



Uma edição especial do Jornal da Elite

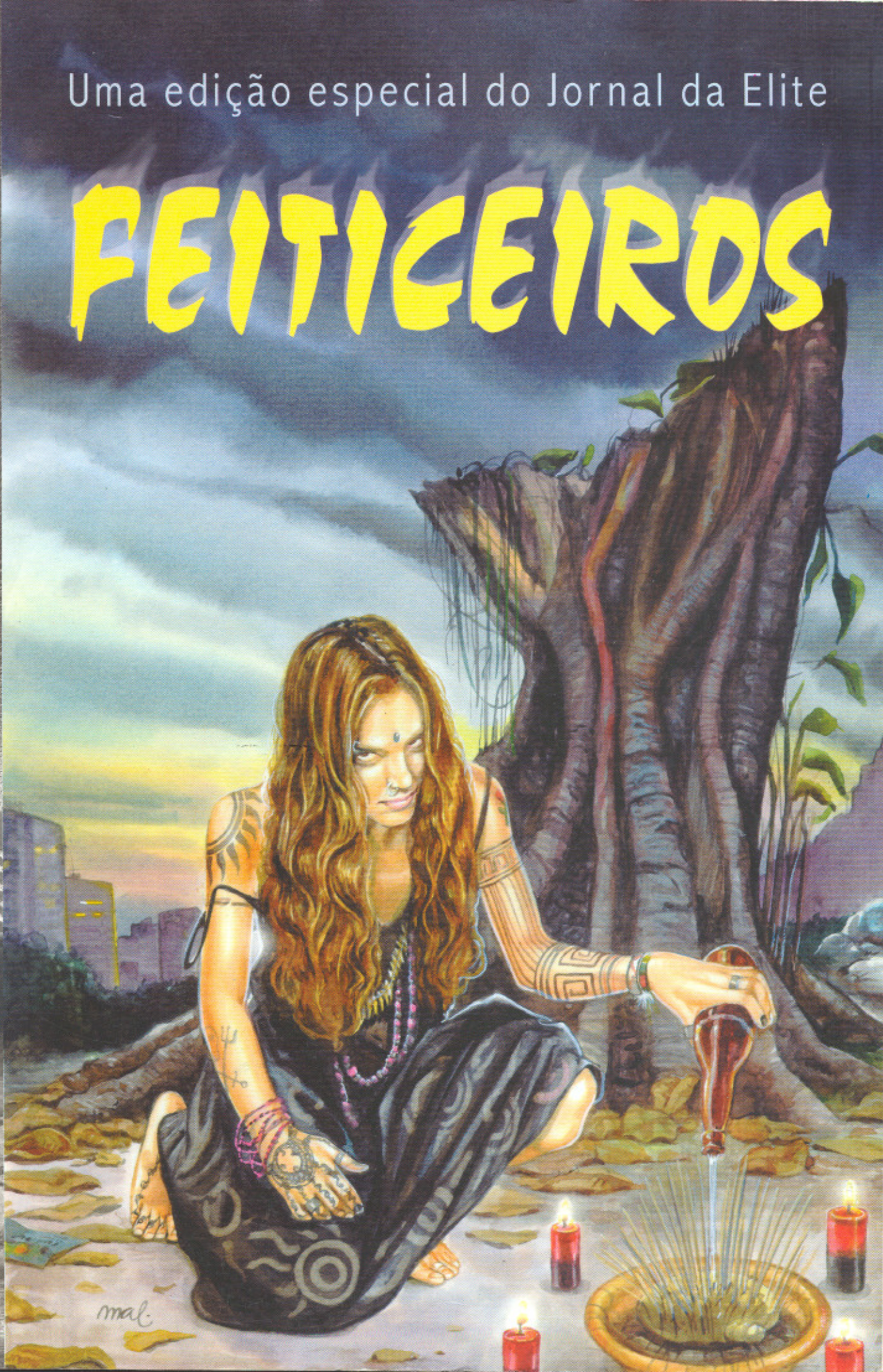
FEITICEIROS

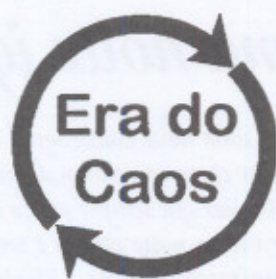
Suplemento
de Magia
para Era do
Caos RPG

Feitiçaria no
século XXI

História da
Feitiçaria

Entrevista
com Carlos
Klimick

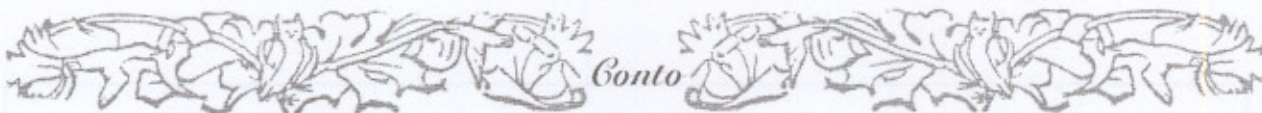




FEITICEIROS

Carlos Klimick
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade





texto: Flávio Andrade

desenhos: Mário Proença

Uma noite igual às outras...

"Era uma noite cinza, igual a tantas outras daquele ano..." Não. "Era uma noite cinza como o sol daquela tarde de terça..." Ugh! Definitivamente não. Mas por que sempre coloco as terças como dias quentes e ensolarados?

"Era uma noite escura e tempestuosa..." Snoopy! É melhor arranjar outro passatempo, hoje a inspiração passa longe. Vou cantar... de novo!

É isso que dá morar a dois quilômetros do ponto de ônibus. Meia-hora só ouvindo o eco do salto nos muros é de enlouquecer qualquer um. Então, vamos lá!

"Sam friday morning, thursday night, far from sleep. I'm still up and driving, can't go home obviously..." * Ops, tem gente na rua. Acho melhor voltar para a narração. Não dá pra cantar com platéia sem desafinar muito, e sem parecer maluca também. Pelo menos os dois estão do outro lado da rua.

"Psiu!" Era só o que me faltava, não vou virar. "Ei, psiu! Menina!" Caramba, o cara pode estar só querendo saber as horas e eu o tratando como um marginal. Ah, tudo bem, também não tenho relógio.

Passos. Eles estão atravessando. Sinto um frio... Não, frio tem consistência. É mais algo como um grande vazio, um buraco negro no estômago, e como uma grande festa de nada regada a um bom bate-estaca techno dentro.

"Menina..." "...cadê a educação?" "Não..." Um revólver! Eu acho que vi um revólver. "...sozin... não vamos... chucar" "Ei, você não me escutou?"

Escutar? Mal consigo andar. Estarei sendo arrastada? Empurrada? Ou será que é a calçada que se move.

Como eu cheguei nesse terreno baldio? Na última vez que pisquei pensei ter visto a luz amarelada do poste. Se pelo menos minha mãe estivesse aqui. Daqui eu posso ver a rua, ver o caminhão que sempre estaciona em frente ao prédio da Ju. Sempre passei por essa calçada na volta da escola. Vizinhança é legal. Morar por anos no mesmo lugar. Você conhece as pessoas, conhece a calçada, repara quando mudam o piso. É como se um novo mundo comesse-se, apenas porque resolveram cimentar aquela velha calçada de terra que vivia sujando seu tênis branco de barro.

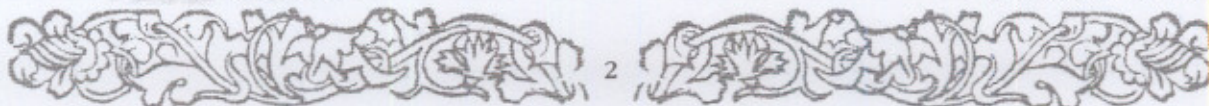
Ouçó um carro. A esperança tem seu senso de humor. Eu brincava com os meninos de pique naquela casinha em ruínas. Nunca soube o que era. Hoje, às vezes a gente fuma. Mas agora tem esse revólver e esse homem aí atrás.

Vou ter que comprar outra calcinha, e elas andam caras! Minha mãe vai me matar...

Isso me lembra a Irlanda. Por que a gente sempre pensa na Irlanda? Não seria muito lugar comum? Mas acaba que a gente sempre quer conhecer a Irlanda, ouvir Loreena... Talvez eu devesse ir a Cancun, só pra variar. Lá tem sol, praia, aquela água azul transparente. Por que temos que ser tão brancas? Sol não é vida? E nós não veneramos a natureza? Afinal, quem inventou essa moda?

Talvez lá não tenha nem chuva. Ei! Está chovendo agora? Então o que é isso pingando no meu rosto, escorrendo? Humm... gosto de sal.

* "Me and a gun", Tori Amos.





Talvez eu gostasse mais daquelas ruínas, aquela pirâmide maia na floresta. Qual é o nome mesmo? Minha mãe saberia. Ela sabe muita coisa. Quando me lembro dela com aqueles soldados americanos, dançando livre...

Eu tenho alguns amigos nos EUA. Talvez mande um e-mail quando chegar em casa. O que será que eu falo pra eles? Há tanto tempo que não os vejo. Será que conto sobre a incrível noite que tive? Talvez eu fale sobre a mulher do outdoor, as rendas em seu sutiã, as pernas sedutoras, os olhos verdes.

Agora tem a arma aí do lado, o homem lá atrás e o rato a uns poucos centímetros de meu nariz. Seus olhos tão pretos. Ele me olha, deve me achar uma invasora. "Foi sem querer, seu rato". Seus bigodes vibram de curiosidade, talvez tentando entender. Quem sabe eu não possa lhe contar baixinho alguns segredos.

De repente tudo gira. Talvez eu devesse dizer "oi". Minhas costas arrastam num caco de vidro. Agora eu posso ver o céu, posso ver as estrelas entre as nuvens, basta me virar um pouco pra esquerda para que a cabeça do homem não fique na frente.

Outro carro passando. Sempre passa um carro. Por que eu sinto que há algo errado? Sinto um peso sobre o ventre. Me engasgo brevemente com alguma coisa salgada. Não é a chuva, não vejo mais as nuvens, só as estrelas.

Como naquela noite perto da construção no alto do morro. Lua cheia. Dava pra ver nossa sombra nítida sobre a terra quase com cor. Chegávamos a adivinhar o verde das copas das árvores. Num dia como esse a gente nunca imagina que possa ser diferente. Mas sempre chega a hora de virar a página.

Sinto o frio do vento batendo sobre o suor. Estou novamente sozinha. Será que posso voltar a cantar? Vazio.

Um botão. Meu? Não, de calça jeans, como a do homem que estava às minhas costas. O guardo junto com o chumaço de cabelo do homem que me atrapalhava de ver o céu.

Me arrasto até o caminhão. Difícil ficar em pé. Peço ajuda ao pneu. Será que a Ju está em casa? O porteiro se assusta ao me ver. Não tinha visto que minha camisa estava rasgada. Droga, gostava tanto dela. Entro no elevador. Um espelho. Meu rosto, tão molhado. Deve ser a chuva...



A Ju estava dormindo, assim como todo mundo na casa. Sorte minha ninguém ter se chateado por eu ter tocado a campainha a essa hora. Muito pelo contrário, até me trataram muito bem. Seus pais ficaram um bom tempo no sofá conversando conosco, perguntando como tinha sido minha noite. Eles sempre foram muito simpáticos.

Pedi por um banho. O pneu do caminhão... muito sujo. Ju sorriu quando lhe mostrei o chumaço e o botão enquanto me ajudava a tirar (o resto da) minha roupa. O pessoal me pareceu meio preocupado quando sai debaixo do chuveiro três horas depois. Deve ser o velho problema de abastecimento do bairro. Minha mãe estava na sala. Engraçado, ela não costuma me pegar nos lugares.

No quarto da Ju já estava tudo preparado. Parece que ela tem sempre as coisas à mão. Ela é ótima, até minha mãe a respeita. Colocamos o cabelo e o botão no centro. Bem mais tarde, minha mãe disse ter me visto sorrindo durante o ritual. Mas eu sou risonha, apesar de tão branca. Talvez eu vá a Cancun. Talvez, mesmo lá, eu possa ouvi-los gritando de desespero.

Ju afasta carinhosamente os fios de cabelo grudados em meu rosto, diz "está feito", e me enxuga as lágrimas com um lenço. ❖



SUMÁRIO



Capa: Mário "Mal" Alberto Lopes

Conto.....	2
Feiticeiros do século XXI.....	5
Entrevista: Carlos Klimick.....	28
Especial: A Magia em Era do Caos.....	31
Pequena Lista de Feitiços.....	40
Histórias.....	54
Perfil.....	56
Referências.....	62
Apêndice: Ficha de Feitiços...	63
Ficha de Saúde.....	64

EDITORIAL

Antes de começarmos, cabe aqui uma pequena observação. FEITICEIROS é uma obra de ficção, um suplemento para o RPG ERA DO CAOS. Apesar de termos pesquisado as diversas crenças sobre magia do Ocidente (particularmente as encontradas no Brasil colonial, imperial e atual) para escrevermos este livro, ele em momento algum deixa de ser uma obra de ficção.

Nós não estamos ensinando magia, nem reproduzindo com exatidão rituais que tenhamos encontrado, nem afirmando que a feitiçaria tenha qualquer efeito real. O livro não se presta a isso.

Há o fato de que muitas pessoas acreditam na magia e praticam seus rituais. Se elas estão conseguindo alguma coisa com isso ou apenas perdendo seu tempo, vai da crença de cada um.

Em FEITICEIROS nós misturamos livremente (e de propósito) elementos encontrados em pesquisa com invenções nossas. As tradições, ordens e feitiços aqui descritos não visam reproduzir fielmente nem como a magia supostamente funciona, nem como funcionam as diferentes tradições do mundo.

Procuramos agir mais respeitosamente possível para com aqueles que acreditam na magia. Particularmente no caso de tradições místicas que caminham próximas da fé. Estas religiões são consideradas por nós tão válidas e dignas de respeito como quaisquer outras.

Da mesma forma, evitamos descrever aqui ordens místicas que realmente existem na nossa sociedade para evitar mal-entendidos e desrespeito a essas ordens e suas crenças. Isso não quer dizer que o mestre não possa utilizá-las em ERA DO CAOS. Muito pelo contrário, elas fazem parte do cenário. Se o mestre desejar utilizá-las, aconselhamos fazer uma pesquisa sobre o assunto e se basear nos exemplos de feitiços e ordens encontrados no livro.

Como sempre, a feitiçaria aparece no livro como elemento dramático para aventuras. Para criar situações emocionantes ou divertidas, para gerar debates. Em resumo, este é apenas um jogo que visa a diversão. Dito isso, podemos prosseguir.

Os Editores.

FEITICEIROS

É um suplemento do RPG Era do Caos®, ambas publicações da Akritó Editora.

Editor

Flávio Maurício Andrade

Criação e Desenvolvimento

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Eliane Bettocchi

Flávio Maurício Andrade

Programação Visual

Eliane Bettocchi e Flávio Maurício Andrade

Ilustrações

André Martinez; Eliane "Lilith" Bettocchi; Márcio Lima; Marco Antônio Veloso; Mário Alberto "Mal" Lopes; Mário Proença; Thais "Lir" Quintella de Linhares.

Logomarcas

Márcio Lima e Marco Antônio Veloso.

Agradecimentos

Carla e Mário de Oliveira; Cid Miranda; Fernanda Athayde; Juliana Terán; Márcio Lima; Marco Antônio Veloso; Victor Manoel Andrade; às nossas famílias e a todos os jogadores (pela paciência!).

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte dessa publicação, exceto as fichas de personagem, pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes, empresas e entidades reais, ou mesmo de obras ficcionais será apenas coincidência.

Este livro contém imagens de domínio público que se encontram devidamente identificadas por meio de legendas.

Akritó Editora

Caixa Postal 37842

22642-970 – Rio de Janeiro – RJ

Akritó na rede

email: akrito@marlin.com.br

site: <http://www.akrito.com.br>

Feiticeiros® 2000 – Akritó Editora

ISBN: 85-86321-07-9





Palavras MÁGICAS

Feiticeiros e feiticeiras vivem entre nós. Mais do que simples crendices, a magia ganha espaço em nossa sociedade. Um grupo de feiticeiros aceitou abrir o jogo com a **Elite** e nos conta sobre seus hábitos, filosofia, tradições e história.



Thais "Lir" Quintella de Linhares

Maria Gloria Bernardes

Quando me aproximei do lugar marcado para a entrevista, não pude deixar de esboçar um certo sorriso. Tratava-se de uma casa estilo chalé, cercada de plantas e pequenos penduricalhos artesanais na varanda. Haveria lugar mais típico para se iniciar essa reportagem sobre a magia no novo milênio?

Fui recebida por Milena logo na entrada. Longe de ser a velha de cabelos desganhados e roupas excêntricas, revelou-se com roupas tão finas quanto os modos logo percebidos no nosso primeiro contato ao telefone. Como combinado, esse não é seu verdadeiro nome, assim como o nome de todos os entrevistados. Milena havia me alertado que, apesar da sociedade ter evoluído muito nos últimos anos, a ma-

gia continua não sendo vista de forma tão diferente como no tempo das fogueiras inquisitórias. Poucas famílias gostariam de ter bruxas como vizinhas, tampouco morando na mesma cidade.

Sua sala de estar era muito bem decorada e aconchegante. Nada parecia indicar que uma bruxa vivia ali. Contudo, ciente das habilidades incomuns de minha anfitriã, não deixei de me causar estranhamento o laptop ligado sobre a mesa e vários papéis ao redor revelando números e tabelas.

Sem notar minha curiosidade (ou talvez disfarçando), ela se desculpa pela bagunça. "Essa auditoria realmente está me deixando louca! Preciso terminar esse relatório pra segunda. Como jornalista, você deve saber muito bem o que é ver o prazo de entrega chegando

e ter uma pilha de coisas ainda por fazer". Eu sorri solidariamente.

Ela me oferece, com seu jeito simpático, um delicioso chá de camomila. Penso logo se não haveria algumas ervas misteriosas misturadas no chá. Parecendo adivinhar meus pensamentos, ela diz para eu não me preocupar.

Enquanto aguardamos pelos outros entrevistados, Milena começa a falar um pouco sobre a magia em geral.

"A magia é a harmonização com as forças da Natureza para obter efeitos que são chamados de sobrenaturais por aqueles que não os entendem. Há mundos e realidades que normalmente não são vistos com os olhos. Nas antigas religiões, magia e religião andavam juntas. Ainda hoje, a linha divisória entre elas é muitas vezes tênue. Na religião temos



rituais realizados publicamente para o bem-estar comum, na magia temos rituais privados. A maior separação é que, na religião, o usuário de magia está obrigado a seguir o código de ética da divindade cujo auxílio ele pede. Na magia pura, o único código de ética ao qual o usuário de magia está preso é o seu próprio", ensina com um ar bastante sério. Aproveito para pedir-lhe que conte um pouco da história da magia.

"A magia inicialmente era praticada para reproduzir efeitos da natureza. Evo-cando espíritos ou procurando criar efeitos por similaridade, como jogar água de uma vasilha no solo para trazer chuva. Esta magia, quando invoca os espíritos, é chamada de xamanismo. Outras práticas mágicas começaram a incluir o uso de animais e magias para dar sorte na guerra, causar doenças no inimigo, obter a afeição do ser amado. Sempre ritualística, esta magia passou a ser chamada de feitiçaria. Algumas correntes mágicas passaram a usar a matemática e vários outros modelos que se proclamavam científicos. Estas ciências passaram a ser denominadas de Alta Magia, e incluíam métodos como a astrologia e a numerologia. Há quem se especialize em combater doenças e eliminar feitiços, desvendando o segredo das ervas. São os curandeiros. No mundo antigo, e por quase toda a Idade Média, a tolerância aos curandeiros e à Alta Magia era grande. Mesmo os feiticeiros e os xamãs eram raramente perseguidos, apenas aqueles que usavam seu poder para o mal. Aliás, até hoje os pajés seguem o mesmo conceito para separar a 'boa feitiçaria' da 'má feitiçaria'", comenta.

Ela pára um instante para me servir mais um pouco de chá. Então se recosta na poltrona e suspira profundamente antes de prosseguir.

"No século XIV, a escolástica aristotélica chegou a um conceito: toda a magia só podia ser realizada através de espíritos. Os anjos não podiam ser compelidos, podia-se apenas suplicar a eles. Os únicos espíritos que podiam ser evocados ou com os quais se podia barganhar eram, portanto, os espíritos malignos. Os conceitos de magia natural e magia astral se perderam e pas-



Eliane "Lilith" Bettocchi

sou-se a acreditar que os feiticeiros dependiam de pactos com as forças do mal para usar seus poderes. Com isso, os feiticeiros passaram a ser associados com os hereges e os satanistas, e a ser chamados de bruxos e perseguidos. Este raciocínio levou à caça às bruxas no século XIV, terminando apenas em meados do século XVIII. Ainda assim, a nossa fé teve de permanecer escondida até poucas décadas atrás".

Nesse momento chega um pequeno grupo: Cibele e Moema, mãe e filha, e Tadeu, namorado de Moema.

Cibele usava um simples vestido

florido, carregando com um dos braços a sacola da feira (dentro, alfaces, bananas, tomates... produtos típicos de uma dona de casa). Sua filha, bem jovem, vestia um jeans básico e um top preto bem justo. Sua orelha esquerda ostentava três argolas prateadas. Na calça ainda era possível ler, meio apagados, alguns nomes de banda, vestígios de um passado recente.

Seu namorado inspirava uma versão punk de Elvis. O característico conjunto topete e costeleta combinava, inusitadamente, com os alfinetes no jeans rasgado e a lagartixa de borracha pen-



durada no casaco de couro. Mais do que a indumentária, foram seus modos extremamente gentis e educados e sua voz grave (que me fez ressuscitar Nelson Gonçalves em minha mente) que me deixaram verdadeiramente desconcertada. Numa casa de bruxas, já era para eu ter aprendido a não me deixar levar pelas aparências.

Pergunto a Moema o que é a magia para ela.

"Magia são leis da natureza que conhecemos e não conhecemos. É a força que move o mundo, que o organiza e conecta todos os seus componentes. A magia está em tudo, principalmente nas pequenas coisas, por isso acaba funcionando nas grandes coisas. Querer fazer algo pirotécnico de cara é impossível. A magia está no detalhe. O fenomenal precisa antes se cercar dos detalhes que o propiciam. Você não pode forçar a natureza, mas pode conduzi-la. Magia está na oportunidade, quando se pode ou não usá-la, quando se deve ou não. Tem que aproveitar a maré, e não remar contra ela. A magia é natural. O sobrenatural é o natural que ainda não conhecemos", filosofa.

Pergunto se os feiticeiros dependem inteiramente dos rituais para obterem seus efeitos mágicos, intervir na natureza ou conduzir sua força.

"Para os iniciantes, principalmente, sim. O ritual serve como um foco para o feiticeiro, é através dele que a gente consegue se concentrar e reunir o poder mágico necessário para o feitiço funcionar. Por isso, o ritual leva em consideração locais, horários, estações do ano, fases da lua, objetos consagrados... Tudo isso para facilitar a harmonização com a natureza e ativar a consciência mística do feiticeiro", fala Milena.

"Então existe outro tipo de magia, uma não ritualística?", questiono.

"Mais ou menos", responde Milena. "A magia é basicamente ritualística. O ritual é uma ferramenta para quando não temos a capacidade de agir espontaneamente. O ritual nos encaixa na magia quando ainda não estamos embebidos dela, agindo naturalmente. Grandes magos podem fazer pequenas magias espontaneamente. Aprendizes precisam

de rituais. O ritual é um artifício para fazê-lo perceber coisas que normalmente passariam despercebidas".

Pergunto a Moema se ela já pode fazer essas magias espontâneas ou se ainda precisa fazer o "vestibular" da feiticeira.

Moema ri (um riso solto e despreocupado) mas responde seriamente. "Não, que é isso. Os rituais são realmente essenciais para nós. Com o tempo, eles perdem um pouco de importância e os magos experientes conseguem fazer seus feitiços mesmo sem os rituais. Eu ainda não atingi esse nível, mas não existe entre nós uma hierarquia muito rígida quanto a isso, pelo menos não na nossa ordem. O Tadeu, por exemplo, tem muito menos tempo de ordem do que eu, mas ele evoluiu tão rápido que já consegue abrir mão de alguns rituais".

Pergunto se o feiticeiro que não precisa do ritual é mais poderoso do que aquele que precisa. Apesar de ter dirigido minha pergunta a Moema e Tadeu, é Cibebe quem se apressa em responder. "Em tese sim. Mas os rituais sempre conservam algumas vantagens. Eles tornam os efeitos mágicos mais fáceis de serem obtidos. Eles permitem que diferentes feiticeiros unam seus poderes para aumentar esses efeitos", esclarece.

Eu me interesso pela questão das ordens, mencionada por Moema, mas prefiro guardar a pergunta para mais tarde, para não perder o fio. "Há algum lugar especial para esses rituais, ou cada ritual exige um lugar diferente?", pergunto.

"Os rituais costumam ser realizados em lugares especiais como florestas, margens de rio, praias, encruzilhadas... essas coisas. Alguns feiticeiros têm locais de poder especialmente preparados por eles para seus rituais. Nestes locais, os efeitos mágicos são mais facilmente obtidos", conta Milena, fazendo parecer que este não seria um assunto de grande importância. Estaria escondendo o jogo?

"Quando um feiticeiro usa palavras e gestos especiais para fazer um feitiço, o que exatamente ele está fazendo? Isso é útil ou trata-se de uma encena-

A Magia no Mundo Antigo

As tribos pré-históricas viviam próximas à natureza, dependentes da ajuda dos espíritos para sobreviverem aos caprichos do destino. Seus líderes espirituais eram os xamãs, os primeiros da humanidade. Seus deveres eram garantir a sobrevivência da tribo combatendo os seres sobrenaturais e as doenças, favorecendo as caçadas e trazendo desgraças aos inimigos. Nesta época, as crenças se centravam na Grande Deusa. Matriarcados cobriam a Europa.

Na Mesopotâmia, berço da civilização ocidental, a magia era tratada com temor e respeito. O mundo dos mesopotâmios era cercado por espíritos e demônios malignos que perseguiam a humanidade. Nas crenças dos sumérios, um dos mais terríveis demônios era Ardat Lilitu. Uma demônia alada, estéril, que matava crianças e seduzia homens dos quais bebia o sangue. A astrologia era estudada para aumentar as chances de sucesso da humanidade.

Os Egípcios acreditavam que os deuses e espíritos faziam parte do mesmo mundo e não havia distinção entre natural e sobrenatural. Todos os espíritos faziam parte do todo, nenhum era maligno. O feiticeiro usava sua sabedoria, vontade e conhecimento para obter do cosmos o que ele ou seus clientes desejavam.

Na Grécia a deusa da magia era Hecate, a das três faces. A magia também era vista como pertencente a uma trindade de deusas: a virgem, a mãe e a velha sábia (Ártemis, Deméter, Hecate) — as três faces da lua. Seus ritos secretos atemorizavam nobres e camponeses.

A forma mais elevada de magia era a *theourgia* ("trabalhando com coisas que pertencem aos deuses"), uma magia benevolente, próxima à religião. Magos, originariamente, eram astrólogos do Irã, ou gregos que seguiam seus ensinamentos. Pelo século IV antes de Cristo, os *magoi* eram feiticeiros que afirmavam poder auxiliar seus clientes ou destruir os inimigos deles. Muitos tinham reputação de charlatões, e filósofos como Platão os consideravam ameaças à sociedade.

ção?” (Essa é uma pergunta que eu sempre quis fazer a um bruxo! Foi a primeira coisa que me veio à mente quando recebi esta pauta.)

A resposta de Milena não mostrou ser a pergunta tão merecedora de minha expectativa. Talvez porque o que é mistério para mim seja um detalhe banal para essa sacerdotisa das artes místicas. “Podemos considerar que ele está fazendo um ritual extremamente rápido para obter o efeito mágico”, simplifica com um sorriso, parecendo imaginar a minha frustração.

Tadeu entra na sala com um cesto de biscoitos caseiros. No final da entrevista, não resisti em pedir a receita. Espero não ir pra fogueira por causa disso.

Talismãs, Amuletos e Poções

Depois dos rituais, abro a discussão sobre talismãs e poções, tão comuns no imaginário popular. Curioso perceber que Cíbele, ao se adiantar a Milena na resposta, recua por alguns segundos meio que pedindo uma autorização.

“Sim, muitos feiticeiros usam amuletos e talismãs como focos para seus poderes. Consideramos que é mais fácil, ou menos perigoso, obter os efeitos mágicos através deles. Você pode ver que muitas são as lendas em que magos e feiticeiras usam objetos mágicos como varas de condão, cajados, vassouras, anéis ou braceletes. Muitos heróis nas lendas também possuem armas e armaduras mágicas”, conta Cíbele, fazendo uma pausa para que todos esses personagens tenham tempo de se acomodar em minha mente. Então continua.

“Amuletos são objetos mágicos em que o próprio objeto encerra qualidades místicas. O objeto ficou imbuído de poder ao ser construído através de um ritual que levou em consideração o material usado, a hora, o lugar e o procedimento de elaboração do amuleto”, ensina.

“Já os talismãs são objetos relativamente comuns em que o poder se deve à inscrição neles feita. Novamente, o material e o procedimento do ritual – pois fazer um talismã também é um ritual – são condicionantes para o talismã”, conclui.



Produção: Lilith Studio (www.akrito.com.br/lilith)

Reprodução do cartaz do show Kaleidoscópio, da ilusionista Monique Magique, na casa noturna Dante, no Rio de Janeiro.



"Mas eles são muito poderosos? Quero dizer..."

"Se o poder de um amuleto pode substituir um feiticeiro?", me interrompe Cibele, antecipando minha pergunta. "Amuletos e talismãs costumam encerrar um ou dois efeitos mágicos, não mais que isso. Ou então são repositórios de poder mágico que pode ser usado pelo feiticeiro para seus feitiços, mas não encerram nenhuma magia em si dentro deles. Uma vantagem de amuletos e talismãs é que o efeito mágico dentro deles pode ser evocado instantaneamente, sem gasto de tempo ou poder por parte da gente", esclarece.

Elas me mostram vários tipos de talismã e amuletos. Pude constatar que diversos objetos são usados como focos pelos feiticeiros, variando de acordo com seu gosto pessoal e a tradição a qual pertencem. Tadeu me mostra orgulhoso um crucifixo, um interessante exemplo de sincretismo. Infelizmente, não me foi permitido fotografá-los. Aliás, sem poder tirar fotos dos objetos e dos entrevistados, o leitor deve ter uma idéia do quanto tivemos que ser criativos para ilustrar esta reportagem.

Distraída com os objetos, já ia quase me esquecendo das poções.

"A poção é um amuleto que você bebe", simplifica Tadeu. Milena ri. Os feiticeiros têm um senso de humor todo próprio, não tenham dúvidas. Tadeu explica que talismãs e amuletos são o artesanato da feitiçaria, enquanto a poção seria a culinária. "Talvez talismãs sejam mais difíceis, porque requerem, além do conhecimento, alguma habilidade manual e maior concentração. Já fazer uma poção funciona como uma receita de bolo. Qualquer um que não deixa o arroz grudar no fundo da panela está apto a fazê-la. No caso da Moema, ela só vai fazer poção no dia em que elas vierem num saquinho pra colocar no microondas, que nem aquelas pipocas", provoca Tadeu. Cibele deixa escapar uma gargalhada.

Eles me levam até a cozinha onde mostram diversos ingredientes que utilizam em suas poções. E eu sou testemunha: Milena tem um livro de receitas! Mas

não pense que você vai conseguir preparar aqueles biscoitinhos com ele.

Ordens e Tradições

Chega então a hora delas me explicarem um pouco mais sobre essas tais ordens e tradições. Percebo que se trata de um assunto delicado, portanto não pressiono muito. Mas Milena se mostra bem solícita, e nitidamente toma bastante cuidado com as palavras, com medo que haja algum mal entendido que me faça escrever incorreções.

"Há várias tradições diferentes de magia", começa Milena. "Algumas são ligadas a uma religião, outras são mais independentes. Muitas buscam a evolução do espírito e uma integração maior com a natureza. Outras buscam apenas o conhecimento. Algumas se arvoram de 'defensoras da humanidade'. Uma minoria busca o poder em si", fala no momento em que a campainha toca.

Moema abre a porta para João, um mulato atlético, mais do que a idade faria suspeitar. Apesar de pertencer a outra ordem, que segue a tradição afro, trata-se de um velho amigo de Cibele, por laços bem distantes da feitiçaria. A idéia de convidá-lo partiu de Milena, que achou interessante que eu tivesse contato com uma outra visão da magia.

"Cada uma dessas tradições desenvolveu os seus rituais e feitiços de acordo com sua filosofia, experiências e local de origem", prossegue Milena sem perder o fio. "Há, porém, um número limitado de efeitos mágicos possíveis para um feiticeiro. Assim, apesar dos meios variarem, os resultados finais acabam se tornando muito parecidos. Com a diferença que algumas tradições tendem a se especializar mais em determinados efeitos", conclui sem muito revelar.

"Quer dizer que cada tradição tem uma espécie de especialidade?", insisto.

"Não exatamente", se apressa em esclarecer. "As tradições estão mais relacionadas hoje com sua cultura de origem. Por exemplo: há várias tradições de feitiçaria indígena no Brasil, mas costumamos considerá-las como pertencentes a uma única e grande tradição de feiticeiros. Por milhares de anos, cen-

A Magia em Roma

A Roma Antiga tinha leis severas contra feiticeiros. Escravos e povos subjulgados podiam usar feitiços contra seus senhores, uma real ameaça contra a ordem social. A repressão era violenta e indiscriminada nas ruas, enquanto, nas mansões, poções e amuletos eram comprados a alto preço.

Foi na grande Roma Imperial que muitas tradições mágicas se encontraram pela primeira vez. Romanos, gregos, egípcios, mesopotâmios, númidas, celtas, hebreus, cristãos, germanos, todos caminhavam pelas ruas de Roma compartilhando suas crenças. Foi sob o gládio da repressão romana que muitas tradições aprenderam a andar nas sombras.

No pensamento greco-romano surgiu o "erro fatal". Os gregos acreditavam que todos os feiticeiros, de todas as tradições, obtinham seus poderes negociando com *daimones*. A palavra *daimon*, de onde derivou a palavra demônio, foi usada por Homero quase como sinônimo de *theos* "deus". Mais tarde, os gregos consideraram os *daimones* como seres sobrenaturais inferiores aos deuses. Eles podiam ser bons ou maus. Sócrates afirmava que seu *daimon* sempre lhe soprava boas idéias ao ouvido.

Porém, depois, Xenocrates, discípulo de Platão, dividiu o mundo espiritual em deuses e *daimones*. Ele transferiu para os *daimones* todas as características malignas dos deuses, ligando, assim, os feiticeiros às forças das trevas. Eis o perigo de teorizar sobre o que não se conhece.

Os festivais de Dionísio tornaram-se o modelo para as reuniões das bruxas medievais. Os rituais eram realizados à noite, normalmente em cavernas ou ravinas, símbolos da fertilidade e do mundo subterrâneo. Os crentes eram normalmente mulheres lideradas ou acompanhadas por um sacerdote. A procissão carregava tochas, um símbolo fálico, um bode negro ou uma representação do animal. Estes eram símbolos de fertilidade. O ritual culminava com danças, ingestão de vinho e o sacrifício do animal.

A Magia na Idade Média

Ao contrário do que muitos acreditam, a Idade Média foi um período relativamente tolerante para feiticeiros, magos e curandeiros. Principalmente para os curandeiros que eram bem sucedidos. A Igreja Cristã estava muito mais preocupada em fazer conversões e combater heresias. Feiticeiros que prejudicavam pessoas eram muitas vezes julgados pela justiça comum, como se fossem assassinos ou ladrões. Esta tolerância derivava das crenças dos invasores germânicos, que haviam derrubado o Império Romano.

Porém, na Idade Média surgiu uma instituição e uma filosofia que viriam a mudar esta atitude: a Santa Inquisição (século XIII).

A Santa Inquisição foi inicialmente criada para combater os hereges e apóstatas, mas logo viria a voltar seus olhos para a bruxaria. O raciocínio foi simples: "como pode o Deus todo-poderoso, sendo um Deus de amor, permitir que doenças, guerras e desastres naturais atormentem a humanidade?" Um outro ser inferior a ele então existia: Satã, o adversário. O Demônio conspirava contra a humanidade, procurando atormentá-la e corrompê-la, combatendo a Igreja de Cristo. Deus e o demônio interferiam nos fenômenos naturais e nos atos do mundo. Os hereges e os satanistas agiam juntos para combater a Igreja.

