uma vez que é facilmente o mais intimidador dos professores da Academia, tais sentimentos normalmente são mantidos em silêncio.



Imagem: Victor tem uma grande constituição e altura média. Embora esteja no meio dos 20, seu cabelo curto castanho claro já está recuando perceptivelmente. Seus olhos cinza-azuis são insensíveis e duros e denunciam pouca compaixão humana essencial. Seu nariz é ligeiramente torto para a direita (uma velha fratura de uma briga de infância) e as costas das mãos têm marcas e cicatrizes típicas de um homem que sabe fazer seu caminho através de uma briga. Ele veste-se habitualmente com jeans pretos e botas, favorecendo camisas de gola olímpica.

Dicas de Interpretação: Você não foi escolhido para ser um educador – você foi *sentenciado* a isso. Você sabe que sua situação atual marca-o como uma nota de rodapé na história futura da Ordem e pretende erguer-se desta posição inferior por quaisquer meios que estiverem à disposição. Você está ciente de que Tabitha e Nicholas o estão observando como falcões, prontos para te denunciar aos escalões superiores dos Quaesitori ao primeiro sinal de qualquer traição, contudo, então precisa trabalhar por meios mais insidiosos. Assim, você tenta fazer cada amigo e aliado que puder, na esperança de que a influência popular eventualmente corra seu exílio informal aos salões da academia.

Casa: Tytalus

Natureza: Esperto

Essência: Investigador

Comportamento: Tradicionalista

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (Robusto), Carisma 2, Manipulação 4 (Enganador), Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 4 (Criativo), Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Consciência 1, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 4, Liderança 1, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 1, Enigmas 1, Enoquiano 2, Investigação 1, Direito 1, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciência 2

Antecedentes: Arcanum 3, Avatar 1, Contatos 3, Recursos 2

Arete: 3

Esferas: Entropia 1, Forças 3, Vida 2, Mente 1

Força de Vontade: 6

Quintessência: 4

Paradoxo: 1

Ressonância: (Dinâmica) Esmagadora 2, (Entrópica) Estilhaçante 1

LIVIA BASQUALLE

Como a mais jovem dos educadores da Academia Straussen (e certamente a de coração mais jovial) Livia desfruta da confiança dos estudantes, uma vez que eles a veem como sendo mais parecida com eles – uma situação que ela capitaliza para fomentar neles uma ânsia pelo aprendizado. A história de como ela chegou aqui é estranhamente mundana, ou ao menos parece assim para ela agora.

Livia cresceu numa casa de classe média no subúrbio de Michigan e considera toda sua experiência de infância e adolescência corriqueira. Não houve lampejos de percepção, nenhum sentimento de que ela era “de alguma forma diferente”. Ela tinha bonecas como as outras meninas, foi convidada para o balé da escola tantas vezes quantas foi deixada de fora e foi a três festas do ensino médio que foram

dispersadas pelos tiras. Foi uma coisa, Livia sustenta, que lhe deu a sacudida de que precisava para transformar suas percepções ordinárias e tornar-se uma Desperta: psicodélicos.

Livia provou pela primeira vez o ácido na idade de 17 anos durante uma rave em Detroit. O traficante parecia um pouco velho demais para estar lá, mas ele era o único que seus amigos tinham certeza que não era um tira. Ela imaginou que ele estivesse à procura de menores de idade, mas tinha amigos o suficiente lá (um dos quais estava ficando sóbrio, já que estava dirigindo) para se sentir segura. O efeito da droga foi quase instantâneo, e Livia sentiu-se catapultada por uma trama de pensamentos, lugares e mundos como um. Tudo era caos – tudo exceto a figura do homem que havia vendido o ácido a ela. Enquanto ela cambaleava nesta realidade louca que escorria como cera derretida, ele segurou-a pelos ombros e falou numa voz mais clara e ressonante do que qualquer uma que ela já havia ouvido antes: “Não se preocupe. Eu posso ajudá-la. Não há por que ter medo”.

A despeito de suas dúvidas, Livia estava aterrorizada além de toda razão e optou por segui-lo onde ele a levasse (até hoje ela devaneia sobre a ironia do que poderia ter acontecido se ele realmente *estivesse* procurando se encontrar com uma colegial ingênua), caminhando através de um caleidoscópio de pesadelo de universos conflitantes de mentes, movimento e cores. Ela desmaiou em algum lugar pelo caminho e acordou numa capela dos Filhos do Conhecimento. (Da última vez que os viu, os amigos que trouxeram Livia à rave *ainda* estavam rindo sobre a história implausível que ela contou sobre o que aconteceu após ela desaparecer naquela noite.) Livia Despertou com uma poderosa alma que lembrava os dias dos Solificati. Ela era uma alquimista nata. Para o espanto de seus pais, Livia logo depois recebeu a proposta de uma bolsa de estudos integral em um programa privado numa escola prestigiada, uma oferta que ela aceitou tão casualmente quanto se a estivesse esperando.

Ela passou os anos seguintes sob a orientação de Robert Waters, Filho do Conhecimento (o mesmo velho que havia lhe fornecido o ácido), aprendendo a Arte Real do antigo alquimista, que era consideravelmente mais velho do que parecia, tendo se envolvido nos primeiros dias de experimentos com psicotrópicos por parte do governo, antes que a Tecnocracia cooptasse a operação. Livia aproveitou os palpites de Waters, aprendendo mais sobre a ciência contemporânea de substâncias de alteração da consciência do que a velha arte da transformação espiritual. Ela sabia que as duas eram essencialmente a mesma coisa, mas a ideia de uma dose superconcentrada de serotonina sempre fez mais sentido a ela do que coisas com nomes como “A Tintura Rosa” ou “O Grande Elixir”. Livia soube, através de Waters, da aceitação por parte do Ofício da oferta da Ordem muito antes que fosse oficial. Infelizmente, seu mentor foi assassinado pouco depois por grupos ainda desconhecidos. Após os Filhos do Conhecimento tornarem-se oficialmente a Casa Solificati, Livia decidiu passar adiante o que havia aprendido, assim como seu professor havia feito com ela. Ela realmente se apaixonou por seu trabalho na Academia e agora não consegue se imaginar fazendo qualquer outra coisa, a despeito de seus receios sobre a própria Ordem de Hermes.

Imagem: Mesmo que não seja bela, o semblante efervescente de Livia presta-lhe um ar de charme que



facilmente sobrepuja sua aparência simples. Ela normalmente usa longos dreadlocks vermelho-cobre em duas grandes tranças, e seus olhos são de um verde-esmeralda profundo. Um piercing de prata brilha no lado direito de seu nariz, embora ela atenuie a maioria dos seus gostos estranhos em joias quando está trabalhando. Da mesma forma, suas calças folgadas e camisetas apertadas são substituídas por algo um pouco mais modesto (frequentemente calça e blazer, de acordo com a moda de Tabitha). Livia ama seu trabalho e isso transparece em seu porte.

Dicas de Interpretação: Você é muito mais uma Filha do Conhecimento da nova escola do que uma Ordem de Hermes, bani Solificati. Leary e McKenna, ao invés de Paracelsus e St. Germain, foram suas influências. Nas mesmas horas da manhã, quando você rasteja de volta para o campus após uma noite de balada ou saída com amigos Extáticos, você imagina se seu Ofício fez a coisa certa em se juntar à por vezes séria e regimentada Ordem. Ainda assim, você não permite que estas especulações interfiram em seu comportamento perpetuamente ensolarado.

Casa: Solificati

Natureza: Celebrante

Essência: Dinâmica

Comportamento: Celebrante

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 4 (Amigável), Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4 (Perspicaz), Inteligência 4 (Literata), Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Consciência 3, Esquiva 1, Expressão 2, Manha 3, Lábia 2

Perícias: Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Meditação 2, Armas Brancas 1, Tecnologia 1

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 2, Cosmologia 2, Enigmas 3, Linguística 3, Medicina 1, Ocultismo 2, Ciência 3

Antecedentes: Aliados 3, Avatar 5, Sonhos 1, Recursos 3

Arete: 2

Esferas: Forças 1, Vida 1, Matéria 2, Primórdio 2

Força de Vontade: 6

Quintessência: 3

Paradoxo: 1

Ressonância: (Dinâmica) Transformadora 1, (Estática) Reparadora 1

NICHOLAS AVERY

Quando crescesse, Nick só queria ser um tira como seu pai, Mike, seu tio, Lou, e seu avô, Thomas. Toda vez que ele e seus amigos brincavam de polícia e ladrão, ele sempre era um dos garotos de azul. Quando tinha 17 anos e o velho Sgt. Mike Avery foi baleado durante um distúrbio doméstico de rotina em Red Hook, contudo, as coisas mudaram. Não que Nick estivesse com medo do trabalho; de fato, ele apreciava o pensamento de vingar seu pai em cada vagabundo que pudesse encontrar, não importando o que lhe custasse. Ao invés disso, foi a visão de sua mãe e avô, ambas destruídas pelas notícias da morte de um tira bom na execução do dever que o fez parar e questionar o caminho que antes parecia tão claro.

