

# **Meu Eu Magicko**

Um guia intuitivo para o autoconhecimento Magicko e  
orientação da Prática

Por Troy the Forgotten

## Introdução

Não é incomum perceber a dúvida sobre as práticas em Magia do Caos, e além de uma série de questionamentos, respostas cheias de preconceitos e limites. Na experiência das redes sociais esse resultado se torna infinitamente mais óbvio, a medida que muitos tendem a relativizar o uso de formas de magicka mais simples, ou até mesmo dúvidas básicas dos muitos membros, em troca de likes ou grrs ou ainda apenas para alimentar o próprio ego enquanto praticantes da magicka.

Nesse cenário, também não é incomum gerar mais dúvidas que respostas para aqueles que buscam socorro, e inseguranças, quando não atrapalhando as práticas de um ou mais leitores-interlocutores.

Minha proposição é dar uma forma dos praticantes, seja qualquer sua origem, qualquer sua crença e seu grau, para se conhecerem melhor, e orientarem suas escolhas no caminho da prática magicka de maneira consciente e dirigida para a obtenção de resultados.

Não se pode, de qualquer forma, dissociar a prática magicka da obtenção de resultados, adotando a máxima da Magia do Caos que aquilo que te dá resultados é aquilo que deve ser considerado. Por esse mesmo motivo que o autoconhecimento, a fim de evitar as armadilhas da automentira e autofalsidade é fundamental, e da forma que vejo é possível uma compreensão facilitada das particularidades genéricas da prática magicka dentro de cada um.

Quando menciono particularidades genéricas o faço por haver uma panaceia de praticantes, perfeitamente capazes, porém com divergências que acabam por excluir e invalidar, muitas vezes, as práticas de outros, causando assim um aparente conflito, sendo que sem ter conhecimento pessoal e particular de cada praticante não é possível fazer afirmações específicas, devendo então o interlocutor, no caso eu, trabalhar em termos genéricos.

Igualmente, o reconhecimento de que este volume por si é incompleto e deve ser acompanhado de volumes que atendam particularidades genéricas da prática em si é fundamental para a orientação do Leitor, enquanto se esmiúça uma eventual classificação dos praticantes, mencionando exercícios e habilidades, sem no entanto entrar em detalhes destes, que seriam tópico apropriado para novo volume.

Enfim, o objetivo final deste volume é desmistificar e descriminalizar as práticas magickas de qualquer natureza, por qualquer motivo, dando a qualquer leitor um senso de pertencimento a sociedade oculta, independente de onde se encaixe, validando papéis que por vezes são tornados insignificantes, como o do noviço e do usuário eventual.

Ainda em termos de introdução, por ser um volume voltado a Magia do Caos, o uso da linguagem será simplificado e serão adotadas

simetrias com elementos da cultura pop, jogos eletrônicos e outras fontes de conhecimento não formal que, sem qualquer prejuízo ou preconceito, atendem as suas funções diretas e indiretas na inspiração dos inúmeros praticantes da magicka.

Já aproveitando o gancho de referências a cultura Pop, é interessante falar que a maioria dos capítulos não introdutórios terá, essencialmente, após curta conclusão, uma bônus play, que pode dizer respeito à prática de algumas técnicas, ao assunto específico do capítulo, ou até mesmo a curiosidades referentes à prática como percebida pelo Autor.

## Da escolha dos Termos e esclarecimentos preliminares

Antes de prosseguirmos, devemos entender que palavras são, por sua própria essência, uma forma básica e geral de prática da magicka, independente do papel eleito pelo praticante, conforme será esclarecido. Com esse conhecimento em mãos, a escolha dos termos que serão referidos é fundamental, muitos deles requerendo esclarecimento prévio, para evitar confusões e concepções erradas do que se apresenta. De uma forma simplista, e até mesmo ingênua, esse volume é um trabalho magicko em si, adotando desde já que o significado das palavras e o entendimento que atribuímos para elas determinam a realidade que nos rodeia. Novamente repito minhas palavras na introdução, é provável e possível que esse volume tenha de ser acompanhado de volumes atinentes à prática e manuais de prática conforme a minha visão, para que ao final uma grande obra possa ter sentido, e espero ter a capacidade de prosseguir com essa empreitada.

Sem mais delongas, o primeiro termo eleito é **PODER**. Nesse volume em particular escolhe-se falar **PODER**, como sinônimo inadequado de energia, magia, mana ou outra forma de alimentação da Magicka que possa ser usada pelo praticante. Isso porque o termo **PODER** estabelece a ideia de possibilidade, independente da forma como essa se manifesta, além de seguir em caminho divergente da ideia de energia, que no mundo da física é observável, mensurável e quantificável. O **PODER**, por sua própria natureza, se refere à criação, manipulação e escolha das tantas possibilidades apresentadas ao praticante quando se embrenha nas profundezas da magicka.

A propósito, um segundo termo que se escolhe é **PRATICANTE** no lugar de Mago, Bruxo, Feiticeiro, Macumbeiro ou qualquer coisa que possa ter uma conotação específica, e isso fará mais sentido adiante, a medida que alguns temas importantes deste volume serem tratados. Independente disso, a palavra **PRATICANTE** como termo conglobante de todas as possíveis denominações acima é fundamental, já que partimos do princípio que será necessário separar as diversas classes de praticantes da magicka, como se em um Jogo de RPG, para compreender melhor a forma como a prática se direciona as mesmas, sem excluir a forma genérica de trabalho como já foi dito na introdução.

Ainda, um termo que necessita esclarecimento é **MAGICKA/MAGICKO**, referente ao resultado de toda a prática orientada pela Magia do Caos (da origem Chaos Magick – com CK ao final propositalmente) independente da origem do praticante, o que levaria a eventual classificação de bruxaria, feitiçaria, macumbaria ou magia (como aquilo que é oriundo dos magos).

Esclarecidos os termos, e evitando eventuais confusões, com clareza podemos prosseguir.

## **Privilégios Magickos**

Esse tema, igualmente preliminar como a escolha dos termos, é fundamental para compreender o universo de praticantes a nossa volta, seja fisicamente ou digitalmente. Em curto esclarecimento, não devemos subestimar a capacidade de influência do meio digital em nossas vidas, sobremaneira que são tratados, o meio presencial e digital, como um único meio no qual o praticante se insere.

Prosseguindo, é também importante reconhecer que existem praticantes da magicka que são privilegiados em relação aos outros, seja porque cresceram num meio que a prática não é rejeitada, seja porque tiveram acesso a melhores materiais ou porque simplesmente não encontraram barreiras (estúpidas na minha opinião) à sua prática na vida ordinária.

Aqui se manifesta a fonte de toda a má comunicação entre novos praticantes e velhos praticantes, entre privilegiados e prejudicados e assim vai. Assumindo essa natureza dualística, temos que existem pessoas que crescem em famílias de mente aberta para a magicka, bem como muitas dessas com praticantes em torno de si.

Os Privilégios Mágickos são justamente sobre isso. Ter acesso a ferramentas e conhecimento prático de forma passiva, sem esforço ou busca. Pessoalmente falando, como um privilegiado (cresci em família em que a prática é corriqueira e estimulada), antes de ir adiante devo pedir desculpas quando não percebo a fundamentalidade das dúvidas daqueles que não tiveram tal privilégio.

Não se trata apenas de ter a sorte de nascer num ambiente onde é corriqueira a prática, mas também de perceber que existem muitas outras formas desse privilégio que as vezes passam despercebidas. Não é incomum que haja uma habilidade proeminente em praticantes de umbanda ou candomblé, em especial nos quesitos mediúnicos, já que o ambiente é estimulante para tal. O conceito de trabalhos, oferendas, rituais e outros não é estranho a essas pessoas. Da mesma forma que existem privilégios que são dirigidos aos Católicos, já que em seu ambiente é comum a ideia de que a crença ritual pode dar atributos divinos ao pão e vinho e que poder divino pode ser colhido para a prática de milagres.

O conhecimento dos privilégios é a primeira peça de autoconhecimento, já que o uso desses privilégios e a readequação das crenças e efeitos que deixam gravados é fundamental para a compreensão da existência do praticante dentro e fora desses círculos.

Igualmente, o reconhecimento dos privilégios magickos ajuda a perceber de forma empática que muitas vezes existem assuntos que não são dominados por uns enquanto o próprio praticante pode não ter tido a oportunidade de aprender e dominar outras áreas da prática magicka,

tornando-se ferramenta de análise e melhoramento do próprio praticante, como indivíduo.

Nesse momento, meu convite é para interromper a leitura deste volume e dedicar pelo menos um momento de pensamento ou meditação a fim de reconhecer os privilégios magickos e os prejuízos que lhes foram impostos, para melhor compreender a sua própria forma de observar os demais praticantes.

Superados os assuntos relacionados aos privilégios e prejuízos magickos, nos é dada a possibilidade de nos projetarmos no lugar dos inúmeros interlocutores quando o assunto é Chaos Magick, permitindo respostas mais consistentes em vários níveis.

É também uma forma fundamental de conhecermos fraquezas e defeitos na nossa própria prática, quase como um observador externo e neutro de nossas próprias existências magickas.

Na verdade, isso diz muito do *Meu eu Magicko* à medida que ele é tratado como o próprio praticante-leitor e uma entidade espelho do praticante-leitor que se manifesta como o praticante ideal.

A destruição do praticante ideal enquanto fusão com o praticante ajuda a eliminar as falsidades das ideias mau orientadas (muitas vezes pelo próprio praticante) permitindo uma compreensão horizontal do seu ser enquanto ser magicko, passível de defeitos e qualidades fundamentais para determinar sua individualidade.

A propósito, manuais mais específicos e por pessoas muito mais laureadas que eu, advogam a muito essa necessidade de eliminar a imagem ideal enquanto fator de limitação e definição indireta do Eu. Não à toa que exercícios de invocação de personalidades diferentes são comuns tanto no Manual do Psiconauta quanto no Liber KKK, eis que permitem, em grau muito abrangente, a observação destas qualidades e defeitos por um novo Eu criado com novos atributos fundamentais.

Esse exercício, penso, deve ser repetido à exaustão de forma orientada, não para que nos passemos por outras pessoas (muito embora isso seja uma de suas funções, uma espécie oblíqua de glamour), mas que orientado nas nossas relações com os demais praticantes de nossos ambientes (presenciais ou digitais, conforme acima) possamos literalmente considerar a validade dos motivos das dúvidas dos outros, e evitar atritos desnecessários e a criação de limitações em nós mesmos e nos outros.

Ainda que não se escolham os caminhos individuais da prática magicka, a convivência com outros praticantes é desejável, pela troca de técnicas, de conhecimentos, de experiências e até mesmo de informações totalmente irrelevantes (em primeiro plano), sendo fundamental que um

ambiente de cordialidade e cooperação se instale, sendo, portanto, a Chaos Magick, uma grande disciplina colaborativa, ainda que radicalmente individualizada (ou não – e isso será esclarecido a diante).

## **Bonus Play do Início**

Agora que cobrimos as bases, já fomos sérios o suficiente e passamos da fase introdutória. Então afivele os cintos de segurança, pegue aquela ficha de RPG, abra seu Character Creator ou o seu CAS, bote seu nome e vamos partir para a parte prática do volume, entendendo melhor a proposta feita no início.

Essa talvez vá ser a Bônus Play mais longa que temos. No final, para quem nunca teve em mãos uma ficha de criação de personagem, eu vou disponibilizar uma bastante intuitiva.

Não se assuste se eu pedir para você dar um nome pra você, afinal você é o Seu Eu Mágicko e também ele é uma projeção de quem você deseja ser. E pra quem pegou as referências como CAS (The Sims), use e abuse de qualquer ferramenta que possa te ajudar.

**Capítulo 1**

**O Poder**

## **Entendendo o Poder**

Nessa parte vamos nos dedicar a entender o que é o Poder. A primeira coisa que temos que fazer é entender que O Poder é a fonte e alimentação de todo e qualquer trabalho magicko, seja ele em qualquer linha ou sistema que se decida seguir.

Muitas vezes chamado de energia, de mana, de qualquer coisa que seu sistema dite, O Poder nada mais é que assumir o controle das inúmeras possibilidades que são apresentadas e determinar os resultados, levando a uma satisfação de uma vontade do praticante, ainda que considerada improvável ou impossível.