"Toda a magia é feita através de espíritos", assim estabelece a tradição greco-romana. Espíritos angélicos não podem ser compelidos, não se pode barganhar com eles, pode-se apenas suplicar a eles. Logo, quaisquer espíritos com os quais se pode barganhar, pactuar ou compelir são necessariamente espíritos malignos. Assim, os feiticeiros fazem pactos com espíritos malignos e, ao fazerem tais pactos, se corrompem tornando-se seres das trevas e inimigos da cristandade. Hereges, satanistas e feiticeiros seriam todos servos do senhor do mal, agindo sob suas ordens contra o mundo cristão. O palco para a caça às bruxas estava pronto.



"Negro Feiticeiro", Jean Baptiste Debret, início do século XIX.

tenas de gerações, os pajés foram os guardiães espirituais de seus povos. Buscavam suas respostas na natureza, no mundo que os cercava. Mesmo nas civilizações mais avançadas, como a dos incas, o respeito à natureza, a crença nos espíritos e a visão do mundo como um todo sagrado jamais foram perdidos. O mundo é cercado por espíritos, espíritos da natureza, espíritos dos mortos. Os pajés conversam com eles, negociam com eles e os combatem quando é preciso. São seus amigos, seus vizinhos, seus rivais. A tradição indígena é fundamentalmente oral, passando de mestre para aluno por gerações. Eles usam ervas, pinturas e o transe místico para conseguir seus efeitos mágicos. A religião anda junto com a magia, mas de uma maneira bem solta, pois não há

culto rigoroso a nada, mas sim um grande respeito ao mundo espiritual, seus tabus e seus feiticeiros", enumera fazendo em seguida uma pequena pausa para retomar o fôlego. Se vira para Moema e Tadeu e pede para que tragam a jarra de suco e os copos.

"Os pajés continuam a praticar sua magia com transe e rituais. A chuva que deteve o incêndio na Amazônia é considerada em nosso meio como uma vitória recente deles", revela João aproveitando a pausa.

"Aquele incêndio?!", pergunto sinceramente surpresa. Todos se limitam a balançar a cabeça positivamente. Eles parecem se divertir com minha incredulidade. Então pergunto outra coisa. "Há diferença entre feiticeiro indígena e pajé, ou é a mesma coisa?"



“Sim e não. Sua origem é a mesma. Mas entre os índios também há um tipo de feitiçaria negativa, que é combatida pelos pajés. A diferença entre o que entendemos como pajé e o que é visto pela sociedade ocidental como bruxo, aquele que é perseguido pela Igreja, é o que ele faz com sua magia. O feitiçeiro indígena é um indivíduo anti-social por excelência: caracteriza-se pelo seu egoísmo, sua falta de controle, seu comportamento desrespeitoso para com as regras de abstinência – sexuais, por exemplo – e seu relacionamento com o sobrenatural em benefício próprio. Já o pajé vai trabalhar em prol da comunidade”, ensina Milena.

“A tradição indígena influenciou muito a nossa, que é a tradição européia, branca, ocidental. Os índios conheciam, e ainda conhecem, como ninguém as ervas e as fontes de energia natural do Novo Mundo. No Brasil, a tradição européia também recebeu influência das tradições africanas...”

“Você quer dizer Candombé, Umbanda, esse tipo de coisa?”, interrompo.

“Er, bem... Não é bem por aí, embora também seja... É que a tradição africana é a que mais se confunde com a religião. Mas o João é o mais indicado pra explicar isso”, reconhece Milena.

“A tradição afro foi trazida pelos negros que vieram como escravos para o continente americano. Há tradições ligadas à religião e tradições que agem de forma independente”, começa a explicar João com sua voz aveludada. “A magia religiosa provém da ligação espiritual com os orixás, protetores de seus filhos e guardiões do mundo. Os efeitos mágicos são obtidos em transe e rituais, pertencendo à esfera dos iluminados e seus milagres. Já as tradições mágicas propriamente ditas são o que vai lhe interessar mais agora, certo?”

Aceno positivamente, embora o outro assunto também me desperte curiosidade (quem sabe numa outra reportagem?).

“Estes feiticeiros eram perseguidos nos próprios quilombos e misturaram as tradições africanas com as tradições locais. Com o tempo, os feitiços destas

tradições puderam ser praticados em paralelo com a fé afro, que é o meu caso, ou independente dela. Nossa magia se fundamenta em rituais onde nos harmonizamos com a natureza e barganhamos com espíritos quando é necessário. Nossa tradição é de fundamentação oral, temos pouca coisa escrita. Por séculos, nossa principal preocupação foi lutar para minimizar o sofrimento do nosso povo nas senzalas e manter nossas tradições, nossa fé, nossa cultura. As diferentes etnias foram se misturando nas senzalas e nos quilombos. Com isso, uma nova cultura afro-brasileira foi emergindo. Uma cultura forte e digna, que sobreviveu e contribuiu para a formação do país”, discursa.

“Pelo que entendi, aqui no Brasil há um grupo de tradições que pode ser sintetizada como indígena, outras que compõem uma tradição afro, e há ainda uma tradição européia, branca. Que tradição seria essa? São os bruxos que queimaram na fogueira?”, levanto a bola.

“Precisamente, embora poucos fossem realmente feiticeiros”, responde Milena. “Nossa tradição é a Wicca. Ela faz parte da arte mística, uma magia mais intuitiva e ligada à natureza. A nossa religião é fundamentada na Grande Deusa, na harmonia com a natureza e nos princípios masculino e feminino do universo. Nossas tradições místicas caminham em paralelo com nossa fé. Você pode praticar nossa magia, mas, se não compartilha nossa fé, não é Wicca. Se você tem a fé e não usa magia, ainda assim é Wicca”, afirma olhando de forma dura e profunda em meus olhos. Não deixei de interpretar isso como uma espécie de desafio, ou aviso.

“Nossa tradição é de fundamentação oral e escrita, ambas com igual importância. Sabe aquele livro mágico, grosso, geralmente com uma vela derretida em cima? Pois bem, ele existe! (risos) Mas sem a vela. (mais risos) Nosso conhecimento vem de milênios, passando por deuses antigos e contatos com o sobrenatural. Nossos rituais são praticados preferencialmente na natureza e nós buscamos evoluir e ajudar a humanidade. Nossas tradições mágicas

A Caça às Bruxas

Os séculos XV, XVI e XVII foram o auge da caça às bruxas, executadas por católicos e protestantes com igual fervor. Centenas de milhares foram queimadas nas fogueiras. O terror estava por toda parte. Acusações motivadas por medo, ignorância, rixas, ódios e ganância levavam pessoas à tortura e da tortura à morte. Os acusados eram torturados até dizer o que seus carrascos queriam ouvir e indicar “cúmplices” em seus “conluíus malignos”. Os oficiais de governo ficavam deslumbrados com a “similaridade dos relatos” e a “extensão da conspiração maligna”.

O Renascimento trouxe de volta a perseguição romana, agora travestida de guerra santa. Muitos feiticeiros verdadeiros foram queimados, muito conhecimento se perdeu. Mas muitos, muitos mais foram destruídos inocentemente, sem qualquer conhecimento de magia. A maioria era composta por pessoas humildes, que não tinham como se defender. Poucos foram os ricos e poderosos que caíram.

Muitos feiticeiros se uniram à Inquisição para se proteger, para atacar grupos rivais ou para enriquecer. Alguns foram descobertos, outros não.

Os sobreviventes se esconderam como puderam. Os países protestantes eram muitas vezes mais severos que os católicos. Assim, muitos fugiram para o Novo Mundo. Portugal era mais tolerante e sua principal colônia, o Brasil, mais ainda. Os inquisidores visitaram o Brasil, mas sempre estiveram mais preocupados com heresias, judeus que fingiam se converter ao cristianismo, e padres que abusavam de sua posição. Mesmo os feiticeiros que eram pegos recebiam punições relativamente leves.

Na América Espanhola foi bem diferente e bem pior. A cidade de Lima tinha um tribunal permanente da Inquisição. As perseguições foram muitas e severas.

No Brasil, como em Roma, cada um a seu modo, as tradições mágicas se misturaram. Europa, América, África, as tradições de três continentes foram aos poucos se fundindo.



Eliane "Lilith" Bettocchi



são ensinadas dentro de uma hierarquia, quando acreditamos que a pessoa está preparada para recebê-las. Assim, procuramos combater os que abusam de seus poderes."

"Porém, há correntes novas que redescobriram nossa fé na segunda metade do século XX. Não há nada de errado com elas, são nossas primas e irmãs. São tradições fundamentadas nas três deusas, que não são Wicca, e nós as respeitamos muito. O druidismo, por exemplo, convive conosco. Nós muitas vezes trocamos conhecimento. Apesar de ser uma tradição bem famosa, hoje em dia ela se encontra praticamente absorvida pela nossa."

Enquanto Milena conta a história de sua tradição, não posso evitar de pensar em tempos passados, no norte da França, dólmens ou mesmo em

Panoramix, um herói de infância saído dos quadrinhos.

Me lembro de ter lido que as sacerdotisas presidem os encontros inteiramente nuas e pergunto se é verdade.

"Ah, sim. Essa é a tradição", responde Milena.

"Então você fica nua na floresta?", provoco. Milena sorri meio sem graça. Sua resposta soa bastante realista.

"Em encontros do círculo interno, sim. Mas em geral não. A verdade é que nossa sociedade ainda é bastante conservadora. Muitos novatos, mesmo os mais antigos, como a Cibele, tem dificuldade em se despir, num duplo sentido, de certos valores. Então não forcamos a barra, não é isso que vai caracterizar a nossa religião".

"Há dez anos atrás", acrescenta Cibele, "uma sacerdotisa que não se

apresentasse despida nas cerimônias era muito mal vista aqui no Brasil. E mesmo os outros participantes tinham que tirar a roupa. Foi então que saiu uma reportagem sobre as cerimônias ritualísticas de feiticeiros do exército americano. Muitos vizinhos viam aquelas reuniões em volta da fogueira com a mesma incompreensão de duzentos anos atrás, mas as Forças Armadas encaravam como liberdade religiosa. A única proibição era da sacerdotisa se apresentar nua. A partir daí, o recato passou a ser visto como uma forma aceitável de aumentar a tolerância à nossa religião".

Após esse rico seminário sobre tradições de magia, já não conseguia mais ver diferença entre ordens e tradições. Cibele percebeu minha confusão e logo me socorreu.

"As ordens podem ser consideradas como clubes, sociedades fechadas, que seguem padrões bem rígidos de relacionamento, conduta ética e utilização de magia. Diferentes ordens podem até pertencer a uma mesma tradição, como as ordens religiosas do cristianismo".

Pergunto se é possível alguém se tornar feiticeiro sem pertencer a uma ordem ou tradição.

"Sim, é possível. Mas mesmo os feiticeiros independentes aprendem com mentores. Não é totalmente impossível alguém aprender magia por conta própria, mas o dom nessa pessoa deverá ser muito forte, algo, assim, transcendente, entende?", fala Moema. "No meu caso, aprendi dentro de uma hierarquia, numa escola de sólida fundamentação moral. Já o Tadeu, ele entrou nessa por conta própria. Quando começamos a namorar, um não sabia do outro. A gente tinha medo que isso atrapalhasse. Depois ele acabou entrando pra ordem".

"Uma de nossas preocupações é justamente evitar o mau uso da magia para proteger inocentes e evitar que sejamos perseguidos por males que não cometemos. Isso não quer dizer que todos que pertencem a uma ordem andem na linha", acrescenta Milena.

Pergunto se há muita rivalidade entre essas ordens. Se elas disputam discípulos como os políticos disputam



votos, ou se há um antagonismo mais profundo entre elas.

"Depende muito. Depende da ordem, do lugar, do assunto. Às vezes duas ordens defendem as mesmas coisas, mas divergem num ponto crucial. Isso é bastante comum, não só entre os feiticeiros", explica Milena. "Na verdade, no departamento onde trabalho é pior". (risos)

"Ultimamente, até vem surgindo uma nova prática entre as ordens", conta Tadeu. "Com o objetivo de fazer com que jovens membros tenham uma visão geral de como a magia funciona e das diferentes filosofias, e também visando uma melhor cooperação entre as ordens no futuro, estão sendo formados grupos de novatos de diferentes ordens. São admitidos até mesmo feiticeiros independentes".

"Há muitos feiticeiros que questionam a eficácia desta experiência, mas só o tempo poderá dizer", complementa Cibele, deixando transparecer um certo conflito.

Religião e Ciência

"E os satanistas? Quero dizer, aquele estereótipo criado na Idade Média do feiticeiro fazendo pacto com o demônio? Isso tem lugar na feitiçaria moderna? Como vocês lidam com isso", bombardeio com minha curiosidade.

Cibele e Milena olham para Moema, indicando que ela deveria dar a resposta. Seria uma espécie de teste, o vestibular da aprendiz de feiticeira?

"Olha, há espíritos malignos no mundo, ok? Alguns deles são o que todos chamam de demônios. Não sei se você vai poder publicar isso, ou se vai rir de mim, mas esses demônios são os anjos que seguiram Samael e foram condenados ao Abismo. Pelo menos é nisso que acreditamos. Eles são chamados também de Condenados. Estes seres pouco podem fazer contra nós humanos, a quem eles odeiam. Então, os Condenados procuram humanos para agir por eles, concedendo a esses humanos alguns poderes sobrenaturais. Esses humanos são chamados de Possuídos. Muitos dos feiticeiros que buscam o poder a todo

custo se tornam Possuídos. Até onde sabemos, esta é a ligação que existe entre alguns feiticeiros e estes seres. Apesar da sua propaganda, os seres das trevas não são fonte de feitiços ou da grande magia, apenas concedem uma pequena parte de seus ilimitados poderes. Ou seja, o homem continua sendo o principal inimigo de si mesmo", responde sem fazer feio.

Peço, então, que me expliquem como a magia se coloca na sociedade de hoje, no terceiro milênio, uma era futurista, entre a ciência e a religião.

"Talvez seja inevitável esta ligação da magia com a fé, visto que ambos são maneiras de tentar entender o mundo e tendem a se integrar numa visão única", responde João. "Há uma vertente da magia onde esta integração não é tão necessária, ou pelo menos não é vista da mesma forma pelas diferentes tradições. São feiticeiros que buscam entender o mundo, mas também buscam ter uma atuação efetiva nele. Tipo: se é possível influenciar governos para melhorar a vida das pessoas, por que não fazê-lo?"

"Mas isso não seria um tipo de abuso?", questiono.

"Eu vejo dessa forma, você vê dessa forma, mas muita gente, feiticeiro ou não, acha natural. Há pessoas que consideram um crime permitir que o mundo ande mais devagar quando poderia evoluir mais rapidamente. Esse é um braço da feitiçaria que se encontra mais ligado à ciência, embora todos nós admiremos a ciência. Quem pode negar os benefícios que a ciência trouxe para a humanidade? Mas estes feiticeiros, em todas as eras, procuram aplicar os métodos da ciência aos estudos do oculto, formulando teorias, testando-as, sistematizando seu conhecimento e registrando-o."

"Bem, mas, de certa forma, a feitiçaria também é uma ciência... ou não?", arrisco.

"Sim, você está certa. Mas há tradições que se aproximam mais da ciência, e acabam se confundindo com ela. É a alquimia evoluindo para a química, são os astrólogos, os numerólogos, os esotéricos, todos praticantes da chamada 'Alta Magia', enumera.

A Magia nos Novos Tempos

O fim da Caça às Bruxas foi trazido pela ciência, pelas mãos de Renée Descartes, no século XVII. Ele desacreditou a filosofia medieval e argumentou que a natureza era regida por leis universais, mecânicas e descritíveis, que tornavam a intervenção de anjos e demônios totalmente desnecessárias e ilógicas. Esta revolução filosófica trazida pela ciência levou a uma revolução teológica.

Deus teria criado um mundo regido por leis naturais de incrível equilíbrio. Ele não permitiria que ninguém, muito menos o Diabo, as perturbasse. Relatos sobre fenômenos sobrenaturais passaram a ser considerados falsos ou a ter uma explicação lógica. A feitiçaria passou a ser tratada como superstição.

Mas, no século XIX, estudiosos identificaram a magia com as antigas religiões germânicas, celtas e greco-romanas. O Romantismo trouxe de volta as lendas e os deuses antigos. Muitas irmandades místicas surgiram, tentando recuperar o conhecimento antigo e fundi-lo com o novo. No final do século XIX, os Rosacruzes e a Ordem do Templo do Oriente cresceram em reputação. Na França, o abade Boullan, Eliphas Lévi e J. K. Huismans impulsionaram o renascimento do misticismo. Na Inglaterra, a Ordem Hermética do Amanhecer Dourado tinha entre seus membros William B. Yeats, Bram Stoker e Aleister Crowley.

O século XX trouxe um grande entusiasmo pela ciência, mas duas guerras mundiais diminuíram a fé no eterno progresso científico. A segunda metade do século XX trouxe o renascimento do interesse pela magia. Religiões e tradições mágicas como as afro-brasileiras, os pajés e os xamãs norte-americanos adquiriram o respeito e um esboço de igualdade pelas quais tanto tinham lutado.

O auge desse renascimento foi a década de 70. Muitos foram os movimentos que propuseram um mundo novo. Mas o que se seguiu foram mais guerras, recessão, violência, corrupção. O mundo tornou-se maior e mais rápido e seus problemas o acompanharam.



"E interferindo nos governos...", critica Tadeu.

"Eles enfeitiçam o presidente?!", pergunto quase pulando do sofá.

"Não! Por favor, entenda bem, há muitas formas de contribuir sem apelar pra manipulação", se apressa a corrigir Milena, reprovando Tadeu com o olhar. "Há a adivinhação, o oráculo, ou então feitiços que aumentam as chances das coisas darem certo. O incêndio na Amazônia, por exemplo, é uma tragédia que todos querem evitar que se repita. O intuito é ajudar. Contudo, alguns feiticeiros, de qualquer ordem, acabam almejando um grande poder para si mesmos. Acontece em qualquer grupo, de qualquer sociedade. Seja no Congresso Nacional ou num clube de bridge. Sempre terá aquele que quer tomar conta de seu universo, por menor que seja. Muitas vezes pecamos e pagamos o preço por isso".

Pergunto se a ciência seria o inimigo contemporâneo da magia.

"Não mesmo. Lembre que foi a ignorância que começou a caça às bruxas e foi a ciência que a encerrou. O inimigo é o desequilíbrio entre ciência e magia, além do preconceito, que é um inimigo universal e eterno", lamenta Milena.

Jovens Bruxos

E como seria o dia-a-dia de nossas feiticeiras e feiticeiros? A juventude de Moema e Tadeu os torna alvos certos para essa pergunta. Será que seus colegas sabem que ela pratica feitiçaria?

"Não, ninguém sabe, só aqueles que também são, de alguma forma", conta Moema. "O mais interessante é que eu não preciso esconder. Eu ando com meus livros desde a época da escola, tenho meus amuletos no quarto, os pôsteres... Todos acham legal, uma coisa cool, entende? Eles entendem como se fosse um hobby, uma excentricidade. Muitos amigos também curtem isso, mas é mais curiosidade, oba-oba. Eles não se tornam feiticeiros por causa disso".

"Mas ninguém nunca lhe perguntou se você faz magia?"

"Não! Engraçado, né? É que ninguém espera, ninguém pensa nisso

como uma possibilidade real. Eles acreditam no poder de um despacho na esquina, mas não acreditam que eu possa me transformar num rato!"

"E você pode?!"

Moema solta uma gargalhada. Milena me lembra do trato de não haver demonstrações de magia para a entrevista. Eu seguro a minha curiosidade, mas não me sai da cabeça a imagem dela se exercitando dentro de uma gaiola.

"Às vezes rola umas gozações. Dizem que eu sou uma bruxa, mas só de pilha. Aliás, uma vez perguntaram. É, perguntaram mesmo! Eu respondi: claro que faço! Mas ninguém levou a sério, acharam que era onda minha. Confesso que eu jogo um pouco com isso. É um disfarce perfeito", admite.



Thais "Lir" Quintella de Linhares

"Mas ajuda? Quero dizer, vocês levam uma vida melhor ou mais segura por serem feiticeiros?"

"Em geral sim", responde Tadeu. "Você pode passar despercebido num assalto a banco, por exemplo. Mas há muito pouco que se possa fazer contra uma bala perdida, que é uma coisa rápida e inesperada. Quanto maior o poder do feiticeiro, mais ele vai poder fazer. Mas, pra maioria, magia é uma coisa que deve ser preparada, planejada... Exige um certo tempo e antecedência".

"E você? Pelo visto você também sabe esconder bem, pois nem a sua namorada sabia!" (risos)

"Digamos que eu tenho tantas manias que ser feiticeiro seria considerado um indício de normalidade", e demonstra retirando um pente do bolso para colocar o topete em ordem.

Sociedade

Para encerrar, pergunto qual seria, nessa nossa sociedade em constante mutação, o papel dos nossos feiticeiros? Milena conclui a entrevista com uma enfática resposta.

"Temos uma hierarquia rígida, nós não abrimos mão do nosso papel de contribuir na evolução da humanidade, mas combatemos aqueles que abusam de seus poderes. E, o mais importante, temos como missão ajudar os novos feiticeiros a encontrar seu caminho e seu papel em meio ao caos de nossa sociedade".

"Pense nisso: nós temos o conhecimento místico legado por gerações, o que devemos fazer com ele? Muitos de nós usam seus poderes somente para atender seus próprios interesses e divertimentos. Quando alguém se torna um de nós, além do conhecimento, a pessoa herda uma decisão a ser tomada".

"Um humano com poderes mágicos é um magneto místico, o mundo sobrenatural e os problemas da humanidade entrarão em seu caminho. Há pessoas que vão querer aprender com você, ou controlar você, ou destruir você. Há seres sobrenaturais que...", interrompe ela ao perceber meus olhos sobressaltados. "Sim, eles existem. Talvez isso seja um bom tema pra uma próxima revista. E um feiticeiro nunca sabe o que esperar deles. Eles são capazes de aprender nossos feitiços, portanto você não deve ensiná-los, ou estará dando a eles a nossa única vantagem".

"Nosso mundo é um mundo maior e mais rico, mas bem mais perigoso. E a nossa função é fazer com que os jovens o trilhem com segurança e responsabilidade", conclui Milena, deixando transparecer uma pequena sombra, até então imperceptível, que paira sobre esse fantástico mundo da magia. ❖



Eliane "Lilith" Bettocchi

A Magia na Era Moderna

"Prestem atenção e lembrem-se. Nossas tradições foram transmitidas oralmente, pouco foi escrito. Fatos e lendas se misturam, o que para nós não é um problema. Mas as mentiras, ao serem repetidas continuamente, tornam-se verdades."

Maurício Bellotte e Eduardo Louzada;
Flávia Godinho, pesquisa.

Tendo em mente esse alerta feito por uma sacerdotisa de Florianópolis, devemos alertar que muitas das informações aqui registradas podem conter algumas imprecisões, pois a maioria dos entrevistados se mostrou reticente diante de certos temas. Enfim, nunca teremos certeza se algumas informações nos foram passadas no intuito de esclarecer ou de nos afastar da realidade do dia-a-dia desses feiticeiros modernos.

Neste segundo capítulo, descreveremos com a maior precisão possível as diferentes correntes, as principais tradições e os tipos diferentes de magia.

Também apresentaremos algumas ordens místicas existentes no Brasil que foram reveladas no decorrer de nossa investigação. Não que sejam as únicas, mas as que mais provocaram o interesse dos repórteres envolvidos nesta edição, e também as que nos foi possível obter informações substanciais.

AS CORRENTES DA MAGIA

Durante nossa extensa pesquisa, pudemos perceber que havia duas linhas bem distintas de como as forças ocultas da natureza são abordadas. Confrontamos alguns feiticeiros com nossas conclusões e eles confirmaram que, no mundo da feitiçaria, é mais ou menos desse jeito que as coisas se passam.

As diversas tradições podem ser divididas, a grosso modo, em duas correntes: a **Arte Mística**, mais intuitiva, ligada à tradição oral, às camadas populares e que busca a integração com a Natureza; e a **Ciência Oculta**, mais intelectual, ligada aos estudos e experimentos paracientíficos, às elites e que busca desvendar os mistérios da natureza e acelerar a evolução da humanidade.

Ao longo dos séculos, muitas destas tradições se agruparam em ordens, seja para compartilhar e sistematizar suas descobertas, seja para sobreviver às perseguições sofridas.

Vamos tentar esquematizar em seguida o que caracteriza essas duas correntes e algumas características de suas várias ordens – como ingressar, tipo de organização e outras curiosidades.

ARTES MÍSTICAS

As ordens das artes místicas tendem a ser mais liberais, informais e fragmentadas. Não há uma grande ordem mundial de wiccas ou feiticeiros afros, que são classificadas como "tradições", mas sim uma infinidade de pequenas ordens. Estas ordens costumam ajudar-se mutuamente. Mas há aquelas que competem entre si. Como na política.



A relativa informalidade e desorganização de algumas dessas ordens abre mais espaço para a criatividade, mas também enfraquece a ordenação do conhecimento obtido. Muitos membros destas ordens aliam sua magia à sua fé.

Ingresso

O ingresso nestas ordens se dá por hereditariedade (ser filho de um membro), acaso (destino?) derivado de encontros fortuitos (uma pessoa com o dom conhece um membro e acaba se interessando), ou interesse (apesar destas ordens não fazerem um recrutamento ativo, elas concedem entrevistas e não são rigidamente fechadas). Pessoas podem ouvir falar delas e se interessar em conhecê-las. Interessados normalmente são entrevistados, podem visitar o local e, às vezes, participar de atividades menos importantes e rituais mais festivos. Um período de avaliação é necessário para que o interessado seja aceito como membro.

Organização

A organização destas ordens é variável e seu número de membros não é fixo. Normalmente, há um líder, um detentor da autoridade. Porém, raramente é uma autoridade total. Esta figura central costuma ser uma figura paternal ou maternal, a qual se deve respeito e obediência, mas dela também se recebe apoio e compreensão. Uma relação afetiva costuma se desenvolver entre esta figura e seus discípulos. O avanço hierárquico nestas ordens se dá por conhecimento, dedicação, obediência e aptidão. Sendo possível para pessoas mais novas avançar rapidamente se demonstrarem talento.

Como estas tradições tendem a se fundamentar na tradição oral, suas regras não costumam ser escritas. Com este tipo de estrutura elas não conseguem crescer muito em termos organizacionais, mas conseguem desfrutar de grande respeito e influência. Seus membros são muito unidos, mas normalmente não conseguem mobilizar grandes recursos financeiros ou políticos.

Membros

Não há um grande rigor quanto à origem dos membros. Essas ordens costumam ser democráticas nesse sentido. Pelo próprio sistema de organização, não costumam ser muito numerosas.

Sigilosidade

A maioria destas ordens atua abertamente, mas não claramente, confiantes na tolerância brasileira. Elas não anunciam sua presença, mas também não a escondem. Contudo, tampouco se apresentam como praticantes de feitiçaria. Algumas ordens tem subgrupos secretos dentro de si, cuja agenda não é conhecida por todos os membros. São nesses "círculos" que a magia se apresenta sem subterfúgios. Poucas ordens ainda se mantêm secretas.

CIÊNCIA OCULTA

Estas ordens costumam ser muito bem organizadas, seguindo regras claras e uma hierarquia rígida. Seus experimentos seguem procedimentos detalhados, sendo cuidadosamente registrados.



Thais Quintella "Lir" de Linhares

Assim, os feitiços podem ser desenvolvidos lentamente, mas de forma segura e sem perda de conhecimento.

Esta capacidade administrativa permitiu o surgimento de ordens maiores, com centenas, senão milhares, de membros pelo mundo. Há cooperação e também competição. Suas teorias quanto à magia podem se harmonizar com sua fé, mas isto varia bastante.

Ingresso

O ingresso nestas ordens também se dá por hereditariedade, destino (não existe acaso) ou interesse. Uma pessoa com o dom encontra o mestre certo quando está pronta. Este mestre a levará para a ordem, onde seu potencial poderá ser desenvolvido. Este encontro costuma ser disfarçado pelo "acaso", como em conversas informais.

Algumas ordens também fazem um recrutamento mais ativo de membros. Dão entrevistas para a mídia, enviam malas-diretas, instruem seus membros a ficarem atentos a candidatos em potencial, etc. Esta postura se entende diante do fato de que estas ordens costumam ter como objetivo acelerar a evolução de toda a humanidade. Estes interessados são

avaliados por entrevistas e testes. Algumas vezes esta avaliação leva semanas, com o interessado passando por um período de experiência até ser aceito.

Geralmente, essas ordens têm como fachada algum tipo de trabalho social que seja compatível com suas atividades místicas.

Organização

Estas ordens têm regulamentos por escrito e seguem hierarquias rígidas. Os regulamentos variam de ordem para ordem. Algumas ordens estão sempre abertas a novos membros, outras insistem em um número fixo.

Os membros passam por diferentes níveis, círculos ou graus, que os ordenam segundo o conhecimento, poder, influência e autoridade de que dispõe. Membros mais jovens devem obediência e respeito aos membros de hierarquia mais alta. Indisciplinas não são bem vistas.

Esta disciplina não é tão rígida para os membros iniciantes, mas vai aumentando conforme eles vão subindo na organização. Muitas vezes os feitiços só são ensinados para membros já graduados e com alguns anos de ingresso.



ORDEM DO ETERNO AMANHECER

Esta ordem tem como base o esoterismo. Eles se fundamentam em estudos astrológicos, tarológicos, estudo de auras e na Doutrina Secreta de H. Blavatsky.

Seus métodos são detalhados e seus experimentos seguem procedimentos rigorosos. Eles foram os primeiros a aplicar princípios científicos em seus experimentos com feitiços; e preferem os termos "ciência oculta" e "iniciado" a "magia" e "feiticeiro". Antigamente, havia alquimistas entre seus membros, mas, com a evolução da ciência, os alquimistas transformaram-se em químicos.

Tipo: ciência oculta.

Histórico: esta ordem foi fundada na Renascença e desde cedo se associou às camadas mais privilegiadas da sociedade. Seu objetivo era obter recursos para seus experimentos. Os membros da ordem acreditavam, e ainda acreditam, que suas descobertas acelerariam o avanço da Ciência e, com ela, o avanço de toda a Humanidade.

Sua ligação com o poder criou disputas entre facções situadas em diferentes países, seus conselhos nem sempre levaram em consideração o que era melhor para a nação. Eventualmente, os membros da elite dirigente dos governos se ressentiram da influência destes feiticeiros e os perseguiram, obrigando-os a se esconder. A ordem reapareceu brevemente no final do século XIX, quando o misticismo voltou à baila.

Uma violenta disputa com uma das ordens da época (alguns dizem que com a Ordem Hermética do Amanhecer Dourado, a qual pertencia Aleister Crowley – apenas os líderes da ordem sabem a verdade) fez com que a Ordem do Eterno Amanhecer optasse por se esconder novamente. A Ordem só voltou a agir publicamente na década de 60 do século XX.

Organização: a ordem é administrada mundialmente pelo Alto Conselho, formado por seus 12 membros mais experientes, todos mestres em magia. Quando um dos 12 membros do Alto Conselho se aposenta ou morre, um novo membro é escolhido. A escolha não precisa ser unânime, mas o

candidato deve ser aprovado por no mínimo nove membros. Especula-se que a sede do Alto Conselho fica em Londres.

Abaixo do Alto Conselho estão os diretores internacionais de Pesquisa, Segurança, Finanças e Política. Abaixo deles vem os Conselhos Nacionais. Cada Conselho Nacional tem nove membros, responsáveis pela



administração da ordem no país. Os membros do Conselho Nacional são escolhidos por eles mesmos, da mesma forma que o Alto Conselho, mas este se reserva o direito de enviar inspetores e remover membros do Conselho Nacional quando julgar necessário.

Os assuntos da ordem em cada cidade em que atua ficam a critério do Conselho Municipal. Este Conselho tem três membros, sendo dois eleitos e um indicado pelo Conselho Nacional. O Conselho Nacional tem o direito de enviar inspetores e remover membros dos Conselhos Municipais. Porém, estes têm o direito de apelar ao Alto Conselho.

A ordem tem leis claras que mediam todas as suas decisões, e as decisões sempre são tomadas observando-se a letra da lei. As leis da ordem só podem ser modificadas através de votações conjuntas dos Conselhos Nacionais e do Alto Conselho, em que 2/3 dos votos têm de ser a favor da mudança.

Os membros dentro da ordem são hierarquizados em graus. Um novo membro

tem grau 1. Um Conselheiro Municipal precisa ter grau 6 e um Conselheiro Nacional grau 9. Os membros do Alto Conselho têm grau 12, o mais alto grau. Os membros devem obediência e respeito aos membros mais graduados. Qualquer membro a partir do 3º grau pode recorrer de uma decisão a qualquer um dos Conselhos, seguindo a hierarquia. Um dos poréns desta ordem é seu pequeno rancho machista. Mulheres enfrentam mais dificuldades para ascender dentro dela do que seus colegas masculinos. Alguns membros acreditam que as mulheres não têm a maturidade emocional necessária para ter grande poder na Magia.

Esta ordem é extremamente unida e tem razoável influência nos círculos de poder, sendo capaz de mobilizar grandes recursos políticos e financeiros.

A Ordem não se mantém em segredo, mas também não alardeia sua existência. Afirmam ser uma ordem que estuda as virtudes ocultas da natureza.

Motivações: o "Eterno Amanhecer" simboliza a busca pelo aperfeiçoamento, por novas descobertas. Esta ordem busca o conhecimento pelo conhecimento. Ela acredita verdadeiramente que o bem estar da humanidade será trazido pela ciência. Isso não impede que alguns membros se deixem corromper pela busca pelo poder.

Imagem: sua tradição e associação à elite cultural tanto provoca sentimento de rancor como de admiração. Em ambos os casos, transpiram auto-suficiência em relação aos demais.

Presença no Brasil: a ordem tem centenas de membros pelo mundo, principalmente na Europa e América do Norte. No Brasil, eles têm filiais em Brasília, Belém, Belo Horizonte, Curitiba, Fortaleza, Juiz de Fora, Porto Alegre, Rio de Janeiro, Salvador, Campinas e São Paulo. Cada uma dessas cidades têm um Conselho Municipal com três experientes membros. Metrôpoles como Rio de Janeiro e São Paulo tem cerca de 40 membros. Para as cidades menores, parece que a quantidade de membros segue uma certa proporção.



Apesar de toda esta disciplina, seus membros costumam ser unidos e laços afetivos se formam. Rivalidades também.

Esta capacidade administrativa permite um maior número de membros e uma maior mobilização de recursos em prol da ordem. A influência política e econômica de algumas destas ordens é considerável e já chama a atenção de instituições políticas e econômicas de peso.

Membros

Os membros destas ordens costumam ser pessoas cultas e de bom poder aquisitivo. Quando uma pessoa de

grande potencial, mas carente de recursos, entra para a ordem, os demais membros a elevam a esta posição social. Assim, seus membros costumam pertencer às classes média e alta.

Sigilosidade

Muitas destas organizações atuam abertamente e se esforçam em recrutar novos membros, ainda que de forma selecionada. Outras ordens atuam mais discretamente, nem se escondendo, nem alardeando sua existência. Algumas ordens, como os necromantes, são secretas. É possível saber de sua existência informalmente, mas nada de concreto que prove ou estabeleça sua

existência, muito menos a identidade de seus membros.

Feiticeiros independentes

Há feiticeiros que atuam por aí de forma totalmente independente das ordens. Alguns são autodidatas, outros são ex-membros de alguma ordem da qual se desligaram ou então foram expulsos. Sua única limitação é o acesso a novos feitiços, pois não contam com o apoio ou o conhecimento acumulado por uma ordem. Eles estão livres de restrições, mas também não têm a quem recorrer. De qualquer forma, eles pertencem a uma das duas correntes.

As ordens de Ciência Oculta os vêem com maus olhos, como elementos anárquicos e perigosos. As ordens de Arte Mística só os perseguem se estes feiticeiros abusarem de seus poderes. Algumas vezes feiticeiros independentes atuam em conjunto com feiticeiros das ordens, principalmente para enfrentar um problema em comum.