Tio Lou tomou o garoto sob sua asa e guiou-o gentilmente até a execução da lei no tribunal, ao invés de nas ruas. Ainda que Nick não fosse o garoto mais brilhante, ele tinha uma determinação obstinada e perseverança ao seu lado. Ele terminou o ensino médio com notas boas o suficiente para entrar num curso pré-vestibular decente de direito, e a despeito de trabalhar em dois empregos para manter-se à tona enquanto na escola, conseguiu se formar com uma nota média de 8 para seus anos de pré-graduação. Sua força de personalidade durante suas entrevistas conseguiu-lhe um programa de direito na Ivy League e ele arrumou um *terceiro* emprego para pagar as despesas aumentadas. Ele estudava em média duas vezes mais do que dormia no primeiro ano de graduação. Foi no início de seu segundo ano que chamou a atenção de Marguerite Chanson, bani Quaesitor – sua professora de Ética. Ela viu o esforço incrível (excepcional mesmo para um estudante de direito graduado) que Nick colocava em seu trabalho, tanto dentro quanto fora dos auspícios de sua educação superior e perguntou-lhe por que ele estava se sacrificando tanto. A resposta de Nick foi simples e assegurou-lhe o patrocínio da Casa Quaesitor: “A justiça deve ser feita e se eu não o fizer, quem fará?”

Desde então, Nick graduou-se com um doutorado em direito, Despertou através de seu regime implacável de estudos, passou por sua iniciação na Casa Quaesitor e tornou-se um membro respeitado dela, e tudo isto com 29 anos. A decisão de Nick em educar veio como uma surpresa para muitos, mas ele percebeu que a Ordem precisava olhar para o seu futuro após a morte de sua *mater* durante uma viagem inoportuna a Horizonte. Sua campanha de vingança contra a sujeira do mundo podia esperar. Nick se tornou conhecido como o professor da Academia Strauss mais propenso a encorajar as crianças a resolverem problemas através da perseverança e raciocínio, ao invés de buscar as soluções mágicas de que a maioria delas, a despeito desta educação, nunca teria acesso. Os poucos garotos que aproveitam suas aulas são com frequência aqueles que obviamente carecem da fagulha do espírito Desperto dormente.

Imagem: Nick é alto e esbelto, com uma constituição extremamente magra. Seu cabelo negro é de comprimento médio e está sempre bem penteado para trás (ele tem um hábito nervoso de colocar mechas soltas de volta ao lugar com sua mão direita). Os olhos azuis de Nick são mais duros do que os de Victor, mas eles também refletem uma compaixão básica



pelos inocentes que falta no olhar do Tytaliano. Há uma intensidade quase temível sobre ele, uma aura suplementada pelas roupas conservadoras e decididas que usa quando serve em sua competência como educador.

Dicas de Interpretação: Você tem uma necessidade patológica de proteger os inocentes e ver os culpados sofrerem. Você sabe que Navarro não estava conspirando com seu *pater*, mas não confia nele. Ele é um manipulador numa casa cheia de crianças. Você tenta com afincio evitar que seus

sentimentos por Tabitha interfiram com seu trabalho; o destino de um Quaesitor é a solidão. Você se preocupa profundamente com “seus garotos” e mataria ou morreria para defendê-los, embora tenha problemas em expressar isto e saiba que, para eles, você é apenas o professor durão de quem pouquíssimos estudantes realmente gostam.

Casa: Quaesitor

Natureza: Perfeccionista

Essência: Primordial

Comportamento: Juiz

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4 (Rígido), Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5 (Resoluto)

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 1, Esquiva 2, Expressão 1, Intimidação 2, Liderança 2, Manha 3, Líbia 2

Perícias: Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Furtividade 1

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 1, Enoquiano 1, Investigação 2, Direito 4 (Criminal), Linguística 2, Ocultismo 1

Antecedentes: Aliados 2, Arcanum 2, Avatar 3, Contatos 4, Recursos 2

Arete: 2

Esferas: Correspondência 1, Entropia 1, Forças 2, Mente 1, Espírito 1

Força de Vontade: 8

Quintessência: 5

Paradoxo: 0

Ressonância: (Entrópica) Esfoladora 2

MITOS



A CIDADE DE POIMANDRES

O Único Verdadeiro Ideal Hermético, a Cidade de Poimandres é o objetivo último da Ordem como uma entidade. Ela é a pedra angular das aspirações do paradigma Hermético. Este lugar, de medidas iguais de alegoria e objetivo genuíno, é onde o perfeito se torna real. A Cidade de Poimandres é onde toda a humanidade é sábia, instruída, responsável e Desperta.

Por séculos, os magos da Ordem têm debatido o que a cidade é, e o que ela significa. Ela é um construto físico, literal, tal como um Reino do Horizonte, ou talvez o estado que se tornará toda a realidade quando a Ascensão em massa for atingida? Apenas alguns se tornarão parte deste mundo aperfeiçoado, ou ele pode ser realizado somente quando toda a raça humana estiver pronta para dar este passo final em direção à perfeição? A Cidade de Poimandres é uma inevitabilidade, uma possibilidade ou um esforço sem fim? Os Oráculos, se existirem, já habitam lá? Se sim, isto significa que a Cidade está aberta àqueles que partilham de escolas de pensamento místico diferentes da Ordem de Hermes, ou *todos* os sistemas de crença esotéricos são reconciliados uns com os outros em tais alturas sublimes de entendimento?

Embora este possa parecer um debate entediante,

existente em um nível de erudição tão obtuso que é essencialmente irrelevante, os magos da Ordem levam este tópico *muito* a sério. A perfeição pode ser um objetivo difícil de atingir, talvez até mesmo impossível, mas ela certamente nunca será atingida a menos que alguém faça uma tentativa sincera de chegar lá.

O que os poucos membros de outras tradições que realmente se engajaram em debate sério com Herméticos, e que tenham uma mente razoavelmente aberta, sabem sobre este tópico é que a Ordem, como um todo, está realmente lutando por uma realidade na qual a humanidade não está apenas livre do controle, mas também da necessidade e desejo de ser controlada. Isto atinge muitos magos completamente contraintuitivos, dada a inclinação dos magos da Ordem em buscar posições de liderança e influência. Contudo, a maioria dos Herméticos é rápida em apontar que eles não seriam assim se a vasta maioria da raça humana não se empenhasse ativamente em ser indigna de autodomínio.

⊕ SOL FINAL

Na Casa Shaea, que fez de apócrifos proféticos o seu negócio, atualmente circula grande especulação sobre o fim iminente do calendário Maia, um evento agora menos de uma década distante. Calculado por estes antigos como 23 de Dezembro de 2012, estes dia e mês reverberam pesadamente com importância histórica (tal como o

assassinato do último rei Merovíngio, Dagoberto). Os Seshati estão mais curiosos para observar esta data conforme ela se aproxima, e para discernir o que, se alguma coisa, vem depois (uma vez que o calendário Maia simplesmente se conclui com este dia, como se o próprio tempo chegasse ao final). Adivinhações e profecias geraram poucos frutos; talvez a importância potencial que a Casa Shaea atribui à data sirva para nublar a habilidade de seus membros de estudá-la objetivamente.

Os magos da Casa de Seshat têm saído de sua seclusão acadêmica habitual para discutir este assunto com artífices de outras Tradições místicas, notavelmente os Oradores dos Sonhos de ascendência Maia, alguns dos raros Eutanatos sul americanos e membros da recém-descoberta facção Balamob dos Verbenas. Além disso, os Seshati começaram a buscar os espíritos das selvas Amazônicas, esperando contatar poderosos totens ou ancestrais nestas florestas primordiais que possam ser desejosos de derramar alguma luz sobre a situação. Se estas propostas e explorações vão terminar gerando algum fruto, ainda está para ser visto, mas elas estão, no mínimo, servindo para demonstrar o interesse sincero da Ordem pelos fenômenos culturais e religiosos não decorrentes da Europa e Oriente Médio. Por esta única razão, as investigações da Casa Shaea com o Sol Final são valiosas, mesmo que elas não descubram qualquer informação adicional.

A CAPELA EM BUDAPESTE

Não tanto um mito quanto um assunto de escrutínio dos dias modernos, a Capela em Budapeste foi recentemente “reivindicado” dos descendentes da desgarrada Casa Tremere durante a Segunda Guerra Massasa. A capela é enorme em tamanho, e é preenchida com bibliotecas cavernosas, elegantes Santuários e até mesmo umas poucas Maravilhas potentes. Diversos membros da Ordem estão clamando por seu uso como uma nova base de operações para a Tradição, uma vez que os poucos fatos circulando sobre as circunstâncias do fim da guerra indicam que as agressões entre massasa e magos estão terminadas, mas outros são muito mais céticos, citando a natureza traiçoeira dos vampiros e a insensatez em concentrar o poder da Ordem em *qualquer* lugar, não importa o quão defensável – ela foi sitiada com sucesso pelo menos uma vez, afinal.

Atualmente a capela permanece virtualmente inabitada, considerando seu tamanho gigantesco. Ela ostenta um pessoal permanente de seis magos Herméticos (ela poderia facilmente abrigar seis vezes este número, mais consortes e outros servos, com espaço de sobra). Aqueles que lá residem estão considerando em abrir o lugar para o uso como uma capela multiTradição, embora a natureza de seus inquilinos anteriores seja suscetível a dissuadir a maioria em se apressar a tomar residência lá.

NOVAS ESPERANÇAS PARA ARTES ANTIGAS: MODELOS



Confrontado com a colmeia de túneis de realidade de hoje, [Robert Anton] Wilson defende um tipo de esquizofrenia retorcida, um yin/yang de ceticismo e imaginação que mantém a mente sempre em uma encruzilhada, equilibrada entre sim e não.

Este meio excluído é onde o Hermes pós-moderno nasce: um ironista sagrado ou um cético visionário, dançando entre lógica e percepção arcaica, mito e modernidade, razão

e seu próprio excesso alucinatório.