Em linhas gerais, é o tudo aquilo que põe a magicka em movimento, dando sentido a prática e tornando a Magicka possível. Sem notas de brincadeira, não vamos falar de uma energia universal, de uma vontade do universo, da força de vontade dos Lanternas Verdes, do Cosmo dos Cavaleiros do Zodíaco, do Ki de Dragonball.

O Poder é qualquer coisa (inclusive aquelas ali em cima) que permitem que o praticante obtenha resultados extraordinários ainda que em situações ordinárias. Sem qualquer interferência religiosa ou de quaisquer sistemas, ficando na proposta genérica previamente feita, e mantendo o alinhamento com os ideais da Chaos Magick, o Poder é nada mais do que qualquer coisa que você escolha.

Parece ser algo grande definir o Poder como algo tão genérico e sem sentido, ou pior, com sentido tão específico, mas é fundamental entender que o Poder só existe para o praticante, se manifestando de várias formas, individualizadas, para cada um.

E se o Poder se manifesta isomorficamente com a individualidade de cada um (sem trocadilhos com My Hero Academy aqui), não é possível definir ele de forma que não seja pessoal. Em linhas genéricas, a definição acima está clara.

Outra definição mais afinada com a ideia da Magia do Caos é que o Poder é a capacidade individual de cada um de hackear a realidade (obrigado Manual do Psiconauta) e modificar a sua situação.

Não é apenas uma simplificação obtusa voltada para um sentido de individualidade, mas uma afirmação contínua do sentido da Magia do Caos como um meta-sistema que preza pela individualidade, eficácia e liberdade do usuário.

O Poder também pode ser entendido como algo voltado a estabilização das probabilidades, sobremaneira que amplifica as possibilidades não declaradas e permite a escolha pontual de uma delas.

Nesse sentido, ele é o oposto do dever, enquanto o dever é uma obrigação finalística, tendo um sentido único e um final determinável, o Poder flui em qualquer direção e o final de sua ação é, sem controle, indeterminável e imprevisível.

Talvez essa seja a coisa mais caótica que eu possa escrever, mas a verdade é que o Poder não tem sentido em si, diferente do dever, e não age sem provocação. Se você está coçando a cabeça e tentando entender, lembra da lei da inércia que aprendeu nas aulas de física do ensino médio: *um corpo parado tende a permanecer parado até que seja posto em movimento e um corpo em movimento tende a permanecer em movimento até que seja parado*. O Poder também é assim. Enquanto não provocado, ele não entra em movimento, diferente do dever, que quando descumprido entra em movimento sozinho para levar a um dos fins previsíveis.

Um exemplo de fácil compreensão para isso talvez seja o exemplo fisiológico. Manter a boa saúde é um dever de todo ser vivo. Ou seja, não existe outra possibilidade senão a manutenção da boa saúde. Caso o dever (nesse sentido como obrigação) seja cumprido, a vida é estendida e pode-se viver de forma agradável, caso não seja cumprido, haverá sofrimento e ultimamente, abreviamento da vida pela morte. Os resultados são previsíveis.

Já o Poder é diferente, ele trabalha justamente na área dos resultados improváveis e viola o dever. Ficando ainda no mesmo exemplo, é o caso dos asseclas hindus ou budistas que podem ficar dias ou meses sem se alimentar (cuidar da saúde, de forma bem básica) ou beber água, sem perder o estado de bem estar, gerando um resultado improvável (ou impossível, na Magia do Caos fica difícil traçar uma linha entre esses dois lados).

Então, sem mais delongas, vamos destrinchar o Poder de forma que possamos entender como ele se encaixa na criação do nosso *Eu Magicko*, que começamos na última bônus play.

## Fontes do Poder

Agora a coisa começa a ficar macarrônica, no sentido de enrolada (com sorte tem um belo molho e almondegas). Vamos começar jogando fora todo o nosso preconceito e considerar que todos podem estar certos (caso tenha problemas em fazer isso, volte para a parte do Privilégio Magicko).

Obviamente, quando assumimos que o Poder existe, ele deve ter uma fonte, um lugar onde ele se encontra concentrado, e de onde flui para alimentar as práticas magickas e dar sentido e eficácia para elas. Mas se consideramos que todos estão certos, isso significa que o Poder pode vir de muitos lugares.

Trabalhando de forma genérica, e adotando de forma simplificada os conceitos do Manual do Psiconauta e propostos por Pete Carroll, na definição deles o Poder se origina na gnose, que é um contato nu com o astral. Embora essa definição seja super suficiente, ela não parece ajudar muita gente, já que os estados de gnose dependem de treinamento e controle para serem acessados, e parece que existem pessoas que sequer precisam desses estados de alteração de consciência para ter sucesso na prática da magicka. Além do que, se estamos trabalhando de forma genérica, certas linhas não nos permitem adotar o Astral como algo a ser considerado, de maneira que tornaria essa jornada conglobante uma falsidade.

Pois bem, já que não podemos simplesmente definir o Poder, e vamos parar por aqui pois já estamos repetindo assuntos superados, vamos entender que o Poder pode fluir da seguinte forma: de dentro pra fora, de fora pra fora e de fora pra dentro.

Acomé? Exatamente! Existem fontes do Poder que estão fora do praticante e fontes do Poder que estão dentro do praticante, isso depende da forma como ele percebe a Magicka na sua prática.

Em exemplos práticos, no primeiro caso acima descrito, estamos falando daqueles praticantes que durante uma determinada prática, recorrem a algo que não pertence ao ser deles para colocar a magicka em movimento. Uma senhora que reza para que Jesus *“tire seu filho da droga”* ou uma wiccan que pede que a Deusa lhe abençoe ou ainda um praticante de Reiki que canaliza a energia do universo para curar são exemplos totalmente antagônicos entre si deste mesmo fenômeno, deste acesso a uma fonte de Poder de fora.

Já a vontade crua, sentimentos fortes ou ainda simplesmente a explosão do Poder interno são exemplos de poder que é tirado de dentro do praticante para fora, externalizando um efeito desejado que é alimentado (e uso essa expressão com um caminhão de asteriscos) pelo próprio praticante (inclusive pela energia bio-física dele, em muitos casos).

Pois bem, então terminando esse pedacinho e pulando para uma conclusão rápida, o Poder pode ter uma fonte interna ou externa, a depender de quem use e do sistema eleito para usar.

## **Acessando o Poder**

Eu já repeti umas duas ou três vezes que num outro momento, se tudo for favorável, vou dar meu próprio manual de prática, baseado na minha experiência, opiniões e percepções. Mas isso não me autoriza a passar batido pelo básico que é o acesso ao Poder de forma rápida.

Acessar o Poder nada mais é que utilizar essa ferramenta, e sim, o Poder é uma ferramenta, para gerar os efeitos magickos desejados. Ora, se a magicka não opera sem poder, o Poder é justamente o combustível para a magicka.

Mas o acesso ao poder é algo complexo e não existe um consenso sobre isso. Algumas tradições dirão que é um presente recebido de alguma entidade por conta da sua devoção, outras dirão que é benefício da disciplina, uma terceira corrente é adepta do poder como resultado da repetição e do treinamento, ainda existem opiniões que dizem que acesso ao poder é algo nato, como uma característica bio-genética, a verdade é que é irrelevante a forma como se acessa o Poder, desde que o praticante consiga fazê-lo, por seu próprios meios, e obtenha resultado.

Aqui vamos abrir um parêntese enorme para os já citados Liber MMM e Manual do Psiconauta, já que eu disse acima que rejeito uma receita de acesso ao Poder, inclusive as receitas propostas pelos autores dessas obras, mas os motivos serão explicados adiante. O que é importante dizer aqui é que, embora sejam o caminho para abraçar o Poder para muitas pessoas, não são necessariamente o único caminho e nem o melhor caminho.

Novamente, repetindo pela quarta ou quinta vez (não estou contando e nem faço questão de voltar para contar), eventualmente eu vou expor minha forma de acessar o Poder e a forma como oriento minha prática.

Em momento algum minha pretensão é invalidar estudos muito mais fundamentados e menos empíricos da prática magicka, mas é fundamental que o leque de opções vá além da gnose e da via Astral, buscando cada um pelo seu entendimento individualizado do Poder e de como ele opera para modificar as coisas ao seu redor.

E depois dessa enrolação toda, basicamente a conclusão é que o acesso ao Poder é algo individual e intuitivo e, muito embora, possa adotar parâmetros pré-estabelecidos é necessário que seja um conhecimento claro ao praticante.

Porém, não podemos parar por aqui, isso porque a criação do nosso *Eu Magicko* começa a partir de agora. Já falamos um monte (ainda que desnecessariamente) do Poder, das suas fontes e do seu acesso, mas o que isso ajuda a criação do *Meu Eu Magicko*?

A resposta é simples, agora é hora de sentar o bumbum na cadeira (ou no sofá, ou no chão ou onde você melhor pensar, pode ser em pé também) e definir a forma como o Poder flui na sua prática magicka. Novamente, eu não vou entrar em detalhes e nem dar linhas gerais da minha visão da prática, mas é fundamental que você decida se você vai ter recorrer a fontes internas, externas ou ambas.

Isso tudo porque, mais pra frente na criação dessa identidade, teremos situações que a escolha da fonte de Poder é incompatível com outras escolhas, e portanto, tornando a prática inconsistente.

Pare, pense reflita. Avalie a sua prática, se tiver um diário, grimório, livro das sombras, deck de cartas do Pokémon, álbum do campeonato brasileiro, *post its* pendurados na parede que sirva de local de anotação e avaliação da prática, a hora dar aquela revisada e revisitada no quem você é e como você faz é agora.

## **Bonus Play**

Se durante a prática perceber que alguma avaliação feita foi errada, não tenha medo de mudar. A maioria dos jogos hoje tem opções de redefinir suas escolhas e realocar seus atributos.

Dica do dia, isso vale para a vida e para a magicka também. Ninguém é obrigado a aderir a uma escolha ou interpretação momentânea, principalmente quando percebe que não tinha maturidade quando feita tal ação.

É importante saber que a avaliação e reavaliação são partes do processo de refinamento da prática da magicka e necessárias para o aperfeiçoamento da técnica e evolução nos inúmeros níveis e caminhos que a magicka nos oferece.

Não tenha vergonha de voltar algumas casas e corrigir o que fez de errado, afinal, com prática e esforço, você sempre pode repetir a rolagem de dados.

**Capítulo 2**

# **Classes e Arquétipos**

## Por que Classes e Arquétipos?

Eu realmente não estava brincando quando disse que haveria diversas referências a jogos e RPGs e outras coisas do tipo. E falando sério (mas não tão sério assim), essa é uma das fontes mais prolíficas de compreensão e entendimento magicko moderno, ainda mais quando estamos falando das práticas ocidentais<sup>1</sup>.

Muito foi perdido entre as idas e vindas das disputas políticas, colonialismo, escravidão, acessão cultural, e outros sincretismos destruidores, e isso não vem sem um custo.

Dessa forma, aprendemos rapidamente a tratar como iguais coisas diferentes e foi nesse mundo do RPG e jogos, no mundo mágico da imaginação, da literatura e de outras práticas ordinárias que o pouco conhecimento que temos sobreviveu as gerações.

E esse conhecimento não passou, no entanto, sem muitos prejuízos, já que outras forças além dos movimentos místicos estão moldando esse conhecimento, em especial as forças pop, no sentido daquilo que toma as telas dos cinemas, livros infanto-juvenis, e o imaginário popular em geral.

É verdade que esse movimento não é, exatamente, novo, e um acesso ao conhecimento da antiguidade veio através dos movimentos renascentistas e iluministas, mas devemos lembrar que esses movimentos estavam ligados a censuras e pressões sócio-políticas da época, e talvez não possa ser completamente confiável.

Por outro lado, temos a arte como expressão livre e muitas vezes resistente e rebelde com o *status quo*, incluindo como arte, qualquer forma de entretenimento, incluindo jogos dos mais variados. Devemos considerar que boa parte da arte não está nas galerias, salas de cinema ou televisões, mas nos porões, esconderijos e na casa daquele nerd que você não gostava na escola.