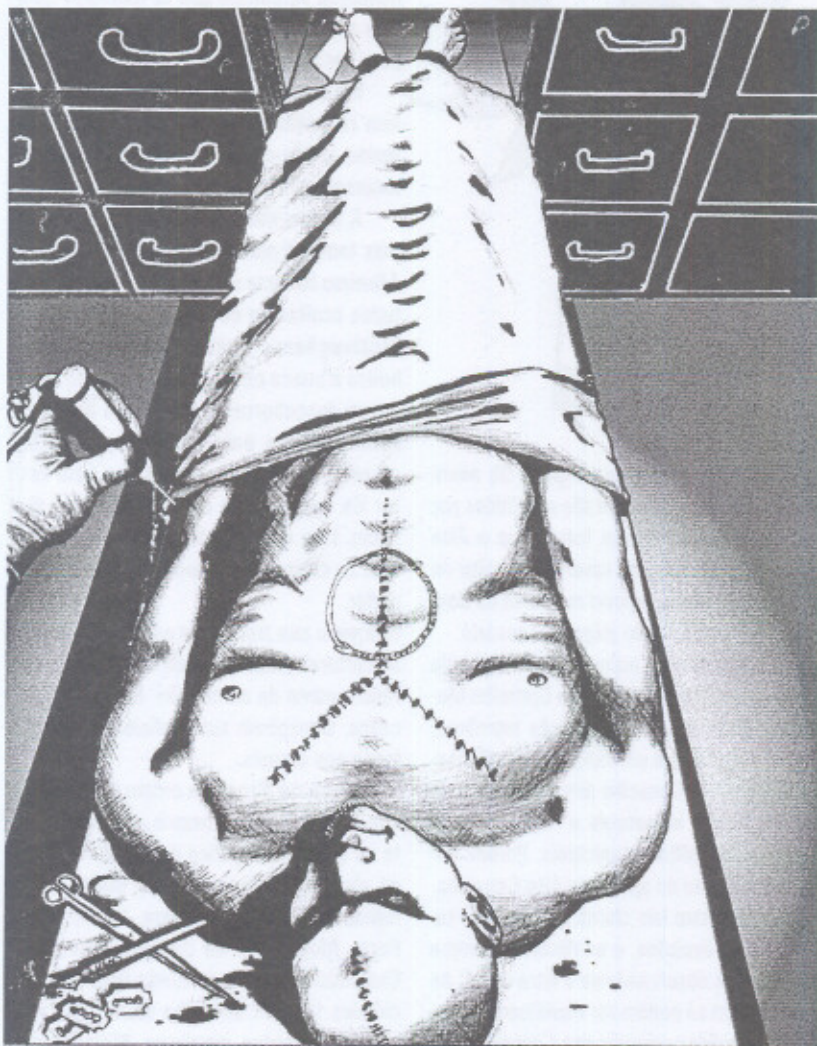
AS TRÊS CORES DA MAGIA

Repassando a história da magia através dos séculos, e nos baseando nas entrevistas concedidas, pudemos detectar três origens básicas da feitiçaria que se pratica hoje no Brasil. Não por acaso, essas origens se misturam às três culturas que formaram nosso povo: a indígena, a africana e a européia.

MAGIA EUROPÉIA

Muitas são as tradições de magia do velho mundo, mas podemos dividi-las em dois grandes grupos: as que usam a magia para aumentar sua integração com a natureza e as que usam a magia para desvendar seus segredos.

A Arte Mística sempre esteve mais integrada à religião e, por isso, foi mais perseguida do que a Ciência Oculta. Os praticantes da Arte Mística tendem a ser desprovidos de interesses materiais, vivendo em maior contato com a natureza, em simples harmonia. Desinteressados do que julgavam serem tolices da sociedade e exemplos da insen-



Elaine "Lilith" Bettocchi/Elaine Bettocchi



satez humana, preferiam o isolamento de cabanas e cavernas nas florestas. Eles se preocupavam mais com o dom em seus aprendizes, privilegiando a tradição oral. Necessariamente, eles tinham maior contato com pessoas das camadas populares. Os conhecimentos da Arte Mística eram, portanto, de mais fácil acesso ao povo. Alguns conseguiam fazer feitiços simples sem se tornarem aprendizes.

Eles eram os mais despreparados quando surgiu a Caça às Bruxas. Sua estratégia diante da perseguição romana, de recuar para as florestas, pouco lhes valeu desta vez. Diferentes, fora da norma social, foram vítimas de preconceitos e difamações. Confundidos com satanistas, muitos deles foram considerados hereges por cultuarem a Grande Deusa.

Praticantes das artes místicas fugiram para as colônias na América. Aqui entraram em contato com a magia africana e a magia indígena, com as quais aprenderam muito. Alguns tentaram ajudar a população diante das doenças e demais perigos. Muitos foram os que tentaram imitá-los sem ter o conhecimento necessário. Práticas mágicas foram misturadas com religiosidade popular e invencionices, dando origem a um sem número de "simpatias". Algumas realmente funcionavam, particularmente quando realizadas por alguém que tinha o dom. Porém, os praticantes da Arte Mística tinham aprendido o valor da discrição. Ocultos sob o manto de credices e superstições, protegidos pelo véu de descrédito da ciência, os praticantes da Arte Mística só se revelaram novamente no século passado.

A Ciência Oculta passou por altos e baixos. Seus praticantes eram respeitados na Mesopotâmia como magos e astrólogos, necessários para fazer os feitiços que protegiam as pessoas dos demônios. Muitos reis da Idade Média tinham astrólogos e alquimistas na corte. Mesmo no século XVI, em plena caça às bruxas, a rainha Elizabeth da Inglaterra mantinha um mago em sua corte.

Os praticantes da Ciência Oculta levavam muito a sério a noção da responsabilidade dos magos para com o bem

NECROMANTES

Na tradição mística medieval e renascentista europeia, os necromantes eram os feiticeiros especializados em conjurar espíritos (ou demônios, segundo as religiões cristãs). Os necromantes muitas vezes eram sacerdotes da Igreja que, em busca de conhecimento e poder, enveredavam por caminhos místicos questionáveis. A necromancia, porém, não é uma prática essencialmente má. Como qualquer tradição

pagã, a necromancia, por evocar elementos estranhos ao cristianismo, foi taxada de demoníaca para que fosse mantida longe de olhares curiosos e, sobretudo, do povo. Porém, os necromantes sempre lidaram com espectros e renascidos, e só.

Tipo: ciência oculta.

Histórico: na Europa Medieval e Renascentista, a maior parte dos necromantes era constituída por monges e padres, sociedades secretas que se ocultavam nas sombras da Igreja. Em 1560, alguns

deles já tinham vindo para o Brasil, atraídos pelos relatos sobre os estranhos "espíritos da terra" que habitavam o Novo Mundo. Durante toda a nossa história, famílias de necromantes se ocultaram em nossas terras, escondidos da Inquisição, dos militares e dos governos.

Organização: a maior parte dos necromantes se organiza em círculos. O Círculo Superior é composto por três necromantes de alto nível, peritos nas habilidades mágicas. Eles planejam, decidem e comandam os demais. Cada um deles supervisiona e instrui dois necromantes de nível médio, já experientes. Estes seis necromantes médios e os três necromantes mais poderosos formam o Círculo Maior. Este círculo é o responsável pela maior parte dos rituais. O número 9 é considerado o mais perfeito e forte misticamente.

Há ainda três aprendizes que são instruídos por dois dos necromantes médios. A eles cabem as tarefas mais mundanas e de maior risco físico. Devem apenas obedecer e jamais questionar. Assim, chegamos a um círculo completo com doze membros. Os números 3, 9 e 12 são considerados de grande poder. Além disso, cada círculo costuma ter seis zumbis (?) como servos.

Esses são os grupos mais tradicionais, o que não impede que alguns necromantes mais modernos tenham escolhido outra estrutura ou ajam solitariamente. Os necromantes mantêm sua existência em segredo. Violentamente, se necessário.

Motivações: alguns buscam apenas o conhecimento pelo conhecimento, apenas estudando os não-mortos. Muitos procuram alongar ao máximo suas vidas, tentando descobrir o que existe no além. Infelizmente, nem os espectros



têm essa resposta.

Há aqueles que cobiçam o poder, poder entre os mortos, poder entre os outros necromantes, poder entre os vivos, enfim, poder. O que não os diferencia da maioria das nossas instituições.

Imagem: é a ordem que mais parece atrair a antipatia das demais. Talvez seja essa a sina daqueles que têm a morte como obsessão. A única característica dos necromantes que parece justificar isso é sua desmedida sede de conhecimento.

Presença no Brasil: em grandes metrópoles como Rio de Janeiro e São Paulo, podemos esperar encontrar dois ou três círculos completos e alguns necromantes solitários. Cidades importantes como capitais ou com mais de 500 mil habitantes costumam ter um círculo completo ou, pelo menos, um necromante solitário.



Eliane "Lilith" Bettocchi



da Humanidade. Eles são os mais voltados para tentar conduzir os destinos do mundo. No passado, eram conselheiros de reis e imperadores, hoje atuam na política e na economia. Sua interferência nem sempre era bem vista e eles também tiveram sua cota de perseguições e escárnio quando suas teorias caíram em desuso.

Os anos de estudo e o equipamento necessário à prática da Ciência Oculta, levaram a um maior contato dos feiticeiros desta tradição com as camadas dominantes da sociedade. Porém, isto muitas vezes não foi o bastante para protegê-los. Eles também tiveram que se ocultar até o século XIX, quando, entusiasmados com a ciência, tentaram buscar uma maior eficiência e o reconhecimento do meio acadêmico. Mas suas interferências foram combatidas violentamente pelos governos, e suas teorias desacreditadas pela própria ciência que tanto admiravam. Eles se ocultaram até ressurgir novamente na segunda metade do século XX.

Dentre as tradições de origem européia e mesopotâmica temos a wicca, o druidismo, os rosacruzes, os necromantes e o esoterismo com suas várias correntes.

MAGIA AFRICANA

A magia africana chegou ao Brasil com os negros que foram trazidos para serem escravizados. Sua magia está muito presente em sua religião, e ambas tiveram de ser praticadas em segredo. A mistura de diferentes etnias nas senzalas e o contato com as tradições européias e indígenas levou a diversas fusões e sincretismos. Os sacerdotes conhecem vários efeitos mágicos que conseguem criar quando incorporam os orixás.

Estes efeitos estão ligados à fé e à iluminação espiritual, similares aos milagres de diversas outras religiões. Mas há práticas mágicas que independem da fé e é sobre estas que falaremos.

A realização de rituais, o contato com espíritos e o transe místico são usados pelos feiticeiros negros. Este tipo de magia, desprovida do código de ética inerente a um sacerdote negro,

era rejeitada e perseguida pelos próprios negros. Ganga Zumba a punia com a morte no quilombo de Palmares.

Obviamente, a sociedade colonial e imperial não podia permitir a existência de um poder místico que ameaçasse a ordem estabelecida. Os sacerdotes negros foram perseguidos, tolerados apenas quando eram úteis para o controle dos escravos, ou quando eram subestimados. Alguns poucos feiticeiros negros foram incorporados à sociedade, a maioria foi perseguida com grande afincio.

Os feiticeiros negros tinham que se manter em segredo, ficando pouco tempo nos povoados. Alguns vendiam seus serviços, esperando que seus clientes tivessem medo demais deles para denunciá-los. Normalmente tinham vida curta.

Os feiticeiros negros foram rápidos em se adaptar à nova terra, aprendendo os segredos das ervas locais com os indígenas. Uniram seus conhecimentos aos dos pajés e europeus que praticavam a Arte Mística, criando uma tradição local brasileira. A discriminação que os negros sofreram e sofrem no Brasil garantiu que esta tradição mágica se mantivesse mais próxima das camadas populares. Seus praticantes muitas vezes usaram seus poderes para se vingar de injustiças recebidas, mas nunca foram fortes o bastante para mudar a sociedade. Eles sempre atuaram à margem dela, só conseguindo maior destaque no século XX.

MAGIA INDÍGENA

A magia indígena segue a tradição xamânica. O pajé incorpora as funções de sacerdote e tem a missão de proteger a tribo de doenças e inimigos sobrenaturais. Ele também usa seus poderes para favorecer as caçadas, garantir a vinda da chuva para as colheitas e trazer infortúnio aos inimigos. Assim como na magia africana e na wicca européia, os feitiços podem ser dissociados do papel sacerdotal.

A magia se fundamenta no conhecimento da natureza, no transe e no contato com os espíritos que devem ser apaziguados, convencidos ou expulsos. Rituais também são usados para se conseguir o transe, assim como ervas e amuletos.



IRMANDADE DA LUA

Esta ordem é claramente vinculada à tradição da Wicca. Se originou na Inglaterra, mas a sua sede atual fica em Salém, nos Estados Unidos. As antigas tradições místicas e religiosas da Europa, principalmente célticas, teutônicas, gregas e pré-helênicas, são estudadas e revividas por esta ordem, que adora a Grande Deusa.

Entre seus ensinamentos está que a magia deve ser usada somente para o conhecimento, evolução e defesa, nunca para o ataque, jamais em fúria. A comunhão com a natureza sempre é buscada e a ordem se alia a causas ecológicas e sociais.

Tipo: arte mística.

Histórico: as tradições místicas das quais esta ordem retira seus ensinamentos têm sua origem na Idade do Bronze. Da Grécia à Europa Ocidental, diferentes povos cultuavam a natureza, deuses e deusas. O Império Romano foi o primeiro a abrigar e depois a perseguir estas tradições.

A Irmandade da Lua surgiu na Idade Média, numa tentativa de preservar as antigas tradições místicas da Europa diante da expansão do cristianismo.

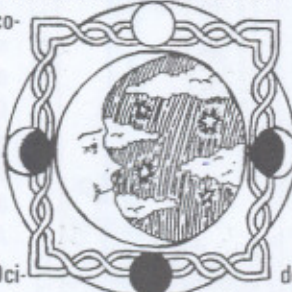
Aos poucos, a Grande Deusa foi se tornando a figura central da filosofia desta ordem, contrapondo-se à tradição judaico-cristã. A Renascença trouxe de volta ideais greco-romanos, entre eles a filosofia romana de intolerância a feiticeiros. Antes que esta ordem pudesse aproveitar o momento para tentar restaurar as antigas crenças, a caça às bruxas começou.

Os membros da ordem se esconderam, fugiram para o Novo Mundo, mantiveram-se em segredo por séculos. Somente na segunda metade do século XX ela ressurgiu, confiando na nova tolerância religiosa do mundo.

Organização: a ordem enfatiza a criatividade, liberdade, inovação, senso de humor e força de vontade. As bruxas e bruxos são ensinados a criar seu próprio destino ao invés de se submeterem à vontade da divindade. Sendo assim, ela

não poderia ter uma rígida estrutura hierarquizada.

A ordem se subdivide em círculos de treze membros, número considerado máximo para um círculo de poder. Além disso, acreditam que em círculos muito grandes o senso de propósito e união entre os membros se dilui, diminuindo a eficácia da magia. Quando os iniciantes se tornam feiticeiros e o círculo passa de treze, os mais jovens são encorajados a fundar seu próprio círculo. O número mínimo para um novo círculo é de três membros.



Os veteranos sempre estão à disposição dos mais jovens para conselhos. Nos grandes festivais anuais, vários círculos se encontram em grandes convenções.

No topo da hierarquia de um círculo estão a Alta Sacerdotisa e o Alto Sacerdote. A Irmandade da Lua é levemente matriarcal, e a Alta Sacerdotisa é considerada superior ao Alto Sacerdote. Ela é considerada capaz de incorporar a Deusa e trazer a magia da Lua para a Terra nos grandes rituais. Alguns consideram que as mulheres são superiores aos homens na magia por terem o poder de dar a luz. Outros círculos são bem igualitários.

Esta Ordem costuma agir publicamente. Elas não se escondem e nem alardeiam sua presença.

Motivação: a evolução espiritual de seus membros; a preservação da natureza; garantir os direitos de mulheres, crianças e famílias; garantir a tolerância religiosa.

Imagem: apesar de não ser uma ordem nova, ainda permanece uma aura de ingenuidade, inocência e visão romântica do mundo. Para alguns, isso soa simpático. Para outros, irritante.

Presença no Brasil: presente principalmente próximo a áreas de proteção ambiental e parques ecológicos. Sendo de tradição européia e americana, seus membros costumam vir da classe média. Há pouquíssimos membros no Brasil. Os grandes centros devem abrigar um círculo completo e alguns membros solitários.

Em termos de conhecimento das plantas e suas propriedades mágicas, ninguém, deste lado do Atlântico, se equipara aos índios americanos.

A magia e a religiosidade indígenas também foram perseguidas pela Igreja numa catequese forçada. O sincretismo foi inevitável, com muitos dos heróis indígenas, como Jurupari, reinterpretados como demônios pela Igreja.

Grupos indígenas fugiram do contato com o homem branco, outros foram destruídos, outros se miscigenaram. Os índios eram considerados pelos colonos como sendo os conhecedores das ervas medicinais do país e algumas de suas práticas de curandeirismo foram toleradas e até incentivadas pela Igreja. Até mesmo alguns padres chegaram a praticá-las. Mas qualquer questionamento da fé cristã ou das estruturas sociais da colônia foram duramente esmagados.

A influência da magia indígena é mais forte no interior do Brasil e na América Espanhola em geral. Nas demais regiões, foi declinando até os dias de hoje, mas sem desaparecer. Apesar dessa magia ser mais ligada ao povo do interior, mas o atual sucesso entre algumas correntes de intelectuais ligadas ao meio artístico trouxe o interesse da classe média e de segmentos da elite.

OS EFEITOS MÁGICOS

Apesar de haver três grandes grupos bem distintos de tradições, que por sua vez incorporam uma infinidade de tradições e ordens, uma análise mais atenta revela que os efeitos mágicos obtidos pelos feiticeiros, não importa qual origem, não são tão diferentes assim.

Os meios, os rituais e os elementos utilizados podem ser variados, mas os fins são praticamente os mesmos, seja nas florestas do Congo, numa reserva indígena em Mato Grosso, ou na Ilha Victoria.

Na verdade, os diferentes feitiços de todas essas tradições podem ser reunidos em oito grupos distintos: os adivinhatórios, voltados basicamente às predições; os de cura e doença; os de sincronidade, aqueles que permitem que determinados fatos ocorram ou

não, a sorte e o azar; a manipulação emocional; a magia natural, que mexe com as forças da natureza; a manipulação sensorial, que altera a percepção das pessoas, podendo criar ilusões; a manipulação mental; e a necromancia, que mexe com os mortos e os espíritos.

Os feiticeiros foram pesquisando a magia para poder atender os anseios do seu povo. E esses anseios, no final das contas, não eram assim muito diferentes. Então, vamos tratar de conhecer melhor esses efeitos que norteiam toda a magia conhecida.

MAGIA ADIVINHATÓRIA

A humanidade sempre teve como angústia o desconhecido. Saber sobre o passado, o presente, o futuro e sobre si mesma. Assim, surgiu a primeira linha de magia ou o primeiro efeito mágico: a magia adivinhatória.

Através desta magia, é possível desvendar os segredos do passado, o que está oculto no presente e as possibilidades do futuro. Foram os antigos oráculos, e as atuais cartomantes. Também é possível ver a aura das pessoas, saber como elas estão e se elas são realmente humanas.

Isso é possível porque as pessoas marcam com suas auras os objetos que tocaram e locais onde estiveram, assim é possível ver o passado. Entrando em sintonia com estas auras, o feiticeiro tem informações sobre como estas pessoas estão no presente e qual rota parecem estar tomando para o futuro.

Os rituais muitas vezes envolvem o uso de focos como cartas, búzios, ossos, gravetos, moedas, olhar em uma vasilha cheia de água ou um espelho, entrar em transe, segurar objetos que pertencem ou pertenceram à pessoa sobre a qual se quer saber algo, estar em um local para saber o que houve ali, etc. Cada tradição tem seus próprios rituais, feitiços e amuletos, mas os resultados finais acabam ficando quase iguais, pois o passado e o presente são os mesmos e o futuro está sempre mudando.

O mesmo acontece quando a pessoa quer usar o oráculo para saber mais sobre si mesma. Afinal, qualquer que seja o método, das cartas ao jogo de búzios, a pessoa sempre é ela mesma.

CULTO A ÍSIS

Esta ordem preserva as tradições místicas e religiosas do Antigo Egito. Seus membros buscam desenvolver novos feitiços e rituais dentro da filosofia egípcia. Originariamente, todos os seus membros cultuavam uma versão da religião egípcia em que Ísis era a deusa suprema do panteão. Esta exigência só caiu na virada do ano 2000.

Tipo: ciência oculta.

Histórico: o Egito foi uma das mais ricas e duradouras civilizações da História. A magia era praticada por sacerdotes e feiticeiros, que registravam minuciosamente suas descobertas e criações. Diferentes ordens místicas existiam, entre elas uma dedicada a Ísis, deusa ligada à magia. As invasões persa e grega enfraqueceram muito as ordens místicas do Egito. Curiosamente, foi uma descendente dos ptolomaicos quem reorganizou e fortaleceu o Culto a Ísis: Cleópatra VII.

Cleópatra sistematizou os conhecimentos da ordem e criou uma filosofia postulando Ísis como a deusa suprema do panteão após descobrir o segredo do nome verdadeiro de Rá. Tãmanha foi sua importância que alguns membros da ordem a creditam como a verdadeira fundadora. Cleópatra foi morta pelos romanos, mas a ordem possuía o ritual Eterno Ciclo (ver Feitiços) e procurou por ela em suas sucessivas encarnações. Cleópatra pôde então guiar a ordem ao longo de várias reencarnações.

A invasão romana fez com que a ordem agisse secretamente por séculos, apoiando o culto a Ísis. Inicialmente, somente descendentes da classe sacerdotal egípcia podiam ser feiticeiros, mas o sucesso do cristianismo fez com que eles revissem esta posição.

Cleópatra não reencarnou por quase mil anos e a ordem entrou em de-

cadência até a segunda metade do século XIX. O interesse pelo Antigo Egito na época fez com que uma dama inglesa, Lady Forrest, descobrisse os últimos membros da ordem e assumisse sua liderança. Lady Forrest revitalizou a ordem moral e financeiramente. No século XX, Lady Forrest e Cleópatra reen-

carnaram juntas e ambas foram encontradas pela ordem através do ritual do Eterno Ciclo. As duas competiram pelo controle da ordem. No final, a egípcia derrotou a inglesa.

Organização: hierarquizada com a Sumo Sacerdotisa detendo todo o poder. Ela é auxiliada por um Alto Conselho. A hierarquia e disciplina são rígidas. A ordem se subdivide em círculos, cujos líderes se subordinam a um líder nacional, que se subordina a um

dos membros do Alto Conselho, que se subordina à Sumo Sacerdotisa. A ordem é levemente matriarcal e admite membros de qualquer país ou raça.

A Ordem ainda atua de forma secreta, mas está considerando agir abertamente como Centro de Estudos do Egito. **Motivações:** preservar o antigo conhecimento do Egito; desvendar os segredos do mundo sobrenatural; obter poder místico e político para preservar sua existência e obter maior influência sobre o mundo. A ordem também sabe que Cleópatra reencarnou há quatorze anos e busca desesperadamente encontrá-la para trazê-la de volta através do ritual do Eterno Ciclo.

Imagem: por sua antiguidade, é a mais misteriosa das ordens. É bastante respeitado por esses dois fatores.

Presença no Brasil: a ordem tem sede no Cairo, Egito. Ela é mais forte na Europa e nos Estados Unidos. No Brasil, ela tem menos de 50 membros.





MAGIA NATURAL

O sucesso na caçada e nas colheitas era essencial para que as tribos não morressem de fome. Assim, surgiu uma magia voltada para a natureza, buscando entendê-la e se integrar a ela para sobreviver. Mais presente entre os xamãs (no Brasil, os pajés e feiticeiros indígenas), esses feitiços buscam garantir a chuva para as colheitas e sucesso nas caçadas; tentar descobrir o momento certo em que a tribo deve se mudar para não esgotar a natureza; para qual direção deve seguir; caminhar pela natureza sem ser molestado; assumir a forma de um animal; falar com eles; enfim, viver da natureza e com a natureza sem depredá-la, mas sim em equilíbrio com ela.

Há vários rituais envolvendo tranSES, poções, cânticos, pinturas no corpo ou em objetos, construções de modelos dos animais a serem caçados, amuletos, etc. Os diferentes caminhos levam ao mesmo lugar porque a natureza é uma só.

CURA E DOENÇAS

Além da fome, outro medo assombrava a humanidade ameaçando sua sobrevivência: as doenças. Assim, surgiram os curandeiros. As doenças eram misteriosas, acreditava-se que eram enviadas através de espíritos e feiticeiros malignos. Talvez muitas ainda sejam e vírus e bactérias encontrem seus caminhos através das artes dessa gente.

Estudando as plantas e os caminhos da natureza, estudando a alma e o corpo dos pacientes, estudando as trilhas da magia, os curandeiros protegem seu povo. Sua magia atua através da natureza, aumentando a capacidade de cura do corpo e expulsando a doença. Em linguagem mais científica, eles aumentam a capacidade de regeneração e o sistema imunológico dos pacientes para que ferimentos se fechem e doenças sejam curadas.

Há diversos rituais. São utilizados tranSES, pinturas, cânticos, poções e ervas aromáticas. Amuletos e talismãs também são usados como proteção. Um exemplo são os patuás. O curandeiro também pode usar suas habilida-



Elaine "Lilith" Bettocchi

des para enviar doenças aos seus inimigos, numa inversão do seu papel. Isto foi feito muitas vezes nas guerras tribais. Mas, cedo ou tarde, o feitiço acaba se voltando contra o feiticeiro.

MANIPULAÇÃO EMOCIONAL

Depois de um tempo, a magia passou a se ocupar das coisas do coração. Diversos foram os feitiços criados para a sedução, para apaixonar, para "prender o ser amado". Apesar desta manipulação emocional ser condenada por muitos, ela sempre foi um dos pedidos mais frequentes feitos aos feiticeiros. A capacidade de atemorizar os inimigos também é importante para a sobrevivência tan-

to da tribo como a do próprio feiticeiro.

As emoções percorrem a nossa alma e o nosso corpo; estudando tanto uma como o outro, os feiticeiros aprenderam sobre poções, aromas, rituais e feitiços que conseguem provocar as emoções desejadas.

Estes rituais normalmente envolvem objetos e partes do corpo como cabelos e raspas de unha da pessoa que deseja ser amada e/ou da pessoa cujo afeto se quer conquistar. Rituais, poções, amuletos e feitiços variam de tradição a tradição, mas o efeito final sempre é o mesmo: conseguir a paixão de quem se deseja e causar temor aos inimigos.



JURUPARI

Esta ordem preserva as tradições indígenas e busca desenvolvê-las criando novos rituais. Seus membros são em sua maioria índios ou pessoas ligadas ao estudo e proteção das comunidades indígenas, mas esta não é uma condição necessária para ser aceito. O respeito às tradições dos povos nativos do Brasil e o amor pela natureza são condições essenciais para ser um membro desta ordem.

Tipo: arte mística.

Histórico: as tradições místicas dos povos nativos brasileiros são combatidas desde os tempos dos jesuítas. Os pajés lutaram para prevenir seus povos contra a ganância dos europeus, depois os apoiaram magicamente em suas rebeliões. Porém, as armas de fogo e as doenças foram demais e os povos indígenas tiveram de recuar, fugindo do homem branco.

Reduzidos a uma fração do que eram, os povos indígenas viram-se diante da extinção. Curiosamente, a iniciativa de criar a ordem partiu de um indigenista ocultista. Afinal, os feiticeiros indígenas nunca se organizaram em termos de ordem, e essa proposta era muito estranha a eles.

Reza a lenda que esse indigenista, identificado apenas pelo nome de Jurupari, só teve sucesso ao se aliar a curupiras, iaras e botos. A partir daí, o movimento de resgate cultural explodiu na mídia como que partindo dos próprios índios. Assim, artistas e outros sertanistas encantaram-se com a pureza de propósitos dos índios e apoiaram suas causas.

Essa ordem possui uma particularidade interessante. Apesar de ser a menos cultuada e badalada nos meios mágicos, ela não é associada com práticas demoníacas ou anti-cristãs. Enquanto a Wicca é taxada de bruxaria e a feitiçaria negra de macumba, a feitiçaria indígena é bem recebida e festejada pela sociedade, pois é vista como uma preservação da cultura indígena. Algumas atividades da Jupurari recebem até mesmo apoio do governo, principalmente através da Lei Rouanet.

Organização: esta ordem é bem fragmentada, sendo mais uma confederação de círculos mágicos que seguem a tra-

dição indígena. A hierarquia varia dentro dos círculos, mas normalmente o poder fica nas mãos do feiticeiro e seus discípulos mais experientes. Os círculos costumam ter poucos membros, onde grupos com mais de dez membros costumam se subdividir em grupos menores. Os membros são em sua maioria índios ou mestiços, mas há membros de todas as raças. Isso provoca um pequeno conflito silencioso: enquanto os brancos vêm com entusiasmo o ingresso de mulheres na ordem, a maioria dos feiticeiros indígenas vêm com desconfiança e preconceito.

Devido às tradições indígenas, a ordem funciona mais como uma troca de experiências e preservação da tradição em si. Há muito se desistiu de estabelecer uma hierarquia rígida, pois os feiticeiros indígenas não assimilaram bem a proposta.

Motivações: preservar as tradições indígenas e desenvolver novos feitiços e rituais; lutar pela causa indígena e direitos dos índios; preservar a natureza.

Imagem: no que diz respeito à natureza, esse é o território deles e ninguém conhece mais o segredo dessa terra do que eles. Esse é um fato que nenhuma outra tradição ignora. Eles são a referência para todos aqueles que almejam aprofundar seus conhecimentos sobre espíritos da natureza e plantas mágicas.

Presença no Brasil: há mais membros nas localidades onde existem mais índios e nos principais centros de poder. A ordem tem maior presença nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste, em Brasília e cidades com grande concentração de índios urbanos.



Eliane "Lilith" Bettocchi

MANIPULAÇÃO MENTAL

Outro efeito mágico possível é a capacidade de manipular a mente e a vontade das pessoas. Ele surgiu diante da necessidade de se saber se alguém estava mentindo ou falando a verdade. Os feiticeiros pesquisaram meios e maneiras de ler a mente das pessoas para responder a esta simples pergunta. É claro que, uma vez aberta a caixa de pandora, a coisa não parou por aí.

Feiticeiros continuaram suas pesquisas até aprender como dominar a mente do outro. Muitos feiticeiros tinham nobres intenções, mas outros abusaram de seus feitiços e buscaram o poder. Esta arrogância foi uma das principais responsáveis pelas várias perseguições sofridas pela classe.

Muitas ordens místicas foram criadas para garantir que o conhecimento só passasse para as mãos certas e que os maus usuários de magia fossem punidos. O estudo desta magia é necessário para que o feiticeiro possa se proteger dos outros que a possuem, como nações que possuem mísseis nucleares para se proteger de seus inimigos que também os têm. Parece que há pessoas naturalmente imunes a este poder, mas certamente são minoria.

Esta magia pode funcionar de forma sutil, lendo mentes e implantando sugestões, ou de forma mais abrupta, es-

cravizando o alvo escolhido. Como sempre, há rituais, poções e amuletos que ajudam o feiticeiro em seu trabalho.

MANIPULAÇÃO SENSORIAL

A capacidade de manipular os sentidos e as percepções dos outros, ou seja, de criar ilusões, foi desenvolvido para proteger os feiticeiros ou sua tribo, enganando os inimigos. Muitos confrontos foram evitados e muitas vidas foram salvas com simples ilusões. Alguns usos menos louváveis de ilusões foram criados a posteriori, como a capacidade de personificar outra pessoa para ter sucesso em encontros amorosos ou políticos.

Enfim, a manipulação sensorial é uma técnica que pode ser usada para diversos fins. Os sentidos podem ser facilmente ludibriados. Os prestidigitadores, mágicos de palco e trapaceiros fazem isso há muito tempo. Além destes simples truques, as energias místicas podem ser de fato usadas para ludibriar os sentidos, fazendo com que uma pessoa veja e ouça o que não está lá. Até mesmo o tato e o paladar podem ser afetados, mas a ilusão nunca terá consistência material. Normalmente, apenas os alvos predeterminados do feitiço vêem a ilusão. Uma miragem que seja vista por qualquer um é um efeito muito mais difícil de ser obtido.

NECROMANCIA

A morte sempre foi o grande temor da humanidade. Temor inescapável, pois todos morrem e ninguém volta para contar como é do outro lado. Pelo menos, é o que a maioria das pessoas acredita. Em todas as partes do mundo, temos lendas sobre fantasmas e espíritos. Espíritos dos que já se foram e espíritos da natureza.

Os xamãs sempre se preocuparam com o mundo espiritual. Para eles, esse mundo é tão real quanto o mundo dos vivos. É um mundo habitado pelos vivos e por espíritos da natureza, invisíveis para a maioria das pessoas. Os espíritos de seres como curupiras e anhangas, iaras e botos que reencarnam, espíritos de pessoas que se foram e ainda não alcançaram a paz, enfim, um

RAÍZES

Esta ordem visa resgatar e preservar a herança mística da África. A vasta maioria de seus membros é devota de religiões afro como o Candomblé, porém, esta não é uma condição necessária para ser aceito na ordem. Esta Ordem estuda principalmente as tradições místicas afro-brasileiras desenvolvidas no Brasil a partir do sincretismo entre diferentes tradições forçadas a coexistir em espaço limitado devido à escravidão. O sincretismo com tradições européias e indígenas é igualmente tolerado. Esta ordem se alia a movimentos sociais, particularmente os que lutam contra o racismo. Seus membros vêm em sua maioria das camadas populares.

Tipo: arte mística.

Histórico: a escravidão

trouxe para o Brasil membros de diferentes tradições místicas que tiveram de se unir para sobreviver. O sincretismo foi então inevitável. As tradições africanas apoiaram a fuga dos escravos, a formação dos quilombos e a luta pela liberdade. Ao longo do Império e da República, a luta foi pela igualdade.

Finalmente, no século XX, um grupo de iniciados decidiu criar uma ordem que efetivasse a união entre diversas irmandades africanas. A nova ordem tinha como objetivo pesquisar e recuperar feitiços e rituais do passado, apoiar os movimentos de consciência negra e as comunidades carentes em sua luta.

mundo totalmente fantástico. Se o nosso, com apenas humanos normais (?) já é complicado, imagine o deles.

Os feiticeiros evocam esses espectros, conversam com todos eles, os ajudam quando podem, e os exorcizam quando é preciso. Há feiticeiros que se esforçam em controlar e escravizar os espíritos; alguns cometem o crime de levantar os mortos e usá-los como servos.

Organização: a ordem segue uma estrutura flexível em que todos os cargos hierárquicos são eletivos. Obviamente, pessoas sem experiência ou de baixo poder não se candidatam aos cargos mais altos. Uma diretoria nacional com sete membros exerce as funções executivas, tomando decisões de acordo com os regulamentos da Ordem. Decisões mais importantes e alterações nos regulamentos são decididas por votações em que todos os membros da ordem podem participar com votos de igual peso. O mandato da Diretoria é de quatro anos. Os municípios têm diretorias municipais que seguem a mesma lógica. A filosofia é fazer com que o funcionamento da ordem seja o mais democrático possível.

Inicialmente havia restrições contra membros que não fossem negros ou mulattos, mas a percepção de que isto seria um racismo às avessas levou a ordem a admitir membros de outras raças.

A ordem atua abertamente, porém, diante do público, ela é apenas um movimento de consciência negra e reivindicação social.

Motivações: esta ordem tem como claro objetivo preservar as tradições afro-brasileiras e apoiar os movimentos de igualdade racial e de combate à pobreza.

Imagem: as tradições negras são respeitadas por todas as ordens, que reconhecem seu poder.

Presença no Brasil: a Raízes é forte em todos os estados onde a presença da população africana escrava foi mais forte.



SINCRONICIDADE

Sorte, azar, o acaso já definiu o sucesso ou insucesso de experimentos, batalhas, namoros, caçadas, etc. Muitos foram aqueles que desejaram ter sorte e que seus inimigos tivessem azar. Indivíduos abençoados com uma série de coincidências favoráveis e outros amaldiçoados com um persistente azar que teima em estragar suas chances de sucesso.

Eliane "Lilith" Bettocchi



Feiticeiros e ocultistas se empenharam em estudar a sorte e o azar para poder manipulá-los. Eles descobriram que todas as coisas estão interligadas em uma teia de probabilidades. Que, mexendo em uma ponta da teia, temos uma reação na outra ponta. Que, jogando uma pedra num lago, as ondas são pequenas a princípio, mas vão bem mais longe do que imaginamos. Estas diferentes ações e reações agem em harmonia e sincronia, e esta magia afeta esta sincronicidade, aumentando ou diminuindo exponencialmente as chances de alguma coisa acontecer.

Por exemplo, um feiticeiro não pode usar a sincronicidade para fazer com que a porta de um cofre se abra, mas pode usá-la para acertar a combinação.

Diversos rituais e amuletos podem ser usados para este efeito, sejam rituais matematicamente calculados ou os intuitivos. Desde cristais a patuás e pés de coelho.