— Erik Davis, *Techgnosis: Mith, Magic + Mysticism in the Age of Information*

Por trás do estereótipo de velhos resmungões com barbas empoeiradas, há uma matriz vibrante de feiticeiros Herméticos apenas esperando para mostrar o que podem

fazer. Libertos das limitações que costumavam sufocar sua Tradição, estes jovens magos percorrem as ruas de nosso mundo, radiantes com potencial e prontos para usá-lo.

Sempre houve variedade entre as crianças de Hermes – ele é, afinal, o deus da astúcia e da eficiência. Mas no precipitar do Acerto de Contas, os novos Herméticos vestem máscaras que até mesmo seus companheiros Tradicionalistas achariam surpreendentes – espíões, ladrões, magos de computador, até mesmo gente de rua. O raio não vem somente de alturas sublimes, mas crepita através de todas as camadas da existência humana. Certamente, não há muitos Herméticos que gostem de bares de strip ou shows de monster truck, mas... bem, assumo muito sobre estes caras e você está fadado a ser enganado. Hermes tem muitas faces, e seus iniciados neste mundo honram seu exemplo.

HERMES

Nome: _____
PERSONAGETI: Estudante de 1000 Faces
CRÔNICA: _____
CASA: Bonisagus
ESSÊNCIA: Investigador
CABALA: _____
NATUREZA: Celebrante
COMPORTAMENTO: Criança

FÍSICAS
Energico _____
Incansável _____
Equilibrado _____
SÓCIAIS
Eloquente Persuasivo x2
Amigável _____
Insinuante _____
TENTATIVAS
Criativo Discernidor
Dedicado Culto x2
Perspicaz Paciente
HABILIDADES
Acadêmicos x2 (Classicos)
Computador
Investigação x2 (grego & latim)
Linguística x2
Ocultismo

HERMES

Nome: _____
PERSONAGETI: Amigo da Vizinhança
CRÔNICA: _____
CASA: Flambeau
ESSÊNCIA: Padrão
CABALA: _____
NATUREZA: Filantropo
COMPORTAMENTO: Valentão

ANTECEDENTES
Aliados x2 _____
Avatar _____
Contatos x3 _____
Recursos x3 _____
ESFERAS
Aprendiz em Forças
Discípulo em Vida
Iniciado em Mente
RÓTINAS

HERMES

Nome: _____
PERSONAGETI: Amigo da Vizinhança
CRÔNICA: _____
CASA: Flambeau
ESSÊNCIA: Padrão
CABALA: _____
NATUREZA: Filantropo
COMPORTAMENTO: Valentão

FÍSICAS
Musculoso Feroz
Brutal Rápido
Resistente Tenaz
SÓCIAIS
Carismático Intimidador
Comandante _____
Temível _____
Alerta Vigilante
Sagaz
Determinado
HABILIDADES
Briga x2
Intimidação x2
Armas de Fogo
Armas Brancas
Manha x2

HERMES

Nome: _____
PERSONAGETI: Amigo da Vizinhança
CRÔNICA: _____
CASA: Flambeau
ESSÊNCIA: Padrão
CABALA: _____
NATUREZA: Filantropo
COMPORTAMENTO: Valentão

ANTECEDENTES
Aliados x4 _____
Avatar _____
Influência (Ruas) x3
Recursos x3 _____
ESFERAS
Aprendiz em Correspondência
Iniciado em Forças
Aprendiz em Vida
Iniciado em Mente
RÓTINAS

Mote: *Pense com muito cuidado sobre suas próximas palavras...*

Então, você conheceu Butler, um sentenciado a prisão perpétua a quem *ninguém* jamais ferrou. O segredo dele? Isso te tomou um longo tempo pra descobrir, pois ninguém queria falar sobre ele também. Acontece que ele era um tipo de macumbeiro cuzão que fodeu uns caras sem sequer tocar neles. Ele não te assustava, o bom garoto católico que você era, então você foi conversar com ele, estilo *piasan*. O jeito que ele te olhou de cima a baixo... você ainda pode sentir o cheiro de merda em suas calças quando ele começou a falar. Você estava certo de que ele queria que você fosse a vadia dele. Errado. Ele queria que você fosse seu aprendiz.

Quando conseguiu liberdade condicional, você procurou por uns caras que Butler mencionou. Por enquanto, você tinha aprendido algumas coisas. Eles te ensinaram ainda mais. Logo você domava o fogo em seu coração, tornando-o branco de incandescência com propósito. Suas habilidades da prisão vieram a calhar na capela, e ninguém podia ferrar com você no mano a mano. A despeito de sua recém encontrada polidez, contudo, você permanecia um garoto de rua no coração. Ao visitar sua casa, você descobriu que mamãe havia morrido e papai havia se mudado para Bowery. Você o deixou lá. Suas irmãs precisavam de ajuda.

Você puxou uns fios. Pronunciou uns poucos feitiços. O serviço social entregou as meninas à sua guarda, e você se estabeleceu de volta em casa. Mas aquela vizinhança não era lugar para crianças – suas ou de quem quer que seja. E assim agora, com novos amigos e talentos, você fez do solo familiar um lugar melhor para viver.

Que Santa Maria ajude quem interferir.

Conceito: Um durão nascido nas ruas com cultura recém encontrada, você é o novo chefe limpando a casa. Sua Palavra é *Redenção*, e você a aplica em si e em sua vizinhança igualmente. Nenhum vigilante, você prefere usar ameaças, conexões, diplomacia das ruas e o ocasional espancamento para fazer valer seu ponto de vista. Você arrumou uma gangue, mas eles não se *atrevem* a pisar fora da linha!

Dicas de Interpretação: As armadilhas ritualísticas do Hermetismo se encaixam bem em seu antecedente católico; como seus estudos revelaram, muitos sacerdotes eram também versados nas Artes. Butler, verificou-se, não era um Infernalista, apenas um feiticeiro com um gosto para performances dramáticas – um gosto que você herdou. A despeito de seu antecedente, você tenta agir com classe; a despeito de sua classe, você ainda pode fazer alguém beijar a sarjeta, e pisar na cabeça dele, quando necessário.

Magia: Pro inferno com nomes extravagantes – você chama Forças de “Forças” e Mente de “Mente”. Você é bastante bom em ambas, mas alguma Correspondência te ajuda a vigiar suas costas.

Equipamento: Pitbull, pistola .44, taco de baseball, gangue, montes de dinheiro, vizinhos agradecidos.

ORDEM DE HIERMES

NOME: _____
LEGADORG: _____
CRÔNICA: _____

NATUREZA: Filantropo
ESSÊNCIA: Padrão
CORTEJAMENTO: Valentão

CASA: Flambeau
CENICIENTE: "Amigo" da Vizinhança
CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força Batal ●●●●●	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor Solidô ●●●●●	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTES	PÉRCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão ●●●○○○	Ofícios ●○○○○	Acadêmicos ●●●○○○
Esportes ●○○○○	Condução ●○○○○	Computador ●○○○○
Consciência ●○○○○	Enigmas ●●○○○	Cosmologia ●○○○○
Briga ●○○○○	Armas de Fogo ●○○○○	Enigmas ●○○○○
Esquiva ●○○○○	Meditação ●○○○○	Investigação ●●●○○○
Expressão ●○○○○	Armas Brancas ●○○○○	Direito ●○○○○
Intimidação ●○○○○	Performance ●○○○○	Linguística ●●○○○
Liderança ●○○○○	Furtividade ●○○○○	Medicina ●○○○○
Manha ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ocultismo ●●○○○
Lábia ●○○○○	Tecnologia ●●○○○	Ciências ●○○○○

ESFERAS

Correspondência ●○○○○	Vida ●○○○○	Primórdio ●○○○○
Entropia ●○○○○	Matéria ●○○○○	Espirito ●○○○○
Forças ●●○○○	Mente ●○○○○	Tempo ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VIRTUDES
Alérgias ●●●○○	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Exatidão
Avulsões ●○○○○		Machucados
Teledúbia ●○○○○		Pseudo
Recursos ●●●○○		Pseudo Gênio
_____ ●○○○○		Esperanças
_____ ●○○○○		Atitudes
_____ ●○○○○		Incapacidades