Outra característica do ocidente, muito embora se evite falar nisso, é a distribuição de competências e papéis para os indivíduos a partir de características e aptidões, algo que está tão profundamente enraizado em nossa cultura ocidental que se torna mais fácil usar isso a nosso favor, pervertendo o significado e o propósito disso, do que lutar contra isso até mesmo em nível astral.

Uma das disciplinas que me é muito cara é a da magia do significado, e por isso mesmo não poderia deixar de fora desse pedaço essa prática que é recorrente para mim. Em linhas gerais, as coisas não

---

<sup>1</sup> Antes que haja qualquer interjeição, a Magia do Caos é a mais recente e genuína prática mística ocidental. Temos sempre que levar em conta que muito do que consideramos práticas místicas vem da troca cultural do oriente com o ocidente, já que obviamente nós perdemos muito no que eu, particularmente, chamo de idade das trevas do misticismo ocidental, que começou no apogeu político da igreja católica, no Século III e se pronunciou até a eclosão dos movimentos místicos do final do Século XIX e início do Século XX.

são o que são se não for pelo significado atribuído a elas. Trocando em miúdos, uma maçã só é uma maçã porque aquela estrutura frutosa para mim significa uma maçã, podendo significar até mesmo uma banana para outros. Ou seja, a maneira mais prática de acessar a realidade e modificá-la, e através do significado das coisas.

Pois bem, nessa batida do Miami Pancadão eu me arrisco a pegar essa coisa da civilização ocidental, que é a atribuição de papéis e arquétipos, para, ao invés de reforçá-la, resignificá-la como um meio de melhorar a compreensão daqueles rebeldes que não aceitam as coisas como são.

Magicka é, antes de qualquer outra coisa, rebelar-se contra o que está como está.

Sem mais delongas, a adoção de classes e arquétipos se apresenta em dois níveis, para quem está começando a escolha orientada de uma ou mais opções dentre muitas para orientar o crescimento das práticas em uma direção, que somada a adoção de um caminho multinivelado leva a cristalização do seu papel dentro do oculto, e para quem já pratica com algum tempo, a orientação para a compreensão intuitiva de sua prática e ajuste do caminho multinivelado a ser seguido.

O caminho multinivelado é algo muito parecido com os graus de magia do Liber KKK ou os levels do Manual do Psiconauta, porém da forma como proponho, de uma maneira mais adequada ao dia a dia do praticante, e vai ser tratado adiante.

Pois bem, dito isso tudo, as classes e arquétipos devem ser apresentadas com compreensão fácil e com linguagem simplificada, explorando não só a relação com a fonte do Poder, como também a relação com a própria vida a ser adotada pelo praticante quando da adoção desses papéis.

Como já dito, a adoção de uma classe ou arquétipo não é algo definitivo, e deve sempre que parecer insuficiente, ser revisitada e revista, como ferramenta de engrandecimento do seu *Eu Mágico* e de fusão do seu *Eu Ideal* com o *Eu Definitivo*.

O momento de adoção de uma classe ou arquétipo não é algo leviano e fala muito sobre a forma como você se enxerga perante a prática magicka, e também não é algo que deve ser feito de forma impensada ou motivada por paixões.

Se num primeiro momento eu trato o Poder como a violação do dever, agora sem qualquer contradição o dever de autoconhecimento se impõe, reforçando a ideia da autorreflexão (conforme proposto em linhas gerais quando falei dos privilégios magickos).

Igualmente as classes e arquétipos propostos não são os únicos, e novas classes e arquétipos podem ser criados pelo próprio praticante quando as definições propostas forem insuficientes. Também

é fundamental que caso as sugestões pareçam incompletas ou sem sentido, que o praticante atribua os próprios significados para as classes.

Mas, sem entrar no mérito, vamos ver as classes que proponho uma por uma, e caso seja necessário, fica a sua discricão a redefinição das mesmas.

## O Mago

“Mas o Mago é implacável”<sup>2</sup> – E com essa fala do Patolino começa a vir a primeira classe ou arquétipo.

Tradicionalmente os Magos são aqueles que controlam a magicka por meio de seu conhecimento superior e estudo constante. Capazes de virtualmente fazer qualquer coisa, a chave para compreender a natureza desse arquétipo é compreender que o Mago, nem sempre é aquela pessoa que tem uma aptidão natural para a magicka.

Isso não significa que o Mago não seja um arquétipo válido, muito pelo contrário, é o arquétipo ou classe mais bem referenciado. Com muito treinamento e estudo, prática, tentativa e erro o Mago controla quantidades absurdas de Poder, se tornando extremamente eficaz.

O Mago é conhecido não só pelo seu poder, mas também por se destacar quando comparado pelos que o cercam. Ele é teatral, suas vestes caricatas, carrega uma série de objetos que aparentemente focam seu poder, é quase uma criatura saída dos livros de fantasia. Uma característica não rara no Mago é a necessidade de exhibir o Poder obtido, buscando uma solução magicka para tudo aquilo que enfrente.

A marca do Mago é o conhecimento aliado a prática. Ser um Mago é passar muito tempo estudando, muito tempo experimentando com práticas controladas em seu canto recluso, pra só quando houver a certeza e capacidade sair para o mundão com sua varinha/cajado ou outro objeto de Poder.

Quanto as fontes de Poder do Mago, ela é simples, clara e direta, é o conhecimento intrínseco do Universo e do comportamento da Magicka dentro do Universo que lhe alimenta, e ele pode mover todos os pequenos pedaços do universo para alcançar o impossível.

Igualmente, o Mago representa coisas antagônicas. Se por um lado não existe a necessidade de uma aptidão nata para a magia, em regra O Mago tem uma postura elitista, baseada na superioridade de seu conhecimento e prática controlada. É super democrático quando se demonstra como classe que permite a todo e qualquer que busque o acesso à Magicka, porém é elitista e exclusivista quando observa somente a sua própria ascensão e conhecimento.

Para quem gosta de estudar e praticar de forma controlada antes de tentar usar magicka, o Mago é uma escolha consciente e bastante consistente, já que a preparação é a chave para o sucesso.

Um comentário deve ser feito, antes de mais nada. O Mago é a classe que provavelmente demanda maior esforço e dedicação do praticante, eis que é muito estudo, muito conhecimento, muita

---

<sup>2</sup> Referência a brincadeira dos Loney Tunes: [https://www.youtube.com/watch?v=nuoKRbAih\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=nuoKRbAih_o)

preparação, para uma prática precisa e geralmente sem falhas (se a gente excluir a fase de experimentação, claro).

Quase toda publicação de Magia do Caos segue na direção do Mago, referenciando uma prática constante e necessária para eficácia, de modo que se torna, também, uma das classes mais bem orientadas na prática.

## O Feiticeiro

“Eu não faço porque eu quero, eu faço porque posso” – talvez esse seja o mote do Feiticeiro. E não se surpreenda se isso parecer extremamente arrogante, se a pedância do Mago é algo terrível, a arrogância do Feiticeiro é muito mais irritante.

Mas essa arrogância não é gratuita, o Feiticeiro, ao contrário do Mago, é pura intuição. Ele nasceu com uma aptidão natural para as artes magickas e, mesmo sem treinamento formal ou estudo, é capaz de controlar forças absurdas.

Não é uma classe para ser desprezada e normalmente quem escolhe por esse arquétipo se identifica com essa aptidão natural. É composta por aquelas pessoas que demonstram o um conhecimento empírico da magia e uma prática normalmente desregrada, e até irresponsável.

Diferente do Mago, o feiticeiro muitas vezes é alguém que passa despercebido e dá preferência para as soluções simples e diretas, ao invés de usar magicka para tudo (não que ele não faça, se o Mago faz porque é motivo de orgulho, o Feiticeiro é viciado em usar). Em regra, são menos teatrais e mais práticos, costumando confiar em si mesmos e na sua intuição.

Não à toa que o Poder do Feiticeiro flui de dentro pra fora. O Feiticeiro não precisa de permissão para usar a magia, muito pelo contrário, ele usa sem qualquer restrição, confiando na sua própria capacidade de colocar a magicka em movimento.

Em geral os Feiticeiros costumam rejeitar o conhecimento formal da prática, buscando sempre soluções intuitivas e criativas. Se existe uma classe que é sinônimo de criatividade, são os Feiticeiros.

Quando em nível elevado, ainda que sem consciência de suas capacidades, os Feiticeiros costumam não perceber que a aptidão natural que possuem não é um traço comum a todos os praticantes, e costumam esquecer quando trocam experiências.

Feiticeiros, por emanarem esse Poder absurdo de si, além da afinidade natural, costumam estar associados com outras classes que dependem de poder externo, seja para própria proteção, seja para uma prática simbiótica.

Mas a aptidão natural demonstrada pelos Feiticeiros não é uma desculpa para deixar de lado os estudos. Naturalmente curiosos, por viverem ligados a magicka, a apreensão dos fenômenos e o aprendizado os seduz facilmente, muito embora também os entedie rapidamente. Numa brincadeira com o horóscopo, seriam os geminianos da magicka, nunca se aprofundam muito em algo, confiando na sua aptidão natural para resolver as situações.

Por isso talvez sejam considerados em níveis baixos de magia para a maioria das publicações, o que não é verdade. Se o Mago é limitado pelo seu conhecimento e prática, o Feiticeiro só conhece o limite da sua própria imaginação.

## O Bruxo

“Perséfone eu invoco, da água, do fogo e da fumaça” – Essa referência a Bruxa de Blair vem a calhar quando falamos do Bruxo (ou melhor da Bruxa).

Essa é uma classe misteriosa e bastante interessante. De difícil percepção, a Bruxa é alguém que anda como a maioria e no meio da maioria. Bem verdade que igualmente o Feiticeiro, o Bruxo também possui uma aptidão natural para a magicka, e igualmente o Mago, ele depende do seu conhecimento.

Mas o Bruxo não é apenas uma fusão limitada das duas classes anteriores. É talvez o arquétipo mais mal concebido no entendimento popular, sendo um arquétipo tão tendente para a alta magia quanto os demais.

O que diferencia o Bruxo do Mago e Feiticeiro é a fonte do Poder, que do Bruxo é sempre um poder externo, sejam seus ancestrais, seja o poder coletivo de seu coven, seja uma entidade ou até mesmo o Poder latente de algum lugar.

Bruxos são os mestres da transformação e nada lhes é estranho, seja pelo conhecimento formal ou intuitivo que tem. Nenhum Poder está a salvo de ser apropriado pelo Bruxo, nem nenhum Poder está fora do controle do Bruxo.

Basicamente é assustador pensar que exista uma classe assim. Toda fonte alimenta o Poder do Bruxo, que pode dar novas funções. Não à toa que talvez seja a classe que tenha a maior plethora de comportamentos possível, desde um rapaz tímido que se esconde até aquela mulher super confiante que não aceita não como resposta.

O Bruxo é o arquétipo mais versátil. Variando do discreto ao teatral, O Bruxo circula entre todas as zonas de cinza dos extremos. Obviamente, em graus mais iniciantes, os Bruxos dependem de rituais complexos e práticas que demandam preparação e dedicação.

Isso, porém, não é impeditivo, muito pelo contrário, numa escala evolutiva, quando se acede a níveis mais altos, O Bruxo costuma lembrar mais um Feiticeiro do que qualquer outra classe, exceto talvez pelo seu limite.

Por depender do Poder externo, o limite do Bruxo é justamente a quantidade de Poder que consegue captar, controlar e empenhar no trabalho magicko e o tempo que leva para fazer isso, dependendo de muito treinamento e prática.

Por isso, não deve ser incomum perceber que o Bruxo frequentemente está evocando uma fonte de Poder a sua presença, como ambas forma de alimentação do seu trabalho e de certificação de suas capacidades. Igualmente, nem sempre essas formas são formas

entidades, ou divindades, mas sim formas relações e formas emoções, como no caso dos covens que retiram seu Poder dos laços de irmandade formado por seus membros.

Não é incomum que também estabeleçam relações simbióticas com Feiticeiros, que oferecem seu Poder para os Bruxos em troca de convivência, proteção, companheirismo e até mesmo favores, nos campos ordinários e magickos.

## O Druida

“Me entreguem seus pobres, seus destituídos, suas massas e eu farei uma revolução” – essa frase soa política e dita por Martin Luther King, mas na verdade poderia ser dita por um Druida.