OS NOVOS INQUISIDORES

Essa história de feiticeiros, ordens e tradições vivendo entre nós e, muito provavelmente, convivendo com o dia-a-dia em Brasília, certamente nos faz lembrar da caça às bruxas. Será que no século XXI esses bruxos e bruxas estarão livres das fogueiras inquisitórias? Tudo parece indicar que

Esta ordem é bem diferente do que se esperaria a partir de seu nome. Esta não é uma ordem que tem milhares de anos de existência e que preserva ao longo dos séculos o conhecimento místico da Grécia, Roma e Etrúria. Não. Esta é uma ordem extremamente recente, fundada seis anos atrás por um grupo de bruxas adolescentes. Elas escolheram o nome "Ordem de Hecate" por achá-lo muito legal e sinistro.

Todos os membros desta ordem são adolescentes ou jovens, sendo o membro mais velho a fundadora, uma jovem de 23 anos. A ordem é extremamente inovadora, mente aberta e dinâmica, desvendando os segredos da magia com a garra, a criatividade e a ambição dos jovens.

Seus rituais e amuletos são inovadores e irreverentes, virando de pernas pro ar antigos conceitos. Ao mesmo tempo, eles admiram as tradições místicas, reinterpretando-as à luz dos novos tempos. Várias das referências desta ordem vem das histórias em quadrinhos, filmes, seriados, computadores e desenhos animados. Muitos feiticeiros de outras ordens os julgam inconseqüentes, mas seus sucessos são inquestionáveis.

Tipo: arte mística.

Histórico: há seis anos, Gabi e duas amigas, Ju e Isa, encontraram no sótão da casa dela o diário de sua bisavó. Nele, descobriram que a bisavó de Gabi havia sido uma feiticeira. Resolveram, então, reproduzir alguns dos rituais descritos no livro; e eles funcionaram. Empolgadas, elas se dedicaram a desvendar a magia, estudando os rituais do diário e buscando outras fontes.

Como se algo invisível as guiasse, elas encontraram outras fontes e fizeram contato com outros feiticeiros e seres sobrenaturais. Novos membros foram recrutados ao longo dos anos, tanto pessoalmente quanto pela internet. A jovem ordem enfrentou desafios e preconceitos das ordens já estabelecidas e persistiu sem se deixar abater. Entre suas vitórias, são contadas batalhas contra vários seres sobrenaturais e contra todo um círculo de necromantes.

Gabi, Ju e Isa, assim são seus nomes divulgados e conhecidos por feiticeiros em todo o Brasil, sem saber nada mais que as identifique, ou mesmo que as comprove como personagens reais. Nenhum entrevistado permaneceu indiferente a esses nomes, seja demonstrando ódio ou respeito.

Organização: extremamente informal, com grande espaço para a liberdade e inovação. A líder da ordem é eleita por todos os membros para um mandato de dois anos. A atual líder é Isa. As demais fundadoras estão no momento se dedicando a pesquisar novos feitiços. As leis da ordem foram decididas em votação e só podem ser mudadas por uma nova com maioria simples. Basicamente, as leis proíbem que

a magia seja usada para ferir pessoas inocentes e que os segredos da ordem sejam revelados aos outros.

Motivações: no momento o objetivo desta ordem é aumentar seu conhecimento. Eles estão sempre buscando aprender mais sobre os seres sobrenaturais e novos feitiços. A ordem também estimula a criação de no-

vos feitiços, amuletos e rituais. Alguns membros têm uma preocupação social, enquanto outra querem apenas curtir a vida adoidado. Outros embarcaram numa de "combater o mal", boa sorte!

Imagem: como ordem, é um pouco desprezada, vista como um bando de adolescentes irresponsáveis brincando com coisa séria. Contudo, as outras ordens já aprenderam a respeitar o poder de seus membros. Seriam como uma criança de 10 anos com uma pistola carregada nas mãos.

Presença no Brasil: a sede fica no Rio de Janeiro, onde a ordem foi fundada. A Ordem de Hecate tem membros principalmente em São Paulo, Juiz de Fora, Recife, Brasília e Petrópolis. Os encontros costumam ser em Sana, interior do Rio, ou em Olinda, durante o carnaval. Graças à internet e ao intercâmbio estudantil, também há membros em cidades como Seattle, San Diego, L.A., Nova Iorque, Montevideu e Beirute. No total, estima-se que a ordem tenha entre 50 e 100 membros.





não. Algumas instituições já se dedicam em forçar os novos feiticeiros ao anonimato.

IGREJA NEOCRISTÃ

Seus fiéis contam uma história bastante curiosa. Há quase 30 anos atrás, um jovem caminhava pelas ruas indo da Igreja para casa. Seu nome era Alfredo Soares, um cristão extremamente devoto, bom, fanático. Ao passar em frente ao cemitério, ele ouviu cânticos. Curioso, entrou para investigar. Entre os túmulos, ele viu um grupo de necromantes evocar e escravidar um espectro que gemia de dor. Quando ele os desafiou, os necromantes mandaram um de seus asseclas avançar contra ele. O homem tinha os olhos totalmente brancos, um zumbi. Alfredo correu e conseguiu escapar.

Assustado com o que havia descoberto, viu que a Inquisição havia falhado, que ainda havia bruxos no mundo. Então, buscou ajuda na Igreja contra a ameaça dos feiticeiros na cidade, mas não acreditaram nele. Alfredo ficou furioso e decidiu criar uma Igreja para combater a ameaça contra a palavra do Senhor.

Suas pregações apaixonadas fizeram sucesso e logo se viu cercado de vários seguidores. Entre eles, homens de negócios que administraram muito bem sua Igreja e a fizeram crescer.

Hoje, como todos sabem, a Igreja Neocristã é enorme, com filiais por todo o país. A vasta maioria de seus pastores acredita no que faz, inspirando-se no exemplo de Alfredo. Porém, homens de confiança de Alfredo são acusados de quererem apenas desfrutar do sucesso econômico da Igreja. Eles o mantêm calmo financiando obras sociais e sua cruzada particular contra os feiticeiros.

Os caçadores da Igreja Neocristã são fanáticos e bons investigadores; e atacam representantes das ordens místicas indistintamente. Eles estão subordinados diretamente a Alfredo e tem bons armamentos, veículos e equipamentos de escuta. A Igreja Neocristã também desfruta de influ-

ência política e tem bons advogados para livrá-los de encrencas. Recentemente, a Igreja Neocristã parece ter descoberto a existência de outros seres sobrenaturais e planeja incluí-los entre seus alvos.

O crescimento desta organização já começa a incomodar algumas pessoas e instituições ligadas ao poder. Assim sendo, os feiticeiros podem se ver diante de aliados inesperados.

ORDEM DA MANHÃ

Não conseguimos entrevistar nenhum membro dessa ordem, mas suas vítimas garantem que ela agrupa possuídos — humanos que se aliaram a Sammael (aquele mesmo) em busca de poder. Esta ordem foi destruída durante a Inquisição (uma bola dentro da Igreja?), ficando inativa por séculos. A ordem somente foi reativada na década de 30, na Alemanha nazista (apesar da convicção dos entrevistados, o fato parece estar mais vinculado ao lugar comum do que a um rigor histórico).

O que parece se saber com mais certeza é que seus membros dominam

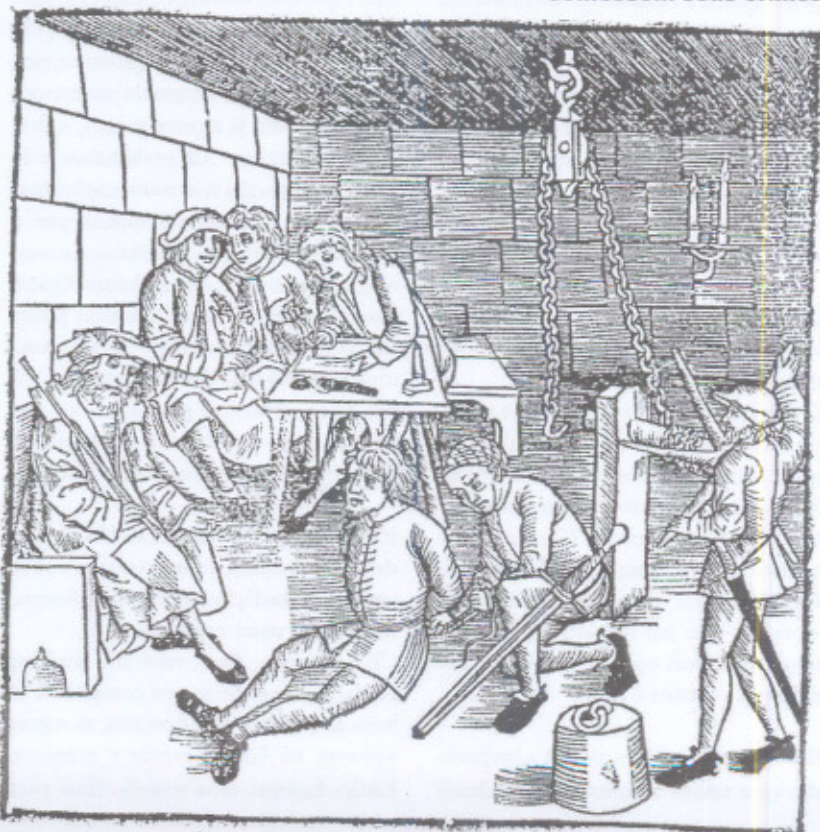
feitiços das tradições européias e caçam feiticeiros para aprender novos feitiços e eliminar a concorrência.

CRUZADOS

A Inquisição foi desativada pela Igreja Católica há mais de 100 anos. Porém, alguns dos seus integrantes se recusaram a desistir de sua missão, continuando a acreditar na existência de feiticeiros. Eles se separaram da Igreja e declararam uma nova cruzada. Os cruzados não são sancionados pela Igreja Católica e atuam de forma totalmente independente dela. A maioria de seus membros tem o catolicismo como fé, mas alguns são protestantes. Eles são um grupo muito unido e de atuação mundial, apesar de terem recursos financeiros limitados.

Os cruzados são fanáticos e incansáveis em sua perseguição aos feiticeiros. Apesar desta ênfase, eles também buscam destruir seres sobrenaturais quando os encontram. ❖

Reprodução de xilogravura do século XVI. Acusados de feitiçaria sendo torturados para que confessem seus crimes.



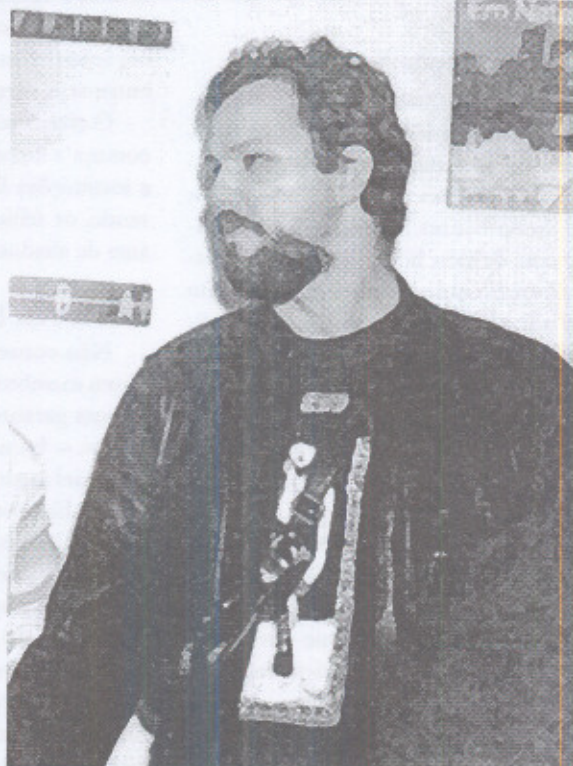
CARLOS KLIMICK

Ao longo das entrevistas, chamou a atenção da reportagem o interesse de diversos entrevistados pelo universo fantástico dos RPGs (Role Playing Games), um jogo criado nos EUA na década de 70 e que tem o Dungeons & Dragons como seu representante mais famoso.

Uma rápida pesquisa sobre RPG revelou que diversos deles têm a magia como foco principal ou, pelo menos, presente de forma relevante. Entre os jogos desenvolvidos por brasileiros, um nos chamou particularmente a atenção por abordar o tema de forma bem próxima da revelada a esta reportagem. A intensidade dos feitiços, a maneira como a magia afeta a sociedade, as tradições, a similaridade dos efeitos, parece uma tradução da realidade para o universo ficcional do jogo.

O livro em questão tem o título de Feiticeiros, publicado em 2000 pela Akrító Editora. Na verdade, trata-se de um suplemento para um jogo chamado Era do Caos, de 97, que tentava adivinhar como seria o Brasil nos dias de hoje (e chegaram bem perto!).

Diante dessa coincidência (ou não), reproduziremos na sequência o capítulo do livro em que a magia dos feiticeiros é traduzida para o sistema de regras do Era do Caos. Mas antes, uma entrevista com Carlos Klimick, co-autor de ambos os livros, feita no lançamento da edição encadernada de Era do Caos, que reúne em dois volumes toda a coleção.



Juliana Cheibub

Elite: A primeira coisa que chama a atenção em Feiticeiros é a semelhança dele com a realidade. Geralmente o que se vê é uma magia mais fantástica. Por acaso você, ou um dos autores, era ligado à magia na época?

CK: Na verdade não, embora seja um assunto que sempre nos despertou curiosidade, principalmente à minha esposa. Mas com certeza incrementamos nossas pesquisas para escrever o livro.

Elite: Chegaram a entrevistar algum feiticeiro, entrar em contato com alguma ordem?

CK: Não... Quer dizer, até tive a oportunidade, mas sabia que só teria acesso às informações que eu queria se entrasse pra uma, de forma que me contasse com os livros (risos). Cheguei a entrevistar alguns amigos ligados ao candomblé, o que me foi muito útil para separar o que era religião e o que era magia afro, pois os dois se confundem muito para quem é leigo.

Elite: Lendo o livro, passa a impressão que vocês tentaram reproduzir

a feitiçaria como ela é praticada na realidade...

CK: Ops! Essa não era a nossa intenção. Na verdade tentamos o oposto, pelo menos na questão prática. Quisemos, sim, apresentar a magia dentro de um conceito realista. Mas já a parte prática, a descrição dos rituais... Até poderíamos tê-lo feito, tínhamos algumas informações nesse sentido, mas consideramos que o objetivo do livro não deveria ser ensinar magia; para isso há outras fontes. Quem quiser que vá até elas! Descrever rituais de verdade num jogo seria uma irresponsabilidade de nossa parte. O livro é para divertir, e para isso você não precisa saber quantas asas de morcego você vai precisar na sua poção (risos).

Elite: Sim, com certeza. Na verdade eu me referia à forma como vocês unem as tradições como se fossem, no fundo, uma coisa só.

CK: Ah, isso... Bem, você não imagina como essa conclusão nos complicou. O livro já estava todo planejado, as regras prontas, só faltava sentar e escrever. Então fizemos uma reunião final para

amarrar essas idéias e acabamos nos comparando com essa realidade: não se tratava de três coisas diferentes, mas de três versões diferentes para a mesma coisa. Ficamos num impasse: seguir por esse novo caminho ou não? Resolvemos voltar às pesquisas sob essa nova ótica para ver se essa visão da magia se confirmava. O resultado deu positivo. Só que mudar o conceito de magia fez o nosso prazo, que era setembro/outubro de 99, ir pro espaço. Mas não posso me queixar. Deu trabalho, mas valeu a pena.

Elite: Valeu sim! Até tomamos a liberdade de tomar emprestado o conceito de percepção, intervenção e modificação para classificar os diferentes efeitos de um feitiço. Espero que não se importe.

CK: Que é isso, esteja à vontade. Fico até contente que tenham gostado.

Elite: Nos outros jogos, a magia sempre aparece como grandiosa, uma grande vantagem de quem a possui. Por que essa opção de vocês por algo mais low profile, mais vulnerável?



CK: Na verdade não tínhamos a opção de ser diferente, seria cair em contradição com o universo já criado. Em Era do Caos nós tentamos reproduzir o mundo real. Tentamos imaginar esse mundo como se a magia realmente existisse. Na maioria dos casos, a magia que aparece é incompatível com a realidade, o mundo teria que ser necessariamente diferente do que é. Então imaginamos como a magia e os seres sobrenaturais deveriam ser pro mundo continuar sendo do jeito que ele é. Por isso essa sensação de realidade que você teve. No caso da feitiçaria, a única solução foi nos apegarmos exatamente àquilo que as pessoas acreditam, naquilo que elas acreditam que é possível ou não fazer com magia. E nessa pesquisa não encontramos bolas de fogo saindo pelas mãos, carros sendo transformados em serpentes ou nada parecido. Enfim, fizemos uma magia pé no chão.

Elite: Isso não desagradou os jogadores?

CK: Alguns com certeza ficaram frustrados em não poder transformar o oponente numa pedra (risos). Mas em Era do Caos o foco está nos humanos normais. Ou seja, um cara com uma pistola na mão sempre será um cara com uma pistola na mão. Não é porque você aprendeu uns truques ou fez um pacto com um curupira que ele vai virar um "reles mortal". Em Feiticeiros, os jogadores têm a oportunidade de jogar com personagens que são humanos não tão normais, humanos que tiveram acesso a um conhecimento secreto, a Magia. Mas ainda assim são humanos.

Elite: Num universo fantástico, por um lado, é mais fácil criar um personagem assim, pois quase não há limites pra imaginação. E num cenário real, que já contém tantos limites por natureza?

CK: A gente sempre aconselha o Mestre a ajudar os jogadores a criarem seus personagens. Quem eles são? Como obtiveram contato com a Magia? Foi por acaso ou o personagem vem de uma linhagem de feiticeiros? Ele pertence a alguma ordem ou é um feiticeiro

independente? Como o conhecimento da Magia afetou a vida do personagem? Ou seja, incentivar os jogadores a criarem um histórico, personalidade e objetivos definidos para seus personagens. Isto facilita na criação das histórias e as torna mais ricas e interessantes. Uma história em que os personagens são bons não depende tanto de um bom roteiro. Se os personagens e o roteiro forem bons, sai de baixo!

Elite: É interessante notar que as ordens e os feiticeiros tem duas dimensões no jogo; eles atuam no universo místico e na sociedade mundana.

CK: Claro! Apesar de terem obtido poderes e percepções não compartilhados pela vasta maioria das pessoas, os feiticeiros ainda vivem no nosso mundo. Eles são afetados pelo que acontece ao seu redor, e têm de ganhar a vida. A Magia não existe à parte do mundo; ela está fundamentalmente integrada a ele. Como a fonte da Magia é a natureza, o que inclui a sociedade, uma natureza doente afeta a capacidade de manipulação do poder mágico. Feiticeiros de bom senso devem se preocupar com o meio ambiente e a degradação das cidades.

Elite: Achei que vocês colocaram poucas ordens. Há tantas outras no mundo...

CK: Bem, a gente tinha um limite de páginas, certo? E a intenção nunca foi esgotar as possibilidades, mas apresentar uma mostra variada o suficiente para que o mestre pudesse entender a organização de uma ordem, suas motivações, e criar suas próprias caso achasse necessário. O mesmo ocorre com os feitiços. Pense bem, são zilhões de feitiços diferentes, e dezenas de maneiras diferentes de se atingir o mesmo efeito. Tentar dar conta de tudo em um punhado de páginas seria loucura. Talvez nem mesmo uma enciclopédia fosse suficiente. Mas colocamos elementos suficientes para o jogador desenvolver seus próprios feitiços.

Elite: E contra quem esses feiticeiros lutam? Sempre tem um mocinho e um bandido nesses jogos, não?

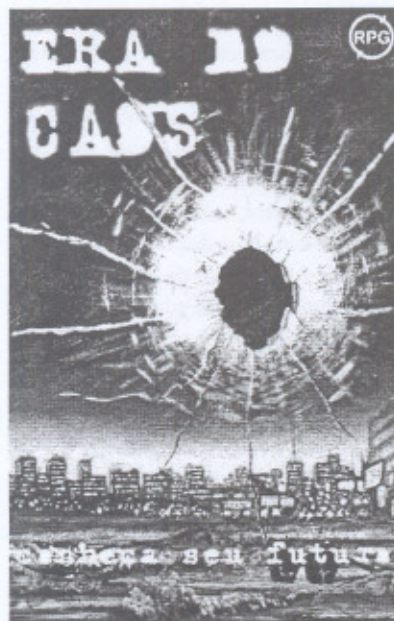
CK: Mais ou menos. É divertido de vez em quando arrebeitar com bandidos que aparentemente são maus porque são maus. Como assaltantes, seqüestradores, estupradores, psicóticos, enfim, toda essa gente boa. Alguns deles são burros, outros são astutos, mas os jogadores não têm nenhuma crise de consciência ao detoná-los. Além de ser divertido, talvez se sintam um pouco vingados. Se tiverem sido assaltados então, vira uma verdadeira catarse. Porém, com o tempo isso cansa um pouco. É bom dar um pouco de densidade aos oponentes.

Por exemplo, cruzados e caçadores da Igreja Neocristã estão seguindo seus dogmas, eles não se julgam maus. Às vezes eles podem acertar e eliminar feiticeiros realmente cruéis. Não é difícil imaginá-los protegendo pessoas comuns de bandidos e políticos corruptos. Isso os tornará personagens mais dúbios. Enfim, você vai matar um cara desses só porque ele cismou que você é um servo do demo?

Mesmo no caso de um feiticeiro possuído... Por que essa pessoa se tornou possuída? Ganância? Algum trauma? Ninguém é totalmente bom ou mau. E se o necromante vil e sem entranhas na verdade tem uma família que ele realmente ama? Estes antagonistas acabam se tornando bem mais interessantes para suas histórias do que meros amontoados de estatísticas.

Elite: Lendo o livro, não consegui visualizar bem um foco, o assunto central ao redor do qual as aventuras poderiam girar.

CK: Esse sempre foi o calcanhar de aquiles do Era do Caos, pois seu cenário é a sociedade. E essa não tem um único foco, um tema central. *Aí* o jogador fica tão perdido quanto criança em loja de brinquedos. São tantas opções que de longe ela só consegue visualizar um monte de coisas coloridas. Vai ser intriga política? Investigação? Combate ao tráfico? Desastre ecológico? Você pode montar mini-séries, cada uma com um foco e alterná-las. Ou fazer uma longa série de histórias com um único foco. Ou ainda colocar mais de um foco por história.



Em Era do Caos, os principais focos são a Elite, a investigação do sobrenatural e o combate ao crime organizado. Estes três focos são igualmente válidos numa campanha de Feiticeiros ou de qualquer outro suplemento.

Elite: Elite?! (risos)

Pode deixar, é um grupo de humanos que secretamente controla o fluxo de informações no mundo. Pensando bem... (risos)

Eles aparentam estar por toda parte, sua influência e capacidade de manipular pessoas, informações e governos parece não ter limite. Os elitistas tem como ideologia que seu controle é necessário para tirar o mundo do caos e acelerar a recuperação econômica. A alternativa a eles seria assistir a humanidade cair numa espiral de anarquia e violência. Outros só estão nessa pelo lucro.

Descobrir a existência da Elite já é por si só um bom foco. Uma vez descoberta sua existência, o que farão os personagens? A Elite fará tudo para desacreditar os personagens e conseguir que eles sejam presos ou mortos. Se os personagens se mostrarem espertos o bastante, a Elite poderá convidá-los a se unir a ela. Você diria não?

Outro foco é investigar a existência de seres sobrenaturais. Esta é uma missão que muitas ordens de feiticeiros buscariam desempenhar, tanto para

conhecer mais sobre o mundo, quanto para proteger a humanidade. Algumas ordens tentariam manipular e controlar estes seres. E nada impede também que haja feiticeiros, ou mesmo seres sobrenaturais, trabalhando para o crime organizado.

A esses focos deve-se somar dois focos importantes para campanhas de feiticeiros. Imagine, os personagens agora são feiticeiros. Têm acesso a feitiços e podem fazer coisas apenas sonhadas pelas demais pessoas. E aí? O que farão com este conhecimento? Abusarão de seu poder? O que fazer com ele? Isolar-se da sociedade e procurar evoluir misticamente? Mas você faz parte da sociedade e ela precisa de você. Usar seus poderes para fazer o bem e combater o mal? Mas quem é você para julgar? Outras pessoas ou seres ambicionam aprender seus feitiços. Como se defender deles? Toda esta problemática deve ser explorada pelo Mestre em suas aventuras.

Outro ponto: tornar-se um feiticeiro foi apenas o primeiro passo. Ainda há muito a descobrir. Feitiços e rituais antigos precisam ser recuperados; antigos amuletos perdidos precisam ser encontrados; novos feitiços e amuletos precisam ser criados; seres sobrenaturais guardam zelosamente seus segredos, instigando a sua curiosidade. Os segredos do mundo estão a sua espera. Não importa se são rituais de sociedades secretas ou conspirações da Elite, você está neste mundo para evoluir e desafiar seus mistérios.

Este foco pode levar a aventuras no melhor estilo Indiana Jones, com templos perdidos e a busca por feitiços e amuletos escondidos nas areias do tempo. É claro que não apenas você busca por conhecimento, outros feiticeiros também o fazem. Talvez eles queiram trocar feitiços com você, talvez queiram tomá-los. O bem mais precioso de um feiticeiro é seu livro de magias. Livro das Sombras, Livro dos Mistérios, Pergaminho Secreto, Diário Oculto, o nome não importa. Nele você anota seus feitiços, sempre procurando preencher novas páginas. Ninguém deve tomá-lo de você sem luta!

Elite: Nossa, mas RPG é mesmo uma viagem.

CK: Uma vez uma amiga disse: "Mãe, se quer o seu filho longe das drogas, dê a ele um RPG". (risos)

Elite: E você tem escrito mais suplementos pra Era do Caos ou alguma nova linha?

CK: Não. Primeiro que os oito suplementos principais já tinham sido lançados, além dos manuais. Depois, não vi muito sentido em prosseguir com a linha. Seria muito estranho continuar sem o Flávio (Andrade). Hoje eu só publico quando aparece um material muito bom enviado por algum leitor. A própria idéia do relançamento encadernado foi para dar um desfecho à linha. Quanto a iniciar outra linha, estou muito voltado ao RPG educacional, não teria tempo pra isso. Continuo tendo minhas idéias, jogando com os amigos, mas sentar e escrever é outra história.

Elite: Pra finalizar, e voltar ao tema principal, você acredita em feitiçaria?

CK: Olha, tenho amigos que acreditam na magia e, ao longo da minha vida, conversei várias vezes com eles sobre o assunto. Curiosamente, poucas vezes ouvi histórias sobre feitiçaria. Eram mais freqüentemente histórias sobre simpatias e mau-olhado. Se a magia realmente existe, como puderam os índios serem dizimados e os negros escravizados? Como a caça às bruxas pôde exterminar milhares de pessoas? Porém, será que amigos meus e milhares de pessoas estão perdendo o tempo ao redor do mundo ao praticar suas simpatias e visitar astrólogos e cartomantes, atividades não reconhecidas como válidas pela ciência atual? Não sei. Acredito que vai da crença de cada um.

A humanidade evoluiu muito e hoje tem a ciência. Ainda assim, a maioria das pessoas não abriu totalmente mão da magia e das superstições. Mas de uma coisa eu me orgulho na evolução da humanidade: de viver em um país de grande tolerância de credo e religião. Um país em que um horror estúpido como a caça às bruxas jamais acontecerá. ♦



Texto extraído do livro *Feiticeiros*, publicado pela Akritó Editora em 2000, um suplemento para o RPG Era do Caos.

As Regras da Magia

Magia é a manipulação de energias naturais para a obtenção de efeitos sobrenaturais. É a capacidade de entrar em sintonia com o universo. É um ato de vontade através do qual uma pessoa altera o visível e o invisível à sua volta. Magia é todas essas definições e muito mais. Ela existe na **Era do Caos** e é manipulada pelos feiticeiros e seres sobrenaturais.

Os feiticeiros usam fórmulas mágicas chamadas de feitiços para obterem os efeitos sobrenaturais. Estas fórmulas incluem gestos, palavras, componentes materiais normalmente unidos por rituais. Estas fórmulas podem ser aprendidas por qualquer ser humano que tenha capacidade de acreditar na magia. Ou seja, um atributo Magia pelo menos bom. Se estas fórmulas não forem seguidas à risca, o feitiço falha e a magia se dispersa.

A magia, para ser usada, também depende do **Poder Mágico**, que deve ser gasto para ativá-la. O poder mágico inicial de um feiticeiro depende do seu atributo Magia.

Feitiços podem ser usados em diferentes níveis: **Percepção**, **Intervenção** e **Modificação**, indo dos efeitos mais sutis e básicos até os efeitos mais poderosos.

Quanto maior o efeito desejado, mais pontos de Poder Mágico devem ser gastos para obtê-lo, e mais tempo deve ser gasto em sua preparação.

A magia também depende enormemente do atributo Magia do usuário e do alvo, que simboliza a ligação de ambos com a magia. Isto define o quanto de Poder Mágico o usuário pode manipular e o quão suscetível é o alvo à magia.

Há locais onde a magia é mais forte e os efeitos mágicos são mais facil-

mente obtidos. As matas, as margens de determinados rios e lagos, a beira-mar, lugares que estimulam a intuição e o inconsciente. De qualquer forma, os efeitos mágicos costumam ser relativamente sutis e apenas visíveis para aqueles que já acreditam na magia.



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Primeiro, o jogador deve definir a qual tradição o personagem pertence. Depois, a qual ordem, ou mesmo nenhuma delas. Então, imaginar porque ele se tornou feiticeiro, como desenvolveu seus poderes, e o que ele pretende fazer com esse conhecimento.

Assim como os humanos normais, os Feiticeiros recebem **80 pontos de criação** para a compra de Atributos. Além desses pontos, o personagem ganha **10 pontos de bônus** no atributo Magia.

Os poderes mágicos são as **habilidades sobrenaturais** dos feiticeiros, as magias e os encantamentos que eles possuem. Os feitiços devem ser comprados como habilidades, ou seja, os personagens recebem **160 pontos de**

criação que devem ser divididos entre a compra de **Habilidades** e de **Efeitos Mágicos**. Além destes pontos, há os **30 pontos de bônus de profissão** e mais **10 pontos de bônus** em Ciências Ocultas.

Cada Efeito Mágico tem uma lista de feitiços a ele associados. As diferentes tradições e ordens têm os efeitos que mais apreciam ou nos quais se especializam. Mas um feiticeiro pode aprender feitiços de qualquer efeito. Com o tempo, o feiticeiro também será capaz de criar os seus próprios feitiços (ver mais adiante).

PODER MÁGICO

O Poder Mágico representa o quanto de poder o feiticeiro consegue canalizar da natureza através de si para realizar seus feitiços. Por isso, quando um feiticeiro gasta todos os seus pontos de Poder Mágico, ele se sente esgotado, perdendo 4 pontos de Fadiga.

O Poder Mágico inicial do personagem é calculado de acordo com o seu atributo Magia.

Atributo Magia	Poder Mágico
Boa	10
Ótima	18
Excelente	26

Experiência

Os pontos de Poder Mágico podem ser aumentados posteriormente, gastando **5 pontos de Experiência** por cada ponto de Poder Mágico.

Recuperação

O Poder Mágico é recuperado de três maneiras: meditação, ritual e descanso.

•**Meditação:** o feiticeiro usa a habilidade Meditação. O personagem se



senta em um local calmo e medita para entrar em comunhão com a natureza e recuperar seus pontos de poder mágico. O teste de habilidade pode ser mediano (numa pacata floresta ou parque), difícil (parque movimentado), muito difícil (tentar meditar no metrô). Se o teste for bem sucedido, o feiticeiro recupera 2 pontos de poder mágico por hora de meditação.

•**Descanso:** o feiticeiro deita e dorme profundamente. Ele recupera 1 ponto de poder mágico por cada hora de sono.

•**Ritual:** um ritual é realizado de acordo com a ordem do feiticeiro. Não pode ser a qualquer hora ou em qualquer lugar. Wiccas, pajés e feiticeiros africanos normalmente fazem seus rituais em locais sagrados e/ou em meio à natureza. Cientistas ocultos preferem locais preparados para si, com vários símbolos místicos desenhados nas paredes. O ritual normalmente precisa de algum tempo para ser completado (pelo menos uma hora). Os detalhes ficam a critério do Mestre, de acordo com a ordem do personagem. Ao final do ritual, o feiticeiro recupera pelo menos 10 pontos de Magia, podendo, inclusive, recuperar todos os seus pontos de poder mágico.

CUSTO DOS FEITIÇOS

Feitiços sempre requerem o gasto de pontos de Poder Mágico para funcionar. Pontos que devem ser gastos pelo feiticeiro, pelo amuleto ou pelo talismã. Todo amuleto ou talismã tem uma carga de pontos de Poder Mágico (equivalente ao do feiticeiro, ou feiticeiros, que fez o ritual). A carga é limitada e tem de ser recarregada através de rituais. Há lendas sobre amuletos que conseguem se recarregar sozinhos.

É bom lembrar que na elaboração de um amuleto ou um talismã, ou em seu recarregamento, o feiticeiro estará efetuando um ritual e, portanto, gastando Poder Mágico.

Já na preparação de poções e ungüentos não há gasto de Poder Mágico, pois as propriedades mágicas envolvidas estão contidas nos próprios ingredientes.



André Martinez

HABILIDADES MÁGICAS

Todo feiticeiro, para ser capaz de realizar feitiços, precisa ter a habilidade de **Ciências Ocultas**. Os oito diferentes Efeitos Mágicos (ver na sequência) atuam em conjunto com essa habilidade. Contudo, devem ser compradas como habilidades distintas.

Esta estreita ligação entre os Efeitos e a habilidade Ciências Ocultas impede que o personagem tenha, em qualquer um dos Efeitos, um nível superior ao que tem em Ciências Ocultas. Ou seja, se ele for perito em Ciências Ocultas, ele não pode ser mestre em Manipulação Sensorial.

A habilidade em Ciências Ocultas, além de servir como limite para os

Efeitos, também pode ser usada para identificar propriedades mágicas de materiais, investigar vestígios de rituais, decifrar receitas mágicas, e criar novos feitiços.

Ao comprar a característica Aptidão em Magia ou Ciências Ocultas, isso não beneficiará os testes dos feitiços, mas apenas os rolamentos próprios de Ciências Ocultas. Para melhorar a performance nos feitiços, o personagem deve ter Aptidão para cada um dos Efeitos Mágicos em separado.

Depois de comprar e estabelecer o seu nível em Ciências Ocultas, o jogador poderá comprar suas habilidades em Efeitos Mágicos.



O mesmo ocorre com as habilidades que permitem o feiticeiro fazer talismãs, amuletos e poções. Já o ritual é a base do feitiço; sabendo o feitiço o feiticeiro sabe o ritual. Todas estão atreladas à Ciências Ocultas, não podendo ter um nível superior a essa habilidade.

EFEITOS MÁGICOS (MAGIA)

Os efeitos mágicos possíveis são: adivinhatórios; cura e doença; manipulação emocional; manipulação mental; magia natural; manipulação sensorial; necromancia e sincronicidade. Os feitiços foram criados dentro destes oito efeitos para obter vários resultados. As diferentes ordens acabaram chegando aos mesmos feitiços. A maneira como é feita o feitiço pode variar bastante, mas o que é obtido varia muito pouco.

Adivinhatório

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços ligados a presságios, visagens e auras.

Cura e Doença

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços de cura e provocar doenças físicas.

Magia Natural

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que atuam diretamente na natureza, como provocar chuvas ou secas, interagir com animais, se transformar em um animal, respirar sob as águas, criar ventanias e coisas do gênero.

Manipulação Emocional

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que provoquem ou alterem as emoções do alvo. Amor, ódio, paixão, simpatia, medo, etc.

Manipulação Mental

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que ajam sobre a mente do alvo, dominando-a, apagando ou implantando memórias, ou simplesmente revelando seus segredos.

Manipulação Sensorial

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que alterem a percepção da realidade. Pode provocar ilusões de diversos tipos, fazer com que a pessoa não ouça nada, criar uma mortalha em volta de alguém ou alguma coisa para que não seja percebido, causar vertigens, ampliar ou inibir os sentidos.

Necromancia

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que interfiram no mundo dos mortos ou no espiritual. Criar zumbis, invocar ou dominar espectros, viagem astral, interagir com espíritos de diversas origens.

Sincronicidade

Este grupo de efeito mágico permite fazer feitiços que provoquem coincidências, que alterem a probabilidade de certos fatos ocorrerem. São basicamente feitiços de sorte ou azar, seja uma ação momentânea (ganhar na loteria, fazer a polícia passar em frente ao banco que está sendo assaltado) ou contínua (ter sucesso na vida ou ser um azarado, as famosas maldições de azar).