QUIETISSÍMA


_____ EXATIDÃO

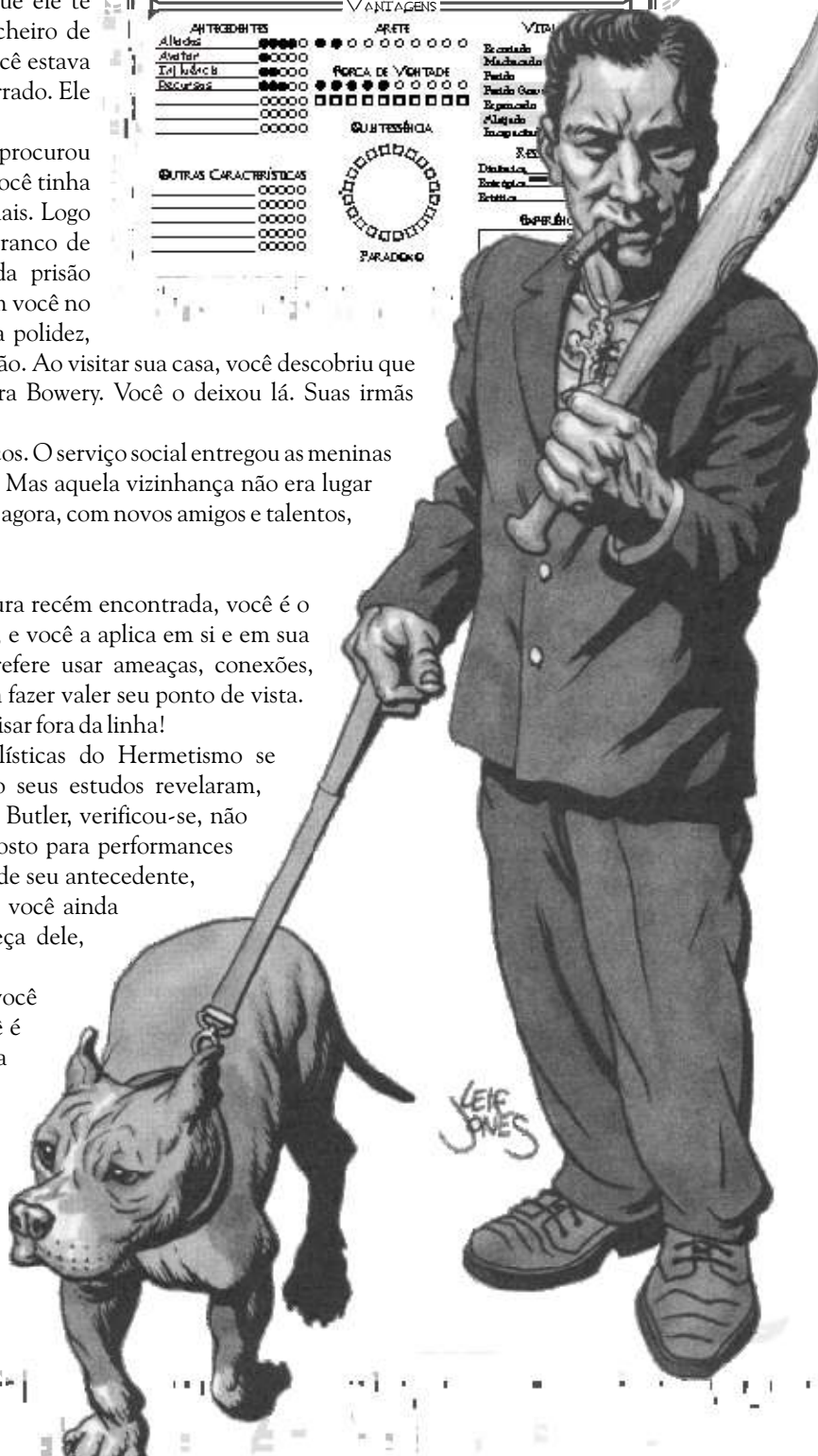
_____ DUREZA

_____ ESTÉTICA

_____ VERDADE

OUTRAS CARACTERÍSTICAS
 _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○

PSIQUISMO

FEITICEIRO DA WALL STREET (CASA FORTUNAE)

Mote: Não há touros nem ursos. Apenas números e a ilusão do valor deles. Saiba disso, e não tema nada.

Prelúdio: Riqueza gera riqueza. Seu pai foi um maldito homem de negócios talentoso, e ele se certificou de que você seguisse seu exemplo. Enquanto outras crianças ricas cheiravam cocaína e bancavam as desentendidas, você estava aprendendo o ofício da família. Por volta do colegial, você já havia montado um portfólio próprio (sob o nome de seu Pai, mas com o seu arbítrio), e começou uma carreira financeira impressionante.

Uma noite a Dama da Sorte lhe fez uma visita, em carne e osso. O toque de suas mãos foi o maior êxtase que você já conheceu. Nenhum amante mortal, antes ou desde então, lhe deu tal prazer! A única palavra que ela suspirou para você foi “Fortuna”, e você a conheceu pelo destino que era. Não muito tempo depois, amigos de seu Pai vieram e te introduziram a uma sociedade oculta – uma cabala de feiticeiros financeiros cujos métodos coincidiam perfeitamente com seus próprios.

Não demorou, contudo, até você notar os outros jogadores poderosos no mercado – os financiadores obscuros e as coisas de olhos profundos que assombravam as orlas de seu mundo. E assim, você se juntou à batalha – não uma guerra de lâminas ou tiros, mas de influência, favores, e a toda poderosa ilusão de riqueza. Até então, você permanecia uma parceira menor neste empreendimento perigoso. Você é corajosa, mas não *estúpida*! Ainda, o destino tem um papel para você, um destino que você tem auxiliado ao escrever a série best-seller da Magia de Investimento do Feiticeiro da Wall Street. Tem sido um grande sucesso: ao dar aos Adormecidos ferramentas e conhecimento, você os provê com poder, e ao criar um negócio de livros lucrativo, você aumentou a sua já considerável influência financeira.

A Dama da Sorte está muito orgulhosa de você.

Conceito: Um jovem prodígio dos investimentos com dinheiro e fama para gastar. Fisicamente modesta, seu verdadeiro poder jaz no dinheiro, boa sorte e a influência que vem com ambos. Suas habilidades mágicas são mínimas, também, mas o poder que você mantém dentro do mundo mundano é mais forte do que um punhado de feitiços. Seu mentor Hermético se irrita sobre estudos negligenciados, mas nem mesmo *ele* pode discutir com seus resultados até este ponto.

Dicas de Interpretação: Imprudente, mas não cega, você entende os valores de risco e prudência igualmente. Você é uma trabalhadora dedicada, mas não uma bundona acadêmica – você preferiria estar maquinando estratégias ao invés de examinar grimórios. Uma atitude vaga de desconsideração em direção às Artes místicas não lhe rendeu muito respeito na comunidade Hermética, mas as pessoas reconhecem talento quando o veem. Você pode não valer muito como uma magus, mas já é uma parte do time.

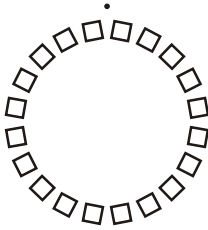
Magia: *Ars Fortunae* e *Temporis* são seus pontos fortes; você ainda tem que pegar o jeito dessa coisa de “forças elementais”, embora conheça os fundamentos de *Virium* e *Potentiae*. Tabelas, diagramas e discursos motivacionais conjuram seus feitiços, e uns poucos encantos sob seu terno adicionam garantia a seus negócios.

Equipamento: Ternos caros feitos a mão, cartões de negócios em relevo, Rolex, cartões de crédito de elite, cruz de prata e amuletos protetores, uma bengala pontuda esmeralda “apenas para exibição”.



ORDEM DE HERMES		
NOME: _____	NATUREZA: Celebrante	CASA: Fortunae
LEGADOR: _____	ESSÊNCIA: Dinâmico	CONCEITO: Feiticeiro de Wall Street
CRÔNICA: _____	CELEBRITATE: Galante	CABALA: _____
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destrea: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●
HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: ●●●●
Consciência: ●●●●	Etiqueta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●
Bruja: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Meditação: ●●●●	Investigação: ●●●●
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●
Intimidação: ●●●●	Performance: ●●●●	Linguística: ●●●●
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ocultismo: ●●●●
Lâbia: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ciências: ●●●●
ESFERAS		
Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Espírito: ●●●●
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar: ●●●●	● ● ● ● ● ● ● ●	Escorrido: 0 □
Contatos: ●●●●		Machucado: -1 □
Influência: ●●●●		Ferido Gravemente: -2 □
Recursos: ●●●●		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □
OUTRAS CARACTERÍSTICAS	FORÇA DE VENTADE	RESSONÂNCIA
●●●●	● ● ● ● ● ● ● ●	Dinâmica: Sombra de Vento: ●●●●
●●●●		Entropia: ●●●●
●●●●		Estática: ●●●●
●●●●		EXPERIÊNCIA
●●●●		
	QUINTESSÊNCIA	
	● ● ● ● ● ● ● ●	
	PARADOXO	

RESSONÂNCIA
DINÂMICA Sombras de Verde
ENTRÊPICA
ESTÁTICA



⊕UNTESSÊNCIA/ PARAD⊗x⊕

ARETE
●●●○○○○○○○○○○
FORÇA DE VONTADE
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

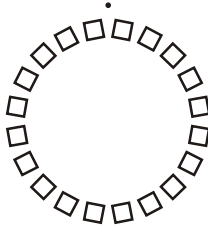
NOTTE: _____
PERSONAGETT: Feticheiro de Wall Street
CRÔNICA: _____
CASA: Fortune
ESSÊNCIA: Dinâmico
CABALA: _____
NATUREZA: Celebrante
COTTPORTATTENT⊕: Galante

HERMES

ANTECEDENTES
Avatar x4
Contatos x2
Influência (Finanças) x3
Influência (Judiciário)
Recursos x5
ESFERAS
Iniciado em Entropia
Aprendiz em Forças
Aprendiz em Primórdio
Iniciado em Tempo
ROTINAS

FÍSICAS
Gracioso
Flexível
Enérgico
SOCIAIS
Eloquente
Amigável
Deslumbrante
Espirituoso
INTENTAIS
Criativo
Meditativo
Intuitivo
ARDILOSOS
Computador
Especialização: Finanças x3
Direito
Liderança

RESSONÂNCIA
DINÂMICA
ENTRÊPICA
ESTÁTICA Cerebral



⊕UNTESSÊNCIA/ PARAD⊗x⊕

ARETE
●●●○○○○○○○○○○
FORÇA DE VONTADE
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

NOTTE: _____
PERSONAGETT: Ícone de Avatar
CRÔNICA: _____
CASA: Xaos
ESSÊNCIA: Primordial
CABALA: _____
NATUREZA: Visionário
COTTPORTATTENT⊕: Excêntrico

HERMES

ANTECEDENTES
Aliados x2
Avatar
Biblioteca x3
Influência (Finanças)
ESFERAS
Discípulo em Correspondência
Iniciado em Forças
Aprendiz em Mente
ROTINAS

FÍSICAS
Hábil
Incansável
Frouxo (N)
SOCIAIS
Eloquente
Elegante
Amigável
Deslumbrante
Insinuante
Persuasivo
INTENTAIS
Criativo x2
Sagaz
Culto
ARDILOSOS
Computador: Internet x4
Enigmas
Meditação
Tecnologia: TIC x4
Ciência x2

ÍCONE DE AVATAR (CASA XAOS)

Mote: *Eu sou quem escolho ser.*

Prelúdio: Computadores são mágicos. Você sempre entendeu isso. A habilidade inumana deles de transmutar pensamentos em números e daí a imagens e qualidades, os tornam semelhantes a deuses do mundo moderno.