Da mesma ordem dos Bruxos, o Druida também depende de Poder externo, o que difere é quem provê esse poder. Se para o Bruxo pode ser qualquer fonte, inclusive fontes imateriais, o Druida tem uma fonte material bastante específica: a Natureza.

Isso significa que o Druida tem uma aptidão à prática da magicka natural, da extração das coisas como se apresentam naturalmente, afinidade com os animais e com as plantas.

São os Druidas também os primeiros e maiores conhecedores das propriedades das plantas, da terra e até mesmo de coisas insignificantes para as demais classes, como pedras e conchas.

Eles podem tirar leite, e entenda por leite, Poder, de pedras. Se houvesse hippies na magicka, eles estariam divididos entre a Bruxa paz e amor e os Druidas.

Normalmente são reclusos e sua prática orientada para proteger e preservar a natureza e, por serem dependentes dessa conexão, costumam entrar em conflito com quem ameaça sua fonte.

A propósito, em regra a conexão forte do Druida com a natureza é natural e nasceu com ele, porém pode decorrer de experiências e até de um comprometimento voluntário do praticante com a Natureza.

Mas isso não significa que Druidas sejam uma classe secundária (em verdade vos digo, nenhuma classe é secundária). Se considerarmos que os fenômenos mais violentos vêm da natureza, e que esse Poder habita e alimenta os druidas, a próxima vez que considerarmos os mesmos, temos que estar cientes que estamos falando com um tsunami ambulante e um terremoto engarrafado.

Além disso, a afinidade deles com as demais criaturas da natureza é algo para ser reconhecido. Se por um lado os arquétipos previamente descritos são capazes de mudar um objeto para melhor utilizá-los, os Druidas são os invocadores originais, capazes de invocar para si os aspectos bestiais das criaturas, amplificando e melhorando suas capacidades físicas, mentais e até de sobrevivência em muito, sem contar que todos os pets amam eles, até os pets esquisitos, como uma iguana ou aquela barata voadora inesperada.

O conhecimento do Druida também é algo fluido, como a água. Ele provém de tantas fontes naturais quanto possamos elencar, vem da tradição, escrita ou não, passada de geração em geração, vem da observação da natureza, vem até mesmo da intuição quanto em contato com sua fonte. Se por um momento eu coloco o Mago como pináculo do

conhecimento, e isso é bem verdade, dado a sua própria característica, o Druida deve ser considerado o guardião daquele conhecimento que não é apreendido pelo Mago, um conhecimento misterioso que flui da própria matriz natural.

## **O Templário/Sacerdote**

“Tudo posso naquele que me fortalece, Tu será minha força, pois eu estou Contigo” – não, você não está na igreja evangélica, mas isso mostra a diferença fundamental do Templário ou Sacerdote para os outros arquétipos.

Ainda na ordem dos Bruxos e dos Druidas, aqueles que dependem de uma fonte de poder externa, nós temos o último arquétipo, que por acaso, é um arquétipo misto, tendo duas acepções.

Nesse arquétipo temos o Templário, aquele que guarda ou protege o templo, e o sacerdote, aquele que mantém o templo, mas o que ambos tem em comum, é a sua devoção a uma divindade.

A qualquer divindade (então sim, aquela galera do terreiro é tão mais próxima desse arquétipo quanto o pastor evangélico e o padre das igrejas cristãs que te acordam domingo de manhã cantando louvores).

Não é coincidência que ambos esses tipos sejam aglutinados na mesma classe, eles recebem seu Poder de uma fonte externa, qual seja, o seu Deus (ou Panteão). O que os separa dos Bruxos e Druidas é justamente o preço que pagam por esse poder.

O Poder deles vem sob um alto custo, a devoção, a entrega e o serviço para essa divindade. Se o Sacerdote é a mão direita dessa divindade na nossa existência, como Seu arauto e obreiro, o templário é o Seu protetor e vingador.

Na prática, a diferença é mais em relação ao local que ocupam no culto, do que em relação ao Poder em si. O Poder vem do Alto (ou baixo, ou qualquer que seja o domínio da divindade).

Sua manifestação vem através de preces e sacrifícios. São litúrgicos, ritualísticos, solenes e, na maioria das vezes organizados. Possuem ordens, hierarquias, seguem doutrinas e ensinamentos rígidos. Fazem troca com seu Deus, oram, laboram, e praticam a magia para a grande glória de seu mentor.

Podem, ou não, serem caricatos e teatrais, porque não, mas isso é porque dos arquétipos, quem sabe seja o mais comum do dia a dia. Aquela tia da igreja que diz que Deus atende todos os seus pedidos, ou aquele rapaz que vai lutar contra a iniquidade do mundo para que ele seja da forma como seu Deus viu.

E assim a gente percebe que muita gente pratica, efetivamente, a magicka, sem sequer perceber, cantando aquele ponto pro Tranca Rua para chegar bem em casa ou rezando o terço para que a saúde da sua neta se reestabeleça, impondo as mãos em oração para curar uma aflição, enquanto consagra oferendas e entra em comunhão com esse ser superior.

É uma classe que não demanda grandes digressões, todos a conhecem. Talvez seja necessário diferenciar das outras classes em seu grau. Veja, se para a bruxa qualquer emanção de Poder pode ser fonte, e se para o Druida a própria natureza é sua fonte, para o Templário e o Sacerdote só existe uma fonte, o seu Deus (ou Panteão).

São também o arquétipo mais perigoso, já que a sua crença é tão poderosa que o acesso ao Poder acaba sendo facilitado, pelos rituais litúrgicos, pelas preces e repetições, até mesmo pela disseminação da doutrina, colocando eles em uma posição de poder inigualável, especialmente quando não cientes do funcionamento da Magicka e dos fluxos de Poder.

**Capítulo 3**

# **Profissões**

## Por que Profissões?

Obviamente a separação de arquétipos é simples e redutiva demais, e devemos compreender que mesmo entre os vários arquétipos e classes, algumas funções (quando não antagônicas a natureza da classe) são comuns a mais de uma das classes.

Além do que, se as classes descrevem os praticantes em linhas gerais e abertas, e vou dizer uma vez, situações abertas levam a resultados abertos, e situações específicas levam a resultados específicos, a atuação de cada praticante tende a ser muito mais específica do que somente aquela descrita pelo arquétipo.

E por isso talvez seja fundamental traçar a brincadeira das profissões, como uma forma de melhor compreender como o arquétipo se comporta na prática, e porque mesmo que duas pessoas tenham a mesma classe, ainda assim podem ter práticas tão distantes uma da outra.

Além do que, orientado pela rebeldia pronunciada que a praticada magicka exige, nada melhor que perverter mais um ponto do sistema geral de controle das pessoas, ressignificando o mesmo para dar novas roupagens.

Pois bem, se a classe dá linhas gerais de comportamento, mas principalmente, descreve a relação do praticante com a magicka e sua fonte de poder, as profissões são mais específicas e costumam já entrar em aspectos práticos do dia a dia magicko de cada Eu.

Não são meras definições de um trabalho a ser feito, mas elas demonstram, para aqueles em graus avançados, um comprometimento com determinadas práticas, e para aqueles em graus iniciantes, um norte para reforço de determinadas práticas.

Como já dito, a escolha ou reconhecimento de uma profissão não implica necessariamente na sua perpetuação, ficando ao cargo de cada um reavaliar a adequação dessa atribuição à própria prática e estilo de vida.

Igualmente, algumas das profissões podem soar indignas, malignas ou até mesmo desonrosas, o que não é verdade, já que muito embora as aplicações da magicka sejam infinitas, não existe uma moral geral que determine valores de bem e mal igual a todos.

Ainda nesse assunto, não existem profissões mais importantes ou menos importantes que os outros, mas sim aquelas mais adequadas para um praticante ou outro. Não me recordo o autor, mas é aquela frase bastante célebre: “Não podemos julgar um peixe pela sua aptidão em subir árvores”.

Sem mais delongas, vamos enfrentar algumas profissões de sugestão, lembrando sempre que na insuficiência de suas definições ou

até mesmo na inadequação da prática descrita, cada praticante é convidado a estabilizar os próprios conceitos, criando novos, fundindo velhos, dividindo e conquistando o próprio poder sobre si.

E num rápido *post scriptum*, igual muitas pessoas nos assuntos ordinários tem mais de uma profissão, a manifestação magicka é similar, não significando que não se possam adotar múltiplas profissões.

## Videntes

Seus olhos veem mais longe, seus sentimentos vão além dos daquilo que os sentidos determinam, nada é misterioso para o Vidente e nada pode ser escondido deles.

A primeira das profissões é talvez a mais conhecida de todos. Os videntes, independente de sua classe, são mestres da divinação e da revelação dos segredos. São comuns, são procurados, gurus e cartomantes, videntes de todas as formas são chamados para revelar o que o futuro nos reserva.

Na verdade, os videntes usam a magicka para ver (ou viver ou passear ou até estar) além das limitações do tempo e espaço. Eles detêm o poder, a visão.

Seja por uma aptidão natural, mediunidade latente ou qualquer outro motivo, os videntes são aqueles que trazem o conhecimento oculto à superfície.

Não basta apenas falarmos de uma profissão tão abrangente, com práticas tão abrangentes, temos que lembrar que até em outras profissões o poder da vidência pode ser necessário, muitas vezes sendo aquele quê de médico e louco que todos tem.

Videntes podem se apresentar de tantas formas como podemos imaginar. Desde os druidas que lêem as nuvens até os magos quiromantes, passando por clarividentes, viajantes extra-corpóreos, leitores de oráculos e sistemas, oráculos invocatórios, temos tantas formas de manifestação quanto de prática da profissão de vidente.

Por isso mesmo que os videntes não admitem qualquer exclusão de uma das classes acima mencionadas. Não importa a classe, sempre haverá uma forma de atingir a vidência e de exercer esse poder maravilhoso que é a visão além daquilo que senta sob nossos olhos.

É incrível que exista uma profissão como essa, e por isso mesmo eu a escolhi para começar, porque apesar de sugerir classes, profissões e níveis (sim, este volume termina com um estudo de níveis de prática que podem ser associados com profissões e classes) como divisão, a verdade é que a magicka em si é conglobante e unificadora.

A profissão de vidente é incrível, muitas vezes oracular, e restrita. Apesar de eu ter dito que é a mais conhecida de todos, poucos acabam acedendo aos níveis mais altos da vidência, seja por que não possuem estrutura para tanto, seja por que se acomodam em situações confortáveis.

A propósito, é a profissão mais procurada por praticantes e não-praticantes, sobremaneira que é comum ouvirmos histórias de que fulano foi em tal vidente ou outro para perguntar sabe-se lá o que.

## Invocadores

“A força do Lobo. As garras do Lobo!” – Outra classe bastante conhecida. Valha, talvez tanto quanto os videntes. Invocadores são aqueles que se tornam outros. De pais de santo à médiuns espíritas até mesmo aqueles oráculos que falam com as vozes dos Deuses, os invocadores são aqueles que podem ser cavalos de outras entidades.

Mas não pense que são obrigatoriamente bruxos e sacerdotes por receberem algo de fora. Magos, feiticeiros e druidas tem seus lugares entre os invocadores. É fundamental esclarecer que a invocação é a adesão de algo de fora para dentro de si, seja a incorporação de demônios, espíritos, exus, deuses ou seja lá o que, até a assunção de formas ideais.

Por isso mesmo invocadores não são sempre aqueles médiuns sentados no centro espírita a psicografar cartas de entes queridos, muito pelo contrário. Um feiticeiro habilidoso pode eventualmente ser um invocador<sup>3</sup> nato.

Criando facetas e idealizações do que deve ser e permitindo que esses constructos imaginários “assumam o controle” o feiticeiro pode se tornar outra pessoa sem se desconectar da sua essência.

Igualmente o mago pode invocar para si a ideia daqueles mestres que andaram antes de si.

Outra profissão bastante eclética, os invocadores. A propósito, nas classes eu citei que os druidas são os invocadores originais, e eu explico isso, já que no início da consciência do ser humano como ser inteligente suas referências eram mais próprias da natureza, e por isso mesmo, chamavam para dentro de si características próprias.

Nesse sentido, a fonte do poder e a classe é radicalmente irrelevante para os invocadores, já que o que fazem é, literalmente, andar e agir como “outras”<sup>4</sup> pessoas. Citando o musical os miseráveis: “num momento ali, depois sumiu!”