Amuletos (Magia)

O feiticeiro sabe como fabricar um amuleto. Ou seja, para fazer um amuleto mágico, o feiticeiro precisa fazer dois testes: o de Amuletos, para criar um objeto com propriedades mágicas; e o do feitiço que vai ser colocado nele. Essa habilidade não será necessária se o feiticeiro utilizar amuletos já existentes. Um amuleto só perde seus atributos mágicos quando destruído.

Exemplo: uma espada mágica feita de metal raro e que recebe um ritual.

A carga mágica de um amuleto é equivalente ao Poder Mágico do feiticeiro ou grupo de feiticeiros que o preparou. E ele só poderá ser recarregado até esse limite. Por outro lado, um feiticeiro só poderá recarregar um amuleto até o valor de seu Poder Mágico, mesmo que o amuleto tenha capacidade para mais.

Alguns amuletos podem ser preparados para estar eternamente ativados, ajudando ou prejudicando automaticamente aquele que o possuir. São amuletos que exigem muito poder em sua preparação.

Poções (Magia)

Fazer poções é quase uma atividade culinária. Assim como não é todo mundo que sabe cozinhar, não é todo feiticeiro que sabe preparar uma poção. Da mesma forma que um arroz pode ficar empapado, uma poção pode desandar ou não funcionar como pretendido. Para fazer uma poção, o personagem não gasta Poder Mágico e precisa saber a única e exclusivamente a receita e ter os ingrediente à mão. Assim, ele pode fazer qualquer tipo de poção de qualquer efeito mágico.

Mas, sem conhecer o feitiço, ele não conseguirá reunir os ingredientes corretos (alguém terá que fazer isso por ele). Além disso, o mestre poderá aumentar a dificuldade do rolamento.

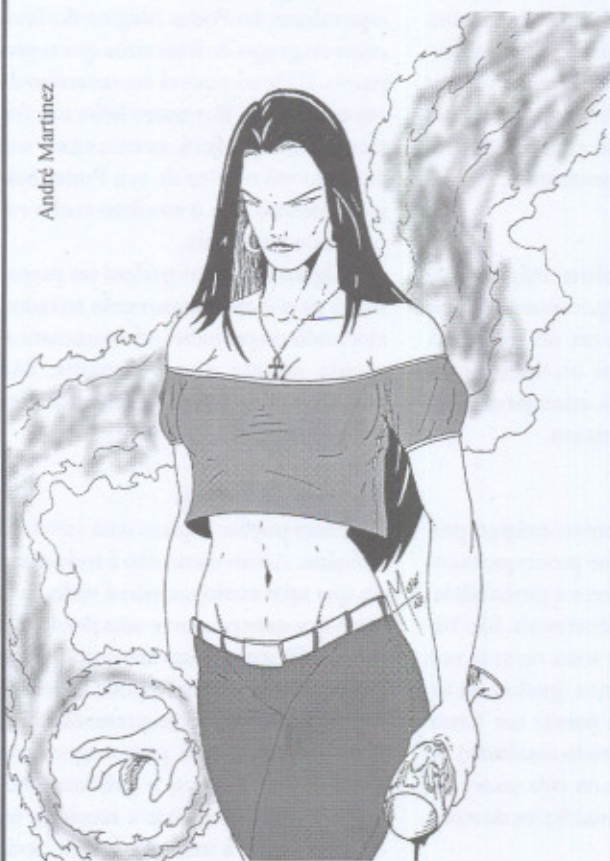
Ao fazer a poção, o personagem sempre testa a habilidade Poções. O nível no feitiço (sendo maior ou menor), afeta a dificuldade. Para juntar os





FEITICEIROS SOBRENATURAIS

André Martinez



Será que os seres sobrenaturais podem aprender feitiçaria? Bem, se isso for coerente com o personagem, sim.

Há duas formas de isso acontecer: aprendendo antes ou depois de se tornar ou se revelar um ser sobrenatural.

Se o jogador quiser que seu personagem aprenda magia depois de se tornar um ser sobrenatural, ele deverá fazer

lo no decorrer das sessões. E com certeza isso não será uma tarefa fácil, pois ele terá, além de tempo disponível, convencer um feiticeiro de lhe ensinar magia. Só que dificilmente um feiticeiro experiente vai querer fazer isso.

As ordens de feitiçaria sabem da existência de seres sobrenaturais há séculos. Seres dotados de poderes e dons inatos inatingíveis para os seres humanos. Poderes que podem ser ativados sem rituais e rapidamente. A vasta maioria dos feiticeiros acredita que ensinar feitiçaria a um ser sobrenatural é fazer com que a humanidade abra mão da sua única oportunidade de se equiparar em poder aos seres místicos.

Contudo, se o mestre permitir, o jogador pode montar o seu personagem como sendo feiticeiro. Ele pode ser um feiticeiro que virou kanaíma. Um feiticeiro que fez o pacto com o curupira. Um feiticeiro que morreu e retornou como renascido. No caso de um espectro, ele só poderá fazer feitiços durante uma possessão. Por outro lado, nada o impede de se tornar o mentor de um jovem feiticeiro.

No caso de botos, iaras e caídos é um pouco mais complicado, pois essa iniciação deve ser feita bem cedo, antes do personagem despertar pra sua origem. Mesmo assim, seu mentor pode suspeitar dessa origem sobrenatural e suspender o aprendizado. Esse histórico deve ser muito bem elaborado pelo jogador em conjunto com o mestre.

O mestre não deve permitir que o jogador saiba feitiçaria só para tornar o personagem mais poderoso. Tal decisão deve acarretar num comprometimento do jogador no que se refere à interpretação do seu personagem. É bom também lembrar que há ordens com membros que se dedicam a caçar seres sobrenaturais que tenham aprendido feitiçaria.

ingredientes necessários, o personagem utiliza o seu conhecimento do feitiço.

Outra característica das poções é que podem ser utilizadas por aqueles que não são feiticeiros, ou por outro tipo de usuário de magia.

Ungüentos: são pastas e essências. Seguem as mesmas características que as poções.

Talismãs (Magia)

O feiticeiro sabe como preparar um talismã. Segue a mesma mecânica que Amuletos. A diferença é que um talismã não possui propriedades mágicas em si, ele é preparado através de ritual para ganhar essa propriedade. O que é mágico, no caso, é a inscrição feita no

objeto. Ela é que dá propriedades mágicas ao objeto. Qualquer objeto, em teoria, pode virar um talismã. Mas da mesma forma que ele pode ganhar atributos mágicos, ele pode perder, basta apagar a inscrição.

Exemplo: uma espada comum se torna mágica ao ser feito nela uma inscrição durante o ritual.

A carga mágica de um talismã é a mesma que a de um amuleto, com a diferença que o talismã pode ser refeito para aumentar a sua capacidade.

Alguns talismãs podem ser preparados para estar eternamente ativados, ajudando ou prejudicando automaticamente aquele que o possuir. São talismãs que exigem muito poder em sua preparação.

LISTA DE FEITIÇOS

Na criação do personagem, ao comprar um Efeito Mágico como habilidade, o personagem vai ter acesso a um determinado número de feitiços de acordo com o nível na habilidade.

Se ele for **aprendiz** ou **novato** na habilidade Sincronicidade, por exemplo, ele só poderá saber um feitiço relacionado a este efeito mágico. Se for **habilitado**, saberá dois. Se for **experiente**, poderá saber três. E assim por diante. O nível nestes feitiços sempre será equivalente ao nível do Efeito Mágico (no caso, Sincronicidade), que por sua vez poderá ser igual ou menor ao nível da habilidade Ciências Ocultas.



No capítulo seguinte, apresentamos uma lista de feitiços com alguns exemplos para cada efeito. Mas isso não significa que há somente essas magias no mundo. Tanto mestres quanto jogadores, baseados em rituais conhecidos, podem estabelecer quais outros feitiços podem existir. Para isso, basta se basear nos já descritos e nos tipos de efeitos mágicos apresentados. Além disso, também há a oportunidade do feiticeiro criar seu próprio feitiço.

Em nosso site, www.akrito.com.br, o jogador terá acesso a feitiços complementares.

ADQUIRINDO NOVOS FEITIÇOS

Na criação de personagem, você ganha os feitiços de acordo com o nível de aprendizado no Efeito Mágico. É bem fácil. Mas depois do personagem pronto, uma vez começada a sessão, a coisa muda de figura.

A não ser que o personagem crie seu próprio feitiço (que demanda bastante tempo), ele terá que aprendê-lo com alguém, ler em algum livro ou ainda descobrir por acaso. Ou seja, qualquer aquisição de um novo feitiço deve fazer parte da interpretação do personagem e o que acontece com ele ao longo das sessões de jogo. Por outro lado, ele pode adquirir quantos feitiços quiser (ou puder), independente do seu nível no Efeito Mágico.

Além disso, aprender um novo feitiço, assim como criar um, é um processo demorado. Isso pode acontecer nas passagens de tempo entre ou durante as sessões. Esse tempo não pode ser menor que um mês.

Ao adquirir um novo feitiço, o jogador tem que gastar 20 Pontos de Experiência. Os feitiços têm o mesmo nível de aprendizado que o Efeito Mágico ao qual estão ligados.

Exemplo: o personagem é habilitado em Manipulação Mental e quer aprender o feitiço Leitura Mental. Para isso, ele terá que gastar 20 pontos de experiência. Se fosse perito em Manipulação Mental, o custo seria os mesmos 20 pontos.

FEITIÇOS DE ORDENS E FEITIÇOS PRÓPRIOS

As diferentes ordens e tradições de magia do mundo têm feitiços por elas desenvolvidos. Algumas se especializam em determinados efeitos mágicos. As diferenças nas execuções dos rituais são significativas, mas os resultados finais são bem próximos.

O ritual para Voz Espectral de um feiticeiro afro é bem diferente do de um necromante da ciência oculta ocidental. Mas, como o resultado final é na prática o mesmo, podemos considerar que ambos usam o mesmo feitiço, obtendo-o de formas diferentes. Qualquer feiticeiro de qualquer ordem tem acesso a todos os feitiços descritos no próximo capítulo, a menos que o mestre diga o contrário. Feiticeiros independentes, autodidatas, que não pertençam a qualquer ordem têm seus feitiços iniciais determinados pelo Mestre.

Há a possibilidade do seu personagem criar feitiços próprios. Os feiticeiros das ciências ocultas tendem a ser mais rígidos, exigindo estudos detalhados e muitos experimentos antes de autorizar um feitiço novo. Os feiticeiros das artes místicas tendem a ser mais liberais, mas tem fortes códigos de ética para controlar seus membros. Magos independentes, é claro, não sofrem estas restrições, mas também não contam com o apoio de ninguém para pesquisar seus feitiços.

COMO CRIAR SEUS PRÓPRIOS FEITIÇOS

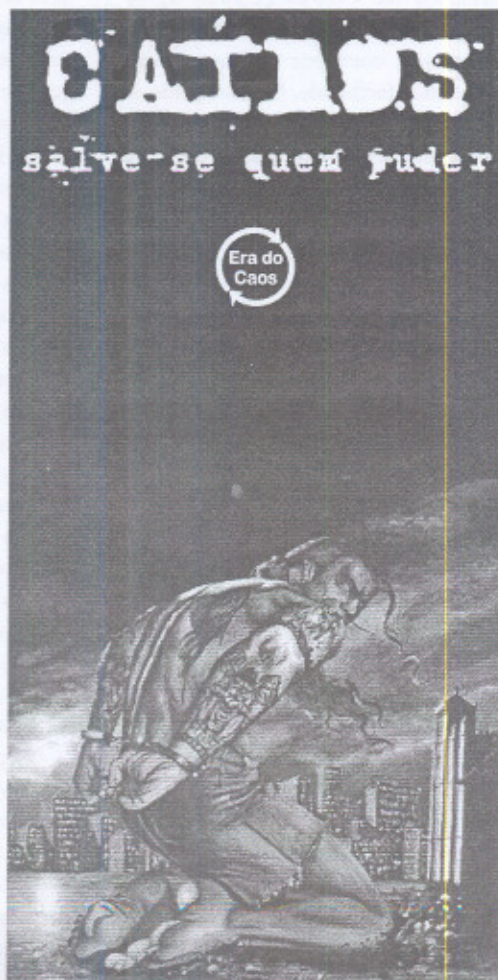
Primeiro passo: pense bem e defina o que você gostaria que seu feitiço fizesse. O que exatamente ele manipula e como. O que você será capaz de fazer com ele. Lembre-se dos diferentes níveis: Percepção, Intervenção e Modificação.

Segundo passo: analise os diferentes efeitos mágicos

e escolha aquele que mais se encaixa com seu feitiço. Talvez você se frustre ao verificar que o que queria fazer não é possível. Em princípio, não existe telecinese para os feiticeiros. Mas você pode usar Voz Espectral para dominar um espectro e ele pode usar o poder dele de Poltergeist para você.

Uma vez escolhido o efeito mágico dentro do qual seu feitiço irá atuar (magia natural; necromancia; cura; sincronicidade; etc), verifique o quanto você conhece deste efeito mágico. Para criar seu próprio feitiço, você deverá ser no mínimo experiente no efeito pretendido.

Terceiro passo: agora, defina exatamente o que é possível fazer com o feitiço nos três níveis: percepção, intervenção e modificação. Releia a descrição destes níveis e veja como alguns feitiços atuam dentro deles. Lembre-se, não é possível criar algo do nada com magia.





Quarto passo: obtenha a aprovação do Mestre do Jogo. A palavra dele é final para a aprovação do feitiço. Em caso de impasse, vocês podem trabalhar juntos para redefinir o que o feitiço é capaz de fazer.

Quinto passo: uma vez aprovado o feitiço, faça um teste de Ciências Ocultas (dificuldade estipulada pelo mestre). Se não for bem sucedido, significa que alguma coisa saiu errada. Talvez um ingrediente inadequado, ou a quantidade errada, uma palavra a mais. Porém, isso não impede de tentar de novo, mas só numa próxima oportunidade (essas coisas exigem tempo). Mas quando seu rolamento for bem sucedido, pronto!, você criou o seu próprio feitiço. Isto lhe dará grande reputação dentro da sua ordem, ou um trunfo, se você for um mago independente.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Centro de Poder (custo 3/4)

Custo 3: você tem um lugar especial no qual consegue realizar a magia com mais facilidade. O local pode ser o seu laboratório, uma clareira na floresta, etc. Seja o que for, há uma ligação especial entre você e o lugar que permite que você realize a magia mais facilmente. Neste local, você tem +3 nos seus testes para realizar feitiços, dobra a sua capacidade de recuperação de pontos de poder mágico e gasta 1 ponto a menos de poder mágico quando realiza seus feitiços.

Custo 4: sua afinidade natural não se limita a um ponto específico, mas a toda uma região (uma floresta, uma cidade). Neste local, você tem um bônus de +1 nos testes para fazer os feitiços e recupera 1 ponto a mais de poder mágico a cada 2 horas. Ou seja, ao meditar 3 horas, você recupera 7 pontos ao invés de 6 pontos.

Mentor (custo 1 a 3)

O personagem tem um mentor disposto a orientá-lo. O mentor irá ensinar ao personagem o quanto ele julga que este está pronto para aprender. O mentor ajudará o personagem, mas não se arriscará por ele. A menos que o per-

sonagem também compre a característica **Aliado** e coloque seu mentor nesta categoria.

O custo de um mentor varia de acordo com seu nível de conhecimento e importância. Um mentor que é *experiente* e um membro respeitado de sua ordem custa 1 ponto. Uma mentora que é *mestre* em seus feitiços e é a líder de um círculo de Wicca custa 3 pontos. Devemos lembrar que um aluno deve respeito e alguma obediência a seu mentor.

Vidas Passadas (custo 2 a 10)

Esta característica deve ser usada se o personagem tiver sofrido o ritual maior do Eterno Ciclo (ver Lista de Feitiços) em sua criação. Obviamente, isso precisa ser aprovado pelo Mestre, que deve acompanhar de perto a criação do personagem. De acordo com a quantidade de vidas passadas, crie o personagem de acordo com a tabela abaixo.

- **Custo 2:** uma vida passada. 240 pontos de habilidade.
- **Custo 3:** duas vidas passadas. 320 pontos de habilidade.
- **Custo 4:** três vidas passadas. 400 pontos de habilidade.
- **Custo 5:** quatro vidas passadas. 480 pontos de habilidade.
- **Custo 6:** cinco vidas passadas. 560 pontos de habilidade.
- **Custo 7:** seis vidas passadas. 640 pontos de habilidade.
- **Custo 8:** sete vidas passadas. 720 pontos de habilidade.
- **Custo 9:** oito vidas passadas. 800 pontos de habilidade.
- **Custo 10:** nove vidas passadas. 880 pontos de habilidade.

Vontade (custo 3)

O personagem tem um bônus de +3 em qualquer teste de Vontade, incluindo resistência a feitiços e poderes de dominação mental. Para comprar esta característica, o personagem deverá ter no mínimo Vontade ótima.



ATRIBUTO SOBRE-HUMANO

Alguns feitiços permitem que Feiticeiros aumentem alguns de seus atributos a níveis sobre-humanos.

Todos os níveis de atributo acima de excelente são denominados **sobre-humano**. A cada nível vai aumentando o modificador do atributo. Assim, por exemplo, teremos **Força sobre-humana +4**; **Força sobre-humana +5**; ou **Força sobre-humana +6** (lembre-se que +3 é o modificador de atributo excelente).

No caso do atributo Resistência, o aumento do nível da resistência também aumenta o número de pontos de Saúde e Fadiga por nível. Se o máximo de um ser humano é 6 pontos por nível, ao atingir **Resistência sobre-humana +4**, ele passará a ter 7 pontos de Saúde por nível, e assim por diante. Quando o feitiço cessa, o feiticeiro perde todos os pontos extras de Saúde e Fadiga.

USO DOS FEITIÇOS

Os feitiços são as habilidades sobrenaturais dos feiticeiros. O nível do feiticeiro num Efeito Mágico varia da mesma forma que qualquer habilidade, indo de **aprendiz** a **legendário**.



RITUAIS

Toda feitiçaria em **Era do Caos** é de base ritualística. O efeito mágico desejado é obtido através de um ritual realizado por um ou mais feiticeros.

O ritual é essencial para os feiticeros iniciantes, sem o qual eles não podem obter os efeitos desejados. Rituais têm de ser realizados em horários e locais apropriados e envolvem o uso de palavras, gestos e componentes materiais específicos, variando de acordo com a tradição ou ordem.

Ao atingir o nível Mestre, o feitiçero estará apto a realizar os rituais como Magia Espontânea.

RITUAL MAIOR

Há feitiços que requerem um **ritual maior** para serem realizados. Nestes rituais, o feitiçero tem que gastar permanentemente os pontos de poder mágico para criar o efeito desejado. Estes rituais **não** podem ser realizados através da Magia Espontânea.

Exemplo: suponha que o feitiçero tenha 26 pontos de Poder Mágico e o custo de um ritual maior seja 6 pontos de Poder mágico. Após realizar o feitiço, o feitiçero passa a ter apenas 20 pontos de Poder Mágico. Os 6 pontos gastos foram perdidos permanentemente e tem de ser "recomprados" com Pontos de Experiência ao custo normal de 5 para 1.

RITUAIS COLETIVOS

Os rituais coletivos têm como objetivo aumentar a força do feitiço e sua eficiência. Isso permite que um grupo de feiticeros novatos obtenha efeitos legendários em um ritual. Mas como isso funciona?

Bem, a primeira coisa é somar os modificadores de todos os participantes. Note que alguns valores podem ser 0 ou até mesmo negativo. Ou seja, um grupo de dez feiticeras aprendizes em Magia Natural (-4) e atributo Magia ótimo (+2) vai somar um modificador total de -20! Provavelmente, tentar fazer qualquer ritual nessas condições provocaria um cataclismo.

Contudo, se os níveis forem outros e a soma fosse +9, elas poderiam fazer

um ritual com a duração e abrangência de grão-mestre. Da mesma forma, será possível atingir efeitos bem superiores ao de legendário, que é o limite humano individual. Um pequeno grupo de feiticeros legendários é capaz de realizar aqueles feitiços que permanecem por séculos, até que um arqueólogo desavisado venha quebrá-lo.

A dificuldade de um ritual coletivo varia de acordo com o nível do feitiçero mais experiente. Se um grupo de feiticeros quiser produzir um feitiço de duração e abrangência de perito, e no grupo tiver um feitiçero perito, a dificuldade deverá ser normal (salvo alguma outra variante).

Contudo, se for um grupo de feiticeros, todos novatos, querendo realizar o mesmo feitiço, o mestre deve aumentar a dificuldade de acordo com a distância entre o efeito pretendido (perito) e o nível do feitiçero mais experiente (novato).

O gasto de Poder Mágico é igual para todos, individualmente.

MAGIA ESPONTÂNEA

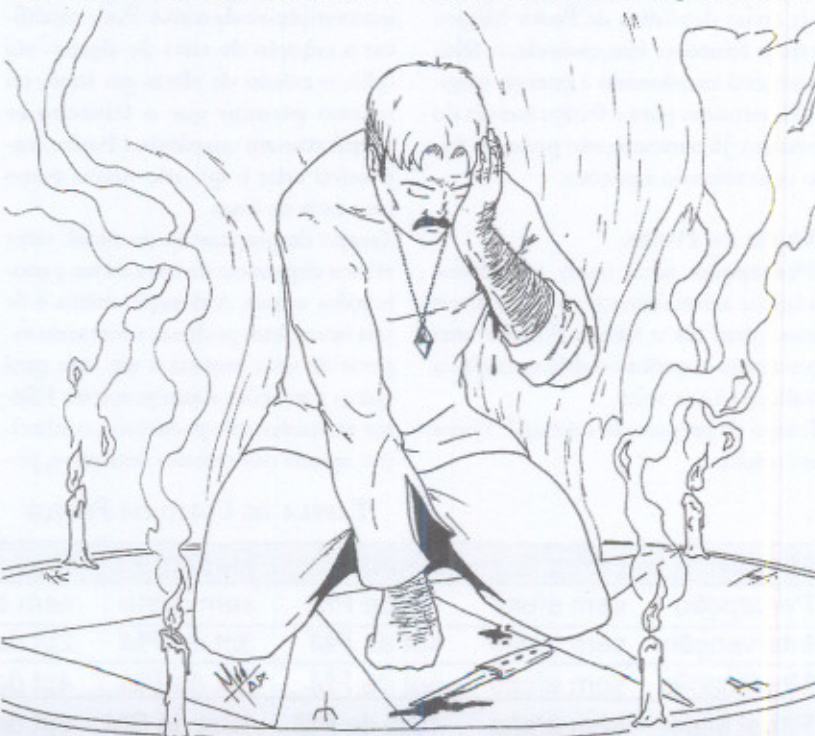
Feiticeros **mestres** no efeito mágico podem realizá-lo usando somente o pensamento. Ao atingir este nível de conhecimento, ele não precisa mais usar

elementos, palavras ou gestos para canalizar o poder da natureza. O feitiçero se transforma no próprio canal. Contudo, o custo dos feitiços é triplicado. Ou seja, se para fazer um ritual ele gasta 3 pontos, para fazer o mesmo efeito através da Magia Espontânea ele gastará 9 pontos de Poder Mágico.

Contudo, essa magia espontânea é menos precisa e mais difícil de ser feita (dificuldade estabelecida pelo Mestre). Por isso, mesmo estes feiticeros continuam a fazer rituais e a usar amuletos, pois eles baixam a dificuldade de obtenção do efeito desejado e permitem que vários feiticeros unam seus poderes. Alguns efeitos mais poderosos só podem ser obtidos através de rituais, como é o caso dos rituais maiores e efeitos que extrapolam os limites de legendário.

AMULETOS, TALISMÃS E POÇÕES

Um outro recurso é o uso de amuletos, talismãs e poções, que podem ser preparados previamente. Na verdade, essa preparação não deixa de ser uma forma de ritual. Além disso, o feitiçero precisa das habilidades Poções, Talismãs ou Amuletos para fazê-los. Sua finalidade é tornar a magia mais prática e rápida. Esses itens possuem diversas características e peculiaridades:



André Martínez



•quanto à quantidade:

Um amuleto pode encerrar um, dois, ou, raramente, três feitiços. Um talismã encerra apenas um feitiço, assim como as poções.

•quanto ao tempo de preparação:

Um amuleto demora um mês por feitiço desejado para ser preparado. Logo, um amuleto com dois feitiços leva dois meses para ser feito. Um amuleto também requer componentes especiais em sua elaboração.

Um talismã leva um ou dois dias para ficar pronto. Porém, se a inscrição feita no talismã for desfeita, o efeito cessa.

Já uma poção, seu tempo de preparação é bem variado. Segue regras bem semelhantes à culinária. Podem demorar tanto quanto um guisado, quanto um doce de jaca, ou um vinho do porto. O mestre pode decidir sobre o tempo de preparação se baseando na força do efeito pretendido.

•quanto ao tempo de ação:

Amuletos e talismãs são instantâneos. Poções e ungüentos levam uma rodada.

•quanto à finalidade:

Amuletos também podem funcionar como depósitos de Poder Mágico para o feitiçeiro. Em essência, o feitiçeiro está canalizando a energia mágica da natureza para o feitiço através do amuleto. Já o mesmo não pode ser feito com talismãs e poções.

NÍVEIS DE PODER

•**Percepção:** nível fraco. Os efeitos mágicos normalmente só são visíveis para quem fez o feitiço. Permite uma percepção superior ou diferenciada da realidade à sua volta.

Tempo de preparação do ritual: 1 hora em média.

Tempo de preparação da magia espontânea: instantâneo.

Tempo para ativar amuletos e talismãs: instantâneo.

Tempo pra poção fazer efeito: 1 rodada.

•**Intervenção:** nível médio. Os efeitos mágicos se tornam mais fortes e são visíveis para os feitiçeiros, seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo ou excelente. Alterações em seres e objetos já são possíveis. Estas alterações sempre são no sentido de aumentar ou diminuir algo que já existe.

Tempo de preparação do ritual: 3 horas em média.

Tempo de preparação da magia espontânea: 1 rodada.

Tempo para ativar amuletos e talismãs: instantâneo.

Tempo pra poção fazer efeito: 1 rodada.

•**Modificação:** nível forte. Os efeitos mágicos tornam-se maiores, porém, levam mais tempo para serem obtidos. Os efeitos são claramente visíveis para outros feitiçeiros, seres sobrenaturais e para os humanos com o Atributo Magia ótimo ou excelente. Alterações substanciais em seres e objetos são comuns. Estas alterações sempre agem modificando algo que já existe ou criando uma intervenção ainda maior. Pode modificar a emoção de raiva de alguém em ódio, o estado de alerta em sono, ou mesmo permitir que o feitiçeiro se transforme em um pássaro. Porém, impossível criar o que não existe, como uma bola de fogo.

Tempo de preparação do ritual: estes efeitos dependem de fases da lua e conjunções astrais. A duração média é de seis horas, mas pode ser necessário esperar de uma semana a um mês para que as condições sejam propícias. Efeitos extremamente poderosos, conhecidos apenas por mestres feitiçeiros, po-

dem ter que esperar um ano pela conjunção astrológica apropriada.

Tempo de preparação da magia espontânea: 3 rodadas.

Tempo para ativar amuletos e talismãs: instantâneo.

Tempo pra poção fazer efeito: 1 rodada.

•**Ritual maior:** grandes efeitos mágicos. Só funcionam como rituais e, em termos práticos, atuam de forma semelhante aos feitiços de modificação.

Tempo de preparação do ritual: não duram menos de um dia e seguem as mesmas exigências que os rituais de modificação.

DIFICULDADE

Ritual: em geral, a dificuldade para qualquer ritual é **normal**. Contudo, isso pode variar muito dependendo da forma exigida para se fazer o feitiço. Para aumentar a dificuldade, o mestre pode observar se o local é adequado, se o dia e a hora ajudam, se os ingredientes estão 100% corretos. Outro fator de influência é a condição do momento em que o feitiço é feito: pressa, barulho, tiroteio, ansiedade.

Pode acontecer de faltar um elemento pro ritual e o feitiçeiro resolver improvisar com um material similar. Fica a cargo do mestre tornar isso impossível, aumentar a dificuldade (podendo até colocar algo quase inatingível, como dificuldade 30), ou ainda modificar um pouco o efeito pretendido (neste caso, o feitiçeiro pode ter criado, ainda que sem querer, um novo feitiço).

Talismãs, amuletos e poções: na elaboração, a dificuldade é a mesma que no ritual. Na utilização, geralmente é **normal** (e o feitiçeiro não gasta Poder Mágico). O que pode alterar a dificuldade é a capacidade de concentração do feitiçeiro na hora em que ele for usá-los.

TABELA DE CUSTO DE FEITIÇO

Magia	Fraca	Regular	Mediana	Boa	Ótima	Excelente
Percepção	sem efeito	1pt de PM	sem custo	sem custo	sem custo	sem custo
Intervenção	sem efeito	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM	2pt de PM	1pt de PM
Modificação	sem efeito	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM
Ritual Maior	sem efeito	16pt de PM	12pt de PM	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM



TABELA DE DURAÇÃO, ABRANGÊNCIA E ALCANCE

Nível de Aprendizado	Duração	Abrangência	Alcance
Aprendiz	1D rodadas	1 alvo	contato visual
Novato	1DX4 rodadas	1 alvo	10 m
Habilitado	1DX16 rodadas	1 alvo	100 m
Experiente	1DX32 rodadas	1D alvos	1 km
Perito	1D horas	1DX2 alvos	10 km
Mestre	1D dias	1DX4 alvos	100 km
Grão-Mestre	1D semanas	1DX8 alvos	500 km
Legendário	1D meses	1DX16 alvos	2.000 km

Magia espontânea: geralmente difícil, mas pode variar de acordo com as circunstâncias.

DURAÇÃO E ABRANGÊNCIA

O tempo de duração das magias (por quanto tempo o efeito permanece), sua abrangência (quantos alvos diferentes podem ser afetados de uma só vez) e alcance (se o alvo atingido pelo ritual não está presente, determina até que distância ele pode ser atingido – feitiços realizados sem ritual sempre requerem que o alvo esteja sendo visto ou tocado pelo feiticeiro) variam de acordo com o Nível de Aprendizado do personagem no feitiço usado. Sim, isso quer dizer que um aprendiz tem que fazer um ritual de 1 hora ou 1 dia para obter um efeito que dura algumas rodadas. A vida é injusta.

Os feitiços encerrados em amuletos, talismãs e poções têm suas duração e abrangência determinados pelo nível de aprendizagem do feiticeiro que os fez.

O ATRIBUTO MAGIA

O atributo Magia representa a abertura para o sobrenatural que o personagem possui. Isto o afeta de diferentes formas: na percepção da magia e na sua receptividade.

PERCEPÇÃO

Feiticeiros e seres sobrenaturais sentem a utilização de magia (sem poder identificar qual). A percepção não é exata, mas a proximidade do efeito mágico realizado é sentida. O alcance desta percepção é de **um metro** para cada ponto de Poder Mágico do feiticeiro. Os feiticeiros também podem ver

as formas sobrenaturais de seres místicos como iaras e curupiras.

Humanos com **Magia ótima e excelente** conseguem ver todos os efeitos mágicos, pressentir a utilização de magia e ver a forma sobrenatural dos seres místicos.

Humanos com **Magia boa** conseguem ver os efeitos mágicos e pressentem algo de diferente no ser místico quando ele assume sua forma sobrenatural.

Humanos com **Magia mediana e regular** racionalizam o efeito mágico de alguma forma e não percebem a forma sobrenatural de seres místicos.

Humanos com **Magia fraca** simplesmente não vêem o efeito mágico ou a forma sobrenatural de seres místicos. Qualquer efeito percebido é naturalmente racionalizado.

Essa diferença de percepção entre as pessoas facilita o ocultamento dos feiticeiros e seres sobrenaturais na sociedade humana. No século XX e início do XXI, a maioria dos seres humanos tem o atributo Magia regular ou mediana.

Poucas pessoas tem Magia ótima ou excelente. E essas pessoas já têm uma atitude tão diferente em relação ao mundo e à vida, que as demais tendem a considerar suas experiências e percepções como loucura ou devaneios. Por outro lado, pouquíssimas pessoas têm Magia fraca, quase ninguém é totalmente cético.

RECEPTIVIDADE

Quanto maior o atributo Magia do humano ou ser sobrenatural, maior a receptividade dele à magia. Ou seja, ele será mais sensível e vulnerável aos seus efeitos.

Humanos com **Magia fraca** não são afetados pelos poderes, apenas de forma indireta.

Humanos com **Magia regular a ótima** exigem cada vez mais gasto de Poder Mágico para serem afetados.

Humanos com **Magia excelente** sofrem o efeito da magia com o custo mínimo de Poder Mágico.

O mesmo ocorre com os seres sobrenaturais, os quais costumam ter Magia, no mínimo, boa.

Pra fins de sistema, animais têm Magia boa e objetos têm Magia mediana. ♦

EXEMPLOS DE PERCEPÇÃO

•**Feiticeiro se transforma em um pássaro.**

Observador com Magia ótima: “Você viu só, aquele cara virou um pássaro na nossa frente!”

Observador com Magia mediana: “Olha, eu não vi pra onde aquele homem foi, mas você vai para o hospício.”

•**Feiticeira conversando com um fantasma.**

Magia ótima: “Meu Deus! Aquela mulher está conversando com um homem transparente que flutua no ar.”

Magia mediana: “Ela realmente está falando sozinha. Mas o caso dela talvez não seja tão grave quanto o seu.”

•**Feiticeira atravessa a cidade em forma astral.**

Magia excelente: “Gente, corre aqui! Tem uma mulher voando perto daqueles prédios. Vocês estão vendo? Ela está dando volta!”

Magia mediana: “Aí, galera, não deixa ele fumar mais não que o cara já tá legal.”



Pequena Lista de Feitiços

Ao longo dessa reportagem, nos deparamos com diversos feitiços, diversas receitas de poções, mas nos comprometemos a apenas publicar suas descrições gerais. Infelizmente, não é possível colocar aqui todos os feitiços citados pelos entrevistados. Portanto, separamos uma pequena lista dos que achamos mais interessantes e os agrupamos de acordo com seu efeito mágico.

É interessante observar que alguns efeitos se originaram como uma especialização de outros efeitos. Assim, Cura e Doença é um grupo específico de magias referente à Magia Natural, enquanto que Adivinhatório é um grupo de feitiços saído da Manipulação Sensorial. Ambos se tornaram tão específicos que se desenvolveram de forma independente, aumentando para oito o número de efeitos mágicos.

Tenham uma boa leitura (e não tentem fazer isso em casa!).

Observação: No livro *Feiticeiros*, são citados muitos dos feitiços que aqui se encontram. Portanto, em alguns feitiços se encontram notas de como esse jogo traduziu o efeito mágico descrito.

Feito: Adivinhatório

Os rituais para este efeito costumam envolver o uso de focos como cartas, espelhos, runas, leitura de mão, entoação de cânticos, etc. Amuletos assumem a forma de espelhos, cristais para se olhar através.

Busca

Este feitiço permite localizar pessoas, lugares, animais ou objetos. Para este feitiço, o feiticeiro necessita de um objeto que, de alguma forma, pertença àquilo que está sendo procurado.

Percepção: permite identificar se o objeto a ser usado no feitiço está mesmo conectado àquilo que se busca.

Intervenção: após ser feito o feitiço, o objeto começa a funcionar como uma bússola, impelindo aquele que o possui a seguir uma determinada direção. Porém, não dá nenhuma informação quanto à distância.

Modificação: com este feitiço, a conexão entre o objeto e o que está sendo procurado é transferida para o feiticeiro ou para uma outra pessoa. Assim, após a realização do feitiço, o objeto não é mais necessário.

Contudo, apesar de não precisar mais se preocupar em não perder o objeto, ou que alguém o roube, o efeito é bastante desagradável. A cabeça da pessoa vira uma bússola mental, com sensações, pontadas e impulsos repentinos a todo momento. Isso torna difícil a concentração, pensar de forma clara ou objetiva, e até mesmo dormir.

Imagens do que se procura (na época em que o objeto em questão ainda o pertencia) invadem a mente da pessoa, o que pode ser de algum auxílio ou apenas um grande incômodo. Por outro lado, torna o processo de busca mais eficiente.

Genius

Este feitiço atua diretamente sobre a inteligência da pessoa, permitindo a ela extrair e guardar qualquer tipo de conhecimento que lhe é passado. As informações e conheci-

mentos adquiridos dessa forma desaparecem assim que o efeito do feitiço passa.