Deuses que você pode controlar. Deuses que você pode se tornar.

Começou com quebra-cabeças e jogos. Então, com programação, hacking de dados e esboços CGI, conversas pela rede e *flame wars*. Por diversão, você começou a postar sob diferentes identidades, criando novas personas, escrevendo modelos e agendas para servirem a seus caprichos. Conforme os pacotes de CGI se aprimoravam, você começou a experimentar, criando novos rostos e formas para prosseguir com estas novas identidades.

Você começou a mudar a realidade, não apenas para si mesmo, mas para qualquer um que arriscasse encontrar “você” no espaço da rede.

Logo, você encontrou outros com talentos similares.

Se você fosse uma pessoa diferente, poderia ter acabado entre os Adeptos da Virtualidade ou outros descontentes. Mas onde seus amigos virtuais viam um playground de anarquistas, você percebia uma ordem perfeita. Absorto pela numerologia e fórmulas de uma era primitiva, você notou as correntes Herméticas por baixo deste outro mundo gematriano. Isso lhe inspirou a expandir seus estudos dos reinos tecnológicos aos reinos metafísicos e filosóficos. E o que você descobriu ainda te maravilha; a aparente aleatoriedade do netpace encobre verdades entrelaçadas. Aqui, as limitações do espaço e forma físicos se rendem à perfeição matemática. As senhas

arcanas e comandos de compuspeak formam um portal além das fronteiras anatômicas – um portal guardado pelo próprio Hermes.

Um portal que você começou a entender melhor do que qualquer um que conheça.

Embora ainda tenha que saltar inteiramente além de seu corpo físico, você dominou a arte da realidade multipersona. Longe do teclado, você é um enigma silencioso; atrás dele, você é uma centena de pessoas diferentes – algumas sábias, outras vãs, outras ainda diabólicas, cruéis ou generosas. Como Hermes, você se tornou um ardil ambulante, um mensageiro e um chaveiro para os outros em seu lar virtual. O raio que você cavalga é o surto elétrico; a árvore que você cruza é uma rede de Sephiroth, todas ligadas pela perfeição numerológica, fragilidade biológica, e inventividade psicológica. É magia, não importa o que os outros possam pensar.

Conceito: Embora algemado por ora à terceira dimensão, uma boa parte de seu Eu vive – como muitos fazem nestes dias – na quinta dimensão: Consciência. Praticamente incoerente na carne, você é um mestre da realidade no netpace. Para pagar o aluguel, você faz consultoria freelance de Tecnologia de Informação e o ocasional trabalho sujo em paralelo; isso mantém você em contato com o mundo físico, pelo menos por enquanto.

Dicas de Interpretação: Recluso no mundo real, você é incrivelmente social na Teia Digital. Seus vários aspectos que raramente emergem na carne se manifestam em dezenas de personas online. Dificilmente alguém além de seus parentes e contatos mais próximos (quem tem tempo para amigos?) conhece verdadeiramente a pessoa por trás do teclado. Você conhece? Às vezes, é difícil ter certeza.

Nota: Obviamente, este personagem é difícil de ser colocado em uma crônica no mundo real, a menos, claro, que o Narrador provoque o Ícone de Avatar ao forçar a ele/ela/coisa/eles a sair do computador por um momento. Em uma crônica na Teia Digital, contudo, esta pessoa pode ser muitas pessoas; como Hermes, o Ícone transcende a mera carne.

Magia: Mente e Correspondência lhe permitem se manifestar astralmente na Teia Digital; Forças te ajuda a exercer um controle sobre-humano sobre seu equipamento. Eventualmente, você pretende aprender *tudo...* e uma vez que você se expanda além de seu invólucro físico, vai fazer exatamente isto.

Equipamento: Instalação infotech classe-mundo, apartamento nojento, mais livros texto (místicos e tecnológicos) do que Deus.

ORDEM DE HERMES			
NOME: _____		NATUREZA: Visionário	
LEGADORA: _____		ESSÊNCIA: Primordial	
CRÔNICA: _____		CASA: Xaos	
		CONCEITO: Ícone de Avatar	
		CONTABILIDADE: Excêntrica CABALA:	
ATRIBUTOS			
FÍSICOS		SOCIAIS	
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●	
Destrezza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●	
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: <i>Grátis</i> ●●●●	
HABILIDADES			
TALENTOS		PERÍCIAS	
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●	
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: <i>Interne</i> ●●●●	
Consciência: ●●●●	Etiqueta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●	
Briga: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Engenharia: ●●●●	
Esquiva: ●●●●	Meditação: ●●●●	Investigação: ●●●●	
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●	
Intimidação: ●●●●	Performance: ●●●●	Linguística: ●●●●	
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●	
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ocultismo: ●●●●	
Lábia: ●●●●	Tecnologia: <i>TIC</i> ●●●●	Ciências: ●●●●	
ESFERAS			
Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●	
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Espírito: ●●●●	
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●	
VANTAGENS			
ANTECEDENTES		ARTE	
Aliados: ●●●●	Avator: ●●●●	●●●●●●●●●●	
Biblioteca: ●●●●	Influência: ●●●●	FORÇA DE VANTAGE	
		●●●●●●●●●●	
		□□□□□□□□□□	
OUTRAS CARACTERÍSTICAS		QUINTESSENCIA	
		●●●●●●●●●●	
		PARADOXO	
		VITALIDADE	
		Escorrido: 0 □	
		Machucado: -1 □	
		Ferido: -2 □	
		Ferido Gravemente: -2 □	
		Espancado: -2 □	
		Aleijado: -5 □	
		Incapacitado: □	
		RESSONÂNCIA	
		Dinâmica: ●●●●	
		Entropia: ●●●●	
		Estática: <i>Cerebral</i> ●●●●	
		EXPERIÊNCIA	



LADRÃO RISONHO (CASA VERDITIUS)

Mote: Propriedade, privacidade, patrimônio – tudo ilusão. Se você precisa o suficiente de alguma coisa, pegue-a.

Prelúdio: O Deus grego Hermes era um ladrão; você começou do mesmo jeito. Mas você não era uma ladrazinha de galinhas comum – seus roubos eram intrincadamente tramados e habilmente executados. As vítimas eram frequentemente deixadas com charadas ou pistas falsas, e pessoas que te davam nos nervos frequentemente acabavam com a culpa pelos seus delitos. (Como se elas pudessem ter sido espertas o bastante para executar estes roubos!)

Seduzida em uma idade precoce pelos filmes de James Bond, você adicionou invenções ao seu repertório. Engenhocas caseiras se tornaram uma ferramenta de seu ofício malicioso. Conforme crescia o suficiente para entender o valor da informação, você se tornava uma ladra de conhecimentos: fofoca, segredos, respostas de provas, guloseimas proibidas – você se tornou a pessoa a se consultar, assumindo que seu “cliente” pudesse pagar o preço.

Um dia você roubou da pessoa errada – ou, como se mostrou, da pessoa certa. Após ela colocar o temor a Deus e a todos os Seus servos em você, tornou-se sua *mater* e voltou sua mente diabólica para um bom uso.

Misturando magia com invenção, você se tornou a Divisão Q e Bond em uma pessoa. Uma agente de campo para a Ordem, sua Casa, sua *mater*, clientes mundanos e para si mesmo (nem sempre nessa ordem), você procurava por, e encontrava, bugigangas e tesouros de toda sorte. Mas embora seja confortavelmente rica, dinheiro nunca foi sua motivação; os desafios e riscos sempre valeram mais do que o pagamento. A inteligência, não a grana, é sua recompensa.

Conceito: Você é uma dama da distração, uma trapaceira com as chaves do paraíso; o risonho Hermes guia seu coração. Sua Palavra é “Meu”, interpretada tanto por sua conotação possessiva quanto apreciativa. Magia e tecnologia são divertidas de se brincar, mas são ferramentas, não muletas. Tudo o que você realmente precisa é a imaginação e a Vontade de usá-la.

Dicas de Interpretação: Ostensivamente trabalhando do lado dos anjos, você é prática (e amoral) o bastante para reconhecer



Ordem de Hermes

ORDEM DE HERMES			
NOME: _____		NATUREZA: Bon Vivant	
LEGADORA: _____		ESSÊNCIA: Investigador	
CRÔNICA: _____		CONCEITO: Ladrão Risonho	
		CABALA: _____	
ATRIBUTOS			
FÍSICOS		SOCIAIS	
Força: ●●●●	Carisma: Encantador ●●●●	Percepção: ●●●●	
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●	
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●	
HABILIDADES			
TALENTE		PERÍCIAS	
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●	
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: ●●●●	
Consciência: ●●●●	Etiqueta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●	
Bruja: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●	
Esquiva: ●●●●	Meditação: ●●●●	Investigação: ●●●●	
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●	
Intimidação: ●●●●	Performance: ●●●●	Linguística: ●●●●	
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●	
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ocultismo: ●●●●	
Lábia: ●●●●	Tecnologia: Bugigangas ●●●●	Ciências: ●●●●	
ESFERAS			
Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●	
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Espírito: ●●●●	
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●	
VANTAGENS			
ANTECEDENTES		ARETE	
Avatar: ●●●●	Contatos: ●●●●	VITALIDADE	
Recursos: ●●●●	Maravilha: ●●●●	Escoriado: 0 □	
		Machucado: -1 □	
		Ferido: -2 □	
		Ferido Gravemente: -3 □	
		Espancado: -4 □	
		Aleijado: -5 □	
		Incapacitado: □	
OUTRAS CARACTERÍSTICAS		RESSONÂNCIA	
		Dinâmica: Impetuosa ●●●●	
		Entropia: ●●●●	
		Estática: ●●●●	
		EXPERIÊNCIA	
		PARADOXO	

que “bem” e “mal” são simplesmente construtos feitos para gente mundana. Faça o que precisa ser feito. Deixe os outros classificarem as minúcias sociais.