Por isso mesmo as vezes não reconhecemos um invocador em nosso meio. Eles tem mil faces, são hábeis e capazes de utilizar suas milhares de faces em frente a qualquer situação, quando em níveis elevados. Não que sejam mentirosos (alguns obviamente abusam), mas se adequam através da “aquisição” de novas qualidades a qualquer situação.

---

<sup>3</sup> Partindo do conceito caoísta de invocação, onde a assunção de atributos externos é o que se chama de invocação, independente de se tratarem de entidades, constructos ou idealizações.

<sup>4</sup> Se eu pudesse botaria um milhão de aspas aqui, por um motivo ridiculamente ridículo: as vezes a invocação pode ser de uma idealização de si próprio, praticamente um Eu 2.0 imaginado, concebido e então invocado para provocar uma mudança de atitude e comportamento.

São também uma profissão sensacional, transitam em qualquer meio, passam por muitos locais. Alguns querem ser notados e reconhecidos por invocadores, como disse, médiuns, pais de santo e oráculos; já outros preferem o anonimato, são como murmúrios, a face que mostram para um logo desaparece ao invocarem uma nova entidade. Outros ainda, a exemplo dos druidas, vão invocar para si entidades animais e adquirir a força de um elefante, a velocidade de um coelho, a precisão de um sapo ou até mesmo a repulsa de uma barata. Os invocadores podem ser o que desejarem ser.

Mestres das máscaras, não devem ser confundidos com os ilusionistas, eles mudam a si mesmo, não ao seu ambiente, e podem, não incomumente, em níveis mais elevados, performarem glamoures perfeitos, se tornando outra pessoa a olhos vistos.

É necessário abrir um parêntese aqui, a invocação talvez seja uma das disciplinas mais acessadas da magia, e muitas vezes inconscientemente, como já citado, por pessoas falsas, mascaradas e de mil faces, e isso não invalida essa arte.

Não à toa temos que manter a vigilância contra charlatões, que eventualmente podem ter se tornados grandes invocadores, mas que não acedem a níveis mais altos da prática magicka.

Mas essa vigilância não é desculpa ou gratuidade para deixarmos de reconhecer essa profissão, tão comum quanto os videntes, e tão fundamental para compreensão individual dentro da prática mágicka, como positiva e necessária para o praticante responsável.

## Ilusionistas

“Enquanto minha mão direita encosta na sua testa, eu mudo a forma como você enxerga aquela coisa” – já que falamos nos ilusionistas na profissão anterior, vamos continuar falando neles, os mestres dos sentidos.

Os ilusionistas (não confundir com a acepção clássica de enganadores de palcos) são os mestres dos sentidos, mudando a forma como as pessoas percebem o mundo. Não, eles não tem o poder de mudar a realidade, mas eles podem muito bem tornar o visível, invisível.

Nenhum sentido está a salvo dos ilusionistas, e talvez os melhores ilusionistas sejam também enganadores de palco. Eles mexem com aquilo que liga o ser ao mundo físico. Visão, paladar, tato, olfato e audição, tudo o que usamos para perceber o mundo a nossa volta é parte do seu arsenal.

E aqui novamente caímos em redundância, outra profissão que literalmente não está nem aí para a sua classe. Do mago ao templário, qualquer um pode ser um ilusionista.

Eu penso que os ilusionistas originais também foram druidas, que aprenderam com os pavões. Explico, diz que o pavão tem os pés feios, e por isso quando alguém olha para seus pés, ele abre sua cauda para distrair de sua feiura nos pés com a beleza deslumbrante de sua cauda.

Não cometa o erro, porém, de pensar que o ilusionista é só alguém que sacode um lenço para te distrair com uma mão enquanto limpa a meleca que tirou do nariz na sua camisa com outra. Repito novamente, são os mestres dos sentidos, podendo alterar a forma como seus sentidos se comportam, mudando como você percebe a luz e a sombra, isso em níveis baixos (truques de palco) até levar a uma privação completa dos sentidos.

Eles não mudam o mundo, mas mudam o mundo que você vê, incluindo glamoures poderosos. Se os invocadores mudam da água pro vinho de dentro pra fora, são os invocadores que poderiam transformar os sapos em príncipes... bem, na verdade ainda seria um sapo, mas você veria e juraria que tem um príncipe ali.

Uma profissão, também manchada por muitos falsários e maus caracteres<sup>5</sup>, mas igualmente digna. Talvez o maior problema dessa profissão seja que a maioria dos seus praticantes se conforme com a estadia em graus baixos, ou, o grau do óbvio.

O que não significa que não existam praticantes dedicados a pura prática do ilusionismo. Em verdade, esse volume pode ser até uma

---

<sup>5</sup> Aqui, cada um que seja o próprio juiz do que é bom ou mau.

tentativa de ilusionismo barato, já que os ilusionistas também são os mestres em dar novas formas àquilo que é ordinariamente percebido.

Mas se eles enganam os sentidos, eles não enganam as mentes, e as coisas permanecem ainda com seu significado, apenas percebidas de outra forma, basicamente, enganando os sentidos, e dando novas aparências (muitas vezes extraordinárias) a um mundo sem graça.

Pois bem, para que você não se sinta enganado, por uma ilusão mal feita, existe sim uma profissão que faz o que eu venho fazendo nesse tomo inteiro, que é perverter, atribuir e readequar significados.

## Bardos

“Deixe me te contar uma história...” – e assim começa o Bardo a mudar tudo o que você conhece ou acha possível. Se os ilusionistas são mestres dos sentidos, os bardos são escultores de realidade.

Spinners<sup>6</sup>, contadores de histórias, os bardos mudam o significado de qualquer coisa que lhes passe pelos lábios (e eu não falei quais). São os mestres da significação e da ressignificação.

Um ilusionista te faria morder uma maçã a percebendo completamente como uma banana, um bardo lhe daria uma maçã, mas você agradecerá pela banana e nunca saberia o que lhe atingiu. Ele mudaria o significado.

É o que comentei em fases introdutórias, que o significado determina o sentido de tudo, dando coerência e existência, e nesse sentido, ali eu garanto que estava invocado num Bardo.

Eles não conhecem limites entre o real e o imaginário, tecem suas histórias com tamanha perfeição que tudo se ressignifica ao ser tocado por suas palavras, no presente, passado e futuro.

Não tem muito o que falar, eles nos encantam com suas canções, nos cativam com suas histórias, e mudam o mundo com cada uma de suas bravatas. Nos níveis baixos as vezes não são tão convincentes e passam por mentirosos, mas não se engane, uma teia tecida pelo Bardo não se rompe, e algo que ele falou irá ecoar e mudar a realidade ao longe.

Nos níveis altos seu poder é infinito, a realidade se dobra aos seus pés, e sinceramente se algum de nós alguma vez passou por um deles, talvez nem tenhamos percebido, já que é tão eficiente que só conhecemos a realidade que ele dita.

Disciplinas como a sigilização e *spellcasting* são artes comuns no arsenal dos Bardos, e talvez por isso tão populares como *forma de hackear a realidade*.

---

<sup>6</sup> Tradução para fiandeiro, como aquele que tece os fios do destino

## Conjuradores/Evocadores

“E ele soprou a vida sobre os animais” – não, não estou falando de Deus, qualquer que seja, estou falando dos conjuradores. Bardos, Ilusionistas e Invocadores são fantásticos, mas eles nada criam, apenas modificam o que já é. Os conjuradores são exatamente o contrário, eles criam coisas novas, e modificam o que já está.

Mestres dos Constructos, criam barreiras, servidores astrais, *darklings*, *inferii*, e o que mais que seja novo que se possa imaginar. Não só isso, podem criar coisas que modifiquem coisas que já existem, podem controlar e modificar.

Não é nem um pouco errado pensar no Evocador como o necromancer dos jogos eletrônicos e de RPG, capaz de levantar os mortos. Eles podem literalmente dar vida, não só a coisas mortas, mas a fragmentos da imaginação.

Podem criar seres inanimados, animados, obedientes, cientes, sencientes, até mesmo formas-deuses. Os conjuradores podem conjurar tudo aquilo que lhes fizer sentido, além mesmo novas formas de poder para si mesmo.

Conjuradores podem ter diversas orientações e criarem todo tipo de criatura ou objeto, em planos existentes ou não existentes, a julgar pelo nível da prática ou da concentração.

É super justa a comparação com os Lanternas Verdes, tendo a vontade (fonte do poder) e a concentração, seus constructos podem atingir a excelência e perfeição. Mas não se enganem, conjuradores existem em quase todas as classes (templários e sacerdotes, por óbvio, fora – para eles o poder de criação pertence ao seu ser superior), e suas conjurações e evocações não necessariamente acontecem somente nos níveis místico.

Um exemplo disso seria a evocação de um animal para desempenhar uma tarefa específica, ou até mesmo de uma pessoa. Qualquer ser ou coisa está ao alcance dos evocadores.

Talvez essa seja a profissão mais estimulada em manuais de magia do caos, já que boa parte da prática se centra na criação de constructos, sigilizados ou não.

## Alquimistas

“Vamos lá, um, dois, três, *vera verito*”<sup>7</sup> – E com essa pequena introdução, eu demonstro o verdadeiro poder dos Alquimistas, os mestres da matéria.

Até agora, passamos por profissões que mudam dobram o tempo, mudam a si mesmo, controlam os sentidos, os significados e até criam coisas do nada, mas os alquimistas são aqueles que mudam tudo o que tocam.

A matéria parece ser um brinquedo em sua mão, e nada que é assim permanece se o Alquimista assim desejar. Ele muda a matéria, reconstrói tudo e reforma o mundo.

Desde a transformação de ingredientes em um bolo (algo que se faz todo dia, mas que é manifestação de baixíssimo nível da alquimia) até fazer da água vinho, nada que tenha matéria está a salvo das habilidades dos alquimistas.

São uma profissão bem comum, apesar de estarem apontando mais para os magos, e bruxos, dado a extensão de conhecimento que se deve ter para manipular a matéria em seus graus mais ínfimos a ponto de mudá-la.

Os alquimistas são tão ilimitados quanto os bardos, quando em alto nível, manipulam a realidade como se fossem eles mesmos os mestres de tudo que existe.

Coisas importantes para outras profissões são triviais para os alquimistas, como a aquisição de super força ou a manifestação de prodígios como telecinesia, já que não precisam disso.

E não se enganem, isso não exclui os criadores de poções e unguentos. Conhecer profundamente as propriedades de seus ingredientes é algo muito fundamental para o Alquimista, a ponto de que o conhecimento do que misturar com o que para obter o efeito desejado está em graus elevadíssimo.

Os vapores dos incensos e óleos essenciais são formas de exercer seu poder. Como dito antes, prodígios são irrelevantes para os alquimistas, que podem pegar o mais duro metal e tornar tão frágil quanto papel.

Além disso, sua habilidade nem sempre vai se mostrar na forma de fazer poções, unguentos, infusões e vapores. Eles mudam as coisas com o toque, com palavras e comando. A matéria é sua tela, e seu poder o pincel para tornar tudo uma bela obra de arte.

---

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=G6n74vtEApE>

Não à toa são ligados a lenda da fabulosa pedra filosofal, que transforma o metal em ouro, que dá o elixir da vida eterna. Eles mudam o novo em velho e vice-versa, eles mudam lixo ao luxo.

Alquimistas transformam tudo em seu caminho, se assim desejarem, mudam as propriedades intrínsecas da matéria para que atendam sua vontade. Energia, poder, matéria, tudo isso pode ser mudado pelo alquimista ao bel prazer.

Em níveis mais elevados eles chegam até mesmo a dominar os fundamentos da destruição, podendo reduzir o que desejarem a pó, com uma precisa aplicação de poder e apenas um toque ou um olhar.

Os alquimistas podem causar terríveis males, criar os piores venenos, mas também podem tornar o ruim em bom, e criar os melhores antídotos e remédios, tornar uma doença em uma cura, o veneno em elixir.

Talvez seja a profissão mais mistificada de todas, e sem qualquer dúvida, uma das mais invejadas pelas demais, e por vezes confundidas com os curandeiros dado a sua poderosa habilidade de mudar o *status quo* daquilo que é.