A princípio é estranho que esse feitiço se encontre no grupo Adivinhatório. Mas os feiticeiros explicam que este grupo de efeitos age sobre a percepção, invariavelmente aguçando-a. E Genius, na verdade, aumenta a captação de informações, e não a inteligência. O fato de ter acesso a um grande número de informações não significa que ele vai fazer melhor uso delas.

Percepção: permite perceber se alguém está usando o feitiço.

Intervenção: funciona como uma super memória. Tudo que lhe for dito, visto ou lido durante o feitiço será guardado pela pessoa.

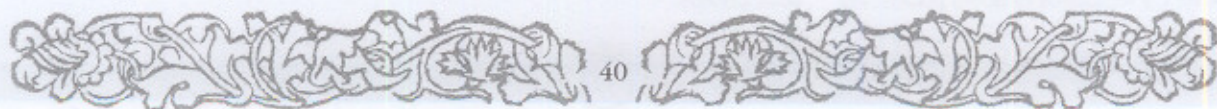
Modificação: não só a pessoa poderá armazenar qualquer tipo de informação na memória, como poderá adquiri-la de forma rápida. Assim, para saber todo o conteúdo de uma enciclopédia, de um livro de poções ou da coleção do Stephen King, bastará folheá-lo por breves minutos. Todas as informações em um vídeo poderão ser assimiladas em alta velocidade, assim como assistir vários canais de TV ao mesmo tempo usando o controle remoto. É a melhor forma de fazer um curso intensivo de línguas. Já artes marciais, toda técnica será conhecida, mas será necessário um pouco de prática depois. Contudo, todas as informações obtidas dessa forma serão perdidas quando passar o efeito do feitiço.

Portas da Alma

O feiticeiro pode descobrir coisas sobre o alvo do feitiço, se ele está mentindo ou se ele é um ser sobrenatural, se suas intenções são boas ou não.

Percepção: o feiticeiro percebe se o alvo está mentindo.

Intervenção: o feiticeiro consegue ver a aura do alvo. Dessa forma, ele consegue perceber o estado emocional do alvo: feliz; confiante; inseguro; atemorizado; furioso; apaixonado; etc.





Cartas de Tarô do século XIX.

Se o alvo é psicótico: cores oscilantes. Se o alvo é um ser sobrenatural: cores esmaecidas para um noturno, brilhantes para uma lenda, com uma coroa brilhante para um caído. Se o alvo é um feitiçeiro: os chakras brilham intensamente dentro da aura. Se o alvo está sendo vítima de um feitiço: a aura parece estar infectada por uma força externa. Formas que parecem uma rede ou corda parecem estar ao redor da aura ou um parasita parece estar brotando da aura.

Modificação: se o alvo estiver sendo vítima de um feitiço, o feitiçeiro muda sua percepção da aura do alvo. A infecção detectada, então, parece se destacar da aura e formar a silhueta do feitiçeiro responsável, facilitando a sua identificação.

A visão da aura do alvo se amplia ainda mais e o feitiçeiro se torna capaz de saber o que o alvo está pensando e antecipar suas ações. Não se trata exatamente de ler a mente, mas sim perceber uma intenção imediata: atacar, matar, trair, esconder, fugir. A partir dessa "leitura", fica fácil pro feitiçeiro adivinhar o que está para acontecer.

Visões

Feitiço que permite ver o que normalmente não pode ser visto. Imagens do passado, de possíveis futuros e pessoas distantes.

Percepção: o feitiçeiro tem presságios, mas não tem controle algum sobre as imagens que recebe, tendo que interpretá-las da melhor maneira que puder. Não é possível pedir dois presságios sobre o mesmo assunto para ter uma idéia mais clara. Nas tradições indígenas, é comum a figura de um assistente (às vezes o próprio xamã) para anotar as coisas que são ditas durante o transe.

Intervenção: o feitiçeiro amplia as impressões emocionais ou místicas deixadas em um objeto. Ao tocá-lo, o feitiçeiro é capaz de ver, sentir e perceber sentimentos, imagens e pensamentos impregnadas no objeto. As impressões podem ser as mais recentes ou as mais fortes (um acontecimento de grande peso místico ou emocional deixa marcas muito fortes).

Modificação: o feitiçeiro consegue ampliar ainda mais as impressões deixadas em um objeto e, ao tocá-lo, conse-

gue ver e ouvir através dos olhos e ouvidos do dono do objeto. O objeto precisa ser um objeto pessoal de alguma importância para seu dono. Quanto mais importante for o objeto, mais fácil se torna o feitiço.

Usando um foco (cartas de tarô, runas, leitura de mão) que seja tocado ao mesmo tempo pelo feitiçeiro e por outra pessoa, ou tocando diretamente nela, o feitiçeiro faz um elo mental em que ambos vêem imagens do passado ou de possíveis futuros dela.

Efeito: Cura e Doença

Os rituais para este efeito costumam envolver cânticos, poções feitas com ervas, ungüentos, pinturas, soprar ou "sugar" a doença do paciente. Os amuletos são feitos na forma de patuás (cordões com saquinhos com ervas), cordões metálicos, cordões com cristais, tatuagens, etc.

Anestesia

Este feitiço permite anular qualquer dor física.

Percepção: o feitiçeiro consegue perceber a intensidade da dor que a pessoa está sentindo.

Nota: E quantos pontos de dano ela sofreu.

Intervenção: neste nível o feitiço age como uma anestesia local ou geral, causando o mesmo efeito de um anestésico. Ou seja, a pessoa fica sem sentir nada no local desejado, também perdendo o tato e, conseqüentemente, o controle dos movimentos da parte afetada.

Modificação: anula apenas a dor, mantendo o tato e o total controle da parte anestesiada. Assim como em Intervenção, a pessoa não deixa de sofrer o dano que provoca a dor.

Nota: Isso permite que o personagem possa continuar a agir sem sofrer as penalidades dos baixos níveis de saúde.

Cura

O feitiçeiro consegue realizar curas sobrenaturais mais rápidas e eficientes do que as obtidas pela medicina. O poder permite pequenos efeitos cumulativos. Pode ser feita uma cura de intervenção seguida de uma cura de modificação.





Porém, o mesmo não pode ser repetido logo em seguida, tendo o feitiçeiro que aguardar pelo menos seis horas antes de fazer uma nova cura.

Percepção: permite diagnosticar o estado de saúde geral de um paciente.

Intervenção: acelera a capacidade de regeneração do alvo ao ponto de curar ferimentos leves e deter sangramentos. O sistema imune do paciente também é ampliado, e doenças leves como resfriados e tosse são curadas (Nota: O paciente recupera 3 pontos de saúde).

Modificação: acelera ainda mais a capacidade de regeneração do paciente (Nota: Permite a recuperação de 9 pontos de saúde). O sistema imune do paciente fica ainda mais forte podendo derrotar doenças mais graves, como uma gripe. Doenças muito graves como tuberculose, meningite e a AIDS são estabilizadas, permitindo uma reação mais acelerada aos medicamentos.

Infelizmente, este feitiço não atua sobre doenças mentais como psicose, retardamento ou autismo.

Ritual maior: este ritual permite criar uma poção que retarda o envelhecimento de seres humanos e animais. O feitiçeiro tem que ser mestre neste feitiço e prepará-lo durante a lua cheia. Este ritual também é chamado de Juventude Ampliada. Parece que, com este feitiço, a cada três anos a pessoa envelhece apenas um.

Nota: Com esse feitiço, o personagem pode pegar a característica Idade, diminuindo em 1 as penalidades a ela associadas. Ou seja, um feitiçeiro que pegar Idade: Velhice terá uma penalidade de apenas -2 em seus Atributos Físicos, ao invés dos -3 normais. Se o feitiço for quebrado, a pessoa apenas passa a envelhecer normalmente.



"Bruxa 'inoculando' um homem disparando ramos em seu pé", Thomas Erastus, 1579.

Doença

O inverso da cura, este feitiço inibe o sistema imune do paciente e interfere na fisiologia do corpo criando doenças e ferimentos.

Percepção: permite diagnosticar o estado de saúde geral de um paciente.

Intervenção: inibe o sistema imune do alvo, tornando-o muito vulnerável a doenças. Se ele já estiver carregando um vírus, ficará imediatamente doente. O corpo do alvo funciona de forma incorreta, causando sangramentos internos

e fortes dores de cabeça (Nota: O alvo toma 3 pontos de dano e fica com -2 em suas ações. O alvo pode tentar resistir com um teste de Resistência).

Modificação: inibe ainda mais o sistema imune do alvo e modifica os microorganismos que todos carregamos dentro de nós. Vírus tornam-se mais fortes e bactérias saudáveis podem se transformar em bactérias nocivas. O alvo fica imediatamente doente.

Nota: Tem de fazer um teste de Resistência muito difícil para não cair incapacitado. Se passar, fica com -4 nas suas ações. Sangramentos internos e úlceras atingem o alvo fazendo 9 pontos de dano. O alvo pode tentar resistir ao feitiço com outro teste de Resistência.

Ritual maior: este ritual permite drenar a vida da vítima, fazendo com que ela tenha um envelhecimento precoce e repentino. Neste ritual, um elemento dispensável é uma parte orgânica da vítima (unhas, fios de cabelo, pedaço da pele, dente). O envelhecimento é místico, não de fato, podendo a vítima voltar ao normal após passar o efeito do feitiço ou quando este for quebrado.

Efeito: Magia Natural

Os rituais são quase sempre realizados junto à natureza. Os rituais envolvem cânticos, danças, inscrições místicas feitas por tatuagens, meditação, incensos e oferendas de água, terra, frutas, etc.

Amuletos são feitos de itens naturais como palha trançada, tecidos naturais como algodão, rochas, pedrinhas, peles de animais, sementes, etc. Alguns poucos são metálicos com símbolos místicos entalhados. É freqüente o uso de poções e ungüentos.

Adaptação

Este feitiço permite à pessoa adaptar-se a qualquer meio ou condição climática.

Percepção: o feitiçeiro fica ciente das condições climáticas ou de sobrevivência de um determinado ambiente. Este reconhecimento de área é sempre necessário antes da realização dos dois níveis seguintes.

Intervenção: permite à pessoa se adaptar a qualquer tipo de clima hostil, mas compatível à vida humana. Ela pode se adaptar a um frio rigoroso, sem nem mesmo precisar de um casaco. Ou então jogar futebol em La Paz sem sofrer os efeitos da altitude.

Modificação: a pessoa se adapta fisicamente ao ambiente, podendo até mesmo alterar suas características humanas. Respirar sob as águas, mergulhar em grandes profundidades, entrar em área radioativa ou respirar gases tóxicos.

Esse feitiço permite sobreviver em qualquer ambiente onde a vida (humana ou não) é possível. Portanto, que o feitiçeiro não tente chegar perto de um rio de lava. Da mesma forma há certos gases que permitem vida e outros que não. Assim como a vida só é possível até determinado nível de radioatividade.





Ao fazer este feitiço, é necessário tomar alguns cuidados. Resistir às pressões de grandes profundidades não é a única adaptação necessária ao mergulhador. Ele também precisa respirar sob as águas e suportar a baixa temperatura da água. Para cada um desses efeitos adaptativos será necessário um ritual diferente.

Nota: O Mestre, se desejar, pode ficar atento para alguns conflitos que essas alterações corporais possam acarretar. Por exemplo: se a pessoa está respirando na água, será que ela está apta (ainda sob efeito do feitiço) a respirar novamente o bom e velho oxigênio? Para reverter o feitiço antes dele perder o efeito, não é preciso usar o Contrafeitiço. Ele pode usar o próprio Adaptação, como se estivesse se adaptando ao ambiente de origem. Em caso de mergulhos profundos, o feiticeiro precisará se adaptar constantemente à medida que for afundando.

Clima

Este poder permite influenciar o clima, mas as condições têm que estar propícias. Mas que impressiona, impressiona.

Percepção: uma apurada percepção climática. O feiticeiro percebe perfeitamente se vai chover ou não, qual será a temperatura do dia, o horário das marés, etc. Pelo visto, nenhum deles trabalha num serviço de meteorologia.

Intervenção: o feiticeiro consegue aumentar ou diminuir as chances de ocorrência de um fenômeno climático. Se o dia já está nublado e com nuvens pesadas, ele consegue fazer com que chova ou que permaneça nublado sem chover. Se já existe alguma neblina, ele consegue aumentá-la. Se já estava trovejando, ele consegue com que comecem a cair raios. Da mesma forma, ele consegue amenizar uma tempestade.

Nota: Tanto na intervenção como na modificação, é necessário observar a área que envolve o efeito climático pretendido, que deve seguir na medida do possível a tabela de Duração e Abrangência. Com base nisso, o Mestre está livre para calcular o nível de poder necessário para a realização do feitiço. Uma dica é adaptar o alcance para m^2 ou m^3 . Ou seja, um alcance de 100 metros para um feitiço poderia corresponder a uma mudança climática numa área de 10×10 , ou ainda $5 \times 5 \times 4$. É claro que, se tratando de clima, não é tão fácil controlar o desenrolar dos eventos após desencadeados.

Modificação: este é um nível mais forte que consegue provocar alterações climáticas. Mesmo assim, apenas dentro do limite do possível. Não se consegue fazer chover do nada no meio do deserto do Saara ou fazer nevar em Fortaleza. Pode-se fazer chover do céu claro, se o local e época forem propícios à chuva, ou apaziguar tempestades.

Para causar efeitos secundários, como direcionar um raio, requer um novo ritual.

Nota: Há raios e raios. O raio que o feiticeiro manipula provoca $10d+20$ de dano numa área de $3d$ metros quadrados.



"Bruxas invocando tempestade no mar", Olaus Magnus em "História de gentibus septentrionalibus", 1555.

Corpus

Permite ampliar ou reduzir as capacidades físicas do corpo humano. Se o alvo não for o feiticeiro, ele deve ter um objeto pessoal ou fios de cabelo do alvo (ou o próprio). Se o feiticeiro for perito neste feitiço, basta saber o nome do alvo e tê-lo à vista.

Nota: Este feitiço só permite alterar um atributo físico por vez. Se o feiticeiro quiser aumentar os três atributos ao mesmo tempo, deverá fazer um ritual equivalente em tempo e custo a três rituais.

Percepção: olhando para uma pessoa, o feiticeiro é capaz de saber os (Nota: níveis dos) atributos físicos dela.

Intervenção: o feiticeiro consegue aumentar ou diminuir (Nota: em um nível) um dos atributos físicos (Força, Destreza ou Resistência) do alvo ou os dele mesmo.

Nota: O feiticeiro aumenta sua Força de boa para ótima. O feiticeiro baixa a Resistência do seu adversário de mediana para regular. Este efeito permite aumentar atributos para o nível sobre-humano +4 ou baixá-lo para o nível sub-humano -3.

Modificação: o feiticeiro consegue aumentar ou diminuir ainda mais (Nota: em três níveis) um dos atributos físicos do alvo ou os dele mesmo. Atingindo, assim, níveis sub e sobre-humanos.

Nota: O feiticeiro aumenta sua Força de boa para sobre-humana +4. O feiticeiro baixa a Resistência do seu adversário de mediana para sub-humana -3. Quando a Resistência é aumentada, os pontos de saúde por nível de saúde aumentam de forma correspondente. Quando a Resistência é diminuída, os pontos de Saúde descem de acordo. O número mínimo de pontos de Saúde por nível de Saúde é de 1 ponto por nível.

Metamorfose

Este feitiço permite que o feiticeiro transforme-se ou transforme alguém em um animal. Sim, é possível transformar uma pessoa em um sapo. Mas transformações são só de vertebrado para vertebrado. Logo, não é possível transformar um homem numa mosca ou um jacaré numa minhoca.





Contudo, poderá transformar uma minhoca num pernilongo (mas vá lá saber pra quê!).

Percepção: aumenta a capacidade de percepção incorporando um sentido de animal.

Exemplo: olfato ou audição de um cão; visão de um falcão; visão noturna de um gato.

Intervenção: o feitiço amplia a sua afinidade com o animal escolhido e adquire uma de suas características físicas.

Exemplo: garras de um gato; peçonha de uma cobra; guelras de um peixe; etc.

Modificação: o feitiço pode transformar a si mesmo ou outra pessoa em um animal vertebrado. Nesta forma, o feitiço só consegue usar os feitiços em que seja mestre (Nota: através da Magia Espontânea). As roupas do feitiço **não** se transformam com ele.

Para lançar este feitiço em alguém, o alvo necessita estar presente (se for mestre no feitiço, basta estar no seu campo de visão). Mas, na sua ausência, serve um elemento orgânico de seu corpo.

Nota 1: O alvo pode tentar resistir com uma disputa entre seu atributo Vontade e a habilidade do feitiço em Metamorfose.

Nota 2: Ao contrário da metamorfose dos curupiras, o alvo se destransforma quando passar o efeito. Contudo, o feitiço pode ser usado para reverter à forma humana antes



"Bruxa transformada em um lobisomem atacando viajantes", Hans Weiditz, 1517.

disso, funcionando como um contrafeitiço.

Mimetismo

O feitiço ganha a característica dos camaleões, se tornando capaz de tomar a cor do ambiente que o cerca.

Percepção: permite perceber qualquer ser ao redor que estiver mimetizado, incluindo os animais que possuem naturalmente essa característica.

Intervenção: é o mimetismo propriamente dito. Contudo, apenas o corpo da pessoa adquire a cor do ambiente, e não suas roupas ou qualquer objeto que esteja carregando. Muito pelo contrário, as roupas até atrapalham o mimetismo.

Nota: O Mimetismo certamente dificultará que alguém perceba o feitiço. Porém, o quanto isso será difícil vai depender do meio ao qual o feitiço se encontra mimetizado

e o quão bem ele está escondido. Numa situação perfeita, a dificuldade é quase impossível. Se a pessoa estiver minimamente distraída, é impossível.

Modificação: o mimetismo é estendido às roupas e pequenos objetos que o feitiço esteja segurando no momento em que o feitiço é feito. Se ele largar o objeto, este perde a capacidade de mimetizar. Da mesma forma, se, depois de fazer o feitiço, ele segurar outro objeto, este não ficará mimetizado.

Efeito: Manipulação Emocional

Os rituais empregados costumam envolver objetos ou fios de cabelo do alvo ou alvos do feitiço; ervas aromáticas; chás afrodisíacos; cânticos; palavras mágicas, etc. Se o uso deste feitiço visa gerar emoções entre duas pessoas específicas, serão necessários fios de cabelo e/ou objetos das duas pessoas em questão. Ou algum outro recurso do tipo: "Ao tomar esta poção ele se apaixonará pela primeira pessoa do sexo oposto que vir".

Amuletos costumam ser usados sob a forma de anéis, cordões e tatuagens. Sendo muito freqüente o uso de poções.

Aterrorizar

Este feitiço pode levar o alvo a um estado de pânico incontrolável, ou passar momentos dignos de filme de suspense ou horror.

Percepção: o feitiço percebe se o alvo está amedrontado, angustiado ou nervoso.

Intervenção: o feitiço pode causar suor, frio no estômago e tremedeira no alvo, além de uma forte inclinação a sair correndo.

Nota: o alvo deve fazer um teste difícil de Vontade. Se não passar, fica com -2 em todas as ações pelo tempo do feitiço.

Modificação: além de sentir mal-estar e frio no estômago, o alvo começa a ter crises de paranóia (se sentir perseguido, desconfiar de todos e de tudo), alucinações persecutórias possíveis ou sobrenaturais.

Nota: o alvo deve fazer um teste difícil de Vontade a todo o momento. Caso não tenha sucesso, perderá o controle de seus atos e se deixará levar completamente por seus devaneios ou pela sensação de terror.

Eros

Este poder permite aumentar ou diminuir a atração de uma pessoa em relação à outra. Os feitiços tanto podem usar este poder sobre si mesmos, para seduzir outras pessoas, quanto sob encomenda, para ajudar os outros a conquistarem a pessoa desejada. A única limitação para este feitiço é a incompatibilidade sexual. Exemplo: uma mulher não vai fazer com que um homem 100% homossexual se sinta atraído por ela.

Percepção: o feitiço é capaz de perceber o que é atraente para o alvo. Se ele é hetero, homo ou bissexual. Se ele





gosta de morenas ou ruivas. Se ele prefere pessoas agressivas ou submissas, refinadas ou vulgares, etc.

Nota: Comportando-se de acordo com esta percepção, a feiticeira ganha +2 em testes de Sedução ou Persuasão.

Intervenção: o feiticeiro aumenta ou diminui ao máximo a atração que o alvo sente por ele ou pela pessoa que encomendou o feitiço. Se o alvo sentia apenas uma leve atração, passa a desejá-la intensamente. Neste estado, atenderá a qualquer pedido da pessoa amada, desde que não soe absurdo.

Exemplo: um guarda abrirá uma cela, mas não abrirá se for um guarda incorruptível. Um motorista de ônibus poderá se desviar de sua rota para deixar a pessoa em casa, mas só se não tiver mais ninguém no ônibus. Um funcionário responsável poderá "esticar" sua hora de almoço, mas não faltará o dia inteiro ao serviço.

Da mesma forma, a feiticeira pode diminuir a libido do alvo, levando-a a zero.

Nota: A vítima pode tentar resistir fazendo um teste de Vontade.

Modificação: a feiticeira pode alterar totalmente a libido do alvo. Ao contrário do feitiço Voz da Alma, em Eros a paixão avassaladora ou a indiferença congelante pode arrematar um completo desconhecido. Contudo, nestes casos, fica mais fácil do alvo resistir ao feitiço ou deste ser quebrado.

Por outro lado, se o alvo sentia repulsa por uma pessoa, passa a se sentir fortemente atraído por ela. Se sentia apenas uma leve atração, fica cego de desejo. Nesse estado, o alvo fará praticamente qualquer coisa que a pessoa pedir.

Nota: Se o pedido for para o alvo se matar, ou para fazer algo frontalmente contrário às suas crenças, o alvo tem direito a fazer uma disputa entre a sua Vontade e o resultado obtido pelo feiticeiro quando lançou o feitiço. Se o feiticeiro obteve 14 como resultado final em seu rolamento de Eros, o alvo tem que obter 14 ou mais em seu rolamento de Vontade para quebrar o encanto.

Da mesma forma, a feiticeira pode transformar a libido do alvo em repulsa. É importante notar que este feitiço afeta a libido. O alvo pode continuar apaixonado por alguém e leal a sua empresa, mas simplesmente não consegue controlar o desejo que sente pela outra pessoa.

Pacificar

Este feitiço, como já sugere o nome, permite acalmar os ânimos de forma bastante eficiente.

Percepção: permite ao feiticeiro sentir a paz interna das pessoas (ou a ausência de).

Intervenção: pode induzir uma pessoa a se apaziguar desde que haja algum abertura para isso. Uma pessoa se envolve numa briga, mas no fundo gostaria de estar sentado calmamente em sua mesa degustando seu chopp. Enfim, não muito certa, convicta ou determinada em suas ações agressivas, violentas ou baderneiras.

Modificação: pacifica quem quer que seja em qualquer momento e em qualquer lugar. Contudo, enquanto na Inter-

venção a tendência é a pessoa continuar em paz mesmo depois do feitiço passar, em Modificação (nos casos de paz imposta, e não induzida) a pessoa desperta como de um sonho e pode retornar ao estado anterior de agitação.

Voz da Alma

O feiticeiro consegue sentir e estimular ou alterar as emoções das outras pessoas. Já criar emoções do nada, para isso há feitiços específicos, como é o caso de Eros, Aterrorizar e Pacificar.

Percepção: percepção de emoções. O feiticeiro é capaz de perceber quais são as emoções que percorrem a alma do alvo: medo, ódio, angústia, raiva, culpa, ansiedade, inveja, amor, calma, nervosismo, amizade, lealdade, curiosidade, etc.

Intervenção: o feiticeiro aumenta ou diminui as emoções que o alvo está sentindo: de receio para medo; de irritação para fúria; de alegria para euforia; de uma leve atração para paixão; de ódio para intolerância; etc. Enfim, o feiticeiro pode apenas aumentar ou diminuir emoções que já estejam presentes.

Modificação: o feiticeiro pode manipular os sentimentos do alvo: transformar calma em pânico; alegria em tristeza; paixão em ódio; etc. Com este feitiço, não é possível criar emoções do nada, apenas alterar as que já existem. E transformar uma emoção em outra só é possível quando há afinidade entre elas, quando são opostas.

Exemplo: não é possível transformar ódio em amor, pois este está mais ligado à paixão. Quando uma paixão é rejeitada, a pessoa pode desenvolver um sentimento antagônico bem forte contra o objeto da paixão. Já o amor é um sentimento sereno, podendo, talvez, virar indiferença. Da mesma forma, a fúria pode virar paz, mas não o ódio ou o preconceito, pois este pode conviver de forma contida num ambiente aparentemente pacífico, como ocorreu na Lugoslávia até o fim do comunismo.

Nota: Se o alvo estiver esperando pelo ataque, ele pode tentar resistir com um teste de Vontade.

Efeito: Manipulação Mental

Os rituais sempre requerem como componente um objeto ou fio de cabelo da pessoa a ser atingida pelo feitiço. Se o nome do alvo também for sabido pelo feiticeiro, o feitiço é mais facilmente obtido. Cânticos, símbolos místicos, e gotas de sangue do feiticeiro também são necessários.

Amuletos normalmente têm a forma de patuás, anéis, pêndulos e relógios de cordão. Alguns feiticeiros mais jovens criaram "óculos-amuletos" para este efeito.

Controle Mental

Este poder permite controlar mentes, fazendo com que suas vítimas ajam sob o controle do feiticeiro.

Percepção: o feiticeiro consegue perceber se o alvo está sendo vítima de uma dominação mental ou Possessão.





Nota: O feiteiro também consegue perceber o nível do atributo Vontade do alvo.

Intervenção: o feiteiro estabelece um elo mental com o alvo. Neste nível, ele consegue transmitir sugestões simples. Quanto mais plausível a sugestão, mais facilmente ela será seguida.

Exemplos: Se um vigia já está sonado, basta uma sugestão para fazer com que durma. Fazer com que alguém cansado em um escritório resolva dar uma saidinha para tomar um cafezinho. Fazer um cara violento provocar alguém.

Sugestões absurdas não serão seguidas e podem quebrar o controle mental. Um pianista, por exemplo, dificilmente entraria numa briga com um lutador de jiu-jitsu por um copo de cerveja.

Nota: O alvo pode resistir com um teste de Vontade ou Intuição e se lembrar perfeitamente das ações que realizou.

Modificação: o controle mental torna-se mais forte. O feiteiro consegue transmitir mentalmente ordens e instruções mais complexas ao alvo. Através de rituais que tenham como componentes objetos ou fios de cabelo do alvo, as ordens podem ser transmitidas à distância. Para feitiços lançados sem ritual, o alvo tem de ser visto ou tocado pelo feiteiro.

Nota: Ele faz uma disputa entre seu Controle Mental e o atributo Vontade do alvo. Se superar o alvo em +6, poderá agir como quiser e o alvo não se lembrará de nada. Se superar em +3, poderá agir, mas o alvo se lembrará do que fez. Se ele tiver Magia ótima ou excelente, ou conhecimento do assunto, poderá perceber que foi vítima de um controle mental. Se superar em +2 ou +1, o feiteiro não poderá fazer nada que seja totalmente contrário à vontade do alvo. Se o alvo conseguir resistir ao feitiço com seu atributo Vontade, ele se torna imune a ele.

Elo Mental

Este feitiço cria um elo mental entre duas ou mais pessoas. Ambas necessitam estar presentes no ritual. Este elo só é formado com o consenso das pessoas envolvidas. Este feitiço não é possível ser desfeito por outro feiteiro. Ele só acaba quando o efeito passar ou quando uma das pessoas não quiser mais mantê-lo.

Percepção: o feiteiro pode descobrir se o alvo está ligado mentalmente a outra pessoa. Se essa pessoa estiver no campo visual, ele também poderá identificá-la.

Nota: Para isso será necessário um teste normal de Percepção.

Intervenção: o feiteiro pode criar uma interferência num elo mental. Ele não acabará com o feitiço, apenas o anulará temporariamente. Para isso, uma das pontas do elo deve permanecer em contato visual.

Se o feiteiro estiver em elo mental com outro, não quiser romper o elo, mas quiser que a outra ponta fique "fora do ar" por alguns minutos, ele pode fazer essa interferência em si mesmo.

Nota: Para obter essa interferência, o teste de Intervenção deve superar o valor do teste que estabeleceu o elo.

Modificação: é o feitiço que cria o elo mental. Enquanto durar o feitiço, as pessoas podem conversar mentalmente o tempo todo. Essa comunicação só é feita através de pensamentos superficiais. Mesmo assim, cuidado com o que pensa. Esse elo também pode ser feito com um animal desde que haja uma ligação afetiva entre ele e a pessoa.

As emoções e sensações das pessoas também podem ser transmitidas durante o elo, mas são mais fáceis de serem disfarçadas.

Leitura Mental

Este feitiço permite ler a mente do alvo. O feiteiro é capaz de ler desde pensamentos superficiais até memórias relacionados ao momento. Porém, não é capaz de fazer qualquer alteração ou intervenção na mente da pessoa.

Percepção: o feiteiro consegue perceber se o alvo está sendo vítima de uma dominação mental ou possessão.

Intervenção: o feiteiro estabelece um elo mental com o alvo e consegue ler seus pensamentos superficiais. Ou seja, o que ele está pensando exatamente naquele momento. O acesso às memórias ainda não é possível. É bom notar que pensamento superficial não é apenas aquilo que é dito, ou você nunca pensou "que coisa horrível" ao mesmo tempo em que elogiava um vestido?

Modificação: o elo mental torna-se ainda mais forte e o feiteiro consegue ler as memórias do alvo. Para isso, a atividade do alvo no momento em que o feitiço é feito ou mesmo seus pensamentos superficiais servirão como um guia mental para o feiteiro.

Se uma pergunta for feita para o alvo, mesmo que ele não responda, ele certamente pensará sobre o assunto. Isso será o bastante para que o feiteiro tenha acesso às memórias a respeito. Assim, ele poderá saber se o cara é um espião e para quem ele trabalha, ou ainda detalhes sobre a missão. Dados como nome, idade ou nacionalidade geralmente estarão disponíveis. Se algo além do trabalho o preocupa, o feiteiro também tomará conhecimento.

Se o alvo tiver grande capacidade de concentração, com certeza isso limitará a quantidade de memórias às quais o feiteiro terá acesso. Isso é ótimo para interrogatórios ou mesmo para psicanalistas.

Este feitiço é muito útil e facilita o trabalho do feiteiro. Se ele utilizasse o feitiço Memória, seria como procurar uma agulha no palheiro. Ou como descer de pára-quedas na floresta amazônica para capturar um tamanduá-bandeira. Você poderia achar um em meia hora ou levar dias para encontrá-lo.

Entre os pensamentos superficiais, estão incluídos os sonhos, considerando que estes são os pensamentos superficiais da pessoa durante o sono.

Este feitiço não permite ao feiteiro diferenciar uma memória alterada ou implantada de uma memória legítima. Se ele esquadrihar de forma minuciosa a mente do alvo,





"Bruxas fazendo poções mágicas", Hans Weiditz, 1517.

talvez possa perceber algumas falhas de lógica ou de continuidade. Mas com certeza esta seria uma tarefa bastante árdua. Para isso, muito mais eficaz é o feitiço Memória.

Memórias bloqueadas se encontram além do alcance do feiteiro. Ele, no mínimo, poderá notar que há algo errado com a pessoa cuja mente está lendo, que ela está tentando lembrar de algo mas não consegue.

Durante a Leitura Mental, o feiteiro ainda se mantém consciente do que acontece ao seu redor.

Nota: A forma que uma pessoa tem de se defender de uma leitura mental é simplesmente perceber (teste de Percepção após outro de Magia) que alguém entrou em sua mente. Com isso, a pessoa pode provocar uma interferência qualquer (que pode ser até xingar sem parar o feiteiro), o que tornaria inútil a sondagem mental.

Memória

Este feitiço possui intrigantes efeitos: ler, alterar, apagar, restaurar, recuperar e implantar memórias. Enfim, pode bagunçar de vez ou colocar ordem na casa. Em todos os casos, o alvo deve estar presente.

Neste feitiço, o feiteiro mergulha completamente na mente do alvo, se desligando totalmente do que acontece fora dela. Com isso, ele não sabe o que acontece ao seu redor e tampouco ao redor da pessoa cuja mente invadiu. Ele estará tão dentro de sua mente que não terá acesso nem aos pensamentos superficiais do alvo.

Percepção: o feiteiro tem uma noção geral do estado mental do alvo. Se está sendo possuído, se possui bloqueios mentais de qualquer natureza, se possui algum implante ou memória alterada.

Intervenção: permite detectar memórias implantadas, determinar quais foram alteradas, e trazer à consciência do alvo memórias apenas esquecidas.

Modificação: permite implantar memórias, retirar memórias implantadas, alterar memórias, restabelecer memórias alteradas, apagar memórias (na verdade bloquear, pois as memórias nunca são apagadas), recuperar memórias bloqueadas misticamente ou por algum forte trauma (físico ou psicológico).

Ao entrar na mente de uma pessoa, o feiteiro geralmente penetra na que se encontra mais ligada ao presente do alvo. A partir daí, é uma viagem sem guia ou sinalização. O feiteiro vai depender do seu bom senso para obter o que quer dentro desse labirinto mental.

Nota 1: Para retirar as memórias implantadas ou restabelecer as alteradas, o feiteiro deverá superar o resultado do teste do feitiço anterior.

Nota 2: Para restabelecer memórias bloqueadas, por qualquer motivo, é necessário passar num teste no mínimo difícil. O Mestre também pode exigir que o feiteiro se dedique até mesmo dias para resgatar essas lembranças.

Nota 3: Alterar memória é uma tarefa mais difícil do que apagar ou implantar memórias. O Mestre também pode aumentar a dificuldade dependendo do conteúdo da memória implantada ou alterada.

Nota 4: O alvo pode tentar resistir a esse feitiço com seu atributo Vontade, tendo que superar o rolamento do feiteiro.

Efeito: Manipulação Sensorial

Os rituais são feitos da forma mais rápida possível, com grande concentração em gestos e frases de poder. Componentes materiais como cristais e espelhos também são usados. Aspergir água também é um procedimento utilizado. Amuletos são normalmente sob a forma de pequenos cristais e espelhos. Ungüentos e poções também são usados. Uma ilusão extremamente poderosa ou detalhada pode demandar um longo ritual.

Ilusão

Este feitiço altera a percepção de realidade do alvo. As ilusões só são visíveis para a vítima do feitiço.

Nota: Por ser um feitiço, ele funciona de forma um pouco diferente dos poderes sobrenaturais de mesmo nome.

Percepção: o feiteiro observa o alvo e entra em sintonia com ele. Dessa forma, tem uma percepção perfeita de como são os cinco sentidos dele: se o alvo é míope, se tem audição apurada, se está usando visor infravermelho, se está usando algum aparelho eletrônico para se comunicar a distância, etc. O feiteiro também consegue perceber se alguém está sendo vítima de uma ilusão ou não.

É necessário realizar o feitiço de percepção antes de obter os dois outros efeitos.

Intervenção: tendo estabelecido uma sintonia com os sentidos do alvo, o feiteiro consegue uma limitada manipulação dos sentidos do alvo do feitiço. Ou seja, ele pode criar ilusões simples e críveis. Mudar a própria aparência ou a de outra pessoa, faz-la ouvir passos no corredor, ver passar um carro, etc.

Modificação: tendo estabelecido uma sintonia com os sentidos do alvo, o feiteiro consegue manipular totalmente os cinco sentidos da vítima do feitiço criando ilusões complexas e fantásticas.



O caçador transformou-se em um animal e está sendo caçado. O alvo está envolto em chamas. Uma enorme serpente surge das águas. Aranhas sobem sobre o corpo da vítima; etc.

Se o alvo, sob o efeito da ilusão, achar que morreu, ele terá uma parada cardíaca e morrerá em poucos minutos se não for socorrido.

Nota 1: Renascidos e Espectros ficam inconscientes e consomem respectivamente 20 pontos de energia vital e ectoplasma numa autofagia induzida e suicida. Se isto for o bastante para destruí-los... bem, eles foram destruídos e reiniciam sua jornada para o Plano das Névoas.

Nota 2: O alvo poderá fazer um teste de Intuição para perceber que está sendo vítima de uma Ilusão. A dificuldade fica a critério do Mestre, levando em consideração o quão crível é a ilusão e a experiência anterior do alvo com ilusões. Outra opção é fazer uma disputa entre a Intuição do alvo e o rolamento de Ilusão do feiticeiro.

Miragem

Este feitiço tem um efeito bastante especial, ele cria ilusões coletivas capazes de enganar várias pessoas. Se o feiticeiro for cuidadoso, conseguirá iludir até pessoas com magia fraca.