Magia: Correspondência e Forças abastecem seu arsenal, mas Mente oferece o apoio que você frequentemente precisa. Como a maioria dos Verdítianos, você foca seus encantamentos através de invenções, mas utiliza meditação para canalizar seus talentos mentais.

Equipamento: Ferramentas de ladrão (tanto de alta quanto baixa tecnologia), facas de titânio, 9mm com silenciador de última geração e mira a laser, traje noturno, tranquilidade que não vai ser perdida.

ATLETA OLÍMPICO (CASA TYTALUS)

Mote: Uma mente apta em um corpo flácido está apenas metade viva.

Prelúdio: As pessoas pensam que os atletas são estúpidos. Dificilmente. Para os gregos antigos, a perfeição do corpo corria de mãos dadas com a perfeição da mente. E assim, você corre também... no alvorecer antes do café da manhã, nas sombras do início do anoitecer. No ritmo do pé, respiração e batida do coração, você remove a confusão do dia a dia.

Esse sempre foi seu caminho. Um bom estudante que podia escalar árvores como o Tarzan, você sempre quis se forçar ainda mais. Ninguém sabia muito o que pensar – você não cabia nas pré-concepções deles, e você gostava disso desta forma. Treinadores queriam que você se focasse no físico, professores salientavam o acadêmico, e de alguma forma você conseguiu fazer um malabarismo com ambos.

O ideal grego é também o seu. E quão apropriado que os jogos Olímpicos lhe chamassem a atenção!

Antes da faculdade, você concorreu por um lugar no triatlo... e conseguiu. Você conseguiu algo mais logo depois: uma visita de um deus mercuriano.

Durante uma corrida particularmente difícil, ele

correu contra você, te desafiando a derrotá-lo. Você o fez, e ele colocou uma coroa de louros sobre sua cabeça. E então, desapareceu. Você ainda tem a coroa pendurada sobre sua porta. Não muito tempo após a corrida, alguém mais passou por aquela porta: seu pater, um “treinador” para um jogo muito maior.

Conceito: Empenhar-se para alcançar o auge do condicionamento físico e mental é um trabalho difícil, mas gratificante. Adicione o aprendizado Hermético a isso, e você tem uma vida bastante plena. Ainda assim, você ocasionalmente encontra algum tempo livre para aventuras sociais. Na maior parte do tempo, você é muito solitário; dado seu físico atlético, contudo, você nunca está sozinho, a menos que queira.

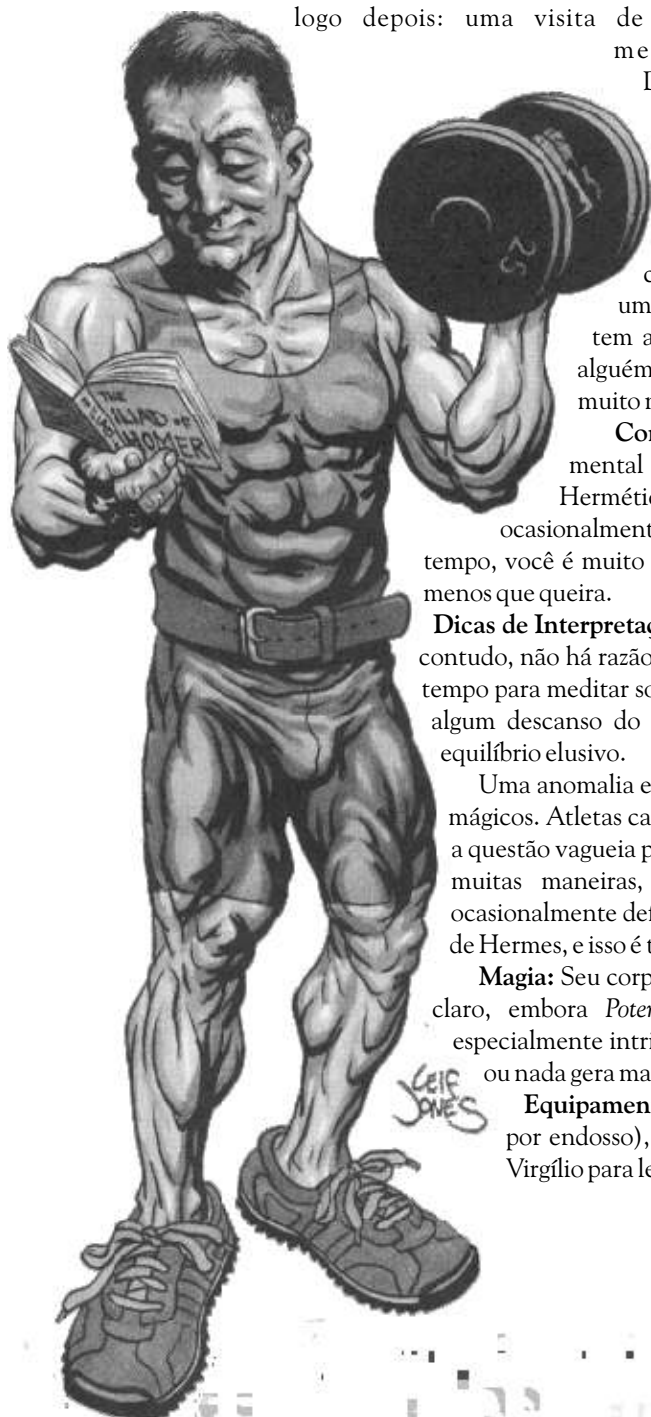
Dicas de Interpretação: A vida é um desafio em todas as frentes. Com vontade e disciplina, contudo, não há razão para não fazer um acordo com elas. O treinamento de triatlo dá a você tempo para meditar sobre questões mais cerebrais, enquanto os estudos acadêmicos oferecem algum descanso do exercício. Equilíbrio é importante, e você está procurando por este equilíbrio elusivo.

Uma anomalia entre os tipos Herméticos, você atrai muita inveja de seus companheiros mágicos. Atletas camaradas olham desconfiados para você também, especialmente quando a questão vagueia por assuntos mais esotéricos do que dinheiro, esportes ou cultura pop. De muitas maneiras, você ainda está “no armário” sobre seu Caminho mágico, e ocasionalmente defensivo sobre seu caminho acadêmico. Mesmo assim, você tem a bênção de Hermes, e isso é tudo o que realmente importa.

Magia: Seu corpo é o foco de quase todas as suas Artes. A *Ars Vitae* é sua especialidade, claro, embora *Potentiae*, *Virium* e *Temporis* completem seu treinamento. *Temporis* é especialmente intrigante para você; o espaço “sem tempo” que você entra enquanto corre ou nada gera mais estudos...

Equipamento: Calçados de cross-training e equipamento (de boa qualidade, doados por endosso), cronógrafo, blocos de nota de bolso, cópias de clássicos de Homero e Virgílio para leitura de inspiração.

ORDEM DE HERMES		
NOME: _____	NATUREZA: Perfeccionista	CASA: Tytalus
LEGADORA: _____	ESSÊNCIA: Investigador	CONCEITO: Atleta Olímpico
CRÔNICA: _____	CELESTIALIDADE: Galante	CABALA: _____
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●
HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ○○○○	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: ●●●●
Consciência: ●●●●	Etiqueta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●
Briga: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Meditação: ●●●●	Investigação: ●●●●
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●
Intimidação: ●●●●	Performance: ●●●●	Linguística: ●●●●
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Oculismo: ●●●●
Lábia: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ciências: ●●●●
ESFERAS		
Correspondência: ○○○○	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●
Entropia: ○○○○	Matéria: ○○○○	Espírito: ○○○○
Forças: ●●●●	Mente: ○○○○	Tempo: ●●●●
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Avatar: ●●●●	● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: 0 □
Contatos: ●●●●		Machucado: -1 □
Influência: ●●●●		Ferido: -2 □
		Ferido Gravemente: -3 □
		Espancado: -4 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □
OUTRAS CARACTERÍSTICAS	FERÇA DE VANTAGE	RESSONÂNCIA
○○○○	● ● ● ● ● ● ● ●	Dinâmica: ●●●●
○○○○		Entrópica: ●●●●
○○○○		Estática: ●●●●
○○○○		
○○○○		EXPERIÊNCIA
○○○○		
	QUINTESSÊNCIA	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	PARADOXO	



ARETE

●●○○○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○

□□□□□□□□

⊕UNITESSÊNCIA/ PARADOX⊕

RESSONÂNCIA

DINÂMICA Arden

ENTRÓPICA

ESTÁTICA

HERMES

NOTTE:

PERSONAGETI: Atleta Olímpico

CRÔNICA:

CASA: Tytalus

ESSÊNCIA: Investigador

CABALA:

NATUREZA: Perfeccionista

COMPORTAMENT: Galante

ANTECEDENTES

Avatar x5

Contatos

Influência (Universidade)

ESFERAS

Aprendiz em Forças

Iniciado em Vida

Aprendiz em Primórdio

Iniciado em Tempo

ROTINAS

FÍSICAS

Resistente

Ágil

Rápido

SOCIAIS

Digno

Deslumbrante

INTENTAIS

Meditativo

Dedicado x2

Determinado

Culto

HABILIDADES

Acadêmicos

Esportes: Olímpica x5

Esquiva

Meditação

Ciência

ARETE

●●●○○○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○

□□□□□□□□

⊕UNITESSÊNCIA/ PARADOX⊕

RESSONÂNCIA

DINÂMICA Impressionante

ENTRÓPICA

ESTÁTICA

HERMES

NOTTE:

PERSONAGETI: Compositor

CRÔNICA:

CASA: Quaesitor

ESSÊNCIA: Padrão

CABALA:

NATUREZA: Pedagogo

COMPORTAMENT: Ranzinza

ANTECEDENTES

Avatar x2

Influência (Alta Sociedade) x2

Recursos x3

ESFERAS

Iniciado em Correspondência

Aprendiz em Forças

Discípulo em Mente

Aprendiz em Espírito

ROTINAS

FÍSICAS

Franzino

Gracioso

Equilibrado

SOCIAIS

Temível

Magnético x2

Comandante

Expressivo x2

INTENTAIS

Meditativo

Dedicado x2

Determinado

Culto

HABILIDADES

Acadêmicos (Música) x2

Expressão: Composição x3

Linguística (Francês, Alemão Italiano, Latim)

Performance (Piano) x3

COMPOSITOR (CASA QUAESITOR)

Citação: Música não é barulho para distrair a mente, mas harmonia para sustentar o espírito.

Prélio: Abaixo isso! Isso é o que você queria gritar todas as vezes que seus irmãos e irmãs mais velhos gastavam seus ouvidos com rock (um híbrido bastardo que você se recusa a honificar com a palavra "música"!). De sua infância em diante, era a sublime maestria de Bach ou Chopin, não o anarquismo imaturo de Loudhouse (ou o que quer que seja) que ingressou em seu espírito. Naturalmente, você *tinha* que tocá-la você mesmo, e aprendeu piano em tempo recorde. No processo, você descobriu as complexidades do modo e harmonia que os compositores clássicos entendiam tão bem... e as correntes místicas ocultas que impregnavam o trabalho deles.

Pois diferente dos macacos balbuciantes da cena pop, os Mestres lutaram pela iluminação através da arte. Compositores como Beethoven e Bach eram estudantes de espiritualidade esotérica, capturando a essência sublime nas ondas de som; até mesmo o demoníaco Paganini possuía mais compreensão de sua arte e suas ramificações do que os glorificados homens das cavernas da era do rock. Conforme você estudava estes Mestres – suas vidas, visões e obras – o próprio mundo começou a cantar. A Música das Esferas se tornou ambos, canção de ninar e marcha nupcial. A partir da primeira vez que você a ouviu claramente, não conseguiu ter outro amor.

Mas a Música das Esferas não pode pagar o aluguel; após um período de fome como artista, você atraiu a atenção de uma cineasta local. Ela lhe contratou para produzir uma trilha sonora para seu mais novo projeto, e o resultado trouxe fama para vocês dois. Composta de acordes pitagóricos em uma variedade de instrumentos, esta *Sinfonia Hermética* capturou os ouvidos de um companheiro afcionado – um Quaesitor que estudava com o próprio Carl Orff. Depois de uma longa correspondência, ele lhe chamou para conhecer alguns amigos de ideias semelhantes. As portas da Casa se abriram, e você entrou alegremente.

Conceito: Embora você não seja um "juiz" no sentido comum dos Quaesitor, sua música contém um elemento profundo de ordem. Orquestrada para inspirar uma claridade harmônica, estas composições afetam as pessoas em níveis que poucas delas podem verdadeiramente entender. Como muitas lendas clássicas, você opera temas míticos, segredos arcanos e tramas sensuais em suas sinfonias. As pessoas respondem profundamente a sua arte... mesmo se ela for "apenas" música de trilha sonora.

No decorrer dos últimos anos, sua música encontrou um lar nas trilhas sonoras; neste momento, cinco de suas melhores peças apareceram em grandes filmes, com mais de uma dúzia e mais ziguezagueando através dos fundos dos corredores de cinemas. Um agente astuto garantiu lugares em 10 álbuns de trilha sonora, e um CD de seus trabalhos populares está a caminho. De primeiro, este mundo desastroso te angustiou; com o tempo, contudo, você se compadeceu. Afinal, 1.000.000 de pessoas encantadas por um filme faz uma diferença maior no mundo do que 1.000 pessoas

ORDEM DE HERMES

NOME: _____ NATUREZA: Pedagogo CASA: Quaesitor
 LEGADOR: _____ ESSÊNCIA: Padrão CONCEITO: Compositor
 CRÔNICA: _____ COTIPORTALMENTO: Ranzinza CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destrezza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

HABILIDADES

TALENTES	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Ofícios: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ●●●●	Condução: ●●●●	Computador: ●●●●
Consciência: ●●●●	Etiqueta: ●●●●	Cosmologia: ●●●●
Briagem: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Meditação: ●●●●	Investigação: ●●●●
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●
Intimidação: ●●●●	Performance: ●●●●	Linguística: ●●●●
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ocultismo: ●●●●
Lábia: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ciências: ●●●●

ESFERAS

Correspondência: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Espírito: ●●●●
Forças: ●●●●	Mente: ●●●●	Tempo: ●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARTE	VITALIDADE
Avatar: ●●●●	●●●●●●●●	Escoriado: 0 □
Influência: ●●●●		Machucado: -1 □
Recursos: ●●●●		Ferido: -2 □
		Ferido Gravemente: -3 □
		Espancado: -4 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

●●●●	RESSONÂNCIA
●●●●	Dinâmica: ●●●●
●●●●	Entropia: ●●●●
●●●●	Estática: ●●●●
●●●●	EXPERIÊNCIA

PARADOXO

encantadas em uma casa de concertos. E assim, apesar dos ocasionais questionamentos e críticas, você persegue o mercado de cinema com vigor, olhando para o dia em que sua arte possa encontrar um lar mais honorável.

Dicas de Interpretação: A maioria das pessoas pensa que você é um esnobe. Isso é problema delas. Para você, a música é uma arte sagrada, frequentemente sujada pelo comércio, mas régia em potencial. É sua missão em vida revigorar uma apreciação da forma. Sua Palavra é *Harmonia*, e ela é um voto sagrado.

Magia: Obviamente, a música é seu foco primário. *Ars Mentis*, *Spiritus* e *Conligationis* levam sua audiência a um estado superior, evocando visões, elevando espíritos, e acalmando as paixões mais básicas. Se absolutamente necessário, você pode empregar instrumentos mais simples do que seu piano; mesmo assim, você não vai ser pego *jámais* usando uma guitarra elétrica!

Equipamento: Piano, partitura, notas escritas, diapasão, gravador de mão, Walkman, notebook cheio de fórmulas esotéricas e notações musicais.



EPÍLOGO: DANÇA COM O DIABO



Fazia tempo. Muito tempo. Mesmo agora, após algumas semanas de volta a seu santuário, ele não podia se livrar da sensação de que a terrível onda de energia espiritual que havia sentido há apenas algumas dúzias de meses atrás pudesse retornar para assombrá-lo por tempos uma vez mais. Era uma ideia tola e paranoica, ele sabia, mas a sensação de pertencer à Terra ainda precisava se assentar de verdade novamente. Provavelmente levaria mais algumas semanas, pelo menos. Contudo, o suporte da cadeira antiga abaixo dele, e a sensação das páginas de um de seus livros favoritos sob as pontas de seus dedos davam uma ajuda. Seus sentidos, refinados por décadas de contemplação e experiências místicas o diziam que o garoto estava chegando, se aproximando do estudo, momentos antes do som de seus passos se tornar audível. Nervosamente, o aprendiz pisou na soleira e parou.

“Magister?” a voz era hesitante e tímida. O Mestre podia dizer pelo tom que o garoto havia visto seu trabalho em sua ausência. Isso era, afinal, o que ele havia pretendido.

“Sim, Ethan?” ele respondeu, distraidamente, após virar uma página.

Ethan ficou em silêncio por um momento, respirando tremulamente. Ele estava escolhendo suas palavras cuidadosamente. Finalmente, falou. “Magister, eu... hã... Eu, bem, queria te perguntar a respeito dos primeiros que você deixou na biblioteca. Eles parecem, bem, talvez um

pouco...”

“Ethan?” o Mestre pressionou, sorrindo levemente.

“O que eu quero dizer é... Magister, trabalhos como estes não são *banidos* pelo Código de Hermes?”

O Mestre tomou um momento para finalizar o parágrafo que estava lendo, cuidadosamente marcou sua página e então fechou o livro. Ele fechou seus olhos e respirou profundamente, nunca perdendo aquela sombra de sorriso. Quando os abriu novamente, olhou fixamente direto para Ethan. “Você é cristão, Ethan?”

O garoto foi pego de surpresa. “Como isso muda alguma coisa, Magister?”

“Responda à questão.”

A garganta de Ethan parecia seca e apertada. Ele falou lugubramente, “Não, Magister.”