## Curandeiros

“Beijo o peito do seu pé, para curar o galo garnizé” – Tava demorando pra eu encaixar uma gracinha, mas essa ajuda a ilustrar o curandeiro.

Para quem acha que a profissão de curandeiro é simplesmente aquela que tira males e restaura a saúde, está redondamente enganado. O curandeiro tem o poder sobre a vida e, conseqüentemente, a morte. Tudo que vive é sujeito ao arbítrio do curandeiro.

Desde o poder de regenerar pequenos ferimentos a curar doenças da psique, o curandeiro governa a vida, podendo fazer florescer ou fenecer aquilo que bem desejar.

Chega a ser irônico, que ele tenha tanto poder sobre o fluxo da vida, a ponto de rivalizar com os alquimistas. Mutações metabólicas, a ponto de estender indefinidamente a vida, ou então fazer envelhecer ao olhar, essa é a extensão do poder de um curandeiro.

Em regra, são gentis e preferem servir, cuidando dos demais e ajudando quem possa, mas isso não muda o fato que aquele que pode dar a vida, pode facilmente tirá-la.

Alguns se especializam, e se tornam extremamente eficientes com pessoas, animais e plantas (até fungos, bactérias e protozoários). Outros permanecem na generalidade, controlando os impulsos e movimentos vitais de forma genérica.

Essa profissão tem uma certa proeminência pública, já que muitas vezes oferece aquela solução que a ciência não pode, além de ser muito procurada. Desde *Faith healers* até as benzedeiças, passando por magos médicos e *witch doctors*, os curandeiros estão em todos os cantos.

Nenhuma profissão magicka está imune da prática sem conhecimento, mas o curandeirismo as vezes parece o mais atraente. E certamente o é, já que muitos almejam a vida eterna, que por vezes pode ser dada por um curandeiro (ou conquistada para si) se assim o desejar, o que não é comum, pois toda a sua “carreira” acaba se construindo sobre o movimento da vida, de nascer, crescer, fenecer e morrer.

Mas seja de forma intuitiva, ritualística, dirigida ou aleatória, o curandeiro olha para aquilo que vive e determina o fluxo da vida, conforme deseja.

## Encantadores

“Você pode encantar minha espada, a velha lâmina cega não corta nem manteiga” – E com essa rápida referência a Skyrim, entramos na profissão dos encantadores (não confundir com o encantador de cães, por favor).

Os encantadores pegam aquilo que é comum e ordinário e transformam em algo mágico e extraordinário. Eles não mudam a matéria, eles dão propriedades mágicas e místicas aquilo que não o tenha.

Um patuá, um anel de proteção, um amuleto ou até mesmo um bracelete da saúde, antes de tudo, eram objetos ordinários. Foi pela aplicação precisa de poder que um encantador conferiu a esses objetos a capacidade de criar efeitos aos quais não deveriam ser destinados.

O encantador não muda o objeto, a essência, ou a forma como se percebe uma coisa, ele dá atributos, ele torna especial. A diferença entre um galho de árvore e uma varinha mágica é justamente isso, a varinha mágica tem poder para ser usado, poder que foi colado nela por um encantador.

Qualquer coisa pode ser uma tela, inclusive coisas vivas, para a obra de arte que o encantador faz. Não a toa algumas pessoas tem um encanto todo especial, já que até nelas o encantador pode prender magicka para que produza efeitos.

É o artífice do mundo mágico, podendo fazer isso de várias formas, desde a construção do objeto encantado até mesmo apenas tocando no objeto.

Sigilos, palavras, desenhos, sinais, movimentos, tudo o que aponha sobre um objeto tem significado e procura prender alguma magicka sobre o mesmo, tornando o objeto especial.

Usa feitiços, rimas, mantras, fica horas e dias criando algo, o faz em segundos, isso é irrelevante, já que o resultado é sempre o mesmo. Um objeto sem propriedades especiais ganha se torna algo sensacional.

Falar do encantador é falar dos objetos encantados, sua magia é dirigida, sempre tem um objeto, ainda que seja uma pessoa. Sua arte se refina a cada trabalho, a cada encantamento aplicado, a cada coisa que tornou melhor.

E arte é o que define o Encantador. Ele torna tudo incrivelmente belo e agradável (ou feio e desagradável dependendo do seu intento). Encantadores são procurados para produzir objetos e sortilégios, e não por acaso os grandes encantadores produzem os melhores objetos para auxiliar todas as demais profissões e todas as classes na prática diária.

Se for adquirir um objeto mágico, procure um encantador certificado e autorizado!

## **Monges**

Achou que não ia ter profissão Monástica? Achou errado! Os Monges são o que você está pensando, Monges. Sua prática está centrada na contemplação das manifestações do Poder, seu e dos outros, enquanto questão fundamental.

Se existe uma coisa que espero que tenha ficado bem clara, é que nas demais profissões o estudo e a prática são pilares fundamentais para o exercício da magicka. Já para os monges o Poder, e magicka em movimento, é um fim em si, sendo que sua prática parte da contemplação, e muitas vezes da orientação dos demais.

Raramente realizando prodígios ou então fazendo práticas teatrais, eles apenas permanecem, nem mesmo o Poder pode muda-los, e a observação é sua prática. Percebem os menores defeitos e os maiores acertos, e não hesitam em guiar aqueles que buscam seu conhecimento.

Isso não significa que não manifestem o Poder de forma muito singular, normalmente na forma de auras e áreas de efeito em torno de si mesmo.

Um monge pode facilmente beneficiar, ou prejudicar, todos ao seu redor, apenas focando seu poder no intento concentrado, e emitindo ondas de pura influência mágicka ao seu redor. Chega a ser assustador.

Ele pode dar concentração e foco ilimitado aqueles que estão a sua volta, ele pode dar eficácia a feitiços de todos sob a sua influência. Ele também pode agir como o Guru, que todos procuram por mais sabedoria.

E é essa sabedoria o fim em si. Ele pode agir de forma mais intuitiva, recusando-se a estudar e focando mais em observar e contemplar os erros, acertos e resultados, chegando a própria conclusão.

Mas é um engano pensar que os monges são uma profissão passiva e contemplativa. Ativos, em regra buscam moldar tudo à perfeição conforme seu conceito.

Nos casos ocidentais, os monges normalmente iniciam sua jornada tardiamente, já que provavelmente orbitaram outras profissões anteriormente, chegando ao estado de contemplação como consequência de acertos e falhas fundamentais das suas práticas prévias.

Monges são talvez a profissão menos buscada dentre tantas, devido a própria característica contemplativa dessa profissão.

## Technomancistas

“FUDEU!” – eu mesmo sou o autor dessa frase. Achei por bem colocar essa profissão em separado, os technomancistas são uma profissão nova, que une partes de todas as demais, e, via de regra, é considerada espúria e menos importante por muitos praticantes das demais profissões.

É aquela que não tem fundamentos nas artes antigas, que não depende de conhecimentos passados por infinitas gerações ou redescobertos de eras antigas, eles têm tudo haver com a alta tecnologia e com as criações ordinárias do dia a dia.

Um altar no computador, um RNG para adivinhar o futuro, um programa para criar feitiços, reconhecimento de voz para chamar a pessoa amada em 3 dias, o *smartphone* na mão como tela de sigilos e varinha; e sempre uma história diferente, e altamente convincente, para contar porque o tão sonhado cartão jackpot não lê nos caixas eletrônicos.

O technomancista aplica seu poder sobre eletrônicos diversos, controla pulsos de telecomunicação e ondas de rádio, acredita em cyberativismo e quer mudar o mundo através da redefinição das posições tradicionais pela tecnologia.

Tudo o que faz tem um fundo de ciência de alta tecnologia, de estudo, mas não deixa de acreditar no imaterial, que provavelmente é aquele software que ele idealizou e nunca conseguiu programar, mas é só porque não existe linguagem adequada pra isso.

O domínio dele é tudo que foi criado para facilitar a vida, e ter a informação de forma imediata é uma necessidade. É o mago que *dá o google* para conhecer propriedades mágicas de uma planta, é o feiticeiro que vê uma simpatia no facebook e já corrige pra fazer funcionar.

Mas não é sobre brincadeiras com eventualidades de comportamento de eletrônicos com pitadas de sarcasmo que sua profissão se funda, eles tem algo muito peculiar, reconhecem que as práticas mágicas são profundamente influenciadas pelo seu tempo e pelos objetos que estão disponíveis, por isso não faz sentido para ele ter um graveto milagroso quando pode ter um *smartphone* encantado.

É sobre controle, por conhecimento e intuição da própria tecnologia além dos seus limites. O sonho do technomancista é superar a mortalidade pela singularidade de entidade e máquina, é se tornar um cyborg. Talvez por isso sejam aqueles que tem a mente mais aberta e não excluem da mágica conceitos da ciência tradicional, nem da ciência tradicional conceitos da mágica.

Frutos de um misticismo orientado, tendem a entender a mágica como *hackear a realidade* e por isso tem um quê de todas as

outras profissões, muito embora seu objeto seja, justamente, aquilo que muitos dizem que veio para quebrar o misticismo.

Em verdade, são provavelmente a profissão mais esquisita, e talvez a mais válida, pois é a mais bem adaptada às vicissitudes do dia a dia, tornando muito mais fácil a adesão a uma prática diuturna das disciplinas que lhes apeteçam.

Talvez por ser uma classe deixada de lado, não sejam grandemente conhecidos e prefiram a reclusão de suas torres arcanas virtuais, mas, diria Tio Ben, com grandes poderes vem grandes responsabilidades, e o domínio sobre a tecnologia e a forma como a informação se comporta é seu *playground*.

Ilimitados, nos tempos atuais que trazem a tecnologia como ambos, pergunta e resposta, os technomancistas encontram no controle da tecnologia por poder e conhecimento campo fértil para uma reinvenção da prática, igualmente, enquanto pergunta e resposta.

## **Bonus Play**

A mãe do Chris tinha razão em muitas coisas, uma delas é que seu marido tinha dois empregos. Isso se aplica, também, às profissões. É verdade que a maioria das profissões. Enquanto as classes são em regra exclusivas, as profissões são normalmente inclusivas e muitas se complementam.

Então, caro praticante, se chegar a hora que achar que deve misturar duas profissões ou até mesmo escolher duas para orientar a prática, como complemento uma da outra, siga o que o Capitão Planeta diz: “O Poder é de Vocês”!

**Capítulo 4**

# **Caminhos**

## **Os Caminhos**

Depois de compreendidas classes e profissões, o que não reflete tanto em escolhas, mas basicamente os aspectos da prática e de autorreflexão, os caminhos dizem quase totalmente respeito a escolhas durante as práticas.

Não será algo tão Dualista como Magia Branca e Magia Negra ou Mão Direita e Mão Esquerda, mas algo que diz respeito a uma escolha de aspectos práticos do dia a dia que refletem a forma como se orienta a prática em direção à outras pessoas.

Enquanto as classes e profissões possuem, em muitos casos, correlações, os caminhos não guardam qualquer limitação em combinação de classes e profissões.

A única ressalva é que os caminhos, por muitas vezes, são mutuamente excludentes um do outro, de maneira que abandonar um caminho em prol de outro pode ser muito mais complexo que uma reavaliação de classe e profissão.

Por outro lado, em níveis baixos, é comum a confusão entre muitos caminhos, e a identificação de uma classe com um caminho por vezes é quase imediata.

Ainda assim, volto a fazer ressalvas que esses caminhos propostos não são os únicos, e os praticantes devem orientar e organizar seus caminhos de acordo com as suas necessidades e particularidades.

## **O Caminho do Sábio**

Os Sábios são aqueles que detêm grande conhecimento, prático ou teórico. Seu caminho reflete justamente isso.

Mais a frente, quando forem estudados os níveis, talvez esse seja o caminho que tenha os passos melhor delimitados, dentro dos níveis.

É um caminho árduo. Os Sábios são, basicamente, os nerds do mundo da magia. Eles estudaram tudo o que podiam, são praticamente grimórios ambulantes e fontes de conhecimento, ainda que em níveis tímidos.

Na verdade, o caminho do Sábio é marcado por uma dedicação ao conhecimento, preservação e perpetuação do conhecimento magicko como um todo, quase como aqueles magos de histórias, que ficam em suas torres, cercados por seus tomos, estudando e aguardando a chegada de colegas para estudar consigo ou aprendizes.