A diferença entre Ilusão e Miragem é que no primeiro o feitiço age sobre o alvo, fazendo-o ver ou perceber aquilo que não existe; e no segundo ele age sobre um local, sendo um efeito passivo.

Uma miragem cobre uma área, fazendo com que as pessoas não percebam algo que está lá. Por exemplo, pode fazer com que uma cabana numa floresta não seja vista.

Percepção: o feiticeiro consegue determinar qual é o melhor local para uma miragem e se ela tem boas chances ou não de ser convincente. O feiticeiro também é capaz de perceber se está diante de uma miragem ou não, mas ele não pode utilizar isso como um "localizar miragens". Ou seja, ele deve investigar uma área definida.



"Bruxas assando e fervendo crianças", Francesco Mario Guazzo, 1608, xilogravura.

Intervenção: o feiticeiro consegue aumentar ao máximo o mimetismo entre o que está sendo escondido e o que está em volta.

Exemplos: Uma cabana de madeira, coberta com heras, em uma floresta. Um carro específico em um estacionamento lotado. Uma pessoa em uma multidão. Uma pessoa usando roupa de camuflagem em uma floresta.

Enfim, é necessário bom senso. É impossível usar Miragem para esconder um elefante na praia. Nem pintando ele de branco! Um cara de vermelho deitado no meio de um gramado também não dá.

Nota: uma vez feito o feitiço, qualquer pessoa procurando pelo alvo protegido pela Miragem tem que superar o rolamento obtido pela feiticeira em 4. Por exemplo: a feiticeira usou Miragem para esconder seu carro em um estacionamento e teve 16 como resultado do rolamento. Qualquer um procurando pelo carro tem que obter pelo menos 20 no teste de Percepção para encontrar o carro. Este nível pode funcionar mesmo com pessoas de Magia Fraca, a critério do Mestre, levando em consideração o quão plausível é a Miragem.

Modificação: as miragens podem cobrir áreas maiores ou se tornarem mais complexas. Um efeito é que as pessoas simplesmente "não reparam" no que está oculto pela miragem.

Exemplos: O cara que passou o dia encostado junto ao muro e ninguém percebeu. Uma casa no meio da floresta que ninguém nunca viu. Aquela lojinha de produtos exóticos que ninguém nunca repara ("ali não era uma parede de tijolos?"), só seus clientes especiais.

O contrário também pode ser feito, como fazer as pessoas verem algo que não está lá (mas que poderia muito bem estar).

Exemplo: Uma casa no alto da colina. Um guarda parado na esquina.

Ou seja, as miragens são efeitos óticos estáticos que atuam sobre uma área (esteja nela uma casa, um objeto ou pessoas), fazendo com que as pessoas veem ali o que o feiticeiro determinar que elas vejam. Nenhuma miragem resiste ao contato físico. Ou seja, ao toque ela se desfaz ante os olhos de quem a tocou (mas não para as outras pessoas).

Nota: Se alguma vítima da Miragem for forçada a percebê-la, ela provavelmente ficará surpresa e racionalizará o efeito. Enfim, há ilusionistas que fazem isso sem usar magia.

Sensorium

Este feitiço amplia ou inibe qualquer um dos cinco sentidos.

Percepção: assim como Ilusão, permite ao feiticeiro se familiarizar com as capacidades sensoriais do alvo. Permite saber se a pessoa se encontra com seus sentidos ampliados de forma mística ou tecnológica.

Intervenção: altera as capacidades sensoriais do alvo até o máximo ou mínimo humano. Nisso, é bom ressaltar que, apesar da cegueira ser comum, ela é ausência de visão, e não a visão em sua capacidade mínima.





Modificação: permite anular um dos cinco sentidos ou ampliá-lo além das capacidades humanas, mas respeitando as leis da física.

Nota: O Mestre deve permanecer atento a alguns detalhes. Por exemplo: já imaginou um homem com visão microscópica? Agora imagine ele vendo tudo dessa forma. Você pode fazê-lo comprar a característica Insanidade. Um outro com audição hiper aguçada pode ter sérios problemas ao passar um trem. Uma visão de raio-x é aquilo que você vê no hospital, e não aquilo que aparece na revista do Super-homem.

Véu de Maia

Este feitiço tem seu nome em homenagem ao conceito do Véu de Maia, que impede todos de perceber a verdadeira realidade. Ao "se cobrir com o véu", o feitiço pode ficar invisível, inaudível e inodoro (ou quase). Este era inicialmente um recurso de fuga, portanto os rituais foram desenvolvidos para serem o mais simples possível. Gestos, encantamentos e componentes como um punhado de areia ou de água.

Os amuletos são objetos igualmente simples como um véu, um anel ou um cordão. Alguns feitiço modernos criaram jaquetas ou casacos-amuletos para este efeito.

Percepção: o feitiço consegue perceber a presença de alguém que esteja oculto por este feitiço (Nota: ou pelo poderes Mortalha, dos renascidos, e Sombras, dos espectros).

Intervenção: o feitiço aumenta ao máximo a sua capacidade de se mover em silêncio, fazendo sempre movimentos suaves e ocultando-se habilmente nas sombras.

Nota: Qualquer pessoa tentando percebê-lo terá uma penalidade de -6 nos testes de Percepção. Se o feitiço estiver parado nas sombras, a penalidade aumenta para -10. Sistemas eletrônicos de detecção, como sensores infravermelhos, não são afetados por este feitiço. Animais são.

Modificação: neste nível, o feitiço age como uma espécie de ilusão. O feitiço se torna invisível, inodoro ou inaudível para um alvo (ou alvos, dependendo de sua capacidade) específico. Obviamente, não afeta aparelhos mecânicos.

Este efeito é quebrado por vontade do feitiço ou pelo Contrafeitiço. O feitiço pode optar por cancelar qualquer um dos efeitos, como tornar-se audível e permanecer invisível (mas não poderá se tornar inaudível novamente). Assim, ele pode dar uma surra invisível em um inimigo enquanto se vangloria, como nos filmes.

Nota: Toda vez que uma intervenção do feitiço no Plano Físico é percebido (abrir uma porta, falar com alguém, agredir, etc), aqueles que perceberem a intervenção podem fazer um teste com -2 de Percepção e dificuldade Quase impossível. Se forem bem sucedidos, o véu cai para eles.

Ritual maior: este ritual cria uma mortalha mística sobre o alvo que impede que os outros o vejam, ouçam ou cheirem. Porém, qualquer intervenção física percebida faz a mortalha se desfazer. Também não afeta aparelhos eletrônicos.

Efeito: Necromancia

Os rituais costumam ser à noite, muitas vezes em fases específicas da lua. É freqüente o uso de incensos, círculos traçados no chão, tatuagens, evocações, ungüentos, objetos pessoais ou fios de cabelo do alvo, etc. Os amuletos normalmente são sob forma de cordões, facas, tatuagens, patuás, pulseiras e cetros. Poções algumas vezes são usadas.

Eterno Ciclo

Com este feitiço é possível identificar vidas passadas, fazer regressões ou mesmo trazer de volta uma antiga personalidade.

Percepção: o feitiço consegue identificar se uma determinada pessoa é reencarnação de uma outra. Também pode fazer isso sobre um grupo de pessoas, ou mesmo de uma cidade inteira (se tiver poder pra tanto) para identificar quem é a reencarnação dessa pessoa.

Já o contrário não é possível, ou seja, simplesmente descobrir as vidas passadas de alguém, sem saber pelo que está procurando.

Para fazer este ritual, é necessário ter um objeto que pertenceu à pessoa ou ter um parente de sangue presente no ritual.

Intervenção: é o que chamamos de regressão. Através de um transe, é possível ter acesso às vidas passadas de uma pessoa, saber quais foram e o que aconteceu a elas. Contudo, a pessoa não poderá recuperar nenhuma habilidade ou conhecimento prático através dessas imagens.

A diferença deste feitiço para a regressão induzida por hipnose ou mediunidade é que o feitiço compartilha essas imagens.

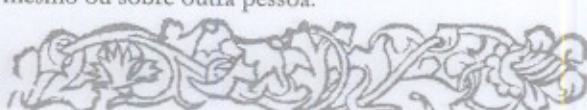
Modificação: este feitiço traz de volta à consciência uma das vidas passadas da pessoa. Ela toma totalmente o controle do corpo e da mente, como se fosse realmente um renascimento. Ela pode falar, andar e agir normalmente enquanto durar o feitiço. Contudo, não se lembrará de outras vidas, de suas passagens em outros planos e nem mesmo da sua vida presente, como se fosse um viajante do tempo. Depois que o feitiço acaba, a pessoa poderá se lembrar de tudo o que ela (ou seu corpo) fez.

Esta "posseção" pode durar o tempo que o feitiço permitir, mas pode também ser desfeita normalmente com o Contrafeitiço.

Com este feitiço, a pessoa pode resgatar diferentes vidas passadas seguidamente. Contudo, para poder resgatar uma vida passada em particular, será necessário fazer uma investigação antes através da percepção ou da intervenção.

Ritual maior: permite o resgate definitivo de uma vida passada. Ou seja, não há Contrafeitiço que dê jeito.

O ritual tem que ser necessariamente realizado com a lua em quarto crescente. Incensos, tatuagens com inscrições místicas, cânticos e evocações, assim como, naturalmente, o alvo ainda vivo. O feitiço poderá realizar o ritual sobre si mesmo ou sobre outra pessoa.



Este ritual é mantido em segredo e raríssimos são os feiticeiros que sabem como é feito. Portanto, só feiticeiros mestres tem conhecimento suficiente para realizar esse ritual.

Trazendo de volta a antiga personalidade para o corpo atual, a antiga personalidade sufoca a atual. Porém, também é possível uma fusão entre as duas personalidades, ou, até mesmo, um caso de dupla personalidade. Por isso poucos se aventuram a fazer o feitiço sobre si mesmo.

Este ritual geralmente é praticado à revelia do alvo, com o objetivo de resgatar alguém de grande importância para uma determinada ordem de feiticeiros.

Se a personalidade que foi resgatada já tiver sido resgatada outras vezes ao longo das reencarnações, ela manterá a memória de todas essas vidas (mas não daquelas em que não houve o resgate).

Nota: Nestas circunstâncias, utilize a tabela da característica Vidas Passadas.

Viagem Astral

Este feitiço permite que o espírito do feiticeiro se ausente do próprio corpo. Muitos atribuem a este feitiço as lendas de bruxas voando em vassouras. O que as pessoas vêem, na verdade, é seu corpo astral ou espectral.

Percepção: o feiticeiro consegue perceber plenamente o Plano Astral ou Plano das Névoas. Com isso, ele pode ver os espectros mesmo quando não seria possível vê-los.

Nota: Também é possível ver os curupiras que não podem mais se manifestar na Terra (ver **Lendas**).

Intervenção: o feiticeiro consegue se ausentar do próprio corpo. Seu espírito se desloca e tem as mesmas características físicas de um espectro. É intangível, visível no escuro e invisível no claro. Pode flutuar e se deslocar pelos céus na mesma velocidade com que anda ou corre. Nesta forma, o feiticeiro não pode fazer ou receber ataques físicos, mas pode fazer ataques mágicos (Magia Espontânea ou feitiços

feitos antes da Viagem Astral se realizar) e também é vulnerável a eles. A principal diferença entre o espírito de uma feiticeira e um espectro é um quase imperceptível cordão de prata que liga seu espírito a seu corpo.

Nota: Um espectro flutuando só pode ser percebido por um ser sobrenatural, um feiticeiro, ou um humano com Magia ótima ou excelente. O espírito de um feiticeiro também é feito de ectoplasma, como os espectros. Portanto, também sofre dano com a luz do sol (1 ponto por rodada), por fogo (6 pontos por rodada) e pela luz divina dos Caídos.

Modificação: neste nível, o feiticeiro altera a densidade do próprio corpo, podendo tornar-se imaterial como um espectro. Nesta forma, não pode agir no plano físico (segurar ou tocar objetos e pessoas), mas pode ser atingido ou atingir ectoplasma. Ela também poderá usar seus feitiços normalmente. Neste estado, poderá flutuar e se locomover livremente no espaço, mas numa velocidade mais lenta que no plano físico.

Nota: Nesta forma, o feiticeiro mantém as mesmas características espectrais que a sua forma astral em Intervenção. A diferença é que não há um corpo físico inerte e vulnerável sentado em algum lugar, e nem um fio prateado a ser rompido.

Voz dos Mortos

O feiticeiro consegue perceber, invocar e controlar renascidos (um tipo bastante citado de mortos-vivos, que com certeza merecerá uma reportagem) e criá-los.

Percepção: o feiticeiro consegue perceber imediatamente se a pessoa diante dele é um renascido ou não.

Nota: O poder Aparência consegue disfarçar o renascido. O feiticeiro tem direito inclusive de fazer uma disputa entre seu Voz dos Mortos contra o poder Mortalha para descobrir um renascido escondido.

Intervenção: o feiticeiro consegue invocar a presença de um renascido utilizando a ligação do renascido com alguma coisa importante para ele: um objeto pessoal que o renascido possuía em vida, um amigo do renascido, o animal-totem de um justiceiro, ou, se o feiticeiro for perito neste feitiço, o nome do renascido.

Quando o feitiço é realizado, o renascido sofre uma compulsão para vir o mais rapidamente possível ao encontro do feiticeiro. Ele se moverá misticamente na direção certa, indo aonde o feiticeiro está, mas ele não saberá o endereço antes de chegar lá.

Nota: O renascido pode tentar resistir com um rolamento de Vontade. Porém, se o necromante estiver usando em seu feitiço o animal-totem do justiceiro, este não poderá resistir ao chamado. Zumbis rebeldes são imunes a este nível do feitiço.

Modificação: o feiticeiro consegue dominar o renascido, escravizando-o. Os sentimentos do renascido para com o feiticeiro são modificados para sentimentos de total leal-



"Bruxas saindo voando pela chaminé, montadas em vassouras", Thomas Erastus, 1579.



dade e servidão. Na maioria das vezes, o renascido fica feliz em servir seu mestre. Em alguns casos, mais raros, o renascido detesta esta condição, mas não consegue evitar.

Nota: O renascido pode tentar resistir com um rolamento de Vontade. Zumbis rebeldes são imunes a este nível do feitiço.

Ritual maior: ver adiante.

Voz Espectral

Este poder permite perceber, invocar e controlar espectros. Este poder é normalmente usado por curandeiros para exorcizar espíritos malignos e para falar com os mortos.

Percepção: o feiticeiro é capaz de ver espectros mesmo quando não seria possível (no claro, por exemplo).

Nota: o feiticeiro também é capaz de pressentir espectros a uma distância em metros equivalente ao dobro dos seus pontos de Poder Mágico. Se o feiticeiro tem 10 pontos de Poder Mágico, ele consegue perceber um espectro até 20 metros de distância.

Intervenção: o feiticeiro consegue invocar a presença do espectro utilizando a ligação do espectro com alguma coisa importante para ele: um objeto pessoal que o espectro possuía em vida, um amigo do espectro, ou, se o feiticeiro for perito neste feitiço, o nome do espectro.

Quando o feitiço é realizado, o espectro sofre uma compulsão para vir o mais rapidamente possível ao encontro do feiticeiro. Ele se moverá misticamente na direção certa, indo aonde o feiticeiro está, mas ele não saberá o endereço antes de chegar lá.

Nota: O espectro pode tentar resistir com um rolamento de Vontade.

Modificação: o feiticeiro consegue dominar o espectro, escravizando-o. Os sentimentos do espectro para com o feiticeiro são modificados para sentimentos de total lealdade e servidão. Na maioria das vezes, o espectro fica feliz em servir seu mestre. Em alguns casos mais raros, o espectro detesta servir ao feiticeiro, mas não consegue evitar.

O feiticeiro também consegue criar armadilhas para espectros. Um exemplo é um vaso que atrai irresistivelmente o espectro, que fica preso dentro dele.

Nota: o espectro pode tentar resistir com um rolamento de Vontade.

Ritual maior: ver em seguida.

Voz Espectral + Voz dos Mortos

Ritual maior: este ritual (também chamado de Renascimento) exige o conhecimento dos dois feitiços e tem como objetivo a criação de um zumbi. O feiticeiro precisa ser mestre em necromancia para tentar este ritual maior. O ritual tem de ser necessariamente realizado na lua nova. Incensos, tatuagens com inscrições místicas, cânticos e evocações, assim como, obviamente, um cadáver, são usados.

Nota: O necromante faz dois testes. Primeiro o de Voz Espectral, para evocar o espectro e obrigá-lo a entrar no cadáver. Se o cadáver for o do espectro em questão, o teste para invocar o espectro é normal e o necromante tem um bônus de +2 para obrigar o espectro a entrar no corpo. Se o cadáver não for o do espectro, o teste para invocar o espectro é difícil e o necromante não tem qualquer bônus.

O segundo teste é o de Voz dos Mortos, para animar o corpo e criar o renascido. Este é um teste quase impossível de dificuldade 18.

Se o necromante fracassar no primeiro teste e for bem sucedido no segundo, o espectro não vem. O resultado é um zumbi sem mente, incapaz de receber ordens ou usar poderes, quebrando tudo pelo laboratório. Se o necromante for bem sucedido no primeiro teste e falhar no segundo, o espectro se liberta e vai embora.

Efeito: Sincronicidade

Os rituais para este efeito costumam envolver cânticos, danças, pinturas, uso de fotos ou bonecos representando o alvo, objetos do alvo, etc. Os amuletos costumam assumir a forma de amuletos de boa sorte: pés de coelho, figas, imagens de trevos de quatro folhas, cordões com patuás, cordões metálicos com o número 13, etc.

Bênção

Este poder faz com que o alvo da feiticeira tenha sorte em suas ações. Enfim, a vida do alvo fica bem mais fácil. Se o feiticeiro tiver um objeto pessoal do alvo, ou fios de cabelo dele, o alvo não precisa estar presente quando ela fizer o feitiço.

Percepção: o feiticeiro percebe se o alvo já tem a Sorte como característica.

Intervenção: o feiticeiro consegue aumentar a Sorte ou diminuir o Azar do alvo.

Nota: Se o alvo tem a característica Azar, ela diminui em um nível. Se o nível for 1, ele fica sem a característica Azar pela duração do feitiço. Da mesma forma, se o alvo não tem a característica Sorte, ele passa a tê-la no nível 1. Se tiver, ele a aumentará em um nível.

Modificação: o feiticeiro aumenta de forma radical a sorte de uma pessoa, podendo inclusive transformar azar em sorte.

Nota: A sorte do alvo é aumentada em três níveis. Se o alvo tem Azar 3, ele vira uma pessoa normal. Se tiver Azar 2, passa a ter Sorte 1. Quem já tiver Sorte ficará com uma sorte sobrenatural, digna de um Gastão. Se o alvo não tem a característica Sorte, ele passa a tê-la no nível 3.

Corpo Fechado

O feiticeiro consegue se proteger ou proteger alguém de ataques físicos de qualquer tipo. Isso é feito atuando diretamente nas chances do ataque ser bem sucedido.



Percepção: o feitiço consegue pressentir perigo iminente. Não é possível perceber o que está para acontecer, apenas que algo está para acontecer.

Intervenção: neste nível, o feitiço diminui a probabilidade de sucesso de qualquer ataque contra o alvo. Isso não impede que o alvo seja agarrado, preso ou mesmo baleado, apenas torna isso mais difícil.

Nota: qualquer ataque físico contra o alvo sofrerá penalidade de -4.

Modificação: o alvo se torna inatingível por qualquer ataque físico. Isso não significa que balas não penetrarão em seu corpo, mas sim que não acertarão o alvo ou simplesmente engriparão. Isso ocorre como no feitiço Sincronicidade, só que altera apenas a ação relacionada ao ataque em si.

Ou seja, se está vindo um grupo de carro matar o feitiço, o pneu não vai furar. O feitiço só atua na hora do ataque: quando forem atirar, dar um soco, ou tentar agarrá-lo.

Da mesma forma, o feitiço só atua sobre o ataque em si. Ou seja, quando o cara for atirar, não vai cair um vaso em sua cabeça, ele simplesmente vai errar o tiro.

Assim sendo, há situações em que não haverá como o feitiço funcionar.

Exemplo: uma pistola encostada na cabeça pode engripar, mas um revólver não engripa. A munição pode falhar é verdade, mas se o matador verificou, ao carregar a arma, se todas as balas estavam boas, o feitiço pode encomendar sua alma.

Outra situação seria uma bomba explodindo dentro de um poço onde se encontra o feitiço. Sua única chance é a bomba falhar. Da mesma forma, se quinze caras o cercarem num quarto fechado, ele provavelmente irá apanhar. Se alguém conseguir agarrá-lo e outro encostar uma faca em sua garganta, adeus!

Contudo, para este feitiço ser efetivo, deverá haver uma espécie de âncora, um elo ao qual o alvo esteja ligado espiritualmente, afetivamente ou fisicamente. Pode ser um amuleto, um simples cordão, uma tatuagem, um animal ou mesmo uma pessoa. Se este elo for destruído ou morto, o feitiço perde imediatamente o efeito.

Outro elemento necessário para a manutenção do feitiço durante seu tempo de duração é a crença do alvo em que o feitiço vai ser efetivo. Ou seja, o alvo não pode fraquejar, não pode duvidar que o feitiço o possa proteger, mesmo ao sentir o cano da pistola encostando em sua cabeça.

Da mesma forma, se ele acreditar por um instante que o seu elo foi destruído, durante este tempo ele ficará vulnerável, porque ele acredita que está vulnerável. Contudo, esses momentos de dúvidas não eliminam o feitiço. Ao restaurar sua fé, a proteção retornará.

Tanto em intervenção como em modificação, a presença da pessoa a ter seu corpo fechado no ritual é essencial. O feitiço pode ser desfeito com o Contrafeitiço, mas, da mesma forma, a pessoa deverá comparecer ao ritual (o que provavelmente ocorrerá contra a sua vontade).



"Refeição do Sabá",
Ulrich Molitor, "Von der
Unholden oder Hexen",
1489.

Destino

Este feitiço permite determinar que um fato ocorra em algum ponto no futuro. Enquanto o feitiço Sincronicidade manipula os eventos que ocorrem no presente ou num futuro bem próximo, este estabelece um destino para uma ou mais pessoas e objetos, como um casamento, a morte de alguém, o desabamento de um prédio, a realização de uma façanha ou a conquista de um campeonato.

Este feitiço geralmente é realizado em rituais coletivos, pois a sua duração deve abranger do dia em que o ritual é realizado até o dia em que o fato está predestinado a acontecer.

Se o feitiço for feito sobre pessoas, será necessária a presença delas ou de uma peça bem íntima e de forte valor afetivo. Se for sobre um objeto, este terá que estar no ritual. Se for um local, o ritual deverá ser feito nele.

Percepção: o feitiço pode descobrir se a pessoa (local ou objeto) está sob o efeito de Destino. Isso não revela qual destino é. Mas, de posse dessa informação, o feitiço Visões revelará. Se for do desejo do feitiço, ele poderá usar o Contrafeitiço.

Intervenção: o fato determinado pelo feitiço ocorrerá com certeza se a vida seguir seu curso normal.

Exemplo: um casal de namorados é destinado a se casar daqui a dois anos, no dia 2 de maio. No que se refere ao que um sente pelo outro, este casamento se realizará de qualquer forma (viverem felizes para sempre, ou nunca se separarem já exigirá um efeito mais poderoso). Contudo, o feitiço não impede que a noiva morra antes e, com isso, o casamento nunca se realize.

Modificação: o fato não precisa ser necessariamente uma consequência natural das coisas. Seguindo o exemplo do casamento, duas pessoas desconhecidas irão se casar caso o feitiço seja feito sobre elas. A Jamaica pode ganhar a Copa do Mundo.

Segundo um feitiço entrevistado, todos já desistiram de fazer isso no futebol brasileiro, pois no final era um ban-



do de feiteiros retirando o feitiço do outro, ficando tudo elas por elas.

Com modificação, um prédio muito bem construído poderá desabar. Se fosse intervenção, cairia apenas um que já apresentasse problemas em sua estrutura.

Ritual maior: tudo que for necessário acontecer para que o fato se realize acontecerá. Ou seja, dessa vez não há chances de alguém do casal morrer. Se a noiva estiver num avião prestes a cair, ou ele não cairá, ou ela sobreviverá à queda, ou, antes mesmo, ela perderá o vôo. Se alguém disser que "foi o destino", estará mais certo do que imagina.

Os feiteiros contam uma lenda curiosa sobre esse ritual. Há muitos anos atrás, antes do ritual maior de Cura (ou Juventude Ampliada) ser criado, um feiteiro tentou esticar sua estada na terra predeterminando que ele estaria vivo aos 200 anos de idade. O ritual parece que estava funcionando muito bem, mas o feiteiro, já com 150 anos, decrépito, cego, entrevado em uma cadeira, sem forças para executar qualquer magia, pediu a um círculo de feiteiros que quebrasse o encanto auto-imposto para que pudesse morrer em paz.

Maldição

Este poder faz com que o alvo do feiteiro tenha azar nas suas ações. A vida do alvo se torna um inferno. Se o feiteiro tiver um objeto pessoal do alvo, ou fios de cabelo dele, o alvo não precisa estar presente quando ele fizer o feitiço.

Percepção: o feiteiro percebe se o alvo tem o Azar como característica.

Intervenção: o feiteiro consegue aumentar o azar ou diminuir a sorte de uma pessoa.

Nota: Se o alvo não tem a característica Azar, ele passa a tê-la no nível 1. Se ele já a tiver, ela aumenta em um nível. Se o alvo tem a característica Sorte, ela diminui em um nível. Se tiver Sorte 1, o alvo fica sem sorte ou azar pela duração do feitiço.

Modificação: o feiteiro aumenta radicalmente o Azar do alvo, podendo inclusive transformar sua sorte em azar.

Nota: Se o alvo tem Sorte 3, ela desaparece, mas não se transforma em azar. Se o alvo não tem a característica Azar e nem Sorte, ele passa a ter Azar 3. Se ele já tem, o Azar aumenta para um nível sobrenatural.

Sincronicidade

Capacidade de criar coincidências favoráveis ou desfavoráveis para si ou para outra pessoa. No segundo caso, o alvo deve estar visível para o feiteiro (**Nota:** Ele não possui o nível de percepção. Difere do poder dos caídos por não ter um custo mais alto que os demais).

Percepção: não há.

Intervenção: os efeitos obtidos estão razoavelmente dentro da margem de probabilidade e não chegam a forçar a realidade.

Exemplo: você está fugindo na chuva e seu perseguidor escorrega; o guarda distraído olha para o outro lado; a arma do seu atacante engripa; o táxi passa exatamente na hora em que você precisa; a polícia atende a sua ligação de emergência.

Modificação: efeitos mais fortes na alteração da probabilidade de ocorrência de eventos são possíveis. A "Lei de Murphy" é frontalmente desafiada ou exponenciada ao máximo.

Exemplo: você atira sem olhar, na direção errada, a bala ricocheteia e atinge o alvo. O pneu do carro adversário estoura do nada. "Quem diria! A combinação do cofre era 21-44-789!"

Contrafeitiços

São feitiços que permitem quebrar o efeito de outros feitiços e até mesmo de poderes mágicos dos seres sobrenaturais. Também permite exorcismos, uma vez que as possessões são feitas através de feitiços ou poderes sobrenaturais.

Em geral, cada feitiço possui um contrafeitiço, salvo alguns efeitos irreversíveis, como o ritual maior do Eterno Ciclo. Note que alguns feitiços podem funcionar como contrafeitiços deles mesmos, como Memória, Adaptação e Metamorfose, não sendo necessário saber o contrafeitiço correspondente.

Cada contrafeitiço pertence ao grupo de efeito mágico do feitiço correspondente. Assim, o Contrafeitiço de Destino pertence ao Sincronicidade, e o Exorcismo (um tipo de contrafeitiço) à Necromancia.

Nota: Para conseguir quebrar o encanto, o feiteiro tem de fazer um efeito de igual intensidade e gasto de Poder Mágico equivalente ao do encanto usado.

Percepção: o feiteiro percebe se o alvo está sendo vítima de um feitiço ou poder mágico.

Intervenção: permite quebrar o efeito de feitiços e poderes mágicos que tenham sido usados no nível de intervenção.

Modificação: permite quebrar o efeito de feitiços e poderes mágicos que tenham sido usados no nível de modificação.

Ritual maior: permite quebrar o efeito de alguns rituais maiores. ❖



Mandrágora macho e mandrágora fêmea, Johanes de Cuba, "Hortus Sanitatis", séc. XV





Testemunha Ocular



Nossa equipe de reportagem reuniu muitos depoimentos interessantes que nos ajudam a imaginar um pouco como é a vida de um feiticheiro em nosso país. Alguns são praticantes de feitiçaria, outros tiveram sua vida transformada por ela, e ainda há aqueles que somente testemunharam um pouco de tudo isso. Em respeito à privacidade de todas essas pessoas, seus nomes verdadeiros foram mantidos em segredo.



“Meu irmão era um feiticheiro. Mas parece que alguém descobriu o segredo dele. E, para seu azar, alguém com muita grana, pois o cara gastou uma nota em recursos para tentar capturá-lo. Não, não me pergunte pra que. Foi o que os amigos do meu irmão disseram. Eles estavam tentando ajudá-lo, sabe? Só sei que faz tempo que não os vejo. Eles chegaram a procurar a polícia, mas ninguém lá pareceu muito interessado em ajudar. Até mesmo o pessoal da ordem da qual ele fazia parte ficou receoso. Enfim, pra que eles iam botar o deles e o de toda a ordem na reta por causa de um feiticheiro novato, né? A última notícia que tive, parece que as coisas estavam ficando pretas. O cerco estava se fechando. Pô, o cara tinha até agentes treinados trabalhando pra ele. Parece até coisa de FBI, saca esses filmes? Não, eles não pareciam

entender de magia, mas eram bem determinados e muito bem armados. Eles tiveram muita sorte e conseguiram escapar. Ou vai ver meu irmão fez algum tipo de acordo com o cara, talvez até tenha entrado na grana... vai saber!”

Washington, 19, universitário.



“Cara, você não sabe o que está acontecendo nessa cidade. Se fosse você não ficaria por aqui perguntando sobre magia não. Têm pessoas aparecendo mortas, sabia? Uma a cada três dias. E os detalhes são sinistros. Elas sempre têm as mesmas iniciais do bairro onde foram mortas. A última foi a Bruna, que morava em Bela Vista. E as vítimas estão sendo mortas em idade decrescente. A primeira tinha 30 anos, a segunda 29, a terceira 28 e a quarta 27... Eu tenho 18, portanto acho que ainda tenho algum tempo, certo?”

A polícia tá trabalhando no caso, mas isso não é coisa pra eles não. As duas últimas vítimas eram feiticheiras, sabe? Eu sabia que isso ia acabar envolvendo essa gente! Já te contei que todas as vítimas tiveram seus corações removidos? Pois é, isso lá é coisa de gente normal? Os coleguinhas desses feiticheiros estão mordidos, caçando o assassino por toda a cidade. Já imaginou se eles encrencam com a pessoa errada? Não sei se eles estão fazendo isso por amizade ou por medo de serem os próximos.

Não há muita pista não... Pelo menos que a gente saiba, né? Parece que o Renato, Renato Borges, desapareceu. Ele é um feiticheiro também, e conhecia duas das vítimas. Ele sumiu há duas semanas, e da última vez que foi visto estava super esquisito. Foi a mãe dele que disse.

Pra mim isso é caso de possessão, sabia? Você pode até achar que eu sou maluca, mas isso tudo começou quando o Fernandinho da Vila foi morto por seus colegas de cela. Você não deve conhecer essa história, mas aqui todo mundo sabe e se arrepiava quando ouvia esse nome. O

cara era um psicopata assassino, mas acabou sendo preso. Agora veja só, as duas primeiras vítimas foram uns dos responsáveis pela prisão dele. De arrepiar, né? Pra mim esse cara voltou e agora quer se vingar. Só não sei por que agora resolveu correr atrás desses feiticheiros.”

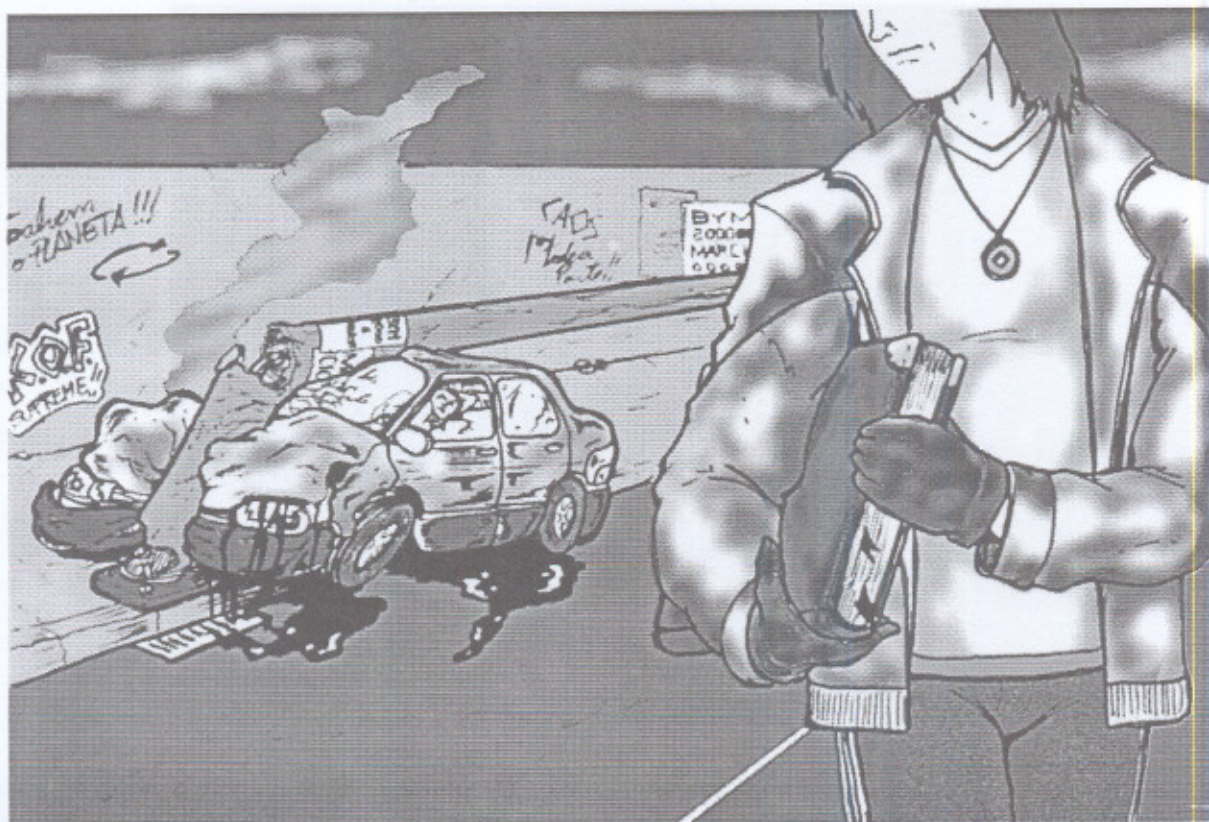
Elisa, 18, balconista.



“Não tenho muito o que falar não, moço. Mas se for pra dar uma mão pra essa gente, eu faço o que for possível. Há mais de dois anos, eu fui raptada por uns homens. Eu morava com meus pais lá no interior, mal tinha completado 11 anos. Eles me encheram de drogas. Eu não queria aquilo, mas eles me forçavam, acho que era pra me deixar dopada. Passei algumas semanas em que nem sabia quem eu era. Depois, quando eles começaram a me obrigar a fazer aquelas coisas, sabe, eu é que passei a pedir, pois queria voltar a esquecer. Esquecer quem eu era, esquecer onde eu estava, esquecer todos aqueles homens... Eu não via a cor do dinheiro, mas pelo menos eu podia tomar qualquer bagulho na hora que quisesse.

Um dia eu consegui fugir. Estava correndo pela rua, e o Jorge atrás de mim. O Jorge acho que era o produtor dos vídeos que a gente fazia. Era ele e mais dois grandalhões armados. Foi aí que eu fiz uma curva e dei de cara com aquela galeira. Na hora, eu quiquei neles e fui ao chão. Maldisse meu azar e já estava me vendo morta. Mas foi a mão de Deus que me guiou até eles. O pessoal era tudo bruxo, sério! Eles resolveram me ajudar na hora, nem perguntaram quem eu era. Depois que eu contei, eles decidiram salvar as outras meninas.