“Você é muçulmano”, o Mestre perguntou, “ou zoroastrista, talvez? Você tem alguma fé que seja, Ethan? Você pode apontar alguma religião ocidental que você considere sua?”

Ethan se preparou e respondeu, “Não Magister. Minha fé é na *Ars Hermeticae*.”

O sorriso do Mestre sumiu. “Então qual é sua preocupação, Ethan? Por que você teme o que vê em meus trabalhos? Estas leis foram escritas por homens que temiam uma caricatura de um patriarca em uma túnica, com barbas brancas como a neve, balançando um dedo do Além, estalando sua língua para eles e resmungando, 'Não vos intrometais em Minha obra'. Elas foram escritas para incapacitar as ambições dos aspirantes com *medo*, Ethan. E

para que? Aquele que não pode dominar a Escuridão conhece apenas metade da Criação.”

“Mas usar estes poderes, Magister?” Ethan rogou.

“Dominá-los, garoto”, o velho feiticeiro sibilou, ondulações de força mística invisível irradiando para fora dele como calor. “Curvá-los e controlá-los. Para construir a Cidade de Poimandres dentro da Luz, eu preciso saber como esmagar e dissipar as sombras. Eu preciso conhecê-las como elas conhecem a si mesmas. Minha Vontade precisa ser feita manifesta sobre elas, e forjada para comandá-las. Eu não defendo o serviço a estas... criaturas”, ele cuspiu a palavra, “não mais do que lhe aconselho a subornar sua Vontade ao serviço das hierarquias angelicais ou ao elemental mais grosseiro. Eu lhe encorajo, por seu próprio poder, a subjugá-las. A agarrar o todo do mundo em uma mão e a dominá-lo: isso é a *Ars Hermeticae*. Eles não são diferentes.”

Ethan estava confuso, perdido no longo discurso do Mestre. “Magister, eu”

Um balanço da mão do Mestre, contudo, o cortou. Os lábios do velho homem se curvaram no menor traço de um sorriso de desdém. “Fui criado por Adormecidos encolhidos de medo, Ethan, mas eles incutiram-me com

uns poucos retalhos simples de sabedoria que eu continuo a prezar até hoje. Um deles é este: não há Diabo nem Inferno. Não há diabinhos com rabos pontudos salivando na noção de seus pecados, esperando para lhe afogar em um lago de chamas. Por que eu temeria controlar estas criaturas quando eu nem mesmo acredito que elas sejam o que clamam ser? Talvez elas acreditem que foram banidas de algum Paraíso com pilares de mármore endossados pelos descendentes dos homens que abasteciam as crenças dos leões romanos, mas eu não tenho tempo para estes contos de fada. Eu sou um magus da Casa de Hermes. Eu prossigo adiante na noite da ignorância, e com minha lanterna estendida diante de mim, expulso esta escuridão terrível, iluminando tudo e firmando meu selo sobre ela.”

“Mas o Código, Magister...” Ethan sussurrou, receoso em olhar os olhos de seu Mestre.

O sorriso retornou, mais feroz do que antes. “Escolha, Ethan: escravidão ou exultação. Você será um peão neste jogo ou uma mão que controla o tabuleiro? Escolha. Eu estarei aqui quando você encontrar sua resposta.”

Aterrorizado pelos segredos a que seu Mestre aludia, mas estranhamente animado, Ethan se virou e foi embora, deixando o velho mago para retornar a seus estudos.

ROSTOS NA TRILHA DOURADA



CRÉDITO ONDE É DEVIDO

Uma multidão de pessoas inventaram e contribuíram para a Ordem de Hermes, de seu início no *Ars Magica* até sua atual encarnação. As fundações da Ordem foram estabelecidas no RPG *Ars Magica* (atualmente disponível pela Atlas Games), enquanto o trabalho posterior em **Mago: A Ascensão** e **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros** veio de Phil “Porthos” Brucato,

com Steven Brown, Beth Fischl, Robert Hatch e Allen Varney, com demais contribuições de Jess Heinig e Kraig Blackwelder, Bryan Armor, Bill Bridges e Stephen Michael DiPesa. *Ave Hermetica!*

REFERÊNCIAS

Aveni, Anthony: *Beyond the Crystal Ball: Magic and Science from Antiquity to the New Age* – Panorâmica interessante do longo casamento de amor/ódio do misticismo e da tecnologia no mundo ocidental.

Davis, Erik: *Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information* – Olhar deslumbrante às subcorrentes místicas do mundo em que vivemos. Altamente recomendado, especialmente para gente que acredita que a magia está morta.

Denning, Melita & Phillips, Osborne: *The Foundations of High Magick, The Sword and the Serpent, e Mysteria Magica* – Trilogia detalhada mas acessível de livros envolvendo as práticas e sociedades ocultas da tradição ocidental.

Guiley, Rosemary Ellen: *Harper's Encyclopedia of Mystical & Paranormal Experience* – Referência detalhada a muitos conceitos, incidentes e pessoas importantes (e não-

tão-importantes) na história oculta. Recomendado.

Os livros de referência de **Mago: Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**; **O Manual do Ferrabrás**; **Guia das Tradições**; **Contos de Mágika: Alta Aventura**; **Idade das Trevas: Mago**; **A Trilha Frágil**; **O Livro das Capelas**; e **Traição de Sangue** – Livros que oferecem a extensa história da Ordem, sua cultura, influência, delitos, Artes e outras conquistas. Recomendados, especialmente para crônicas com elementos históricos.

Matt, Daniel C.: *The Essential Kabbalah: the Heart of Jewish Mysticism* – Observações acessivas mas contemplativas da Cabala e seus significados.

Moore, Alan; Williams, J.H.; Gray, Mick; e Klein, Todd: *Promethea* – Incrível novela gráfica (“história em quadrinhos” nem começa a fazer justiça!) estrelando uma exploração das Sephiroth que precisa ser vista para ser acreditada. Muito altamente recomendada.

Norvill, Roy: *Hermes Unveiled* – Essa é bastante tola... cada inovação na história humana é creditada a iniciados Herméticos e sociedades secretas! Mesmo assim, é uma leitura fascinante, mesmo que apenas para ideias potências para tramas.

Penczak, Christopher: *City Magick: Urban Rituals, Spells, and Shamanism* – Livro prestativo mas falho de magia moderna, que inclui símbolos, espíritos, ferramentas e operações. Útil para os Herméticos urbanos.

Salaman, Clement, com van Oven, Wharton e Mahè: *The Way of Hermes: New Translations of The Corpus Hermeticum and The Definitions of Hermes Trismegistus to Asclepius* – Honestamente, estas escrituras antigas têm sido mais bem apresentadas em somas posteriores. Em suas formas originais, elas são redundantes, pedantes e

frequentemente contraditórias. Como a fundação de um conceito novo e radical no pensamento espiritual, o *Corpus* é brilhante; como leitura moderna, ele com frequência parece óbvio e até mesmo trivial. Ainda vale a pena ler, nem que seja para ver onde a tradição Hermética começou.

Tame, David: *The Secret Power of Music* – Que seja dito que este autor [Phil Brucato] discorda veementemente a respeito da visão de Tame do rock, jazz e blues (veja o modelo do Compositor para uma ideia geral). Todavia, ele

faz algumas excelentes observações sobre a natureza mística da música clássica, a história de seus compositores, e os efeitos físicos e metafísicos do som.

Whitcomb, Bill: *The Magician's Companion* e *The Magician's Reflection* – Tudo que você sempre quis saber sobre códigos mágicos, símbolos, sistemas, correspondências, alfabetos, termos e práticas, tudo listado em um formato de fácil referência. Muito altamente recomendado.



ORDEN DE HERMES

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

MÁGICA

Efeitos Preferidos

Rotinas

COMBATE

Manobra	Teste	Dif.	Dano/Efeito

Arma	Dif.	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocult.

Armadura: _____

ORDEN DE HERMES

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

CONTATOS

DESTINO

INFLUÊNCIA

BIBLIOTECA

MENTOR

NODO

RECURSOS

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

FOCOS

MARAVILHAS

FAMILIARES

ENCARNAÇÕES PASSADAS

ORDEN DE HERMES

DESPERTAR

METAS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Nascimento: _____

Despertar: _____

Cabelo: _____

Olhos: _____

Raça: _____ Aparência/Natureza do Avatar: _____

Nacionalidade: _____

Altura: _____

Peso: _____

Sexo: _____

VISUAL

GRÁFICO DA CABALA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

ORDEN DE HERMES

PELA MINHA VONTADE ESTA FEITO

Desde a queda de Roma, os feiticeiros da Ordem de Hermes têm imposto sua poderosa vontade à Tapeçaria da realidade descobrindo, moldando e organizando as forças secretas do cosmos. Muito da própria concepção de magia do mundo moderno vem do conhecimento da Ordem, como filtrado através da mídia sensacionalista. Mas a verdade é ainda mais sensacional, pois os Herméticos não conjuram meramente feitiços e invocam demônios. Suas Artes curvam o próprio universo às suas vontades.

COMO ABAIXO, TAMBEM ACIMA

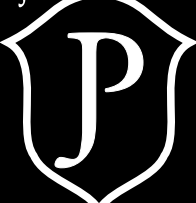
Com o surgimento da Tempestade de Avatares e a queda de suas capelas no Horizonte, a Ordem encara seu maior desafio em sua história se adaptar ao mundo moderno ou renunciar todo o poder a uma ciência monolítica que nega a Arte da Magia. Agora mais do que nunca, a Ordem precisa da criatividade e da audácia dos Fundadores.

MAGO

A ASCENSÃO ⊕

Mind's Eye Theatre



Jogadores

de Papel