De certa forma, são peças fundamentais para o desenvolvimento da comunidade Magicka como um todo, eis que normalmente é dos Sábios que parte a literatura séria acerca de magicka.

Além da literatura, eles são aqueles que normalmente documentam aqueles que seguem por outros caminhos, melhorando, em muitas vezes, as práticas dos demais caminhos e oferecendo soluções teóricas para os problemas que os demais encontram.

Os Sábios são curiosos, mas valorizam sempre o conhecimento pelo conhecimento, independente da classe, pois sabem que podem aprender com os erros e acertos de quem lhes precedeu.

Igualmente, eles conhecem o valor de seus erros e acertos, e não temem qualquer reprimenda ao se retratarem quando errados, mas sentem prazer em colher elogios quando certos.

Sábios são regrados e disciplinados, e não por acaso. Eles enfrentam a prática como uma ciência, e tudo em prol do desenvolvimento pessoal e, com sorte, coletivo dos praticantes, buscando as soluções para os problemas que se apresentam durante seus estudos.

Os sábios também sentem prazer em ensinar e partilhar o conhecimento, e normalmente preferem se reunir em grupos onde o fenômeno de colmeia permite que ampliem a geração de conhecimentos, resultados e testes exponencialmente, ainda com pitadas de trocas de ideias e recebendo sugestões de melhorias.

Preservando o que está bom, melhorando o que pode ser melhorado e descartando o que é excessivo, os Estudiosos, se pudessem, criariam escolas, academias e até universidades para o estudo da prática, com experimentação, programas de estudo e ensino e organização.

Neste caminho existe uma reverência daqueles em níveis mais baixo para aqueles em níveis mais altos, bem como a compartimentalização do conhecimento e reverência para quem manifeste conhecimentos grandes em áreas específicas.

Essas características refletem diretamente na prática, que é bastante regrada e disciplinada, sempre com planos bem formulados para os resultados que possam ocorrer. Em razão desse controle, também, os Sábios são aqueles que tem dia e hora certa para determinada prática, fase lunar adequada, conjunção astrológica correta, ou o que quer que se demande da atividade que pretendam desempenhar e considerando isso, ainda que vivam a magicka no dia a dia, as práticas tem dia e hora, e não saem usando o seu Poder a esmo e sem uma reflexão e consideração dos resultados.

Podem parecer chatos, tanto nos níveis inferiores, quando querem tirar todas as dúvidas e demandam resposta atrás de resposta, até para aquilo que parece óbvio, quanto nos níveis superiores, que normalmente parecem arrogantes e cheios de si por deterem conhecimentos avançados em determinadas práticas.

Mas não se engane, apesar de parecerem chatos, eles são apenas sedentos. Para os Sábios, qualquer prática que tenha resultados positivos é sim motivo para estudar, desde o porquê funcionou, até a prática em si, para aprimorar e tornar efetiva. Ah sim, eles também gostam de se debruçar sobre o que não funciona, para buscar e oferecer explicações sobre as falhas de cada movimento prático.

## **O Caminho do Cidadão**

Talvez essa seja a categoria mais importante dos caminhos, pois ela desmistifica muito do que é considerado espúrio e colateral por muitos praticantes, em especial aqueles que seguem o caminho do Sábio.

Os cidadãos são aqueles que sem disciplina, conhecimento raso e muita aleatoriedade praticam a magicka no dia a dia. Desde a tia da simpatia até a galera da amarração, a prática para eles é algo responsivo para situações específicas.

Os cidadãos seriam aqueles que vivem vidas normais, caminhando no meio de todos, em qualquer nível, acessando a magicka como resposta a interjeições do dia a dia.

Por isso mesmo, independente de classe, profissão ou até mesmo de conhecimento, é raro ver cidadãos acederem aos níveis mais altos da prática.

Na verdade, os cidadãos são talvez uma das classes mais excluídas, mas não significa que sejam insignificantes. Seus conhecimentos são fundamentais, apesar de ser passageiro e pontual.

Os cidadãos são aqueles que rezam pela chuva na estiagem, que benzem para curas, e fazem sortilégios para ter alguma coisa. A tradição do cidadão é oral, é aprendida com coisas que viu aleatoriamente e que usa quando necessário.

Se o Sábio provoca situações para usar sua magia e perseguir seus efeitos, o Cidadão vai usar quando é necessário, em boa verdade, muitas vezes sem maiores preocupações.

Incrivelmente, são também aqueles que talvez estejam mais caotizados, no sentido de inserto nos conceitos abertos da magia do caos, já que para os cidadãos, o resultado é determinante de sua prática, e da crença na potência da prática.

Praticantes elusivos, são cartomantes, são benzedeiros, são experimentalistas que não documentam, mas que tem, em níveis altos, resposta na ponta da língua para cada situação. Independente do que sejam, tem que dizer, são extremamente confiantes em sua prática, pois é justificada pelas tantas experiências que tiveram.

Talvez sejam aqueles que guardem maior relação com aqueles que acessaram a magicka antes de nós, fazendo como os antigos faziam, sem, na maioria das vezes, se importar com eventuais efeitos colaterais.

Por isso mesmo, começam discretamente, mas a medida que refinam suas práticas, ganham reverência e respeito, principalmente de quem escolheu não se inserir no meio magicko.

Mas se parece um caminho desprezível, o Caminho do Cidadão é o que poderia ser chamado de caminho primordial. Na maioria das

vezes, os praticantes que seguem pelos outros caminhos foram, em certo momento, cidadãos, e por conta dos preconceitos inerentes aos demais caminhos, recusam-se a admitir que trilharam essa estrada parcialmente.

Ainda que raramente acedam a níveis mais altos da prática, seu prestígio surge quando a sua prática se torna pública, sendo que muitas vezes são confundidos com os níveis superiores, ainda que não consigam compreender efetivamente como as coisas procedem.

O cidadão é o praticante eventual, que todos já foram (salvo raríssimas exceções) um dia e são a base da construção de (quase) todos os praticantes.

De grande orientação intuitiva, os cidadãos apresentam prodígios como algo sensacional, ainda que o estudo e conhecimento indiquem que são coisas corriqueiras, como exemplo daqueles que criam seus próprios oráculos simples, mas eficazes, disciplina que é básica nos grandes manuais de Magia do Caos.

Se por acaso encontrar um cidadão, não procure conhecer seu nível ou suas práticas, talvez eles não saibam explicar ou se encaixar, mas tenha certeza que dentro da sua zona de conforto e conhecimento, são terrivelmente eficazes e práticos, e pode-se sim, encontrar grandes e poderosos praticantes em seus meios.

## **O Caminho do Herói**

Lembrando os cidadãos, com a perspicácia dos estudantes, mas peculiares e separados de ambos, surgem os heróis. Esse talvez seja um caminho que eu possa falar com maior propriedade, pois é o caminho que eu escolhi para mim.

Tortuoso e de difícil compreensão, o caminho do herói não é algo para se trilhar levemente. É um caminho que exige sacrifício, conhecimento e intuição, somados em doses homeopáticas corretas, e que demanda, sem qualquer exceção, uma dedicação vitalícia à prática.

O caminho do herói é aquele caminho que é descrito facilmente em jogos, histórias, contos, do protagonista que escolheu abraçar o Poder e fazer dele a sua vida. O Herói não existe sem o Poder.

Notem que pela primeira vez eu usei a palavra protagonista, e não foi por acaso. Os Heróis são os protagonistas de sua história, sem se importar se for contada ou não, e nem com o final. O caminho do herói é o caminho do controle absoluto.

Confuso. Eu também fiquei ao tentar contextualizar os caminhos, e em separar de forma compreensiva o caminho do herói, já que ele não é simplesmente um caminho, mas uma escolha de vida.

Isso porque o herói vive a magia. Ele refina sua prática em todas as ações do dia a dia, ele enxerga, até em níveis baixos o Poder atuando em tudo.

Apesar de ser calculista, ele não é frio como o Estudioso, e depende, muitas vezes, da sua paixão irrefreável para praticar. Tudo tem um porque natural e magicko para o Herói, e ele busca isso.

Ele também luta contra inimigos dentro e fora das esferas místicas, não à toa escolheu-se o termo Herói. Ele aparece com soluções de repente, para problemas insolucionáveis pelos Estudiosos e Cidadãos, ele enfrenta aquilo que os outros não pretendem enfrentar.

Mas isso é mera descrição e louvação dos heróis, e não foi dito o que o caminho demanda, o sacrifício, já que o herói é o protagonista do Poder 24h por dia, 7 dias por semana.

Pois bem, os heróis são aqueles que vivem eficazmente a magicka em tudo, absolutamente tudo, e talvez por isso tenham mais deveres que os Estudiosos e Cidadãos. Praticantes compulsivos, talvez seja outra descrição adequada.

Não existe data e hora para estarem com o Poder a flor da pele, e usam o poder conforme sentem necessário, são calculistas, avaliam entre todas as opções que possuem e muitas vezes refreiam do uso magicko em prol de soluções ordinárias, avaliando os efeitos.

Não são metódicos, e agem por impulso, aquela vontade de fazer alguma coisa, de apresentar um resultado. E talvez esse volume seja reflexo dessa vontade dentro de mim, de ajudar, orientar, e apresentar resultados da reflexão diuturna acerca da prática e dos praticantes.

E isso talvez reflita o que tento dizer, é no dia a dia que o herói pratica, em momentos improváveis, em situações inesperadas. Ele tudo observa e avalia, e vive essa interação entre o ordinários e extraordinário.

Pode ou não se fazer conhecer publicamente, mas trilha o caminho sozinho. Uma viagem de ônibus a caminho do trabalho, esperar numa fila, caminhar numa tarde, atravessar uma rua, todos esses momentos são momentos para o Herói apresentar sua prática.

Ele medita, nas horas improváveis, ele contempla, a despeito do ruído a sua volta, ele faz feitiços, ainda que não possa aceder ao estado de gnose por estar cercado, ele é eficaz.

São dos heróis que os Sábios extraem seus contos. São também dos heróis que flui a inspiração para os cidadãos.

É um caminho complexo, que mistura entre momentos de completa solidão na prática, até a união com outros, que muitas vezes despreza o conhecimento assentado, para atender a situações improváveis e sem qualquer forma de controle, são intuitivos e analíticos ao mesmo tempo.

No fundo, o caminho do herói é um caminho de contradição, já que ele vive, completamente, a vida ordinária do plano mundano em que nos inserimos e a vida mística que o Poder oferece, em perfeita superposição, aproveitando todas as oportunidades e fazendo um balanceamento perfeito entre os aspectos ordinários e extraordinários da existência.

Penso também que de forma rasa, tenha analisado o caminho do herói aqui, e que o ideal talvez fosse um tomo, ainda que curto, dedicado a todo esse caminho. Sinceramente, sem medo de fazer *mea culpa*, talvez caiba melhor a um Sábio pesquisar e descrever esse caminho com exatidão, já que o impulso que me leva a tentar ajudar os tantos praticantes sedentos que vejo pela vida, não me move, em qualquer circunstância, em direção a um estudo aprofundado.

**Capítulo 5**

# **Níveis**

## **Dos Níveis e sua Concepção**

É claro que os níveis serão tratados individualmente, existindo seis deles, mas antes de partirmos nível a nível, para melhor compreender sua abrangência, temos de entender que essa classificação não é finalística ou a única possível.

Na verdade, ela se adota de elementos de diversas outras fontes para melhor compreender como se inserem as tantas partes, aqui e acolá, dentro da prática, e por que é necessário separar entre graus altos e baixos da prática, não condenando nem louvando, qualquer dos níveis.

Igualmente, não existe também qualquer tentativa em negar que dadas as referências de *Pop Magick*, os níveis podem lembrar acessões de jogos específicos, isso por que são a peça de produção geral de mais fácil de compreensão, de maneira que na linguagem fácil que se propõe, é a forma mais eficaz de apresentar essa classificação, de maneira não numérica e não finalística.

## **Primeiro Nível: Noviço ou Iniciante**

O primeiro nível é, obviamente, dedicado aqueles que estão na introdução dos mistérios da prática e do Poder. É o nível base, no qual todos, sem qualquer exceção passa

Esse é o nível mais baixo, independente de classe, profissão e caminho, e é aquele que agrupa todos que estão no início, como a própria palavra iniciante já indica.