Com o poder que eles tinham, eu até pensei: ‘agora esses caras vão se ferrar!’ Mas a coisa ficou feia. Primeiro que o pessoal queria me apagar de qualquer maneira, queima de arquivo. Depois correram atrás dos bruxos. O pior é que alguém do outro lado parecia



Marco Antônio Veloso & Márcio Lima

também mexer com essas coisas. O Mano (um dos feiticéiros) me explicou o que ele era, uma outra coisa aí, mas não estou lembrada. Mas no final eles conseguiram libertar minhas amigas.

Hoje, algumas até voltaram pra essa vida, mas eu não quero saber disso não. Meus pais se mudaram pra cá, a Leticia (outra feiticéira) explicou pra eles que aqui eu ia ter mais estrutura, e ela também tem me ajudado bastante.”

Alice, 13, estudante.



“Um dos líderes da Ordem do Eterno Amanhecer morreu em um acidente de carro. Você deve ter ouvido falar, deu em tudo quanto é jornal. Aí foi uma loucura, porque esses líderes costumam carregar consigo seu livro de feitiços. E, cara, isso vale **muuito!**”

Nós tratamos de tentar pegar esse livro antes que alguém o fizesse, e provavelmente um grupo da ordem já tinha recebido essa missão. Portanto, tínhamos que ser rápidos. Isso pra não falar que não seríamos os únicos feiticéiros na cidade a querer essa boca-livre. Só que o corpo estava no necroté-

rio e os pertences pessoais haviam sumido. O pessoal da ordem parecia tão perdido quanto nós. Eu podia pensar que isso foi apenas má sorte, que alguém foi mais rápido. Mas as coisas andam meio esquisitas, entendeu? A próprio morte de um cara desses assim, de forma tão estúpida... Sei não, tem alguma coisa acontecendo por aí. Por isso a gente tá saindo fora da cidade.”

Humberto, 23, taxista e feiticéiro.



“Ser feiticéiro pra mim não é muito diferente de ser um advogado. Quero dizer, é uma profissão também. Você tem suas responsabilidades, seus direitos, o lado bom, o lado chato... Não, não posso dizer que seja uma coisa difícil. Uma vez que você aprende, realizar um feitiço é até simples. Às vezes, o mais complicado é juntar o material necessário.

Lembro que uma vez nos encomendaram um feitiço relativamente simples. Mas, quando fomos ver, estava faltando um dos ingredientes. Não, é melhor não dizer qual. Mas posso dizer que é difícil pacas de encontrar!

Quando a gente encontra, faz logo um estoque, entende? Mas alguém dormiu no ponto e não percebeu que o treco tinha acabado. E o cara queria o ritual pra dali a três dias! Então alguém nos deu a dica de um lugar onde a gente poderia talvez arrumar.

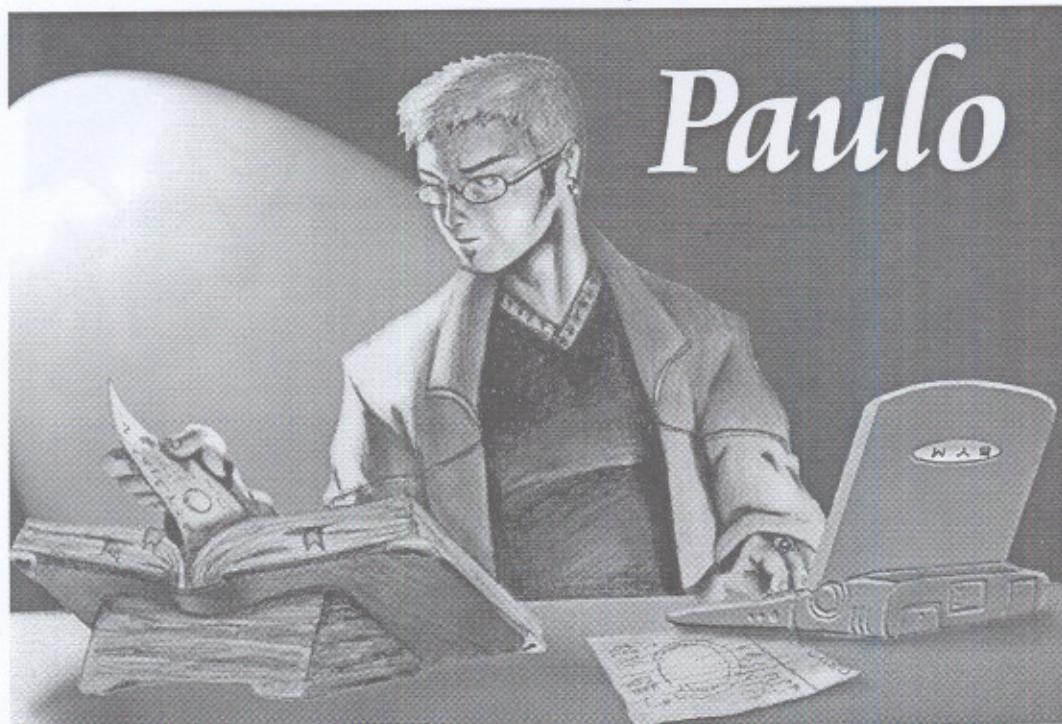
Só que quando a gente chegou lá... Putz! Tinha uns caras muito sinistros, e não ficaram nem um pouco contentes em receber visitas. Acabou pintando polícia, e a polícia achou que a gente tava envolvido. E isso foi só o aperitivo.

Esses caras trabalhavam prum sujeito... Bem, não posso falar muito sobre isso mas, pode acreditar, você ia se sentir melhor andando no Centro à noite coberta de jóias. (risos) É, a gente ri disso agora, mas na época um amigo meu quase dançou. E tudo por causa de um negocinho que, se não fechar bem os dedos, pode até cair no chão.

Pode crer, se a gente tem fama de viver num mundo de aventuras é por causa das coisas que a gente precisa arrumar pra fazer ritual, poção e tudo mais.”

Caio, 26, feiticéiro.





Marco Antônio Veloso & Eliane "Lilith" Bettocchi

Paulo

Essa reportagem com Paulo nos é, até hoje, um mistério. Por que um membro do Eterno Amanhecer iria conceder a uma revista uma entrevista de cara limpa? E ainda mais com o aval da própria ordem? Como a cavalo dado não se olha os dentes...

Paulo é um rapaz de classe média que sempre se destacou pela sua inteligência e dedicação aos estudos. Na escola, suas notas sempre o colocaram como o primeiro da turma. Por sorte, Paulo não era impopular. Ele tinha amigos, namorava, jogava videogame...

A informática e a ciência sempre o impressionaram. Assim, ele fez alguns cursos de computação avançada. Paulo passou no vestibular várias vezes, mas sempre ficava insatisfeito e trancava a faculdade após alguns períodos. Parecia que algo sempre ficava faltando. Insatisfeito, foi ficando deprimido e seus pais cada vez mais preocupados.

Um dia, leu numa revista um artigo sobre a Ordem do Eterno Amanhecer e algo despertou dentro dele. Paulo foi até o escritório local da ordem para conhecê-la. Seu talento foi imediatamente reconhecido e, após algumas horas de conversa, ele foi convidado a ingressá-la.

Seus pais consideram que ele foi contratado por uma organização sólida e estão bem satisfeitos. Paulo ainda mora com eles.

Ele vem se destacando por seu intelecto e dedicação, angariando o respeito de seus pares. Apesar da rigidez e hierarquia da Ordem, ele se sente muito bem, pois nunca havia encontrado antes um ambiente tão propício ao seu desenvolvimento mental e místico.

Paulo tem usado seus conhecimentos de informática para pesquisar os jornais em busca de notícias que envolvam ações

de seres sobrenaturais. Ele tem grande interesse de estudar esses seres e seus poderes para que eles possam ser reproduzidos pelos feitiços da ordem. Apesar de ser uma pessoa aberta e comunicativa, Paulo jamais revelará os feitiços que aprendeu a quem quer que seja.

Atributos

Força mediana; Destreza mediana; Resistência mediana; Intelecto excelente; Intuição boa; Presença mediana; Vontade ótima; Magia excelente.

Características

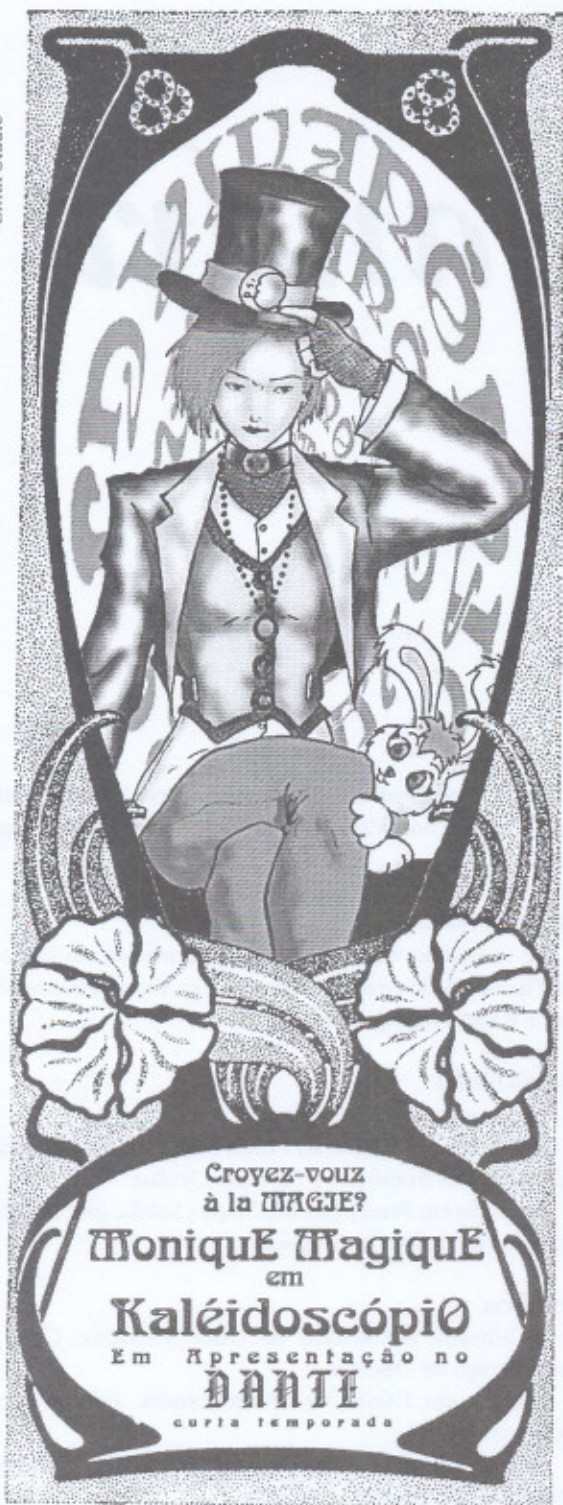
Alerta médio; Beleza fraca; Concentração fraca; Memória média; Sorte forte; Compulsão fraca à Leitura; Fobia fraca de altura; Estigma fraco: um olho azul e o outro verde; Dever médio com a Ordem do Amanhecer.

Habilidades

Experiente em Ciências Ocultas.
Habilitado em Ocultismo e Computação Avançada.
Novato em Meditação, Mitos e Lendas, Pesquisa e Idioma inglês.
Aprendiz em Idioma francês e Latim.

Feitiços

Experiente em Efeito de Manipulação Mental. Feitiços: Controle Mental, Leitura Mental e Elo Mental.
Novato em Efeito Adivinhatório. Feitiço: Genius.
Novato em Efeito de Manipulação Sensorial. Feitiço: Miragem.



Encontramos Monique em seu camarim. Uma das poucas em não se incomodar de ter sua identidade revelada. Talvez por fazer parte de seu marketing. Afinal, quem paga para vê-la está esperando assistir a um show de magia de verdade.

Ela nos contou, sem muito cerimônia, toda sua história e como se envolveu com a magia.

Monique cresceu numa família de classe média num tranquilo bairro de Curitiba. Desde criança, sempre gostou de ir ao circo e era fascinada pelos mágicos. Ela sempre se imaginou fazendo truques de prestidigitação em um palco e sendo aplaudida.

Sua família a apoiou em sua fantasia e Monique acabou cursando a Escola de Circo. Seu talento natural para a prestidigitação deixou muitos professores admirados e alguns colegas invejosos. Ao longo do seu aprendizado, Monique esbarrou no preconceito de vários profissionais que resistiram à ideia de uma mágica de palco. Esse machismo foi irritando-a cada vez mais.

Monique sempre foi fascinada pela magia. Livros esotéricos e livros que falavam de gnomos, fadas e lendas, sempre estiveram na sua cabeceira. Foi um grande choque para ela descobrir que Harry Houdini, seu grande ídolo, era totalmente cético. De qualquer forma, ela finalmente conseguiu fazer seu primeiro show, que foi um sucesso.

Monique incorporou alguns dos antigos truques de Houdini em seu número. Porém, quase morreu ao tentar um deles em um ensaio. Ela tem certeza que foi uma sabotagem. Monique foi salva graças à intervenção de uma feitiçeira que também estudava na Escola de Circo.

A feitiçeira levou Monique à Ordem da Lua, e a jovem mágica descobriu que muitas das suas crenças eram verdadeiras. Ela começou a aprender feitiçaria e os antigos mistérios da Grande Deusa.

Atributos

Força mediana; Destreza excelente; Resistência mediana; Intelecto mediano; Intuição ótima; Vontade boa; Presença ótima; Magia boa.

Características

Beleza média; Reflexos médios; Aptidão forte para Prestidigitação; Sorte forte; Excesso de confiança fraco; Intolerância média a machistas; Curiosidade fraca; Impaciência fraca; Sarcasmo fraco; Superstição fraca.

Habilidades

Experiente em Prestidigitação.
Habilitada em Ilusionismo e Ciências Ocultas.
Novata em Percepção e Dirigir Veículos.
Aprendiz em Acrobacia, Artes Visuais, Interpretação, Malabarismo, Ambidestria, Defesa Pessoal, Natação, Arrombamento, Disfarces e Furtividade.

Feitiços

Habilitada em Efeito Adivinhatório. Feitiços: Portas da Alma e Visões.
Habilitada em Efeito de Sincronicidade. Feitiços: Sincronicidade e Benção.
Habilitada em Efeito de Manipulação Sensorial. Feitiços: Véu de Maia e Ilusão.



Eliane "Lilith" Bettocchi

Sandra

Entrevistamos Sandra à sombra dos sobrados da cidade alta. Bastante acessível, e com um imenso orgulho de sua história, foi um dos depoimentos mais tranquilos de nossa reportagem.

Sandra cresceu com sua família em um bairro relativamente pobre de Salvador. A vida sempre foi difícil, mas o apoio da família e dos amigos nunca lhe faltou. Desde cedo, a pequena Sandra seguiu a religião dos pais e se engajou em movimentos por causas sociais. Passeatas, protestos, luta por direitos iguais, tudo isso sempre fez parte do seu cotidiano.

A luta contra o preconceito em relação a sua fé, cor e condição social fez com que Sandra as valorizasse ainda mais. Ela estudou com afinco as tradições religiosas, artísticas e marciais afro-brasileiras. Inevitavelmente, ela se uniu ao grupo Raízes, que liderava os movimentos de consciência negra e apoiava ativamente as reivindicações das comunidades carentes.

A determinação, fé e aptidão mística de Sandra chamaram a atenção dos feiticheiros membros da ordem. Aos poucos, sem que ela percebesse, Sandra foi recebendo conhecimentos místicos.

Sandra se formou em Educação Física e dá aulas de capoeira em academias e, gratuitamente, para as crianças da comunidade onde vive.

Ela tem aliados entre feiticheiros da Irmandade da Lua e da Ordem de Hecate e diz conhecer o curupira local. Ela conta com orgulho ter atrapalhado os planos de um necromante da região.

Sandra é uma moça alegre que gosta de música, dança, praia e conversar com os amigos. Ela se torna extremamente séria quando necessário e defende apaixonadamente os ideais de igualdade social e respeito mútuo.

Atributos

Força boa; Destreza ótima; Resistência boa; Intelecto bom; Intuição boa; Presença mediana; Vontade boa; Magia ótima.

Características

Fé Verdadeira forte; Beleza fraca; Formada em Educação Física; Aliados médios; Classe Baixa; Dever médio para com a Raízes; Inimigos fracos.

Habilidades

Experiente em Capoeira.
Habilitada em Educação Física, Maculelê, Ambidestria, Religiões Afro-Brasileiras e Ciências Ocultas.
Aprendiz em Percepção, Meditação, Samba (dança), Natação, Furtividade e Investigação.

Feitiços

Habilitada em Efeito de Cura. Feitiços: Cura e Contrafeitiço de Doença.
Novata em Efeito de Necromancia. Feitiço: Voz Espectral.
Habilitada em Efeito de Sincronicidade. Feitiços: Sincronicidade e Corpo Fechado.



Tiago

Essa é uma história que você pode ouvir enquanto dá uma ajeitada radical no visual. Contudo, não pense que Tiago vai sair tagarelando pro primeiro curioso. Na verdade, quem iniciou a história descrita abaixo foi sua mãe.

Irritado em corrigir a toda hora os detalhes, Tiago acabou tomando as rédeas do depoimento e contando como entrou para o mundo da magia.

Tiago é um rapaz de classe média que não teve uma vida muito normal. Ele nunca conheceu o pai, sendo criado pela mãe e pela avó. Seu nascimento foi resultado de uma aventura de sua mãe numa festa e ela nunca se preocupou em avisar ao provável pai sobre o nascimento do filho. Porém, ele não foi uma criança indesejada. Sua mãe o ama muito e sempre o cobriu de mimos. Tiago não sente a menor falta de uma figura paterna e nem pensa em procurar pelo pai.

A mãe de Tiago é dona de um salão alternativo de cabelereiros, piercing, tatuagem e manicure. Um local freqüentado por artistas underground, punks, góticos e alguns clubbers ousados. À noite, o lugar funciona como bar, com direito à pista de dança.

Desde criança, o pequeno Tiago freqüenta o salão da mãe e agora trabalha lá para ganhar seu próprio dinheiro. O rapaz tem talento e em breve ficará famoso por seus penteados criativos.

Foi no salão que Tiago conheceu Marcos Nomura, um jovem nissei que pertence à Ordem de Hecate. Os dois conversavam muito sobre vários assuntos, inclusive magia e esoterismo. Finalmente, Marcos convidou Tiago a conhecer a ordem. Tiago inicialmente ficou receoso, imaginando que a ordem poderia ser um grupo de malucos que não aceitaria muito bem seus gostos exóticos. Mas a curiosidade foi mais forte e ele resolveu ir.

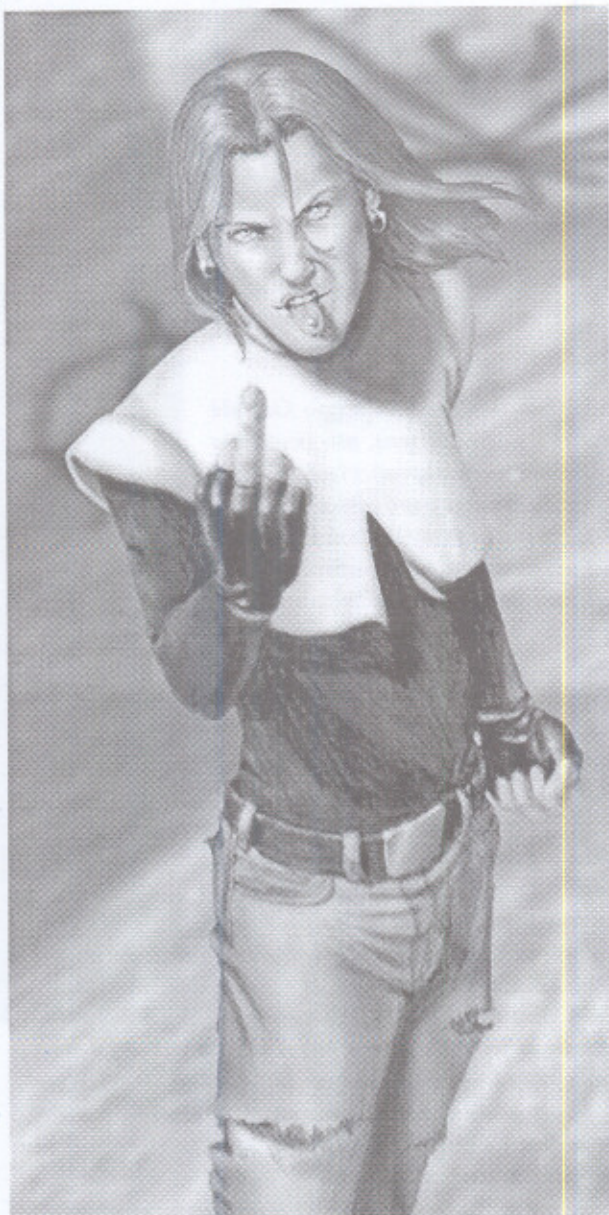
Os membros da Ordem de Hecate são jovens como ele, de mente aberta e o aceitam sem restrições. Tiago quer se tornar um grande artista e um grande feiticeiro. Ele quer combinar a força criativa da arte com a magia. Sua personalidade é muito mais manipuladora do que guerreira, mas ele diz ser leal a seus amigos.

Atributos

Força mediana; Destreza boa; Resistência mediana; Intellecto mediano; Intuição boa; Presença ótima; Vontade ótima; Magia excelente.

Características

Contatos médios; Beleza média; Sorte forte; Estigma fraco (piercing); Distração fraca; Discriminação fraca; Desmaia sob stress.



Eliane "Lilith" Bettocchi

Habilidades

Habilitado em Cabelereiro, Ciências Ocultas, Computação Avançada e Sedução.

Novato em Pesquisa, Ocultismo, Malandragem e Percepção.

Aprendiz em Meditação, Idioma inglês, Luta Desarmada e Dirigir Veículos.

Feitiços

Habilitado em Efeito de Manipulação Mental. Feitiços: Controle Mental e Leitura Mental.

Habilitado em Efeito de Manipulação Emocional. Feitiços: Voz da Alma e Eros.

Novato em Efeito de Sincronicidade. Feitiço: Sincronicidade.



Guará

Após deixarmos Campo Grande rumo à aldeia indígena, não pensamos que íamos nos arrepender tanto por não ter voltado a contatar o pessoal da Funai.

No nosso primeiro contato, quando perguntamos onde poderíamos encontrar um jovem feiticeiro indígena para uma entrevista, estava tudo em paz na região que nos foi indicada. Porém, na semana que se seguiu, o lugar virou um barril de pólvora, com um violento conflito entre os índios e a polícia matogrossense.

A origem da confusão foi a provável irregularidade da presença de uma mineradora na reserva indígena. Só duas semanas depois é que foi possível fazer a entrevista. A foto, no entanto, foi obtida durante o conflito.

Guará é um jovem feiticeiro indígena que tem seu futuro como pajé já traçado. Mas sua liderança não se limita às questões espirituais de seu povo.

Formado em Sociologia, Guará retornou a sua aldeia para defendê-la junto à sociedade brasileira e exercer seus direitos de controle da exploração de suas terras.

Assustados com seus poderes sobrenaturais, muitos fazendeiros e mineradores o temem. Guará garante que está jurado de morte, mas não teme seus inimigos pois diz que tem o "corpo fechado".

Ao contrário dos outros entrevistados, transformar-se em feiticeiro não chegou a ser uma opção. Ele tinha o dom e ele era índio, bastava isso. Contudo, ele sempre teve a noção de que seria necessário conhecer o "mundo dos brancos" por dentro, uma vez que os índios estavam sendo cada vez mais tragados para dentro dele. Foi então que decidiu estudar, mas acabou indo bem mais além do que o esperado.

De certa forma, Guará parece meio dividido entre se dedicar ao mundo espiritual ou à defesa da tribo junto aos políticos, à polícia e aos advogados. Será possível viver nesses dois mundos?

Uma tentativa de resolver esse dilema foi entrar para a ordem Jurupari. Com isso, Guará espera poder defender seu povo nas duas frentes de batalha.



Mário "Mal" Alberto Lopes

Atributos

Força boa; Destreza boa; Resistência boa; Intelecto bom; Intuição boa; Presença boa; Vontade boa; Magia ótima.

Características

Formado em Sociologia; Aliados fortes; Classe Baixa; Dever forte para com a tribo; Inimigos fortes; Mentor médio; Contatos fortes.

Habilidades

Experiente em Ciências Ocultas.

Habilitado em Sociologia, Armas Brancas, Natação, Sobrevivência e Percepção.

Feitiços

Experiente em Magia Natural. Feitiços: Metamorfose, Mimetismo e Corpus.

Habilitado em Efeito de Cura. Feitiços: Cura e Doença.

Novato em Manipulação Sensorial. Feitiço: Miragem.

Eliane "Lilith" Bettocchi



Durante nossa pesquisa de campo, foi com certo fascínio que nos deparamos com essa incrível curandeira, parecendo uma personagem saída dos livros de Guimarães Rosa. E Rosa é o seu nome. Quando paramos num certo posto à beira da estrada para almoçar, a máquina fotográfica atraiu a atenção dos frequentadores que logo se inteiraram da nossa pauta.

Imediatamente, todos começaram a falar sobre uma moça que chegara havia alguns dias e que tinha conquistado fama de boa curandeira. Pegamos nossas coisas e partimos ao seu encontro. Apesar de ressabiada, ela acabou nos concedendo a entrevista e posando para uma única foto.

Rosa cresceu com sua família no campo em um casebre pobre, próximo a uma fazenda. Seus pais eram lavradores e possuíam um pequeno pedaço de terra. A vida era difícil, mas valia a pena. Havia outras casas de lavradores nas proximidades e outras crianças com as quais brincar.

Perto de sua família morava um casal de velhos que tinha uma granja. Rosa sempre os visitava e acabou se afeiçoando a eles. O velho ensinou a Rosa algumas técnicas de luta e a velha lhe ensinou os segredos das ervas e plantas medicinais. Em pouco tempo, ela demonstrou aptidão para se tornar uma grande curandeira.

Os anos se passaram e as terras em volta foram ocupadas por uma fazenda. O primeiro baque veio quando o velho deixou de dar aulas de defesa pessoal a Rosa para se concentrar em dar aulas para os filhos do fazendeiro. Eles pagavam bem e Rosa recebia suas aulas de graça.

Ela se sentiu desprezada pelo antigo professor. Então, só lhe restou se dedicar a seus estudos de herbalismo com a velha. Ela começou a aprender feitiços ligados à Cura e à Manipulação Emocional. Sim, a velha era uma feiticeira.

O segundo baque veio poucos anos depois. O fazendeiro disse que as terras em que os lavradores moravam, incluindo a da família de Rosa, eram dele e exigiu que eles se mudassem. Os lavradores se recusaram, alegando que estavam lá há anos.

Numa terrível noite, vários homens armados atacaram os lavradores, ateando fogo nas casas e atirando nas pessoas e animais. Muita gente morreu, entre eles toda a família de Rosa. Os lavradores sobreviventes se mudaram. A polícia local investigou e, previsivelmente, não encontrou os culpados. "Crime que não sai na TV não é resolvido", critica Rosa.

Revoltada e assustada, ela deixou aquelas terras para nunca mais voltar. Caminhou pelo mundo, nômade, sem endereço fixo, indo de vila em vila, cidade em cidade, oferecendo seus serviços de curandeira.

Até hoje ela dorme em pensões ou na rua mesmo. Sua amargura e sofrimento a levaram ao alcoolismo. Não fossem seus poderes de cura, ela estaria bem pior do que já está.

Rosa é amarga e desconfiada, motivo pelo qual prefere ser independente. Ela demonstra muita simpatia pelos índios e suas tradições mágicas. Também é muito bem recebido pelos militantes da Raízes. Contudo, desde que se iniciou na magia, preferiu se manter fora de qualquer ordem, de qualquer sistema de regras ou organização, com leis e protocolos a cumprir.

Em seu coração, ela ainda guarda amor e bondade, e ajuda as pessoas como pode. Com suas ervas e poderes de cura quando preciso, com seus punhos quando necessário.

Atributos

Força boa; Destreza boa; Resistência boa; Intelecto bom; Intuição ótima; Presença mediana; Vontade boa; Magia ótima.

Características

Beleza fraca; Sorte forte; Aptidão média para Cura; Reflexos fracos; Aptidão fraca para Herbalismo; Aptidão média para Primeiros Socorros; Classe Baixa; Vício forte a bebidas alcoólicas; Primeiro grau completo; Discriminação fraca.

Habilidades

Habilitada em Primeiros Socorros, Herbalismo, Ciências Ocultas e Defesa Pessoal.

Novata em Meditação, Percepção e Armas Brancas.

Aprendiz em Furtividade, Mitos e Lendas, Senso de Orientação, Sobrevivência, Malandragem e Natação.

Feitiços

Habilitada em Efeito de Cura e Doença: Feitiços: Cura e Contrafeitiço de Doença.

Habilitada em Efeito de Manipulação Emocional. Feitiço: Eros e Voz da Alma.

Novata em Efeito de Sincronicidade. Feitiços: Sincronicidade.



Caldeirão Cultural

Apresentaremos agora diversas fontes e referências que foram úteis tanto para coletar informações para a realização desta edição como para entender ou mergulhar neste misterioso universo da magia. Também poderão servir aos leitores que quiserem se aprofundar mais sobre o assunto a partir dessas reportagens.

Autores

Neil Gaiman e Alan Moore: dois grandes criadores dos quadrinhos dos anos 80/90 que tem o sobrenatural como tema.

Filmes

O Amuleto de Ogum: clássico de Nelson Pereira dos Santos que une misticismo e violência urbana.

O Corvo: um clássico da filmografia gótica.

Da Magia à Sedução: Sandra Bullock e Nicole Kidman são duas belas feiticeiras. A magia é bem ritualística e tem a cena de exorcismo mais legal do cinema.

Jovens Bruxas: apesar de pouco lembrado, este interessante filme fez sucesso nos anos 90 contando a história de adolescentes lidando com feitiçaria. Enquanto algumas abusam de seus poderes, outra obtém crescimento espiritual.

A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça: um filme de Tim Burton que não mereceu o devido reconhecimento na época.

Sonhos de uma Noite de Verão: clássico teatral de Shakespear transposto às telas em diferentes ocasiões. Um ótimo exemplo de como o descuido na utilização da magia pode criar confusões.

HQs

Hellblazer: as aventuras e desventuras de John Constantine sempre foram de grande inspiração aos feiticeiros modernos.

Livros da Magia: série dos anos 90 que narrava as histórias de Tim Hunter, o jovem destinado a se tornar o maior de todos os magos.

Sandman: a grande criação de Gaiman. O personagem central não é um feiticeiro, mas seu universo místico é inigualável.

Dr. Estranho: personagem secundário da Marvel Comics. A magia dele é mais espontânea do que a apresentada aqui. Mas ele era o mago supremo da Terra e mesmo assim tinha que fazer gestos místicos e falar frases arcanas como "pelos cinturões de Citorrak!" quando fazia seus feitiços.

Jornais

Ainda que a feitiçaria pareça distante da realidade, talvez ela esteja presente em nosso noticiário mais do que possamos perceber. Quantos acontecimentos que ganham as manchetes não seriam influenciadas por algo mágico? Crime, desastres ecológicos, descobertas arqueológicas, criaturas fantásticas, muitos fatos sem solução ou explicação.

Livros

Candomblé e Umbanda. Caminhos da devoção brasileira - Vagner Gonçalves da Silva: retrata a saga das religiões afro no Brasil, o universo místico dos africanos e sua adaptação à realidade brasileira.

O Diabo e a Terra de Santa Cruz - Laura de Mello e Souza: tese de doutorado que aborda a atuação da Inquisição no Brasil Colonial e os casos de feitiçaria aqui registrados. Mostra muito bem o sincretismo entre as tradições européia, africana e indígena.

História da Vida Privada no Brasil 1 - Luiz Mott: o livro aborda vários aspectos da vida colonial brasileiro, inclusive o rico universo místico-religioso.

A History of Witchcraft. Sorcerers, Heretics and Pagans - Jeffrey B. Russell: conta com detalhes a história da feitiçaria da Antiguidade aos dias de hoje. Explica os motivos que levaram ao início da caça às bruxas e ao seu término.

O Índio e as Plantas Alucinógenas - Sangirardi Junior: uma primorosa lista das plantas e seus efeitos dentro das tradições indígenas da América.

O Livro das Bruxas - Shahruxh Husain: coletânea de histórias e lendas sobre feiticeiras de várias partes do mundo.

Magus: Tratado Completo de Alquimia e Filosofia Oculta - Francis Barrett: reprodução do original de 1801, uma abrangente visão de conceitos da Cabala.

O Martelo das Feiticeiras "Malleus Maleficarum" - Heinrich Kramer e James Sprenger: escrito em 1484 por dois inquisidores, este livro foi usado originalmente como guia da Inquisição.

Medicinas Tradicionais e Medicinas Ocidentais - organizado por Dominique Buchillet: diversos textos analisando o impacto das duas medicinas nos povos amazônicos. Contém a descrição da iniciação de um cientista na feitiçaria indígena.

Religião e religiosidade no Brasil Colonial - Mary Del Priore: o universo místico-religioso de índios, europeus e africanos no Brasil Colonial.

co-religioso de índios, europeus e africanos no Brasil Colonial.

Música

1492: a Conquista do Paraíso (trilha sonora); Ali Khan & Eddie Vedder; Almir Sater; B. B. King; Canto Gregoriano (diversos); Chico Science; Cure; Enya; Era; Fernanda Abreu; Incubus Succubus; Jamshied Sharifi; Jesus and Mary Chain; Jimmy Page & Robert Plant; Jovens Bruxas (trilha sonora); Loreena McKennitt; Manowar; Pink Floyd; Planet Hemp; Queen; Sagrado Coração da Terra; Smiths; Tori Amos (obrigado pela inspiração).

RPG

Desafio dos Bandeirantes: primeiro RPG a ter o Brasil como tema, apresenta um mundo fictício inspirado no Brasil Colonial, com suas lendas, mistérios e tradições místicas. Bruxos europeus, pajés e feiticeiros negros habitam esta terra fantástica.

Mago, a Ascensão: neste RPG americano, a magia é bem diferente da praticada na realidade. Mesmo assim, o universo criado pela editora americana White Wolf foi referência para quase todos os autores do meio em sua fase áurea.

Witchcraft: um jogo americano pouco difundido, mas que surgiu nos anos 90 como uma interessante alternativa ao Mago.

Aquelarre: RPG espanhol centrado na feitiçaria e invocações demoníacas na Idade Média. Os relatos das magias foram uns dos mais realistas já vistos no RPG.

Televisão

Arquivo X e Millenium: a primeira, um clássico da televisão; a segunda, pouco lembrada hoje. Ambas apresentavam um enxame de bruxos e seres sobrenaturais.

Charmed: série surgida no final dos 90. Contava a história de três irmãs bruxas que vinham de uma linhagem de feiticeiras. Um bom exemplo do impacto da feitiçaria na vida cotidiana de seus praticantes.

Documentários: é só ficar de olho. De vez em quando pinta alguma coisa sobre o assunto em canais como Globo News, GNT, Discovery e People and Arts.

A Ilha das Bruxas: esta é uma mini-série que passou nos anos 80 na extinta TV Manchete, abordando feiticeiras no Brasil. Lembrar disso será revelar uma dose generosa de cabelos brancos. ♦



Feitiço : _____

Nível: _____ Efeito: _____

Duração: _____ Alvos: _____ Alcance: _____

Ingredientes: _____

Percepção: _____

Intervenção: _____

Modificação: _____

Ritual maior: _____

Feitiço : _____

Nível: _____ Efeito: _____

Duração: _____ Alvos: _____ Alcance: _____

Ingredientes: _____

Percepção: _____

Intervenção: _____

Modificação: _____

Ritual maior: _____

Feitiço : _____

Nível: _____ Efeito: _____

Duração: _____ Alvos: _____ Alcance: _____

Ingredientes: _____

Percepção: _____

Intervenção: _____

Modificação: _____

Ritual maior: _____

Feitiço : _____

Nível: _____ Efeito: _____

Duração: _____ Alvos: _____ Alcance: _____

Ingredientes: _____

Percepção: _____

Intervenção: _____

Modificação: _____

Ritual maior: _____

TABELA DE CUSTO DE FEITIÇO

Magia	Fraca	Regular	Mediana	Boa	Ótima	Excelente
Percepção	sem efeito	1pt de PM	sem custo	sem custo	sem custo	sem custo
Intervenção	sem efeito	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM	2pt de PM	1pt de PM
Modificação	sem efeito	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM
Ritual Maior	sem efeito	16pt de PM	12pt de PM	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM



Jogador:

mod custo

Magia:

Deslocamento:

Dons Inatos e Notas:

Poderes e Habilidades:



Akritó Editora

[illegible]