É um nível que a dúvida e a insegurança marca, bem como a falta de conhecimento e compreensão é marcante.

Os noviços muitas vezes não enxergam as relações de causalidade, nem também compreendem como as tantas ferramentas se correlacionam.

Não podemos dizer, no entanto, que são simplórios ou ignorantes. São os recém iniciados no mistério, e por isso muitas vezes estão começando a compreender como a própria existência deles se correlaciona com o Poder, e como o Poder coloca a magia em movimento.

As vezes sozinhos, as vezes assistidos, a prática deles é simplista e vem, muitas vezes, em receitas pré-programadas de bolo para um efeito ou outro.

Igualmente, absorvem os conhecimentos alheios e experimentam como aquilo que é público, como servidores e constructos públicos.

Dizer, no entanto, que evitam se aprofundar é terrivelmente errado, na verdade, a medida que se aprofundam em determinados temas e começam a construir Seu Eu Magicko, tendem a aceder ao próximo nível, crescendo, ainda que não percebam.

## **Segundo Nível: O Aprendiz**

Você está... demitido. Brincadeiras a parte (eu sei, foi patético), o segundo nível é o aprendiz. Já iniciado no mistério, o Aprendiz começa a compreender mais claramente a prática como um todo.

Não, a escolha da palavra não foi aleatória. Nesse nível é comum buscar uma expansão através de um Mestre. Antes do período industrial era fácil de notar a diferença para o aprendiz e o iniciante: o iniciante era o ferreiro que sabia dar formas simples aos metais aquecidos, sem se importar se seria metal doce e endurecido, já o aprendiz, sob a tutela de um mestre ferreiro, começava a dar formas mais complexas, a endurecer o metal e criar mais utilidades.

O limite entre o primeiro nível e o segundo é tênue e muitas vezes não se percebe que se cruzou essa linha, ainda por se tratar de níveis notadamente baixos, e que muitos praticantes sequer superam, por se darem por satisfeitos.

Mas a verdade é que quando se chega ao nível do aprendiz, quando se começa a orientar e especializar as práticas, e a buscar conhecimento sistemático, a medida que as dúvidas e inseguranças são deixadas de lado, em prol das certezas, surge também a vontade de aceder aos níveis intermediários e superiores.

Os aprendizes são sedentos, são vorazes. Muitas vezes ainda preferem o conforto de suas próprias paredes, por medo de comparação ou até mesmo de ridicularização de suas falhas, mas também tem rompantes de coragem em admitir suas limitações e buscar meios (e até mestres) para superar esses obstáculos.

Talvez, penso eu, que seja o nível que tenha o maior número de praticantes, já que é pouco demandante, e seduz a idéia de permanecer ligado a um mestre que dá certeza e faz o trabalho pesado da hora de praticar.

## **Terceiro Nível: O Adepto**

Brincando com RPG, finalmente chegamos ao level 10. O Nível do Adepto. Entramos agora nos níveis intermediários, e quem melhor para demonstrar a transição dos níveis baixos para os intermediários, que o Adepto.

O adepto já se torna mais independente de suas dúvidas e tantas inseguranças, seu conhecimento já passa a produzir conteúdo e permite agir de forma independente. Isso não significa que esteja totalmente livre de seus mestres, ou independente.

É verdade que já é um nível de grande independência, mas também vem com clareza e bastante auto-cobrança. É usualmente no nível do adepto que o praticante começa a fazer a sua própria magia, organizar seu conhecimento e refinar suas atitudes diárias

É nesse nível, em regra, que se passa a viver a magia no dia a dia, percebendo tudo como magicko e poderoso, enxergando as relações de causalidade, naturais, magickas ou de outras naturezas nos diversos fenômenos que se apresentam.

É também no nível do adepto que começam a criar os próprios feitiços, rituais e até mesmo constructos, apresentando esse crescimento do próprio praticante.

Os adeptos podem, se permitem a comparação, ser chamados de os adolescentes rebeldes da prática, isso porque nesse início de independência, costumam negar as soluções que não são suas, em razão de preservar a recém adquirida independência.

Mas não por isso não devem ser respeitados, assim como os adolescentes rebeldes, em sua caminhada aprendem a valorizar aqueles que vieram antes e que se dispuseram a lhes dar o conhecimento, crescendo com os seus mestres, ancestrais e demais praticantes que os cercam.

Nesse nível, também costuma-se fazer a transição de ocultista para praticante aberto, já que a certeza (e arrogância pueril) lhes garante que seu conhecimento e poder pode, eficazmente, proteger dos ataques de qualquer natureza.

Esse é o nível que eu julgo que me encontro, já deixando bem claro, e que tenha o maior leque de possibilidades. Um nível raro de ser atingido, mas de qualquer forma, ainda mais comum que o próximo nível intermediário e os dois níveis superiores.

## Quarto Nível: O Expert

Os mestres foram superados<sup>8</sup> e sua arrogância pueril foi deixada no passado. Você voltou a beber da fonte de conhecimento daqueles que vieram antes, mas não está mais preso aos grimórios antigos e empoeirados. No dia a dia, quando a situação assim requer, você já é capaz de criar uma nova solução mágicka para qualquer problema, e aquela voz interior diz “Nós é bruxão, nós pode fazer o que quiser. É nós que voa!”.

Parabéns, chegamos ao nível do Expert. O conhecimento básico já foi completamente absorvido, o conhecimento prático está calcificado e você está pronto para lidar com qualquer poderio mágicko que venha em sua direção, com qualquer situação.

Seu conhecimento rivaliza com o dos mestres, e sua capacidade de criar formas novas é inquestionável, não existe mais espaço para a insegurança. Você é o expert na pratica e por isso está seguro daquilo que faz e daquilo pode e não pode fazer.

Os experts são aqueles bruxos de grau sensacional que vemos por aí. Sabemos que não são mestres, mas sua magia não falha, sua prática permite endereçar qualquer situação, são experts nas áreas que são mais afins e tem conhecimento básico de diversas outras áreas.

Praticantes que passam segurança, sem mais dúvidas, costumam, eventualmente, orientar outros que os buscam, mas ainda não estão prontos.

Se pensarmos na escala de crescimento, esse seria o nível final ideal para muitos praticantes. Não à toa, apesar de um nível intermediário, é um nível em que a magicka já se faz presente em tudo, e o controle beira o controle absoluto.

Claro, este nível é intermediário, e por isso, tem suas falhas. Normalmente o expert é orgulhoso e egoísta do seu conhecimento, e basicamente se mantém solitário, e muitas vezes vai preferir contornar um problema a enfrenta-lo, porque, embora possua grandioso conhecimento, muitas vezes sua visão ainda é limitada e não é capaz de perceber a coisa como um todo.

---

<sup>8</sup> No sentido de serem uma necessidade para o crescimento, não no sentido de que superou em conhecimento e poder, uma vez que isso é reservado aos níveis superiores.

## **Quinto Nível: O Mestre**

Inaugurando os níveis superiores temos o Mestre. “Feche seus ouvidos para as vozes da inveja e da cobiça e poderá tornar um presente para um em um presente para muitos” – e è mais ou menos assim que um Mestre pensa.

Seu conhecimento supera o dos Experts, em todas as áreas, sua acessibilidade supera a de qualquer todos. O mestre sente prazer em ensinar e em aprender, apesar do pouco que tem a aprender.

Talvez a diferença fundamental do Mestre para o Expert seja, justamente, a visão aberta que o Mestre tem. Ele enxerga muitas possibilidades onde outros veem apenas uma ou poucas saída, ele pode prever as consequências da magia em movimento e como contornar os efeitos.

O mestre é, praticamente, invencível na prática, e uma fonte ambulante de conhecimento. Altamente reverenciado, muitas vezes o Mestre vai buscar a sua solidão, para refinar sua prática, pois ciente da necessidade de manutenção do seu conhecimento e poder.

O mestre também é alguém que as vezes parece estar lá, no outro minuto não, tipo mestre dos magos. E isso seja outra diferença do Mestre para o Expert. Sedento por exhibir seu conhecimento superior, o Expert irá dar respostas assim que puder, de cara, enquanto o Mestre muitas vezes dá os caminhos para que aquele que o procura obtenha a resposta.

Mestres são raros e aqueles que encontram verdadeiros mestres tem sorte, já que nesse nível o poder é a ferramenta mais disponível no mercado.

Tem que ser dito, que muitas vezes, a sabedoria superior do mestre vai impeli-lo em buscas mais simples que as meras buscas mágickas, já que podem, por vezes perceber soluções mais adequadas para as situações que se apresentem.

## **Nível Máximo: A Lenda/Deus(a)**

A realidade já não significa nada quando se chega nesse nível. O poder, o conhecimento e a capacidade são tamanhas que nada como é permanece se o praticante deste nível assim não o desejar.

É também um nível em que se tende a gerar um abismo entre quem se encontra nesse nível e os demais.

Normalmente reverenciados pelos demais participantes, são também referências, poderes invocados, objeto de oração, entre outras práticas.

Por não ter experiência direta com ninguém nesse nível, fica até difícil descrever, já que não tenho como passar uma visão coerente de como eles agem e enxergam o mundo, já que o mundo é, basicamente, o que eles querem que seja.

## **Nível Zero: O Charlatão**

Sim, existe o nível Zero, ou, o Charlatão! Não que o charlatão exista em qualquer outro nível que este, ou que não possa se comportar como algum praticante em outro nível, ou tenha menos ou mais conhecimento, mas é o nível daquele que diz que tem uma prática consistente, mas insiste em se enganar.

O Charlatão muitas vezes não é fácil de reconhecer, já que ele é eficaz em fazer parecer que é algo que não é (muitas vezes capaz de enganar até a si mesmo).

A marca do charlatão é respostas rápidas, invasivas e imprecisas, o que muitas vezes vai fazer com que pareçam mestres enigmáticos. Outras vezes são os reis do genérico, tipo aquele vidente que fala um monte de coisas aleatórias e no final diz “Você vai ser rico no futuro”.

O Charlatão é o enganador do mundo, ele é, exatamente, aquilo que não deveria ser. Mestres falsos, iniciados erráticos, experts medíocres, todos esses são charlatões.

Seu maior medo, é, obviamente, encontrar com um verdadeiro praticante. Os praticantes tem meios para desmascarar os charlatões nos níveis mais baixos, isso porque estão imuscuidos na prática, quando muitas vezes, o charlatão não está.

Mas cuidado, a partir dos níveis intermediários também é possível a queda para o nível zero. Dúvidas, síndrome do impostor, medos podem sabotar uma prática sólida e levar aos falsos confortos, e, por fim, ao charlatanismo.

Esse nível deve ser conhecido e vigiado, pois é uma ameaça a todos, desde o noviço até o mestre.

## Ultimate Bonus Play: A ficha de Personagem

| <b>MEU EU MÁGICKO</b> |                 |  |
|-----------------------|-----------------|--|
| Nome                  |                 |  |
| Classe 1              |                 |  |
| Classe 2              |                 |  |
| <b>Profissões</b>     |                 |  |
| Vidente               | Invocador       |  |
| Bardo                 | Ilusionista     |  |
| Evocador              | Alquimista      |  |
| Curandeiro            | Encantador      |  |
| Monge                 | Technomancista  |  |
| <b>Nível</b>          |                 |  |
| 0                     | Charlatão       |  |
| 1                     | Noviço/Iniciado |  |
| 2                     | Aprendiz        |  |
| 3                     | Adepto          |  |
| 4                     | Expert          |  |
| 5                     | Mestre          |  |
| X                     | Lenda/Deus      |  |
| <b>História</b>       |                 |  |
|                       |                 |  |
| <b>Notas</b>          |                 |  |
|                       |                 |  |

Nota 1: A ficha é adaptável e a medida que a necessidade surgir, novos campos podem (e devem) ser adicionados.

Nota 2: Para referência, o nível de charlatão seria 0, de noviço de 1 a 5, de aprendiz de 6 a 10, de adepto de 10 a 25, de expert de 26 a 50, de mestre de 51 a 100, acima de 100, já sabe.

Nota 3: Sua história conta, e esse campo é para você escrever sobre seu passado e como chegou a ser como é.

Nota 4: O campo de notas serve para tantas anotações colaterais quanto se façam necessárias.